

【体力】ラウンドのあいだ持続する。途中で打ち切ることも可能。

兵法の使用

〈兵法〉の効果を受ける場合は、指定された能力値と技能で判定を行なうこと。

段階の高い〈兵法〉は、その下位の段階に含まれている技を含む。つまり、ある流派の上級を修めている者は、その上級の技を使用する際に、中級の技と初級の技の効果と同時に使用することができる。もちろん、単独で使用することも可能である。

技によって何らかの制限がある場合、その制限もすべて同時に受ける。

別の流派の技を同時に使うことはできない。また、判定に使用する技能と能力値および使用タイミングは同一でなければならない。つまり、防御で使用する技と攻撃に使用する技を組み合わせることはできない。

その他のダメージ

爆発物に対しては〈回避〉で判定を行なう。〈回避〉の判定の〔成功数〕を、ダメージから引くことができる。

例1: 6点のダメージを与える爆発に対して、〈回避〉の判定を試みる。結果は2個成功で、4ダメージを受けた。

例2: 落下の場合は、落下した距離(単位m)がダメージとなり、〈運動〉判定の〔成功数〕をダメージから引くことができる。

例3: 毒物は、〔強度〕ぶんのダメージを与える。【体力】〈意志力〉判定の〔成功数〕をダメージから引くことができる。

業システム

〔因縁〕が〔気合〕を生み、〔気合〕は〔業〕となる。大きすぎる〔業〕は魂を破壊してしまうため、修羅道に堕ちないためには、〔因縁〕を書き換え、変化していかなければならない。それが業システムだ。

因縁

PCの過去の出来事や目的、信念などを技能化したもの。今現在のPCの心を捕らえているイベントや方向性を表している。〔因縁〕が〔気合〕を生むのは、想いの強さがすなわち強さとなる天羅の世界だからこそ。

因縁コスト合計

〔因縁〕を設定するためのコスト。すべての〔因縁〕のコストを合計した値が、〔業〕以下でなければならない。

〔気合〕の獲得

〔因縁〕を技能にした〔共感〕判定の〔成功数〕が、得られる〔気合〕となる。これを「〔因縁〕ロール」という。

セッション開始時に、持っている〔因縁〕すべてにつき、〔因縁〕ロールを行なうこと。

セッション中は〔幕間〕において、〔合気チャット〕1枚につき1回、〔因縁ロール〕を行なうことができる。

GMおよび〔裁定者〕は、〔場〕に登場しているPCが格好よいロールプレイを行なった時に、〔合気チャット〕を渡さなければならない。

〔気合〕の使用法

サイコロのブースト(判定の前)

1点につき、判定のサイコロに+1個

技能のブースト(判定の前)

3点につき、技能の段階を一時的に1段階上昇(最高で上級まで)

追加行動(判定の前)

1点につき1回、追加行動を行なえる

割り込みアクション(判定の前)

2点につき1回、他人の行動に割り込んで行動できる。本来の行動は消費されない。割り込み行動に割り込み行動をかけることはできない。同時に割り込んだ、として処理し、本来の行動順にしたがう

かばう(判定の前)

1点につき1回、他人をかばって防御行動が行える。ダメージは、かばった側が受けることになる。〔突き返し〕は発生しない

成功数のブースト

3点につき1個、〔成功数〕を増やす

邂逅マトリックスのシフト

1点につき、〔邂逅〕ロールの結果を±1、もしくは±10できる(上下左右にひとつシフトできる)

〔場〕への登場

1点で、〔場〕に登場することができる

能力値の上昇

10点につき、1上昇

技能の取得

5点につきひとつ、初級の技能を獲得。ただし、専門技能は〔幕間〕でしか取得できない

技能の上昇

初級→中級: 10点

中級→上級: 20点

上級→特級: 40点

※特級への上昇はGMの許可が必要

〔合気チャット〕の使い方

〔気合〕の代用

1枚につき、〔気合〕1点として使用できる。

これは〔業〕に加算されない(いつでも)

〔気合〕への変換

〔幕間〕で、1枚につき1回、〔因縁〕ロールが行なえる

邂逅マトリックスのシフト

他人の邂逅マトリックスをシフトできる※

呼び出し

他人を、自分が登場している〔場〕に呼び出すことができる。対象となった相手(GMもしくは他のPL)に、消費した〔合気チャット〕を渡す。相手は、その〔合気チャット〕を自分のものにできる

〔因縁〕の作成

〔幕間〕で、新たな因縁を初級で取得できる。他人に一枚渡すことで、自分への〔因縁〕を作成させる(拒否権あり)

業

使用した〔気合〕は、キャラクターシートの〔気合〕欄にすべて記録しておく。〔幕間〕で、消費した〔気合〕は〔業〕に加算される。

〔因縁〕の操作

〔因縁〕の操作は、〔幕間〕の〔諸行無常フェイズ〕に行なう。

因縁の上昇

〔因縁〕の段階を上昇させることができる。持っている〔因縁〕ひとつにつき、1段階まで。この時、〔因縁〕の段階により〔因縁〕コストが変更される。〔因縁〕コストを合計して〔因縁〕コスト合計を算出し直すこと。

〔因縁〕コストについては、キャラクターシートを参照すること。

〔因縁〕の昇華

その因縁を解消する。以後、無級となる

〔因縁〕の書き換え

対象をそのままに、内容を変更する。〔因縁〕の段階が1段階下がる

〔業〕の減少

昇華および書き換えを行なった場合、〔因縁〕コスト合計が減少した分、〔業〕も減少する

例: 〈感情: 弱さへの憎しみ〉中級を昇華した。〔因縁〕コスト合計が10減少したので、〔業〕も10、減少する。

修羅

〔諸行無常フェイズ〕が終了した時点で、〔業〕が108を上回っている場合、そのキャラクターは〔修羅〕となり、以後はNPCとなる。