

天羅万象RPG チャートブック

TENRA-BANSHOW CHART BOOK

TABLE OF CONTENTS

記入済みキャラクターアーキタイプ

ヨロイ乗り.....	3
ヨロイ狩り.....	5
サムライ.....	7
蟲サムライ.....	9
法師.....	11
外法師.....	13
鬼法師.....	15
鬼サムライ.....	17
蟲使い.....	19
陰陽師.....	21
傀儡.....	27

戦闘用傀儡.....	29
金剛機.....	31
銃槍使い.....	33
忍.....	35
世捨て人.....	37
少年.....	39
若武者.....	41

キャラクターシート.....	23,26
〈式〉シート.....	24-25

チャート類

武器表.....	43
忍術.....	44
陰陽術.....	45
オニの能力.....	46
蟲リスト.....	47
法術.....	48

本書の使い方

このチャートブックは“天羅万象”をプレイするときに使う、アーキタイプ、表をまとめたものです。アーキタイプは表面にはイラストと背景、解説が、そして裏面にはキャラクターシートにデータが記載されています。これを1枚1枚バラバラにしてプレイヤーに渡せば、すぐにプレイが始められるようになっています。

23ページから26ページに掲載した〈キャラクターシート〉と〈式シート〉は、はじめから本からはずして使うように作られています。

中央の金具をていねいにはずし、見開きにしてお使いください。なおこの2枚のシートはコピーしてもかまいません。

背景

君は領主の子として天羅に生を受けた。

数えて6つになった年に、君の父親は君専用の明鏡を調整してくれた。父親の予想以上に明鏡と君はうまく同調し、そして父親が君のためのヨロイをあつらえてくれるまで、そう長い時間はかからなかった。

初陣はヨロイが完成するのとほぼ同時だった。

明鏡を通して見る戦場はまるで夢の中のようであり、明鏡を通して見る兵士たちは、無邪気な戦争ごっこのコマとしか映らなかった。

君にとっては目の前の兵を屠るのも、庭で見つけたクモの脚をもぐりも、同じことだった。

君のヨロイが敵兵の両足をつかみ、そこから彼を二つに引き裂くのを、君はくすくすとほほ笑みながら見ていた。

味方の兵が、ヨロイから降りた君を見て、ひどく驚いたのをおぼえている。

あの初陣から、どれだけの月日がたったろうか？

君は今でもヨロイ乗りだ。

解説

ナリはどうあれ子供です。知った風なガキを演じても世間知らずのお嬢様でもかまいません。

うまくヨロイ乗りをプレイするならばまずヨロイに執着することです。ヨロイ乗りは、アイテムのようにヨロイに接触してはいけません。かといって、恋人のように抱するのも行きすぎです。子供のころ飼っていた(かどうか知りませんが)犬や幼いころの友人のようにヨロイに接してあげてください。

無邪気に無垢にヨロイがあれば何でもできるような口を開き、そして時に子供らしい残酷さをうまく表現するように気を付けてくれればバッチリです。

●特殊ルール

- ・ヨロイに搭乗しているヨロイ乗りは、ヨロイの受けたダメージを自分の負傷ゲージにも割りふることができる。
- ・接合中のヨロイ乗りが消費した「気合」は明鏡の「業」となる。
- ・接合中のヨロイ乗りは明鏡の「業」を消費して「因縁」を作成することができる。

アーキタイプ名：

ヨロイ乗り YOROI-NORI



アーキタイプ名：

ヨロイ狩り

YOROI-GARI

背景

負け戦となってしまった戦場、そこにヨロイごと置き去りにされ、落ち武者狩りの手に捕えられて以来、ヨロイは君の身を守るものではなく、嫌悪し、憎むべき対象になった。

強大な力が欲しかった。誰にも捨てられないように、誰にも触れられないように、誰にも、負けないように。

君は、ヨロイに守られてひ弱かった体を鍛えに鍛えた。まるでそうすることが自分の過去をぬぐい去る唯一の手段であるかのように。

君は、ヨロイとの闘い方をおぼえた。まるでそうすることが君の身に起こったことを忘れる唯一の手段であるかのように。

「そうだ！ ヨロイを砕くためにはヨロイほどの打撃を加えることのできる武器がいる！」

君のその考えを満足させる武器は、皮肉なことにヨロイの使う小太刀だった。それを手に入れたとき、君は大声で高らかに笑ったものだった。

「これでヨロイを倒せる！ これであたしはヨロイなしでも
生きられる！
……あたしは、強い!!」

解説

むりやり大人にされた子供。それがヨロイ狩りです。そのあまりの急変に精神はかなりゆがんでおり、急激に成長した肉体がそれを表しています。

ヨロイに対して示した愛情はいまや憎しみに変化しています。と、言うよりは憎むことで精神を安定させているのです。

ロールプレイのポイントとしては、一生懸命いきがってください。自分は、こんなにも世の中のことがわかってるんだって顔をしてみてください。そしてその中に大人になり切れない潔癖さのようなものを混ぜて表現できればBESTです。



アーキタイプ名：

サムライ

SAMURAI



背景

あの時、君には守れなかった。君は弱かったのだから。

あの時、君の中で大切な何かが壊れた。それ以来、君の中に
暗い炎が灯った。

暗い暗い炎が……。

「力…力が欲しい……何にも失わないように……奪われない
ように。」

あの時からどれくらいの年月がたったのだろう。

君は、熱にうなされたように力を求めた。人の殺し方もおぼ
えた。他人をあざむくやり方も知った。

そして、そんなある日。君を助けた陰陽師がこう言った。

「力が欲しくないか？ 必要なだろう。お前には力を手に
入れる器がある。」

君は、そのことばに飛びついた。そして君はサムライになった
のだ。

心の中の炎はあの時のように熱く……暗い。

解説

焼け付くような憎しみを感じたことはありますか？

サムライは、常に憎しみにさらされています。

サムライのロールプレイのポイントは、この炎、持て
余してしまう感情を現在のシナリオの中でどう表現す
るかで決まります。

なぜ強くなろうとしたのか？

強くなって何をしようとしていたのか？

しかし、君はすでに失ってしまっているのです。

守りたかったものを。

信じていたものを。

アーキタイプ名：

蟲サムライ

MUSHI-SAMURAI

背景

君は、ヤツを倒した。ヤツは、のたうちながら君に許しを求めた。
君は自分でも驚くほど酷薄になり、そんなヤツを罵倒した。
そして、なぶり殺した。
それから数日が過ぎた。
君は、心の中にボッカーと空いた穴に気づいた。
ヤツを殺したときに空いた穴だった。
君は、その穴をふさごうとするように酒を飲んだ。酒はその穴に向かって、落ちて行くようだった。
そんなある日、したたかに酔って歩く君を呼び止める声をした。
振り向いた君の足に、熱いものが刺さった。反射的に刀を抜き、一刀のもとに相手を切り倒す。
たっぷり1秒後、無念の表情を顔に刻んで、少年の上半身が道に落ちた。その顔は、十になるかならないかの少年の顔は、最初にヤツに切り込んだときの君と同じ顔をしていた。
足に刺さった小柄が、チャリンと軽い音を立てて道に落ちる。

君は、ひさしぶりに吐いた。

傷は、もうふさがっていた。

解説

目的を果たしてしまっただけなのに自分の存在意義を見失った。蟲サムライ、そんなアーキタイプです。

ヤツを倒すために生きてきたがために自分もヤツと同じになっていることに気づいてしまった……。あなたならどうしますか？

ロールプレイのポイントとしては、まず存在意義の再確認です。女でもお宝でもかまいません。自分の人生を掛けるに値するものを見つけ出すのです。

そうすることによってヤツとオレは違うんだということを心に言い聞かせてください。



背景

あれは君が少年のときだったろうか…

戦は味方の勝ちに終わり、君は父親と連れだって戦場の事後調査をしていたところだった。

突然、死体の山が持ち上がり、その中から現れた3体の忍が、君たちに襲いかかった！

そして君は見たのだ。君の父親が、慌てることなく忍の背後に回り、その首筋を一回だけ、強く打ったのを。そしてそのたった一撃の掌打が、忍の動きを止めたのを！

君は驚き、感動し、父親にヤツらを倒した技を教えてくださいと頼み込んだが、父は笑って、「もっと大きくなってから」と言うだけだった。

その事件を忘れることができないまま、数年が過ぎたある日、君は父親に呼ばれた。

尋ねてみると父親は今まで見たこともないような厳しい顔で、君にこう告げたのだった。

「これからお前に、我が宗派に伝わりし強力無比の無敵の拳法、不動明王拳の極意を授ける」

それから数年、君はついに拳法を身に付け、今、戦乱の世に旅立つのだ。

解説

法師です。といっても肉体派ですが、法師の基本は、禁欲的に沈思黙考して不言実行です。天羅の宗教者ですので、何かと云っては「戒律ですの」とか「御仏に捧げた身ですの」とか云うのが法師風です。

