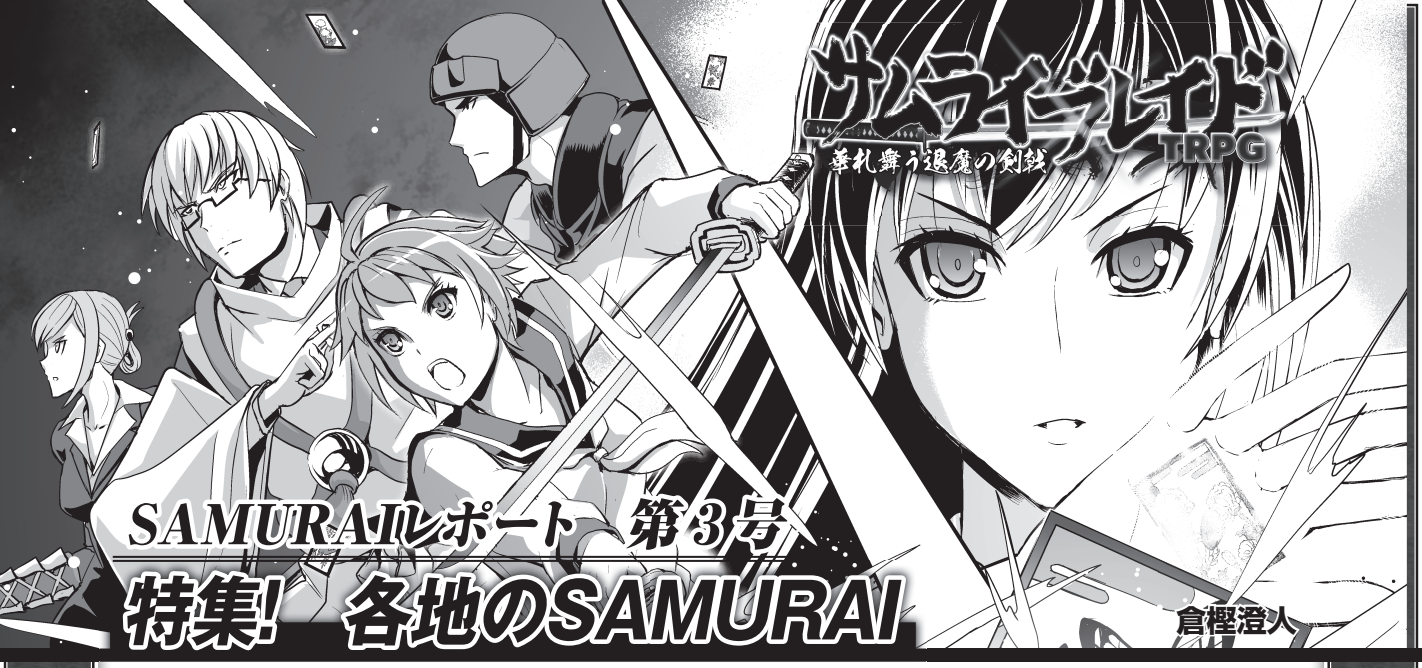

SAMURAIレポート　第3号
特集！　各地のSAMURAI

倉樫澄人

東京を離れて

魂魄士になってはや半年。『サムライブレイドＴＲＰＧ』のルールブックの表紙になっている私、日比野こよみが、第３回のＳＡＭＵＲＡＩレポートを公開します。

今回は東京を離れ、やって来ました綾代市。逢魔は華札があるＯＥＤＯ、つまり東京に出現することが多いけど、何だかんだ日本各地で出現すること分かっています。綾代市で起きた逢魔事件の取材をして、これからＳＡＭＵＲＡＩに入る人たちのお役に立てればと思っています。

綾代市にて

綾代市に同行してもらったのは、ＳＡＭＵＲＡＩ本部の片岡和樹さん。

いつもお世話になっているエキスパートのリーダーで、頼りになるお兄さんです。私はまだ運転免許が取れないので、片岡さんの車に同乗して、綾代市に行くことになりました。

こよみ：取材のご協力、ありがとうございます。
和樹：これもエキスパートの任務ですので、お気になさらず。ですが、魂魄士の方々のお役に立てて嬉しく思います。
こよみ：東京にあるのがＳＡＭＵＲＡＩ本部なので、やはり支部があるんですね。
和樹：えぇ、ＳＡＭＵＲＡＩの支部は、全国の主要都市に置かれています。

