

STYLISH BATTLE TRPG

BLEACH

Out Side Rockers

ブリーチOSR

目次

- 1. 言い訳前書き 2
- 2. 用意するもの 2
- 3. セッションの流れ 2
- 4. キャラクター作成 4
- 5. クライマックスバトル 9
- 6. セッション終了処理 14
- 7. GM セクション 15

OUT
SIDE
ROCKERS

謝辞

ステキなロゴを作ってくれた渡瀬氏に。
適当な与太を聞いてくれた○！、ならびに友人たちに。
本当に忙しい中校正をしてくれた（検閲削除）氏に。さすがです。
ベースシステムになった魔都物語の作者である rap 氏に。
JGO や TRPG 文華祭で遊んで下さった皆様に。特に文華祭主催のぼんゆう氏に。
こそとと久保邦人先生に。
そしてなにより、OSR 値という偉大な発見をした「The 男爵ディーノ」のかがみ氏に。
この場を借りて御礼申し上げます。

おかげさまで大変俺好みのバカゲーができあがりました。
ありがとうございます。最高の気分です。

ひぜん@備前屋

■ BLEACH OSR のスペック

推奨プレイヤー数：1～3
プレイ時間：1～2時間
対象年齢：オトナ
推奨プレイスタイル：
口プロレス
あるとよい知識：
BLEACH について

■ ジョーク TRPG である

ので、気に入らないルールは
適当に改変してよいし、ルール
より場のノリが優先されてよい。

1. 言い訳前書き

最初に断っておかなければならない。このスタイリッシュバトル TRPG「BLEACH OSR (ブリーチ オーエスアール)」は完全なジョーク TRPG である。ネタである。OSR とは「オサレ」のことであるので、Out Side Rockers などという言葉は当然後付けである。「BLEACH OSR」は、BLEACH における次のネタの再現を目指して作られた。アンサイクロペディア万歳。

- ・ OSR 値 (オサレ値) とは、漫画及びアニメ作品 BLEACH (ブリーチ) における戦闘能力の単位。
 - ・ 週刊少年ジャンプ 2007 年 17 号で、瀕死の死神がパワーアップした敵を返り討ちにするという、従来のバトル漫画理論では説明のつけられないシーンが描かれた。この現象を説明する為に、「The 男爵ディーノ」のかみ氏が提唱したのが OSR 値である。
 - ・ 作中で語られている能力値「霊圧」とは別に「OSR 値」という隠しパラメータが存在しており、OSR 値が十分な値に達していないと、卍解・帰刃・虚化・攻撃・防御・回避などの行動をとる事ができない。
 - ・ OSR 値は、名乗る・敵を見逃す・トドメを刺さない・非常用漢字や外来語の使用・回想・応援・決意表明・説明・ボエムなど、オサレ行為 (お洒落でかっこいい行動) により高める事ができる。
- アンサイクロペディア「OSR」より抜粋

よってこの TRPG では、プレイヤーは オサレ OSR な行動を取って OSR を稼ぎ、ダメージを受けてキャラクターをピンチに追い込み、たまった OSR の力を使って実力差がある相手を手を大逆転することが求められる。うっかり最初から全力を出してしまうものなら OSR でないとみなされ、相手の刀の錆になるであろう。逆に瀕死の重傷を負ったとしても、OSR がたまってなければジリ貧である。

そう、必要なのは OSR なのだ。OSR であれば平隊員ランクの死神が破面に一矢報いることも不可能ではない。

OSR を貯めるには OSR な行動や演出が必要だ。即興で行うのは難しいと思われるので、基本となる OSR は用意した。もちろん即興の OSR は全面的にこれを推奨する。OSR な演出を口頭でやるのは難しいという人のため、チャットなどで遊ぶことも想定している。なるべく適当軽いルールにしたつもりである。楽しんでいただければ幸いである。

■ BLEACH OSR の時代背景

諸々の (主にゲーム性の) 理由により、特に決めていない。
今現在の BLEACH を背景にしても良いし、藍染裏切り前、あるいは先代の時代などを舞台にしても良い。
もっとも、このゲームにおいて、時代背景が意味を持つことはほとんどないのだが……。

2. 用意するもの

筆記用具
トランプ 2 組 (なければ 1 組でもよい)
6 面体適宜
各種シートのコピー (P.17～19)
PC を表すマーカー (コマ)
OSR な心構え
常識
「なん……だと?」