ロールプレイで気を付けてほしいは、法師をプレイするときは大人をしてほしいのです。言ってしまうと、法師は主役を張るほど強力なアーキタイプではありません。そこを抑えて逆に主役級のPCを論したり支えたりして、「おいしい脇役」に徹するのがよいのではないのでしょうか。

アーキタイプ名

法師(不動明王拳)

OSH I (FUDOMYOOKENSH I)



背景

君は、法を学ぶうちに大きな矛盾に気が付いた。

法では、殺生を禁じている。しかし、生き物は何かを殺し、食らわなければ生きてはいけない。寺院では、植物ばかりの精進料理であった。

師匠に「命は同じ物だと法は教えているのになぜ我らは草のみ食らうのでしょうか？ それは差別なのではないでしょうか？」と問うた。

君を満足させるような答えは得られなかった。食らわなければ生きてはいけない。自然に生きよと法は教える。君は欲求を抑えるのをやめた。

君は殺しを愛しているのだ。

さすがに人を殺すのは、心がとがめた。動物を殺すのはおもしろくなかった。だから、妖を滅ぼすことにした。

なにしろおもしろい。さらに他人にも感謝された。これが君の天職だと考えた。妖を効率よく滅ぼすために陰陽の術もおぼえた。

君は各地を放浪し、人に仇なす魔物を調伏していた。しかし、君は、とある事件で、妖にも心があることを知った。君は、再び寺に籠った。今まで滅ぼした妖の供養に人生をかけるつもりだった。

そんなある日、君のもとに一体の骸が届けられた。その不自然な骸は、君に殺すことでしか救えぬモノもいることを教えた。

君は欲求を抑えるのをやめた。

解説

外法師は、光を幸福と優しさ、愛情を重んじる人間ですが、同様に闇を愛し、殺しを楽しむ矛盾した？ 人間です。

このアーキタイプは、偏ることのないどことなく安定した生き方を見つけたはずの人間です。ロールプレイの基本としては、人間としてやっていいこと悪いことをしっかりと見つめ、何事にも余裕をもって対処するどことなく老成したものになると思います。

● 〈式〉アーキタイプ	
(式) 1: 戦闘用 ((式札))	
作成ポイント	: 8
消費霊力	: 4
爆破能力	: 5
憑依能力	: 1
能力値	: 2
成功値	: 1
活力	: 4
感覚結合	: なし
(式) 2: 戦闘用 ((式札))	
作成ポイント	: 10
消費霊力	: 5
爆破能力	: 6
飛翔能力	: 1
憑依能力	: 1
能力値	: 2
成功値	: 1
活力	: 4
感覚結合	: なし
(式) 3: 錯乱用 (その場で作成)	
作成ポイント	: 14
消費霊力	: 7
気体化能力	: あり
幻覚能力	: 3
飛翔能力	: 2
能力値	: 3
成功値	: 2
活力	: 6
感覚結合	: あり
(式) 4: 封印用 (その場で作成)	
作成ポイント	: 14
消費霊力	: 7
気体化能力	: あり
飛翔能力	: 2
憑依能力	: 3
能力値	: 3
成功値	: 2
活力	: 6
感覚結合	: なし

アーキタイプ名:

外法師

GE-HOSH



アーキタイプ名：

鬼法師

背景

君はまだそのとき子供だった。人間から隠れ、山の中ひっそりと生きている意味さえ知らず、里でいちばん長生きの長老から大地の神の話を聞いたりすることだけが君の興味の対象だった。

安寧な日々は唐突に終わりを告げる。

村に攻め入って来た人間たちの「狩り」によって、君の両親も、友達も、みんな死んだ。

冷たくなって行く親はそれでも君を離さず、君はその腕の中で眠りに就いた。

気が付けば虐殺は終わり、代わりに一人の男が屍を集めて念仏を唱えていた。

脅える君に男はほほ笑み、手を差し伸べた。

「命あったも何かの縁。どうじゃ、わしと一緒に、来ぬか？」

男と別れたあとにも、君は法師の姿のまま旅をしている。法衣の下に身分を隠し、頭巾の下に素性を隠し。

解説

理想主義者です。でも霞を食って生きているわけではないのですから純粋でもありません。いちおう、立場的には親人間派ですが、人間がオニにやったこと、やっていること、やっけていくであろうことは決して許してはならないことなのです。

とりあえず、ロールプレイ上はまずほかのPCに対するスタンスを決めるところから始めましょう。まずヨロイ乗り、金剛機それに陰陽師には侮蔑を基本としたスタンスを取りましょう。

もちろん、徐々にまわりに打ち解けていくのですよ。そしてオニは、化物ではなく、人間なのだということをまわりに知らせていってください。

アーキタイプ名：

鬼サムライ

ONI-SAMURAI

解説

この半鬼であるアーキタイプにとって半人間であること、半鬼であることは憎しみ(哀しみ)の対象です。

体から血を抜いたとしても人間(鬼)になれるわけではないのです。

鬼サムライは、自分を受け入れてくれるもの、人を人一倍求めているのです。



背景

君は忌み子であり、呪われながら育った。

理由は単純明解にして不可避。君の片親が鬼だという事実。

君は認めてほしかった。君の存在を。君がここに生きているということ。

君は剣の腕を磨いた。誰かのために戦うことができれば、自分がここにいることを皆が許してくれるかもしれないから。

君はサムライを入れた。もっと強くなりたかった。誰よりも強ければ、皆が君のことを認めてくれるかもしれないから。

当然のごとく、君は初陣で数え切れないほどの首級を上げたが、そんな君にかけられたことばは、決して暖かいものではなかった。

「さすがは鬼畜生よな。化け物じみた戦いぶりとはまさに彼奴のことじゃわい」

君はそう言われたのだ！

その晩、君は故郷と呼ぶにはあまりに寒々しい、君の生まれた土地を去った。

君が認められ、生きて行ける場所を探しに。

たとえこの世界のどこにも、そんな場所はないのだとしても。

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名：
性別：
年齢：
アーキタイプ： 鬼サムライ
プレイヤー名：

Table with 3 columns: Attribute (e.g., <体力>, <敏捷>), Value, and Status. Attributes include 体力, 敏捷, 知覚, 知力, 心力, 共感.

軽傷： : □□□□□□
重傷： : □□□□ : +1
致命： : □□ : +2 (活力減少)
死亡： 1 : □ : +3

—肖像画、または家紋—

活力 /14 | 霊力 /24 | 気合 75/108 | 業 宿業 45/70

Skills table with columns for 戦闘系, 精神系, 知識系, 肉体系, 術法系, その他. Each skill has a proficiency level (e.g., 無初中上特).

Weapons table with columns: 武器名, 武器修正, 射率, 射程, 装填数. Includes 珠槍 and 打刀.

HYPER ORIENTAL FANTASY

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか? (因縁・過去を記入せよ)

Form for recording karma and past events with checkboxes and text input fields.

所持品

Inventory list with checkboxes and text input fields for items like 薄汚れた服, 珠, etc.

メモ

Notes section with checkboxes and text input fields for character stats and abilities.

気合の使用方法

サイコロのブースト (判定の前)
追加行動 (判定の前)
成功数のブースト (判定の後)
能力値の上昇 (いつでも)

HYPER ORIENTAL FANTASY



背景

君は、さみしい少年時代を送った。偉大な開拓者である君の父は、支配されることを嫌って開拓村からさらに奥の開拓に行った。当然、君と同年代の子供はいなかったし、君のすべきことも多かった。父母は優しく君を愛してくれた。だが、さみしかったのだ。そんな時、あの人に出会った。

あの方は、君にトモダチを紹介してくれた。木の根もとや石の下にいるトモダチを……。

君は、さみしくなくなった。君は、あの人にトモダチの見つけかたや捕まえ方そしてトモダチの好きなものなどを教えてもらった。君は幸せだった。あの日までは……

あの日、君は遊びすぎて少し遅くなってしまった。森から出るころ、燃え盛る火に気が付いた。家が、父さんが一生懸命に建てた家が燃えていた。

大きく燃える炎に興奮したのか一人の騎馬武者が近づいてきて君に切り付けた!! 焼け付くような痛みが走って、君の意識は暗転した。

目が覚めたのは、“チィ…チィ”という独特のトモダチの泣き声だった。トモダチが君を助けてくれたのだ。

君の傷を懸命にふさぐトモダチの姿を君は、一生忘れないだろう。

解説

蟲使いは、普通の人々に溶け込んでいるとは言えません。蟲はあまり気持ちのいい生物ではありませんから。それでも人々は蟲使いを頼ることがあります。戦争や事故などで大けがをしたときです。ふたんは、忌み嫌い、必要になったら頼る。多くの蟲使いと里人の関係はそのようなある種の濁いたものになります。

そんな関係を続け、蟲を自らの体に投与してゆくうちに蟲使いの心は徐々に濁いていきます。ですが、濁ききることはありません。蟲使いというのは、誰もが無視するような路傍の草花、蟲たちに共感することができるのですから。

アーキタイプ名：

蟲使い
MUSHI-TSUKAI

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名 :
性別 :
年齢 :
アーキタイプ : 蟲使い
プレイヤー名 :

Table with 3 columns: Skill Name, Ability Value, Status. Rows include <体力>, <敏捷>, <知覚>, <知力>, <心力>, <共感>.

