

# そら かぜ 天に叢雲、華に剣風

作：一乃瀬友樹  
いちのせゆうき

## シナリオ・データ

推奨プレイヤー人数：3～4人  
PCレベル：5  
リミット：2サイクル

## セッション予告

天から地へと穿たれる杭のように、各地に打ち込まれていく八本の杉。

それは神話の目覚めを告げる鎬矢[かぶらや]。

神代から残る最古の危機は、現代の世界で最大の脅威となる――。

サムライブレイド TRPG  
「天に叢雲、華に剣風」

――我が国の最大の力はこの作戦にあり

## PCの設定

### ・サンプルキャラクター

PCにはハンドアウトと設定がつく。セッション開始前にハンドアウトを公開し、どのようなPCにするかをプレイヤーと相談する。

PC1：修行中の魂魄士

応龍「修羅の末裔」

PC2：日比野こよみを護衛する魂魄士

鳳凰「駆けつける雷火」

(SAMURAI レポート第5回より)

PC3：陰陽寮に所属する陰陽師

麒麟「電脳の式使い」

(SAMURAI レポート第2回より)

PC4：内閣CDCに所属する魂魄士

靈亀「現世の十字軍」

(SAMURAI レポート第4回より)

## 背景

(※PLは読まないように)

黒魔将・階 薫は、新たに構築した術式「黒叢雲」により、日本書紀や古事記にも残る八岐大蛇の復活を試みる。

神話の時代、八岐大蛇は八本の首と八本の尾を切り落とされた後、切り落とした首ごとに杉を植え、八本の杉の木によって封印された。

大蛇の首に汚染され合一した杉を奪った階は、日本各地に残る蛇神伝説・龍神伝説の地に打ち込み、元となった伝承の力と共に日本全土の龍脈を掌握し、日本を構成する大地そのものを八岐大蛇の血肉として復活させようとしているのだ。この儀式が成功すれば、北海道を頭、沖縄を尾とする全長約3000kmの怪物が誕生することになるだろう。その過程で日本は壊滅し、その暴威は地球全体に向けられることになる。

PCたちは、この陰謀に立ち向かい、八岐大蛇の復活を阻止しなければならない。

そのためには日本全国を駆け巡り、あらゆる組織の力を借りた史上稀に見る一大討伐作戦を実行することになる。

最終決戦は出雲の地(島根県)に赴き、八岐大蛇の脅威を取り除くことができればシナリオは終了となる。

## シナリオの注意点

(※PLは読まないように)

このシナリオでは、シナリオ開始時に「PCの間の縁」の取得を行わない。その代わりに、NPCに対する縁を追加で1つ獲得させること。

このシナリオでは八岐大蛇と戦うことになるが「霊則」は一つあればすべての情報が分かることをあらかじめプレイヤーに伝えるとよいだろう。

また、このシナリオでは、「討伐作戦」という独自のルールを使用する。

詳しくは別項を参照すること。

## シナリオができた経緯

このシナリオは、「SAMURAI レポート」の第6号で初出となるシナリオである。

これまでのレポートで出てきた魅力的な組織やNPCを物語に組み込み、大きなことを成し遂げるシナリオを作りたいと思い立ち、神話の怪物である八岐大蛇と、日本各地の伝承を結びシナリオにしてみた。

シナリオの作成時には、日本どころか世界中の蛇と龍にまつわる神話伝承をまとめたサイト「龍学 -dragonology- (URL: <http://www.hunterslog.net/dragonology/index.html>)」を参考にさせていただいた。この場を借りて謝辞とさせていただきます。

## プロローグフェイズ

プロローグフェイズは以下のシーンとなる。基本的に、それぞれのPCごとのシーンとなり、他のPCは登場できない。

華札の配布(5枚ずつ)と初期アイテムの決定を行ったらプロローグフェイズを開始する。PC間の【縁】は前述の通り結ばないことに注意すること。

## シーン1 決戦、羅刹丸

シーンプレイヤー：PC1

### 解説

チュートリアルを兼ねた、羅刹丸とのバトルシーンとなる。このシーンで消費したリソース(華札・アイテム・生命力)はシーン終了時にすべて回復する。また、回数制限のあるアビリティのうち【魂魄散華】以外のはシーン終了後に使用回数が回復する。

