
斬妖ノ巫女


炎舞の剣士

Lv 1	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷
初期値	20	10	1	1	1
10 点ボーナス	2（x3）	1（x3）	4	1	2
斬妖刀 1：打刀型			2	1	
斬妖刀 2：					
装霊具：通常型	6				
成長					
特技					
装飾品					
その他					
最終能力値	32	13	7	3	3

道具名	個数 / 最大	消費P
命鈴、白札、携帯端末	---	0
魂魄丸	2/5	20
霊気玉	1/3	20
漆黒の羽根	1/2	10

装備品の効果

奥義	タイミング	対象	射程	効果
燃える血潮	実ダメージ適用直前	単体 ×	全て	対象の攻撃が命中したキャラクターから一体選び、その相手に与える実ダメージを 2 倍にする。ダメージロールでクリティカルした際には使用できない。

取得 Lv	特技名	系統	種別	タイミング	消費	対象	射程	効果
初期	身衣装霊	その他	補助	準備動作	0	自身	なし	装霊具を具現化して変身する。装霊解除の状態異常を打ち消すこともでき、その場合の消費霊力は 1 となる。
Lv1	属性付与【炎】	巫術	補助	主動作の直前	3	単体 ×	全て	対象がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージを炎属性に変更し、与えるダメージに +2 する。更に 1 点でも実ダメージを与えた相手が受ける実ダメージを次のターンのエンドフェイズ時まで +2 する。
Lv1	紅ノ火球	巫術	攻撃	主動作	3	単体	近中	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に炎属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。
Lv1	属性使い〈炎〉	その他	常時	なし	なし	自身	なし	〈炎〉属性で与える実ダメージに +2、受ける実ダメージに −2 される。
Lv1	必殺の一撃	剣技	攻撃	主動作	6	単体 ×	近	この攻撃で与えるダメージに +『格闘』し、更に命中判定に +2 する。1 戦闘に 1 回使用可能。
自動取得								


半妖の守護者

Lv 1	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷
初期値	20	10	1	1	1
10 点ボーナス	4		3		3
斬妖刀 1：巨大型			7		−2
斬妖刀 2：					
装霊具：重装型	9				−1
成長					
特技					3
装飾品					
その他					
最終能力値	41	10	11	1	4

道具名	個数 / 最大	消費P
命鈴、白札、携帯端末	---	0
魂魄真丸	2/5	30
重圧の札	1/3	5
戦霊符・守	1/2	15

装備品の効果
通常攻撃、剣技の命中判定ファンブル値 3 弱点〈風〉

奥義	タイミング	対象	射程	効果
鉄壁の防御	スタンバイフェイズ	自身	なし	このターンのエンドフェイズ終了時まで、自身が受ける全ての実ダメージに −10 する。

取得 Lv	特技名	系統	種別	タイミング	消費	対象	射程	効果
初期	身衣装霊	その他	補助	準備動作	0	自身	なし	装霊具を具現化して変身する。装霊解除の状態異常を打ち消すこともでき、その場合の消費霊力は 1 となる。
Lv1	半妖	その他	常時	なし	なし	自身	なし	『格闘』『術力』『敏捷』のどれか一つに +3 し、〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉の中から弱点属性を一つ選んで取得する。特殊地形「瘴気」のダメージを受けない。
Lv1	かばう	その他	補助	命中直後	0	単体×	近	対象が受ける攻撃、特技、奥義を自身が代わりに受ける。かばうを使用している、またはされているキャラクターに対してこの特技を使用することはできない。
Lv1	不壊なる鎧	その他	常時	なし	なし	自身	なし	このキャラクターが身衣装霊で変身している間、受けるダメージを −2、軽業判定に −2 する。
Lv1	変身	その他	補助	本文	5	自身	なし	この戦闘中、『格闘』『術力』『敏捷』に +2 し、更に与えるダメージに +3 する。使用時に『体力』か『霊力』のどちらかを最大値まで回復できる。この特技は瀕死状態になるか死亡した時以外のいつでも使用可能。1 シナリオに 1 回使用可能。
自動取得								


闇の影忍

Lv 1	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷
初期値	20	10	1	1	1
10 点ボーナス	1	1	3	1	4
斬妖刀 1：双刀型			1		
斬妖刀 2：					
装霊具：敏捷型	3				1
成長					
特技					
装飾品					1
その他					
最終能力値	26	13	5	2	7

道具名	個数 / 最大	消費P
命鈴、白札、携帯端末	---	0
風の勾玉	1/1	30
霊気玉	1/3	20
	/	

装備品の効果

主動作での通常攻撃か剣技が回避された際に、追加でもう一度攻撃できる。

奥義	タイミング	対象	射程	効果
追撃の連携	いつでも	単体×	全て	対象になったキャラクターは即座に手番を得る。この効果で本来の手番が無くなることはなく、すでに行動が終了していても有効。自身には使用できない。

取得 Lv	特技名	系統	種別	タイミング	消費	対象	射程	効果
初期	身衣装霊	その他	補助	準備動作	0	自身	なし	装霊具を具現化して変身する。装霊解除の状態異常を打ち消すこともでき、その場合の消費霊力は 1 となる。この特技は作成時に強制的に取得する。
Lv1	跳躍	剣技	補助	移動開始時	2	自身	なし	この手番の間、浮遊状態となり好きなエリアへと移動できる。この移動はブロッキングされない。更にこのターン中に与える剣技か通常攻撃のダメージに +1 する。
Lv1	落下突き	剣技	攻撃	主動作	5	単体	近	この攻撃で与えるダメージに +2 し、更に対象が浮遊状態だった場合は、このターン中浮遊状態を無効にする。この特技を浮遊状態で使用した場合、更にダメージに +3 する。この特技は《かばう》を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分（切り上げ）のダメージを与える。
Lv1	残像	剣技	補助	回避判定直後	2	自身	なし	直前に行った自身の回避判定に +2 する。但しファンブルした際には使えない。1 ターンに 1 回使用可能。
Lv1	返し技	剣技	攻撃	回避成功時	3	単体×	近	自身が相手の攻撃を回避したときに使用可能。攻撃してきた相手に必中扱いで通常攻撃を行う。同値回避の場合だけ例外的に、与えるダメージに +1 する。1 ターンに 1 回使用可能。
自動取得								


疾風の射手

Lv 1	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷
初期値	20	10	1	1	1
10 点ボーナス	2	2	4		2
斬妖刀 1：弓矢型			1		−1
斬妖刀 2：					
装霊具：敏捷型	3				1
成長					
特技					
装飾品					
その他					
最終能力値	29	16	6	1	3

道具名	個数 / 最大	消費P
命鈴、白札、携帯端末	---	0
魂魄丸	1/5	10
霊気玉	1/3	20
装霊符	1/2	20

装備品の効果
主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、射程を中距離もしくは遠距離にすることができる。 （特技欄の射程適用済み）

奥義	タイミング	対象	射程	効果
必中の狙い	命中判定直前	自身	なし	次に行う命中判定をクリティカルにし、相手の回避判定を行えなくする。更にダメージに +［10+ レベル］する。また、この奥義を使用した攻撃時のダメージロールの際にファンブルした場合、成功するまで振り直す。

取得 Lv	特技名	系統	種別	タイミング	消費	対象	射程	効果
初期	身衣装霊	その他	補助	準備動作	0	自身	なし	装霊具を具現化して変身する。装霊解除の状態異常を打ち消すこともでき、その場合の消費霊力は 1 となる。この特技は作成時に強制的に取得する。
Lv1	飛びのき	剣技	補助	準備動作	2	単体	なし	このターン中の通常攻撃か剣技で与えるダメージに +2 し、攻撃後に一つ隣のエリアに移動することができる。この移動はブロッキングされない。更にこのキャラクターが行う回避判定に +1 する。
Lv1	遠距離適正	その他	常時	なし	なし	自身	なし	自身と違うエリアにいるキャラクターに通常攻撃、特技を使用する際に与えるダメージに +2 し、命中判定に +1 する。但し自身と同じエリアにいるキャラクターに与えるダメージに −3 され、命中判定に −1 のペナルティを受ける。
Lv1	崩し	剣技	攻撃	主動作	3	単体	全て	この攻撃で 1 点でも実ダメージを受けたキャラクターは「転倒」の状態異常になる。
Lv1	隙あり	剣技	攻撃	主動作	3	単体	全て	この攻撃に対して行う回避判定に −2 する。
自動取得								


可憐なる巫術使い

Lv 1	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷
初期値	20	10	1	1	1
10 点ボーナス		5		4	1
斬妖刀 1：祓串型				3	
斬妖刀 2：					
装霊具：巫術型	3			1	
成長					
特技				2	
装飾品					
その他					
最終能力値	23	25	1	11	2

道具名	個数 / 最大	消費P
命鈴、白札、携帯端末	---	0
霊気玉	1/3	20
霊光玉	1/2	30
	/	

装備品の効果

奥義	タイミング	対象	射程	効果
慈愛の精神	いつでも	全エリア（任意）	なし	対象の体力と霊力を全回復し、状態異常も全て回復する。但し、瀕死状態及び死亡しているキャラクターには効果が無い。

取得 Lv	特技名	系統	種別	タイミング	消費	対象	射程	効果
初期	身衣装霊	その他	補助	準備動作	0	自身	なし	装霊具を具現化して変身する。装霊解除の状態異常を打ち消すこともでき、その場合の消費霊力は 1 となる。この特技は作成時に強制的に取得する。
Lv1	霊撃ノ札	巫術	攻撃	主動作	1	単体	近中	対象に無属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。
Lv1	極寒ノ吹雪	巫術	攻撃	主動作	7	エリア（任意）	中遠	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に氷属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。
Lv1	治癒ノ速式	巫術	回復	スタンバイフェイズ	5	単体 ×	近中	体力を［1D6+ 術力］回復する。裂傷を治療する。1 ターンに 1 回使用可能。
Lv1	溢れる術力	巫術	常時	なし	なし	自身	なし	このキャラクターの『術力』に +2 する。
自動取得								


式神使役し者

Lv 1	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷
初期値	20	10	1	1	1
10 点ボーナス	2	5		3	
斬妖刀 1：扇型				1	1
斬妖刀 2：					
装霊具：霊力型		6			
成長					
特技		12			
装飾品		3			
その他					
最終能力値	26	46	1	5	2

道具名	個数 / 最大	消費P
命鈴、白札、携帯端末	---	0
霊力の勾玉	1/1	20
魂魄丸	1/5	10
霊気玉	1/3	20

装備品の効果
風属性で与えるダメージに +2 する。

奥義	タイミング	対象	射程	効果
殲滅の一撃	対象の選択時	単体×	全て	通常攻撃か特技の対象を全エリア（任意）に変更する。また、地形の影響を受けずにキャラクターを対象にできる。但し、対象に×の記載があるものはこの奥義の効果を受けない。

取得 Lv	特技名	系統	種別	タイミング	消費	対象	射程	効果
初期	身衣装霊	その他	補助	準備動作	0	自身	なし	装霊具を具現化して変身する。装霊解除の状態異常を打ち消すこともでき、その場合の消費霊力は 1 となる。この特技は作成時に強制的に取得する。
Lv1	式神：霊獣【妖語】	式神	補助	スタンバイフェイズ	15	なし	なし	自身がいるエリアに式神（妖）を一体作り出す。式神は『術力』の値が呼び出した時の本体の『術力』と等しい数値となり、その他の能力値は 1 となる。式神は通常攻撃できず、使用者が覚えている巫術を『霊力』を消費せず使用できる。但し常時特技の影響は受けない。移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能。
Lv1	裂風ノ刃	巫術	攻撃	主動作	5	三体	中	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に風属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。この巫術でダメージを受けたキャラクターは状態異常「裂傷」を受ける。
Lv1	雷鳴ノ結界	巫術	攻撃	主動作	5	エリア	近	対象に雷属性の［2D6+ 術力 + レベル］のダメージを与える。対象のいるエリアが水場の場合、更にダメージに +5 する。
Lv1	潜在霊力の開放	その他	常時	なし	なし	自身	なし	このキャラクターの『最大霊力』に +12 する。
自動取得	式神解除	巫術	補助	準備動作	0	全エリア（任意）	なし	この巫術の使用者が作り出した式神を消失させ、［消した式神の数 × 式神作成時に消費した霊力］の数値分だけ霊力を回復する。数値分だけ霊力を回復する。

古来より人に仇成す
闇の眷属、妖魔。

それは現代においても
存在する。

しかし…
妖魔から人々を守る者達も
また存在した。

その者達は
『退魔師』と呼ばれ、

遥か昔から妖魔と
戦い続けてきた……！

はじめにお読みください

退魔師 TRPG「斬妖ノ巫女」の世界にようこそ！

この本はテーブルトーク RPG「斬妖ノ巫女」のルールブックである。
テーブルトーク RPG（以下、TRPG）は、複数人のプレイヤーがそれぞれ作成したキャラクターを持ち寄ってゲームマスターと呼ばれる司会進行役のもと、そのキャラクターをまるで生きているかのように操り、様々な冒険や戦闘といった仮想現実を楽しむ、テーブルゲームの一種である。

ゲームマスター（以下、GM）はシナリオを作り、そのシナリオに沿ったキャラクターを
プレイヤー（以下、PL）たちに作成してもらい、お互いが会話をして物語を作り上げていく。

GM は PL に状況を説明し、何をするかを問いかけ、PL はそれに答える。
GM は PL の答えを、ゲームのルールに基づいて処理し、結果を PL に伝える。その繰り返しでゲームは進行していく。

例えばこんな感じだ

GM「君たちが暗い森の中を歩いていると、前方にうっすらと青白く光り輝くものが見えた」
PL1「おや…？　じゃあ俺のキャラは刀を抜いて身構えます」
PL2「なら、僕は妖気を感知できるか試してみよう、どうかな GM ？」

GM「オーケー、なら妖気感知判定を行う。成功すれば何かわかるかもしれないね。判定をどうぞ」
PL2「はーい、それじゃあ、ダイスロール……2と5で合計7です」
GM「ふむ、その出目なら今回は成功としよう。じゃあ君は青白く光るものの正体を掴むことに成功した……」

このようにして、会話と判定を繰り返しながら、ゲームは進んでいく。

GMが定めたクリア条件を満たせば、シナリオはクリアとなる。
TRPGに勝ち負けは存在しない。GMとPLの対戦ゲームではないからだ。しかし、あえていうなら「参加者全員が楽しめれば勝ち」と言ってもいいだろう
参加者というのはPLだけではない、GMも当然ながら含まれる。
GMもPLも、参加者全員が楽しむことを目指してプレイするのがTRPGにおけるもっとも重要で、最高の遊び方だ。PLは皆で協力して、GMの用意した数々の困難を打ち破ろう！　そしてGMはそれを乗り越えたPLと、PLの作ったキャラクター達を称賛しよう！

TRPG「斬妖ノ巫女」とは？

テーブルトークRPGにはいくつものシステムが存在する。
この場合でいうところのシステムというのは、いわゆる作品のタイトルといった意味合いである。

ここ数年で国内では一気に有名になった、強大で恐るべき存在との邂逅を描く「クトゥルフ神話TRPG」や、昔ながらのシビアで王道ファンタジーな冒険を楽しめる「ソード・ワールド」、ロボット同士が激しいバトルを繰り広げる（そして筆者が特に好きなタイトルである）「メタリックガーディアンRPG」など、各製作者様がそれぞれの工夫と持ち味を活かして作り上げた素晴らしい作品の数々がこの世には存在する。
「斬妖ノ巫女」とは、そんな数々の作品群にすっかり魅せられ、TRPG沼へとどっぷりハマってしまった筆者が「俺もオリジナルのTRPGシステムを作りたい！」

とノリと勢いだけで作った、和風ものの TRPG システムである。

時は現代日本、夜の闇に紛れて人々を襲う「妖魔」
そして妖魔を狩る者たちである「退魔師」との戦いを楽しめるシステムだ。
PL はそれぞれ独自の設定を盛り込んだオリジナルの退魔師を作成し、GM が操る妖魔を倒し、困っている人々を助ける…というのが本システムの楽しみ方である。
悪の妖魔を正義の退魔師が討伐するといった勧善懲悪もののストーリーがメインの楽しみ方ではあるが、もちろんシナリオの作り方によっては強力な妖魔から逃げ惑うホラーものや、妖魔によって発生した殺人事件を追うミステリーものなど、一味違ったプレイも可能だ。
どんな物語になるのかは GM のシナリオ作成の腕、そして PL のプレイの腕の見せ所である。
なるべく PL のアイデアを実現させられるよう、本システムには様々な要素を取り入れた。

「二刀流で戦うキャラを作りたい！」
「必殺の居合斬りであらゆる妖魔を一刀両断したい！」
「燃え上がる刀で闇を照らし、人々を救うヒーローをしたい！」

もちろん「斬妖ノ巫女」ならそれが可能だ。
各自が思い描く最高の退魔師や妖魔を生み出し、そのキャラクター達が織り成す最高のドラマを参加者全員で共有できたのなら、制作者としてこれに勝る喜びはない。

尚、「斬妖ノ巫女」の世界観、登場人物やシステムの一部は、筆者の運営する同人サークル「けーわいけーわい」が作成した成人向け作品群「退魔師シリーズ」を元にしている。
なので本書は単に TRPG として楽しむ以外に、「退魔師シリーズ」の設定資料集としての側面も併せ持つ。資料集としても楽しんでもらえたら幸いだ。
それ故に、そういった経歴で生まれた本システムは 18 禁要素…いわゆるエロ要素を含んだ遊び方も可能だ。
もちろん、そのような表現に拒否反応を示す方々も少なくないので、筆者としてもそこの「棲み分け」はきっちりと線引きをしておきたい。
よって、18 禁要素は後述する「アダルトセクション」のページのみに留めたので、興味がない人は該当ページを読み飛ばしてしまわれるようお願いしたい。

「斬妖ノ巫女」を遊ぶ為に

本システムを遊ぶ為に必要な物を紹介する。
尚、本システムは参加者が直接顔を合わせて遊ぶオフラインでのプレイだけでなく、インターネットを介してオンラインで遊ぶことも想定している。
オンラインとオフラインでは必要な物が違ってくるので、それぞれ分けて説明する。

オフラインの場合

参加者

このゲームを遊ぶ為には、最低でもGMとPLが一人ずつの二名が必要となる。
推奨人数はGM一人、PL三人～五人程度を想定している。

ルールブック

本書のことである。可能であれば一人一冊持っているのが望ましい。
回し読みをしながらプレイすると、ゲームの進行が著しく遅れてしまう。
ルールブックを用意できないPLがいる場合は、GMがサマリーを印刷して渡してあげるといいだろう。

ダイス

本システムは一般的な六面体のダイスを二つ使用する。
つまり、普通のサイコロを二つ用意すれば大丈夫だ。
一つでもプレイできなくもないが、利便性を考えると二個用意しておきたい。
何故かというと、ルール上2D6（六面体のダイスを二個振るという意味）でダイスロールをする機会が非常に多いからだ。

キャラクターシート

自分のキャラクターを書き込んだシート。
巻末ある付録を印刷し、データを書き込んでおこう。
セッション当日にキャラクターを作る場合でも、白紙のキャラクターシートが必要となる。

筆記用具

シャープペンまたは鉛筆、消しゴム、それとメモ用紙が必要だ。
ゲーム中、残りの体力などをメモしておく必要がある為である。

電卓

本システムには複雑な計算式はないが、それでも電卓があると計算がしやすく便利だ。

コマ

戦闘中にキャラクターがどの位置にいるのかを把握する為に、何らかのコマを用意しておこう。
なければ消しゴムや硬貨などでも代用できるが、可能であれば自キャラクターのイメージに近いフィギュアが用意できれば最高だ。

スマホ

2026 年現在なら殆どの人間がスマホを持ち歩いていると思うので、電卓やダイスは専用アプリを使えば代用可能だ。
ただ、ダイスを実際に振る楽しさというものも確かにあるので、できれば現物を用意してほしい。

オンラインの場合

オンラインでも「斬妖ノ巫女」を遊ぶことは可能だ。
むしろ、一か所で顔を合わせる必要があるオフラインよりも、オンラインの方が遊びやすいかもしれない。

参加者

オフラインと同様に、最低でも二名の参加者が必要だ。
参加者を探す際には、X（旧 Twitter）や TRPG のセッションをマッチングしてくれる SNS があるので、それらを利用するといいだろう。

オンラインセッションツール

ありがたいことに、オンラインで TRPG をプレイできる様々なツールが存在する。
2025 年現在でも、Udonarium(ユドナリウム)、CCFOLIA(ココフォリア)、Tekey（ティーキー）、TRPG オンセン SNS、TRPG スタジオ…などなど、様々なツールが公開されている。
これらのオンラインセッション用ツールには、ダイスロール機能がついている場合が殆どなので、ダイスが無くても遊べるのがメリットだ。

キャラクターシート

オンラインで遊ぶ場合、キャラクターシートはデータで GM に送り、確認してもらうことになる。
このとき、確認しやすいように GM に指定された形式で提出すること。

連絡用ツール

テキストチャットのみでセッションを進行させる「テキストセッション」（通称テキセ）ならば、オンラインセッションツールのみで事足りる場合もあるが、参加者全員がリアルタイムで話しながらセッションを行う「ボイスセッション」（通称ボイセ）では、参加者同士で会話できるツールが必要となる。
Discord や Zoom などが利用できるだろう。

序幕 退魔師登場



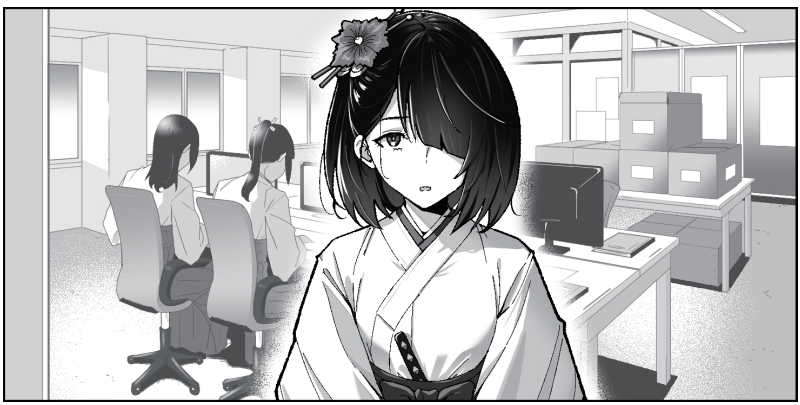
まず「斬妖ノ巫女」のシステムに慣れてもらう為に、あなたの分身となるキャラクターを作成しよう。

序幕においては、キャラクター作成の方法、そしてそのキャラクターを使用した一人でも遊べるサンプルシナリオが用意されている。

必要なものはキャラクターシート、筆記用具、六面体のサイコロ（できれば二つ）、それとメモ帳だ。

用意ができたら、次のページから読み進めていってほしい。

退魔師連合　本部にて



緊張を解く為に、ゆっくりと深呼吸を一度した後、無機質に開いていく自動ドアを通って、建物の内部へと入る。

「……お待ちしておりました。ようこそ、退魔師連合本部へ」

淡々とした声で出迎えてきたのは、受付と思われる若い少女だ。美しい黒髪に、優美な花のかんざしを挿し、あまり抑揚のない冷静な声色で少女は続ける。

「お初にお目にかかります。本日、あなた様を担当させていただきます、剣ヶ峰益恵（けんがみねますえ）と申します。宜しくお願いします」

少女は丁寧に深く一礼すると、更に言葉を続ける。

「本日は退魔連本部にご足労いただき、誠にありがとうございます。それではひとまず、こちらの書類に必要事項のご記入をお願いいたします」

剣ヶ峰益恵と名乗ったその小柄な少女は、厚みのある上質な紙が何枚か重なって入れられたファイルを手渡ししてくる。

一番先頭の書類には大きく「退魔師連合本部　新規退魔師登録受付用紙」と書かれている。

「では、まずお名前を伺ってもよろしいでしょうか？　こちらの欄に記載をお願いします」

それでは TRPG の醍醐味、あなたの分身となるプレイヤーキャラクター（以下、PC）を作成しよう！
尚、キャラクター作成時には「付録」セクションにある、ランダム表を基にダイスを振って各要素を決めても良い。
名前が思いつかない場合などに、参考にするといいだろう。

1. キャラクター名の決定

では最初に、キャラクターシートに今から作ろうとしているキャラクターの名前、性別、プレイヤー名を書き込もう。
初期作成キャラクターの場合はレベル 1 となるので、「レベル」の欄に 1 と記載しよう。
「未使用経験点」の欄はキャラクター作成時は空白のままで問題ない。

「はい、どうもありがとうございます。それでは次に、身体能力及び、斬妖刀、装霊具の確認をさせていただきます。こちらへどうぞ……」

益恵に案内された部屋は、まるで道場のような和室であった。
部屋の傍らには剣の修行に使うのか、巻き藁がいくつか立ててある。

「埃っぽい部屋で申し訳ありません。…では、まず身衣装霊を行ってください。その後、失礼ながら私が簡易的に斬妖刀と装霊具の確認をさせていただきます」
「それでは、どうぞ……」
益恵はそう言うとゆっくりと 3 歩ほど下がり、催促するかのようにこちらを見つめる。
そんな彼女の視線を受けながら、深く深呼吸し……霊力を集中し叫ぶ――。
「身衣装霊（しんいそうれい）！」と。

直後、自分の身体が装霊具に包まれ、その手には妖魔を滅する退魔の刀、斬妖刀（ざんようとう）が握られた。

2. 基礎能力の決定

次は PC の能力を決定しよう。キャラクターを作成する際に、10 点のボーナスポイントを取得できる。この 10 点を PC の各能力に割り振っていく。但し、この時一つの能力に振り分けられる最大値は 5 点だ。
各能力の詳細は以下となる。

『レベル』
キャラクターのおおまかな強さを示す数値。Lv とも略される。作成したばかりのキャラクターのレベルは 1 となる。

『体力』
PC の生命力の高さを表す。いわゆる HP。戦闘や罠などで減少し、0 になると PC は「瀕死」状態となる。

『最大体力』
そのキャラクターの体力の上限値を示す。体力は最大体力の値よりも多くならない。

『霊力』
PC の残り霊力を表す。いわゆる MP。剣技、巫術を使う時に必要。0 になると「装霊解除」状態となり、剣技と巫術が使用不能になる。

『最大霊力』
そのキャラクターの霊力の上限値を示す。霊力は最大霊力の値よりも多くならない。

『格闘』
そのキャラクターがどれだけ肉体的な戦いが得意か示す。高ければフィジカルに優れ、剣の達人、屈強な格闘家…といったことになる。物理攻撃で与えるダメージと受けるダメージ、攻撃時の『命中値』に影響する。

『術力』
　そのキャラクターが巫術をどれだけ得意なのかを示す。高ければ巫術を巧みに使いこなし、知識なども豊富といったことになる。術攻撃で与えるダメージと受けるダメージ、攻撃時の『命中値』に影響する。

『敏捷』
　そのキャラクターがどれだけ機敏に動けるかを示す。高ければ素早く行動でき、手先なども器用ということになる。攻撃されたときの『回避値』に影響する。

最大体力の初期値は 20。ボーナスポイント 1P につき 3 上昇する。
最大霊力の初期値は 10。ボーナスポイント 1P につき 3 上昇する。
最大体力、最大霊力以外の初期能力値は 1 とし、ボーナスポイント 1P につき 1 上昇する。ボーナスポイントを割り振る際に、全く割り振らない能力があってもよい。

　一例を示すと、このようになる。
　前衛に出て接近戦を行うタイプのキャラクターにしたいので、まずは『最大体力』に 5 点分のボーナスポイントを振って、最大体力を 15 ポイント上昇させ打たれ強くした。
　そして残りの 5 点は『格闘』に 3 点割り振り接近戦での攻撃力や命中率を高め、更に『敏捷』にも 2 点割り振って回避力を高めた。

「ありがとうございます。……ふむ、見事な斬妖刀ですね」
「では、失礼ながら……もう少しよく見せてもらっても宜しいでしょうか？」

　益恵はそう言うと、少し遠慮がちに近づいてくる。
　長い修行の末にようやく生成できるようになった斬妖刀を、ゆっくりと彼女に手渡す。

3. 斬妖刀の決定

　能力の割り振りが終わったら、次は装備している「斬妖刀」と「装霊具（そうれいぐ）」を決めよう。斬妖刀というのは退魔師達が振るう、妖魔を滅することのできる力を持った武器だ。

同様に、妖魔の攻撃から身を守ってくれる、退魔師が身に纏う衣のことを装霊具という。
他の TRPG で例えるなら、斬妖刀は「武器」装霊具は「防具」だと思ってくれればよい。

あなたは「身衣装霊！」のかけ声と共に、己の霊力を斬妖刀と装霊具へと具現化し、妖魔を滅するものの姿――退魔師へと変身するのだ。

140 ページの「斬妖刀一覧」から、装備したいものを一つ選び、「斬妖刀 1」の欄に記載しよう。
そして、能力の補正もキャラクターシートに記載しよう。
斬妖刀は特技の効果によっては、同時に二本装備可能だ。その場合は二本目の斬妖刀を「斬妖刀 2」に記載しよう。斬妖刀に特殊能力がある場合は「装備中の斬妖刀の特殊能力」欄に記載しておくこと。

「ありがとうございます。では次に、装霊具も確認させてください」

益恵はそう言うと、ぐるっと一周しながらこちらの姿を確認する。

「ふむ……美しい意匠の装霊具ですね。奥床しく端麗で……。個人的な趣向としては好みの部類です。平たく言えば……カワイイです」

4. 装霊具の決定

斬妖刀が決まったら、次は装備する装霊具を決定しよう。
同じように、146 ページ「装霊具一覧」から装備したい装霊具を一つ選んで、キャラクターシートの「装霊具」に記載すること。
特殊能力がある場合、斬妖刀の場合と同様にキャラクターシートの「装備中の装霊具の特殊能力」の欄に記載しておこう。

斬妖刀と装霊具が決定したら、能力値に割り振ったボーナス点分と、斬妖刀、装霊具の補正値を全て加算した数値が PC の基礎的な能力となる。
この時、能力値が 0 以下にならないようにすること。0 以下になってしまう場合は、割り振りや装備をもう一度見直そう。