軽傷 : : □□□□□
重傷 : : □□□ : +1
致命 : : □□ : +2 (活力減少)
死亡 : : 1 : □ : +3

—肖像画、または家紋—

活力 /10 (15) | 灵力 /22 | 気合 57/108 | 業 宿業 35/60

Grid of skill categories: 戦闘系, 肉体系, 精神系, 術法系, 知識系, その他. Each category has a list of skills with progress indicators.

Table with 5 columns: Weapon Name, Weapon Correction, Accuracy, Range, Ammo Count. Row 1: 牙爪蟲, +3, -, -, -.

HYPER ORIENTAL FANTASY

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか? (因縁・過去を記入せよ)

Form for recording grudges and past events. Includes checkboxes for Type (初・中・上・特), Emotions (感情), and specific grudges (e.g., 弱者に対する憐れみ, 弱者に対する憎しみ, 蟲(トモダチ)への愛).

所持品

Form for listing items. Includes checkboxes for 蟲のエサ, 罌, 収集箱, 旅装, 薬草, 選択技能, and ability values.

メモ

Form for notes. Includes checkboxes for 投与されている蟲, 牙爪蟲, 再生蟲, 甲蟲, 鋼化結線蟲, 拘束蟲.

気合の使用法

サイコロのブースト (判定の前) 1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。
追加行動 (判定の前) 1ポイントで、誰かの行動に割り込む。
成功数のブースト (判定の後) 3ポイントにつき1個、成功数を増やす。
技能のブースト (判定の前) 3ポイントにつき1段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで。
能力値の上昇 (いつでも) (現在の能力値+1) ×3ポイント

※因縁は薬を消費して段階/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY

アーキタイプ名： 陰陽師

ON MY OWN

背景

君は、裕福な家に生まれた。君は、幼いころから祖父の書庫にあった本を読みまくった。

ある日、君は祖父の墨を持ち出し、最初の《式》を作り上げた。

父も祖父もその出来栄に仰天していた。それから数年で君は祖父を追い越し、成人前には、国の陰陽博士も夢ではなかった。

すでに栄達は決まっていた。君の未来は輝かしいものだと誰もが信じて疑わなかった。

だが、ある日君は、一族の者に一方的にこう伝えた。

「旅に出る」

君のことを理解してくれたのはやはり祖父だけだった。

祖父は、君にあの日、初めて作った《式》の作成法の載った本を手渡しながらこう言った。

「智は力なり、無知は罪なりじゃ」

君は、このことばを胸に旅だった。真理を求めて…。

解説

天才です。かなり自己中心的なヤツですね。陰陽師というのは天羅では技術者であり、学者であり、芸術家なのです。どれかではありません。すべてです。どんなに性能の良い《式》を打っても姿形がダサイなら陰陽師としては2流です。

陰陽師のロールプレイは、まずちょっと上から見下ろす感じでほかのPCと接するところから始まります。

技術者の熱心さと学者の頑固さ、そして芸術家の高慢をうまく表現してください。

●《式》アーキタイプ	
《式》1：戦闘用(その場で作成)	
作成ポイント：22	
消費霊力	: 11
射撃能力	: 3
	射程10m
射率	: 2
戦闘能力	: 3
打撃能力	: 3
飛翔能力	: 1
能力値	: 4(7)
成功値	: 2
活力	: 8(14)
感覚結合	: なし
《式》2：素敵用(《式札》)	
作成ポイント：16	
消費霊力	: 8
気体化能力	: あり
感知能力	: 6
時間延長	: 1
飛翔能力	: 1
憑依能力	: 1
能力値	: 3
成功値	: 2
活力	: 6
感覚結合	: あり
《式》3：隠密用(《式札》)	
作成ポイント：17	
消費霊力	: 9
時間延長	: 3
憑依能力	: 1
変身能力	: あり
能力値	: 3
成功値	: 2
活力	: 6
感覚結合	: あり



HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名 :
 性別 :
 年齢 :
 アーキタイプ : 陰陽師
 プレイヤー名 :

	能力値	状態
<体力>	4	()
<敏捷>	6	()
<知覚>	7	()
<知力>	9	()
<心力>	8	()
<共感>	4	()

軽傷 : □□□□
 重傷 : □□ : +1
 致命 : □ : +2 (活力減少)
 死亡 : 1 : □ : +3

—肖像画、または家紋—

活力 /8 | 灵力 /34 | 気合 60/108 | 業 宿業 45/80

戦闘系	無初中上特	精神系	無初中上特	知識系	無初中上特
汎<回避>	●○○○○	汎<意志力>	●○○○○	汎<応急手当>	●○○○○
汎<格闘戦闘>	●○○○○	専<接合>	○○○○○	専<偽造>	○○○○○
汎<射撃戦闘>	●●●○○	汎<枕事>	●○○○○	専<芸事>	○○○○○
汎<白兵戦闘>	●○○○○	汎<話術>	●○○○○	専<作法>	○○○○○
肉体系	無初中上特	術法系	無初中上特	汎<事情通>	●●●○○
汎<運動>	●○○○○	専<陰陽術>	●●●○○	専<帝王学>	○○○○○
汎<隨身>	●○○○○	専<傀儡術>	○○○○○	その他	無初中上特
汎<観察>	●○○○○	専<蟲術>	○○○○○	専<神術>	○○○○○
汎<騎乗>	●○○○○	専<神通力>	○○○○○	< >	○○○○○
汎<耐性>	●○○○○	専<接気術>	○○○○○	< >	○○○○○
汎<進路>	●○○○○	専<法術>	○○○○○	< >	○○○○○
専<早業>	○○○○○	専<忍術>	○○○○○	< >	○○○○○

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
珠小刀	+2	2	—	4 (フル装填済み)
珠式銃	+5	6	50m	12 (フル装填済み)
□				
□				
□				

HYPER ORIENTAL FANTASY

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか? (因縁・過去を記入せよ)

□ タイプ : 初中上特 : _____ □

□ 感情 : ●●●○○ : _____ □

□ 自己顕示欲 : _____ □

□ 感情 : ●●●○○ : _____ □

□ 物事に対する知的好奇心 : _____ □

□ 目的 : ●●●○○ : _____ □

□ 技量の追求 : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

□ : ●○○○○ : _____ □

所持品

□ 礼服、白衣、《式紙》、墨壺、硯、墨、筆。 _____ □

□ _____ □

□ 《珠》10個、《式》の作成の専門書、小判数枚 _____ □

□ _____ □

□ ●《式》最大作成ポイント: 27 _____ □

□ _____ □

□ _____ □

□ _____ □

□ _____ □

メモ

●選択技能 _____ □

<中級の技能1つ> (汎用、専門、問わず) _____ □

<初級の技能3つ> (汎用、専門、問わず) _____ □

_____ □

_____ □

_____ □

_____ □

_____ □

_____ □

気合の使用方法

サイコロのブースト (判定の前)
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。

追加行動 (判定の前)
1ポイントで、誰かの行動に割り込む。

成功数のブースト (判定の後)
3ポイントにつき1個、成功数を増やす。

能力値の上昇 (いつでも)
現在の能力値+1 ×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇 (いつでも)
→初級: 5ポイント/専門技能は要師匠
→中級: 10ポイント
→上級: 20ポイント
→特級: 40ポイント/業“何か”

※因縁は業を消費して取得/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名 :
 プレイヤー :
 アーキタイプ :
 陰陽術技能 :
 〈式〉作成ポイント :

知力 :
 心力 :
 知覚力 :
 霊力 : 現代 :
 最大 :

式名 : **タイプ :** **感覚結合 : 有 / 無**

作成ポイント :	式の能力 : 強度 : メモ	式の能力 : 強度 : メモ
消費霊力 :	:	:
併用する〈珠〉 :	:	:
能力値 : 成功値 :	:	:
活力 : : □□□□□□□□	:	:
□□□□□□□□	:	:

式名 : **タイプ :** **感覚結合 : 有 / 無**

作成ポイント :	式の能力 : 強度 : メモ	式の能力 : 強度 : メモ
消費霊力 :	:	:
併用する〈珠〉 :	:	:
能力値 : 成功値 :	:	:
活力 : : □□□□□□□□	:	:
□□□□□□□□	:	:

式名 : **タイプ :** **感覚結合 : 有 / 無**

作成ポイント :	式の能力 : 強度 : メモ	式の能力 : 強度 : メモ
消費霊力 :	:	:
併用する〈珠〉 :	:	:
能力値 : 成功値 :	:	:
活力 : : □□□□□□□□	:	:
□□□□□□□□	:	:

式名 : **タイプ :** **感覚結合 : 有 / 無**

作成ポイント :	式の能力 : 強度 : メモ	式の能力 : 強度 : メモ
消費霊力 :	:	:
併用する〈珠〉 :	:	:
能力値 : 成功値 :	:	:
活力 : : □□□□□□□□	:	:
□□□□□□□□	:	:

