

BLEACH
Out Side Rockers
フリーチャOSR

REPLAY "Cherry"

Written by Bizen

Illustrated by V-zEn



GM：それでは BLEACH OSR をは
じめたいと思います。

S 氏：い、今、破面をプレイすると
か見ちゃいけない単語を見た気が
笑

GM：えーあー、まあそういうもので
す 笑

今回のプレイヤーは K 氏、S 氏、
H 氏の 3 人。

K 氏はさりげに本職の声優さん、
S 氏は超主人公気質。そして H 氏は
ダメロールをやらせるとキラリと光る
才能を持っている。

このリプレイでは、本サプりで設
定した「虚プレイ」ルールを採用して
いる。1 キャラに対して 1 ポスを当て
るようなシステムなので、3PC を一人
の GM が捌くと、3 ポス分の演出を
しなければならないことになるのだ。

要するに、GM が死ぬ。
他にもこんな弊害が……。

GM：三人目のシーンのあと、一人目、
どんなシーンで引いたか覚えて
なかった 笑

一同：笑

S 氏：オサレ師匠みたいな事になっ
てるわけですね 笑

GM：そうそう 笑 原作読んで「あ
れ？ 先々遇ってどんな話だっ
たっけ」みたいな事あるじゃん。
リアルこの体験ができるという。

K 氏：気づいたら六車拳西がい 略

——世の中には触れていい事とい
けない事がある。

さておいて、今回はプレイ経験
がある H 氏をサブマスターとして、
破面をやってもらうことになった。そ
のルールは今回のサプリメント参照
のこと。

S 氏：ではキャラクターを作りますか。

GM：その前にブリーチ知らん人——

K 氏：はいー 笑

GM：——などという台詞は認めない
笑

まあ知らなくても遊べるが、知っ
た方が良いとは思う。

キャラクター作成ルールもルール
ブック参照のこと！ このリプレイで
は、重要事項以外かつ飛ばすよ！

順を追っていけばそれなりに簡単
だと思っていたのだけど、そこはそれ、
なかなか書き切れていない所も多く。

GM：では斬魄刀の能力を決めます。
まず斬魄刀の始解時名称です。
自分で決めてもいいんですが、
めんどくさいんで表を使って決め
ていきましょう。

一同：うー。

GM：このキーワード表の、一番左
上から一つ、自分の好きな「系統」
を選んでください。

K氏：おう。

GM：「系統」によって強さが変わることはありませんので。相性とかも全くありませんので。これらの系は全て「絵画」です。

S氏：な、なんという潔さ。

K氏：あくまでビジュアルイメージ的なものなんですね。

GM：そうです。このゲーム、ランクが同じであれば、どのような能力であれ、全て同じ強さです(笑)

ぶっちゃけ、キャラクターの強さに関わるデータは能力値とブレイクOSRくらいしかない。

K氏：雷撃系にしようかなあ。

S氏：風にしよう……えい(ころころ)風の、5。「哭」く。

GM：その「哭」に追加して、さらに下の名詞表から、D6 + D6で単語を選んで下さい。RoCですが、まあ、ゲーマーならランダムでいいでしょ(笑)

K氏：縦軸、横軸って感じで？

GM：そうです。

S氏：では(ころころ)3の、5で、「哭龍」……普通ですよ(笑)

H氏：いやいやいや、普通じゃない普通じゃない(笑)

K氏：じゃあこっちも……(ころころ)雷撃／直接攻撃系の5は「光」。名詞表は2の、6で「尾」になった。光の尾で……。

GM：こうび——いやこうびは良くないな(笑)

K氏：響きの(笑) じゃあ鬼道系にしよう。鬼道系の5は「夜」で「夜尾」。

「これはどうかな？」と思ったら、適当に振り直したり選り好んだりしてかまわない。

この辺は四角四面にならず、楽しくOSRな名前の決定を心がけるといいよね！

H氏：ところで、^{アランカル}破面は？

GM：^{アランカル}破面には始解しかなく……。

H氏：寂しいねえ……。

GM：あの……申し訳ないけど「技」もない。調べてみた結果(笑)

