

千幻抄 ~ 幻想郷TRPG ~

東方 project 二次創作 TRPG ルール

ver 1.20

製作：PhasmoPhilia

<http://sengensyou.hp.infoseek.co.jp/>

目次

第1章	千幻抄とは	1
第2章	キャラクター	5
2.1	概説	8
2.2	ランク	10
2.3	特性値	11
2.3.1	ヒットポイント (HP) と霊力	11
2.3.2	ダイスプール (DP)	11
2.4	種族	12
2.5	スキル	19
2.5.1	スキルと判定	19
2.5.2	スキルの習得	19
2.5.3	汎用スキルと専門スキル	20
2.5.4	スキルリスト	20
2.5.5	習得していないスキルの扱い	24
2.5.6	スキルの適用に関する規定と指針	24
2.5.7	判定基本値の目安	25
2.6	能力と特技	26
2.6.1	能力の習得	26
2.6.2	能力の使用	26
2.6.3	能力の分類	26
2.7	所持品	29
2.7.1	スペルカードと刻符	29
2.7.2	その他の所持品	29
2.8	コネクション	30
2.8.1	PC間コネクション	31
第3章	判定ルール	33
3.1	判定の方法	34
3.2	目標値の目安	35
3.2.1	修正値の目安	36

3.3	対抗判定	36
第4章	スペルカード	37
4.1	スペルカードと戦闘	39
4.1.1	スペルカード所持数と補給	39
4.1.2	戦闘におけるスペルカードの使用可能枚数	39
4.1.3	スペルカードの使用回数	39
4.1.4	戦闘以外でのスペルカードの使用	39
4.2	スペルカードの効果	40
4.2.1	分類：展開型スペルカードと消費型スペルカード	40
4.2.2	ラストスペルカード	41
4.2.3	スペルカード戦闘における撃墜	41
4.3	展開型スペルカードの効果	41
4.3.1	展開型スペルカードのHPの扱いについて	42
4.4	消費型スペルカードの効果	42
第5章	属性	45
5.1	属性ルール	46
5.1.1	属性間の相性	46
5.1.2	同じ属性の効果	46
5.2	属性表	47
第6章	戦闘	51
6.1	戦闘の起こる状況	53
6.1.1	スペルカード戦闘	53
6.1.2	スペルカード戦の宣言	53
6.1.3	スペルカードを用いない戦闘（参考ルール）	54
6.1.4	戦闘距離	54
6.2	戦闘ルール	55
6.2.1	戦闘ターン	55
6.2.2	ダイスプール(DP)	55
6.2.3	行動順序とDP	56
6.2.4	攻撃行動	56
6.2.5	防御行動	58
6.2.6	その他の行動	60
6.2.7	ダメージと追加ダメージ	60
6.2.8	ダイス無し判定	60
6.2.9	待機	61
6.2.10	防御専念	61

6.2.11	戦闘中の移動	61
6.2.12	範囲に効果のあるスペルの扱い	62
6.2.13	“前衛”と“後衛”	62
6.2.14	グレイズ	63
6.2.15	スペルカードの使用	64
6.2.16	弾と攻撃種別	65
6.3	戦闘に関する細則	66
6.3.1	ターン進行を行うか否かの判断が曖昧な状況	66
6.3.2	不意打ち	66
6.3.3	援軍	67
6.3.4	所有物に関して	68
6.3.5	所有物に化けているキャラクター	68
6.3.6	GMとダイスプール	68
6.3.7	撃破時の手加減	68
6.4	簡易処理	69
6.5	攻撃行動・防御行動のまとめ	70
第7章	神術・陰陽術	73
7.1	神術・陰陽術に関するルール	74
7.1.1	神術・陰陽術の習得	74
7.1.2	神術・陰陽術の発動条件	74
7.1.3	発動にかかる時間	74
7.1.4	神術・陰陽術の攻撃	74
7.1.5	抵抗判定	75
7.1.6	儀式魔法	75
7.1.7	結界系のスペルに関して通則	75
7.2	神術・陰陽術スペルリスト	77
7.2.1	結界系スペル	78
7.2.2	その他のスペル	81
第8章	魔法	87
8.1	魔法に関するルール	88
8.1.1	魔法の習得	88
8.1.2	魔法の発動条件	88
8.1.3	発動にかかる時間	88
8.1.4	抵抗判定	88
8.1.5	儀式魔法	89
8.2	魔法スペルリスト	89
8.2.1	戦闘系	89

8.2.2	幻覚系	92
8.2.3	精神系	95
8.2.4	精霊系	97
8.2.5	知覚系	100
8.2.6	治癒系+生物系	102
8.2.7	肉体操作系	105
8.2.8	物体操作系	106
8.2.9	魔法操作系	109
第9章	属性使い	115
9.1	属性使いに関するルール	116
9.1.1	使用する特性値	116
9.1.2	属性使いの発動条件	116
9.1.3	発動にかかる時間	116
9.1.4	属性使いの習得	116
9.1.5	生起属性	117
9.1.6	抵抗判定	117
9.1.7	妖術との組み合わせ	117
9.1.8	基本能力の効果範囲	118
9.1.9	効果範囲からの回避	118
9.2	属性使いスペルリスト	119
9.2.1	基本能力	119
9.2.2	追加能力	124
第10章	妖力と妖術	133
10.1	妖力に関するルール	135
10.1.1	妖力の習得	135
10.2	妖術に関するルール	135
10.2.1	妖術の習得	135
10.2.2	成長における取得に関して	135
10.2.3	スキルとの組合せ	136
10.2.4	属性使いとの組合せ	138
10.2.5	発動にかかる時間	138
10.2.6	妖術の発動条件	138
10.2.7	妖術の消費霊力	138
10.2.8	抵抗判定	138
10.3	妖力リスト	139
10.4	妖術リスト	141

第 11 章 特技	145
11.1 特技に関するルール	146
11.1.1 特技の習得	146
11.1.2 特技の使用条件	146
11.2 特技リスト	146
第 12 章 魔法のアイテム	151
12.1 魔法のアイテムに関するルール	152
12.1.1 魔法のアイテムの取得	152
12.1.2 複数の魔法のアイテムをまとめる	152
12.1.3 魔法のアイテムの喪失	152
12.1.4 アイテムの破壊	152
12.1.5 セッション中のアイテムの取得	152
12.2 魔法のアイテムリスト	153
12.3 魔法の武器・防具の詳細	157
12.3.1 武器・防具の成長について	157
12.3.2 新規に取得した武器・防具について	157
12.3.3 共通能力リスト	157
12.3.4 魔法の武器能力リスト	159
12.3.5 魔法の防具能力リスト	162
第 13 章 成長	167
13.1 成長ランク	168
13.1.1 成長ランクの目安	168
13.2 特性値の成長	168
13.3 スキルの成長	169
13.4 能力の成長	169
13.4.1 能力やアイテムの新規取得に関して	170
13.4.2 妖術と鍛錬に関する制限	170
13.5 HP およびスペルカードの成長	170
第 14 章 その他のルール	171
14.1 移動速度	172
14.2 ダメージと霊力消費	172
14.2.1 HP と霊力の下限	172
14.2.2 気絶、または行動不能の状態	172
14.2.3 気絶からの回復	172
14.2.4 自然治癒	172
14.2.5 応急処置	173

14.2.6	怪我と HP ダメージ	173
14.2.7	霊力消費と回復	173
14.2.8	そのほかの障害	173
14.3	重量	173
14.4	財産	174
14.4.1	通貨	174
14.4.2	1日の生活費	174
14.4.3	取引	174
14.5	遮蔽	175
第 15 章	コネクション相手のリスト	177
15.1	コネクション相手に関して	177
15.2	主人公	178
15.3	紅魔郷	179
15.4	妖々夢	183
15.5	永夜抄	186
15.6	萃夢想	188
15.7	花映塚	189
15.8	風神録	191
15.9	緋想天	194
15.10	地霊殿	195
15.11	星蓮船	198
15.12	その他、書籍版（香霖堂、求聞史紀、三月精）	203

第1章 千幻抄とは

千幻抄は、東方 project の舞台である幻想郷を背景世界として TRPG（テーブルトーク RPG）を行うためのルールです。東方 project の二次創作として製作されました。

幻想郷の TRPG として、プレイヤーの分身となる幻想郷の住人を作り出し、こうして作ったキャラクターを通して幻想郷での日常や異変を疑似体験することができます。

必要なルールは全てこのルールブックに掲載されています。ダウンロードや印刷は自由ですので、プレイヤーとシナリオと時間さえあれば自由に遊ぶことができます。

TRPG とは？

TRPG については、まとまった解説が web 上などにもありますが、こちらでも少し紹介しておきます。

TRPG は、「ルールのあるごっこ遊び」とよく説明されます。プレイヤーは、自分の担当するキャラクターを作り、そのキャラクターを即興で演じることでゲームに参加します。例えば、プレイヤーが演じるキャラクター（PC：プレイヤーキャラクター）同士が出会えば、プレイヤーはキャラクターの挨拶を演技し、さらにその後の行動を演じていくこととなります。この点では、確かに「ごっこ遊び」や「なりきり」と似ていると言えます。

TRPG がこれらと異なるのは、プレイヤー達に対してあらかじめ用意したシナリオに沿って状況を提示する GM（ゲームマスター）がいて、プレイヤーが演じるキャラクターの取った行動の結果をルールに基づいて判定し、さらに結果としての状況を提示していく、ということです。これにより、プレイヤーにはキャラクターが解決すべき事件や乗り越えるべき困難が提示され、こうした目的を完遂する方法を考えることとなります。例えば、何かある捜し物を見つける、という目的を達成しようとするなら、捜し物がどこにあるかのヒントを見つけるための行動をキャラクターに取らせる必要があります。もちろん、GM は「捜し物をして見つける」というシナリオを楽しんでもらうために、きちんとしたヒントを用意します。探す途中で誰か別の登場人物と交渉しなければならないのであれば、プレイヤーはキャラクターとこの登場人物の会話を演技することになるでしょう。このときの会話は、単に「キャラクターの会話を演じる」ことを楽しむだけのものではなく、「何を質問すべきなのか」「どのように働きかけたら情報を

引き出せるか」を考え、問題解決を楽しむゲームとしても成立します。また、別の登場人物と戦い、勝つ必要があるのならば、「戦いの様子を描写する」だけではなく、ルールによって決められた勝利条件を達成する必要があります。多くの TRPG（千幻抄も含みます）では、戦闘のためのルールが設定されており、ボードゲームの戦術シミュレーションなどに似た1つのゲームとして楽しむことができます。

このように、TRPGは「各参加者が思い思いのままキャラクターを動かすことを楽しむ」だけの遊びではなく、「GMが提示した状況を解決するための方法を考え、時にはルールに則った運試しを行って、キャラクターに目的を達成させる」ゲームでもあります。

TRPGの魅力的な点は、こうした「目的を達成する」手段に大きな自由度が許されていることです。情報収集の例で言うのであれば、多くのコンピューターゲームではあらかじめ決まった選択肢でしか相手に問いかけることができません。自由にセリフを入力できるゲームもありますが、幾つかの「正しい」パターンが決まっているだけ、という状況が多いでしょう（少なくとも、2009年現在では）。TRPGでは、プレイヤーの選んだ選択肢の成否をその場でGMという人間が処理し、結果を判断するのですから、キャラクターが発することのできるセリフはより自由になります。それだけではなく、会話をしながら相手を観察し、時には気を惹いている間に別のキャラクターが持ち物をすり取る、といった行動まで、ありとあらゆる行動が選択肢となります：GMにとって想定外の選択肢であったとしても、その場でGMが想像力とルールを上手く使って結果を判断すれば、きちんとゲームを続けていくことが可能です。このように、常に自由な選択肢を選んで目的を達成していくゲームでもあることがTRPGの魅力の1つです。

また、GMが作るシナリオは登場人物全ての行動を規定したものではなく、プレイヤーが選んだキャラクターの行動によって補われていきます。GMにとって想定外の方向に話が進むこともあります。「会話をして説得し、情報をもらうべき相手」とGMが設定していたのに、プレイヤーは「会話している間に、その人物が持っている手帳を盗む」ことを選択して、成功させるかも知れません。逆に、戦うべき相手をプレイヤーキャラクターが説得し、仲間になってしまうような展開もあり得るでしょう。こうした意味で、「どのようにキャラクターが事件を解決したか」という物語は、GMとプレイヤーのやりとりによってその場で作られていくこととなります。こうした「物語を作る楽しみ」というのもTRPGの魅力であると言えます。

千幻抄は、こうした他にはない魅力を持つゲームであるTRPGを、幻想郷を舞台として遊ぶために製作されました。プレイヤーは、自分が作り出した幻想郷の住人を演じることができ、さらに、GMが提示した「幻想郷の中での異変や事件」を解決する過程を考え、そして実際に解決するまでを、キャラクターを通して楽しむことができます。さらに、こうして解決された事件の顛末は、その場の全員が作り上げた1つのストーリーとして共有することができます。

千幻抄の特徴

幻想郷の TRPG として、以下のような特徴を盛り込むことを目指しました。

- スペルカードを使った弾幕戦闘

東方 project の原作は弾幕シューティングであり、弾幕による戦闘は欠かせません。幻想郷の世界観の中にも「弾幕ごっこ」としてはっきりと説明されています。もちろん、卓上でサイコロを使って行う TRPG では複雑な処理やリアルタイムな戦闘が行えるはずがなく、弾幕ごっこそのものを再現することはできませんが、キャラクターが弾幕を張り、ショットやホーミングなどを撃ち合っただけの弾幕戦闘を TRPG として処理できる形でルール化してみました。

また、キャラクターはオリジナルのスペルカードを持つことができ、戦闘で使えます。幻想郷の住人として、弾幕ごっこに参加することができます。

- 多種多様な妖怪や能力

幻想郷には様々な妖怪がいて、多種多様な能力を持っています。千幻抄でも、原作で登場する妖怪や能力を念頭に、様々な妖怪をキャラクターとしてプレイできるようにルールを設定しています。また、能力には自由度を持たせ、使い方に工夫の余地があるようにしてみました。原作には TRPG のキャラクターが使用する能力としては強力すぎて不適切な能力もたくさんあり、全てを再現できているわけではありませんが、それでもかなり幅の広いキャラクターを演じることができます。

- オリジナルのキャラクター

千幻抄では、PC として各プレイヤーがオリジナルのキャラクターを使用することになります。このため、ルールが破綻しない範囲で、様々なキャラクターを作成可能になるよう意図しました。また、原作のキャラクターとの関係をコネクションとして結ぶことができ、原作のキャラクターとの関わりが物語に結びついたり、原作のキャラクターとの会話シーンを楽しんだりすることができます。

ルールのデザイン

千幻抄のルールは以下のような意図でデザインされています。(この項目は、TRPG について知識がある人向けの解説となっています。初めて TRPG に触れるのであれば、読み飛ばす程度で構いません)

- ポイント割り振り制のキャラクター作成

様々な妖怪をキャラクターとして自由に作成可能とするため、ポイント割り振り制を採用しています。できるだけ極端なキャラクターができないよう、幾つかルール上の縛りを設けていますが、それでも色々な能力を取得したキャラクターを作ることができます。

- 極端にデータ重視にしない

弾幕戦闘は TRPG としてはデータ量が多めで、データ重視のゲームに見えるかも知れません。しかし、データに直接影響するような能力やスキルは少なく、能力のデータを見比べて組合せやコンボを考える必要があるようなルールとしては作成していません。どちらかと言えば、能力やスキルは「ルールの記述に基づいてその場で裁定される」ようなものとして設定していますので、一つ一つの能力やスキルの使い方を工夫する方が主な楽しみ方となります。

- 幻想郷での異変解決をメインに

千幻抄の主な特徴の1つが、弾幕戦闘のルールであることは確かです。しかし、全体としては、幻想郷での異変解決を中心にルールを作成しています。このため、能力には戦闘に直接応用可能な物は少なく設定されています。戦闘のことだけを考えるのであれば、扱うデータは全体の比率でみてそれほど多くはないはずですが。一方で、個々の能力は使い方に工夫の余地があるように設定されています。こうした能力を上手く使いながら、幻想郷での異変解決を楽しむのが千幻抄の楽しみ方となります。(能力に工夫の余地がある、ということは、「いかに GM を(プレイヤーを)言い負かして、自分の意図した能力の使い方を認めさせるか」というゲームになってしまう、という危険性も確かに孕んでいます。このため、GM には多少なりとも慣れを要求してしまう部分があることをご了承下さい。この点では、千幻抄は多少世代の古い形のゲームと言えるかも知れません。これは作者自身の趣味によるところが大きいのですが、その分 GM が裁定する際に指針となるルールの記述は詳しくしたつもりです)

- ルールで扱いきれる範囲に落とす

千幻抄のルールは、「ルールに則って扱うことのできる形に落とし込む」ことを目標としています。TRPG である以上、最終的に GM の判断に委ねられてしまう部分はどうしても一定の割合で出てきてしまいますが、それでも多くの場面でルールに従った裁定が可能なはずですが。

一方で、このようなルールのため、能力はそれぞれルールが定義されていて、ルールにない能力は GM やプレイヤーが独自に設定しなければ使用することはできません(きちんと GM とプレイヤーの間で了解が取れる限り、独自設定の持ち込みは推奨したいと思います)。「多様な妖怪をプレイする」上で、この形式は自由度を犠牲にしている部分があります。しかし、確かに自由度は減りますが、規定された能力はきちんとルールに則って扱うことができた方が、ルールの範囲で明確な工夫の余地があるとも言えると思います。いくらか記述が詳細すぎて、運用が難しくなっているルールもあると思いますが、「極端に有利な使い方を防ぎつつ、幾つか裁定方針のあったところを埋めていく」ことを目標に記述していますので、素直にルールを読んで裁定を行ってみて下さい。

第2章 キャラクター

ここでは、プレイヤーが演じるキャラクター（プレイヤーキャラクター：PC）の作り方を説明します。

千幻抄では、PCは原則としてプレイヤーのオリジナルとなります。GMが許可しているならば、イメージ次第でどのようなキャラクターを作っても構いませんが、千幻抄でのPCは、原作の多くのキャラクターから見れば、PCはかなり弱い部類となります。一概に言える基準ではありませんが、強くて1~2面ボス、といったところでしょう。（ルールの解釈面で言えば、「原作の1~2面ボス程度、あるいはそれ以下のキャラクターの強さを、ルール通りに作ったぐらいのキャラクターと設定する」ということとなります。）

オリジナルのキャラクターを使用するには、その方が自由にキャラクターを作ることができて創作の楽しみがある、という理由もありますが、「原作のキャラクターは扱いづらい」ということも大きな理由となっています。特に、原作の後半面ボスのようなキャラクターは能力が強力すぎて、上手くルールに当てはめて裁定することも難しく、異変の解決などがゲームとして成り立たない可能性もあります。また、キャラクターによっては、行動次第で幻想郷というに世界観に大きな影響を与えてしまうこととなります。もちろん、こうして影響が出たとしても、その場のセッション内だけのことはありますが、セッションの最中に幻想郷全体に大きな影響が及ぶ余地があるようであれば、GMはシナリオを作りにくくなってしまいます。また、原作で明かされていない重要な設定を知っているはずのキャラクターもいますから、GMはそういったことまで逐一对応する必要に迫られることとなります。

こういった問題を考えると、「オリジナルの、比較的弱いキャラクターをPCとする」方が、幻想郷の小さな異変や日常を楽しみやすくなるはずで、もちろん、GMが許可すれば、きちんとデータを設定した上で、原作でも弱い部類のキャラクターをPCとして使用しても構いませんし、その気になればもっと重要なキャラクターをPCとして使用して大がかりな異変解決に乗り出すこともできるでしょう。

なお、原作のイメージに従って、PCは全て「人間の少女」や、「少女に近い性格を持ち、かつ外見も人間の少女に近い妖怪」であることを推奨します。原作では「弾幕ごっこは少女の遊び」とされていますし、あまり原作のイメージから離れたキャラクターを

持ち込んでしまうと、他の参加者のイメージを壊してしまってセッションを楽しみ辛くさせてしまう可能性があります。ルール上は、特に年齢などを制限してはいませんが、どんなキャラクターでも使う余地はあります（標準のルール上は、年齢による能力の上昇などありません）。少女より少し年上程度の女性であれば、一部のキャラクターをイメージすればそれほど違和感なく導入できるでしょうし、少年と言える程度の年齢であれば、男性キャラであってもそれほど問題は起こらないと思います。こうしたキャラクターをPCとして使用したければ、まずはGMや他のプレイヤーに了解を取ってみて下さい。

キャラクターの作成は、大雑把には「ポイント割り振り」と呼ばれる形式になります。各キャラクターはルールで決まった一定のポイント（ルール内では「コスト」と表記）を与えられ、このポイントをルールで規定された量だけ消費することで能力などを獲得していくことができます。各キャラクターの全コストは等しいので、同じ程度の強さのキャラクターが作れることになりすし（もちろん、コストが本当に公平かつ正確に設定されているかということ、まだまだそうでもないのですが）、ランダムな部分が無くルールの範囲で自由にキャラクターを作ることが可能になります。

但し、千幻抄では能力のルールを個々にある程度明確な形で設定していますので、ルール上は設定されていない能力は取得できないことになります。何か良いアイデアがあるならば、GMとの相談の上で能力を追加するなどの対応を取って下さい。

キャラクターを作成するには、「種族」「特性値」「スキル」「能力」「持ち物」「スペルカード」「コネクション」「設定」を作成した上で、その他戦闘関連データなどを計算する必要があります。

これらのうち、ルールで特に縛られない「設定」を作ることが1つの出発点になります：「どんな能力をもつ妖怪なのか？」「どんなことをしている人間なのか？」といったことをイメージし、それを元にキャラクターを作れば良いわけです。これらのイメージが決まれば、種族はすぐに決定できますし、得意なことが決まれば特性値やスキル、能力も比較的楽に選ぶことができます。一応、各キャラクターには戦闘能力や情報収集能力があることが望ましいですが、戦闘能力はよほど極端に避けなければある程度は取得できるルールになっていますし、情報収集はセッション中の立ち回り次第とも言えます。もし自分のキャラクターが戦闘以外で活躍できるか不安があるのなら、イメージに沿ったスキルや能力を取得したあと、余ったコストで情報収集に役立つような物をいくつか取得してみると良いでしょう。

残りの事項のうち、持ち物やコネクションも最初のイメージに従って決定できるはずです。千幻抄では、特別な物でない限り持ち物はかなり自由に設定できるルールにしていますし、コネクションは幻想郷の中でのそのキャラクターの立場を考えれば設定できるはずです。3人分設定しきれないのであれば、情報収集で便利そうなキャラクターをGMから聞いて、何か理由を作って設定しておく良いでしょう。

最後のスペルカードは、効果などはルールで決まった物を取得するだけですが、名前などは自由であり、プレイヤーの工夫のしどころとも言えます。原作を参考に、満足のいくような名前を設定してみてください。

もちろん、キャラクター作成をイメージ中心で行う必要があるわけではありません。例えば戦闘能力で効率化を目指したり、ある特定の能力を使うキャラを作ってみたり、といった楽しみ方も可能です。

2.1 概説

キャラクターは以下のようなデータを持つ。

- 種族

千幻抄では、以下のような種族を設定することができる。どの種族を選んでも、外見などに大きな変化がないのは原作の通り。特性値に修正が入るほか、生来の種族能力としていくつかの能力を習得していたり、一部の能力の取得にボーナスが得られたりする。

- 人間：幻想郷では少ないが、最も基本となる種族。
- 妖精：何らかの属性と強く結びついた妖怪。属性を操る能力に長ける。
- 魔法使い：人妖の類。人間と変わらないが、能力の習得に向く。体は少し弱い。
- 妖獣：動物が変化した妖怪。身体能力が高い。獣以外にも、鳥、虫に近い妖怪を含む。
- 河童：水に住む妖怪で、人間に好意を持っている。外の世界の科学を真似たような技術を持ち、進んだ道具を所持していることが多い。
- 付喪神：物品が変化した妖怪。
- 亡霊：死者の亡霊。実体を持つが、幽体になることもできる。
- 妖怪：その他様々な妖怪。能力は優れており、強い妖力を持つ。
- 怪異：その他様々な妖怪の中で、自然現象などに近い者。
- 天狗：古くから幻想郷に住み、妖怪の山で社会を築いている種族。ここでは鴉天狗と白狼天狗を念頭に置き、妖獣を若干変更した形でデータを定義している。細かい分類によってイメージが異なるので、データ上は妖怪や怪異として作成することを推奨する。
- 悪魔：魔法に長けた強力な種族。
- 吸血鬼：優れた能力を持つが、弱点も多い。

- 特性値

キャラクターの持つ最も基本的なデータ。判定における基準値となるほか、また、HP などのいくつかのパラメータを決定する。

特性値は以下の5つがある。

- 身体：筋力と敏捷力の統合。体を使う動作に関わる判定で用いる。
- 耐久：体力や持久力。HP を決定するほか、病気や毒などへの抵抗に用いる。
- 知性：頭の良さや器用さ。知識に関わる判定や能力、細かい作業の判定に用いる。
- 感覚：知覚や直感の鋭さ。何かに気付くかの判定に用いるほか、回避にも使う。
- 意志：意志の強さ。霊力を決めるほか、精神的な影響への抵抗などにも用いる。

また、特性値から以下のパラメータが決定される。

- HP： $10 + \text{耐久} \times 4$ ダメージへの耐性。ダメージを受けると減少し、0で気絶する。また、スペルカードのHPはHPの最大値に等しくなる。詳しくは4章「スペルカード」を参照。

- 霊力：意志×4 能力の使用などで消費する。霊力を消費する能力は、霊力が足りなければ使用できない。
- ダイスプール (DP)：10+身体+耐久+意志 戦闘中の行動では、全ての判定はDPから消費して行う。詳しくは6章「戦闘」を参照。
- ダイスプール回復量：(知性+感覚)÷3(切り上げ、最低2) DPのターンあたりの回復量。

● スキル

キャラクターが学習によって習得した技術や知識。スキルにはレベル (Lv) がある。判定においては「{特性値}+スキル Lv」+3D を達成値とし、これが目標値以上であれば成功、とする。

スキルは汎用スキルと専門スキルに分けられている。専門スキルは汎用スキルの1つの分野に当たり、汎用スキルを習得していれば、関連する専用スキルの判定は全て代用できる。一方、専門スキルを習得している場合、判定で使用できる状況は限られるが、判定の際にプラスの修正がある。汎用スキルと専門スキルが重なっている場合、判定値の高い物のみ使用するので、無駄にならないよう気をつけること。

● 能力

キャラクターが持つ妖力や習得している魔法などの能力や、特殊なアイテムの所持などをデータとして示す。主に以下のような系統に分かれる。

- 神術・陰陽術：神や信仰の力を借りる術など、宗教や呪術的な要素の強い能力で、原作での霊夢や早苗などの使う能力をイメージしている。対象を閉じこめたりできる結界系の術が特徴。神術・陰陽術に含まれるスペルを習得して使用できる。判定には知性を用いる。
- 魔法：様々な魔法のスペルを習得して使用できる。原作での魔理沙やパチュリー、アリスなどをイメージしているが、その他便利な「魔法の呪文」を含んでいる。スペルの種類は多いが、1つ1つの効果は限定的。戦闘に直接役に立つ魔法系統も存在する。判定には知性を用いる。
- 属性使い：火、水、等の属性で分類される自然の力を操る。原作での妖精の他、自然を操る様々な妖怪の能力をイメージしている。選んだ属性には強い影響を及ぼせるが、効果的な使い方を考える必要がある。判定には知性または感覚を使用できる(習得時に片方を選択)。
- 妖力と妖術：妖怪が持つ特殊能力。妖術は、「魔法のスペルを個別に習得する」能力として定める。応用範囲に限られるが、魔法より高いレベルでの習得が容易で、強力な力を得やすい。スキルと組み合わせを行うことで、「歌を聴かせることで相手に影響を及ぼす」といった能力を再現でき、この場合は判定に用いる特性値を適切な特性値に変更することができる。また、「常在化」を行うことで常に一定の効果を発揮する能力を得るなど、特殊な扱いも可能。妖力は、夜目や水中での行動能力といった、種族としての特性に近いものを指す。

これらの能力はレベルを持ち、レベルが高いほど効果が大きくなる。

また、能力の中には弾幕戦闘に応用可能なものがあり、それらを習得していれば戦闘に使用できる。詳しくは6章「戦闘」を参照。

また、以下も能力に含めて扱う。

- 魔法のアイテム：キャラクターが持つ特殊なアイテム。補助的に使用できる。
- 特技：「当たり判定が小さい」など、能動的に発動せずに常に効果を持つ特殊能力。多くは戦闘の補助的な位置付け。武器戦闘や格闘を行う場合は特技 [鍛錬] が重要になる。

- 持ち物と財産

特殊な効果のない普通の道具。家や食料品などの他、生活や仕事に必要な道具を含む。武器などもここに含まれる。魔法のアイテムで設定しない限り、武器にはデータの意味はない。

また、キャラクターはある程度の財産も持つ。幻想郷では貨幣経済は絶対的なものではないが、食料などの消耗品や簡単に取引できる物品、お金などの量を、金額として表す。簡単な取引などは財産のやりとりで扱う。

- スペルカード

キャラクターが使用可能なスペルカード。基本は3枚。スペルカード戦闘を行う場合は必ず必要になる。詳細は6章「スペルカード」を参照。スペルカードは使用者のHP最大値に等しいHPを持ち、ダメージを与えてこれを破る（破壊する）ことでスペルカード戦を行う。原作でのボムのように強力な攻撃や緊急回避としての使用も可能。

- コネクション

原作のキャラクターから3人まで選んで、コネクションを結ぶことができる。情報をはじめとした援助を依頼できるほか、相手の方から依頼をくれるなど、シナリオへ参加するきっかけともなる。NPCとして扱うので、具体的にどのような援助をもらえるかは相手との交渉次第。

2.2 ランク

キャラクターを作るにあたって、特性値・種族・スキル・能力にABCDのランクを割り振る。4つの項目でABCDが1つずつ与えられるようにしなければならない。ランクに対して、選択可能な種族や、そのデータに割り振り可能なコストが以下の通りに定まる。

例えば、特性値A/種族D/スキルC/能力Bとすれば、特性値合計26、種族は人間または妖精、スキルコスト合計34、能力コスト合計25のキャラクターを作成できる。

ランク	A	B	C	D
特性値	26	24	22	20
種族	吸血鬼 悪魔	亡霊・天狗（下位） 妖怪・怪異	魔法使い・河童 付喪神・妖獣	人間 妖精
スキル	50	42	34	26
能力	30	25	20	15

図 2.1: ランク割り振り表

2.3 特性値

キャラクターは以下の5つの特性値を持つ。

- 身体：筋力と敏捷力の統合。体を使う動作に関わる判定で用いる。
- 耐久：体力や持久力。HPを決定するほか、病気や毒などへの抵抗に用いる。
- 知性：頭の良さや器用さ。知識に関わる判定や能力、細かい作業の判定に用いる。
- 感覚：知覚や直感の鋭さ。何かに気付くかの判定に用いるほか、回避にも使う。
- 意志：意志の強さ。霊力を決めるほか、精神的な影響への抵抗などにも用いる。

それぞれ3~6に収まるように、ランクから決まるコストを割り振る。これが能力値の元値となり、種族による修正を加えて特性値が決定される。

特性値はHPや霊力などを決定するほか、判定に影響する。より詳しくは3章「判定ルール」を参照。

2.3.1 ヒットポイント (HP) と霊力

- **HP**：10+耐久×HP係数
ダメージへの耐性。ダメージを受けると減少し、0で気絶する。
HP係数は初期値で4とし、成長によって増加する。
- **霊力**：意志×4
能力の使用などで消費する。0で気絶する。

回復や気絶の扱いなどについては14.2「ダメージと霊力」を参照。

2.3.2 ダイスプール (DP)

戦闘に参加しているキャラクターは、基本的に全ての判定で自由にダイスを振ることができない。判定に用いるダイスはダイスプールにまとめられ、それを消費することで判定を行うことができる。

ダイスプールは判定でのみ用いる。ダメージ決定ではダイスプールを使用できない。詳しくは6章「戦闘」を参照。

- **DP 最大値**：10+身体+耐久+意志
通常、戦闘が開始したターンでのDPの値。
- **DP 回復量**：(知性+感覚)÷3(切り上げ)(但し最低2)
各ターン開始時、DPはDP回復量だけ回復する。但し、身動きが取れない状況や狭い所に閉じこめられている状況、自分ごく近くまで視界が遮られている場合などでは、ダイスプールは回復しない。

2.4 種族

種族毎に以下のような修正を得られる。

- 特性値修正：初期値の割り振りや成長を行った後に種族修正を適用して特性値が決まる。。
- 特殊能力：記述してある特殊能力を持つ。[妖力]として与えられている場合はその妖力を参照。

どの種族を選んでも、基本的な姿は人間サイズ（特に少女）になる。

なお、千幻抄での PC は、種族に関係なく飛行能力は備わっているものとする。

種族リスト

人間 ランク：D

- 特性値修正：なし
- [妖力][妖術]の習得ができない([属性使い]と組み合わせを行う場合に限り習得可能)
- 財産に+10円

ルール上では基準となる種族で、種族独自の特殊能力や修正はない。[妖力][妖術]を除くどの系統の能力も習得することができる。幻想郷では数が少なく、PCとなるのは更にもう一部で、里から出て暮らしていける程度の力を持つ者。

妖精 ランク：D

- 特性値修正：身体-1 耐久-1 知性-1 感覚+2 意志-1
- 属性を決定すること。属性ルールにある通りの影響を受ける。
- 選んだ属性の[属性使い]のコストを求めるとき、1Lv 低いとして計算できる（4 5Lv は 3 4Lv のコストで成長可。0 1Lv はコスト 0）。
- 自然が具現化したものであるため、通常の怪我では死亡しない。
- 身体的な怪我は人間と同様に負うが、3 週間程度で完全に元の状態に再生する。体が全く原型を保てない状態になったとしても、3 週間程度で無傷の状態で出現する。
- 数年程度で衰弱して一度消滅するが、3 週間程度で元の状態に再生する。
- 食事も呼吸も不要。但し、単純に楽しみ（あるいは人間の真似）としての食事を通常通りに摂る者が多い。

自然が具現化したもので、幻想郷のどこでも確認できる。外見は羽を備える以外は人間の子供に似ており、陽気で悪戯好き、総じて物事を深く考えない傾向がある。多くは弱い力しか持たない存在だが、自然現象に近い性質を持ち、消滅することがあっても自然発生的に再生する。

PC となるのは平均的な妖精よりもかなり強い者である（大妖精と呼んでもよい）。

魔法使い ランク：C

- 特性値修正：身体-1 耐久-1 知性+1 意志+1
- [魔法]か[神術・陰陽術]を最低 1Lv 習得しなければならない。
- 以下から 1つ選ぶ。作成時に習得した能力からしか選べない。
 - 魔法から戦闘系以外の系統を一つ選ぶ。
この系統のスペルは魔道書なしに習得でき、さらに発動判定に+1 のボーナスを得る。加えて、どの系統でも、[魔法]のスペルを各 Lv で 1つ余分に習得できる。
 - 初期に習得している [神術・陰陽術] のスペル 2つは発動判定に+1 のボーナスを得る。
[神術・陰陽術] のスペルを偶数 Lv ごとに 1つ余分に習得できる。
- 食事は不要で、成長せず、寿命もない。但し、捨虫の魔法（成長を止める）を習得しておらず、成長するものとして設定してもよい。
- 生まれながらの魔法使いと設定しても、人間が魔法使いになったものとして設定してもよい

妖怪の中では人間に最も近い存在で、魔法が体の原動力となっているもの。生まれながらに魔法使いであった場合と、人間から魔法使いになった場合とがあるが、同様に扱う。

魔法使いは全て捨食の魔法を習得しており、食事が不要になる（人間同様に食事を摂っても悪影響はない）。さらに捨虫の呪文を習得している場合は成長が止まり、老化しなくなる。捨虫の呪文を習得しているかどうかは自由に設定してよい。規則的には、これらの魔法は能力としての [魔法] のスペルには数えない。これらの魔法は自分にしか使用できず、習得時に使用済みで、一度使用すれば何らかの特殊な要因がない限り永久に効果を発揮するものとする。他人に教えることもできない。幻想郷では、これらの魔法を習得するのにそれほど時間がかからない例も多い（幼くして人間から魔法使いになったキャラクターを作ってもよい）。

種族はかなり大雑把な分類になっています。あまり細かい種族を設定しすぎても差別化ができなくなるだけなので、原作に存在している種族であっても、ルール上は他の種族として再現する形としたものがあります。特に、天狗（下位）はルールの記述の通り、ほぼ妖獣と同等ですが、これは本来妖獣または妖怪・怪異として再現する種族とするつもりで考えていたためです。河童の導入にあたり、天狗が明記されていないのは不自然だと判断し、このような形で明記しました。

また、一部の種族に関しては、幻想郷での個体数を考慮してルールでの設定を行っていません。例えば、鬼は幻想郷では萃香が来るまでほとんど見られなかったと明記されていますし、輝夜や永琳達との関係などを考えて、月人のキャラクターを演じるならばそれなりの背景設定が必要になるはずで、こうした種族を演じたい場合は、適宜扱いを考えてもらう、ぐらいのハードルを設けておいた方がよいと判断しています。もちろん、必要があれば他にもオリジナルの種族を設定して構いません。

PC としての能力を揃えるため、種族ごとに作成直後の PC が強い部類であるか、弱い部類であるかが大きく異なります。人間や妖精であれば、種族標準から見て非常に強い部類に入ります。吸血鬼や悪魔では、種族の標準としてかなり弱い部類になるでしょう。

妖獣（及び獣や鳥、虫に近い妖怪） ランク：C

- 特性値修正：身体+1 耐久+1 知性-1 感覚+1 意志-1
- 自分と同じ種類の動物（獣、鳥、虫）についての妖力 [動物会話] を取得している。
- 元となった動物についての妖力 [変身] を取得している。
- 妖術 [クリーチャー] のコストが 1Lv あたり-1(本来 1,2,4,...が 0,1,3,...)
- GM が許可した範囲で、元の動物の特殊能力を受け継ぐ。例えば、犬であれば「感覚 / 嗅覚 判定に+2」など。修正の大きさは+1 ~ +2 程度を基準に適宜 GM が判断する。
- 寿命はかなり長い。食事や呼吸は通常通り必要。

人間以外の動物が妖怪になったもの。あるいは、動物と関わりの深い妖怪もここに含まれる。

耳や尻尾、翼、羽、触角など、人間の姿であっても一部が元の動物の特徴を残す。力に応じて尾の数が増えるなど、動物の姿のときにも特徴が現れる場合もある。一般的に身体能力が高い。

性格は元の動物の気性に近い場合が多い。同族間の結束力が強いのも特徴。

付喪神（及び器物の妖怪） ランク：C

- 特性値修正：「自由に合計+2、自由な1つを-1」または「自由な1つを+1」
- 材質に応じて属性を決定する。属性ルールにある通りの影響を受ける。
- 戦闘系でないスキルの中から、自分の本来の姿の用途に関連したものを1つ選ぶ。(楽器であれば 歌 や 楽器:(自分の本来の姿)、書物であれば内容に関する知識など) そのスキルを初めから 3Lv 所持し、作成時に 5Lv まで成長可。
- 元となった器物についての妖力 [変身] を習得している。
- 呼吸や食事は不要。寿命は無限。

道具に宿っていた神が持ち主や物品自身の念によって変化し、供養されなかったために動き出したもの。器物としての性質を受け継いでいる。

細かい注意になりますが、人形の妖怪として自由に行動する PC を設定すると、東方の公式設定と衝突する可能性があります。書籍版文花帖に、「アリスは自立行動する人形を何度か見たことがあるが、自分では作れない」とあるので、自律行動する人形はそれほど多く存在する訳ではなく、メディスンなどはむしろ例外のようです。

もちろん、この記述をどう解釈するかは、最終的には GM とプレイヤーの相談次第となります。

河童 ランク：C

- 特性値修正：知性+1、感覚+1、意志-1
- 水属性を持つ。属性ルールにある通りの影響を受ける。
- 妖力 [水棲] を習得している。
- 魔法のアイテム [文明の利器] の取得コストが-1(最低で 1)。
- 魔法のアイテム [文明の利器] を合計で 5 コスト分 (コスト減少効果を適用した上で計算する) 所持している。
- 妖怪の山の社会に所属している。上司の河童や天狗の言葉には基本的に従わなければならない。

妖怪の山に住む、水と縁の深い種族。人間への興味が強く、外の世界に似た物を含め、様々な道具を作っている。但し、きちんとした原理などは河童の間では共有されていない(と設定する)。

亡霊 ランク：B

- 特性値修正：知性+1 意志+2
- 霊力を 3 点消費すると、10 秒 (1 ターン) の間だけ [幽体化] できる。妖力 [幽体化] の習得コストが 4 点になる。
- 神術・陰陽術知識 医学 などの判定を行わない限り、あるいは [センサー] 等を使用しない限り、人間と区別が付かない。任意で「亡霊であることを隠さない」こともでき、この場合はすぐに亡霊であることに気付く。
- 気絶時の扱いが少し異なる
- 行動可能な場合、いつでも霊力を 3 点消費して自身の HP を 1 点回復できる (ダメージを受けて気絶する場合に「気絶前に割り込んで回復」することはできない)
- 呼吸や食事は不要
- 寿命は無限だが、現世への執着が晴れた時などに輪廻の輪に戻る可能性がある

何らかの理由で死後も輪廻に加わらず、留まっている者。幽霊と異なり、生前の姿のうち、一番執着のある姿を取る。体温なども含めて、傍目には人間と区別が付かない。逆に、物をすり抜けたりすることは苦手。

妖怪（その他の妖怪） ランク：B

- 特性値修正：身体+1 耐久+1 自由に+1
- [神術・陰陽術]による攻撃、あるいは「魔法の武器基本セット」を持つ武器による攻撃は妖怪に対して大きなダメージを与える。追加ダメージとして+2Dを与える。ダイスを用いずに決定するダメージは固定で+5とする。この追加ダメージと弱点属性による追加ダメージは加算しない。
- 精神的な影響に対して脆く、人間よりも強いダメージを受けてしまう。精神抵抗の判定を行って失敗するたび（あるいは放棄するたび）HP最大値の1/3（切り捨て）ダメージを本体または展開中のスペルカードに受ける。何らかの特殊な効果があっても、原則的にこのダメージは軽減できない。

GMは重要でないと判断した精神抵抗についてはこのペナルティーがないとしてもよい。これは抵抗判定前に伝えること。

- 妖術を1つ3Lvで習得している。作成時に成長できるのは4Lvまで。3点の能力コスト（妖弾化を行った場合との差額）を支払うことで、「3Lvの妖弾化した妖術」として習得してよい。4Lv以降の成長は妖弾化のルールに従う。

スキルとの組み合わせを行う場合、スキルLvが作成時点で[妖術]Lv以上であることが条件となる。

- 再生能力が高く、体がバラバラになったとしても3週間程度で完全に再生する。
- 寿命は極めて長い。

種族の分類に当てはまらない、様々な種類の妖怪。共通点として、総じて身体能力が高く、精神的なダメージや曰わくのあるものを用いた攻撃に弱い。また、一般に人間を食べる（他のPCに人間を含む場合は何らかの設定で人肉は食べないようにすることを推奨）。

怪異 ランク：B

- 特性値修正：身体+1 感覚+2
- 属性を決定すること。属性ルールにある通りの影響を受ける。
- 選んだ属性の [属性使い] のコストを求める時、1Lv 低いとして計算できる。
(4 5Lv は 3 4Lv のコストで成長可。0 1Lv はコスト 0)
- [神術・陰陽術] による攻撃、あるいは「魔法の武器基本セット」を持つ武器による攻撃は怪異に対して大きなダメージを与える。妖怪と同様のルールに従う。
- 精神的な影響に対して脆い。妖怪と同様のルールに従う。
- 再生能力が高く、体がバラバラになったとしても 3 週間程度で完全に再生する。
- 寿命は極めて長い。

妖怪と同様だが、その中で特定の属性に関する能力を強く持つ物はルールの怪異として区別する。独立した種族というわけではない(そもそも、妖怪自体が独立した種族とは言えないが)。

天狗(下位) ランク：B

- 特性値修正：身体+1 耐久+1 感覚+1
- 妖獣と同様の特性を持つ。
- 妖怪の山の社会に所属している。上司の河童や天狗の言葉には基本的に従わなければならない。また、妖怪の山での役目を持っており、通常はその仕事に従事しなければならない。

妖怪の山の中でも大きな勢力を持つ種族。その中でも獣に近い特性を持ち、比較的下級の者。天狗は河童なども含めて妖怪の社会を形成しており、その中での役目などに縛られる。ここでは鴉天狗や白狼天狗を念頭に置き、妖獣を若干変更する形でデータを定義した。他の天狗は、データ上は妖怪や怪異として作成するとよい。

悪魔 ランク：A

- 特性値修正：知性+2 意志+1
- [魔法]のコストを求める時、1Lv 低いとして計算できる。
(4 5Lv は3 4Lv のコストで成長可。0 1Lv はコスト0)
- 常に能力による存在として扱う。[ディテクション]などで探知しやすくなる。
- 相手に誓いの言葉(契約)を求められて同意した場合、それに反する行動を取れない(欄外参照)。悪魔の場合は、明らかに矛盾しない範囲で拡大解釈してもよい。違反したとGMが判断した場合、行動不能に陥る。他の行動は自由にとってよい。
- 絶対に人間を襲えない(欄外参照)。
- 妖力[夜目]2Lv を取得している。
- 寿命は無限。

魔法に対して親和性の高い強力な種族。PC となるのはその中でも弱い部類。
頭や背中にコウモリ状の羽があったり、あるいは(原作にはないが)角があったり、と悪魔らしい特徴がある。

「誓い」に関して)

ルール上は、「誓う」という行動宣言を GM に対して行うことで成立する。誓いを行うかどうかは完全にプレイヤーの自由だが、「悪魔(吸血鬼)の契約は絶対」であることは幻想郷の住人であれば全員が知っているため、忘れていたなどの特殊な事情がない限り、どの PC 及び NPC も交渉ではこのことを前提にしてよい。もちろん、悪魔(吸血鬼)にとっては重要な問題であるため、一般には相手の機嫌を損ねる可能性が高いことは考慮すべき。

人間を襲えない)

これは絶対的な契約による。合意の上での弾幕ごっこは可能。攻撃された場合は相手に弾幕ごっこの意志があるものと見なしてよい。相手を無力化する、あるいは精神的な影響を与える能力は使用してもよい。[チャーム]を行った上で、自殺的な行為と認識した上でそれらを強制するのは例外的に禁止とする。同意した相手に対しては、結果的に危害を加えるような行動を取ってもよい。(同意した相手から吸血するなど)

吸血鬼 ランク：A

- 特性値修正：身体+2 耐久+2 意志+1
- 妖術 [吸血・吸魂]2Lv と妖術 [チャーム]2Lv を習得している。これらの妖術は妖弾化できる。この妖術は妖術の習得数制限に数えないが、習得可能数を決める際にはこの2つの妖術のレベルも考慮する。
- 妖力 [夜目]1Lv を取得している
- 直射日光下または雨の中では全ての行動の判定値に-4。自然の流水中では行動不能。日陰であれば問題はない。直射日光下では10秒ごとに(1ターン毎に)最大HPの1/10(切り上げ)のダメージを受ける。これは全ての効果は無視して、直ちにHPまたはスペルカードHPを減らす。日傘や傘、外套などがあればこれらの効果は無視できる。吸血鬼に [ショット][近接攻撃] を命中させた場合、攻撃者は、ダメージを与える代わりにこれらの物体を破壊することを選んでよい。
- 最低でも2・3日でコップ一杯程度の生き血を摂取していないと飢える。自宅に帰れば十分な量があるとしてよい。
- 常に能力による存在として扱う。[ディテクション]などで探知しやすくなる。
- 相手に誓いの言葉(契約)を求められて同意した場合、それに反する行動を取れない。(欄外参照)違反したとGMが判断した場合、行動不能に陥る。他の行動は自由にとってよい。
- 絶対に人間を襲えない。(欄外参照)
- 呼吸は不要。寿命は無限。

個々の能力では最高クラスの妖怪だが、弱点も多い。個体数は少なめ。PCとなるのは吸血鬼の中でも弱い部類になる。特徴的なのは牙などで、悪魔のような羽があってもよい。

2.5 スキル

2.5.1 スキルと判定

スキルは様々な日常的な行動への習熟度合いを表すもので、個々のスキル毎にレベル(Lv)を持つ。

3章「判定」に記載されている通り、スキルに関わる判定では、判定基本値を「{特性値}+スキルLv」とする。使用する特性値とスキルの組み合わせは多くの場合には決まっているが、ルール上、スキルと特性値は1対1対応しない。判定の際に特性値とスキルを指定する。

2.5.2 スキルの習得

スキルはスキルコストを支払って獲得する。作成時はランクから決まるスキルコストを持つ。何らかのスキルを1Lv上げるために必要なコストは、5Lvまでは1Lv毎に「習得後のLv」に等しい点数とな

る。成長を含めたスキルのコストは表 2.2 を参照。初期作成時でのスキル Lv 上限は 4Lv とする。作成時の余りは半分（切り上げ）にして成長に持ち越してよい。

レベル (Lv)	0 → 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ +1
スキルのコスト	1	2	3	4	5	5	5	5

図 2.2: スキルのコスト表

2.5.3 汎用スキルと専門スキル

スキルの中には、大雑把な括りで設定された汎用スキルと、技術を細分化した専門スキルの関係を持つものがある。汎用スキルを習得していれば、対応する専門スキルは全て同じレベルで習得していると見なして判定できる。また、ルール中で専門スキルを用いた記述は、対応する汎用スキルで読み替えてよい。専門スキルは判定の際に判定値を+2（1Lv の場合は+1）する。

専門スキルを習得する場合も、汎用スキルと全く同じコストとなる。但し、特に記述がない限り、同じ汎用スキルに対応する専門スキルは 2 つまでしか習得できない。同じ汎用スキルに対応する専門スキルを 3 つ以上習得したい場合は、必ず汎用スキルを習得すること。汎用スキルと専門スキルの両方を習得している場合、判定値の高いものを用いて判定を行ってよい。同じ判定に使用できる汎用スキルと専門スキルの両方を習得していても、特別な効果はない。

2.5.4 スキルリスト

以下に習得可能なスキルの例を挙げる。もしこの例に当てはまらないスキルを習得したい場合、GM が適宜設定すること。スキルは便宜上幾つかの系統に分類しているが、戦闘関連を除いて、スキルの系統にルール上の差異はない。戦闘系スキルは戦闘能力に影響する。これらの詳しい扱いは戦闘の章を参照。

スキルは「妖術との組み合わせ」を行うことができる。詳しくは 10 章「妖力と妖術」を参照。判定で使う機会は少ないが、「妖術との組み合わせ」を念頭に置いて設定されたスキルも存在する。

“ ”の後に続けて書かれているスキルは、先頭のスキルが汎用スキル、“ ”以下が先頭の汎用スキルに対する専門スキルとなる。

【 】付きで記述されたスキルは、使う道具や対応する地域（人里、妖怪の山、魔法の森、など）を選ぶ。これらは独立したスキルとして扱う。

- 運動関連

- 運動 飛行 地上運動 水泳
- 叫び

叫び は {耐久} を用いた「妖術との組み合わせ」を念頭に置いて設定されている。

● 芸術関連

- 歌
- 【楽器】
- 踊り
- 絵画
- 彫刻
- 人形
- 文学
- 手品
- 占い
- イメージ

それぞれが独立した汎用スキルとして扱う。多くの場合、{感覚} を用いた「妖術との組み合わせ」が可能。文学 では {知性} を、踊り 手品 では {身体} を用いる。

イメージ は能力で物体や形を作り出すときに一般に使えるスキル。正確さが必要な場合は {知性} を、創作として美しさを求める場合は {感覚} を使用する。

● 生活関連

- 生活 食料採集 料理 家事 狩り 農耕
- 工作 木工 石工 金属 鍛冶 服飾 陶芸
- 庭師

生活 を習得していれば、普段の生活で飢えたりすることはない。

● 盗賊関連

- 忍び 隠密 変装 隠匿 追跡
- 盗賊 罾 暗号 鍵開け すり

機械的な鍵よりも魔法的な鍵の方が一般的なことに注意。

罾 は魔法的な罾や結界の感知に対しても使用できるが、解除は魔法的な手段による。

追跡 は足跡をたどる (飛べる相手には使いにくい) ことにも、気付かれずに尾行していくことにも使用できる。

● 学術関連

- 化学
- 物理学
- 心理学
- 医学
- etc...

各分野毎に別の汎用スキルとする。

ゲーム中では余り役に立たないもの。特に理系の学術関連スキルは幻想郷では一般的でない。大抵はかなり古い時代の知識である。外の世界からの知識を知っている、という設定はGMの許可を要する。

- 知識関連

- 幻想知識

魔法知識 神術・陰陽術知識 属性知識 妖怪知識 伝承・神話知識

- 自然知識 動物知識 植物知識 昆虫知識 気象知識 地学知識

- 噂話 噂話 / 【地域 or 種族】

- 歴史 歴史 / 【国 or 地域、幻想郷】

- 地域知識 / 幻想郷 地域知識 / 【地域】

- 文献検索

- 武術知識

キャラクターの知識を問う際の判定で使う。一部は学術関連で代用を許可してよい。

キャラクターが知らない事柄を本から調べるなら 文献検索 を使う。

噂話 および 地域知識 は、専門スキルを3つ以上習得してもよい。噂話 を習得しているキャラクターは、判定に成功すれば、対応している地域で噂として出回っている情報を知っているほか、新聞報道などでよく知られている情報を把握しており、地域内での噂の流れ方についても理解がある。

- 言語関連

- 日本語

- 日本語・古語

- 英語

- ルーン

- etc...

スキルが無くとも、日本語での会話・読み書きには問題はないとする。ルーン 日本語・古語 の理解・使用はそれぞれ 魔法知識 神術・陰陽術知識 で行ってもよい。(文学など専門的な状況を除く。神術・陰陽術を他のイメージに変更した場合は、背景となる言語を別のものとしてよい。)

- 医術関連

- 医術 医術知識 薬 応急処置 手術 獣医

幻想郷では、科学文明は遅れていることに注意。手術 に関しても古い技術となる。

薬 の場合、科学的には古いが魔法的な知識が加わる。

外の世界の医学は学術関連の 医学 として区別する。外の世界からの知識を知っている、という設定は GM の許可を要する。

- 交渉関連

- 交渉 言いくるめ 商売 嘘発見 礼儀作法 籠絡
- 報道
- 凝視

報道 は特技 [新聞屋] を習得している場合に使用できる。

籠絡 は性的魅力の要素が強い交渉の際に使用する。同性に通用するかも含めて、GM が判断すること。(もちろん、スキルの使用や描写については環境や参加者全員にとって適切な程度に留めること。ルールにスキルが定義されているものの、GM は行き過ぎたと判断すれば却下するなどの処置を取ってよい)

凝視 は {意志} を用いた妖術との組み合わせを念頭に置いて設定されている。

- 探査・知覚関連

- 感知 感知 / 視覚 感知 / 聴覚 感知 / 味嗅覚 感知 / 触覚 感知 / 幻想
- 探索

感知 は一般に知覚判定全体に有効。

感知 / 幻想 は、効果を発揮している能力 (系統は問わない) の存在や、魔法のアイテムの存在などを感知する。第六感のようなもので、通常は視覚や聴覚を伴わないが、壁の向こうにある場合にも勘づく可能性がある。

(特殊な能力の影響がある場合など、GM は視覚や聴覚のイメージを伴うと設定しても構わない)

- 抵抗関連

- 抵抗

{耐久} による肉体抵抗判定も {意志} による精神抵抗判定も共通のスキルを使用する。

- 戦闘関連

- ショット : 戦闘行動「ショット」の命中判定に使用。
- 弾幕 : 戦闘行動「弾幕」の効果を定める (DP 減少数とダメージ)。
- 回避 : 回避判定に使用。
- ホーミング : 戦闘行動「ホーミング」の命中判定に使用。対象数や達成値を決める。
- 【射撃武器】: 射撃武器による「ショット」の命中判定に使用。こちらで判定した場合、ダメージに固定値で+ 【射撃武器】 Lv する。
- 【近接武器】: 「近接攻撃」の命中判定に使用。ダメージに固定値で+ 【近接武器】

Lv する。

それぞれ独立の汎用スキル。戦闘の章でルールが規定されている。

2.5.5 習得していないスキルの扱い

習得していないスキルの判定が可能か否かは、「専門知識が必要か」をもとに GM が判断すること。

感知 回避 抵抗 や、常識の範囲と思われる知識スキル、誰でも挑戦できるような運動、交渉に対する対抗判定などはスキル無しで行ってよい。これらの判定の場合は、単にスキルを 0Lv で習得していると見なす。その他、慣れていなければ実行しにくいような行動の場合は、スキルを習得していなければ-3 を目安にペナルティを課す。逆に、「慣れている人物には簡単過ぎる行動であれば、スキルがあれば自動成功とする」「多少なりとも専門知識がなければほぼ失敗する行動であれば、スキル無しの判定は行えないとする」などの処理を行ってもよい。

戦闘の章で明記するが、攻撃行動に含まれる戦闘行動はスキル無しでは行えない。

2.5.6 スキルの適用に関する規定と指針

ゲーム的に重要だと思われるものについて、いくつか規定しておく。専門スキルに関して記述されている場合、汎用スキルでも同じ判定が可能であることに注意。

これ以外は、これらを例として GM が裁定する。

- 知覚判定 :{ 感覚 }+ 感知 を用いる。隠密 への抵抗や 隠匿 罠 等を発見する場合は、隠れる（または隠す）側が行う判定との対抗判定を行って発見できたか否かを決める。魔法的な存在はありふれているので、何らかの効果を発揮している能力の存在や魔力（あるいは妖力や神通力など、所謂「幻想的な」力）を持った物体の感知も { 感覚 }+ 感知 / 幻想 で行える。意識し

スキルのルールは「単に判定の際に加えるだけ」とオーソドックスに作成しました。

但し、一部のスキルを汎用スキルとしてまとめ、専門化を可能にしています。古いルールでは多数のスキルを同様の扱いにしていたのですが、スキルが細分化してしまう傾向があったため、多くのスキルを習得しようとするコストが高くなってしまおう一方、個々のスキルの適用範囲も狭く、スキルを多く習得した「能力以外でも強みを発揮できるキャラ」が作りにくくなっていました。汎用スキルとしてまとめたスキルは適用範囲が広く、スキルを伸ばして活躍することも容易になっているはずですが、専門スキルを習得する場合は今までと同程度の適用範囲になりますが、判定にボーナスがつきます。適用範囲が狭くても、低いコストで効果を得ることができます。専門スキルに関しては、キャラを特徴付ける道具という意味合いもあります。

また、抵抗に用いるスキルも単一の 抵抗 のみとしました。{ 耐久 } を用いる抵抗と { 意志 } を用いる抵抗の 2 つに差を付けるのは意図した仕様ではありましたが、実際には使用の機会が少ない前者はほぼ習得されず、かえってこちらを使用する状況もシナリオで用意しづらくなる、という結果になってしまっていたように思います。

て探すのであれば、通常のスペルや妖術であれば目標値は16。特に探さない場合は、目標値は18～それ以上。PCの行動や注意力の低下も、状況などを考慮してGMが決めること。いずれの場合も、この判定でわかるのは「そのような存在が近くにある」ということとおよその方向だけで、正確な位置やどのような効果を持つかなどはこの判定では全くわからない。もちろん、目や耳で分かるはっきりした効果を発揮しているスペルや能力に関しては、能力の効果であるかどうかはわからないが、発揮されている効果は通常通り発見できる。

- 調査：隠されたものを見つける場合には{感覚}+ 感知。どの感覚を用いるかはっきりしている場合は専門スキルを用いてもよいが、感覚を総合的に用いる必要があれば、専門スキルでは判定値に-4のペナルティ(専門スキルの修正を加えた上で)。能動的に探す場合は{感覚}+ 探索を用いる。部屋の中やガラクタの山から物を探すなどの場合は{知性}+ 探索を使う。文献から目標の物を見つける場合には{知性}+ 文献検索を用いる。
- 交渉：ロールプレイの影響は状況に応じてGMが裁定すること。十分な演技があった場合はロールプレイのみで交渉の成否を決めてもよいし、演技次第で判定に修正を与えてもよい。とっさの場合の嘘には{知性}+ 言いくるめを用い、{知性}+ 嘘発見 や{知性}+ 言いくるめ で対抗する。明確な嘘ではないが、はぐらかしているような場合、GMの判断で聞き手が{知性}+ 言いくるめ の判定を行い、成功すれば言動の不審さを感知できてもよい。{知性}+ 言いくるめ 等との対抗判定を行うことも考えられる。
- 運動：飛行が上手くできるかに関わる場合は 飛行 で判定できる。水中の場合は 水泳。幻想郷に存在するかは不明だが、もしルールの規定された競技などを考えるなら、個別にスキルを設定すべき。
- 芸術：基本的に{感覚}+ 対応するスキル で判定する。分野についての知識を問う場合は{知性}を用いる。
- 抵抗：術への抵抗などは{意志}+ 抵抗 を用いる。毒や病気に対しては{耐久}+ 抵抗 を用いる。
- 治療に関して：{知性}+ 応急処置 または{知性}+ 医術 を用いる。14.2「ダメージと霊力消費」を参照。
- 属性知識：目標値16程度(何らかの手段で隠蔽していればそれ以上)で妖精の属性を外見などから推測できる。

2.5.7 判定基本値の目安

人外の多い幻想郷では上を見れば天井知らずと言えるが、一応の目安を示しておく。

- 判定基本値3：素人。
- 判定基本値4～5：趣味人。
- 判定基本値6：専門家としては駆け出し。
- 判定基本値8：一人前。そのスキルで食べていくにはこのぐらいいはほしい。
- 判定基本値10：十分に専門家と言える。

- 判定基本値 12：人外の入り口。妖怪として一目置かれる。
- 判定基本値 15：人外。妖怪としても十分。
- 判定基本値 18：その能力で名の知れた人妖。達人。

2.6 能力と特技

2.6.1 能力の習得

魔法や妖怪の持つ特殊な力、あるいは原作にあるいくつかの特技などは、共通のコストを支払って獲得する。作成時はランクから決まるコストを割り振る。能力のコストは個々の能力を参照。作成時の余りは半分（切り上げ）にして成長に持ち越してよい。

2.6.2 能力の使用

基本的には、能力を習得していれば発動に関してスキルの習得は必要無い（スキルと組み合わせた妖術ではスキルを必要とするが、判定では使用しない。一方、能力の使用の際にスキルの判定を求められる場合もある）。

指定された霊力を消費し、{特性値}+[能力]Lv を判定値として発動判定を行う。特性値は能力毎に決まっている。個々の能力、あるいは使い方に応じて決まる目標値以上を出すことができれば能力が発動する。発動に失敗しても必要な霊力を消費することに注意。

2.6.3 能力の分類

- 神術・陰陽術：巫女や陰陽師が使う能力でスペルの数は少ないが、結界や式神の作成など、応用範囲の広いスペルが多い。また、治療など魔法と重なるスペルに関しても、魔法より使い勝手が良い。[神術・陰陽術]による攻撃は妖怪などに対して有効な攻撃手段となる。

5Lvまでは、1Lv毎に「上昇後の[神術・陰陽術]Lv × 5」点の能力コストを消費する。Lv毎にスペルリストの中から2つ選択して習得できる。初期作成時点の習得には、規定の能力コストを消費できる限り制限はない。

スペルを発動する際は、「{知性}+[神術・陰陽術]Lv」を判定値として発動判定を行う。詳しいルールや個々のスペルに関しては、7章「神術・陰陽術」を参照。

[神術・陰陽術]は術式のみ習得することができる。この場合、[神術・陰陽術]のショットおよびホーミング、弾幕を使用することはできない。スペルは通常通り習得して使用できる。[神術・陰陽術]の習得コストは、5Lvまでは1Lv毎に「上昇後の[神術・陰陽術]Lv × 3」点になる。

- 魔法：魔法使いや魔法の使う能力。応用範囲は広く、他の能力もほとんどカバーできるが、消費靈力や準備時間などの点で劣る。また、個々のスペルの効果は限定されて応用性に欠けるため、広い範囲をカバーするには数多くのスペルを習得する必要がある。

5Lvまでは、1Lv毎に「上昇後の[魔法]Lv × 5」点の能力コストを消費する。初期作成時点の習得には、規定の能力コストを消費できる限り制限はない。[魔法]を習得する場合、初めに所持している魔導書3つを選ばなければならない。所持している魔導書の魔法系統に関して、1Lv毎にスペルリストの中から4つ選択して習得する。魔導書は成長時に新しく取得することが可能。

スペルを発動する際は、「{知性}+[魔法]Lv」を判定値として発動判定を行う。詳しいルールや個々のスペルに関しては、8章「魔法」を参照。

- 属性使い：炎や氷など、自然界に存在する何らかの属性を操る。物質や光・闇などを直接操るため、目標に合わせて明確な効果を得るためには工夫が必要。追加能力としていくつかの能力が設定されており、これらは属性に応じて便利な効果を持つ。また、後述の[妖術]と組み合わせを行い、使用可能な能力を増やすこともできる。

