

## SAMURAIレポート 第1号

### 特集! 「鬼成」とは何か?

#### SAMURAIに入隊して

私、日比野こよみが魂魄士になって半年。私のことを知っている人、きっと多いと思う。

だって私は『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女の子だから、ゲームに触れたことがある人は、一度は目にしているんじゃないかな。

今回SAMURAIに所属することになった私日比野こよみが、副指令である坂本さんの許可を取って、まとめたレポートを公開することになりました。

私はそれほど詳しいわけではないけど、逢魔と戦い続けている先達の人たちから色々な話を聞いてきたので、これからSAMURAIに入る人たちに少しでもレポートが役立つことを願っています。

#### 軍神の導き

最初に紹介するのは、SAMURAIの特別顧問をしている東郷銀治朗さん。東郷先生、とお呼びしたほうがいいかな。

坂本さんから作戦司令室の横にある私室を教えてもらい、東郷先生を訪ねました。

私のお爺ちゃんよりも年上なのに、背筋がしゃんとしている。軍神なんて呼ばれているから、どちらかというとな強面なイメージだったけど、会ってみると人当たりが良くって優しいそんなお爺ちゃんです。

**銀次郎:**お嬢さん、よくぞ来ましたね。わたしは東郷銀次郎。SAMURAIの特別顧問をしています。さて、まずはコーヒーでも飲みながら、話をしていきましょうか。

**こよみ:**ありがとうございます! とここで、凄く本がありますね。

東郷先生の部屋は、本が所狭しと置かれています。でもきちんと整理されているみたいで、ファイルなども色ごとに分かれていました。そして、なぜか机の上には将棋が置いてありました。

**銀次郎:**おや、将棋盤に気がついたかな。

**こよみ:**将棋、お好きなんですか?

**銀次郎:**好きだね。趣味でもあるけど、昔はこの将棋を指して生活していたこともあるんだよ。

東郷先生は笑いながら将棋を見せてくれました。くすんだ木で作られた将棋、きっと高価なものなんだろうな。

**こよみ:**私、SAMURAIに所属して二か月になります。何か、魂魄士や逢魔の話色々教えてください。

**銀次郎:**魂魄士や逢魔の話ですか。それならお嬢さん、あなたはもう、鬼成と戦ったりはしたか?

**こよみ:**鬼成……ですか。いえ、話は聞いているのですが、私はまだ戦ったことは……。

**銀次郎:**いや、戦っていないことは悪いことではないよ。むしろ戦いになら

ない方がいい。鬼成は危険な逢魔ではあるけど、れっきとした人間でもあるからね。

**こよみ:**人間……。それは、どういうことでしょうか?

東郷先生は、鬼成は逢魔が憑いてしまった人間であることを話してくれました。

逢魔には霊体のような存在もいて、人間に憑りついて悪さをする逢魔もいるとのこと。明らかに化物の姿をしている逢魔ならば戦うこともできる。しかし人間の姿をした逢魔と戦うのは……。おそらく私は躊躇してしまうだろう。

**こよみ:**逢魔が憑いた人間、それが鬼成ですか。

**銀次郎:**元が人間ということは、その人物には必ず家族や友人がいる。逢魔は、標的にしている本人はもちろんのこと、家族などを巻き込んで悪さをしようとしてくるんだよ。

東郷先生は将棋に例えて話をしてくれました。

将棋の駒は相手の陣地に踏み込むと成駒といって、裏返って強力な駒へと変わるそうです。逢魔にとって現世はまさに敵陣であり、人間を裏返すことで、強力な味方に仕上げてけると。