H氏：ああ……そう(笑)

GM：^{レスレクシオン}君は帰刃すると形が変わるので、それでなんとかハッキリをかまして下さいということ。

H氏：ああ、はい。がんばるわ(笑)

調べてみて驚いたのだが、^{アランカル}破面には明確に「技」と言えるものがない。いや無いわけではないが、^{セト}虚閃の一種だったり何だったりではっきりしないのだ。

このリプレイの収録時はまだ技名表を作るかどうか迷っており、このような事態になっている。結局作ったのだが……ご覧の有様である。

GM：では、次に始解時の「技」を決めます。「技」によって強さが変わるわけではありません。演出のイメージをふくらませる、「技」の名前だけが決まります。

S氏：じゃあえーと……てい(ころころ)風の3だから……「風」。名詞表は(ころころ)6の4で「地蔵」。

K氏：こっちは鬼道系の6で「臚」。4の、5で「阿弥陀」(笑)

GM：地蔵だの阿弥陀だの(笑)

H氏：仏教系だねえ(笑)

仏教系はそんなに多くないはず……が、なぜか良く出る気がする。

目立つので心に残っているだけかもしれない。

GM：では、「臚」と「空」と「阿弥陀」を組み合わせさせて下さい。

K氏：おぼろ……あみだ……。

GM：臚を「ろう」と読むのはどうだろう。

K氏：「臚空阿弥陀(ろうくうあみだ)」(笑)

GM：わははははははははは(笑)

H氏：「臚阿弥陀・空(おぼろあみだ・くう)」とか(笑)

S氏：その1みたいな感じで、「空」とか「地」とかあるんだ(笑)

一同：(笑)

このように、選ばれた単語の組み合わせも自由にしてOK。BLEACH OSRではこの辺りの縛りは全くない。フリーダム！

GM：で、^{アランカル}そっちの破面の斬魄刀名は？

H氏：「絶望屍鷹」(キリッ)

GM：そ、それ何て読むの。

H氏：「デセベランサ」(笑)

一同：わはははははは(笑)

H氏：「絶望」ってところの読みだけ取った。ルールブックでOKって書いてあったので。

原作の技名も、複数の単語のうち、一つだけを抜き取ってスペイン語読みをしているものがある。

確かに、名前がチンタラ長くなるよりは、この方がびしっと引き締まる気がする。さすがOSR師匠。

GM：ちなみに今回参考にさせていただいているのは、皆さん大好きこの「幻想ネーミング辞典」。この「西(スペイン語)」の項目がものすごく使えるわけですよ！

H氏：まあこのゲームはそうね(笑)

大変使えるので、BLEACH OSRのGMやる人はマスト買うといい！

S氏：次は、^{レクシオン}卍解時の名称？

GM：はい。これも表から一つずつ単語を選ぶんですが、「属性表」「名詞表」「技名表」から自由に二つを組み合わせます……オススメは「三つ振って適当に二つを組み合わせる」です。

おおざっぱにやろう。

K氏：斬魄刀名は始解時、^{レクシオン}卍解時で引き継いでたけど、技名は、始解時と^{レクシオン}卍解時で全然違っててもいいんだよね？

GM：いいですよ。だって原作も全然違いますし(笑)

K氏：(笑)

GM：「必殺技」じゃないのはそういう理由なんです。技がいっぱいあるんです。だからあえて「技」と書いてるんですよ。

後まあ、死神も虚も死んでるし、必殺って言われてもね……。

GM：ちなみにですね。あなた方は平隊士ですが、^{レクシオン}卍解を使っています。

S氏：なんで卍解使えるの？(笑)

GM：それは、今回のレギュレーションが「映画版」だからです。

S氏：俺、映画版見たことないんだけど。

GM：俺も無えよ(笑)

K氏：えーっ！(笑)

H氏：俺ずっと、それ聞いてて「あ、映画版って平隊士も卍解するんだー」って思ったのに！(笑)