「はい、ありがとうございました。それでは次に、あなたの退魔師としての技量を見せていただきます」

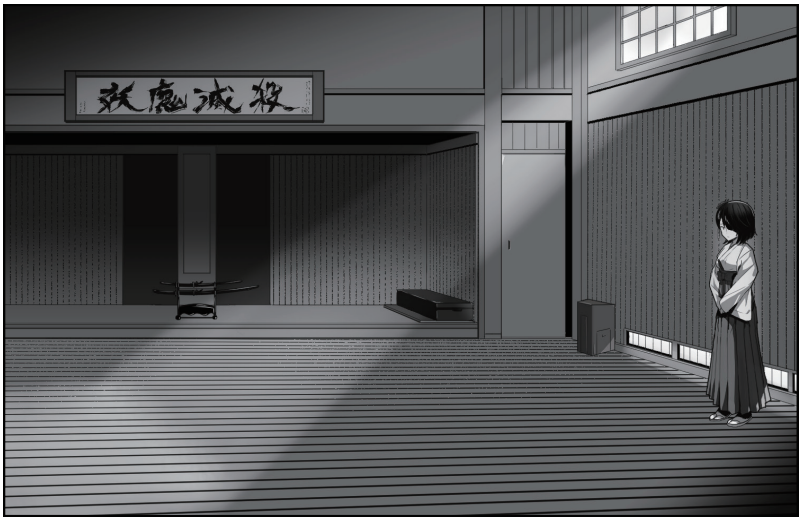
「今からあなたが最も得意とする戦法を披露してください。あ……床や壁の破損や、周囲への被害は気にしなくて結構です。この部屋は試験用の部屋ですので、巫術によって特別な結界が張ってありますので…」

「必要でしたら、あちらの巻き藁をご使用いただいても結構です」

スッと益恵が指を伸ばす。
その先にあるのは、太い木の幹に藁を括り付けた頑丈そうな巻き藁だ。
部屋に入った時に気になってはいたが、どうもそういう用途の為にあるらしい。

「あなたがどんな技を見せてくれるのか楽しみですね……。それでは……どうぞ！」

心なしかやや高揚しているかのような声で、益恵が鍛錬の成果を見せるように促してきた。



5. 特技の取得

PC の能力値が決まったら、次は特技を取得しよう。
炎を操り妖魔を攻撃したり、怪我人を治療したり、大ジャンプして移動したりと、PC は様々な特殊な行動を行うことができる。
これらの特殊な行動を《特技》という。他の TRPG システムでは「スキル」「魔法」等と称されることもある。

新規作成時に、PC はまず《身衣装霊》という特技を取得する。
それに加え、162 ページの特技一覧から特技を 4 つ選んで、キャラクターシートの「特技」欄に記入しよう。
特技は「剣技」「巫術」「式神」「その他」の 4 つの系統に分かれている。
取得する特技の系統に特に制限はない。例えば 4 つ全部「剣技」を取得してもいいし、「巫術」と「式神」を 2 つずつ…ということも可能である。但し、同じ名前の特技を 2 つ以上取得することはできない（一部の例外を除く）
また、特技を取得しないことはできないので、必ず 4 つ取得すること。

特技によっては、取得時に別名の特技を自動的に取得するものがある。それら自動取得特技は特技欄の最下部にある「自動取得」の欄に記載しよう。
どの特技にすればいいのかわからない時は、サンプルキャラクターのデータを参考にしてみよう。

特技取得の指針

まず、注目すべきは特技の「タイミング」ここがなるべく被らないようにすることだ。
当システムの戦闘では、一つのタイミングにつき使える特技は基本的に一つのみとなっている。
よって、例えば取得している特技のタイミング全てが「準備動作」だった場合、準備動作のタイミングで一度に一つしか特技を使えないので、少し勿体ない。（もちろん、使い分けをする前提ならそれで構わない）
「スタンバイフェイズ」「準備動作」「主動作」と特技のタイミングをバラけて取得しておけば、まとめて特技を使用できる。
つまり、スタンバイフェイズ《攻めの構え》でダメージを上昇させ、準備動作《属性付与【炎】》で攻撃を炎属性にし、主動作の《気合一閃》で大ダメージを与える…といった具合だ。
この場合、演出的には刀を構え、刀身に炎を纏わせ、敵を一気に切り裂く…というイメージになる。

おすすめ特技

とはいえ、特技の数は膨大なので、初めて TRPG をプレイされる方には、どれを選んだらいいのか見当もつかないかもしれない。
そこで、やりたいこと別におすすめの特技を紹介する。ぜひ参考にしてほしい。

剣技で戦いたい！

《気合一閃》（剣技）
この特技で攻撃すればダメージが +3 される。消費霊力も低めで扱いやすくおすすめだ。

《攻めの構え》（剣技）
スタンバイフェイズでこの特技を使うことで、与えるダメージが +2 されるぞ。《気合一閃》と併用するとダメージ +5 だ！

《薙ぎ払い》（剣技）
通常攻撃は一体しか対象にできないが、この特技を使用すれば同時に二体まで対象にできる。

《跳躍》（剣技）
通常攻撃は対象と同じエリアにいる必要があり、場合によっては届かないことも。そんな時、この特技があれば相手のいるエリアまで移動できるぞ！

巫術で戦いたい！

《霊撃ノ札》（巫術）
消費霊力が低く、射程もそれなりで使いやすい。威力も術力が上がれば増えていくので、成長すれば侮れないダメージを与えられるぞ。

《溜め撃ち》（巫術）
準備動作でこの特技を使うことにより、巫術で与えるダメージが +3 されるぞ。強力な一撃を与えたい時に使おう！

《巫術延長》（巫術）
巫術の射程を伸ばしてくれる特技。自分だけでなく他 PC にも使えて便利だ。

《巫術拡大》（巫術）
巫術の対象をワンランク上にする特技。単体にしか効果のない巫術でも、この特技を使えばエリア内にいる敵をまとめて攻撃できる。

相手の攻撃を防ぎたい！

《弾き》（剣技）
受ける物理ダメージを減らすことができる。消費霊力もそこまで高くないので、守りを重視するなら取得しておきたい特技だ。

《見切の極意》（剣技）
常に『敏捷』が +2 される。『敏捷』の能力が上がればそれだけ敵の攻撃をかわしやすくなるぞ。

《残像》（剣技）
回避判定時の『回避値』に +2 する特技だ。攻撃を避けることを重視するなら取得しておきたい。

《霊力ノ小盾》（巫術）
受けるダメージを 3 点分軽減できる。消費霊力も少なめで使いやすい。

味方をサポートしたい！

《命運ノ賽》（巫術）
ダイスロールを振り直すことができる特技。敵にも味方にも使えるので非常に汎用性が高い。

《俊足ノ追風》（巫術）
味方の『敏捷』を上げることで、回避しやすくできる。前衛で戦う味方にかけてあげるのがおすすめだ。

《霊力ノ盾》（巫術）
受ける術ダメージを軽減できる。中距離の対象にも届くので、自分だけでなく前線で戦う仲間の援護ができるぞ。

《治癒ノ参式》（巫術）
対象の体力を回復させる巫術だ。体力回復の巫術は色々あるが、この特技が回復量、射程ともにバランスが取れていて使いやすい。

相手を弱体化させたい！

《厄災与えし剣》（剣技）
相手を特技取得時に選んだ状態異常にすることができる。ダメージを与えたいなら「裂傷」相手の行動を封じたいなら「眠り」がおすすめだ。

《崩し》（剣技）
攻撃した対象を「転倒」させ、攻撃を当てやすくすることができるぞ。味方の援護をしつつ攻撃したいならこれを選ぼう。

《影縛り》（巫術）
対象の達成値を -2 する。相手の出目が高くても、この特技を使えば下げることができるぞ。使い道が豊富で便利な特技だ。

《微睡ノ息》（巫術）
対象を「眠り」の状態異常にする特技。眠っている敵は行動できず、更に受けるダメージも増えるぞ。消費霊力も少ない点も嬉しい。

キャラクターの能力を上げたい！

《剣の達人》（剣技）
『格闘』の数値を +2 する特技。主に剣技で戦うキャラにおすすめだ。

《溢れる術力》（巫術）
『術力』の数値を +2 する特技。こちらは術力で戦うキャラにおすすめ。

《鍛えた身体》（その他）
『最大体力』を +12 するので、打たれ強くなる特技。迷ったらこの特技を取得しても問題ない。

《潜在霊力の開放》（その他）
『最大霊力』を +12 するので、より多くの特技を使えるようになるぞ。

こちらも汎用性が高く、どんなキャラに取得させても役に立つ。

6. 奥義の決定

次に PC が持っている「奥義」を決定しよう。奥義とは、非常に強力な効果を持った PC の切り札だ。基本的に回数制限は厳しいものの、その効果は絶大であり、戦況をひっくり返すことも珍しくない。奥義は PC 一人につき一つ取得することができる。159 ページの「奥義一覧」から取得したいものを一つ選んで、キャラシートに記載すること。

「…素晴らしい技ですね。どうもありがとうございます」

「これでおおよそですが、あなたの退魔師としての強さが把握できました。退魔連に所属する資格、十分にあると判断いたしました。ええ、あなたほどの強さなら問題ないでしょう」

「……こちら、退魔連からの支給品一覧です。必要な物にチェックをつけてください。後日、お手元に届くと思います」

そう言って益恵は数々の道具名が並んだリストを取り出し、さっとこちらへ差し出した。

7. 道具の設定

次は PC が所持している道具を購入しよう。
道具には体力や霊力を回復するものや、装備していると効果のあるもの、雰囲気作りにかかせないフレーバーとなるものまで様々だ。

PC は初期作成で「道具ポイント」を 50 点分所持している。この 50 ポイントを使用して、149 ページの「道具一覧」及び、156 ページの「装飾品一覧」

から好きなものを選んで購入しよう。
　この時、50 ポイントを超えてはいけない。また、余った分の道具ポイントはキャラクター作成後に廃棄される。よって、なるべく余りがないように購入するのがおトクといえる。
　道具はそれぞれ最大所持数が決まっており、その個数を超えて所持することはできない。
　また、キャラシートの道具欄を二枠以上使って同じ種類の道具を所持することもできない。
　例えば魂魄丸を一枠で 5 個入手し、更にもう一枠に魂魄丸を 5 個所持して合計 10 個…というようなことはできない。

　購入した道具は個数を含めてキャラクターシートに記入しよう。装飾品の場合、どれを装備しているかもキャラクターシートに書いておくこと。

　道具ポイントを消費して購入した道具は、消費してもシナリオ終了後に補充される。但し、シナリオ内で入手した道具は、そのシナリオが終わると破棄される。

　全てのキャラクターは作成時に「連絡用の携帯端末」「白札」「命鈴」の三つをポイントを消費することなく強制的に入手する。
　これらの道具については、ワールドセクションの「用語」のページを参照してほしい。

「ご記入ありがとうございます。では、チェックをつけていただきました支給品を手配しておきます」

「……おっと、お待たせいたしました。こちらが新たに発行しましたあなたの白札です。」

　益恵に渡されたものは、その名の通り雪のように純白な色合いの一枚のカードであった。

「……白札のことはご存じですね？　私達退魔師にとっての、いわば免許証みたいなものです。緊急時に簡単な通信機能も備えておりますので、説明書に目を通しておいてください」

「それでは最後に、身体測定及び戦霊値の測定を行います。こちらの部屋にどうぞ」

白札を渡された後に、益恵によってまた違う部屋へと案内された。
その部屋には大型のカメラのような機械が設置してあり、その前に立つように促される。
言われるがままに機械の前に立つと、しばらくしてピッという電子音と共に、モニターに自分の戦霊値の数字が表示された。

8. フレーバーの設定

最後に PC の容姿や年齢といった要素を決定しよう。
その PC がどういうキャラクターなのかを示す重要な項目だ。時間が許す限りじっくり考えて決めよう。また、410 ページの「キャラクター作成ランダム表」を使うのもよい。各項目の説明は以下の通り。

段位
そのキャラクターが何段なのかを示す。段位の設定が特にない場合は、キャラクターのレベルと一緒にしておくとよいだろう。また、フリーの退魔師の場合は基本的に「なし」となる。

職業
そのキャラクターが普段はどういう生活をしているのかを示す。退魔師であることを周囲に秘匿している場合、いわゆる「表の顔」となる職業を記載しておくといいだろう。

性別
キャラクターの性別。一般的に退魔師は女性が多い。

戦霊値
そのキャラクターがどれくらいの強さなのかを大まかに示す数値。攻撃重視のキャラクターなら平均より高め、補助や回復に秀でたキャラクターなら平均より低めに設定するとよい。あくまでフレーバーであるので、この数値が戦闘時の処理に影響することはない。

経歴
そのキャラクターが今までにどんなことを経験したのかを記載する。自分で考えてもよいし、経歴表を使っても構わない。

異名
そのキャラクターの異名。退魔師同士のあだ名でも、妖魔からの通称でもかまわない。もちろん無くても良い。

身長
そのキャラクターの背の高さ。

体重
そのキャラクターの体重。明確にしたくない場合は「秘密」「？」とでも書いておこう。

年齢
キャラクターの年齢。主に退魔師は 10 ～ 20 代の若者が多い。

スリーサイズ
そのキャラクターのスリーサイズ。男性キャラクターなら省略しても良いが、女性キャラクターの場合は必ず記載すること。ちなみに、18 歳前後の日本人女性の平均的なスリーサイズは B77、w61、H81 だそうなので、参考までに。
尚、スリーサイズ上のバストサイズが大きいからといって、カップが大きくなるとは限らないことに注意。（カップはトップバストとアンダーバストの差で決まる為）

戦う理由
そのキャラクターが退魔師として戦っている理由。GM から指定がある場合、そちらも書くこと。

趣味
そのキャラクターの趣味。何が趣味かで人生感は変わってくる。

好きなもの、嫌いなもの
そのキャラクターの好きなものと嫌いなもの。そのキャラクターらしいものや、逆に意外なものを設定しても面白いだろう。

目的
そのキャラクターの当面の目的。シナリオ上で GM に指定された場合に記載する為、キャラ作成時は空欄のままでよい。

「お待たせしました。これで一通りの手続きは終了となります。お疲れ様でした」

「これであなたは正式に、退魔連本部所属の退魔師となります。以後、宜しくお願いいたします」

益恵がぺこりと頭を下げる。

「では……あなたの所属する詰所をお知らせします。ここ郷灯市にあります、第二詰所へと配属となりました。所長の江良下さんには話を通してあります。後は彼女に詳しいことを聞いてくださいませ」

「それでは、ご武運を……」

さあ、こうして退魔連本部より、新たな退魔師が誕生した。
その退魔師が刃振るう真意は、人々に安寧の時をもたらす為か、あるいは己の復讐の為か……。
これより、新たなる物語が始まろうとしている――



雪解け水が富士から零れ、桜の花が舞う季節……。
紅き霧に包まれ、魔窟と化したこの山にて
血に染まりし桜の枝が、生き血を求めてさすらい蠢く。

人に仇なす悪を斬り　時代が進めど悪を斬り
抜けば一閃　闇が消え　その手に持つは　斬妖刀
悪しき妖魔を屠る為　いざ参らん…！

このシナリオはGMを必要としない、一人でプレイできる形式のサンプルシナリオである。よって、自分が作ったキャラクターを使ってすぐに遊ぶことが可能だ。
戦闘周りのルールは「ルールセクション」に記載があるので、そちらを確認しつつ、ルールを少しずつ覚えていくつもりで遊んでほしい。

シーン１：郷灯市第二詰所

郷灯市にある本部から徒歩で 10 分ほど歩いたところに、配属先の「郷灯市第二詰所」はあった。

古い木造の二階建ての建物に似合わない大掛かりな門を構え、その門には大きく「第二詰所」と書かれた標識が設置してある。

その大きな門をくぐり戸を開けて中に入ると、装霊具を纏った少女が元気のいい声で話しかけてきた。

「君が噂の新人さんね！？　はじめまして！」

その威勢の良さに少しばかり驚いていると、机に座っていたその少女は席を立ち、ずかずかと近づいてきて肩をポンッと叩いてくる。

「いやあー、良い体してるじゃん！　これは期待できそうな新人ね。　あ、私は江良下逢（えらした　あい）よ。アイ所長って呼んでよね！」

どうも……にこやかに語りかけてきたその小柄の少女が、先程退魔連本部の益恵が言っていた「所長の江良下さん」のようだ。



「それじゃあ早速、君のことを聞かせてもらおうかな！」

……軽く自己紹介を済ませると、江良下所長はうんうんと頷きながら自慢げに語り始めた。

「ふーん、だいたいわかったわ！　ありがとね！　それじゃあ新人君、まずここの詰所で一番大事なことを五つ教えるから、よ～く覚えておいてね！」

「まず一つ目！　退魔師は常に民の為にあれ！　二つ目！　絶対に仲間を見捨てるな！　三つ目！　平和な時こそ訓練を怠るな！」

指をピッと一本ずつ立てながら、規則らしき事項を語り始める江良下所長。

「四つ目！　有利な時こそ油断するな！　五つ目！　崇めよ称えよみんなの所ちょ……」

だが、彼女が言い終わらない内に非常事態を知らせるブザーが鳴り響いた。

「ああもう、いいとこだったのに……もしもし！？　……はい、はい。　……わかりました。第二詰所から江良下逢と、新人一名、討伐任務に向かいます！」

すぐさま詰所の電話を取って指示を受けていた江良下所長であったが、暫く話し込んだ後に受話器を置く。

「……新人君、悪いけど配属早々…妖魔の討伐依頼よ！　千桜山が突如、紅い霧に包まれたらしいわ。恐らく妖魔の仕業よ！」

「しかも山には既に何人かの登山者が入山しているんだって……。うかうかしていられないわ。だから今すぐ千桜山に向かって、妖魔を倒して登山者を救出しにいくわよ！」

「他の皆は今ちょうど出払っちゃってるから、すぐ迎えるのは君しかいないの。新人一人に任せるのは危険だから、私もついていくわ！　…ほんとは詰所を開けっ放しにしちゃいけないんだけど」

「というわけで早速、千桜山に向かいましょう！　あ、そうだ！」

江良下所長はそう言うと、机の引き出しを開けて中をガサゴソと漁り始めた。

「あったあった、はい、これ持ってて！」

所長から受け取った物は、古びた印籠だった。

「それ、中に魂魄丸が二つ入ってるから！　…昔のやつだけど、消費期限とかないだろうし大丈夫でしょ。怪我したらすぐ使いなさいよ！」

「ふっふっふ、新人のケアも欠かさない……あたしエライっ！」

魂魄丸を二つ入手する。キャラシートに書き込んでおくこと。
尚、この様にセッション内で入手した道具は、シナリオをクリアすると消失してしまうので注意しよう。

キャラクター作成時に道具ポイントを支払って購入した道具は消失せず、シナリオクリア時に使用しても購入した分だけ戻ってくる。
既に所持限界数まで魂魄丸を所持していた場合、江良下所長に「あ、もう持ってるのね…」と取り上げられてしまう。
魂魄丸は準備動作で使用でき、体力を 1D6+3 点回復する効果がある。

「よーし、それじゃあ早速、千桜山へ行くわよ！」

江良下所長に連れられて、急いで妖魔が潜むという千桜山へと向かった……。

シーン 2：千桜山の麓

まだ雪が残る山道を登り、太陽が南中する頃、千桜山の麓、大鳥居のある登山道へと辿り着いた。
袂から見える千桜山は、まるで血のように濃い赤い霧で覆われ、頂上がどこにあるのかすらここからではわからない。

「ううん、ここからでも妖気を感じるわね……」

「そういえば、君は妖気感知は得意？　あたしはね……ぶっちゃけ苦手よ！」

腰に手を当てて、何故か偉そうにのたまう所長。

「あたしじゃ詳しいことはわからないから、君もやってみてよ！」

そう所長に促され、妖気を感じるべく精神を集中させる。

妖気感知判定

退魔師は妖魔が発する妖気を感じ取り、その大まかな位置、数、種類を知ることができる。これを「妖気感知判定」と呼ぶ。
妖気感知判定は［2D6+ 術力 + レベル］で行われる。
このように、判定を行った結果の数値を『達成値』という。例えば出目が 5、術力が 3、レベルが 1 なら、達成値は 5+3+1 で 9 となる。

妖気感知判定を行うには、霊力を 2 消費する必要がある。
しかし、今回は今いる位置が、霊力が湧き出す特殊な地形「龍脈」になっているので、霊力を消費する必要はない。
妖気感知判定を行い、達成値が 7 以上だった場合、成功となる。6 以下の場合は失敗となる。以降、判定の結果に応じて、それぞれの描写を読み進めていってほしい。

1. 妖気感知判定に成功した場合

妖気の出所を探ると、頂上に生えている一本の桜の大樹から、強い妖気が漏れ出していることがはっきりとわかる。
それ以外にも、千桜山の至る所から、低級妖魔と思われる妖気が感じられる。

「おお、凄いじゃん！　ということは…頂上に登っていけば、そこに妖魔がいるってわけね！　やるね、新人君！」

そのことを報告すると、江良下所長が肩をポンポンと叩いてきて、親指をグッと立てはにかんだ。

2. 妖気感知判定に失敗した場合

妖気の出所を探ろうとするも、上手く感じ取ることができなかった。
かろうじて、頂上の方から妖気を感じた……ということだけは理解できた。

「ふーむ、お互いに調子が悪いわねぇ……。でもとにかく、頂上へ向かえば妖魔がいそうね」

顎に手をやりつつ、江良下所長が溜息をついた。

シーン３：魔窟（まくつ）と化した山

「さて、それじゃひとまず…頂上を目指しましょうか」

鳥居をくぐり、登山道を登っていくと、周囲を染める紅い霧が段々と濃くなっていく。
滝が流れ落ちる音や木々のざわめきの中、草木のうっそうと茂る道を、所長とはぐれないようにして登る。

「うーん、霧が濃くなってきているわね。……この霧のせいで、この山は魔窟になってしまったようね」

「妖魔が潜んでいる場所は、妖気の影響で普通じゃ考えられないようなことが起こる地形になってしまう場合があるの。それを魔窟(まくつ)っていうんだけど…」

「……え？　知ってた？　……さ、さすが期待の新人ね！　……しかし、妖気の出所が頂上となると……この状況、やっぱり噂に聞く血桜山の伝説が関係してるのかなぁ」

両手を組んでう～んとうなりながら、所長は今思い出したと言わんばかりの顔になる。

「あ、そういえば言ってなかったわね。この山には伝説があるの。何百年だか何十年だかに一度、山が赤い霧で覆われる。山の頂上に生えている桜が、血染めの霧で山を覆い尽くしてしまうんだ…っていう伝説が…」

「昔、都で多くの人を殺した武士がいたの。その武士は討伐隊に追い詰められ、この山の頂上で討ち取られた。そして武士は斬首され、傍に生えていた桜の木に吊るされたんだって」

「その武士の魂が悪霊となって、桜の木に乗り移った。そのせいで、その桜の木は妖魔になってしまった。それ以来、この山は別名、血桜山(ちざくらやま)って呼ばれるようになったって話よ。あ、血液の血の方で血桜山ね」

「……伝説はこんな感じの内容だった気がするんだけど、今回の状況に当てはまると思わない？」

「ん？　……な、なんで最初から言わなかったかって？　それはもちろん……い、今思い出したの！　でも思い出せたから、あたしエライっ！」

所長の話を聞きながら、山道を歩み頂上へと向かう。

登山道の入り口にいた時に比べ、ますます霧が濃くなっていく。そして気付けば、すぐ傍にいるはずの所長の姿が見えなくなっていることに気付いた。

呼びかけても返事は返ってこない……どうやらこの霧のせいで、所長とはぐれてしまったらしい。

暫く一人で佇んでいたが、所長とはいつか合流できるだろうと信じ、一人で頂上へと向かうことにした。

気付けば周囲にはまるで血のように紅く染まった桜の花びらが積み重なっている。

シーン 4：五里霧中

血桜山の登り方

山を登るには、ダイスを二つ振る。下記の「登山イベント表」を参照し、出目の合計値のイベントの指示に従うこと。

その結果、「進行度」が増える可能性がある。

進行度が 5 以上になったら、血桜山を踏破したことになる。次の「シーン 5：血桜の真実」へと進むこと。

もし複数人の PC でプレイしている場合は、進行度の目標を「PC 人数 +5」にすること。また、PC 順にダイスを振っていくとよい。

進行度の初期値は 0 で、負の数値になることはない。

途中、もしも体力が 0 になり「瀕死状態」になってしまった場合は「瀕死状態になった場合」を参照すること。

途中、展開によっては妖魔との戦闘になる場合もある。妖魔のデータは 299 ページの「サンプルエネミー（モブ）一覧」及び 315 ページの「サンプルエネミー（ボス、強敵）一覧」に載っているので、そちらを参照してほしい。

また、様々な判定を行わなければならないこともある。判定に関してはルールセクション 244 ページにある「判定の種類」を確認しておこう。

登山イベント表（※左側の数字は出目、右側はその出目で起こるイベントを示す）

2：足場崩落
3：唐傘の妖魔
4：古き池の神
5：行く手を阻む大岩
6：霧の中の蝶
7：桜流れる渓流
8：霊泉の湧き出る岩場
9：鬼火の潜む岩屋
10：桜舞う突風
11：小さな祠
12：神社の御利益

2：足場崩落

左手に大きな岩の壁、そして右側には断崖絶壁という細い道を慎重に進んでいく。
しかし、一瞬強風が吹くと同時に、血に染まった桜の花びらが視界を覆う様に飛んできた。
その瞬間、足を踏み外し谷底へと落下してしまった！

「軽業判定」を行う。達成値が 8 以上なら成功となる。
成功すれば間一髪で崩れる岩を足場に跳び、戻ってくることができる。失敗した場合、落下して川に落ちてしまう。
成功した場合、進行度に +1 する。失敗した場合、物理ダメージ 10 点を受ける。進行度は加算されない。
物理ダメージはキャラクターの『格闘』の数だけ軽減することができる。また、キャラクターが《弾き》などのダメージ軽減特技を持っているなら、使用すればダメージを減らすことができる。

成功

落下しつつも体勢を整え、落ちていく岩と岩と足場に跳び、元来た場所へと戻ることに成功する。
すると、どこからともなく笑い声が響き、朱色の桜の花びらが舞った。

失敗

そのまま谷底へと落下し、川へ飛び込んでしまった。
なんとか岸まで泳ぎ着くも、全身にズキズキとした痛みが走る。
岸にたどり着いた直後、どこからともなく笑い声が響き、朱色の桜の花びらが舞った。

3：唐傘の妖魔

林の中の登山道を歩いていると、ふと前方に妖気を感じて立ち止まる。
すると、茂みの中から一つ目の唐傘姿の妖魔がヌッと姿を現す。その開いた口は溶岩のように真っ赤に染まり、そこから別の生き物のように舌がうねっている。

「ヒッヒッヒ、人間じゃ人間じゃ、喰うぞ喰うぞ！」

バッと勢いよく傘の部分を広げ、こちらへと飛び掛かってきた！

唐傘お化け（300 ページ）一体と戦闘になる。唐傘お化けの初期位置は前衛エリアとする。
戦闘時のルールは「ルールセクション」の「戦闘ルール」を参照してほしい。倒すと唐傘お化けが落としていった魂魄丸を一つ入手できる。更に、進行度に +1 する。
体力が 0 になって敗北してしまったら「瀕死状態になった場合」を参照すること。

4：古き池の神

目の前に草木が生い茂る池が広がる。
池のほとりまで歩みを進めると、ザパッという音を立てて水柱が立ち、池の中から神々しい水龍が現れた。

「……よく来たな、退魔師よ。私はこの池の主だ。そなたに一つ頼みがあるのだが、どうか聞いてはくれぬか？」

「頼みというのは、この山の頂上に巣食う妖魔を滅してほしいのじゃ。奴の霧のせいで、皮膚がむず痒くてならんわい」

「引き受けてくれるか？　ありがたい。私からの餞別じゃ、受け取ってくれ」

水龍から光る玉のようなものが出現し、ふわふわと宙を舞い、掌に収まった。

「それでは頼むぞ、退魔師よ……」

水龍はそう言い残すと、ゆっくりと池の中へと沈んでいった。

水龍から霊気玉を一つ受け取る。更に、進行度を +1 する。
尚、二回目以降にここに来た際は、何も起こらず進行度に +1 する。

5：行く手を阻む大岩

朱色の桜の花びらが舞う山道を登っていくと、目の前に大岩が現れ、行く手を塞がれてしまった。この岩を破壊しなければ先に進めそうにない。

「破壊判定」を行う。達成値が 9 以上なら成功となり、岩を破壊して進むことができる。失敗の場合、岩を破壊することには成功するものの、余計な体力を消耗してしまう。
成功したら進行度に +2 する。
失敗したら『体力』を −3 して進行度に +1 する。但し、『体力』が 3 以下だった場合、1 で残る。

成功
放たれた一撃により岩は砕け、ガラガラと音を立てて周囲に飛散した。
これで先に進むことができる。

失敗
思ったよりも頑強な大岩を破壊するのに手こずり、余計な体力を消耗してしまった。ぐずぐずしてはいられない。先を急ごう。

6：霧の中の蝶

周囲を覆う紅い霧が更に濃くなってきた。
その霧の中に、うっすらと黄金色に光る一匹の不思議な蝶を見つけた。
蝶はまるでこちらを誘うかのように、ゆらゆらと眼前で舞っている。

「探索判定」を行う。達成値が 8 以上なら成功となり、蝶を見失わず追いかけることができる。失敗で見失い、道に迷ってしまう。
成功したら進行度に +2 する。失敗したら進行度に −1 する。

成功
蝶を見失わないように追いかけながら霧の中を進むと、いつの間にかかなり頂上まで近づいてきたようだ。
どうやら道案内をしてくれたらしい。

失敗

飛んでいく蝶を追いかけるも、途中で見失ってしまった。

気付けば先程よりも頂上が遠くに見える。どうやら道に迷い、知らない間に山を下っていたらしい……。

7：桜流れる渓流

澄んだ水の流れる渓谷へと辿り着いた。

ここは霧も薄く、周囲一帯がよく見渡せる。川沿いに桜の木が並び、まさに千本桜という言葉がふさわしい程に花が咲き乱れ、川に舞い落ちた花弁がするすると流れていく。

あまりの美しさに暫くその絶景を眺めてしまったが、ふと我に返り先を急ぐ。

判定を行わず、進行度に +1 する。

8：霊泉の湧き出る岩場

苔むした岩の間から、湧き水が出ている。

この辺りはどうも龍脈になっているらしく、霊力が身体に浸透していくような感覚に飲まれる。

その湧き水を口に含むと、更に霊力がみなぎってきた。

霊力を 5 点回復し、進行度に +1 する。

9：鬼火の潜む岩屋

崖の下に突き出た岩と岩の間を通っていると、不意に妖気を感じ空を見上げる。
そこには青白く不気味な光を放ち、ゆらゆらと宙を舞う鬼火が二匹。

「ケケケ！　獲物がいたぜ…！」

ケタケタと下卑た笑い声を上げてこちらに向かってきた！

鬼火（300 ページ）二体と戦闘になる。鬼火の初期位置は二匹ともエネミー後衛エリアとする。戦闘時のルールは「ルールセクション」の「戦闘ルール」を参照してほしい。

倒すと霊気玉を一つ落としていく。そして進行度に +1 する。

体力が 0 になってしまい、敗北してしまったら「瀕死状態になった場合」を参照すること。

10：桜舞う突風

ビュオォォ…！という轟音と共に、急に突風が吹きつけてきた。
紅く染まった桜の花びらが身体を打ち付けるかのように飛んでくる。
風の勢いは強まる一方で、目を開けるのも困難になってきた。

