

すいぎよ まじ 水魚の交わり

作：海苔輔のりすけ

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：1サイクル

セッション予告

水魚の交わり。

「魚は水があってこそ生きられる」ことから「水と魚のように切っても切れない親しい関係」という意味である。此度はそんな、切っても切れない主従の物語。

サムライブレイドTRPG「水魚の交わり」

サムライの魂、ここに剣斬！

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：徳川葵の身辺警護役。

「駆けつける雷火」

PC2：アラブラー・オベックスの

身辺警護役。

「剣術小町」

PC3：日乃本たかしの身辺警護役。

内閣のCDCに所属。

「電脳の様使い」

(SAMURAI レポート第2回より)

PC4：特務室所属。要人警護のために派遣。

「桜代紋の番人」

調整について

(※PLは読まないように)

本シナリオ「水魚の交わり」の最適人数は4人である。3人で遊ぶ場合は、以下のように修正を行う。

◎メインフェイズ中「断片 日乃本たかしの激励」は自動的に開示されるものとする。

◎クライマックスフェイズのエネミーから「雄呂血」を取り除く。

◎逢魔アビリティ【身代わりの賛】は使用しない。

背景

(※PLは読まないように)

羅刹丸の配下である蘭丸は功績をあげて主に認めてもらうべく、策を弄した。自ら変装してSAMURAI関係者の要人たちと会い、隙をついて誘拐。そのまま始末することで、逢魔による侵攻を容易にするというものだった。

一度は賛同した羅刹丸だったが「だまし討ちは性に合わない」と人質の解放を指示。止む無く指示に従い消沈する蘭丸。しかし、羅刹丸から「お前なら策が無くても魂魄士に勝てる」と檄を飛ばされて俄然やる気になった蘭丸はホテルの一室で魂魄士たちを迎え撃つ。

一方の魂魄士側。いずれも主人とあっていい存在の人物を護衛する立場ながら、逢魔に不覚を取ってしまう。何とか救出できたとしても、それで許されるものではない、不祥事と言っても良いような事態だ。逢魔たちを倒して汚名返上となるだろうか。

PCが護衛対象を助けた上で、蘭丸の野望を打ち砕くことができればシナリオは終了である。

シナリオの注意点

(※PLは読まないように)

このシナリオは、シナリオ開始時点で「菖蒲に八橋」の札を除外しておくこと。今回のシナリオではこの札は「徳川葵の想いが込められた札」として、通常よりも強い効果がある。

ルールブック掲載のオリジナル華札を使用している場合は、この札のイラストに彼女が使用されていることから、分かりやすいのではないと思われる。

また、このシナリオではメインフェイズ開始直後に「追撃判定」というものが発生する。詳しくは「メインフェイズ」と「追撃判定の流れ」を参照して欲しい。

「追撃判定」は華札の回転がかなり加速するルールである。GMは「追撃判定」中にPC1以外が【斬札展開】出来るように案内すること(PC1が【斬札展開】すると思われる「泪酒」の役に必要な「菖蒲に八橋」の札を入手できるのは追撃判定終了後である)。

シナリオができた経緯

このシナリオは「TRPGフェス2018」内の「ドレコパーティ inサムライブレイド」で使用したものである。制限時間が諸々込みで「5時間弱」という状況だった為、シナリオの進行と「サンプレを遊んでいる」という満足度、そして華札の回転という三つをどうやって並行させるかという思考の上で作られた。

実際のところ、セッションは功績点算出の時点で約3時間半だった。サムライブレイド経験者がある程度集まったという事情も手伝ったものの、当初の目的は達成できたと言えるだろう。

プロログフェイズ

プロログフェイズは全員が同じ場所にいる状況から始まるマスターシーンのみである。

華札の配布（PC 4 人のときには 5 枚ずつ、3 人の時は 6 枚ずつ）と初期アイテムの決定を行ったらプロログフェイズを開始する。PC 間の【縁】はプロログフェイズ終了時に結ぶものとする。

シーン 1

マスターシーン

解説

全員が各々の任務に従ってホテルの立食パーティに参加している最中に逢魔が出現する。要人たちを行方不明にして（これは【逢魔の業】の効果である）退場する。このシーンでは顔見せだけとなる。各々に士命を再確認してもらうシーンとなる。