アニメもほとんど見たことない！いいんだよ、原作さえ何とか追えてれば……。

GM：——能力ランクを決めます。斬拳走鬼……まあだいたいわかれ(笑) それぞれに5、3、1、1の数値を割り振りますが、【鬼】が一番高くない方がいいと思います。

K氏：そうなの？

GM：特殊ではあるのですが、全体に対して不利な能力なので。【斬】【拳】【走】から一番高い能力を選ぶべきだと思います——で、破面は、6、8、10、14の数値を割り振って下さい。

S氏：ぶっ。

K氏：6、8、10、14……。

GM：つまり君たちの最大の能力は、ヤツの最低の能力に及ばないと言うことですよ。

【鬼】はルール改正により、普通にダメージが与えられるようになったとはいえ、基本的な不利は変わりない。ついでに【鬼】が高かろうが低かろうが鬼道は発動する。ので、よほどのことがない限り【鬼】は低くてもかまわないだろう。

GM：次は容姿を決めます。男性なので、どちらも男性用の容姿表を使って下さい。

K氏：よっと。6。大柄……最大300cmって(笑)

GM：確か狛村が280cmあるんですよ。なのでしょうがない。300cmを設定せざるを得ない(笑)

H氏：「ワシよりもデカイやつがっ」(笑)

GM：あれが最後の狛村とは限らない……。

まあこれは余談。

GM：ブレイク OSR は、キャラクターに秘められた能力です。まあルールブックから選ぶとしましょう。自分で選んでいただいてもかまわないけど、一個一個を説明すると長いので、トランプ引いて決めてもらおうかな。

S氏：(ぺらっ) 2、で二番隊。

K氏：(ぺらっ) 4、で四番隊。

GM：二番隊はブレイク OSR の能力的に、【走】を最大値にすべきでしょうね。四番隊はちょっと特殊で、ダメージを回復させることができます。

H氏：隠密機動いいねえ。

ブレイク OSR のような特殊能力は、ルールを知らないのとどれが強いのかわかりにくい(と思う)。

よって、上のようにトランプで決めてしまってもかまわない。幸いトランプはA～Kまで13種類あるので、ちょうど護廷十三隊を選ばせることができる。

……などと言っているうちにキャラクターが完成したようなので。早速紹介と行こう。

蒼柳 竜之介 (そうりゅう たつのすけ)



性別：男 外見：かわいい 体型：細身
身長：165cm 体重：55kg
所属：二番隊 アクセント：イヤリング
斬魄刀名称 始解：哭龍 卍解：天河哭龍
形状：太刀 解号：戦慄け
技 (始解時)：斬岩風爪
技 (卍解時)：蠍一連・旋

カナリオ (Canario)



性別：男 外見：クール 体型：細身
身長：175cm 体重：不明 kg
アクセント：ヴァイオリン、翼状の衣装
斬魄刀名称 帰刃：絶望屍鷹 (デセスヘランサ)
形状：巨大な鷲。顔は変わらず、背に少女。
解号：森羅万象遍く癒しを
孔の位置：左目

乃希塚 文治郎 (のぎづか ぶんじろう)



性別：男 外見：ワイルド 体型：大柄
身長：185cm 体重：81kg
所属：四番隊 アクセント：頬に火傷の痕
斬魄刀名称 始解：夜尾 卍解：瞬断夜尾
形状：六尺棒 解号：咽び泣け
技 (始解時)：臚阿弥陀・空
技 (卍解時)：幻臚如来

クリシス (Crisis)



性別：女 外見：美人 体型：普通
身長：160cm カップサイズ：D
アクセント：箒
斬魄刀名称 帰刃：束縛獵犬 (カウティベリオ)
形状：鋭い爪を持つ女性の人狼
解号：噛み砕け
孔の位置：鳩尾

GM：キャラクターを作り終わりましたので本編に入ろうと思います
が、これから本編である戦闘ル
ールを説明しようと思います(笑)

竜之介：イミフ(笑)

