

■基本情報

キャラクター名:

■鬼種

<input type="checkbox"/> 脈動種	<input type="checkbox"/> 靈角器官:	<input type="checkbox"/> 大角 [おづの] (本)	<input type="checkbox"/> 長命種
<input type="checkbox"/> 靈応種		<input type="checkbox"/> 小角 [こづの] (本)	外見年齢=
<input type="checkbox"/> 脈心種		<input type="checkbox"/> 隠角 [かづの] (2 本)	実年齢=

■靈鬼法義 ※SLV = 《靈鬼力》SLV。

1) 脈動戦鬼: 消費: 説明 (詳細はルールを確認のこと)

靈覚励起: なし: 《知覚》の達成値に+SLV。

靈覚追尾: なし: 能動行動でマーキングしたものをSLV×1kmまで探知。 ※1

靈陣戦鬼: なし: 《戦術》の達成値に+SLV。

靈陣護鬼: SP1: 1点消費でダメージを2点減少。SP消費は一度にSLVまで。

地脈生氣: なし: 自然の地面に触れ準備行動と能動行動消費でLP1点回復。 ※2

地脈靈氣: なし: 自然の地面に触れ準備行動と能動行動消費でSP1点回復。 ※2

靈角武装: なし: 素手の破壊力に+1。靈体や非実体も傷つけることが可能になる。

靈角兵装: なし: 《投擲》、攻撃修正=±0、破壊力=+SLV、射程=SLV×10m。

靈脈経路: SP1: 能動行動で視界内で視界内で移動力×3m以内に瞬間移動。

靈脈転移: SP1: 能動行動で決めておいたSLV×1箇所のいずれかに瞬間移動。

靈鬼鎧装: なし: 準備行動で素手の武器性能を破壊力=+1 & 負傷ダメージに。皮膚自体を構造力=+1に (防具の構造力と重複可)。

靈鬼爆散: SP1: 能動行動で周囲SLV×2m半径に爆発による範囲攻撃。攻撃修正=+1、破壊力=+SLV、《射出》で判定。

2) 靈心治療: SP1: 能動行動で自分のLPを1d3点回復。 ※2

靈心回復: LP1: 能動行動で自分のSPを1d3点回復。 ※2

靈光復元: SP3: 生物/非生物に関係なく欠落した部分を復元。復元中移動不可

靈光障壁: SP1: 壁を生成。構造力=SLV、耐久力=SLV×5。直径SLV×2mの球状。

靈翔光翼: SP1: 靈氣の翼を発現し飛行状態となる。 ※1

靈翔水翼: SP1: 水流を操作して水中/水上を移動。水中呼吸も可能。 ※1

靈氣防壁: なし: 準備行動でダメージを1点減らす膜を纏う。能動行動とSP1点消費で他人にも可能 (この場合、ダメージ減少は2点となる)

靈氣微光: SP1: 姿を透明化。相手の知覚や攻撃の判定に-SLVする処理を行う。

※1 = ステージを跨いで効果を維持する場合はステージ毎にSP1点消費が必要。

※2 = 1ステージに1回のみ使用可能。

■靈仙法義 ※SLV = 《靈鬼力》SLV。

専用: 靈仙法義: 消費: 説明 (詳細なルールを必ず確認のこと)

脈動: 疾風迅雷: SP3: 準備行動。移動力×10, 《運動》+2, 《格闘》《白兵》+1

脈動: 天叢雲剣: SP2: 準備行動。攻撃修正=+1、破壊力=+5、《白兵》で使用

脈応: 天地神明: SP5: 目標を蘇生。要接触。所縁の関係で消費SPが変動。

脈応: 一団輪氣: SP1: 能動行動。半径SLV×10m内の他人のSPを回復。

靈応: 以心伝心: SP3: 半径SLV×1km内のテレパシーネットワークを構築。

靈応: 天鹿兎弓: SP2: 準備行動。攻撃修正=+1、破壊力=+3、《射出》で使用

大角: 乾坤一擲: SP3: 攻撃修正=±0、破壊力=+10、射程=50m。《格闘》、《白兵》、《投擲》、《射出》のいずれかで使用。

大角: 天岩屋戸: SP2: 能動行動。靈鬼力を封印。自動維持。消費SP回復せず。

小角: 捲土重来: SP2: テンポラリー・エフェクト「振りなおし」が使用可能。

小角: 千変万化: SP2: 攻撃=+1、破壊力=+3、射程距離=30m、《射出》。属性選択

隠角: 兵貴神速: SP3: 準備行動。《戦術》に+5、《運動》と《知覚》に+1。

隠角: 率先垂範: なし: 準備行動。行動順の遅い者の攻撃と防御の判定に+1

長命: 用意周到: 任意: 準備行動。消費SP×5点までの物品を出現。1シナリオ1回

長命: 森羅万象: SP1: 《雑学》と学術系スキルの判定に+4。