

SAMURAIレポート 第6号 特集! 逢魔の將軍 “八柱将”

倉樫澄人

逢魔ケ刻の東京

私が魂魄士になって半年、『サムライブレイドTRPG』のルールブックの表紙を飾る日比野こよみが、第6回のSAMURAIレポートを公開します。

今回は東京の内閣府庁舎に行ってきました。まさか日乃本総理にお会いする日がくるなんて思ってもみませんでしたよ。思わず総理大臣と、未来のために頑張るって約束しちゃいました!

さて、帰りがけの私は、逢魔ケ刻の東京からOEDOに向かっていきます。次のSAMURAIレポートの構想を頭で練っていると、ふと逢魔の気配を感じました……。

なるましよう らせつまる “鳴魔将” 羅刹丸

逢魔ケ刻は警戒すべき刻限でした。夕日に照らされた東京の街並みが、まるで映画のワンシーンの様にグニヤリと歪んで見えます。これは、常夜の境界!

武霊刀に手を掛ける私の眼前を、巨大な影がゆらめきます。自分の経験や仲間たちの話、膨大に蓄積された戦いの記録から、目の前の存在がどれほど危険なのか、私は知っています。

巨大な体に、肩に担いだ大太刀。逢魔の魔人なかでも將軍格の8人のみ名乗ることを許された「八柱将」、その中で「鳴魔将」を拝命している羅刹丸。上級……いや、覚醒すれば特級になる逢魔です!

羅刹丸: 現世に出てみれば、さっそく魂魄士のお目見えか。おい! てめえ1人か?

こよみ: そうです、私1人です。でも私も魂魄士、負けません!

周りに仲間はいないし、呼んだとしてもすぐには来れません。私は覚悟を決めて武霊刀を抜き放ちます。

羅刹丸: へっ、いつもは徒党組んでくせに、1対1で勝負しようとは良い度胸じゃねえか!

羅刹丸は構えを解いて、肩に担いだ大太刀を地面に突き刺しました。アスファルトにめり込んで、刃こぼれひとつつない業物。あんな刀を振るわれたら、まさに鬼に金棒、勝てる気がしません。

羅刹丸: いいぜ、素手で相手をしてやる。一方的にいたぶってもつまらんしな。

こよみ: えっ、武器……使わないんですか?

驚いている私をしり目に、羅刹丸は拳を構えると一気に間合いを詰めてきます。繰り出した拳を躲した次の瞬間、足を払われて態勢を崩されました。そこに大木の様に太い脚が音を立てて迫ります。武霊刀の平部で受け止めますが、勢いを殺しきれず吹き飛ばされました。

武器があっても有利になりません。大柄の体躯とは思えない素早さ、魔将の肩書は伊達ではないです。

こよみ: 他の逢魔と格が違う……。

羅刹丸: 当然! 俺は鳴魔将、羅刹丸! 第七位の地位であろうと、他の魔将に引けを取らぬこと見せてくれる!!

8人の魔将から構成される八柱将、羅刹丸は下から2番目、こんな強い者たちが、あと7人もいる事に驚きます。肩で息する私ですが、ふと疑問が生まれました。魔将とは羅刹丸みたいな者たちなのでしょうか?

こよみ: 魔将はみんな、こんな風に勝負を挑んでくるんですか?

羅刹丸: 他の奴は知らん! 俺は真向勝負で死合、そして勝つ! これぞ武人の本懐よ!!

こよみ: ……羅刹丸って、想像していたよりも人間っぽいですね。

日乃本総理が話してくれた魔人、人間に近い思考をした逢魔。たしかに話ではできるかもしれませんが。

羅刹丸: 人間っ、人間……だと! 俺が……ククク、クークククク……。

羅刹丸は肩を震わせ、声を押し殺しながら笑っています。その光景は、どこか人間以上に人間味を帯びて見えました。戦っている最中の緊張感が一気にそがれます。

羅刹丸: てめえ、なかなか面白いやつだな! 色んな魂魄士を目にしてきたが、そんな物言いい初めてだ!