このことを説明してから戦闘を行うこと。

なお、参加しているプレイヤー全員が「サムライブレイドTRPG」に慣れている場合は、チュートリアル用のセリフは省略すること。また、セッション時間が短い場合は、戦闘シーンを省略して結末を描写しても問題ない。

### ▼描写

PC1は修行のため、佐賀県武雄市にある「黒髪山」を訪れていた。かつて修験者の修行場だったこともあり、修業の場にはちょうどいい。

しかし、そこに因縁のある羅刹丸が現れ、勝負を挑まれることになる。

### ▼セリフ：羅刹丸

「(戦闘前)今日は随分ヘンピなところにいるじゃねえか。探すのに苦労したぞ。だが、いい場所だ。俺とてめえと、お互い1対1で殺り合うには最高だ!」

「(自身の攻撃前)まずは様子見だ。上級逢魔の攻撃、かわすためにはスペシャルしないと! 当たれば死ぬが、それはつまらない。その時は【武霊覚醒】でも使ってもっと楽しませろよ」

「(PCの攻撃前)俺の生命力は15点。一撃で削りきれたら褒めてやる。そら、できることはなんでも試してみろ!」

### 戦闘について

上級逢魔

羅刹丸(チュートリアル)

### 勝利条件

- ・羅刹丸を倒した
- ・ターゲットリミットが終了した

### リミット

ターゲットリミット：1サイクル

ボーナスリミット：1サイクル

1サイクル以内に戦闘終了した場合、PC1は勝利ボーナスとして任意のアイテムを1個獲得する。

### 結末

これからさらに激しい戦闘になるというところで、突如天空から1本の柱——杉の大樹が落ちてくる。

大樹が貫いた場所を中心に、周囲に強力な逢魔の結界が展開していく。

「この気配……階<sup>きざし</sup>の旦那か。チッ、相変わらず気に入らん仕掛けだぜ。……興が削がれた。また今度遊んでやらあ」

羅刹丸はシーンから退場し、このシーンは終了となる。

### 敵の配置

	6	5	4	3	2	1	X
六			羅刹丸				
五							
四							
三							
二							
一							
零							

※羅刹丸…羅刹丸(チュートリアル)

羅刹丸 (チュートリアル)	種別	難易度	移動攻撃	全力攻撃
	上級	+10	《刀剣/身体6》 ダメージ6点	《刀剣/身体6》 ダメージ7点
攻撃役	生命力	15	間合	出現ポイント
			1~2	六・四
特殊能力：なし				

# そら かせ 天に叢雲、華に劍風

作：一乃瀬友樹  
いちのせゆうき

## シーン2 諏訪大社を訪れる

シーンプレイヤー：PC2

### 解説

まだ新米の魂傭士である日比野こよみは、地方の逢魔災害とその実情を見聞するために、長野県諏訪市にある諏訪大社を訪れていた。

PC2はその護衛兼お目付け役として同道している。

### ▼セリフ：日比野こよみ

「これがミシャグジ様……。神道とは別の、もっと古い土着信仰なんですわね……」

「前に日乃本総理から、日本神話と逢魔の関係について伺いましたけど、ミシャグジ様信仰の頃にはまだ逢魔は現れていなかったんでしょうか……」

### 結末

日本神話以前の古代信仰に思いを馳せている様子のこよみの目の前に、巨大な柱——杉の大樹が突き刺さる。慌ててかばってその場を離れると、周囲は強力な逢魔の境界に覆われてしまった。

この分ではただの観光気分では終われないだろう。

## シーン3 平井清子の託宣

シーンプレイヤー：PC3

### 解説

陰陽師であるPC3は、平井清子の召集に応じ陰陽寮に参じていた。

札を繰る平井清子は、常にないほどの危機感を感じているようだった。

### ▼セリフ：平井清子

「このような卦、これまで見たことも聞いたこともない。否、神代の記録にまで遡ればあるいは……」

「よう来たな、PC3。事態は切迫し、最悪の未来が迫りつつある。この日本ばかりでなく、世界の危機が」

「敵の術者に先手を許した。後手となった我らだが、まだ未来は決さず。PC3よ、火急の任である。至急調査し、自ら判断し難局を乗り切れ」

### 結末

報告し指示を仰ぐほどの時間は残されていない、ということか。

PC3はすぐに調査を開始した。危機はすぐそこに迫っている。

## シーン4 人類の黄昏

シーンプレイヤー：PC4

### 解説

PC4は内閣CDC本部へ呼び出されていた。巨大なモニターに映された日本地図を前に、センター長でもある総理大臣日乃本たかしが腕組みしたまま、なにやらレクチャーを受けている。

