

法術リスト

〈法術〉は、使用する術ごとに規定された[霊力]を、術の効果が発揮されたかどうかに関わらず、支払う必要があります。

いや癒し

効果: 自分もしくは対象一人の負傷を癒し、負傷ゲージをクリアする
消費霊力: 5ポイント

[負傷度]を難易度にした【共感】〈法術〉で判定を行ない、[[成功数]-[負傷度]]個数の負傷ゲージをクリアします。また、判定に成功しさえすれば、差分が0でも[活力]は全快します。

《癒し》は種族を問わずに(人間はおろか、半鬼やオニ、傀儡にも)効果を発揮しますが、ヨロイ、金剛機および“死亡ゲージ”が埋まっているキャラクターには無効です。

おうじゆさくせい 珠作成

効果: 珠を作成する
消費霊力: なし(3時間の祈祷が必要)

ヒイロ系の特殊金属の玉に霊力を封入することで珠とすることができます。

たまがえ魂返し

効果: 死者の魂を現世に召喚する
消費霊力: 対象の【心力】に等しい

対象となる靈魂の(生前の)【心力】を難易度とした【共感】〈法術〉判定を行ない、死者の靈魂を召喚します。

召喚された魂は、[成功数]が[難易度]をどれだけ上回ったかによって術者に対する態度が違ってきます。

魂返し効果表

上った成功数	態度	備考
0以下	攻撃的	《折伏》を行なうこと
1	反抗的	交渉によっては攻撃的になる
2	非協力的	一言、二言しか話そうとしない
3	協力的	会話は成立する
4以上	友好的	世間話ができる

たまふう魂封じ

効果: 召喚した魂を明鏡に封じ込める
消費霊力: 対象の【心力】と同じ

【共感】〈法術〉で相手の〈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することができます。

しやくふく折伏

効果: 迷った靈魂を強制成仏させる
消費霊力: なし

〈法術〉を取得した者にだけ可能な、魂を殴って強制成仏させる特殊な戦闘方法です。《折伏》は、通常の戦闘のように行ないます。攻撃行動は【体力】〈法術〉で行なわれ、防御行動は〈意志力〉もしくは〈法術〉で行なわれます。むろん、通常の戦闘と同じように[突き返し]も発生します。

戦闘時などラウンドで時間を区切っている場合、《折伏》の判定はアクションとなります。ただし、通常の戦闘とは違って、ダメージはすべて[霊力]または[活力]に与えられるのです。

法師が勝てば、相手は成仏しますが、負ければ、法師を靈魂が支配してしまいます。以降は、NPCとしてGMが扱ってください。

きだん気弾

効果: 手のなかに気の塊をつくって相手にダメージを与える攻撃方法
消費霊力: 〈法術〉の段階による

《気弾》の命中判定は【感覚】〈法術〉で行ないます。しかし、相手は〈回避〉でしか防御行動は行なえません。

《気弾》の武器としてのデータは次の通りです。なお、Xは法師の【心力】となります。

気弾効果表

段階	武器修正	射率	射程	消費霊力
初級	X÷4	1	Xm	1
中級	X÷2	X÷2	5+Xm	3
上級	X	X	10+Xm	5
特級	X×2	X×2	15+Xm	7

※端数は切り上げ

法師の任意で、技能段階を低いものとして《気弾》を撃つこともできます。

《気弾》は、1回のアクションとして射率まで同時に発射することが可能です。その場合、追加の1発につき、ダメージを1点ずつ上昇させます。ただし、消費霊力は、気弾1発ごとに消費する必要があります。

みたまがえ御霊返し

効果: 祈祷によって霊を成仏させる
消費霊力: 法師による

祈祷によって明鏡を浄化したり、魂を成仏させる術です。祈祷には、ある程度の時間と霊力の消費が必要です。

魂の【心力】と同じか浄化する明鏡に溜った業の10点ごとに、10分の時間が必要になります。さらに法師は、10分の祈祷に1点の霊力を消費する必要があります。

祈祷にかかる時間は、法師の能力によって異なってきます。魂の【心力】〈意志力〉と法師の【共感】〈法術〉で対抗判定を行ない、法師が勝利したら[成功数]だけ祈祷の時間は、短くなります。逆に、魂が勝ったら[成功数]の分だけ、《御霊返し》にかかる時間は延びるのです。

あくりようないさん悪霊退散

効果: 祈祷によって妖を追い払う
消費霊力: 妖や式、サムライによる

人に取りついた靈魂、妖、式を犠牲者から分離させる術です。憑依しているものの【心力】または《憑依能力》などの強度ごとに1ラウンドの読経が、必要になります。また、ラウンド毎に3点の[霊力]を消費します。うまくいけば憑依している妖は、逃げて行きます。

祈祷が行なわれているあいだは、サムライの式は、再起動することもできません。

ふどうばくじゅ不動縛呪

効果: 相手を金縛りにする
消費霊力: 相手の【心力】に等しい

不動明王の真言(ナウ・マク・サマンダ・バサラ・ダン・カーン)と一喝で相手を金縛りにします。

〈法術〉と相手の〈意志力〉との対抗判定を行います。法師が勝てば、[[成功数]-相手の[成功数]]ラウンドのあいだ、相手はアクションとハーフアクションを行なえません。つまり、能動的な行動ができないのです。なお、[気合]を使った割り込み行動は含みません。

