幽冥鬼使規則概述

桐部ゆき＆蝶蝶／インコグ・ラボ

世界観

「幽冥鬼使」の舞台は、現代に限りなく近い平行世界。至るところに霊力が流れ、一般大衆が目視できない神や精霊、妖怪たちが人間の暮らしに入り交じっている。無論、人間にとって善きものばかりではない。世間を騒がせる陰惨な事件や不可解な事故は、悪しき怪異が裏で糸を引いているのだ。怪異は人間を誘惑し、破滅へ誘う。

PCの立場と目的

PCはみな、強い【未練】を持ちながら、天寿を迎えずに死んでしまった人間だ。PCは、冥府との契約により、臨時の冥府巡察使「鬼使」となり、仮初めの体を得て現世に反魂する。PCの【未練】は様々だが、鬼使の任務をこなし、徳を積む。己の【未練】がいつか解消されることを願いながら。

用語

▼陰徳値（P76）

因果を少しだけ改変する力。失敗を成功に変えたり、なかったことをあったことにしたりできる。

消費：［布石］／［招福］／【神器技】使用／［転禍］の回避

獲得：［成果］優／【善】変換／［転禍］の受容

▼善（P76）

PCがこつこつ積み上げる良い行動。セッション開始時、PCは己の【善】を持たない。【善】はシーン終了時に清算し、10点の【善】は1点の【陰徳値】となる。シーンごとに変えられる【陰徳値】は1点のみ。残りの【善】はセッション中は持ち越しとなる。

▼つながり（P56）

PCと他のキャラクターの関係を示す。【述符】使用可。

▼述符（P77）

物事、事件に対して重要な描写や、ストーリー展開のフックとしてPL間で共有される言葉。【述符】を使ったり、生み出したりして積極的に物語に関わっていく。［招福］・［転禍］の際は必ず【述符】を利用する必要がある。

種類：【述符】【つながり】（他PCの【述符】も使用可）

判定ルール

●判定の種類

①［克服判定］：何かにチャレンジし、解決する行動。崖を飛び越える、情報を探す等。

②［対抗判定］：誰かと競う行動。［達成値］を比べ合い、数値が高い方が成功する。攻撃と防御、隠密と追跡等。

●判定の流れ（P75） ※同一行為の再判定は不可。

(1) GMが［克服判定］か［対抗判定］を宣言

［克服判定］の場合…(P71)

(2)GMが判定技能を指定（PCが判定技能を提案可）

(3)GMが［目標値］宣言

(4)専属特技や神器の宣言・使用

（任意。神器使用時、【陰徳値】1点消費）（併用可）

(5)PLがサイコロを振る

(6)［技能値］を合計した［達成値］確認→［成果］の適用

［対抗判定］の場合…(P72)

(2)能動側が判定内容と対象を指定

(3)能動側が専属特技や神器や特殊能力など宣言・使用

（任意。神器や特殊能力使用時、【陰徳値】／【威圧点】1点消費）（併用可）

(4)能動側がサイコロを振る

(5)［技能値］を合計した［達成値］の確認

(6)受動側が(2)～(5)を行う

(7)受動側の判定後、［達成値］比較→［成果］の適用

●出目の読み方

判定は6面体サイコロを4個使用する。

▶1つのサイコロも同じ数字がない→［成果］可

例：1 2 3 4（達成値は0）

▶2つのサイコロが同じ数字で、そのペア以外の出目合計が技能値を足しても目標値未満→［成果］可

例：1 1 3 4(→7)+ 技能値 ＝達成値 ＜ 目標値

▶2つのサイコロが同じ数字で、そのペア以外の出目合計が使用技能を足して目標値以上→［成果］良

例：2 2 6 6(→12)+ 技能値 ＝達成値 ≧ 目標値

なお2.2.6.6等同じ数字のペアがあれば、合計が高い方を達成値に用いる。

▶全部ゾロ目→［成果］優

達成値を比べず成功が確定。出目は20として扱う。

例：1 1 1 1／6 6 6 6（→いずれも20）

［成果］

可：行動は成功するが、［代償］を伴う。代償表(P92)から不利益を選択する。（【陰徳値】による回避不可）

良：行動成功。

優：行動が見事に成功（出目20）。【陰徳値】+1。

▼ゲームの流れ

① 自己紹介 → ② つながり取得 → ③ プロローグ → ④ シーン開始 → ⑤ シーン終了（善変換）→（繰り返す）← ⑥ エピローグ

PCがいつでも出来ること

① ［招福］：運命を変えて、事態を好転させる（P78）

GMが語る物語やキャラクターの置かれた状況を、望むように好転させる。自分の【陰徳値】を1点消費し、場にある【述符】を一つ選び、好転する状況の内容と、選んだ【述符】の関わりを説明する。GMが承諾すれば、［招福］成立。判定の時であれば、自分または味方である誰かの［サイコロの目］を±1。（最小1、最大6）