**こよみ:**あっ、でも鬼成は倒しても人間に戻れるって聞きましたよ。それなら大丈夫ですね。

**銀治朗:**確かに人間に戻すことはでき

る。だけど鬼成になった状態で、それを倒すのはかなり危険なのだよ。彼らは人間の知性と逢魔の力を兼ね備えている。そんな存在だからね。

**こよみ**：やっぱり鬼成は強いのですか？

**銀治朗**：逢魔は……あまり一般人に憑くことはしない。憑りついた相手を自分の支配下に置くなるのだから、逢魔にとって都合のよい者や強い者たちが狙われるのだよ。例えば、SAMURAIの関係者とかね……。

**こよみ**：それって魂魄士のことですか！でも魂魄士が逢魔に憑かれるなんてことはないんですよね。

**銀治朗**：魂魄士であれば、逢魔を退けることはできる。強い魂魄を持っているからね。ただし、もし魂魄がなければ……。元魂魄士が、逢魔から狙われるケースが何件も発生しているのだよ。

**こよみ**：そんな！卑怯です!!

**銀治朗**：この意見には同意するけど、逢魔にとって都合がよいことに間違いはない。逢魔は狡猾だよ。だからお嬢さんも十分に気をつけなさい。

東郷先生は、書棚にあるファイルを取り出すと、私に渡してくれました。

**銀治朗**：これから話すことは、鬼成が起こした事件に関する事柄になる。あまり表沙汰にできないけど、お嬢さんには必要なことだろう。だから、このファイルを読んで鬼成をどうやって退けたか、知っておくとよいよ。

以前に発生した逢魔事件のファイル。私は「絶たれた絆」と書かれたレポートに目を通しました。鬼成がなぜ生まれ、その結末がどうなったか、私には知らないことが多すぎです。

どうやって人々を守り、戦っていくのか、色々と考えなければいけないな、うん。

**銀治朗**：ゆっくり読むといい。それと、お嬢さんの技は速さの剣と聞いている。折角だから、わたしの知っている技をいくつか教えてあげよう。

東郷先生は、机の脇に置いていた杖を手にとると、抜き手も見せずには抜きました。

東郷先生の武霊刀と、そこから繰り出される戦いの技。私はファイルを開けると、瞬きもせずには新たな剣技に見入ってしまいました。

## 速刀流・追加アビリティ

東郷先生が見せた剣技をキミも習得してみよう!

条件： 速刀流・双方斬り  
指定特技： なし

**四方斬り** しほうざり

剣の間合いを活かした一対多の極意。剣を四方に振りかざし、周囲に群がる相手を一気に斬りつける。  
【間合・一】の「武霊刀」を装備していると使用できる。自身の左右のラインにいるエネミーを、すべて目標にできる。  
攻撃判定は目標となるエネミーごとに、それぞれ行う。

**アビリティ** 上級

タイミング： 攻撃判定前  
間合： 1 対象： ライン  
回数： バトル

条件： 速刀流  
指定特技： なし

**柄打ち** つかうち

振り抜き様に剣を返して、柄を突き出す。みぞおちに叩き込んだ柄頭が、相手の戦意を奪っていく。  
自身の攻撃でエネミーの「生命力」が0点以下にならない場合に使用する。攻撃のダメージと別に1点ダメージを与える。

タイミング： ダメージ後  
間合： 武器 対象： 単体  
回数： サイクル

条件： 速刀流  
指定特技： なし

**抜く手も見せず** ぬくてもみせず

逢魔が常夜から現れた瞬間、刀が線を描く。相手は斬られたことに気がつく間もなく塵へと変わる。  
サイクルスタートに増援としてエネミーが登場した場合に使用する。武器の間合いにいるエネミー1体にダメージ1点を与える。

タイミング： サイクルスタート  
間合： 武器 対象： 単体  
回数： サイクル

## 霊亀「薙ぎの守護者」

新アビリティを身につけた追加サンプルキャラも参入!

