

S部族

- ・霊鬼族には白虎、青龍、朱雀、玄武、天津、国津の名を冠する6つの部族が最大勢力として存在するが、当然、これらに属さない小さな部族も多数存在する。
- ・部族と、いくつかの人口がいる。そのため、いくつか集まらず、分散して住んでいることが多い。必要に応じて分散している小集団のリーダーが部族の中核に集い、会議等を行う形が多まっている。
- ・各部族には強力な宝具が伝わっており、ここではそれについても説明する。

○白虎の部族

- ・脈動種を長として中心に据える部族。
- ・元々が野山にて狩猟で生計を立てるものが多かったため、人里離れた森や山の奥地に里を構えている。修験者や寺社仏閣を中心とした僧の団とした表向き顔を持つ者達もいる。
- ・脈動種の高い身体能力を生かした謀報能力を高める訓練を行っており、その一部が忍者の末裔に受け継がれている。そのため、妖術を行役できるといわれる忍者は、霊鬼族の血を引いている可能性が高い。

- 白虎の長: 持月 宗月 (もちづき そうげつ) (♂、脈動種/隠角)
  - ・持月寺の住職。
  - ・持月寺は山のふもとにある寺のため、檀家の住職として人間の村ともかかわりがあがる。
  - ・実際には檀家の約3分の1が霊鬼族である。
  - ・僧衣の上からはわからないが、50歳を超えているわりには衰えていない引き締まった体格をしている。
  - ・怒りの感情を表に出すことを抑制しないため、いたづらをする子供や無遠慮な観光客を怒鳴り散らす姿が目撃されている。そのため「鬼坊主」というあだ名をつけられている。

- ★白虎の宝具: 「黄泉返魂玉」(よみかえしのまがたま)
  - ・見た目は勾玉だが、実際は月蝕に応じて表面の色が7色に変化する鬼水晶。
  - ・鬼水晶と同様にSPを引き出すことができるが、連続で引き出せるのは15点まで。これがゼロになっても砕け散ることがない。ゼロになっても次の満月を迎えると、15点まで回復する。
  - ・引き出せる15点+追加でSP5点を一度に消費することで、パーマメント・エフェクト「蘇生」と同じ効果を発揮できる。この効果を実行するには、蘇生対象にこの玉を持った手で触れる必要がある。この蘇生作業を行ったものは、反動で2.4時間、昏睡状態になる。蘇生作業を行った者が、蘇生させる者に対して所縁を設計している場合、その関係に応じてその昏睡時間が変化する。

- ◆表: 黄泉返魂玉、蘇生効果修正表
 

＃)	関係	修正
1)	恋愛	昏睡時間は0時間に変更される (つまり昏睡しない)。
2)	友情	昏睡時間は6時間に変更される。
3)	信頼	昏睡時間は12時間に変更される。
4)	興味	昏睡時間は18時間に変更される。
5)	不信	昏睡時間は30時間に変更される。
6)	敵意	昏睡時間は36時間に変更される。

○青龍の部族

- ・霊応種を長として中心に据える部族。
- ・霊角器官を持つ鬼が多い部族でもある。
- ・昔から海辺や水辺に居を構えていた。そのため、ある錆びれた漁村の住人はすべて霊鬼族というところがある。

- 青龍の長: 広井 七海 (ひろい ななみ) (♀、霊応種/隠角)
  - ・元海女。高齢の域に達し、線からは退いている。
  - ・彼女の霊角器官は途中に枝のような突起が数本ある。その形状から「龍角」と呼ばれている。
  - ・霊鬼法義「霊翔水翼」を最も得意とする。その効果発現時、纏う霊気の帯が龍を思わせる長さで大きくなる。祖先にも同様の事ができる者がおり、これが近くに奉られている龍神の正体ではないかと(霊鬼族の間では)言われている。

- ★青龍の宝具: 「天翔羽衣」(あまかけはごころも)
  - ・ほんやりと発光している薄布の帯。
  - ・羽衣伝説に登場する天女が持っていた羽衣を思わせる雰囲気を持つ。
  - ・身に着けることで空間認識能力が拡張され、長距離の瞬間移動が可能となる。
  - ・準備行動でSP1点消費し、次の能動行動でCLV+1kmの範囲で瞬間移動できる。この能力で移動可能なのは屋外に限られる。この能力で屋内から出たり、屋内に瞬間移動することはできない。
  - ・瞬間移動の際、羽衣の使用者と羽衣に触れているものを人数制限無しで同時に移動できる。

