

上級	4
特級	5

⑥GMは、PLの宣言した[成功数]が[難易度](行為判定に必要とされる成功の数)以上であれば成功、未満であれば失敗とする

## [難易度]が明記されていない

文中などで行為判定に[難易度]が明記されていない場合は、[難易度]は1であるととして判定すること。

## [難易度]の目安

[難易度]の目安は以下の[難易度]表を参照せよ。

## [難易度]表

- 1:寝ながらでも成功する
- 2:技能があれば失敗しない
- 3:普通
- 4:技能が中級以上なら成功する
- 5:難しい
- 6:非常に難しい

例:[難易度]3の〈運動〉判定で、[成功数]が4だった。行為は成功である。

## 技能

技能とは、その分野における才能を意味する。

技能の名前から、使用が連想できるなら技能は使用できるものとする。

技能と能力値は、基本的には対応していないが、推奨される能力というものは存在する。判定で特に能力値が指定されていない場合は、推奨能力値で判定を行なうこと。

## 対抗判定

相手と[成功数]を比べてより多い[成功数]を出した方が行為に成功(勝利)したことになる行為判定。この時、[成功数]が同数なら引き分けとして、決着がつくまで振り直すこと。

例:AがBを見つけようとして〈観察〉判定を行なう。[成功数]は4だった。Bは見つからないために〈隠身〉判定で、5以上の[成功数]を出す必要がある。Bは[成功数]3以下なら発見されるし、[成功数]が4なら、A、Bとも振り直しである。

## 戦闘ルール

1ラウンドは、だいたい1分に相当する

1ラウンドにつきひとりのキャラクターは、1回行動できる。行動は[敏捷]の順番に行なうこと。

[敏捷]が同じキャラクターが複数、存在する場合は、[体力]、[感覚]、[知力]、[心力]、[共感]、[天下]の順番に能力値をチェックして、高い方のキャラクターが先に行動する。すべてが同じならサイコロをひとつ振って高い目が出た方が先に行動すること。

行動は次のような順番で行なう。

- ①行動の宣言
  - ・待機
  - ・休息
- ②移動([敏捷]×10m以内)
- ③アクション
  - ・攻撃
  - ・術の使用
  - ・サムライ化
  - ・ヨロイの起動
  - ・[因縁]ロール
  - ・応援
- ④ハーフアクション

その[場]にいる全員の行動が終了したら1ラウンドは終了。インターアクションに入る。

## 休息

休息を行なうと[活力]が1点回復する。その代わり移動もアクションも行なえない。

## 待機

待機を選ぶと好きなタイミングで割り込んでアクションを行なうことができる。

## アクション

攻撃や術の使用などの行動はひとりにつき1ラウンドに1回しか行なえない。

### 攻撃行動

〈格闘戦闘〉、〈白兵戦闘〉、〈射撃戦闘〉などの攻撃が可能な技能を使用して他者を害する行為を攻撃と呼ぶ。攻撃する対象を選択して命中判定を行なうこと。

### 術の使用

〈陰陽術〉、〈傀儡術〉、〈蟲術〉、〈神通力〉、〈法術〉、〈忍術〉、〈兵法〉、〈神術〉などを利用した特殊な技や術を使用する。

### サムライ化

人間の身体に式を打つこと、これをサムライという。身体に憑依した式を具現化させることをサムライ化(変化)と呼ぶのだ。

サムライ化には次のルールがある。

- ①サムライ能力を発動するために[霊力]を消費する必要がある。
- ②サムライ能力は、瞬時に効果を発揮し始める。
- ③サムライ化は基本的に[心力]ラウンドのあいだ効果を発揮する。
- ④一日に何度でも発動できる。

### ヨロイの起動

ヨロイを起動します。ヨロイを起動させるために判定を行なう必要はないが、アクションは必要となる。

### [因縁]ロール

[因縁]ロールは1ラウンドに1回しか行なえない。

### 応援

相手に関連する[因縁]にあったロールプレイを行ない、応援した(因縁)を[共感]で判定する。この判定の[成功数]ぶんまで、自分が持っている[合気チット]を相手に渡すことができる。

この時[合気チット]が足りなかったら、[気合]3点につき1枚の[合気チット]に変換して渡すこともできる。

## 防御行動

攻撃のアクション、術に対して行う〈回避〉や[突き返し]、〈意志力〉などの防御行動は1ラウンドに何回でも行なえる。

## ハーフアクション

ハーフアクションとは、ものを落とす、武器を準備するなど1分以内に普通に行なえる行動のことである。詳しくはGMが決定する。アクションの前、もしくはあとに1回行なえる。

### ハーフアクションの例

武器の準備、10m以内の移動、一声叫ぶ、[正念場]宣言、式への命令。その他GMの認めたもの。

## インターアクション

ラウンドと次のラウンドまでのあいだをインターアクションと呼ぶ。インターアクションでは、次の処理を以下の順に行なう。

- ①継続的なダメージ(毒や炎など)
- ②式の活動開始/式の活動終了
- ③式の再生能力による回復
- ④再生蟲の能力による回復
- ⑤[幕間](GMが望むなら)