ＳＡＭＵＲＡＩ本部は東京にあるけど、地方、特に主要都市、札幌、仙台、横浜、名古屋、京都、大阪、広島、福岡には支部が置かれています。片岡さんから逢魔はどこにでも現れる可能性があるから、支部にも魂魄士やエキスパートが待機していることを説明してもらいました。

和樹：また主要都市以外にも、霊的なスポットや龍脈の影響が強い土地には支部が置かれています。
こよみ：龍脈や霊的な影響が強い場所ですか？
和樹：はい。出雲大社や伊勢神宮、高野山など重要な寺社仏閣がある場所や、日本神話に纏わる因縁がある土地です。綾代市も、そのひとつですね。

綾代市には、太古の中国大陸から化物が渡ってきたという伝説があるそうです。本当か嘘かは分からないけど、逢魔の出現が他に比べて多いので、支部が置かれることになったんだって。

こよみ：ＳＡＭＵＲＡＩ本部は人が多い印象ですけど、支部はどうですか？
和樹：支部次第ですね。大阪や名古屋といった主要都市の支部は人員も施設も充実しています。綾代市はそれほどではないかな。
こよみ：人手が少ない支部で逢魔事件が起きてしまったら……大丈夫なんですか？
和樹：安心してください。そのためにエキスパートがいるのですから！

考えてみれば愚問でした。

逢魔事件が起きた際には片岡さんたちエキスパートが事態を把握して、実働部隊の魂魄士に出動要請が掛かるシステムが構築されています。情報収集とか事前準備とか、片岡さんたちエキスパートがとにかく色々と頑張ってくれるから、私たちは安心して戦いに集中できるんでした。

こよみ：戦いに行って思うのですけど、地元の人たちは皆さん協力的ですよね。
和樹：いやぁ……実はそんな簡単にいかないこともあるのですけど……。

公然の秘密らしいですが片岡さんいわく、警察や自衛隊などの別組織、地元に根付いている退魔組織には縄張りがあり、すんなりＳＡＭＵＲＡＩに味方してくれる訳ではないとのこと。

こよみ：逢魔が目の前にいるのに、人間同士で争うなんて！
和樹：まあ、そう言わないであげて欲しいかな。組織の意義や利益が絡んで動きが取れないこともあるけど、逢魔を倒すという目的が一致していれば、最後的に協力してくれることがほとんどですよ。

以前に取材をさせてもらった陰陽寮や華札の巫女がいる江戸大社は知っていたけど、日本の各地にはその地方独

自の霊媒師や拝み屋といった退魔師などがいるらしいのです。

和樹：そういう退魔師たちは先祖代々の土地を守ってきた誇りがあるから、ＳＡＭＵＲＡＩの手を借りないで自分たちで解決しようとする傾向が強い。自分としては、それはそれで正しいし、ＳＡＭＵＲＡＩも余裕があるわけではないから、地元のことは地元の人たちで解決できた方が良いと思っているよ。
こよみ：でも、それで解決できない時だってありますよね。
和樹:解決できない時こそ、エキスパートを利用する。それくらいの心持ちで我々に協力してくれれば、ありがたいけどね……。敵の敵は味方だ、ということですよ。

魂魄士の中にはＳＡＭＵＲＡＩに所属していない人もいるのだけど、そういった人たちを繋いでくれるのはエキスパートの協力あってのことなのですね。

まさしく縁の下の力持ちって感じだけど、エキスパートの皆さんは強いのかな？

こよみ：そういえば、片岡さんも武霊刀みたいな武器を持っていますよね。
和樹：封霊刀ですか？　確かに武霊刀を模して造られているので、護身用程度には使えます。
こよみ：動きを見てて思うのですけど、片岡さん、実は結構強いですよね。
和樹：守りの剣は修めているので、下級逢魔ならば相手にできますよ。ただ、魂魄士ではないので中級以上には歯が立ちません。おそらく一方的な虐殺になるでしょう。