各属性の[属性使い]について、5Lvまでは、1Lv毎に「上昇後の[属性使い]Lv × 4」点のコストを消費する。初期作成時点の習得には、規定の能力コストを消費できる限り制限はない。属性毎に異なる能力として取得する。一つの属性の[属性使い]を習得すると、そこに含まれる基本能力は全て使用可能になる。一方、各属性毎に使用可能な追加能力が設定されており、各属性について、最初に[属性使い]を習得した際に1つ選んで習得できる。以降は、2点の能力コストを支払うと1つの追加能力を習得できる。

スペルを発動する際は、「{知性 or 感覚}+[属性使い]Lv」を判定値として発動判定を行う。特性値として{知性}と{感覚}のどちらを使用するかは、最初の[属性使い]習得時に決めること。複数の系統の[属性使い]を習得しても、全ての属性で同じ特性値を使う。属性の選択と属性ルールに関しては属性を参照。能力としての[属性使い]やどのような能力が使用可能かについては、9章「属性使い」を参照。

- 妖力と妖術：各妖怪毎に固有の能力。「鳥目にする」など、能力としての系統を持たないものが分類される。

[妖術]の場合、ルール上は「魔法の各スペルから選択して、1つずつ独立した妖術として取得する」ものとして扱う。但し、いくつかのスペルは[妖術]として習得することはできない。一方で、魔法にはない[妖術]独自の能力もいくつか存在する。妖術のコストは能力のコスト表2.3を参照。個々の妖術に規定があればそちらに従う。初期作成時点では、各[妖術]は4Lvまでしか習得できない。[妖術]は「習得している中で最も高い[妖術]Lv」+2個までしか習得できない。

[妖術]はスキルと組み合わせることができ、「歌によって相手を狂わせる」といった能力として習得できる。この場合、スキルとの組み合わせを指定して[妖術]を習得する。組み合わせを行うには、スキルLvが[妖術]Lv以上でなければならない。組み合わせを行うと、発動判定で用いる特性値を通常の{知性}から別の特性値に変更でき、さらに判定値に+1の修正を受ける。

スキルに対応する行動に紛れて妖術を密かに発動させることも可能になるが、組み合わせの内容に応じて妖術の使用にも制限が加わる。組み合わせに関するルールは10章「妖術」の項を参照。

習得している「妖術」を「妖弾化」することができ、「妖弾化」した「妖術」はショットなどの攻撃手段に使用することができる。また、3Lv以上で習得している「妖術」は「常在化」が可能で、判定無しに一定の恩恵を得ることができる。

スペルを発動する際は、組み合わせを行っていない場合、「{知性}+[妖術]Lv」を判定値として各妖術の発動判定ができる。スキルとの組み合わせを行っていれば、判定に使用する特性値をスキルに応じて変更でき、「{特性値}+[妖術]Lv+1」が判定値となる。詳しいルールや独自の能力に関しては、10章「妖力」を参照。

一方、「妖力」はこれとは別に、習得していれば常時効果を発揮するもので、決められたコストを消費して習得する。「夜目」や「水棲」「幽体」など、種族の特性に近いものが多い。

- 特技：「鍛錬/近接武器/刀」[カスリ範囲が広い]など、いくつかの局面で有利に働く補助的な能力を指す。特技の多くは常に効果を持つもので、能力を阻害するような効果によっては阻害されない。積極的に使用することで効果を発揮するものもあるが、これらも能力を阻害するような効果で阻害されない。

特技は規定のコストを払って習得する。個々の特技と必要なコストに関しては、11章「特技」を参照。武器や格闘による戦闘を主軸に据える場合、必ず「鍛錬」を取得すること。「鍛錬」のコストは妖術と同様に設定されており、「鍛錬」の作成時点では4Lvまでとする。

- 魔法のアイテム：本人が能力を習得している代わりに、便利な魔法の道具を所持していることを示すもので、取得の際は能力と同様に能力コストを消費する。補助的なアイテムが中心だが、能力を使用できるものもある。

アイテム毎に決められたコストを消費する。詳しいルールに関しては、12章「魔法のアイテム」を参照。

レベル (Lv)	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ +1
神術・陰陽術	5	10	15	20	25	25	25	25	25
神術・陰陽術 (術式)	3	6	9	12	15	15	15	15	15
魔法	5	10	15	20	25	25	25	25	25
属性使い	4	8	12	16	20	20	20	20	20
妖術	1	2	4	6	8	10	12	12	12
妖術 (妖弾化)	2	3	5	7	9	11	13	13	13
鍛錬	1	2	4	6	8	10	12	12	12

図 2.3: 能力のコスト表

2.7 所持品

2.7.1 スペルカードと刻符

作成時点のキャラクターは、必ず以下の2つを所持している。

- スペルカード3枚：スペルカード戦闘を行うのに必要。スペルカードのルールは4章「スペルカード」を参照。3枚のスペルカードそれぞれをルールに従って設定しておくこと。
- 刻符2枚：刻符を使用することで判定のやり直しなどを行うことができる。使用時の効果は以下の通り。
 - 振り直し：判定後に刻符を1枚使用することで、同じ条件や判定値、判定ダイス数でダイスを振り直すことができる。ダメージ判定には用いることができない。
 - 自動抵抗：抵抗判定前に刻符を1枚使用することで、抵抗を自動成功できる。スペルカードによる効果への抵抗では自動抵抗は不可だが、代わりに判定値に+5のボーナスとなる。
 - 幸運：刻符を1枚使用することで、小さな偶然を起こしてもよい。例えば、所持しているが普段は持ち歩かない物を偶然持っていたことにする、偶然通りがかったもおかしくない場面に登場する、など。これらはGMの裁定による。
 - スペルカード変更：刻符を1枚使うことで、設定してあるスペルカードを、取得可能な別のものに変えてよい。

2.7.2 その他の所持品

キャラクターの背景によるが、「ルール上特別な効果は無い通常の（現実世界にも存在しうる）物品で、キャラクターのスキルなどからみて持っていて当然と思われるもの」は基本的に持ってよい。最終的にはGMが判断する。幻想郷では近代的な道具は[文明の利器]を取得しない限り手に入らないことに注意。これらは「その他の所持品」として自由に取得することはできない。本来の用途での使用が確実に不可能なもの（割れた蛍光灯のかけらを、珍しいというだけで持っている、等）であれば、最終的にはGMの判断によるが、基本的に所持していても問題ないとする。

- 住居：設定した居住地域に家を持ってよい。妖怪の場合、家であるとしてもよいし、巣であってもよい。大きさは一軒家程度（別の曖昧な表現をすれば「館とは言わない程度」）。[魔法のアイテム]などとして特別にコストを支払わない限り、家には特殊な能力はない。住んでいる地域を絞り込むだけの情報があり、十分な時間をかけることができれば、誰でも相手の住居を探し出すことができる。
- 武器：【近接武器】 【射撃武器】 のスキルを習得していれば、近接武器であれば3本程度までの武器は所持してよい。射撃武器の弾や矢、あるいは本体（投げナイフなど）は、基本的に尽きることはないと思なしてよい。これらの武器は特殊能力はなく、ダメージや判定への修正はない。

- スキルなどで必要な道具：【楽器】のスキルがあれば対応する楽器を、応急処置のスキルがあればそのための道具を、といったように、スキルを使用する上で最低限無くてはならないものは所有してよい。
- 本など：魔法使いなどは家に本を持っているのは当然だが、通常、重要な魔導書や極端に稀少な本などは全く含まれていないと見なす。家において自分の書庫を利用可能であれば、GMは文献検索の判定を許可してもよいが、得られる情報はGMが判断する。「その他の所持品」として本を所有していることで知識を試すためのスキル判定に修正が得られることはなく、習得しているスキルの範囲外の判定を行うこともできない。
- 生活用品や金銭など：財産の項を参照。各キャラクターは10円程度までの財産を所持しているとす。情報のやりとりや何らかの作業の依頼など、細かい取引は財産のやりとりで行う。財産は貨幣のみではなく、食料品や日用品、さらには魔法に使用するごく一般的な消耗品（符の材料になる紙や染料、薬草、鉱物など）、といった広範囲な物全体を示すと見なすため、ほとんどのキャラクターに対して財産による取引を行ってよい。「財産による取引」では、貨幣が通じる相手であれば貨幣で、食料を優先する相手であれば食料で、魔法使いであれば魔法的な物品で、それぞれ取引を行っていることになる（あるいは、食料などによる取引を行った結果を「財産の増減」として数値データ上では管理する、と考えてもよい）。例えば、「情報の代わりに1日分の獣肉をあげる」という取引を行った場合、データ上では5銭～10銭程度の財産の受け渡しとして処理する。これら細かい物品の間の交換は、人間や妖怪と出会える状況であればかなり簡単に行えたとす。このため、各キャラクターの手持ちの財産が具体的にどのような物であるのかは、不自然でない範囲であれば、状況に合わせて自由に変更してよい。

2.8 コネクション

原作の登場人物や、その他GMが認めたキャラクターに対して、3人を選んでコネクションを設定できる。PCをこれらのコネクションの範囲とするかはGMが判断する。また、GMの判断で追加でコネクションを設定させてもよい。

原則的に、コネクションを結んだキャラクターとは顔見知りで、互いに顔と名前が一致し、「会おうと思えば会いに行ける」相手となる。もちろん、設定次第では全く別の形でコネクションを結んでもよい。関係をどのように設定するかは自由だが、「物事を頼んだり頼まれたりできる間柄」程度にしておくことが望ましい。肉親などあまり強い関係は不可で、GMの許可を必要とする。また、PCの立場によっては結ぶことを却下してよいコネクションもある。

コネクションはPCにとって事件に関わる発端となったり、シナリオ中での有用な情報源となる。GMはこの点を考慮して、コネクションの内容を決める際にプレイヤーと相談すること。一方で、PCと公式のキャラクターとの関わりを決めるため、「幻想郷の中でどの立ち位置にいるキャラクターか」を明確に決める物となり、プレイヤーがPCを演じる上でも重要な要素となる。よほど極端な設定でなく、「シナリオ上扱いやすいコネクションが1つも無い」状況でない限り、GMはプレイヤーの希望を優先することが望ましい。

PC がコネクションの相手の人物に対してあまりに敵対的な態度を取ったりした場合、GM はコネクションの凍結を宣言してもよい。この場合、後にもう一度関係を修復する機会を提示する方が望ましい。コネクションを結べる各人物とその紹介は 15 章「コネクション相手のリスト」を参照。

2.8.1 PC 間コネクション

千幻抄では PC の種族が様々なものとなることが多く、セッションを円滑に進めるために、GM の判断で PC 間のコネクションをあらかじめ設定しておくことを推奨する。キャラクター作成を行い、各自がキャラクターを紹介して大体の雰囲気をつかんだところで、例えばリング状に閉じるようにコネクションを設定する (PC1 PC2 PC3 PC4 PC1 など) とよい。GM はシナリオでの必要に応じて PC 間コネクションの結び方を決定すること。

第3章 判定ルール

判定ルールは、

判定値 + 3D6 と目標値を比較する

というかなりオーソドックスな物を採用しています。個人的には、「判定値と目標値の差（対抗判定であれば、判定値同士の差）が同じであれば、全く同じ判定を行っているだけで、成長しても見た目の数値の差しか出てこない」といった意味で面白みには欠けているシステムだと思っはいますが、その分かりやすく処理しやすいシステムだと思います。

乱数部分に割とポピュラーな 2D6 でなく 3D6 を採用しているのは、判定値や目標値の ± 1 程度の誤差はそれほど大きな影響が出ないよう乱数の幅を増やしておきたいからです。

一方で、クリティカルやファンブルを導入していません。これは、後述する戦闘ルールとの兼ね合いの問題で、わかりやすいクリティカルやファンブルの判定ルールが導入しにくいからです。判定の結果で効果に差が出ないと面白くない、と思うのであれば、GM は達成値やダイス目を見て結果に差を付けるようにして下さい。

3.1 判定の方法

キャラクターが取った行動が成功するか否かを自明に判断できるような状況を除き、行動の成否はダイスを用いた判定によって決定する。判定の成功率は、キャラクターの特性値やスキル、行おうとする行動の難易度によって左右される。

行為判定を行う場合、行動に応じて、GMは特性値とスキルを指定する。例えば、空から人里を見下ろして、目標のキャラクターがいるかどうか探すような場合、「{感覚}+ 感知/視覚」を用いて判定する」というような指定を行う。能力の発動判定では、基本的にスキルは使わず、該当する能力のレベルを用いる。戦闘に関連した行動は、戦闘の章でより詳細なルールが決まっている。

続けて、GMは判定の難易度を示す目標値を設定する。この目標値は判定に先立ってプレイヤーに伝えてもよいし、秘匿していてもよい。(目標値を秘匿するか否かの指針は、「目標値の秘匿」の項を参照。)

さらに、GMは状況による修正を指定してもよい。先ほどの判定を夕闇が迫っている時刻に行うならば、暗さのために発見し辛いとして、判定値にマイナスの修正が加わる。逆に、探す目標のキャラクターが特に派手な服装をしていたり、探すキャラクターを予期して身振りで合図をしているならば、発見しやすiとして判定値にプラスの修正を加えてよい。

また、ルールに従って修正値が決まっている状況もある。原則として、これらはそのまま適用し、必要であればさらにGMが修正値を定める。

このときの「{特性値}+ スキル Lv」を判定基本値、「{特性値}+ スキル Lv+修正値」を判定値と呼ぶ。

戦闘以外の状況では、判定を行うキャラクターのプレイヤー、またはGMは、3D(6面ダイス3つの和)を実際にダイスを振って求め、「{特性値}+ スキル Lv+(状況による修正)+3D」を計算してGMに伝える。この値を達成値と呼ぶ。

一部のスペルなど、場合によっては、達成値にさらにボーナスを加える場合もある。

達成値が目標値以上であれば行動は成功したと見なし、GMはキャラクターの置かれた状況を進めること。達成値が目標値未満であれば行動は失敗し、結果に基づいて状況が進行する。

戦闘時の判定については、6章「戦闘」を参照のこと。戦闘ではダイスプールを消費した分だけダイスを振ることができ(但し、一部の行動は判定ダイス数に上限がある)、「{特性値}+ スキル Lv+(状況による修正)+「判定ダイス数」D」を計算して達成値とする。

特性値とスキルの組み合わせを指定する際、GMは状況に応じて複数の組み合わせを指定しても構わない。例えば、部屋の中から物を探す場合、{感覚}+ 感知 と {知性}+ 探索 のどちらかを用いてよい、という形で指定することもできる。行う判定によっては、「探す」という目的のために取った行動が異なる場合もある。この例の場合、前者であれば、ぱっと見た目で判断したことになり、後者であればきちんと整理して探したことになる。

行動によって目標値や修正が異なる状況も多い。かなり部屋が散らかっているのであれば、{感覚}+ 感知/視覚 で見た目だけで探すのならば所要時間が短い代わりに目標値が高く、{知性}+ 探索 で

探すのならば時間はかかるが目標値は低い判定となる。

もちろん、こうした個々の詳細な行動毎に独立に判定を行ってもよい。

また、正しくはないが近い分野のスキルを用いた場合や、他の行動でも挑戦できるが特に目的に適したスキルを使用する場合など、使用するスキルによって適宜修正を加えてもよい。

3.2 目標値の目安

目標値を決定する場合、一般的に見た行動の難易度を念頭に置いて、以下のように決定する。もちろん、状況次第で修正値の影響と目標値の設定の区別が曖昧になる状況もあり得るが、GMは自分の判断で設定してしまってもよい。

戦闘の項で述べる通り、戦闘行動の判定は特殊なため、この基準は適用されないことに注意。

- 目標値 10：素人がやってもあまり失敗しない。
- 目標値 14：素人が手を出すには分が悪い。その職（スキル）で食べていくならば、このぐらいの難しさの仕事は簡単にこなせる必要がある。
- 目標値 16：多くの判定の基準となる値。特に長けている能力ならば、十分に成功を期待できる。キャラクター作成直後の妖怪や、妖怪と渡り合うような能力者であれば、不得意な行動でなければこのぐらいの挑戦は五分五分。
- 目標値 18：これを五分でこなせるようになれば一人前。
- 目標値 20：これを普通にこなすようになれば十分な腕前。
- 目標値 25：人間の範囲外。これを普通にこなすなら、妖怪でもそれなり。

目標値と修正値

確率的には、目標値の設定と修正値の設定は同等のことを行っている事になります。例えば、「判定基本値が8で修正値がなく目標値が19の判定」と、「判定基本値が8、修正値が+2で目標値が21の判定」は同じ確率で成功します。この点で、この2つの判定に差はありません。

この2つを分けているのは便宜上のことであり、原則としてGMは自由な方法で判定の修正値と目標値を設定しても構いません。目標値と修正値が分かれている理由の1つは、一般的に見た場合の行動の難しさから目標値を設定し、次に状況による影響を修正値として適用する、といったように、処理を段階的に分けることでスムーズに進めるためです。

また、複数のキャラクターが同じ行動を行う場合、目標値を共通の値に設定し、個々のキャラクターの得意・不得意は修正値によって設定することができる、というのも利点の1つになります。

もちろん、ルールの記事として、修正値を導入した方が記述しやすいという理由もあります。（様々な能力が「目標値を2下げる」というような形で書いてあるとすれば、多少わかりにくくなるでしょう。）

3.2.1 修正値の目安

修正値にはルールで決まっているものも多いが、そうでなければ以下のような基準を目安とする。これらは目安であり、例えば「目標値の目安」を参照して、どの程度簡単になるかを考慮して定めてもよい。

- 修正値-5：普通よりもかなり難しい状況。ルールでは、透明な敵に気配だけで攻撃を当てる場合など。
- 修正値-3：難しい状況。普段生活している地域で、生活 スキルを用いて天気を予測する（本来は気象知識）場合のように、関連はあるけれど専門知識があるわけではない判定を行う場合など。
- 修正値-1~-2：少し難しい状況。霧雨の状況で遠くを見通す場合など。
- 修正値±0：普通の状況
- 修正値+1~+2：少し簡単な状況。探す相手が目立つ服を着ている場合など。
- 修正値+3：専門家の手助けがあって物事に挑戦する場合など。

3.3 対抗判定

変装しているキャラクターの正体を見破る場合や、異なるキャラクター2人が同時に物を探し始め、どちらが先に見つけたかを定める場合などは、対抗判定を行う。

2人（場合によっては3人以上）で判定を行い、高い達成値を出した方を勝ちとする。同値の場合は、「勝っても状況が変化しない」側を受動側とし、受動側が勝ったと見なす。どちらか決めかねる場合は、3Dを再度振っての出目のみを比べること。

状況によっては、通常の判定と同様に目標値を定めてもよい。上記の例であれば、2人同時の物を探す場合などはこのような扱いが適切となる。目標値を以上の達成値が得られず、普通の判定の意味でも失敗している場合、まず見つけることに失敗した、と見なす。両者とも失敗した場合、どちらも見つけられないままとなる。片方のみが成功した場合は自動的にそちらが先に見つけたことになり、両方が成功した場合、高い達成値を出した方が先に発見する。

PCとNPCが競争するような場合で、それほど重要なNPCが関わるわけではなく、時間を短縮したい場合、GMはNPCとの対抗判定では単に目標値を指定する（NPCの判定値+10程度）ことで対抗判定の代わりとしてもよい。

第4章 スペルカード

スペルカードルールは東方シリーズや幻想郷の最大の特徴と言うべきものであり、幻想郷を舞台に TRPG を行うのであれば必須であると言えます。この章では、スペルカードの扱いとルールについて解説しています。

スペルカードの効果に関しては、キャラクターの能力をベースに強化する、という形式を取ることで、多様な形で自由に設定できるようにしました。また、スペルカード戦闘のルールについても、原作におけるボムとしての使用方法とボスの弾幕としての使用方法の両方を含め、できる限り「スペルカード戦闘」らしさを表現できるように作成しています。

しかし、スペルカードルール自体は、TRPG でのルール設定としては非常に扱いが難しいものでもあります。基本的に自由に行動できることを特徴としている TRPG において、キャラクターの行動に「スペルカードルールの取り決めには従わなければならない」というルールを付加してしまうためです。

例えば、PC にとってどうしても実現させたい目標があり、スペルカード戦闘で負けて諦めなければならなくなったとします。この場合、スペルカードルールの存在はキャラクターに「目標を諦める」ことを強制してしまいます。プレイヤーがどれほど違和感や疑問を感じたとしても、その違和感や疑問を PC に転嫁することは、幻想郷という世界設定にとって危険な要素となります。スペルカードルールに従うこと否定した場合、より本気に近い戦闘を行わなければならない、これらはいずれ殺し合いに近い戦闘にエスカレートしてしまい、結果として「幻想郷の雰囲気」とされている平和さを破壊し、今度はプレイヤーが「幻想郷の TRPG」として想定する雰囲気を楽しむことが不可能になってしまうためです。

言い換えれば、「キャラクターが本気になるような要素は回避することが望ましく、せいぜい『スペルカードルールに従う程度の』本気さしか許容できない」ということとなります。TRPG に限らず、この点が創作に与える難しさは既に何回か指摘されていることでもあると思います。

もう少し冷めた目で見ると、スペルカードルールは、詳細に突き詰めれば無理があるSTGとしての弾幕戦闘を説明するために導入したものであり、STG（あるいは行動が規定されるコンピューターゲーム）を外れてしまえば、どうしても無理が見えてきてしまう」ということでもあるでしょう。

また、衝突を解決する手段が「ルールに基づく戦闘」に限定されている、という点も問題となります。例えば、敵に勝つために様々な手段を駆使して不意打ちを行った場合、スペルカードルールからの逸脱でしょうか？ wikipediaの解説などを見る限り、不意打ちはスペルカードルールによって禁止されています。しかし、正面から名乗っての戦闘しか許されていないのであれば、戦闘に至るまでの工夫を行う余地が非常に限定的で、TRPGとしてはかなり窮屈さを感じる状況となってしまいます。

もちろん、これらに加えて、ゲームバランスの問題やゲームの進行しやすさの問題も考慮しなければなりません。

千幻抄としては、最初に述べた通り、スペルカードは幻想郷を再現する上で必要なものである、という立場を取ります。

従って、ルールや世界設定で行うべきことは、「幻想郷の雰囲気再現」と「TRPGを遊ぶ上での違和感や窮屈さの軽減」のバランスを提示する枠組み作りとなります。

ここでは、このような目的のため、幾つかスペルカードルールの扱いや設定を追加しました。スペルカードルールの位置づけにも言及を加え、違反した場合についても記述を加えています。戦闘に関するルールとしては、スペルカードを持たない雑魚との戦闘も含めた「通常の戦闘」も可能なようにルールを設定して、区別を明確にしました。また、不意打ちなどの工夫も許可される、という設定を追加した上でルールを設定しています。

しかし、スペルカードルールのある幻想郷でのセッションを円滑に楽しむには、結局のところは「スペルカードルールの存在を受け入れ、それを前提にシナリオに参加する」ことが重要になってくると思います。この点が千幻抄や幻想郷世界を楽しむことができるかどうかの限界になりうる、とも言えるでしょう。GMとプレイヤーの間で違和感が残るようであれば、この点について話し合い、必要であればルールや設定を追加してみてください。もちろん、互いに納得のうえであれば、本気の戦闘を行ってしまう、という極端な選択肢を含め、どのような形で楽しんでいただいても構いません。

4.1 スペルカードと戦闘

幻想郷での弾幕戦闘は、通常はスペルカード戦闘の形態を取る。スペルカード戦闘は博麗の巫女や有力な妖怪によって選定された「スペルカードルール」を用いた戦闘であり、妖怪達や人間が決闘を行うための方法として広く受け入れられている。

スペルカードは、各キャラクターの得意な技を宣言と共にスペルカード戦闘で使用可能にするものとされている。千幻抄では、スペルカード自体にも補助のための力が封入しており、得意な技を強化する効果があるものとする。ルール上、スペルカードは、キャラクターの持つ戦闘時に使用可能な能力や、【近接攻撃】や【射撃武器】の強化として扱う。

スペルカード戦に関する詳細な解説と戦闘ルールは第6章「戦闘」を参照。

4.1.1 スペルカード所持数と補給

スペルカードは、作成時点のキャラクターは3枚所持している。成長に応じてスペルカードの所持数は増加し、より多くの枚数のスペルカードを所持できる。6.1.2「スペルカード戦の宣言」のルール通り、スペルカードの所持枚数は戦闘で使用可能な枚数とは異なる点に注意。セッション開始時には、全てのキャラクターは枚数分だけのスペルカードを所持しているとする。但し、セッションの区切りでゲーム内での時間が続いているなど、補給ができない状況ではその限りではない。通常、スペルカードの数はセッション中には回復しない。何か特殊な能力の影響としてGMが認めた場合や、一つのセッション内で数日程度の自由な時間が経過した場合など、GMが認めた場合はこの限りではない。

4.1.2 戦闘におけるスペルカードの使用可能枚数

スペルカードの使用枚数は、6.1.2「スペルカード戦の宣言」のルール通り、戦闘開始時に宣言し準備した枚数が「そのスペルカード戦で使用可能なスペルカード数」となる。従って、スペルカードの所持枚数は戦闘での使用可能枚数を意味しない。

4.1.3 スペルカードの使用回数

各キャラクターは、自分のスペルカード枚数が残っている限り、自分の持つスペルカードを使用の際に自由に選ぶことができる。但し、同じスペルカードは1回しか使用できない(同じ効果を持つスペルカードを別の名前でも複数枚取得した場合は「異なるスペルカード」として扱う)。

4.1.4 戦闘以外でのスペルカードの使用

千幻抄でのスペルカードは、「能力の媒体として、自分の得意技を発動しやすくする」効果もあるものとする。スペルカードを戦闘以外で使用し、単純に強力な能力として使用してもよい。特に、能力やスペルの強化としてスペルカードを設定した場合、スペルカードによる強力な能力を戦闘以外で応用する

ことが可能になる。こうしてスペルカードを使用した場合、そのスペルカードをセッション中に使用できなくなるだけで、スペルカード戦を行う際の枚数宣言には影響を与えない。もちろん、実際にスペルカード戦を行うまでにスペルカードを使いすぎてしまえば、戦闘で使用できるスペルカードが残っていない、という事態もあり得るので、気をつけること。

こうして展開型スペルカードを使用した場合、展開したまま維持できる時間は3分までとする。ターン進行による戦闘中は、十分に時間があるとして、持続時間は考慮しなくてもよいとする。持続時間が過ぎれば、破られているかどうかに関わらず、スペルカードは効果を失い、消費される。

4.2 スペルカードの効果

4.2.1 分類：展開型スペルカードと消費型スペルカード

スペルカードには展開型と消費型の2種類が存在する。

展開型スペルカードは、得意技の使用を宣言するもので、スペルカードに設定した能力を持続的に強化する。展開型スペルカードはHPを持ち、スペルカード戦によるダメージはスペルカードへのダメージとなる。スペルカードのHPが0になった時点でスペルカードは「破られ」、消費される。原作のボスのスペルカードを再現したものとイメージするとよい。

消費型スペルカードは、一回限りだが全力の得意技を使用可能にするもので、スペルカードに設定した能力を一回限りで大きく強化する。消費型スペルカードは、使用されると即座に消費される。原作での自機が使用できる「ボム」を再現したものとイメージするとよい。

キャラクター作成時およびスペルカードが増える度に、展開型/消費型を含め、どの能力や戦闘スキルを強化したものをスペルカードとして設定しているのか決定すること。スペルカード1つごとに、以下のどれかを選択できる：

- 「近接攻撃 / 【近接武器】」強化 (展開型 / 消費型)
- 「ショット / 【能力 or 武器】」強化 (展開型 / 消費型)
- 「ホーミング / 【能力 or 武器】」強化 (展開型 / 消費型)
- 「弾幕 / 【能力 or 武器】」強化 (展開型 / 消費型)
- [【発動可能ないずれかのスペル】]強化 (展開型 / 消費型)
- 「回避」強化 (展開型)
- 「ガード」強化 (展開型)

消費型の場合は、範囲拡大も選択できる。この場合の選択肢は、

- 「近接攻撃 / 【近接武器】」拡大 (消費型)
- 「ショット / 【能力 or 武器】」拡大 (消費型)
- 「ホーミング / 【能力 or 武器】」拡大 (消費型)
- [【発動可能ないずれかのスペル】]拡大 (消費型)

となる。

スムーズに処理を進めるため、スペルカードを選択したとき、判定値やダメージなど具体的な効果を算出し、キャラクターシートに記入しておく事が望ましい。

4.2.2 ラストスペルカード

スペルカード戦闘では、各キャラクターの展開型スペルカードをラストスペルカードと呼ばれる強力なスペルカードとしてよい。ラストスペルカードを展開した後は、展開型スペルカードを展開することはできない。消費型スペルカードは使用可能。ラストスペルカードが破られた後は、かなり疲労するため、以後 30 分程度は気絶から回復しても戦闘は行えない (DP が 0 で回復しない) とする。スペルカードを展開中に、任意のタイミングで「そのスペルカードをラストスペルカードにする」こともできる。宣言のし直しではないため、HP はその時点での値をそのまま使用するが、修正値などはラストスペルカードのものになる。

4.2.3 スペルカード戦闘における撃墜

キャラクターが「撃墜」され、スペルカード戦に負けたと見なされる状況をまとめると以下のようになる。

- スペルカードが無く、自身の HP が 0 になった場合 (スペルカードがある場合、気絶から回復すれば戦闘継続可能)。
- ラストスペルカードを宣言し、破られた場合。
- その他、降参した場合。準備したスペルカードの破棄を求められる。

4.3 展開型スペルカードの効果

展開型スペルカードは HP を持ち、スペルカード展開中のダメージはスペルカードの HP に与えられる。展開型スペルカードの HP は、使用者の HP の最大値に等しい。

スペルカードの展開は任意のタイミングで行える (攻撃を受けたタイミング、ダメージ決定後、回避判定前、など)。スペルカードを展開する際、使用者の DP が「DP 最大値の半分 (切り上げ)」だけ回復する。さらに、このとき自分に対して効果を発揮している能力を任意に選んで打ち消してもよい (シナリオに深く関わる場合など、GM は打ち消しが不可能な能力を設定してもよい)。特に、ダメージ以外の能力の効果を受けたタイミングでスペルカードを展開した場合、その効果を初めから受けなかった (抵抗に成功した) と見なしてよい。

スペルカードは、HP が 0 以下になると「破られて」あるいは「割れて」効果を失う。超過したダメージは次のスペルカードや本人へ持ち越さず、無効とする。このとき、スペルカードを割る攻撃を行った者 (もし何らかの理由で特定が難しい場合、敵対する陣営内で相談し選んだ 1 人) の DP が「そのキャ

ラクターの DP 回復数」分だけ回復する。スペルカードが割れた場合、直ちに次のスペルカードを展開してよい。通常通りに定められた効果を適用する。

展開中のスペルカードは自分から破棄できる。この場合、敵対する陣営内で相談し選んだ 1 人の DP が回復する。また、戦闘終了時に展開していたスペルカードは、10 分以内に効果を失い破棄される。ダメージを受けているか否かにかかわらず、一度展開したスペルカードを未使用の状態に戻すことはできない。

スペルカード展開中は、設定した能力が以下のように強化される。“/” で区切られた後の数値は、ラストスペルカードの場合に適用する。ダメージの強化を参照する場合、「ダメージ決定ダイス数」と「追加ダメージ」の違いに注意すること。魔法のスペルなどによるダメージの増加は追加ダメージであり、これらは追加ダメージの計算には影響しない。

- 近接攻撃（強化）：接近判定値を+5/+7、命中判定値を+2/+3 する。ダメージ決定ダイスの数を、「元の数 ÷ 5/元の数 ÷ 3（端数切り上げ）」だけ増やす。
- 弾幕（強化）：ダイスプールの減少は「本来の減少数+1/+2」になる。ダメージを与える場合、「本来のダメージ+2/+3」。
- ショット（強化）：判定値を+2/+3 する。ダメージ決定ダイスの数を、「元の数 ÷ 5/元の数 ÷ 3（端数切り上げ）」だけ増やす。
- ホーミング（強化）：達成値に+3/+6 する。ダメージ決定ダイスの数を、「元の数 ÷ 5/元の数 ÷ 3（端数切り上げ）」だけ増やす。対象数の最大を+2 する。
- スペルの（強化）：スペルを使用する際に用いる能力のレベルを+2/+3 する。判定値も+2/+3 されることに注意。霊力の消費を半減する（切り上げ）。各スペルの項目でスペルカード設定時の効果が決まっている場合、そちらを優先する。
- 回避（強化）：回避判定値を+2/+3 する。
- ガード（強化）：ガードの際の【近接武器】Lv が+2/+3 する。結果として、ガードの際の判定値が+2/+3 され、ダメージの減少効果が+4/+6 される。

4.3.1 展開型スペルカードの HP の扱いについて

弾幕戦闘（弾幕ごっこ）によるダメージは全てスペルカードに対して与えられるが、弾幕戦闘と無関係なダメージ（関係のない事故や、病気などによる HP の減少）は、GM の判断で本人の HP に直接効果を及ぼしうる。このため、「スペルカードを展開していれば、巨大な岩の下敷きになったとしても無傷」といった極端な状況は生じないとする。

4.4 消費型スペルカードの効果

消費型スペルカードは宣言と同時に消費され、効果を失う。「弾消し」「防御」としての使用を除き、消費型スペルカードの使用は必ず「設定した戦闘行動を行った」ことになる。該当する行動が可能な場

合にしか使用できず、複数回行動できない限り、これらのスペルカードを1ターン中に複数回使用することはできない(「弾消し」「防御」使用および展開型スペルカードとの重複は可能)。

展開型スペルカードを展開中にも、消費型スペルカードを使用できる。展開型スペルカードの状況には影響を与えない。また、消費型スペルカード使用時は消費型スペルカードの効果のみを適用し、展開型スペルカードの効果は無視する。

消費型スペルカードを使用した行動は以下のような効果を持つ。これらに加えて、発動宣言をしたタイミングで使用者のダイスプールを「DP 最大値の半分(切り上げ)」だけ回復する。また、どの消費型スペルカードであっても、「弾消し」「防御」として置き換えて使用してもよい。この場合は該当する効果を発揮し、消費されて効果を失う。

ダメージの強化を参照する場合、「ダメージ決定ダイス数」と「追加ダメージ」の違いに注意すること。魔法のスペルなどによるダメージの増加は追加ダメージであり、これらは追加ダメージの計算には影響しない。

- 近接攻撃(強化)：接近判定は不要となり、前衛/後衛を無視できる。命中判定値を+5する。ダメージ決定ダイスの数を、「元の数÷2(端数切り上げ)」だけ増やす。
- 弾幕(強化)：ダイスプールの減少は「本来の減少数+2」になる。ダメージを与える場合、「本来のダメージ+3」。
- ショット(強化)：前衛/後衛を無視できる。判定値を+5する。ダメージ決定ダイスの数を、「元の数÷2(端数切り上げ)」だけ増やす。
- ホーミング(強化)：達成値に+6する。ダメージ決定ダイスの数を、「元の数÷2(端数切り上げ)」だけ増やす。対象数の最大を+5する。
- スペル(強化)：スペルを使用する際に用いる能力のレベルを+5する。判定値も+5されることに注意。霊力を消費しない。各スペルの項目でスペルカード設定時の効果が決まっている場合、そちらが適用される。
- 近接攻撃(拡大)：接近判定は不要となり、前衛/後衛を無視できる。任意の数の対象を攻撃でき、ダイスプール消費は、「判定に用いるダイス数×(対象数+1)÷2」となる。命中判定値やダメージは増加しない。命中判定の達成値は一度だけ求め、防御判定は対象のそれぞれが行う。グレイズによるダメージ追加は個別に行う。
- ショット(拡大)：前衛/後衛を無視できる。任意の数の対象を攻撃でき、ダイスプール消費は、「判定に用いるダイス数×(対象数+1)÷2」となる。命中判定値やダメージは増加しない。命中判定の達成値は一度だけ求め、防御判定は対象のそれぞれが行う。グレイズによるダメージ追加は個別に行う。
- スペル(拡大)：本来に加えて、+5体までの対象に使用できる。ダイスプール消費は、「判定に用いるダイス数×(対象数+1)÷2」となる。能力のレベルは増加しない。霊力を消費しない。抵抗を行う場合、発動判定の達成値は一度だけ求め、抵抗判定は対象のそれぞれが行う。

対象が「術者」「接触」となっているスペルは拡大できない。また、範囲に効果を及ぼすスペルも拡大できないが、これらの範囲の多くは能力のレベルに依存するため、強化のスペルカードで範囲を拡大することができる。

- 「弾消し」：任意のタイミングで使用できるが、回避やダメージ決定を行った後には使用できない。全ての消費型スペルカードは、本来の効果の代わりに、この効果での使用を選んでもよい。使用者のダイスプールを「DP 最大値の半分（切り上げ）」、味方全員のダイスプールを「各自の DP 回復数分」だけ回復する。
- 「防御」(喰らいボム)：任意のタイミングで、回避やダメージ決定を行ったあとでも使用できる。全ての消費型スペルカードは、本来の効果の代わりに、この効果での使用を選んでもよい。受けた攻撃の自分への効果を打ち消す。弾幕の効果も、自分が受ける効果のみは打ち消せる。ダメージを与えないような効果（[スリープ][チャーム]などのスペルによるもの）に対して使用してもよい。加えて、使用者のダイスプールを「使用者の DP 回復数」だけ回復する。

第5章 属性

火や水といった「属性」やそれらの相性といった概念は、他の作品でもしばしば見かける設定です。東方でも、これら自然現象に近い妖精などの存在がありますので、それぞれの属性に特徴を持たせられるよう、属性ルールを設定しました。

ここでは、属性毎に個別のルールを設定するのではなく、共通のルールでそれぞれの属性を特徴付けられるようなルールにしました。必要だと判断した箇所では個別に設定した部分もありますが、このルールに従えば新しいオリジナルの属性なども設定しやすいのではないかと思います。

設定する属性に関しては、パチュリーに従って五行説（特に五行相克）としていますが、幾つか原作のキャラなども考慮して区別が必要と考えた属性は分けて設定しました。例えば、五行で言うのであれば、氷は水に含まれますし、木は風を含みます。しかし、原作を見る限り、これらは別の属性として設定しておいた方がよいと考えています。

現時点での属性間の関係は以下のように設定しています。まず、基本の五行、木火土金水を設定し、相生関係を生起属性として、相剋関係を優位・弱点属性として設定します。さらに、陰陽を光・闇属性として、互いを優位・弱点属性とします。しばしば独立に扱われると思われる属性は、基本の五行から独立させ、元の属性と同じ相生・相克関係を設定した上で、元の属性と互いに相生関係に置きます（木と風と雷、水と冷気）。光と闇からの生起属性は、五行とその派生を2つに分けてイメージ先行で設定しています。最後に調整として、バランスも考慮して関係をいくつか追加・削除します。[生成]が使いやすい場合は弱点を増やしたり、一部のデータを削ったりしました。特に、雷を生成しても使いづらいので、攻撃用として優位属性を多く設定し、火に近いイメージも追加していくつか変更しました。また、火と冷気は対立関係にしてあります。

5.1 属性ルール

妖精や[属性使い]の能力など、「自然の力」の要素を強く反映するものは「何らかの属性を持つ」ものとして扱う。

これに伴い、図 5.1「属性表」に従って能力の効果やダメージなどが影響を受ける。また、[属性使い]の能力は属性の持つ性質で規定される。

一方で、環境に特定の属性が強く影響している状況も存在する。このような場合、「何らかの属性が発現している」として扱う。

属性は「属性を持つ」と明記された（または、GM やルールに従うデータにより設定された）存在だけが持っている。現実世界にも存在するような自然の物体は、木ぎれや金属片、土などであっても属性を持たないとする。

5.1.1 属性間の相性

属性には相性関係があり、「属性 A は属性 B を弱点属性として持つ」といった形で規定されている。これらの相性関係によって、以下のような影響を受ける：

- ダメージ補正：何らかの属性を持つ存在に対して、弱点属性を持つ攻撃を行った場合、ダメージに+2D する。ダイスを用いずに決定するダメージは固定で+5 とする。
- 抵抗への修正：何らかの属性を持つ存在が、弱点属性を持つ攻撃に対して抵抗する場合、-3 のペナルティを受ける。
- 発現状況によるペナルティ：何らかの属性を持つ存在は、「弱点属性が発現している状況」では全ての判定に-1 のペナルティを受ける。

これらの効果は、「属性を持つ存在にとって、攻撃や周囲の環境が弱点属性を持つか」のみを参照していることに注意。例えば、火と冷気は互いに弱点属性であるため、火属性を持つ者に対する冷気属性の攻撃も、冷気属性を持つ者に対する炎属性の攻撃も、同様にダメージの増加や抵抗ペナルティなどの効果を発揮する。

複数の弱点属性が同時に影響を与えている場合、効果は加算しない。「攻撃が弱点属性を1つ以上持っているか」「弱点属性が1つ以上発現しているか」のみが属性による影響を受ける条件となる。

5.1.2 同じ属性の効果

一方、属性を持つ存在は、同じ属性の攻撃に耐性を持ち、同じ属性が発現している環境では有利となる。同じ属性の攻撃や環境については、以下のようなルールを適用する：

- ダメージ補正：自分と同じ属性を持つ攻撃から受けるダメージは-2D される。ダイスを用いずに決定するダメージは固定で-5 とする。
- 抵抗への修正：自分と同じ属性を持つ攻撃に対して抵抗する場合、+3 のボーナスを得る。

- 発現状況によるボーナス：何らかの属性を持つ存在は、「自分の属性が発現している状況」では全ての判定に+1のボーナスを得る。

キャラクターが複数の属性を持つ存在であり、同時に該当する複数の属性が発現していたり、キャラクターが持つ属性を複数持っている攻撃を受けた場合でも、これらの効果は加算しない。「攻撃が自分と同じ属性を1つ以上持っているか」「自分と同じ属性が1つ以上発現しているか」のみが属性による影響を受けるか否かの条件となる。

一方、弱点属性と同属性の効果は同時に発生しうる。例えば、冷気の属性を持つ妖精が火と冷気の属性を持つ魔法の攻撃を受けた場合、弱点属性の効果と同属性の効果も両方適用する。このため、結果的にはダメージは増加せず、抵抗へのペナルティも受けないものとする。

5.2 属性表

千幻抄で一般的なものとして設定する基本的な属性を以下に挙げておく。五行説をベースに決定されているが、例えば木行の中の「木」と「風」と「雷」など、より細かい要素に分割されているものもある。表 5.1 に明記されている通り、属性毎に以下のような情報を持つ。

- 弱点属性：この項目に挙げられている属性が弱点属性であることを示す。
- 優位属性：「その属性を弱点属性として持っている属性」を示す。
- 生起属性：ある属性から別の属性を派生しうることを示す。該当する[属性使い]のレベルが一定以上であれば、この項目に挙げられている属性の[属性使い]習得にボーナスを得る。
- 生成：[生成]の能力で作りに出せるもの(弱点属性の[消滅]の能力で消されるものと同じ)。
- 発現：該当する属性が発現すると見なせる状況を示す。最終的にはGMが判断する。
- 広域：[広域効果]で作り出せる状況として、天候などが設定されている。

属性	優位属性	弱点属性	生起属性	生成	発現	広域
木	土	金・雷	火・雷・風	植物 ^{*1} ・木材	森の中の屋外	木の葉または花びらが舞う
*1) 生きている状態で生成できる。植物の種類を指定する場合は[生成]の目標値を+5以上する。毒草や薬効効果まで再現したければさらに修正を大きく(+8以上)すること。						
火	金・冷気	水・冷気	土・雷	炎	炎の周囲 ^{*1}	乾燥・高温(気温30程度)
*1) 直径1m以上の炎で、「炎の周囲(直径の5倍)mほど」を目安にする。						
土	水	木・風・雷	金	土・石 ^{*1}	地面や岩に触れている・地下 ^{*2}	地震 ^{*3}
*1) 岩石の種類を指定する場合は[生成]の目標値を+5以上する。生成された金属は作れないが、原石は可能。純度の高いものや結晶など珍しいものはさらに修正を大きく(+8以上)すること。 *2) 露出した土の地面や、直径1m以上の岩に触れている。または、自然にできた地下にいる。 *3) 震度が([属性使い/土]Lv ÷ 2 切り上げ)+1程度。ダメージを直接与えることはなく、GMが影響を決定する。						
属性	優位属性	弱点属性	生起属性	生成	発現	広域

図 5.1: 属性表

属性	優位属性	弱点属性	生起属性	生成	発現	広域
金	木・風・雷	火・雷	水・冷気	金属塊 ^{*1}	金属との接触 ^{*2}	(なし)
	<small>*1) 鉄・銅・銀・金。鉄で修正なしで、順に判定の際の目標値を+4 ずつ増やす。 *2) 自然には存在しない生成された金属であり、100kg 以上の塊であること。</small>					
水	火	土・雷	木・風・冷気	水・霧	川や湖 ^{*1}	雨 ^{*2}
	<small>*1) 自然の水源を持つもののみ。10m 程度まで上空でもよい。 *2) 降雨量は [属性使い/水] レベル× 5mm/時 程度を目安とする。</small>					
風	土	金	木・火・雷	空気 ^{*1}	強風	風 ^{*2}
	<small>*1) 風を作るのは [流動] で行う。 *2) 風速は [属性使い/風] レベル× 2m/秒 程度を目安とする。</small>					
雷	木・土 金・水	金	火	雷	雷雨・大きな雷 雲下	雷雲
冷気	火	火	水・風・木	氷	零下の気温・氷 との接触 ^{*1}	雪
	<small>*1) 直径 1m 以上の水や雪塊に触れているか、厚さ 5cm 以上の水や雪の上。10m 程度まで上空でもよい。</small>					
光	闇	闇	火・雷 木・風	光・映像・光源 ^{*1}	快晴で昼の屋外	昼の光
	<small>*1) 対象の物体の一部が光源になる。照らす範囲は「大きさ表」の 5 倍で、この範囲では問題なく文字が読める程度の明るさが得られる。</small>					
闇	光	光	水・冷気 土・金	闇・影・映像	月の出ていない 夜	夜の闇
属性	優位属性	弱点属性	生起属性	生成	発現	広域

図 5.1: 属性表 (続き)

第6章 戦闘

戦闘ルールは、弾幕戦闘を多少はイメージできるように作成してみました。イメージ的には、ダイスプールは弾避けをしているときの「余裕」です。弾幕によって次第に制圧され、積極的に行動するとさらに危険が増えてしまいますが、その中でどうやって相手の方を追い込み、攻撃を当てるかを考える余地のあるシステムになっていれば、と思います。

弾幕がコスト的に非常に軽いのは、「とりえず弾幕で行動を制限していく」という流れを推奨するためでもあります。一方、グレイズがたまるので、弾幕だけではそのうち束縛しきれなくなってくるはずですが。ホーミングも複数攻撃が可能で牽制寄りですが、後列への攻撃や、達成値を上昇させてのとどめの一撃狙いなど、コストの分だけ使い勝手は増しているはずですが。一応、弾幕やホーミングを撃っている限りは一切の判定がいらなくなっています。

弾幕やホーミングが牽制であるのに対して、ショットや近接攻撃は戦闘に決着を付けるための主力の攻撃となります。ダイスプールシステムの関係上、十分なDPを使うつもりがあれば回避はほとんど確実にできますし、回避判定をするのであればきちんと回避しなければ損になりますから、これらの攻撃は「よほど追い詰められない限りは回避される」と思って良いでしょう。その分、ダメージは(きちんとしたレベルで習得していれば)一撃でHPの半分程度を奪える程度に設定しています。耐久特性値が低いキャラであれば、一撃でHPが無くなる可能性もあります。また、グレイズによって威力を上乗せできますので、ある程度長引けば必ずとどめの一撃が入るはずですが。弾幕等で牽制し、ある程度DPが減ってきたところで、ショットや近接攻撃を回避させてDPを強制的に消費させ、DPが無くなったところで命中させてHPを0にする(スペルカードを割る)という流れが戦闘の基本になると思います。

戦闘中の位置関係については、3次元で動きながら空中戦を行っているというイメージを優先し、具体的な位置関係を取り扱うようなルールを設定しませんでした。オンラインでの運用を考慮した結果でもあります。攻撃が集中しすぎないように“前衛”後衛”のルールを導入していますが、原則として戦闘に参加しているキャラクターは互いに有効射程距離内を維持しながら戦闘を行っていると思えます。範囲のある攻撃の扱いは多少難しくなりますが、基本的には、「互いに好きな敵を攻撃できる」マップ式でない

戦闘システムを採用した多くの TRPG やコンピューター RPG のような形で戦闘を取り扱えるはずですが。

千幻抄ではオンラインでの運用も考慮していますが、戦闘ルールを全て適用してしまうと、プレイヤーが意志決定する処理が多く、どうしても時間がかかってしまうと思います。(この点では、今までのルールで「オンラインセッション向け」と書いていたのは偽りを含んでいたと反省しています)

オンラインでセッションを行う場合は、戦闘を簡略化する処理を導入することを推奨します。

スペルカードの DP 回復量などは、何度かルールを改定して適切なバランスを探ってきました。現状では、DP 回復量を多めに取り、スペルカードをの使用の度に仕切り直して派手な行動を可能にするようなルールになっています。これらのバランスに関してはまだ考慮の余地があると思いますので、意見などおありでしたら遠慮無くご連絡下さると助かります。

幻想郷での戦闘では、戦闘の位置づけにも注意が必要です。スペルカードルールの存在により、全ての戦闘は「ごっこ遊びであり、納得の上での勝負事」とであると設定されています。スペルカード戦闘のルールなどで、ごっこ遊びの範囲としての取り扱いを考慮してルールを設定していますが、結局のところ、GM がどれだけ上手に「勝負事として、両者が悔いなく戦闘を行い、結果を受け入れられるような状況としてシナリオを展開できるか」が重要になってきます。幻想郷を舞台として TRPG を行うときに 1 つの難問として出てきてしまう状況ですが、この点に関しては、原作で提示されている幻想郷の雰囲気だと受け入れて工夫するしかないと思います。もちろん、プレイヤーの納得が得られるのであれば、多少の「本気の戦闘」を行っても構わないでしょう。

6.1 戦闘の起こる状況

千幻抄における戦闘は、原則として、互いに戦いを挑む陣営が相手の陣営のスペルカードを撃破しあうことで勝負を競う「スペルカード戦闘」の形式を取る。スペルカードを持たないような弱い妖怪との戦闘は、原則的に両陣営ともスペルカードを使用しない、というだけのことで、ルール上はスペルカード戦闘と同様に扱う。「スペルカードを用いない通常の戦闘」も、便宜上同じルールを用いて扱うことができる。

6.1.1 スペルカード戦闘

スペルカード戦闘の位置づけについては公式に設定されており、wikipediaの「スペルカード」の項目などにも詳しい解説がなされている。以下では、千幻抄におけるスペルカード戦闘の扱いについて、集団戦などを念頭に置いた設定の追加・改変などを行いつつ解説する。

スペルカード戦闘は一種の「合意の上での決闘」である。人間と妖怪が勝負することができ、また力を持つ妖怪の間でも全力での戦いを続けることがないため、多くの妖怪や人間の間で支持されている。スペルカード戦闘を行う場合、あらかじめ技の名前と命名しておいた名前の意味を体現した技をいくつか考えておき、それぞれの技名を契約書形式で記した契約書を任意の枚数所持しておくことになる。このスペルカードを破ることで互いの技を競い、スペルカードが使用できなくなった時点で負けとするのが基本的な形式となる。

スペルカード戦の結果は全力での勝負に等しく、負けた場合には、その場での相手の要求を飲んで引き下らなければならない。このルールは多くの妖怪によって受け入れられており、スペルカード戦の結果を反故にするような行為をとった場合には「幻想郷のバランスを考慮しない危険な人物、あるいは妖怪」と見なされる可能性がある、とする（より砕けた言い方をすれば、「空気が読めず、遊びのセンスもわからないつまらない奴」という認識が広まる可能性がある）。

6.1.2 スペルカード戦の宣言

スペルカード戦闘を行う場合、各自がその戦闘で使用可能なスペルカード数を宣言し、準備する。スペルカードの枚数は、「一緒に戦う一つの集団内でのスペルカードの総枚数が、人数×2～×2.5程度」が普通、とする。原則的には、この枚数の同意があって初めてスペルカード戦闘が開始できる。準備しているスペルカードの枚数は、互いに確認できる（確認できる状態で提示しなければならない）。通常、最初に攻撃を仕掛けた側がスペルカードを準備していれば、もう片方の側が同じ総枚数のスペルカードを準備することでスペルカード戦に同意したと見なせる。このため、不意打ちなどの工夫をすることは認められている、とする（不意打ちに備えきれなかった方が悪い、という考え）。不意打ちされた場合、行動消費無しで、その場で即座にスペルカードを同じ枚数だけ準備してもよい。

また、事前に意思の疎通が可能な場合、スペルカード戦闘を行う互いの陣営は、交渉の上でスペルカード数を決定してもよい。NPCとの戦闘の場合、GMはプレイヤー人数×2～2.5枚程度を基準に決定す

る。PC との交渉の余地を残してもよい。NPC のスペルカード数は、バランスを整えた上で PC と同じ枚数が望ましいが、バランス調整を含めて多少の差を設定することもできる。例えば原作の登場人物で非常に強力なキャラクターが弾幕戦闘に応じる場合、データを極めて強気に設定しつつ、スペルカード数をプレイヤーに比べて少なく設定することでバランスを取る、といった設定を行ってもよい。

あるいは、GM の判断で、「幻想郷における多人数でのスペルカード戦闘は、人数の多い側が 1 人 2 枚（または 3 枚）とし、人数の少ない側は多い側に合わせて枚数を増やす、といったルールが一般化している」などの規定を行っておいてもよい。こうした規定を行えば、戦闘前にスペルカード数の設定を行う手間を省くことができる。

いずれの場合にも、スペルカード枚数が増えると戦闘シーンの所要時間の延長に直結するため、GM はバランスや戦闘シーンの重要度も考慮してスペルカード枚数を設定すること。

キャラクターがスペルカードを所持していない場合、「スペルカード戦闘には参加するが、スペルカードの使用は行わない」として戦闘に参加することができるとする。こうしたスペルカードを持たないキャラクターの人数は、スペルカード数を考えるときに考慮に入れない。所謂「ボスの取り巻きザコ」として敵キャラクターを登場させる場合や、スペルカードを設定していない [使い魔] を戦闘に参加させる場合はこのような扱いを行う。

6.1.3 スペルカードを用いない戦闘（参考ルール）

スペルカードを用いない戦闘も、この章で記述している通りのルールで扱う。スペルカード戦闘との差異は、ダメージが必ず本人の HP にのみ与えられることとなる。このような戦闘は直接肉体を傷つけることを意図した戦闘であり、現在の幻想郷では衝突の際の解決手段として受け入れられていない。幻想郷における「スペルカード戦闘」の位置付けなどの設定から、知性があり、PC と同程度やそれ以上の力を持っているような人間や妖怪同士で、こうした（言葉の本来の意味での）戦闘を行うことは、幻想郷の世界設定として推奨されない。（傷つけることを目的とした本気の戦闘を行わなければ解決しないような状況およびキャラクターを設定することは、幻想郷の世界観として共有されているイメージを破壊することになりうる）

スペルカードを所持していない妖怪を追い払う場合、スペルカードを使用しないのであれば、ルール上は同様に「スペルカードを用いない戦闘」となる。この場合、直接傷つけるような行為は忌避されていることから、互いに相手を気絶させる程度の攻撃しか行っていない、と解釈してよい。

また、野生の獣など、「スペルカード戦闘を行うだけの知性が無く、本気で攻撃を仕掛けてくるが、PC と比べれば非常に弱い」存在との戦闘も「スペルカードを用いない戦闘」として扱う。

6.1.4 戦闘距離

戦闘が生じる陣営間の距離は、最大で 30m 程度とする。千幻抄での攻撃手段は基本的に射撃であり、大部分の攻撃はこれ以上の射程があるが、30m 以上離れてしまうと弾幕は密度が薄くなって効果が無くなり、その他の射撃や、接近を試みての近接攻撃は「十分な距離があるために、PC と同程度やそれ以上

の力を持つ人間や妖怪には判定無しで回避できる」状態になると見なす。また、接触と書かれていない限り、戦闘距離以内であれば、30mの距離から発動可能な能力は全て射程内にあると見なしてよい。

千幻抄の登場キャラクターは原則的に飛行可能であり、各キャラクターは「互いに有効射程である30m程度の距離を保ちつつ、3次元的に飛び回りながら戦闘を行っている」とみなす（「攻撃のタイミングのみ射程距離内に入る」行動モジュール上は制限しないが、それぞれのキャラクターは射程距離内に入ったタイミングに対応して行動可能であり、こうした行動には相手からの攻撃を無条件で回避するような効果はないとする）。このため、原則的にキャラクターの位置関係は厳密に定義せず、戦闘状態にあるか否かだけを判断する。範囲のある能力の効果を考える場合は、「範囲にどれだけの対象を含むか（どの対象が範囲に入ったタイミングで発動するか）」だけを考えることにする。）

6.2 戦闘ルール

戦闘が開始した場合、以下のようなルールに従って処理する。

6.2.1 戦闘ターン

戦闘が開始された場合、「ターン」と呼ばれる時間単位に区切った処理へ移行する。

1ターンは10秒程度とする。1ターンの間に、通常のキャラクターであれば1回の攻撃行動と自由な数の防御行動（但し、行動によっては回数制限がある）を行うことができる。

6.2.2 ダイスプール(DP)

弾幕戦闘では、互いに弾幕を張り合って技を競いながら相手の動きを制限し、追い詰めて攻撃を命中させたり、あるいはミスを誘ったり、といった戦いが基本となる。このような状況下での「行動の余裕」をダイスプール(DP)として数値化する。

戦闘に参加しているキャラクターは、基本的に全ての行動判定で自由にダイスを振ることができない。行動判定に用いるダイスはダイスプール(DP)にまとめられ、これを消費することで判定を行うことができる。

DPを1消費する毎に、行動判定でダイスを1つ振ることができる。行動判定では「{特性値} + スキル Lv+(状況による修正)+「判定ダイス数」D」を計算して達成値とする。

DPは行動判定でのみ用いる。ダメージ決定ではDPを使用しない。行動判定で消費するDPは、それぞれの攻撃行動や防御行動の解説を参照すること。判定を行わずにDPのみを消費する行動も存在する。また、弾幕を回避することを選んだ場合、弾幕の効果によって規定された量のDPを消費する。

通常、各キャラクターは戦闘開始時に「DP最大値」に等しいDPを持ち、各ターンの始めに「DP回復数」ずつDPを回復できる。(2.3.2「ダイスプール(DP)」を参照)但し、身動きが取れない状況や狭い所に閉じこめられている状況、自分のごく近くまで視界が遮られている場合などでは、DPは回復しない。

6.2.3 行動順序と DP

各ターン開始時、DPの回復を行ったあと、残りDP量を申告する。これをイニシアティブとする。イニシアティブが高い順に行動を行う。

行動順を遅らせる場合、残りDPを申告する時に、合わせてより少ない数をイニシアティブとして申告してよい。例えば、「残り20 イニシアティブ10」などのような形で申告すること。

イニシアティブが同値の場合、PC側を優先する。「NPCのあとに動く」ことを選んでもよい。PC間やNPC間で同値だった場合、誰が先に行動しても良い。

行動順の簡易処理 オンラインセッション時などは、このルールに従って処理すると時間がかかることが多い。処理時間を短縮する場合、イニシアティブは最初のターンに決め（通常、各キャラクターのイニシアティブはDP最大値と等しくなる）、以後戦闘終了まで同じイニシアティブを使用する簡易処理を行うとよい。

6.2.4 攻撃行動

戦闘に参加しているキャラクターは、原則として1ターンに1回、下記の攻撃行動の中から可能なものを1つ選んで実行することができる。（強力なNPCを登場させた場合など、1ターンに複数回行動するような処理をGMの判断で行うことは禁止しない）

- 弾幕：DP消費3

弾をばらまいて相手の行動を制限する戦闘行動を指す。

弾幕 スキルがなければ行えない。DPを3消費する。判定不要で成功し、敵の全てに影響する。

弾幕に対する回避は、通常は必ず成功するものと見なし、ダメージを与えない。代わりに、回避を選択したキャラクターのDPを弾幕の「DP減少数」の分だけ減らす。減らすDPが足りないキャラクター、あるいはダメージを受けることを選択したキャラクターにはダメージを与える。ダメージは固定値で「弾幕基本ダメージ+能力レベル」となる。

通常は味方に影響はないが、上記の効果に加えて、「任意の味方にダメージ無しに影響を与えて眠りから覚ましたり、[チャーム][コンフュージョン]などの状態からの回復判定を行わせる」等の効果を適用することも可能とする。

DP減少値と弾幕基本ダメージは以下の表6.1を参照する。

弾幕 レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	
DP減少数	1	2	3	4	4	5	5	6	偶数Lv毎に+1
ダメージ	1	2	3	4	5	5	6	6	奇数Lv毎に+1

図 6.1: 弾幕効果表

- ショット：DP 消費=判定ダイス数

狙い澄まして攻撃を集中したり、絶え間なく連射しつつ薙ぎ払うようにして追い詰めたり、あるいは自分の機動も交えて追い込んだり、といった行動から大きなダメージを積極的に当てに行く攻撃を指す。

ショット スキルがなければ行えない。また、後述の「“前衛”と“後衛”」のルールによる制限を受ける。

能力によるショットの場合は「{特性値}+ ショット」、射撃武器による場合は「{身体}+(ショット or 【射撃武器】)」を判定値とする。判定は DP を消費して行い、DP が許す限り自由な数の判定ダイスを振ることができる。能力によるショットで使用できる特性値は攻撃種別表を参照のこと。

相手の防御行動と対抗判定を行い、攻撃側が達成値で勝って命中すれば威力分のダメージを与える。威力は、通常はダイスを用いて「([使用する能力]Lv)D + 使用する特性値」によって与えられる。詳細は攻撃種別表を参照すること。攻撃種別表に記載されている通り、【射撃武器】で判定した場合、さらにダメージは固定値で+「【射撃武器】 Lv」だけ増加する。後述の通り、ショットによる攻撃は、グレイズを消費してダメージを増やすことができる。

[鍛錬]Lv が 0 の場合でも、射撃武器によるショットでは「1D-3+身体+ 【射撃武器】 Lv」のダメージを与えることができる。但し、この場合は、グレイズによるダメージの増加はできない。

- ホーミング：DP 消費 2 × 対象数（追加消費による強化あり）

自動的に相手を追尾する能力を持つ弾を放つ。無理に動く必要が無いため DP 消費が低く、複数の対象を狙えるが、威力はショットに若干劣る。

ホーミング スキルがなければ行えない。後述の「“前衛”と“後衛”」のルールによる制限を受けない。

単体へ攻撃する場合、DP を 2 消費する。ダイスを振っての命中判定は行わず、達成値を直接「{特性値}+ ホーミング +10」として与える。使用できる特性値は攻撃種別表を参照のこと。

上記の達成値を用いて相手の防御行動と対抗判定を行い、命中すれば威力分のダメージを与える。威力は、通常はダイスを用いて「([使用する能力]Lv ÷ 2)D + {特性値}」(切り捨て)によって与えられる。詳細は攻撃種別表を参照。

達成値上昇：ホーミングによる攻撃を行う際、DP 消費を 2 ずつ増やすことで、達成値をさらに 10 ずつ増やしてもよい。一度に DP 消費と達成値を増やせる回数は、「ホーミング Lv4 毎に 1 回」となる。(Lv1~3 で 0 回 (+10 に固定)、4~7 で 1 回 (+20 まで可)、……)

対象数増加：ホーミングは、複数の対象に攻撃を行うことができる。この場合、単体への攻撃での DP 消費量を対象数だけ倍にする。対象数は、最大で「ホーミング Lv の半分 (切り上げ)+1」までとなり、この範囲で対象を自由に選べる。ダメージは 1 回だけダイスを振って求め、命中した敵全てに同じダメージを与えたとする。

例) ホーミング レベル 4 の場合、以下の選択肢がある：

ホーミング レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	
達成値上昇の最大回数	0	0	0	1	1	1	1	2	4Lv 毎に+1
最大対象数	2	2	3	3	4	4	5	5	2Lv 毎に+1

図 6.2: ホーミングのオプション表

- 達成値「ホーミング レベル+特性値+10」、対象数×2のDPを消費。最大3体。
- 達成値「ホーミング レベル+特性値+20」、対象数×4のDPを消費。最大3体。
- 近接攻撃：DP消費=接近判定ダイス数+命中判定ダイス数
 - 一気に弾幕をかいぐり、間合いを詰めて自分の体や手持ちの武器で攻撃する。後述のグレイズによるダメージへの変換効率が高いが、DPの消費が大きい。

【近接武器】スキルがなければ行えない。また、後述の「“前衛”と“後衛”」のルールによる制限を受ける。

まず、相手に接近できるかどうかを判定する接近判定を行う。これに成功しなければ接近して近接攻撃を試みることはできない。「{身体}+回避」を判定値として、相手の「{身体}+(回避 or 弾幕)+15」(高い方)を目標値とする。この判定ではDPを自由に使うことができる。

接近判定に成功したら、「{身体}+【近接武器】」を判定値として命中判定を行う。この際にもDPを自由に使用できる。相手の防御行動と対抗判定を行い、攻撃側が達成値で勝って命中すれば威力分のダメージを与える。近接攻撃の威力は、通常の武器ならば「{身体}+([鍛錬]Lv)D+【近接武器】Lv」によって与えられる。後述の通り、近接攻撃による攻撃は、グレイズを消費してダメージを増やすことができる。