尚、羅刹丸のセリフだが、本人が考えたものではなく側近の蘭丸が考えていて、本人はカンペを読んでいる、という裏設定がある（ここを描写するかどうかは GM の任意である）。

▼描写 1

OEDOシーサイドホテル。日本有数の高級ホテルであるこの地に、あなたたちはいる。今日は、アラブラー・オペックス歓迎の立食パーティが催されているのだ。アラブラーはSAMURA Iに巨額の融資を持ちかけてきたアラブの石油王。そんな彼を歓迎すべく開かれたパーティには大勢の人が招かれていた。政財界から、SAMURA I本部から、そして警備のために警視庁から。そんな中、あなたたちは各々の役割を果たすべく立食パーティに参加していた。

（各々のキャラクターロールを挟み、シナリオ縁の対象とロールプレイを挟む。ひとしきりロールプレイが終わった所で描写 2 へと移行する）

想定される状況の一例を以下に示す。

PC 1

・日頃から徳川葵に付き従っている。
・今日も葵の警護がてら一緒にパーティに参加している。

PC 2

・外国からの要人ということでSAMURA I本部から派遣された警備員。
・アラブラーと面会・挨拶。

PC 3

・外国要人を迎えるべく、総理自ら出迎える。
・「くれぐれも粗相の無いように」と言われつつ総理の警護として付き従う。

PC 4

・特務室の杉山から「それとなく」今回のパーティについて知らされる。
・SAMURA Iと協力して要人の警護に当たるように言われる。

▼描写 2

突如として室内が暗くなる。あたりは騒然として、食器を落として割れる音や悲鳴が聞こえてくる。先程まであなたの近くにいた人ともはぐれてしまう。

正面の演台にスポットライトが当たったかと思うと、そこにいたのは鳴魔将・羅刹丸だった。

▼セリフ：羅刹丸

「はーっはっはっはっ、ごきげんよう皆様。パーティという事で、逢魔を代表して私羅刹丸が参上させていただきました。ただ来ただけではつまらない、ということで、一風変わったゲームを用意させていただきました。ここにいたご要人のうち何名かを、我々の手の者によってさらわせてもらった。どうか皆さまには、彼らを見つけ出してもらいたい。あまり時間がかかるようでは…彼らの身がどうになってしまうのか、それは保証しかねます。制限時間は 1 時間だ。では、頑張ってお探してください。はーっはっはっはっ…」

▼描写 3

高笑いをあげながら、羅刹丸の姿は一瞬のうちに掻き消えた。途端に室内に明かりが戻る。周りは依然として騒然としている。先程の羅刹丸の言葉が本当たるとすると、誰かいないのははずだ。調べてみると、3 人がいなかった。

今回の主賓であるアラブラー・オペックス。

徳川財団の一人娘である徳川葵。

そして、日本国内閣総理大臣日乃本たかし。

これは一大事だ。

結末

シーンを終了する前に、必ずここで全員合流するように誘導すること。

各々が合流し、調査を開始したらシーンを終了する。

メインフェイズ

プロログフェイズが終了した時点でPC間の【縁】を結ぶ。本シナリオでは特殊な処理として【縁】を結んだ者同士で華札の交換を行っても良いものとする。

メインフェイズでは通常のサイクル進行の前にマスターシーンとして「追撃判定」が発生する。「追撃判定」が終了後、通常のサイクル進行でシーンが開始される。

リミット

メインフェイズのリミットは 1 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、OEDOシーサイドホテルは逢魔の手に完全に落ちてしまい、今後の逢魔侵攻の拠点となってしまふ。【剣戟】が開示されていればホテルの占拠が完了する前に蘭丸と戦うことができる。

イベント

メインフェイズ開始直後にマスターシーンとして「シーン 2」が挿入される。

追加サイクルが終了した後、時間に余裕があればマスターシーンとして「シーン 2.5」を挿入してもよい。

シーン2

マスターシーン

解説

このシーンは「追撃判定」を行う。「追撃判定」とは、複数の特技を使用した判定によって捜査を進めることを表現した判定である。「追撃判定」の結果によって報酬またはペナルティが発生する。