こよみ: それに弱い者いじめはほしないでしょ。へたな人間よりもあなたはズットいい人です。

羅刹丸: 勘違いするな! てめえはどうやら魔将のこと、何も知らぬようだな。いいだろう、冥途の土産に教えてやるう。

羅刹丸は戦いの構えを解くと、魔将

のことを語ります。羅刹丸よりも上の位には、歴史でも語られている芦屋道満など、かつて現世にいた人物がいること。また陰謀を得意とする魔将や人間に憑りつく逢魔を生み出す魔将がいることなど、興味深い内容の山盛りです。……内部情報をこんなに易々と漏らして、後で他の魔将に怒られたりしませんよね？

それはさておき、魔将1人ひとりが強力な個性と共に能力を有しているのです。もし魔将が軍勢を率いて攻めてきたら、現世などひとたまりもないでしょう。

こよみ：魔将たちが全員攻めてきたら、終わりじゃないですか……。

羅刹丸：全員で攻める?! ハーッハッハッ! それはあり得んなあ。

今度の羅刹丸は豪快に笑います。疑問の顔を浮かべる私に、八柱将の魔将

はそれぞれの野望があるため、ほとんど手を組むことはないと言います。

羅刹丸：俺もたまに道満の旦那と暴れることあるが、それも稀だしな。階のヤツと組む何ぞ、それこそ西から日が昇るようなもんだぜ!

こよみ：それじゃ、魔将が同時に攻めてくることは……。

羅刹丸：おっと、少し話過ぎたようだ。じゃあ、そろそろ殺り合うか!

再び身構える羅刹丸に対して、私も武霊刀を正眼に構えます。刀と拳が交わり何合目か過ぎた後、ようやく揃った「五光」を解放します。胸に神速の一撃を突き立てました。

羅刹丸の身体が塵へと変わっていきます。逢魔は倒されると、塵となって現世から消える。それは魔将といえど、例外ではありません。

羅刹丸：見事な一撃、やるじゃねえか。

こよみ：それはあなたが、最後まで武器を手にしなかったから……。

羅刹丸：それでも勝ったのはてめえさ。俺を倒した魂魂士だ、名乗れ、覚えてやる!

こよみ：私は、私の名前はこよみ、日比野こよみ。

羅刹丸：簡単にくたばるなよ、日比野こよみ。お前を倒すのは、この俺だからな!

羅刹丸の姿が消えると同時に、常夜の結界が消えました。どうやら私は、生きてOEDOに帰れそうです……。

SAMURAIレポート、掲載シナリオへのご意見・ご感想はツイッターにて、タグ「#さむれぼ」を付けたツイートで、お気軽にお寄せください!

格闘技・追加アビリティ

己が肉体に魂魄を込めた神妙なる技を見よ!

条件： 指定特技：
格闘技・↑昇竜打 なし

空中殺法

くうちゅうざつぽう

「↑昇竜打」の上級アビリティ。「種別：無手」を装備している場合、使用できる。

「↑昇竜打」の効果に加え、エネミーに与えるダメージが1D6点上昇する。

相手を肩担え、華麗に舞い上がる。壁を蹴り屋根を飛び跳ね、空から標的目掛けて躍りかかる。

上級アビリティ

タイミング：ダメージ前
間合：なし 対象：自身
回数：バトル

条件： 指定特技：
格闘技 なし

気操

きそう

体内に巡る気を操る。精神が肉体を凌駕した時、不確実な因果は排され宿運を自らに引き寄せる。

サイコロを使用する際のダメージ上昇や減少、「生命力」の減少を決定する際に使用し、サイコロをひとつを振り直すことができる。

もし振り直した結果が振り直し前よりも悪くなった場合、振り直す前の出目を適用しても構わない。

タイミング：戦闘中
間合：なし 対象：自身
回数：セッション

条件： 指定特技：
格闘技 なし

軽身功

けいしんこう

鎧や盾に頼ることなく戦いに挑む。生身を晒す覚悟が全身の気を高め、合い撃つ威力を研ぎ澄ます。

「軽身功」を使用する場合、防具レベル以上の「防具」と「補助防具」を装備することができない。

自身の与えるダメージが1点上昇する。

タイミング：常時
間合：なし 対象：自身
回数：無制限

応龍「修羅の末裔」

上の新アビリティも取得済み 研鑽積みし武術の実践家!