[鍛錬]Lvが0の場合でも、近接攻撃では「1D-3+{身体}+【近接武器】Lv」のダメージを与えることができる。但し、この場合は、グレイズによるダメージの増加はできない。

属性を有する存在の 近接武器 / 格闘 による近接攻撃も同じ属性を持つ。

- 能力の使用：DP消費=判定ダイス数(最大3D)
 - 準備時間に特殊な記載のない能力に関しては、戦闘中にも使用することができる。能力の使用も攻撃行動であり、原則1ターンに1回しか試みられない。例外は個々のスペルや能力に従う。
 - DPを消費して能力の発動判定を行う。この際、判定に使用できるダイスは3Dまでとなる。能力の効果や抵抗判定などについてはそれぞれの能力の項を参照のこと。

6.2.5 防御行動

攻撃行動が行われた場合、1つの攻撃に対してどれか1回のみ行える。条件さえ満たしていれば、防御行動は1ターンに何回でも行うことができる。

相手の達成値を見てから判定を宣言してよい。DP消費もこのときに決める。

対抗判定は防御側が有利（達成値が同値の場合は防御行動が成功する）ことに注意。

- 回避：DP消費=判定ダイス数

攻撃を避ける。回避 スキルが無くても判定を行える。

「{感覚}+回避」を判定値とする。判定はDPを消費して行い、DPが許す限り自由な数の判定ダイスを振ることができる。通常は、回避に成功すればダメージを受けない。さらに、規定された量のグレイズを得ることができる。弾幕に対しては回避を行わないことに注意。

- 弾幕をダメージで受ける：DP消費無し

弾幕攻撃に対して、DPを減らすのではなくダメージを受けることを選択する。演出上は、被弾しているが小さなダメージで済んでいる、と考へてもよいし、ぎりぎり展開しているスペルカードなどに影響を受けつつ回避している、と考へてもよい。

- ガード：DP消費=判定ダイス数

弾や攻撃を近接武器で受け止める。【近接武器】を習得していれば、1ターンに1回まで、「ショット」「ホーミング」「近接攻撃」に対してガードを行ってもよい。

「{身体}+【近接武器}」を判定値とする。判定はDPを消費して行い、DPが許す限り自由な数の判定ダイスを振ることができる。攻撃に対して対抗判定を行い、成功すればダメージを受けない。失敗した場合でも、ダメージを「【近接武器}スキル×2」だけ減らす。成功・失敗にかかわらず、グレイズを得られないことに注意。

自分が“前衛”である場合、そのターンに「カバー」を行っていないければ、他のキャラクターへの攻撃をガードすることもできる。対象のキャラクターの回避判定の代わりに行い、失敗すれば攻撃を本来受けるキャラクターが攻撃を受ける（失敗時に「カバー」の効果はなく、ダメージ軽減効果も生じない）。

- カバー：DP消費=判定ダイス数

他人のダメージを肩代わりする。自分が“前衛”である場合のみ行える。そのターンに他人への「ガード」を行っていないければ、1ターンに1回まで、「ショット」「ホーミング」「近接攻撃」に対してカバーを行ってもよい。

「{身体}+回避」を判定値とする。判定はDPを消費して行い、DPが許す限り自由な数の判定ダイスを振ることができる。攻撃に対して対抗判定を行い、成功すれば「カバー」を行った者が代わりに攻撃を受け、命中した（回避判定を放棄した）として扱う。

- 抵抗：DP消費=判定ダイス数（最大3D）

精神的な影響を与える効果や、あるいは肉体的に障害を与えてくる何らかの状況に対抗する。抵抗を習得していなくても、0Lvとして判定を行える。

「{意志}+抵抗Lv」あるいは「{耐久}+抵抗Lv」を判定値として抵抗判定を行う。ダイス数はDPから消費し、使用できるダイス数は3Dまでとする。多くの抵抗可能なスペルの場合、目標値は「10+[術者の能力]Lv+(達成値×2の十の位)」として与えられる（「10+[術者

の能力]Lv+(達成値÷5、切り捨て)」と同値。)ルールで定められている能力以外で抵抗を行う必要がある場合には、GMが抵抗判定の目標値を定める。

6.2.6 その他の行動

原則的に、戦闘中(DPを用いて処理を行っているシーンの間)判定を要するあらゆる行動はDPを消費する。例えば、戦闘しながら周囲の状況を警戒したり、何かを探したりする場合の「{感覚}+感知」などの判定もDPを消費する。状況としては、戦闘しつつ周囲の状況にも意識を回しているため、それだけ隙ができやすくなる、とイメージすればよい。通常行動の場合、使用できるダイス数は3Dまでとする。

これら「その他の行動」と攻撃行動を1ターンの行動として同時に取れるか(「その他の行動」を攻撃行動の代わりに行うことになるか、同時に実行可能か)あるいは複数の異なる「その他の行動」を1ターンの行動として実行できるか、といった事柄は最終的にはGMが判断する。また、知覚判定などの場合、ターンの開始時やターンの終了時に判定を行わせる、といった処理も可能とする。原則として、こうした行動判定を求められた場合、DPを消費せず「判定を行わない」ことを選んでもよい。

杓子定規に「あらゆる判定にDPを使用しなければならない」とは規定していない。例外的な処理としてGMが認めた場合、DP消費をせずに通常の行動判定を行ってもよい。例えば、戦闘中に何か道具を使用し、その道具の効果が「作者のスキルで使用時に判定」などとGMが取り扱いを規定していた場合、判定は通常通り3Dで行い、使用者はDPを消費しないとする、といった扱いが考えられる。

6.2.7 ダメージと追加ダメージ

ダメージを与える攻撃行動を行い、相手が回避できなかった場合などは、ダメージを与える。ダメージの値または計算式は個々の攻撃行動に対して設定されている。ダイスを用いて決定するのであれば、直ちにダイスを振ってダメージを求め、攻撃の対象に適用する。ダメージを受けた場合、状況によってはダメージの軽減効果などを適用した後、本人のHP(スペルカード展開中であればスペルカードのHP)を減少させる。

能力や状況によっては、追加ダメージが生じる場合がある。この場合、追加ダメージも含めてダメージを決定すること。ルール上は、「本来のダメージに依存して追加ダメージが決まる」場合に、追加ダメージと本来のダメージを分けて考慮するために区別を行っている。

6.2.8 ダイス無し判定

移動や知覚判定では、DPを消費せずに判定値そのままを達成値として判定を行ったことにしてよい。他の行動でも、GMが許可すればこの扱いができる。「特に意識しなくてもその行動を行えるか否か」を判断の目安とする。

攻撃行動や回避行動では、ダイス無し判定は全て不可能とする。判定値だけで成功している場合でも、必ずダイスを1つ以上振ること。ダイスを振らなかった場合は放棄したと見なし、自動的に失敗する。

6.2.9 待機

攻撃行動を行うタイミングで、「そのターンは攻撃行動を行わない」ことを選んでもよい。

この場合、「待機して状況を見極める」という行動に出たものとして、次ターンのダイスプール回復数を+2する。

6.2.10 防御専念

ターン開始時、イニシアティブ決定後にのみ宣言できる。「“前衛”と“後衛”」ルールにおける“後衛”にいなければならない。

防御専念を宣言したターンは、攻撃行動を行えない。能力の効果などを適用した後、弾幕の効果を半減（切り上げ）して適用し、判定を伴う全ての防御行動に+5の修正を得る。「グレイズ」の項の「霊撃」は、弾幕の効果を半減した後に適用する。

6.2.11 戦闘中の移動

千幻抄の戦闘ではマップなどは使用しないため、移動の正確な距離や方向はルール的にははっきりした意味を持たない。

キャラクターの移動速度は十分大きいはずなので、キャラクターは戦闘中自由に移動しながら戦っていると見なす。特に移動を制限する要素がなければ、戦闘状態を維持している各キャラクターは、互いに有効射程（30m）以内の距離を保っている限り自由な位置に移動できるとしてよい。このため、十分な大きさを持たず、内部に相手を閉じこめる効果のない結界の影響などは、既に展開されて位置がわかっているものであれば、基本的に抵抗判定など行わずに任意で影響を回避してよい。結界の大きさが微妙（半径29mであったらどうするか）であったり、屋内で移動範囲が狭い場合などの扱いは、最終的にはGMが定める。十分な移動範囲があれば戦闘へのペナルティーは無いとしてよく、結界など範囲に効果を及ぼす能力などであれば、処理を簡単にするため「効果を発揮するか、しないか」だけで判断することを推奨する。

戦闘中に移動距離を扱う必要が出た場合、{身体}+回避判定を行い、(達成値)mまで移動してすることができる。これは他の攻撃行動と同時に行ってもよく、ダイス数の上限はない。スペルの発動なども戦闘行動に含むため、これらも移動しながら行ってよい。({身体}+回避)mまでは、判定無しに問題なく移動できることになる。

逃げる場合は、戦闘状態を維持したままターン終了時に{知性}+飛行などで対抗判定を行う。上記の戦闘行動と同時に行ってもよい。GMの判断によるが、一回で逃げられては味気ないような場合では、逃げる側が勝つ毎に+1、追う側が勝つ毎に-1として、決められた数値に達した時に逃げ切れる、といった処理を行うとよい。

大きさ（直径）	対象
～5m 未満	任意に選んで1人。味方であれば2人。3人以上が同時に内部に留まるとペナルティー。
～10m 未満	任意に選んで2人。味方であれば4人。5人以上が同時に内部に留まるとペナルティー。
～20m 未満	任意に選んで3人。味方は10人以上でなければ無制限。
～30m 未満	任意に選んで、敵の半数まで。敵が3人を超える事に、味方を1人巻き込む事に敵を1人増やす。
～60m 未満	任意に選んで、敵の3/4まで。敵が3人を超える事に、味方を1人巻き込む事に敵を1人増やす。
60m 以上	敵味方全員を範囲に含めることができる。

図 6.3: 範囲攻撃の対象数表

6.2.12 範囲に効果のあるスペルの扱い

戦闘中に範囲に効果を及ぼすスペルをかける場合、互いの位置関係が具体的に設定されていないため、以下のようなルールで扱うとする。

キャラクターは、スペルを発動する際、移動している敵の位置関係から適当なタイミングで攻撃を仕掛けることができるとする。このため、以下に示す範囲で、目標を任意に選択してよい。「同時に効果範囲に巻き込まれないように注意して動く、」といった行動も不可能ではないが、これら进行处理していると煩雑になるため、味方の弾幕の援護などで移動をある程度絞り込めるとしてこのような簡単な扱いを行う。（位置関係に注意した移動などを導入したければ、「どの2キャラクターの組で位置関係を注意するかターンの開始時に宣言し、それぞれの組合せについて、各キャラクターは1点のDPを消費する」といった扱いをするとよい。）

6.2.13 “前衛”と“後衛”

戦闘に参加しているキャラクターは、パーティー毎に“前衛”と“後衛”に別れる。千幻抄の戦闘では、必ずしもキャラクターが整列しているとはイメージしないでもよい。3次元的に広がって戦っていて、その中で攻撃を重視しているか、回避を重視しているか、という差が前衛と後衛の違いになる。

ここでは用語の簡潔さを優先してこのような呼称にしているが、「攻撃機動」「回避機動」等と呼ぶ方がイメージとしては正しい。“前衛”は積極的に攻撃に出ている状況、“後衛”は攻撃を無理に行わず、他のキャラクターに隠れたり回避を優先して行動している状況である。

各ターンの開始時、前衛と後衛のどちらであるかを選んで宣言する。但し、後衛にいるキャラクター数は、前衛にいるキャラクター数以下でなければならない。前衛か後衛かによって、以下のように行動に影響を受ける。

前衛と後衛のルールについて

ルール中에서도明記していますが、“前衛”と“後衛”というイメージには余りこだわらないで下さい。単純に言葉の簡潔さだけを優先しています。実際、別の呼称を設定してオンラインでセッションを行っていましたが、戦闘ターンが進むうちに「前」「後」とだけ宣言する人がほとんどでした。

このルールを設定した理由は、「千幻抄の戦闘では、大部分の攻撃が射撃であり、障害物による遮蔽などを考慮していないため原則的に自由に攻撃対象を選べるので、どうしても攻撃が1人に集中してしまう」点を回避するためです。特に、NPCがPCを攻撃する場合にGMが手心を加えない場合、どうしても戦闘を真面目に行おうとすると攻撃が集中してしまい、その分1人のPCの行動だけが大きく制限されてしまう、ということが起こります。かといって、GMが手心を加え、明らかに有利な行動ではないのに攻撃を分散する、というのも違和感が拭えない人も出てくると思います。このため、「攻撃を受ける役目」のキャラクターを選択できるように前衛と後衛のルールを設定しました。

- 後衛のキャラクターは「ショット」「近接攻撃」の対象にならない。
- 後衛のキャラクターは「ショット」「近接攻撃」「他人に対するガード」を使用できない。
- 消費型スペルカードによる場合など、特に明記されている場合、このルールの制限を無視できる。

6.2.14 グレイズ

弾幕ごっこの途中、敵の射撃攻撃を回避した場合には、グレイズを溜めることができる。グレイズが蓄積する状況と、蓄積する量は以下の通りとする：

- 弾幕を回避：弾幕によるダイスプールの減少分がそのままグレイズになる。ダイスプールが足りずに命中した場合、あるいは弾幕を無視することを選んだ場合、グレイズは得られない。
- ショットの回避：回避に成功した場合、攻撃側のダイス数+回避側のダイス数が得られるグレイズになる。
- ホーミングの回避：回避に成功した場合、回避のダイス数の2倍が得られるグレイズになる。
- 近接攻撃を仕掛ける：近接攻撃の際に攻撃側が行う回避判定が成功した場合、回避判定に用いたダイス数のグレイズを攻撃側が得る。
- 近接攻撃の回避：回避に成功しても、グレイズを得られないことに注意。
- 回避ではなく、ガードやカバーによって攻撃を防いだ場合、グレイズは得られない。

グレイズの使用方法は以下の通りとする。これは戦闘中や戦闘終了前の任意のタイミングで行ってよい。

- 霊力の回復：グレイズを5点消費する毎に霊力を1点回復する。
- ショットの強化：グレイズを2点消費する毎にダメージを+1する。
- 近接攻撃の強化：グレイズを1点消費する毎にダメージを+1する。
- 抵抗ボーナス：精神抵抗 肉体抵抗 の際、3点消費するごとに達成値に+1する。

グレイズのルールについて

グレイズのルールが設定されている理由は、身も蓋もない言い方をしまえば「原作でもほとんどの作品でこのシステムが搭載されているから」です。戦闘で有利に使用できるなど、かなり扱いは変わっていますが、千幻抄なりの方法でグレイズのルールを取り込んでおくべきだと判断しました。

副次的に、「味方同士で当てる気のない弾幕を打ち合ってグレイズを溜めれば霊力が回復し放題では？」というルールの綻びが生じています。ルールの記述では単純に禁じ手としていますが、こうした「ルール上の都合、というだけで禁止されている行動が存在する」のは TRPG として気持ち悪い、と感じるプレイヤーもいるかも知れません。その場合には、「グレイズの蓄積は展開中のスペルカードを媒体としているので、実際にスペルカードを展開していなければ蓄えられない」といった設定を追加し、必要であればそのようにルールを修正してみてください。展開型スペルカードが破れて次を宣言する場合、数十秒程度であれば持ち越し可能、としてもよいでしょう。このルールに従えば、スペルカードを消費しなければ「味方同士で当てる気のない弾幕を撃ちあってグレイズを溜める」行動は取れなくなります。一方、この場合、今度はスペルカード戦ではない雑魚戦ではグレイズを考慮しなくなるなど、戦闘によって扱いが変わってくることになります。もちろん、設定上はこの解釈を取り、ルール上は簡単のためどの場合でも同様に扱う、といった裁定でもよいでしょう。

- 霊撃：攻撃行動「弾幕」が行われたときのみ使用可能。自分への「弾幕攻撃」1つからのダイスプール減少を、グレイズ3点消費する毎に1つ緩和する。
- スペルカードによって拡大したショットによる攻撃など、複数に対するダメージを強化する場合、ダメージは個別にグレイズを消費して増加させること。

戦闘シーンが終了したことを GM が宣言した時点で、グレイズは全て無くなる。このタイミングで霊力の回復などを行ってもよい。

グレイズのルール上、「味方同士で当てる気のない弾幕を撃ちあってグレイズを溜めれば、霊力をいつでも自由に回復できる」ことになるが、このような行為はルール上禁じ手とする。(あるいは、「註：グレイズのルールについて」を参照)

6.2.15 スペルカードの使用

スペルカードに関する詳細は、4章「スペルカード」を参照すること。

ここでは、スペルカードの使用タイミングなどについてまとめておく。

- 展開型スペルカード：任意のタイミングで使用できる。但し、スペルカードを2枚以上同時に展開することはできない。スペルカードを展開すると、そのタイミングで DP が「DP 最大値の半分（切り上げ）」だけ回復する。スペルカード展開中は、スペルカードに設定された特定の能力や行動にボーナスを得ることができ、ダメージはスペルカードに対して与えられる。ダメージを受ける直前にスペルカードを展開した場合、ダメージはスペルカードに与えられるとする。
- 消費型スペルカード：自分の行動の際に使用する。スペルカードに設定された行動を、決められたボーナスを得て実行する。スペルカードを使用したタイミングで、DP が「DP 最大値の半分（切り上げ）」だけ回復する。

- 消費型スペルカードによる弾消し：消費型スペルカードはこちらの使用を選んでもよい。任意のタイミングで使用でき、即座に使用者のDPを「DP最大値の半分(切り上げ)」だけ、その他味方全員のDPを「各自のDP回復量」だけ回復する。
- 消費型スペルカードによる喰らいボム：消費型スペルカードはこちらの使用を選んでもよい。攻撃を受けたタイミングで使用でき、使用者に対する攻撃の効果を打ち消す。また、即座に使用者のDPを「DP回復量」だけ回復する。

6.2.16 弾と攻撃種別

射撃攻撃の攻撃種別 弾幕 ショット ホーミング の攻撃を行う際には、以下の A),B) の両方が必要な条件となる。

A) 攻撃手段となる弾が使用可能な条件：以下のうちいずれか

- [神術・陰陽術](術式のみは不可)を習得している
- [魔法]を習得している
- [属性使い]を習得している

妖弾化した[妖術]を習得しており、スキルとの組合せを行っているのであれば、対応した行動が阻害されていない

- 【射撃武器】スキルを習得しており、射撃武器を所持している(「ホーミング」は魔法の武器・業物でなければ不可)
- 特技[剣閃・波動]と【近接武器】スキルを習得しており、近接武器を所持している(「ホーミング」は不可)

B) 攻撃を行うスキルによる条件：

- 「弾幕」の場合、弾幕 スキルを習得している
- 「ショット」の場合、ショット スキル(射撃武器によるショットの場合は【射撃武器】スキルも可)を習得している
- 「ホーミング」の場合、ホーミング スキルを習得している

条件 A) を複数満たしている場合、「複数の弾による攻撃を選択可能」となる。どの能力または武器を使用しているかについて、攻撃時に宣言すること。これによって、命中判定に使用する特性値やダメージが異なる。図 6.4-6.7「攻撃行動まとめ」を参照。

近接攻撃 近接攻撃が使用可能な条件は以下 A),B) の両方となる：

A) 攻撃手段となる武器が使用可能な条件：近接武器を所持している

(加えて対応する特技[鍛錬/【近接武器】]を習得していればダメージが増える)

B) 攻撃を行うスキルによる条件：【近接武器】スキルを習得している

6.3 戦闘に関する細則

ダイスプールシステムの関係上、戦闘での処理に困るような場合があり得る。ここでは、主に GM の判断の指針として、幾つかの想定されうる状況について戦闘に関する細則をまとめておく。GM はこれらを基に GM が状況に応じて判断するとよい。

6.3.1 ターン進行を行うか否かの判断が曖昧な状況

一触即発の状態での交渉など、緊迫した状況では、「まだターン進行には進めないが、戦闘に近い状況が発生している」状態になる場合がある。この場合、GM の判断でターン進行に移るかどうか決めてよい。また、ターン進行を開始した時点での DP 回復の扱いなども GM が判断する。例えば、「お互いにスペルカードを準備しつつ、戦闘に突入する前に事件の背景を問い糾すなどの会話を行っていて、その最中にあるキャラクターが隠れて能力を発動させようと判定して露見し、即座に戦闘に突入した」といった状況の場合、能力の発動を行った分の DP 減少はそのまま有効とし、なおかつ初ターンのみターン開始時の DP 回復を適用しない、とした方が、戦闘前の行動に緊張感を持たせることができる。

6.3.2 不意打ち

存在に気付いていない相手から攻撃された場合、不意打ちとなる。千幻抄ではスペルカードを先に準備して戦闘に突入するような行動も認められているとする。

不意打ちに関して、以下のような処理を行う。

- 攻撃の有効範囲 (30m) 外からの完全な不意打ち：全く警戒していない状況では、回避を行うことはできない。距離が 100m 以上ある場合は、正確に命中できたかどうか、適切な目標値を設定して 3D までの命中判定を GM の判断で課してもよい。
- 攻撃の有効範囲 (30m) 外からの不意打ち：警戒していれば、飛来してくる攻撃に気付くことができる。攻撃側は 3D までで判定し、回避側は状況に応じて適宜ペナルティーを課した知覚判定を行う。回避側が勝てば、こちらも 3D までの DP で回避判定を行ってよい。[アラート][識闘結界]の有効範囲内であれば、警戒しているか否かに関わらず、知覚判定は成功したと見なして良い。(当然、すぐに反応できる体勢でなければならない) さらに、これらのスペルの範囲が 30m を越えていれば、通常通り有効射程外からの攻撃と見なして自動的に回避してもよい。
- 攻撃の有効範囲 (30m) 内からの完全な不意打ち：この範囲内であれば、{身体}+ 隠密 と {感覚}+ 感知などで対抗判定を行っておくこと。相手を発見できていない状態で、警戒していなければ、回避判定を行うことはできない。範囲の大きさにかかわらず、[アラート][識闘結界]の範囲内であれば、完全な不意打ちではなく通常の不意打ちと見なしてよい。
- 攻撃の有効範囲 (30m) 内からの不意打ち：警戒していても相手を発見できていない場合、回避判定には-5の修正を受ける。攻撃側も防御側も自由にダイスを使用できる。[アラート][識闘結界]の範囲内でも、攻撃のタイミングまで相手に気付くことができている状況では、同様に扱う。

- 能力による不意打ち：通常、能力が発動したタイミングで、対象者は意識を失っていない限り「何かの能力を使用されている」ことに気付くものとする。但し、スキルと組み合わせた妖術の偽装を行った場合はそちらのルールに従う。能力に気付いているか否かにかかわらず、抵抗判定は無意識に行えるものとする。

ターン進行中、警戒していない状態で同一のイニシアティブ値で行われた行動は全て「警戒できていない」状態で受けているものとする。以降のイニシアティブ値で行われたものについては、その意志があれば、警戒していると見なしてよい。千幻抄のルールではイニシアティブ値を選んで同じ値に合わせることが可能なので、タイミングを合わせれば複数人で同時に不意打ちを行うことができる。但し、イニシアティブを合わせた場合は、「先に行動したキャラクターの結果を見て行動を決める」ことはできない。

潜伏しているキャラクターの扱い 戦場に初めから潜んでいるキャラクターがいる場合、通常通りにDPを取り扱う。発見されない限り、弾幕や範囲を指定してかけるスペル以外の攻撃の対象になることはないと思なしてよい。動かない場合、隠れる側の{身体}+ 隠密 の達成値に対し、知覚判定で毎ターン対抗判定を行うこと。この場合、他に何か行動をしているのであれば、隠れている側は常に待機していると見なしてよい。動く場合には{身体}+ 隠密 を再度判定し、知覚判定と対抗判定を行う。攻撃の瞬間まで気付かれていなければ、不意打ちとして扱う。

潜伏していたキャラクターは、スペルカードの宣言もその場で行うこととなる。スペルカードルール上、下記の「援軍」の場合と同様の扱いが認められているとする。

6.3.3 援軍

既に戦闘が起こっている状況へ外部から侵入する場合、弾幕を突っ切って移動することになる。あるいは、[レポート]等の手段を用いても、状況のわからない弾幕の中に突然出現することになる。このため、援軍として参加した場合のDPは「DP回復数×3」とすること。戦闘に参加する場合、状況に応じて適切なイニシアティブ値のタイミングで移動して戦闘に参加したとし（原則としては移動しながら攻撃は可能なので、このとき行動しても良い）以後は通常通り処理する。

スペルカード戦闘開始後、新しく戦闘に参加してくるキャラクターのスペルカードの扱いは、以下のようなルールがスペルカードルールとして認められているものとする。

- スペルカードをもらう：宣言しているが発動または展開されていないスペルカードの使用権を味方から譲り受ける。この場合、各陣営でのスペルカード数は変化しないこととなる。このように「途中から新しく参加した」場合を除き、戦闘中のスペルカードの譲渡は認められていないことに注意。
- 新しく宣言する：途中から戦闘に参加したキャラクターも、新しくスペルカードを宣言する。この場合、敵となっている陣営でも同じ数だけスペルカードを追加で宣言することが認められているとする。枚数の都合などでスペルカードを宣言できない者がいる場合、原則として、合計で同じ枚数になるよう新しく宣言する者が数を揃える。

6.3.4 所有物に関して

所有物（手に持っている物や身につけている物）に対して攻撃を行った場合、所有者が回避判定を行う。所有物に対して使用された能力の場合、所有者が抵抗判定を行える。所有物は弾幕の影響を受けないとしてよい。

通常、PC が使用している武器は、「ショット」「弾幕」などの攻撃手段では壊れないものとしてよいが、能力を使用した場合（金属の武器に金属性の [流動] や、火属性の [消滅] など）は、抵抗されなければ能力の説明の通りに効果を発揮する。壊れやすい物を運んでいる場合や、バランスが悪く保持しにくい物を持っている場合などは、命中時の効果を GM が定めてよい。

6.3.5 所有物に化けているキャラクター

キャラクターが物品に変身して誰かの所持品に隠れている、小さな物品を [覚醒] させて持ち歩いている、等の場合も、所持品としてのルール通りに扱う。但し、こうしたキャラクターに対して使用された能力への抵抗は「所持品となっている」者が行ってもよい。また、「所持品となっている」者への攻撃の場合、「所持品となっている」者が「飛び出す」ことを選ばない限り、防御行動を行えない。所有物は弾幕の影響を受けないことに注意。

「所持品となっている」者は DP が最大の半分に制限され（「所持品となる」前にそれより DP を多く持っていた場合は、最大の半分まで減少）、各ターン開始時に DP を回復しない。「所持品となっている」者は、能力の使用や攻撃（近接攻撃を除く）を行っても良いが、攻撃を行った場合は隠れている（所持品がただの物品ではない）ことを察知される。能力を使用した場合は、その結果を相手が知覚できるかに依存する。通常の場合で知覚できない場合も、感覚+ 感知 / 幻想 と身体+ 隠密 の対抗判定を行い（隠密が防御側）、感知が勝てば「所持品に化けた何者かが能力を使用した」ことに気付く。

所持された状態のままである場合、近接攻撃やガード、回避は行えず、状況によっては外界の状況の感知などにも制限が加わる。「所持品となっている」キャラクターは、攻撃行動や防御行動を行う際に「所持品となっている状態から飛び出して」行動してもよい。この場合、「所持品となっている」状態を即座に解除して、通常通りに行動判定を行える。但し、DP 等は直前までの値を保持して使用する。

6.3.6 GM とダイスプール

GM はダイスを振ることを省略するため、敵側の判定は出目を「ダイス数 × 3.5」などで済ませてしまうことを推奨する。ダイスプールを使用した分だけ純粋に達成値を操作することになる。

6.3.7 撃破時の手加減

相手の本体の HP を 0 にできるダメージを与えたとき、気絶させるか、HP1 扱いで戦闘不能（会話やゆっくりした移動は可能）にするか、攻撃側が選んでよい。

6.4 簡易処理

千幻抄の戦闘ルールでは、判定の際にプレイヤーの判断に時間を要する場合があります、特にオンラインセッションなどでは戦闘の所要時間が長くなってしまいます。このため、処理の簡易さを重視し、本来のルールでの戦闘の楽しみ方を再現することを一部放棄してもよいと判断できる場合は、以下のようにルールを変更すると良い。

- 行動順：DP 最大値順とし、初ターンに決定して以後変更しないこととする。
- 命中判定と防御判定：攻撃行動のみ DP を使用して判定、抵抗を除く防御行動の達成値は「判定値+3 ×消費 DP」とする。抵抗判定は通常通り行う。
- 近接およびショットのダメージ：固定値とし、「[能力]Lv × 4+ {特性値} (+武器スキルなど固定値)」とする。
- ホーミングのダメージ：「[能力]Lv × 2+ {特性値}」とする。
- ダメージのランダム性：命中判定での達成値の 10 の位を追加ダメージとする。
- 弾幕の効果：弾幕は使用者がターン開始時にまとめて宣言し、DP 減少数を合計して適用する。
- 弾幕の回避の扱い：弾幕を受けた側は DP 減少数を 1 下げる毎にダメージを 2 点受ける。
- 接近判定：達成値は「判定値+3 ×消費 DP」とする。
- グレイズによるダメージ上昇：常時効果を持つとして簡略化する。ショットは溜まっているグレイズ 5 点ごとにダメージ+1、近接は溜まっているグレイズ 3 点ごとにダメージ+1 とする。

6.5 攻撃行動・防御行動のまとめ

ショット			
弾・種別	判定値	ダメージ	備考
[神術・陰陽術] [魔法]	{知性}+ ショット	([能力]Lv)D+ {知性}	[魔法]は[精霊]を習得していれば属性付与可。
[属性使い]	({知性} or {感覚}) + ショット	([能力]Lv)D +(知性 or 感覚)	特性値は同一のものを使用。 必ず対応する属性を持つ。
[妖弾化]した妖術 妖術 [妖弾]	{特性値}+ ショット (組合せ時は+1)	([妖術]Lv)D+{特性値}	スキルと組合せていれば判定値+1。 組み合わせるスキルのレベルが妖術 レベルより低ければ、スキルのレ ベルを使用。 {特性値}は同一のものを使用。 属性は[妖弾化]または[妖弾]習 得時に決められる。
射撃武器	{身体}+ ショット or {身体}+ 【射撃武器】	([鍛錬]Lv)D+ {身体} (+【射撃武器】Lv)	【射撃武器】で判定した場合、固 定値でダメージ+【射撃武器】Lv
剣閃・波動	{身体}+ ショット	([鍛錬]Lv)D+ {身体}	特技[剣閃・波動]を習得している場 合のみ。

図 6.4: 攻撃行動まとめ(ショット)

弾幕			
弾・種別	DP 減少数	ダメージ 固定値)	備考
[神術・陰陽術] [魔法]	DP 減少数	(能力 Lv)+基本ダメージ	[魔法]は[精霊]を習得していれば属性付与可。
[属性使い]	DP 減少数	(能力 Lv)+基本ダメージ	特性値は同一のものを使用。 必ず対応する属性を持つ。
[妖弾化]した妖術 妖術 [妖弾]	DP 減少数	(妖術 Lv)+基本ダメージ	組み合わせるスキルのレベルが妖術 レベルより低ければ、スキルのレ ベルを使用。 特性値は同一のものを使用。 属性は[妖弾化]または[妖弾]習 得時に決められる。
射撃武器	DP 減少数	([鍛錬]Lv)+基本ダメージ	
剣閃・波動	DP 減少数	([鍛錬]Lv)+基本ダメージ	特技[剣閃・波動]を習得している場 合のみ。

図 6.5: 攻撃行動まとめ(弾幕)

ホーミング			
弾・種別	達成値(固定値)	ダメージ	備考
[神術・陰陽術] [魔法]	{知性}+ ホーミング +10	([能力]Lv ÷ 2)D+{知性} (切り上げ)	対象数が最大で ホーミング スキル ÷ 2 (切り上げ)。 DP 追加消費で達成値上昇が可。 [魔法]は[精霊]を習得していれば属性付与可。
[属性使い]	({知性} or {感覚}) + ホーミング +10 (組合せ時は+1)	([能力]Lv ÷ 2)D +({知性} or {感覚}) (切り上げ)	対象数が最大で ホーミング スキル ÷ 2 (切り上げ)。 DP 追加消費で達成値上昇が可。 特性値は同一のものを使用。 必ず対応する属性を持つ。
[妖弾化]した妖術 妖術 [妖弾]	{特性値} + ホーミング +10 (組合せ時は+1)	([妖術]Lv ÷ 2)D + {特性値} (切り上げ)	対象数が最大で ホーミング スキル ÷ 2 (切り上げ)。 DP 追加消費で達成値上昇が可。 スキルとの組合せを行っていれば達成値+1。 組み合わせるスキルのレベルが妖術レベルより低ければ、スキルのレベルを使用。 特性値は同一のものを使用。 属性は[妖弾化]または[妖弾]習得時に決められる。
射撃武器	{身体}+ ホーミング +10	([鍛錬]Lv ÷ 2)D+{身体} (切り上げ)	対象数が最大で ホーミング スキル ÷ 2 (切り上げ)。 DP 追加消費で達成値上昇が可。 [魔法の武器・業物]を使用した場合のみ。

図 6.6: 攻撃行動まとめ(ホーミング)

近接攻撃			
種別	判定値	ダメージ	備考
近接武器 (接近判定)	{ 身体 } + 【近接武器】	([鍛錬]Lv)D + 身体 + 【近接武器】 Lv	使用前に接近判定が必要。グレイズのダメージ効率が良い。
	{ 身体 } + 回避	目標値は、対象の「{ 身体 } + (回避 or 弾幕) + 15」	

図 6.7: 攻撃行動まとめ (近接攻撃)

能力の発動		
種別	判定値	備考
能力の発動	能力の発動判定値	能力の発動判定を行う。ダイスは3Dまで。

図 6.8: 攻撃行動まとめ (能力)

防御行動		
種別	判定値	備考
回避	{ 感覚 } + 回避	攻撃を回避する。成功すればダメージ無し。グレイズを得られる。弾幕の場合、DP 減少の効果を受けてグレイズを増やす。
ガード	{ 身体 } + 【近接武器】	攻撃を受け止める。1 ターンに 1 回まで。弾幕には不可。前衛にいるキャラクターは、そのターンに「カバー」を行っていないければ、他人への攻撃に対しても可。自分に対するガードでは、失敗した場合でも、ダメージを (【近接武器】 × 2) だけ減らす。グレイズを得られない。
カバー	{ 感覚 } + 回避	他人への攻撃を肩代わりする。自分が前衛にいる場合のみ。1 ターンに 1 回までしか行えず、「他人へのガード」を行ったターンはカバーを行えない。弾幕には不可。回避の達成値が攻撃の達成値以上であれば、代わりに攻撃を受けて命中したものとして扱う。
抵抗	({ 意志 } or { 耐久 }) + 抵抗	能力などに抵抗する。ダイスは 3D まで。多くの抵抗可能なスペルの場合、目標値は「10+[術者の能力]Lv+達成値 × 2 の十の位」

図 6.9: 防御行動まとめ

第7章 神術・陰陽術

正確には異なる部分は多いはずですが、信仰や神の力の顕れとしての術や、陰陽師の使う陰陽術など、「呪術的なイメージのある術」を統合して「神術・陰陽術」にカテゴライズし、一つの術系統として扱います。原作では霊夢や紫の使用する術をイメージしていますが、「できることの」範囲を多少なりとも広げられるように、ゲームが破綻してしまわないような制限も考慮しつついろいろな効果のスペルを導入しています。

範囲を決めて特殊な効果を与えることのできる「結界」系の術が特徴的ですが、他にも治癒や占術等を使用できます。魔法と比べるとスペルの数が少なく、できることの範囲が狭くなりますが、個々のスペルの効果は魔法の同様のスペルよりも強く設定されており、かつ融通が利くようになっています。神術・陰陽術独自の効果を持つスペルも幾つか存在します。

結界系の術はかなり記述が細かくなっていますが、徒に複雑なルールにしたいというのではなく、「ある程度想定される状況に対して、よく問題になりそうな部分をしっかり記述しておき、様々な状況で適用できる形にしたい」という意図によります。最終的な判断はもちろん GM 次第ですが、プレイヤーはルールに記述されている範囲で工夫できる使い方を色々試してみてください（これは属性使いなどにも当てはまります）。

一方で、戦闘に直接適用してダメージを増やしたりするスペルはほとんど無く、この点では多少扱いにくいかも知れません。但し、妖怪にダメージが増えるなどの特徴も持っています。また、神術・陰陽術は「術式のみ」の取得が可能ですので、他の手段で戦闘能力を獲得することもできます。

なお、スペルの名前などは和風に設定していますが、名前や術のイメージを若干変更して、例えば中国の伝承にあるような仙術や、あるいはキリスト教の奇跡などのように扱っても構いません。スペル個々のイメージとしては、それほどずれることはないと思います。

神の力や信仰の力を源とした奇跡などを初め、宗教的・呪術的な要素を含む能力を [神術・陰陽術] として分類する。厳密に考えれば異なる部分は多いものの、原作での霊夢や早苗のような神職や、神奈子のような神そのものが扱う術と、紫を初め様々なキャラクターが使用していると思われる陰陽術などに近い術をまとめてイメージしている。藍や橙のスペルカードに見られるような、所謂仙術に近いような能力も含むとする。スペルの名称を変えて、一般に「宗教的な背景を持つ術」として扱ってもよい。

7.1 神術・陰陽術に関するルール

7.1.1 神術・陰陽術の習得

2.6「能力と特技」の通り、規定のコスト分の能力コストを消費して習得または成長することができる。

[神術・陰陽術] は「術式のみ」の習得が可能で、この場合は6章「戦闘」で記載されている「ショット」「ホーミング」「弾幕」の手段として [神術・陰陽術] を使用することはできない。スペルの習得と発動は通常通りに行える。

神術・陰陽術に含まれる個々のスペルを使用するためには、それぞれのスペルを習得する必要がある。スペルは、[神術・陰陽術] 1 レベル毎に、7.2「神術スペル」から2つ選んで習得できる。

7.1.2 神術・陰陽術の発動条件

[神術・陰陽術] のスペルの発動には、数語～一文程度の長さの詠唱（古語）と片手での印が必要になる。詠唱は明確に声を出さなければならない、何らかの理由で音の発生が封じられた領域では発動できない。詠唱が術者以外に聞こえる必要はなく、単に音の伝達が封じられているだけならば発動に問題はない。また、両手がふさがっている（片手の自由もない）状態でも発動を行えない。対象とするキャラクターや物体、あるいは範囲が効果範囲内であり、かちこれらを術者自身の視覚で捉えているか、位置を正しく把握していなければならない。条件が満たされていれば、{ 知性 } + [神術・陰陽術] Lv を判定値として発動判定を行える。

7.1.3 発動にかかる時間

特に書かれていない限り、10秒程度の時間があれば1つのスペルの発動を行うことができる。戦闘シーンであれば、1ターンに1つのスペルを使用できる。

7.1.4 神術・陰陽術の攻撃

[神術・陰陽術] による「ショット」「弾幕」「ホーミング」を用いて妖怪を攻撃する場合、2Dの追加ダメージを与える。弾幕など、ダイスを用いずに決定するダメージは固定でダメージに+5とする。

7.1.5 抵抗判定

スペルの説明で「精神抵抗を行う」と書いてあった場合、対象は「10+ [術者の神術・陰陽術] Lv+達成値×2の十の位」を目標に{意志}+ 抵抗 で判定を行い、失敗した場合にはスペルの解説通りに効果を受ける。(例えば、[神術・陰陽術]Lv4のキャラクターが[霊縛]をかけて、達成値26を出した場合、抵抗目標値は10+4+5=19)精神抵抗以外の場合も、抵抗判定の目標値は同じようにして求める。

術者が事前に3分以上集中した場合、抵抗目標値に+5できる。集中している間はその場を動くことができない。

「抵抗を行う」と明記されていないスペルについても、かけられる相手に拒否する意志があれば、同様のルールで精神抵抗を行って効果があるか否かを決定してよい。但し、キャラクターを対象とするスペルであるか否かに注意すること。

7.1.6 儀式魔法

十分な準備をすることで、スペルの発動を行う際の判定値を増すことができる。4時間準備をする毎に判定値に+1のボーナスを得られる。最大で+5まで。準備からスペルの発動までは連続して行わなければならない、6時間を超えると1時間毎に消費霊力に+2する。また、儀式の準備には相応の物品が必要となる。魔法使いであればこれらの物品は常備していると見なし、財産の消費として扱う。達成値ボーナス+1ごとに50銭(0.5円)の財産を消費すること。

7.1.7 結界系のスペルに関して通則

[神術・陰陽術]には、結界を張って範囲内に様々な効果を与える術が存在する。これらは以下のルールに従う。

結界のサイズと消費、目標値

[神術・陰陽術]Lvに応じて、使用できる結界の大きさが増える。実際に使う結界の大きさはそれ以下の範囲で自由に選んでよい。結界の範囲を決めると、判定の目標値と消費する霊力が決まる。

結界の形は、特に指定しなければ結界系術の大きさ表7.1に示された大きさを一辺とする正方形で、高さが必要なときは2倍する。例えば、大きさ1mの結界は底面が1m×1m、高さ2mの角柱状になる。形を指定する場合、この角柱状の領域に収まる範囲で変形できる。但し、複数の部分に分割することはできず、凹みのある立体では作成できない。

結界を張る位置

結界は「結界のどこか一点まで術者から30mの位置」に張らなければならない。戦闘中は、弾幕戦闘の有効射程内にいるのであれば常に対象を囲むようにして結界を生成できるとしてよい。

大きさ	必要レベル	目標値	消費霊力
2m	1	16	4
5m	2	18	6
10m	3	20	8
15m	4	22	10
20m	5	24	12
25m	6	26	14
30m	7	28	16
40m	8	30	18
+10m	+1Lv	+2	+2

図 7.1: 結界系術の大きさ表

結界への抵抗と回避

結界の効果が生物に対するものの場合、抵抗を試みることができる。スペルへの抵抗のルールに従って精神抵抗を行い、抵抗する側が成功すれば効果は発揮されない。詳しくは個々のスペルを参照すること。一度抵抗に成功した結界からは、効果を受けることはないとする。再び同じスペルが発動されて新しく結界が張られた場合は、通常通り抵抗を行う。

また、狭い結界であれば、張られる瞬間に回避を試みてもよい。この場合、回避に使用できる DP は 3 までで、回避の目標値は「結界系のスペルの達成値+(大きさ (m) ÷ 2 (切り捨て))」となる。大きさは最小の辺（あるいは直径）の長さを取る。多人数が結界内に含まれる場合など、より詳細に見たいのであれば、範囲の縁までの最短距離を使用する。成功すれば結界が生成される前に範囲を脱出したことになり、影響は出ない。もちろん、回避に成功した後何らかの理由で結界内に侵入した場合、あるいは侵入を試みた場合などは、通常通り抵抗を行い、結界の効果を決定する。

結界の拡大・縮小

結界を張った術者は、再度同じスペルを発動することで、結界を張ったまま範囲を変更することができる。これは新しく結界を張り直したとは見なさない。この判定は、結界の一点まで 30m 以内の距離であれば行える。

大きくする場合、結界の最大の大きさは自分の [神術・陰陽術] Lv で可能な範囲までで、1 ターンに表の 1 段階ずつ変更できる。大きさ 2m からさらに 1 段階縮小することもできる。この場合、2m 以下で自由な大きさにしてよい。1 段階大きさを変える毎に、霊力を 2 点消費する。また、拡大の際には新しい目標値に対して発動判定を行い、成功する必要がある。スペルカードなどの場合、この判定では最初に結界を張ったときの判定値を使ってよい。

結界の持続時間

結界の持続時間は、特に記載がない限り「[神術・陰陽術]Lv × 2」時間とする。靈力を表の半分(切り上げ)使用して再度かけ直す判定をすることで、結界を解かずに持続してもよい。スペルカードで術を用いた場合、新しいスペルカードを使用しなければ同じ判定はできないことに注意。

大きさが足りない場合の扱い

結界の大きさが足りない場合の扱いは術によって異なる。

・部分作用の場合、結界は大きな物体のうち範囲内に入っている部分にのみ作用する。例えば、[禁則結界]で炎の一部を消すことは可能。

・全体作用の場合、対象が完全に結界内に収まっていなければ効果を発揮せず、結界の大きさが足りない対象については影響を与えない。身長3mの巨人に対して高さ2mの[封印結界]を使用しても、行動を阻害できない。

結界の解除

結界はその一部でも解除されれば全体が効果を失う。例えば、大きな[封印結界]に対して[破魔結界]をほんの少し重なるように張れば、[封印結界]を消すための判定を行うことができる。

単純に自分が張った結界を消すのであれば、判定も消費も無しに術者の任意で消すことができる。攻撃行動とも見なさず、他の行動と併用できる。

結界内での戦闘

結界の中に留まって戦闘を続ける場合や、結界と壁の間の狭い空間に行動が制限されている場合などでの戦闘は、以下のように扱う。

・目安として、最低二方向への移動が2m × 2mに収まるような狭い範囲内にされている場合(自由に行動できる範囲が2m × 2mの角柱状の領域に収まる場合)、回避に-3のペナルティーを受ける。

・目安として、最低二方向への移動が1m × 1mに収まるような狭い範囲内にされている場合(自由に行動できる範囲が1m × 1mの角柱状の領域に収まる場合)、回避に-8のペナルティーを受ける。・同じ結界内に複数のキャラクターがいる場合、自分以外の1人ごとに、各方向への移動可能な範囲を2m減らして考えること。

7.2 神術・陰陽術スペルリスト

各スペルの詳細なルールを示す。リストはまず結界系スペルを五十音順に、続いてその他のスペルを五十音順に並べている。

データの読み方は以下の通り：

スペル名：「**スペル名**」の形式で記している。

目標値：発動判定の目標値。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

消費霊力：発動判定時に消費する霊力。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

効果範囲：範囲の意味は個々のスペルによる。通常は発動可能な距離を示し、範囲に効果を及ぼす場合は“/”以下に記している。

持続時間：効果を現す時間。「一瞬」や「永続」の場合、能力の効果は解除されない。

スペルの解説：スペルの効果に関する詳細なルールを記している。

7.2.1 結界系スペル

禁域結界（きんいきけっかい）			
目標値：表参照	消費霊力：表参照	効果範囲：30m/表参照	持続時間：(Lv × 2) 時間
<p>[封印結界]の逆にあたり、指定された存在が入れない領域を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 結界を張るとき、物体 / 個体 / 種族を指定する。「全ての存在」「光だけ通す」のような指定も可能。あまりに細かすぎる指定はできない。GMが判断すること。 指定された存在は範囲内へ外から入る時に精神抵抗を行い、失敗すれば結界が効果を失うまで中へ入ることができない。物体は精神抵抗を行わないが、何者かが持って中へ入る場合、所持している者が抵抗を行う。失敗した場合はそこで移動を止めるか、手放すかを選択できる。能力によって手を触れずに動かしている場合は、動かすために用いている能力と達成値を比較する。 全体作用する。結界を張った時点で一部が入っていた物体は、一度完全に出てしまわない限りそのまま侵入できる。 範囲外から範囲内への、指定された物体を用いた全ての攻撃は、[禁域結界]の達成値を越えない限り成功できない。「弹幕」は別に扱う。 範囲外からの、指定された物体を用いた「弹幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[禁域結界]の達成値の十の位」だけ小さくなる。 範囲外から範囲内への、指定された存在の近接攻撃は、結界内への侵入が不可能な状況では行えない。 結界を広げる場合、広がった結界の中に入ってしまう位置にいる指定された存在は、結界を越えるときと同様に精神抵抗を行う。失敗した場合、拡大する結界に「押され」て移動してしまう。抵抗に成功すればその場に留まることができ、結界の内部に侵入できる。物体を移動させる場合は、知性+神術・陰陽術レベルを用いた重量ルールを適用する。({知性}+[神術・陰陽術]Lv) × 10kg までの物体を持ち上げることができる。地面に引きずって動かすなら({知性}+[神術・陰陽術]Lv) × 15kg となる。 結界による数値的な効果は重複せず、常に最大のものを適用することに注意。 			

禁則結界（きんそくけっかい）			
目標値：表参照	消費霊力：表参照	効果範囲：30m/表参照	持続時間：(Lv × 2) 時間
<p>範囲内での特定の自然現象を無効にする。また、能力によって発生する現象を阻害する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 結界を張るとき、対応する自然現象を指定する。火、音、重力、水、風、光、闇、雷から選択できる。 <ul style="list-style-type: none"> 火：内部では火が消え、温度も「火がないときの周囲の気温」と同程度になる。範囲内に侵入した火も、自然のものであればすぐに消える。 音：範囲内では音が発生しない。また、範囲内では外部の音が聞こえない。範囲外から範囲外へ 			

- は、音は結界を素通りする。結界の存在は音の伝播に影響しない。内部では発声が条件となる能力の使用は不可能になる。
- 重力：範囲内を無重力にする。
 - 水：範囲内では、生体や妖怪内に存在しない水は全て一時的に消滅する。大気中であれば、空気で満たされるとして扱う。水に対する[禁域結界]の場合、水は「範囲内では、見えず、触れることもできないが存在している」と見なす。例えば水槽の底で水を消した場合も、水は「存在している」と見なし、周囲の水が新たに流れ込んできて消えていく、ということはない。河の途中で水を消した場合、上流と下流では水が通常通り流れている。
 - 風：結界内は完全な無風になる。結界外の風は、結界の影響を受けない。結界外の風の状態を考えるときも、結界は風に対する障害物と見なさない。
 - 光：結界内では光を感知できず、暗闇に包まれたのと同じ状態になる。結界内の光源は消え、外部からも見えなくなる。外部から外部へは、光は結界を素通りする。このため、外部から見ると内部は透明になったのと同じ状況になる。
 - 闇：結界内は昼間の日陰程度の明るさになる。光源を作り出しているわけではなく、外部から見ても光が見えることはない。
 - 雷：結界内では（生体以外の）電流が止まる。雷が落ちることはなく、電子機器などは停止する。
- 部分作用する。大きな炎の一部だけを切り取るように消す、等は可能。
 - 範囲外からの、指定された現象を用いた「弹幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[禁則結界]」の達成値の十の位」だけ小さくなる。何らかの能力で生成されている場合は、「[禁則結界]」の達成値が能力の達成値を上回っていれば、全て解除する。これは「[禁則結界]」が張られた瞬間と、「[禁則結界]」の内部に該当する存在が侵入する毎に判定する。達成値が不明なものがある場合は、術者の判定値を用いて振り直して決定して良い。
 - 対応した存在を生成するような能力を範囲内で使用する場合、あるいは範囲内の者を対象として使用する場合、全て発動判定に「（[禁則結界]」の達成値×2）の十の位」だけペナルティーを受ける。能力を用いた「ショット」「ホーミング」も同じように扱う。「弹幕」は下記の通り別扱いする。
 - 範囲内からの、あるいは範囲内への「弹幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[禁則結界]」の達成値の十の位」だけ小さくなる。
 - 結界による数値的な効果は重複せず、常に最大のものを適用することに注意。

識閼結界（しきいきけっかい）

目標値：表参照 消費霊力：表参照 効果範囲：30m/表参照* 持続時間：(Lv × 5) 時間

離れた場所からでも術者が知覚可能な領域を作る。

- [識閼結界]の範囲内であれば、全ての場所を視覚・聴覚・嗅覚（効果時間中、全て任意に有効・無効を選択可）で同時に知覚できる。暗闇の影響を受けない。これは術者が結界から離れていても自由に行える。
- [識閼結界]内で働いている能力や発動された能力は、達成値が[識閼結界]の達成値を越えない限り、全て感知できる。当然、はっきりとわかる効果がある場合は全く問題なく認識できる。
- [識閼結界]内に侵入してきた存在がある場合、意識的に見ていない状況でもすぐに感知できる。眠っている場合でも、目が覚める。
- [識閼結界]の効果範囲は表の2倍の大きさを持つ。
- [識閼結界]は「結界のどこか一点まで術者から50mの位置」に張ることができる。
- [識閼結界]の持続時間は「使用者の[神術・陰陽術]Lv × 5」時間とする。維持に関しては通常と同じ。
- [識閼結界]は通常の{感覚}+ 感知/幻想 判定では感知できない。
- [照妖][識閼結界][ディテクション]等をかけられた場合、達成値を比較し、これらのスペルの達成値が上回れば感知される。[アナライズ]を使用された場合、[アナライズ]の達成値が上回れば、結界の存在を感知されるのに加え、[識閼結界]が使用されていることが露呈する。

- 効果の通り、全体作用・部分作用の区別は必要ない。

転移結界（てんいけっかい）

目標値：表参照 消費霊力：表参照 効果範囲：30m/表参照 持続時間：(Lv × 5) 時間

空間をつなぎ、瞬間転移を可能にする。

- 結界を2つ張った場合、片方の結界から片方の結界へテレポートできる。術者はいずれかの結界まで30mの位置にいて、10分の準備を行った後、「テレポートを発動する」行動を取らなければならない。
- 結界が1つだけある場合、結界内で指定した2点間を移動できる。この場合は結界さえ張ってあれば準備は必要無く、テレポートの発動も1回の攻撃行動として行える。但し、複数の物体やキャラクターを移動させる場合は準備が必要になる。
- 2つの結界の間を移動する場合、あるいは1つの結界内で複数の物体（一続きになっていれば1つとみなす）を同時に転移させる場合、転移を行う前に10分の準備が必要。準備が完了した後、動かす精神集中を続けるならば（会話程度は可能）、実際の発動は任意のタイミングで行って良い。範囲内の存在を全てテレポートさせることができる。抵抗する場合は、スベルへの抵抗のルールに従って精神抵抗を行える。移動先での個々の物体やキャラクターの位置関係は、結界に収まる範囲で自由に指定できる。
- 全体作用する。転移元の結界に完全に収まっていなければテレポートの対象にはできず、転移先の結界に収まらないようなテレポートは失敗する。
- テレポートの発動は防御のタイミングでも良い。転移に成功すれば回避できたとして扱う。この場合、そのターンの行動を消費する（既に攻撃行動を使用したターンには発動できない。例外的に、「待機」を宣言していても発動可能とするが、この場合は「待機」の効果は失われる）。
- 「ある一瞬を狙って発動する」ことは可能。例えば高速で[転移結界]を通過したものを転移させてもよい。
- 一度でもテレポート行った場合、転移元と転移先の結界はその時点で消滅する。
- [転移結界]の持続時間は「使用者の[神術・陰陽術]Lv × 5」時間とする。維持に関しては通常と同じ。
- 転移された対象は、直前の状況にかかわらず転移先の結界に対して静止した状態で出現する。

破魔結界（はまけっかい）

目標値：表参照 消費霊力：表参照 効果範囲：30m/表参照 持続時間：(Lv × 2) 時間

範囲内で働いている能力の効果解除し、さらに範囲内での能力を働きにくくする。

- 範囲内に影響している能力の効果全てについて、[破魔結界]の達成値が能力の達成値を上回っていれば、全て解除する。これは[破魔結界]が張られた瞬間に一度だけ発生する。消すことができるのは、魔法や神術・陰陽術、属性使い、妖術など「発動の手順が必要なもの」で、なおかつ達成値と持続時間を持つもののみとする。GMはシナリオの都合などで他に打ち消し可能な効果を設定してもよい。
- 達成値が足りない場合は、[破魔結界]の達成値の1.5倍（切り上げ）とその他の効果の達成値を比べ、前者の方が大きければ、差の分だけ後者の達成値を減らす。この場合、効果範囲などは再計算しないが、以後の抵抗目標値に関しては減少した値を使う。消される効果の中に達成値が不明になってしまったものがある場合は、術者の判定値を用いて再度振り直して決定してよい。
- 部分作用する。大きな生成物の一部だけを切り取るように消すことは可能。1つの個体に対して作用する効果の場合、一部が消えた時点で完全に効果を失う。
- 範囲内に対して使用される能力の発動判定は、全て「([破魔結界]の達成値 × 2)の十の位」だけペナルティを受ける。能力を用いた「ショット」「ホーミング」も同じように扱う。「弹幕」は下記の通り別扱いする。
- 範囲内のキャラクターに対する「弹幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[破魔結界]の達成値の十の位」だけ小さくなる。

- [破魔結界] 自体はその内部にあると見なさない。
- 結界による数値的な効果は重複せず、常に最大のものを適用することに注意。

封印結界（ふういんけっかい）

目標値：表参照 消費霊力：表参照 効果範囲：30m/表参照 持続時間：(Lv × 2) 時間

指定された存在が脱出できない領域を作る。

- 結界を張るとき、物体 / 個体 / 種族を指定する。「全ての存在」「光だけ通す」のような指定も可能。あまりに細かすぎる指定はできない。GM が判断すること。
- 指定された存在は範囲から外へ出るときに精神抵抗を行い、失敗すれば結界が効果を失うまで中へ入ることができない。物体は精神抵抗を行わないが、何者かが持って外へ出す場合、所持している者が抵抗を行う。失敗した場合はそこで移動を止めるか、手放すか選択できる。能力によって手を触れずに動かしている場合は、動かすのに用いている能力と達成値を比較する。
- 全体作用する。一部分だけ結界に入っていた物体は、一度完全に中に入らない限り、影響を受けずに出ることができる。結界からはみ出してしまうような存在は [封印結界] の影響を受けない。
- 範囲内から範囲外への、指定された物体を用いた全ての攻撃は、[封印結界] の達成値を越えない限り成功できない。「弹幕」は別に扱う。
- 範囲内からの、指定された物体を用いた「弹幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[封印結界] の達成値の十の位」だけ小さくなる。
- 範囲内から範囲外への、指定された存在の近接攻撃は、脱出のための精神抵抗を行って成功しなければ行えない。精神抵抗と接近判定に成功していれば、結界から離脱して良い。
- 結界を狭める場合、結界の外に出てしまう位置にいる指定された存在は、結界を越えるときと同様に精神抵抗を行う。失敗した場合、縮小する結界に「押され」て移動してしまう。抵抗に成功すればその場に留まることができ、結界の外に脱出できる。
- 物体を移動させる場合は、({知性} + [神術・陰陽術] Lv) を用いた重量ルールを適用する。({知性} + [神術・陰陽術] Lv) × 10kg までの物体を持ち上げることができる。地面に引きずるって動かすなら ({知性} + [神術・陰陽術] Lv) × 15kg となる。
- 結界を対象の大きさより小さく縮小した場合、対象は行動不能になる。脱出のための判定を行うことはできない。
- 結界による数値的な効果は重複せず、常に最大のものを適用することに注意。

7.2.2 その他のスペル

加護（かご）

目標値：18 消費霊力：6 効果範囲：術者 持続時間：一瞬

神（あるいは自分の信仰の対象）の加護を受け、小さな奇跡と言えるような幸運に恵まれる。

- 使用後 1 日の間、([神術・陰陽術]Lv) 回まで、判定で振ったダイス 1 つの出目を自由に変更できる。1 回の判定で複数回使用しても良い。例えば、命中判定で 1,2,5,6 という出目が出た場合、2 回分を使用することでこれを 6,6,5,6 に変更できる。
但し、1 個以上のダイスの出目をこの方法で変えた場合、まだ回数が残っているならば、その数を 1 回減らすこと。全部で 5 回変更可能な場合、最初に 2 個のダイス目を変更したら、2+1=3 回分が消費され、2 回分だけが残る。5 回分を一度に使用することは可能で、この場合は 5 回分が全て消費されて効果を終了する。
- 適用可能な判定は、自分が行う行為の判定や自分に関わる偶然についての判定、自分が与える・与えられるダメージ判定に限られる。
- 一度発動を試みると、成否や効果の消費にかかわらず、1 日が過ぎるまでは再度 [加護] を使用するこ

とはできない。

- このスペルを習得しているキャラクターは、毎朝の宗教的な儀式や習慣として [加護] を使用している、と設定してよい。(もちろん、判定や霊力の消費は通常通り行っておくこと。霊力の消耗を抑えたい場合は [加護] を使用しないことを選択してもよい)
- このスペルは持続している効果と見なさない。
- このスペルはスペルカードに設定できない。

加持 (かじ)

目標値：16

消費霊力：4

効果範囲：30m

持続時間：一瞬

対象の生物やキャラクター 1 体の HP を回復する治癒術。

怪我や病気、毒、呪い、効果を持っている能力などに対しても有効。

- 回復する HP 量は「[神術・陰陽術]Lv × 5」となる。スペルカードが展開中であれば、本人の HP ではなく、展開中のスペルカード HP を治癒しても良い。
 - HP が 0 から回復していて気絶している対象に対しては、HP を回復しない代わりに気絶から回復させることを選んでも良い。
 - 霊力が 0 の対象に限り、霊力を 1 点回復して気絶から復帰させる。HP の回復と同時に効果がある。
 - 拡大した場合でも、キャラクター 1 人あたり、本人の HP か展開中のスペルカードの HP かどちらかしか選べない。
 - そのほかの怪我や病気、毒がある場合、それらに対しても効果がある。これらの障害に関しては 16.2 「ダメージと霊力」の項にある通り GM の裁量によるので、[加持] による効果についても GM が適宜決めること。適当に目標値を設定し、[神術・陰陽術]Lv を考慮したうえで、完全に治癒したり、治癒までにかかる時間が短縮したり、段階的に回復(ペナルティーを設けていた場合、緩和するなど)したり、といった効果を与えればよい。
- 目安として、
- ひきはじめの風邪：目標値 16 で治癒
 - ねんざや大きな出血：目標値 20 で治癒、目標値 18 で治りが早くなる
- など。
- 対象に働いている能力による効果(精神系や肉体操作系スペルなど)がある場合、それぞれの能力と比較して、達成値で勝っていればその効果を打ち消すことができる。どのような能力が働いているか事前に知っている必要はないが、打ち消された能力や打ち消されずに残っている能力を知ることとはできない。これは HP の回復などの効果と同時に働く。
 - 達成値が足りない場合は、[加持] の達成値の 1.5 倍(切り上げ)とそれぞれの能力の達成値を比べ、前者の方が大きければ、差の分だけ後者の達成値を減らす。この場合、効果範囲などは再計算しないが、以後の抵抗目標値に関しては減少した値を使う。
 - 術者が明示的に個々の効果を指定することで、「指定した効果について [加持] による打ち消しを行わない」ことを選んでもよい。当然、「対象にその能力が働いている」ことを術者が知らない効果は指定できない。

神懸 (かみがけ)

目標値：16/21

消費霊力：2/4/8

効果範囲：視界 / 接触

持続時間：一瞬/10分

断片的な印象を通して予知を行ったり、真実を知ったりする。

- [神懸] を習得しているキャラクターが何か重要な物品に触れたり、重要な場所へ行ったり、重要な人物と出会ったりしたとき、GM は [神懸] の判定を行わせてよい。プレイヤーは判定を行うか拒否するか選択できる。判定を行った場合、霊力を 2 点消費する。GM は達成値に応じて断片的なイメージ、言葉、白昼夢などの形で情報を与えてよい。
- これは将来起こりうる出来事であったり、現在の状況の真実についての暗示だったり、過去に起こっ

た出来事の示唆であったりする。この効果を得るには発動を行う必要はなく、イメージの長さにかかわらず効果は一瞬と見なす。

- 強い感情や魔力が関わっている場合、GMは適当な目標値で精神抵抗を行わせても良い。失敗すると精神的な影響（混乱、朦朧、あるいは感情に支配される、など）を受けたり、疲労や負傷を受ける場合がある。GMは致命的でない範囲で決定すること。
- 術者が意図して発動させ、同じ効果を得ることができる。この場合、目標値は最低 21 で、消費は 8 となる。また、結果を得るまでに 10 分の時間を要する。
- 別の使用方法として、戦闘での短期的な予知を可能にすることもできる。効果時間の間、術者は DP 回復に+1 のボーナスを得る。この場合は目標値 16、消費 4 となり、他のスペルと同様に 1 回の攻撃行動で発動することができる。
- シナリオ次第では扱いが面倒になる可能性があるため、GMは習得を認めなくてもよい。

使鬼（しき）

目標値：18

消費霊力：5/8

効果範囲：接触

持続時間：6 時間

簡単な仕事をこなす簡易式神を作る。

- 簡易式神を 1 体作り出す。式神は全ての判定値を最大で（[神術・陰陽術]Lv × 2）で持ち、飛行が可能。判定値は最大までの範囲で術者が選択できる。但し、判定値によって大きさの下限が定まる（大きさによって判定値の下限が決まっている）ことに注意。
原則的に、術者の口頭での命令に従う NPC として扱う。判定は達成値を固定値で「判定値+10」として簡略化すると良い。
- 生成された時点では、術者は手で式神に触れている。
- 大きさの下限は判定値に依存する。目安として、（判定値 × 10）cm の大きさが下限になる。従って、「砂粒ほどの大きさで判定値 10 の式神」等を作ることはいできない。
- 簡易式神は人間の子供程度の知能を持つ。与えられた判定値で、以下のスキルを習得していると見なし判定を行ってよい：運動 飛行 隠密 感覚 抵抗。
感情はなく、音声で簡単な受け答えをすることができる。
加えて、術者が習得しているスキルを 1 つ、同じレベルで与えることができる。簡易式神は、そのスキルを用いて行う単純作業（作業手順を術者が具体的に説明できる作業）を行うことができる。例えば、レシピの通りに料理を作る、予め決めておいたとおりで大工仕事をする、文書を写す、など。
この場合の判定では簡易式神の持つ判定値と付与したスキルを使い、判定値は「元の判定値+（付与したスキル）」となる。
状況に応じた判断が必要な行動を取らせる場合、GMが NPC として操ること。新しい料理を作るなどの創意工夫をする能力はほとんど無いとする。
- 簡易式神は透明化できる。但し、透明化している間は、他の物体を動かすことができなくなる。
- 発動時に霊力を 8 点消費して作成した簡易式神は、術者と感覚を共有する。但し、術者が指示を出すときは口頭で伝えなければならない。
- 式神の姿は、術者がよく知っている生物の姿をとらせることができる。どのような姿であっても、色や細部の形、雰囲気等特殊で、姿を見れば自然な存在でないことがわかる。肌が見えないような服を着せる、幻覚を併用する、など他の手段を用いて偽装することは可能。
- 戦闘は不可能で、攻撃も回避も行えない。必要な場合、HP は一律 10 として扱う。
- 同時に使役可能な簡易式神の数は、（[神術・陰陽術]Lv ÷ 2 切り上げ）体まで。