「破壊判定」を行う。達成値が 7 以上なら成功となり、風の勢いを削ぎ、進むことができる。失敗した場合は、強風に耐えきれず吹き飛ばされてしまう。
成功で進行度に +1 する。失敗なら進行度に −1 する。

成功

正面からくる風に対して技をぶつけ、その勢いを削ぎながら風上へと進んでいく。
徐々に風は勢いを弱め、突風は止み、血のような朱色の桜がひらひらと舞い落ちる。

失敗

そのあまりの風の強さに、身体を支えきれない。

ひときわ強く吹き付ける突風によって、朱色の桜の花びらと共にはるか遠くまで飛ばされてしまった！

11：小さな祠

石造りの小さな祠がある。かなり古いもののようで、ところどころに苔が生えている。

何か文字が彫り込んであるが、長い年月が経っており読めない。

「探索判定」を行う。達成値が 8 以上なら成功となり、祠の中に治癒の霊札があることに気付く。失敗の場合はそのまま先へと進む。

成功で道具「治癒の霊札」を一つ入手し、更に進行度に +1 する。
失敗で進行度に +1 する。

成功

ふと気になりその祠の中を隅々まで調べてみると、中から一枚の霊札が見つかった。

よく見れば、古式ではあるが「治癒の霊札」らしい。ありがたく頂戴していくことにした。

失敗

古びた祠を調べてはみたが、何も見つけることはできなかった。

……先を急ぐことにしよう。

12：神社の御利益

山道を登っていくと、雨風に晒され老朽化した鳥居と、神社らしき建物があった。
境内に入り参拝を行うと、先程まで聞こえていた木々のざわめきが急に鳴り止み、直後…どこからともなく不思議な声が聞こえてきた。

「退魔師よ……。この山の頂上に巣食う、悪しき妖魔を滅するのです。私も微力ながら、力を貸しましょう……」

不思議な声が聞こえなくなると同時に、再び木々のざわめきが耳に入ってくる。

神の御利益をその身に受け、次に行う判定の達成値に +2 のボーナスを得て、進行度に +1 する。
但し、この場所に来るのが二回目の場合は、不思議な声は聞こえることはなく、判定のボーナスも得られない。進行度のみ +1 する。

瀕死状態になった場合

意識を失い、目の前が暗闇に包まれる……。
暫くすると、自分の名前を呼ぶ声が聞こえてきた。

「……なさい、しっかりしなさい！　ねえってば！　……あっ、やっと目覚めたわね」

目を覚ますと、心配そうにこちらを覗き込む江良下所長の姿があった。
どうやら気を失っていたところを助けられたらしい。

「ふぅ、心配させんじゃないわよ、まったく……。ま、生きてて何よりだけど」
「いい？　退魔師なら勇敢に戦うことも大事だけど、それと同じくらい生き延びることも大事なのよ！　わかった？」
「とりあえず、あたしの巫術で応急処置はしたけど……立てる？」

身体のあちこちが痛むものの、ひとまず何とか立ち上がることはできた。動くのに支障はなさそうだ。

「……動けるみたいね。なら、改めて出発するわよ！　今度ははぐれないように気を付けなさいよ？」

再び山頂目指して、江良下所長と霧の中を進んでいく。
……しかし、気付けばまた所長はいなくなっていた。はぐれないように気を付けろとはなんだったのか。
だが、この霧の中、所長とまた合流するのは難しい……そう考え、一人で山頂を目指すことにした。

『体力』と『霊力』を最大値まで回復させ、シーン 4 の初めからやり直す。
尚、進行度は瀕死状態になる前の数値をそのまま引き継いで良い。

シーン 5：血桜の真実

シーン 4 で進行度が 5 以上になった場合、このシーンとなる。

血桜山の峠を越し、山頂はもうすぐそこというところまで登ってきた。
空はどんよりとした雲に覆われ、ぽつぽつと雨が降り始めたかと思うと、それはたちまちザーッという激しい雨音へと変わる。
装霊具に弾ける雨音を耳にしながら足を早める。気付けば周囲に舞う朱色の桜の花びらが数を増し、感じる妖気の出所も近づいている。
ふと前方を見ると、山道の傍に生えた一本の松の木の下に、着物を着た細身の女性が立っている。
よく見れば、その女性の身体は僅かに透けている。しかし妖気は感じられないところからすると、どうも幽霊らしい。
近づいて話しかけてみると、着物の幽霊はゆっくりと顔を上げ、静かな口調で語りかけてきた。

「私が見えている……ということは、あなたは退魔師の方……ですね？　私はお雪と申します。この山の頂上にいる妖魔……いえ、夫、藤原道久の妻でございます」

「この山に伝わる伝説はご存じですか？　都で数々の人を斬り殺し、この山に追い詰められ斬首の刑に処された武士…それは紛れもなく、我が夫、道久なのです」

「…確かに夫は多くの人達を斬りました。しかし、その人らは……妖魔だったんです。妖魔共が人に化け、都に火を放つ計画を立てており、夫はそれを事前に察しました」

「そして、都を守る為に、その妖魔達を斬り捨てました。ですが……人の姿であった妖魔を斬ったとあって、人を斬ったと誤解されてしまい……それで……夫は……」

お雪と名乗ったその女性は、そこで口をつぐみ、瞳から涙を流す。そして、今にも消え入りそうな声で懇願する。

「夫はもはや何もかもを忘れ、この山に来る罪なき人々を殺す妖魔へと変わってしまいました……。お願いです…退魔師様。どうか……どうか夫を……道久を滅し、人として成仏させてやってくださいませ……」

「お願……い……します……夫を……どうか……あの……人を……救っ……て……」

泣きながら訴えるその哀れな幽霊の姿がうっすらと消え、跡には朱色の桜の花びらだけが残された。
その直後、それ程遠くない距離から、悲し気な呻き声が聞こえてきた。……山頂はもうすぐそこだ。

次のシーンへと進む前に、道具を使用しておくことができる。

シーン 6：慟哭（どうこく）の血桜

思わず「見事」という言葉が零れる程に、巨大な桜の大樹。
その幹はところどころが裂け、ドス黒い血の涙が流れ落ちる。その花は全て、紅く朱く染まる。
…長い道のりを経て、ようやく頂上まで辿り着いた。
そこには醜悪な妖気をまき散らし、人としての記憶も矜持も何もかも失った、哀れな妖魔の姿があった。

「…お……*オオオォォォォォォ*……ッッ！！！」

耳をつんざくような、この世の全てを呪うかのような……そしてどこか哀しみを帯びた叫び。
大樹の枝が、花が、根が、不気味に蠢き、伸縮し……凄まじい勢いで襲い掛かってきた！

ボス戦

ボスエネミー「血垂桜（ちだれざくら）」（316 ページ）一体との戦闘になる。
血垂桜の初期配置は前衛エリアとする。
この戦闘で PC が死亡してしまった場合、シナリオはそこで終了となる。

血垂桜を倒す

血を流し続ける桜に最期の一撃を与えた瞬間、周囲の時が一瞬止まったかのような感覚に陥った。
桜の大樹から放たれていた妖気が消失し、朱色の花びらが全て枯れ落ちる。そして、桜の木の中から、武士の姿をした男の幽霊が静かに現れた。
ふと気付けば、その傍らには着物姿の幽霊が寄り添うようにして立っていた。
……二人はこちらに一礼すると、お互いの手を取り合い、天へと昇っていった。

シーン７：桜華絢爛（おうかけんらん）

その直後、枯れていたはずの桜に、薄紅色の綺麗な桜の花が再び咲き乱れ、大樹の全ての枝に桜の花が満開になっていくではないか。
それと同時に、血垂桜から漏れ出していた紅い霧が一斉に晴れ、桜の花が満開となった山々が見渡せる。

「おーい！　や、やっと着いた……！　よ、妖魔はどこ！？」

聞き覚えのある声がして振り向くと、そこにははぐれてしまった江良下所長が、息を切らしながら坂道を駆けあがってくる。

「はぁ……はぁ……。え？　も、もう倒した？　一人で？？？　……さ、さすが期待の新人ねッ！　エライッ！」

事情を話すと、江良下所長が何故か自慢げに肩をポンポンと叩いてくる。

「まぁ……。間に合わなかったけど、これで一件落着ね。あっ……見て！」

江良下所長が指さした先には、霧が晴れ桜吹雪の舞う中、雪を被った美しき富士がそびえ立っていた。
こうして、血桜山の事件は幕を閉じた。それ以来、血桜山…いや、千桜山が紅い霧に包まれることはなかったという……。



本書の読み方

本書は以下のセクションに大別できる。

ワールドセクション（73 ページ）

このシステムの世界観を解説したセクション。
登場人物や用語集なども収録している。
まずはここを読み、当システムの大まかな雰囲気を掴んでもらいたい。

プレイヤーセクション（125 ページ）

このセクションではあなたの分身となるキャラクターの作り方を解説している。
あなたの作り出したキャラクターは「プレイヤーキャラクター」（以下 PC）と呼ばれる。
PC はあなたの分身だ。PC を通じて、あなたは様々な冒険に挑み、事件を解決し、人の世を平和に導くのだ。

ルールセクション（239 ページ）

TRPG を遊ぶ際に重要なルールを解説したセクション。
本システムは妖魔を倒す退魔師の活躍を楽しむゲームである為、特に戦闘ルールの把握は重要だ。
まずはざっと流し読みし、実際のセッション中に疑問が生じた場合に改めて確認するとよいだろう。
本システムを遊ぶ際には何度も確認することになるので、すぐ確認できるように栞や付箋を貼っておくのもおすすめだ。

ゲームマスターセクション（273 ページ）

マスタリングについて解説した GM 向けの内容が記載してあるセクション。
マスタリングとは、GM が PL を相手にシナリオを進めていくことの総称である。
もしあなたが GM をやってみたいというのであれば、このセクションを熟読しておこう。
また、エネミーデータやエネミーの作成法についても解説している。

シナリオセクション（339 ページ）

シナリオの読み方や作成法について解説しているセクション。
また、「斬妖ノ巫女」を初めて遊ぶときにプレイする際におすすめなサンプルシナリオを紹介している。
まずはこのサンプルシナリオの中から、気に入ったものを選んでプレイしてみるといいだろう。
一回でも遊んでみれば、本システムの雰囲気や特徴がより深く理解できるはずだ。

アダルトセクション（427 ページ）

前述したように、本システムの世界観の元になったのは 18 禁の成人向け同人ゲームの作品群「退魔師シリーズ」である。
よって、この TRPG でも 18 禁要素を含んだプレイができるようになっている。
その為の特別ルールを記載したセクションだ。
当然ながら、18 歳未満は読んではいけない。
もちろん、18 禁要素を嫌う人にこのセクションの内容を読ませたり、話したりすることも厳禁である。

最初に覚えるべきルール

TRPG は勝負事ではない。PL と GM が対戦する形式の遊びではないのだ。

一見、妖魔を操る GM と、それと戦う退魔師を操る PL という構図から、対戦しているように見えるかもしれない。
しかしそれは誤りだ。TRPG は、GM と PL が協力して、一緒に素晴らしい物語を作っていく遊びである。
よって、相互協力は不可欠だ。GM は PL を、PL は GM を尊重し、協力し、称賛することを心がけよう。
「参加者全員で楽しむ」この気持ちをいかなる時も忘れずに。そうすれば、本システムを通じて素敵な体験ができるはずだ。

GMの権限

GM は以下の権限を持つ。
これは本システムをプレイする上で、あらゆる事項よりも優先される。

「セッションを進行させる」権限

一つのシナリオを最初から最後まで遊ぶことを「セッション」という。
GM は PL の発言を聞き、質問に答え、シナリオの状況を説明し、時には登場人物のセリフを演じてセッションを進行させる。
キャラクターの行動が GM の予想より大きく外れていた、シナリオに穴があった、PL が重大なヒントに気が付かなかった…
そういったことで、セッションの進行が滞ってしまうことはよくあることだ。
そんな時、GM は自らの判断で状況を変えたり、補足説明をしたり、あるいはキャラクター達に追加のヒントを出すなどして
セッションを進めてしまってよい。

「結果を覆したり破棄する」権限

PL が許可せずダイスを振ってしまったり、あらぬ方向へとセッションが進んでしまうような行動を取ってしまった場合

GM はそれらの結果を無かったものとして処理する権限を持つ。
また、GM は自らが行う判定において、ダイスを振らずに成功、失敗の結果を下しても良い。

「ルールの裁定を下す」権限

GM は本書のルール通り、セッションを進行させる必要がある。
しかし状況次第では、ルールの正しい適用方法が分からなかったり、間違えてしまったりすることもあるだろう。
ルールを守ることで、逆にその場が白けてしまうようなことも TRPG では珍しくない。
そんな時、GM はルールを独自の判断で変更したり、あるいは適用しないと判断して良いものとする。
仮に筆者と GM が同卓したとしても、GM が「そのルールは適用しません」と言えば、それは GM の方が正しいのだ。

GM の責任

さて、これだけ読むと「GM は何をしてもいいのか？」と思われるかもしれない。
もちろん、GM はこれらの権限を行使するにあたり注意する点がある。
それは「自分を含む全員が公平に楽しめるかどうか」を考える……ということだ。
前述した三つの権限は、すべてこの為にあると言ってよい。
セッションにおいて GM は何でもできるが、もちろんその行動には責任も発生する。
例えば、セッション開始直後に「超強い妖魔がたくさん出てきました。君たちは太刀打ちできず全滅します」ということにして、PC 達を全滅させることも GM はできてしまう。
これは本システムのルール上、問題ない行為である。PL はこれに対して対抗する策がない。どう抵抗しようと、GM が全滅と言えばそれまでなのだ。
だが、じゃあこんなことをして誰が喜ぶのか？　それを考えることこそが、GM にとって一番重大なことなのである。
当然ながら、急にこんな傍若無人な真似をすれば、PL の反発を買うだろう。
「お前とは二度と一緒に遊びたくない」と言われて終わりだ。
そうならない為に、何でもできるということは、何をしても良いということではないということを頭に入れておこう。

とはいえ、別段難しいことではない。
「こうすればみんなが喜ぶんじゃないかな？　楽しんでくれるかな？」と思いながらマスタリングをしよう。
それで十分、セッションは楽しく進むはずだ。

ルールを間違えてしまったら

セッション中、ルールを間違えてしまうことはよくある。これはGMもPLも関係なく、ミスは必ず起こることだ。
なんならこのシステムの作者である筆者でさえ、実際にセッションを行えば5回はミスをするだろう。だが、ミスを怖がる必要はない。
GMをしていてルール適用を間違えてしまった際は「すみません、ミスってしまいました。今回はこれでいきますが、次からはこうしますね」と一言伝えよう。

PLでミスしてしまった場合も同様だ。例えばダメージ計算のミスにあとで気が付いたら「ごめんGM、さっきのダメージだけど…特技の効果の入れ忘れで本当は8点じゃなくて10点でした」と素直に謝罪しよう。
また、ミスが発覚しても、巻き戻して処理し直すのはお勧めしない。
手間がかかってセッションの進行が遅れる上に、毎回毎回巻き戻って処理をしていては、声の大きい人がその場を支配してしまうことにも繋がりかねない。
GMは例え間違いだったとしても、一度下した裁定はそのまま進行し、「次からは気を付けます」と謝罪してセッションを進行しよう。
また、お互いにミスには寛容でいたいものだ。もちろん、何度も同じミスをするのは良くないが、TRPGという遊びはコンピューターを使わずに複雑な処理を行う以上、どうしてもミスが出てしまう。
ある程度、ルールの処理にミスが起こるものという前提でプレイした方が、その場の雰囲気が悪くならずに済むだろう。
セッションを進行する際に、GMは判断に困ることが多々ある。そういう時は基本的にPC達が有利になるような裁定を下せば喜ばれるはずだ。
接待？忖度？そう、それで構わない。GMの全ての権限はPLをもてなす為にあるのだから。

ルールの基本的な処理

端数の処理

ゲーム中、ダメージ計算などで端数が出た場合、切り上げして計算する。

表記形式

当システムではゲーム内の事柄を次の記号により表記する。

キャラクターの能力値などを表す場合、『 』で表記する。
例：『格闘』、『体力』など

属性を表す場合、〈 〉で表記する。
例：〈炎〉〈風〉など

特技、奥義を表す場合、《 》で表記する。
例：《気合一閃》《身衣装霊》など

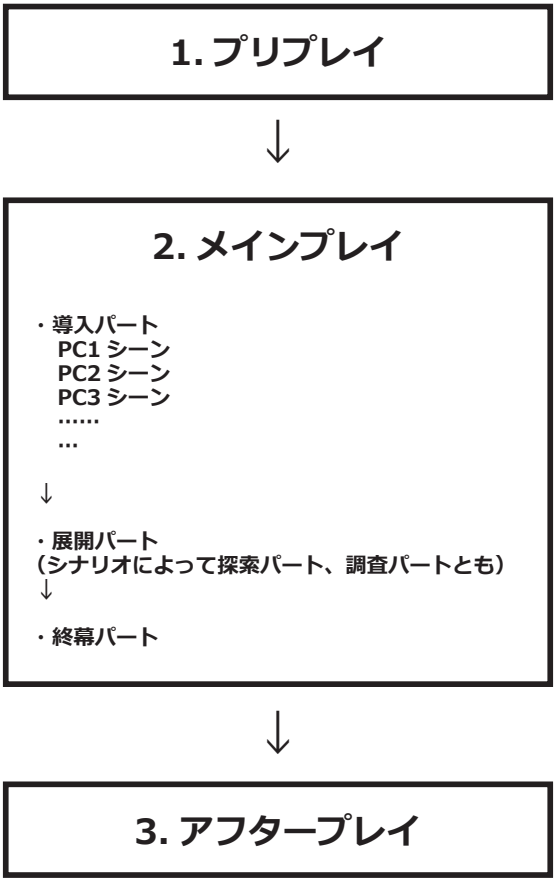
計算式は［ ］で表記する。
例：［2D6+5］など

セッションの流れ

セッションの進行

セッションは大きく分けて、三つのパートに分けることができる。
プリプレイ、メインプレイ、アフタープレイの三つだ。

プリプレイはいわゆる準備のことで、キャラクター制作やセッションをする場所の確保、スケジュール合わせなどを行う。
メインプレイはセッション本番のことと思ってもらえればよい。
アフタープレイはメインプレイ後に行うもので、後片付けをしたり PL に経験点を配布したりといったことを行う。



1. プリプレイ

TRPG を遊ぶには様々な用意をする必要がある。

・場所を確保する
・参加者を募集する
・必要な物を用意する
・ルールを把握する
・シナリオを準備する（GM）
・キャラクターを作成する（PL）

場所を確保する

まずは遊ぶ場所を確保しよう。公民館やレンタルスペースを借りるのが一般的だ。

気心の知れた友人たちと遊ぶなら、自宅や友人宅にお邪魔させてもらうという手も考えられる。

尚、当然ながら予約など日時の管理、そしてセッション後の片づけはしっかりやろう。

オンラインの場合、これらの要素は考えなくても大丈夫だ。

その代わり、どのツールを使うのか、どういった連絡手段を使うのか…といったことはしっかり決めておこう。

オンラインセッションでプレイする場合、筆者のおすすめは、セッションを CCFOLIA で、連絡や通話を Discord で行うやり方だ。

参加者を募集する

TRPG は複数のプレイヤーが必要だ。実はセッションを始めようとした際に、これが一番難易度が高いかもしれない。

オフラインでやるにしろ、オンラインでやるにしろ、インターネットで参加者を探すのが最も見つかる確率が高いだろう。

TRPG オンセン SNS などのコミュニティサイトや、X のハッシュタグを用いて呼びかける方法などが考えられる。

もちろんスケジュール調整も必要だ。何月何日の何時何分に集合する…ということを決めておかないと、そもそも場所の確保もできない。

あなたの周囲に、本システムに興味がある友人が何人もいるなら、これに勝る幸運はない。

今すぐ予定を立てて、心ゆくまで「斬妖ノ巫女」の世界を楽しもう！

必要な物を用意する

こちらについては前述したので、18 ページを参考にしてほしい。

ルールを把握する

セッション開始前に、本書をよく読み、ある程度ルールについて把握しておくこと。

もちろん、全部を完璧に覚える必要は全くない。

主に行為判定のルール、戦闘のルールを重点的に読んでおけば問題ない。

また、大まかな世界観についても理解していると尚良い。

もしあなたが GM をやることになっているのであれば、特に戦闘周りのルールに関しては念入りに読んでおくこと。

ルールについて深い理解があればあるほど、当日のセッションはスムーズに進むからだ。

シナリオを準備する（GM）

あなたが GM をやるのであれば、シナリオの用意は必須となる。

もしシナリオを自作するのが大変であれば、サンプルシナリオを利用するのがおすすめだ。

詳しいシナリオの作り方に関してはゲームマスターセクションに記載されているので、そちらも参考にしてほしい。

キャラクターを作る際、GM はシナリオの「ハンドアウト」と「トレーラー」を参加者全員に予め伝えておく必要がある。

ハンドアウトというのはキャラクターを作る際に、GM から PL への「お願い」事項をまとめたものだ。

ハンドアウトを用いることにより、PL にシナリオの進行をしやすいキャラクターを作ってもらうことができる。

トレーラーはそのシナリオの大まかな雰囲気、あらすじを伝えるものである。

セッション前にトレーラーを伝えておくことで、PL に「今回のシナリオはこんな話なんだな」と想像してもらえるのだ。

これはネタバレをしろという意味ではない。

予め、だいたいこんな感じのシナリオをやるよと伝えておくことで、PL もプレイがしやすくなるということだ。

よって結末まで説明する必要はない。シナリオ全体の雰囲気が伝われば十分だ。

キャラクターを作成する（PL）

あなたが PL として参加するなら、当日までに予めキャラクターを作成しておこう。

セッション当日にキャラクターを作成する場合は、簡単作成をして作ることを推奨する。

GM が発表しているハンドアウトとトレーラーをよく読み、シナリオの大まかな雰囲気を掴んでおこう。

そして、そのシナリオで活躍できそうなキャラを作成すること。

GM が用意したシナリオに合わせたキャラクターを作成する方が、自身のキャラクターを活躍させやすいし、GM もシナリオを進行させやすい。

どんなキャラクターを作ればいいのかわからない場合は、GM に相談しよう。

2. メインプレイ

挨拶をしよう

まず、メインプレイを始める前に、挨拶をしておくことは重要だ。

自分自身の紹介と、自分のキャラクターの紹介をしておこう。

どんなキャラクターなのかを全員で共有することで、それぞれロールプレイもしやすくなるはずだ。

この時、GM は各 PC について PL に質問するといいだろう。

その PC の戦闘における役割、戦う目的、好きなものと嫌いなものを聞いておくと、キャラクターのイメージが掴みやすい。

目的

メインプレイでは GM がマスタリングを行い、シナリオを進行させる。

その際に大事になってくるのは PC の目的だ。目的が無ければキャラクター（と PL）は何をすればいいのかわからない。

よって、GM はハンドアウトに PC の目的を書いておこう。それとは別に、シナリオ途中で新たな目的を与えたいこともあるだろう。

そういう場合は、「PL1 さん、あなたのキャラクター〇〇にこの目的を与えます」とはっきりと宣言しよう。

GM から目的を受け取った PL は、キャラクターシートに受け取った目的をメモしておくこと。

シーン

シナリオは「シーン」という単位で区切られる。シーン 1 は PC1 とヒロインとの出会い、シーン 2 は PC1 が PC2 達と合流する…というようにシーン毎に登場できる PC は違う。

GM はシーン開始時に、そのシーンに登場可能な PC を示すこと。その PC を登場させるかどうか迷った場合は、ひとまず登場してもよいということにした方が無難である。

PC の活躍の場は少ないよりも多い方がいいからだ。

また、PC が一人も登場せず、NPC だけで話が進むシーンを「マスターシーン」という。

例えば、妖魔達が PC に気付いてアジトで相談する…といったように、PC 達が登場しては困るが、情報自体は PL に与えておきたい場合に必要になってくるシーンだ。

マスターシーンでは原則として PC は登場できない。

つまり、PL 達はマスターシーンを見ているだけになるということになる。よって、マスターシーンはなるべく短めに演出しよう。

自分達のキャラクターが登場できない期間は、PL にとってどうしても退屈に感じがちだからである。

3. アフタープレイ

キャラクターの成長

アフタープレイでは主に、経験点の配布と後片付けを行う。

TRPG において、PC の成長というのは PL にとって大きな喜びだ。それは当システムも同様である。

GM はシナリオをクリアした PC に経験点を配布しよう。

また、セッション中に倒したエネミーからも、PC は経験点を入手できる。

より詳しい経験点の配布については、プレイヤーセクションの「キャラクターの成長」を参照してほしい。

後片付けをしよう

セッションが終わったら、きちんと会場の後片付けをすること。

ゴミは必ず持ち帰り、忘れ物はないようにしよう。

これらを怠れば貸し出している場所に迷惑がかかるのはもちろん、最悪その場を借りることが禁止になってしまうこともある。

そうすれば自分達だけでなく、他の利用者にも迷惑がかかるので、後片付けは必ずしっかりと行うこと。
キャンペーンなど、セッションが 1 回で終わらない場合は、次回の開催予定についても話し合っておこう。

用語集

本書を読み進める際に必要と思われる用語を解説しておく。

ルール用語

GM
司会進行役であるゲームマスターのこと。他のシステムではキーパー、ダンジョンマスター、ルーラー、提督などと呼ばれたりする。

PL
プレイヤーのこと。基本的に GM 以外の参加者はプレイヤーとなる。

PC
プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーが作り操作するキャラクターのことで、プレイヤーの分身である。
少々ややこしいが、PL がプレイヤーで、PC がプレイヤーの操作するキャラクターのことを指す。

NPC
ノンプレイヤーキャラクターの略。
プレイヤーキャラクター以外のキャラクターを指す。
基本的に GM が操作する。ヒロインだったり村人 A だったりシナリオボスだったりと様々。

nD6
ダイスの振り方のこと。n 個の六面体ダイスを振る…という意味である。例えば 1D6 なら六面体のダイスを一個振ることを指す。

本システムでは六面体ダイスしか使わない為、基本的にDの後の数字は6になるが、別のシステムでは十面体ダイスや四面体ダイスを使用する場合がある。
その場合、表記は2D10や5D4といった感じになる。それぞれ、十面体のダイスを二個振る、四面体のダイスを五個振る…といった意味合いになる。
TRPGでは一般的な表記なので、最初は馴染めないかもしれないが、この表記に慣れておこう。
本システムでは基本的にダイスを振る際は1D6か2D6のどちらかになるので、一般的な六面体ダイスが二個あれば十分だ。

D66
二個の六面体ダイスの片方を一の位、片方を十の位として振ること。11～66の間の結果を得ることができる。
基本的に使用するのはキャラクター作成時のランダム表くらいであり、セッション本番ではあまり使用することはないかもしれない。

セッション
TRPGを遊ぶ際の1プレイの単位のことをこう呼ぶ。

体力
この数値が0になるとそのキャラクターは死亡する。いわゆるヒットポイント。
ゲーム中はこの数値を多く管理することになるので、メモ帳や電卓などがあると良い。

霊力
退魔師が持つ不思議な力。システム的にはキャラクターの残り霊力を示す。他システムやコンピューターRPGにおける、いわゆるマジックポイントと呼称されるものだ。
特技の多くは霊力を使用する為、霊力が足りないと特技が使用できない。残り霊力には気を配ろう。

判定
ダイスを振って成功するかしないかをGMが決定すること。
例えば、敵に攻撃が当たるのか、流れの激しい川を飛び越えて先に進めるのか…といったことを、ダイスを振って成否を決める。この繰り返しでシナリオは進んでいく。
判定についてはルールセクションに詳しく記載しているので、そちらを参考にしてほしい。

目標値
GM が判定の際に設定する難易度のこと。この目標値以上の達成値を PL が出せば成功する。
おおむね、1 ～ 8 が簡単、9 ～ 11 がやや難しい行為、12 ～ 14 が難しい行為、15 以上がとても難しい行為…というイメージだ。

達成値
判定の際に PL が振ったダイスの出目に各種修正値を足した数値のこと。この達成値が目標値と同じか上回れば判定は成功となる。
どの判定でどのような修正値を採用するかは GM が決める。
詳しくはルールセクションを参照してほしい。

クリティカル
ダイスの出目がクリティカル値以上の数値が出ること。クリティカルとなった場合、目標値に達していなくても判定は成功となる。

クリティカル値
この数値以上の出目が出た場合、その判定はクリティカルとなる。達成値ではなくダイスの出目…ということに注意だ。
基本的にクリティカル値は敵味方問わず 12…つまり 6 ゾロが出ればクリティカルとなる。
しかし、特技や装備などの効果でクリティカル値が 12 よりも下の数値になることがある。その場合はその数値以上が出ればクリティカルだ！

ファンブル
ダイスの出目がファンブル値以下の数値が出ること。ファンブルとなった場合は、例え達成値が目標値を上回っていても失敗した扱いとなる。

ファンブル値
この数値以下の出目が出た場合、その判定はファンブルとなってしまう。基本的にファンブル値は敵味方問わず 2……つまり 1 ゾロ（ピンゾロ）が出るとファンブルになる。
ファンブル値もクリティカル値と同様に、特技などの効果によって上昇する場合がある。

ダイスロール
ダイスを振ること全般を指す。

特技
キャラクター作成時に取得する、その退魔師が持っている技能のこと。詳細なデータはプレイヤーセクションの特技表を参照してほしい。
「剣技」「巫術」「式神」「その他」の四つの系統に大別される。また、エネミーは PC の特技とは別の「エネミー特技」を持っている場合がある。

剣技
斬妖刀や体術を使った特技の総称。通常、退魔師は剣技か巫術のどちらか一方を得意とする。

巫術
退魔師が操る不思議な力及び、それらを使った特技の総称。いわゆる魔法のようなものである。

奥義
キャラクターが 1 シナリオに 1 回だけ使える、特別強力な効果を持った切り札のこと。
ダメージを大幅に上昇させたり、死んだ仲間を復活させたりと様々な効果がある。