3. セッションの流れ

「BLEACH OSR」のセッションは次のような流れで行われる。

1 キャラクター作成

2 クライマックスバトル

3 セッション終了処理

嘘ではない。

確かに多くの TRPG でのセッションは「日常パート」と「戦闘パート」に分かれる。

だが考えてみてほしい。原作 BLEACH の死神における「日常パート」とは何か。

もしかしたら死神の日常があるのかもしれないが、それが描かれたことはほとんどない (カラブリなどでちょろっと描かれているが、TRPG にできるほどのボリュームはない)。

さらに原作は、ウエコムンド 虚 圏 編に入る前後から戦闘また戦闘。日常らしきものが描かれる場合、それはまず過去の回想である。

つまり最近の BLEACH に日常パートは「無い」のだ。

しかし、日常パートで積み上げた因縁をクライマックスで敵に叩きつけるのは、TRPG のみならず物語の基本のようなものである。

その日常パートが無い場合、何のために敵と戦うのかわからなくなってしまう。

よって、「BLEACH OSR」では、「クライマックスバトル」の最初に、その敵との「因縁」——戦う理由——を決めるようにした。

決められた因縁を戦闘中の演出などで深めていくことで、日常パートの代わりとするのだ。セッションが終わる頃には、なにがしかの因縁が語れる程度の設定ができあがっている……はずである……といいなあ。

では、セッションを始めよう！

ゲーム用語集

ここではゲームに使うだろう用語をまとめた。BLEACHの専門用語はまとめていないので注意。

●GM (ジーエム)

ゲームマスター。戦闘中の敵の管理とOSRの管理、またOSRな敵の演出をするのがだいたい仕事。

その中でも一番重要な仕事は、PLの与太を聞いて笑ってOSRをあげること。

●HP (ヒットポイント)

生命力……いや、死神は元々死んでるんだから生命力って変だな。霊力？ とりあえずこのゲームでもHPはHP。致命傷を受けてからが本当の勝負だが、消滅か気絶にチェックが入るとさすがに勝負も終わるかもしれない。

●N-OSR (エヌ オーエスアール／ノサレ)

Not OSR。オサレでない行動。相手のOSRが増える。

ジャンプ的に一番OSRでない(≠負けフラグ)は「先にダメージを与えること」であると思う。

●NPC (エヌピーシー)

ノンプレイヤーキャラクター。このゲームにおいてはほとんど敵か、さもないければ敵に喰われた昔の関係者。

●OSR (オーエスアール／オサレ)

このTRPGにおける最重要の概念。

発言や行動のオサレさを表す単語だが、このゲームにおいては他にボーナスポイントの意味も持つ。

OSRとだけ書かれている場所がたくさんあるので、意味は文脈から読み取っていただきたい。

●PC (ピーシー)

プレイヤーキャラクター。PLが扱うキャラクターの事。PLの与太によってエライ目に遭うのが仕事。

●PL (ピーエル)

プレイヤー。好きなだけ与太を語ることが許されている。

●RoC (ロック)

Roll or Choice。ロール・オア・チョイス、つまり判定するか選択するかを選べるということ。ロールと書いてあるが、ダイスのみならずトランプの使用も含む。

●エリア

バトルフィールド内の【斬】【拳】【走】【鬼】と書かれたマスのこと。攻撃方法を表す。ここに各キャラクター(敵味方問わず)を表すマーカーを置く。

●コモン OSR (C-OSR)

固定OSRに属する、その行動を取ると自動的にOSRが入るOSR。始解したり卅解したりするとOSRが増える。

●斬拳走鬼 (ざんけんそうぎ)

能力の名前。それぞれ「技」、「力」、「速さ」、「魔力」などと置き換えるとわかりやすいか。「拳」のエリアにいるからと言って拳でブン殴っているわけではない。

●セッション

キャラクター作成～セッション終了処理まで行うと1セッション。

●ターン

あるキャラクターが【攻撃】する手番のこと。この「キャラクター」はPC、敵を問わない。例えばPC1が敵Aと戦っているとして、PC1のターン(攻撃する手番)は、同時に敵Aのターンでもある(敵AもPC1に攻撃するのだ)。

●対敵 (たいてき)