○朱雀の部族

- ・脈動種、霊応種、脈動種の代表3人が議會制のような形で中核をなす部族。
- ・四聖獣の名を冠する部族の中では最大の人口を誇る。
- ・能力主義に陥りがちな霊鬼族の中で、最も組織だった行動が得意とされている。個々の能力よりも連携を重視しているため、集団戦闘ではトップクラスの実力を持つと言われている。
- ・霊角器官を持たないにもかかわらず、彼ら3人が部族の長としての役割を持たされているのは、先代の鬼皇の遺言による。その遺言には「近い内に角を持つ次世代の長が生まれる。それまでの間、部族の基盤を盤石にするため、この3人に長たる役目を与えよ。次の長が生まれたら、3人は長を良く補佐し、部族に安寧をもたらせよ。」とあった。そしてその遺言どおり、小角を持つ赤子が生まれることがわかった。

- 長: 増山 隆元 (ますやま たかもと) (♂、脈動種)
- 長: 長峰 元春 (ながみね もとはる) (♂、脈動種)
- 長: 天崎 隆景 (あまざき たかかげ) (♂、脈動種)
  - ・この朱雀部族の長たる3人は、まったくの他人であるにもかかわらず、兄弟のように育った。そのため、彼らは「三兄弟」と呼ばれることがある。
  - ・隆元は的確な状況判断と指示を出せる優秀な指導者的立ち位置。脈動種であるため、身体能力も高く戦士としても一流である。
  - ・元春は先頭を立つて行動する現場指揮的立ち位置。脈動戦鬼と霊鬼斥鬼の両方が使える利点を生かした行動力の高さが光る。
  - ・隆景は知識と知恵と分析に優れた参謀的立ち位置。彼の一步引いた視点から繰り出される助言は、他の二人の能力を倍増させる。

- ★朱雀の宝具: 「霊明鏡」(れいめいきょう)
  - ・霊鬼族に伝わる霊水鏡の中で、固有名詞を持つ最強の鏡。
  - ・鏡面には霊鬼「八咫鳥」が封印されており、資格を持つもの(この鏡に血を吸わせ、所縁に結んでいるもの)が命を代として自分の肉体と八咫鳥の肉体を入れ替える。現実世界に八咫鳥を顕現させることができる。
  - ・太陽の化身ともいわれる霊鬼と肉体を入れ替える負荷は凄まじいものがある。肉体を元に戻した瞬間、反動でLPが1d6+2点失われる。これはダメージで入れ替えを維持し続けたい場合、2ステージ目からは上記の消耗に+1ずつ消費されていく。例えば3ステージ目で解除した場合は、消費は1d6+5となっていく。

- 霊鬼「八咫鳥」のパラメータ
  - ・翼長約1.4mに達する巨大鳥。瞳は真紅。足が3本ある。
  - ・LP属性からのダメージをゼロにする特殊防御能力を持つ。
  - ・LP=資格者のLP+20
  - ・移動力=12 (飛行)
  - ・攻撃修正=資格者の《格闘》、《射出》+4 ※
  - ・破壊力=+4
  - ・防御修正=使役者の《運動》+4
  - ・構造力=+4
- ※嘴か足での近接攻撃は《格闘》、口から炎弾発射(射程=100m)は《射出》で判定。すべての攻撃が[火]属性となる。そのため、攻撃がダブルアップで命中したと与えるダメージに+1される(この効果は[火]属性が無効な相手には発生しない)。

○玄武の部族

- ・脈動種を長として中心に据える部族。
- ・この部族の開祖となる鬼は、父に国津の鬼皇、母に天津の鬼姫を持つと言われていたが、噂レベルに過ぎず、真相は不明である。
- ・他の部族では下に引られがちな脈動種が長となっているためか、所属する鬼のほとんどが脈動種である。脈動種と霊応種でこの部族に所属しているのは、ほんの数名である。
- ・種族的偏見から、土地の痩せた厳しい環境に住むものが多い。