照妖（しょうよう）

目標値：16

消費霊力：3

効果範囲：視界内

持続時間：30 分

妖怪や魔法などの存在を見分ける。また、変身している妖怪や魔法、能力などの正体を暴く効果もある。

- 効果を発揮している能力や魔法のアイテムなどは、視覚的に光を放って見えるようになる。隠されている

ない限り、発見に判定は要らない。これは「魔力や妖力を光として知覚している」と言える状態で、実際に物体が光を放つわけではなく、術者にしか見えない。現実には光ではないため、術者の感覚を阻害する（例えば、本来淡い光を放っているものと区別がつかなくなる、等）ことはない。

- 術者の視力や暗闇に影響されないが、合計で「[神術・陰陽術]レベル×50(cm)」を越える他の物体(固体)によって遮蔽されるため、厚い壁の奥に物理的に隠されている場合などは知覚判定を要する。
- 発見した魔力や能力に関して、通常よりも詳しい情報を得ることができる。妖怪であれば、種族がわかる。効果が発揮されている能力がある場合、達成値で勝っていれば、(その位置と範囲に加えて)効果がわかる。
- [照妖]の対象に対して働いている幻覚系スペルや[チェンジ]の効果に対して、達成値で勝っていれば、スペルの効果を打ち消すことができる。
- 一部のスペルや[コンシール]の効果が働いている場合、発見にも達成値の比較が必要になる。これらは各スペルの説明にある効果を優先する。
- また、別の使い方として、透明化や変身を解除することもできる。この場合、対象を指定して、相手の能力の達成値と対抗判定を行う。[照妖]が勝てば、それらの効果は無くなる。
- 幽体を実体に、あるいは幽体化可能な実体を幽体に変えることができる。相手は精神抵抗し、失敗すると[照妖]の持続時間の間は幽体が実体(術者の望む方)に固定され、[幽体化]を用いてもう片方に変化することができなくなる。
固体の中に半分以上が埋まっているか、周囲に実体化する余地のない幽体には無効。固体から半分以上出ている幽体の場合、最も大きな部分が出ている方向へ移動させられて実体化する。
-
- [変身]による影響を打ち消すことができる。相手は精神抵抗し、失敗すると[照妖]の持続時間の間は[変身]前の姿か後の姿(術者の望む方)に固定され、[変身]を用いてもう片方に変化することができなくなる。

遠見 (とおみ)

目標値：16

消費霊力：4

効果範囲：下記

持続時間：10分

物理的な障害を無視して遠くの様子を見ることができる。

- 術者の[神術・陰陽術]Lvに対して「結界系術の大きさ表」を参照し、「大きさ」の単位を0.1kmに読み替える。これが[遠見]の範囲になる。
- 効果時間の間、範囲内の自由な場所を視点として周囲の光景を見ることができる。暗闇の影響を受けない。
- 一度作り出した「視点」は、最大で([神術・陰陽術]Lv×5)m/sの速度で移動できる。
- [破魔結界][バリア]や、魔力を防ぐような[禁域結界]の内部を見通すには、これらのスペルの達成値を上回る必要がある。
- 「視点」がある場所では「能力が働いている」と見なすが、通常の知覚判定では感知できない。[照妖][識閼結界][ディテクション]等の場合、達成値を比較し、これらのスペルの達成値が上回れば感知される。[アナライズ]を使用された場合、[アナライズ]の達成値が上回れば、[遠見]を用いて視点を飛ばしていることが露呈する。

方角 (ほうがく)

目標値：18

消費霊力：4

効果範囲：下記

持続時間：一瞬/3日

予め指定しておいた物体の位置を特定する。

- まず、一度このスペルを使うことで、接触している対象の物体や存在を「指定」することができる。「指定」の持続時間は3日間。
対象が意志を持っている場合、拒絶するのなら精神抵抗が行える。
- 発見のために発動した場合は、術者の[神術・陰陽術]Lvに対して「結界系術の大きさ表」を参照し、「大

きさ」の単位を km に読み替える。これが [方角] の範囲になる。範囲内に指定した対象がある場合、それら全ての方角がわかる。

- 発見のために発動したとき、指定した対象が術者から [神術・陰陽術]Lv × 10m 以内にある場合、その方角と距離を知ることができる。

禊ぎ (みそぎ)

目標値：18

消費霊力：5

効果範囲：接触

持続時間：10分

祝福を与えることで、全ての行動の達成値を引き上げる。

- 対象のキャラクター 1 人のあらゆる行動の達成値を ([禊ぎ] の達成値 × 2 の十の位) だけ上昇させる。
- 効果の持続する時間は 10 分で、維持はできない。

霊縛 (れいばく)

目標値：15+大きさ (m)

消費霊力：4+大きさ (m)

効果範囲：30m

持続時間：10分

対象のキャラクターや生物・妖怪、あるいは物体をその位置に縛り付ける。

- 対象は精神抵抗を行い、失敗したらその時の位置・姿勢のまま固定される。姿勢だけ固定も可能。意識はそのまま続く。呼吸など生命の維持には影響はない。
- 物体に対しても使用可能で、その位置・形状のまま固定される。形状だけ固定も可能。
- 効果を及ぼせるのは、直径が (Lv)m の大きさの物体 1 つまで。どこまでを「1 つ」と見なすかは最終的には GM の裁定によるが、基本的には「ひと続きになっている」限りは 1 つの物体と見なす。気体は対象にできない。幽体は可能。
- 目標値は「15+対象の大きさ (m)」、消費は「4+対象の大きさ (m)」となる。

禁域結界	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：(Lv × 2) 時間	78p
結界系。指定した存在を外部から内部へ移動できなくする結界を張る。					
禁則結界	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：(Lv × 2) 時間	78p
結界系。範囲内で指定した自然現象を無効にする。					
識闘結界	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照*	持続：(Lv × 5) 時間	79p
結界系。結界の内部全域を、離れた場所から視覚・聴覚・嗅覚で同時に知覚できる。					
転移結界	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：(Lv × 5) 時間	80p
結界系。結界内の2点間、あるいは2つ張った結界の間でのテレポートを行う。					
破魔結界	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：(Lv × 2) 時間	80p
結界系。発動時に範囲内で働いている能力を打ち消し、持続時間の間能力を阻害する。					
封印結界	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：(Lv × 2) 時間	81p
結界系。指定した存在を内部から外部へ移動できなくする結界を張る。					
加護	目標値：18	霊力：6	範囲：術者	持続：一瞬	81p
1日の間、術者は判定でのダイスの目を([神術・陰陽術]Lv)回だけ変更できるようになる。					
加持	目標値：16	霊力：4	範囲：30m	持続：一瞬	82p
対象の生物やキャラクター1体のHPを回復し、病気や毒、持続している能力の効果などを解除する。					
神懸	目標値：16/21	霊力：2/4/8	範囲：視界/接触	持続：一瞬/10分	82p
習得していると隠された情報のイメージを知る可能性がある。戦闘での予知などにも使用できる。					
使鬼	目標値：18	霊力：5/8	範囲：接触	持続：6時間	83p
自律行動可能な簡易式神を作り出す・					
照妖	目標値：16	霊力：3	範囲：視界内	持続：30分	83p
効果を持っている能力の所在を明らかにし、能力や変身している妖怪などの正体を暴く。					
遠見	目標値：16	霊力：4	範囲：説明参照	持続：10分	84p
遠くに視点を移動させて、そこでの光景を見ることができる。					
方角	目標値：18	霊力：4	範囲：説明参照	持続：一瞬/3日	84p
最初に発動することで物体や存在を「指定」し、再度使用することでその方角や位置を知る。					
禊ぎ	目標値：18	霊力：5	範囲：接触	持続：10分	85p
対象のキャラクター1人のあらゆる行動の達成値を([禊ぎ]の達成値×2の十の位)だけ上昇させる。					
霊縛	目標値：15+	霊力：4+	範囲：30m	持続：10分	85p
対象のキャラクターや物体1つを同じ位置・姿勢(形状)で固定する。位置の固定は選択可能。					

図 7.2: 神術・陰陽術スペル早見表

第8章 魔法

幻想郷では魔理沙やアリス、パチュリーが使用する魔法にあたります。

千幻抄での魔法は、非常にオーソドックスな方法ですが、効果のわかりやすさを重視し、特定の効果を持つスペルを多数設定する、という形にしました。個々のスペルとしては効果は小さくまとまっていますが、その分多数のスペルが設定されており、習得スペルの数さえ揃えれば様々な状況に対応できるキャラクターとなります。

術者毎に独自の魔法の使い方があり、それぞれが工夫している、という形の方が原作らしいと言えるかも知れませんが、ゲーム中での処理をほとんどGMの裁量に任せてしまうことになり、結果的に遊びにくくなってしまいう危険性があります。また、戦闘ルールがデータ寄りに設定されているため、「設定と思いつきさえあれば何でもあり」という形のルールはこの点でもルールとして衝突してしまう可能性を持っています。これらの理由から、千幻抄では「わかりやすい能力系統」としての魔法のコンセプトを重視することにして、このような形のルールに設定しました。スペルの数はそれなりに多く設定していますので、かなり多彩な魔法を使用する余地があると思いますが、必要であれば、GMとプレイヤーで相談して新しいスペルを設定する、などの工夫を行って下さい。千幻抄公式ルールとしても、案があればスペルを増やしていくつもりでいます。

魔法には戦闘で応用できるスペルも幾つかあります。これも、魔法を戦闘で活躍しやすい簡単な能力として設定するためです。純粹に攻撃ダメージの強化などが可能なため、戦闘などでは中心になりやすいはずですが。

一方で、魔法の習得数は系統と魔導書のルールによって制限されています。これは、全ての魔法から自由に習得を可能にしてしまうと、幾つかの「使いやすい魔法」だけを優先して習得する傾向になり、魔法使いのキャラクターが画一化すると考えたためです。また、わかりやすく強力な魔法に対するコスト面での調整という意味合いもあります。なお、各スペルの名称については、できるだけ個性を排除できるよう単純な英語（または造語）で設定しています。魔導書などの存在も含めて、「スペルリストにある通りの名前の呪文が幻想郷に存在している」という設定を行っているのではなく、「似たような効果のある呪文をルール上扱うための名前を付けて分類しているだけであり、魔法を使用するための方法は使い手それぞれで異なる。魔導書も一般論を記しているだけで、どのように実現するかは使い手の工夫次第」としておきます。キャラクター毎に味付けしたい場合は、GMとプレイヤーの間で相談した上で名前を変えるなどして下さい。

原作では魔理沙やパチュリー、アリスといった魔法使いの使う術にあたる。原作での扱いを見る限り、それぞれの術者毎に流儀があり、1つの「魔法」という系統で分類できるものではないが、千幻抄では便利な「魔法の呪文」を多数設定し、どのような術が得意かは呪文の選び方で決定する形式を取っている。

8.1 魔法に関するルール

8.1.1 魔法の習得

2.6「能力と特技」の通り、規定のコスト分の能力コストを消費して習得または成長することができる。

魔法のスペルの習得は、系統毎に制限されている。8.2「魔法スペルリスト」に記述されている通り、魔法の系統は「戦闘系」「精神系」「治癒系 + 生物系」「肉体操作系」「物体操作系」「幻覚系」「魔法操作系」「知覚系」「精霊系」の9つに分けられている。

「戦闘系」のスペルは、[魔法]を習得していればどのキャラクターも習得可能となる。

残りの8系統については、対応する[魔道書]を所持している系統のスペルしか取得できない。[魔道書]は、初めて[魔法]を習得した時点で3つ選び、持っているものとする。4つめ以降の[魔道書]は、12章「魔法のアイテム」として取得する。

[魔法]のスペルを習得する際は、レベル毎に、習得可能な系統のスペルから4つ選んで習得できる。習得可能な系統のスペルを全て習得してしまい、習得不可能な状況になった場合は単純にそれ以上スペルを習得できなくなるため、計画的に[魔道書]を取得するよう注意すること。

8.1.2 魔法の発動条件

[魔法]のスペルの発動には、数文程度の長さの詠唱（言語は自由だが、一つの言語を決めて使用する者が多い）と両手での印が必要になる。詠唱は明確に声を出さなければならず、何らかの理由で音の封じられた領域では発動できない。また、どちらか一方でも腕が塞がっている状態では発動を行えない（片手には軽い物を持っていても良い）。対象とするキャラクターや物体、あるいは範囲が効果範囲内であり、かちこれらを術者自身の視覚で捉えているか、位置を正しく把握していなければならない。条件が満たされていれば、「{知性}+[魔法]Lv」を判定値として発動判定を行える。

8.1.3 発動にかかる時間

特に書かれていない限り、10秒程度の時間があれば1つのスペルの発動を行うことができる。戦闘シーンであれば、1ターンに1つのスペルを使用できる。

8.1.4 抵抗判定

スペルの説明で「精神抵抗を行う」と書いてあった場合、対象は「10+[術者の魔法]Lv+達成値×2の十の位」を目標に{意志}+抵抗で判定を行い、失敗した場合にはスペルの解説通りに効果を受

ける。(例えば、[魔法]Lv4のキャラクターが[スリープ]をかけて、達成値26を出した場合、抵抗目標値は $10+4+5=19$)精神抵抗以外の場合も、抵抗判定の目標値は同じようにして求める。

術者が事前に3分以上集中した場合、抵抗目標値に+5できる。集中している間はその場を動かすことができない。

「抵抗を行う」と明記されていないスペルについても、かけられる相手に拒否する意志があれば、同様のルールで精神抵抗を行って効果があるか否かを決定してよい。但し、キャラクターを対象とするスペルであるか否かに注意すること。

8.1.5 儀式魔法

十分な準備をすることで、スペルの発動を行う際の判定値を増すことができる。4時間準備をする毎に判定値に+1のボーナスを得られる。最大で+5まで。準備からスペルの発動までは連続して行わなければならない、6時間を超えると1時間毎に消費霊力に+2する。また、儀式の準備には相応の物品が必要となる。魔法使いであればこれらの物品は常備していると見なし、財産の消費として扱う。達成値ボーナス+1ごとに50銭(0.5円)の財産を消費すること。

8.2 魔法スペルリスト

各スペルの詳細なルールを示す。リストはまず戦闘系スペルを五十音順に、続いてその他の系統のスペルを系統の五十音順、スペル名の五十音順に並べている。

データの読み方は以下の通り。

スペル名：「**スペル名**」の形式で記している。

目標値：発動判定の目標値。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

消費霊力：発動判定時に消費する霊力。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

効果範囲：範囲の意味は個々のスペルによる。通常は発動可能な距離を示し、範囲に効果を及ぼす場合は“/”以下に記している。

持続時間：効果を現す時間。「一瞬」や「永続」の場合、能力の効果は解除されない。

スペルの解説：スペルの効果に関する詳細なルールを記している。

「常在化」と書かれた効果は、[妖術]として習得したスペルを「妖術の常在化」したときの効果を示す。

8.2.1 戦闘系

戦闘系スペルの習得には[魔導書]を必要としない。戦闘系スペルは[妖術]として習得できないことに注意。また、多くのスペルではスペルカードに設定したときの扱いが他のスペルと異なる。

スペルの名前は「マジックミサイル」などを意識した単純なものを設定しており、攻撃の具体的なイメージもこれらの名前に縛られるわけではない。GMとの間で誤解などが生じない限り、自由に名前を変更してもよい。

シールド			
目標値：16	消費霊力：4	効果範囲：30m	持続時間：10分

攻撃を防ぐ魔法の盾を生成する。

- 対象は本来の DP に加えて、回避およびガードと弾幕への効果に対してのみ使用できる追加の DP を「[魔法]Lv × 1.5(切り上げ)」に等しい数だけ得る。
- 追加 DP の使用に関しては対象の自由となる。通常の DP と組み合わせ使用しても構わない。
- 追加 DP はイニシアティブには全く影響しない。
- [シールド][防護]を重ねてかけた場合、多い方を適用し、少ない方を破棄する。(追加が残り DP4 の時に追加 DP6 の [シールド] をかけると追加 DP は 6 になるが、追加 DP3 の [シールド] をかけた場合は効果を発揮しない)
- 常在化：不可(戦闘系スペルは [妖術] として習得できない)

ディバインド

目標値：20

消費霊力：8

効果範囲：術者

持続時間：一瞬

一時的に、魔法により強力な武器を生成する。

- [魔法] による「近接攻撃」として扱う。DP 消費数に上限はない。「前衛と後衛」の制限を受けない。達成値が目標値を超えていれば発動し、身体+【近接攻撃】を判定値にして命中判定ができる。近接攻撃を行う際の、接近のための回避判定は必要ない。
- ダメージは { 身体 } + ([魔法]Lv)D を基準とし、「[魔法]Lv ÷ 2 (端数切り上げ)」D の追加ダメージが生じる。グレイズを消費して威力を上昇させるときは近接攻撃のルールに従い「グレイズ 1 点あたりダメージ+1」であることに注意。
- 武器を装備していなくても使用できる。
- [精霊] によって付与しない限り、属性を持たない。
- スペルカードを設定した場合、スペルカードルールの「近接攻撃」の項と同様に判定値への修正と追加ダメージ、および対象数の増加を受ける。霊力消費は「スペル」の項と同様に修正される(展開型では半減、消費型では霊力消費無し)。
[ディバインド] のダメージ増加は追加ダメージであることに注意。
- 常在化：不可(戦闘系スペルは [妖術] として習得できない)

ナパーム

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：視界

持続時間：一瞬

魔法により強化した弾幕を放つ。

- [魔法] による「弾幕」として扱う。通常のスペルと同様に最大 3D までで発動判定を行い、成功すれば「弾幕」攻撃が発生する。
- 通常の [魔法] による「弾幕」に対して、ダイスプール減少+1、ダメージ+2。
- [精霊] によって付与しない限り、属性を持たない。
- スペルカードを設定した場合、発動判定の判定値を+2/+3(展開型)または+5(消費型)する。さらに、[ナパーム] による増加に加えて、スペルカードルールの「弾幕」の項と同様に DP 減少とダメージへの修正を受ける。霊力消費は「スペル」の項と同様に修正される(展開型では消費半減、消費型では霊力消費無し)。
- 常在化：不可(戦闘系スペルは [妖術] として習得できない)

バスター

目標値：25

消費霊力：15

効果範囲：視界

持続時間：一瞬

魔法により強化し、さらに範囲も拡大したショットを放つ。

- [魔法]による「ショット」として扱う。DP消費数に上限はない。複数の敵に攻撃可能で、「前衛と後衛」のルールの特典を受けない。達成値が目標値を超えていれば発動、この達成値をそのまま命中判定に用いる。
- DP消費は、「判定に用いるダイス数×(対象数+1)÷2」となる。(これは「追加する一体毎にダイス数の半分だけダイスプールを追加で消費」と同じ事)
- 「[魔法]Lv÷2(端数切り上げ)」Dの追加ダメージが生じる。
- [精霊]によって付与しない限り、属性を持たない。
- スペルカードを設定した場合、スペルカードルールの「ショット」の項と同様に判定値への修正と追加ダメージを受ける。霊力消費は「スペル」の項と同様に修正される(展開型では半減、消費型では霊力消費無し)
[バスター]によるダメージの上昇は追加ダメージであることに注意。また、「拡大」のスペルカードには設定できない。
- 常在化：不可(戦闘系スペルは[妖術]として習得できない)

ミサイル

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：視界

持続時間：一瞬

魔法により強化したホーミングを放つ。

- [魔法]による「ホーミング」として扱う。通常のスペルと同様に最大3Dまでで発動判定を行った後、「ホーミング」と同様にDPを消費して対象数および達成値を決める。
- 「[魔法]Lv÷2(端数切り上げ)」Dの追加ダメージが生じる。
- [精霊]によって付与しない限り、属性を持たない。
- スペルカードを設定した場合、発動判定の判定値を+2/+3(展開型)または+5(消費型)する。加えて、スペルカードルールの「ホーミング」の項と同様に、攻撃の達成値への修正と追加ダメージを受ける。霊力消費は「スペル」の項と同様に修正される(展開型では消費半減、消費型では霊力消費無し)
[ミサイル]によるダメージの上昇は追加ダメージであることに注意。また、「拡大」のスペルカードに設定することは不可。
- 常在化：不可(戦闘系スペルは[妖術]として習得できない)

レーザー

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：視界

持続時間：一瞬

魔法により強化したショットを放つ。

- [魔法]による「ショット」として扱う。DP消費数に上限はない。「前衛と後衛」のルールの特典を受けることに注意。達成値が目標値を超えていれば発動、この達成値をそのまま命中判定に用いる。
- 「[魔法]Lv÷2(端数切り上げ)」Dの追加ダメージが生じる。
- [精霊]によって付与しない限り、属性を持たない。
- スペルカードを設定した場合、通常の効果とは異なり、スペルカードルールの「ショット」の項と同様に判定値への修正と追加ダメージ、あるいは対象数の増加を受ける。達成値が目標値を超えていれば発動し、霊力消費は「スペル」の項と同様に修正される(展開型では半減、消費型では霊力消費無し)
[レーザー]によるダメージの上昇は追加ダメージであることに注意。
- 常在化：不可(戦闘系スペルは[妖術]として習得できない)

ワイドショット

目標値：18

消費霊力：7

効果範囲：視界

持続時間：一瞬

魔法によりショットの攻撃範囲を拡大する。

- [魔法]による「ショット」として扱う。DP消費数に上限はない。複数の敵に攻撃可能だが、「前衛と後衛」のルールの制限を受けることに注意。達成値が目標値を超えていれば発動、この達成値をそのまま命中判定に用いる。
- ダイスプール消費は、「判定に用いるダイス数 × (対象数+1) ÷ 2」となる。(これは「追加する一体毎にダイス数の半分だけダイスプールを追加で消費」と同じ事)
- [精霊]によって付与しない限り、属性を持たない。
- スペルカードを設定した場合、スペルカードルールの「ショット」の項と同様に判定値への修正と追加ダメージを受ける。霊力消費は「スペル」の項と同様に修正される(展開型では半減、消費型では霊力消費無し)。
「拡大」のスペルカードには設定できない。
- 常在化：不可(戦闘系スペルは[妖術]として習得できない)

8.2.2 幻覚系

イリュージョン

目標値：18

消費霊力：5/7

効果範囲：30m

持続時間：10分

幻影を作り出す。

- 直径([魔法]Lv × 2)mの幻影を作る。目に見える幻影を作り出しているのだから、視覚的に見ることができ者全てに効果を及ぼす。
- 精神抵抗か、{知性}+ 感知 等で対抗して見破れる。
- [サウンド]を習得している場合、消費を7にして1回の発動判定で同時に発動することができる。
- 幻影かどうか見分けようとした者は{知性}+ 感知 で[イリュージョン]の達成値と対抗判定を行い、成功すれば見破れる。もちろん、幻影に触ろうとした場合など、現実との齟齬を明らかに発見した時点で幻影であることを見破ってよい。
幻影が不自然さを伴う場合、GMは状況によって見破る判定にボーナスを与えても良い。
- 幻影を見破っても幻影は消滅しない。幻影だと理解した者(教えられた場合も含む)は精神抵抗を行い(戦闘中であれば1ターンに1回)成功すれば以後幻影の影響を無視できる。
- 幻影は同じパターンの動きを繰り返す。あるいは、集中している限り自由に動く。
- 術者の知っている映像を作り出せる。あるいは、単調な映像ならば勝手に作り出してよい。複雑な物を幻影として作るのであれば、GMは適当な判定を課してもよい。
- 幻影を用いて判定が必要な行動を再現させる場合(例えば攻撃を行うなど。もちろん、実際にダメージを与えることはないが、気付いていない相手には回避判定をさせる可能性がある)、術者は集中したまま(他の攻撃行動は取れない)その動作をイメージしなければならない。このため、{知性}+【GMが選ぶ適切なスキル】か{知性}+ イメージ の低い方で判定する。戦闘中であれば、DPを消費する。
- 常在化：不可

インビジビリティ

目標値：18

消費霊力：6

効果範囲：接触

持続時間：10分

対象の姿を透明化させる。

- 対象者を透明にする。透明化した者を視覚によって発見することはできなくなる。聴覚で存在がわかるが、場所を特定するには(透明になっている者の 隠密 の達成値)+5以上の達成値を得なければならない。透明化している場合、スキルを習得していなくても 隠密 0レベルでの判定を行える。

- 透明になっている者への「ショット」「近接攻撃」は-5のペナルティーを受ける。「ホーミング」は-3。「弹幕」に対しては、透明化しても効果はない。
- 透明化したキャラクターが攻撃行動を行うと、その時点で透明化が解除される。
- 透明化したキャラクターが近接攻撃を行う場合、攻撃されるキャラクターも含め、攻撃側の「隠密」の達成値（判定を行わなくても、判定値に等しい達成値で成功していると思なす）に対して{感覚}+感知で対抗判定を行う。成功したキャラクターでなければ、「警戒してはいるが攻撃に気付かなかった場合の不意打ち」として扱い、防御行動に-5のペナルティーを受ける。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。
- 常在化：姿を発見されにくくする。特に常在化を解かない限り、視覚によって発見されるかどうかの判定において、「隠密」や「追跡」の判定に+[インビジビリティ]Lvのボーナスを得る。

サイレンス

目標値：18 消費霊力：5 効果範囲：30m 持続時間：10分

指定した範囲内での音を封じる。

- 直径（[魔法]Lv × 2）mの範囲で音を封じる。範囲内では音が発生せず、外からの音も聞こえない完全な無音となる。
- この範囲内では、聴覚に関わる判定を行うことはできない。また、範囲内にある音を聞こうとする聴覚に関わる判定も実行できない。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。
- 常在化：不可

サウンド

目標値：18 消費霊力：5/7 効果範囲：30m 持続時間：10分

本来存在しない音を作り出す。

- 作れる音の大きさは、最大で「開けた屋外で（[魔法]Lv ÷ 4）km届く」程度。
- 精神抵抗か、{知性}+感知等で対抗して見破れる。
- [イリュージョン]を習得している場合、消費を7にして1回の発動判定で同時に発動することができる。
- 幻影かどうか見分けようとした者は知性+感知で[サウンド]の達成値と対抗判定を行い、成功すれば見破れる。音が不自然さを伴う場合、GMは状況によって見破る判定にボーナスを与えても良い。
- 幻の音を見破っても幻影は消滅しない。幻影だと理解した者（教えられた場合も含む）は精神抵抗を行い（戦闘中であれば1ターンに1回）成功すれば以後音の影響を無視できる。
- 音は同じパターンを繰り返す。あるいは、集中している限り自由に動く。複雑な音を作るのであれば、GMは適当な判定を課してもよい。
- 術者の知っている音を作り出せる。あるいは、単調な音ならば勝手に作り出して良い。
- 常在化：不可

ディスプレイ

目標値：16 消費霊力：4 効果範囲：接触 持続時間：1時間

対象の姿を別のものに見せかける。

- 衣装や体型などを全く別のものに見せかけることができる。装飾品の1つなどに至るまで、細かいが意見を指定できる。幻覚で見た目を変えているだけであり、実際の姿は全く変わっていないことに注意。
- 大きさは（[魔法]Lv ÷ 2切り上げ）倍が上限、（[魔法]Lv ÷ 2切り上げ）分の1が下限。

- 変装の精密さが問題になる場合、{知性}+ イメージ での判定を行い、達成値を用いて出来を考慮する。特定の物を再現するわけではないが美しさが問題になるような場合は{感覚}+ イメージ での判定を行う。状況により他のスキルでの代用も可能とする（持っている指輪の外観なら 工作 / 金属、猫に変装するときの可愛らしさなら 自然知識 / 動物知識 など）。
- 幻影かどうか見分けようとした者は{知性}+ 感知 で [イリュージョン] の達成値と対抗判定を行い、成功すれば見破れる。もちろん、幻影に触ろうとした場合など、現実との齟齬を明らかに発見した時点で幻影であることを見破ってよい。
幻影が不自然さを伴う場合、GM は状況によって見破る判定にボーナスを与えても良い。
- 幻影を見破っても幻影は消滅しない。幻影だと理解した者（教えられた場合も含む）は精神抵抗を行い（戦闘中であれば1ターンに1回）成功すれば以後幻影の影響を無視できる。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。
- 常在化：自分自身の姿を偽ることができる。[ディスプレイ]3Lv ごとに1つ、姿を決定すること。但し、同程度の大きさの姿しか指定できない。1ターン集中することで、選んだ姿のどれかに変装できる。見破れるか否かの判定は、通常通り [ディスプレイ] の達成値を求め、{意志}+(抵抗)または{感覚}+(感知)で対抗判定する。

ファンタズム

目標値：18

消費霊力：6

効果範囲：接触

持続時間：10分

対象のキャラクターや存在は音を立てなくなる。

- ([魔法]Lv ÷ 2) 人（切り上げ）の対象に幻覚を与える。幻覚は直接対象の感覚に送り込まれるため、対象以外には全く影響を与えない。
- DP 消費は、「判定に用いるダイス数 × (対象数+1) ÷ 2」となる。（これは「追加する一体毎にダイス数の半分だけダイスプールを追加で消費」と同じ事）
- 幻覚は全ての感覚に有効で、術者の指定で対象の本来の感覚を完全に無効にすることもできる。例えば、冷たい泥水を飲んでいる相手に「温かくて美味しいスープを飲んでいる」と錯覚させることも可能。
- 幻覚は同じパターンを繰り返す。あるいは、集中している限り自由に換えられる。
- 術者の知っている感覚の幻覚を作り出せる。あるいは、単調な幻覚なら勝手に作り出して良い。複雑な幻覚を作るのであれば、GM は適当な判定を課してもよい。
- 対象は精神抵抗を行い、成功すれば影響を受けない。また、影響下にあるキャラクターは、ダメージを受けるたびに再度抵抗判定を行える。
- 幻覚かどうか見分けようとした者は{知性}+ 感知 で [イリュージョン] の達成値と対抗判定を行い、成功すれば見破れる。もちろん、触覚を伴わない幻覚に触ろうとした場合など、現実との齟齬を明らかに発見した時点で幻覚であることを見破ってよい。
幻覚が不自然さを伴う場合、GM は状況によって見破る判定にボーナスを与えても良い。
- 幻覚を見破っても幻覚は消滅しない。幻覚だと理解した者（教えられた場合も含む）は精神抵抗を行い（戦闘中であれば1ターンに1回）成功すれば自分への [ファンタズム] の効果を打ち消せる。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。
- 判定が必要な行動を再現する場合は、[イリュージョン] と同等に扱う。
- 常在化：不可

ミュート

目標値：20

消費霊力：8

効果範囲：30m

持続時間：10分

対象のキャラクターに直接幻覚を送り込み、感覚を“上書き”する。

全ての感覚に対して有効な幻覚を作り出せる。

- 対象は音を立てなくなる。対象者の声の他、足音や衣擦れなど、対象の立てる音全てが消える。透明化した者を聴覚によって発見することはできなくなる。

- 付随して、対象は詠唱や発声が必要な能力を使用できなくなる。
- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。
- 判定が必要な行動を再現する場合は、[イリュージョン] と同等に扱う。
- 対象は精神抵抗を行い、成功すれば影響を受けない。
- 常在化：姿を発見されにくくする。特に常在化を解かない限り、聴覚によって発見されるかどうかの判定において、**隠密** や **追跡** の判定に+[ミュート]Lv のボーナスを得る。

8.2.3 精神系

エモーション

目標値：16 消費霊力：4 効果範囲：30m 持続時間：30分

対象のキャラクターの感情を操作する。

- 対象は精神抵抗し、失敗すると術者の望む感情を押しつけられる。「どのような感情を押しつけるか」は、[魔法] 1Lv ごとに1つの単語かキーワードを指定して習得できる。
- 術者は「感情を押しつけられた影響として何をしたくなるか(あるいは、したくなくなるか)」を決定できる。これは、押しつけようとしている感情と矛盾せず、「をしたい」といったように簡潔に表現できる範囲までとする。
GM は感情と影響の間の関連が不明瞭であればその場で棄却してもよい。
- 効果を受けている対象は、感情とその影響に逆らって行動する場合、すべての行動の判定値に-([エモーション]の達成値の十の位)のペナルティを受ける。
- 妖術として習得する場合、「感情」は最初に習得した時に1つだけ指定し、レベルが上がっても単一の感情しか押しつけられない。異なる感情を与える[エモーション]を習得したい場合、別の妖術として習得すること。妖術の場合、([エモーション]Lv ÷ 2 切り上げ) 体までの対象に影響できる。DP 消費は、「判定に用いるダイス数 × (対象数+1) ÷ 2」となる。
- 常在化：常在化を解く事を宣言していない限り、術者の周囲半径([エモーション]Lv) m 以内のキャラクターは、対応する感情を抱きやすくなる。数値的な影響はないが、GM は NPC の反応などを決める際にこの能力の効果を考慮すること。

コンフュージョン

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：30m 持続時間：1時間

対象を混乱させ、意味のない行動を取らせる。

- 対象は精神抵抗し、失敗すると思考能力を失って全く意味のない支離滅裂な行動を取る。
例) うわごとをつぶやき続ける
例) 自分が手に持っているものが何かわからず悩み続ける
プレイヤーが決められるなら任せてしまって構わないが、適切でないと判断したり時間がかかるようなら GM が決めてしまってよい。戦闘中であれば、基本的には無力化されると考えること。
- 影響下にあるキャラクターは、ダメージを受けるたびに再度抵抗判定を行える。
- PC など飛行できる者は墜落しない。
- 常在化：不可

スリープ

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：30m 持続時間：1時間

催眠の魔法。複数の対象を同時に眠らせることができる。

- ([魔法]Lv ÷ 2 切り上げ) 体までの対象を眠らせる。
- DP 消費は、「判定に用いるダイス数 × (対象数+1) ÷ 2」となる。
- 対象は精神抵抗し、失敗すると 1 時間眠る。通常的手段で起こすことができるほか、ダメージを受けた場合は自動的に目覚める。
- PC など飛行できる者は墜落しない。
- 戦闘中の場合、眠りに落ちたターンは行動前に起きてもそのターンの行動を失う。また、眠ったターンは攻撃行動前に起きてもそのターンの攻撃行動を失う。
- 常在化：周辺半径 ([スリープ]Lv)m で眠っている者がいる場合、その眠りを深くする。
常在化を解く事を宣言していない限り、例えば物音に気付くなどして目を覚ますかどうかの判定に (-[スリープ]Lv) のペナルティを与える。また、疲れている者は眠っている可能性が高くなる。(いずれもルールでは明確な規定のない状況のため、具体的な判定は GM による。少なくとも、この効果でデータを持つキャラクターが判定無しに眠ることはない)(一方、データを持たない一般人などは、通常ならば眠らずに起きているところを判定で眠っている可能性が出るようにするなど、状況に応じて考慮するとよい)

チャーム

目標値：18

消費霊力：7

効果範囲：30m

持続時間：1 時間

対象を魅了し、術者の指示に従わせることができる。

- 対象は精神抵抗し、失敗すると効果時間の間は術者の命令に自発的に服従する。「術者のことが大切であり、従うべきだと考えている」という程度で、自殺を強要したりすることはできない。
- 影響下にあるキャラクターは、ダメージを受けるたびに再度抵抗判定を行える。
- 常在化：出会った相手に魅力的な印象を与えて、反応を良くする。
常在化を解く事を宣言していない限り、[チャーム]を習得している者の意を尊重する。交渉の判定を行う場合、判定値に+[チャーム]Lv のボーナスを得る。(脅迫などの場合も [チャーム]を常在化している者の印象はより強くなるので、同様のボーナスを得る)動物を使役する場合などでも同様のボーナスを得る。また、例えばランダムに攻撃対象が決まる場合などは、[チャーム]を常在化している者は優先的に対象から外れる。PC 間の場合は、交渉判定などを除いて特に効果をルール上は規定しないが、特に理由がなければ良い印象を持つとしてロールプレイする方が望ましい。(理由があれば無理に従う必要はない)

テレパシー

目標値：16/20

消費霊力：4/2

効果範囲：視界*

持続時間：10 分

対象に思考を送り届ける。

- 話すのと同じ速度で言葉による思考を伝えられる。30 秒以内であれば消費は 2 で済む。この場合維持はできない。
- よく知っている人物であれば、視界外でも目標値 20 で思考を届けられる。但し、対象のいる方角(8 方位程度の精度でよい)を把握していなければならない。
- 直後に判定不要で [マインドリード] を使用して、相手が意識的に思い浮かべた思考を遠距離から読むこともできる。これは受け入れている相手にしか行えない。
- 半分の消費(切り上げ)で判定無しに維持できる。
- 常在化：特に能力を使わず、自分の思考を相手に送ることができる。周囲半径 ([テレパシー]Lv)m 以内で、所在がわかっている対象であれば、好きな数の相手に話す速度で言葉を送ることができる。対象以外のキャラクターがこの言葉を聞き取ることはできない(送る言葉は表層思考なので、[マインドリード]をかけられた場合などはこの限りではない)。

フォーゲット			
目標値：18	消費霊力：5	効果範囲：30m	持続時間：1時間/永続
<p>対象に一時的な記憶喪失を起こさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 対象は精神抵抗し、失敗すると術者が指定する内容を1つ忘れる。「全て」のような指定はできない。 1時間おきに[フォーゲット]の達成値に対して精神抵抗し、成功すれば思い出す。 3時間が経過した時点で記憶を思い出ししていなければ、永続的に忘れてしまう（もちろん、内容によっては再度「知る」ことはあり得る）。 スキル1個、あるいはスペル1つを指定しても良い。この場合、抵抗に失敗した対象は、そのスキルが0Lvであるとして扱う。スキルと組み合わせた[妖術]は使用不能になる。抵抗 回避 感覚 は指定できない。 この使用法の場合、対象は3時間後に必ず記憶を取り戻す。 ダメージを受けるたびに再度抵抗判定を行える。 常在化：周囲のキャラクターの記憶に残らなくなる。 術者の姿や声を認識できなくなってから30秒後に{知性}+ 抵抗 で目標値(10+[フォーゲット]Lv)の判定を行い、失敗するとそのとき術者と会っていた記憶（最終的にはGMが定めるが、目安として術者と会っていた、または術者を目撃したという記憶と、術者の発言や行動、外見や印象などの記憶）を失う。一度この判定を行って影響の無かった記憶には2回以上影響しない。 術者はこの能力が効果を発揮しない対象をその都度選択してもよい、 (特に、処理の煩雑さなどの問題から、PC間については、記憶に残るか否かが重要な場面を除いて、毎回この能力を適用することは推奨しない。また、「忘れ去られてしまう」ことを特徴にしたいのであれば、PC間やコネクションの有無を基準に「常在化の効果が及ばない相手」をプレイヤーが自発的に選択するとよい) 			

マインドリード			
目標値：16	消費霊力：4	効果範囲：30m	持続時間：10分
<p>対象の思考を読む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 対象は精神抵抗し、失敗するとそのときの思考や感情を読み取られる。 [魔法]Lv4で記憶を読める(発動判定値に-3)。[魔法]Lv6で深層意識まで探れる(発動判定値に-6)。 常在化：対象のキャラクターの思考を読む。 術者が視認できる相手に対し、宣言することで表層思考を読むことができる。対象は{意志}+(抵抗)で目標値(10+[マインドリード]Lv)に対し抵抗を試みても良い。この抵抗は無意識に行われ、自分の思考が読まれていることを感知することはできない。一度抵抗に成功した相手に対しては、30分の間は思考を再度読むことができない。 			

8.2.4 精霊系

精霊系のスペルは、[属性使い]の能力を[魔法]として使用する。使用可能な属性は、対応する属性の[精霊]のスペルを習得することで追加でき、[属性使い]で対応する各能力を個別のスペルとして習得する。但し、[属性使い]そのものと比較してコストなどの面で劣る。

覚醒			
目標値：下記参照	消費霊力：下記参照	効果範囲：下記参照	持続時間：下記参照
<p>使役可能な属性の[覚醒]を使用する。</p>			

- [精霊]で習得している属性の[覚醒](119ページ参照)を使える。属性毎に分ける必要はなく、[覚醒]を習得していれば、[精霊]を習得している限り全ての属性の[覚醒]を使用できる。
- [生成]を習得している場合、[覚醒]の対象とする物体を[生成]してから[覚醒]させる、という手順を、[覚醒]のみを使用することで行ってもよい。
(この場合、精霊の召喚などを行っているとは解釈してもよい)
- [覚醒]体は対応する属性の追加能力を9章「属性使い」のルール通りに使用できる。使用可能な追加能力は、[覚醒]を発動させた時点で選ぶ。対応する属性で使用可能な追加能力から1つを自由に選んでよい。
- ルールは9章「属性使い」の項を参照。
- 発動までに10分かかる。その間詠唱を続けなければならない。
- 目標値と消費霊力は[属性使い]本来の場合を参照するが、目標値+3、消費霊力1.5倍(切り上げ)とする。
- 常在化：精霊系スペルは[妖術]として習得できない。

広域効果

目標値：下記参照 消費霊力：下記参照 効果範囲：下記参照 持続時間：下記参照

使役可能な属性の[広域効果]を使用する。

- [精霊]で習得している属性の[広域効果](120ページ参照)を使える。属性毎に分ける必要はなく、[広域効果]を習得していれば、[精霊]を習得している限り全ての属性の[広域効果]を使用できる。
- ルールは9章「属性使い」の項を参照。
- 発動までに10分かかる。その間詠唱を続けなければならない。
- 目標値と消費霊力は[属性使い]本来の場合を参照するが、目標値+3、消費霊力1.5倍(切り上げ)とする。
- 常在化：精霊系スペルは[妖術]として習得できない。

消滅

目標値：下記参照 消費霊力：下記参照 効果範囲：下記参照 持続時間：下記参照

使役可能な属性の[消滅]を使用する。

- [精霊]で習得している属性の[消滅](120ページ参照)を使える。属性毎に分ける必要はなく、[消滅]を習得していれば、[精霊]を習得している限り全ての属性の[消滅]を使用できる。
- ルールは9章「属性使い」の項を参照。
- 発動までに10分かかる。その間詠唱を続けなければならない。形を指定する判定の所要時間も10分とする。
- 目標値と消費霊力は[属性使い]本来の場合を参照するが、目標値+3、消費霊力1.5倍(切り上げ)とする。
- 常在化：精霊系スペルは[妖術]として習得できない。

生成

目標値：下記参照 消費霊力：下記参照 効果範囲：下記参照 持続時間：下記参照

使役可能な属性の[生成]を使用する。

- [精霊]で習得している属性の[生成](121ページ参照)を使える。属性毎に分ける必要はなく、[生成]を習得していれば、[精霊]を習得している限り全ての属性の[生成]を使用できる。
- ルールは9章「属性使い」の項を参照。

- 発動までに 10 分かかる。その間詠唱を続けなければならない。形を指定する判定の所要時間も 10 分とする。
- 目標値と消費霊力は [属性使い] 本来の場合を参照するが、目標値+3、消費霊力 1.5 倍 (切り上げ) とする。
- 常在化：精霊系スペルは [妖術] として習得できない。

精霊

目標値：－ 消費霊力：－ 効果範囲：－ 持続時間：－

特定の属性を持つ精霊を従えている。対応する属性の [属性使い] が使用可能になる。

- 属性毎に異なるスペルとして習得する。対応する属性の [属性使い] が使用可能になる。但し、[属性使い] の各能力は個別に習得する必要がある、かつ本来の [属性使い] に比べて幾つかの制約が生じる。
- 習得していると、魔法による攻撃行動に属性を追加できる。スペルカードに設定する場合、属性を加えるのであれば、あらかじめ設定しておくこと。
- [属性付与] [武器生成] は魔法では使用できないことに注意。また、[覚醒] した存在に使用させるのでない限り、追加能力も使用できない。
- 常在化：精霊系スペルは [妖術] として習得できない。

偏向

目標値：下記参照 消費霊力：下記参照 効果範囲：下記参照 持続時間：下記参照

使役可能な属性の [偏向] を使用する。

- [精霊] で習得している属性の [偏向] (123 ページ参照) を使える。属性毎に分ける必要はなく、[偏向] を習得していれば、[精霊] を習得している限り全ての属性の [偏向] を使用できる。
- ルールは 9 章「属性使い」の項を参照。
- 発動までに 10 分かかる。その間詠唱を続けなければならない。
- 目標値と消費霊力は [属性使い] 本来の場合を参照するが、目標値+3、消費霊力 1.5 倍 (切り上げ) とする。
- 常在化：精霊系スペルは [妖術] として習得できない。

流動

目標値：下記参照 消費霊力：下記参照 効果範囲：下記参照 持続時間：下記参照

使役可能な属性の [偏向] を使用する。

- [精霊] で習得している属性の [流動] (123 ページ参照) を使える。属性毎に分ける必要はなく、[流動] を習得していれば、[精霊] を習得している限り全ての属性の [流動] を使用できる。
- ルールは 9 章「属性使い」の項を参照。
- 発動までに 10 分かかる。その間詠唱を続けなければならない。
- 目標値と消費霊力は [属性使い] 本来の場合を参照するが、目標値+3、消費霊力 1.5 倍 (切り上げ) とする。
- 常在化：精霊系スペルは [妖術] として習得できない。

8.2.5 知覚系

アラート			
目標値：16	消費霊力：4	効果範囲：100m	持続時間：6時間
<p>範囲を超えて侵入してきたものがある場合、その存在を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 範囲に侵入してきた存在（キャラクターや生物、何らかの理由で動く物体など）がある場合、術者はその方向と数、大体の大きさを知ることができる。 反応する対象は、大きさの下限を術者が決定する。あるいは、「術者やその所有物への明確な敵意があるもの」としても良い。後者の場合はGMが最終的に判断する。 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。 常在化：術者の周囲半径（[アラート]Lv）mに侵入した者がいる場合、その事実を知ることができる。発見する対象が隠密行動を取っている場合、{身体}+ 隠密 と[アラート]の判定値との対抗判定になる。 			
クレアヴォヤンス			
目標値：16	消費霊力：5	効果範囲：下記参照	持続時間：10分
<p>物理的な障害を無視して遠くの様子を見ることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 効果時間の間、範囲内の自由な場所を視点として周囲の光景を見ることができる。暗闇の影響を受けない。 術者の[魔法]Lvに対して「テレポート距離表」を参照する。これが[クレアヴォヤンス]の範囲になる。 一度作り出した「視点」は、最大で（[魔法]Lv × 5）m/sの速度で移動できる。 「視点」がある場所では「能力が働いている」と見なすが、通常の知覚判定では感知できない。[照妖][識闘結界][ディテクション]等の場合、達成値を比較し、これらのスベルの達成値が上回れば感知される。[アナライズ]を使用された場合、[アナライズ]の達成値が上回れば、[クレアヴォヤンス]を用いて視点を飛ばしていることが露呈する。 常在化：不可 			
ディテクション			
目標値：16	消費霊力：4	効果範囲：視覚	持続時間：30分
<p>効果を発揮している能力や魔力の存在を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 効果を発揮している能力や、魔力を持つアイテムは、視覚的に光を放って見えるようになる。隠されていない限り、発見に判定は要らない。これは「魔力を光として知覚している」と言える状態で、実際に魔力が光を放つわけではなく、術者にしか見えない。現実には光ではないため、術者の感覚を阻害する（例えば、本来淡い光を放っているものと区別がつかなくなる、等）ことはない。 暗闇などに影響されないが、合計で「[魔法]Lv × 50(cm)」を越える他の物体（固体）によって遮蔽されるため、厚い壁の奥に物理的に隠されている場合は知覚判定を要する。 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。 常在化：魔力を感知する際の{感覚}+ 感知 判定に[ディテクション]Lvのボーナスを得る。 			
トランスサウンド			
目標値：16	消費霊力：5	効果範囲：下記参照	持続時間：10分
<p>遠くへ自分のいる場所から音を届ける。あるいは、自分のいる場所に音を届ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> [魔法]Lv × 200mの範囲で、1点を指定する。場所がわかっていれば視界外でもよい。 			

術者の位置で聞こえる音を、指定した別の点を中心とする半径（[魔法]Lv × 2）m 以下の空間（広さは術者が指定できる）に届ける。範囲内のキャラクターや生物、機械などは、届けられた音を術者の位置で聞くのと全く同様に感知できる。

この効果は「術者が実際に聞いているか」に依存せず、例えば術者の聴力が何らかの理由で阻害されていても影響を受けない。また、術者が気付かないような小さな音もそのまま伝達するため、より聴力の良いキャラクターはそのような音に気付く可能性がある。

指定した空間の外側では、音は聞こえない。

- あるいは、[魔法]Lv × 200m の範囲で、1 点を指定し、指定した点で聞こえる音を、術者の周囲半径（[魔法]Lv × 2）m 以下の空間（広さは術者が指定できる）に届ける。聞こえる音の扱いは音を遠くに届ける場合と同様に扱う。
- 「指定した一点」がある場所では「能力が働いている」と見なすが、通常の知覚判定では感知できない。[照妖][識閻結界][ディテクション]等の場合、達成値を比較し、これらのスベルの達成値が上回れば感知される。[アナライズ]を使用された場合、[アナライズ]の達成値が上回れば、[トランスサウンド]が使用されていることが露呈する。
- 音を再生している範囲は通常通り能力が働いており、知覚判定などで知覚される可能性がある。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。
- 常在化：不可

プレコグニション

目標値：18

消費霊力：4

効果範囲：視界

持続時間：10 分

未来について断片的な予知を行う。

- 対象を指定してかける場合、その対象に起こりうる出来事について、断片的なキーワードやイメージを GM が与える。
- 場所を指定する場合、その場所についてキーワードやイメージを得られる。
- 何らかの占いをを行いながら使用することもできる。この場合、可能であれば、GM はその占いに基づいて予知を与えても良い（例えば、タロットのアルカナとその位置など）。
- このスベルで得られる予知はその時点でのものであり、確定的な出来事ではない。
- 情報を得るためには準備を含めて 10 分の時間が必要。
- 特に予知を行う代わりに、戦闘シーン中に使用する事もできる。この場合、1 回の攻撃行動で発動することができ、効果時間の間、術者は DP 回復に+1 のボーナスを得る。
- シナリオ次第では扱いが面倒になる可能性があるため、GM は習得を認めなくてもよい。
- 常在化：術者が何か重要な物品に触れたり、重要な場所へ行ったり、重要な人物と出会ったとき、GM は [プレコグニション] の判定を行わせて良い。キャラクターは判定を行うか拒否するか選択できる。

判定を行った場合、霊力を 2 点消費する。GM は達成値に応じて断片的なイメージ、言葉、白昼夢などの形で情報を与えてよい。これは将来起こりうる出来事の暗示を与える。

強い感情や魔力が関わっている場合、GM は適当な目標値で精神抵抗を行わせても良い。失敗すると精神的な影響（混乱、朦朧、あるいは感情に支配される、など）を受けたり、疲労や負傷を受ける場合がある。GM は致命的でない範囲で決定すること。

レトロコグニション

目標値：18

消費霊力：4

効果範囲：接触

持続時間：10 分

過去の事実や関連する事柄について断片的なイメージや情報を得る。

- 対象を指定してかける。物品であれば、使用者についての情報や過去に使用された「大きな」出来事、その際の使用者の感情、あるいは物品の周囲で起きた事柄について知ることができる。達成値に応じて GM が効果を決定すること。
- 場所を指定する場合、その場所で過去に起こった出来事について断片的なイメージや情報を得られる。

- キャラクターに対してかけた場合、そのキャラクターの過去や経験した大きな出来事等について情報を得られる。
- 強い感情や魔力が関わっている場合、GMは適当な目標値で精神抵抗を行わせてもよい。失敗すると精神的な影響（混乱、朦朧、あるいは感情に支配される、など）を受けたり、疲労や負傷を受ける場合がある。GMは致命的でない範囲で決定すること。
- 情報を得るためには準備を含めて10分の時間が必要。
- 常在化：術者が何か重要な物品に触れたり、重要な場所へ行ったり、重要な人物と出会ったとき、GMは[プレコグニション]の判定を行わせてよい。キャラクターは判定を行うか拒否するか選択できる。
判定を行った場合、霊力を2点消費する。GMは達成値に応じて断片的なイメージ、言葉、白昼夢などの形で情報を与えてよい。これは過去にあった出来事について暗示を与える。
強い感情や魔力が関わっている場合、GMは適当な目標値で精神抵抗を行わせてもよい。失敗すると精神的な影響（混乱、朦朧、あるいは感情に支配される、など）を受けたり、疲労や負傷を受ける場合がある。GMは致命的でない範囲で決定すること。

8.2.6 治癒系+生物系

キュアー

目標値：18

消費霊力：7

効果範囲：接触

持続時間：一瞬

病気や毒の影響などを治す。また、一部の能力による影響を取り除くことができる。

- HPの減少以外の影響を持つ怪我や病気、毒などの治療に関しては、「ダメージと霊力」の項にある通りGMの裁量によるので、[キュアー]による効果についてもGMが適宜決めること。適当に目標値を設定し、[魔法]レベルを考慮したうえで、完全に治癒したり、治癒までにかかる時間が短縮したり、段階的に回復（ペナルティを設けていた場合、緩和するなど）したり、といった効果を与えればよい。
目安として、
 - ひきはじめの風邪：目標値16で治癒
 - ねんざや大きな出血：目標値20で治癒、目標値18で治りが早くなる
 など。
- 対象に働いている能力による効果のうち、対象者が解除に同意している能力がある場合、選んだ1つの能力と比較して、達成値で勝っていればその効果を打ち消すことができる。当然、「対象にその能力が働いている」ことを術者が知らない能力は指定できない。
- 達成値が足りない場合は、[キュアー]の達成値の1.5倍（切り上げ）とそれぞれの能力の達成値を比べ、前者の方が大きければ、差の分だけ後者の達成値を減らす。この場合、効果範囲などは再計算しないが、以後の抵抗目標値に関しては減少した値を使う。
- 常在化：術者以外で病気や怪我、毒の影響下にあるキャラクターは、術者が1日に8時間以上周囲にいる場合、病気や毒の進行や治療の判定に+[キュアー]Lvのボーナスを得る。

クリーチャー

目標値：20+

消費霊力：5

効果範囲：接触/下記

持続時間：6時間

生物や死霊を召喚し、使役する。

- 動物・鳥類・虫&甲殻類・両生&爬虫類・魚・死霊の中から習得時に選ぶこと。
- 召喚できる大きさと数は、「（[魔法]Lv）mを一辺とする正方形に収まる範囲」までとする。小さな生物を召喚する場合、この範囲内に収まる群れを召喚しても良い。
召喚されたタイミングで、生物は少なくとも1体が術者の手に接触した状態で出現する。生物は範囲の平面上に並んで出現する（高さ方向に複数の生物が出現することはない）。
- 召喚する場所は、その生物が生存可能な場所であればならない。明らかにその生物が存在しないよう

な環境では、目標値に+5する。この裁定はGMが行う。

- このスペルで召喚を行えるのは、現実世界に存在する程度までとする。
- 種類の指定は可能だが、極めて限定的な指定を行った場合(特殊な種を一つ指定する、など)は+5の修正を受ける。GMは場合によってはより目標値を上げたり、指定自体を却下してもよい。(このスペルはある程度はプレイヤーの生物学的な知識に依存してしまうので、GMは一般常識とゲーム的な有用性を考慮して裁定すること。あまり生物学的に細かいことを言い出した場合はすぐに却下して良い)
- 死霊の場合は、飛行が可能であり、魔法の効果を持たない限り物質と干渉せず、会話は不可能、人間並みの知性を持ち、視覚と聴覚のみを持つ、として扱う。
- 召喚された生物は、効果時間の間術者の指示に従う。あまり細かい指示を与えることはできない。知能を著しく上げるわけではないので、生物が認識できる内容をGMが判断して決める。群れの場合は散らばって一つの行動に従事させても良いが、それぞれの個体の能力はかなり限られることに注意。
- 召喚された生物は戦闘を行えない。弾幕攻撃を回避することはできず、一回の「弾幕」で完全に散らされてしまう。生物による攻撃を行いたいのであれば、「ショット」などの弾としてこのスペルを応用している、等のように設定すること。
- 常在化：使役可能な動物の中から、3Lv毎に1匹、あるいは「30cmを一辺とする正方形に収まる範囲の群れ1つ(常にまとまって行動する)」を常に使役可能。常在化を行ったときにどのような動物かを決めること。基本的に同じ個体が使役される(万一死亡したりした場合は新しく使役しても良いが、意図的に殺すなど悪質な場合は、GMの判断で使役可能な動物を恒久的に1匹分失う場合もある)。この動物は人間の子供程度の知性を持つ。その他の能力はその動物に応じ、特殊能力やPCと戦えるほどの戦闘能力は持たない。

センスオーラ

目標値：16

消費霊力：4

効果範囲：下記

持続時間：一瞬

周辺の生物や妖怪の存在を感知する。

- 術者を中心に半径([魔法]Lv × 5)mの範囲にいる生物や妖怪を感知できる。但し、[破魔結界]などで魔法が遮断されている場合、[破魔結界]等の達成値を越えない限り、その部分は範囲から除外される。
- 対象が[チェンジ]を使用して無生物に化けていた場合、達成値で勝たなければ感知できない。
また、対象が[変身]を使用している無生物に化けていた場合、対象は精神抵抗を行い、成功すれば感知されなくなる。
- 生物の種類を指定した感知も可能で、指定されなかった種族や種類は除外される。
- あるいは対象を指定してかけることを選んでも良い。この場合、効果範囲は30mとする。この場合、対象の種族や生物としての種類、大まかな健康状態、感情などがわかる。
- 対象が[チェンジ]を使用していた場合、達成値で勝たなければ[チェンジ]によって変身している状態が正しいと解釈してしまう。また、対象が[変身]を使用していた場合、対象は精神抵抗を行い、成功すれば術者は[変身]している状態が正しいと解釈してしまう。
- 常在化：術者の周囲半径([センスオーラ]Lv × 2)mに生物がいる場合、**感覚/魔力**の判定(通常は目標値18)に成功すれば、それらのおおよその大きさと方向を知ることができる。相手が隠密行動を取っている場合、**忍び/隠密**との対抗判定。術者は任意に常在化を解いて効果を発揮しないことにしても良い。

チェンジ

目標値：18

消費霊力：7

効果範囲：接触

持続時間：1時間

対象を別の生物に変える。

- 変身できる姿は妖怪などを除いた「現実存在する生物」に限られる。特殊な能力は持たない。性別などの指定は可能で、例えば「黒猫の雌」は可能だが、個体ごとの特徴は再現できない。
- 一方で、変身した生き物として自然な程度の個体差を持ち、生物種毎に毎回固定される。例えばある妖

獣が猫に変身する場合、変身できる猫の姿は固定となり、その生き物の個体差を見分けられる人物が見れば他の猫と区別することは可能とする。

- 大きさは ([魔法]Lv ÷ 2 切り上げ) 倍が上限、([魔法]Lv ÷ 2 切り上げ) 分の 1 が下限。指定した生物や物品の大きさがこの範囲に含まれない場合、上限または下限まで大きさだけが変更されてしまう。これにより、例えばハツカネズミに変身しようとして体長が 30cm のハツカネズミになってしまう、といったことが起こる。
- 妖怪には変身できない。人間に変身することは可能。
- 妖力などの特殊な能力を得ることはできない。目安として、現実世界での動物が持っている能力の程度だけを取得できる。物体に化けた場合、質感や手触りは騙せても、実際に固くなったりしているわけではない。また、例えば吸血コウモリに化けた場合、飛行能力や超音波による感覚を得ることができ、血を吸うこともできるが、これは自然な食事であって [吸血] の妖術ではない。
- 効果を受け入れない対象は精神抵抗を行い、成功すれば影響を受けない。
- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。
- 常在化：[チェンジ]1Lv ごとに 1 つ、あらかじめ決めた別の人物や動物、物体の姿を取ることができる。常在化を習得した際や妖術 [チェンジ] のレベルを上げた際に姿を決定すること。大きさの制限は通常通り発動する場合と同様。攻撃行動の代わりに 1 ターン集中することで、選んだ姿に変身できる。

トランスファー

目標値：16

消費霊力：2(+)

効果範囲：30m

持続時間：一瞬

霊力を他人に譲渡する。

- 発動時に、術者は本来の霊力消費 2 に加えて ([魔法]Lv) までの霊力を追加で消費する。対象は追加で消費された分の霊力を得る。
- スペルカードに設定した場合、消費軽減効果は本来の霊力消費 2 点に対してのみ有効。
- 「拡大」のスペルカードに設定した場合、対象ごとに個別に霊力を消費して譲渡すること。
- 常在化：術者を除く周囲半径 ([トランスファー]Lv)m のキャラクター 1 人は、霊力の自然回復が 10 分に 2 点となる。睡眠の場合は 2 時間で最大値まで回復。この能力を使用する場合、術者の霊力は自然回復しない。効果範囲内に連続して入っていなければ効果はない。

ヒール

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：一瞬

怪我や疲労などの HP の消耗を回復させる。

また、スペルカードの HP も回復できる。

- 対象のキャラクターの HP を ([魔法]Lv × 5) だけ回復させる。スペルカードが展開中であれば、本人の HP ではなく、展開中のスペルカード HP を治癒してもよい。
- 気絶しているキャラクターの場合、HP が 1 以上に回復していれば、「HP を回復する代わりに気絶から回復させる」ことを選んでも良い。
- 「拡大」のスペルカードに設定した場合、対象とするキャラクター 1 人あたり、本人の HP が展開中のスペルカードの HP かどちらかしか回復対象を選べない。
- 常在化：術者の周囲半径 ([ヒール]Lv)m にいる術者以外のキャラクターは、HP の自然治癒が 1 時間に 2 点となる。効果範囲内に連続して入っていなければ効果はない。

8.2.7 肉体操作系

エクステンド			
目標値：16	消費霊力：5	効果範囲：30m	持続時間：10分
<p>対象のキャラクターの特定の特性値を上昇させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 特性値ごとに習得すること。対応する特性値に「([魔法]Lv ÷ 2 切り上げ)+1」に等しいボーナスを与える。 • HP、霊力、DP 上限、DP 回復数は再計算しない。 • 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。 • スペルカードで「拡大」を設定した場合のボーナスは「[魔法]Lv ÷ 2 (切り上げ)」とする。 • 常在化：不可 			
デフネス			
目標値：18	消費霊力：6	効果範囲：30m	持続時間：10分
<p>対象のキャラクターの聴力を働かなくする。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 対象のキャラクターは精神抵抗し、失敗すると耳が聞こえなくなる。 • 聴覚に関連した行動は全く不可能。戦闘など五感を使う行動は-3のペナルティを受ける。 • 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。 • 常在化：不可 			
パラライズ			
目標値：18	消費霊力：5	効果範囲：30m	持続時間：6時間
<p>対象の生物や妖怪の体を痺れさせ、動けなくする。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 対象のキャラクターは精神抵抗し、失敗すると動けなくなる。意識及び感覚、呼吸などの最低限の生命維持には影響しない。 • 動けなくなった対象はその姿勢のまま固まり、他人が姿勢を動かすこともできなくなる (体を傷つける場合はその限りではない)。 • 習得時に「石化」「ペトリフィケーション」として習得してもよい。この場合、動けなくなった対象は効果時間の間装備品も含めて石化している。意識及び感覚は持続するが、生命活動は完全に停止状態にあり、呼吸や飲食、睡眠を必要としない。土属性の [覚醒] の効果を受けうるが、単に石像を操作しているのと同等の扱いをする。 • ダメージを受けるたびに再度抵抗判定を行える。 • 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。 • 常在化：不可 			
ブラインド			
目標値：18	消費霊力：6	効果範囲：30m	持続時間：10分
<p>対象のキャラクターの視力を働かなくする。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 対象のキャラクターは精神抵抗し、失敗すると目が見えなくなる。 • 視覚を使う行動は全て-8のペナルティを受ける。何かを見る、何かを読む、といった行動は不可能。 • 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。 			