あるキャラクターの、現在の戦闘相手のこと。PCから見た敵、敵から見たPCのどちらにも使用する。基本的にどちらかが倒れるまで互いの【対敵】は変わらない。例えばPC1が敵Aを【対敵】に選んだら、敵Aから見てもPC1は【対敵】である。

●ハイパー OSR (H-OSR)

致命傷を受けた後受けたダメージや、OSRゲージが埋まった後に入手したOSRなどは全てこのH-OSRに貯まる。H-OSRは通常のOSRと同様に扱うが、使うと減る。

つまりこのゲームは、致命傷を受けてからが本当の勝負なのである。

●バトルフィールド

戦闘を行うフィールド。P.18のシートをコピーして使用する。

●フリー OSR

ある意味このTRPGのキモ。要するにかっこいい与太。

●ブレイク OSR (B-OSR)

固定OSRに属する。強力な攻撃に加え、OSRを得られる。

●マーカー

バトルフィールド上で、PCや敵がどの【エリア】にいるかを示すコマ。識別できて適度な大きさなら何でもいい。

●霊圧 (れいあつ)

このゲームにおいては要するにキャラクターレベル。

●技 (わざ)

必殺技でないのはWikipedia準拠。

各人、複数種類の【技】を持っているようなので、適宜【技】は増やしてよい。が、増やしすぎると雑魚っぽくなるので注意。

キャラクター作成の例

●斬魄刀の能力を決める
属性は「雷撃／直接攻撃系」を選択した。

始解時名称は「属性表」＋「名詞表」でランダムに決める。

属性表はダイスで4、名詞表は2、5と出た。

属性表の雷撃の4は「閃」、名詞表の縦2、横5は「牙」で、始解時名称は「閃牙」となった。

【技】名称も同様に決定する。

属性表が2で「撃」、名詞表が3、3で「鷹」、技名表が2、6で「岩砕」であった。よって技名は「撃鷹岩砕（げきほうがんさい）」となる。

卍解時名称は「名詞」「名詞」で作ってみる。一つ目の名詞表が6、6で「仏」。二つ目の名詞表が6、1で「魂」。これを「閃牙」の頭に付けて「仏魂閃牙」。だんだん仏教っぽくなってきた。

最後に卍解時の「技」名称を決定する。「属性表」は6で「瞬」、「名詞表」は6、2で「夢想」、「技名表」は1、4で「断」となる。語の順番を入れ替えて「夢想瞬間」とした。夢のない技名である。

こうなれば形は錫杖で決まりであろう。

解号は「解号表」から「幽光灯せ」をチョイスした。

●【霊圧ランク】を決める
GMは「PCは平隊員である」と宣言した。よって【霊圧ランク】は1である。

●【能力ランク】を決める
斬魄刀より、斬るよりも殴る方が得意そうなので、次のようにした。
【斬】(1) 【拳】(5)
【走】(1) 【鬼】(1)

●性別を決める
男っぽい斬魄刀だが、ミスマッチを狙ってあえて女性としてみる。

●容姿を決める
ランダムに決めてみた所、1が出た。人外の少女でもいいが、サンプルキャラでそれは飛ばしすぎと自重。138cmの少女とした。スリーサイズは71-55-74。カップサイズはAAAとする。
アクセントは「目が隠れるほど長い前髪」とした。たまに片眼が覗くのはお約束。
＞P.6に続く。

4. キャラクター作成

■作成の前に

PCは基本的に「護廷十三隊」に属する死神である。が、GMの用意するシナリオによっては「破面」や「仮面の軍勢」などでもできるだろう。

PCの強さは【霊圧ランク】で現される。要するに他のTRPGで言うところの「レベル」である。【霊圧ランク】の強さはP.5右の「霊圧ランク表」を参照のこと。初期PCは基本的に「平隊士」となる。これもGMはシナリオの都合で自由に変更してよいが、通常は全PC同じランクにすること。やりたいストーリーによっては副隊長ランク、隊長ランク、あるいは原作のキャラクターを作ってもよい。

■キャラクター作成の手順

キャラクター作成は次の順番で行う。

- ① 斬魄刀の能力を決める
- ② 【霊圧ランク】を決める
- ③ 【能力ランク】を決める
- ④ 性別を決める
- ⑤ 容姿を決める
- ⑥ OSRを決める
- ⑦ PCの名前を決める
- ⑧ その他の設定を決める