### ▼セリフ：日乃本たかし

「ったくよお。今回はいいようにやられたな」

「北海道から沖縄まで、日本全国8ヶ所に対する同時攻撃か……」

「いや、俺の考えじゃ、そんなもんじゃすまないんだらうさ。攻撃をするだけってんなら、いの一撃に東京をやる」

「ったく、どいつもこいつも、俺を日本国最後の総理大臣にしたがりやがって。俺あ、ただの日本が好きなおっちゃんだつうのな」

「つつーことで、PC4。おめえは霊亀だな。守りの要。いいことじゃあねえか。この日本、ぱしっと守ってくれや！」

### 結末

日本地図には8箇所マークが付けられている。北海道、青森、長野、神奈川、和歌山、香川、佐賀、沖縄……。たしかに、攻撃目標としては疑問が残る。

とてもひとりではカバーできる範囲ではない。だが、事態は一刻を争う。足を止めて考えている時間などない。

### イベント：討伐作戦

(この項目はメインフェイズ開始時に説明すること。この箇所をコピーして渡しても良い)

一部の断片を調査後、「討伐作戦」と書かれた特殊な断片(【神話】)が開示されることがある。

これらの断片は、通常とおりの開示判定としてPCが調査しても構わないが、PCが所持している【縁】を使用することで手番を消費せずに判定を行うことができる。【縁】を使用する場合、使用する【縁】の人物名の横にある【絆】にチェックを入れること。

【縁】を使用した場合、該当するNPCが所属する組織と共に討伐作戦に挑むマスターシーンが挿入される。

討伐作戦の目標値は「5」である。

【縁】ひとつにつきサイコロを1個振ることができる。複数の【縁】を同時に使用することもできる。サイコロの出目の合計が目標値を超えると討伐成功となる。この判定に、PCの手札を使用してもよい。

討伐作戦に成功すればするほど、クライマックスフェイズの戦闘は楽になるだろう。

なお、討伐作戦には以下の【縁】は使用できない。

他PCへの縁 / 階薫 / 八岐大蛇

## メインフェイズ

メインフェイズの中で【斬札展開】を行ったPCがいる場合、クライマックスフェイズの前にカルマフェイズを挿入すること。

メインフェイズ中のイベント「討伐作戦」については、前ページを参照すること。

## リミット

メインフェイズのリミットは2サイクルである。リミット以内に【剣戟】を開示できなかった場合、日本の国土と人々の魂を糧に八岐大蛇が復活し、世界は崩壊することになる。開示することができれば、クライマックスフェイズで八岐大蛇との戦闘となる。