追撃判定の設定値については「追撃判定シート」に記されている通りである。本シナリオでは、1回判定する毎に10分程度経過するものとして扱う。

追撃判定成功…任意のアイテムを1つ獲得する。なお【霊測】を所持していない場合は【霊測】を優先して渡すこと。

「判定可能回数」を2回以上残して成功した場合、獲得できるアイテムが2つになる。

追撃判定失敗…要人たちを救出することはできたが、逢魔から手酷く反撃を受けてしまった。

全PCは生命力を2点減少させる。

▼描写1（追撃判定前）

あなたたちは行方不明者を探すべくホテル内を探して回る。それほど遠くまで連れ去られたとは思えない。皆で分担して、様々なところを探し回り、早く見つけ出そう。

▼描写2（追撃判定成功）

あなたたちは無事要人たちを見つけることができた。少々疲れてはいるようだが命に別状はなさそうだ。

徳川葵があなたたちに感謝の気持ちとして、手に持ったアイテムを渡しながら話しかけてきた。

▼描写3（追撃判定失敗）

あなたたちは何とか要人たちを見つけることができたが、逢魔から手傷を負ってしまった。徳川葵があなたたちを心配そうに見ながら話しかけてきた。他のNPCも礼を言うてくる。

▼セリフ：徳川葵

「助けてくれてありがとう、感謝するぞ！」
（成功時）「お礼に、わらわの私物からこれをプレゼントしよう」

（失敗時）「怪我は大丈夫か？わらわ達の為に、すまぬ」

「わらわはお主たちを見守る事しか出来ぬ。それが歯がゆくて仕方がないが、お主らであればきっと羅刹丸を打ち倒すことができるだろう…どうか、頼むぞ！」

（華札「菖蒲に八橋」をPCに渡す。誰が受け取っても良いが、シーン終了時に手札上限に合わせて華札の枚数を調整すること）

結末

葵の想い（華札）を受け取ったところでシーンが終了する。初期断片「ホテル内に潜む逢魔」を公開する。

この後は通常通りのメインフェイズを進行的すること。OEDOシーサイドホテル内の探索であり、シーン表を振るかどうかはGMの任意で決定しても構わない。

シーン2.5

マスターシーン

解説

羅刹丸が蘭丸に檄を飛ばすシーン。蘭丸は俄然やる気になり、普段以上の力を発揮する。

▼描写

OEDOシーサイドホテルの最上階。そこではうなだれる蘭丸を前に羅刹丸が檄を飛ばしていた。

▼セリフ：羅刹丸・蘭丸

羅刹丸「わりいな、やっぱ俺の性に合わねえんだ、ごちゃごちゃと策をめぐらすっていうのは」

蘭丸「いえ、こちらこそ、巻き込んでしまい申し訳ありません」

羅刹丸「そういう面倒なのは孔明の奴に任せておけばいい。お前もそんな細げえことが得意ってわけじゃねえだろ？」

蘭丸「わ、私は羅刹丸様のお役に立ちたいと思って……」

羅刹丸「お前だったら、そんな小細工無しでも俺を超えられる。いや、ひょっとしたらもう俺を超えているかもしれないな」

蘭丸「羅刹丸様……そこまで、私を……」

羅刹丸「おそらく、この後魂魄士どもがこの部屋に押しかけてくるだろう。どうだ？お前ひとりであいつらと戦ってみないか？」

蘭丸「……分かりました、不肖蘭丸、必ずや羅刹丸様の期待に応えて見せます！」

羅刹丸「……いい答えだ。一匹、お前の手助けとなるような奴を呼んでおいた（構机を呼び出す）。あとはお前に任せた」

結末

羅刹丸が煙のように消えたところでシーンが終了する。

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。

クライマックスフェイズ シーン3

バトルシーン

解説

OEDOシーサイドホテルの最上階、スイートルームでの蘭丸との対決シーンである。蘭丸は羅刹丸の檄により普段よりも高水準の能力を発揮する。蘭丸のロールプレイをするときには「主（羅刹丸）に信頼されて嬉しい」「主の気持ちに報いるために頑張る」という気持ちを込めるといいだろう。

▼描写

OEDOシーサイドホテル最上階。

普段なら立ち入ることもないようなフロアまであなたたちはやってきた。スイートルームの奥からは、扉の外からでも感じられるほどの妖気が漂ってくる。

扉を開けると、中で待ち構えていたのは羅刹丸の配下である蘭丸だった。しかし羅刹丸の姿はない。どうやらあなたたちの相手をするのは、目の前にいる蘭丸のようだ。

戦闘について(データはルールブック参照)