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか？（因縁・過去を記入せよ）

<input type="checkbox"/>	タイプ： 初中上特：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	： ●○○○○：		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

所持品

メモ

<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

気合の使用法

サイコロのブースト（判定の前）
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。

技能のブースト（判定の前）
3ポイントにつき1段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで。

追加行動（判定の前）
1ポイントで、誰かの行動に割り込む。

成功数のブースト（判定の後）
3ポイントにつき1個、成功数を増やす。

能力値の上昇（いつでも）
(現在の能力値+1) ×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇（いつでも）
→初級：5ポイント/専門技能は要師匠
→中級：10ポイント
→上級：20ポイント
→特級：40ポイント/要“何か”

※因縁は業を消費して取得/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名 :
 性別 :
 年齢 :
 アーキタイプ :
 プレイヤー名 :

能力値	状態
【体力】 _____ ()	
【敏捷】 _____ ()	
【知覚】 _____ ()	
【知力】 _____ ()	
【心力】 _____ ()	
【共感】 _____ ()	

軽傷 : : □□□□□□□□□□□□□□□□
 重傷 : : □□□□□□□□ : +1
 致命 : : □□□□ : +2 (活力減少)
 死亡 : 1 : □ : +3

—肖像画、または家紋—

【体力】×2	【知力】+【心力】×2	最大値は【心力】×10
活力	灵力	気合
業	宿業	

戦闘系	無初中上特	精神系	無初中上特	知識系	無初中上特
汎〈回避〉	●○○○○	汎〈意志力〉	●○○○○	汎〈応急手当〉	●○○○○
汎〈格闘戦闘〉	●○○○○	専〈接合〉	○○○○○	専〈偽造〉	○○○○○
汎〈射撃戦闘〉	●○○○○	汎〈枕事〉	●○○○○	専〈芸事〉	○○○○○
汎〈白兵戦闘〉	●○○○○	汎〈話術〉	●○○○○	専〈作法〉	○○○○○
肉体系	無初中上特	術法系	無初中上特	汎〈事情通〉	●○○○○
汎〈運動〉	●○○○○	専〈陰陽術〉	○○○○○	汎〈帝王学〉	○○○○○
汎〈隱身〉	●○○○○	専〈傀儡術〉	○○○○○	—その他—	無初中上特
汎〈観察〉	●○○○○	専〈蟲術〉	○○○○○	専〈神術〉	○○○○○
汎〈騎乗性〉	●○○○○	専〈神通力〉	○○○○○	〈 〉	○○○○○
汎〈耐性〉	●○○○○	専〈操気術〉	○○○○○	〈 〉	○○○○○
汎〈追跡〉	●○○○○	専〈法術〉	○○○○○	〈 〉	○○○○○
専〈早業〉	○○○○○	専〈忍術〉	○○○○○	〈 〉	○○○○○

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
□ _____				
□ _____				
□ _____				
□ _____				
□ _____				

HYPER ORIENTAL FANTASY

式名： タイプ： 感覚結合：有 / 無

作成ポイント : 消費霊力 : 併用する《珠》 : 能力値 : 成功値 : 活力 : : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	式の能力 : 強度 : メモ : : : : : : : : : : : : : : : : : :	式の能力 : 強度 : メモ : : : : : : : : : : : : : : : : : :
---	---	---

式名： タイプ： 感覚結合：有 / 無

作成ポイント : 消費霊力 : 併用する《珠》 : 能力値 : 成功値 : 活力 : : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	式の能力 : 強度 : メモ : : : : : : : : : : : : : : : : : :	式の能力 : 強度 : メモ : : : : : : : : : : : : : : : : : :
---	---	---

● 《式》作成ポイント

- 初級：【知力】
- 中級：【知力】×2
- 上級：【知力】×3
- 特級：【知力】×4

●消費霊力

作成ポイント÷2

●活動時間

陰陽師の【心力】ラウンド

●《式》の能力値

ポイント	能力値	成功値	活力
1~ 6	1	1	2
7~12	2	1	4
13~18	3	2	6
19~24	4	2	8
25~30	5	3	10
31~36	6	3	12
37~42	7	4	14
43~	6点ごとに、能力値に+1、活力に+2する。		

●《式》の早打ち

- 【敏捷】<陰陽術>で判定
- 難易度は作成ポイント÷5
- 失敗した場合、《式》は暴走する

●発動制限

感覚結合ができる《式》の数は陰陽師の【知覚】まで

●“気合”の消費

陰陽師は、感覚結合を行なっている《式》の行動に“気合”を使用することができる

●《式》の能力

- ◇ガス化能力 :3ポイント
物理攻撃は一切無効になる。ガス化・実体化には1Rを要する。
- ◇感知能力 :1ポイント/強度1
(強度×10m)半径内の生命体の場所、大きさを感じることができる。クグツ・金剛機などは生命体とみなさない。
- ◇幻覚能力 :3ポイント/強度1
《式》の目標は、強度を難易度にした【心力】<意志力>判定で幻覚に抵抗できる。
- ◇元素変換能力 :6ポイント/強度1
強度m3の物質の組成を変換する。対象の生命体は、強度を難易度にした【心力】<意志力>判定で抵抗できる。
- ◇再生能力 :3ポイント/強度1
1Rに強度分の活力を回復する。
- ◇時間延長 :3ポイント/強度1
式の活動時間を【心力】×(強度+1)ラウンドに延長する。
- ◇《式》破壊能力 :5ポイント/強度1
目標となった《式》は、強度を難易度とした能力値判定で破壊を回避できる。
- ◇射撃能力 :2ポイント/強度1
強度1で(射程5m・射率1)、以後強度が偶数の時に射程+5m、奇数の時に射率+1。ダメージは命中の成功度による。
- ◇戦闘能力 :3ポイント/強度1
《式》の能力値を強度数上昇させる。“活力”

- も強度の2倍上昇する。
- ◇打撃能力 :2ポイント/強度1
強度を攻撃のダメージに追加できる。武器に《式》を憑依させた場合は、武器修正に打撃能力の強度を追加することができる。
- ◇毒生成能力 :3ポイント/強度1
この式毒を受けた者は《式》が起動している間、毎ターンの終わりに“強度”ダメージを受ける。このダメージは【体力】<耐性>判定で軽減することができる。
- ◇爆破能力 :1ポイント/強度1
(強度÷2)m半径内の対象に強度に等しいダメージを与える。
- ◇飛翔能力 :1ポイント/強度1
(強度×10)kgの重量を運搬し、分速(強度×200)mで飛行可能。飛行速度は重量が(強度×10)kgをオーバーするごとに半分。
- ◇変身能力 :5ポイント
変身には、陰陽師との感覚結合と1Rを要する。
- ◇憑依能力 :3ポイント/強度1
《式》の目標は、強度を難易度とした【心力】<意志力>判定で憑依に抵抗できる。《式》は一つの物にしか憑依できない。一つの物には一つの《式》しか憑依できない。

背景

君は永年、歳の離れた君の父親と各地を旅をして回っていた。

物静かで知的な君の父親は、君に優しくしたが、君には一つ、どうしてもわからないことがあった。

「なぜ父さまと私はこんなに歳が離れているのだろうか？なぜ私は、ほかの子供たちと違って、いつまでも歳を取らないのだろうか？」

その答を知る日は、唐突にやってきた。

旅の疲れ、老い、加えて近ごろの長雨のせいで床に伏した君の父親は、君をまくらもとに呼んでこう、告げたのだった。

「お前は人ではない。お前は傀儡。木より削り出されたヒトガタにわしが木魂を込めて作った、ただの木偶人形じゃよ。何年も、何十年もわしにつきあわせて悪かったのう。わしはもう死ぬ。お前は……自……

由じゃ……よ……
君は父親の墓の前で少しだけ泣いた。

謝ってほしくなどなかったのに！

父さまと旅が続けられれば幸せだったのに！！

解説

傀儡はとてもブレイシにくいアータイプです。どっからどうみても人間に見える、人間のように思考し、感情を持ち、共感する。しかし、傀儡は“人形”です。

なにがどうでもそれだけは変わりません。それを認識するところから傀儡のロールプレイは始まります。そう、人間になる。それが傀儡のテーマです。でも、人間の条件っていったいなんでしょう？

アーキタイプ名：

傀儡

KUGUTSU

●胡蝶の夢（傀儡の特殊能力）

傀儡は、自分にかけられている幻影の術を利用して、他人に幻影（夢）を見せることができます。

もし、相手が眠っているなら無条件で夢を紡ぐことができますし、起きていても相手を【共感】<芸事>や<枕事>などで夢に引き込むことができます。相手の【共感】<意志力>などと対抗判定を行なってください。

もし、傀儡が相手を不快な気分にしてしまったら、夢から覚めてしまうかもしれません。これを防ぐには、【共感】<意志力>などで対抗判定を行なう必要があります。傀儡が成功すれば、夢は覚めません。相手が成功すれば夢は崩れてしまいます。