道具
キャラクターが所持できる道具のこと。使用して回復したり、所持しているだけで効果のあるものなど様々である。
道具ポイントというポイントを使って購入する。

世界観用語

退魔師
尋常ならぬ力を持った妖魔を倒すことのできる力を持った人々。
退魔の刀、斬妖刀を駆使して妖魔を滅する。

妖魔
遥か昔から人に仇なす闇の眷属。驚異的な身体能力と再生能力を持ち、一般人では太刀打ちできない。

斬妖刀
退魔師が用いる刀で、通常兵器ではとどめを刺せない妖魔に対して致命的なダメージを与えることができる。
実際の刀ではなく、退魔師が己の霊力を具現化したもので、退魔師が身衣装霊すると同時に生成される。

身衣装霊
退魔師が霊力を具現化し、装霊具と斬妖刀を生成して装備すること。ヒーローものでいうところの変身のようなものだと思ってくれればよい。
キャラクターは初期作成の状態で身衣装霊の特技を覚えている。

装霊具
退魔師が身に纏う衣装。斬妖刀と同じく、霊力を具現化したもので、あらゆる妖魔の攻撃から身を守る。
見た目は退魔師によって大きく違うが、これは個人の趣味嗜好が反映される為。霊力を具現化したものである為、霊力が尽きると消失してしまう。

妖気
妖魔が持っているエネルギーの総称。退魔師でいうところの霊力にあたる。
強い妖魔ほど妖気が高い。退魔師はこの妖気を感知し、妖魔の居場所や種類をある程度把握することができる。

妖術
妖魔が操る不可思議な能力のこと。退魔師でいうところの巫術にあたる。
様々な効力を持ち、上位の妖魔であればあるほど、妖術の強さも増していく。

退魔師連合
退魔師を管理、派遣する政府公認の組織。通称「退魔連」
殆どの退魔師はここに所属し、日夜妖魔を相手に奮闘している。

段位
退魔師の階級。初段から始まり、九段までランク分けされている。

戦霊値（せんれいち）
退魔師のおおよその強さを示した数値。妖魔側のものは「戦妖値（せんようち）」と呼称される。
基本的に高ければ高いほど、その退魔師（妖魔）は強い…ということになる。

四大退魔師（よんだいたいまし）
全ての退魔師の頂点に立つとされる四組の家系、あるいはその当主を指す。
闇無（くらなし）、桐生（きりゅう）、乙和塚（おとわづか）、狩谷（かりや）の一族が該当する。

ワールドセクション



このセクションでは、「斬妖ノ巫女」の世界観について説明する。

退魔師や妖魔、それにNPCや組織などについても解説していくので、まずはざっと目を通して本システムの雰囲気を掴んでもらいたい。

退魔師と妖魔が争い続ける世界

古来より、人々の生活を脅かす存在――妖魔。
妖魔は人間を遥かに超越した能力を持ち、人を襲い、喰らい、人々を恐怖に陥れる存在である。
だが、そんな妖魔達を狩り、世を守る存在――それが退魔師である。
あなたは退魔師となって妖魔から人々を守る為に戦うのだ。

妖魔のいる現代

「斬妖ノ巫女」の世界観は、妖魔という超常の存在がいる現代日本をモデルとしている。それゆえ、世界観を想像しやすいのでシナリオに入りやすいというメリットがある。
しかし、この点はデメリットにもなる。現代日本の常識がシナリオ進行の邪魔になる場合もあるのだ。
例えば、山奥の小屋に閉じ込められるシナリオを作りたい……という場合に
そういうシチュエーションを用意しても、現代社会人ならスマホで現在地を調べたり、救助を呼ぶ等の行為を行うだろう。
そうした〝現代日本の常識〟が、GM が困ってしまう展開を生んでしまうこともある。このような時はひとまず、妖魔のせいにしてしまおう。
妖気のせいでスマホが繋がらないとか、外の世界と隔たれてしまった…等の理由をつけてしまうのだ。
もちろんやり過ぎは良くないが、多少強引でも構わない。それでゲームが面白くなるなら、多少の粗があってもいいのだ。
PL もシナリオの重箱の隅をつつきたいわけではないことは重々承知だろうし、シナリオ進行の上で問題になりそうな点が出てきた場合は、ひとまず妖魔のせいにしてしまってよいだろう。

退魔師

人間が内に秘めた不可思議なエネルギー。これを「霊力」という。
霊力を自由に操り、妖魔達と戦える力を持った人間は「退魔師」と呼ばれる。
霊力は一般人には意識されず、存在も認知されていない。しかし、人間だれしも大なり小なり霊力を内に秘めている。

霊力には男女差があり、一般的に女性の方が霊力が高い。当然個人差はあるが、およそ５～６倍くらい霊力に差がある。
霊力の高さはそのまま退魔師としての強さに直結するので、退魔師は圧倒的に女性の方が多い。おおよそ比率にして男性：女性が３：７の割合になる。

一般人を遥かに超えた能力を持つ退魔師

霊力を操る術を身に付けている退魔師は、常人を遥かに超えた身体能力を持つ。垂直飛びで３mくらい跳んだり、華奢な細腕でもレスラー相手に腕相撲して勝ったりと、並々ならぬ身体能力を発揮する。
また、霊力を身体中に張り巡らせる為、肉体の老化が遅く、同年齢の一般人に比べて遥かに若々しい容姿を保つことができる。よって戦死を除けば寿命自体は一般人よりも長い。
老いた退魔師の中には肉体を霊力で活性化させ、短時間ながら全盛期の若い姿に戻ることもできる者もいる。
退魔師の頂点である四大退魔師の当主ともなればその力はもはや人外と言ってもよく、ビルからビルに軽々飛び移ったり、大岩を素手で殴って粉砕したりとヘタな妖魔以上の身体能力を誇る。

故に退魔師が常人に対して暴力を振るったりすることは固く禁じられている。厄介な一般人に絡まれた退魔師は多くの場合、揉め事を避ける為にその場から離れるか、金銭を渡して示談に持ち込む場合が多い。
もちろん一般人側も退魔師の強さと恐ろしさはよく知っているので、いくら退魔師側が無抵抗だからとはいえ襲ったりすることは稀。
プロボクサーが一般人を殴ったら犯罪と知っていても、わざわざ自分からケンカを売りにいく勇気を持つ人は少ないのと同じである。

退魔師の家系

退魔師には様々な家系があるが、十代以上続いている家系は少ない。それは当主あるいはそれを継ぐ者が妖魔に敗れ、一族が途絶えてしまうことが多いからである。

しかし、逆に才能、努力した一般人が優秀な退魔師となり、新たな家系の開祖となることもよくある。

四大退魔師（他に四大退魔家、四大退魔一族などとも）と呼ばれる闇無（くらなし）、桐生（きりゅう）、乙和塚（おとわづか）、狩谷（かりや）のそれぞれの家系はすべて十代以上続いており、開祖となった退魔師からずっと現代まで続いている。

つまり開祖から現代まで途絶えたことがない＝それだけ優秀な人材を抱えているということである。

但し、これは四大退魔師の当主が過去に敗北したことがないということではない。妖魔にやられ殉職したり、廃人と化したり、負傷が原因で引退した四大退魔師当主も歴代ではそれなりにいる。

だが当主が妖魔に敗れ退魔師として活動できない、または死亡した場合でも、後継者（姉妹、娘など）がすぐ次の当主になるので、家系自体は続いている。

退魔師の所属する組織

多くの退魔師は日本の国家公安委員会が管理、運営する組織「退魔師連合」（通称、退魔連）に所属している。所属している＝ある程度の実力があることが保証されている。退魔師学校を卒業した多くの新人は、そのまま退魔連に加入することになる。

退魔連のメンバーは「白札」と呼ばれる札を授かる。この札は警察手帳のように退魔師の身分証明書代わりになる。警察や自衛隊関係者ならこれを持っている者＝退魔師という認識を持つ。逆に一般人には白札はあまり認知されていない。

警察、自衛隊は退魔連と合同で活動することが多く、妖魔が絡む事件になると退魔師の力を借りなければならない為、退魔師は白札を見せることによって警察や自衛隊に協力を要請することができる。

警察側も自分達では妖魔に勝てないことは重々承知している為、事件の裏で妖魔が絡んでいると分かるとすぐに退魔連に協力を要請する。

白札には退魔師の名前、生年月日、血液型などの個人情報と家柄を示す家紋、それに現在の段位が記載してある。

詳しい人なら家紋を見ただけでどの家系かわかる。中には出会い頭にすぐ白札を見せてきて、段位マウントを取る者もいる。
また、白札には退魔師同士で連絡を取れる機能もある。霊力によって通信するので、スマホが使えない状況でも会話が繋がることがある。しかし会話できる範囲はかなり狭く、半径３㎞程。よって普段の連絡は携帯端末を用いる退魔師が圧倒的に多い。

妖魔による殺人事件などがあった場合、まず遺体の発見者が警察に連絡し、調査の結果妖魔が関わっていると判断された場合は警察から退魔連へと連絡がいき、合同で事件の解決を図る……という手順になることが多い。
警察や消防と同じように、退魔連は税金で運営される国の機関であり、所属する退魔師は国家公務員扱いなので、民間人が退魔連に連絡して妖魔を退治してもらっても、基本的に退魔師からお金を請求されることはない。
また、退魔師が妖魔を討伐する際の遠征などでかかる宿泊費、食事代などは、必要経費として退魔連に請求することができる。つまり、退魔師が討伐依頼をするにあたり、自腹で費用を払うことはあまりない。これが目的で退魔連に所属している退魔師もいる。

退魔連に所属しない退魔師

たまに趣味などの理由で退魔師としての活動を行っている者がおり、その場合は退魔連に所属せずフリーの退魔師扱いとなる。
しかし、フリーとはいえど退魔連に許可をもらう必要がある。許可なしに退魔師としての活動を行うことは法律で禁止されている。
これは通常の人間よりも遥かに強力な力を持った退魔師を、管理無しにするわけにはいかないからである。但し、これは日本の場合であり、海外では国の許可を得ずに退魔師として活動していることが違法ではないこともある。

退魔連に所属していれば妖魔を討伐した際に得られる魂魄を退魔連に奉納することで金銭を得られるが、フリーの場合それができない。
故に、一般的にフリーの退魔師は退魔連から支払われる依頼料よりも遥かに高額の依頼料を受け取って活動している。これはあまり褒められた行為ではないが、そのように高い金で雇われるというのは強さの証でもあることと、現場は常に人手不足ということもあり、退魔連からは黙認されている。
それゆえフリーの退魔師については非難の声も多い。特に金銭的に満足な額が与えられない低い段位の退魔師からは、そのような高額で討伐任務を受けるフリーの退魔師に対して苦言を呈する者がちらほら出る。

中には慈善事業で退魔連に所属せずに退魔師活動を行っている者もおり、そういった退魔師はすぐに退魔連からスカウトの声がかかる。
フリーとはいえど、基本的に退魔師同士は協力関係にある。しかしフリーの退魔師同士になると、仲間であると同時に商売敵でもあるので獲物となる妖魔の取り合いや情報の隠ぺいはよくある。
強力な妖魔の情報を持っている退魔師が他の退魔師に手柄と報奨金を横取りされないよう単独で討伐に赴き、そのまま敗北してしまいその妖魔の情報を知る者は誰一体としていなくなってしまった…というケースも残念ながらそれなりに発生する。

フリーの退魔師の強さはまさに玉石混合だが、平均すると退魔連に登録されている退魔師よりも力量が劣る。なので、フリーの退魔師の多くはそれほど危険ではない妖魔の掃討を主な仕事としている。
危険ではないとはいえ、騒音や悪臭など、人命に関わること以外でも人間に害を催す妖魔も数多く、そういった妖魔は総数も多い。
だがそれらの妖魔に対し、強力な退魔連の退魔師を派遣するには人手が足りない…ということでフリーの退魔師に、そういった下級妖魔の討伐依頼が回されるのである。

公務員だった退魔師が転職し、自分で独立する場合もある。似たような境遇の仲間を集めて民間企業を立ち上げることもある。辞める理由は人によって様々だが、現場の辛さに耐えかねて…というケースが多い。
このような独立した退魔師が立ち上げた企業は税金で動いているわけではない為、その討伐依頼料は非常に高い。
退魔連に所属している退魔師を呼ぶ場合は通常、お金がかからないが、呼んでも人手不足などで来てくれない場合もある。そのようなときに、こういった民間の退魔師企業に声がかかることがある。

また、人手が足りない場合などに、こういった企業に退魔連から声がかかることも。退魔連は国が運営しているので、国から民間企業へと仕事が入ることになる。いわゆる官公需というやつである

違法な退魔師

フリーの退魔師の中には退魔連からの許可を得ずに退魔師活動をしている者もいる。こういった退魔師は当然ながら違法行為に当たり、発覚した場合罪に問われる。

社会的に行き場を無くしがちな半妖（妖魔と人間のハーフ）が、こういった非合法の退魔師活動をして日銭を稼いでいることもある。

この手の非合法の退魔師は「連外」という蔑称を用いて嫌われる。この呼称には退魔師連合の外側にいる退魔師という強い侮蔑の意味合いが含まれる。
特に退魔連所属の退魔師達は、連外の退魔師を非常に忌み嫌う。これは退魔連所属の退魔師の殆どが親族や友人を妖魔に殺され、強い復讐心や正義感を持って退魔連所属の退魔師となる為である。彼女らからすれば、金目当てで討伐を行う連外が許せないからである。
もちろん、数少ないが市民の為に活動する、いわばダークヒーローのような連外の退魔師もいる。

人数と規模

退魔連に登録している退魔師はの数はおよそ 2 万 5 千人ほど。大きめのアリーナに全員収まる程度の人数である。それ以外にも、フリーの退魔師、民間の退魔師が約 5000 人、非合法の退魔師は 1000 人以上いるといわれている。
参考までに日本の警察の数が約 27 万人。自衛隊の数が約 25 万人である
47 都道府県で割ると一つの県に平均して 530 人程度の退魔師がいる計算になる。
市町村数（約 1740）で割ると一つの自治体に約 14 人前後の退魔師がいることになる。
日本全国にある交番の数が約 6000 なので、交番一軒につき 3 〜 4 人の退魔師がいると考えるとイメージが掴みやすいかもしれない。
もちろん、東京や京都などの人口、妖魔が多い地域には退魔師が多く、人口が少ない地方は退魔師が少ない。

各都道府県には支部と呼ばれる本拠地が配備されており、その支部がいくつもの詰所と呼ばれる退魔師の拠点を管理している。
支部は多くの部署があり、それぞれの部署で担当する仕事の内容が違う。妖魔との直接戦闘を受け持つのはもちろん、妖魔による事件の調査など、事務仕事の割合も多い。軍隊や警察のように現場を裏方で支える職務が重要なのは、退魔連でも同じである。
支部に配属される戦闘を担当する退魔師は総じて、詰所で働く退魔師よりも優れた戦闘能力を持つ。これは詰所の退魔師では手に負えない妖魔の討伐依頼、もしくは救援要請が回ってくる為である。

故に支部に所属できる退魔師は最低でも四段以上、もしくはそれに相当する戦闘能力を持つ退魔師という決まりがある。
直接妖魔と戦う仕事ではない部署の場合、退魔師ではなく一般人の職員が事務仕事の多くを賄っている。また、現役を引退した元退魔師がこういった仕事を受け持っていることも多い。
逆に退魔連から警察や病院などの対妖魔専門部署に派遣され、そこで働く退魔師もいる。

段位

退魔連に所属している退魔師は、その実力に応じてランク付けがなされる。
そのランクは「段(だん)」と呼称され、初段～九段まで存在する。おおよそ数字が大きい程、強い退魔師であることを意味する。
しかし、段の認定には強さだけでなく、人格や功績なども考慮される為、一概に「段が高い退魔師は段が低い退魔師より絶対に強い」というわけでもない。
とはいえ、極端な例外はほぼなく、下位の段の退魔師は上位の段の退魔師よりは弱い場合が殆どである。
実力はあるのに退魔連の命令を聞かない問題児、強さはそれほどでもないが民間人の治療などで多大な功績を残した…等の場合は、段と退魔師としての強さに大きいギャップがあることも。

退魔師の中にはこの段位を己のアイデンティティとしている者も少なくない。
退魔連によって三年に一回、段位の更新がされる。その退魔師の勤務態度や功績、実力などが退魔連の上層部に査定され、その結果に応じて段位が上がる。但し中には飛び級で昇格する天才もいる。逆に、あまりに素行が悪かったりすると段位を下げられる場合もある。

更新日は退魔師として登録した日から数えて、三年周期で発生する。但し、例外として退魔連に登録した最初の一年目も行われる。
また、希望者は退魔連に申し込みを行い、前述の更新日とは別に昇段試験を受けることもできる。この場合は三年待たなくても試験さえ突破できれば昇段できる可能性がある。試験は面談と筆記試験の後に戦霊値を測定され、一定値以上の場合は実戦テストを受けて相手を倒せば合格となる。

実戦テストの相手は試験者よりも高位の退魔師が相手をする。決められた試験ルールの中で一対一で戦い、勝利すれば晴れて昇段となる。

ちなみに、現在の四大退魔師当主は全員九段の試験を十歳以下の年齢で突破している。特に闇無家の当主である闇無真利（くらなしまり）は、六歳の頃には九段の試験を突破しており、これは歴代でも最年少記録。

退魔師同士の会話で段位について話すことも多い。特に初対面同士で相手の実力を大まかにでも知る為には段位を聞いておいた方が連携も取りやすい為である。

段位は初段～九段まで存在し、およその数と実力は以下の通り。

初段
約 10000 人。戦霊値の平均は 50。退魔師学校で修練過程を終え、退魔連に所属できたばかりの段位。殆どの退魔師がここからキャリアをスタートさせる。各地にある詰所に配属されている退魔師はこの段位が多い。討伐任務に赴く際は複数もしくは二段以上の者との同伴が必要となっているが、人手不足が理由で単独で向かわざるを得ないことも少なくない。

一段
約 8000 人。戦霊値の平均は 100。単独で一体でも妖魔を倒すことができれば晴れて一段となる。低級妖魔相手でも負けることも多く、少なくない数の新人退魔師が二段以上に上がれずに殉職するか妖魔に連れ去られ行方不明となってしまう。

二段
約 4000 人。戦霊値の平均は 300。低級妖魔討伐を 10 件以上こなし、それなりに実力が証明された者達がここに所属する。

三段
約 1500 人。戦霊値の平均は 500。退魔師として数年活動を続け、単独の低級妖魔相手ならほぼ負けないくらいの実力を保持する者達。

四段
約 700 人。戦霊値の平均は 1000。よだんと読む。中級妖魔が相手でも、数人での徒党を組めば倒しうる実力を秘めた者達。各支部の本部に配属されるには最低でもこの段位もしくはそれと同等の実力が必要。

五段
約 400 人。戦霊値の平均は 2000。何年も討伐依頼をこなしてきたベテランクラス。これくらいになると妖魔の中にもその存在を認知する者が出てくる。逆に言えば妖魔側に脅威もしくは美味しいご馳走と判断され、積極的に狩られるケースも。

六段
約 200 人。戦霊値の平均は 5000。単騎で低級妖魔の群れを一掃でき、一対一なら中級妖魔相手でも勝てる強さ。しかし、退魔連から優先して強い妖魔討伐の依頼が回ってくる為、殉職率、行方不明率も一段に次いで高い段位。

七段
約 100 人。戦霊値の平均は 8000。ななだんと読む。弱い個体なら上級に区分される妖魔ですら撃退できる強さ。退魔師のことを殆ど知らない一般人の中にその存在が認知され、場合によっては所謂「おっかけ」ができはじめるレベル。

八段
約 50 人。戦霊値の平均は 15000。名の知れた上級妖魔でも数人がかりなら討伐できる強さ。この段位以上になると十年以上退魔師として戦い続けている者が殆ど。また、五代以上続く退魔師の家柄の当主はこのレベル以上の強さが多い。退魔師本部殲滅特務隊に入隊する最低条件。

九段
20 人以下。戦霊値の平均は 25000。くだんと読む。退魔連全体の中でも屈指の実力者。その強さは歴史に名を残すレベルであり、これくらいになると一部の上級妖魔を除き、ほぼすべての妖魔が出会った瞬間に逃亡、撤退をまず考える。

それ以上
退魔師の頂点とされる四大退魔師の闇無、桐生、乙和塚、狩谷の当主四人は九段の退魔師よりも更に上の格付けになっている。戦霊値の数字は平常時ですら 40000 を下らないとされ、敵を目の前にして戦霊値が大きく上がる戦闘中ではその倍以上になるという説もある。軽く見積もっても九段の退魔師数人分の強さを誇ると言われ、その存在を恐れる妖魔は数知れない。

退魔師の収入

妖魔を駆除すると一匹につきだいたい数万～数十万程度のお金がもらえる。もちろん、脅威とされている妖魔程、貰える金額は多い。

このお金は税金から出ている。一般人では妖魔に対抗する術がない為、税金を払う代わりに退魔師に倒してもらう…という感じである。

なので、弱い退魔師がやられたりして一般市民に被害が及ぶと、心無い市民達に「税金泥棒」などと罵られてしまうこともある。このような批判が原因で、戦いに生き延びたが精神を病み鬱病になってしまう退魔師もいる。

妖魔を滅することとは別に、日々の給料としてのお金も当然貰える。金額は段位が上がる程に増えていき、初段の退魔師で一般的なサラリーマンより少し高いくらいの金額、五段の退魔師なら有名企業の幹部クラス、九段になれば年収2000 万を容易に超える。

妖魔討伐の金額と合わせると退魔師一年目の新人でもそこそこの額がもらえる為、借金返済などの金銭的理由で退魔連所属の退魔師を目指す者も少なくない。八段くらいの段位になってくると、殆ど金には不自由しなくなる。

退魔師の頂点である四大退魔師の当主の年収が約 5000 万くらいである。因みにこの金額は、警視総監の年収の倍である。そして更に妖魔討伐分のが上乗せされるので、実際はもっと高くなる。

退魔連から給料の出ないフリーの退魔師で、尚且つ駆け出しの場合は退魔師稼業以外のアルバイトを兼任している者も多い。雑魚妖魔一体倒すのがやっとの実力では、本業だけでは食っていけない為である。

妖魔の討伐

発見された妖魔を倒すことを退魔師の間では「滅(めっ)する」と呼び、妖魔を滅しに出動することを討伐という。

討伐は多くの場合、民間から妖魔の通報があってその場に赴く。もしくは何らかの事情があって依頼者が特定の妖魔を始末してほしい場合に、討伐依頼として退魔連へと連絡が届く。

各地には退魔師が一人～数人滞在している「詰所(つめしょ)」と呼ばれる施設があり、妖魔の目撃地点に最も近い詰所にいる退魔師が現地へと派遣される。

詰所は多くの場合、初段～三段の人員で構成されている。初戦闘となる初段の退魔師がいる場合は、必ず二段以上の段位を持つ退魔師の同伴が必要となっている。

だが、それでも討伐に赴いた退魔師が妖魔によってやられてしまうケースも少なくない。

初の実戦で初段の退魔師が死亡あるいは再起不能となってしまう確率は一割を超える。
現地に赴いた退魔師が自分達だけではどうにもならないと判断した場合は、白札に込められた緊急救援要請の機能を使用すると本部に連絡が届き、支部の殲滅組と呼ばれる集団から応援部隊が派遣される。また、先遣隊が全滅した場合も、詰所を管理する本部から更に強い退魔師が現地へと赴く。
この為、各地方支部の殲滅組にて戦闘行為を担う退魔師はそれなりの強さが必要とされるので、四段以上の段位もしくはそれ相当の戦霊値を持っていることが条件となっている。

発見された妖魔が非常に強いことがはじめから分かっている場合は、退魔連本部隊の殲滅特務隊、通称「特務（とくむ）」の退魔師が派遣される。
特務に配属されている退魔師は全員八段以上の実力者達ばかりで、退魔師の中でも最も強いエリート集団である。四大退魔師の当主も組織上の所属しているところは全員この特務である。
それゆえ、この退魔連本部隊の殲滅特務隊に憧れを持つ退魔師は多く、いわば退魔連という組織の花形である。いつの日かここに配属されることを目指して戦う退魔師は少なくない。

複数の退魔師で討伐依頼をこなした場合、依頼達成における報酬金は各退魔師に等しく分配される。しかし妖魔を倒して得られる魂魄は倒した退魔師のものとするルールがある。
よって報奨金目当ての退魔師が妖魔のトドメを巡って現場で揉めることもある。
だが、現場でのチームワークが上手くいかないことは全員妖魔にやられるということを意味するので、大体の場合は退魔師同士は協力し合って戦う。退魔師学校でもチームワークが大事と教え込まれる。
そのような揉め事を防ぐ為に、通常は最も高段位の退魔師をリーダーとなり、部隊の指揮を執る。しかし稀に、実力の上下などで低段位の者が高段位の者を指揮するケースになることもある。

違法な依頼

民間企業や地方の自治体から直接退魔師本人へと妖魔討伐依頼が入る場合もある。
基本的に退魔連に所属する退魔師なら、依頼の連絡が来た時点で所属する支部に連絡し、そこから本部まで連絡が行くがフリーの退魔師の場合はその限りではない。

このようなケースだと依頼側もとにかく妖魔を倒してほしいと切羽詰まっている場合が多いので、実力のない駆け出しの退魔師でも依頼を貰えるチャンスとなる。

が、その分討伐対象が自身の手に負えない妖魔であることも多く、依頼を受けたはいいが妖魔に敗れ、そのまま行方不明になってしまった退魔師も多い。

また、基本的に退魔連によって許可されていない退魔師が妖魔を倒し、報酬を貰うことは認められていない為、このような依頼が公に発覚すれば依頼主、受けた退魔師共に罰せられる。

海外の退魔師

海外にも退魔師に当たる役職、組織は存在する。呼ばれ方は国によって異なるが大体役割や能力は一緒である。

世界的に見ても日本は妖魔が非常に多い国であり、その分退魔師の質、量も高い。同じように昔から強力な妖魔がいたり、妖魔の数が多い国ほど退魔師の質も量も高い。

主なところでは中国、ヨーロッパなど。

海外ではシャーマン、エクソシスト、呪術師などと呼ばれる。

一般人からの評価

退魔師全体の人数が少ないのもあって活動内容などは一般人にはあまり認知されていない。

またメディアなどで表に出ることもほぼなく、妖魔が現れて討伐されても「退魔師によって討伐されました」くらいしか放映されない。

これは妖魔に退魔師の情報がなるべく洩れるのを防ぐ為に、退魔師関連の情報は放映することに一定の制限がある為である。退魔師の顔や住所がテレビなどで放映されてしまうと、知恵ある妖魔に狙われたり、家族を人質に取られてしまう恐れがある。

なので一般的には自分が退魔師であることを周囲に黙っている場合が多い。自分が退魔師と知られると、周りの人間に危険が及んだり、あるいは自分の異能な能力を知られて周囲との軋轢が生まれるといったことが起こりうるからである。

但し退魔師は美人の女性が多いことから、いわゆる「おっかけ」のような退魔師ファンも存在し、そのような人からすれば彼女らはアイドルやヒーローみたいな存在である。

自分から情報を積極的に発信し、なかばアイドルや退魔師系配信者として活動している者もたまにいる。
このように退魔師は一般人からすれば英雄でもあり、異端な能力を持ち妖魔と変わらない脅威でもある。

人堕ち

自分の意思で人間に危害を加えた退魔師を「人堕ち」と呼ぶ。
一般人には絶対に手を出してはならないという退魔師の掟を破った者へ人から堕ちた畜生以下の存在という強い侮蔑の意味合いがある。
人堕ちは妖魔と同じく退魔連から指名手配され懸賞金をかけられて討伐対象となり、この場合に限り退魔師は退魔師に対して攻撃、殺害しても不問となる。
人堕ちを出すことはその家の名誉を大きく下げる行為なので、仮に人堕ちが出たとしても同じ家系から暗殺執行者が派遣され、人堕ちが葬られ極秘裏に抹消されるケースが殆ど。

その家系の者だけではどうしようもない場合、他の家の退魔師を雇い、始末させる代わりに口止め料としてその家に多額のお金を払うことも。
但しあくまで人堕ちは「自分の意思で」人間に危害を加えた者がそう呼ばれる。妖魔に操られる等で自分の意思が反映されていない場合は人堕ちとはみなされず、討伐対象にもならない。

退魔師同士の戦い

退魔連によって退魔師同士の戦闘は固く禁止されている。しかし、当人同士の合意の上で行われる戦闘、いわゆる力試し的な戦闘行為であれば「模擬戦」として黙認される。
実戦形式での訓練という名目で、地方支部による対抗戦も行われている。この支部同士の対抗戦で勝つことは名誉とされ、支部代表となるべく訓練に勤しむ退魔師もそれなりにいる。
退魔師学校でも学校同士の交流の一環として、そして訓練課程の一環として大規模な模擬戦の大会が行われている。
これらの対抗戦の大会には団体戦と個人戦がある。

また、人に危害を加えた退魔師「人堕ち」が相手の場合であれば、退魔師同士での戦いではなく「妖魔討伐」というように退魔連にみなされる為、罪に問われない。

歴史

退魔師がいつごろ存在したかは分かっていないが、現在の退魔師のルーツとされる人物は存在する。

それは「あやめ」と呼ばれる退魔師で、彼女は霊力をコントロールし、現在まで続く「斬妖刀」「巫術」「身衣装霊」の技術を後の時代に遺したとされる。

そして彼女は四人の子供たちに退魔師としての技を教えた。

この四人の子供は各地に散り、現在まで続く四大退魔師の開祖となった。

その後、四大退魔師から様々な家系が派生していき、退魔師の数は増えていく。それまでは妖魔になすすべもなく蹂躙されていた人類は、ようやく対抗する術を得たのだ。

初期の頃は自警団のようにある程度大きな集落には退魔師の家があり、人々は妖魔が現れるとその家に助けを求めていた。

しかし、時が現代に近づきシステム化が進むと、警察や軍隊等といった他の組織との連携もある程度取られるようになっていき、現代では 110 で警察を呼べるような感覚で退魔師に連絡をとることができる。

これにより、昔と比べて格段に妖魔の犠牲になる人の数は減った。

とはいえ、妖魔全体の数からすれば退魔師の数は圧倒的に少ないので、妖魔による事件を完全に絶つことは困難である。

退魔師学校

一般人が退魔師になる為には退魔連が管理、運営する「退魔師学校」という警察学校の退魔師版のような訓練施設に入り、そこで全ての課程を終えた者が晴れて退魔師を名乗ることを許される。