- 常在化：不可

8.2.8 物体操作系

アニメート			
目標値：18	消費霊力：下記参照	効果範囲：30m	持続時間：6時間
<p>対象の無生物を行動可能にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 対象の無生物を動けるようにし、自律行動可能にする。 対象の動作は、大きさを著しく変えない範囲で設定してよい。例えば、人形など腕や脚となる部位を持つ場合、その部位を使用できる形で動かしてよい。 • 消費霊力は、「5+対象の大きさが1mを越える30cmごとに+1」とする。 • [アニメート]された対象は子供程度の知性を持ち、自律行動が可能となる。 対象は判定値を最大([魔法]Lv × 2)で持つ。但し、後述の通り、[アニメート]する物体の大きさに制限される。力仕事などの判定では、(m単位での大きさ)がボーナスになる。 一方で、隠密など体の大きさが不利になる状況では、(m単位での大きさ)がペナルティになる。 判定は達成値を固定値で「判定値+10」として簡略化すると良い。HPが必要な場合、10+(m単位での大きさ)とする。 • 与えられた判定値で、以下のスキルを習得していると見なし判定を行ってよい：運動 飛行 隠密 感覚 抵抗。 加えて、術者が習得しているスキルを1つ与えることができる。[アニメート]した対象は、そのスキルを用いて行う単純作業(作業手順を術者が具体的に説明できる作業)を行うことができる。例えば、レシピの通りに料理を作る、予め決めておいたとおり大工仕事をする、文書を写す、など。状況に応じた判断が必要な行動や、新しい料理を考えるとといった行動はできない。 判定では[アニメート]した対象の持つ判定値と付与したスキルを使い、判定値は「元の判定値+(付与したスキル)」となる。 移動速度や重量ルールを考える場合も判定値を使用すること。 • 複数の[アニメート](術者が同一の場合も含む)が効果を発揮している場合、最も達成値の高いもののみが有効とする。達成値の低いものも効果は持続していると見なし、達成値の高いものが先に効果を失った場合、次に高いものが有効になる。 • 半分の消費(切り上げ)で判定無しに維持できる。 • 常在化：軽減前の消費霊力が(妖術[アニメート]Lv+2)となる範囲で、常時[アニメート]している物体を所有している。所有できる数は、Lv3を超える3Lv毎に1つ増える(Lv6で2つ、Lv9で3つ)。 			

アポート			
目標値：18	消費霊力：4	効果範囲：下記参照	持続時間：一瞬
<p>自分が頻繁に使っている所有物を手元にテレポートさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> • どの品物をテレポートさせることができるかはGMが決めるが、ほぼ毎日使用あるいは着用しており、他の似た品物と並べたときに区別可能なほど説明できる、といった条件を目安とする。 • 引き寄せる物は両手で持てる範囲のものでなければならない。また、生物や妖怪であってはならない。 • 常在化：不可 			

アンロック			
目標値：16	消費霊力：3	効果範囲：接触	持続時間：一瞬

接触している扉や蓋を開く。あるいは結び目を解く。

- 通常の鍵は発動すれば開く。特殊で複雑な鍵の場合は目標値を上げて良い。
- 門や支え棒程度であれば、単純な鍵でも機能する。扉が塗り固められていたり、扉の代わりに大岩で入り口が塞いであったりする場合は不可能。
曖昧だが、「本来の扉としての機能の範囲内にあるか？」を基準として GM が判断する。
- [ロック] がかかっている場合は、達成値を比べる。達成値で勝てば、[ロック] は解除されて扉が開く。また、達成値が足りない場合は、[アンロック] の達成値の 1.5 倍（切り上げ）と [ロック] の効果の達成値を比べ、前者の方が大きければ、差の分だけ後者の達成値を減らす。
- 常在化：不可

ウォール

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：10分

物体や物理的な存在および効果が通過できない壁を作る。

- 通常の物体は [ウォール] の範囲内に侵入することができず、範囲内から出ることもしない。[ウォール] の境界に物理的には絶対に壊れない壁があるとして扱う。
光や熱を通過可能にするかは術者の選択による。
- 生物や妖怪は精神抵抗を行い、失敗すると効果時間の間 [ウォール] を通過できなくなる。
- 壁は ([魔法]Lv)m を一辺とする立方体に含まれる範囲で作れる。全て範囲内に収まるならば、直方体（立方体）、円柱、球（あるいはドーム）のような閉曲面、あるいはこれらの一部である開曲面として作成可能。便宜上、壁は 1cm 程度の厚さを持つとする。
- 戦闘では、物体を使った攻撃は達成値が [ウォール] の達成値を越えない限り成功しない。
魔法でない武器を用いた射撃攻撃は、[ウォール] の影響を受ける。
[魔法][神術・陰陽術]による攻撃は [ウォール] の影響を受けない。
[属性使い]の場合、攻撃時に [ウォール][バリア]のどちらの影響を受けるかどうか決めてよい。
妖弾化した妖術、および魔法の武器による射撃の場合、[ウォール][バリア]のどちらの影響を受けるかどうか決めておく。これは同じ武器を使っている限り変更できない。
- 物体を用いた「弾幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[ウォール] の達成値の十の位」だけ小さくなる。
- 複数枚の [ウォール] が張られている場合、達成値が最大のもののみ適用する。
- [ウォール] を通過不可能な場合、[ウォール] の外側から内側、あるいは内側から外側へは、近接攻撃を行えない。
- 壁の表面は木の板と同じ程度の摩擦を持つ（急角度でなければ物を乗せてもよい）。
- 光を透過する [ウォール] は透明、光を透過しない [ウォール] は黒とする。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。
- 常在化：不可

ディケイ

目標値：18

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：一瞬（永続）

対象の無生物、あるいは植物（妖怪でない）を弱らせる。

- 直径が [魔法 Lv]m までの物体に有効。効果を受けた無生物（妖怪でない）は朽ち木や柔らかい土程度の強度しかなくなる。どのような効果が発生するかは GM が決めること。
遮蔽ルールに従う場合、[ディケイ] がかった物体は倍のダメージを受ける。
- 生体由来の物体の場合、腐敗する。
- 妖怪でない通常の植物にも有効（GM が決定する）で、効果範囲を腐らせる事ができる。
- 常在化：術者の周囲半径 ([ディケイ]Lv)m の物体は、通常の倍の速さで腐ったり、朽ちたりする。

テレキネシス

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：200m

持続時間：10分

対象の物体を、手を触れずに動かす。

- 持ち上げられる重量は、「{知性}+[魔法]Lv」を用いて重量ルールから決める。動かす速さは、最大で「手で持って振り回す程度まで」とする。
- 適切なスキルを持っていれば、動かした物体を使って作業をすることができる。判定が必要なときには-3のペナルティを受ける。単に力やスピードのみが問題であるならば「{知性}+[魔法]Lv」を用いて判定する。
- 半分の消費(切り上げ)で判定無しに維持できる。
- 常在化：不可

テレポート

目標値：下記参照

消費霊力：下記参照

効果範囲：接触/下記参照 持続時間：一瞬

対象のキャラクターや物品を遠く離れた場所へテレポートさせる。

- 対象のキャラクターや物品をテレポートする。テレポートの距離と使用可能な[魔法]レベル、目標値、消費は「テレポート距離表」の通り。
- 発動の直前、対象のキャラクターは、どこか遠くに引きずられるような感覚を受ける。拒否する意志がある場合、精神抵抗を行い、成功すれば影響を受けない。
- 発動まで5分の準備が必要。但し、移動距離が「[魔法]Lv × 5m」の範囲であれば、他のスペルと同様に1ターンで効果を発揮できる。
- 一度に行えるテレポートは、対象者とその所有物(手で持っている物や身につけている物)まで。
- 転移先が見えているか、テレポート先の位置がはっきりと視覚でイメージできていなければならない。[遠見][クリアヴォヤンス]によって見ている場合は、移動可能な距離を決める時に[魔法]レベルを-3して決める。最終的な決定はGMによるが、よく訪れる場所であるか、あるいは 地域知識 による判定を行う必要がある。
- 常在化：不可

距離	必要レベル	目標値	消費霊力
0.2km	1	16	4
0.5m	2	18	6
1km	3	20	8
2km	4	22	10
5km	5	24	12
10km	6	26	14
15km	7	28	16
20km	8	30	18
+5km	+1Lv	+2	+2

テレポート距離表

リペアー

目標値：18+

消費霊力：6

効果範囲：接触

持続時間：1時間

対象の物体一つを修復する。

- 物体の傷や欠損部分などが新品の時の状態まで戻る。修復できる物体の重さは([魔法]Lv × 2)kgまで。

- 修復が完了するまで1時間かかる。
- 部品や素材が8割程度揃っていないなければならない。複雑な構造を持つものは目標値を増やす。
- 常在化：不可

ロック

目標値：16 消費霊力：3 効果範囲：接触 持続時間：12時間

扉や蓋を閉じ、開かなくする。

- 扉や蓋が開いている場合、このスペルによって本来の機能の通りに閉じる。
- 鍵が付いていない物でも、扉や蓋が張り付くように固定される。加えて、扉や蓋は極めて強固になり、物理的な手段では壊れなくなる。
但し、見た目や手触りについては変化はない。布製のものであれば、普通の布のように動く。(服の合わせ目にかけた場合は脱げなくなるが、防御効果はないとする)
- 扉や蓋から一続きになっている部分にも有効。(たとえば箱全体や壺一つ、部屋一つなど)効果範囲は、術者の[魔法]Lvに対して「テレポート距離表」を参照し、単位をメートルに読み替える。これを直径とする球に収まる範囲で効果を発揮する。
例えば、部屋の扉のみに効果が発揮されている場合、逆側の壁は物理的な手段で通常通り破壊される。
- 効果を発揮している物体(の一部)に対するあらゆる能力は、[ロック]の達成値を越えなければ成功しない。
- 術者は合言葉を決めておいて、開閉を自由に行うことができる。これは術者以外でも合言葉を知っていれば可能。開閉の合言葉は別に設定してよい。
- 扉や蓋としての形状や機能を保っていないなければならない。例えば、枠の部分が破壊されると[ロック]は解除される。他の部分の破壊は影響しない。壺の蓋にかけておいたとして、底を抜いても[ロック]は解除されない。
- 半分の消費(切り上げ)で判定無しに維持できる。
- 常在化：不可

8.2.9 魔法操作系

アナライズ

目標値：18 消費霊力：5 効果範囲：接触 持続時間：一瞬

効果を発揮している能力がどのようなものであるかを知る。

- 対象の魔力を持つアイテムの効果や使い方を知る。または、対象の場所やキャラクター、物体に働いている能力の効果を知ることができる。
- 常在化：術者が接触した物体に対して、{知性}+ 感知/幻想 で目標値20([コンシール]等の効果があればそれ以上)の判定に成功すれば、[アナライズ]の効果適用する。

カウンターマジック

目標値：18 消費霊力：6 効果範囲：30m 持続時間：一瞬

効果範囲内で使用される能力1つを打ち消す。

あるいは、効果範囲内のキャラクターや物体1つ、または場所を対象とする能力1つを打ち消す。

- 対象の能力の達成値と比較し、勝っていれば打ち消せる。
- このスペルは、例外的に防御行動のタイミングで使用可能。
ただし、次の攻撃行動を飛ばす(そのターン攻撃行動していないければ、そのターンの攻撃行動を飛ば

す。攻撃行動していれば、次のターンの攻撃行動を飛ばす)。また、「待機」したターンに使用した場合は、待機の効果を無くし、次のターンの攻撃行動は通常通り行う。

「防御専念」を宣言している場合は使用可能で、「防御専念」の効果を阻害しない。

- 達成値が同値の場合、消される側を「受動側」と見なす。
- 常在化：不可

コンシール

目標値：16

消費霊力：4

効果範囲：接触

持続時間：6時間

効果を発揮している能力や魔力の存在を隠す。

- 対象の効果や魔法的な存在を（感知／幻想）の判定や[ディテクション][センスオーラ][識闘結界]などで感知する場合、[コンシール]の達成値を越えなければ感知できない。
- [コンシール]の対象が[照妖][アナライズ][センスオーラ]等のように正体を感知する能力への対抗判定を行う場合、[コンシール]術者の[魔法]レベルに等しいボーナスを得る。
- [コンシール]自体にも同じ達成値で[コンシール]がかかっていると見なす。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。
- 常在化：術者が能力を使用する際、[コンシール]の達成値に対して{感覚}+ 感知 で対抗して勝たない限り、能力の使用を知覚できない。術者は任意で常在化を解いて効果を発揮しないことにしても良い。能力の対象になった者は通常通り抵抗できるが、「誰かが能力を使った」という事実を知ることができない。但し、[魔法]や[神術・陰陽術]など、明確な呪文の発声や動作を必要とする場合、これらの動作は通常通りに知覚できる。スキルと組み合わせた[妖術]の場合も、対応する動作は通常通り行うため、問題なく知覚できる。スキルと組み合わせた[妖術]で「妖術の偽装」を行った場合、偽装するスキル判定の達成値に+[コンシール]Lvのボーナスを得る。

ディスベルマジック

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：一瞬

対象の、持続している能力の効果を打ち消す。

- 対象の効果の達成値と比較し、勝っていれば消せる。消すことができるのは、魔法や神術・陰陽術、属性使い、妖術など「発動の手順が必要なもの」で、なおかつ達成値と持続時間を持つもののみとする。GMはシナリオの都合などで他に打ち消し可能な効果を設定してもよい。
- 達成値が足りない場合は、[ディスベルマジック]の達成値の1.5倍（切り上げ）と対象の効果の達成値を比べ、前者の方が大きければ、差の分だけ後者の達成値を減らす。この場合、効果範囲などは再計算しないが、以後の抵抗目標値に関しては減少した値を使う。
- 消す対象の効果を特定して使用する場合、その効果が働いていることを知っていなければならない。
- 対象の効果が正確にわからなくとも、位置や効果が働いている対象を指定してかけることで消すことを試みても良い。対象とした場所やキャラクターなどに働いている効果があれば、最も達成値の低いものに[ディスベルマジック]がかかる。
- 常在化：術者が触れた物体に能力の効果が働いている場合、達成値を(10+[ディスベルマジック]Lv)として[ディスベルマジック]の効果適用する。同じ能力に対して2度以上効果を発揮しない。この能力は常に効果を発揮し、自発的に常在化を解くことができない。

バリア

目標値：18

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：10分

魔法などの能力が通過できない壁を作る。

- 全ての能力、及び能力を使った攻撃は達成値が[バリア]の達成値を越えない限り成功しない。魔法の武器による攻撃、幽体の近接攻撃、能力による攻撃は、全て[バリア]の影響を受ける。[魔法][神術・陰陽術]による攻撃は[バリア]の影響を受ける。[属性使い]の場合、攻撃時に[ウォール][バリア]のどちらの影響を受けるかどうか決めてよい。[妖弾]や[妖弾化]した[妖術]および[魔法の武器]による射撃の場合、[ウォール][バリア]のどちらの影響を受けるかどうか決めておく。これは同じ武器を使っている限り変更できない。
- 能力を用いた「弾幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[バリア]の達成値の十の位」だけ小さくなる。
- 幽体化した存在や、能力の影響下にある存在（通常のキャラクターは、能力の有無や常在化した妖術の有無にかかわらず、異境を受けない。また、スペルカードや刻符も影響を受けないとする）は精神抵抗を行い、失敗すると効果時間の間[バリア]を通過できなくなる。
- 壁は([魔法]Lv)mを一辺とする立方体に含まれる範囲で作れる。全て範囲内に収まるならば、直方体(立方体)、円柱、球(あるいはドーム)のような閉曲面、あるいはこれらの一部である開曲面として作成可能。便宜上、壁は1cm程度の厚さを持つとする。
- 複数枚の[バリア]が張られている場合、達成値が最大のもののみ適用する。
- [バリア]を通過不可能な場合、[バリア]の外側から内側、あるいは内側から外側へは、近接攻撃を行えない。
- 壁の表面は木の板と同じ程度の摩擦を持つ(急角度でなければ物を乗せてもよい)。
- 半分の消費(切り上げ)で判定無しに維持できる。
- 常在化：術者を含み、術者の周囲半径([バリア]Lv)mのキャラクターに対して使用される能力の発動判定の達成値はすべて-[バリア]Lvだけ低下する。複数の[バリア]が常在化している場合、レベルが最大のものだけを適用する。この能力は常に効果を発揮し、自発的に常在化を解くことができない。結界などの効果は、この達成値低下を考慮してから適用する。[フォービッド]の常在化が働いている場合、効果は加算して適用する。

フォービッド

目標値：18

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：1時間

対象の能力の使用を封じる。

- 対象のキャラクターは精神抵抗を行い、失敗すると能力の発動が不可能になる。[魔法][神術・陰陽術][属性使い][妖術]による戦闘行動は、全て[能力]Lvを半分(切り上げ)として扱う。「ショット」「ホーミング」であればダメージ決定のダイスが半分(切り上げ)となり、弾幕は半分のレベルを用いて弾幕効果を定める。
- 半分の消費(切り上げ)で判定無しに維持できる。
- 常在化：術者を含み、術者の周囲半径30mのキャラクターが能力の発動判定を行う場合の達成値はすべて-[フォービッド]Lvだけ低下する。複数の[フォービッド]が常在化している場合、レベルが最大のものだけを適用する。この能力は常に効果を発揮し、自発的に常在化を解くことができない。結界などの効果は、この達成値低下を考慮してから適用する。[バリア]の常在化が働いている場合、効果は加算して適用する。

戦闘系					
シールド	目標値：16	霊力：4	範囲：30m	持続：10m	89p
対象のキャラクターに防御用の追加 DP を ([魔法]Lv × 1.5(切り上げ)) だけ与える。					
ディバイド	目標値：20	霊力：8	範囲：術者	持続：一瞬	90p
魔法によって強化した近接攻撃を行う。接近判定を必要としない。					
ナバーム	目標値：16	霊力：5	範囲：視界	持続：一瞬	90p
強化した魔法による弾幕を放つ。DP 減少+1、ダメージ+2。					
バスター	目標値：25	霊力：15	範囲：視界	持続：一瞬	90p
攻撃範囲を拡大し、かつ威力を強化した魔法によるショットを放つ。					
ミサイル	目標値：16	霊力：5	範囲：視界	持続：一瞬	91p
威力を強化した魔法によるホーミングを放つ。					
レーザー	目標値：16	霊力：5	範囲：視界	持続：一瞬	91p
威力を強化した魔法によるショットを放つ。					
ワイドショット	目標値：18	霊力：7	範囲：視界	持続：一瞬	91p
攻撃範囲を拡大した魔法によるショットを放つ。					
幻覚系					
イリュージョン	目標値：18	霊力：5/7	範囲：30m	持続：10分	92p
幻影を生成する。視覚的に見ることができる者全てに影響する。					
インビジビリティ	目標値：18	霊力：6	範囲：接触	持続：10分	92p
対象の姿を透明化させ、視覚によって発見できなくする。					
サイレンス	目標値：18	霊力：5	範囲：30m	持続：10分	93p
直径 ([魔法]Lv × 2) m の範囲で音を封じる。範囲内では音が発生せず、外からの音も聞こえない。					
サウンド	目標値：18	霊力：5/7	範囲：30m	持続：10分	93p
幻の音を生成する。音を聴くことができる者全てに影響する。					
ディスガイズ	目標値：16	霊力：4	範囲：接触	持続：1時間	93p
幻覚を用いて、対象の姿を別の姿に見せかける。					
ファンタズム	目標値：20	霊力：8	範囲：30m	持続：10分	94p
([魔法]Lv ÷ 2) 人の対象に幻覚を見せる。五感全てに望む幻覚を与えることができる。					
ミュート	目標値：18	霊力：6	範囲：30m	持続：10分	94p
対象に音を立てなくさせ、聴覚によって発見できなくする。また、能力の使用にも影響する。					
精神系					
エモーション	目標値：16	霊力：4	範囲：30m	持続：30分	95p
対象に術者の決めた感情を押しつける。感情を無視する行動に-(達成値の十の位)のペナルティーを与える。					
コンフュージョン	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：1時間	95p
対象の思考能力を奪い、滅茶苦茶な行動を取らせる。					
スリープ	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：1時間	95p
([魔法]Lv ÷ 2) 人の対象を眠らせる。					
チャーム	目標値：18	霊力：7	範囲：30m	持続：1時間	96p
対象を魅了し、術者の指示に従わせる。					
テレパシー	目標値：16/20	霊力：4/2	範囲：視界*	持続：10分	96p
対象に話す速度で言葉による思考を伝える。よく知っている人物には視界外でも思考を届けられる。					
フォーゲット	目標値：18	霊力：5	範囲：30m	持続：1時間/永続	97p
対象に一時的な記憶喪失を起こさせ、術者の指定する内容1つを忘れさせる。永続的に忘れる可能性もある。					
マインドリード	目標値：16	霊力：4	範囲：30m	持続：1時間/永続	97p
対象の表層思考や感情を読む。[魔法]Lv に応じて、記憶や深層意識まで探れるようになる。					

図 8.1: 魔法スベル早見表 (その1)

精霊系					
覚醒	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照	持続：表参照	97p
[精霊] を習得している属性について、[属性使い] の [覚醒] を使用できる。					
広域効果	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照	持続：表参照	98p
[精霊] を習得している属性について、[属性使い] の [広域効果] を使用できる。					
消滅	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照	持続：表参照	98p
[精霊] を習得している属性について、[属性使い] の [消滅] を使用できる。					
生成	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照	持続：表参照	98p
[精霊] を習得している属性について、[属性使い] の [生成] を使用できる。					
精霊	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照	持続：表参照	99p
属性毎に異なるスベルとして習得する。対応する属性について、他の精霊系スベルを使用可能になる。					
偏向	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照	持続：表参照	99p
[精霊] を習得している属性について、[属性使い] の [偏向] を使用できる。					
流動	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照	持続：表参照	99p
[精霊] を習得している属性について、[属性使い] の [流動] を使用できる。					
知覚系					
アラート	目標値：16	霊力：4	範囲：100m	持続：6時間	100p
範囲を侵入してきたものがある場合、その方向と数、大体の大きさを知ることができる。					
クレアヴォヤンス	目標値：16	霊力：5	範囲：解説参照	持続：10分	100p
範囲内の自由な場所を視点として、周囲の光景を見ることができる。暗闇の影響を受けない。					
ディテクション	目標値：16	霊力：4	範囲：視界	持続：30分	100p
効果を発揮している能力や魔力などは、光を放っているように見えるようになる。					
トランスサウンド	目標値：16	霊力：5	範囲：解説参照	持続：10分	100p
範囲内で指定した点から、自分のいる場所へ音を届ける。あるいは、自分のいる場所から音を届ける。					
プレコグニション	目標値：18	霊力：4	範囲：視界	持続：10分	101p
対象の人物や物品、場所の未来について、断片的なキーワードやイメージを得る。					
レトロコグニション	目標値：18	霊力：4	範囲：接触	持続：10分	101p
対象の人物や物品、場所の過去について、断片的なキーワードやイメージを得る。					
治癒+生物系					
キュアー	目標値：18	霊力：7	範囲：接触	持続：6時間	102p
病気や毒の影響などを治す。また、一部の能力による影響を取り除く。					
クリーチャー	目標値：20+	霊力：5	範囲：接触/下記参照	持続：10分	102p
習得時に定めた種類の生物、あるいは死霊を召喚し、使役する。					
センスオーラ	目標値：16	霊力：4	範囲：解説参照	持続：一瞬	103p
半径 ([魔法] Lv × 5) m 以内の生物や妖怪を感知する。または、対象の生物や妖怪の健康状態などを知る。					
チェンジ	目標値：18	霊力：7	範囲：接触	持続：1時間	103p
対象を別の生物に変える。妖怪など、現実に存在しない生物には変えられない。					
トランスファー	目標値：16	霊力：2+	範囲：30m	持続：一瞬	104p
霊力を追加消費することで、追加消費した分の霊力を対象に譲渡する。					
ヒール	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：一瞬	104p
対象の HP を ([魔法] Lv × 5) だけ回復する。展開中のスベルカードの HP を回復することもできる。					

図 8.1: 魔法スベル早見表 (その 2)

肉体操作系					
エクステンド	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：10分	105p
特性値毎に習得する。対応する特性値に（[魔法]Lv ÷ 2）のボーナスを与える。HPやDPは再計算しない。					
デフネス	目標値：18	霊力：6	範囲：30m	持続：10分	105p
対象のキャラクターの聴力を働かなくする。					
パラライズ	目標値：18	霊力：5	範囲：30m	持続：6時間	105p
対象の生物や妖怪の体を痺れさせ、動けなくする。					
ブラインド	目標値：18	霊力：6	範囲：30m	持続：10分	105p
対象のキャラクターの視力を働かなくする。					
物体操作系					
アニメート	目標値：18	霊力：解説参照	範囲：30m	持続：6時間	106p
対象の無生物を動けるようにし、自律行動可能にする。					
アポート	目標値：18	霊力：4	範囲：解説参照	持続：一瞬	106p
自分が頻繁に使っている所有物を手元にテレポートさせる。					
アンロック	目標値：16	霊力：3	範囲：接触	持続：一瞬	106p
接触している扉や蓋を開く。あるいは結び目を解く。					
ウォール	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：10分	107p
物体や物理的な存在および効果が通過できない壁を作る。					
ディケイ	目標値：18	霊力：5	範囲：30m	持続：一瞬(永続)	107p
対象の無生物や、妖怪でない植物を弱らせる。					
テレキネシス	目標値：16	霊力：5	範囲：200m	持続：10分	108p
対象の物体を、手を触れることなく動かす。					
テレポート	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：接触/解説参照	持続：一瞬	108p
対象のキャラクターや物品を遠く離れた場所へテレポートさせる。					
リペア	目標値：18+	霊力：6	範囲：接触	持続：1時間	108p
対象の物体を修復する。					
ロック	目標値：16	霊力：3	範囲：接触	持続：12時間	109p
扉や蓋を閉じ、鍵が付いていない物も合言葉を唱えなければ開かないようになる。加えて、物理的な強度も増す。					
魔法操作系					
アナライズ	目標値：18	霊力：5	範囲：接触	持続：6時間	109p
効果を発揮している能力の効果や、魔法のアイテムなどの使い方を知る。					
カウンターマジック	目標値：16	霊力：4	範囲：30m	持続：一瞬	109p
防御行動として使用できる。効果範囲内で使用される/効果範囲内に対して使用される能力1つを打ち消す。					
コンシール	目標値：16	霊力：4	範囲：接触	持続：6時間	110p
効果を発揮している能力や魔力の存在を隠し、感知/幻想の判定や知覚系などのスペルで発見しにくくする。					
ディスペルマジック	目標値：18	霊力：5	範囲：30m	持続：一瞬	110p
効果を発揮している能力1つについて、達成値を比較して勝てれば打ち消す。					
バリア	目標値：18	霊力：5	範囲：30m	持続：10分	110p
魔法などの能力が通過できない壁を作る。					
フォービッド	目標値：18	霊力：5	範囲：30m	持続：1時間	111p
対象のキャラクターは能力の発動が不可能になる。飛行能力や能力による戦闘行動などには影響しない。					

図 8.1: 魔法スペル早見表 (その3)

第9章 属性使い

自然界に存在する力を扱うための能力です。原作でのチルノなど、主に妖精達の能力をルール化するためにデザインされていますが、レティや幽香など、一部の妖怪（ルール上は怪異として設定していますが）にとっても重要な能力です。

（余談ですが、「属性使い」という名称がルール内の用語に対して直接的過ぎるという印象もあるかと思います。「精霊使い」といった単語を使用してしまうと、妖精そのものを従えている印象になってしまうため、ルール内の用語でわかりやすいようにこの名称を選びました。幻想郷の中で実際に「属性使い」という単語が使われている、という設定が背景にあるわけではありません。原作などを見ても、単に「妖精の能力」や「の能力」（個人名など）として呼ばれていると思われます。）

属性使いには基本能力と追加能力の2つが設定され、さらに属性使いと組み合わせて妖術を取得することが可能になっています。

基本能力は、自然界に対応する物体を作り出したり、動かしたりするなど、直接自然の力を操作する能力としてデザインしました。そのため、どのように応用するかはプレイヤーの工夫に依存する部分が大きく、その意味では使いにくい能力と言えます。「何が起こるか」を判断しやすいように、かなり詳細な記述になっていますので、GMはプレイヤーの望む使い方を汲み取って結果を判断するようにして下さい。ルールは「極端に便利であったり、強力すぎたりする効果が起こらないように」書かれていますので、ルールに矛盾しない範囲であれば、かなり自由な扱いを認めてしまっても構いません。

追加能力は、もう少し応用範囲が広がるように、いくつか基本能力のみでは使用できない能力を、魔法等と完全に重なってしまわないように設定してみました。神術・陰陽術と同じように、ほとんどが戦闘以外での応用を考えて設定されています。

妖術との組合せも、応用範囲を広げるために設定したものです。GMはかなり大雑把なイメージであっても、妖術と属性使いの組合せを認めてしまっても構いません。

属性使いは、魔法や神術・陰陽術と比べてコスト的に有利になっています。生起属性ルールもコスト的な優遇策の1つです。応用の難しさを補うためでもあります。戦闘時の攻撃力などはかなり上げやすくなっているはず。また、妖精や怪異といった種族で取得コストを下げられますので、能力レベルが上がりやすい傾向はさらに強くなっています。単純に戦闘で活躍できるキャラとして属性使いを使用しても良いでしょう。

[属性使い]は、妖精や一部の妖怪などが持つ自然そのものを操る能力として設定している。直接自然現象を操ることができるが、どのように役立てるかは工夫に委ねられる部分が多い。また、幾つか追加能力として応用的な使用方法を習得することもできる。

9.1 属性使いに関するルール

9.1.1 使用する特性値

[属性使い]の能力は、特に妖精などにとっては生来の能力であり、方法を理解して使うものではなく、より感覚的なものであるとする。このため、[属性使い]の使用に際しては、{知性}ではなく{感覚}を使用することもできる。{知性}と{感覚}のどちらの特性値を使用するかは、[属性使い]習得時に決めること。複数の属性の[属性使い]を習得していても、全ての属性で同じ特性値を使う。

9.1.2 属性使いの発動条件

片手が動かせれば、[属性使い]のスペルの発動は自由に行える。対象とするキャラクターや物体、あるいは範囲が効果範囲内であり、かちこれらを術者自身の視覚で捉えているか、位置を正しく把握していなければならない。条件が満たされていれば、「{知性}or{感覚}+[属性使い]Lv」を判定値として発動判定を行える。

9.1.3 発動にかかる時間

特に書かれていない限り、10秒程度の時間があれば1つのスペルの発動を行うことができる。戦闘シーンであれば、1ターンに1つのスペルを使用できる。

9.1.4 属性使いの習得

2.6「能力と特技」の通り、能力コストを消費して習得し、レベルを上げることで習得する。

属性使いのスペルのうち、基本能力に分類されているスペルは、特にコストを必要としない。1つの属性の[属性使い]を習得すれば、その属性に関して基本能力のスペルを全て使うことができる。

一方で、追加能力に分類されているスペルの習得は、属性によって制限されている。キャラクターは、最初にある属性の[属性使い]を習得した時点で1つの追加能力を選んで習得できる。以降は能力コスト2点を支払う毎に1つ選んで習得することができる。同じ名前の追加能力でも、属性が異なっていれば別の能力と見なす。

9.1.5 生起属性

属性は6章「属性」のルールにある通り「生起属性」を持ち、[属性使い]の習得に影響する。

ある属性の[属性使い]を習得した時点で、「生起属性」に設定されている[属性使い]から一つ選ぶこと。この属性の[属性使い]を習得するコストは、各Lvで-4される。(妖精のボーナス「コストを求めるときに1つ低いLvとして扱う」とは違うので注意)

このボーナスを得られるのは、成長後の[生起属性の属性使い]Lvが「[生起元の属性使い]Lv-3」Lvになるまでとする。例えば、[属性使い/水]5Lvを習得していた場合、生起属性として冷気・木・風から1つを選ぶことができる。例えば風を選んだ場合、[属性使い/風]の習得コストは、2Lvに上昇させるまでは標準のコストより4点少なくなる。

習得している複数の属性の生起属性を重複させた場合でも、生起属性によるコストの軽減は複数回重ならない。[属性使い/水]と[属性使い/闇]の生起属性を両方共に冷気に設定していても、コストは4点しか軽減されない。

9.1.6 抵抗判定

スペルの説明で「精神抵抗を行う」と書いてあった場合、対象は「10+[属性使い]Lv+達成値×2の十の位」を目標に意志+ 抵抗 で判定を行い、失敗した場合にはスペルの解説通りに効果を受ける。(例えば、[属性使い/風]4Lvのキャラクターが[阻害]をかけて、達成値26を出した場合、抵抗目標値は10+4+5=19)精神抵抗以外の場合も、抵抗判定の目標値は同じようにして求める。

術者が事前に3分以上集中した場合、抵抗目標値に+5できる。集中している間はその場を動くことができない。

9.1.7 妖術との組み合わせ

[属性使い]を習得している場合、スキルと同様に、[属性使い]と組み合わせで[妖術]を習得することができる。組合せを行う場合、[属性使い]Lvが組み合わせる[妖術]Lv以上でなければならない。[属性使い]Lvが[妖術]Lvを下回る場合、[妖術]Lvを[属性使い]Lvで代用する。また、[属性使い]と組み合わせる限り、人間であっても[妖術]を習得できる。

組み合わせた[妖術]は[属性使い]に用いる特性値(知性または感覚)のどちらか選択した方で判定でき、判定値に+1の修正を得る。

[属性使い]と組み合わせた[妖術]は該当する属性を持ち、属性ルールに従って抵抗などの修正が適用される。(その属性を弱点属性として持っているキャラクターは抵抗判定値-3、同属性を持っているキャラクターは抵抗判定値+3)

[属性使い]と組み合わせた場合、発動の瞬間に「生成」で決められた存在が出現する。これによって、少なくとも能力を受けた対象は、どの属性の[属性使い]の能力を使用したのか推測することができる。これらの生成物はすぐに消滅してもよいし、残っているとしてもよいが、ごく小さなもので他の影響は殆ど無いとする。(例えば、炎であれば火の粉や炎の瞬間のひらめき程度で、燃え広がったりし

大きさ	必要レベル	目標値	消費霊力
50cm	1	16	1
1m	2	18	2
2m	3	20	4
5m	4	22	6
10m	5	24	8
15m	6	26	10
20m	7	28	12
25m	8	30	14
+5m	+1Lv	+2	+2

図 9.1: 属性使いの大きさ表

ない) 基本的には演出効果なので、GM とプレイヤーが相談して決めること。[妖術] のイメージに演出効果が上手く合わず、属性が推測できないほどかけ離れているのであれば、GM はそれらを却下してもよい。

9.1.8 基本能力の効果範囲

[属性使い] の基本能力では、効果を及ぼすことのできる範囲 (大きさ) と必要レベル、および発動判定の目標値と消費霊力を決める際、以下の表を参照する。

効果範囲は「大きさ」を 1 辺とした立方体に収まる範囲で術者が決定してよい。詳細な形などは個々の能力に依存する。また、使い方や能力によっては目標値や消費霊力が変更される場合もある。

9.1.9 効果範囲からの回避

[属性使い] の効果範囲に巻き込まれた者は、その範囲から離脱を試みることができる。但し、固形物の [生成] の場合は、一瞬で発生するわけではないため、範囲からの離脱は判定無しで成功すると見なしてよい。([生成] の解説にある通り、術者は発動判定の目標値に +5 することで生成にかかる時間を一瞬に短縮できる。この場合、以下のルールの通りに「効果範囲からの回避」を行う必要がある。)

[属性使い] のスペルの効果範囲から離脱を試みる場合、回避の目標値は「能力の達成値+大きさ (m)」となる。大きさは最小の辺 (あるいは直径) の長さを取る。より詳細な処理を行いたいのであれば、範囲の縁までの最短距離を考慮すること。成功すれば効果範囲を免れたことになる。当然、壁などの障害が無く、そこまでの移動が自由にできなければならない。

9.2 属性使いスペルリスト

各スペルの詳細なルールを示す。リストは基本能力と追加能力をそれぞれスペル名の五十音順に並べている。

データの読み方は以下の通り。

スペル名：「**スペル名**」の形式で記している。

目標値：発動判定の目標値。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

消費霊力：発動判定時に消費する霊力。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

効果範囲：範囲の意味は個々のスペルによる。通常は発動可能な距離を示し、範囲に効果を及ぼす場合は“/”以下に記している。

持続時間：効果を現す時間。「一瞬」や「永続」の場合、能力の効果は解除されない。

スペルの解説：スペルの効果に関する詳細なルールを記している。

9.2.1 基本能力

基本能力は、ある属性の [属性使い] を習得した時点で全て使用可能となる。

覚醒			
目標値：表参照*	消費霊力：表参照*	効果範囲：接触/表参照	持続時間：6時間
<p>属性ルールの「生成」で定義された存在を行動可能にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 対象の無生物を動けるようにし、自律行動可能にする。 対象の動作は、大きさを著しく変えない範囲で設定してよい。 大きな物体の一部にかけるなど、特に形を指定しなかった場合、人型のシルエットをとる。人形の素体のような物で、「頭、胴、手足（指）」がわかる程度であり、手足を用いて物理的な動作を行うことができる。具体的な形を指定したければ、[生成] や [流動]、あるいはその他の手段で形を用意すること。 例外として、木や花、茂み、映像、影などはそのままの形で [覚醒] させられる。 目標値や消費霊力は「属性使いの大きさ表」を参照する。但し、消費霊力は最低で4とする。 永続的でない自分の [生成] 物にかける場合は消費霊力は半分となる。 [覚醒] された対象は自律行動が可能で、全ての判定値を最大「[属性使い] Lv × 2」で持つ。但し、後述の通り、判定値は [覚醒] する物体の大きさに制限される。 力仕事などの判定では、(m 単位での大きさ) がボーナスになる。一方で、隠密 など体の大きさが不利になる状況では、(m 単位での大きさ) がペナルティになる。 判定は達成値を固定値で「判定値+10」として簡略化するとよい。HPが必要な場合、10+(m 単位での大きさ) とする。 対象が行える判定は、運動 隠密 感覚 抵抗。例外として、風の場合は 飛行、水の場合は 水泳 を持つ。 加えて、術者が習得しているスキルを1つ与えてもよい。この場合、[覚醒] した対象は、そのスキルを用いて行う単純作業（作業手順を術者が具体的に説明できる作業）を行うことができる。例えば、レシピの通りに料理を作る、予め決めておいたとおり到大工仕事をする、文書を写す、などが可能。状況に応じた判断が必要な行動や、新しい料理を考えるとといった行動はできない。付与したスキルを用いた判定の場合、判定値は「元の判定値+（付与したスキル）」となる。 風や炎、光、闇、映像は物を持つことができないし、水は流れで物を運ぶことはできても持つことはできない。これらに関しては、「何が動いているか」をもとにGMが判断する。 人間の子供程度の知能を持ち、術者の命令に従うNPCとして扱う。本来感覚器官を備えていない物体 			

でも、人間と同様の五感を備えているとする。

感情はなく、発声は不可能で通常の会話はできない。術者とのみテレパシーによる会話が可能。普通に声が届く範囲を目安とする。

- [覚醒]した存在は戦闘を行えない。回避はできず、弾幕攻撃を自動回避することもない。
- [覚醒]した存在は、術者の指示（事前に条件を指定して指示しておいてもよい）で、術者の習得している追加能力のうち同じ属性のものを1回だけ使用できる。能力の対象は、発動する時点で[覚醒]した存在が認識していればよい。

判定には術者の判定値・DPを用いる。さらに、発動のタイミングで術者は霊力を消費する。[覚醒]に使用した霊力の分だけ消費霊力を軽減してよい。

戦闘時には、術者の能力の発動と見なして「能力の発動はターンあたり1回」のルールに従うが、術者は他の戦闘行動と同時に指示を出しても構わない。

追加能力の発動後、残りの効果時間にかかわらず、[覚醒]の効果も終了する。

- 大きさの下限は、大きさの修正を行う前の判定値に依存する。目安として、(判定値×10)cmの大きさが下限になる。従って、「砂粒ほどの大きさで判定値10の覚醒物」等を作ることにはできない。小さな物体を[覚醒]する場合、この制限に従って[覚醒]した対象の判定値を低くすること。
- 効果が終了したとき、対象はそのままの形で残る。物理的な強度は本来のものに戻るため、崩れてしまうこともある。最初に[覚醒]を使用したときの消費霊力を再度消費することで、判定無しに効果時間を6時間延長してもよい。
- 固体である場合、大きく形を変えることはできない。固体でないものは、元の姿と不定形の姿（通常その物体が存在しているときの姿）をとることができる。
- [覚醒]した存在は、[流動][偏向]に対しては[覚醒]の達成値を越えない限り影響を受けない。固体の場合、元の形を変えられると行動を阻害される。身体部位が無くなった場合を想定してGMが判断すること。

広域効果

目標値：表参照

消費霊力：表参照

効果範囲：表参照*

持続時間：1時間

広範囲に属性に応じた影響を及ぼす。

- 術者を中心に「広域」で定義された現象を発生させることができる。極端な効果は及ぼせず、具体的な効果は、数値的には規定しない。GMが適宜判断すること。
- 範囲は直径が[属性使い]大きさ表の20倍の円状の領域になる。高さが必要な場合、幻想郷の範囲内では無限に伸びているとしてよい。(天候を操作するものもあるので、大体「雲の高さまで」としておく)。
- 消費霊力を再度消費することで、判定無しにさらに1時間延長してもよい。
- 属性の強弱関係にある[広域効果]が重なった場合、達成値を比べる。強い属性の達成値が勝てば、弱い属性の[広域効果]を打ち消して強い属性の[広域効果]が働く。

消滅

目標値：表参照

消費霊力：表参照

効果範囲：30m/表参照

持続時間：一瞬/永続

対応する属性が「優位属性」の関係にある（対応する属性に対して「弱い」）属性の、「生成」によって定義されたものを、消去する。

- 「属性使いの大きさ表」で決まる範囲内について、対応する存在を消去できる。
- 範囲の縁まで、術者から30m以内であればよい。
- 対象物が自然の存在であった場合、発動に成功すれば消滅する。
- 対象物が、何らかの持続している能力によって生成されている場合、[消滅]の達成値が生成している能力の達成値を越えなければ消去できない。
- 誰かの持ち物に対してかける場合は、持ち主が精神抵抗を行える(手に持って自由に動かせる、あるいは身につけているもの。触れている程度では持ち物と見なさない)。

- 消滅させられる部分の形は、球状か直方体状のどちらかで、いずれの場合も正確な形ではなく若干のこぼこがある。
- 弱い [消滅] を連続して使用し、工具の代わりに使うことも出来る。この場合、目標値 16 で判定し、霊力 3 点消費する。これで 1 時間の作業を行うことが出来る。普通に工具を使うよりも速く、精度も良い。彫刻 などの達成値に「+ [属性使い] Lv」の修正を得られる。
- 属性使いの追加能力や、属性使いと組み合わせた妖術が効果を発揮している場合、その属性に対して「優位属性」の関係にある属性の [消滅] を使用することで、これらの能力の効果を解除できる。対象の効果の達成値と比較し、勝っていれば能力の効果は消滅する。また、達成値が足りない場合は、[消滅] の達成値の 1.5 倍（切り上げ）と対象の効果の達成値を比べ、前者の方が大きければ、差の分だけ後者の達成値を減らす。この場合、効果範囲などは再計算しないが、以後の抵抗目標値に関しては減少した値を使う。

生成

目標値：表参照

消費霊力：表参照

効果範囲：30m/表参照

持続時間：1 時間

属性ルールの「生成」で定義されたものを作り出す。

- 各属性の「生成」に定義されたものを作り出す。6 章「属性」に記載されている「属性表」を参照すること。範囲の縁まで、術者から 30m 以内であればよい。
- 空気中や水中であれば、元々あった物質と入れ替わるように出現するが、固体のある部分に重ねて生成することはできない。範囲内に固体を含んだ場合、その部分だけ切り取られた形で生成される。
- 術者の意志で、作られた物体はそのまま物理法則に従って運動するとしてもよいし、重さのあるものであってもその位置に固定されるとしてもよい。但し、（自重に加えて）自重より大きな力がかかると固定が外れて落下し、以後は物理法則に従って運動する。物体でないもの（光や闇）はその位置に留まる。
- 生成物の形は、術者が特に指定しなければ球状か直方体状、あるいは自然に一般的に存在する形そのままで、いずれの場合も正確な形ではなく若干のこぼこがある。全体が効果範囲内に収まっている限り、複数の部分に分割されていてもよい。これら以外の形を指定する場合、発動の前に 10 秒（1 ターン）をかけて形をイメージする必要がある。このとき、{ 感覚 }+ イメージ を用いて、GM が決定した目標値に対して判定を行う必要がある。失敗すると、望んだ形にならない。明らかに不完全な物ができあがる。物体であれば { 感覚 }+ 彫刻 など、他のスキルを許可してもよい。作成に特殊な技術が必要な道具（刃物や鍵など）を作る場合、さらに 10 秒（1 ターン）を使って { 知性 }+ 鍛冶 など、適切なスキルでの判定を行う必要がある。これらの目標値は GM が判断すること。目安として、
 - わかりやすい幾何学的な形（凹みのない立体や細かい形を指定しない器、箱、階段など）で目標値 16、表面を滑らかにする、直線にするなど、精度を求めれば目標値 18 以上。
 - 外から見ただけでは構造のわからない立体で目標値 20 以上。
 - きちんとした構造を持つ道具を作る場合、手押しの荷車程度で目標値 22。複雑なカラクリを持つならそれ目標値 25 以上。
 - 生成した物体に芸術性を求められる場合、彫刻 などのスキルを使用して出来映えを決める。
- 生成物を調べた場合、{ 知性 }+ 属性知識 の判定で、生成物が [属性使い] の能力による物であるかどうか鑑定することができる。この場合の目標値は通常で 18。生成時に具体的な形を指定し、スキルを用いて判定を行っている場合、その達成値が目標値になる。
- 生成物は 1 時間で消滅する。生成するときの消費霊力の半分（切り上げ）を消費することで、判定無しにさらに 1 時間延長してもよい。これは生成した存在から離れていても行える。生成物によって与えられた影響は消滅しない。また、炎が延焼してできた炎や、雷によって発生した炎など、二次的にできたものは自然の存在として扱い、消滅しない。生成物は持続時間の間自然に消滅

することはないが、火に水をかけた場合など、積極的に消そうとした場合はその限りではない。

- 例外として、雷は持続しない。一瞬で消滅する。
- 生成物（水や氷、空気、あるいは植物）が生き物に摂取された場合、消滅しない。

- 持続している状態にある（即ち、持続が切れた時点で消滅する）物体は「効果を持っている能力」として扱う。[破魔結界] [ディスペルマジック] などによって消滅しうる。{ 感覚 } + 感知 / 幻想 によって能力の存在を感知され、[照妖] [ディテクション] などで能力による生成物であることを看破される。
- 目標値を+5、消費霊力を+8 にすることで、永続する生成物を作ることできる。こうしてできた生成物は自然の存在として扱う。
 - 光、闇、雷、炎など、「それだけが単独で自然界に存在することはないもの」に関しては、永続化はできない。炎の場合、燃料があれば持続するが、「能力による炎が延焼してできた炎」は自然の存在として扱うため、永続化の必要はない。
- 戦闘中に壁を作る場合、実体のあるものであれば一律に遮蔽のように扱う。15 章「その他のルール」の「遮蔽」の項を参照すること。
- 風であれば音を、光および闇であれば映像を作ることができる。
 - これらは、発動判定の目標値、消費霊力、効果範囲、持続時間は [生成] のルールの通りに扱い、その他の点では魔法の [イリュージョン] と同様に扱う。[魔法] Lv は [属性使い] Lv を用いて読み替えること。

属性付与

目標値：16 消費霊力：3 効果範囲：30m 持続時間：1 時間

対象の物体（両手で持てる程度）またはキャラクターに属性を付与する。

- 対象の物体やキャラクターに属性を与える。その物体を武器として使った攻撃は与えられた属性を持つ。キャラクターの場合、武器を使用しない近接攻撃は属性を持つようになる。また、属性を持つ能力への抵抗などに 6 章「属性」ルール通りの修正が生じる。
- 対象の物体が属性をもっている場合、弱点属性あるいは優位属性になっている属性は付与できない。ただの金属棒や木ぎれであれば属性を持たないことに注意。
- 射撃武器の場合、指定した武器を用いた攻撃は、全ての弾が属性を持つと扱ってよい。
- 副次的に、[属性付与] した物体を武器として用いた場合、能力による攻撃として扱う。これにより、例えば幽体にも効果を及ぼすようになる。

武器生成

目標値：16 消費霊力：4 効果範囲：接触 持続時間：1 時間

近接武器として使用可能な武器を生成する。

- 術者の手の中に近接武器を生成する。武器としての形状は自由に選んでよいが、一目見ただけで対応する属性の「生成」で定義された物体や存在が素材となっているところがわかる。形状などは、どのように設定したとしてもルール上は数値的な影響を与えないとする。
- 生成した武器を使って、通常通り「近接攻撃」「ガード」を行える。[剣閃] を習得していない限り、これを用いて「ショット」や「弾幕」を行うことはできない。
- 生成した武器を使用した場合、「近接攻撃」「ショット」のダメージが固定値で（[属性使い] Lv）だけ増加する。これは 近接武器 スキルによるダメージ増加に加算する。
- 生成した武器による攻撃は対応する属性を持ち、能力による攻撃として扱う。これにより、幽体にも効果を及ぼすようになる。
- 生成した武器は術者にしか使用できない。何らかの理由で術者との接触を失った時点で消滅する。

偏向

目標値：表参照 消費霊力：表参照 効果範囲：30m/表参照 持続時間：10分

「生成」で定義された存在の流れを変える。

- 範囲と流れの方向を指定する。効果時間の間、範囲内に入ってきた対象は、指定された方向に運動して、範囲外に出て行く。
範囲内に入るまで、および範囲外に出た後の運動は通常の物理法則（あるいは他に使われている能力）による。
対象となる物体が範囲内に入ってこない状況であれば、[偏向]は何の効力も持たない。例えば、池の水を外に流すような[偏向]を使用した場合、池の水が無くなってしまえばそれ以上は何の変化も発生しない。[偏向]の効果時間の間に池に水が追加されれば、[偏向]はその水に同じように働く。
- 周囲が対象物で満たされている状況では、効果時間の間持続的に流れを作り出すことができる。例えば、空気中で風属性の[偏向]を使えば、新しい空気が補充されるので持続的な風を作り出せる。
また、光または闇属性の[偏向]を使用することで、光を屈折させて、鏡を置くようにして目に見える映像を変えることができる。
- 固体の場合、指定された方向にそのままの形で移動する。
- 流れの速さは、範囲内に侵入してきた時の速さをそのまま使うか、[流動]に準ずる。
後者の場合、速度は([属性使い]Lv)m/sになる。例外的に、風の場合はこの4倍の速度とする。
- 流れの方向は分散していても良い（放射状に散るなど）が、必ず範囲外へ出るように指定しなければならない。また、180度を越えて曲がったり、交差したりするような複雑な流れを指定することはできない。
- 「押し流し」などその他のルールは[流動]に準ずる。
- 複数の[流動][偏向]が作用する場合、最大の達成値を持つものが作用する。
- 対応する存在を自分から反らすような[偏向]を使用した場合、対応する存在を使用した「ショット」「ホーミング」「近接攻撃」は、[偏向]の達成値を越えない限り成功しない。
また、対応する存在を用いた「弹幕」の効果によるダイスプール減少及びダメージは、「[偏向]の達成値の十の位」だけ小さくなる。

流動

目標値：表参照 消費霊力：表参照 効果範囲：30m/表参照* 持続時間：集中

「生成」で定義された存在を移動させる。あるいは、形状を変える。

- 「属性使いの大きさ表」で決まる範囲内について効果を及ぼせる。範囲の縁まで、術者から50m以内であれば良い。これは術者が結界から離れていても自由に行える。
- 対象物を運動させる場合、速度は([属性使い]Lv)m/sになる。
例外的に、風の場合はこの4倍の速度とする。
- 光源や影、映像なども移動できるが、光そのものの速度は変化しない。
- 物体の運動は自由に操れるが、この間術者は能力に集中していなければならない。戦闘中であれば、防御行動以外の戦闘行動はできなくなる。
- [流動]を用いて何かを「押し流す」場合、物理的に考えていると難しいので、以下のように扱うと良い。
 - キャラクターや生き物などを押し流す場合、対象は身体+ 運動 あるいは身体+ 飛行 を用いて抵抗判定を行う。失敗すれば、10秒間(1ターン)押し流され、効果範囲から一旦離脱する。押し流された対象は、戦闘中であれば、次の戦闘行動ができない。術者は集中を続けている限り、毎ターン[流動]で押し流すことを試みることができる。
 - 「押し流す」対象が飛行可能で、十分避けられるだけの空間があり、なおかつ発動にタイミングで[流動]の範囲内に居るのでない限り、回避は自動で成功すると見なす。
対象物の中に居る場合も、「効果範囲からの回避」ルールに従って回避を試みてよい。回避に失敗した場合も抵抗判定を行える。

- 物体を押し流す場合、「({知性} or {感覚}) + [属性使い] Lv × 5」を用いて重量ルールを適用する。(「({知性} or {感覚}) + [属性使い] Lv × 5 × 10)kg までの物体を持ち上げることができる。地面に引きずって動かすなら(「({知性} or {感覚}) + [属性使い] Lv × 5 × 15kg とする。
- 火、雷、光、闇など、重さを持たないものは「押し流し」を行えない。
- 「押し流し」によってキャラクターにダメージを与えることはないとする。但し、「狭い通路を数分に渡って水に流されていた」など、長時間影響を受けていた場合はその限りではない。この場合の影響は GM が適宜判断すること。
- 形を変える場合、集中している間、大きさが「大きさ表」に収まる範囲で自由に形状を変えることができる。複数の部分に分離してもよい。
効果範囲を考える場合、効果範囲の中心は物体と同じ速度で移動させてよい。また、効果範囲の外に出るように物体を動かすこともできるが、効果範囲外に出た部分は [流動] の影響を受けなくなり、自然の通りに運動する。
全体の体積を変化させることはできない。[生成] や [消滅] を用いること。効果が終了した後は、そのままの形を維持する。物理的に無理であれば壊れる。
- [流動] の結果できあがる形を指定する場合、[生成] と同様に イメージ やその他のスキルによる判定を必要とする。
- [流動] は、対象が自然のものであるかそうでないかの判断には影響を与えない。自然の物体を動かしているのであれば自然のものとして扱い、能力によって生成されたものを動かしている場合は生成物として扱う。自然のものを動かしている場合、[禁則結界][消滅] によって簡単に消されてしまう。一方、生成物を動かしている場合、[破魔結界][ディスペルマジック] などによっても消される可能性がある。
- 複数の [流動][偏向] が同じ物体に作用する場合、最大の達成値を持つものが作用する。

9.2.2 追加能力

追加能力は1つの属性の [属性使い] 習得時に1つ選択して習得でき、以降は1つあたり能力コスト2点で習得できる。

隠蔽			
目標値：16	消費霊力：5	効果範囲：接触	持続時間：1時間
使用可能属性：木、土、光、闇、冷気			
属性毎に対応する環境で、対象とするキャラクターや物体を隠す。			
<ul style="list-style-type: none"> ● 直径 ([属性使い] レベル × 2)m の範囲を覆うように生成物を作り出し、姿を隠す。 ● 対象の行う 隠密 スキルの判定に「+ [属性使い] Lv」のボーナスを与える。達成値が低くても、[隠蔽] の発動判定の達成値を 隠密 スキルの判定の達成値として扱ってよい。周辺にとけ込ませるだけなので、GM の判断で効果を減らしてよい。例えば、森の中(木)や岩場(土)、昼間(光)、夜(闇)ではそのままでもよいが、石壁(土)では [隠蔽] によるボーナス-2、および 隠密 を代用する際の達成値-2 とする。確実に違和感がある状況(闇夜に光や昼間に闇も含む)では全く効果を現さないとしてもよい。 			

腕			
目標値：16	消費霊力：5	効果範囲：30m	持続時間：1時間
使用可能属性：木、土、金、冷気			
対応する物体から「腕」を生やして自由に操る。			
<ul style="list-style-type: none"> ● 「腕」は平均的な人間の上腕から先と同じ大きさ・形で、それが生えるだけの面積が必要(木の場合は 			

—続きの木でなく、草地であってもよい。

術者は「腕」と触覚を共有し、腕の動きは術者が自分の腕と同じように操る。

- ([属性使い]Lv) に等しいだけの {身体} 特性値を持ち、術者が手でできるのと同じ行動ができる。手は生えていられる条件を満たせば ([属性使い]Lv)m/s で移動できる。
- 効果時間中は、効果範囲を無視して術者の視界外へ出てよい。当然、腕が移動しても視点は移動しないため、視界外では難しくなる作業もある。
- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。

強化攻撃

目標値：－ 消費霊力：3 効果範囲：術者 持続時間：一瞬
使用可能属性：火、雷

属性使いによる「ショット」「ホーミング」「弹幕」、あるいは [武器生成] した武器を用いた「近接攻撃」「ショット」「ホーミング」「弹幕」を強化する。

- 命中判定時 (弹幕は宣言したとき) に霊力を消費し、その攻撃に追加ダメージ+1D または弹幕ダメージ+2 (消費と増加は固定)。これは優位属性の追加ダメージに加算する。
ホーミングの場合、命中した全てのダメージを一律で増加させる。
- 1回の攻撃で複数回使用することはできない。
- [覚醒] した存在に使用させても効果はない。

再現

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：接触 持続時間：30分
使用可能属性：火、水、金、冷気、風

対応する物体に映った光景やその場所での音などを再現する。

- 属性毎に詳細が異なる：
 - 金、水、冷気：[生成] で定義されている物体で、術者が接触しているものに対して使用する。その表面に現在映っていた映像を、時間を遡って再度映し出す。
[属性使い]Lv に対して [属性使い] 大きさ表を参照し、単位を [m] で見てから [時間] に読み替える。これが遡ることのできる時間となる。
映し出した光景の見える範囲は、物体の表面によって制限される。映し出される映像の大きさは、最大で直径 1m とする。
水の場合は、映し出される光景は「その場所の水面」となる。深さが変化していてもよいが、水がなかった時刻まで遡ってしまうと、それ以上は遡れない。金や冷気の場合は、[再現] をかけようとする物体が移動していた場合、移動中に映し出してきた光景を再現して映し出すことになる。いずれの属性の場合も、表面の状況に映像が影響されてしまうため、注意すること (傷のある金属面に映った映像を [再現] しても、映像は不鮮明となる。
 - 火：燃えている火 1 つに対してかける。この場合、火まで 10cm 程度まで接近していれば [再現] を使用してよい。
その火を視点とした自由な方向 (かける時に指定) の映像を、火の真上に映し出す。
[属性使い]Lv に対して [属性使い] 大きさ表を参照し、単位を [m] で見てから [時間] に読み替える。これが遡ることのできる時間となる。
映像は陽炎のように不安定であり、大きさは長さで見ると燃えている火の 5 倍程度に制限される。遡れるのは火が灯った時刻までで、火が移動していた場合は移動中に「火を視点として見えていた」光景を映すことになる。
 - 風：その場所で発生した音を再現する。
音を再現できる範囲は、[属性使い]Lv に対して [属性使い] 大きさ表を参照して決定する。また、[属性使い]Lv に対して [属性使い] 大きさ表を参照し、単位を [m] で見てから [時間] に読

み替える。これが遡ることのできる時間となる。

- どの場合も、最大 10 倍速で「早送り」「巻き戻し」して良い。1 倍より遅くはできない。
- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。

阻害

目標値：20 消費霊力：8 効果範囲：30m 持続時間：10 分
使用可能属性：木、水、風、光、闇

行動を阻害するような状況を瞬間的に作り出し、行動にペナルティーを与える。

- ([属性使い] Lv) 人を対象に使用できる。
対象は肉体抵抗を行い、失敗した場合持続時間の限り以後の行動の達成値に-2 のペナルティーを受ける。異なる属性の物も含めて、複数の [阻害] の効果は累積しない。[加持] [キュアー] の使用で無条件に回復可能。
- 属性毎に詳細が異なる：
 - 木：花粉などを用いて阻害する。「呼吸が不要」であるキャラクターには効果を発揮しない。
 - 水：窒息させる。「呼吸が不要」であるか、または妖力 [水棲] を持っているキャラクターには効果を発揮しない。
 - 風：轟音による。聴覚を持たないキャラクターには効果を発揮しない。
 - 光：閃光による。視覚を持たないキャラクターには効果を発揮しない。
 - 闇：映像による。抵抗を肉体抵抗でなく感覚+ 感知 / 視覚 によって行う。視界を持たないキャラクターには効果を発揮しない。

プレイヤーは GM と相談の上で、[阻害] 習得時に詳細を決めてもよい。「どのように阻害しているか」「抵抗はどのように行うか」「無効な状況はあるか」等を決めておくこと。

- どの効果も、同じ属性の [適応] の影響下にあれば効果を受けない。

近道

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：30m/解説参照 持続時間：1 時間
使用可能属性：木、土、水、冷気

属性毎に対応する環境での移動を補助する。

- 直径 ([属性使い] Lv) m の円に含まれる対象のキャラクターや物体は、対応する環境 (木の場合は森や草原、土の場合は土の地面、冷気の場合は氷や雪、水の場合は水中や水場、霧の中) を素早く迷わずに移動できるようになる。移動速度に ([属性使い] Lv) m/s を加えること。
- 氷や雪の場合は、普通に歩くように行動可能になる。
- 水中に関しては、移動を可能にする効果はないので、自力で泳ぐか航行できることが条件となる。歩ける水場を移動する場合は問題ない。
- [迷い道] が使用されている場合、[近道] と達成値を比較し、[近道] の達成値が大きければ、対象のキャラクターや物体は [迷い道] の影響を無視できる。
- どの属性でも、5m 以上上空を飛ぶと効果を失う (森の場合は地表から数える)
- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。

追跡

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：解説参照 持続時間：1 時間
使用可能属性：木、土、風、水、冷気

属性毎に対応する環境で、移動の痕跡を追う。

- 対応する環境（木の場合は森や草原、土の場合は土の地面、風の場合は屋外、冷気の場合は氷や雪、水の場合は水中や水場・霧の中）を移動した者の痕跡を探る。
- 術者の行う 追跡 スキルの判定に「+[属性使い]Lv」のボーナスを与える。達成値が低くても、[追跡]の発動判定の達成値を 追跡 スキルの判定の達成値として扱ってよい。

適応

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：30m 持続時間：1 時間
使用可能属性：火、土、水、冷気、闇、光

対象のキャラクターや物体は、属性毎に対応する環境での悪影響に耐えられるようになる。

- 対象のキャラクターとその所持品は、それが自然の物である限り、対応する物体や存在の影響を受けずに行動できる：
 - 火：極端な寒さを感じず、火傷など高温の環境にいることによる障害を受けない。
 - 土：自然な土の中であれば、内部を移動できる。土の中にいる限り、呼吸が不要。穴が開いたりすることはなく、外に出たときも汚れが付かない。
 - 水：妖力 [水棲] を取得したものと扱う。水中で呼吸が可能で、水圧などの悪影響を受けず、外に出たときも濡れていない。
 - 冷気：極端な熱さを感じず、凍傷など低温の環境にいることによる障害を受けない。
 - 光：強い光の中でも、視覚に悪影響を受けずに行動できる。
 - 闇：闇の中でも視界が働く。妖力 [夜目] 3Lv を取得したものと扱う。
- 付随して、対象のキャラクターは対応する属性を持つ。
- 抵抗する場合は精神抵抗を行うこと。
- 物体にかけても同様の効果を受ける。直径 ([属性使い] レベル× 2)m に収まる範囲でかけることができる。火に [適応] した木材は燃えることが無く、水に [適応] した塩は溶けない。
- 攻撃行動によるダメージに対しては、属性ルール通りの影響を除き、ダメージ軽減などの効果は無いとする。
- 水や光の場合、吸血鬼は弱点の影響を無視できるようになる。その他、妖獣などで特定の環境に弱い場合でも、[適応] によって弱点を無視できる。
- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。

伝達

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：解説参照 持続時間：30 分
使用可能属性：金、水、風、冷気

対応する物体に映った光景や音などを、別の場所にも送り届ける。

- 属性毎に詳細が異なる：
 - 金、水、冷気：効果範囲内で、[生成] で定義されている物体のうち、所在を知っているものを 1 つ指定する。その表面に現在映っている映像を、術者が接触している別の物体表面に映し出す。あるいは、術者が接触している物体表面に映っている映像を、効果範囲内で指定した別の物体表面に映し出す。映し出される映像の大きさは、最大で直径 1m とする。
映し出す元の物体表面を「覗き穴」とした見ているかのような映像を映す。いずれの属性の場合も、表面の状況に映像が影響されてしまうため、注意すること（傷のある金属面に映った映像を綺麗な鏡に [伝達] しても、元の表面に映った通りにしか見えない。また、綺麗な鏡から傷のある金属面に [伝達] すると、映し出した先の表面の粗さは映像に影響してしまう）。また、元の物体より小さい表面に映すと、対応する面積の分しか映像を映し出せない。この場合、映し出す

範囲を元の物体表面上で動かしてもよい。

効果範囲は ([属性使い] Lv × 50) m となる。

- 風：術者の位置で聞こえる音を、指定した別の点を中心とする半径 ([魔法] Lv × 2) m 以下の空間 (広さは術者が指定できる) に届ける。範囲内のキャラクターや生物、機械などは、届けられた音を術者の位置で聞くのと全く同様に感知できる。

この効果は「術者が実際に聞いているか」に依存せず、例えば術者の聴力が何らかの理由で阻害されていても影響を受けない。また、術者が気付かないような小さな音もそのまま伝達するため、より聴力の良いキャラクターはそのような音に気付く可能性がある。

指定した空間の外側では、音は聞こえない。

効果範囲は ([属性使い] Lv × 200) m となる。

- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。

防護

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：10分

使用可能属性：土、金、冷氣

対象の動きに追従する防護壁を作る。

- 対象は本来の DP に加えて、回避およびガードと弾幕への効果に対してのみ使用できる追加の DP を「[属性使い] Lv × 1.5(切り上げ)」に等しい数だけ得る。
- 追加 DP の使用に関しては対象の自由となる。通常の DP と組み合わせて使用しても構わない。
- 追加 DP はイニシアティブには全く影響しない。
- [シールド] [防護] を重ねてかけた場合、多い方を適用し、少ない方を破棄する。(追加が残り DP4 の時に追加 DP6 の [防護] をかけると追加 DP は 6 になるが、追加 DP3 の [防護] をかけた場合は効果を発揮しない)