- 長: 多聞 正成 (たもん まさなり) (♂、脈動種/長命種)
  - ・玄武の部族の開祖の直系の子孫で長命種のため、生前の開祖を直接知る唯一の人物。
  - ・大柄ではないが、引き締まった肉体の持ち主。
  - ・寡黙にして無言実行を旨とする。
  - ・平安時代後期〜戦国時代といった鬼としては厳しい時代を生きて抜いてきた。
  - ・彼の持つ蔵には、実際に使っていた刀、槍、弓、鎧兜が収納されているらしい。
  - ・毎朝、真剣に匹敵する重さの木刀で素振りをするのが日課となっている。
  - ・一部の者だけに剣術道場を開いている。いわゆる剣道ではないため、防具は手付けず、手にするのは非常に重い木刀である。

- ★玄武の宝具: 「一神弓」(よいちしんきゅう)
  - ・『平家物語』や『源平盛衰記』に登場する那須与一が使っていたと伝わる弓。
  - ・この弓で発射された矢は、周囲の空気抵抗を無視して飛ぶ効果を得る。そのため射程距離は飛躍的に伸び、風や距離による不利な修正を±0にできる。

名称: 移動修正: 攻撃修正: 破壊力: 射程: スキル  
一神弓: ±0 : +2 : +1 : 200m: 《射出》

○天津の部族

- ・鬼姫を長として中心に据える部族。
- ・徹底的な血統主義の部族であり、脈動種を認めないことで有名。
- ・知られていない中で最も多くの長命種が確認されている部族でもある。それと直接関係があるかどうかは不明だが、この部族は「三鬼神」の直系だという説がある。
- ・女尊男卑がまかり通っている。長たる鬼皇の周囲では特にそれがひどい。
- ・霊応種に重きを置いたため、脈動種の数は少ない。人口比率は霊応種: 脈動種=9:1である。

- 長: 豊野 真姫 (とよの まき) (♀、霊応種/大角/長命種)
  - ・数世紀にわたって天津の部族の女王として君臨している(外見が)妙齡の女性。
  - ・彼女の生まれ時代を覚えているものはすべて死に絶えていなくなり、彼女の正確な年齢を知る者はいない。一説によると「三鬼神」と面識があると言われている。
  - ・その外見(角)では人間社会には適応できないため、現代では隠れ里のようなどこで生活している。その隠れ里は天津の部族の中核であり、難攻不落の境界に守られている。
  - ・時代を超えて生きている反動で、精神は(退屈のあまり)疲弊ききっており、普段は怠惰な生活を送っている。
  - ・部族そのものは彼女の親衛隊に相当する集団が取り仕切っており、彼女が直接命令を下すことはほとんどない。
  - ・彼女に仕える長老には、代々、彼女に本気を出させる事態にならないようにと敵命が伝わっている。しかし、その理由は伝わっていないらしい。

- ★天津の宝具: 「白虎霊冠」(はくおうりいかん)
  - ・和装の花嫁衣裳である「角隠し」と同じ形を持つ白い布製の冠。
  - ・装着中、鬼神化状態と鬼魂化状態が発生するデメリットを全て無視できる。
  - ・裝備中、「白虎霊冠」から鬼水晶と同様にSPを引き出すことができる。1ステージに5点まで可能。この引き出すSPは尽きる可能性が無い。
  - ・上記の効果に加え、構造力に+1できる防具としての性能も持つ。

○国津の部族

- ・鬼皇を長として中心に据える部族。
- ・徹底的な血統主義の部族であり、脈動種を認めないことで有名。
- ・鬼皇には最強の脈動種が君臨するという風習がある。世襲制ではないため、昔から下剋上に頻繁に発生していた。
- ・男尊女卑がまかり通っており、脈動種の女性は強力な個体であっても、鬼皇に挑戦することはできない。
- ・脈動種に重きを置いたため、霊応種の数は少ない。人口比率は脈動種: 霊応種=9:1である。