## カルマフェイズ

カルマフェイズでは【斬札展開】を行ったPCがシーンプレイヤーとなり【土命】を追加できる。GMは全PCが【斬札展開】できるように案内すること。

「カルマフェイズシーン表」を用いてシーンの雰囲気を出して「PCが何のために戦うのか」を確認する。PCの武霊刀の設定なども踏まえながら演出するといいたい。

## クライマックスフェイズ

### シーン5

バトルシーン

### 解説

八岐大蛇封印の地、出雲にて最終決戦を行う。

エネミーデータは八岐大蛇（首）、八岐大蛇（胴）、八岐大蛇（尾）の3種類である。

八岐大蛇（首）は、クライマックスフェイズまでに生き残った大蛇の首の数だけ出現する。すべての首を討伐した場合は、八岐大蛇（胴）、八岐大蛇（尾）との戦闘となる。

また、八岐大蛇は本質的に災害であり、逢魔ではないため、逢魔アビリティは使用しない。

【霊測】を1つ使用すれば八岐大蛇の首・胴・尾すべてのデータが公開される。

### 戦闘について

神話級逢魔

八岐大蛇（首）

八岐大蛇（胴）

八岐大蛇（尾）

## 勝利条件

バトルシーンの勝利条件は「八岐大蛇（胴）を倒す」である。なお、このバトルシーンにはリミットは存在しない。

## 結末

勝利条件が満たされた段階で戦闘終了となり、バトルシーンは終了する。残った逢魔は撤退する。

## エピローグフェイズ

PCたちの奮闘により、日本は——世界は救われた。

それぞれのPCの物語を、プレイヤーと話し合いながら結末を紡いでいくことになる。

プレイヤーズコールが発生している場合は、その演出も行うこと。

## 功績点について

本シナリオにおいてのボーナスは以下のとおりである。

- ・八岐大蛇を倒した 3点
- ・すべての首を討伐した 2点

八岐大蛇 (首)	種別	難易度	移動攻撃	全力攻撃
	神話級	+20	《爪牙/深淵6》 ダメージ6点	《爪牙/深淵6》 ダメージ7点
攻撃役	生命力	<b>12</b>	間合 0~1	出現ポイント ランダム
特殊能力：蛇毒 ダメージを与えた対象に【猛毒】を与える				

八岐大蛇 (胴)	種別	難易度	移動攻撃	全力攻撃
	神話級	+20	《異形/練達3》 ダメージ5点	《異形/練達3》 ダメージ6点
攻撃役	生命力	<b>60</b>	間合 0	出現ポイント 三・3
特殊能力1：八塩折の毒 <sup>やしおりの</sup> バトル中1回、全力攻撃のダメージを+20する。				
特殊能力2：再生能力 サイクルエンド時に自身の生命力が1点でも残っている場合、最大まで回復する。				

敵の配置							
	6	5	4	3	2	1	X
六							
五							
四							
三				胴			
二							
一	尾						
零							

※胴…八岐大蛇（胴） 尾…八岐大蛇（尾）

八岐大蛇 (尾)	種別	難易度	移動攻撃	全力攻撃
	神話級	+20	《神器/才能8》 ダメージ3点	《神器/才能8》 ダメージ4点
攻撃役	生命力	<b>20</b>	間合 2~3	出現ポイント 一・6
特殊能力1：草を薙ぐ尾 間合に入っているすべてのPCを同時に攻撃する。				
特殊能力2：神域の龍 ダメージを与えたPCに【呪縛】のBSを与える。				

# ハンドアウト



## 士命

ハンドアウトPC 1

強敵に挑み勝利する

推奨魂魄・職業

推奨サンプルキャラクター

応龍・任意

修羅の末裔

あなたは修行中の魂魄士だ。今回の修行の場所に選んだのは、かつては靈験あつたかな修験道の修行地でもあった黒髪山。

この地でさらに技を磨こうとしたあなたの前に、突然羅刹丸が現れ勝負を挑んでくる。思った以上にいい修行になりそうだ。

あなたの「士命」は、強敵に挑み勝利することである。

縁 : 羅刹丸

感情 : 自由

特記事項 : 特になし

# ハンドアウト



## 士命

ハンドアウトPC 2

事件の顛末を報道する

推奨魂魄・職業

推奨サンプルキャラクター

鳳凰・ジャーナリスト

駆けつける雷火

あなたは日比野こよみの護衛兼お目付け役として同道している魂魄士だ。こよみとあなたの取材の成果は「SAMURAIレポート」としてSAMURAIの広報部で扱われている。

今回の取材は諏訪大社に伝わる古代宗教ということだったが……

どうにも、それどころではなくなりそうだ。あなたの「士命」は、事件の顛末を報道することである。

縁 : 日比野こよみ

感情 : 自由

特記事項 : 特になし

# ハンドアウト



## 士命

ハンドアウトPC 3

神話級の危機を回避する

推奨魂魄・職業

推奨サンプルキャラクター

麒麟・任意

電脳の式使い

陰陽師としての師である平井清子から呼び出しを受けたあなたは、未曾有の災害が起こる未来を告げられる。

日本に……否、世界に、神話級の災害が迫っているというのだ。危機を回避する時間はほとんど残されていないが、それでも足を止めるわけにはいかない。

あなたの「士命」は、神話級の危機を回避することである。

縁 : 平井清子

感情 : 自由

特記事項 : 特になし

# ハンドアウト



## 士命

ハンドアウト PC 4

逢魔の真の目的を阻止する

推奨魂魄・職業

推奨サブルキャラクター

霊亀・任意

現世の十字軍

あなたは、内閣CDCにその身を置く魂魄士だ。内閣CDCが狙んだのは、全国8ヶ所にも及ぶ逢魔の同時攻撃だった。先制攻撃を許し後手に回ったが、これは終わりではなく始まりなのだとしてら……。

