

神通力リスト

テエ=ライ 神通力

〈神通力〉は、かなり特殊な技能でさまざまな効果を持っています。ただしその効果を発揮するためには、心珠が必要なので鬼または半鬼しか〈神通力〉を習得することはできません。

テエ=ライは、大きく^{フル}天と^{ディ}地にわけることができます。オニによって、アルの得意なもの、ディの得意なものなどのバラツキが見られます。また、アルともディとも区別されないテエ=ライもありますが、この能力を持っているオニは希です。

アル 天

判定：【共感】〈神通力〉

^{フル}天は、精神感應の能力です。相手が鬼または半鬼ならば、双方向でテレパシー会話が可能です。しかし相手が非鬼族の場合は、一方的に思考を送りつけるか、相手の思考を読み取ることしかできません。〈神通力〉の段階によって、以下のような能力を発揮します。

昔は、人間たちが声を発するように心話を行なっていたようですが、近年のオニたちは、心話を使うと同族間でも疲れるようになっていきます。

初級：消費霊力1

ほかの鬼と声を出さずに会話することができます。

中級：消費霊力2

鬼以外の動物や植物と声を出さずに会話することができます。

人に対して自分の思考を一方的に直接送り込める。

上級：消費霊力3

鬼以外の思考を読むことができます。

相手は〈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ます。

相手との〈意志力〉で対抗判定を行ない、相手との【成功数】の差分を相手の【活力】に対するダメージにする。差分が0以下だった場合は、0ダメージとなる。

精神攻撃の方法は、幻影による攻撃、精神に直接プレッシャーをかけるなど、術者が好きなイメージで行なってもかまわない。

ディ 地

判定：【体力】〈神通力〉

念動の能力です。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します。ディで直接ダメージを与えるときは、相手の【心力】〈意志力〉と対抗判定を行なって成功度をダメージにしてください。

物を加速してぶつけた場合は、飛び道具として扱ってください。

ディは、〈神通力〉の段階によって以下のような能力を発揮します。

初級：消費霊力1

数キロ程度のものを動かすことができます。

中級：消費霊力3

数10キロ程度のものを動かすことができます。

上級：消費霊力5

数100キロ程度のものを動かすことができます。

特級：消費霊力7

シャ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〈地〉の判定に成功すれば、式を分解することができます。サムライにも有効。

シャを吸い込んで、【成功数】を【体力】と【敏捷】と【知覚】に追加できる。持続時間は【心力】分

特別なテエ・ライ

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

PCのオニは（半鬼は取得できません）、キャラクター作成時に【業】を5点上昇させることで、そのテエ・ライの才能を持っていることにできます。

ミグ 恵み

判定：難易度は負傷度とした【共感】〈神通力〉消費霊力5

判定に成功すれば【成功数】-負傷度個数の負傷ゲージを癒すことができます。

ただし、死亡ゲージは癒せません。

ツエ 障壁

判定：【心力】〈神通力〉

消費霊力10

シャを使って透明の障壁を作成します。

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ります。また、式、およびサムライはこの障壁内に侵入できません。〈ツエ〉は、術者の【心力】ラウンド有効になります。

エジャ 疾風

判定：【体力】〈神通力〉で判定

消費霊力20

体内外のシャをフル稼働させ、肉体の限界を超えることができます。

【成功数】ラウンドのあいだ、金剛機と同じように判定に成功したサイコロを振りなおして【成功数】に追加することができます。ただし、振り直しは一回の行為判定につき一度しか行なえません。また、肉体に巨大な負担がかかるため、〈エジャ〉の終了時に【(15-【体力】)×〈エジャ〉の【成功数】】のダメージを受けてしまいます。

クウヤウ 光爪

判定：なし

消費霊力5

指先にシャを集め、敵を切り裂く刃とします。【敏捷】〈神通力〉を使用して命中判定を行ないます。ただし、〈クウ=ヤウ〉は実体を持たないため、防御行動に〈格闘戦闘〉〈白兵戦闘〉は使用できません。

〈クウ=ヤウ〉の武器修正は、術者の【心力】に等しくなります。