退魔師の戦霊値は個人の資質によって大きく差があるので、一般的な学校と違い訓練期間は定まっていない。

平均して五〜六年、センスのある者はその半分の三年程度、資質があまりない者は十年以上かかることも。

一年に一回行われる最終試験（通称、終試（しゅうし））を受け、合格すれば卒業となる。その最終試験は下級妖魔一体を三人のグループで討伐するという集団戦を想定した内容である。

もちろん現場には現役の退魔師が立ち会い安全には配慮しているが、稀に訓練中の事故で犯されたり死亡する者もいる。

最終試験を受けるにはまず卒業選抜（通称、卒選（そっせん））と呼ばれるテストに合格する必要がある。卒選の内容は筆記テスト、実技試験など多岐にわたり、最後には戦霊値を測る検査で 50 以上の数値を出さねばならない。

これらの条件を満たした場合、その年の最終試験を受ける権利が与えられる。もし不合格となった場合、来年は卒選からやり直しになる。

退魔師学校の訓練は軍隊並みに厳しいもので、卒業できるのは入学した人数の半分にも満たないと言われる。

但し退魔師学校に入ることそのものは試験はあるもののそれほど厳しくはない（だから脱落者が多くなるとも言えるが）。簡単な学力測定と健康診断をパスし、戦霊値が 5 以上あればだれでも入学可能。

まずは基礎訓練として妖魔の対策方法などの座学、体力をつける運動、そして霊力のコントロール方法の修行をして、次に身衣装霊、斬妖刀の生成を身につける。その後、剣術と巫術の適性検査を行い、得意な方を伸ばす修行が行われる。

退魔師は女性の方が向いているという性質上、女子校と言ってもいい程に学生には女性が多い。しかしたまに男性も入学してくる。

退魔師学校の学費は原則必要はない。但し、各自必要な装備、食費、寮で使う私物などは自腹になる。学費は税金で賄われている。

名門の出は退魔師学校に入学せずとも実家での修行で学校と同等以上の修行を行い退魔師になっている。

退魔師は血統による資質の差が非常に大きく、これら四大退魔師の家で行われる修行を常人がやろうとしても満足にできない為、各家の訓練が表に出ることはほぼない。

また、一部の天才は退魔師学校に入学しなくても独学で妖魔と戦えるだけの力を身につけている場合がある。

妖魔に襲われた一般人が命の危機に瀕した際に潜在霊力が解放され、それがきっかけとなり退魔師を目指したりスカウトされるケースも稀にある。

退魔師の一日

基本的に妖魔は夜に活動するので、退魔師の仕事も日没からになる場合が多い。フリーもしくは民間の退魔師の場合は、昼は学校に行ったり、あるいは別の仕事をしている者もいる。

昼に事務仕事、夜に討伐とハードワークをこなす退魔師もいる。

詰所に滞在している退魔師は夕方から各地のパトロールを行い、妖気を感知しながら妖魔を探し出して滅する。

もちろん、民間人や退魔連から妖魔発見の依頼が飛び込めば、即座に現地へ赴き討伐に向かう。

一方、本部に勤める退魔師は基本的に応援にすぐ駆け付けないといけないの

で、呼び出しにすぐ応じられるように本部内で待機しつつ、デスクワークをこなす日常を送っている。
妖魔による事件の調査だったり、妖魔の目撃情報をまとめたり、新人に戦闘技術を教えたりなど、妖魔討伐以外の仕事も数多い。
また当然ながらデスクワークの合間に各種の訓練、修行が行われている。退魔師本部には巫術、剣技を磨く修練所があり、退魔師同士で模擬戦を行い切磋琢磨している。

妖魔

妖魔の生態

妖魔…それは古来から存在し人間を襲う怪物の総称である。妖魔は総じて生きる為に霊力を摂取する必要がある。
霊力はほぼすべての動物が持っているが、人間は特に多くの霊力を持つ。よって、霊力を目的に妖魔は人間を好んで襲い、喰らう。
特に人間の女性は男性よりも霊力を多く持っているので、非常に襲われやすい。妖魔による犠牲者の八割以上は女性とされる。
襲われた女性は妖魔によって犯され、霊力を吸い尽くされてしまう。これは退魔師であろうと同じで、むしろ一般人より霊力が豊富な退魔師は妖魔にとって良い食糧である。もちろん、倒すことができればの話だが。
男も襲われるが肉体ごと食われてしまう場合が多い。また、男女がそろっている環境では男は基本的に無視される傾向にある。男は妖魔にとっては美味しくない為だ。個体差もあるが人間を殺すことに喜びを感じる妖魔も多い。そのような妖魔は食欲だけで人を襲わず、娯楽目的で大量の人間を殺すこともある為、非常に危険視される。
暗闇や夜を好み、逆に昼間はあまり出てこない。これは昼間だと彼らの力は著しく弱体化する為である。
ただ、昼だからといって消滅してしまうわけではない。日中でも問題なく行動できる妖魔もいるなど個体差も激しい。

妖魔の脅威

妖魔を滅するには霊力による力が必要だが、一般人は霊力を操ることができないので妖魔に太刀打ちできない。
重火器などで一時的にダメージを与えることは可能だが、すぐに再生してしまう。人類の最終兵器、核兵器を用いても妖魔を消滅させることはできない。
だが霊力による攻撃なら妖魔は再生することができず、消滅してしまう。霊力

で妖魔を攻撃し消滅させることを退魔師は俗に「滅(めっ)する」と言う。
警察や軍隊、あるいは一般人が自衛用に霊力を込めた武具を所持していることがあり、（弾丸、霊札など）これらを使えば一般人でも妖魔にそれなりのダメージは与えられる。
但し滅するとまではいかず、せいぜいダメージを与えて撤退させるのが関の山。勿論強力な妖魔には通用すらしない場合が殆ど。
これは霊力が込めてある武器であっても結局使うのは一般人の為、強いパワーを纏っての攻撃ができない為である。普通なら霊力は物質に込められても直ぐ霧散してしまうので、物質に込めるにはそれなりの専門技術が必要になる。

交番には退魔連から支給される対妖魔霊力弾が何発か保管されており、地方で妖魔が出現し退魔師の派遣が間に合わない場合、退魔師が来るまで警察が対応する場合もある。
自衛隊駐屯所にも同様の装備があるが、交番に比べて数が少ないことから自衛隊員が妖魔の討伐（といっても時間稼ぎにしかならない）に向かうことは殆どない。
よって、軍隊や警察が妖魔討伐に向かうことはなく、妖魔が出現した場合の駆除は退魔師に一任される。これは日本だけでなくどの国も同じである。

妖魔は暗闇や夜を好み、逆に昼間はあまり出てこない。これは昼間だと彼らの力は著しく弱体化する為。
ただ、昼だからといって消滅してしまうわけではない。日中でも問題なく行動できる妖魔もいるなど個体差も激しい。

獲物であり天敵

退魔師は妖魔にとっては天敵であり、ある程度の知恵ある妖魔は強い退魔師を恐れている。
但し退魔師、特に女退魔師の霊力は質、量ともに一般女性のそれとは比べ物にならないので、退魔師を返り討ちにできるような妖魔にとっては退魔師は最上級のごちそうになり得る。例えるなら、妖魔にとってはフランス料理フルコースと昨日の晩御飯の残りものくらいの差がある。
つまり駆け出しの未熟者の退魔師は、それなりに強い妖魔にとってはいいカモであり、霊力目当てによく狙われてしまう。但し、妖魔側も自分の力量より明らかに弱すぎる退魔師は獲物としても美味しくないので、そういう場合は逆に無視されることも。
低級の妖魔は人間を無差別に襲うが、その後にすぐ退魔連に発見され速や

かに駆除されてしまう場合が多い。つまり後のことを考えてないともいえる。
強い妖魔になればなるほど退魔師を警戒し、退魔連に認知されないように振る舞う傾向がある。
人間の霊力を食えば食う程妖魔は強くなる為、そのような妖魔は退魔連に発見されないまま強くなり続けるので退魔師にとっては非常に危険。
僻地にいる妖魔のところには人間を襲っても退魔師側が人手不足という理由で派遣されてこないことから、たいして強くもないのに長い間生き延びている場合もある。その様な妖魔は大体自信過剰でそんなに強くないことが多い。井の中の蛙である。
逆に言えば都会などのすぐ退魔師に認知されるようなところでひっそりと生き延びつつ、人間を襲い、襲ってきた退魔師を返り討ちにするような妖魔は大体強いうえに、退魔連もその存在を知らない場合も多い。

妖魔同士の争い

基本的に妖魔同士で争うことはない。これは妖魔が妖魔を襲っても、得るものは何もない為である。よって、弱い妖魔は強い妖魔に従うか、すぐ逃げてしまう。
しかし例外もあり、妖魔同士での戦闘を好む戦闘狂な妖魔もいる。このような妖魔は戦闘において相手を圧倒し、自分の力を誇示するのが目的なので、基本的に一対一での決闘めいた形式での戦いを好む。
妖魔が妖魔を殺すこと自体は可能である。中には人間の側につき、退魔師と共に妖魔を滅する妖魔もいるという。

妖魔の影響

妖魔は昔から人間に存在を認知されており、現代ではおおむね「クマの様な命を脅かす程の危険のある害獣」という認識である。
妖魔に対する人間側の対応は時代によって違うが、現代以降では退魔師が積極的に駆除しており、自分から妖魔のいそうなところに近づかなければ危険もあまりないので、国が軍隊を上げて妖魔をつぶそう…とはしない。これは通常兵器が有効でないことも理由である。大昔は国が総出で妖魔の大軍団と争ったりするということもあった。
また、一般人は妖魔と幽霊を一緒にしてしまうこともある。妖魔と幽霊を正確に区別している人は少なく、両方とも人間に危害を加える存在という認知をしていることが多い。
妖魔について研究している民間の学者や教授もおり、そういった人はヘタな退魔師よりも妖魔に詳しい。

妖魔との共存を考える人間も存在する。時には退魔師による妖魔の討伐に対し、クレームを入れる人々もいる。妖魔討伐がニュースに流れる度に、そういった人々からのクレームの電話が退魔連の本部や支部に何度もかかってくることも。

人間に変身したり、乗り移ったりして人間社会に溶け込む妖魔もいる。
その理由は殆どの場合、退魔師から姿をくらまし、人間を襲う為だが、稀に人間と共存する道を選んだ妖魔が人間に化け、人間として生活を送っていることも。

妖魔は退魔連によって捜索され、人類に害を催すと判断された場合退魔連から派遣された退魔師によって滅せられる。
中には退魔師を返り討ちにしたり、退魔連に存在を知られぬようにして長く生き延びているものも存在する。
また、稀に「人間に危害を加えることがない」と判断された妖魔は退魔連に認知されていても放置される。

妖魔の数は退魔師の何十倍も多い為、駆除が間に合っていないのが現実である。
都会など人口の多いところや、発電所、インターネット会社、水道、ガスなどの重要なインフラ、皇居や王室などの重要人物がいるところに出没した妖魔は優先して駆除される。
しかし、人の少ない田舎などでは妖魔による被害が後を絶たず、退魔師の人手不足なこともあり退魔連が認知していなかったり、認知していても見て見ぬふりをされている場合も多い。
その場合は地元の警察や消防団などが妖魔に対して抵抗を試みる場合もあるが、多くの場合は残念ながら無駄な努力に終わり、犠牲者は増え続ける。

懸賞金のつく妖魔

特に狡猾で強力であり、人類の脅威とみなされる妖魔には退魔連から特別に懸賞金がかけられる場合もある。
その額は安くて数百万を超え、高い場合だと一億を超える。
金額が高い＝強いというわけではないが、人類に対する脅威度で金額は決まる。よって懸賞金が高い妖魔は強い妖魔であることが大多数を占める。

ちなみに過去最高の懸賞金は平安時代に暴れまわっていた『白面金毛九尾の狐』の（現代の金額に換算して）100 億円である。

目安では懸賞金 10 億を超える妖魔は四大退魔師クラスの退魔師でないと太刀打ちできないとされる。

日本以外の国では

海外にも存在するが、日本の妖魔が一番数が多く能力も高い。
また海外では妖魔ではなく、モンスターやデビルなど違う呼び方をされる。

妖魔と人の間に生まれし存在、半妖

妖魔は基本的に霊力目的で人間を襲うが、中には繁殖目的で人間を襲うものもいる。
人間の女性をさらって犯し、子供を身ごもらせる。通常、生まれた子供は妖魔としての性質を濃く持っており、殆ど妖魔そのものである。
しかし退魔師のような豊富な霊力を持った人間が母親になると、人間としての性質を多く受け継いだ子供が生まれてくる場合がある。そのような個体は「半妖（はんよう）」と呼ばれ、人間からも妖魔からも忌み嫌われる。

半妖も危険と判断されると退魔連から標的にされる。特に強力な退魔師を母体とする半妖は恐ろしく強力な力を持って生まれてくる場合が多いので見つかり次第優先的に駆除される。
半妖は霊力と妖気を同時に持っており、妖魔、退魔師からそれぞれ存在を感知されてしまう為、潜伏し生き延びるのは難しい。
妖魔は基本的に妖魔同士で争わないが、半妖は妖魔からも標的にされる場合もある。妖魔に見つかった半妖は犯されるのではなく、殺されてしまうことが多い。
繁殖目的で人間を襲い身ごもらせる妖魔にとって、自分と同じ種族が生まれれば繁栄成功だが、半妖は半分人間の血が混ざっている失敗作みたいなもので、生まれ次第殺されてしまう場合が殆ど。
しかし繁殖目的とはいえ、どちらかと言えば人間の女を孕ませるということ自体が欲望になっていることも多く、生まれてくる子供に関しては妖魔にとってはどうでもいい場合がある。
人間の女性も異形のものを産み落としたということで半妖だろうが妖魔だろうが自分の子供であっても、退魔師に頼んで処分してもらうことが普通。
だが稀に自分の子供に愛情を注ぐケースがあり、その場合は半妖が母親になついていることもある。
極稀に恋愛感情で妖魔と人間が交わった結果生まれてくる半妖もいる。その

場合、なんとか退魔連、妖魔から逃れる為、親子そろって人里離れたところに棲んでいることが多い、
半妖は多くの場合人間に対して敵対心を持っているが、まれに穏和な性質の半妖が生まれる、もしくは育った環境でそうなるときもある。
そのような半妖の場合、退魔連から許可を得て正式に退魔師として活動している者もいる。但し他の退魔師からは煙たがられる可能性が高く、半妖は自分が半妖であることを隠していることが殆どである。

妖魔のランク分け

妖魔は退魔連からその危険度に応じてランク分けされている。
おおまかに「低級」「中級」「上級」の三つのランクに分けられる。
低級妖魔は殆ど人語を話せず、本能で群れるだけの動物のような存在である。妖気もそれほど強くない。
中級妖魔になると知的生命体と言っていいほどの存在になり、本能ではなく知略を持って行動するようになる。退魔師や退魔連の存在を認知している者もいる。
上級妖魔ともなれば個体としての強さは言わずもがな、組織を作ったりなどかなり社会的な行動もみせるようになる。いうまでもなく上級妖魔によって統率され組織化された妖魔の群れは大変危険。

また、上級妖魔の中でも特に強力な個体には以下のランクが付けられる。

『厄(やく)』

上級妖魔の中でも数多くの退魔師を葬り去り、退魔連に非常に危険と判断されている妖魔。懸賞金は安くとも 1000 万は下らない。このクラスの討伐依頼が出される場合、最低でも六段以上、通常は七段以上の退魔師でメンバーが構成される。

『災(さい)』

厄よりも更に強く危険な妖魔。その首にかけられる賞金も億を超える。各地で伝承として語り継がれ、放っておけば人間社会に甚大な被害をもたらす実力を持った妖魔。逆に土地によっては地元民に信仰されている場合もある。

『獄(ごく)』

非常に危険で国を挙げて討伐しなければならないとされる妖魔。日本では三

大妖魔とされる「朱天（しゅてん）」「金毛九尾（こんもうきゅうび）」「御嶽丸（おんたけまる）」がこのランクに該当する。
また、このランク並の実力を誇るが退魔連に認知されていない妖魔も存在する。
ランク「獄」の妖魔ともなると、退魔師最高位である四大退魔師の当主でも単独で討伐することは困難を極める。

魔窟（まくつ）

強い妖魔は、自らの妖気で結界を作り、その中に潜んでいる場合もある。
大抵の場合、このように結界内に潜んでいる妖魔は妖気が外に漏れないので非常に退魔師から探知されにくくなる。
しかし、己の力を誇示したがる妖魔は既存の建物や洞窟に妖気の結界を展開し、己の居城として作り直してしまう場合もある。
このような状態になった地域は「魔窟（まくつ）」と退魔師側に呼称される。
魔窟の周囲に棲んでいる人間には退魔連と政府より避難勧告が出され、退魔師による討伐隊が結成される。
もちろん魔窟を生み出すような妖魔は非常に強力な力を持っている場合が多い上に、数多くの妖魔を従えていることが殆どなので、討伐は困難を極める。
また、魔窟と化した建物は妖気の影響で物理法則を超えた空間になっていることもある。例えば上や下がさかさまになっていたり、建物の中に海や森があったりする。
このこともあり、魔窟内に侵入した退魔師が魔窟を生み出している妖魔の元にたどり着くことは難しい。
魔窟となった地域は結界を張っている妖魔を滅すればたいていの場合元に戻る。

用語

幽霊

死んだ人間から霊力だけが出てきた存在。この世に未練がある人間は死んだときに幽霊になりやすい。

通常死んだ人間の霊力は消失するが、未練がある人間が死ぬと体は滅んでも霊力だけは残り続ける。

普通の人間は幽霊と話したり、姿を見ることはできないが、霊感が強い人間は幽霊と会話できたりする場合もある。

霊力の塊みたいなものなので妖魔からしたらエサの筈だが、何故か妖魔は幽霊を襲おうとはしない。

退魔師は霊感が総じて高い為、幽霊と会話したり姿をはっきり見たりできる。

但し一見しただけでは妖魔なのか幽霊なのかは区別できない場合もある。

霊力

生物が持っている神秘的なエネルギーの総称。

人間は他の生物に比べて多く、また女性は男性に比べて霊力が多い傾向にある。退魔師に女性が多いのはこの為。

一般人には殆ど認知されておらず、コントロールもできないが退魔師はこの霊力を自在に操ることができる。

霊力を具現化して武具を生み出したり、身体に纏わせることで身体能力を強化したりできる。

人間同士では基本的に霊力を感知できない。妖魔は霊力を感知して、その持ち主の位置と強さをある程度把握することができる。

もちろん例外は存在し、霊力を感じとる能力を身に付けた退魔師は存在する。

退魔師の間では「霊力探知（れいりょくたんち）」略して霊探（れいたん）と呼ばれる能力。主に巫術を得意とするタイプの退魔師に多くいる。

また霊力には質と量の概念があり、強い退魔師ほど霊力は多く質も強い。妖魔はこのことを探知できる。

時間と共に回復していくが、妖魔に奪われたりすると霊力で具現化している武具が消失する。

妖気

妖魔が持っている神秘的なエネルギーの総称。

退魔師はこの妖気を感じ取り、妖魔の位置と強さをある程度把握することができる。

しかし妖魔は他者の妖気を感じ取ることは基本的にできない。

だが例外もあり、妖魔の中にも退魔師のように、自分以外の妖魔の妖気を感じ取り、その位置や強さを知ることのできる能力を持つ者もいる。

妖気も霊力と同じく質と量の概念があり、強力な妖魔ほど妖気の量も質も高い。

なので退魔師と妖魔が鉢合わせした場合、戦う前からおおよそ相手がどれくらい強いかを推測することができる。

但し中には強い妖気を持ちながら気配を消すのが上手い妖魔もいる為、実際に戦うまで相手の強さが分からない場合も多い。

強い妖魔ほど妖気を隠すのが上手い傾向にある。

妖気も時間と共に回復する。また妖魔は霊力を奪って妖気にすることができる。だが妖気にできるのは「退魔師が敵意を持って発現させていない霊力」に限られる。

斬妖刀や巫術の攻撃などは霊力の塊だが、これらは退魔師によって「妖魔を滅する」という意志が込められている為、妖魔でもおいそれとは吸収できずまともに受ければ大ダメージを受けてしまう。

巫術

退魔師が霊力を操って行う超常現象を指す。

火や雷を巻き起こしたり気配を消したり自身の能力を上げたりと術者毎に様々なことが可能。

但し、攻撃系の巫術は妖魔相手には有効だが、人間などほかの生物にはあまり効果が無い。

巫術には大きく分けて体系化されているものと各自のオリジナル巫術が存在する。

体系化されているものは退魔連が使い方、習得法をある程度マニュアル化し、新人退魔師はそれを学ぶことによって巫術を習得できるようになっている。

その場合、巫術の名前は「〇〇ノ〇〇」とカタカナの ノ がついている場合が多い。

逆にこのネーミングの法則に従っていない巫術は、その術者のオリジナル巫術である可能性が高い。

巫術は同じ巫術でも術者の術力によって大きく効果が変わる。熟練した退魔師は基礎的な巫術でも十分に妖魔を滅することが可能。

そして大抵の場合は、そのような強力な術力を持った退魔師はオリジナル巫術を持っている。
発動する際に、特別な念を込めながら呪文を口に出して詠唱し、霊力を高める必要がある。
この詠唱をせずとも巫術は発動できるが、その場合霊力を十分に高めることができないので、威力と精度が大幅に落ちる。
しかし、巫術を極めた一部の退魔師は、詠唱をしなくても威力を落とさずに巫術を発動することができる。
この技術は「即時発動（そくじはつどう）」と呼ばれ、特に巫術に精通している者からは「即発（そくはつ）」と略されて呼称される。
即発ができるというだけで、かなりレベルの高い巫術使いということになるので、巫術で戦う退魔師の間では一目置かれる存在となる。
逆に、剣技を主に戦う退魔師からはその技術の凄さが理解されない場合が多い。
だが、巫術が得意な退魔師でも最も得意とする巫術のみを即発できるのが関の山である。詠唱をせずに、尚且つ威力と精度を落とさずに巫術を発動するのは並大抵の努力ではできないからだ。
かつては己の覚えている巫術全てを詠唱せずに発動できる退魔師もいたとされるが、お伽話の類だとしてあくまで噂程度に留まっている。

斬妖刀（ざんようとう）

退魔師が霊力を具現化させた刀の総称。
この刀で攻撃し、妖魔に致命傷を与えることで妖魔を滅することができる。
一般人が使用しても威力はでないが、弱った妖魔の止めを刺すくらいなら可能なこともある。
退魔師により形状が違い、多くの場合は刀だが槍や斧、ナイフや手裏剣などの場合もある。
形状が刀ではない斬妖刀でも、なんらかの刃物という点は共通している。
特殊能力を持つ場合もあり、例えば乙和塚家当主、乙和塚螢の斬妖刀は相手から妖気を吸い取る力がある
霊力を具現化した武器なので持ち主の霊力がある程度ないと形を保てず消失してしまう。
装霊具より具現化に必要な霊力は多く、霊力が失われると斬妖刀→装霊具の順に消失する。
霊力を具現化したものなので物理的なダメージを与えることも可能。縄を斬ったりコンクリートを破壊したりできる。

しかし退魔師同士の戦いになると、相手の霊力のバリアで防がれてしまい、当たっても切り傷にならず霊力を削るだけになる。
もちろん相手の霊力を削りきれば普通に物理的なダメージを与えられる。
厳しい修行をしてようやく具現化可能になるので、普通は退魔師が生成できる斬妖刀は一人につき一種類である。しかし、たまに例外で何種類もの斬妖刀を生成できる退魔師もいる
斬妖刀に名前をつけている退魔師もいる。バイクや車が好きな人が愛車に名前をつけるのと同じである。
また、名前をつけて大事にすることにより威力が上がるケースもある。
霊力で生成した斬妖刀に霊力を込めることは難しい。攻撃する一瞬ならまだしも、霊力を注ぎ続けて恒久的に切れ味を上げるのは至難の技。よほどの天才か巫術に長けた者しか実現できない。
斬妖刀を具現化して保つだけでも霊力の微妙なコントロールが必要なので、その状態で更に霊力を上乗せするとなると一輪車に乗って綱渡りしながら戦っているようなものである。

斬妖刀（ざんようとう）　心打（しんうち）

持ち主の死亡後も具現化したままの斬妖刀のこと。通常よりも高い威力がある。
普通は退魔師が死亡すると具現化した斬妖刀は消えてしまうが、持ち主の魂が宿り具現化したまま残る場合がある。稀なケースなので退魔師の間では「心打（しんうち）」と呼ばれ尊重される。
持ち主が強力な力を持っており、かつ死亡時に特定の人物を強く想いながら死ぬと発生しやすい。
魂が宿っているので意思がある。ものによっては会話も可能。
退魔師が持つ斬妖刀は基本的に一本だが、どこかで入手した心打も装備し二刀流で戦う退魔師もいる。
心打は非常に希な存在で、退魔師の間では国宝のように扱われる。
代々伝わる先祖の心打を崇める一族もおり、そのような場合は一族の長が使用しているケースが多い。
妖魔側で心打の存在を認知しているものは少なく、やたらと強い霊力を感じる刀を持つ退魔師がたまにいる程度の認識。妖魔にとっては要注意対象である。

霊刀（れいとう）

霊力が込められた刀の総称。
斬妖刀とは違い、霊力から生成されたものではなく、実体のある金属から作ら

れる。よって消えたりすることはない。
霊力のある刀鍛冶が己の霊力や霊力を含む特殊な金属、魂魄などから作成する刀で、斬妖刀には劣るものの妖魔にダメージを与え、滅することができる。
殆どの退魔師は自身の力で斬妖刀を生み出せる為、退魔師にとっては必要のないもの。
しかしいざという時のサブウェポンとして霊刀を携帯する退魔師もいる。また霊力を持たない一般人が護身用に持っていたりすることも。
その形状も刀だけにとどまらず、手裏剣型やクナイ型など、携帯に便利な形状のものもある。
霊刀の製造技術は長い時の中で失われ、現在では霊刀を作成できる刀鍛冶はごく僅かである。また現存する数も少ない。
妖魔の伝承が色濃く残っている地域では、いまだに魔除け代わりとして神社などに祀ってあったりする。古くから続く家柄の民間人が所有しているケースもある。
古来は多くの刀鍛冶が霊刀を作っていたらしく、もっとも有名な霊刀鍛冶師として「梶辻（なぎつじ）　清並（きよなみ）」がいた。
彼の名である「梶辻」の銘が刻まれた霊刀は秘めた霊力が一段と強く、中には七～八段クラスの退魔師が生み出す斬妖刀に匹敵する威力のものもある。
退魔連も多くの霊刀を保有、管理しており、必要に応じて退魔連に所属している退魔師に貸し与えていたりすることもある。
遥か昔、まだ斬妖刀を生み出す技術が無かった時代の退魔師はこの霊刀で妖魔を滅していた。

命鈴（いのちすず）

退魔師が持っている救難信号を発する鈴。鈴といっても音は鳴らず、鈴の形状をしているのでそう呼ばれる。
持ち主の霊力が激しく減少…つまり妖魔に凌辱されたとき、微弱な妖気を発する。
この妖気は心臓の鼓動のように断片的に放たれる為、退魔師が近くにいればすぐにそれとわかる特殊なものになっている。
但し救難信号が届く距離は約１㎞とそこまで広くはない為、よほど運良く近くに退魔師がいない場合を除き、信号が出ていても救出されることはない。

また、妖魔の中には命鈴の存在を知っている者もおり、その場合は真っ先に破壊されてしまう
そうなってしまえばもう救出の望みはほぼなく、妖魔に嬲られ続ける運命となる。

基本的に退魔師はみなこの鈴を携帯しているが、自信家な退魔師になると持たない者もいる。
人間に例えるなら自分が事故なんか起こすはずはないとシートベルトを締めずに運転しているようなものであり、好ましくない状況である。
ある程度実力がつき、天狗状態になってしまった中級退魔師は命鈴を携帯し忘れることが多くなり、退魔連は厳重注意を呼び掛けている。

白札（しろふだ）

退魔師が身分証明書代わりに用いる、その名の通り白い色のカード。
大きさはクレジットカードや運転免許証と同じくらいで、所持者の名前、所属している部署、段位、ID ナンバー、その家の家紋が刻まれている。
昔は本当にお札のような見た目だったが、現代技術の発展に伴い、電子チップを埋め込んだ ID カードのような代物になった。
近くにある白札同士で霊力を用いた交信が可能で、半径 1 ㎞以内に存在する別の白札を通して持ち主と会話ができる。しかし、お互いの白札同士の判別はできず、近くにある通話モードがオンになっている白札同士が全て繋がってしまう。
なので普段使いの会話デバイスとしては不便ではあるが、霊力を使用しての交信なので、魔窟内などスマホが使えない場所でも繋がる（可能性がある）というメリットもある。

魂魄（こんぱく）

妖魔を倒すと落としていく、妖気と霊力の結晶体。主に退魔師用の道具を作ったり、装飾品の作成に使用される。よって、退魔連は退魔師から魂魄を買い取っている。強力な妖魔程、倒せばより多くの魂魄を得られることから、金目当てで強力な妖魔に挑み返り討ちにあってしまう退魔師も少なくない。
また一般人も一部はその価値と存在を知っており、これまた一攫千金を狙って一般人が妖魔を狩ろうとして帰らぬ人になることもある。
魂魄を利用した商品を制作している民間企業も存在し、そのような企業は退魔連経由で退魔師から高値で魂魄を買い取っている。
主な商品としては美容関連、栄養ドリンク、厄除けのお守り等がある。

封霊錠（ふうれいじょう）

妖魔が用いる、霊力を封じる力を持った失鉄（しってつ）と呼ばれる金属で作られる手錠や鎖の総称。これに触れている間、霊力を操ることができなくなってしまう。

つまりこれを嵌められてしまうと、退魔師としての力を発揮できなくなる。

主に知恵ある妖魔が対退魔師用に使用する切り札的なもので、退魔師からは恐れられている。

封霊錠で封じられる霊力は純度や大きさに比例し、純度が高かったり大きかったりするとより多くの霊力を封じられる。裏を返せば純度が低く小さな封霊錠では、実力のある退魔師の霊力を封じきる事はできないとも言える。

しかし、完全に封じるとまではいかなくも、それなりに霊力を抑えることは可能なので、強い退魔師にとっても危険な代物であることには変わりがない。

また、妖魔によっては失鉄を武器などにも利用していることもあり、これらの武器に触ってしまうとその間霊力が封じられてしまう。

とはいえ、物体的にはただの鎖なので、直接退魔師に接近しなければならないリスクは有り、特に妖魔にとって相手が格上の退魔師の場合、迂闊に接近すればそれは自分の死を意味する為、そのような場合はおいそれと嵌めることも難しい。