危険がまた去っていないならば、対抗する手段もあるはずだ。

あなたの「士命」は、逢魔の真の目的を阻止することである。

縁 : 日乃本たかし

感情 : 自由

特記事項 : 特になし

# 断片



## 初期断片

杉の大樹

日本全国に突如打ち込まれた杉の大樹。地面に突き刺さると同時に、周囲に強力な逢魔の境界を展開している。

指定特技	← 星辰		/ 才能 9		→
難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input checked="" type="checkbox"/>	PC② <input checked="" type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 初期断片 開示

杉の大樹

追加断片↓

八岐大蛇

八本の杉は、元々は斐伊神社で奉られていたものである。八本の首を持つ怪物の首をそれぞれ封じこめ、二度と現世に蘇ることがないようにとの願いを込めて……。しかし、今やそのすべては解き放たれつつある。八本の首を持つ怪物——八岐大蛇の復活は近い。

# 断片



## 初期断片

階薫

八柱将第三位にして、黒魔将の名を持つ強力な逢魔。PC1が遭遇した同じく八柱将である鳴魔将、羅刹丸が口にしたところから、今回の事件の首謀者であると目されている。

指定特技	← 常夜		/ 感性 2		→
難易度	下級 <input type="checkbox"/>	中級 <input checked="" type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input checked="" type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input checked="" type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 初期断片 開示

階薫

追加断片↓

黒叢雲

誰に対しても敬語を使う感無礼な態度の僞男。しかし、その実態は仲間であるはずの逢魔や他の八柱将すら手駒として利用する冷徹な策謀家である。彼は今回のために生み出した新たななる術式「黒叢雲」を用いて、太古に存在した災厄を喚び起こそうとしている。

# 断片

文ノミ



## 初期断片

### 逢魔の結果

杉の大樹と共に展開された逢魔の結果。  
この結果自体にも意味があるようだが……。

指定特技	< 神秘 / 深淵 5 >			
難易度	下級 <input type="checkbox"/>	中級 <input checked="" type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input checked="" type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 初期断片 開示

### 逢魔の結果

追加断片↓  
「なし」

普通の人間では近付くことさえ難しい結果としての特性だけでなく、この結果に取り込まれた存在を、時間をかけて逢魔する作用があるようだ。早急に手を打たねば、撃ち込まれた結果の中は野生動物や植物が変じた低級の逢魔があふれることになるだろう。

これらの逢魔は、自動的に階層に従い配下となるように調整されている。

# 断片

文ノミ



## 初期断片

### 攻撃された場所

杉の大樹は日本全国8ヶ所に撃ち込まれた。  
大都市圏や対逢魔施設や拠点などではないという  
ことは、攻撃された場所には必ず意味があるはず  
だ。

指定特技	< 探求 / 理知 9 >			
難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input checked="" type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 初期断片 開示

### 攻撃された場所

追加断片↓  
「集合」

杉が撃ち込まれた場所には、すべて蛇や龍にまつわる伝承がある。  
もちろんそれらが相互に繋がりがあわけてはなく、関連のない別々の伝承  
である。

古来より蛇や龍は水害や鍛鉄と関連付けられてきたものだが……。  
日本神話に関連する逢魔が現実存在するように、これらの伝承の怪物も実  
在したのかもしれない。  
その縁の地には、その力が遺されてもいるのだろうか。

# 断片

文ノミ



## 追加断片

### 八岐大蛇

日本書紀にも古事記にも描かれた怪物。  
八本の首と八本の尾を持ち、八ツの山と八ツの谷  
ほどの大きさを誇るといふ、災厄にして災害であ  
る。  
高天原を  
追われた須佐之男命に討たれたとい  
うが……。

指定特技	< 怪物 / 才能 3 >			
難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input checked="" type="checkbox"/>	PC② <input checked="" type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 追加断片 開示

### 八岐大蛇

追加断片↓  
「扉の目的、討伐作戦の挿話すべて」

神話が現実を伝えているのなら、八岐大蛇は逢魔とは源を異にする存在である。  
台風などの天災に近い存在と考えた方がよさそうだ。  
力を持っているてもその方向性は無秩序であり、過ぎ去るのを待つこともできる  
だろう。

