

## 日本人向けサムライヴァリエント 3.5 版

3.5 版の『戦士大全』のサムライは **Oriental Adventure** の世界に密接に関わる様に作られていたのを、世界から切り離し重装鎧を着て、大小を振るう剣豪のような戦闘スタイルになった。確かにアメリカではそれが通じるが、日本だとまあ、なんだ。日本刀などあつかうと、浪漫が生まれるのが人情である。

3.5 版のクラス特徴を代替クラスのように取り替える方式をとると、多分心技体の 3 つのバリエーションでヴァリエントルールが作れるのでは無いかと、机上の空論で考えた。

将来 5 版においてのサムライ（カラ＝トゥアが出てきたならば）の選択肢になるのでは無いかとおもうが、効果や特徴は度外視居ているため、もしかするとパワーバランスが崩れる恐れがある。そのことを留意して、各自のグループで修正をしてくれると大いに助かると思う。あの **NineSword** よりはっちゃけてないことをいのる。

### 追加技能

〈居合い術熟練〉を各クラスに追加する。なお、戦闘中における居合い術の使い方は、条件は厳しいが、割りと理解しやすい。納刀したまま立ちすくみ状態の敵に向かって突撃し、《早抜き》にて抜刀したのち〈抜刀術熟練〉判定を行うだけであるからだ。〈居合い術熟練〉を高くランクを取っているサムライは普通抜刀せずに戦う事になるだろう。居合い術同士の一対一の戦いは、**Oriental Adventure** を参照し採用するかどうかは判断していただきたい。どちらかというと、眼光での精神対決が居合い術の仕合の代替ルールと思っている。

### 心技体のバリエーション

サムライに於いてこの 3 つの要素は欠かせない哲学や武術などである。状況に応じて **OA** であった **Martial Arts** をサムライ用の戦闘スタイルにできるだろう。

- 心: これは禅という宗教もしくは似通った哲学により、心を強くあり戦いに有利に進めるサムライの信念で戦うものである。特に善であれば不殺か、ごく一部や活人剣や近代や現代に近い武道としての考え方になる。戦争が多発する地域ではこれは人気が無く、もとより平穏な時代に道場を開いた悟りを開いたかで、何らかの形で再訓練してからか、何かを極めた高レベルサムライが修道院の様な所にて再構成し、隠遁するケースが多い。

レベル	基本攻撃ボーナス	特徴
2	+2	大小非致傷攻撃
3	+3	朦朧の一撃 1 回／日
7	+7/+2	朦朧の一撃 2 回／日
11	+11/+6/+1	活力による不屈
12	+12/+7/+2	朦朧の一撃 3 回／日

16	+16/+10/+5	上級活力による不屈
17	+17/+13/+8	朦朧の一撃 3 回／日

#### クラスの特徴

大小非致傷攻撃（変則）：2 レベルになると心サムライは、カタナかワキザシを使う時、任意で峰や柄の部分で敵を攻撃し、非致傷ダメージを与える技巧の技である。本来非致傷ダメージを与える際、専用の武器以外では、-4 の命中ペナルティを被るが、そのペナルティなしで命中し非致傷ダメージを与える。〈居合い術熟練〉による判定で出た追加ダメージも含まれる。また、武器の攻撃種別も斬撃／刺突ではなく殴打として選択しても良い（ダメージ抵抗に対応して良い）しかし、魔法に付属している、エネルギーの追加ダメージは対象としない。急所攻撃・強襲攻撃に類する攻撃も、特技習得などによる非致傷化にする手段を執ることになる。機動攻撃は一切この特徴による非致傷攻撃は出来ない。なお、解剖学的に急所がなく急所攻撃に耐性があるクリーチャーにはこの攻撃にも耐性がある。

なお、魔法の武器にマーシフル武器に追加ダメージが付く武器であれば、この特徴を使用出来るが依然としてクラス特徴の追加ダメージには適応されない。これは 3.5 版のサムライが持つ二刀一体と取り替える物とする。