戦霊値（せんれいち）

退魔師としてのおおまかな霊力の高さと、それに伴う強さを数値化したもの。

妖魔側の数値は「戦妖値（せんようち）」と呼称される。何の才能もない一般人でおおよそ5くらい。これらの数値を計るのは退魔連であり、退魔師は段位の昇段試験の際などに戦霊値を測定する。

退魔師および妖魔をカメラで映すと、戦霊値を図ってくれるアプリがあり、それを使用している退魔師がいる。但し多くの退魔師が持っているのは簡易的なものなので、一万以下の数値までしか測定できない。それ以上の数値を計測しようとするとエラー表示になる。

新型の高級アプリなら一万以上の数値を測定できるが、殆どの退魔師にとっては一万以上の戦妖値を持つ妖魔は戦っても勝ち目が薄い為、このアプリは八段以上の上位の退魔師にしか配布されない。

昔はもっと大掛かりな測定器を使ったり、機械がない時代は霊力を感知できる得意な能力を持った退魔師が「鑑定係」としておおざっぱに個人の戦霊値を測定、数値化していた。

また優れた感知能力を持った退魔師だけでなく、優れた感知能力を持った妖魔も出会った相手の戦霊値をおおよそ数値で捉えることができる。

戦霊値は基本的に一定だが、本気を出す、なんらかの技を使うなどすると数値が上昇する。
但しこれは瞬間最大風速を上げているだけで長続きしない。
また強力な巫術などを使用して霊力が大きく減ってしまっても、戦霊値は激減する。強力な退魔師であっても霊力が尽き、装霊解除してしまうと戦霊値が一般人のそれとあまり変わらなくなる。
退魔師が本気を出すとだいたい、1.5 倍程度まで数値が上昇する。
妖魔だと 1.1 ～ 1.2 倍程度まで上昇する。特殊な巫術、妖術を使うとそれ以上の倍率になる。
妖魔に比べて退魔師は上昇率が大きい。これは感情に比例する。特に大切な誰かを守ろうとする際の退魔師は最大で 3 倍程まで上がる。
女性の方が感情の振れ幅が大きいので、戦霊値の振れ幅もまた大きい。退魔師は女性の方が強くなりやすいのもこれに起因する。

相手との自分の値が 1.5 倍ほど開いていると勝ち目がほぼなくなり、1.8 倍くらい開いていればあっという間に瞬殺される。
1.2 倍程度の開きまでなら大きく不利ではあるものの、戦い方次第で勝てなくもない差となる。
相手を攻撃してダメージを与えるには少なくとも相手の 1/8 以上の数値が必要となる。但し上記のように戦霊値が 1.8 倍以上離れているとほぼ瞬殺される為、「一応ダメージは入るがまともに戦えばほぼ負ける」という戦況になる。

よって、基本的には戦霊（妖）値が高い側が戦いに勝利するが、もちろん能力の相性などによる例外もある。
また、達人の退魔師や強力で狡猾な妖魔は自分の強さを普段は抑えている傾向にある。このような場合は数値を測定しても実際の強さとはかけ離れた数値しか測定できず、侮った側が敗北してしまうことも少なくない。

大まかな戦霊値及び戦妖値の目安としては、以下の表のようになる。

25000	九段の退魔師の平均値
15000	八段の退魔師の平均値
10000	上級妖魔「厄」の平均値
8000	七段の退魔師の平均値
7000	上級妖魔（ランク付けなし）の平均値
5000	六段の退魔師の平均値
4000	中級妖魔の平均値
2000	五段の退魔師の平均値
1000	四段の退魔師の平均値
500	三段の退魔師の平均値
300	二段の退魔師の平均値
200	低級妖魔の平均値
100	一段の退魔師の平均値
50	初段の退魔師の平均値
5 〜 10	一般人

但しこれはおおよその目安である。PC は常に例外なので、この表通りの数値を持っているとは限らない。登場するエネミーに関しても同様。

また、本 TRPG においては戦霊値の設定はあくまでフレーバーにとどまり、ゲーム的な処理は一切行わないものとする。

主な組織

退魔連（たいまれん）

退魔師連合の略で、たいまれんと読む。

全国的に展開しており、殆どの退魔師はここに所属する。対妖魔における軍隊、警察のような組織として位置づけられる。

大きく分けて北海道、東北、関東、中部、近畿、中国、四国、九州、沖縄の 9 つの支部に分かれており、それぞれの支部を支部長がまとめ上げている。

郷灯市（ごうとうし）にはこれらとは別に「本部」と呼ばれる組織があり、この本部が全ての退魔師を統治するトップである。

退魔師ではない一般人からも認識されており、妖魔が出現した場合は警察を経由して退魔連に連絡が入る。

もちろん妖魔討伐だけでなく、妖魔によって行われた犯罪の調査及び解決、妖魔による普通の病院では治せないケガや病気、呪いといった類のものの治療行為なども行っている。

八坂組（やさかぐみ）

八坂御前（やさかごぜん）という半妖が率いる組織。構成員の殆どが人間、妖魔双方の世界から居場所を追われた半妖である。

妖魔とはまた違った方面で裏社会で暗躍しており、妖魔の素材を使った非合法の麻薬や兵器などを売りさばいている。

また退魔師を始めとする霊力の高い人間を攫い、強い霊力を欲する妖魔に売りさばいたり等の行為も行っている。

退魔師、妖魔の双方と敵対しており、退魔連とは絶えず抗争が続いている。

しかし、お互いの利益が一致した時は一時的に退魔師と共闘することもある。

彼らにとって自分のシマを荒らす妖魔は極めて邪魔な為、そのような輩が出現した場合は時に一般人を装って退魔連に討伐依頼を出すことすらある。

株式会社「イザヨイ製薬」

表向きは医薬品会社だが、その実態は妖魔の研究を行っている非合法の秘密結社。

社長は「椚　充（くぬぎ　みつる）」という男で、人工的に妖魔を作り出す研究をしているマッドサイエンティスト。

イザヨイ製薬の目的は資本の拡大と人の世を裏からコントロールすることであ

り、その為に人工妖魔を作り出し、様々な悪事を行っている。
妖魔から取れる生体組織を研究し、それを人に注入することで人工的に妖魔の力を持ち、人の知性をも手に入れた生物兵器が人工妖魔である。
人工妖魔は当然ながら人の霊力を欲するようになる為、退魔連からは討伐対象となる。
他にも妖魔から生成したドラッグや強力な媚薬、果てには健康食品まで製造し、それらを裏ルートで流すことにより莫大な資金を得ている。
もちろんその資金は充の研究費用として扱われ、更に強力な人工妖魔を生み出す負の循環が繰り返されている。
充はボディガード兼愛人として、元退魔連の退魔師「恵智宮（えちみや）　純香（すみか）」を雇っており、彼女率いる部隊に妖魔を捕獲させて研究を行っている。
人工妖魔の犠牲になってしまった市民は数多いが、その殆どが通常の妖魔の仕業とされ、イザヨイ製薬の悪事が退魔連に知られてしまうことは稀。
また、妖魔の成分から作り出された数々のドラッグも、普通のものとは効果が段違いに高く、中毒者が多数になってしまうことも警察の悩みの種となっている。

株式会社「キィマリク」

退魔師連合に登録されていない民間の退魔師を派遣する退魔師派遣会社。
表向きは只の派遣会社だが、裏では家出少女や借金のカタに売られた少女を無理矢理退魔師にして妖魔討伐で貰えるお金を集めている人身売買を行っている。
そのやり口とは攫ってきた少女に感度が高まる薬を飲ませ、無理矢理何か月も絶頂させて霊力を底上げし、オモチャと言われても仕方がない程度の粗末な霊刀を与えて妖魔との戦いに赴かせる…といった非情なやり口。
このやり方で退魔師となった少女は正規の手段で退魔師となった者より遥かに弱く、ろくな戦闘手段をもたないまま妖魔との戦いに駆り出される。
勿論脱走者は処刑されてしまい、妖魔との戦いになっても生き延びて無事に帰ってこられるものは少ない。
だが一部の才ある者は妖魔を倒すことに成功し、力をつけて強くなっていき、討伐時に退魔連や依頼主から得られるお金を会社に捧げる。
この会社に所属している退魔師は「開発」時に飲まされる薬の中毒となってしまい、ある程度強くなって脱走できる実力を身につけても薬が無いと禁断症状を起こす為、実質脱走が不可能となっている。
イザヨイ製薬や八坂組とも裏で取引を行っており、攫ってきた少女を買い取ったり媚薬を輸入したりしている。

退魔師が集う街、郷灯市（ごうとうし）

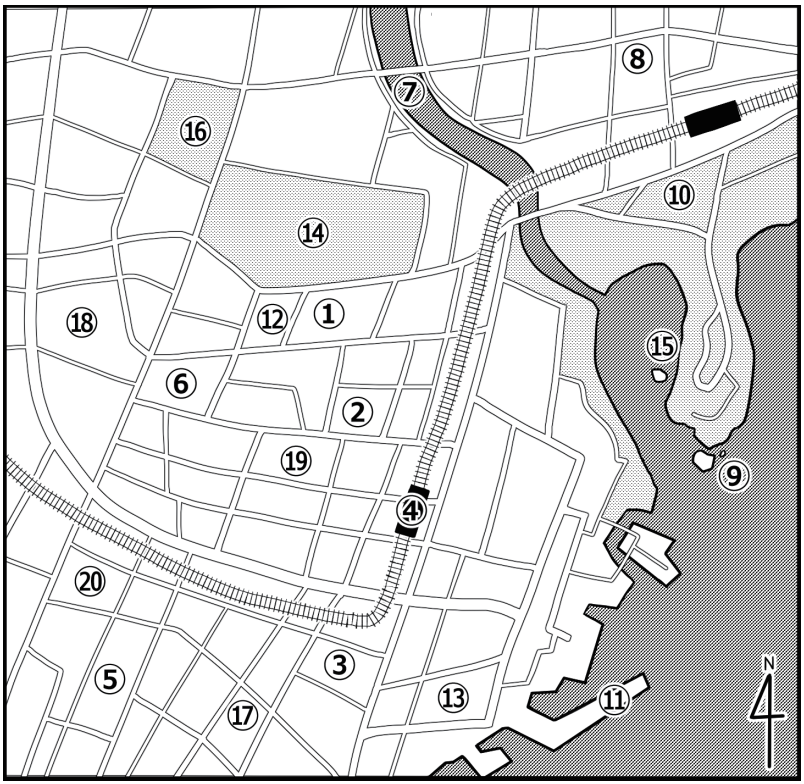
ここではサンプルステージを一つ紹介する。
そのままシナリオの舞台としても良いし、自分でオリジナルの都市を作る場合などに参考にしてもいい。
もちろん、必要な箇所だけ変更を加えて使っても構わない。

歴史

郷灯市は古くから退魔師が集まる街として有名で、その理由はこの地域一帯に走る無数の龍脈にある。
退魔師の間で龍脈とは、霊力を豊富に噴出する土地のことで、ここ郷灯市は退魔師にとって自分の力を発揮しやすい場所なのだ。
退魔連が発足された当初から、その本拠地となる退魔連本部がこの地に設置されたのも、それが理由だからである。
記録によれば、江戸時代に退魔師の本部がおかれ、その頃から全国の有名な退魔師が集まっていたという。

地理

海に面した平地に中心となる都市部があり、その裏手には山々が連なる高低差のある土地である。
それゆえ、レジャー施設も盛んで観光客も多い。
日本の首都、東京からは電車で 1 時間程度の距離にあり、交通網は発達している。
山間部には温泉街もあり、モモ、ブドウ、ミカンなどの栽培が盛ん。都市部から離れた平地では稲作の他に、キャベツ、キュウリ、ハクサイなどが多く栽培されている。
街の中央には一級河川の「張浪川（はりなみがわ）」が流れ、市内を左右に分断している。



1. 退魔師連合本部

郷灯市に退魔連の総本山、退魔師連合本部……通称「本部」がある。

本部がある住所が、郷灯市伊達区四丁目にあることから、退魔師の間では退魔連本部のことを「四丁目」と呼ぶ者も。特に老齢の退魔師にそう呼ぶ者が多い。

本部長の里田栄治の指揮の下、日夜数多くの退魔師が妖魔と戦いの日々を送っている。

退魔師達が切磋琢磨する訓練施設や、段位の更新を受ける為の事務施設などもある。

2. 郷灯第一詰所

街の中心部、駅の近くにある退魔師の詰所。
郷灯市は退魔師の詰所が 2 つあり、人口に対する退魔師の割合が全国的に見てもかなり高い。
第一詰所と第二詰所の退魔師たちは常に張り合っており、年に一度の地区対抗模擬試合は毎年ヒートアップし、それを見物するのを楽しみにしている市民も多い。

3. 郷灯第二詰所

郷灯市の外れにある、退魔連本部管轄の詰所。所長は江良下（えらした） 逢（あい）。
小規模な人数が多い詰所にしては大所帯で、所属している退魔師は二十人を超える。
ここに所属している退魔師の強さは全国的に見てもハイレベルで、かつ低位の段位の退魔師ですらとてつもない力を持っていたりすることから「最も段位が機能していない詰所」ともいわれる。
しかし、その実態は各地で問題を起こした一癖も二癖もある厄介者が数多く集められた、いわゆる左遷先である。

4. 郷灯駅

駅前には大型のショッピングモールがあり、その他にも映画館やゲームセンター、プール等といったレジャー施設が複合したアミューズメントパークがある。
昼は若者たちで賑わう一方で、夜になると裏通りの飲み屋街が活気に溢れ、仕事帰りのサラリーマン達で賑わう。

5. 色街通り

いかがわしい店が並ぶいわゆる風俗街で、市内でも一、二を争うほど治安の悪い地区。
夜は多くの客で賑わうが、人に化けた妖魔が事件を起こすことも度々あり、退魔師や警察が常に目を光らせている。

6. 郷灯タワー

市内の中央にそびえ立つ、高さ 155 メートルのタワー。
郷灯市のシンボルとして親しまれており、夜間はライトアップされ見る者を魅了する。

展望台には小さいながらも小洒落たレストランがあり、デートスポットとして人気。

7. 張名大橋（はりなおおはし）

郷灯市を東西に隔てる河川、張浪川にかけられた大型の橋。
車だけでなく電車も行き来しており、市内の動脈的な存在である。
橋桁の下は不良グループやホームレスが常在しており、彼らを狙った妖魔も時たま出没する。

8. 郷灯温泉街

市街から少し離れたところの山間部にある温泉街。
かつては非常に多くの観光客で賑わっていたのだが、バブル経済の終焉と共に多くのホテルや旅館が廃業し、現在は無数の廃墟が立ち並んでいる。
営業を続けている旅館はそれなりにあり、静かに旅行をしたい人にとっては有名な温泉街より人気である。
しかし、数多く残る廃墟には妖魔が出たという噂話も。

9. 鬼鳴 岬（おになり みさき）

波間に切り立った崖が並ぶ風光明媚な観光スポット。
恋人同士の縁結びの場として有名で、夏場は多くの若者で賑わう。
しかし、夜になると雰囲気は一変し、心霊スポットとしての側面が顔をのぞかせる。幽霊だけでなく、ネット上の噂では妖魔の目撃情報も多々あるという。

10. 万寿霊園（まんじゅれいえん）

広大な敷地を持つ市内でも最大級の墓地。
外国人の墓も数多くあり、多種多様な墓石が並んでいる。
当然ながら夜間に訪れる者はいない。

11. 郷灯港

湾内に面した郷灯市最大の港。
港内には捕れたての海の幸をふんだんに使った料理店が並び、多くの観光客で賑わっている。
しかし、港の外れに立ち並ぶ倉庫街は閑散としており、非合法の品を扱う密売人がたむろしていると噂される。
キィマリクによって密入国してきた人たちが連れ去られ、退魔師にさせられて

いるという話もある。

12. 妖魔博物館

数多くの妖魔についての書物が保管されている博物館兼図書館。
その膨大な資料の数は、国内でも有数と言われ、妖魔の情報を求めてやってくる退魔師や警察は数多い。
四大退魔師の一つ、乙和塚家の援助を受けており、妖魔に関する最新情報がいち早く集まる場となっている。

13. 郷灯製作所

市内有数の規模を誇る企業。主に食料品や医薬品等を製造している。
実は裏でイザヨイ製薬からの資金援助を受けているという黒い噂もあり、製品の中には妖魔の生体から採取した材料を用いているものもあるとされるが、定かではない。

14. 郷灯自然公園

緑豊かな市営公園。市民の憩いの場になっており、多くの人々で賑わう。
退魔連からの要請で派遣された退魔師達が、妖魔の注意喚起キャンペーン等のイベントを行っていたりすることもある。

15. 鬼鳴洞穴

鬼鳴岬に点在する天然の洞窟群。その深さは大小まちまちだが、中には数百メートル以上の深さを持つ洞穴もあるとされる。
海水が入り込むものもあり、基本的に人々は寄り付かない。海に潜む妖魔たちの根城になっているという根も葉もない噂もある。

16. 関東退魔師学校

退魔連本部に最も近い退魔師学校。
それゆえ、学生、教師のレベルは共に国内でも最上級。
もちろん、その過酷な訓練は半端ではなく、最後までついていけず脱落する学生も数多い。
校内には様々な施設があり、カリキュラム自体は厳しいが教育機関としては非常に充実している。

17. 郷灯高校

公立の男女共学の高等学校。偏差値がそれなりでも入学できる。

歴史は古いがリニューアルしたおかげで校舎は新しく、校内規則も緩い為入学を希望する学生は多い。

部活動が盛んで、特に海が近いせいかマリンスポーツ関連の部は全国大会で優秀な成果を残している。

18. 郷灯大学

多数の学部を有する大学。キャンパス内では多くの学生が青春を謳歌している。しかし、夜な夜なキャンパス内で不穏な影を見かけたというホラーな話もある。妖魔が関わっているとされるが真偽は不明。

19. 郷灯退魔病院

医療免許を持った退魔師を抱える国内有数の退魔病院。

普通の病院では対処できない妖魔による怪我や病気、果ては呪いなどを治療している。

時折、退魔医術の技術交流として、治療の巫術を得意とする四大退魔師、狩谷家の退魔師を呼ぶこともある。

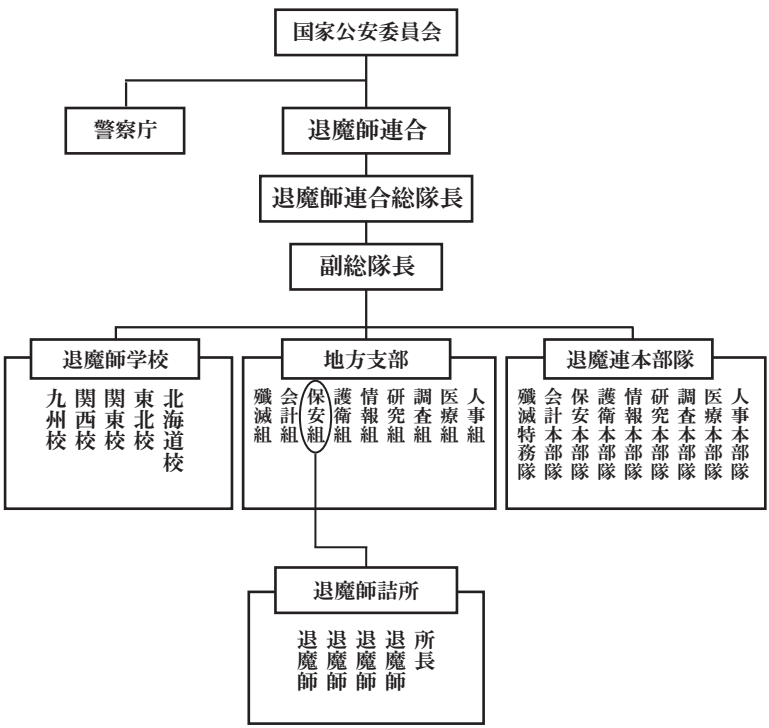
20. 郷灯警察署

郷灯市の警察署。退魔連本部と最も密接に関わりのある警察署であり、退魔師との連携で日夜妖魔関連の事件を追っている。

方向性の違いで退魔連と対立することはあるものの、根底にある市民を守りたいという想いはお互いに同じなので、少なくとも市内における警官と退魔師の結束は固い。

退魔連組織図

退魔連の組織は、おおむね以下のようになる。



国家公安委員会

退魔連は日本政府の国家公安委員会が管理する組織である。

国家公安委員会は警察庁の管理も行っているので、退魔連と警察庁は並列した別組織ではあるが、繋がりは深い。

退魔師連合総隊長

退魔連における最高位の役職、それが退魔師連合総隊長である。警察における警視総監にあたる。

組織上の正式名称は前述の通りだが、退魔師達からは「総隊長」と略されて呼称される場合が多い。

現在は四大退魔師の一つ、闇無家の先々代当主である闇無冨永（くらなしとみ）が務める。

副総隊長

総隊長の補佐を行う退魔連の No.2 の役職。

退魔師達からは「副長」と呼ばれる。

現在の副総隊長は四大退魔師である乙和塚家の先代当主、乙和塚夕美音（おとわづかゆみね）。

地方支部

退魔連は各地方毎に支部を置いている。大きく分けて北海道、東北、関東、中部、近畿、中国、四国、九州、沖縄の 9 つの支部が存在する。

各支部は「組」と呼ばれる集団に分かれており、その中でも保安組と呼ばれる組は、各地域に置かれる詰所へと配備され、日夜妖魔と戦っている。

殲滅組と呼ばれる妖魔との戦闘に特化した戦闘集団も存在する。詰所に配備された退魔師だけではどうにもならない事態に陥った際は、この殲滅組から現場へと応援が派遣される。

退魔師詰所

地方支部の保安組に属する退魔師は、詰所と呼ばれる建物に配備され、日々パトロールなどを行っている。

警察で言うところの「派出所」「交番」のようなものであり、退魔師の職務の中では最も地域住民と距離が近いといえる。

基本的に詰所には一人から五人程度の退魔師がおり、それらを指揮する所長が一人配備されている。

退魔連本部隊

郷灯市内にある全国の退魔師を指揮する部隊。通称「本部」

ここで働いていること自体が退魔師の中でも優秀なエリートということを意味するが、中でも「殲滅特務隊（せんめつとくむたい）」通称「特務（とくむ）」に所属している退魔師は全員が八段以上の選りすぐりの精鋭である。

本部隊も支部と同じく業務内容によっていくつかの集団に分かれているが、支部とは違い「〇〇組」ではなく「〇〇本部隊」と呼称される。

つまり退魔師が自己紹介などで「〇〇隊所属です」と言った場合は、その退魔師は支部ではなく本部隊に所属しているエリートであることを示している。

パーソナリティーズ

ここでは、「斬妖ノ巫女」の世界に登場するNPC（ノンプレイヤーキャラクター）の面々を紹介する。

主にこれらNPCを扱うのはGMになるだろう。

シナリオで必要なNPCを自分で作成するのが難しい時は、ぜひ利用してほしい。

NPCの運用

NPCを上手く運用するコツは、そのキャラクターに物語上でのどういった役割を持たせるか？を決めておくことである。

なので、本データにはNPCの名前、性別、年齢などの他に、主なシナリオ上で考えられる役割も記載した。

初心者GMはこれを参考にして、うまくシナリオでNPCを使ってPC達を引き立ててほしい。

NPCのデータ

この一覧に掲載されているNPCは、年齢や職業などフレーバー的な要素のみ記載されており、戦闘面のデータに関しては設定していない。

これらのデータはGMがシナリオ上で必要になった時のみ設定すればよい。

また、その際はPC達のレベルに応じて設定して構わない。例え世界観的に強力なNPCだったとしても、PC達が初期レベルならそれに合わせた戦闘データにして構わない。

要はPC達が活躍できればいいのだ。

尚、プロフィールの職業欄の（）内は、退魔師のキャラクターなら段位を、妖魔のキャラクターならランクを表している。

NPC は引き立て役

シナリオ上で最も活躍するのは NPC ではなく、PC である。

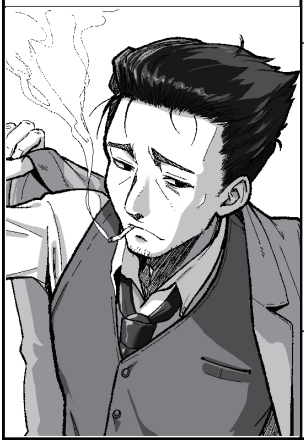
自分で作ったオリジナル NPC でも、以下に紹介する公式 NPC でもそれは変わらない。

シナリオにもよるが、PC 達が倒せなかった強敵を後からやってきた NPC が一瞬で討伐してしまう…というような展開は避けよう。

NPC はあくまで PC 達の引き立て役である。このことを念頭に入れて運用しよう。

里田（さとだ）　栄治（えいじ）

退魔連本部部長



職業／退魔連本部長　性別／男　年齢／ 51　血液型／ O 型
好きなもの／ブラックコーヒー　嫌いなもの／休日出勤
趣味／競馬、パチンコ

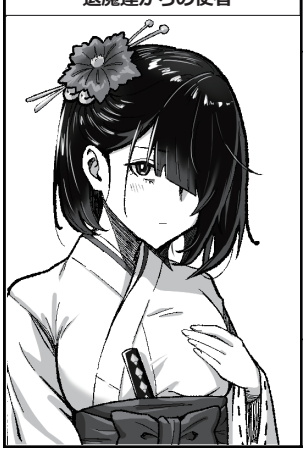
「はぁ～…めんどくせぇ事になってきやがったなァ…。ま、あんたがいるなら心配は無用か…」

退魔連本部部長を務める男。数少ない男性の退魔師であり、現役時代は凄腕の退魔師であった。
とある妖魔との戦闘で負傷し現在は一線を退いており、現場に指示を飛ばす毎日を送っている。
めんどくさがり屋で、一見昼行燈なダメ男に見えるがその実務能力も戦闘力以上に優秀で、彼の指示によって被害を防げたケースも多い。常に有名ブランドのスーツを着ており、褒められると自慢話を語りだすお茶目な面も。
ギャンブル好きだがツキが全くなく、よく給料をすっからかんにして奥さんに大目玉を食らっている。

PC 達に指示を出す指示役としてオープニングシーン等で登場させると良い。事件解決後の後始末なども彼に一任させてしまっていいだろう。

剣ヶ峰（けんがみね）　益恵（ますえ）

退魔連からの使者



職業／退魔師（三段）性別／女　年齢／ 21　血液型／ AB 型
好きなもの／ほうじ茶、日本酒　嫌いなもの／汚れ、ゴミの散乱
趣味／掃除

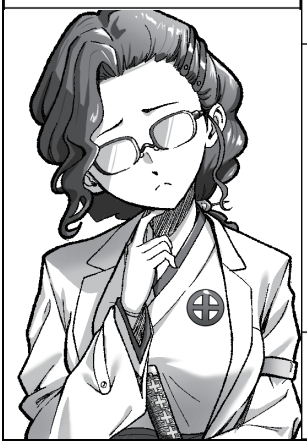
「今回あなた方への依頼を退魔連より承っております。以後お見知りおきを」

退魔連調査本部隊所属の少女。段位は三段。主な任務は退魔連本部から現場の退魔師への連絡、報酬の受け渡し等の事務職である。戦闘力はあまりないが、マネジメント能力は評価されており、生真面目な性格からその仕事ぶりはそつがない。淡々と冷静に仕事をこなし、物事を冷静にとらえられる反面、やや薄情に感じられることもある。
花のかんざしをつけた装霊具がトレードマーク。潔癖症なところがあり、掃除は非常にきっちりやるタイプ。
見た目と裏腹に実はかなりの酒豪で、特に日本酒を好む。また酔うと普段の大人しく冷静な口調から一転、非常に陽気になり笑い上戸になる。

退魔連からの指示を PC 達に伝える指示役、解説役としての運用がおすすめ。
本人に戦闘能力はあまりないのと、事務職で忙しい為、PC が頼んでも任務に同行するのは難しい…としておこう。

星部（やべ）　みつり

退魔連の医師



職業／退魔師（五段） 性別／女 年齢／ 27 血液型／ AB 型
好きなもの／実験、メロン 嫌いなもの／いちごジャム
趣味／自家栽培

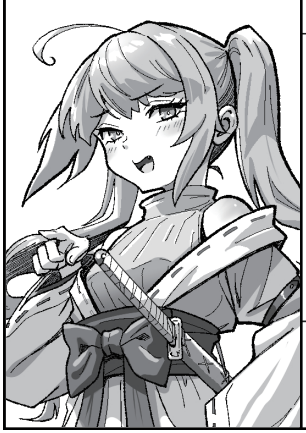
「やっべ……配分間違えちゃったかな……？　おっかしいなぁ～…？」

高度な治療の巫術を使いこなす退魔連本部所属の医師。
妖魔との戦闘で負傷した退魔師や一般人を治療し、数多くの命を救っている。
また、退魔師用の薬を調合する仕事も行っており、新薬の開発に余念がない。
しかしその新薬開発のことになると他のことが見えなくなってしまうという、ちょっと危ない一面も。
本人に戦闘能力はあまり無いが、治療の方面で数多くの功績を残した為に、特別に五段の段位を授かっている。

PC 達や助けた一般人が激しく傷ついている場合に、彼女を治療役として運用するといいだろう。
また、セッション途中で回復道具を補充したい時に、いわゆるショップ係としての運用もいい。

江良下（えらした）　逢（あい）

愉快な所長



職業／退魔師（五段） 性別／女 年齢／ 25 血液型／ B 型
好きなもの／コーラ、ポップコーン 嫌いなもの／ビール
趣味／買い物

「あなたが新しく配属された新人ね？　私は江良下逢！　アイ所長って呼んでよね！」

退魔連本部管轄である郷灯第二詰所の所長を務める女性。
外見はかなり子供っぽく、実際の言動もまた子供っぽい面が目立つが、実はこれでも 20 歳を超えている。本人は部下はみんな自分を尊敬していると思い込んでいるが、別にそんなことはない。
しかしやたらポジティブなので部下にナメられているという事実に気づいていない。
幼い頃に妖魔によって両親を殺されており、それ以来自分のような境遇の人達を増やさないようにすべく、退魔師として戦う人生を選んだ。
その生い立ちの為、絶対に仲間を見捨てないという信念を持ち、親のいない子供には親身に接する。口癖は「あたしエライっ！」

PC 達を現地で指揮する係がほしいときに運用しよう。ただ戦闘に参加させたくない場合は、別行動で妖魔を食い止めに向かうなど、PC 達の露払いとして行動させると良い。