魂魄士と一般人の違いは『華札』と『武霊刀』。特に華札の力なしでは、強力な一撃を与えることは難しい。

片岡さんは私が知らない剣技を見せてくれたけど、強力な逢魔には敵わないと話してくれました。……何か複雑な顔をしていたなぁ。

和樹：エキスパートの中には、猛特訓の末に魂魄士と渡り合えるくらいの実力者もいます。また魂魄を失った元魂魄士もいて、技の冴えが衰えていない人もいます。でも……。それだけじゃダメなのですよ。
こよみ:そんな、ダメ、じゃないですよ。
和樹：自分が綾代市で経験した事件のことを話しておきましょう。魂魄がない一般人、自分と同じような者たちが逢魔に迫った時の記録です。

気がつくと、車は綾代市のＳＡＭＵＲＡＩ支部に到着していました。片岡さんが語る逢魔事件、魂魄士と一般人の違いって、そんなに大きなものなのかなぁ……。

守剣術・追加アビリティ　“リーダー”片岡の振るう守りの剣を見よ！

万夫不当（ばんぷふとう）

上級アビリティ

条件：守剣術・心頭滅却　指定特技：なし

我、一切の友骸（ともがら）を許さず。卑しき逢魔よ、刮目せよ。我、唯一の浮沈漢（ふちんかん）なり！

【心頭滅却】を使用した際、同時に【万夫不当】を使用する。
戦闘シート上の味方すべてへのダメージを自身が引き受ける。その上でダメージを0点にして、受ける【BS】を無効にする。

タイミング：【心頭滅却】
間合：すべて　**対象：**自身
回数：セッション

邀撃戦（ようげきせん）

条件：守剣術　指定特技：好きな身体

相手を見据えて機会を伺う。乾坤一擲、ここが勝負の天王山。魂を武霊刀（ブレイド）に乗せ、剣斬せよ！

サイクル中、自分の手番までに、自身が攻撃できる間合まで移動したエネミーを対象にする。全力攻撃のダメージ上昇を1D6点に変更する。

タイミング：全力攻撃
間合：武器　**対象：**自身
回数：サイクル

呼吸法（こきゅうほう）

条件：守剣術　指定特技：なし

大気を吸い込み、呼吸を整える。自然と調和し一体となれば、我を滅することあたわず。

防御判定に成功すると【生命力】を1点回復する。【呼吸法】は1回の防御判定につき、1回だけ使用できる。

タイミング：防御判定後
間合：なし　**対象：**自身
回数：無制限

応龍「怒号の旋棍士（せんこんし）」　上の新アビリティも取得済み　鉄壁の棍術が嵐を呼ぶ！

あなたは魂魄士です。武道家でありながら腕を振るう場所がなく、用心棒などで生計を立てていましたが、逢魔と戦った際に魂魄が目覚めました。自分の周囲に仲間がいる状況だと技が冴え、相手の動きに合わせた攻撃を得意としています。移動したエネミーに対して大打撃を与えるため、味方との連携が重要となっています。

新しいサンプルキャラクターである『怒号の旋棍士』は、攻撃だけでなく防御も心得ています。多少荒っぽい戦い方をしても、武霊刀のトンファーが身を守ります。下級逢魔程度では傷つくことはないでしょう。