●斬魄刀の能力を決める

斬魄刀の属性、始解時名称、始解時技、卍解時名称、卍解時技、形状、解号（始解時のキーワード）を決める。P.5の「斬魄刀キーワード一覧」を使用してもよいし、使わなくてもよい。どんなに強力そうな能力でも、同じランクなら同じ強さである。よって、可能な限りOSRなデータにすべきである。

▼刀の属性を決める

「属性表」から、自分の斬魄刀の「系」を選ぶ。

例) 焔熱系

▼刀の名称（始解時）を決める

次のように表から一つずつ単語を選ぶことで、斬魄刀の名称を決定する。単語は表の数字を使い、ダイスで決めてもよい（RoC）

「属性表」＋「名詞表」
「名詞表」＋「名詞表」

ただし「属性表」の項目は斬魄刀の属性から選択する。単語の順番は基本的に上の順に従うが、入れ替えてもよい。

例) 紅（属性表）＋天（名詞表）
＝「紅天（こうてん）」

▼【技】（始解時）の名称を決める

次のように表から一つずつ単語を選ぶことで、始解時の【技】の名称を決定する。単語は表の数字を使い、ダイスで決めてもよい（RoC）

「属性表」＋「名詞表」＋「技名表」

ただし「属性表」の項目は斬魄刀の属性から選択する。単語の順番は基本的に上の順に従うが、入れ替えてもよい。

例) 焔（属性）＋海（名詞）＋斬（技名）
＝「焔海斬（えんかいざん）」

▼卍解時の名称を決定する。

次のように表から一つずつ単語を選び、始解時斬魄刀名称の前につける。単語は表の数字を使ってダイスを振って決めてもよい。（RoC）

「属性表」「名詞表」「技名表」から、自由に二つを組み合わせる。

「属性表」の項目は、斬魄刀の属性から選ばなくてもよい。

また「技名表」は無理にもう一つを組み合わせなくてよい。

例) 空（属性）＋輪（属性）
＝空輪＋紅天
＝空輪紅天（くうりんこうてん）

▼卍解時の【技】の名称を決定する。

次のように表から一つずつ単語を選ぶことで、始解時の【技】の名称を決定する。単語は表の数字を使ってダイスを振って決めてもよい。（RoC）

「属性表」＋「名詞表」＋「技名表」

ただし「属性表」の項目は斬魄刀の属性から選択する。

例) 灼（属性）＋獅子（名詞）＋奈落（技名）
＝「灼獅子奈落（しゃくじしならく）」



斬魄刀キーワード一覧

属性表	1	2	3	4	5	6
焔熱系	紅	焰	灼	熾	紅蓮	緋
氷雪系	凍	雪	氷	白	冷	涼
風嵐系	嵐	旋	風	蒼	哭	乱
流水系	水	清	濁	深	透	流
雷撃／ 直接攻撃系	雷	撃	轟	閃	光	瞬
鬼道系	幻	影	闇	黒	夜	籠

名詞表	1	2	3	4	5	6
1 自然	天	海	月	星	空	雲
2 部位	羽	翼	爪	眼	牙	尾
3 動物	獅子	虎	鷹	龍	孔雀	鮫
4 昆虫	蝶	蜂	蜘蛛	蛸	蛤	蠍
5 他1	輪	扇	鏡	華	蛇	猫
6 他2	魂	夢想	伽藍	地藏	坊主	仏

技名表	1	2	3	4	5	6
1 動作	斬	裂	砕	断	貫	衝
2 切れ味	斬鉄	裂鋼	斬岩	兇割	鋸切	岩砕
3 華麗	桜華	天河	明星	十六夜	露草	石榴
4 仏	如来	菩薩	明王	羅漢	夜叉	阿修羅
5 仏2	虚空	弥勒	龍樹	阿弥陀	梵天	閻魔
6 熟語	一蓮	止水	鬼哭	大慈	奈落	羅刹

形状表	1	2	3	4	5	6
1 日本刀	刀	脇差	太刀	小太刀	長巻	直刀
2 刃物1	槍	薙刀	戦斧	大鎌	鉈	鉾
3 刃物2	柳葉刀	青龍刀	長柄刀	鎧通し	湾刀	苦無
4 鈍器等	六尺棒	戦槌	戦棍	三節棍	金砕棒	木刀
5 特殊1	鞭	布	九節棍	竹刀	戦棍	鎌
6 特殊2	リチャ	鎖鎌	縄鏢	フエ	鉄扇	鉄甲