——無論省略。

が、一部補足。

その1、H-OSRについて。

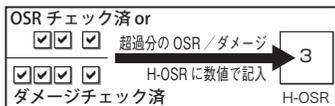
竜之介：この「ハイパー OSR」って、
でかい枠は何？ その先に消滅
とか気絶とかあるけど……。

GM：このゲームの重要ポイントです。
ダメージを受けていくと、軽傷か
ら致命傷まで埋まっていきますね。

文治郎：致命傷受けたら死ぬよね、
普通。

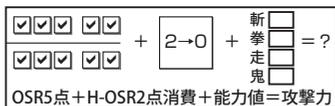
GM：はい。ですがこのゲームでは、
ダメージが致命傷まで埋まった
場合、あるいはOSRがその時
点でチェックできる全てをチェッ
クしている場合、それ以上のダ
メージやOSRは、このH-OSR
欄に「数値で」書かれます。

図示するとうなる。



GM：で、これは「消費して」、OSR
として使えます。例えばPCの
OSRが5点のとき、H-OSRに
2点入ったとします。そこで
H-OSRを2点消費すると、一時
的に、OSRを7として扱うこと
ができる。全ての能力が7点上
昇するわけです。

さらに図示するとうなる。適当。



カナリオ：ついでに、H-OSRを使う
と、その分、ダメージくらう幅も
余裕ができるってことね(笑)

竜之介：あー、使えばHP10点分の
余裕が出来るんだ。使った方が
基本にお得なわけですね。

GM：がっつり使うべきです。

その2、回復について。いやこれ
補足じゃないな。

GM：おお、今回は四番隊の隊員が
いる！ 回復できるじゃん！

竜之介：でもこれ「絵的に」って書
いてあるよ(笑)

GM：その通りですが何か。例えば
OSRの演出で腕がちぎれていた
ら、元に戻せます。すごいね！

文治郎：(声にならない笑い)

その3、カバーについて。

GM：「カバー」というルールもありま
す。ダメージが決定した時、他
のPCはそのダメージを肩代わり
して受けることができます。

文治郎：好き勝手に受けられるん
ですか。

GM：いえ、これはプレイヤー間の同
意が必要です。そしてPCの能力
によらず、その時算出されていた
ダメージがそのまま適用されます。

竜之介：ふんふん。

GM：カバーは各PC、1セッション
1回しかできません。カバーした
PCは1点のOSRを得ます。

カナリオ：状況によっては「このダメ
ージ欲しいからやめて！」ってプレ
イヤーが言う場合が。

竜之介：ブリーズミーダメージ(笑)

文治郎：プロレスみたいになってきた
(笑)

GM：だから口プロレスゲーだと言っ
ているだろう(笑)

その4、ターンの終わりについて。

カナリオ：1ターン終わると「次週に
続く」んだっけ？

GM：1ターン1週とすると、わかり
やすいらしい(笑)

竜之介：あーあーあー(笑)

GM：だいたい7~8週戦うと主役級
って感じですね(笑)

カナリオ：結構かかるんだよね。ほ
ら、途中で回想エピソード入る
から(笑)

こんなところだろうか。

それでは——。

● 1週目 竜之助 vs カナリオ

GM：戦闘を開始しましょう！【走】
が高い方から始めましょうか。
どっちが速い？

竜之介：はい。

GM：では竜之介から。対敵……を
選ぶ前に、こちらのデータ言っ
ておきますね。

クリスは【斬】(10)【拳】(18)
【走】(6)【鬼】(8)です。

カナリオ：こっちは【斬】(8)【拳】(6)
【走】(14)【鬼】(10)ですね。

竜之介：目の前の敵(カナリオ)にケ
ンカ売った方が良さそうだな。

カナリオ：ちなみにこのキャラ、
錦野的な格好で、ヴァイオリン
持ってますよ。

竜之介：えー(笑)

カナリオ：ビジュアルイメージは、
Fateのワカメ。

ほとんどの方はご存じ、間桐慎二
のこと。うざいヘタレ。

文治郎：『おい、衛宮あ』(声マネ)

一同：うぜえー(笑)