アーキタイプ名：

戦闘用傀儡

SENTOTOYO-KUGUTSU

背景

血に塗れた刃を見つめながら、いつものように考える。この刃は誰のものだろうか、と。「私のものだ」、そう言った人がある。遠い昔のここのように思えるが、あれは君の最初で最後の主人だった。あのときは確かにそのとおりだった。君自身が道具でしかなかったのだから。「あなたのものです」、そう言った人もいる。あれは独り彷徨っていた君を拾ってくれた人だ。彼は君が人を殺める姿を見てひどく悲しげな顔をした。それからだ、君がほとんど剣を抜かなくなったのは。

君は再び人を殺した、彼が死んだとき、殺されたときに。久しぶりに抜いた刃は錆びついてはいなかった。

怖かった。

君は相手ではなく、自分自身に恐怖を感じた。

自分の意志で人を殺すことが、怖かったのだ。

それから時が流れた今も、人を殺そうとするときの自分の心に恐くなる。だけど、それがどんなに苦しいことであっても、君の刃は君のものでなくてはならないのだ。

解説

傀儡はとてもブレしにくいアーキタイプです。どっからどうみても人間に見え、人間のように思考し、感情を持ち、共感する。しかし、傀儡は“人形”です。

なにがどうでもそれだけは変わりません。それを認識するところから傀儡のロールプレイは始まります。そう、人間になる。それが傀儡のテーマです。でも、人間の条件っていったいなんでしょう？

●胡蝶の夢（傀儡の特殊能力）

傀儡は、自分にかけている幻影の術を利用して、他人に幻影（夢）を見せることができます。

もし、相手が眠っているなら無条件で夢を紡ぐことができますし、起きていても相手を【共感】<芸事>や<枕事>などで夢に引き込むことができます。相手の【共感】<意志力>などと対抗判定を行なってください。

もし、傀儡が相手を不快な気分にしてしまったら、夢から覚めてしまうかもしれません。これを防ぐには、【共感】<意志力>などで対抗判定を行なう必要があります。傀儡が成功すれば、夢は覚めません。相手が成功すれば夢は崩れてしまいます。



アーキタイプ名：

金剛機

KON GOKI

解説

天羅最強の戦闘マシン。それが金剛機です。明鏡に魂を封じてつくりあげる金剛機は、その魂の狂気が強さに結び付くため、きわめて微妙なバランスのもとに作り上げられます。そのバランスは時に狂い、あなたを人に戻します。

その時、あなたは、自らの狂気にむしばまれ、自分の生を取り戻すのです。

●金剛機高速機動

金剛機は、体内のリミッターを一時的に外すことで超高速の移動や攻撃を行なえます。高速機動中の金剛機は、体を使ったすべての判定で、“成功”したダイスを振り直してさらに成功数を足すことができます。再ロールは、判定1回につき、1回のみ可能です。

この高速モードは、1日に【心力】回、金剛機の【体力】ラウンドの間だけ使用可能です。

●記憶感乱

封印記憶が、因縁に存在するかぎり、現在の【共感】以上の“気合”を得たら、封印された記憶のフラッシュバックが発生します。金剛機は突然、前世の記憶を断片的によみがえらせます。

それは映画の予告編のようにバラバラで取り留めのない象徴的なものです。

背景

その年いくつ目かの合戦で、君は、死んだ。
血を求め、血に狂うた君は死んだ。
次に君が目覚めたのは戦場。
君の生きる場所だ。
君はまた血に狂い、また眠りについた。

ツツザアツツザアアアア

「失敗か？」

遠いところで声がする。

「いえ、殿。いまだ調整中でございますから判断は早計かと」

「怨!!」

読経の音と共に君は眠りについた。

ツツザアツツザアアアア

「殿、御命令を」

これが君の声であろうか？ ひどく遠くから聞こえる。

「殿。調整は終了しました。彼の者の士魂、封じまさせていただきます」

「見事なり。誉めてつかわす」

「ははっ、ではこちらの金剛機に命名を」

「よし、貴様の名は……………」

背景

かつて仲間がいた。
共に腕を磨き、笑い、戦った仲間がいた。
君が釘を打ち抜けば、彼は針を打ち抜いた。
君が百の的を打ち抜けば、彼は百と一を打ち抜いた。
彼は決して越えられぬ壁だったのだ。
その彼の持つ銃槍！そのなんとすばらしきことか！
美しく、鋭く、そして強く。
自分にあれだけの銃槍があれば、彼に及ばぬことはないだろうに！

ある時君は気づいた。彼をねらう銃口に。
彼の気づかぬ死に。
君は引き金に指をかけた。

今、君の手には、その銃槍がある。
友が血を吐きながら君に託した銃槍がある。

だが彼を越えられなかったのは、はたして得物の優劣のみだったのだろうか？
もはやそれを確かめることはできなくなってしまった。
そして今も友の最後のことが聞こえるのだ。
……楽しかったよ、と。

解説

銃槍使いは、友人を裏切ったという過去の行為をずっと後悔しています。きっと死ぬまで後悔しているのでしょう。

ロールプレイの指針としてはまず人を信頼しないという形になります。

裏切られたくないから、裏切りたくないから。

そして人を愛さないように。もしも仲間ができたなら仲間を失うことにおびえてください。

自分は、信頼に値する人間じゃない。自分は、愛される人間じゃない。と思い込んでください。

でも、こういったことは皆、うそなんです。
わかってますよね。

アーキタイプ名：

銃槍使い
JUSO-TSUKA



HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名：
 性別：
 年齢：
 アーキタイプ：銃槍使い
 プレイヤー名：

	能力値	状態
<体力>	7	()
<敏捷>	7	()
<知覚>	8	()
<知力>	5	()
<心力>	6	()
<共感>	4	()

軽傷：□□□□□□
 重傷：□□□□：+1
 致命：□□：+2 (活力減少)
 死亡：1：□：+3

—肖像画、または家紋—

活力 /14 | 灵力 /22 | 気合 74/108 | 業 宿業 30/60

戦闘系	無初中上特	精神系	無初中上特	知識系	無初中上特
汎<回避>	●○○○○	汎<意志力>	●○○○○	汎<応急手当>	●○○○○
汎<格闘戦闘>	●●●○○	専<接合>	○○○○○	専<偽造>	○○○○○
汎<射撃戦闘>	●●●○○	汎<枕事>	●○○○○	専<芸事>	○○○○○
汎<白兵戦闘>	●●●○○	汎<話術>	●○○○○	専<作法>	○○○○○
—肉体系—	無初中上特	—術法系—	無初中上特	汎<事情通>	●●●○○
汎<運動>	●●●○○	専<陰陽術>	○○○○○	専<帝王学>	○○○○○
汎<陸身>	●●●○○	専<傀儡術>	○○○○○	—その他—	無初中上特
汎<観察>	●○○○○	専<蟲術>	○○○○○	専<神術>	○○○○○
汎<騎乗>	●○○○○	専<神通力>	○○○○○	()	○○○○○
汎<耐性>	●○○○○	専<操気術>	○○○○○	()	○○○○○
汎<造跡>	●○○○○	専<法術>	○○○○○	()	○○○○○
専<早業>	○○○○○	専<忍術>	○○○○○	()	○○○○○

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
□ 銃槍-射撃	+10	1	400m	8 (フル装填済み)
□ -白兵	+4 (+6)	1	-	1 (0内(珠)使用時)
□ 小太刀	+2	-	-	-
□				
□				

HYPER ORIENTAL FANTASY

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか？ (因縁・過去を記入せよ)

□ タイプ： 初中上特： _____ □

□ 禁忌： ●●●○○： _____ □

□ 裏切り _____ □

□ 目的： ●●●○○： _____ □

□ 技量の追求 _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

□ : ●○○○○： _____ □

所持品

メモ

□ 別丸、銃槍用の《珠》15個、500文 _____ □

□ _____ □

□ ●選択技能 _____ □

□ <中級の技能1つ> (汎用、専門、問わず) _____ □

□ <初級の技能4つ> (汎用、専門、問わず) _____ □

□ _____ □

□ _____ □

□ _____ □

気合の使用法

サイコロのブースト (判定の前)
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。

追加行動 (判定の前)
1ポイントで、誰かの行動に割り込む。

技能のブースト (判定の前)
3ポイントにつき1段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで。

成功数のブースト (判定の後)
3ポイントにつき1個、成功数を増やす。

能力値の上昇 (いつでも)
(現在の能力値+1) ×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇 (いつでも)
→初級：5ポイント/専門技能は要師匠
→中級：10ポイント
→上級：20ポイント
→特級：40ポイント/要“何か”