カップサイズ計算表

カップサイズはトップバストとアンダーバストの差で決まる。以下がカップサイズと差の関係表となる。

カップ	差	キャラ（妄想）
AAA	5.0cm	草鹿やちる
AA	7.5cm	朽木ルキア
A	10.0cm	碎蜂 雛森桃
B	12.5cm	涅ネム 伊勢七緒
C	15.0cm	虎鉄清音 有沢竜貴
D	17.5cm	本匠千鶴
E	20.0cm	卯の花烈
F	22.5cm	四楓院夜一
G	25.0cm	虎鉄勇音
H	27.5cm	ハリベル
I	30.0cm	ネリエル
J	32.5cm	井上織姫
K	35.0cm	松本乱菊（※）
L	37.5cm	

※オフィシャルでは G カップ

解号表	1	2	3	4	5	6
焔熱系	おに 燐 火	くすぶ 燐 火	焦土と化せ	やけ	炙り尽くせ	緋色に染めよ
氷雪系	凍えよ	しろえい 白妙に覆え	頬雪せよ	吹雪け	凍て付け	冴え返れ
風嵐系	荒れ狂え	まわ 旋回れ	逆巻け	吹き荒べ	戦慄け	掻き乱せ
流水系	はとばし 流れ	さら 流し	濁りに沈め	たどろ 漂え	溺れよ	どろめ
雷撃／ 直接攻撃系	きら 煌めけ	ひらめ 閃け	鳴轟せよ	瞬け	ゆうこうとん 幽光灯せ	鳴り渡れ
鬼道系	消散せよ	覆い隠せ	ぬい 夜に踊れ	透き写せ	舞い散れ	むせ 咽び泣け

霊圧ランク表（空座決戦篇開始時点）

霊圧ランク	護廷十三隊	虚	その他
1	平隊士	キロウ 虚	PC は 始解可能
2	席次十番台	ヒュージキロウ 巨大 虚	
3	席次一桁	メノスクランデ 大 虚：ギリアン級	
4	副隊長：支援系	アランカル 破 面：フラシオン 破 面：従属官	朽木ルキア
5	副隊長：戦闘系	メノスクランデ 大 虚：アジュールカス級	茶渡泰虎 石田雨竜
6	隊長：支援系	アランカル 破 面：メノスクランデ 破 面：数字持ち	特殊な条件無しで卍解可能
7	隊長：戦闘系	アランカル 破 面：プリバロン・エスバード 破 面：十刃 落ち No.10～6 大 虚：ヴァストローデ級	黒崎一護
8		アランカル 破 面：エスバード 破 面：十刃 No.10～6 破 面：プリバロン・エスバード 破 面：十刃 落ち No.5～1	
9	総隊長	アランカル 破 面：エスバード 破 面：十刃 No.5～1	ヴァイザード 仮面の軍勢
10		藍染惣右介	

容姿表（男性用）

No	外見	体型	身長
1	クール	細身	130～230cm
2	ワイルド（または人外）	細身	175～230cm
3	かわいい	細身	130～174cm
4	ワイルド（または人外）	ガッチリ	175～230cm
5	クール	ガッチリ	175～200cm
6	ワイルド（または人外）	大柄	185～300cm

容姿表（女性用）

No	外見	体型	身長	カップサイズ
1	かわいい（または人外）	小柄	100～149cm	AAA～AA カップ
2	かわいい・美人	小柄	100～149cm	A～C カップ
3	かわいい・美人	普通	150～169cm	AAA～A カップ
4	かわいい・美人（または人外）	普通	150～169cm	B～D カップ
5	美人	普通	150～169cm	E～G カップ
6	美人（または人外）	大柄	170～250cm	D～L カップ

●OSRを決める

固定 OSR の中から B-OSR を選ぶ。

その為には何番隊に所属するかを決めなければならない。キャラ的にストイックっぽいので、そういう連中が集まる所を選ぶのが良さそう。規律が行き届いているとされる十番隊を選択。B-OSR は「強制己解」となった。