畑辺（はたなべ） 幸美（こうみ）

正義感溢れる警官



職業／警官　段位／巡査　性別／男　年齢／ 29　血液型／ A 型
好きなもの／市民の笑顔　嫌いなもの／ネズミ
趣味／アウトドア全般

「よっ、妖魔めっ！　本官が相手だっ！　この人たちには指一本触れさせないぞっ！」

郷灯市にある郷灯警察署の妖魔課に所属する若き警官。
市民から妖魔の連絡が入った際に、退魔連へと直ちに連絡し、事件解決に努める。
本人は退魔師ではないので妖魔に対する戦闘力は殆ど無いが、市民を守る為なら命を懸けて妖魔に立ち向かう勇敢さと警官としての誇りを持っている。
実直で真面目な好青年ではあるが、その一方で自分自身の力では妖魔と戦えないことを歯がゆく思っている。
だが、自分では妖魔に立ち向かえないことも理解しており、退魔師達に対しては一定の敬意を示しサポートに徹するプロ意識も持つ。

妖魔が出現した場所に市民を巻き込まないように、PC 達が戦う環境を構築する係としての運用がいい。また、退魔連と警察の橋渡し役や、依頼をする立場もアリ。

宗野（そうの） 一（はじめ）

フリーのジャーナリスト



職業／ジャーナリスト　段位／なし　性別／男　年齢／ 37　血液型／ A 型
好きなもの／梅干し茶漬け　嫌いなもの／遅刻
趣味／風景写真

「取材ってのはなぁ、身体を張ってナンボなんだよ！」

数々の妖魔による未解決事件を追うジャーナリストにして情報屋。退魔連とはコネを持っており、自分で仕入れた妖魔の情報を退魔連に買い取ってもらっている。
その腕前は一流で、彼の持ってくる情報は退魔連も重宝するほど情報の信用度は高い。その分、料金は高額である。
取材は身体で行うをモットーとしており、それゆえ数多くの危険も経験してきているが、ひょうひょうとした余裕のあるその態度からはそれを感じさせない。
かつて妖魔の事件に巻き込まれた恋人の行方を捜す為にジャーナリストとなったが、彼の恋人はいまだに行方知れずである。

PC 達に妖魔の情報を持ってくる情報屋として扱うのが良い。
また、彼の行方不明の恋人をシナリオに絡ませるという手もある。

葉狐狸（はこり）　霧江（きりえ）

オカルト部部長



職業／学生　段位／なし　性別／女　年齢／ 17　血液型／ A 型
好きなもの／オレンジ　嫌いなもの／蛾
趣味／ TRPG、ホラー小説執筆

「ニュースだ、また妖魔が出たらしい！　さっそく今日の夜見に行くぞ！　緒賀！」

郷灯高校三年生で、オカルト部の部長。
妖魔や幽霊の噂話が大好きで、家の本棚はその手の書籍がぎっしりと詰め込まれている。
行動力の塊で、妖魔の噂を聞きつける度に周囲を巻き込んで行動に移すトラブルメーカー。
実は極度の怖がりで、暗い場所でちょっと物音がしただけですぐ逃げ出してしまう。
なので、実際に妖魔を目にしたことは幸か不幸か一度もない。

シナリオ導入部で彼女から一緒に妖魔を見に行こうと誘われたり、妖魔を見に行った彼女らを助けに行く…という展開でもよい。その場合、導入部で彼女と交流するシーンを入れておくことを推奨する。

緒賀（おが）　数志（かずし）

気弱なオカルト部員



職業／学生　段位／なし　性別／男　年齢／ 16　血液型／ A 型
好きなもの／栗ご飯　嫌いなもの／霧江の呼び出し
趣味／ホラーゲーム実況を見ること

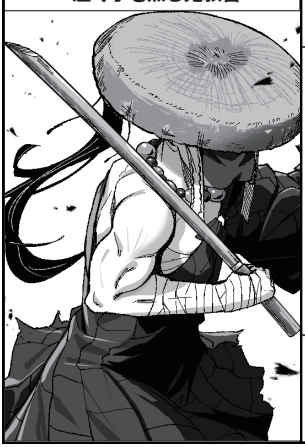
「え～！？　ほ、ほんとに行くんですか？　部長ォ……」

郷灯高校二年生で、オカルト部部員。
日々、部長である霧江に振り回されており、非常に迷惑しているのだが、内心では彼女のことを慕っている。
霧江と同じく臆病だが、彼女よりは常識人なのでブレーキ役。
日頃から霧江に命令されているせいで、妖魔についてかなり詳しく調べており、下手な退魔師顔負けの妖魔に関する知識を誇る妖魔オタクでもある。

妖魔に関する噂話などを多く知っているキャラクターなので、PC 達が妖魔討伐に赴く際に妖魔の生態や攻略法などのヒントを出したりする役として出すのがおすすめ。

鹿角（かづの）　壬士（じんし）

泣く子も黙る鬼教官



職業／退魔師（七段） 性別／女 年齢／ 42 血液型／ AB 型
好きなもの／ほうじ茶 嫌いなもの／ビザ
趣味／瞑想

「退魔師なら、命を賭して戦わねばならぬ時が来る！　その時に備えて、今は力をつけろ！」

関東退魔師学校で教師を務める人物。常に笠を被っており、その素顔を見た生徒は少ない。

今は一線を退いているが、現役時代は凄まじい剣の達人であらゆる妖魔を斬り伏せてきた実力の持ち主。その指導方法は、昔ながらの「熱血、努力、根性」を主とした超スパルタ方式である。

しかしただ厳しいだけの人物ではない。彼女の訓練が異常に厳しいのは、生徒達を鍛え抜くことで妖魔との戦いで一人でも多く生き残ってほしいという優しさの表れでもある。

酒に強そうではあるが、意外と下戸ですぐ酔っぱらってしまう。

退魔師学校をシナリオの舞台にする場合、試練を与える役として運用できる。それ以外にも、PC 達がまだ未熟な設定ならば、彼女から修行として特別な任務を受ける…というような導入も考えられるだろう。

鶴嘴（つるはし）　芽瑠（める）

裏方の仕事人



職業／退魔師（三段） 性別／女 年齢／ 26 血液型／ B 型
好きなもの／中華まん 嫌いなもの／レモン、フリーの退魔師
趣味／喫茶店での読書

「後のことはあたしらに任せな。あんたらは妖魔を滅してくれりゃあそれでいい」

退魔連本部の調査本部隊に所属するベテラン退魔師。調査部は退魔師と妖魔の戦闘後の後処理や妖魔の情報を調べることなどを専門とする、後方支援を行う部隊である。本人に戦闘能力はそれほどないが、調査活動における功績を退魔連に高く評価されて、三段の段位を授かっている。

プロ意識が非常に高く、そういった意識の低い退魔師、特にフリーの退魔師のことは毛嫌いしている。性格は真面目で規則や規律を大事にするが、反面融通が利かないところもある。

常に黒い狐の面を被っているが、これは自分はあくまで裏方の黒子役に徹するという彼女の意思表明である。

妖魔との戦いの後に、色々と後処理を任せたい時に出すと良い。

また、導入時に情報を持ってきてくれたり、調査の際に協力を仰ぐ役割を与えるのもいい。

椚（くぬぎ）　充（みつる）

狂気に満ちた社長



職業／社長　段位／なし　性別／男　年齢／35　血液型／AB型
好きなもの／無糖コーヒー　嫌いなもの／ステーキ
趣味／カメの飼育

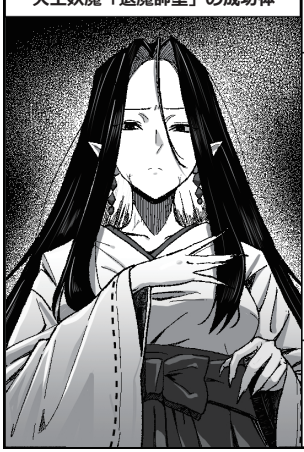
「究極の芸術品だよ…彼女は。そうは思わんかね？」

表向きはイザヨイ製薬の社長だが、その裏では人工妖魔の研究をしているいわゆるマッドサイエンティスト。純香とは愛人の関係で、捕らえた彼女を実験体とし、試作型「零号」として初の人工妖魔の力を持った退魔師に仕立て上げた。
そして彼女を使い、妖魔や退魔師を捕獲し、秘密裏におぞましい実験を繰り返している。妖魔の品種改良を行ったり、退魔師に無理矢理妖魔を移植した生体兵器を生み出すなどの研究を行い、その過程で死者が出てもまったく気にしないサイコパスである。しかし、純香のような「成功例」に対しては意外と愛着を持ち、大事にかわいがるという一面も持つ。無論、それは新たなる研究データを生み出してくれるからにほかならず、慈愛や親愛といった感情ではない。

シナリオの黒幕といったポジションで運用できる。「妖魔と手を結んだ悪い人間」という要素をシナリオに組み込みたい場合に出演させるといい。

恵智宮（えちみや）　純香（すみか）

人工妖魔「退魔師型」の成功体



職業／元退魔師（元五段）　性別／女　年齢／34　血液型／O型
好きなもの／卵かけご飯　嫌いなもの／騒音
趣味／裁縫

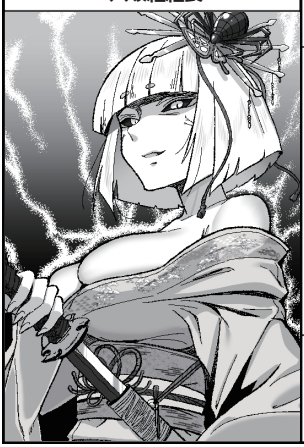
「力が無ければ…何をされても仕方ないのよ……」

イザヨイ製薬の社長、椚充の愛人であり、彼の実験台となり妖魔の力を注入された人工妖魔「退魔師型」の試作零号である。
かつて退魔師時代の任務で、椚が人間を捕らえる為に放っていた人工妖魔との戦闘に敗れて捕獲され、実験台にされてしまう。そして実験は成功し、彼女は初めての「退魔師型」の人工妖魔の成功例となった。人工妖魔になった際の影響で以前の人格が変貌し、元々は優しい性格だったのだが、冷酷な性格になってしまった。本気で戦う際は妖魔としての力が強く表に出る為、人間離れした容姿へと変わるが、本人はこの姿を醜いものとして嫌っている。ゆえにあまり変身したがらない。

退魔師同士の戦闘を行いたいシナリオのエネミーとして向いている。充のボディーガード兼ボスエネミーとして登場させるのもいいし、退魔師をさらう役割を与えて導入部の事件発生の原因にしてもよい。

八坂御前（やさかごぜん）

八坂組組長



職業／組長　段位／上級「災」 性別／女　年齢／ 108　血液型／？
好きなもの／決闘、日本酒全般　嫌いなもの／洋菓子
趣味／琴

「フ……それでは、優雅に死合いと参ろうか…」

青白く美しい肌と凍るような鋭い目をした、日本社会の裏に潜む妖魔組織「八坂組」の組長。退魔師の間では「八坂」と呼ばれ恐れられている。実は妖魔ではなく半妖で、人と妖魔の間に生まれ蔑まされてきた過去から妖魔、人間の双方に強い猜疑心を持っている。退魔師の血を引いており、斬妖刀を生成することができる。敵とみなした者には一切の容赦をせず、人間だろうと妖魔だろうと情け無用に斬り捨てる。彼女にとって強い相手との決闘が何よりの悦び。

その一方で、自分と同じような境遇の半妖を探して自分の組織へと招き入れており、組員への情は深い。組織の者ではなくても半妖に対する同族意識は強い。特にまだ幼い半妖に対しては想像もつかない程甘くなる一面も。趣味の琴の腕前は一級品。

立場上、PC の味方にも敵にもなるので、ボスエネミーあるいは目的が一致する協力者としての役割が可能。また、PC 達が半妖という設定のシナリオならば、指示役としての運用もできる。

アルティメット田中（たなか）

剣に生きる妖魔



職業／用心棒　段位／上級「災」 性別／男　年齢／ 187　血液型／？
好きなもの／正々堂々、特売日　嫌いなもの／卑怯、休日価格
趣味／名乗り

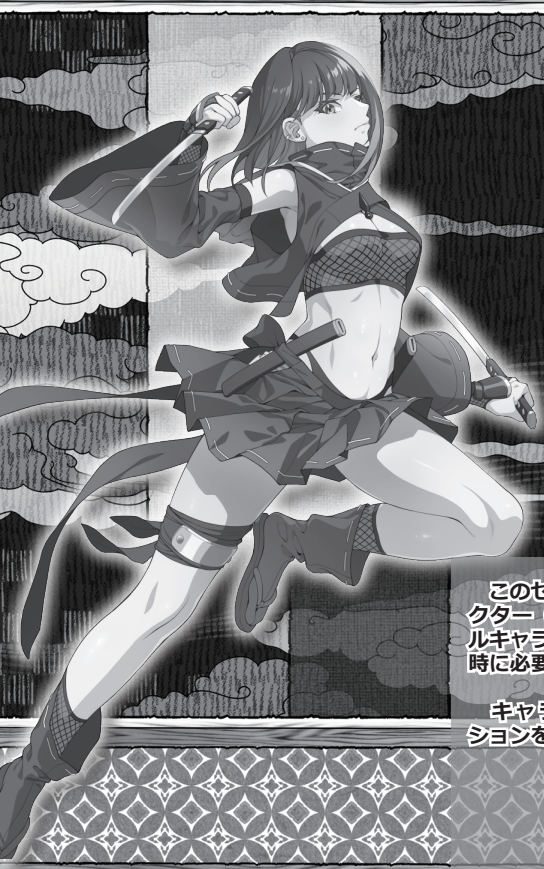
「悪いがとっておきの技でカタをつけさせてもらう……。早くせんとスーパーの特売が終わってしまうからな……！」

イザヨイ製薬の社長、椚充に雇われている鬼族の妖魔。腕は確かなのだが、自分の登場シーンに謎のこだわりを持つ、金が無くて貧乏アパート暮らしなど、間抜けな面もある。

本名は「忠天道卒獄門童子（ちゅうてんどうそつごくもんどうじ）」なのだが、本人曰く「しまらない名で好まん」らしくこの名を名乗っている。敗れても魂となってその場から消え、後日何事も無かったかのように復活するという、ほぼ不死身の肉体を持つ。住んでいるアパートの大家さんには、いつも仮面を被っている変人と思われており、よく家賃滞納して怒られている。愛刀の名は「アルティメッ刀」で、名前を馬鹿にされると不機嫌になる。

何度倒れても復活する能力を持っているので、キャンペーンでの中ボスキャラなどに向いている。
コミカルな設定なので、コメディ卓のエネミーとして出すのが良い。

プレイヤーセクション



このセクションでは、プレイヤーキャラクター（以下、PC）の作成方法やサンプルキャラクターの紹介、キャラクター作成時に必要なデータについて解説している。

キャラクターを作成する際は本セクションを熟読しておこう。

プレイヤー キャラクター作成

本システムの PC の作成方法には、大きく分けて二つの方法がある。「簡単作成」と「通常作成」である。

簡単作成はサンプルキャラクターのデータを使用し、名前などのフレーバー要素のみ決めれば完了する。
素早くキャラクターを作成できるので、ルールブックを持っていない初心者や、キャラ作成をする時間が取れない時にこの方法で作成するのがいいだろう。

通常作成は全ての要素をイチから自身で決めていく作成方法である。自分の納得いくまで作り込みたい場合は、こちらの方法をお勧めする。

簡単作成

簡単作成を行う場合、サンプルキャラクターの中からデータを一つ選び、その内容をキャラクターシートに書き写したり、コピーする。
その後、「通常作成」のフレーバーの設定の手順を行おう。
それだけでキャラクター作成は完了だ！

通常作成

通常作成のキャラメイクは以下の順序によって作成する。但し順序が違ってもよい。

1. キャラクター名の決定
2. 基礎能力の決定
3. 斬妖刀の決定
4. 装霊具の決定
5. 特技の取得
6. 奥義の決定
7. 道具の設定
8. フレーバーの設定

1. キャラクター名の決定

まずはあなたのキャラクターの名前を決定しよう。

思いつかない場合は、「付録」セクションにあるランダム表を元に、ダイスを振って決めてもよい。

名前が決まったら、性別と PL 名もシートに記載しておくこと。

少々ややこしいが、PL 名というのはそのキャラクターを操作するプレイヤー……つまりあなた自身の名前である。

キャラクターシートに PL 名が記載されていないと、GM や他の PL が見た時に、誰がどの PC を使用するのかわからなくなってしまう。

「私は今回、こんなキャラクターを使いますよ」という挨拶の意味も兼ねて、必ず記載しておこう。

2. 基礎能力の決定

キャラクターを新規に作成すると、ボーナスポイントを 10 点得られる。その 10 点分のボーナスポイントを各能力に割り振り、PC の能力を決定する。

但し、一つの能力につき、作成時に振り分けられるボーナスポイントの最大値は 5 とする。

また、『最大体力』か『最大霊力』にボーナスポイントを振り分ける場合、ボーナスポイント 1 点につき 3 点分上昇させる。

つまり、『最大体力』にボーナスポイントを 2 点分振り分けたなら、そのキャラクターの『最大体力』は 3 × 2 で 6 点分上昇するということである。

例：打たれ強いキャラクターにしたかったので、まず『最大体力』に 5 点分割り振ることにした。なので 3 × 5 で 15 点分上昇し、『最大体力』が 35 となる。
残りボーナスポイントは 5 点なので、『格闘』に 2、『術力』に 1、『敏捷』に 2 点をそれぞれ割り振ることにした。
よって、このキャラの基礎能力は以下のようになる。

体力：35（+15　※ 5 点使用）
霊力：10
格闘：3（+2）
術力：2（+1）
敏捷：3（+2）

割り振り方の指針
まず、その PC で何がしたいかを考えよう。剣で戦いたいなら『格闘』を、術で戦いたいなら『術力』を上げるようにすればよい。
接近戦をするなら、『敏捷』も上げておくとよい。攻撃された際にかわしやすくなるからだ。
打たれ強いキャラクターにしたいなら、『最大体力』に割り振ろう。『体力』が高ければ高いほどやられにくくなる。
巫術をメインに戦うキャラなら『最大霊力』に割り振るのも忘れずに。『霊力』がないと巫術を使用することができないからだ。

3. 斬妖刀の決定

キャラクターが戦闘時に振るう退魔の刀「斬妖刀」を決定する。
斬妖刀の一覧から使用したいものを選び、シートに数値を正しく記入する。
斬妖刀の持つパラメータは以下の通り

・タイプ
・体力ボーナス
・霊力ボーナス
・格闘ボーナス
・術力ボーナス
・敏捷ボーナス
・鞘の有無
・その他特殊能力

使用する斬妖刀が決まったらキャラシートに数値を書き込む。
また、プレイヤーが望むなら斬妖刀に銘（愛称）をつけても良い。
斬妖刀一覧には霊刀のデータも含まれている。
そちらを装備する場合も、斬妖刀と同様に記入すること。この際、斬妖刀と違って道具ポイントを消費する必要があることに注意。霊刀は道具としても扱うからだ。霊刀については「ワールドセクション」の「用語」の「霊刀」の項目も参照のこと。

4. 装霊具の決定

キャラクターの身を守ってくれる防具「装霊具」を決定する。
装霊具の一覧から使用したいものを選び、シートに数値を正しく記入する。
装霊具の持つパラメータは以下の通り

・タイプ
・体力ボーナス
・霊力ボーナス
・格闘ボーナス
・術力ボーナス
・敏捷ボーナス
・その他特殊能力

使用する装霊具が決まったら数値をキャラシートに書き込む。
ここで基礎能力値 + 斬妖刀の能力値 + 装霊具の能力値がキャラクターの能力値になる。
この時、斬妖刀や装霊具の変化によって能力値が 0 以下にならないようにすること。

5. 特技の取得

キャラクターを作成すると、どの PC も無条件に《身衣装霊（しんいそうれい）》の特技を取得する。
その後、「剣技」「巫術」「式神」「その他」の 4 系統から特技を選び、合計で 4 つ特技を取得できる。
この時、剣技 4 つのみとか巫術 4 つのみという取得も可能。逆に必ず合計で 4 つになる様に選ばなければならない。（特技を取得しないことはできない）
《身衣装霊》と合わせると、初期作成キャラクターは特技を 5 つ取得している状態になる。

また、一部の例外を除き同じ特技は 2 つ以上習得することはできない。
特技は以下の項目を持つ。

・系統
・種別
・タイミング
・消費霊力
・対象
・射程

系統
その特技が「剣技」なのか「巫術」なのか「その他」なのかを表す。

種別
特技は「攻撃」「補助」「回復」「常時」の 4 つの種別のうちどれかに属する。
「攻撃」は主に敵にダメージを与える特技。命中判定を行う必要がある。
「補助」は味方の能力値を上げたり、敵を状態異常にする特技。移動したり、戦闘以外の探索、調査などで使用するものも含まれる。
「回復」は味方の体力や霊力を回復する特技。この特技は基本的に命中判定を行わず、対象に必ず当たるものとする。またダメージロール時にクリティカルとファンブルが発生せず、出目をそのまま計算する。
「常時」は持っているだけで効果のある特技。

タイミング
特技は使用できるタイミングが決まっている。主動作、準備動作、ダメージを受けた時…等。同じタイミングで使える特技は基本的に一つのみである。
他キャラクターとタイミングが被った場合、同名特技は一つまで、違う名前なら同タイミングでも使用可能とする。

消費霊力
特技を使用する際に消費する霊力。この数値以下の霊力の時は特技を使えない。
また、特技を使用してちょうど 0 になってしまった場合は装霊解除状態となる。

対象

特技の対象を示している。対象には単体、複数、エリア、自身、などがある。

対象が複数以上の場合、（任意）と記載してある特技は対象を選ぶことができる。

（任意）と記載していない場合、対象全てが特技の効果を受けることになる。

つまり、味方がいようとお構いなしにダメージを与えてしまったりするので気を付けること。

対象がエリアとある場合、エリア内のキャラ全てが対象になる。

エリア（任意）と記載してある場合は、自身がいるエリア内の任意のキャラを対象にすることができる。

全エリアと記載してあった場合は、自身の位置に関係なくエリア内にいるすべてのキャラが対象となる。

全エリア（任意）と記載してあった場合は、エリア内の全てのキャラから特技の対象を任意で選ぶことができる。

対象が自身の場合は自身のみに効果を及ぼす。

射程

特技の射程を示している。攻撃の射程は「近距離」「中距離」「遠距離」の三種類がある。

近距離は自身がいるエリアと同じエリアのキャラクターしか対象にできない。略称は「近」

中距離は一つ隣のエリアにいるキャラクターを対象にできる。略称は「中」

遠距離はふたつ隣のエリアにいるキャラクターを対象にできる。略称は「遠」

つまり、特技の射程に「近、中」とあれば、その特技は近距離と中距離の射程を持つことになり、すなわち自身がいるエリアもしくは一つ隣のエリアにいるキャラクターを対象にできるということである。

「全て」とあるものは、射程が近距離、中距離、遠距離全てに対応していることを示す。

決まったらキャラシートに書き込んでおくこと。

キャラクターはレベルアップすると特技を一つ覚えることができる。

6. 奥義の決定

キャラクターは一つだけ奥義を取得することができる。

奥義はシナリオ中に１回のみ使用可能で、特技や道具よりも優先される。

基本的に使用回数がセッション中に回復することはない。

奥義一覧から一つ選んでキャラシートに記載すること。

7. 道具の設定

全てのキャラクターは作成時に「連絡用の携帯端末」「白札」「命鈴」の三つをポイントを消費することなく入手することができる。

携帯端末は PC や NPC と連絡を取る際に使用する小型の端末。スマホやガラケー、トランシーバーなどを想像してもらえればよい。

白札は退魔師としての身分証明証の役割を果たし、警察や自衛隊などの公務員に見せることで自身を退魔師と認めてもらい、協力を仰げる。また、霊力を利用した簡易な会話機能も備えている。

命鈴は緊急時のブザーのようなもの。持ち主の霊力が著しく減少した時（0 になった時）に任意で起動でき、半径 1 キロに特殊な波長の妖気を放出し、他の退魔師がそれを感知すると救援に来てくれる。

装飾品は一つまでしか装備できず、装備している間効果を発揮する。複数所持すること自体は可能。

8. フレーバーの設定

キャラクターシートのキャラ設定欄にそのキャラクターの設定を書き込む。
基本的にデータ上は意味をなさないが、そのキャラクターの個性を表す重要な項目なのでよく考えて記載すること。

キャラクター名

そのキャラクターの名前。

段位

そのキャラクターが何段なのかを示す。段位の設定が特にない場合は、キャラクターのレベルと一緒にしておくとよいだろう。また、フリーの退魔師の場合は基本的に「なし」となる。

職業

そのキャラクターが普段はどういう生活をしているのかを示す。
多くの場合は退魔師になるが、中には退魔師としてではなく表の顔を持ったまま、裏では退魔師として活動している者もいる。

性別
キャラクターの性別。一般的に退魔師は女性が多い。

戦霊値
そのキャラクターがどれくらいの強さなのかを大まかに示す数値。攻撃重視のキャラクターなら平均より高め、補助や回復に秀でたキャラクターなら平均より低めに設定するとよい。あくまでフレーバーであるので、この数値が戦闘時の処理に影響することはない。

経歴
そのキャラクターが今までにどんなことを経験したのかを記載する。自分で考えてもよいし、経歴表を使っても構わない。

異名
そのキャラクターの異名。退魔師同士のあだ名でも、妖魔からの通称でもかまわない。もちろん無くても良い。

身長
そのキャラクターの背の高さ。

体重
そのキャラクターの体重。明確にしたくない場合は「秘密」「？」とでも書いておこう。

年齢
キャラクターの年齢。主に退魔師は 10~20 代の若者が多い。

スリーサイズ
そのキャラクターのスリーサイズ。男性キャラクターなら省略しても良いが女性キャラクターの場合必ず記載すること。

戦う理由
そのキャラクターが退魔師として活動している目的。何故戦うのかを表す特に重要な項目であるが、思いつかない時は「世界平和の為」「お金の為」等に

しておけばよい。
ハンドアウトやシナリオ途中にGMから指定される場合もあるので、その際は指定された内容を記入すること。

趣味

キャラクターの趣味。

好きなもの

そのキャラクターの好物。

嫌いなもの

そのキャラクターが苦手とするもの。

その他の設定

自由にキャラクターの設定などを書き込む欄。自己紹介や経歴、表の顔などを好きなように書き込もう。但し、他人が読んで不快に感じるかもしれない設定は控えよう。
段位や戦霊値に関しては、「ワールドセクション」の「用語」の項目も参照のこと。

9. 最後に

以下の項目をチェックし、問題なければキャラクター作成は終了である。

・キャラクターの能力値は0以下になっていないか？
・基礎能力値の合計は10ポイント以内に収まっているか？
・所持している道具の合計ポイントは50以内に収まっているか？
・特技は4つ取得しているか？　身衣装霊も合わせれば5つ取得しているか？
・斬妖刀、装霊具の数値は間違っていないか？

これらが全て問題なさそうなら、キャラクター作成は完了だ！

キャラクターの成長

セッション終了後、GM はキャラクターに経験点を分配する。その経験点を消費することでキャラクターはレベルアップする。
レベルアップした場合、最大体力と最大霊力にそれぞれ +3 する。そして、ボーナスポイント 2 点を得る。得られたボーナスポイントを振り分け、キャラクターを成長させる。

この時上昇する能力値はキャラメイクと同様に、体力と霊力は 1 点につき 3 上昇し、それ以外の能力は 1 点につき 1 上昇する。
レベルアップ時の成長は同じ能力値に 2 点割り振っても、違う能力値に 1 点ずつ割り振っても良い。

更に、キャラクターはレベルアップすることで好きな特技を一つ取得することができる。
特技一覧から好きな特技を一つ選んで取得する。
但し、既に取得している特技を複数取得することは基本的に不可能である。
（一部例外アリ）
レベルアップができるタイミングは基本的にセッションが終了してからだが、GM が認める場合はセッション中にレベルアップしても良い。

■レベルアップ表

次のレベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
次のレベルまでに必要な経験点	0	20	50	80	100	150	200	300	500	1000
累計経験点	0	20	70	150	250	400	600	900	1400	2400

経験点の入手

経験点の入手方法は以下となる。

・エネミーの撃破
・シナリオクリア時
・目的を達成する
・その他、GM が定めた時

・エネミーの撃破

PC はエネミーを撃破することで経験点を得ることができる。
尚、止めを刺した（エネミーの体力を 0 にした）キャラクターだけでなく、戦闘終了後に PC 全員にエネミーを倒した分の経験点をまとめて入手できる。

モブ：そのエネミーのレベル分の数値
強敵：そのエネミーのレベル分の数値× 2
ボス：そのエネミーのレベル分の数値× 5

例えば戦闘においてキャラクター A がレベル 1 のモブを 3 体、キャラクター B がレベル 2 の強敵を 2 体、キャラクター C がレベル 3 のボスを 1 体倒した場合

モブの点数：1 × 3 ＝ 3
強敵の点数：2 × 2 × 2 ＝ 8
ボスの点数：3 × 5 × 1 ＝ 15
合計で 3+8+15 ＝ 26 点となり、キャラクター A,B,C 全員がそれぞれ 26 点を入手できる。

・シナリオクリア時

シナリオをクリアした時、PC は GM が定めた分の経験点を得ることができる。
もしどれくらいの経験点を与えたらいいか判断がつかない場合、PC のレベルが 5 以下なら 5 ～ 10 点、レベルが 6 以上なら 15 ～ 30 点の範囲内で与えるのを目安にするとよい。

・目的を達成する

GM から定められたミッションを PC が達成できた場合、その PC は 2 点の経験点を得ることができる。

・その他、GM が定めた時

GM はセッション中、プレイヤーが退魔師としてレベルが上がるような行為をしたと思った時はそのキャラクターに経験点を与えてもよい。
但し、その場合は同じ数値分の経験点を全キャラクターに与えるのが望ましい。

道具の購入

経験点を消費して道具ポイントを入手でき、キャラクターに追加で道具を持たせることもできる。
経験点 1 点につき、30 点の道具ポイントを入手可能。

この時得られた道具ポイントは、道具の購入後失われる。
例えば経験点を 2 点分消費し、60 ポイントの道具ポイントを入手したとする。
その後、魂魄丸（道具ポイント 10）を三つ購入した。
その場合、60−10 × 3 で余りは 30 ポイントになる。
この余り分の 30 ポイントは消失する。なのでなるべく余りが出ないように購入した方がおトクである。

道具は種類ごとに最大購入数が決まっており、1 種類でキャラシートの 1 枠を消費する。
同じ種類の道具は定められた個数分しか所持できず、道具欄を複数枠使って同じ種類の道具を所持することはできない。