上級逢魔

蘭丸 構机

中級逢魔

夢魔 雄呂血 塗壁

下級逢魔

二爪 (+サイクルスタート時に2体召喚)

蘭丸の持つ逢魔アビリティは以下の通りである。

上位

真魔覚醒 殺戮の嵐

常世の波動 黄泉路還り※

下位

逢魔の業※

刹那の瞬撃 破滅の魔剣 身代わりの贅

※【黄泉路還り】は、断片「蘭丸の思惑」が開示されていれば「冥土の土産」へと変化する。

※【逢魔の業】はプロローグで要人たちをさうために使用している。

蘭丸はサイクルスタートで【常世の波動】を使用する。手番が来たら【殺戮の嵐】を使用して、2人以上に攻撃が命中したら【破滅の魔剣】を使用する。そして即座に【刹那の瞬撃】を宣言し、まだ覚醒していないPCを優先的に狙う。攻撃を受けそうになったら「二爪」を【身代わりの贅】で呼び寄せること。

上級逢魔は【真魔覚醒】をするということをしそれとなくPLに促し、覚醒前にPCが最大火力のリソースを切らないように誘導すること。【真魔覚醒】後は【破滅の魔剣】を再使用することをPLに宣言する。

戦況次第ではあるが、2サイクル目以降の下級逢魔召喚は無くてもいいだろう。

このシナリオでは、断片「日乃本たかしの激励」が開示されていれば全PCに【GS神撃】が付与される。忘れがちなので、戦闘開始前に確認すること。

勝利条件

バトルシーンの勝利条件は「蘭丸を倒す」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

エピローグについてはセッション毎に変わるものだと想定しているため、描写やセリフは記さない。

功績点について

本シナリオにおいてのボーナスは特に指定していない。

敵の配置

	6	5	4	3	2	1	X
六							
五				蘭丸		構机	
四	夢魔						
三			雄呂血				
二			蘭丸		二爪		
一			塗壁				
零							

※雄呂血・雄呂血

蘭丸	種別	難易度	移動攻撃	全力攻撃
	上級	+10	《喜/練達12》 ダメージ5点	《喜/練達12》 ダメージ7点
攻撃役	生命力	20	間合	出現ポイント
			0~1	五・3/二・4
特殊能力1：二回行動 出現ポイント2つにコマを配置。各手番で行動する。				
特殊能力2：配下召喚 サイクルスタートに増援として防衛型の「下級逢魔」2体がランダムで出現する。				

蘭丸 (覚醒後)	種別	難易度	移動攻撃	全力攻撃
	特級	+15	《喜/練達12》 ダメージ5点	《喜/練達12》 ダメージ7点
攻撃役	生命力	45	間合	出現ポイント
			0~1	六・6を追加
特殊能力1：三回行動 出現ポイント3つにコマを配置。各手番で行動する。				
特殊能力2：消沈 防衛判定に失敗した対象に掛かっているGSをすべて解除する。				

ハンドアウト



士命

ハンドアウトPC 1

徳川葵を護る

推奨魂魄・職業

鳳凰・任意

推奨サンプルキャラクター

駆けつける雷火

OEDOシーサイドホテルで行われる晩餐会に、日頃からあなたが身辺を警護する徳川葵が招かれた。世界有数の財団のひとつである徳川財団の一人娘である彼女はこういつた社交界に呼ばれることは時折あるが、念のためあなたは護衛として同行することになった。ただの晩餐会、何事もなければいいのだが、護衛として共にホテルへと向かいながら、あなたは警戒を解かないようにしていた。

縁 : 徳川葵

感情 : 忠誠

特記事項 : ソウルハンドアウト有

挿話 開示

PC1のソウルハンドアウト

このソウルハンドアウトは、プロローグフェイズが終了した時に自動的に開示される。

あなたはプライベートでも徳川葵と仲が良い。

年が近い、普段からよく喋るなどきっかけはそれぞれだろう。

その為「葵の想いが強く宿る札」から、より強い力を得ることができたらどう。

あなたが「新札展開」を行った「泪酒」の役は通常よりも強い効果を発揮する。

本来は「ブースト+3」の役だが、あなたが「新札展開」をした「泪酒」は「ブースト+5」として扱うことができる。また「五光」同様「プレイヤーズコー」も発生する。

ハンドアウト



士命

ハンドアウトPC 2

逢魔を打ち払う

推奨魂魄・職業

応龍・任意

推奨サンプルキャラクター

剣術小町

アラブの大富豪、アラブラー・オベックスがSAMURAIへ巨額の融資を行うというニュースは世間を騒がせた。そんな彼の歓迎パーティーの最中、万が一に備えてSAMURAIが手配した護衛役があなたである。URAIとしては邪魔な存在になるであろうアラブラー。狙われる可能性は高い。気を付けなければ。