- 長: 熱田 大(あつた たかし) (♂、脈動種/隠角)
  - ・国津の部族の現在の長。
  - ・下剋上が当たり前この部族において、十数年に渡って長として君臨している。
  - ・霊鬼族の伝説的宝具、鬼刃剣「草薙」を継承している。
  - ・彼を長の座から引きずり下ろすには、鬼刃剣「草薙」を手に入れている状態で倒さなければならぬため、これが下剋上をさらに困難にしている。
  - ・全身に傷痕を持つ武闘派だが、ただの筋肉バカではなく頭も回る。人間社会の中では土建屋の社長で重機の運転もこなす。
  - ・そのやくざの親分のような外見に反して、礼儀正しくうるさい、礼儀正しい相手には丁寧に応答するが、そうでない相手には高圧的かつ攻撃的な態度を取る。
  - ・最近生まれた娘にメロメロで、恥ずかしいぐらい親馬鹿になっている姿が目撃されているが、その態度を指摘したものは例外なく半殺しにされている。

- ★国津の宝具: 鬼刃剣「草薙」(くさなぎ)
  - ・刀身だけで30cmの長さを持つ鬼刃剣。
  - ・三種の神器の一つ、草薙剣の名を冠するが、関連性は不明である。
  - ・振り回した刀身から圧縮された空気を刃として発射する。「薙ぎ」と呼ばれる能力を持ち、それによる中距離攻撃、もしくは範囲攻撃が可能。

名称: 移動修正: 攻撃修正: 破壊力: スキル  
鬼刃剣「草薙」: +1 : +2 : +1 : 《白兵》

- 特殊能力「薙ぎ」
  - 1) 飛翔刃
    - ・能動行動での攻撃時、縦、もしくは斜めに振ることで空気の刃を発射できる。
    - ・射程=CLV×3mの飛び道具とするが、命中判定は《白兵》で行う。

- 2) 旋風刃
  - ・能動行動での攻撃時、真横に振ることで、周囲に空気の刃を展開できる。
  - ・自分中心に半径CLV×2mの範囲を一度に攻撃できる。
  - ・攻撃側は1回だけ判定を振り、範囲内にいる防御側はそれに対し、それぞれ防御判定を行うこと。

S 霊仙法義 (れいせんほうぎ)

- ・霊鬼族の中核の秘儀。ほんの一握りのものにしか継承されておらず、基本的に門外漢の秘儀である。
- ・霊鬼力に天や地の気を合わせて練り上げることで、桁違いの力を発揮する。
- ・特に記述が無い限り、説明文中のSLVは《霊鬼力》SLVとする。
- ・いすゞ「専用」とあるとおり、対応する鬼種、もしくは霊角器官を持つ鬼だけが取得できる。
- ・キックター作成時に霊仙法義を取得したい場合、霊鬼力を取得できる2個分を消費することで1つ取得できる。
- ・霊仙法義を新たに取得するには、1つ毎に経験点が8点必要。実際に取得するには習得しているものに教えを乞うか、修行の果てに編み出す必要があるが、ルールとしてはそれについて省略するものとする。
- ・使用するタイミングが記述されていないものは、いつでも使用可能で行動を消費しないものとする。
- ・成長によって霊角器官が変化した場合、それまで取得していた~専用の霊仙法義は使用時にSPを1点追加消費すれば使用可能とする。

- 1) 脈動種専用「疾風迅雷」(しつぷうじんらい)
  - ・脈から力を吸い上げ、霊鬼力と練り上げることで爆発的な運動能力を得る。
  - ・この効果を発揮するには、SP3点消費し、準備行動の消費が必要。

・ステージ終了までの間、以下の効果を得る。

- A) 移動力を1.0倍。
- B) 《運動》の判定に+2
- C) 《格闘》、《白兵》の判定に+1

2) 脈動種専用「天叢雲剣」(てんそううんけん/あまのむらくものつぎ)

- ・霊鬼力を集束させて大剣を作り出す。
- ・準備行動でSP2点消費し、刀身だけで1mに達する大剣を生成。見た目より軽い。刀身は鋼並みの強度を持つ。
- ・武器として移動修正±0、攻撃修正+1、破壊力+5、《白兵》で使用。
- ・選択ルール使用時、ダメージ属性は[切]とする。
- ・大剣の生成時、および以後の維持には常に両手で柄を握る必要がある。どちらかの手を離すと、この大剣は即座に消滅する。
- ・ステージ終了にこの大剣は消滅する。