◎因縁は薬を消費して取得/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY



アーキタイプ名：

SHINOBI 忍

背景

君はその日、仕えていた国を失った。

わずかに残った仲間もやがては散り散りになっていった。ある者は習いおぼえた技を捨てて市井に紛れ、またある者は新たな雇い主を探すために旅立って行った。

君はといえば、再び誰かの走狗となる気もなく、かといってせっかくの技術を封ずる気もなかった。

そして今、君は自由に生きている。君は自身が必要だと思ったときにのみ、その術を使う。

それだけだ。

しかし時たま、君を訪ねる者がいる。君が本当に何者なのか、それを知っている者が訪れることがある。

それは君の力を必要とする声。君にしかできようはずもない、影の仕事を運び来る声。

そんな時君は言うのだ。自信に満ちた声音で、相手に向かって。

「なるほど、わかりました……で、いくら払っていただけるのですか？」

解説

いまや、あなたを縛るのは一族ではなく、自分自身です。

あなたは自信にあふれ、自分の自由を守るだけの力は持っています。ですが、新たな人生を生きるには苦勞は付き物です。

自分の意志で生きる。なんと単純で難しいのでしょうか。

あなたがやろうとしていることは正しいことなのでしょうか。

今までは、主が決めてくれました。

これからはあなたが決めるのです。

アーキタイプ名：

世捨て人

YOSUTE-BITO

背景

なにかもがもうたくさんだった。
殺伐とした命のやり取り。
君のまわりの複雑な人間関係。
そして「権力」という名の怪物の手足となって生きる日々すべてに。

だから君はすべてを捨てた。たとえそれが逃げだとののしられようと、君にはもう耐えることができなかったから。

家も、主も、何もかもを捨てることは、心が痛むが不思議と気分を軽くもした。今、君は法師の格好で旅をしている。体に埋まった《珠》は隠しようもないが、それでも何かとこの姿が都合がいい。それに、街道筋の茶屋で、茶と団子を味わうことなど、いままでの君には考えもつかなかったはずだ。

一服を終えた君は、街道辻の真ん中に立って、宙を気持ちよさそうに舞うとんびの姿をまぶしそうに見上げながら、一人思った。

きて、これからどこにゆこうか？

解説

言い方がまずいかもしれませんがあなたは人生から逃げ出しています。そのため人生を見切っています。

気楽に気負わず自然体でロールプレイしましょう。

物事を深刻化しないで気楽に気楽に常にいちばん楽な道を選んでください。



アーキタイプ名

少年

SHO-NEEN

背景

世が戦乱のさなかにあれば、君のような存在も珍しくはない。

君のまわりには、戦火のうちに親をなくした、君のような境遇の子供が数多くいた。君たちは集まり、力を合わせて生きることを選んだ。そうしなければ生きてはゆけなかった。

生きるため、自分より幼い「兄弟」を守るため、君はすりや、かっぱらいを働いた。生きるための、それが手段だった。

そんなある日のこと、盗みが見つかったせいで、ひどい目にあわされていた君のことを助けてくれた人がいた。

君は彼に感謝もしたし、それ以上に彼にあこがれもした。秘めた実力ゆえの余裕と寛大さは、何より君を心酔させた。

君の生き方は変わる。今日から、明日から、現在から。未来は君のものだ。



解説

フッフ、強さにあこがれる子供です。剣豪の隣には必須って感じじゃないですか？ しかし、少年は、いつかあこがれの誰かを追い越さねばなりません。

神を殺さないかぎり、人は歩き出せないのですから。

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名 : _____
 性別 : _____
 年齢 : _____
 アーキタイプ : 少年
 プレイヤー名 : _____

	能力値	状態
<体力>	4	()
<敏捷>	7	()
<知覚>	5	()
<知力>	3	()
<応力>	6	()
<共感>	5	()

軽傷 : □□□□
 重傷 : □□ : +1
 致命 : □ : +2 (活力減少)
 死亡 : 1 : □ : +3

—肖像画、または家紋—

活力 /8 | 灵力 /18 | 気合 54/108 | 業 宿業 30/60

戦闘系	無初中上特	精神系	無初中上特	知識系	無初中上特
汎<回避>	●●●○○	汎<意志力>	●●○○○	汎<応急手当>	●○○○○
汎<格闘戦闘>	●●○○○	専<接合>	○○○○○	専<偽造>	○○○○○
汎<射撃戦闘>	●○○○○	汎<枕事>	●○○○○	専<芸事>	●●●○○
汎<白兵戦闘>	●○○○○	汎<話術>	●○○○○	専<作法>	○○○○○
肉体系	無初中上特	術法系	無初中上特	汎<事情通>	●●●○○
汎<運動>	●●●○○	専<陰陽術>	○○○○○	専<帝王学>	○○○○○
汎<隠身>	●●●○○	専<傀儡術>	○○○○○	—その他—	無初中上特
汎<観察>	●●●○○	専<蟲術>	○○○○○	専<神術>	○○○○○
汎<騎乗>	●○○○○	専<神通力>	○○○○○	< >	○○○○○
汎<耐性>	●○○○○	専<操気術>	○○○○○	< >	○○○○○
汎<追跡>	●○○○○	専<法術>	○○○○○	< >	○○○○○
専<早業>	●●●●○	専<忍術>	○○○○○	< >	○○○○○

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
□ 山刀	+2	-	-	-
□ _____				
□ _____				
□ _____				
□ _____				

HYPER ORIENTAL FANTASY

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか？ (因縁・過去を記入せよ)

- タイプ : 初中上特 : _____
- 感情 : ●●●○○ : _____
- 強さへのあこがれ _____
- 感情 : ●●●○○ : _____
- 弱さへの哀しみ _____
- : ●○○○○ : _____
- _____
- : ●○○○○ : _____
- _____
- : ●○○○○ : _____
- _____
- : ●○○○○ : _____
- _____
- : ●○○○○ : _____
- _____
- : ●○○○○ : _____
- _____
- : ●○○○○ : _____
- _____

所持品

メモ

- 小汚い服、食いかけの握り飯、 _____
- 風呂敷に雑多な盗難品 _____
- _____
- 選択技能 _____
- <中級の技能1つ> (汎用、専門、問わず) _____
- <初級の技能2つ> (汎用、専門、問わず) _____
- _____
- _____

気合の使用方法

- サイコロのブースト (判定の前)**
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。
 - 追加行動 (判定の前)**
1ポイントで、誰かの行動に割り込む。
 - 成功数のブースト (判定の後)**
3ポイントにつき1個、成功数を増やす。
 - 能力値の上昇 (いつでも)**
(現在の能力値+1) ×3ポイント
 - 技能/因縁の段階の上昇 (いつでも)**
→初級: 5ポイント/専門技能は要師匠
→中級: 10ポイント
→上級: 20ポイント
→特級: 40ポイント/業“何か”
- ※因縁は業を消費して取得/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY

背景

天才とまでうたわれ、将来を囑望された若き剣士。それが君だった。

君には共に剣を学び、腕を磨いた友がいた。血よりも濃いきずなが、君たちを結んでいた。あの日までは……

それは、真剣にて臨んだ御前試合の場でのこと。君も彼も順調に勝ち抜き、決勝の場にて雌雄を決することになった。

君たちの腕は互角、勝負の行方は見ている誰にも予測できなかった。そしてついに決着が付いた、君にとって最悪の形で。

誰もが、勝負の上でのことだと言ったが、君は、自分を許せなかった。

かけがえのない者を自らの手で失ったのだ。

あそこにはいらなかった。

すべてが、君を責めているような気がして。

それでも、剣は君の傍らにあった。



解説

別に立派な剣豪になるのが、若武者のテーマじゃありません。

若武者のテーマは、一度挫折して逃げ出してしまったことにどうやってもう一度、向き合うか？ そこにあるのです。

アーキタイプ名：

若武者

WAKA-MUSHA



CHART 1

武器

〈珠〉を使う武器には“業”の取得が必要(2ポイント)で、予備の〈珠〉は5個ごとに“業”を受け取る必要がある(1ポイント)。

白兵武器①

名称	武器修正
小太刀	+2
金剛杵	+2
長刀	+4
金剛杖	+3
長槍	+4
太刀	+5
忍び刀	+3
打刀	+3
長巻	+5
十文字槍	+5
鎖鎌	
鎌	+2
分銅	+3

白兵武器② (〈珠〉使用可能武器例)

名称	武器修正	射程	射率	装填数
珠太刀	+5	-	2	6
珠長刀	+4	-	4	16
珠槍	+5	-	5	20
爆射槍+3 (5*)	-	1	1	3

* 〈珠〉使用時。

射撃武器①

名称	武器修正	射程	射率
手裏剣	+1	10m	9
棒手裏剣	+2	10m	6
苦無	+2	10m	6
金剛輪	+3	10m	3
金剛杵	+2	5m	3
弓矢	+3	100m	2
鎖鎌：分銅	+2	5m	-

射撃武器② (〈珠〉使用可能武器)

名称	武器修正	射程	射率	装填数
単筒	+3	15m	4	4
珠式銃	+5	50m	4	12
珠式長銃	+5	100m	2	8
封砲	+7	150m	3	6
雷砲	+7	400m	1	1

格闘武器①

名称	武器修正
不動明王拳	(+2)
格闘武器にボーナス	
パンチ	+0
キック	+1
石を握り込んだパンチ	+1
金剛爪	+3

格闘武器② (〈珠〉の使用可能武器例)