●PCの名前を決める

斬魄刀に仏教の匂いが漂うので、尼僧っぽい名前を付けることにした。

なんとか院なんとか泉、とかやるとそれっぽいだろか。

雷撃系の単語「瞬」を組み込み、「瞬然院 逢泉」とする。

●その他の設定を決める

基本的にはネガ思考のキャラで、副隊長の胸に恨みに似た憧れを抱いている。表情が読めないせいかおとなしいと思われがちだが、たまに小さく「チッ」とか言う。

……と、この程度決めておけばプレイ中にどうかなるだろう。

これでキャラクター作成は終了である。

■能力ランクの最低値

能力ランクの最低値は 0 とする。特殊な状況で能力ランクが減ったとしても、0 未満にはならない。



斬拳走鬼の有利／不利

●破面について

破面（虚）については、和伊辞典などを使い、全ての名称を適当にイタリア語にするとよいような気がする。

例) 紅天

→赤い空

→赤い: rosso, focato

空: aerino, celeste

→フォカートチェレステ

▼形状を決める

始解時や己解時、その斬魄刀がどういう形をしているか決定する。P.5 の「形状表」から決めてもよいし、すでに決まった斬魄刀のイメージから決めてもよい。

「形状表」を使う場合、単語は表の数字を使ってダイスを振って決めてもよい。(RoC)

副隊長ランク以下は、基本的にランクアップ毎に剣が巨大になる。

色や装飾などは自由に決めてよい。

例: ダイスを振って 5、6 と出たので「鍬」とした。

▼解号を決める

解号、つまり始解のためのキーワードを決める。

類語辞典などを使い、斬魄刀の【属性】に合った動詞で類語を検索する。日本語にすること。思いつかなければ、P.5 の「解号表」から決めてもよい。(RoC)

●【霊圧ランク】を決める

【霊圧ランク】はいわば PC のレベルである。

1 ~ 10 の間で、GM が指定する。通常は全 PC 同じ霊圧ランクにすること。

初期 PC は基本的に 1 である。

●【能力ランク】を決める

【能力ランク】は PC の持つ能力の高さを表す数値である。

能力は【斬】【拳】【走】【鬼】の四つある。それぞれが別な能力に対して有利、不利を持つ。

斬: 高いほど技が優れている。走に対して有利
拳: 高いほど力強い。斬に対して有利
走: 高いほど素早い。拳に対して有利
鬼: 高いほど鬼道を巧みに使える。補助に優れるが、他の全ての能力に対して不利

まず各能力に【霊圧ランク】+ 4、+ 2、霊圧ランクそのままの数字ふたつを割り振る。割り振った数値を【能力ランク】という。各能力に関しては【斬】などと略す。ランクの高さは (1) のように記す。

例えば平隊員である場合、次のように記す。

【斬】(5) 【拳】(3) 【走】(1) 【鬼】(1)

このように、【霊圧ランク】が一番低い【能力ランク】に等しい。【霊圧ランク】が隊長クラス (6) であれば、特殊な条件なしで己解を使用できる。

●性別を決める

男性か女性か決めること。

●容姿を決める

P.5 右下の「容姿表」を使い、PC の容姿を RoC で決定する。男性は男性用、女性は女性用を使用すること。

▼アクセント

男女問わず、外見に特徴的な【アクセント】を一つ自由に設定する。例えばオレンジの髪、眼帯、鉢巻、刺青、メガネなどである。これは 1 点の OSR として扱う。P.9「■OSR」参照。

●OSRを決める

OSR は、「BLEACH OSR」における最重要の概念である。OSR な演出をし、キャラクターシートの OSR チェック欄にチェックを入れることで、PC はより強力になる。

使用法は P.9「■OSR」を参照のこと。

OSR は大きく「固定 OSR」と「フリー OSR」の二種類に分かれる。

固定 OSR は最初から決まっている OSR な演出であり、キャラクター作成時に決定する。フリー OSR はプレイ時の演出などによりその場で認定される OSR である。

▼固定 OSR

固定 OSR には、【コモン OSR】と【ブレイク OSR】がある。

◎コモン OSR (C-OSR)