GM：クリスは後ろで、メイド的に
控えております……と言った所
でまず、お互いカードドロー。んで、
因縁を決定しましょう。

カナリオ：さあ、決めるがいい。

竜之介：すでにウザい(笑) えーと、
ハートの5と、次のカードは数値
だけでいいんだっけ？ 4。

GM：「幼なじみ」が——「殺された
／失った」。殺されたらしい。こ
のふざけたワカメに(笑)

カナリオ：あ、ちなみに、幼なじみ
は女にしておいてくれ。

竜之介：うぜえー(笑) わかったよ。
女にするよ……。

カナリオ：あ、このゲーム、今みた
いにお互いに対して「こんな演出
をしろ」ってのアリなので(笑)

竜之介：そうか、よし、わかった(笑)
ところで今どんな状況？

GM：ダイスで決めようか。「追って
きた」「襲ってきた」「偶然出会った」
くらいだろうし……(ころっ)襲っ
てきた！ 俺たちが！(笑)

竜之介：成程。僕たちが守っていた
はずの村が崩壊し——そこに。

カナリオ：ヴァイオリンを持った、ワカメが！

一同爆笑。

GM：お、お、襲ってた村で、なんで一人でヴァイオリン弾いてんだオマエ（笑）

カナリオ：燃え盛る炎をバックに、高い建物の上に立って、ヴァイオリン弾いてるわけですよ（笑）

GM：カナリオにOSRを〜〜（笑）

カナリオ：わーい。

竜之介：じゃあそれを見て「……あいつは！」と言い、「文治郎さん！ あいつは、あいつは僕がやる！」（笑）

文治郎：「待て竜之介!!」（笑）

カナリオ：「——おやおやあ？ 死神がこんな所に」（笑）

GMはまだ爆笑中。この手の演出をさせるとH氏は抜群に上手い。

それを余裕で切り返すS氏も見事。つかこの二人おかしい。

竜之介：「カナリオ……とか言ったか。貴様、何故この村を襲った!」

カナリオ：「君のような小物にまで名を知られているとは、私も有名になったものですね」

GM：カ、カナリオは攻撃方法を決めるがよいよ。あ、お互いOSR1点あげよう。

カナリオ：じゃあ手札からー（べっ）、スペードの数札だから、【斬】(8)+1で、合計9と言ってみる。

竜之介：有利か不利か……じゃ、【走】に。

初手から不利な方に移動する竜之介。さすがにゲーマー、勘所を良く掴んでいる。さて、一方のカナリオは。

カナリオ：（ほそっ）スペードたくさんあるんだよな……。

文治郎：（ほそっ）行っちゃえよ。

竜之介：悪魔のささやきだ（笑）

カナリオ：騒かれちゃなー。しょうがないなー。絵札(+2)と数札(+1)なので、さっきの数札と合わせて、カードの分は+4。【斬】(8)だから、合計で12！

竜之介：「不利」でも1枚は出せるんですよ……じゃあダイヤの数札を1枚（べっ）まだダメージを受けてないのでOSRの追加は無し。【走】が(5)、数札+1で、合計6だから、12-6で、6ダメージ？

GM：です。

カナリオ：じゃあヴァイオリンの弓でずっぱーっと斬るよ（笑）

竜之介：「くそーっ!」っと、弓の横を走り抜けようとして、思い切りはじき飛ばされる。後ろの建物の中に突っ込んでいって、煙がぼーんと（笑）

文治郎：むしろ突き破る程の勢いで！

GM：竜之介にOSR1点（笑）

カナリオ：「脆い——もう一匹はクリシス、お前に任せますよ」

クリシス：「畏まりました、カナリオ」

GM：というわけでカナリオにも1点。

カナリオ：わーい。

GM：で、えーっと、先制攻撃を受けたのと、一気に5点以上のダメージを受けたので、さらにOSRが竜之介に2点ね。

竜之介：がらがらと崩れ落ちた小屋の中から起き上がり、たたりと一筋の血が流れる。「まだまだあっ!」って、なんかもうそろそろ、OSRが全部埋まりそうな勢いなんです……。