サムライブレイド TRPG 華札舞う裏夜の剣戟

名前　　プレイヤー名

性別　　年齢　　PC作成日　・　・

魂魄	応龍
主流派	守剣術
経歴	無頼漢
職業	
出自	
目覚め	
武霊刀名	

レベル	5		
副流派	守剣術		
特技	掟・犯罪		
特技			
特技			
化身			

	壱 才能	弐 練達	参 理知	肆 身体	伍 感性	陸 深淵	
2	秩序( )	現世( )	創造( )	破壊( )	常夜( )	混沌( )	2
3	怪物( )	異形( )	妖 ( )	獣 ( )	憑依( )	死 ( )	3
4	人徳( )	警備( )	交渉( )	運動( )	知覚( )	隠密( )	4
5	天啓( )	掟(5)	継承( )	血統( )	運命( )	神秘( )	5
6	盾 ( )	無手( )	銃 ( )	刀剣( )	鞭鎖( )	爪牙( )	6
7	夢 ( )	地 ( )	水 ( )	火 ( )	風 ( )	霊 ( )	7
8	神器( )	棍(5)	弓 ( )	長柄( )	忍具( )	呪物( )	8
9	星辰( )	修行( )	探究( )	破邪( )	幻想( )	輪廻( )	9
10	医療( )	機械( )	学問( )	操縦( )	電脳( )	犯罪(5)	10
11	祈祷( )	刻印( )	呪文( )	気功( )	念力( )	魔法( )	11
12	愛 ( )	喜 ( )	悲 ( )	怒(5)	楽 ( )	憎 ( )	12

グッドステータス（ＧＳ）

1	高揚	攻撃判定をブースト＋１する	□
2	祝福	防御判定をブースト＋１する	□
3	加速	通常の移動攻撃は＋１マス、全力移動は＋２マスする	□
4	鉄壁	自身が受けるダメージが１点減少する	□
5	神撃	自身が与えるダメージを１点追加する	□
6	無双	【対象：単体】を【対象：ライン】に変更する	□

バッドステータス（ＢＳ）

1	猛毒	手番の行動を行う度に１点のダメージを受ける	□
2	呪縛	すべての判定難易度が一段階上昇する（行為判定に＋５）	□
3	足止	移動攻撃が行えず、全力移動は１マス移動となる	□
4	恐怖	自身が与えるダメージが１点減少する（０点ではダメージが与えられない）	□
5	負傷	自身が受けるダメージが１点追加される	□
6	混乱	【回数：サイクル】と【回数：バトル】のアビリティが使用できない	□

士命

- ・　／生き様 □
- ・逢魔と戦う □
- ・ □
- ・ □

縁	感情	絆
		□
		□
		□
		□
		□
		□

レベル	アビリティ	条件	タイミング	特技	間合	対象	回数	効果
—	武霊覚醒	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セッション	生命力全快、ＢＳ全解除し【覚醒】する
—	斬札展開	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セッション	手札の中で完成した役を【斬札】として展開する
—	華札同調	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セッション	手札が最大になるまで華札を取得する
—	魂魄散華	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セッション	【華札同調】と同効果、セッション終了後【引退】
1	†武霊刀	魂魄士	移動攻撃/全力攻撃	棍	武器	単体	無制限	移動攻撃　１点／全力攻撃は＋１点
	攻防一体	棍	常時	なし	なし	自身	無制限	自身の受けるダメージを1点軽減
2	会心の一撃	応龍	ダメージ前	なし	すべて	単体	セッション	クリティカルヒットの倍率を１段階上昇する
3	剛練の業	応龍	常時	なし	なし	自身	無制限	間合が1以下のエネミーを攻撃する場合 判定をブースト＋1する
4	挟撃	守剣術	ダメージ前	なし	0	単体	サイクル	自身と同じラインに味方がいる場合 与えるダメージ＋1
5	邀撃戦	守剣術	全力攻撃	怒	武器	自身	サイクル	エネミーが自分の間合まで移動した時使用。 全力攻撃の追加ダメージを＋1D6点に変更する。
6								
7								

装備品		種別	間合	効果
武器	トンファー（警棒）	棍	1	ダメージ１点
補助武器				
防具	武道着	強化服		生命力＋１
補助防具				
装身具		（戦闘時使用不可）		

生命力

基本値	5
装備品	1
合計	6

【覚醒】状態になるとすべての判定が「ブースト＋１」される　覚醒 □

功績点

アイテム

1 方陣	配置ロールを２回行い、好きな方を選択できる	□□□	
2 兵器	下級逢魔１体を戦闘シート上から排除する	□□□	
3 霊測	上級逢魔ないし特級逢魔１体のデータが分かる、逢魔アビリティは分からない	□□□	
4 薬品	生命力全快かＢＳ全解除、戦闘中は生命力１Ｄ６点回復かＢＳ１つ解除	□□□	
5 乗物	即座に全力移動を行う。【ＢＳ：足止】でも使用可	□□□	
6 護符	【回数：サイクル】の使用済アビリティを再使用できる	□□□	