朦朧の一撃（変則）：3、7、12、17 レベルになると、フリーアクションで気合いを込めて、大小のうちどれかにて、命中判定を行い成功したら、相手を 1 ラウンド朦朧状態することが出来る。通常のダメージもしくは非致傷ダメージを与え、相手は頑健セーブを難易度 (10+サムライのレベルの半分+【魅】ボーナス) に成功しないと 1 ラウンド朦朧科状態になる。魅力ボーナスは最低でも+1 ある物として数えること。これは特殊で気合いにより、相手の本能までに響くために、知力が 1 でもあるクリーチャーや魂が無い人造以外のクリーチャーにも効果を及ぼせる（しかしダメージが通ること前提の話である）。

活力による不屈（変則）：あらゆる意志セーブに+2 のクラスボーナスを得る。さらに、サムライとして続けていく限り、《持久力》と《不屈の闘志》をボーナス特技として得られる。純粋にルールに従うこと。

上級活力による不屈（変則）：1 日に 1 回だけ意志セーブの失敗を成功にでき、なお hp が -20 になってもしかるべき回復がされるまで、《不屈の闘志》の恩恵をうける。しかし、戦闘終了するまでに、-9 の数値から容態安定化状態になるか、hp が 1 以上にならないと、死亡する。

- 技：これは、カタナという重い武器を力では無く【敏捷】や【魅力】などの技巧と優雅さを駆使して振るう大いに特殊かつ例外をもつサムライヴァリエントである。モデルベースは、時代劇に出てくる平穏な時代軽装の武士、浪人、剣客であり、戦乱時代に現れることはきわめて希である。ある程度制約は介助されるが、上流社会では冷たい眼差しを受けるなかで生きていくサムライであり戦士である。例外として仕官か同心などの何かの役職を得るとなると、そのペナルティは無くなるが、サムライらしい生き方を迫られる。

属性の自由度緩和：本来サムライは、属性は常に秩序とされているが、本来は当面剣を磨き、宮仕えを探し求めるための上級クラスでは無い浪人や自由に旅をする剣客であるため、秩序の他に中立から選べる事が出来る。しかし属性がどちらであってもその代償として、サムライやサムライの文明圏での【魅】に関する技能判定には常に-2のペナルティを追う。しかし剣客として認められていく度にそのペナルティは軽減されていくし、仕官か正当なコネをみつけ秩序を取り戻すと属性にかかわらず、ペナルティは被らない。なお、必要条件に属性に関わる上級クラスには中立の場合、習得が出来ないとする。

HD：特定の代替レベルにおいてd8と下がる。2、3、7、11、12、16、17。

能力値：【筋力】は最低13が必要で有り、【敏捷度】も技巧の技を得るため高い方がいい。優雅さを求めるために知識ある【知力】【魅力】も必要である。

習熟：技のサムライは軽装備しか防具を習得できないし、金属鎧を着ることは出来ない。しかし所持と運搬は出来る。理由は技の技を上手く使えないためである。もし《習熟》してから着用して戦ってもすべてのペナルティと、クラス特徴が使えなくなる。

●

レベル	基本攻撃ボーナス	特徴
2	+2	大小による《武器の妙技》
3	+3	知力による回避
7	+7/+2	《武器開眼：大小》
11	+11/+6/+1	《武器の妙技》強化
12	+12/+7/+2	ツバメ返し1日／1回
16	+16/+10/+5	大小体得
17	+17/+13/+8	ツバメ返し2回／日および真・ツバメ返し1日1回

#### クラス特徴

大小による武器の妙技（変則）：ワキザシは該当するが、カタナは重たく本来軽い武器と言えない。しかし、技のサムライは優雅に片手でも両手でも関わらず、武器の妙技の特性を

持って命中判定をすることが出来る。装備制限や中荷重以上になるとその特徴は得られない。二刀一体と代替する。

知力による回避（変則）：人の心理お読み取るか相手の型を判別することで、常に最大サムライレベルまでの【知力】修正値を AC に加えることが出来（最低 0）、回避ボーナスのため累積する。もし、上級クラスでサムライと同義のグループを習得している場合や（ローニンなど）この特徴を失うこと無く累積するが。他のクラスからの似た能力とは回避ボーナスか無名、別名ボーナスでないと累積しない。気合いの一撃と代替する