3) 脈動種専用「天地神明」(てんちしんめい)

- ・地脈の気、天応の気、霊鬼力を合わせて練り上げることで死者の生命を取り戻す。
- ・SP5点消費し、パーマナント・エフェクト「蘇生」の効果が発揮できる。蘇生する目標には触れている必要がある。
- ・バトルステージで使用する場合、準備行動と能動行動の両方を消費する。
- ・蘇生させる目標との間に所縁が設定ある場合、消費SPは以下の修正を受ける。

◆表：天地神明修正表

#)	関係	修正
1)	恋愛	消費SP-1
2)	友情	消費SP±0
3)	信賴	消費SP+1
4)	興味	消費SP+2
5)	不信	消費SP+3
6)	敵意	消費SP+4

4) 脈動種専用「一回輪氣」(いちだんのわき)

- ・天と地の気を自分を介して他人に送り込む。
- ・効果発揮時に、自分の周囲半径SLV×10mに『気脈陣』と呼ばれる場を作り、その範囲内にいるSLV+1人を目標に指定する(範囲縮小、人数減少は自由)。
- ・自分の行動順番の能動行動でSP1点消費し、目標に指定した者の目標のSPを1点回復する。指定した目標と自分がお互いに対して所縁の設定を関係=恋愛としている(=夫婦、恋人、両想い)場合、その目標のみ、回復するSPは2点に変更される。
- ・この効果を使用した次のターンから、毎ターン開始時に能動行動と準備行動の放棄を宣言することで、消費なしで毎ターン、上記のこのSP回復効果(1点、もしくは2点回復)を使用可能(回復できるのは自分の能動行動のタイミングとなる)。
- ・回復対象の目標を変更する場合は、再使用となるため、発動のためのSP消費は必要。
- ・目標となった者が気脈陣の範囲から出ると、SP回復目標からは除外される。気脈陣の範囲に戻ってもSP回復目標には戻らない。

5) 霊動種専用「以心伝心」(いしんでんしん)

- ・天応の気に霊鬼力を反応させることで精神感応を起こす場を発生させる。
- ・この効果が発揮するには、SP3点消費し、準備行動の消費が必要。
- ・この効果が発揮すると、半径SLV×1km内にいる指定した者全てとテレパシーネットワークを形成する。
- ・ネットワークに組み込まれているもの同士は、以下の効果を得る。
  - A) バトルステージで行動を消費せずに瞬時に情報交換が可能となる。
  - B) お互いの位置や行動のタイミングを完全に把握できるため、タイミングを合わせた作戦行動が可能。
  - C) お互いがお互いのSP消費を肩代わりできる。参加者が許可すれば一人で他の全てのSPを使用することも可能。

6) 霊動種専用「天鹿兎弓」(あめのかごゆみ)

- ・霊鬼力を集束させて大弓を作り出す。
- ・準備行動でSP2点消費し、差し渡し2mになる大弓を生成。見た目より軽い。弓自体は鋼並みの強度を持つ。
- ・武器として移動修正±0、攻撃修正+1、破壊力+3、射程=100m、《射出》で使用。選択ルール使用時、ダメージ属性は[刺]とする。
- ・弦を引き絞ると矢が自動生成されるため、矢は不要。この矢の生成にはSP等の消費は不要。
- ・準備行動でSP1点消費すると、視界内のSLV+1体までの相手に矢が分裂して飛んでいく「拡散鬼矢(かくさんきや)」が可能。攻撃の判定を1回だけ振り、防御側はそれに対してそれぞれ判定することで処理する。
- ・手放すか、ステージ終了時にこの弓は消滅する。

7) 大角専用「乾坤一擲」(けんこんいつてき)

- ・全身から振り絞って練り上げた霊鬼力の塊を叩きつける。塊の形は、巨大な拳、剣、槍といった様に自由に演出してよい。
- ・この効果が発揮するには、SP3点消費し、準備行動の消費が必要。次の能動行動で以下の性能の武器があるものととして攻撃できる。この効果は武器の生成ではないので、使用する毎にSP消費が必要ことに注意。
- ・武器性能：攻撃修正±0、破壊力+10、射程=50m。
- ・《格闘》、《白兵》、《投擲》、《射出》のいずれかで命中判定を行う。
- ・物理攻撃として扱う。選択ルール使用時、ダメージ属性は[刺]、[切]、[叩]から選択できる(使用する毎に変更してもよい)。