捕縛

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：30m

持続時間：30分

使用可能属性：木、土、金、冷氣

対象に絡みつくように物体を生成して行動を封じる。

- 対象は [捕縛] の達成値に対して回避判定 (DP 消費は自由) を行い、失敗すると体を使った行動を封じられる。
- 捕縛の効果を受けている間は、DP は回復しない。攻撃行動の代わりに毎ターン { 身体 } + 抵抗 の判定を行い、[捕縛] の達成値に勝てば抜け出すことができる。
また、([ディスペルマジック] など) で消すこともできるほかに) 適切な属性の [流動] [消滅] を使用して [捕縛] を上回る達成値を出せば、[捕縛] の効果を消すことができる。
- 物体を保持することもできる。[属性使い] の判定値を用いて重量ルールを適用する。
- 半分の消費 (切り上げ) で判定無しに維持できる。

迷い道

目標値：16

消費霊力：5

効果範囲：表参照*

持続時間：1時間

使用可能属性：木、土、水、冷氣

属性毎に対応する環境での移動を制限する。

- 効果範囲内に侵入したキャラクターは、精神抵抗に失敗すると、効果時間の間は範囲内から脱出できず、範囲内でも目的地にたどり着けなくなる。

光など物理的なガイドを用いていても、正しい目的地や経路を外れてしまう。

- 木の場合は森や草原、土の場合は自然の土の地面や地中（地表 5m 以上上空には働かない。森と重なることもあり得る）、冷気の場合は氷や雪、水の場合は水中や水場、霧の中で使用できる。
- 範囲は直径が [属性使い] 大きさ表の 20 倍の円状の領域になる。高さが必要な場合、幻想郷の範囲内では無限に伸びているとしてよい。（天候を操作するものもあるので、大体「雲の高さまで」としておく）。
- [近道] が使用されている場合、[近道] と達成値を比較し、[近道] の達成値が大きければ、対象のキャラクターや物体は [迷い道] の影響を無視できる。

輸送

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：30m/解説参照 持続時間：1 時間
使用可能属性：木、土、水、冷気

あらかじめ道を指定し、物体を移動させる。

- 効果範囲内で、直径が ([属性使い] Lv × 2)m の円内に含まれる物体（複数でもよい）を移動させる。道はあらかじめ術者が指定する。術者から 30m 以内にある物体に関しては、途中で移動経路を変更できる。
- 物体は、属性毎に [生成] で定義された物体の上を移動する（木は草場が続いていけばよい）。水の場合は、沈んでいるものであれば水中を移動する。
移動可能な総重量は ({ 知性 } or { 感覚 } + [属性使い] Lv × 5) を用いて重量ルールを適用して決め、速度は ([属性使い] Lv)m/s とする。
- このスペルが実際に効果を発揮しているのは、動かしている物体が含まれる円となる。移動に従ってこの円も移動する。支えているもの（土や草など）自体が移動するかどうかは術者が決めてよい。
- 重ねてかけた場合、運べる重量を 2 倍、3 倍……と増やせる。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。

抑制

目標値：16 消費霊力：5 効果範囲：30m 持続時間：30 分
使用可能属性：火、風

範囲内で、対応する現象の働きを抑制する。

- 直径が ([属性使い] Lv × 2)m の円内に含まれる範囲を効果範囲とする。属性毎に詳細が異なる：
 - 風：範囲内では音が発生せず、外からも伝わらなくなる。
 - 火：範囲内の炎は、見た目は変わらないが、温度が周囲の気温と同程度になる。
- 半分の消費（切り上げ）で判定無しに維持できる。

基本能力						
覚醒	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：接触/表参照	持続：6時間		119p
対応する属性の「生成」で定義された物体や存在を一時的に自律行動可能にし、使役する。						
広域効果	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：表参照*	持続：1時間		120p
広範囲に天候の操作などの属性に応じた影響を及ぼす。						
消滅	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：一瞬/永続		120p
対応する属性が「優位属性」の関係にある属性の「生成」で定義された物体や存在を消滅させる。						
生成	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：1時間		121p
対応する属性の「生成」で定義された物体や存在を作り出す。						
属性付与	目標値：16	霊力：3	範囲：30m	持続：1時間		122p
対象の物体やキャラクターに属性を付与する。						
武器生成	目標値：16	霊力：4	範囲：接触	持続：1時間		122p
対応する属性の「生成」で定義された物体や存在を素材とする、近接武器として使用可能な武器を生成する。						
偏向	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照	持続：10分		123p
対応する属性の「生成」で定義された物体や存在の流れを変更する。						
流動	目標値：表参照	霊力：表参照	範囲：30m/表参照*	持続：集中		123p
対応する属性の「生成」で定義された物体や存在を移動させる。あるいは、形状を変える。						

図 9.2: 属性使い基本能力早見表

能力\属性	木	火	土	金	水	風	冷氣	雷	光	闇
隠蔽		-		-	-	-		-		
腕		-			-	-		-	-	-
強化攻撃	-		-	-	-	-	-		-	-
再現	-		-					-	-	-
阻害		-	-	-			-	-		
近道		-		-		-		-	-	-
追跡		-		-				-	-	-
適応	-			-		-		-		
伝達	-	-	-					-	-	-
防護	-	-			-	-		-	-	-
捕縛		-			-	-		-	-	-
迷い道		-		-		-		-	-	-
輸送		-		-		-		-	-	-
抑制	-		-	-	-		-	-	-	-
優位属性	土	金冷	水	木風雷	火	土	火	木土金水	闇	光
弱点属性	金雷	水冷	木風雷	火雷	土雷	金	火	金	闇	光

図 9.3: 追加能力と属性の対応表

追加能力					
隠蔽	目標値：16	霊力：5	範囲：接触	持続：1時間	124p
属性毎に対応する環境で、対象の範囲に含まれるキャラクターや物体を隠す。					
腕	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：1時間	124p
対応する属性の「生成」で定義された物体から、人間の物と同じ腕を生やして自由に操る。					
強化攻撃	目標値：-	霊力：3	範囲：術者	持続：一瞬	125p
属性使いによる攻撃行動を強化する。					
再現	目標値：16	霊力：5	範囲：接触	持続：30分	125p
対応する属性の「生成」で定義された物体に映った光景や、その場所での音などを再現する。					
阻害	目標値：20	霊力：8	範囲：30m	持続：10分	126p
行動を阻害するような状況を作り出し、ペナルティーを与える。					
近道	目標値：16	霊力：5	範囲：30m/解説参照	持続：1時間	126p
属性毎に対応する環境での移動を補助する。					
追跡	目標値：16	霊力：5	範囲：解説参照	持続：1時間	126p
属性毎に対応する環境で、移動の痕跡を追う。					
適応	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：1時間	127p
対象のキャラクターや物体は、属性毎に対応する環境での悪影響に耐えられるようになる。					
伝達	目標値：16	霊力：5	範囲：解説参照	持続：30分	127p
対応する属性の「生成」で定義された物体に映った光景や、その場所での音などを別の場所に送り届ける。					
防護	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：10分	128p
対象のキャラクターに防御用の追加 DP を ([属性使い] Lv × 1.5(切り上げ)) だけ与える。					
捕縛	目標値：16	霊力：5	範囲：30m	持続：30分	128p
対象に絡みつくように物体を生成し、行動を封じる。					
迷い道	目標値：16	霊力：5	範囲：表参照*	持続：1時間	128p
属性毎に対応する環境での移動を制限する。					
輸送	目標値：16	霊力：5	範囲：30m/解説参照	持続：1時間	129p
あらかじめ道筋を指定し、物体を移動させる。					
抑制	目標値：16	霊力：5	範囲：30m/解説参照	持続：30分	129p
属性毎に対応する現象を抑制する。					

図 9.4: 属性使い追加能力早見表

第10章 妖力と妖術

魔法などのように系統を持たない妖怪独自の能力が妖力や妖術です。

これらのうち、妖力はどちらかと言えば「一部の妖怪を再現する上で不可欠なもの」を幾つか再現可能にするためだけに設定しています。オリジナルな妖力を追加する余地は十分にあると思いますので、必要であればコストと内容を設定して追加してみてください。ただ、戦闘に大きく影響するような強力な能力を設定し始めると、バランスを取るのが難しくなるかと思います。

妖術は「する程度の能力」を最もストレートに表現する手段としてデザインしています。ルール上は、「魔法の各スペルを個別に習得する」形式となります。魔法に比べると、単一の効果しか得られない分、能力のレベルを高めやすくなっています。高いレベルをそのまま戦闘にも応用でき、戦闘でも強さを発揮できます。

妖術独自のルールとして、スキルとの組合せが可能です。何らかのスキルと組み合わせることで、例えば「歌によって相手を眠らせる」といった能力として設定できます。このとき、判定に使用する特性値をスキルに合わせて変更でき、「歌を歌っているだけと思っている相手に妖術をかける」といった使い方もできるようになります。このルールにより、特性値に自由度が得られる点が妖術の強みとも言えます。

その他、[妖術の常在化]によって追加効果を得ることも可能になっています。常在化した妖術は、本来通りに発動して使える上に、特に発動しなくても効果を発揮する能力を身につけることができます。戦闘などで大きな効果を上げる能力は少ないですが、他の能力では得られないような特殊効果もありますので、工夫して使用してみてください。

妖術のコストは多少変則的になっていますが、これは、魔法と比べたときの利点を明確にしつつ、成長が早くなりすぎないようにする、という2つの目標を達成することを優先したためです。また、似たような能力を幾つか取得可能にするため、取得数制限を設けつつ、低レベルでのコストはかなり軽く設定しました。

スキルとの組合せは、イメージ次第で様々なものが考えられると思います。知識系スキルと組み合わせると一部の感知系を習得したり、交渉と組み合わせると精神操作系を習得したり、プレイヤーのイメージ次第でほとんどあらゆる組合せが出て来ると思います。組合せの可否については、最終的にはGMの判断に委ねられています。基本的に、ルールで禁止されていないければ、どのような組合せであっても、まずはプレイヤー

の希望する組合せを聞き入れる方針で臨んで構わないと思います。スキルの習得という形でコストの支払いが適切に行われており、かつルールで記述されている程度の扱いに落とし込まれていて、極端な制限や利点による不公平が起きないのであれば、それほど問題視する必要はないでしょう。どこまでが「極端な利点」なのかは難しいところですが、「スキルの使用を必要とする」という制限が事実上回避されている、という状況でも問題は無いと思います。(例えば、イメージ等と組み合わせれば、頭の中で思い浮かべることができれば発動させられるわけですが、このぐらいいは問題無く認めて良いでしょう。この場合、スキルを使用した行動に偽装することはできなくなっています。一方、ルールで記述されていることの繰り返しですが、料理と組み合わせると料理を作った段階で発動の処理をしておいて、あとは食べる(食べさせる)だけで効果を発揮する、という扱いは、現状のルールの枠内では利点としてやや大きいのではないかと思います)。

妖術を「魔法のスペルを個別習得する」形で設定したのは、千幻抄の方針として「明確なルールの元でプレイ可能な形に落とし込む」ことを目標としたためです。プレイヤーのイメージ次第で自由な妖怪をプレイできる、というルールを望むのであれば、このような形では不満を持つ方も多いかも知れません。「プレイヤーのイメージ次第で自由に設定し、GMと周りのプレイヤーが納得すれば、どんなことでもできる」といった形で能力をデザインし、能力を使用できる条件を工夫していけば、自由度を最重視したルールになると思いますし、実際にそういったコンセプトで作られているゲームも存在しています。しかし、そういったルールではプレイヤーとGMの間で背景世界や目指すべきセッションの内容にコンセンサスが取れていることが重要であり、一歩間違えるとセッション運営が難しくなってしまうゲームとなってしまう恐れがあります。千幻抄では、自由度を多少狭め、TRPGのゲーム中で登場させても滅茶苦茶にならず明確にルールを設定可能な範囲に限定する代わりに、できるだけルールの範囲内でゲームが成立するように能力を設定しています。(一部、自由度の方を重視してGMの判断に任せられた部分もありますが、ガイドラインは示しているはず)

GMは、プレイヤーからの要望やシナリオ上での必要があり、きちんと納得の得られる裁定ができるのであれば、納涼を自由に追加してかまいません。そうやって「幻想郷を舞台にしたTRPG」を広げていっていただければ幸いです。

妖怪が持つ特殊能力のうち、それぞれの妖怪に特有な多種多様な能力を「妖力」または「妖術」と呼ぶ。

「妖力」は妖怪の持つ特性のようなもので、ルール上は特に能力の発動を必要とせず、常に効果を発揮しているものを指す。一方、「妖術」は妖怪が個々に習得している特殊な能力で、ルール上では他の能力のスペルと同様に発動することで効果を発揮する。

10.1 妖力に関するルール

10.1.1 妖力の習得

「妖力」は 10.3.1「妖力リスト」を参照し、決められたコストを支払うことで習得する。但し、人間は「妖力」を習得できない。それぞれの「妖力」の効果は、リストで定められている通りとする。

10.2 妖術に関するルール

10.2.1 妖術の習得

「妖術」は、ルール上は「魔法」の個々のスペルを独立したレベルを持つ能力として習得する」ものとして扱う。但し、幾つか「妖術」独自の能力も設定されている。これらについては、10.3.2「妖術リスト」を参照。「属性使い」と組み合わせる場合を除き、人間は「妖術」を習得できない。

キャラクター作成時には、種族能力などで明記されている場合を除き、「妖術」は 4Lv までしか習得できない。

また、戦闘系と精霊系のスペルは「妖術」として習得できない。「エモーション」など、「妖術」として習得する場合は扱いが異なるスペルも存在する。

「妖術」のコストは、特に記されていないければ表 10.1「妖術のコスト表」に従う。

レベル	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ +1
妖術	1		2	4	6	8	10	12	12

図 10.1: 妖術のコスト表

習得可能な「妖術」の数は、「(最も高い「妖力」Lv) + 2」個までとする。種族能力などの中には、「妖術」の習得数制限に含めないものもある。

10.2.2 成長における取得に関して

「妖術」を成長させる場合、成長によって得た能力コストのうち 60% (切り上げ) までしか使用できない。

[妖力]や[妖術]は妖怪の特徴を示す能力であり、魔法などのように体系が見いだせるものではないため、新しい[妖術]を習得するためには、個々の妖怪が自分で能力を編み出さなければならない。また、新しい[妖術]の習得は妖怪としての特徴の変化と見なすべき状況もある。これらのことを踏まえて、[妖力]や[妖術]を習得する際には、どのような能力を持つキャラクターであるのかイメージをはっきりさせること。GMは明らかに繋がりのない[妖力]や[妖術]の習得を認めなくてもよい。また、能力の習得までに時間がかかることにして、月～年単位の時間経過のある場合のみ習得を許可する、といった扱いでもよい。原則的に、1回の成長で新規に取得できる[妖力]または[妖術]は1つまでとする。

10.2.3 スキルとの組合せ

[妖術]は、スキルと組み合わせることで「歌によって相手を眠らせる」といった能力として扱うことができる。この場合、以下のようなルールに従う。

- スキルと組み合わせた妖術の習得：[妖術]の習得の際に、スキルを指定して「組み合わせた妖術」として習得することができる。

このとき、組合せる(スキル)Lvが[妖術]Lv以上でなければならない。[妖術]Lvを(スキル)Lvより高く成長させてもよいが、この場合は[妖術]Lvを(スキル)Lvで代用する。

加えて、習得の際にスキルに適した{特性値}を1つ指定する。この[妖術]の発動判定では、{知性}ではなく指定した特性値を使用する。

- 特性値の変更：組み合わせたスキルに応じて、発動判定で使用する特性値を変更できる。特性値は組み合わせた[妖術]の習得時に決定し、それ以後変更することはできない。特性値は、プレイヤーの設定した能力に対するイメージを考慮しつつ、GMが決定すること。通常は、そのスキルを使用する際に用いる特性値となる。

一般的な組合せの例を挙げておくと

- 踊り :{身体}
- 叫び :{耐久}
- 歌 絵画 料理 など :{感覚}
- (文学):{知性}(組合せの効果は得るが、元の特性値から変更しない)
- 凝視 :{意志}

等が考えられる。

- 発動判定ボーナス：スキルとの組み合わせを行った[妖術]は、発動判定の判定値に+1のボーナスを得る。
- 発動時の制限：組み合わせた能力をどのようにスキルと組み合わせるかは、習得時に設定しておくこと。組み合わせた[妖術]の発動は、設定したスキルの使用(どのようにスキルを組み合わせているか)に依存する。習得時に決めておくことが可能であることが条件になる。例えば、声の出ない状況では 歌 による発動を試みることはできない。必ず

しも対象が対応する行動の影響を受けなければならないわけではない。例えば、耳の聞こえない相手に 歌 と組み合わせた妖術を使用してもよい。

絵画 文学（詩など）料理 といった、「何かを製作する」スキルと組み合わせている場合、「その場で簡単に何かを作る作業をしている」と解釈してもよいし、「あらかじめ作った物をその場で取り出している」と考えてもよい。こういった物品は、必ずしも相手に見せたり食べさせたりする必要はない。当然、対応する物品を明らかに所持していない状況では使用不可能とする。GM は場合によっては持ち物を確認し、不自然ではないか裁定しておくこと。

元々物品を作成しておく形でスキルと組み合わせた [妖術] を発動しても、発動はその場で行っていることに注意する。例えば [妖術] と組み合わせる予定で絵を描いていたとしても、[妖術] の発動判定や霊力の消費は発動時に行う。

スキルとの組合せを行って習得した [妖術] を、「組合せをしない場合の通常の [妖術] 」と見なし、{知性} を用いて判定を行うことはできない。必ず「組み合わせた [妖術] 」として使用する。

- 妖術の使用を隠す：スキルと組合せを行っている [妖術] の場合、対応するスキルの判定に対して {意志} + 抵抗 または {感覚} + 感知 判定（いずれも 3D まで）に成功しなければ、抵抗の成否にかかわらず、[妖術] の使用に気付かない。

抵抗は通常通りに行うが、自分が能力の対象になった事実に気付くことはなく、この時点で能力が使用された事に気付くこともできない。抵抗に失敗した場合は通常通り能力の影響を受けるが、能力による影響と断定することはできず、使用者も特定できない。例えば [スリープ] の影響を受けた場合、自然に居眠りをしたものと錯覚する。明らかに自分が居眠りをするとは思えない状況でも、能力による効果であると自動的に気付くことはない（もちろん、プレイヤーが状況から類推することは自由）。

スキルとの組合せには様々なイメージが可能のため、最終的に「あるスキルの使い方と [妖術] の組合せを認めるべきか」は、どれだけプレイヤーの説明が上手いかどうかになってしまいます。例えば、「相手に歌を聴かせて眠らせる」という [妖術] であれば、相手が歌を聴けない状況であれば能力は有効でないと見なすべきかも知れません。しかし、「相手を眠りに誘う歌を歌っている（＝相手が聴いているかどうかは関係ない）」と設定したならば、この制限を回避することができます。後者のような設定は都合が良すぎると言うのであれば、結局はどこまでが適切でどこからが不適切なのか線引きが必要になってしまいますし、そうした縷々を納得のいくように、かつ一般の状況で適用可能なように設定することはあまり現実的ではありません。

こうした問題を考えて、千幻抄では、「あまり厳密なことは言わず、原則としてどのような形の組合せも許可する」「妖術の効果への制限は、発動時の術者の行動程度に留め、それ以上は厳密にしない」というスタンスで扱うことにしていますし、このような扱いを GM に推奨します。組合せの利点に見合うだけのコストは、スキルを習得する時点で十分支払われていると考えて構いませんし、よほど異様な組合せでない限り十分な利点を与えるべきです。（状況による制限などを課すことで習得コストなどを軽減できる、というルールにする手もありますが、現状からさらに煩雑さを増しすぎる可能性などを考慮して導入していません）

10.2.4 属性使いとの組合せ

スキルとの組み合わせと同様、[属性使い]と組み合わせてもよい。詳しいルールについては、9.1.7「属性使い-妖術との組合せ」の項を参照。この場合に限り、人間であっても妖術の習得が可能になる。

10.2.5 発動にかかる時間

特に書かれていない限り、10秒程度の時間があれば1つのスペルの発動を行うことができる。戦闘シーンであれば、1ターンに1つのスペルを使用できる。

10.2.6 妖術の発動条件

[妖術]を発動する場合、特に組み合わせを行っていないのであれば、動作などは必要ない。対象とするキャラクターや物体、あるいは範囲が効果範囲内であり、かちこれらを術者自身の視覚で捉えているか、位置を正しく把握していなければならない。発動に十分な時間があれば、[妖術]を発動させることができる。

組み合わせを行っているのであれば、組み合わせの際の指定に応じて決まる。

10.2.7 妖術の消費霊力

[妖術]を発動する場合、「組合せ」を行っているか否かに関わらず、消費霊力を「[妖術]Lvの半分」(切り捨て)だけ軽減できる。最小で1点は消費する。

10.2.8 抵抗判定

スペルの説明で「精神抵抗を行う」と書いてあった場合、対象は「10+[妖術]レベル+達成値×2の十の位」を目標に{意志}+抵抗で判定を行い、失敗した場合にはスペルの解説通りに効果を受ける。(例えば、妖術[スリープ]レベル4のキャラクターが妖術[スリープ]をかけて、達成値26を出した場合、抵抗目標値は10+4+5=19)精神抵抗以外の場合も、抵抗判定の目標値は同じようにして求める。

術者が事前に3分以上集中した場合、抵抗目標値に+5できる。集中している間はその場を動かすことができない。

「抵抗を行う」と明記されていないスペルについても、かけられる相手に拒否する意志があれば、同様のルールで精神抵抗を行って効果があるか否かを決定してよい。但し、キャラクターを対象とするスペルであるか否かに注意すること。

10.3 妖力リスト

各 [妖力] の詳細なルールを示す。データの読み方は以下の通り。

妖力名 : 「 妖力名 」 の形式で記している。

コスト : [妖力] の取得に必要な能力コスト

動物会話

コスト:4

人語を解さない他の生物とも意思疎通ができるようになる。

- 動物・鳥類・虫 & 甲殻類・両生 & 爬虫類・魚の中から習得時に選ぶこと。分類に当てはまる生物と会話が可能になる。会話はテレパシーのようなものによるが、動物は可能であれば鳴き声を同時に出す。
- 当然、相手の知能が高いわけではないので、GM はそれらしい対応をさせること。

水棲

コスト:2

水中でも呼吸ができ、かつ自在に泳ぐことができる。

- 水中でも全く問題なく行動可能。溺れることはない。水中での移動は飛行と同等に扱う。判定が必要な場合、{ 身体 } + 水泳 を用いる。
- 水中と空中で戦闘を行った場合、水棲でない限り空中からは「近接攻撃」ができないことを除いて全て通常通りに扱う。

変身

コスト:5

あらかじめ設定した動物や器物の姿に変身することができる。

- [変身] を行うには 10 秒程度の時間が必要で、姿を変える度に霊力を 2 点消費する。
- [変身] できる姿は、「現実中存在する生物や物品」に限られる。生物や物品として自然な能力は得られるが、ルール上 [能力] として習得すべき特殊な能力は持たない。また、人間の言葉で会話する能力なども多くの場合は失われる。例外的に、移動する能力は保持しているとするほか、発動可能な条件を満たしていれば能力の使用も可能とする。
- [変身] した姿は細かい特徴まで毎回固定される。生物であれば、きちんと観察すれば固体識別が可能であり、物品であれば細部の作りなどから同じような品物の中から特定することができる。
- 妖力などの特殊な能力を得ることはできない。目安として、現実世界での動物が持っている能力の程度だけを取得できる。物体に化けた場合、質感や手触りは騙せても、実際に固くなったりしているわけではない。また、例えば吸血コウモリに化けた場合、飛行能力や超音波による感覚を得ることができ、血を吸うこともできるが、これは自然な食事であって [吸血] の妖術ではない。

幽体化

コスト:8

実体を無くし、幽体化することができる。

- 自分の意志で幽体化または実体化することができる。判定不要で、自分の行動時に他の行動と同時に

える。2点の霊力を消費する。

- 幽体のときは、物質に阻まれることなく行動が可能になる。
- 能力の効果や能力による攻撃、魔法のアイテムからは通常通り影響を受ける。石の塊を投射しているような場合でも、それが能力によるものであれば効果は通常通り発揮される。[生成]によって一時的に作り出された物体からは影響を受けてしまうことに注意。
- 逆に、幽体から実体への攻撃は、能力や魔法のアイテムによらないものは効果がない。幽体同士は、通常の実体同士のように影響を与え合う。
- 幽体化している間は能力による存在と見なす。[ディテクション]などで探知しやすくなるほか、{感覚}+感知/幻想 によっても気配を感知される可能性がある。また、[神術・陰陽術]による攻撃は幽体に対して2Dの追加ダメージを与える（妖怪や怪異の種族能力によるダメージとは加算しない）。
- 幽体化するとき、衣服と装身具以外には[魔法のアイテム]しか持てない。これらは同時に幽体化する。
- 幽体化した存在の見た目の姿は、若干薄くなる程度で元の姿とほぼ変わらない。また、幽体化した存在の発見には視覚さえあれば特別な能力は必要ない。従って、単に幽体化しただけでは隠密等にボーナスはない。但し、障害物の利用はしやすくなり、声をあげない限り音を立てることもなくなるため、GMは行動に応じて適宜ボーナスを与えること。
- 幽体化は[ディスペルマジック][破魔結界]等によって解除されない。
- 物体の中にいる時に[幽体化]を使用して実体に戻ることはできない。何らかの理由で実体に戻ることを強制された場合、一番近い空気中（あるいは水中）に実体化する。または、GMが適宜取り扱いを考えてもよい。

夜目

コスト:1 レベルにつき一律 2

暗闇や夜間でも視力を失わない。

- レベルに応じて効果が定まる：
 - レベル1：暗闇のペナルティをGMの判断で-3程度まで軽減する。完全な暗闇では見えないとして扱う。
 - レベル2：自然な闇ならペナルティなしに視覚の判定ができる。完全な暗闇では、レベル1相当のペナルティ軽減効果がある。
 - レベル3：暗闇の影響を全く受けない。

妖術への追加効果を与える妖力 以下は習得している妖術に対して個別に取得することで、追加の効果を得ることができる。

妖弾化

コスト:[妖弾化]する[妖術]のコストを引き上げる。各Lvで

1

妖術を応用して、攻撃を行うときの弾を作ることができる。

- 習得した[妖術]に「妖弾化」を追加することで、その[妖術]を用いて 弾幕 ショット ホーミング による攻撃が可能になる。威力は「([妖術]Lv)D + {特性値}」となる。特性値は通常は{知性}だが、スキルとの組み合わせに従う場合は別の特性値を使用できる。その他細かいルールは6章「戦闘」を参照。
- [妖術]を「取得しているLvと異なるLvまで妖弾化する」ことはできない。また、[妖弾化]を途中から外すこともできない。従って、[妖弾化]した[妖術]は、成長コストが各レベルで+1される。[妖弾化]した[妖術]は通常通りの[妖術]としても使用できる。(通常の通り発動が可能で、コ

ストを支払えば〔妖術の常在化〕も可能。スキルとの組み合わせも通常通り扱う)

- 属性は習得時に一つ自由に選択してよい。属性を持たないことにしてもよい。
- 攻撃の形態のイメージは、手から弾を作る以外にも、プレスや視線であってもよい。ルール上はこれらの間に差異を設けない。(腕を縛られている状態で弾を出すことができるか、など、GMの裁定に従って差異が生じることはあり得る)
- 弾はすぐ消滅するか、壊れて小さな破片になるため、他の目的に使うことはできない。GMの判断で、「何かぶつかったときに起こる影響」だけは考慮してもよい(衝撃の影響や、炎や雷であれば着火するかどうか、等)
- 〔妖弾化〕する〔妖術〕が戦闘に应用できるかどうかは問わない。〔ヒール〕〔アラート〕等でも全く問題なく弾幕を使用できるとする。
- 〔妖弾化〕する〔妖術〕がスキルとの組み合わせを行っている場合、攻撃の可否は、組み合わせたスキルが使用できるか否かによる制限を受ける。習得時にどのように妖弾を扱っているのか決めておくこと。
- 既に習得済みの〔妖術〕を〔妖弾化〕する場合、その〔妖術〕Lvに等しい能力コストを支払えばよい。
- 種族能力の〔妖術〕は〔妖弾化〕していないものとして扱う。〔妖弾化〕可能と書かれているものは、通常通りコストを支払えば〔妖弾化〕可能。
- 参考までに、〔妖弾化〕コスト込みの〔妖術〕の成長コストは以下の通り。

レベル	0	→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1						
妖弾化した妖術	2		3		5		7		9		11		13		13

妖弾化した妖術のコスト表

妖術の常在化

コスト：妖術1つあたり8

妖術1つを応用し、常に効果を発揮する能力を得る。

- 3Lv以上で習得している〔妖術〕1つを常在化する。
- 攻撃行動を消費することなく、魔法の各スペルで「常在化」の項に記述された効果を得られる。詳細なルールは各スペルごとの効果を参照すること。
- 常在化不可と書かれたスペルに対応する〔妖術〕は常在化できない。
- スキルと組み合わせた〔妖術〕を常在化する場合、何らかの形でスキルと結びついていることが望ましいが、ルール上は特に制限無く効果を発揮できるものとする。
- 種族能力として習得している〔妖術〕は、初期の時点では常在化していないと見なす。ルール通り3Lv以上まで上げて常在化コストを支払えば常在化が可能。
- 特に不可と明記されていない限り、常在化した能力を働かせるか否かは術者が自由に決めることができる。能力を有効にする、あるいは無効にするためには特別な行動は必要とせず、戦闘時には攻撃行動と同時に行える。これらは能力の発動ではなく、常在化能力やその影響を〔破魔結界〕〔ディスペルマジック〕等で解除することもできない。
- 常在化可能な〔妖術〕を複数習得している場合、個別にコストを支払えばそれぞれを常在化することができる。1つの〔妖術〕を複数回常在化し、常在化効果を重複して得ることはできない。〔常在化〕は〔妖弾化〕と異なり、〔妖術〕とは別個の能力の取得として扱う。

10.4 妖術リスト

〔妖術〕独自の能力の詳細なルールを示す。

これらの〔妖術〕の習得コストは、通常の〔妖術〕と同じく表10.1「妖術のコスト表」に従う。データの読み方は以下の通り。

スペル名：「 スペル名」の形式で記している。

目標値：発動判定の目標値。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

消費霊力：発動判定時に消費する霊力。使用方法によって異なる場合は“/”で区切っている。

効果範囲：範囲の意味は個々のスペルによる。通常は発動可能な距離を示し、範囲に効果を及ぼす場合は“/”以下に記している。

持続時間：効果を現す時間。「一瞬」や「永続」の場合、能力の効果は解除されない。

スペルの解説：スペルの効果に関する詳細なルールを記している。

「常在化」と書かれた効果は、「妖術の常在化」を行ったときの効果を示す。

妖弾			
目標値：-	消費霊力：-	効果範囲：-	持続時間：-
<p>攻撃を行うときの弾を作ることができる。他に[妖術]が無くても習得できるが、[妖弾化]より効率は悪い。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [妖弾]を習得することで 弾幕 ショット ホーミング による攻撃が可能になる。威力は「([妖弾]Lv)D+{知性}」になる。「スキルとの組み合わせ」を行う場合、特性値を{知性}から別のものに変えてよい。 • 属性は習得時に一つ自由に選択してよい。属性を持たないことにしてもよい。 • 攻撃の形態のイメージは、手から弾を作る以外にも、プレスや視線であってもよい。ルール上はこれらの間に差異を設けない。(腕を縛られている状態で弾を出すことができるか、など、GMの裁定に従って差異が生じることはあり得る) • 弾はすぐ消滅するか、壊れて小さな破片になるため、他の目的に使うことはできない。GMの判断で、「何かぶつかったときに起こる影響」だけは考慮してもよい(衝撃の影響や、炎や雷であれば着火するかどうか、等) • 「スキルとの組み合わせ」を行っている場合、攻撃の可否は、組み合わせたスキルが使用できるか否かによる制限を受ける。習得時にどのように[妖弾]を扱っているのか決めておくこと。 • 常在化：不可 			

吸血・吸魂			
目標値：18	消費霊力：2	効果範囲：接触	持続時間：30秒
<p>受け入れている対象、あるいは行動不能な対象から血や精気を吸収する。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 対象は「([吸血・吸魂]Lv)D」のダメージをHPと霊力に受け、術者は同じ点数のHPと霊力を回復する。対象は血を吸われることに同意しているか、行動不能な状態でなければならない。 ダメージと回復量は必ず同じ値になるが、ダイスで決定された数値より低い範囲で自由に調節してよい。 • [吸血・吸魂]を受けた対象は意識が朦朧となる。 • 戦闘中に使用した場合でも、グレイズによるダメージの増加はできない。 • 通常は戦闘中は使用不可能なことに注意。「相手が同意しているか、行動不能になっているか」であり、「30秒間連続して接触」しなければならず(中断しない限り両者とも他の攻撃行動は不可、回避にも-5のペナルティ)、かつ「3ターン目に発動判定を行う」。 • 妖弾化は可能だが、HPを吸収するなどの効果はない。 • 常在化：不可 			

妖力		
動物会話	コスト：4	139p
選んだ種類の動物と言葉による会話を行うことができる。		
水棲	コスト：2	139p
水中でも呼吸が可能で、かつ空中を飛ぶのと同じように水中を泳ぐことができる。		
変身	コスト：5	139p
習得時に生物や物品1つの姿を指定し、その姿に変身することができる。		
幽体化	コスト：8	139p
実体を無くすことで、物質に阻まれずに行動が可能になる。		
夜目	コスト:1Lvにつき一律2	140p
暗闇の中でも視界を得ることができる。対応可能な暗闇の段階に応じてLvを持つ。		
妖術への追加効果		
妖弾化	コスト：妖弾化する妖術1Lv毎に1	140p
選択した[妖術]のLvを用いて、「弾幕」「ショット」「ホーミング」が可能になる。		
妖術の常在化	コスト：妖術1つあたり8	141p
3Lv以上の[妖術]1つについて、常に有効な能力を追加する。具体的な効果は各スペルを参照。		

図 10.2: 妖力早見表

妖術独自のスペル					
妖弾	目標値：-	霊力：-	範囲：-	持続：-	142p
武器や他の能力等を用いずに「弾幕」「ショット」「ホーミング」の使用が可能になる。					
吸血・吸魂	目標値：18	霊力：2	範囲：接触	持続：30秒	142p
同意しているか、行動不能な対象からHPと霊力を吸い取り、回復する。					

図 10.3: 妖術独自のスペル早見表

「妖弾」は「妖弾化」と比べると明らかに不利な能力ですが、元々妖術を使うキャラの攻撃手段として用意していたものです。コストの問題などから「妖弾化」を追加しましたが、「特に「妖術」を習得する気はなく、武器も扱いたくないけれど、攻撃手段は持ちたい」というキャラクター向けの選択肢の希望があったために「妖弾」も残しています。武器に比べて若干劣る程度の性能にはなるので、「普通の射撃武器等とは違う特殊な攻撃手段を持っている」といったキャラクターであれば選択肢になるかも知れません。通常は何らかの「妖術」を習得し、「妖弾化」することを推奨します。

なお、独自の「妖術」については常在化も全く設定していません。将来追加する可能性を考えて項目のみ加えてある状態です。

第11章 特技

特技には、人間にも習得可能な補助的な特殊能力が分類されています。「当たり判定が小さい」といった原作での特殊な能力がここにカテゴリ化されています。また、HP等のパラメータを補正できる能力や、使い魔を所持できる能力などもこちらにあります。

特技の中で重要なのは、武器などでの戦闘に関わる能力です。[鍛錬][剣閃/波動][気功]の3つがこれらに該当します。武器や格闘を使って戦うキャラクターを作りたい場合は、これらの能力を習得するとよいでしょう。近接攻撃を習得する場合、戦闘での選択肢を考えるのであれば、[剣閃/波動]によって射撃による攻撃も可能にしておくことをお勧めします。近接攻撃は使い方次第では強力ですが、DPのコストが厳しく、それだけでは厳しい場面も生じてくると思います。

武器を使うキャラクターは、能力コストの大半を戦闘に割いてしまうこととなります。その分、威力などの面では優位に立ちやすいですが、戦闘以外での行動はロールプレイなどでカバーするか、スキルやちょっとした能力などを他に習得しておいてください。(これらは、例えば他のファンタジーゲームでの戦士などと同じことです。)

その他の能力については、どちらかと言えば補助的な物が大半を占めます。あまり特技を主眼に置いたキャラクターを作ると、シナリオ中での活躍が(キャラクターの能力の面では)厳しくなりますので、敢えてそうしたいという希望があるのでなければ、神術・陰陽術や魔法などの発動可能な能力を習得しておいた方が良いでしょう。

なお、武器戦闘に関しては、元々はスキルのみでダメージの算出していたのを、[鍛錬]の導入によって特殊能力依存に改めた、という経緯があります。ダメージを与える部分を特殊能力に一本化して、バランスを取りやすくすることが目的です。

11.1 特技に関するルール

人間にも習得可能な補助的な能力を [特技] として分類する。大部分は戦闘などでのキャラクターの能力に微妙に影響するものだが、武器を用いた戦闘で重要な [鍛錬] など、キャラクターを特徴付ける際に要となる能力も含まれている。

11.1.1 特技の習得

[特技] は 11.2 「特技リスト」を参照し、決められたコストを支払うことで習得する。それぞれの [特技] の効果は、リストで定められている通りとする。

11.1.2 特技の使用条件

大部分の [特技] は、キャラクターに有利に働く補助的な効果を与えたり、特殊な行動を可能にしたりするものであり、特に発動の手順などを必要としない。能力の封印などの影響によって [特技] の効果が無効になったり、[特技] の効果を打ち消されたりすることはない。

11.2 特技リスト

各 [特技] の詳細なルールを示す。データの読み方は以下の通り。

特技名：「 特技名」の形式で記している。

コスト：特技の取得に必要な能力コスト

<p>当たり判定が小さい</p> <p>コスト:8</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 弾幕攻撃を受けた際の DP 減少およびダメージを-1 する。 ● グレイズは元の DP 減少から計算してよい。
<p>カスリ範囲が大きい</p> <p>コスト:8</p> <ul style="list-style-type: none"> ● グレイズを得るとき、3 点ごとに 1 点追加で得られる。追加分に対して追加は発生しない。
<p>気功</p> <p>コスト：1Lv ごとに、(成長後の [気功] Lv × 5) 点</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 習得すると、格闘による攻撃が幽体にもダメージを与えるようになる。 ● また、1Lv ごとに、格闘による近接攻撃またはショットに追加ダメージ+1D を加え、弾幕ダメージに+1

する。

- [鍛錬 / 近接武器 / 格闘] を 1Lv 以上で習得していなければ使用できない。

剣閃 / 波動

コスト: 5

- 近接攻撃に用いる武器での「弾幕」「ショット」による攻撃が可能になる。「ホーミング」は不可。
- [剣閃 / 波動] による攻撃は能力を用いた攻撃として扱い、[ウォール]の影響を受けない代わりに[バリア]の影響を受ける。
- 何らかの武器か格闘の[鍛錬]を 1Lv 以上で習得していなければ使用できない。

高速飛行

コスト: 1 レベルにつき一律 2

- 速度を考える際の 飛行 Lv や、移動距離や速度に関する 飛行 の判定値に [高速飛行] Lv 分のボーナスを与える。汎用スキル 運動 は 飛行 を含むことに注意。

集中力

コスト: 8

- 次の自分の攻撃行動を 1 回飛ばすことで、次の防御行動の判定での DP 消費を「DP 最大数 ÷ 6 (切り捨て)」に等しい数 (最低 3) だけ軽減できる。
防御判定の直前に宣言してもよい。そのターンにまだ攻撃行動を行っていないのであれば、そのターンの攻撃行動を、そのターンに既に攻撃行動を行っている (あるいは、直前のターンの [集中] 等で飛ばされている) のであれば、次のターンの攻撃行動を失う。
- あるいは、自分の攻撃行動を飛ばすことで、次の自分の攻撃行動の DP 消費を「DP 最大数 ÷ 6 (切り捨て)」に等しい数 (最低 3) だけ軽減できる。
これは飛ばそうとしている攻撃行動のタイミングで宣言すること。
- 判定ダイス数に上限のある戦闘に関しては、制限がそのまま有効であることに注意。例えば、[集中] によって 4DP 軽減効果を得てからスベルの発動を行うと、0DP で 3D を使用して判定を行うことになる。3DP で 7D6 を使用して判定を行うことはできない。
判定ダイス数に上限のない戦闘行動であれば、後者のような判定も行うことができる。
- いずれの場合も、攻撃行動を飛ばしたターンは「待機」を行ったわけではないため、DP 回復数を増加する効果はない。

新聞屋

コスト: 10

- 新聞を発行できる。シナリオによっては全く役に立たないので、習得には GM の許可を必要とする。
- スキル 報道 が必要。
また、[文明の利器]としてカメラやコピー機などを持っている则便利だが、新聞に写真を掲載せず、印刷機は知り合いの物を間借りしている、などと設定してもよい。
- 半日かけることで、{知性}+ 報道 の判定によって、一部の地域や界隈に情報を流すことができる。
人間の里 1 つや魔法の森の一部地域で、実際に起きた事件のことを報道する場合は目標値 16。
範囲を大きく広げるなら、目標値を上げる。里 + 魔法の森 (里近辺) で目標値 20。
遠く離れた場所の事件であれば、目標値 +2 ~ それ以上。

真実を歪めるなら、目標値+2～。嘘であることがばれやすい(元の事件がよく知られている)なら、最低でも+5～。
コネクションを利用できれば目標値-1～。

鍛錬

コスト:[妖術]と同等(項目内の表を参照)

- 武器と使用法(【近接武器】スキルであるか、【射撃武器】スキルであるか)を選ぶこと。「格闘」としてもよい。
[鍛錬/射撃武器/ナイフ]と[鍛錬/近接武器/ナイフ]は異なることに注意。それぞれ射撃武器としての使用時と近接武器としての使用時にしか効果がない。
- 対応した武器と使用法のダメージ決定ダイスが([鍛錬]Lv)Dになる。弾幕の場合、ダメージに固定値で(+[鍛錬]Lv)する。
- 何らかの手段で武器によるホーミングを可能にした場合、ダメージ決定ダイスは「([鍛錬]Lv)÷2(端数切り上げ)」Dとなる。
- 選んでいない武器を使用する場合、[鍛錬]Lvが2低い(マイナスにはならない)ものとして扱う。
- 作成時点では4Lvまでしか成長できない。
- [鍛錬]を成長させる場合、成長によって得た能力コストのうち60%(切り上げ)までしか使用できない。

レベル	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
鍛錬	1	2	4	6	8	10	12	12

[鍛錬]のコスト表

追加刻符

コスト:10 毎に刻符+1

- 所持している刻符を増やす。

追加コネクション

コスト:3 毎に1人 or スキルコスト3 毎に1人

- コネクションを1人追加する。スキルコストから支払っても良い。
- セッション中にコネクションとなりうる程度の出会いがあったと判断できれば、GMはコストを支払わずに取得することを認めても良い。

追加財産

コスト:1 毎に+5円相当 or スキルコスト1 毎に+5円相当

- 所持している財産を増やす。スキルコストから支払ってもよい。

追加 HP

コスト：2 毎に HP+1

- HP 最大値を増やす。スペルカード HP も同様に増える。

追加霊力

コスト：3 毎に霊力+1

- 霊力最大値を増やす。

使い魔 / 式 / 下僕

コスト：15+

- 自分の命令に従う使い魔または式、下僕を持っている（以下の記述は「使い魔」で統一）。キャラクターが作成時点で所持できる標準的な [使い魔] は、キャラクター作成ルールに従って各ランクに C/D/D/D を割り振って作る。
- コストを 5 点増す毎に、[使い魔] のどれかのランクを 1 段階上昇できる。
- スペルカード初期数は 0、刻符数は 1、コネクションは 1 人とする。[追加スペルカード] などを取得することで増加してもよい。
- [使い魔] は主人の命令に従う NPC として扱い、行動の管理は最終的には GM が行う。GM は、[使い魔] を GM の判断で行動させることが重要な状況でなければ、[使い魔] の行動を主人のキャラクターのプレイヤーに任せておいてもよい。
- 主人のスペルカードを [使い魔] の能力で設定してもよい。例えば、[使い魔] しか [魔法] が使えない場合でも、[魔法] のスペルカードを設定してよい。この場合、[使い魔] が行動可能な状態でなければスペルカードが使用できなくなる。
[使い魔] の能力で設定した展開型スペルカードを展開した場合、[使い魔] が持ち主かどちらか一方がスペルカード HP を得る。また、[使い魔] の能力で設定した消費型スペルカードの防御的使用を行った場合、[使い魔] が主人かどちらか一方を防御できる。
- 成長などによって [使い魔] がスペルカードを独自に取得した場合、独自に [使い魔] が持っているスペルカードとして扱う。この場合は通常のキャラクターが持っているスペルカードに準ずる。
- 持ち主が気絶した場合（睡眠は含まない）、あるいは HP が 0 になることで力を失った場合、[使い魔] は力を失うか、本来の妖怪化していない生物や物体の姿に戻る。あるいは、一切の能力を失う。
これらは種族や [使い魔] の設定に応じてプレイヤーが取得時に決定すること。
また、持ち主は自分の意志で自由に [使い魔] をこの状態にする、あるいは元に戻すことができる。HP などはそのまま保持する。
- 持ち主が成長するとき、[使い魔] も成長できる。
目安として、持ち主が成長で得た成長ランクを全て一段階低くした成長ランクを得て、これを割り振ることができる。例えば、持ち主が BCCD を割り振る場合、使い魔に与えられる成長ランクは CDDE となる。
GM の判断で、[使い魔] に対して独自に成長ランクを与えても良い。
- セッション中で [使い魔] になることを承諾した妖怪を見つけて契約するなど、シナリオ面で十分な機会がある場合には、GM の判断でコストや初期の能力を調整した [使い魔] の取得を認めてもよい。
- セッションに参加する PC に [使い魔] を取得している者が多数いる場合、キャラクター数が増えすぎて運営に支障を来す可能性があるため、取得できる人数を 1 人～2 人に制限しておくことが望ましい。

使い魔はコストに見合わないほど有利ですが、これは原作に「使い魔を持つキャラクター」を十分作成可能にすることを優先したためです。コストの分本人の能力は弱体化し、平均よりも弱いキャラクターが二人いるだけで、突出したバランスの崩壊の原因にはならないためでもあります。単純に「作成時の PC のデータ」としてみた場合、2人に増えている分総 DP 量が多くなっていて、戦闘バランスとしては非常に強力な能力なのは確かです。PC 達の中に複数の使い魔が居る場合、プレイヤー人数が多いのと同様で処理が面倒になるため、GM は取得できる人数を制限しても構いません。

特技		
当たり判定が小さい	コスト:8	146p
弾幕攻撃を受けた際の DP 減少およびダメージを-1 する。		
カスリ範囲が広い	コスト:8	146p
グレイズを得るとき、グレイズ 3 点ごとに 1 点を追加で得られる。		
気功	コスト:1Lv ごとに、(成長後の [気功] Lv × 5) 点	146p
格闘による攻撃が幽体にもダメージを与えるようになる。加えて、格闘を用いた攻撃のダメージを増す。		
剣閃 / 波動	コスト:5	147p
近接攻撃に用いる武器での「弾幕」「ショット」による攻撃が可能になる。		
高速飛行	コスト:1Lv につき一律 2	147p
速度や移動距離を考える際の 飛行 Lv に [高速飛行] Lv を加算する。		
集中力	コスト:8	147p
自分の攻撃行動を 1 回飛ばすことで、次の行動の DP 消費を抑えることができる。		
新聞屋	コスト:15	147p
新聞を作り、広い範囲に情報をばらまくことができる。		
鍛錬	コスト:[妖術]と同等	148p
武器を用いた攻撃や格闘による攻撃で有効なダメージを与えられるようになる。武器を決めて習得する。		
追加刻符	コスト:10 毎に刻符+1	148p
刻符の所持数を増やす。		
追加コネクション	コスト:3 毎に 1 人 or スキルコスト 3 毎に 1 人	148p
コネクションを増やす。		
追加財産	コスト:1 毎に+5 円相当 or スキルコスト 1 毎に+5 円相当	148p
財産を増やす。		
追加 HP	コスト:2 毎に HP+1	149p
HP 最大値を増やす。スペルカードの HP にも有効。		
追加霊力	コスト:3 毎に霊力+1	149p
霊力最大値を増やす。		
使い魔 / 式 / 下僕	コスト:15+	149p
術者の命令に従う NPC を使い魔や式として従えている。		

図 11.1: 特技早見表

第12章 魔法のアイテム

魔法のアイテムに限らず、稀少で何かの役に立つアイテムを所持していることを示す能力です。

全体として、特技以上に補助的な能力となっています。余ったコストなどを消費して取得しておく便利な物もありますので、コストに余裕が出たときに取っておく物だと考えておいて下さい。

[文明の利器] は、他の能力では得られない分、独自の面白さがあるかも知れませんが、直接的な効果のある物が少なく、使い方は難しい部類だと思います。これらは現実世界での道具をそのままイメージしていますので、現実世界での道具の使い方を元にゲーム中での効果を考えて下さい。ルールに載っていないものでも、必要があれば現実世界での道具を導入しても構いません。例えば戦闘機などを導入してしまって、あまり強すぎる効果が生じないように気をつけて下さい。また、「光学迷彩スーツ」など、現実世界というより SF と言った方が正しいアイテムについては、[魔法のアイテム I・II] などで妖術を使って再現するようにして下さい。

[魔法の武器] は、コスト面では [鍛錬] 等にかなり劣ります。これらは、[鍛錬] などに十分なコストを支払った上で、さらに戦闘系として極端なキャラクターを作りたい場合の選択肢、として位置づけています。普通の武器を使用する限り、武器事の差を全く導入していない分、ここではコスト軽減能力なども導入してカスタマイズの幅を広げてみました。

セッション中に登場した魔法のアイテムとの兼ね合いについては、GM がその都度判断して下さい。原則的に、コストの支払いは「そのキャラクターの所有物」であることを確定するために行います。キャンペーン上の必要で取得するアイテムを幾つかのセッションに渡って持ち越す場合などは、コストの支払いを特に厳密に考えなくてもよいでしょう。但し、有利アイテムを出す場合には、1 人のキャラクターに有利すぎて不公平感が出てしまわないように気をつけるようにして下さい。

12.1 魔法のアイテムに関するルール

12.1.1 魔法のアイテムの取得

魔法のアイテムは 12.2「魔法のアイテムリスト」を参照し、決められたコストを支払うことで習得する。それぞれの特技の効果は、リストで定められている通りとする。

12.1.2 複数の魔法のアイテムをまとめる

規定通りのコストを支払って獲得すれば、一つのアイテムに複数の効果を持たせてもよい。例えば「[魔法の武器]であり、かつ妖力[水棲]を得られる杖」といったアイテムは、それぞれのアイテムを取得するためのコストを支払えば取得することができる。

12.1.3 魔法のアイテムの喪失

使用すると無くなってしまふアイテムは、各セッション終了時に補充される。これらは「各セッション毎に補充する」といった記述がある。

他のアイテムに関しては、無くしたりした場合は、そのセッション中は使えなくなる。キャンペーンなどでは成長に使用したコストの問題もあるため、GMの判断で、次のセッション開始時にはコスト無しに再取得していたり、あるいは修理が完了していたり、といった裁定を行ってよい。

あるいは、その後のシナリオ中で取り戻す機会を示したり、似たような能力を持つアイテムを取得する機会を与えたうえで、本来より少ないコストでの入手を認める、といった対応を取ることも考えられる。

12.1.4 アイテムの破壊

セッション終了時に補充できるアイテム以外のアイテムは、能力などによって破壊されにくい。持ち主の「{意志}+ 抵抗 +10」を判定値として抵抗する。持ち主の DP を消費することなく判定でき、3D を使用できる。

刀一本で大きな岩を押さえたり、魔法の書物を溶岩の中に投げ込んでしまった場合など、極端に無理な扱いをした場合には、GM が判断すること。

12.1.5 セッション中のアイテムの取得

セッション中に取得したアイテムの場合、そのセッション中は問題なく使用できる。セッション終了後も個人の所有物とする場合、原則的には、取得に必要なコストを支払うこと。GM は状況に応じてコストに適宜修正を加え、少なく（場合によっては 0 に）してもよい。

12.2 魔法のアイテムリスト

各特技の詳細なルールを示す。データの読み方は以下の通り。

アイテム名：「 アイテム名」の形式で記している。

コスト：特技の取得に必要な能力コスト

大きな家

コスト：3

- 小規模の館と言えるほどの大きさの家を持っている。10人程度までのメイドや召使いがいても良い。これらは戦闘を行えず、家事程度のことしかできないNPCとして扱う。

隠れ家

コスト：5

- 住居が魔法によって保護されている。ルール上は、住居の敷地を境として[バリア]のスペルが(「持ち主の(意志+抵抗)+15」)の達成値でかかっているものと見なす。これらは持ち主が許可する場合、その瞬間だけ解除できる。
この抵抗値を利用するとゲーム中での問題解決が現実的でなくなる場合などは、GMが適宜設定し直してよい。
- 自然の炎で延焼することはない。その他の災害の場合はGMが判断する。物理的な力や、能力も含めたショットなどによる直接の攻撃への耐性は無い(普通の家よりは強いと考えてよい)。
- 各ドアや窓には永続的に魔法の[ロック]が「持ち主の(意志+抵抗)+15」の達成値でかかっていると見なす。合言葉は持ち主が自由に設定して良い。
- 家が部分的に破壊されても、1週間程度で修復する。
- 所有権の譲渡は、持ち主が許可して宣言することによる。これには6時間程度の儀式が必要となる。
- [大きな家]と同時に取得すると、両方の効果を得られる。

銀製の武器

コスト:2

- 使用した「近接攻撃」や「射撃攻撃」が幽体にもダメージを与えるようになる。
- 射撃武器の場合、弾数は気にしなくてよいが、ショットや弾幕として十分使用可能な数を他人に譲渡することはできないとする。
(あるいは、適宜回収している、何らかの手段で必要分だけ補充される、等として扱ってよい)
(クナイをペーパーナイフとして使うために貸すなど、弾幕戦闘に使うほど多数を一度に使うのであれば、譲渡に制限はない)

真の石/真の木 など

コスト：10cm以下の大きさで3、以後大きさの上限+30cmごとに+1。

[覚醒]した際の判定値上限+1ごとに+1。

- 強い力を宿した石や木で、属性の[生成]ごとに対応する物質が存在する。大きさを除き、見た目には普通に存在する物質と大差ない。
- 永続する物質でありながら、常に[生成]の能力で一時的に作られた存在と見なす。能力による存在としても扱い、真の石や木などを対象に[覚醒]をかける際の霊力消費は通常の半分となる。

- 分割すると、重さの大きい方（正確に等分した場合は、ランダムにどちらか）だけが「真の物質」としての性質を受け継ぐ。
- 真の石や真の木としての性質を保持している限り、3日ほどで元の大きさまで自然に修復する。同じ期間で不純物も排除される。
- 水や空気の場合は容器に入れる必要があり、火の場合には何か火種がなければ通常的手段で持ち運ぶことはできない。
- 光源や闇などの場合、通常は他の物体に「宿って」おり、その物体を持ち運ぶことで移動できる。
光は「大きさ×30」の半径を（現実世界で例えれば）蛍光灯程度の明るさで照らす。闇は、昼間の屋外であれば「大きさ×30」の半径を薄闇（戦闘には影響しないが、隠密などには+2のボーナス）に包む。夜間などは、その場所だけさらに暗くなったとしてGMが効果を定めること。光は覆いを掛けることで遮断でき、闇も全く同様に覆いを掛けることで隠すことができる。
- 例外として、映像に対応する「真の」存在は無いものとする。
- 水や植物、空気は、生物に全て吸収されると「真の物質」としての性質を失う。この場合、わずかで「かけら」が残っていれば、その中で最大の「かけら」が「真の物質」としての性質を受け継ぐ。
- 真の石や真の木を[覚醒]させた場合、覚醒した存在の判定値は大きさのルールの特典を受ける。但し、[覚醒]させた場合の判定値が通常より高くなる物体を持つこともできる。
この場合、判定値上限+1ごとにコストに+1。

スペルカード

コスト:5

- スペルカードの所持数を1つ増やす。
- 「実際のスペルカード戦で使用可能なスペルカード枚数とは異なる」点に注意。

人形/ゴーレムなど

コスト: 特技 [使い魔 / 式 / 下僕] 参照

- 自分で動く人形などを使い魔として設定する場合、[使い魔 / 式 / 下僕] を参照のこと。種族は付喪神とするとよい。

文明の利器

コスト: 様々。あるいはGMの判断

- 外の世界の道具、あるいは同じような機能を持った河童の道具などを持っている。
これらは幻想郷ではほぼ手に入らないか、作り方が突飛で真似ができなかつたりするため、これら文明の利器を持っていても、能力コストを支払うことなく同じ物を得ることはできないとする。
また、内部構造が全く異なる場合もあり、中から部品を取りだして活用することもできないとする。
- 壊れた場合、1週間程度の期間があれば修理が可能。また、消耗する部品がある場合、特に記述がなければ10回分程度（バッテリーであれば使用状態6時間程度、待機状態1週間程度）を所持しているとする。1週間程度の時間があれば、捨ったり河童に頼むなどしてこれらは元の分量まで入手してよい（溜め込むことはできないとする）。
- 道具によっては、自分だけが持っている場合に使い勝手がかなり制限される事に注意。例えば、携帯電話は同じく「幻想郷で携帯電話を持っている」者としか通話できず、一部の試験的なものが河童などの手によって提供されているとGMが設定しない限り、インターネットも利用できない。
- 文明の利器は以下から選ぶ。あるいは、GMと相談すること。これらの道具の効果はルールでは規定しないが、現実での常識を元にGMが考えること。
 - ポラロイドカメラ（コスト4）: すぐに写真が出てくる（はっきり現像されるまでは1分程度）カ

- メラ。フィルムは 30 枚持っているとする。弾幕を消す力はない。
- デジタルカメラ (コスト 4): 動画も撮影可能なカメラ。2GB のメモリーカード付き。単体では写真を出せない。弾幕を消す力はない。
 - レコーダーとマイク、イヤホン (コスト 4): 1GB (標準設定で 1000 分程度。音質を下げると聞き取りにペナルティが出る) の容量を持つ IC レコーダーと集音マイク。指向性マイクも持っている。
 - 携帯電話 (コスト 4): 2 つ所持。通話とメール機能があるが、幻想郷で手に入る物のほとんどはデジカメ機能やワンセグ受信機能などを持たない (それぞれのコストを支払えば許可する)。基地局は少なく、インターネットも時々河童が実験する程度。基本的に、GM が携帯電話を所持していると設定した河童の NPC や、同時に持っていた 2 つの機種間では通話できない。また、GM が「基地局がない」と設定した場所では通話できない。妖怪の山の河童の居住地域や人里には設置されているとする。たまに外の世界と繋がってしまう場合もある。
 - 無線機 (コスト 4): 2 つ所持。会話の受送信機能しかないが、基地局などは不要なのが強み。但し、周波数の調整を行うには、所有者以外は知性 + 電子機器 (学術系スキル) で目標値 16 の判定を行う必要がある。あらかじめ設定してあれば、その周波数だけで通話する分には問題ない。外の世界の電波を拾ってしまうこともある。
 - ラジオ (コスト 3): 携帯型。時々やっている河童の試験放送しか聞けない。たまに外の世界の番組が入る。
 - プリンタ (コスト 3): 持ち運べない。メモリーカードを入れて、デジタルカメラの画像をプリントアウトする機能付き。パソコンがあれば、一晩で新聞を多数印刷できる。通常の使い方をする限り、インク (またはトナーその他) や紙の消費量は考えなくてもよいとする。
 - デスクトップパソコン (コスト 4): 現代からすると少し古め。インターネットも使えない。ソフトは一般家庭にありそうな物なら大抵入っている。
 - 腕時計 (コスト 1): 正確な時間がわかる。
 - 懐中電灯 (コスト 1): 電池は 24 時間分。かなり明るい。
 - 赤外線スコープ (コスト 3): 真っ暗でも熱源を見ることができる。情報は形と温度の分布だけになるので注意。
 - レーザーポインタ (コスト 3): 一点を指し示すことができる。目に入ると眩しいため、{知性} + ショット を使用して命中判定を行い、回避に失敗した相手は次のターン終了時まで視力を用いる行動に -3 のペナルティを受ける。
 - レーザー距離計 (コスト 2): 指定した点までの距離が正確にわかる。
 - 赤外線センサー (コスト 2): 電池とあわせて親指ぐらいの小さな物。4 組 + 電波受信機 1 つを所持。1 組設置して、間を通った物体があれば、受信機がアラームや振動で知らせてくれる。センサーの有効距離は 5m、電波受信機の有効距離は 30m。
- 本来は「文明の利器」であっても、「本来の用途に使用できず、修理などを行う余地もないものを、単に珍しいからといった理由で持っている」といった場合に関しては、GM が許可すれば、文明の利器として設定してコストを支払う必要はないとする。例えば、折れた蛍光灯のかけらを綺麗だからと所持している場合などはこれに該当する。

魔法の袋

コスト: 3

- 魔法で広げられた袋を持っている。見た目は手で持ったり腰に結わえられる程度の袋だが、内部は 3 畳間程度の大きさまでの収容能力を持つ。袋の見た目の大きさは自由に設定して良い。袋の口に入らない物を中に入れることはできない。多少乱暴に放り込んでも、中身はきちんと整頓することができる。

魔道書

コスト: 5

- [魔法]の習得可能系統数を一つ選んで増やす。以後はその系統のスペルを習得可能になる。

魔法のアイテム I

コスト：Lv 毎に、(該当する [妖力] または [妖術]) +1

- [妖力] または [妖術] 1 つと同等の効果を持つアイテムを取得する。ルール上は、[妖力] または [妖術] を 1 つ選んで習得できる。
- [妖力] の場合、アイテムを所持または着用している間のみ、[妖力] の効果を得ることができる。後で混乱する可能性がある場合は、アイテムを設定したときに定めておくこと。
- [妖術] の場合、アイテムを使用しなければ [妖術] の発動を行うことができない。使用法は本来の用途に準ずるか、アイテムを設定したときに条件を定めておくこと。
使用時の判定値は、スキルとの組合せを行わない限り、({ 知性 } + [魔法のアイテム I] Lv) を用いる。
霊力消費の軽減効果は [妖術] と同様に得られる。
- アイテムの形状によって、その用途に適したスキルを用いて「スキルとの組み合わせ」を行ってもよい。この場合、[妖術] の「スキルとの組合せ」と同様のルールを適用する。該当するアイテムを使って適切な行動を取らなければ [妖術] を発動できない代わりに、発動判定で使用する { 特性値 } を変更可能となり、かつ判定値に +1 のボーナスを得る。
組み合わせる スキル Lv が [魔法のアイテム I] Lv より低い場合、スキル Lv で [魔法のアイテム I] Lv を代用する。
- アイテムの [妖力] または [妖術] Lv は成長させてもよい。コストは Lv あたりで元の [妖力] や [妖術] よりも 1 点高くなる。Lv を持たない [妖力] の場合、単に [妖力] のコストに +1 したものが [魔法のアイテム I] のコストになる。
- 適切なコストを支払えば、[妖弾化] や [妖術の常在化] を行ってもよい。[妖弾化] の場合、コストは合計で「各 Lv で、元の [妖術] のコスト +2」となる。[常在化] のコストは 8 点でよい (9 点でない)。
- [妖術] と同様の成長制限 (1 つの能力には、成長によって得た能力ポイントのうち 60% (切り上げ) までしか使用できない) が適用される。

魔法のアイテム II

コスト：10+

- [妖術] を 1 つ選び、3Lv で習得し、かつ [妖術の常在化] を行ったものとして扱う。但し、この [妖術] は発動を行うことができない。
- アイテムを所持または着用している間のみ、常在化した [妖術] の効果を得ることができる。後で混乱する可能性がある場合は、アイテムを設定したときに条件を定めておくこと。
- 選んだ妖術は、3Lv から成長させてもよい。発動はできないが、常在化したときの効果が Lv に依存する場合、成長させた Lv を使用できる。成長に必要なコストは通常の [妖術] の半分になる。
- [妖術] と同様の成長制限 (1 つの能力には、成長によって得た能力ポイントのうち 60% (切り上げ) までしか使用できない) が適用される。

魔法の武器 / 業物・魔法の防具

コスト:別項参照

- 通常の武器では得られない高性能な武器や、ダメージを防ぐ防具を所持している。これらはプレイヤーまたは GM がカスタマイズする。12.3「魔法の武器・防具の詳細」を参照のこと。

霊薬

コスト:3

- 魔法の効果を現す薬を所持している。この能力で入手できる霊薬の効果は、「飲んだ者を対象として、設定されたスペルが能力 Lv3、達成値 18 で発動する」となる。発動目標値が 19 以上のスペルも、達成値 18 で発動に成功したものとして見なす。
設定できるスペルは以下の通り：
[ヒール][キュアー][スリープ][チャーム][コンフュージョン]
[フォーゲット][チェンジ][インビジビリティ][ブラインド][デフネス][エクステンド]
- 使用した分はセッション終了時に回復する。