名称	武器修正	射程	射率	装填数
金剛珠爪	+3	-	3	6
鉄拳	+2	-	3	9
白熱掌+4+X*	-	-	-	-

* X = “霊力”消費数÷2

CHART 2

忍術

忍術リスト

●憑鬼の術

一時的に【体力】【敏捷】【知覚】を使用する判定にサイコロを追加できる。

忍具 : 丸薬

必要<忍術> : 中級

甲 : 使用難易度3 消費霊力8

“霊力”と“活力”に+4、判定に4個のサイコロを追加

乙 : 使用難易度2 消費霊力6

“霊力”と“活力”に+3、判定に3個のサイコロを追加

丙 : 使用難易度1 消費霊力3

“霊力”と“活力”に+2、判定に1個のサイコロを追加

●威吹き of 術

一時的に攻撃のダメージを上昇させる。白兵、格闘および手裏剣などの投撃武器に使用可。

忍具 : 軟膏

必要<忍術> : 中級

甲 : 使用難易度2 消費霊力6

ダメージに+5

乙 : 使用難易度2 消費霊力5

ダメージに+4

丙 : 使用難易度1 消費霊力4

ダメージに+3

●爆雷包 of 術

標的に命中または地面と激突して破裂、周囲にダメージを与える。

忍具 : 丸薬

必要<忍術> : 初級

甲 : 使用難易度2 消費霊力5

爆発の強度は8、半径4mにダメージを与える

乙 : 使用難易度1 消費霊力4

爆発の強度は5、半径3mにダメージを与える、可燃物に着火する(火の強度は3)

丙 : 使用難易度1 消費霊力3

爆発の強度は3、半径2mにダメージを与える、煙が多く出る。

●飛天鳶影 of 術

術者は空を舞うことができる。【心力】の3倍の間、持続。

忍具 : 梁の入った外套

必要<忍術> : 上級

使用難易度4 消費霊力10

飛行速度は運搬する荷物によって変わる。この“荷物”にはクサの体重も含む。

0~100kg : 132km/h

~200kg : 66km/h

~300kg : 33km/h

●四圍隠形の術

穩形の形態を強くイメージするとそのイメージに体に変化する。【心力】の2倍の間、持続。

忍具 : 飲み薬

必要<忍術> : 中級

使用難易度2 消費霊力6

●無影分身 of 術

紙人形を術者の姿に変形させる。分身は、最大で【知覚】と同じだけ、同時に造ることができる。分身の能力値は【体力】【敏捷】【知覚】として使用でき、それらの行為はすべて成功値で判定できる。しかし、分身は【知力】【心力】【共感】に類する能力を持っておらず、それらの能力に分類される行為は行なうことができない。また負傷ゲージも存在しない。また、分身は破壊されると同時に爆烈して、術者とその周囲にダメージを与える。消費“霊力”を算出したあとに封術による修正を行なう。

忍具 : 紙人形

必要<忍術> : 中級

甲 : 使用難易度2 消費霊力[6×「分身数」]

分身が破壊されたら術者に3点、半径4.5 mに9点のダメージ

分身の能力 : 能力値3 成功値2 活力6

乙 : 使用難易度1 消費霊力[4×「分身数」]

分身が破壊されたら術者に2点、半径2.5 mに5点のダメージ

分身の能力 : 能力値2 成功値1 活力4

丙 : 使用難易度0 消費霊力[2×「分身数」]

分身が破壊されたら術者に1点、半径0.5 mに1点のダメージ

分身の能力 : 能力値1 成功値1 活力2

●煙霧 of 術

標的を霧で包み幻を見せる。サムライまたは傀儡には無効。どのような幻覚を相手に与えるかは、術者の自由。標的は術にかけられる際と何かおかしいことがあるたびに抵抗難易度による【心力】<意志力>の判定を行なって術からの脱出を試みることができる。消費霊力を算出したあとに封術による修正を行なう。

忍具 : 特になし

必要<忍術> : 上級

甲 : 使用難易度3 消費霊力 [9×「標的数」]

抵抗難易度5

乙 : 使用難易度2 消費霊力 [6×「標的数」]

抵抗難易度3

CHART 3

陰陽術

1. 〈式〉作成ポイント

- 初級：【知力】
- 中級：【知力】×2
- 上級：【知力】×3
- 特級：【知力】×4

2. 消費霊力

作成ポイント÷2

3. 活動時間

陰陽師の【心力】ラウンド

4. 〈式〉の能力値

ポイント	能力値	成功値	活力
1~6	1	1	2
7~12	2	1	4
13~18	3	2	6
19~24	4	2	8
25~30	5	3	10
31~36	6	3	12
37~42	7	4	14

43~ 6点ごとに、能力値に+1、活力に+2する。

5. 〈式〉の早打ち

【敏捷】<陰陽術>で判定

難易度は作成ポイント÷5

失敗した場合、〈式〉は暴走する

6. 発動制限

感覚結合ができる〈式〉の数は陰陽師の【知覚】まで

7. “気合”の消費

陰陽師は、感覚結合を行なっている〈式〉の行動に“気合”を使用することができる

8. 〈式〉の能力

◇気体化能力 : 3ポイント

物理攻撃は一切無効になる。気体化・実体化には1ラウンドを要する。

◇感知能力 : 1ポイント/強度1

(強度×10m)半径内の生命体の場所、大きさを感知できる。クグツ・金剛機などは生命体とみなさない。

◇幻覚能力 : 3ポイント/強度1

〈式〉の目標は、強度を難易度にした【心力】<意志力>判定で幻覚に抵抗できる。

◇元素変換能力 : 6ポイント/強度1

[強度m3]の物質の組成を変換する。対象の生命体は、強度を難易度にした【心力】<意志力>判定で抵抗できる。

◇再生能力 : 3ポイント/強度1

1ラウンドに強度分の活力を回復する。

◇時間延長 : 3ポイント/強度1

〈式〉の活動時間を【心力】×(強度+1)ラウンドに延長する。

◇〈式〉破壊能力 : 5ポイント/強度1

目標となった〈式〉は、強度を難易度とした能力値判定で破壊を回避できる。

◇射撃能力 : 2ポイント/強度1

強度1で(射程5m・射率1)、以後強度が偶数の時に射程+5m、奇数の時に射率+1。ダメージは命中の成功度による。

◇戦闘能力 : 3ポイント/強度1

〈式〉の能力値を強度数上昇させる。“活力”も強度の2倍上昇する。

◇打撃能力 : 2ポイント/強度1

強度を攻撃のダメージに追加できる。武器に〈式〉を憑依させた場合は、武器修正に打撃能力の強度を追加することができる。

◇毒生成能力 : 3ポイント/強度1

この式毒を受けた者は〈式〉が起動している間、毎ターンの終わりに“強度”ダメージを受ける。このダメージは【体力】<耐性>判定で軽減することができる。

◇爆破能力 : 1ポイント/強度1

(強度÷2)m半径内の対象に強度に等しいダメージを与える。

◇飛翔能力 : 1ポイント/強度1

(強度×10)kgの重量を運搬し、分速(強度×200)mで飛行可能。飛行速度は重量が(強度×10)kgをオーバーすることに半分。

◇変身能力 : 5ポイント

変身には、陰陽師との感覚結合と1ラウンドを要する。

◇憑依能力 : 3ポイント/強度1

〈式〉の目標は、強度を難易度とした【心力】<意志力>判定で憑依に抵抗できる。〈式〉は一つの物にしか憑依できない。一つの物には一つの〈式〉しか憑依できない。

CHART 4

神通力

＜神通力＞は、〈心珠〉が必要なのでオニまたは半鬼しか習得することはできない。

テェ＝ライは、大きく天と地に分けられる。アルともディとも区別されないテェ＝ライもあるが、この能力を持っているオニはまれ。

2.1. アル(天)

精神感応の能力。相手がオニまたは半鬼ならば、双方向でテレパシー会話が可能。しかし相手が非鬼族の場合は、一方的に思考を送り付けるか、相手の思考を読み取ることはできない。＜神通力＞の段階によって、以下のような能力を発揮する。

アル(天)【共感】＜神通力＞で判定

初級：消費霊力1

ほかのオニと心話で話ができる。

中級：消費霊力2

オニ以外の動物や植物と心話で話ができる。

人に対して自分の思考を直接送り込める。

上級：消費霊力3

オニ以外の思考を読むことができる。

相手は【心力】＜意志力＞で抵抗できる。

特級：消費霊力5

精神攻撃を仕掛けることができる。

相手との【心力】＜意志力＞で対抗判定を行ない、成功度を“活力”に対するダメージにする。

2.2. ディ(地)

念動の能力。天羅の大地にあまたに広がるシャの力を借りて物を動かす。ディで直接ダメージを与えるときは、相手の【心力】＜意志力＞で対抗判定を行なって成功度をダメージにする。