現世に災厄を討つ神がいなくても、神の欠片を受け継ぐ者たちがいる。  
それこそが魂魄士。あなたたちだ。  
嵐が過ぎ去るのを待つために刃を持っているわけではないはずだ。

# 断片



## 追加断片

くろのむら雲  
黒叢雲

階薫の仕掛けた術式。  
その効果は結果をとおして確かに発揮しつつあ  
る。

指定特技	< 刻印 / 練達 11 >				
難易度	下級 <input type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input checked="" type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input checked="" type="checkbox"/>	PC④ <input checked="" type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 追加断片 開示

追加断片↓  
討伐作戦の挿話すべて

「境界を展開している杉の大樹は、もともと八岐大蛇の首を封じていたものである。」

神代より続く封印は、八岐大蛇の首の力と同一のものとなっている。  
この封印には、八岐大蛇の力を与え復活させようという目的があるのだ。  
敵は策謀家と名高い階薫。それだけが目的なのだろうか……。  
しかし、時間をかければかけるほど事態が悪化するのには確実だ。

# 断片



## 追加断片

集合

神や仏、悪魔など、力ある存在を同一のものとな  
み  
なす考え方。  
人の想いは神話をねじ曲げ、伝承を強固なものに  
していく。

指定特技	< 継承 / 理知 5 >				
難易度	下級 <input type="checkbox"/>	中級 <input checked="" type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input checked="" type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input checked="" type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 追加断片 開示

追加断片↓  
討伐作戦の挿話すべて

杉が撃ち込まれた場所には、その土地の神話や伝承が根付いている。そしてそ  
の神話や伝承の元となった存在が宿っている。

蛇や龍であるという属性を八岐大蛇と同じ属性として重ね束ねることで、集合  
を行うことができるようになる……。  
それその土地にあった特性は、すべて八岐大蛇に奪われることになるだろう。  
そうなる前に、少しでも早く打ち倒す必要がある。

# 断片



## 追加断片

きざしはつかる  
階薫の目的

八柱将の中でも策謀家と名高い階薫。  
その目的は、常にいくつもの目的を持ち、最小の  
コストで最大の結果をもたらすように采配されて  
いるというが……。

指定特技	< 秩序 / 才能 2 >				
難易度	下級 <input type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input checked="" type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input checked="" type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input checked="" type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

## 追加断片 開示

きざしはつかる  
階薫の目的

周囲にいるものを達魔化させる力は、本来達魔ではない八岐大蛇にも作用する。  
八つの首が達魔化すればその胴体も尾もすべてが階薫への忠誠を植え付けられ  
達魔となる。

そして、胴と頭は土地を結びつける気の流れ——龍脈によって繋がっている。  
日本全国に撃ち込まれた八岐大蛇の頭は、龍脈さえも己のものとして、日本という  
国土そのものを肉体とする全長役3000kmに達する巨大な龍型の達魔となるだ  
ろう。

そのようなものに対抗する術は、人類にはない。  
2サイクル終了までに剣戟の開示を完了していない場合、世界は滅びる。



ダンペン

# 断片



神話を超えて

## 剣戟

この断片は追加断片四つが開示されると公開される。

神話の怪物に対して立ち向かう人がいる。

英雄としての力を持った者。英雄としての力を失った

者。英雄で足りない者。

人々の想いと力は、神話に届くのだろうか。

指定特技	<	人徳	/	才能 4	>
難易度	下級 <input type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input checked="" type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input checked="" type="checkbox"/>	PC② <input checked="" type="checkbox"/>	PC③ <input checked="" type="checkbox"/>	PC④ <input checked="" type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