あなたはSAMURAIに所属する魂魄士であり、薙刀を武霊刀としています。薙刀は江戸時代に帯刀できない女子が学ぶ武道として発展しました。しかし本来は合戦の一騎打ちで使う強

力な武器です。

新しいサンプルキャラクターである『薙ぎの守護者』は薙刀の特性を活かし、無数の敵を薙ぎ払う様にデザインされています。もしギリギリで倒しき

れなくても、柄を打ち込んで止めを差します。生命力も高く、打たれても打ち返す姿は、さながら薙刀を構えた武僧、弁慶を彷彿させることでしょう。



名前

プレイヤー名

性別

年齢

PC作成日

### グッドステータス(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	鉄壁	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	相手の行動を行う度に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(行善判定に+5)	<input type="checkbox"/>
3	定止	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点以下ダメージは0扱い)	<input type="checkbox"/>
5	高傷	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:ハット内のアビリティが使用できない	<input type="checkbox"/>

PC作成日

番号	才能	縁達	参理知	身身体	依感性	修深淵
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( )	知覚( )	隠密( )
5	天啓( )	掟( )	継承( )	血統( )	運命(5)	神秘( )
6	盾( )	無手( )	銃( )	刀剣( )	鞭鎖( )	爪牙( )
7	夢( )	地( )	水( )	火( )	風( )	霊( )
8	神器( )	棍( )	弓( )	長柄(5)	忍具( )	呪物( )
9	星辰( )	修行(5)	探究( )	破邪(5)	幻想( )	輪廻( )
10	医療( )	機械( )	学問( )	操縦( )	電脳( )	犯罪( )
11	祈祷( )	刻印( )	呪文( )	気功( )	念力( )	魔法( )
12	愛( )	喜( )	悲( )	怒( )	業( )	憎( )

魂魄 霊亀 レベル 5

主流派 速刀流 副流派 速刀流

経歴 サムライイ 特技 破邪・運命

職業

出自 特技

日覚め 特技

武霊刀名 化身

レベル	アビリティ	条件	タミダグ	特技	間合	対象	回数	効果
1	武霊覚醒	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	生命力全減、BS全解除(覚醒)する
1	斬札展開	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	手札の中で発動した役を(斬札)として開する
1	華札同調	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	手札が最大になるまで筆札を取得する
1	魂魄散華	魂魄士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	【筆札同調】と同効果、セツジョン終了後(行凶)
1	武霊刀	魂魄士	修験(5)	長柄	武器	単体	無制限	移動攻撃 1点/全力攻撃は+1点
1	薙ぎ払い	長柄	ダメージ後	なし	1	単体	ハットル	攻撃したエネミーの【生命力】が0以下になった場合に使用、追加で1点のエネミーに全力攻撃
2	生命蘇生	霊亀	ダメージ後	なし	すべて	単体	セツジョン	対象の生命力を全減、BS全解除する
3	守護神	霊亀	常時	なし	なし	自身	なし	生命力の基本値がレベルの2倍になる
4	刺し違え	霊亀	防御判定後	なし	武器	単体	サイクル	所帯判定及攻撃時に使用、攻撃したエネミーに1点のダメージ、自身が受けるダメージが+1点
5	柄打ち	速刀流	ダメージ後	なし	武器	単体	サイクル	攻撃で【生命力】が0以下にならない場合に使用、追加で1点のダメージを与える
6								
7								

装備品	種別	間合	効果
武器	薙刀	長柄 1	ダメージ1点
補助武器			
防具	和装	強化服	生命力+1
補助道具			
装身具		(戦闘時使用不可)	

**生命力**

基本値	10
装備品	1
合計	11

覚醒

[覚醒状態になるとすべての判定が「ブースト+1」される]

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	下級連隊1体を戦闘シート上から排除する	<input type="checkbox"/>
3	霊潮	上級連隊1体のアビリティがつかない	<input type="checkbox"/>
4	薬品	生命力全減、BS全解除、難易度+10の回復がBS1つ解除	<input type="checkbox"/>
5	乗物	即座に全力移動を行う。(BS: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"/>

**功績点**

アイテム