あなたはアスリートとして名を馳せていました。剣道、柔道、空手、ボクシングやレスリングなど、武術の研鑽を積むうち、ふとしたことで逢魔事件に巻き込まれます。いざ戦いになった

際、自らを守ったのは愛用のヌンチャクと、武霊刀として目覚めた拳でした。

新しいサンプルキャラクターである『修羅の末裔』は、拳や蹴りの格闘にヌンチャクを交えながら戦います。あえ

て防具をつけないことで、移動しながらも安定したダメージを与えられます。全力攻撃の機会には【必殺技】を使用し、大ダメージを与えましょう!

サマシロ

名前

プレイヤー名

性別

年齢

PC作成日

ゴッドステータス(G.S)

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

バッドステータス(B.S)

1	猛毒	手番の行動を行う度に1点のダメージを受ける	<input type="checkbox"/>
2	呪縛	すべての判定難易度が一段階上昇する(衍善判定に+5)	<input type="checkbox"/>
3	足止	移動攻撃が行えず、全力移動は1マス移動となる	<input type="checkbox"/>
4	恐怖	自身が与えるダメージが1点減少する(0点以下は0扱い)	<input type="checkbox"/>
5	負傷	自身が受けるダメージが1点追加される	<input type="checkbox"/>
6	混乱	回数:サイクルと回数:ハット以外のアビリティが使用できない	<input type="checkbox"/>

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

魂魄	応龍	レベル	5
主流派	格闘技	副流派	-
経歴	アスリート	特技	修行・運動
職業			
出自		特技	
目覚め		特技	
武霊刀名		化身	

装備品

武器	素手	無手	1	ダメージ	1点
格闘武器	ヌンチャク	小銃器	1	ダメージ	1点
防具	武道着	衣類	-	なし	
補助具					
装身具					

(戦闘時使用不可)

生命力

基本値	5
装備品	0
合計	5

【覚醒】状態になるとすべての判定が「ブースト+1」される

レベル	アビリティ	条件	タミダ	特技	間合	回数	効果
-	武霊覚醒	魂曉士	宣言	なし	なし	セツシヨ	生命力全減、B.S全解除(覚醒)する
-	斬札展開	魂曉士	宣言	なし	なし	セツシヨ	手札の中で発破札役を(陣札)として開示する
-	華札同調	魂曉士	宣言	なし	なし	セツシヨ	手札が最大になるまで筆札を取得する
-	魂曉散華	魂曉士	宣言	なし	なし	セツシヨ	【陣札同調と同効、セツシヨ/終了後(白濁)】
1	武霊刀	魂曉士	修験弾 全力攻撃	無手	武器	無制限	移動攻撃 3点 / 全力攻撃は +1点 【陣札移動の際、発破札にも移動できる (上下左右にコマがあっても移動できる)】
	肉薄	無手	常時	なし	なし	無制限	クリティカルヒットの倍率を1段階上昇する
2	会心の一撃	応龍	ダメージ前	なし	全て	セツシヨ	全力攻撃の追加ダメージを10.6点に変更する
3	必殺技	応龍	全力攻撃	気功	武器	ハートル	自身の与えるダメージが1点上昇する
4	軽身功	格闘技	常時	なし	なし	無制限	武器刀【無手】に補助武器のダメージを 追加する
5	器械武術	格闘技	常時	なし	なし	無制限	
6							
7							

士命

縁	感情	絆

1	方陣	配置ロールを2回行い、好きな方を選択できる	<input type="checkbox"/>
2	兵器	下級連属1体を戦闘シート上から排除する	<input type="checkbox"/>
3	靈測	上級連属ない特級連属1体の子-が分かる。連属アビリティは分からない	<input type="checkbox"/>
4	薬品	生命力全減、B.S全解除、戦闘中は生命力10.6回復がB.S1つ継続	<input type="checkbox"/>
5	乗物	即座に全力移動を行う。【B.S:足止でも使用可】	<input type="checkbox"/>
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	<input type="checkbox"/>

アイテム

功績点