神話を超えて

## 剣戟 開示

神なき世にも人はいる。想いをつなぐ絆がある。

その力こそが、神話を超え、未来を紡ぐ剣となる。

敵は神々の地、出雲——島根県と鳥取県の県境にある斐伊川流域にその姿を現すだろう。

ダンペン

# 断片



北海道

洞爺湖

## 挿話

討伐作戦。

この地には、蛇の軍勢を率いた翼を持つ毒蛇オヤ

ウカムイの伝承がある。

討伐作戦を実行しない場合、クライマックスフェ

イスで各サイクル開始時に3体の下級達魔を追加

で登場させる。

指定特技	<	破壊	/	身体 2	>
難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

北海道

洞爺湖

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。

クライマックスフェイスに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。

ダンペン

# 断片



青森県

岩木山神社

## 挿話

討伐作戦。

この地には、鬼神太夫という電神が乗り移った刀鍛冶

の伝承がある。鍛冶場では正体を表し炎を吹き付け、魔

剣を鍛えたという。

討伐作戦を実行しない場合、クライマックスフェイス

に登場するすべてのエネミーの攻撃力を+1する。

指定特技	<	神器	/	才能 8	>
難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

青森県

岩木山神社

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。

クライマックスフェイスに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。

ダンペン

# 断片



長野県

諏訪大社

## 挿話

討伐作戦。

ミシャグジ様と呼ばれる日本神話よりも古い神の伝承が残る土地であり、古来宗教が日本神話との集合を行い取り込まれたことを示している。

討伐作戦を実行しない場合、八岐大蛇は遠魔となる。すべての八岐大蛇は、遠魔アヒリライ「刹那の瞬撃」を使用できるようになる。

指定特技 < 神秘 / 深淵 5 >

難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

長野県

諏訪大社

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。

クライマックスフェイズに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。

ダンペン

# 断片



神奈川県

江ノ島

## 挿話

討伐作戦。

江ノ島は北条氏の家紋である三鱗紋の縁起にもあるように願いを叶える龍が住む土地である。

その力を悪用されれば、それはPCたちの運命に悪影響を及ぼすだろう。討伐作戦を実行しない場合、クライマックスフェイズでのすべての判定で、5の出目をすべて1として読み替えること。

指定特技 < 祈祷 / 才能 11 >

難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

神奈川県

江ノ島

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。

クライマックスフェイズに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。

ダンペン

# 断片



和歌山県

沖島

## 挿話

討伐作戦。

沖島にある深蛇池は、周辺地域を荒らし回っていた大蛇を倒すため、役行者・小角が神剣を得たとする伝承が伝わっている。

蛇殺しの神剣の力を取り込めば、大蛇の力は更に増すだろう。討伐作戦を実行しなかった場合、クリティカルヒット以外のダメージをすべて0にする。

指定特技 < 盾 / 才能 6 >

難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

和歌山県

沖島

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。

クライマックスフェイズに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。

ダンペン

# 断片



香川県 仲多度郡

## 挿話

討伐作戦。  
仲多度郡満濃池に住む龍は、小蛇に姿を変えることができ、水さえあれば元の龍の姿に戻ると伝えられている。  
逆に言えば、蛇を空翔ける龍に変化させることもできる。  
討伐作戦を実行しない場合、クライマックスフェイズに登場するすべてのエネミーの移動力を2に変更する。

指定特技 < 異形 / 練達 3 >

難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

香川県 仲多度郡

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。  
クライマックスフェイズに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。

ダンペン

# 断片



佐賀県 黒髪山

## 挿話

討伐作戦。  
十代でありながら三年で九州の王となった。鎮西八郎源為朝の蛇退治の舞台となったのが黒髪山である。  
その記憶、知識を受け継げば、魂魄士の戦い方を知らずれを越える力を得るだろう。  
討伐作戦を実行しない場合、クライマックスフェイズ中のPCの手札上限は4枚となる。

指定特技 < 修行 / 練達 9 >

難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

佐賀県 黒髪山

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。  
クライマックスフェイズに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。

ダンペン

# 断片



沖縄県 普天間洞窟

## 挿話

討伐作戦。  
普天間洞窟にある普天間宮には女神が住むというその神威を断ち切り土地に害をなしたと伝えられている大蛇の伝説が残る。  
神威を断ち切るほどの悪意を手に入れれば、更に強力な存在となるのは間違いないだろう。  
討伐作戦を実行しなかった場合、GMはクリティカルヒットの倍率を1段階減少させることができるようになる。

指定特技 < 気功 / 身体 11 >

難易度	下級 <input checked="" type="checkbox"/>	中級 <input type="checkbox"/>	上級 <input type="checkbox"/>	特級 <input type="checkbox"/>	特殊 <input type="checkbox"/>
推奨	PC① <input type="checkbox"/>	PC② <input type="checkbox"/>	PC③ <input type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input checked="" type="checkbox"/>

沖縄県 普天間洞窟

## 挿話 開示

討伐作戦は成功した。  
クライマックスフェイズに登場する八岐大蛇(首)が1体減少する。