物を加速してぶつけた場合は、飛び道具として扱うこと。

ディは、＜神通力＞の段階によって以下のような能力を発揮する。

ディ(地)【体力】＜神通力＞で判定

初級：消費霊力1

数kg程度のものを動かすことができる。

中級：消費霊力3

数10kg程度のものを動かすことができる。

上級：消費霊力5

数100kg程度のものを動かすことができる。

特級：消費霊力7

〈紗〉自体を操ることができるようになる。

〈式〉の憑依能力を難易度にした判定に成功すれば、〈式〉を分解することができる。

〈紗〉を吸い込んで、成功度を【体力】と＜敏捷＞と＜知覚＞に追加できる。持続時間は【心力】分。

2.3. 特別なテェ＝ライ

アルでもなくディでもない特別なテェ＝ライは、キャラクター作成時にしか獲得することはできない。これらのテェ＝ライは純粋に才能の問題で使用の可否が決定される。

PCのオニは(半鬼は習得できない)、キャラクター作成時に“業”を5点上昇させることで、そのテェ＝ライの才能を持っていたことにできる。

ミグ(恵み)

【共感】＜神通力＞で判定(難易度は負傷度)

消費霊力5

成功度分の負傷ゲージを癒すことができる。

ツェ(障壁)

【心力】＜神通力＞で判定

消費霊力10

〈紗〉を使って透明の障壁を作成する。

この障壁は術者を中心とした成功度m半径で作成され、内部にあるものを＜神通力＞および＜法術＞によるダメージから完全に守る。また、〈式〉はこの障壁内に侵入できない。ツェは、術者の【心力】ラウンド有効。

エジャ(疾風)

【体力】＜神通力＞で判定

消費霊力20

体内外の〈紗〉をフル稼働させ、肉体の限界を超える。

成功度ラウンドの間、金剛機と同じように高速機動を行なうことができる。ただし肉体に巨大な負担がかかるため、エジャ終了時に実行していたラウンドにつき15-【体力】分のダメージを受ける。

2.4. NPC専用のテェ＝ライ

特殊中の特殊なテェ＝ライ。これらのテェ＝ライをPCのオニが持つことはできない。

イル(神託)

【心力】＜神通力＞で判定

消費霊力30

未来予知を行なう。

成功度	予知のレベル
1	強烈な予感
2	大体の出来事
3	結果を知る(経過ではない)
4	経過も知る
5以上	ほぼ間違いのない予知

メディ(時間)

【体力】＜神通力＞で判定

消費霊力30

瞬間移動を行なう。

自分の体(身につけている物も含めて)のイメージを〈紗〉に記憶させ、いったん分解し、亜光速で移動することによって、成功度kmの瞬間移動を可能とする。

CHART 5

蟲

投与コスト

【共感】の減少値。蟲を投与する際に投与コストの10分の1(端数切り上げ)を【共感】から引く。

発見難易度

山野などで蟲を探す際の難易度です。判定は【知覚】<蟲術>で行なう。蟲の捜索には、確実に1日以上かかるものとする。

蟲リスト

投与コスト：15

発見難易度=発見の【知覚】<蟲術>の難易度

●伊丹蟲

投与コスト：15

発見難易度：3

“活力”を【体力】の3倍で算出する

●九官蟲

投与コスト：投与コスト4ごとに強度1

発見難易度：強度

一度、聞いた音を再生する

●再生蟲

投与コスト：強度1ごとに投与コスト5

発見難易度：強度+2

餌：腐りかけた肉によくわくある種の蟲

強度ごとに再生ポイントを5ポイント

●牙爪蟲

投与コスト：強度1ごとに投与コスト5

発見難易度：強度+3

餌：動物の血液

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
牙爪蟲	+強度	-	-	-

●甲蟲

投与コスト：強度1ごとに投与コスト2(2匹)

発見難易度：強度+2

餌：新鮮な野菜や果物

強度ごとに“活力”を+1

甲蟲の糸：武器として使った場合、武器修正+2。

●鋼化結線蟲

投与コスト：強度1ごとに投与コスト10

発見難易度：強度

【敏捷】を強度分上昇させる

●心眼蟲

投与コスト：強度1ごとに投与コスト10

発見難易度：強度

【知覚】を強度分上昇させる

●拘束蟲

投与コスト：投与コスト15(1匹)

発見難易度：3

餌：動物の肉。1日に成蟲1匹につき200g必要。

●戦鬼蟲

投与コスト：投与コスト60(1匹)

発見難易度：作成には、一定の期間、施設など多数必要。

餌：雑食。1日に2人分の食料が必要。

【敏捷】を使った判定に+4。

【知覚】を使った判定に+6

再生能力(再生ポイント20)

“活力”に+10

武器修正+4の電撃(<射撃戦闘>で判定)

武器修正+6の手の鉤爪

武器修正+3の足の爪

強度2の酸(何でも溶かす)

その他作成時の材料に使った蟲の能力

●地蜂

投与コスト：強度1ごとに投与コスト3

発見難易度：強度

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
武器蟲	+(強度÷2) 強度		10m	-

●不死蟲

投与コスト：投与コスト50

発見難易度：すごく難しい

餌：不明

不死蟲が癒しにかかる時間

軽傷：3-[体力]分

重傷：5-[体力]分

致命：10-[体力]分

死亡：15-[体力]分(ラウンド)

CHART 6

法術

●癒し (消費霊力 5ポイント)

相手の負傷を癒す。

負傷度を難易度にした【共感】<法術>で判定を行ない、成功度分の負傷を癒す。同時に“活力”は全快する。ヨロイ、金剛機および“死亡”を癒すことはできない。

負傷度は、その人間の被っているもっとも重い負傷から算出する。

負傷：負傷度
軽傷： 1
重傷： 2
致命： 3

●魂返し (消費霊力 死者による)

死者の魂を現世に召喚する。

【心力】と対象の生前の【心力】<意志力>で判定する。対象の【心力】と同じだけの“霊力”を消費する。

召喚した魂は成功度によって召喚者に対する態度が違ふ。

成功度0以下：攻撃的、交渉によっては精神戦闘になる

成功度1：反抗的、交渉によっては攻撃的になる

成功度2：非協力的、一言、二言しか話そうとしない

成功度3：協力的、会話は成立する

成功度4以上：友好的、世間話しができる

●魂封じ (消費霊力 死者による)

召喚した魂を明鏡に封じ込める。

【共感】で判定し、相手の【心力】<意志力>との対抗判定を行ない、成功すれば明鏡に相手の魂を封印できる。こうしてできた魂入りの明鏡は、金剛機の中樞になる。

この封じ込めは疑似転生となるため封印完了とほぼ同時に魂からは記憶や、性格が欠落する。封印された魂の“因縁”をすべて消去し、新たに〈因縁：封印記憶〉を上級で追加する。

魂封じは相手の【心力】と同じだけの“霊力”を消費する。

魂封じに失敗した場合、魂はすぐさま敵対的になり、自動的に精神戦闘が開始される。

●精神戦闘

魂を殴って成仏させる特殊な戦闘。

精神戦闘の判定は、【敏捷】<法術>(法師)と【心力】<法術>または<意志力>(靈魂)で行なう。ダメージはすべて“霊力”または“活力”に与えられる。

法師が勝てば相手は成仏するし、負ければ気絶した法師を靈魂が支配してしまう。

●気弾攻撃

手の中に気の塊をつくって相手にたたき付ける。

1ラウンドに複数発の気弾を発射するときは、追加の1発につきダメージが1点ずつ増える。消費霊力は、1発当りで消費。

気弾の命中判定には【敏捷】<法術>を使用。

気弾のダメージおよび消費霊力(一発当り)

初級：武器修正 = 【心力】 ÷ 4 (消費霊力：1)

中級：武器修正 = 【心力】 ÷ 2 (消費霊力：3)

上級：武器修正 = 【心力】 (消費霊力：5)

特級：武器修正 = 【心力】 × 2 (消費霊力：7)

法師の任意で、気弾のレベルを下げることもできる。

●御霊返し

祈禱によって霊を成仏させる。(消費霊力 法師による)

魂の【心力】と同じか、浄化する〈明鏡〉にたまった“業”の10点ごとに10分の時間が必要。さらに法師は、10分の祈禱に1点の“霊力”を消費する。

祈禱にかかる時間は、法師の持つ説得力によって異なる。魂の【心力】<意志力>と法師の【共感】<話術>で対抗判定を行なう。法師が成功したら、成功度分だけ祈禱の時間は短くなる。逆に魂が成功したら、成功度分だけ時間は伸びる。

●悪霊退散 (消費霊力 妖による)

祈禱によって妖を追い払う。

人に取りついた靈魂、妖、〈式〉を犠牲者から分離させることができる。憑依しているモノの【心力】または憑依能力などの強度ごとに3点の“霊力”と1ラウンドの読経が必要。うまくいけば憑依しているモノは逃げて行く。もちろん、読経中に逃げられてしまえば意味はない。

注1) 〈式〉や妖、靈魂がダメージを受けるわけではない。

注2) サムライの〈式〉も一時的に停止する。

注3) 〈式札〉を破壊することはできない。