《武器開眼：大小》（変則）：大小に対して、条件を満たしていなくても《武器開眼》を習得する。上記の制限などには影響しないが、気合いの一撃を代替する

《武器の妙技》強化（変則）：本来の《武器の妙技》のダメージは【筋力】に頼ることになるが、追加ダメージも【敏捷力】に置き換えて計算されることとなる。金属鎧を着ているか中荷重だと、この特徴は使えない。

ツバメ返し（超常）（変則）：これは超自然的な奥義である。一番高い同じ攻撃ボーナスで 2 回敵を斬る技である。しかし絶対魔法防御や区域でも止められないし、機会攻撃を誘発しない。全ラウンドアクションでカタナを抜刀していないときに使える奥義的技である。アクションなしで《フェイント強化》を持つものとしてフェイント行え、相手を立ち尽くすし状態にする。かてて加え、その判定に成功すると最大の攻撃ボーナスにて 2 回攻撃し、今まで技のサムライのダメージ特徴を上乗せしたダメージを与える。もし 2 回攻撃が成功した場合、自動的に両方ともクリティカルヒットとして扱う。〈居合い術熟練〉の達成ボーナスは 1 回に命中した時の攻撃のみ適応される。これは気合いの一撃と代替される。重量と装備のペナルティは被る。

真・ツバメ返し強化（超常）：ツバメ返しを完全体得し、同時攻撃回数は 3 回になり、〈居合い術熟練〉のボーナスはすべての攻撃に適応される。1 日に通常のツバメ返しを行うか、ツバメ返し強化をおこなうか選択しなければならない。装備関係の制約は適応される。

- 体：このサムライヴァリアントは、力を持って敵を封殺する、一直線に向かって敵をなぎ払うという剛気あるサムライヴァリアントで有り、基本のサムライとの差が基本HDと大小の扱い以外特にならない。しかし、剛気故に秩序を維持するためには、キャラクター的に主君へ反発心も起こりえるため、制約から離れてしまいローニンになりやすい。しかし、冷静さを併せ持つと剛気さにより忠義厚いキャラ似る可能性も高く、宮仕えのNPCなら指南役かつケンセイになり、歴戦の冒険者ではローニンが多いだろう。

HD：代替レベルの箇所でHDが1d12となる2、11、16。

レベル	基本攻撃ボーナス	特徴
2	+2	大小による強斬
11	+11/+6/+1	大小による猛る斬撃
16	+16/+10/+5	大小による即死の斬撃 1週間に1回

#### 特徴

大小による強斬（変則）：すでに抜刀した大小のどちらかを使用しての攻撃の時特技の強打を扱える。ほぼあり得ないことだが【筋力】が13未満で始める体のサムライはいない。しかし、二刀流を取得して攻撃する場合常にカタナに、その効果が乗るし、抜刀を前提としているため〈居合い術熟練〉による達成値追加ダメージは使えない。

大小による猛る斬撃（変則）：大小どちらかを使用しての攻撃のさい、特技の《猛打》を行える。効果は猛打と同じであるし、制限と条件は上記の大小による強斬と変わらない。

大小による即死の一撃（変則）：これは気合いのい一撃に似ているが、彼らのスタイルの完成形である。モンクの激震掌に似ている技である。変則能力であることに注意。効果はモンクの激震掌を参考にするが、体のサムライであるため判断ではなく頑健セーブ難易度は（10+サムライのレベル半分+【耐久力】ボーナス）である。この一撃を行うとアーティファクトとレリックなど低迷の存在が作成不可能とされる武器を除くすべての武器は破壊される。アダマンティンおよび、魔法の武器は魔法自体が頑健セーブで難易度（10+【耐久力】）に成功するか元から壊れない様に魔法を施すかで免れる。