そういうゲームです。

どんなにOSRが溜まってても、ダメージの低い最初のうちは意味がないのだから、GMはどんどんOSRを上げよう。場も盛り上がるし楽しい。

カナリオ：よし、もう少し痛めつけられるな。「いい声で鳴いて下さいよ」（笑）

竜之介：きもちわるーっ! 気持ち悪いなこの人!（笑）

GM：だが悔しいかなOSRをやらんわけにいかん（笑）お互い1点。しかしあれだな。サブマスターは割と簡単にOSR入るね。やばいね。

文治郎：OSRな妄言を吐き続けてしまえますからね（笑）

▼竜之介：1ターン終了時データ
ダメージ6点／OSR6点

●2〜3週目 文治郎 vs クリシス

GM：対敵はクリシスです。因縁を高めましょう……向こうのテンションに追いつくのきっちーなー（笑）

以下、描写はあまりしてないが、ターンのカードドロワーは行っている。

他にも後半に行くにつれてルール描写は減るが、そこはご理解いただきたい。わかって。

文治郎：カード引くんでしたね。ハートの3と、7。

GM：「恋人」が——「食われた／虚がそれになる」……ほほう。

一同：（笑）

GM：では先ほど「おまかせください」と言ってカナリオの影から出てきた女性——それは何と、かつて殺された、君の恋人にうり二つだった!（笑）

文治郎：竜之介を「タツ坊!」と言って助けようとして、それを見た瞬間「びたっ」と止まる。

GM：「戦場で脚を止める——愚かな」と、彼女は瞬歩で君の眼前に移動し、帯に仕込んだ刀を抜き討つ! ダイヤのJで【走】に移動。10ベース。絵札は+2で12〜。

文治郎：これは……これは無抵抗で受けるべきなのか（笑）

GM：好きな演出をどうぞ（笑）あ、OSR1点あげよう。こっちももらっとく。

文治郎：それじゃ……スペードの数札で【斬】に移動。カードはこれ以上ありません。【斬】は1なので、合計は2（笑）

GM：まさに無抵抗（笑）

文治郎：「まさか……」放心した所を逆袈裟にずばーっ!（笑）

竜之介：（笑）

文治郎：刀の軌跡に反って、盛大に血が飛沫く! 二、三步よろめいて胸を押さえ、声を絞り出す。「……櫻!」（笑）

GM：彼女は顔を上げて君を見て「——文治郎?」

竜之介：覚えてたあああああっ（笑）

文治郎：ダメージが! 心のダメージがっ!（笑）

動揺する文治郎。彼女は本当にかつての恋人なのか？ 櫻と呼ばれた女性は、刀を振るって血を払うと、ゆっくり文治郎に近づいてゆく……。

GM：普通のダメージも10点ねー。OSRも、先制攻撃と、ダメージ分で2点あげます。

文治郎：「ぐっ……櫻、何故、生きてる……っ」

クリリス：「貴方もあの時の戦いで、死んだものとばかり——」

カナリオ：あの時の戦いって何(笑)

文治郎：ここで「あの時の戦い」の回想シーンに入って、その時顔に火傷を負うわけです(笑)

竜之介：回想入りしましたー(笑)

——燃え盛るどこの戦場。

すでに仲間は散り散りになり、混乱のさなか、恋人達は互いの姿を探し求める。

櫻：『文治郎っ!!』

文治郎：『櫻あああああっ!!』

竜之介：ダメだこいつら(笑)

カナリオ：こちらは「おやおや、感動の再会ですねえ」とヴァイオリン弾いてる(笑)

文治郎：嫌な目でちらっとワカメを見る(笑)が、視線を戻して「確かに、お前は……」

クリリス：「ええ、私は死んだわ……そして今こうして、あの方に仕えている」

GM：彼女は悲しそうな顔をして君に近づく。唇が触れあわんばかりに顔を寄せ、そして。

クリリス：「だから、さようなら」

GM：囁きながら、文治郎の腹に、さらに刀を突き立てた——これで10点分ね(笑)

文治郎：おおおっけー(笑)

GM：あ、OSR追加で2点あげます。ここまでのシーン分で。こっちも1点くらいもらうぜ。

文治郎：で、1ターンか——やはり激しいゲームだ(笑)

▼**文治郎**：1ターン終了時データ
ダメージ10点／OSR6点

● 4週目 竜之介 vs カナリオ

竜之介：ドローカード!