その他

コスト：1～

- データの効果を持たない細かい魔法のアイテムは、GM が適宜コストを決めること。自動で勝手に動いて仕事をする家具などがこれに当たる。何か便利な使い方が考えついたらコストを増やしてよい。

12.3 魔法の武器・防具の詳細

アイテム [魔法の武器・防具] を取得する場合、以下から選んで武器をカスタマイズし、その通りのコストを支払う。Lv が設定されている能力は、1 から順に 1Lv ずつ付加しなければならない。

12.3.1 武器・防具の成長について

相応の能力コストを支払うことができれば、成長可能な能力については、差分を支払うことで武器を成長させてもよい。単純に、使っている間に武器の霊力が強くなった、等の理由でも構わない。GM は、適切な機会や対価があれば、成長のコストを軽減してもよい。但し、他の PC との間で不公平感などが生じてしまわないよう気をつけることが望ましい。

12.3.2 新規に取得した武器・防具について

セッション中で武器や防具を入手した場合、そのセッション中は問題なく使える。それ以後は、GM が認めない限りは一度 PC の手元を離れる。PC が自分の持ち物とするには対応する武器のコストを支払わなければならない。複数の武器を持つ場合、どの武器を使うか攻撃の際に決めること。その武器の効果のみ適用する。

12.3.3 共通能力リスト

以下は武器・防具共に設定可能な能力とする。データの読み方は以下の通り。
能力名：「能力名」の形式で記している。

コスト：能力の取得に必要な能力コスト

魔法の武器基本セット		
コスト：5 魔法の武器や防具には『必ず必要』		
<ul style="list-style-type: none"> 魔法の武器であれば、この能力は必ず取得しなければならない。 防具の場合、衣服または鎧の形状を取る。 使用した「近接攻撃」や「射撃攻撃」が幽体にもダメージを与えるようになる。射撃武器であれば、「ホーミング」を使用可能になる。 属性を1つ設定しても良い。この武器を使用した攻撃は全てその属性を持つ。 防具の場合、着用者はその属性を持つものとして扱う。 近接武器の場合、使用した攻撃は[ウォール][バリア]両方の影響を受ける。射撃武器の場合、弾として実体のある物を使用しているのであれば[ウォール]、弾として実体のない物を使用しているのであれば[バリア]の影響を受ける。 		
魔法のアイテム		
大きな家	コスト：3	153p
小規模の館と言える程度の大きな家を所有している。		
隠れ家	コスト：5	153p
住居が魔法によって保護されている。住居の敷地を境として[バリア]のスペルがかかっているとみなす。		
銀製の武器	コスト：2	153p
使用した「近接攻撃」や「射撃攻撃」が幽体にもダメージを与えるようになる。		
真の石 / 真の木 など	コスト：3+	153p
常に能力による存在として扱う物体を1つ所持している。[覚醒]等の対象にしやすい。		
スペルカード	コスト：5	154p
スペルカードの所持数を1つ増やす。		
人形 / ゴレムなど	コスト：[使い魔 / 式 / 下僕] 参照	154p
自分で動く人形などを所持している。特技の[使い魔 / 式 / 下僕]として設定すること。		
文明の利器	コスト：様々	154p
外の世界の道具、あるいは同じような機能を持った河童の道具などを持っている。		
魔法の袋	コスト：3	155p
魔法で広げられた袋を持っている。内部は3畳間程度の大きさまでの収容能力を持つ。		
魔道書	コスト：5	155p
[魔法]の習得可能系統数を一つ選んで増やす。以後はその系統のスペルを習得可能になる。		
魔法のアイテム I	コスト：Lv 毎に、(該当する妖力または妖術) +1	156p
[妖力]または[妖術]1つと同等の効果を持つアイテムを取得する。		
魔法のアイテム II	コスト：10+	156p
[妖術]を1つ3Lvで習得し[妖術の常在化]を行ったと同様の効果。この[妖術]は発動できない。		
魔法の武器 / 業物・魔法の防具	コスト：別項参照	156p
12.3「魔法の武器・防具の詳細」を参照のこと。		
霊薬	コスト：3	156p
魔法の効果を現す薬を所持している。		
その他	コスト：1+	157p
データの効果を持たない細かい魔法のアイテム。GMが適宜コストを決めること。		

図 12.1: 魔法のアイテム早見表

- 射撃武器の場合、弾数は気にしなくてよいが、ショットや弾幕として十分使用可能な数を他人に譲渡することはできないとする。(あるいは、適宜回収している、何らかの手段で必要分だけ補充される、等として扱ってよい)

この制限は、「弾幕として何回でも撃てるほどの量があるのであれば、多人数で共有して使うこともできるのでは?」といった使用方法を禁止するために設定されている。クナイをペーパーナイフとして使うために貸すなど、弾幕戦闘に使うほど多数を一度に使うのでなければ、譲渡に制限はない。

非実体

コスト:3

- 実体を持たない、光や火のような性質を持つ物品であることを示す。
- [ウォール]等の影響を受けず、通常の物体や能力を持たない人間は触れることもできない。但し、特殊能力を持つ者であれば自由に“触れて動かす”事が可能。
- [業物]と同時に適用できない。
- この能力は[魔法の武器]を設定したときのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。

業物

コスト:3

- 魔法の道具としての性質が弱い、あるいは全くないにもかかわらず、通常の物品に比べて遙かに高い性能を持つ事を示す。
- 能力による存在として扱わない。[バリア]等の影響を受けないほか、感覚+ 感知/幻想 等の判定で存在を感知できなくなる。
- [非実体]と同時に適用できない。
- この能力は[魔法の武器]を設定したときのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。
- その他の能力については、[魔法の武器]の場合と同様とする。射撃武器であれば[ホーミング]も使用でき、能力の取得にも制限はない。

12.3.4 魔法の武器能力リスト

以下は武器に設定可能な能力とする。データの読み方は以下の通り。

能力名:「能力名」の形式で記している。

コスト:能力の取得に必要な能力コスト

威力強化

コスト:下記参照

- 「ショット」「ホーミング」に追加ダメージとして+([威力強化]Lv)D(ホーミングはダイス数半分、端数切り上げ) 弾幕のダメージに+1する。最大で5Lvまで取得できる。
魔法的な効果で威力が増していたり、重く威力の高い武器であったりする。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	5	10	15	20	25

[威力強化] のコスト表

ガード強化

コスト：下記参照

- 「ガード」使用時の判定値に+([ガード強化]Lv)。最大で5Lvまで取得できる。魔法的な効果であったり、盾など防御用のものであったりする。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	4	6	8	10	12

[ガード強化] のコスト表

行動強化

コスト：下記参照

- 行動順を決める際のイニシアティブに+([行動強化]Lv)(実際にDPが増えるわけではない)。最大で5Lvまで取得できる。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	4	6	8	10	12

[行動強化] のコスト表

接近強化

コスト：下記参照

- 接近のための回避判定時に+([接近強化]Lv)。最大で5Lvまで取得できる。魔法的な効果であるか、あるいは長柄の武器に多い。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	4	6	8	10	12

[接近強化] のコスト表

命中強化

コスト：下記参照

- 武器による「ショット」「近接攻撃」の命中判定値に+1。「ホーミング」の達成値に+([命中強化]Lv)。最大で5Lvまで取得できる。魔法的な効果で当たりやすくなっていたり、長く当てやすい武器であったりする。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	4	6	8	10	12

[命中強化]のコスト表

武器に対する制限能力 以下の能力は、武器の能力を制限することでコストを軽減できる。コストの最小は5（基本セットの分）とする。コストを更に下げるように能力を設定しても、4以下に下げる分は計算しない。これらの能力は魔法の武器を設定したときにのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。また、成長時に軽減した分のコストを支払って「買い戻す」こともできない。

威力低下

コスト：下記参照

- 「ショット」「ホーミング」に追加ダメージとして(-[威力低下]Lv)D(ホーミングはダイス数半分、端数切り上げ) 弾幕のダメージに-1する。最大で5Lvまで取得できる。
魔法的な効果で威力が減っていたり、軽く威力の低い武器であったりする。
- この能力は[魔法の武器]を設定したときにのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	-4	-6	-8	-10	-12

[威力低下]のコスト表

重さ

コスト：下記参照

- 命中判定値と接近判定値に-([重さ] Lv)。また、使用するのに一定以上の{身体}が必要になる。最大で5Lvまで取得できる。
- この能力は[魔法の武器]を設定したときにのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。
- コストと必要な{身体}は以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	-4	-6	-8	-10	-12
{身体}	5	7	9	11	13

[重さ]のコストと必要な{身体}表

魂喰らい

コスト：1Lvあたり-4

- 攻撃またはガードに使用するたびに、使用者の霊力を([魂喰らい]Lv × 2)消費する。消費できない場合は使用できなくなる。
最大で5Lvまで取得できる。
- この能力は[魔法の武器]を設定したときにのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。

血吸い

コスト：1Lv あたり-4

- 攻撃またはガードに使用するたびに、使用者の HP またはスペルカード HP を ([血吸い] Lv × 2) 消費する。消費できない場合は使用できなくなる。
最大で 5Lv まで取得できる。
- この能力は魔法の武器を設定したときのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。

12.3.5 魔法の防具能力リスト

以下は防具に設定可能な能力とする。データの読み方は以下の通り。

能力名：「 能力名」の形式で記している。

コスト：能力の取得に必要な能力コスト

回避強化

コスト：下記参照

- 回避判定値に+([回避強化] Lv) する。最大で 5Lv まで取得できる。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	4	6	8	10	12

[回避強化] のコスト表

グレイズ強化

コスト：下記参照

- 1点以上のグレイズを得られるときのグレイズ数に+([グレイズ強化] Lv) する。当然だが、この能力によるグレイズ数の増加に対してグレイズ数の増加は発生しない。最大で 5Lv まで取得できる。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	4	6	8	10	12

[グレイズ強化] のコスト表

装身具

コスト：3

- 形状を指輪や首飾りなどの装身具にする。
- この能力は魔法の武器を設定したときのみ取得でき、既に取得したものを成長させる際には取得できない。

抵抗強化

コスト：下記参照

- 抵抗判定値に+([抵抗強化] Lv) する。最大で 5Lv まで取得できる。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	4	6	8	10	12

[抵抗強化] のコスト表

防御

コスト：下記参照

- 弾幕以外のダメージを-([防御] Lv × 3)、弾幕のダメージを-([防御] Lv) する。最大で 5Lv まで取得できる。
- コストは以下の通り。

レベル	1	2	3	4	5
コスト	8	16	24	32	40

[防御] のコスト表

魔法の武器・防具		
共通能力		
基本セット	コスト：5	158p
魔法の武器・防具には必ず必要。武器であれば非実体に有効になる。属性選択可。		
非実体	コスト：3	159p
[ウォール]等の影響を受けず、通常の物体や能力を持たない人間は触れることもできなくなる。		
業物	コスト：3	159p
能力による存在として扱わず、[バリア]等の影響を受けない。		
魔法の武器能力		
威力強化	コスト：解説参照	159p
「ショット」「ホーミング」に追加ダメージ+([威力強化] Lv)D (ホーミングはダイス数半分、端数切り上げ)、弾幕のダメージに+([威力強化] Lv)。		
ガード強化	コスト：解説参照	160p
「ガード」使用時の判定値に+([ガード強化] Lv)。		
行動強化	コスト：解説参照	160p
行動順を決める際のイニシアティブに+([行動強化] Lv) (実際に DP が増えるわけではない)。		
接近強化	コスト：解説参照	160p
接近のための回避判定時に+([接近強化] Lv)。		
武器に対する制限能力		
威力低下	コスト：解説参照	161p
段階ごとに、「ショット」「ホーミング」に追加ダメージ-([威力強化] Lv)D (ホーミングはダイス数半分、端数切り上げ)、弾幕のダメージに-([威力強化] Lv)。		
重さ	コスト：解説参照	161p
命中判定値、接近判定値が-([重さ] Lv)。また、使用するのに一定以上の {身体} が必要になる。		
魂喰らい	コスト：-4/Lv	153p
攻撃またはガードに使用するたびに、使用者の霊力を([魂喰らい] Lv × 2) 消耗する。		
血吸い	コスト：-4/Lv	153p
攻撃またはガードに使用するたびに、使用者の HP またはスぺルカード HP を([血吸い] Lv × 2) 消耗する。		
魔法の防具能力		
回避強化	コスト：解説参照	162p
回避判定値を+([回避強化] Lv) する。		
グレイズ強化	コスト：解説参照	162p
1 レベルごとに、1 点以上のグレイズを得られるときのグレイズ数に+([グレイズ強化] Lv) する。		
装身具	コスト：3	162p
形状を指輪や首飾りなどの装身具にする。		
抵抗強化	コスト：解説参照	163p
抵抗判定値を+([抵抗強化] Lv) する。		
防御	コスト：解説参照	164p
1 レベルごとに、弾幕以外のダメージを-([防御] Lv × 3)、弾幕のダメージを-([防御] Lv) する。		

図 12.2: 魔法の武器・防具能力早見表

第13章 成長

少しずつでもキャラクターにできることが増えていった方が面白い、ということで成長ルールも導入してあります。特に上限は設けていませんので、セッションを繰り返せば原作の後半面ボスのように強力な人妖へと成長する可能性もあります(もっとも、これらのキャラクターのデータは設定していませんが)。

成長コストが傾斜配分で、かつスキルや能力に関して上限が設定されているのは、
・傾斜配分にすると、一点集中取得と複数系統取得の両方が選択肢として出てくる可能性がある

・際限なくコストが上昇していくと、成長が頭打ちになって面白くない
という考えによります。このあたりは、作者の趣味に引きずられている部分もあるでしょう。特性値に関しては、1つに集中するよりは、多少は均等になるように成長した方がバランスが取れると思ひ、コストを頭打ちにしていません。特性値+1あたり1点ずつしか増えないので、こうした意図を実現するには微々たる物ではありますが、もう少し均等な成長を強制できるシステムも考慮しましたが、制限が強すぎると考えて導入しませんでした。

成長にもランク制を導入したのは、成長スピードをある程度確保しつつ、一点集中でバランスが崩れてしまう時期を少しでも遅らせるためです。また、成長スピードもランクの割り振りによって調節がきくようにしています。キャンペーンのセッション回数などを元に、適当だと思える範囲で調節して下さい。作者の個人的な趣向としては、なかなかキャンペーンの回数が取れないこともあり、市販の他のTRPGに比べるとかなり速い成長の方が好みです。B/C/C/Dの配分などは、他のゲームに比べるとかなり速めの成長に設定されていると思ひます。

妖術と特技〔鍛錬〕については、幾分無理な方法ではありますが、「成長で取得した能力コストの60%まで」という制限を設けました。やはりこれらの能力に集中できてしまうと極端な戦闘能力が実現でき、どうしてもバランスがおかしくなります。成長で得たポイントを記録し、制限を計算する作業が多少面倒ではありますが、成長の時だけの手間なので導入に踏み切りました。妖術や武器戦闘に特化したキャラを作りにくくなっている、という指摘もあると思ひますが、妖術の場合は他の妖術も伸ばせること、武器の場合は魔法の武器などを取得する余裕があること、を考慮して、妖術特化や武器特化は十分可能であり、適切な制限だと判断しています。

13.1 成長ランク

セッション終了後、GMは、セッションでの目標の達成度合いやキャラクターの行動やロールプレイに応じて各キャラクターの成長ランクを決める。プレイヤーはそのランクを「特性値」「スキル」「能力」「HPとスペルカード」の4つに割り振り、表13.1を参照して、各項目についてコストを取得する。取得したコストは以下に示すルールの通りに消費し、キャラクターの成長に使用することができる。原則的には、成長ルールはキャラクター作成時のルールに準じている。

成長ランクは、例えばB/C/C/Dのように、割り振り可能な4つのランクを指定する形で与えられる。プレイヤーは、原則としてこれらを4つの項目に自由に割り振ってよい。「特性値/スキル/能力/HPとスペルカード」の順にB/C/C/Dとしてもよいし、C/D/B/Cなどと割り振ってもよい。

ランク	A	B	C	D	E	F
特性値	10	8	6	4	2	1
スキル	18	15	12	9	6	3
能力	12	10	8	6	4	2
HP係数	0.8	0.6	0.4	0.2	0.1	0.1
スペルカード	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.1

図 13.1: 成長ランク割り振り表

13.1.1 成長ランクの目安

目安として、セッションの目的を達成し、なおかつキャラクターがきちんとそれに貢献していて、過不足無いと思われるロールプレイがあった場合、成長ランクはCDDEを標準とする。早めな成長を楽しみたければ、BCCD程度と高めにし、細かい成長を何度も行う予定であれば、DEEEなどにすると良い。

成長以外にキャラクターを強化する要因がある場合など、GMの判断で成長に制限を設けてもよい。例えば、シナリオ内で出会ったキャラクターを「使い魔」として従えることができた場合、能力への成長コストが優先的に「使い魔」の取得にあてられることとし（不足分はボーナスとみなして）、「他の3つにD/D/Eを割り振る」などと定めてもよい。

13.2 特性値の成長

特性値は、表13.2「特性値成長コスト表」の通りのコストを消費して成長できる（コスト表の内容は「特性値を+1する毎に「次の値に等しい点数」だけ特性値コストを消費する」となっている）。種族修正を行う前の特性値（基本値）を成長させ、種族修正はその後に適用することに注意。

特性値	0 → 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	n → n+1
コスト	1	2	3	4	5	6	7	n+1

図 13.2: 特性値成長コスト表

13.3 スキルの成長

スキルは、個々のスキルについて表 13.3「スキルのコスト表」の通りのコストを消費して成長できる。消費するコストはキャラクター作成時と同様であり、+1Lv する毎に、「次のレベルに等しい点数」のスキルコストを消費する。但し、5Lv 以降は一律で 5 点となる。

成長の際には、1つのスキルを一度に 2Lv 以上成長させることはできない。必ず 1Lv ずつ成長させること。続きのシナリオまでの間に数ヶ月以上の時間が経っている場合など、成長に十分な時間があると GM が判断した場合は、2Lv 以上の成長を許可してもよい。

レベル	0 → 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ +1
スキルのコスト	1	2	3	4	5	5	5	5

図 13.3: スキルのコスト表

13.4 能力の成長

得られた成長コストを元に、キャラクター作成での特殊能力のルールと同様に成長する。主な能力について、成長に必要なコストを表 13.4「能力のコスト表」に示す。その他の能力、特に妖力や特技、魔法のアイテムに関しては、それぞれの能力の解説を参照すること。

レベル	0 → 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ +1
神術・陰陽術	5	10	15	20	25	25	25	25
神術・陰陽術(術式)	3	6	9	12	15	15	15	15
魔法	5	10	15	20	25	25	25	25
属性使い	4	8	12	16	20	20	20	20
妖術	1	2	4	6	8	10	12	12
妖術(妖弾化)	2	3	5	7	9	11	13	13
鍛錬	1	2	4	6	8	10	12	12

図 13.4: 能力のコスト表

13.4.1 能力やアイテムの新規取得に関して

今まで習得していなかった能力系統（[属性使い]を既に覚えているキャラクターの別の属性への派生は問題ない）や、今まで習得していなかった妖術を新規に習得する場合、GMの許可を必要とする。習得していなかった能力系統を得るには、十分な指導をしてくれる教師と十分な時間が必要とする。また、[妖術]の場合、キャラクターが持っている能力としておかしくないかGMが判断する。妖怪の能力は固定というわけではないので、ルール上では全く新しい能力の習得を制限しないが、これには十分な時間を要することに注意。セッション内やセッションの間にゲーム内で経過した時間にもよるが、1回の成長で新規に得られる妖術は1つまでとする。

[魔法のアイテム]や[特技][妖力]には成長の扱いが特殊なものがあるので、適宜ルールを参照すること。[魔法のアイテム]の新規取得については、ルールでは制限しないが、入手先や方法などが決まっている事が望ましい。また、シナリオ中で手に入れたアイテムを自分の持ち物として取得する場合など、GMはコストの軽減を認めてもよい。

13.4.2 妖術と鍛錬に関する制限

[妖術]や特技[鍛錬]、または[妖術]と同じ効果の魔法のアイテムを成長させる場合、1つの能力には、成長によって得た能力コストのうち60%（切り上げ）までしか使用できないとする。例えば、何度か成長を繰り返して60点の能力コストを得ている場合、36点（+初期作成時の余剰分）までしか成長に使用できない。「初期からどれだけの能力コストを得て、どの[妖術]に何点を消費しているか」ははっきり記録しておくこと。[妖弾化]した[妖術]の場合、[妖弾化]の修正を加えたコストに制限を課す。[妖術]の場合、異なる[妖術]であれば個別にコストの制限を課す。成長による能力コストが60点の例であれば、妖術[スリープ]の成長に28点（初期2Lv～6Lv）、妖術[チャーム]の成長に30点（初期4Lv～7Lv）を消費していてもよい。

13.5 HPおよびスペルカードの成長

これらは個別に扱わず、1つのランクを割り振ること。

- **HP**：HP係数を初期値の「 $\times 4$ 」から増加する。コストの消費は行わず、表の値だけすぐに増加する。小数点以下はそのまま保持し、計算で使用する。成長によって耐久特性値かHP係数が変化した場合、すぐにHPを変更する。小数点以下は切り上げとする。
- **スペルカード所持数**を初期の「3枚」から増加する。コストの消費は行わず、表の値だけすぐに増加する。小数点以下はそのまま保持するが、実際の所持枚数は小数点以下を切り捨てた値となる。スペルカードの所持枚数と戦闘での使用可能枚数は異なることに注意。

第14章 その他のルール

ここまでで記述していない幾つかのルールを明文化しました。こういった細かい裁定については、GMがより良い扱いを思いつくようであれば、そちらに差し替えてしまって構いません。

移動速度に関しては、妖怪も出てくるような世界のことなので、かなり速めに設定しています。例えば「里から湖への移動」といった場面転換などではもっと大雑把に扱ってしまって良いでしょう。

ダメージについては、種族毎に細かく考えると気絶などの状況に違いが生じるはずですが、普通に遊んでいる分には気にしなくても構わないように統一した扱いにしました。極端にダメージを受けた場合の扱いの指針なども書いてありますが、特に死亡に関することを考えなければならない状況はそれほど多くないはずですし、参考程度に留めておいてもらって構わない部分だと思います。毒の影響なども種族によっては異なるはずですが、「ではお酒は?」「付喪神の場合、素材によって影響が違うのでは?」等と考えていくときりがありませんので、「妖怪としての姿を持つ限りは、体が強いだけで基本は人間と同じ」という扱いをしています。より細かい扱いが必要ならば、GMの判断に任せます。自然回復などは、特に霊力を多く使うキャラクターでは気にする場面が多いでしょう。能力を使いやすくするため、回復速度自体はかなり緩めに設定しています。

重量ルールは「どのくらい物が持てるか」が問題になったときのための基準として用意しています。細かい数値が重要な問題になるのでなければ、それほど気にしなくて構わないと思います。

財産のルールですが、幻想郷ではお金による取引ばかりではないと思いますので、簡単に数値上で扱えるようにこのようなルールを設定しました。もちろん、細かい持ち物を詳しく設定して取引をするのであれば、そちらでも構いません。重要な物品の取引は、財産ルールを離れてロールプレイによる交渉なども取り入れながら行った方がよいでしょう。

最後に遮蔽のルールがありますが、属性使いの応用としてすぐに考えつく範囲だと思い、ルールを設定してあります。処理が面倒であれば、「何回まで攻撃を無効にする」といったルールにあらかじめ差し替えてしまってもよいかと思います。

14.1 移動速度

地上を走る場合は秒間に「{身体}+ 運動」m、飛行する場合は1秒間に「{知性}or{身体}+ 飛行」×2mを移動できるとする。競走する場合は、{身体}+ 運動 あるいは{知性}or{身体}+ 飛行 での対抗判定を行うとよい。

14.2 ダメージと霊力消費

14.2.1 HPと霊力の下限

これらは0を下限とし、それ以下に下げようようなダメージは全て無視する。

14.2.2 気絶、または行動不能の状態

HPや霊力が0になると、気絶して行動不能な状態になる。GMの判断で、気絶までの間に会話などの演出の猶予を認めてもよい。

千幻抄では、キャラクターが死亡するほどの深刻な状況は想定していないため、死亡に関してはダメージなどからの規定はせず、GMの判断によるとする。

HPが0で気絶していても、そのまま放置されて死亡するようなことはほとんどない。もちろん、人間が水も飲めない状態のまま長時間放置されていた場合や、気絶した状態で故意に命を奪うような傷を付けられた場合などはその限りではない。

妖獣や付喪神などは、ダメージの程度によっては本来の姿しか撮れなくなってしまう可能性がある。

亡霊は死亡しない。但し、ダメージによっては実体を失う場合などもあり得る。

吸血鬼も通常的手段では死亡しないが、極端に大きなダメージを受けると灰の状態になる可能性がある。灰の状態で日光に長時間晒されたりした場合は滅んでしまうこともあり得る。

14.2.3 気絶からの回復

HPが回復した時点から30分程度で気絶から復帰する。自然治癒での回復もこれに含める。

14.2.4 自然治癒

薬や医術による処置、能力以外に、十分食事と睡眠が取れている状態であれば、ダメージは自然治癒する。自然治癒によるHPの回復速度は1時間に1点の速度とする。十分な道具があり、応急処置 医学 のスキルがあれば、スキルLv分だけ1時間の回復量を増すことができる。

14.2.5 応急処置

{知性}+ 応急処置 or 医学 で目標値 18 の判定に成功することで、HP を達成値の半分だけ回復できる。靈魂や灰、元の姿に戻った妖器に対しては不可能とする。特殊な傷などを設定する場合は、目標値を適宜変更してよい。また、判定に成功すれば気絶も回復する。この作業には 30 分程度かかる。

14.2.6 怪我と HP ダメージ

HP ダメージは軽い怪我や肉体的な疲労、あるいは防御的な結界の損傷として現れる。蓄積すると気絶するが、単にダメージを受けることによってはこれ以外の影響は無いとする。

骨折などの大きな怪我が起こるような状況はルールでは規定しないが、怪我の程度に応じて GM の判断で行動に制限をかけてもよい。これらの回復に関しては、能力や特殊な薬を使わない限り、治癒には適切な時間経過が必要となる。

14.2.7 霊力消費と回復

霊力消費は単に疲労として現れ、霊力が 0 になると気絶する。

起きている状態では、霊力は 10 分に 1 点の速度で回復する。睡眠を取っている場合、3 時間の連続睡眠で最大値まで回復する。

14.2.8 そのほかの障害

毒や病気に関しては特に規定しない。基本的には、一定の目標値に対して {耐久}+ 抵抗 での判定を行うことで、感染や治癒の判定を行うとよい。効果については、ダメージや各種行動へのペナルティなども含め、GM が自由に規定してよい。

14.3 重量

({身体} × 10) kg 程度が「両手で抱えて何とか持ち上げられる」重量とする。地面に引きずって動かす場合は、路面状態によるが、({身体} × 15) kg 程度を目安とする。実際に大きな物を持っているときの回避や行動へのペナルティは、状況に応じて GM が決めること。

魔法などで物を動かす場合もこのルールを使う。{身体}の代わりに、スペルや能力毎に規定されている数値 (「{知性} + [該当する能力] Lv」などと規定してある) を用いること。

14.4 財産

日用品や食料、金銭などのキャラクターの細かい所持品の量の目安として「財産」を用いる。財産は（幻想郷が明治時代付近に隔離されたことを考慮して）円と銭で表す。

情報の購入や何らかの作業の依頼など、細かい取引は、データ上では「財産のやりとり」で行う。財産は貨幣のみではなく、食料品や日用品、さらには魔法に使用するごく一般的な消耗品（符の材料になる紙や染料、薬草、鉱物など）、といった広範囲な物全体を示すと見なすため、ほとんどのキャラクターに対して財産による取引を行って良い。「財産による取引」では、貨幣が通じる相手であれば貨幣で、食料を優先する相手であれば食料で、魔法使いであれば魔法的な物品で、それぞれ取引を行っていることになる。（あるいは、食料などによる取引を行った結果を財産の増減として解釈する、と考えるも良い。）（例えば、「誰かの居場所を教えてもらう代わりに1日分の獣肉をあげる」という取引を行った場合、データ上では5銭～10銭程度の財産の受け渡しとして処理する、ということ。）これら細かい物品の間の交換は、人間や妖怪と出会える状況であればかなり簡単に行えるとする。このため、各キャラクターの手持ちの財産が具体的にどのような物であるのかは、不自然でない範囲であれば、自由に状況に合わせて変更して良い。

14.4.1 通貨

幻想郷では円と銭が通貨として流通しているとする。1円=100銭で、1銭を現代の感覚では100円程度とする。但し、通常の意味で言う「貨幣経済」が浸透しているわけではないことに注意。人里や妖怪の山などを中心に、「貨幣の意味を認める者」の間でだけ流通する。簡略化のため、流通しているお金や相場は同一の物であるとする。（人里と妖怪の山での貨幣の違いなどを中心に置いたシナリオでセッションを行いたい場合などは、GMが設定すること）

加えて、基本的に生活用品や食料は自給自足や物々交換で取引されることが多い。このため、貨幣の意味を認めている者の間であっても、貨幣の価値は「とりあえず他の品との交換ができるもの」という程度でしかなく、その価値も流動的で曖昧なものである。「1銭」のお金の価値は、取引や交渉、都合次第で10倍にも10分の1にもなる。

14.4.2 1日の生活費

食費は5銭～10銭程度とみなす。食料採集があり、周囲に森や山、川などの自然環境があって、キャラクターが行動可能であれば、（食料採集 Lv）人程度の毎日の食料には不自由しないとする。

14.4.3 取引

取引は基本的には物々交換となる。どちらかと言えば、財産や通貨は数値的な目安にすぎない。基本的に、相応の場所に行ったり、人物に会ったりすることができれば、同程度の価値の生活用品や食料、金銭の間での取引は問題なく行えるとしてよい。値切り交渉などを楽しみたければロールプレイをする

か、商売 言いくるめ 等の判定を行うこと。もちろん、現実世界と同じように、非常に稀少な物品の場合、金銭やその他の物品との取引は絶対に応じない、という場合もあり得る。

参考として、また簡略化のため、いくつかの相場を指針としてあげておく。宿代（泊めてもらった謝礼）：10～50 銭近接武器：10 円～500 円魔法のアイテム：最低で、魔法のアイテムの項で取得するコスト×5(円)程度は必要。相手が取引に応じる場合に限る。

14.5 遮蔽

戦闘中に構造物などを遮蔽に使う場合、あるいは属性使いの[生成]などで遮蔽を作る場合、以下のように扱う。

- 体がすっぽり収まる程度(2m × 2m 程度)の広さがあるか、片側を包み込むような形でなければ遮蔽として機能しない。
- 遮蔽がある場合は隠れている者へ攻撃を行うことはできない。
- 遮蔽に隠れている者は攻撃を行えない。
- 遮蔽を狙った攻撃は判定無しに命中する。
- 遮蔽は強度を持つ。ダメージはダイスを振って決める部分を見捨て、固定値の分だけ遮蔽の強度を減らす。
- 強度が0以下になるような攻撃を受けた場合、遮蔽は消滅する。遮蔽に隠れているキャラクターへのダメージはないとする。
- [生成]のスペルによる遮蔽の強度は([属性使い]Lv × 4)として扱う。
- 通常の物体による遮蔽の強度は、属性使いの大きさ表などを参考に GM が適宜決めるとよい。

第15章 コネクション相手のリスト

15.1 コネクション相手に関して

キャラクターに関する詳細な解説は wikipedia などに譲り、ここでは原作の登場キャラクターをコネクション相手として使用する場合に考慮すべき設定などについて解説する。一部、TRPG の NPC としてりようするうえで都合がよいように設定の再解釈や追加を提示している箇所もある。プレイヤーと GM は、実際にセッションを開始する前に、原作の登場キャラクターのイメージについてすりあわせを行っておくことが望ましい。

原作キャラクターに関しては、千幻抄ではデータを設定しない。特に、主人公や 4 面ボス以降などのキャラクターは、通常の PC では太刀打ちできないほどの力を持ち、かつルールで再現することも難しい能力を持っている場合が多い。これらのキャラクターの扱いについては、GM がその都度独自に設定すること。

2 面ボス程度までであれば、PC と戦うボスなどとして設定してもよい。この場合も、データは GM が設定する。

4 面ボス以降のキャラクターが、何か条件を設けて一種の遊びや賭け事として勝負に応じる、といった場合も、GM がデータを設定する。

リスト中の項目の内容は以下の通り：

- ・キャラクター名：「キャラクター名」の形式で記す。初登場作品順・登場順に並んでいる。
- ・コネクションの相手：コネクションを結ぶ上で設定しやすい種族や立場について解説すると共に、必要な箇所では考えられる注意点を示す。
- ・情報源：情報源として利用する際、どのような情報が得られると考えられるか、どのように情報を提示すると考えられるかなどを示す。
- ・援助：能力による助力や物品の提供など、コネクションを持った場合に PC に対して与えられうる援助について記述している。
- ・依頼など：NPC からの依頼をはじめ、NPC がコネクションを結んだ PC にとって事件の発端となるのはどのような場合が考えられるかを記す。

15.2 主人公

博麗霊夢

博麗神社の巫女。大結界を見張る役割にあり、異変解決の専門家でもある。
 ルール的には、強力な [神術・陰陽術] を習得している。

- コネクションの相手：誰とも分け隔て無く接するため、基本的にはどの立場の PC でもコネクションを結べる。但し、異変が起きているときなどは、妖怪はまず退治されてしまう可能性もある。
- 情報源：顔が広いため、他の有名な妖怪などへの紹介が効く。結界や神術・陰陽術に関してはそれなりに詳しいが、直感的に理解している部分が多いのではっきりした説明はしないことが多い。また、勘が鋭いので、根拠や具体性に乏しいが結果として正しいことを言い当てることもある。

GM の立場から見れば、過程を飛ばして結論の断片を示すことで、謎を含ませながら情報探しの方向性を与えることができる。

- 援助：神術・陰陽術を使用する、符（神術・陰陽術のスベルの一つ、適当な達成値で発動できる）を渡す、等の援助をしてくれることもある。物品の価値を気にしないので、他の物質的な援助は期待しない方がよい。

また、特に人間のキャラクターは、博麗神社に行けば霊夢（および、GM の設定次第では神社の結界）による反故を期待できるため、何か問題があった場合、助けを求める場所として使ってもよい。

- 依頼など：異変解決の専門家であり、厄介事や頼まれ事は基本的に自分で動くが、細かいことで手が回しきれないものがあると PC に依頼してくる場合がある、としてもよい。物の価値を気にしないため、自分から報酬を用意することはないが、持ち合わせがあれば簡単に出してくれるだろう（知り合いは多いので、何かをもらって適当に持っている、としてもおかしくはない）。

霧雨魔理沙

魔法の森に住む普通の魔法使い。種族としての魔法使いにはまだなっていない。魔法関係の何でも屋「霧雨魔法店」をやっている。

アイテムの蒐集家で、家は大量のマジックアイテムでほとんど埋もれている。人を馬鹿にしたような態度を取り、ひねくれているところもある。魔法は主に戦闘用で、実際は妖怪退治をしていることが多い。

ルール上は、戦闘系を中心に GM の都合に応じて魔法を習得しているとしてよい。

- コネクションの相手：魔法使いやアイテムの蒐集家が望ましいが、いろいろなことに首を突っ込むので他のキャラクターでも特に問題はない。
- 情報源：魔法やマジックアイテムに関しては詳しい。但し、情報を渡してしまうと先にアイテムを取られたりする可能性もある。

霧雨家との縁は疎遠で、むしろ魔理沙自身が嫌がっているため、そちらとのコネクションは期待できない。

- 援助：交渉次第では、よくわからない魔法のアイテムを使ってくれることもある。但し、貸してくれたり、あるいは譲り渡してくれたりすることは、どんな理由でもほとんど無いと思って良いだろう。魔法の使用に関しては相談に乗ってくれる。これも交渉次第で、勝手に新しい魔法を試されて余計な結果が生じることもある。
- 依頼など：努力家なため、魔理沙にとって重要なことであれば、自力での努力を優先する場合が多い。一方で、利用できるところでは他人を利用する強かなところも持ち合わせていると考えられるので、利害関係を調整しながらの関係性を結ぶことも考えられる。

また、逆に、妙なマジックアイテムを使ったり、新しい魔法を試してみたりして、トラブルメーカー的な役回りになることも多い。

15.3 紅魔郷

ルーミア

宵闇の妖怪。特に目的や役割も無く、気ままに幻想郷での生活を謳歌している妖怪の一人。

- コネクションの相手：普通の人間ならば食べ物扱い（実際に食べてしまうかはともかく）なので、人間がコネクションを持つのは多少難しい。妖怪であれば、友達感覚で誰とでもコネクションを結びうる。
- 情報源：知識は少なく、情報源としては期待しにくい。一方で、特に夜、偶然に遭遇した事件を知っていることがあり得る。決まった場所に居らず、外を出歩いているキャラクターなため、いわゆる「目撃者」としての情報を期待できる場合がある。
- 援助：交渉次第では特殊能力を使ってくれる程度。基本的に食物が交渉の材料として適する。
- 依頼など：ルーミアが依頼をしてもらうことはあまり無い。

大妖精

湖に住む大妖精。チルノより力は弱い、普通の妖精よりはいくらか強い。

このキャラクターには「大妖精である」ことを除いて公式の設定はほとんどない。公式の設定に近いものと、二次創作での扱いなどを元にした設定の例の2つを挙げる。どちらかを選んでよいし、両方の大妖精が存在しているとしても良い。また、このほかにGMが設定してもよい。

a) 妖精としてはいくらか強力だが、種族によくある傾向として陽気で悪戯好き。霧の湖付近に住み、普通の妖精と変わらない生活をしている。

- コネクションの相手：大抵霧の湖にいるが、気紛れに出歩くこともあるため、知り合う機会は多い。妖精であれば同族なのでコネクションを結びやすい。
- 情報源：妖精の間で起きた出来事や自然界の様子に詳しい。ただし、本人の目撃情報や噂話によるもので、多少信頼性に欠く場合もある。
- 援助：本人の力が弱いので、情報による援助程度。うまく乗せてしまえば悪戯をさせたりすることもできる。
- 依頼など：妖精の間での事件や自然界での異変の解決を依頼してることがある。謝礼も自然の産物などによる。

b) 妖精としては臆病だが穏やかな性格であり、思慮深いこともあって、他の妖精よりも一回り年上のような印象を受ける。霧の湖付近の妖精の実質的なまとめ役となっている。

- コネクションの相手：やはり妖精が基本だが、他の種族でも構わない。
- 情報源：妖精の間で起きた出来事や自然界の様子に詳しい。
- 援助：交渉次第で、自然界の産物や適当な妖精による[属性使い]の援助などを行える。
- 依頼など：妖精の間での事件や自然界での異変の解決を依頼してることがある。謝礼も自然の産物などによる。

チルノ

湖上の氷精。妖精達の間では力は強い部類に入る。精神的には幼い子供そのもので、興味がすぐに移ったり、すぐに自分がしていたことを忘れてしまったり、あるいはちょっとしたなぞなぞに答えられなかったりする。

- コネクションの相手：妖精、特に水や風、氷の属性が適するが、基本的にどの種族でも良い。原作では自分より強い相手にも突っかかっていくが、弱い相手に対する対応はGMが適宜決めて良い。コネクションとして使う場合は喧嘩仲間程度に留め、無闇と敵対的な行動を取らないこと。
- 情報源：湖や妖精の間での出来事について知っている可能性がある。また、非想天則などでの行動を見る限り、好奇心を持ってばすぐに行動する活発さもあるため、思いがけないことまで知っている場合もある。

とはいえ、頭が弱いこともあってあまり情報通ではない。GM の側から見れば、「すぐに興味が他に移って忘れてしまった」として情報を制限することや、「勝手な思いこみで間違った内容のまま結論づけてしまった」としてミスリーディングを仕掛ける、といった扱いも可能で、使いやすいキャラクターと言える。

- 援助：交渉次第では能力を使ってくれる。また、湖底の様子を探ったり、他の妖精に連絡をつけたりしてくれることもある。
- 依頼など：自分の能力に（場合によっては過剰なほど）自信を持っている部分があるため、何か問題が起こっても自分で行動してしまう可能性が高い。頭が弱いために途方に暮れていたたり、迷走してしまったりしているところを PC が手助けする、という形で事件の発端となる可能性がある。

紅美鈴

紅魔館の門番。武術の達人で、気を使う程度の能力がある。妖怪の中では人間じみていて、世間話などもできる。紅魔館で食事が支給されているため、人間を食べることはない。

- コネクションの相手：メイドが中心となる。紅魔郷 3 面の様子などを基に、美鈴を直属の上司とする警備隊が存在すると設定するのであれば、こうした部署の所属とすることでコネクションを結びやすい。門番としての職務上外部のキャラとの接触もある。人間などが来ても、敵対的な行動を取らない限り、世間話をしたり愚痴を聞かされたりする。また、武術を習得しているキャラクターもコネクションの相手としては適する。
- 情報源：紅魔館内部の事情をある程度知っている。とはいえ、門番の立場でどの程度のことを知っているかは GM 次第。また、中国由来の伝承などに付ついで知識も持っている。
- 援助：「気を使う程度の能力」の解釈次第では、気による治療（ルール上は妖術の [ヒール][キュアー] とみなすとよい）による援助が可能だが、物質的な援助などは美鈴の持ち物としてどの程度の物を設定するかに依る。紅魔館の所有物などを自由にできる立場ではない、と考えてよい。また、職務上、門番としての立場を離れるような援助も難しい。外部のキャラクターの場合、紅魔館へ入る許可を咲夜やレミリアに出してもらおうよう頼むことはできる。（設定次第ではあるが、美鈴の一存で紅魔館への出入りが可能、という扱いもできる）
- 依頼など：警備隊であれば、外へ出る仕事も含めて美鈴から指令を受けることはある。外部のキャラに対して何かを依頼してくることは少ない。仕事で動けない分、個人的な問題であれば、逆に積極的に依頼してくる可能性はある。

小悪魔

魔法図書館に住む小悪魔。悪魔は強力な種族だが、中でも弱い部類に入る。

このキャラクターには「小悪魔である」ことを除いて公式の設定はほとんどない。公式の設定に近いものと、二次創作での扱いなどを元に作った設定の例の 2 つを挙げる。どちらかを選んで良いし、両方の小悪魔が存在しているとしても良い。また、このほかに GM が設定しても良い。

- a) 悪魔としては幼く、種族によくある傾向として悪戯好き。魔法図書館に住み着き、他愛もない悪戯をしたり本を眺めたりして過ごしている。
- コネクションの相手：図書館を出ることはないで、コネクションは結びづらい。一方で性格は無邪気な所があり、誰でも悪戯を仕掛けるので、図書館に入る理由付けさえできれば接触はしやすいキャラクターでもある。
 - 情報源：図書館内で起きたことやパチュリーの動向について知っている。本をゆっくり読むことはあまり無いので、どこにどんな本があるかは知っているも詳しい内容はわからない。パチュリーにわからないことであっても、興味を惹けば調べてもらうこともできる。
 - 援助：本人の力が弱いので、情報による援助程度となる。うまく乗せてしまえば悪戯をさせたりすることもできる。
 - 依頼など：図書館内で手に負えないような怪異に巻き込まれて助けを呼ぶことはあり得る。基本的には遊んで暮らしているだけなので、何かを依頼しに来ることはほとんど無い。

b) パチュリーの使い魔のような立場で、本を読んでばかりの主人に代わって身の回りの世話や司書のような仕事をしている。悪魔としては性格が大人しく、従順で真面目ですらある。概して友好的だが、主人であるパチュリーを最優先する。

- コネクションの相手：普段は図書館にいるが、仕事によっては紅魔館や外に出てくることもあり得る。他人への対応は概ね友好的なので、機会さえあればコネクションを結ぶのは難しくない。
- 情報源：図書館内で起きたことやパチュリーの動向について知っている。また、魔力や読書量ではパチュリーに劣るが、魔法に関して知識は持っており、仕事上図書館内の本の所在などには詳しい。簡単な頼みであれば割と気安く引き受けてくれる。謝礼などはパチュリーに渡してしまうことも多いので、同じく本や魔法のアイテムが良い。
- 援助：小悪魔本人が所有している物品は少なく、本人の力も強くないので、情報による支援が多い。わからないことであれば、代わりに図書館での調査を依頼することもできる。また、パチュリーへの取り次ぎを頼むこともできるが、主人が読書を邪魔されると機嫌を損ねることは弁えているので、交渉次第ではすぐ断られる。
- 依頼など：図書館内で起きた異変などの解決を依頼してくる場合がある。また、パチュリーから命じられたり、あるいはパチュリーの様子から判断して何かを依頼してくる場合もあり得る。パチュリーからの命令でない場合、報酬は本の貸し出しや情報の調査、少ないが魔法のアイテムなどによる。

パチュリー・ノーレッジ

レミアの友人で、紅魔館の魔法図書館に住む魔女。客人としてレミアに次ぐ扱いを受けている。食事も摂らない完全な魔法使い。体が非常に弱い、強大な魔法能力と様々な知識を持つ。特に精霊魔法が得意。

- コネクションの相手：図書館からほとんど動かないので、コネクションを結ぶ機会は少ない。何か別の理由を上手く設定して(紅魔館の他のキャラクターともコネクションを結んでおくなど)、図書館に来たときに知り合いになった魔法使い、といった扱いは可能。変則的な方法として、魔法図書館の本の妖怪や本の中に封じられていた妖怪、という方向性もありうる。
- 情報源：常に本を読んでいるので、様々な知識(特に魔法関連)を持つ。とはいえ、「本当に知識(ノーレッジ)があるかどうかすら分からない」(公式の「頂き蓬菜少女繪のページ」内)にある通り、系統立てて知識を得る目的で本を読んでいるわけではない所があり、欠落している部分があってもよい。また、図書館内から持ち出すのでなければ、内部の本からPCが自分で本を探すこともできる。但し、図書館には不思議な本が多く、本を探すだけでも簡単なことではない。
- 援助：上記の通り本人の知識や本による情報面での援助が主となる。交渉次第では魔法を使ってくれたり、研究を手伝ってくれることもあり得る。謝礼を用意する場合、魔法関連のアイテムや、珍しい魔法書などがよい。
- 依頼など：本で得た知識からパチュリーが何か魔法実験を行う場合、材料の収集や実験自体の手伝い、後始末などを頼まれることがある。また、図書館内で異変が起きた場合、細かいが一般のメイドでは難しいものなら他人に頼むこともありうる。報酬は魔法のアイテムや魔法の使用であることが多い。パチュリーが「どうでも良い」と思わない限り、本を手放すことは少ない。

十六夜咲夜

瀟洒で完璧な紅魔館のメイド。時を操る程度の能力を持つ。ナイフ投げや手品が得意。メイドはほとんどが役に立たないので、非常に忙しい。

- コネクションの相手：紅魔館のメイドなどは、基本的には咲夜を上司に設定することになるだろう(直属の上司が美鈴であったり、パチュリーが主人であると設定したりして、咲夜をコネクションとして設定しないことを選んでもよい)。職務上外部との関わりは少なくなるが、必要な品物を外に仕入れに行くときの相手、等の関係があってもよい。ただ、一定以上親しい人間は里にはいないようである。
- 情報源：紅魔館内部や周辺に関しての情報源にもなるが、内情に関して問題のあることを口外することはない。他の住人への窓口として利用することもできる。但し、レミアやパチュリーに対して取り次いでもらうのは、よほどの理由がない限り(本人の興味を惹かない限り)難しい。
- 援助：仕事や依頼で必要でない限り、何らかの援助をしてもらうには相応の交渉と謝礼が必要になる。

但し、交渉なども十分以上にこなすため、注意が必要。咲夜の目的や仕事に必要なでない限り、時間操作の能力を使ってくれることはない。

- 依頼など：紅魔館内部のキャラクターには、能力に応じて仕事を回してくる。紅魔館のメイドには普通は給金はないが、他の仕事の免除など別の形での報酬をくれることはある。また、外部のキャラクターでも、場合によっては何かを頼んでくる場合があってもよい。この場合はやはり交渉の上で必要な報酬を用意する。

レミリア・スカーレット

紅魔館に住む吸血鬼。紅魔館の主人。幻想郷でも最強クラスの妖怪である吸血鬼として怖れられる。運命を操る程度の能力を持つ。

子供っぽく、自分中心で我が儘な性格の一方で、他者に対しては高圧的な態度を取ることも多い。交渉するときは、常に機嫌を損ねないように注意しなければならない相手と言える。

- コネクションの相手：思いつきでパーティーに人間を呼んだり、人里に出たりすることもあるが、妖怪も含む他者に対してわがままで高圧的であり、コネクションを結ぶような場合は少ない。個人的に興味をもった相手や、同族ならば可能性がある。また、紅魔館のメイドであれば、コネクションを持ってもよい。
- 情報源：500年を生きているので、魔法的なことなど知っていることはあるだろう。一方で、子供らしい性格であるため、全く知らない物事もありうる。「運命を操る程度の能力」の解釈次第だが、他人の運命を知ることができる、とすれば、将来についての重要な情報源となりうる。但し、レミリア自身の興味で行動するため、知った内容をそのまま教えてくれるとは限らない。むしろ、暗示的なことを言ったりして弄び、経過を見て暇潰しにする、といったことも考えられる。
- 援助：「レミリア自身に、他人に援助を行うだけの興味があるかどうか」が重要になる。援助を行ってもらえるとすれば、紅魔館のメイドや魔法のアイテム（どのような物があるかはGMの設定次第）を提供してくれる、といった内容が考えられる。また、「運命を操る程度の能力」による助言や、先を見越した援助なども可能。
- 依頼など：何か面倒があれば咲夜に任せたり、気が向けば自分で動いたりするので、直接依頼をくれることはほとんど無い。一方で、「よほど暇な場合には、戯れに他人の運命を弄って厄介事に巻き込むようなことがある（レミリアにとって、PC程度の相手は基本的に暇潰しの対象でしかない）」といった設定も可能なため、数奇な巡り合わせなどを実現するには使いやすいNPCと言える。

フランドール・スカーレット

レミリアの妹で、全てを破壊する能力を持つ。少々気が触れているため、危険。シナリオ中で地下室に閉じこめられているかどうかはGMの設定による。

- コネクションの相手：危険さ故に館から出してもらえないことが多いため、出会う機会自体が少ない。さらに、出会った相手にもすぐに弾幕ごっこを仕掛けたりするので、コネクションを結ぶのは難しい。
- 情報源：精神的には幼く、気ままに過ごしているか館に閉じこめられているかのどちらかなので、有用な情報を持っていることは少ない。
- 援助：他人に援助を与えるようなことは少ない。場合によっては力を振るって手助けをしようとする場合もあるが、トラブルの原因になる場合の方が多いだろう。
- 依頼など：他人に物事を依頼してくることは少ない。レミリアに関することで気になることがあれば、可能性はある。むしろ、本人が何らかのトラブルの原因になることの方が多いかも知れない。

15.4 妖々夢

レティ・ホワイトロック

冬の忘れ物。冬の間のみ活動する妖怪であり、冬の間しか現れない。かなりの広範囲にわたって、冬の寒さを強くすることができる。

ルール上の種族としては妖精でなく怪異として扱う。

- コネクションの相手：季節と共に生きる妖怪の一種であり、冬の間しか居ないためにコネクションを結びにくい。
- 情報源：冬の間であれば様々なところに現れ、特に自然界での出来事などには詳しい。
- 援助：他者に対して援助を行うのであれば、能力による場合がほとんどとなる。冬や冷気に関する特殊なアイテムを持っているとしても構わない。春になると消えてしまう自然の巡りを受け入れて生活しているため、特に大きな見返りを要求してくることはない。
- 依頼など：自然界、特に冬の間の変異については依頼してくる場合があり得る。謝礼は能力の使用や、持っているとするなら特殊なアイテムによるだろう。

橙

妖怪の山に住む黒猫の妖怪で、多数の猫が住む廃村を管理している（統制はあまり取れていない）。また、藍の式神でもある。藍に仕事を言いつけられているか、藍を手伝っているか、そうでなければ藍や妖怪の山の周辺で遊んで過ごしている。人里に襲ってくることもある。

- コネクションの相手：妖怪の山などに居住している妖怪、特に妖獣（猫）や妖精などがコネクションの相手になりうる。友達関係に設定するのが最も多い可能性だろう。橙が藍の式神であることを知っているかどうかは、GM と相談の上で決めること。
- 情報源：妖怪の山での出来事や、自然で起こったことなどを知っている。また、他の妖怪の友達から聞いた情報などもあるかも知れない。藍から教えてもらえれば、さらに別の情報を知っている可能性がある。
- 援助：橙が所有しているものは少ないので、物品による援助はほとんど無い。橙本人が何かを手伝ってくれたり、あるいは藍に取り次いでくれたりすることもある。
- 依頼など：橙が他者に依頼するような事柄としては、橙本人の困り事や、猫たちに関わる出来事が考えられる。橙の判断で藍の仕事に関連する事柄について依頼してくることもありうる。

アリス・マーガトロイド

魔法の森に住む魔法使い。人間から魔法使いになってからまだ比較の日が浅く、ほとんど人間のような生活をしている。人形をコレクションしており、自分で魔法を使う以外に人形を操ることができる。お祭りなどがあると人形劇を披露しに来ることもある。

- コネクションの相手：同じ魔法使いやアイテムの蒐集家などとは可能性がある。人形劇を上演しにくる事もあるので里の住人など外部の者とも交流があるが、コネクションを結ぶならもう少し設定した方がよい。
また、人形の妖怪として PC を設定した場合、アリスの興味を惹く可能性がある。
- 情報源：魔法に関しては十分な知識がある。また、人形については非常に詳しい。
- 援助：アイテム、特に人形以外に関しては、交渉次第となる。手先が器用であるため、人形用の手工芸品や衣類を初めとして、様々な物品を製作可能と設定することもできる。魔理沙と比べれば対応は素っ気ないが、魔理沙ほどひねくれているわけでもないの、興味を惹きさえすれば交渉はそこまで難しくはないかも知れない。人形に関する事件の場合、自分が手に入れられるのであれば協力を惜しまない。
家にはたいていの場合快く泊めてくれる（求聞史紀より）。
- 依頼など：性格上、他人に何かを頼むようなことは無いだろう。魔法の森で起きた事件や、人形探しなどについては依頼してくる場合があり得る。謝礼はマジックアイテムなど（アリスにとって希少価値のある物でなければ、人形も含む）になる。

リリーホワイト

春を伝える妖精。春、特に春先にしか存在せず、すぐに消えていってしまう。

- コネクションの相手：姿を現している期間が短いため、コネクションは結びにくい。弾幕攻撃に見えるような春の伝え方をすることがあり、これもコネクションを結びにくい要因になる。コネクションを設定するのであれば、妖精などが望ましい。
- 情報源：春に自然で起きた出来事について知っている可能性があるが、基本的には自分の役割を果たして消えていくので、情報を持っていることは少ない。
- 援助：何か物品を持っていることはほとんど無いので、援助はほぼ期待できない。能力も普通は明確に役に立つものではない。
- 依頼など：自然（春）に関連した異変が起きる、などの事態でない限り、何かを依頼してくることはない。

プリズムリバー三姉妹（ルナサ、メルラン、リリカ）

騒霊の三姉妹。共通項が多いのでまとめて紹介するが、コネクションは個人と結ぶこと。

- コネクションの相手：亡霊や、あるいは音楽に親しい妖怪、人間などとコネクションを結びうる。友達関係以外に、時々音楽の演奏を依頼する、という関係であってもよい。依頼人と演奏者、という関係であれば、長女のルナサがまとめ役のリリカが適切。一方で、メルランは墓場でソロ活動をしている場合があり、亡霊とコネクションを結びやすい。求聞史紀などでファンクラブの存在が示唆されているが、ファンクラブと三姉妹に直接の関係は無いようなので、ファンクラブであるからといってコネクションがあるとは限らない。
- 情報源：亡霊の一種であり、冥界での出来事を知っている可能性はある。また、他にも演奏に招かれた先で見聞きした出来事が情報源になりうる。音楽や音楽を使った能力に関しては一定の知識がある。
メルランはソロ活動中に亡霊から何らかの情報を得ている場合があり得る。リリカは狡猾な性格なので、他の知り合いについて何か情報を持っている場合もある。謝礼はそれぞれの性格を考えて交渉を行うこと。
また、個人的な関係があることを利用してファンクラブを利用できる可能性はある。
- 援助：音楽の演奏は頼めば行ってくれる。ルナサは鬱に、メルランは躁になる音楽を演奏でき、精神状態を変えるために使うことができる。抵抗したければ、GMが適当に目標値などを設定すること。楽器については、スベアを持っていて貸してくれるかどうか、などはGMの判断による。
- 依頼など：亡霊の間で大きな異変が起きたときは何かを依頼してくることがあるが、他は少ない。他の姉妹が起こしたトラブルの対処であったり、あるいは個人的な目的に基づくものであったりする場合が考えられる。
謝礼は音楽の演奏の他に、物品による場合もある（三姉妹に楽器以外の物品を積極的に集める理由はないが、演奏に招かれた際に物品を謝礼として受け取るなどが考えられるため）。

魂魄妖夢

西行寺家の専属庭師二代目。幽々子の剣術指南役ともされている。多くの場合はお使いのようでもある。大抵は自分の仕事に従事しているが、幽々子の言いつける様々な用事に対処している。

- コネクションの相手：白玉楼に住む亡霊であれば問題はない。時々幽々子の言いつけで外に出て来ることもあるので、そのときに手助けしたことがある、等の関係もあり得る。
剣術を含む武術に関しては、妖夢の剣と同等の腕の相手はPCではほぼ皆無と思って良いので、その意味で対等の関係は難しい（同じ剣術を志す者としてそれなりの礼儀を持って扱ってくれる場合が多い）。
- 情報源：真面目な性格のため、きちんと理由を含めて頼むことができれば、白玉楼内の一部の文献の利用や亡霊の探し人、幽々子への取り次ぎなどできる限りの対応を取ってくれる可能性がある。また、亡霊達の間での出来事について教えてくれることもある。
- 援助：常々忙しい上に、妖夢が個人的に所有している物品などは少ないので、援助は期待しにくい。一方で、恩義を感じる相手にはできる限りの対応はしてくれる。

- 依頼など：基本的に自分の役目は自分でこなそうとするため、自分から依頼をくれることはよほど困らない限り少ないと思われる。また、上記の理由と同じく、報酬を用意できることもあまり無い。

西行寺幽々子

冥界に住む亡霊。伝統ある西行寺家のお嬢様で、冥界の管理者。死に誘う能力があるが、好き勝手には使わない。

- コネクションの相手：基本的には亡霊のコネクションの相手となる。あまり冥界から外に出ることはない（求聞史紀より）、他の種族ではコネクションを結びにくい（一方で、幾つかの書籍化された漫画作品を見る限り、時折パーティーや肝試しなどに参加していることもあるようなので、それほど難しく考える必要がないと設定する余地もある）。
- 情報源：惚けた性格をしているが、永夜抄で見せたように気が向けば突然いろいろな知識を見せることもある。「先の先を見透かす」と言われるほどの洞察力があるため、事件の真相まで理解した上で、自分の目的のために PC 達を誘導する、といった行動も考えられる。いずれの場合も、掴み所のない性格のため、PC を翻弄して楽しむような素振りがある。
- 援助：白玉楼にある物品や書庫などの使用は、交渉次第で許可してくれる。能力で誰かを殺してくれるようなことは無い。
- 依頼など：妖夢に既に用事を言いつけてしまっている場合は、我が儘や厄介毎の相手は他の亡霊になる可能性がある。一方、思いつきや戯れで取った行動がトラブルの原因になる場合もありうるほか、何か幽々子自身の目的のために PC を誘導して利用する、といったことも考えられる。

八雲藍

長く生きた狐の妖怪で、紫の式神。紫から様々な仕事を申しつけられていたりする。油揚げが好物。

- コネクションの相手：仕事では様々な所に現れる可能性があるため、そのときに知り合う機会はある。ただの買物で人里に来ることも少なくない。また、最強の妖獣として PC の側から敬意を払う、といった関係も考えうる。
- 情報源：紫に代わって結界の調査や修復などを行っているため、様々なことを知りうる立場にある。持っている情報については軽々しく喋ったりすることはなく、GM の判断による。謝礼は物品でも良い。
- 援助：[神術・陰陽術] やその他の能力による援助が考えられる。また、紫の家にある特殊なアイテムで藍の自由にできるものを貸し与えてくれるような場合もある。
- 依頼など：自分では手を回しきれない仕事については、他人に頼む場合もあり得る。また、紫や橙が起こした問題などの後始末を頼んでくる場合もある。

八雲紫

すきま妖怪。普段は寝ている。幻想郷でも非常に力の強い存在。幻想郷を裏から管理している立場とも言え、妖怪の賢者とも呼ばれる。

- コネクションの相手：普段は自分から動かないとされるため、この記述に従えば、コネクションを結ぶようなことも少ない。一方、東方三月精などでは興味を持つだけの理由があればすぐに三月精と接触しているため、人目に触れないことが多いだけで十分に活動的であり、紫の興味を惹く理由があれば簡単にコネクションを持ちうる、と考えることもできる。大きな力を持っている者や、紫の作った結界のゆらぎから迷いこんだ者などは特に興味の対象になる。また、何らかの意図を持って接触してくる場合もある。
- 情報源：幻想郷そのものについてよく知っている。割と話したがりで、よくいろいろなことを教えてくれるが、真実かどうかかわからないような話が多い。
- 援助：外の世界についても知識を持ち、すきまから外の世界のものを取り出したりできるため、紫の興味や意図次第ではあるが、外の世界に関連する事柄での援助がありうる。もちろん、能力による援助も、もし提供してくれるのであれば非常に強力な要素となる。

- 依頼など：普段は余り動かないので、自分から何かを依頼することはほとんど無い。結界に関わる事件の場合には、コネクションの相手に限らず、その場に突然現れるなどして、何かの依頼を押しつける、といったことは十分にあり得る。また、自分が出ることはなくても、すきまを使って PC 達が事件に関わるようにし向けることもある。

15.5 永夜抄

リグル・ナイトバグ

多くの虫を従えることのできる蛍の妖怪。ルーミアなどと同様、幻想郷に住む妖怪の中でも本当に気ままに暮らしている部類に入る。

- コネクションの相手：同じ虫の妖怪などが望ましいが、闇や水などの妖精もコネクションを結びやすい。基本的には友達としての関係を結ぶことになる。
- 情報源：虫たちとコミュニケーションを取れるので、虫が知っていることはリグルも知っている。また、他の虫の妖怪や妖精などの友達から聞いて知っている情報があっても良い。ルーミア同様、一定の知識があるわけではないが、外を出歩いているために目撃情報など「現場の情報」に関しては期待できる場合がある。物品に対してこだわりはないので、謝礼は食べ物などが良い。
- 援助：情報による援助以外に、命令を聞く虫を貸してくれたりすることもあり得る。
- 依頼など：自然、特に虫に影響が出るような異変の場合はなにか依頼してくることがある。報酬は虫から得られる物品(食べ物など)が多い。

ミスティア・ローレライ

歌で人を惑わす夜雀。ミスティアも特に気ままに生きている部類の妖怪と言える。ときどき人間の里を襲っては退治されている。また、焼き鳥を撲滅するために八目鰻の屋台を開くなどの活動も見られる。

- コネクションの相手：闇の妖精や鳥の妖怪、あるいは音楽に親しんでいる者などが多い。ただ、どちらかというとならぶ歌ばかりなので、古くからの歌妖怪の中には敬遠する者もいる。八目鰻の屋台を始めたりもしているので、そちらで知り合ったとしてもよい。
- 情報源：詳しく系統立った知識があるわけではないが、歌になっている伝承などについては知っている場合がある。また、他の友達から聞いて知っている情報があっても良い。リグルやルーミア同様、どちらかと言えば「現場の情報」を期待できる。
屋台を開いているときに噂話などを集めている可能性もある。また、常連としてくる客を紹介することもできる。
- 援助：能力による援助と持っている情報による援助があり得る程度。謝礼はやはり食べ物などがよい。
- 依頼など：妖怪仲間での異変などが無い限り、依頼してくることは少ない。割と見境無く遊び相手(特に人間)をからかったりするので、何かトラブルに巻き込まれることもある。

上白沢慧音

ワーハクタクの歴史喰らい。人間が好きで、里に住んでおり、寺子屋の先生をしつつ歴史の編纂をしている。また、人里の守護者でもある。

- コネクションの相手：基本的には、人間か、あるいは同じように人間の味方としての立場を取っている妖怪とコネクションを結ぶ可能性が高い。普段から人里にいるので、人間とのコネクションは非常に結びやすい。
- 情報源：幻想郷の歴史に詳しい。あくまで歴史を知っているだけなので、細かい出来事や最近のことは知らないとしてよい。また、人里で起きた出来事についても、人間達の不利にならなければ教えてくれる。
- 援助：情報による援助が主で、物品による援助はほとんど無い。但し、人間が助けを求めれば、安全な場所の提供や治療などの援助は惜しみなく与えてくれる。

- 依頼など：人里で問題が発生した場合、外に出て問題を解決することを依頼してくる場合がある。この場合、人里の物品などを中心に報酬もきちんと用意する。
- その他注意事項：人間や幻想郷に対して著しい悪影響が出るようなことが生じた場合、その能力を使って「無かったこと」にする場合がある。「十分な力を持っている者を除き、関連する出来事を完全に忘れ、認識できなくなる」など、GMが効果を決めてよい。GMは慧音の意図を考えてこの能力を使うこと。