【C-OSR】は、どの PC でも最初から使える OSR である。各 PC 3 ~ 4 個もっており、キャラクターシートに記載済みである。

【C-OSR】に沿った行動を行うと、指定された分の OSR を取得できる。

1 セッション中に同じ【C-OSR】行動を何度とんでもかまわない（カバーを除く）が、OSR にチェックを入れられるのは 1 回ずつである。

- ・始解する (1 点)
- ・始解時の【技】を使う (1 点)
- ・カバーする
 - 以下、己解可能な PC のみ。
- ・己解する (2 点)
- ・己解時の【技】を使う (1 点)

◎ブレイク OSR (B-OSR)

B-OSR とは、PC の秘められた能力を表す OSR である。護廷十三隊のいずれに属するかで得られる OSR が変わる。または護廷十三隊に関わらない B-OSR を選んでもよい。

B-OSR は P.7 ～ 9 の「護廷十三隊概要 & ブレイク OSR 一覧」から選択する。B-OSR は強力な OSR であり、使うと定められた効果が発動する。

B-OSR はいつどのタイミングで使ってもかまわないが、1 シナリオで 1 回しか使えない。

プレイヤーはオリジナルの B-OSR を作ってもよい。ゲーム中に思いついたものを提案し、入れ替えてもかまわない。ただし、いずれも GM の許可を取ることを。

● PC の名前を決める

基本的には日本名っぽい名前だが、碎蜂のようなのもいるので東洋系であれば許されるように思われる。そこそこには名は体をあらわしているようなので、自分の刀の性質に合わせた名前にするとそれっぽいかも。

● その他の設定を決める（任意）

何か適当に必要な設定を決める。あと絵を描くとか。

以上でキャラクター作成は終了である。

護廷十三隊概要 & ブレイク OSR 一覧

隊の番号

隊長：隊長名（ふりがな）

副隊長：副隊長名（ふりがな）

隊の説明

B-OSR 名称

使用条件：この B-OSR を使うための条件。

獲得 OSR：この B-OSR を使った時にもらえる OSR。3 点、であれば 3 点分 OSR 一覧にチェックを入れて良い。これで「消滅」にチェックが入ることもある。注意。

効果：B-OSR の効果を現す。

「この B-OSR を使った時のサンプル台詞」

一番隊

隊長：山本元柳斎重國（やまもと げんりゅうさいしげくに）

副隊長：省部長次郎（さきさべ ちょうじろう）

護廷十三隊の筆頭部隊。任務完遂を旨とする厳格な隊士が集う。配属されること自体が栄誉。

B-OSR 「矜持」

使用条件：【消滅】ダメージを受けている

獲得 OSR：3 点

効果：【消滅】のチェックを消す。戦闘終了時まで、H-OSR の上限値が 5 点増える。

「伊達に……一番隊の看板背負っちゃいねえ……っ!!」

二番隊

隊長：碎蜂（ソイフォン）

副隊長：大前田希千代（おおまえだ まれちよ）

隠密活動に参じた隊士が多い。高い戦闘能力を有する実践派部隊。

B-OSR 「瞬歩」

使用条件：【重傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3

効果：自 PC の 3 ターンの間、【走】を +5 する。

「どこを斬っている。そこに誰かいるのか？」

三番隊

隊長：なし

副隊長：吉良イヅル（きら 一）

前隊長は市丸ギン。虚実混在の摩訶不思議部隊とか。

B-OSR 「誘引」

使用条件：【斬】のエリアにいる

獲得 OSR：3

効果：対象を任意のエリアに動かす。次の対象のターンから 2 ターンの間、対象はそのエリアから動くことができなくなる。

対象がそのエリアから動かない 1 ターンごとに、対象の【対敵】は N-OSR (P.10) を 2 点ずつ得る（最大 2 ターン）。

「その一歩で読み、よ」

四番隊

隊長：卯ノ花烈（うのはな れつ）

副隊長：虎徹勇吉（こてつ いさね）

治療や補給を主任務とする異色の部隊。後方に位置し、負傷した隊士の治療や救助にあたる。

B-OSR 「秘薬」

使用条件：【鬼】のエリアにいる

獲得 OSR：2

効果：対象ひとりの、【消滅】を含む任意のダメージのチェックを 10 個まで消すことができる。対象は自分でもよい。OSR 使用条件のチェックをよけて消すこともできる。また、これにより H-OSR が減少することはない。