カナリオ：俺も1枚ドロー?

GM：虚はGMと同様、4枚に回復します。切り札持ってないから、その分全快しとかなないとね。

カナリオ：俺、このターンに「やったか」とか言わなきゃいけないのかと思ってた。

GM：いやいや、僕ら基本的に弱いんだから(笑)

カナリオ：最後の方になったら、死神から虚に「次、このエリアに行けない?」とか言われるしね(笑)

文治郎：「行けない?」ってどういう(笑)

カナリオ：「わかった行ける行けるー」って言ったり。

GM：「【鬼】? 【鬼】に置けばいい?」とか。

竜之介：——何という茶番(笑)

GM：茶番なんだよこのゲームは!(笑)

カナリオ：気を取り直して、出すカードはクラブの絵札! 【拳】で行くよー!

GM：何それ、ヴァイオリンで殴るの?

カナリオ：うん(笑)

竜之介：えい、不利だけどあえて【鬼】(ハートの絵札を出す) 鬼道の効果は「足止め」にしとこう。

GM：次のターンにカナリオは動けない、ってことでいいのかな。

竜之介：そうですね。【拳】に留めます。

カナリオ：まだイケるよな……(べっぺ) 数札2枚追加で……【拳】(6)にカードが(+4)で、10!

竜之介：10か。僕の【鬼】は(1)。OSRが2なので、3ベース。さっき出したのが絵札だから、3+2で5。5点くらう。

GM：お。ちょっとでかい。

竜之介：——煙の中、もう隙だらけみたいな感じで、よろよろと立ち上がるわけですよ。んでぐっと見上げると、元の位置にヤツはいない……ほら来いよ(笑)

カナリオ：要求された(笑) 目の前に現れて「隙だらけだぞ!」

竜之介：もう一度吹っ飛ばされる竜之介! 派手にバウンドしながら転がっていきます。

カナリオ：「弱い弱い! 弱すぎるなあ!」

竜之介：などとカナリオがいい気になってる所に、体を起こしてにやりと笑い——「かかったな」

一同：(笑)

竜之介：そしてカナリオの足下には——六柱の陣が引かれている!

カナリオ：「な、何っ! これは!」

竜之介：「縛道の十三——『光柱陣』っ!」

カナリオ：「し、しまった動けない! まさかこの私がっ!」(笑)

一同：(爆笑)

GM：わははははは——竜之介にOSR2点と、ノサレ分1点をプレゼント。ってもうだいたい溜まったんじゃない?

竜之介：H-OSRに1点入りました(笑)

GM：これはひどい(笑)

竜之介：「へへっ、僕の血で書いた陣だ……鬼道は得意じゃないんだけどね。お前の動きくらいは止められる!」

カナリオ：あ、くそっ、かっこいいな(笑)

GM：もう1点やろう(笑) あ、5点ダメージ受けて下さい。

竜之介：ちえっちえっく。

▼**竜之介**：2ターン終了時データ
ダメージ11点
OSR8点(+H-OSR2点)

● 5週目 文治郎 vs クリリス

GM：ではこっちの、若干、叙情的なターンが始まります(苦笑)

竜之介：これが5週目ですね。

文治郎：え、もう?

竜之介：話は全く一向に進んでないけど(笑)

文治郎：なんてブリーチらしい(笑)

GM：ではその5週目です(笑) カナリオがとっつかまったのを見たクリリスは……小さく「チッ」と。

カナリオ：あ、腹黒い(笑)

クリリス：「どうやら、手早く終わらせる必要がありそうね……」

文治郎：こちらはがくりと膝をついて、荒く息をしている。

クリリス：「許してね文治郎。貴方のことは大好きなだけけれど」

文治郎：あー、始解したい。超始解したい(笑)