因幡てゐ

地上で長く生きた兎の妖怪で、永遠亭に住む兎のリーダー格に当たる。幸運を与える能力を持つ。気性が激しいが、一方で狡猾な面もある。

- コネクションの相手：竹林に住む兎をはじめとした妖怪が相手として適切。
- 情報源：竹林や永遠亭での出来事を知っている。また、外の妖怪（獣妖）から仕入れる情報があってもよい。見かけによらず交渉は上手いので注意が必要。
- 援助：情報以外には、永遠亭での立場などから、あまり貴重でない細かい物品であれば割と自由がきくとしてよい。とはいえ、援助する場合にはてゐの側にも何か意図があることが多く、交渉次第となる。
- 依頼など：永遠亭や竹林での異変があれば依頼してくることがあり得る。一方で、他人をからかうだけの場合もありうるので注意が必要。報酬を誤魔化さずに出すなら、細かい物品などで用意する場合が多い。

鈴仙・優曇華院・イナバ

月から永遠亭へ逃げ込んできて、現在は永琳の弟子となっている月の兎。瞳を見てしまうと狂気に陥ってしまうほか、波長や波を操る能力も持つ。

- コネクションの相手：永遠亭の関係者が最もコネクションを設定しやすい。人里へ葉売りに行くこともあるため、そこで知り合いを作る可能性もある。また、永琳の弟子として幻想郷内の他の場所に材料を仕入れに行くことも考えられ、そこで魔法使いや薬師などとコネクションを持つこともあり得る。但し、後者2つについては、「基本的に外部の者と積極的にはコンタクトを取りたがらない傾向がある」との設定があるため、単に「出会って知り合った」だけでなく、何らかの理由付けが望ましい。
- 情報源：葉に関してはある程度の知識がある。永遠亭や竹林での出来事は知っているが、教えてくれるかどうかは状況による。加えて、月からの通信を知る能力もあるため、月での出来事なども知っている場合がある。その他、「波長を操る程度の能力」の解釈次第では、様々な出来事を知っている可能性がある。
- 援助：情報以外には、簡単な薬による援助があり得る。その他の物品でも良いが、薬の材料などがあると交渉がしやすいだろう。能力は、解釈次第ではあらゆるものに干渉できるほどの強力なものだが、どのように使うかはGMの判断による。
- 依頼など：永遠亭や竹林での異変があったとき以外に、薬の材料を探している場合もある。また、永琳や輝夜から何か面倒な仕事を言いつけられたとき、手伝いを依頼してくることもあるだろう。

八意永琳

月の頭脳、とも称される天才。薬に関しては深い知識を持ち、不老不死。最近是有料で必要な薬を定期的に届けるサービスもしている（但し、届けるのは妖怪兎）。かつて月の使者を殺害したように、目的に対して冷酷になることもあり、その意味では注意すべき点もある。

- コネクションの相手：永遠亭の関係者以外であれば、幻想郷内で薬やその材料を扱っている者とのコネクションがあり得る。分野は少し違うが、神道を初めとして神話伝承・魔法などにも深い知識があると考えられるので、魔法使いなどでもよい。薬のサービスについては、永琳自身が配りに来るわけではないのでコネクションを結びにくい。
- 情報源：薬に関する知識では最も優れている。頭が良いので困ったときには状況を説明してアドバイスを頼むこともできる。また、月世界についても知っているが、これらに関してはよほどのことでない限り話さないものと思われる。
- 援助：薬による援助は親切に対応してくれる。但し、霊薬などに関してはその限りではない、としてバ

ランスを考えること。病気や怪我の場合、永遠亭まで辿り着ければ治療してくれる。

- 依頼など：依頼としては、薬の材料を見つけてくることが多い。また、永遠亭や月、特に輝夜に関わることで何かを依頼してくることもある。単に輝夜の我儘の場合もあるが、永琳の裏の意図が巡らされていることもある。

蓬莱山輝夜

永遠と須臾を操る程度の能力を持つ月の姫。やはり不老不死。地上の存在は穢らわしいと見なす一面もある。

- コネクションの相手：永遠亭の関係者が基本になる。また、永遠亭でイベントを開いたり、人里などに来て物語を語ってくれたりする。
- 情報源：月のことをはじめ、地上の者には想像もつかないことを知っている可能性はあるが、地上の者に対して語ることはほとんど無い。
- 援助：地上の者に対して具体的な援助をすることは少ないと考えられる。あるとすれば輝夜の気紛れか、あるいは何かの意図がある場合が考えられる。物品での謝礼よりも、見返りとして何かの形での奉仕などを要求する場合もある。
- 依頼など：輝夜の意図によって、何か無理難題を押しつけられる場合がある。

藤原妹紅

不老不死の力を得てしまった人間。竹林に隠れて暮らす。頼めば永遠亭まで連れて行ってくれるほか、妖怪退治などをしている。

- コネクションの相手：竹林で妹紅と出会うことがあれば、妖怪から助けってくれたり永遠亭まで連れて行ってくれる。人間の方が多少は関係を結びやすいと思われる。本人から積極的に話しかけてくることはないので、積極的にコネクションを結んだ理由付けが必要。
- 情報源：竹林に隠れて暮らしているので、事件などについてあまり知っていることはない。その他の知識に関しては GM の裁量による。
- 援助：[神術・陰陽術] に近い能力を持つが、珍しい物品などの所有は少なく、能力以外の援助は期待できない。
- 依頼など：不老不死で怖れることもなく、特に何かを依頼してくることは稀。

15.6 萃夢想

伊吹萃香

幻想郷に居着いた鬼。鬼は元々妖怪の山を支配していたが、今では山を去って地底などへ移り住んでおり、幻想郷で見られる萃香は例外的な存在と言える。

- コネクションの相手：霧にまで拡散してどこにでも存在したりできるため、文字通り神出鬼没。お祭り好きなために宴会の場には存在するが、姿を現すかどうかは気分次第であり、コネクションは結びにくい。ただ、鬼族らしい単純さや性格から、力を認められたり、もし恩義を感じさせたりするなど、信頼関係を結ぶことができれば、力になってくれることはある。

妖怪の山の河童や天狗にとっては、鬼は敬うべき山のボスであると同時に、戻ってきて欲しくはない相手と見なされているようで、鬼と相対したときには慇懃ながらも避けるような態度を取る場合が多い。また、鬼の PC を作るのであれば、同族としてコネクションを結ぶことはできると思われる。(原作にある「鬼は幻想郷にはいない」という設定に反するため、許可するかどうかは GM の判断による。萃香が唯一の例外としない扱いであれば、PC として存在しても構わない。特殊な種族であるため、千幻抄公式としては種族データも設定していない)

- 情報源：どこにでも存在できるため、幻想郷で起きた事件であれば何であれ目撃している可能性がある。

PCの前に現れるかどうか、の時点で萃香次第なので、情報を渡すか否かはほぼ完全にGMの裁量による。(PCは萃香を呼ぶことはできるが、答えるかどうかは完全に萃香の自由)また、勝負事を好む性格ゆえ、何かルールを決めて勝負を挑んできて「勝ったら教える」とする場合もあり得る。

- 援助：情報源の場合と同等。何であれその場に萃めたり、拡散させて消したりできるため、援助は非常に有力だが、助けてくれるかどうかは萃香次第となる。鬼独自の特殊なアイテムによる援助もあり得るが、この場合も同様。
- 依頼など：基本的には宴会を楽しんでいるばかりで、また何かトラブルが起きたとしても自力で解決できるため、依頼主となることは殆ど無い。一種の「勝負事」として、「何かの目標を達成できるか?」という問題を遊び感覚で提示してくる、という場合が考えられる。

15.7 花映塚

射命丸文

鴉天狗で、幻想郷で普段見かける場合は、新聞屋として日々情報を求めて駆け回っている。発行している新聞は「文々。新聞」。天狗仲間の新聞大会ではいつも負けている。

妖怪の山では天狗の社会の一員として暮らしている。

- コネクションの相手：取材で様々なところに現れ、必要があれば誰にでも話しかけるので、知り合う機会は多い。また、新聞を受け取る側として知り合う可能性もある。取材対象に対しては、幻想郷の住人としては礼儀正しい対応をするが、あくまで取材対象と記者としての関係に留めることを優先しているとも言える。

本人の能力はかなり強い部類であるが、種族の特性として「強い者には下手に出て、弱い者には強気に出る。本当はもの凄く強い癖に適度に手を抜く、頭が切れる筈なのに惚ける」(書籍版文花帖)ところは文も例外でなく、単に「取材で知り合った」程度では友人としての親密な付き合いはし辛いと考えられる。

一方で、妖怪の山の住人であれば、同じ社会の一員としてのコネクションを結ぶ可能性がある。この場合、天狗として妖怪の山での上下関係や規則を重視するため、互いの立場を設定しておく方が望ましい。実力から見れば、通常は文が上の立場になる。

- 情報源：新聞屋として情報を集めているため、幻想郷の中でも事情通であり、様々な情報が期待できる。どちらかという自分の目で見聞きした情報を重んじる。但し、妙に情報が偏っていることもあり得るし、自分で確認していない情報は不確かと切り捨ててしまう場合もある。

また、妖怪の山での出来事についても詳しいが、山の社会の利益に反する場合、情報を教えてくれることはない。

- 援助：情報による援助がほとんど。報酬を求める場合もやはり情報である場合が多いが、文の場合は興味があればその後で自分で裏を取る事が多い。
- 依頼など：何らかの情報を得るよう依頼してることがあり得るが、自分が見聞きした情報を第一にするため、自分が情報を得るための下準備であったり、手が回しきれず優先度の低い事件についての事前調査だったりすることが多い。本人の能力は低くないことから、PCへの報酬は情報以外にも十分用意できると考えられる。

メディスン・メランコリー

ズランの花園に住む人形。毒の力で行動しており、毒を扱える。常に小さな人形が傍らにいて、「スーさん」と呼ぶ。(こちらが本体ではないか、との説もある)

妖怪として活動を始めてから日が浅いため、精神的に幼く常識にも乏しい。

- コネクションの相手：鈴蘭畑に来た者は毒の影響を受けるので、付喪神などが望ましい。また、メディスン自身も人形解放という目的意識があるので、人間や他の妖怪とは多少折り合いが悪い。

一方で、花映塚の事件後は永遠亭の永琳を訪ねてくる場合もあるようなので、このときに知り合う可

能性もある。

- 情報源：出歩くようになったのは最近なので、情報はそう多くない。目撃情報など、または永遠亭で聞いた話、程度に留まる。毒に関してははっきりした知識があるかどうかは GM 次第。
- 援助：毒をくれる場合がある。GM の判断でどのような毒か決めること。まだ経験が浅すぎるため、言いくるめるのは簡単。一方で、騙すつもりが無く接していても、変に誤解して敵対的な行動を取られる場合もある。
- 依頼など：人形解放のために何かを依頼してくることはあり得るが、本人がまだ妖怪化してから日が浅く、経験が少ないため、きちんとした交渉や依頼の形を取っていない可能性が高い。また、鈴蘭畑に関する異変などで困っている場合、解決を依頼してくることはあり得る。このような場合、経験が少ないため、具体的な手段が見つからず途方に暮れていることは十分考えられる。

風見幽香

花を操る能力を持つ妖怪。妖怪としては古株で、強力な能力を持つ。花に囲まれた場所で生活し、他の生き物に対しては容赦がない。(以下の記述は、旧作での設定はあまり考慮していない。プレイヤーと相談の上で、旧作の設定を導入してもよい)

- コネクションの相手：一年中花が咲いているところを目指して移動するので、遭遇する可能性はある。そのときに知り合いとなるかどうかは幽香の気紛れ次第であり、単にいじめられるだけ、という可能性も高い。たまに人里に買い物に来る場合もあるので、人里内で接触できる可能性もあるが、コネクションを結ぶまでに至るには何か要因が必要。
- 情報源：長く生きているため、いろいろなことを知っている可能性はある。また、植物に関連する事柄については詳しい。教えてくれるかどうかは幽香の気分による。
- 援助：力は強いので大きな助力が期待できるが、やはり幽香の気分次第で、幽香をその気にさせるかどうかが重要な問題になる。強力な妖怪である分、多少の謝礼程度では動かない可能性が高い。
- 依頼など：何か問題があれば自力で解決してしまうだけの能力があり、解決するのを感じなければ何もしないと思われるので、何かの依頼をしてくる可能性は低い。

小野塚小町

距離を操る程度の能力を持つ死神。渡し船を漕ぎ、幻想郷と彼岸との間の河を案内している。サボり癖があり、仕事を離れているところを幻想郷で見かける場合もある。

- コネクションの相手：死を経験していたり、あるいは無縁塚に行ったりしたことがあれば、知り合いになることがありうる。また、仕事をさぼっている時に知り合うこともある。相手が自殺していないか気にかけてりと、話し好きで面倒見の良いところはあるので、コネクションを結べる可能性はある。
- 情報源：基本的に仕事をしているので情報量は限られるが、サボって出歩いている時にいろいろ見聞きしているとしてもよい。死神であり、力は強いようなので、本人の知識もかなり豊富と見られる。三途の河を渡る幽霊との世間話から何か情報を得ている可能性もある。
- 援助：仕事に縛られているので大きな援助は難しいが、一方でサボる口実になれば助けてくれることもある。小町自身の所持金からお金をくれることはあっても、死後の銭がどのように幻想郷で通用するかは GM の判断による。
- 依頼など：自由には動けないので、死者や死に関連する事柄で何か気になったことがあれば解決を依頼してくる場合があり得る。報酬は、最も簡単な場合はお金による。

四季映姫・ヤマザナドゥ

地獄に住む死者を裁く神。幻想郷担当。休暇中にまで幻想郷にやってきてお説教をしていくことがある。

- コネクションの相手：裁かれた(説教された)ことがある、という設定は可能だが、裁く者と裁かれる者という明確な区別がしてしまうので、通常の意味でのコネクションとしての関係を上手く結ぶのは難しい。

むしろ、時々やってきて説教をすることで正しい道を示唆してくれる、という一方的な関係として設定することになる。

- 情報源：PCの生き方や行動に対する助言はありうるが、具体的な情報をくれることはほぼ無い。一方で、(少なくともGMの判断する「映姫の視点」で)そのキャラクターが取るべき正しい行いを示唆してくれるとも言える。
- 援助：裁く者と裁かれる者という立場上、説教以外の援助をくれることは殆ど無い。
- 依頼など：完全に立場が違うため、何かを依頼してくることはない。PCのなすべき行動を示す場合はあるが、それは生き方の指針であって、具体的な指示ではない場合が多い。

15.8 風神録

秋静葉

幻想郷の秋を司る姉妹の神の片割れで、穰子の姉。紅葉を司る程度の能力を持つ。戦闘は得意ではない。秋の中でも紅葉が一番だと思っており、冬が来ると暗くなる。

- コネクションの相手：神の一柱だが、それほど強力な力を持つわけではない。紅葉が好きな人妖や、自然と近い妖怪であればコネクションを結びうる。
- 情報源：自然に関する出来事や異変であれば情報源になる可能性はある。また、他の神の動向についても知っている可能性がある。秋以外の季節は積極的に動かないと考えられるため、情報源になりにくい。
- 援助：強力な力があるわけではなく、キーワードが紅葉と限定的だが、自然や樹木に関しては何らかの助力を得られる可能性がある。
- 依頼など：関心の中心は紅葉のことや秋のことと考えられるので、何かを依頼してくることは少ないが、秋の自然に関する異変があれば、他の神や妹を経由するなどして頼み事をするとも考えられる。また、神々の間での情報から、という可能性もある。

秋穰子

幻想郷の秋を司る姉妹の神の片割れで、静葉の妹。豊穰を司る程度の能力を持つ。戦闘は得意ではない。毎年、里で行われる収穫祭に特別ゲストとして呼ばれている。もっとも、収穫前に呼ばれないと豊作は約束できない。冬が来ると暗くなる。

- コネクションの相手：収穫祭に来るため、人里での交流があり、人間もコネクションを結びやすい。信仰という形も、友人という形も考えられる。ただ、豊作を約束できないことはどうでも良いと考えているようで、積極的に人間を助けたい、というわけでもない。その他、自然に近い妖怪であってもコネクションを結びうる。食物をもらったのが縁、といった可能性もある。
- 情報源：自然や、あるいは農作物に関しては情報を持っている可能性がある。また、収穫祭の付近であれば、人里に関する情報を持っていることも考えられる。他の神の動向についても知っている可能性がある。秋以外の季節は積極的に動かないと考えられるため、情報源になりにくい。
- 援助：姉の静葉と同じく、自然や樹木に関しては何らかの助力を得られる可能性がある。特に、自然から取れる食物であれば援助してくれる可能性があるし、土地を豊かにする能力なども考えられる。
- 依頼など：秋の自然に関する異変があれば、頼み事をするとも考えられる。また、人里のことで依頼がある事も考えられるが、それほど積極的に人間のために行動するわけではないとも見られる。神々の間での情報から、という可能性もある。

鍵山雛

流し難軍団の長。厄払いで払われた厄を集めては、溜め込んでいく。彼女の周りには素人目にみても判るぐらいの厄が取り憑いている。周囲に近づいた人間や妖怪は不幸に遭う（本人には影響しない）。厄が再び人間の元に戻らないように見張っている、という点では、陰ながら人間には友好的といえる。溜め込んだ厄をどうしているかについては知られていない。

- コネクションの相手：人間とは友好的な分、コネクションを結びうるが、彼女本人も自分に近づいた者が不幸になることは認識しており、役目として負っているような部分もあるため、難本人からコネクションを結ぶことは少ないと考えられる。無視することもないと思われるので、迷い込んだときに会った、などの設定があればコネクションを説明しやすい。

また、妖怪の山に近い樹海の谷川にいたことから、妖怪とも接点があると考えられるが、同様の問題はこちらにも当てはまる。人形の付喪神や同じような立場にある妖怪などであれば、コネクションを結ぶ可能性はある。

- 情報源：妖怪の山や樹海での出来事や、神の間で起こった出来事については情報を持っている可能性がある。呪いや災厄などについては、感知する能力や関連する知識があるとしてもよい。
- 援助：厄を吸い取ってもらう形での援助は考えられるし、呪いや厄に関しては他の人妖よりも深い知識を持っている可能性がある。
- 依頼など：自分から積極的に他人に関わることは少ないと考えられるが、大きな災厄の前兆を感じ取ったり、あるいはそういったものを溜め込んだりしたときなど、具体的な解決や対応を依頼に来る可能性は十分考えられる。

河城にとり

妖怪の山に住む、水を操る程度の能力を持つ河童。また、幻想郷の河童の例に漏れずエンジニアで、人工物などには強い興味を持ち、外の世界の道具を模倣などして進んだ道具を持っていることもある（現実存在するものと比べると、少しずつれていることも多い）。

河童は人間を隠れて観察していたため、人間とは仲が良いつもりでいる。

- コネクションの相手：妖怪の山では河童や天狗が社会を築いているため、妖怪の山の妖怪とはコネクションを結びやすい。また、人間の様子を見に来ることもあるので、人間ともコネクションを結ぶ可能性がある。もっとも、人見知りしてすぐに逃げるなど、臆病な面もあるため、人里などに気軽に現れるわけではないとも考えられる。人工物などの技術に対する興味から、外の世界を知っている者や、珍しい道具を持っている者とも積極的に関わってくる可能性が高い。
- 情報源：情報網も含め、妖怪の山での出来事にはそれなりに詳しい。また、好奇心が旺盛なため、異変などにも興味を持っていることが多い。
人工物や技術などにも詳しいと考えられる。とはいえ、やはり現実に存在するものと比べるとどこかずれていたりする可能性も高い。
その他、水に関わる出来事もよく知っている。
- 援助：「文明の利器」の形で道具を貸してくれる、などの形での援助がまず考えられる。どこかずれた技術のため、望んだ通りの形になるとは限らない。他の道具や材料などの形での報酬を求められることもありうる。水に関することでも助力が期待でき、妖怪の山の妖怪と交渉する上で便宜を図ってくれるなど、他の形での援助も考えられる。
- 依頼など：興味を持つことに関して、自分一人では対応しきれない場合は積極的に依頼をくれるかも知れない。外の世界の技術に関わることや、何か珍しい人工物に関することであれば十分考えられる。一方で、新しい物を作ろうとして暴走してしまったりと、トラブルの種になる可能性もある。

犬走椀

妖怪の山で見回りをしている下っぱ哨戒天狗。視覚、嗅覚共に優れ、侵入者を瞬時に発見する。協調性の高い性格であり、任務は忠実にこなす。とはいえ、妖怪の山は侵入者も少なく、暇に任せて大将棋などをしていることも多い。

- コネクションの相手：任務には忠実なので、それほど外を出歩くことはなく、妖怪の山の住人でなければコネクションは結びにくいと考えられる。性格上、特に恩義を感じた場合など、一度きりかけがあれ

ば強い関係を結べる可能性がある。

- 情報源：妖怪の山で生じた事件であればよく知っている可能性がある。また、暇な時であれば、能力を活かして捜し物などを手伝ってくれる可能性もある。
- 援助：妖怪の山では下っぱなので、物品などでの援助は期待しにくい。任務とぶつからない時ならば、捜し物を手伝ってくれるなどの形の援助が一番期待しやすい。
- 依頼など：妖怪の山で問題が生じた場合、内部で解決を試みると考えられ、その場合に外部に依頼するならば別の者が来る可能性も高い。個人的なことであれば可能性はあるが、同じく妖怪の山に住む妖怪などでなければ、頼み事をするのは少ないと考えられる。

東風谷早苗

守矢神社の風祝で、一子相伝の秘術を伝えられており、奇跡を起こす程度の能力を持つ。外の世界から来た人間で、幻想郷に慣れていない。慣れようとする努力も見られるが、真面目だが自分の力に自信を持っている性格も相まって、その分極端な行動を取ってしまうこともある。守矢神社の二柱には敬虔に従う。

- コネクションの相手：幻想郷に来てから布教活動などを行っているため、人里に出入りしている様子もあり、早苗自身が人間ということもあって人間とはコネクションを結びやすい。一方、妖怪の山に住んでいることから妖怪とも関わりがあり、強力な神に仕えていることから神々ともコネクションを持ちうる。外の世界から来た、ということも関心の対象になりやすく、また本人も外の世界に関わることであれば興味を持ちやすいと考えられる。真面目な性格の分、きちんとした人間関係であれば大切にしてくれる。
- 情報源：幻想郷についての知識は乏しいが、幻想郷に来てある程度時間が経った時期を舞台設定とするのであれば、行動範囲の広さから最近の出来事については情報を持っている、という設定も可能。神である二柱の動向も知っていると思われるが、早苗本人には知らされていない場合や、早苗が口止めされている場合なども考えられる。
- 援助：信仰を得る、という目的もあり、本人の性格も相まって、困っていることをきちんと頼めば、術などの形で援助してくれることが考えられる。また、本人の手に負えないことであれば、神社の二柱を初めとした他の神々や、妖怪の山の妖怪に取り次いでくれることもありうる。
- 依頼など：早苗本人が関わる問題であれば自身で解決しようとするため、依頼があるとすれば、早苗の手に負えない場合や神社の二柱に指示された場合などが考えうる。早苗の知人から頼み事をされた場合、幻想郷に関する知識の少なさや本人の時間の都合などで対応しきれないのであれば、適切な人物に頼み事を回すなどの対応を取ることは十分に考えられる。

八坂神奈子

妖怪の山に神社ごと移ってきた、守矢神社の主神。山や風雨を司り、外の世界では軍神としても知られている。幻想郷では信仰を集めようとしており、妖怪の山では天狗の信仰を得るなど、ある程度成功している。とはいえバランスが悪いことは否めず、人間の信仰を得ることも課題となっている。

技術革命が好きな一方で、独断で物事を進める面もあるようで、地霊殿の事件では元凶とも言える立場でもある。蛇をトレードマークにしているが、本人の性格も狡猾なほどと言える。

- コネクションの相手：一度は信仰を失ったとはいえ強力な神であり、対等の立場でのコネクションは考えにくい。一方で、自身や守矢神社を信仰する者へは助力を惜しまないと思われる。とはいえ、助力を与える場合も、おそらく神奈子自身に明確な意図があり、全くの無償や奉仕であることは少ないと考えられる。
また、他の神々ともコネクションを結ぶ可能性が高い。
- 情報源：神としての力は強く、古代から存在しており、様々な知識を持つ。信仰獲得のために積極的に動いているようで、特に妖怪の山などの出来事にも十分詳しい。幻想郷に関する知識は少ないが、情報収集は怠っていないと思われる。
- 援助：信仰の獲得など、神奈子自身の目的に適っているのであれば、神としての助力が考えられる。非常に強力な助力も可能だが、おそらくは適切な程度を見極めた上での助力となる。

- 依頼など：自身が動くことの影響力なども含め、様々な要素を計算に入れた上で適切であれば、早苗を遣わすなどして物事の依頼は惜しまないと考えられる。他者を味方に引き入れることに長けており、同時に狡猾であるため、交渉で優位に立つのは難しいと思われるが、依頼主としては決してけちではない。一方、独断での行動が大きな影響を与えてしまう、トラブルメーカー的な役回りも考えられる。

洩矢諏訪子

遙か古代から驚異的な信仰心を得ていた「ミシャグジ様」を束ねていた祟り神。神奈子との争いに敗れて以降は、互いに協力しあう形で諏訪地方を治め、信仰を得ていた。本人は失われていく信仰も受け入れていたようだが、神奈子とともに来た幻想郷での新しい生活も楽しんでいる。

- コネクションの相手：早苗自身も諏訪子のことを詳しくは理解していないようだが、風神録の事件以降は隠されている訳でもないようで、諏訪子本人は気ままに幻想郷での生活を楽しんでいる分、友達の形で他者とコネクションを結ぶことも十分に考えられる。やはり自然に近い妖怪や、蛙としての神性から水に関わる妖怪など、また神としての立場から人間達とコネクションを結びやすいと思われる。
- 情報源：神奈子同様の強い神で、古代から存在しており、様々な知識を持つ。神奈子のように「信仰を広める」という目的に沿った情報収集を積極的に行っているかどうかは不明だが、逆に気ままに楽しんでいる分、日常的な出来事や幻想郷各地での小さな事件などは神奈子より詳しく知っている場合もある。
- 援助：神として気ままに生活を楽しんでいる分、神奈子よりはちょっとした援助を頼みやすいとも言える。力は非常に強力だが、軽々しく力を揮うことも無く、適切な程度の援助となるだろう。
- 依頼など：神奈子とはまた違う意味で、自身が力を揮う影響を考慮した上で、自分が見つけた問題などの解決を依頼してくることがあり得る。また、神奈子と一緒に取った行動がトラブルを巻き起こすことも考えられる。

15.9 緋想天

永江衣玖

雲の中に住む竜宮の使い。龍の言葉を人間や妖怪に伝える役割を持ち、地震等の災厄といった重大な内容を伝えに来る。空気を読む程度の能力を持ち、その場の特性をすぐに把握してなじむことができる。自分の主張を押し通すことはない。一方で、面倒くさがりでもあり、災厄を伝える場合も事務的な印象を感じることもある。

また、雷を操ることもでき、戦闘などではこちらを主に使う。美しい羽衣は、纏った人間に空を飛ぶ力を与えと言われ、衣玖の意志で自在に変形する。こちらも武器として使用される場合がある。

- コネクションの相手：普段は雲の中において、龍神の様子を見守るだけであり、空を主な住処とする妖怪でなければコネクションを結ぶ機会は少ない。地上に何かを伝えに来たときに関わりを持った、という設定ならば可能だが、仕事はややお役所仕事のため、深い関係を持つことも少ないと考えられる。緋想天の事件以降、地上の要石や天子の様子を見に地上に来る機会が増えた、といった設定を追加すれば、コネクションを活用できる可能性が広がる。
- 情報源：基本的に他人の行動には興味がないため、あまり情報源としては期待できないが、龍の言葉を知ることができれば重大な事実いち早く気付くことができる可能性もある。また、天界にも行くことはあるようで、地上の妖怪に比べればそちらでの情報も期待できる。仕事で地上を回る機会もあるため、広く浅い知識を有していると設定しても良い。
- 援助：性格上、あまり大きな援助は期待できないと考えられる。一方で、重大な出来事を知らせてくれる、という点が大きな助けになることも考えられる。
- 依頼など：重大な異変を龍の言葉などから予期した場合、その事実を告知しに来ることで具体的な解決を任される可能性がある。

比那名居天子

天界に住む天人。親が仕えていた神官が神格化して、それに伴って天人になっただけであり、修行をして天人となった者達よりも俗っぽい。特に天子は温室育ちで自分勝手な一方、自分の能力を貶められると激昂するなど、子供っぽい面もある。とはいえ天人らしく能力は高く、知識もそれなりに有している。天界の暇な暮らしに飽きており、異変を起こして解決されるまでを楽しみたい、という理由だけで事件を起こしたほど。

- コネクションの相手：暇があれば地上に降りてきて、面白そうなことがあれば首を突っ込む、と見てよい。天人らしく上から目線で、対等の立場で付き合うことは難しく、コネクションの相手は「我が儘を言って暇を潰す相手」程度になるが、コネクションを結ぶ機会は少なくない。
- 情報源：暇があれば地上の様子を見ており、面白そうなことがあればすぐ様子を見に行くので、最近の出来事などであれば知っている可能性がある。また、故事など知識も豊富。
一方で、我が儘なため親身になって問題の解決策を考えてくれるかどうかは完全に気分次第となる。
- 援助：曲がりなりにも天人である分能力は高いが、援助があるとすれば天子の能力をひけらかすためなど、天子自身が面白がってくれるかが問題になる。また、天子自身が勝手な判断で物事を進めてしまう可能性もある。
- 依頼など：天子に解決できないことを他者に頼む、という状況はほとんど無い。一方で、天子が面倒だと感じたことであれば、半ば押しつけるようにすることも考えられる。我が儘で活動的な分、緋想天の事件の時と同じように、トラブルの種になることもありうる。

15.10 地霊殿

キスメ

暗い夜道で真上から落ちてきて脅かすという釣瓶落とし。一説には人を食べるというが、そこまで怖ろしい妖怪にも見えない。性格は内気で、狭いところが大好きでいつも桶に入っており、洞窟や井戸の中にいる。

- コネクションの相手：洞窟で通りがかった者を脅かすことが多い。地霊殿の異変後であれば、地上に来た地底出身の妖怪などがコネクションを結びやすい。地上から地底に遊びに来て出会った、ということも考えられる。本人が内気なため、PCの側に積極的な理由が必要。
- 情報源：特に情報収集をすることもなく、自分が洞窟などで見聞きした情報がほとんどと考えられる。洞窟や井戸の中は人目に付かないところなので、意外な情報を知っている可能性もある。
- 援助：能力としてはPC達とも大差なく、具体的な形での援助はほとんど期待できない。
- 依頼など：性格のため、よほど親しくない限り自分から他人に物事を頼むことはまれと考えられる。地底で起きた異変に関しては、何か依頼することもあり得る。

黒谷ヤマメ

旧都や洞窟の奥底で活動する土蜘蛛。病気、主に感染症を操る能力を持つ。好戦的で明るく、人間と戦うことに抵抗感がない。能力は嫌われやすいが、地底では人気者である。

- コネクションの相手：地底出身の妖怪の間では人気もあり、コネクションを結びやすい。地霊殿の異変後は地上と地底での交流も始まっているので、コネクションがあっても良いが、地上の妖怪には能力を嫌われやすいことに注意。もっとも、本人が無闇に能力を使うことはない。
- 情報源：地底での出来事に関する情報が中心だが、地底の妖怪の間では顔が広いので、情報源としては期待できる。また、土蜘蛛という妖怪自体が歴史の古いものであり、古代の伝承などについても詳しい、と設定してもよい。
- 援助：能力を持っている分、病気などについては多少の知識があると見てよい。操る能力を「取り除くことも可能」と解釈すれば、病を治してくれる可能性もある。また、利用方法は状況と工夫次第だが、強力な蜘蛛の糸をもらえる事も考えられる。どのような場合でも、妖怪らしく何らかの代償を要求することも多い、としてよい。

- 依頼など：地底での出来事であれば以来の可能性はあるが、地底の妖怪の間で解決を図ることが多いとも考えられる。地上に関わる場合であれば、何か頼み事をしてくる可能性もある。性格としては、地底の妖怪である事を除けば付き合いやすいので、気軽に依頼をくれることもありうる。

水橋パルスィ

縦穴の番人である橋姫。嫉妬心を操る程度の能力を持ち、自身が嫉妬狂いであると同時に、他人の嫉妬心を煽ることができる。上と地底の間の通行を見守っているが、能力の通り嫉妬深く、幸せそうな者や楽しそうな者を見ると邪魔をしてしまう。

- コネクションの相手：性格としては付き合いにくいところがある。どのような関係であるか注意して設定すること。逆の見方をすれば、嫉妬というマイナスの多い感情ではあるものの、他人に興味を持ちやすいとも言える。
- 情報源：地底での出来事や通行人には詳しい。性格故に、幸せそうな人妖の情報は積極的に集めてしまっている可能性もある。また、呪いなどに関しても一定の知識がある、としてもよい。
- 援助：性格の問題をうまく回避できれば、持っている知識や能力で援助してくれる可能性はある。方向が限られているとはいえ、嫉妬という感情を操ることにかけては強力。
- 依頼など：やはり性格が最大の問題になるが、何か異変があって本人に解決できなければ依頼があっても良い。特に、地上と地底を行き来する者の中におかしな人物がいた場合などは、情報を教えてくれる事も考えられる。また、不自然なほど突然良い目にあった（何か裏でしていそうな）人物についての情報も積極的に教えてくれる。

星熊勇儀

かつては萃香と共に四天王と呼ばれた鬼の1人。今は旧都に住み、毎日騒ぎながらお酒を飲んで、生活を楽しんでいる。鬼の中でも一際強い力を持つ。また、旧都は地上の人間に愛想を尽かした鬼が築いた社会であり、地上から来た忌み嫌われる妖怪を積極的に受け入れるなどして賑やかになった経緯があるため、旧都でも中心的な立場にあるとも考えられる（生活を楽しむ事が第一であるため、現実的な意味での『指導者』とはおそらく意味合いが若干異なる）。

- コネクションの相手：地底では有名な人物と考えられ、地底出身の妖怪であればコネクションを持つ可能性がある。とはいえ、鬼に気に入られるとなると、強さや性格面で適している人物でなければならない。地霊殿の異変の後は地上にも来る機会があるとすれば、地上の者でも気に入られればコネクションを持つ可能性がある。
- 情報源：古くから存在しており、萃香と同様に知識は豊富であると考えられる。萃香のように幻想郷全体に散って見張るような能力はないものの、特に旧都や地底出身の妖怪の間では情報網を持っている可能性もある。鬼は嘘をつくことがないので、情報源としては信頼できる。
- 援助：誠意や強さを見せるなど、気に入られることが条件になるが、能力や地底での影響力を役立ててくれる可能性はある。萃香のように、鬼独自の特殊なアイテムを持っていることも考えられる。
- 依頼など：何かトラブルがあっても自力で解決できるため、自身に関わることで依頼をくれることは少ない。一方、自分が動くことの影響なども考えて、地底の妖怪に関わる異変などでは何か依頼してくることもあり得る。誠意のある対応をすれば、きちんとした反応が期待できる。

古明地さとり

地霊殿の主であるさとりの妖怪。灼熱地獄跡をはじめとした、旧地獄の施設の管理を任されている。心を読む程度の能力を持つ。能力故に妖怪や怨霊から恐れられており、地霊殿を訪れる者は少ない。さとり本人もそのことを意識しているのが、あまり外向的な性格ではない。

一方で言葉を持たない動物には好かれており、地獄跡の管理などはペットに任せている。こうしてペットにした動物の中には妖怪化した者もいるが、概ねさとりには忠実。

- コネクションの相手：能力故に忌み嫌われており、本人もその状態を受け入れているようで、地底の住

人であってもコネクションを結びにくい。地上の住人の場合、地霊殿の事件後でなければ訪れる理由を設定しづらい。その時点でさとのりを詳しく知らなかったのであれば、多少はコネクションを結べる可能性もあるが、難しい点は変わらない。無理なくコネクションを結ぶとすれば、地霊殿のペット出身であると設定することになる。

また、旧地獄でも有力な立場であったり、そういった妖怪に近いのであれば、コネクションを持っている可能性もある。死神など彼岸に関わりの深い者であれば、旧地獄の管理者としてのさとりと関わりを持つこともできるが、彼岸についての設定次第なる。

- 情報源：旧地獄跡の管理者として、地獄の来歴などについては詳しい。地霊殿の外に関しては疎いが、ペットなどを通して情報を集めている可能性もある。特に、強力な読心能力を持つため、そとの人妖と出会う機会さえあれば深い情報を得ている可能性もある。
- 援助：地獄に関する情報や物品による援助が考えられる以外に、ペットを情報源や手伝いとして紹介してくれる可能性もある。また、重要な情報を持つ人物を連れて行くことができれば、読心能力で情報を明らかにしてくれる場合もある。
- 依頼など：地霊殿の外に関わる問題であればさとり自身は動きづらいため、外部に依頼してくることは十分にあり得る。心を読まれるため交渉は難しいが、誠意を持って対応すれば勘繰られることもないと言える。

火焰猫燐（お燐）

さとのりペットである妖怪化した猫。火車と呼ばれる妖怪であり、死体を持ち去る程度の能力を持つ。怨霊と会話することもでき、口が上手いため、普段は怨霊の管理を任されているほか、灼熱地獄跡の燃料とする死体を運ぶ仕事もしている。突然強すぎる力を手に入れたお空の増長を案じて、地上に異変を伝えるために怨霊を送り込むなど、友達思いで思い切った行動力も持っている一面もある。一方で、（冗談と解釈できる可能性もあるが）やってきた人間の死体を求めるなど、人間に対する態度としては危険なところもある。普段は自分の仕事に満足しているが、地上に出るようになってからは猫の姿で博麗神社に居着くなど、外へ出かけることも多い。

- コネクションの相手：地底の他のペットや、地霊殿の異変後であれば地上・地底を問わず獣の妖怪など、出会った相手とコネクションを結ぶ可能性がある。また、仕事柄、亡霊などともコネクションを結びやすい。
- 情報源：地獄に関することであれば知識があり、怨霊などからその他の情報を得ていることもある。口が上手いため、地上などに遊びに行っているのであれば、そちらでも顔見知りを作ってお喋りなどから一定の情報を得ている可能性がある。
- 援助：お燐自身は特に財産などは持たないため、情報源としての援助が中心になる。怨霊や死体（ゾンビ）を貸してくれることもあるかも知れない。
- 依頼など：地霊殿の事件でとった行動のように、お燐自身の手には負えないことがあれば、外の者に解決を期待してくることも十分あり得る。報酬として財産を要求してくることは少ないと思われるが、交渉の際は口が上手いことや、獣として生きてきた分の強かさに気がつけた方がよい。

霊鳥路空（お空）

さとのりペットである地獄鳥。地霊殿の事件では神奈子と諏訪子に八咫鳥の力を与えられ、核融合を操る程度の能力を持つに至った。現在は河童の核融合研究センターで核の力を制御する仕事をしている。

元々は灼熱地獄跡の火力の管理をしており、その生活に満足していたが、核融合の力を得ると増長して地上の征服を考え始めるなど、やや単純な性格をしている。一方で、自分に力を与えた二柱のことをすっかり忘れていたなど、記憶力は悪い。

- コネクションの相手：地底であればペットや他の妖怪とコネクションを結ぶ可能性がある。地上に出ることがあれば、そちらで出会った相手と友人関係になることもあり得る。また、地霊殿の異変以後は核融合研究センターで仕事をしているので、山に住む妖怪や神々とも接点を持ちうる。とはいえ、非想天則で早苗のことを忘れていたように、キャラクターによってはほとんど記憶に留めていないとしてもよい。

- 情報源：地獄で起きた出来事や、他の妖怪から聞いた情報などを知っている可能性もあるが、忘れてしまっている可能性も高いため、信頼性は低い。
- 援助：強大な能力を使うことは楽しいようで、依頼すれば強力な火力や破壊力を役立ててくれる可能性はある。逆に、さとりや神奈子に制限を与えられているなどして、GMは乱用を制限した方がよい。
- 依頼など：地底（地上に遊びに行っているのであれば、そちらも考えられる）で自分の手に負えない問題が起きた場合、誰かを頼る可能性は高い。特に、火力や力で解決できないことであればその傾向は強まる。但し、最初に相談する相手はお燐である場合が多いと考えられる。報酬としては、食べ物や珍しい物でも十分満足してしまう可能性がある。

古明地こいし

さとりの妹。彼女もさとりの妖怪であるが、能力故に嫌われることに耐えられず、心を閉ざしてしまっている。このため心を読む能力は失ったが、無意識を操る程度の能力を得ている。ほとんど無意識で行動しており、あちこちを放浪しては、本人が楽しいと思うことだけをしている。さとりにもこいしの心を読むことはできず、またほとんどの場合は他者に存在を認識されることもない。「平和な人間から殺掠」などと物騒なことを口にするあたり、他人から見れば幾分危険な方向に楽しみを見出している節もある。

- コネクションの相手：通常のキャラクターではこいしを認識することができないため、コネクションを結びにくい。一方で、こいし自身は地霊殿の事件後は地上に興味を持っており、霊夢や魔理沙のことをもっと知りたいと思うようになっているため、他の人妖に対しても興味を持つ可能性はある。どれだけ近くにいても気付かれず、無意識で行動している分こいし本人に遠慮がないため、やや一方的な関係になりがちな傾向がある
- 情報源：興味を覚えて調べていたことであれば、色々なことを知っている可能性はある。全く気付かれずに様々な場所に入り込み、観察することができるため、他者の秘密を知っている可能性も高い。一方で、無意識で行動している間のことを忘れている、と設定する余地もあり、情報を豊富に持っているかどうかには疑問もある。
- 援助：「無意識を操る能力」の解釈が難しいものの、行動を操る点では非常に強力な能力となる可能性もある。情報源としての援助も含め、最大の問題はこいし本人の興味を惹くことにあるだろう。基本的に、こいしの方から興味を持ってもらわない限り何かを依頼することはできず、たとえ話を聞いてもらえたとしても、こいし本人が興味を持たなければ全く相手をしてもらえない可能性が高い。
- 依頼など：自分が面白いと思ったことで、こいし1人ではできないことがあれば、なにか頼み事をしてくる可能性がある。依頼という形式を思いつくかどうかは定かではなく、他人に遠慮することも少ない点も相まって、一方的な形になる可能性もある。こいしの頼み事に答えた上で、何か直接利益を得ようとするなら、気まぐれなこいしに上手く対応する必要がある。

依頼とは正反対だが、こいしがコネクション相手に興味を持ってつきまとった上で、こいし自身の気まぐれで勝手に物事を進めたりして振り回してしまう、という一種の障害として登場させることもできる。こうした場合、こいしの言動の中に状況を改善できるアイデアの種を混ぜておくなどして、同時にヒントとしても利用できる。

15.11 星蓮船

ナズーリン

鼠の妖怪で、野鼠を操って捜し物を見つけることができる。また、ダウジング用のロッドやベンデュラムも所持しており、物を探し当てるような能力も使用可能と思われる。

毘沙門天の使いでもあり、毘沙門天の代理である星の監視役として、立場上では星の部下となっている。星蓮船では主人公との戦いの後撃破されずに逃げ出すことに成功しているなど、鼠らしく狡賢さも持ち合わせている。

- コネクションの相手：仕事上の立ち位置から見て、命蓮寺に訪れる人妖とはコネクションを結ぶ機会が

ある。鼠としての警戒心の強いイメージや、本来の上司は毘沙門天である、という立ち位置の違いから、すぐに外部のキャラクターと打ち解けるかどうかは不明なところがあるので、その点も考慮して設定を行うとよい。

同じ妖獣とのコネクションという方針も考えられるが、鼠のような同族以外であれば他の種族と大して変わらないとも考えられる。

また、本編では星の依頼で動いていただけだが、ダウザーとして捜し物を請け負うことがある、という設定もできる。この場合、多少ビジネスライクな関係になるが、依頼を通じての間柄、というコネクションも可能になる。

- 情報源：「探し物を探し当てる程度の能力」使ってもらうことができれば、何かを差がしている状況では強力な助っ人になる。また、野鼠の知性に制限されるものの、野鼠を使ってその他の情報を探し当てることもできる。

情報源としては命蓮寺の出来事などを知っている可能性があるが、余計なことを話したりしないような十分な慎重さを持ち合わせていると思われる。

- 援助：きちんとした対価を支払うなどして捜し物をしてもらう、という形での援助がもっとも強力であり、使いやすい方法となる。設定次第では様々なアイテムや財産などを所持しているとする余地もあるが、これらを貸し出すなどしてもらえるかは交渉次第となる。「宝塔の持ち主から、ふっかけられたものの取り返してきた」という過程が交渉によるものだとするなら、それなりの交渉能力も持ち合わせていると考えられる。
- 依頼など：宝塔を抜きにすれば、本人の戦闘能力などがそれほど強力でもないことを考慮すると、捜し物にまつわることで解決しきれない障害（特に、内容が命蓮寺に関わらないものの場合）については、他人に依頼することも考えられる。また、命蓮寺の中では自由な立場にいるため、何か問題が起きたときに水面下で外部と交渉する、といった役割を果たすには適切な人物とも言える。

多々良小傘

使われなくなった傘が化けた、からかさお化け。人間を驚かすことを存在意義としているが、驚いてくれる人間がいなかったため、驚かし方を勉強中。

- コネクションの相手：原作で「通りすがりの妖怪」と言われている通り、人間を驚かすことだけを目標に気ままに暮らしている妖怪の1人と見られるため、偶然出会って仲良くなった、という形でのコネクションを結びやすい。「驚かし方を勉強中」という設定から、何らかの心得のある者には弟子入りのような形で関係を結ぶことが考えられるし、そうでなくとも「意気投合して驚かせる工夫をしに行った」という形で友人関係を設定することもできる。同じような器物が化けた付喪神であれば、互いの共感などでさらに関係を結びやすくなる。但し、人間に大切にされて妖怪になった部類の付喪神とは相性が悪いかも知れない。

一方で、人間には要らない傘として捨てられた記憶などもあり、とにかく「驚かすべき相手」であるため、コネクションはやや結びにくい。

星蓮船の事件の後には「白蓮を驚かせに命蓮寺へ行ってみようと考えている」という記述があり、このときに命蓮寺のキャラクターと何らかの関係を持った可能性も考えられるため、そちらからコネクションを結ぶことも可能。

- 情報源：気ままに暮らしている妖怪であり、何らかの事実を目撃した、といった情報以外は持ち合わせている可能性は低い。
- 援助：能力を役立ててもらえば、人間や妖怪を驚かせることになるが、本人が上手くできていないようで、役に立てるのは難しいと考えられる。一方、スペルカードを見る限りでは、雨や水にまつわる能力も持っているようで、これらを役立ててもらえる可能性もある。

報酬として物品を要求することは考えづらい。人間を驚かす手伝いなどが適切とも考えられる。

- 依頼など：人間を驚かす方法を探している、という点では、手伝ってくれる妖怪などを探している可能性はあるが、何か異変などに巻き込まれでもしない限り、シナリオの導入となるような依頼などを持つてくことは少ないと思われる。

雲居一輪&雲山

白蓮に帰依している妖怪で、星蓮船の異変の時は船の番人をしていた。真面目だが機転の利く性格で、入道を使う程度の能力を持ち、雲でできた入道である雲山を操る。

雲山は形や大きさを自在に帰ることができる妖怪で、根は優しいが頑固親父そのものといった性格をしている。

雲山がどの程度自由に行動できるか不明なため、ここでは一輪とコネクションを結ぶことを前提に、まとめて紹介する。

- コネクションの相手：一輪は命蓮寺で白蓮のために働いていると思われるため、寺を訪れる人妖とコネクションを結ぶ可能性がある。外見などから彼女自身も仏教に近い出自を持つと考えられるので、同じく仏教を信仰している者であればより関係を結びやすい。命蓮寺の主なキャラクターの中では人当たりがよいと思われるので、窓口役としては適切と言える。

雲山とコネクションを結びたいければ、まず雲山がどの程度自由に行動できるかどうかの設定次第となる。頑固親父であるため、主に少女や少年である PC 達と親しくするには何かきっかけがある方が望ましいが、一度親しい間柄になれば信頼の置ける関係となる可能性がある。

- 情報源：命蓮寺を訪れる人々や妖怪について詳しく、そういった人妖から何か情報を集めていることも考えられる。

また、雲の入道である雲山が上空から何かを見ていることなども可能性として挙げられる。

その他、仏教については一通りの知識を持つと設定することもできる。

- 援助：一輪本人が特に何か物品や財産を持っているとは考えにくく、能力も雲山を操ることを除けば特別な者は原作で言及されていないので、本人が直接何らかの形で手を貸してくれる、といった援助を除けば、命蓮寺での窓口役としての援助が考えうる可能性となる。

謝礼などに固執することはなくとも、寺の運営に必要なだけのものを無理がない範囲で頼んでくることはあり得る。

- 依頼など：本人に機転が利くこともあり、命蓮寺の関係で起こった事件などは、外部に依頼しに来ることが考えられる。

命蓮寺そのものは人間と妖怪を平等に扱い、平和な共存を望んでいるため大きな問題を起こすことは少ないが、妖怪の保護に対する人間の反発や、問題を起こした妖怪に対する人間からの苦情、あるいは人間との間や妖怪達の間で問題を起こした妖怪が命蓮寺に助けを求め、命蓮寺を巻き込んでしまう、といった事件が考えられる。

寺という立場ではあるが、里の人間からの寄進なども考えれば、必要ならば適当な謝礼は用意できると思われる。

村紗水蜜

遙か昔に海で亡くなった人間の霊であり、それから長い間船を沈める船幽霊として、未練から海に縛られていた。白蓮に救われた後は彼女に対して深い恩を感じており、地中から解放された後、率先して白蓮を救おうとしていた。

「水難事故を引き起こす程度の能力」を持つほか、聖輦船の船長として船を操っている。白蓮が解放された後は、幻想郷遊覧船となった船の操船を任されている。

- コネクションの相手：幻想郷遊覧船には人間や妖怪も乗ることができるため、船長として他人と接する機会はある。どちらかと言えば仕事に真面目な印象があり、本人が白蓮に帰依していると言えるほどのこともあって、親しくするには何かきっかけが設定されていることが望ましい。

また、地中に封印されていた、という記述から、地底の出身であれば旧知の間柄である可能性がある。

その他、幻想郷にはない海出身の妖怪であれば、互いに親近感を覚えることも考えられる。

- 情報源：船長としての仕事をこなしており、暇なときにも命蓮寺にいと考えられるので、そういった場所で見聞きした情報以外は期待し辛い。特に、白蓮に対して不利益になりかねないことは隠してしまうことも考えられる。

この他には、利用できる場面は限られるものの、海や船といった事柄に関することも幻想郷では珍しい情報源となる可能性がある。

- 援助：白蓮のことを第一に考えていると思われるため、手助けをしてくれるかは白蓮との関係などが重要になる。村紗自身が提供できる能力としてもっとも有用なのは船の扱いだが、聖輦船は彼女一人の自由になるものではないため、簡単に聞き入れてくれることはほとんど無いと考えられる。白蓮を含めて説得することができれば、魔界など外の世界も含めて船を出してくれる可能性はある。
- 依頼など：遊覧船の船長としての仕事の間に見聞きした事件などについて頼み事をしてくる可能性はあるが、真っ先に相談する相手として白蓮たちがいるので、外部に相談するには何らかの理由が必要だと思われる。命蓮寺に関わることで、水面下で解決したい場合は部外者を頼ることも考えられるが、よほどの理由があり、なおかつ相手と村紗の間に信頼関係がなければ難しい。

寅丸星

虎の姿をした妖怪で、財宝が集まる程度の能力を持つ。白蓮に人格を買われ、毘沙門天の弟子として信仰を集める役を果たしていた。毘沙門天から派遣された監視役であるナズーリンが部下の形で付いている。

白蓮が封印された後も毘沙門天の代理としての仕事果たし続けるなど、非常に優秀で、白蓮の封印を解放する方法を仲間に教え、中心的な役割も果たしている。一方で、白蓮復活のために必要な宝塔を無くしてしまうなどの一面も持つ（無くした経緯の設定次第とも言えるが）。

- コネクションの相手：命蓮寺では立場上は信仰の対象であり、命蓮寺に訪れた人間や妖怪と知り合う機会は十分にある。人格面では優れているため、相手に良い印象を持たれやすいとも考えられる。一方で、個人的で親密なつきあいに発展するか否かはやや難しいところもあるので、寺に住み込んでいる PC とコネクションを結ぶなど、もう少し踏み込んだ設定があった方が望ましい。
- 情報源：寺に集まる妖怪や人間の話を聞く立場にあり、本人が信仰の対象としての役割を持つこともあって、そうした話の中で何らかの人手による解決が必要な問題については、信頼できる人物や妖怪に託すことも考えられる。一方で、人から聞いた話を無断で広めたり、といった問題のある行為は明確に線引きすると思われるので、きちんと事情を納得させることができるのであれば、情報源としてはやや使いにくい印象もある。
- 援助：本人の能力に加え、命蓮寺にある物品による援助や、信仰を持って集まる人間や妖怪の助力を頼むことによる援助などが期待できるが、星なりの毘沙門天としての明確な基準で正当性を納得させられるのであれば、滅多に星自身の力や影響力を及ぼすことは少ないと考えられる。
- 依頼など：情報源の項で触れた通り、寺に集まる人間や妖怪の問題のうち、他人に解決を任せることもできると判断したものについては、何らかの形で依頼してくることが考えられる。とはいえ、問題が深刻であるほど、星の基準で十分な信頼を勝ち得ていることが条件となる。

聖白蓮

平安時代から生きる尼僧で、若返りの力を得て魔法使いとなっている。元々は死を恐れることから妖術や魔術の類に手を出しており、強い法力を持つ僧として妖怪退治を請け負う傍ら、それら自分の力の源を少しでも永らえさせるために妖怪の手助けをしていた。いつしか妖怪の方こそ救われるべきであり、仏法に則った平和な生活を送る妖怪と人間との共存が理想と考えるようになっていく。妖怪を手助けする人間と見なされて封印された後もその信念は固く、解放されて以降、すぐに命蓮寺を人里近くに建立し、人間も妖怪も広く受け入れて信仰を集めている。

- コネクションの相手：妖怪と人間が平等かつ平和に暮らすことを理想とし、積極的に行動する姿勢から、共感する者からは尊敬を集めやすく、困っている相手を助けようとする慈愛も持ち合わせているため、多くの人間や妖怪とコネクションを結びやすい。
妖怪の方こそ救うべき対象と見ていることから、どちらかと言えば妖怪の方がコネクションの相手として適している。
- 情報源：困っている状況を素直に伝えて頼むことができれば、たいいてい場合は手助けをしてもらえる。但し、他人の不利益になることまで教えることはないので、白蓮が認めるように説得できるかどうかがかが問題となる。
仏教や法術、果ては妖術などに至るまでかなりの知識を持つと思われる。魔界について詳しく知っているかどうかは設定次第。歴史に関しては、白蓮が封印される時期（平安時代末期からそれ以降と考え

られる)までしか知らない。

幻想郷に関する知識は命蓮寺を建てて以降の交流によるものがほとんどなので、知らない知識があってもよい。

- 援助：妖怪や人間が困っているのであれば、可能な限り救おうとすることが考えられるので、様々な面で手助けをしてくれる可能性が高い。必要であれば、GMは白蓮が直接的な手助けをしない理由を用意しておく方がよい。(例えば、「他の重大な事項のために忙しい」といった理由付け以外に、「本人が解決すべき問題」といった説明も可能。特に、必要に迫られて事件や異変に関わるのではなく、自らの利益のために関わるのであれば、白蓮が必要以上に忠告する理由はない)

援助の手段としては、本人の能力や知識に始まり、重大な問題であれば寺に集まる人妖を動員する、といったことまで可能性がある。

白蓮は自分の理想に従って行動しているのであって、報酬を要求する場合は少ない。(特に、関わるのが白蓮や親しい者達だけの場合)

- 依頼など：命蓮寺に集まる人妖から何らかの相談があった場合に、白蓮本人が対応しきれなければ、他人に解決や手助けを頼む場合も考えられる。赤の他人でも良い、というわけでなく、白蓮の理想にある程度共感していて、協力関係を結べる者が相手となる。この点で、白蓮(またはその他の命蓮寺のキャラクター)をコネクション相手とする場合、白蓮の思想に対する態度を設定しておく方が望ましい。

一方、白蓮自身が問題の源となる状況としては、妖怪を救おうとする信念を強く持っていることから、根本的な原理原則のレベルでの対立に巻き込まれるなどした場合に、より事態を解きほぐしにくい方向に進めてしまう可能性などが考えられる。

仏法に帰依し人間を襲わない妖怪、という姿が旧来の妖怪の姿に反していることもあり、白蓮の思想がどのように幻想郷内で受け入れられるかは未知数とも言える。

封獣ぬえ

平安時代から不可思議と恐れられ、退治されてきた怪物の正体。本人は人前に現れることなく、人間を正体不明の恐怖に陥れることを好む。

正体を判らなくする程度の能力を持っており、星蓮船の異変の際は、ムラサ達の計画を邪魔して楽しむため、飛宝(飛倉の破片)に正体不明の種を植え付けていた。飛倉の破片が、それと知らない霊夢達に UFO のように見えたのもこの正体不明の種による。

他人が楽しそうに何かをしていると見えないところから邪魔をしたくなる天邪鬼な性格だが、現在は復活の邪魔をした自分をも受け入れてくれた白蓮に敬意を持ち、しばらくは白蓮に付いていくしかないと思っている。

- コネクションの相手：現在は命蓮寺に現れることが多く、そこで出会う可能性があることに加え、性質としては悪戯好きな妖怪であり、命蓮寺にいても気ままに遊んでいる時間も多いと考えられるため、その他の場所でも出会う機会は比較的多いと言える。

但し、隠れて邪魔をし、正体不明なままに留まることを好む天邪鬼な性格から関係を深めるのは難しく、コネクションを結ぶ際は何らかの説明があることが望ましい。

- 情報源：長く生きている妖怪であり、知識は相応にはあると考えられるものの、性格上情報を教えずに混乱している様子を楽しむことが多く、情報源としては活用しづらい。その他、命蓮寺で見聞きした情報や、遊んでいるときに遭遇した出来事の情報などについても同じことが言える。

情報源として活用できる場合としては、誰かに情報を教えることでより事態が混乱するような場合が考えられる。

- 援助：正体不明の種を植え付ける能力など、他人を攪乱する能力には長けている。とはいえ、性格の問題で素直に頼み込んでも能力による援助を行ってくれるとは考えにくい。

報酬などを求めているわけではなく、ぬえを楽しませるような要素を見せるなど、ぬえの興味を誘うような交渉が重要となる。

- 依頼など：天邪鬼な性格から、自分が置かれている状況を他人に説明して手助けを頼むようなことは考えにくい、1人では解決できないような事態で、なおかつ白蓮などには隠したい状況の場合は余所の者に頼むことも考えられる。

能力を使用して、正体不明のまま状況を整えて他人を巻き込む、といった手段をとる可能性もある。

ぬえ本人が問題の原因となる場合を考えれば、事件や異変がぬえの悪戯によりさらに混乱してしまう場合や、主に命蓮寺に関わる事件を解決するためにぬえが能力を用いて他人を巻き込む場合などが考えられ、こういった導入の方が適しているとも言える。

15.12 その他、書籍版（香霖堂、求聞史紀、三月精）

森近霖乃助

人里と魔法の森の中間にある古道具屋「香霖堂」の主人である半人半妖の男性。もともとは霧雨家で働いていた。

- コネクションの相手：店に来ることがあれば、ほとんどどんな相手にも対応する。
- 情報源：アイテムの鑑定などを頼めば、名称と用途がわかる程度の能力を用いて結果を教えてくれる。使用方法がわかるわけではないことに注意。また、いつも本を読んでいるので、雑多な知識を持っている。但し、香霖堂本編のようにどこかのはずれな推理や論考をしてしまうことも少なくない。
- 援助：物品による援助はしてくれるが、その場合は客と商人の関係になる。交渉は下手ではないが、幻想郷の他のキャラに比べれば遙かにまともな交渉が成り立つ相手とも言える。霧雨家との関係は GM 次第だが、かなり疎遠になっていると見てよい。
- 依頼など：本人が荒事が苦手なこともあり、何か珍しいアイテムの取得や調査など、依頼をしてくる場合もある。報酬は店の品などで用意する。また、誰かが報酬を提示して「誰か依頼のできる相手を斡旋してもらおう」ことを頼んだ場合、店を訪れる人妖を紹介する、いわゆるフィクサー的な仕事も商売の一環として行う、としてもよい。（霖乃助本人がフィクサーとして積極的に客を募ることは無くても、報酬の提示つきで頼まれたのでついでで引き受けた、という形に設定することは可能）

稗田阿求

幻想郷の歴史を知り、幻想郷縁起を編纂する立場にある九代目阿礼乙女。阿礼乙女は稗田家に何世代かおきに現れ、先代からの記憶を受け継いでいる。頭脳は明晰だが、体は弱い。稗田家は幻想郷の人里でも伝統ある家系の1つであり、阿礼乙女が編纂した歴史を受け継いでいることもあって、里の意志決定などに関わる有力者となっているとも考えられる。

- コネクションの相手：普段は人里に住んでおり、阿礼乙女として尊敬を集める立場にもあるため、人間とのコネクションは結びやすい。また、様々な妖怪から聞き取りを行うこともあるので、妖怪とのコネクションも十分可能性がある。
- 情報源：幻想郷のことについてはかなりの事情通で、必要な情報は教えてくれる。また、過去の歴史などについても記憶を受け継いでいる。一方で、場所に関しては自分から出向いて調べることもあるが、基本的には聞き取りで情報を得ているため、最新の情報や秘匿されている事柄などは知らないこともある。見返りとしては、やはり情報が最も歓迎される。
- 援助：情報による援助が主だが、人里では社会的な権力も一定程度あると思われるため、人里で行動する際に便宜を図ってもらうなどの援助もできる、と設定してもよい。
- 依頼など：情報を集めるために何かを見てくるように依頼される場合があり得る。また、集めた情報の中で知り得た事件などについて何らかの依頼をしてくる場合もある（もちろん、霊夢を初めとして異変解決には適任者が他にもいるので、PC 達を選ばれる理由付けはあった方がよい）。

光の三妖精（サニーミルク、スターサファイア、ルナチャイルド）

悪戯好きな三人組の妖精。共通項が多いのでまとめて紹介するが、コネクションは個人と結ぶこと。

サニーミルクは日の光の妖精で、光を屈折させる能力を持つ。三人の中でも一番元気で頭が回り（妖精としては、だが）、普段の悪戯ではリーダー役になることも多い。

ルナチャイルドは月の光の妖精で、音を消す能力を持つ。自己主張では他の二人に押されがちで、損な役回りも多いが、最も妖怪に近いとも言われている。夜中に月にまつわる物など面白いと思ったものを集めては、溜め込むのが趣味。

スターサファイアは星の光の妖精で、周囲の生物を感知する能力を持つ。三人の中では最も狡猾で、能力も相まって自分だけ危険を回避するなどの立ち回りが多い。

三人は1つの大木の中の家に住んでおり、ほとんどの場合一緒に行動して、霊夢をはじめとした人間に悪戯をしようとしている。見つかって懲らしめられてしまうことも多い。

戦闘能力は低く、PCと同程度かそれ以下になる。

- コネクションの相手：同じ妖精が最もコネクションを結びやすい。妖怪などは三月精の方で恐れてもいるが、面白半分には悪戯の手伝いをして仲が良くなった、などの関係もあり得る。他にも、気ままに暮らしている力の弱い妖怪であればコネクションを結びうる。

サニーミルクは日中、ルナチャイルドは夜間に活動しやすいので、時間帯も合わせてコネクションを考えるとよい。人間はまず悪戯の対象にされてしまうので、コネクションを結ぶ場合は関係をきちんと説明すること。

- 情報源：知識はあまり期待できないが、自然や光に関する知識などであれば持っている可能性はある（原作ではそれ以外にも多少の知識を持っているように見える）。また、ずっと三人で悪戯をしている分、普通の妖精よりは知識は豊富とも考えられる。好奇心も旺盛であり、他人の様子をこっそり覗くことも悪戯の準備として重要なので、思わぬ重大なことを見聞きしている可能性もある。
- 援助：情報源とする以外に、上手く乗せれば能力による援助が期待できる。悪戯として盗んできた物や、珍しい物として溜め込んでいる物の中から役立つ物が見つかる、という可能性もある。
- 依頼など：三月精の家に異変が起きたときに、アリスを通して魔理沙に解決を頼んだこともあった。この例のように、三人で対処できないことは他の人妖に頼むことも十分考えられる。

再配布など

表記の変更や改竄がない限り、セッションに使用するなどの目的での配布を認めます。

謝辞

typeset by pLaTeX2e (unfortunately, with poor use of it).

数多くのプレイヤーの方や IRC チャンネル参加者の方から、様々なアイデアや助言を戴きました。また、テストプレイにも数多くの方に参加して戴き、ご意見を戴きました。この場を借りてお礼を申し上げます。

以下の素材を利用しています。

ページ上下ライン :

PROS\&CONS 様 <http://www.x-katsumi-x.com/>

章扉背景イラスト :

猫万堂様 (pixiv 内) http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=4488292

(素材の著作権は作者様に帰属します。素材の切り出しなどは行わないで下さい)

製作 : PhasmoPhilia \ <http://sengensyou.hp.infoseek.co.jp/>