例1 GM「NPCはその瞬間、車にはねられ……」

PL「［招福］で、背負っていた《ランドセル》のおかげで奇跡的に無傷だったということにしたいです！」

例2

判定時：1 2 3 4（技能値すら足せない…）

→1 1 3 4（7＋技能値！［成果］良になった！）

② ［布石］：新しい【述符】を創作する（詳細P78）

新しい状況を創作する。新しい【述符】を1つ提案する。GMが採用すれば、［布石］成立。自分の【陰徳値】を1点消費して、新しい【述符】の上に置く。これは、新しい【述符】に紐付いたPC間共有の【陰徳値】として扱う。

新しく創作された【述符】を使って［招福］する場合、上に置かれた【陰徳値】を消費してもよい。この場合、PCは［招福］時に自分の【陰徳値】を消費しない。

③ ［転禍］：不利益を受けたPC1人が【陰徳値】を1点獲得

PCに災難が起こる（参考転禍表P93）。これは、PL、GM問わず提案できる。［招福］同様、既にある【述符】を選び、PCに降りかかる災難の関わりを説明する。災難を受け入れるなら、提案者が誰であるにも関わらず、一番不利益を受けたPC1人が【陰徳値】を1点獲得する。災難をはねのけたいのであれば、【陰徳値】を1点支払う。

④ 他PCに【善】を渡す

他PCやGMのロールプレイが素敵だと思ったら、渡せる。シーンの間、他のPCに渡せる【善】に制限はない。

戦闘

1 行動順決定：高い順に素早く動ける。

【眼識】→同値なら【鼻識】→同値なら【耳識】

2 手番（戦闘中は手番を消費し、下記①～④を1つ行える）

①攻撃（使用する［技能］を選び、サイコロを振る前に対象を選ぶ）

物理、あるいは術の力で敵を攻撃する。自身の手番を消費して［対抗判定］を行う。同値の場合は受動有利。

【武功】―対抗―【見切】／【呪術】―対抗―【忍耐】

②回復（P82）

鬼使の【血格】と【六識】の傷を癒やす。自身の手番を消費して【霊療】による［克服判定］を行う。回復値の算出は、ダメージの算出と同じ。戦闘中に何度でも行える。

③説破（P82）

敵を話し合いで無力化する。言葉や意志が通じそうな場合のみ（事前GM相談可）、自身の手番を消費して［対抗判定］を行う。同値の場合は受動有利。

【説得】or【恫喝】―対抗―【忍耐】

④看破（P83）

エネミーの［脅威度］を目標値に【鬼帖】による［克服判定］を行う。複数回に分けて【弱点】看破できる。

［成果］良優：全てのデータ開示。敵の【弱点】が【述符】として場に出る。

［成果］可：1回目：【弱点】以外の全てのデータ開示。

2回目：敵の【弱点】が【述符】として場に出る。

▼【弱点】の【述符】を用いて［招福］した場合

攻撃時：ダメージ+2。この攻撃に限り、エネミーの特殊能力全てを無力化。

攻撃対抗時：ダメージ-2。この攻撃に限り、エネミーの特殊能力全てを無力化。

●ダメージ算出：攻撃に用いた［技能］達成値の10の位+1点

まず【血格】の値から引き、0になった場合ダメージは【六識格】のうちどれかに割り振る。ダメージを1点受けたら、PLがどの【識】に振るか決める。一度に2点以上のダメージを受けたら、2点目以降はどの【識】に割り振るかGMが決める。なお、一度に2点以上のダメージを受けても、同じ【識】に一度に2点のダメージは入らない。

六識ダメージ

1点目：【識】と関連［技能］判定達成値に－1

2点目：【生魂】【覚魂】のいずれか1つを失い、行動不能になる。PCは［退場］する（P85）。

※［退場］はPCの消失ではない。