8) 大角専用「天岩屋戸」(あまのいわやと)

- ・自らの霊鬼力を封印する。
- ・能動行動でSP2点消費。この効果が発揮以後、霊鬼法義、鬼神奥義、靈仙法義、見鬼は全て使用不可となる。同時に霊鬼器官は一時的に消失し、存在しない状態となる。
- ・この効果の解除には能動行動が必要。そのため気絶や睡眠等で意識を失っている間でも自動的に効果が維持される。ただし、死亡時は強制解除となる。
- ・この効果が発揮中、見鬼によって霊鬼族だと判別されなくなる。
- ・この効果が発揮中、発動時に消費したSPは、解除するまで回復しない。解除後のSP回復は、コアルールどおりとする。
- ・この効果を解除時、帽子やフード、ヘルメット等を被っている場合、それを貫通、もしくは破壊して霊鬼器官が出現するものとする。

9) 小角専用「檢土重来」(けんどちようらい)

- ・極限まで研ぎ澄まされた洞察力が運命すら覆す。
- ・SP2点消費し、テンポラリー・エフェクト「振りなおし」の効果を使用できる。

10) 小角専用「千変万化」(せんべんばんか)

- ・集束させた霊鬼力に自然の気を取り込むことで性質を変化させ、破壊エネルギーの奔流を放つ。
- ・準備行動でSP2点消費し、エネルギーを集束。その際、その属性を[火]、[水]、[雷]のいずれかから選択。次の能動行動でその属性に対応したエネルギー放射攻撃を行う。
- ・攻撃としては攻撃修正+1、破壊力+3、射程距離=30m、《射出》で使用。
- ・貫通する攻撃として扱い、直線上にいたものはすべて攻撃を受ける。攻撃の判定を1回だけ振り、防御側はそれに対してそれぞれ判定することで処理する。
- ・この攻撃がダブルアップで命中した場合、コアルールの「ダメージ属性」に記載の追加効果の処理を行うこと。
- ・この攻撃によるダメージは、防具の構造力で減少させることができない。

11) 隠角専用「兵貴神速」(へいきしんそく)

- ・霊鬼力で脳神経を強化することで反応速度と知覚力が研ぎ澄まされる。
- ・この効果が発揮するには、SP3点消費し、準備行動の消費が必要。
- ・ステージ終了までの間、以下の効果を得る。
  - A) 《戦術》の判定に+5

B) 《運動》の判定に+1

C) 《知覚》の判定に+1

12) 隠角専用「率先垂範」(そつせんすいはん)

- ・戦況を俯瞰し、戦術的・戦略的指揮に長ける。
- ・この効果を使用宣言し、準備行動を消費することで、自分より行動順番の遅いものが行う攻撃と防御の判定に+1できる。誰がこの効果を得られるのかは指定することができ、その指定の人数制限は無い。

13) 長命種専用「用意周到」(よういしゅうとう)

- ・悠久の時を生きた長命種ならではの先読みの知恵。
- ・消費SP×5点までの財産ポイントに相当する物品を、密かに用意しておいたとして準備行動で出現させる。出現させる際の演出は無理の無い範囲で自由に行ってもよい。
- ・この効果で出現させたものは、そのステージでしか使用できない。ステージ終了後に消滅したり、元の場所へ帰還したりする。
- ・この効果で鬼刃剣、鬼水晶、霊水鏡を出現させてもよい。
- ・財産ポイントの合計内なら複数の物品を出現させてもよい。
- ・この効果は1シナリオに1回のみ可能。

14) 長命種専用「森羅万象」(しんらばんしょう)

- ・悠久の時を生きた長命種ならではの蓄積された知識。
- ・《雑学》と学術系スキルの判定を行う際、写真記憶のように過去の知識を引き出すことで、その判定の達成値に+4できる。この効果が発揮時、SPを1点消費すること。