縁 : アラブラー・オベックス

感情 : 憧憬

特記事項 : 特になし

士命

ハンドアウトPC 3

国益を護る

推奨魂魄・職業

麒麟・任意

推奨サンプルキャラクター

電脳の式使い

あなたはC D C所属の職員として、国益を護るべく日々戦いを続けている。ある日、C D Cのセンター長でもある日乃本たかしから、近々行われる晩餐会への同行を命じられた。日乃本によると今回の晩餐会は海外の要人を迎えた歓迎パーティーらしい。もしもその要人が襲われるようなことがあれば国益が損なわれる。あなたは日乃本と共に晩餐会へと向かった。

縁 : 日乃本たかし

感情 : 忠誠

特記事項 : 内閣カウンターデヴィルセンター (C D C) 所属

ハンドアウト



士命

ハンドアウト PC 4

ホテルの安全を確保する

推奨魂・職業 推奨サンブルキャラクター

霊筆・警察官 桜代紋の番人

あなたは特務室所属の警察官だ。

室長である杉山からこんな話を持ちかけられた。

「一つ、気になることがあります。今夜 OEDO シーサイドホテルで行われる晩餐会、もしもこれを達魔に狙われるようなことがあれば、一大事でしょねえ」

杉山が気になったことは今までも大体事件の前兆になることが多い。ホテルから警備応援依頼があったので、あなたは迷わず向かうことにした。

縁 : すぎやまほろすけ 杉山法介

感情 : 共感

特記事項 : 特になし

インシデント

断片



初期断片

ホテル内に潜む達魔

OEDO シーサイドホテル。

OEDO 随一の高級ホテルとして、観光目的の旅

行者の宿泊地として人気が高い。

地上30階、地下4階まで備えるホテル内に達魔

が潜んでいるようだ……。

指定特技 < 天啓 / 才能 5 >

下級	中級	上級	特級	特殊
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
難易度	PO①	PO②	PC③	PO④
推奨	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ホテル内に潜む達魔

追加断片 ↓

最上階の警備について

達魔は最上階のスイートルーム、本来はアラブラー・オベックスが宿泊するはずの部屋に集結しているようだ。

だが気になることがある。最上階には他にも要人が泊まる予定で、かなりの数の警備が敷かれていた。

いくら相手が羅利丸とはいえ、何の手も尽くすことなく警備のものがやられるとは思えないのだが……。

「まるで煙のように消えてしまった」らしい。

初期断片 開示

インシデント

断片



追加断片

最上階の警備について

OEDO シーサイドホテル最上階には数十人の警備が敷かれていた。

だがそれらの警備が撃退されたという報告は来ていない。

一体何があったのだろうか。

指定特技 < 警備 / 練達 4 >

下級	中級	上級	特級	特殊
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
難易度	PO①	PO②	PC③	PO④
推奨	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

最上階の警備について

追加断片 開示

本来最上階で警備にあたるはずだった者たちは、何故かホテル入り口周辺で警備にあたった。

話を聞くと「アラブラー・オベックス様の私設軍の方が『ここは我々が警備するから君たちは他所の警戒をしまえ』と」言って追い出されてしまった」といっ。

しかしアラブラーの私設軍の姿も最上階周辺では見かけることが無かった。

ダンペン

断片



剣戟

アラブラー・オベックスの正体

この断片は「最上階の警備について」が開示されると公開される。

アラブの大富豪、アラブラー・オベックス。煙のように消えるなどと、普通ではない。一体何者なのだろうか。

指定特技	<	神秘	/	深淵 5	>
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 type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