「少し苦いですが……我慢して」

五番隊

隊長：なし

副隊長：雛森桃（ひなもり もも）

前隊長は藍染惣右介。穏やかな雰囲気、隊風だが、所属隊士たちの能力は総じて高い。

B-OSR 「虚化」

使用条件：【重傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3

効果：このターンの間、全ての【能力ランク】を +5 する。次のターンの頭に【致命傷】までのダメージを受ける。

「——この姿は、見せたくないのだから」

六番隊

隊長：朽木白哉（くちき びゃくや）
副隊長：阿散井恋次（あばらい れんじ）

規律の厳しい部隊。副隊長の明るさが隊にほどよい調和を生んでいる。

B-OSR「奥義」

使用条件：【重傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3

効果：自 PC のターンに使用する。自 PC は、このターンを含む 3 ターンの間、連続で同一の能力を使用した場合のペナルティ（N-OSR）を受けない。

「隊長直伝の三撃、受けてみるか——」

七番隊

隊長：狛村左陣（こまむら さじん）
副隊長：射場鉄左衛門（いば てつざえもん）

質実剛健、骨太な生き様を好む隊士が多く、仁義を重んじる。好漢の多い隊である。

B-OSR「霊力増強」

使用条件：【重傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3

効果：自 PC のターンに使用する。自 PC は、このターンを含む 3 ターンの間、【拳】を +5 する。

「貴様を侮っていた。私も、力を見せるとしよう」

八番隊

隊長：京楽春水（きょうらく しゅんすい）
副隊長：伊勢七緒（いせ ななお）

隊長がほとんど仕事をしないため、副隊長が実質的に隊の実権を握っている。ので、統率は取れている。

B-OSR「破道」

使用条件：【鬼】のエリアにいる

獲得 OSR：2

効果：自 PC のターンに使用する。全ての敵に確定 3 点のダメージを与える。これは自 PC の攻撃とは別に使用できる。自 PC は、ターン終了処理で【致命傷】までのダメージを受ける。

「どいてな！ デカいのが行くぜえっ！」

九番隊

隊長：なし
副隊長：櫛佐木修兵（ひさぎ しゅうへい）

平和と正義を重んじ、無意味な戦いで血を流すのは御法度となっている。

B-OSR「法陣敷設」

使用条件：【重傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3

効果：自 PC のターンに使用する。自 PC は、このターンを含む 3 ターンの間、【斬】ランクを +5 する。

「あなたの足元……お気づきですか？」

十番隊

隊長：日番谷冬獅郎（ひつがや とうしろう）
副隊長：松本乱菊（まつもと らんぎく）

隊長の指導が行き届いているため、末端の隊士まで真面目に働く。ただし副隊長を除く。

B-OSR「強制記憶」

使用条件：【重傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3

効果：自 PC のターンに使用する。このターンを含む 2 ターンの間、【記憶】を使用できるようになる。自 PC はターン終了処理で【致命傷】までのダメージを受ける。

「この刀が！ 言うことを！ 聞きやがれえっ!!」

十一番隊

隊長：更木剣八（ざらき けんぱち）
副隊長：草鹿やち郎（くさじし ー）

荒くれ者が集まる、十三隊中もっとも戦闘に特化した部隊。十三隊最強を自称する。「更木隊」とも。

B-OSR「狂剣士」

使用条件：【致命傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3

効果：自 PC のターンに使用する。このターンを含む 3 ターンの間、H-OSR の上限値に +10 する。

「さあ、もっと殺りあおうじゃねえか!!」

十二番隊

隊長：涅マユリ（くろつち ー）
副隊長：涅ネム（くろつち ー）

新技術や新霊具を開発する研究部局・技術開発局が併設されている。隊長はそれらの局長を兼任する。

B-OSR「実験薬」

使用条件：【重傷】以上のダメージを受けている

獲得 OSR：3 点

効果：【対敵】の全ての能力ランクをこのターンの間 10 点下げる。「そろそろ、効いてくる頃だと思ったぜ——」

十三番隊

隊長：浮竹十四郎（うきたけ じゅうしろう）
副隊長：なし

第三席：小椿仙太郎（こつばき せんたろう）

第三席：虎徹清音（こてつ きよね）

隊士同士の結束が非常に強い。副隊長を置かず、二名の第三席がその任を代行している。

B-OSR「看破」

使用条件：特になし

獲得 OSR：2

効果：自分以外の誰かの PC のターンに使用する。対象の PC の判定に +10 する。

「そこだ！ 右脇腹を狙え!!」