アラブラー・オベックスの正体

剣戟 開示

今回来日しているアラブラー・オベックスは、どうやら偽物のようだ。館内の防犯カメラをチェックすると、アラブラーが別人の姿に変身することが映っていた。

その姿は「蘭丸」。羅利丸配下の強力な達魔だ。

蘭丸の思惑はともあれ、OEDO中心部まで乗り込まれている。早急に排除しなければ。ホテルの最上階、スイートルームへ乗り込み、決着をつけよう。

以後、任意のタイミングでメインフェイスを終了してクワイマックスフェイスへと移行する事ができる。

ダンペン

断片



挿話

蘭丸の思惑

この断片は「剣戟 アラブラー・オベックスの正体が開示されると公開される。」

指定特技	<	掟	/	練達 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"/>

蘭丸の思惑

挿話 開示

今回の騒動は蘭丸が羅利丸をけしめて発生させたものである。その目的は「SAMURAI」を後援する徳川財団や日本政府の要人を始末することで達魔侵攻を容易にするため」である。

本来ならさらった直後に始末するはずだったが、羅利丸が急に「こんな勝負はフェアじゃねえ。あいつらとは力と力で決着をつけるべきだ」と言い出して、ほぼ放置に近い形で人質を解放してしまったのだ。

今、蘭丸は羅利丸から「お前の実力なら、小細工無しでもあいつら倒せるだろう？」と言われ、やる気を出している。

この断片が開示されると、蘭丸の使用する達魔アビリティが一つ変化する。

ダンペン

断片



挿話

日乃本たかしの激励

この断片は「初期断片 ホテル内に潜む達魔」が開示されると公開される。

指定特技	<	交渉	/	理知 4	>
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 checked="" type="checkbox"/>	PC④ <input type="checkbox"/>	なし <input type="checkbox"/>

日乃本たかしの激励

挿話 開示

「すまないが、いつもいつも魂胆士のあんたどうや迷惑ばかりかけている。今回の件が片付いたら、何か礼をさせてもらうよ。」とはいえ今は緊急時だ。達魔を倒して、このホテルを、そしてこの国を守ってくれ。よろしく頼む。」

そういうと、あなたたちに対して日乃本たかしが、内閣総理大臣が頭を下げた。このような態度を取られては、一層やる気が出るというものだ。

このセッション中、すべてのPCは「GS 神撃」が常にかかった状態となる。もし「GS 神撃」が重複する場合、好きなGSに変更しても良い。

追撃判定の流れ

追撃判定とは、目的の達成のために段階的に処理をしていく状況を描写するための判定である。「メインフェイズ」中に行う場合、本来のサイクルとは別のサイクルとして扱う。便宜上マスターシーンとして扱い、判定でスペシャルが発生しても追加サイクルは発生しない。「クライマックスフェイズ」をはじめとした「バトルシーン」中に行う場合は「サイクルスタート」または「サイクルエンド」のタイミングで追撃判定を行うと良いだろう。その場合、戦闘に参加しない者だけが判定できるとしてもよい。

〈1〉追撃判定の開始を宣言。
どのような目的の判定なのかをGMはPCに説明する。

〈2〉参加可能PCと、判定可能回数を確認。
GMは「追撃サイクル」の開始を宣言する。

〈3〉GMは「追撃イベント表」を振る。
この表の結果を踏まえてPCは次の判定者を決定する。

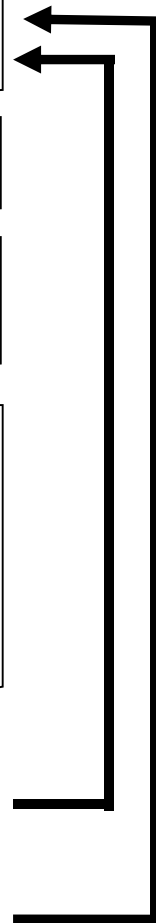
〈4〉PCは指定特技・難易度を確認して判定を行う。
判定には縁や華札を使用してブーストをすることが可能である。

〈5〉判定に成功…一段階進行
判定にスペシャル…二段階進行
判定に失敗…進展なし
判定にフアンブル…一段階後退
判定の結果、進行度が既定の値に到達したら
次の判定の内容が変化する。次の判定に、必要数を
越えた判定段階は持ち越さない。

〈6〉判定を行ったPCは行動済となる。全PCがシーン
プレイヤー扱いでPC番号順に華札を補充する。

〈7〉全PCが行動済となり、判定可能回数が
まだ残っている場合は次の「追撃サイクル」が
開始して全員が未行動になる。

〈8〉判定可能回数が0になるまでにすべての判定が終了
すると追撃判定は成功となる。
終了しなかった場合は追撃判定が失敗したものとして以降のシーンを進行することになる。



<h1>サムライブレイドTRPG</h1> <p>華札舞う逢魔の剣戟</p>
<h2>追撃判定シート</h2>

GM名	
シナリオ名	
日付	
目的	

参加可能PC		判定可能回数		回
--------	--	--------	--	---

	判定特技	判定難易度	判定内容	必要判定段階 /判定段階
判定壹	①	初級		段階
	②	中級 上級 特級		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
判定貳	①	初級		段階
	②	中級 上級 特級		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
判定参	①	初級		段階
	②	中級 上級 特級		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
判定肆	①	初級		段階
	②	中級 上級 特級		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
判定伍	①	初級		段階
	②	中級 上級 特級		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

<追撃イベント表(2D6)>

出目	内容	出目	内容
2	逢魔の妨害を受ける。 次の判定の判定難易度が一段階上昇する	8	自らの心に問いかける。次の判定は【土命】に関するロールプレイをすることでブースト+1
3	足元が滑りやすい。 次の判定は2の出目でもファンブルとして扱う	9	一体何が起ったのか？ 次の判定で行う指定特技②がランダムに変化する
4	華札の加護の力を感じることができない。 次の判定では華札を使ったブーストが出来ない	10	武霊刀から熱が伝わってくる。 武霊刀の加護を受けて次の判定はブースト+1
5	一体何が起ったのか？ 次の判定で行う指定特技①がランダムに変化する	11	NPCがエールを送ってくれる。次の判定でNPCの【縁】を使用した場合、本来の効果に加えてブースト+1
6	暗くて周りがよく見えない。 次の判定で失敗をするとBSを一つ受ける	12	明るい光に包まれる。 華札の加護を受けて次の判定はブースト+2
7	特に異常はない。 早く追撃を開始しよう。何もなし。		

<h1>サムライブレイドTRPG</h1> <p>華札舞う逢魔の剣戟</p>	GM名	
	シナリオ名	水魚の交わり
<h2>追撃判定シート</h2>	日付	
	目的	行方不明者を探せ！

参加可能PC	全員	判定可能回数	6回
--------	----	--------	----

	判定特技	判定難易度	判定内容	必要判定段階 /判定段階
判定壹	①《電腦／感性10》	初級	行方不明になった人たちはホテル内にいるかもしれない。ホテルの協力を得て調査を進めよう。	三段階
	②《警備／練達4》			□□□■
判定貳	①《天啓／才能5》	中級	地下の方から叫び声のような、怒鳴り声のような声が聞こえる。あの声は、もしや…？ 声の聞こえる方向へあなたたちは走り出す。	一段階
	②《知覚／感性4》			□■□□
判定参	①《無手／練達6》	上級	調査の結果、行方不明になった人が囚われているらしい地下の遊戯室に入ると、見張り役の逢魔がいた。狭い室内で、手際よく逢魔を排除しなければ！	二段階
	②《破邪／身体9》			□□■□
判定肆	①	初級		段階
	②	中級 上級 特級		□□□□
判定伍	①	初級		段階
	②	中級 上級 特級		□□□□

<追撃イベント表(2D6)>

出目	内容	出目	内容
2	逢魔の妨害を受ける。 次の判定の判定難易度が一段階上昇する	8	自らの心に問いかける。次の判定は【土命】に関するロールプレイをすることでブースト+1
3	足元が滑りやすい。 次の判定は2の出目でもファンブルとして扱う	9	一体何が起こったのか？ 次の判定で行う指定特技②がランダムに変化する
4	華札の加護の力を感じることができない。 次の判定では華札を使ったブーストが出来ない	10	武霊刀から熱が伝わってくる。 武霊刀の加護を受けて次の判定はブースト+1
5	一体何が起こったのか？ 次の判定で行う指定特技①がランダムに変化する	11	NPCがエールを送ってくれる。次の判定でNPCの【縁】を使用した場合、本来の効果に加えてブースト+1
6	暗くて周りがよく見えない。 次の判定で失敗をするとBSを一つ受ける	12	明るい光に包まれる。 華札の加護を受けて次の判定はブースト+2
7	特に異常はない。 早く追撃を開始しよう。何もなし。		