サンプルキャラクター

冒頭のカラーページに、サンプルキャラクターのデータを記載してある。
レベルは全て初期作成の 1 レベルとする。尚、フレーバーを記入する欄については省略した。
また、スペースの関係上、一部の特技のテキストも必要最低限に簡易化している。より詳しい説明は、特技一覧を参照してほしい。

キャラクターを簡単作成する際はこれらのデータから一つを選び、自分のキャラシートに書き写せば OK だ。

サンプルキャラクターは 6 つのデータがあり、それぞれ異なる特徴を持っている。実際のセッションで自身のやりたいことを踏まえ、選ぶサンプルを決めてほしい。
もちろん、サンプルのデータをそのまま利用するのではなく、参考程度に留めて自分のオリジナルキャラクターを作成しても構わない。

炎舞の剣士：剣技による近接攻撃と、巫術による遠距離攻撃をバランスよくこなせる前衛キャラクター。炎に弱い敵に対し強い。

半妖の守護者：高い『体力』と『格闘』を備え、味方を《かばう》で守りながら戦う前衛キャラクター。攻撃力もそこそこあるので近接攻撃もこなせる。

闇の影忍：回避主体の素早さ重視タイプの前衛キャラクター。相手の攻撃を回避した際に《返し技》で反撃しつつダメージを稼げる。

疾風の射手：遠距離から弓矢で援護攻撃を行う後衛キャラクター。《崩し》で相手を転倒させ、戦いを有利に進めることができる。

可憐なる巫術使い：氷の巫術で遠距離攻撃する後衛キャラクター。《治癒ノ速式》で味方の回復役もできる。

式神使役し者：巫術を操る式神を召喚し、本体と同時攻撃する後衛キャラクター。複数相手でも高火力で薙ぎ払える。

斬妖刀一覧

PC 達が装備できる妖魔を斬る刀、斬妖刀のデータである。
大まかな形状毎に分けられており、ごく一般的な刀の形状をしたもの、槍や薙刀といったもの、果てにはブーメランなどといったものもある。

形状はあくまで大雑把な目安に過ぎないので、例えば巨大型を装備するなら、それは斧の形をしているかもしれないし、鉈のような形状かもしれない。
あなたが想像するキャラクターイメージに最もふさわしいものを選ぶといいだろう。

形状	格闘	術力	敏捷	鞘	解説
打刀型	+2	+1	+0	あり	一般的な打ち刀の形をした斬妖刀。

①形状　その斬妖刀がどんな形状なのかを示す。尚、銘がある場合は自由に設定してよい。

②格闘　装備すると上昇する『格闘』の値。

③術力　装備すると上昇する『術力』の値。

④敏捷　装備すると上昇する『敏捷』の値。

⑤鞘　鞘の有無。一部の特技の使用条件などに関わってくる。

⑥解説　その斬妖刀の特徴などを記したテキスト。特殊な能力を持つ場合は身衣装霊して装備中のみ効果がある。

斬妖刀一覧

形状	格闘	術力	敏捷	鞘	解説
打刀型	+2	+1	+0	あり	一般的な打ち刀の形をした斬妖刀。
短刀型	+1	+2	+0	あり	巫術が得意な退魔師に使用者が多く、軽いので巫術詠唱の邪魔にならない。特技《隠し太刀》に対応。
双刀型	+1	+0	+0	あり	大小二つの打ち刀の形状をした、二刀流の斬妖刀。主動作での通常攻撃か剣技が回避された際に、追加でもう一度命中判定ができる。
胡蝶剣(こちょうけん)型	+0	+0	+1	あり	夫婦剣とも呼ばれる、大陸の伝統的な形状の斬妖刀。主動作での通常攻撃か剣技が回避された際に、追加でもう一度命中判定ができる。
大剣型	+4	+0	−1	あり	両手持ちの大型の斬妖刀。威力が高いが取り回しが悪い。
小太刀型	+2	+0	+1	あり	刀と脇差の中間の長さの刀。扱いやすく動きを阻害しない。
属性型	+2	+0	+0	あり	刀身に属性の力を宿す斬妖刀。炎属性なら刀身が燃え上がったりと、様々な効力を発揮する。 〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉のうち選んだ属性を持つ。キャラクターシートには「属性型（炎）」のように記載する。 通常攻撃か剣技での攻撃時に、攻撃の属性を選んだ属性にすることができる。
クナイ型	+1	+0	+2	なし	小型で暗器のようにも扱える斬妖刀。投げて攻撃する退魔師もいる。特技《隠し太刀》に対応。
薙刀(なぎなた)型	+2	+0	+0	なし	薙刀の形状をした斬妖刀。扱いにくいが多数の敵を同時に攻撃できる。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、命中判定に −2 して対象を 2 体（任意）に変更できる。
両刃剣(りょうじんけん)型	+2	+0	+0	なし	持ち手の両側に刃のついた大型の斬妖刀。振り回すことで複数の敵を攻撃できる。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、命中判定に −3 して対象を 3 体（任意）に変更できる。

斬妖刀一覧

形状	格闘	術力	敏捷	鞘	解説
長刀型	+3	+0	+0	あり	長いリーチと高い攻撃力を誇る長刀タイプの斬妖刀。
手甲型	+2	+0	+0	なし	攻撃を防ぐ手甲に、鋭い刃が付いた守り重視の斬妖刀。受けるダメージを −1 する。
槍型	+2	+0	−1	なし	長大なリーチを誇る槍タイプの斬妖刀。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、射程を中距離にすることができる。 「突き」と名のつく剣技で攻撃宣言時、ダメージに +2 する。
弓矢型	+1	+0	−1	なし	弓の形状をした斬妖刀。遠距離攻撃が可能だが扱うのは難しい。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、射程を中距離もしくは遠距離にすることができる。
巨大型	+7	+0	−2	なし	破壊力のみを追求した超大型で、力任せに妖魔を叩き斬る。巨大な太刀、戦斧など、様々な形状がある。 通常攻撃か剣技での攻撃の際、命中判定時のファンブル値に +1（上限 7）
投擲（とうてき）型	+1	+0	+0	なし	投げて攻撃する、ブーメラン型の斬妖刀。手裏剣や円月輪のような形状のものもある。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、射程を中距離にすることができる。
脇差型	+1	+1	+1	あり	一般的な刀よりも短い斬妖刀。剣技と巫術を併用する退魔師が好んで使う型。
鎌型	+3	+1	−1	なし	鎖で繋がった鎌や巨大な鎌など、奇怪な形状の斬妖刀。
装飾品型	+0	+2	+1	なし	かんざしや襟飾り等の装飾品に偽装してあり、いざというときに抜刀して攻撃する斬妖刀。攻撃力は低い。 特技《隠し太刀》に対応。

斬妖刀一覧

形状	格闘	術力	敏捷	鞘	解説
柄型	+0	+1	+0	なし	普段は柄のみで、戦闘時に霊力で刀身を生成するエネルギー剣タイプの斬妖刀。〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉のうち選んだ属性を持つ。キャラクターシートには「柄型（炎）」のように記載する。 通常攻撃か剣技での攻撃時に、与えるダメージに +［術力÷ 2（切り上げ）］し、更に攻撃の属性を選んだ属性にする。
斬糸型	+0	+0	+0	なし	指先一本一本から糸のように伸びる形状の斬妖刀。周りにいる妖魔をまとめて切り刻む。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、対象をエリア（任意）に変更できる。
祓串（はらえぐし）型	+0	+3	+0	あり	いわゆるお払い棒のような形状で、内部に刃が仕込まれている斬妖刀。巫術の力を発揮しやすい。
扇型	+0	+1	+1	なし	扇の形をした斬妖刀。縁が鋭い刃になっており、舞う様にして妖魔を切り裂く。 風属性で与えるダメージに +2 する。
仕込み杖型	+2	+0	+0	あり	一見杖のようだが、内部に刃が仕込まれている形状の斬妖刀。特技《抜刀術》での攻撃時、与えるダメージに +3 する
薄刃（はくじん）型	+1	−1	−1	あり	鞭のようにしなる、極薄の刃を持つ風変わりな斬妖刀。主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、命中判定に −2 して「射程：近中」「対象：4 体（任意）」にすることができる。
鋸（のこぎり）型	+1	+0	+0	あり	鋸のようなギザギザな刃が付いた形状の斬妖刀。当たり所が良ければ鋭い一撃を加えることができる。 主動作での通常攻撃か剣技による攻撃時、ダメージロールのクリティカル値に −1（下限 11）

斬妖刀一覧

形状	格闘	術力	敏捷	鞘	解説
刃脚(じんきゃく)型	+1	+0	+1	なし	足先に装着して蹴り技主体で戦う退魔師が扱う、珍しい形状の斬妖刀。 特技《蹴り飛ばし》と《蹴り上げ》で与えるダメージに +2 する。特技《隠し太刀》に対応。
杭撃型	+3	−1	−1	なし	霊力を込めた杭を射出する複雑な機構をした斬妖刀。巨大な為取り回しが悪いが、貫通力は随一。 主動作での通常攻撃か剣技による命中判定のクリティカル時、対象の格闘を 0 として実ダメージ計算を行う。 「突き」と名のつく剣技の攻撃宣言時、ダメージに +2 する。
透明型	+1	+0	+1	あり	刃が透明な斬妖刀。その不可視の刃から繰り出す攻撃は見切りにくい。 主動作での通常攻撃か剣技による攻撃宣言時、対象の回避判定に −1 する。特技《隠し太刀》に対応。
誘導型	+1	+0	+0	あり	妖気を辿り、自動追尾するサーチ能力を有している斬妖刀。斬妖刀そのものが意志を持つ場合が多い。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、射程を中距離にすることができ、視界不良エリアでも対象を選択できる。
鍵爪型	+0	+0	+2	なし	格闘技に長けた退魔師が使用する、両手に装着する爪型の斬妖刀。メリケンサックのような形状のものもある。 自分で移動したターン中の主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、ダメージに +2 する。特技《隠し太刀》に対応。
白鞘型	+3	+0	+2	あり	白木の鞘ごしらえで、軽量だが扱いが難しい。 通常攻撃か剣技での攻撃の際、命中判定時のファンブル値に +1（上限 7）
玉刀型	−1	+4	+0	なし	美しく煌めく玉の小刀の形状をした斬妖刀。

斬妖刀一覧

形状	格闘	術力	敏捷	鞘	解説
茎（なかご） 抜き型	+1	+0	+1	あり	斬妖刀の柄部分に仕込まれている、暗殺に特化したタイプの斬妖刀。 この斬妖刀は特技《隠し太刀》に対応しており、《隠し太刀》の効果でしか装備できない。 《隠し太刀》の効果でクリティカル扱いにした攻撃の際に、与えるダメージに +5 する。
鎖付き型	+4	+0	−1	なし	二刀の刀が鎖で繋がった斬妖刀。斧や鉄球といった刀ではない形状のものを使う退魔師もいる。 主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、射程を中距離にすることができる。 通常攻撃か剣技での攻撃の際、命中判定時とダメージロール時のファンブル値に +1（上限 7）
旋棍剣（せんこんけん）型	+2	+0	+0	なし	両手で使用する、トンファーブレイドとも呼ばれる形状をした斬妖刀。守りに優れる。回避判定のクリティカル値に −1 する。（下限 11）
霊刀（打刀型）	+1	+0	+0	あり	霊力を含んだ特殊な鉄で生成された実体のある刀。「道具一覧」の「霊刀」及び、「ワールドセクション」の「用語」の「霊刀」の項目（99 ページ）も参照のこと。
霊刀（短刀型）	+0	+1	+0	あり	取り回しのよい短刀タイプの霊刀。特技《隠し太刀》に対応。
霊刀（手裏剣型）	+0	+0	+0	なし	投擲用に特化された特殊な霊刀。いざという時のサブウェポンとして愛用する者も多い。主動作での通常攻撃か剣技の攻撃宣言時、射程を中距離にすることができる。特技《隠し太刀》に対応。

装霊具一覧

PC 達が装備できる魔を祓う服、装霊具のデータである。
斬妖刀と同じく大まかに形状毎に分けられている。装霊具の見た目はおおむね、現代の巫女が着ている巫女装束（小袖に緋袴）と近いものと考えて良い。

もちろん、自分のキャラクターの見た目のイメージが既にあれば、巫女装束を大幅にアレンジした見た目という設定にして構わない。
世界観的にも、装霊具は退魔師一人一人のイメージで見た目が決まるという設定もあるので、例えば「重装型」を装備しているからといって、何も必ず鎧をつけた見た目ということにしなくてもよい。

とはいえ、データ上の解説文と実際の見た目が大きく異なるのも、他 PL や GM の混乱の元になる。データと乖離しすぎない程度のデザインにするといいだろう。

形状	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷	解説
通常型	+6	+0	+0	+0	+0	一般的な形状の装霊具。男性は狩衣タイプ、女性は巫女装束タイプが多い。

①形状　装霊具の形状を表す。

②最大体力　装備すると上昇する『最大体力』の値。

③最大霊力　装備すると上昇する『最大霊力』の値。

④格闘　装備すると上昇する『格闘』の値。

⑤術力　装備すると上昇する『術力』の値。

⑥敏捷　装備すると上昇する『敏捷』の値。

⑦解説　その装霊具の特徴などを記したテキスト。特殊な能力を持つ場合は、身衣装霊して装備中のみ効果がある。

装霊具一覧

形状	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷	解説
通常型	+6	+0	+0	+0	+0	一般的な形状の装霊具。男性は狩衣タイプ、女性は巫女装束タイプが多い。
重装型	+9	+0	+0	+0	−1	軽装の鎧と複合した防御力重視のタイプ。
格闘型	+3	+0	+1	+0	+0	軽量で動きやすく、格闘戦に向いたタイプ。暗器を仕込む者もいる。
巫術型	+3	+0	+0	+1	+0	巫術を得意とする者向けの装霊具。ゆったりとしたデザインのものが多い。
敏捷型	+3	+0	+0	+0	+1	防御力を捨てて敏捷に特化したタイプ。布地面積がとても少ない。
突撃型	+0	+0	+3	−1	+0	格闘戦に特化したタイプ。巫術には適さない。
詠唱型	+0	+0	+0	+3	−1	巫術の力を最大まで引き出してくれる装霊具。しかし、やや動きにくい。
高速型	+0	+0	−1	+0	+3	可能な限り軽さを追求したタイプ。露出が多く防御力には不安が残る。
衣型	+0	+3	+0	+1	+0	天女を思わせる様な優雅な見た目の装霊具。霊力を高める力を持つ。
浄化型	+2	+1	+0	+0	+0	妖術から身を守ってくれる装霊具。沈黙、忘却の状態異常にならない。
覆面型	+3	+0	+0	+0	+0	口元がマスクのように覆われる構造の装霊具。毒が体内に入るのを防いでくれる。 瘴気エリアのダメージを受けない。
霊力型	+0	+6	+0	+0	+0	霊力を増大させてくれる効果を持った装霊具。
水着型	+3	+0	+0	+0	+0	主に海の妖魔と戦う退魔師が用いる、水着のような見た目の装霊具。 水中、水場にいる場合でもペナルティを受けない。
属性型	+1	+1	+0	+1	+0	様々な属性の力を秘めた装霊具。その見た目は属性によって多種多様である。 〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉から選んだ属性を持つ。キャラシートには「属性型（炎）」のように記載する。選んだ属性の受けるダメージを -2 する。

装霊具一覧

形状	最大体力	最大霊力	格闘	術力	敏捷	解説
治癒型	+0	+3	−1	+0	+0	癒しの力が込められた装霊具。時たま不思議な力で傷を癒してくれる。 クリティカルが発生する度に、体力を 5 点回復する。この効果は自身以外のクリティカルでも適用される。
幸運型	+2	+0	+0	+0	+0	幸運の御守りが施されたタイプの装霊具。見た目にも縁起のよさそうな外見のものが多い。 判定時のクリティカル値を −1 する。（下限 10）
羽衣型	+2	+0	+0	+0	+1	宙に舞い上がる力を持った装霊具。 着ている間、浮遊状態となる。この効果は眠りの状態異常になっても解除されない。

道具一覧

PC 達が扱うことのできる道具を示したデータである。
道具は多種多様な効果があり、体力や霊力を回復してくれるものや、戦闘中に使うとダメージを与えられるもの、移動に使うものなど効果は様々。
キャラクター作成時には道具ポイントが 50 与えられるので、この 50 ポイント内に収まるように道具を購入しよう。特に体力や霊力を回復できる道具は、1 つくらいは所持しておきたい。道具は種類ごとに最大所持数が決まっており、その個数分までしか所持できない。
また、道具欄を複数枠使って同じ種類の道具を所持することはできない。「使い捨て」と表記がある道具以外は、使用しても消費せず無くなることはない。

道具ポイントを消費して取得した道具は、使用して無くなっても消費した分だけ次のセッション開始時に回復する。
キャラメイク時に取得した道具は基本的に PC 同士で受け渡しはできないものとする。但しシナリオ中に入手した道具に限り PC 間で受け渡しが可能。その場合、準備動作で受け渡しをするものとする。

名称	消費P	所持数	タイミング	対象	射程	効果
魂魄丸	10	5	準備動作	単体	近	魂魄を凝縮させた回復用の薬。『体力』を［1D6 ＋ 3］点回復し、「裂傷」状態を治療する。使い捨て。

①名称　道具の名称を表す。

②ポイント　その道具を入手するのに必要な道具ポイントの量。

③所持数　その道具を所持できる最大所持数を示す。

④タイミング　その道具を使用できるタイミング。道具によって使用可能なタイミングは異なるので、よく確認しておくこと。

⑤対象　道具使用時に対象にできる数。詳しくはルールセクションの「対象について」を参考にしてほしい。

⑥射程　道具の届く射程。近、中、遠の三つがある。詳しくはルールセクションの「射程について」を参照すること。

⑦効果　その道具の効果。道具によって千差万別なので、消費ポイントと所持数も考慮に入れつつ、入手したいものを選ぼう。

道具一覧

名称	消費P	所持数	タイミング	対象	射程	効果
携帯端末	0	1	主動作	自身	なし	キャラメイク時に所持できる。連絡用の携帯端末。他 PC と会話をすることができる。但し妖魔の術等の影響で繋がらない場合もある。
白札（しろふだ）	0	1	主動作	単体	本文	キャラメイク時に所持できる。退魔師としての身分証。 霊力を 1 点消費することで、約 10 分の間、半径 1 km以内の白札を持っている対象と会話することができる。
命鈴（いのちすず）	0	1	霊力 0 の時	自身	本文	キャラメイク時に所持できる。緊急用の警報器の役割を果たす鈴。持ち主の霊力が著しく減少すると、半径 1 km圏内に退魔師が感じ取れる救難信号を発する。
魂魄丸（こんぱくがん）	10	5	準備動作	単体	近	魂魄を凝縮させた回復用の薬。『体力』を［1D6 ＋ 3］点回復し、「裂傷」状態を治療する。使い捨て。
魂魄真丸（こんぱくしんがん）	15	3	準備動作	単体	近	魂魄丸をより強化した薬。『体力』を［2D6 ＋ 5］点回復し、「裂傷」状態を治療する。使い捨て。
魂魄極丸（こんぱくごくがん）	25	2	準備動作	単体	近	熟練の職人が何週間もかけて作り上げる魂魄丸。『体力』を［2D6 ＋ 15］点回復し、「裂傷」状態を治療する。使い捨て。
霊気玉	20	3	準備動作	単体	近	霊力が詰まった光る玉。割ると霊力を補給できる。『霊力』を［1D6 ＋ 5］点回復する。使い捨て。
霊光玉	30	2	準備動作	単体	近	凄まじいまでの霊力が圧縮された宝玉。『霊力』を［2D6 ＋ 10］点回復する。使い捨て。
治癒の霊札	100	1	準備動作、スタンバイフェイズ	単体	近	治癒の力が込められた、非常に高価な対妖魔戦時の切り札。『体力』と『霊力』を全回復する。更に「死亡」以外の状態異常を全て治療する。使い捨て。
漆黒の羽根	10	2	移動開始時	自身	なし	妖魔の黒い羽根を加工したもの。手に持ち跳べば凄まじき跳躍力を得られる。このターンで移動する際、敵にブロッキングされない。使い捨て。

道具一覧

名称	消費P	所持数	タイミング	対象	射程	効果
装霊符	20	2	準備動作、装霊解除になった時	自身	なし	霊力が無くても身衣装霊できる霊符。多くの退魔師が所持している。『霊力』を1点回復し、更に「装霊解除」状態から回復する。使い捨て。
浄化薬	5	3	準備動作	単体	近	様々な状態異常を治療する万能薬。「死亡」「装霊解除」以外の状態異常を一つ選んで治療する。使い捨て。
戦霊符【攻】	15	1	いつでも	自身	なし	力を増す巫術が込められし霊符。このターン自身が与えるダメージに +2 する。使い捨て。
戦霊符【守】	15	1	いつでも	自身	なし	守りを堅牢にする巫術が込められし霊符。このターン自身が受けるダメージに −2 する。使い捨て。
戦霊符【技】	15	1	命中判定直後	自身	なし	集中力を増す巫術が込められし霊符。直前の自身の命中値に +2 する。使い捨て。
戦霊符【駆】	15	1	回避判定直後	自身	なし	敏捷性を高める巫術が込められし霊符。直前の自身の回避値に +2 する。使い捨て。
重圧の札	5	1	ブロッキング時	自身	なし	重力を発生させ、相手の動きを阻害する。ブロッキングの達成値に +5 する。使い捨て。
幻惑の煙玉	10	2	準備動作	エリア	近	投げつけると煙幕を発生させる玉。この戦闘中、自身のいるエリアを「視界不良」にする。使い捨て。
鎮守（ちんじゅ）の札	15	2	準備動作	エリア	近	不浄な土地を浄化する力を持った札。使用者のいるエリアの地形を通常に戻す。但し元から特殊な地形だった場合は効果がない。使い捨て。
睡魔の御香	15	2	準備動作	単体	近	微睡を誘う煙を出す御香。使用者の［2D6+術力］と受動側の［2D6+術力］で判定を行う。対象が望むならこの判定は行わなくてもよい。勝利した場合、対象を眠り状態にする。使い捨て。
滅妖弾	20	5	主動作	エリア（任意）	近	護身用の対妖魔小型爆弾。対象に 1D6 点の実ダメージを与える。使い捨て。
破魔矢	30	3	主動作	単体	中遠	妖魔を滅する霊力が封じられた矢。対象に 2D6 点の実ダメージを与える。使い捨て。

道具一覧

名称	消費P	所持数	タイミング	対象	射程	効果
魂帰鏡（こんききょう）	150	1	主動作	単体×	近	魂を呼び戻すと伝えられている鏡。妖魔によってもたらされたものだという。このシーン中に死亡したキャラクターに使用できる。体力を 10 だけ回復して復活する。使い捨て。
虹漆（にじうるし）	40	1	準備動作	自身	なし	様々な属性の力を備えた特別な漆入りの瓶。刀身に塗り込むことで斬妖刀に属性の力を付与することができる。取得時に〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉のうちどれかの属性を選ぶ。キャラシートには虹漆（炎）のように記述する。使用したターンの次ターンのエンドフェイズまで、自身の通常攻撃と剣技で与えるダメージは選んだ属性になる。使い捨て。
霊刀	30	1	なし	なし	なし	刀鍛冶が作成する霊力を帯びた刀。妖魔にダメージを与えることができる。装霊解除になっても消滅しない。既に持っている斬妖刀と取り換える場合、装備は準備動作で行う。詳細なデータは「斬妖刀一覧」に記載されているので、そちらも参照のこと。
煙草	1	1	準備動作	自身	なし	嗜好品の一種で、様々な香りのものがある。また葉巻やキセル型の者も愛好する退魔師もいる。使用すると『体力』を 1 点失う。
メイクセット	1	1	主動作	自身	なし	ポーチ入りの簡易的な化粧道具一式。メイクを施すことができる。戦闘中は使用できず、使用には約 10 分の時間がかかる。
ペット	3	1	なし	なし	なし	相棒として可愛がっているペット。犬や猫に始まり、鳥やトカゲ、果ては魚や虫といった生物を飼う者も。
お菓子	1	2	準備動作	自身	なし	飴玉やガムなど、携帯に適した美味しいお菓子。『体力』を 1 点回復する。使い捨て。
手帳	1	1	主動作	自身	なし	筆記用具とセットになった携帯に便利なサイズの手帳。メモを取ったり筆談することができる。メモを取った内容は主動作で確認できる。
イヤホン	1	1	準備動作	自身	なし	携帯端末に接続できるイヤホン。コードレスやヘッドホンなど様々な形状がある。周囲に音を漏らさずに音楽を聴くことができる。

道具一覧

名称	消費P	所持数	タイミング	対象	射程	効果
自転車	2	1	主動作	自身	なし	ママチャリ、ロードバイクなど、人力で走行する二輪車。主動作で乗り込むことができる。一人乗り。戦闘中は使用できない。
バイク	3	1	主動作	自身	なし	スクーターから大型バイクといった二輪走行する乗り物。主動作で乗り込むことができ、二人まで乗れる。戦闘中は使用できない。人数分のヘルメット付き。
小型車	5	1	主動作	自身	なし	軽自動車や一般車といった小型の車。主動作で乗り込むことができ、四人まで乗れる。戦闘中は使用できない。
キャンプギア	3	1	主動作	自身	なし	一人用テントやガスバーナー、コンロに釣り竿といったキャンプ用品セット。1 時間休息すると『体力』と『霊力』を 3 点回復する。戦闘中は使用できない。
お守り	1	1	なし	なし	なし	様々な形状のお守り。特殊な効果はないものの、込められた祈りが人を奮い立たせることもある。
酒	1	1	準備動作	自身	なし	アルコールが入った飲み物。紙パック、ビン、缶、ひょうたん等に入れて携帯する。使用すると酔っ払い、このシーン中の回避判定に −1 のペナルティを受ける。使い捨て。19 歳以下のキャラクターは使用できない。
霊酒	5	1	準備動作	自身	なし	霊力が込められたお神酒。飲むと『霊力』を 5 点回復し酔っ払い、このシーン中の回避判定に −1 のペナルティを受ける。使い捨て。19 歳以下のキャラクターは使用できない。
エキストラ	1	1	なし	なし	なし	PC に付き従う従者や友人、配偶者等のキャラクター。戦闘能力は無い。エキストラの容姿や名前、キャラ設定は自由に決めてよいが、必ず GM の確認と許可を得ること。
血痕判定薬	3	10	主動作	エリア	近	ルミノール反応を利用した測定キット一式。周囲に人間の血痕があるかどうか調べることができる。但し、妖魔の血液には反応しない。
方位磁石	2	1	準備動作	なし	なし	方角を調べることのできる小型の方位磁石。使用すると方角を知ることができる。但し、妖魔の影響のある地域では機能してくれない場合もある。

道具一覧

名称	消費P	所持数	タイミング	対象	射程	効果
戦霊値測定アプリ	2	1	主動作	単体	全て	携帯端末にインストールできる、相手のおおよその強さがわかるアプリ。使用すると対象が人間なら戦霊値を、妖魔なら戦妖値を調べることができる。GMが情報を開示しない場合は読み取ることに失敗したことになる。世界観設定の用語集「戦霊値」（102ページ）も参照のこと。測定できる最大値は9999まで。それ以上の強さを測ろうとするとエラー表示が出る。レベルが8以上の場合、上位モデルのアプリを所持している扱いとなり、測定できる最大値に制限がなくなる。
リボン	1	1	なし	なし	なし	髪を留めたり、装霊具につけるリボン。デザインは退魔師によって様々。
カチューシャ	1	1	なし	なし	なし	前髪を留めておく装飾品。様々な形状のものがある。
耳飾り	1	1	なし	なし	なし	耳につける装飾品。ピアス式とクリップ式がある。
ウィッグ	1	1	なし	なし	なし	オシャレにもハゲを誤魔化すのにも活躍。
帽子	1	1	なし	なし	なし	男性退魔師は烏帽子を被っている場合が多い。また、半妖が頭部の身体的な特徴（角やとがった耳など）を隠す際にも使われる。
手甲	1	1	なし	なし	なし	腕を守る防具。多くの場合、装霊具として実体化する。
指抜きグローブ	1	1	なし	なし	なし	指が露出するタイプのグローブ。
お面	1	1	なし	なし	なし	キツネやひょっとこなど、様々な形状のものがある。正体を隠す際にそれなりに有効。
メガネ	1	1	なし	なし	なし	視力を矯正するものからサングラスまで存在する、顔にかける装飾品。
タトゥー	1	1	なし	なし	なし	巫術の威力を高めるなどの理由で、特殊な術式の役割を果たす入れ墨を入れている退魔師もいる。単におしゃれの場合も。
時計	1	1	準備動作	なし	なし	腕時計、懐中時計などのタイプがある。使用すると現在の時刻が分かる。
眼帯	1	1	なし	なし	なし	片目が隠れるタイプと両目が隠れるアイマスクタイプがある。

道具一覧

名称	消費P	所持数	タイミング	対象	射程	効果
ポーチ	1	1	なし	なし	なし	小物入れになる小さなポーチ。ベルト付きで動きを阻害しない。
バンダナ	1	1	なし	なし	なし	頭や腕に巻き付ける装飾品。様々な模様、カラーリングがある。
ネックレス	1	1	なし	なし	なし	首にかける装飾品。写真を入れるロケットタイプもある。
髪飾り	1	1	なし	なし	なし	髪を留めておくアクセサリ。かんざし、ヘアクリップ、つまみ細工などといったバリエーションがある。
マスコット	1	1	なし	なし	なし	ストラップなどでぶら下げる装飾品。猫や犬などの動物から、本人が好きなキャラを模したものまで多種多様。自らの家紋をあしらったデザインのものを身に付けている退魔師もいる。

装飾品一覧

PC 達が装備できる装飾品の一覧表である。
装飾品は装備していないと効果を発揮せず、同時に一つしか装備できない。ただ、装備はできなくても複数の装飾品を所持すること自体は可能だ。その場合は、戦闘中に準備動作で装備し直すことができる。

装飾品も道具と同様に、様々な効果のある品が揃っている。購入する為の道具ポイントは消耗品の道具と共通なので、どれを装備して戦うのかよく考えて購入しよう。
何らかの理由で追加で装飾品を入手した場合、装備する装飾品を選んで装備し、装備していない装飾品は道具の欄に記入すること。

名称	消費P	効果
力の勾玉	30	自身が与える実ダメージに +1 する。

①名称　　装飾品の名称を表す。

②消費道具ポイント　その装飾品を入手するのに必要な道具ポイントの量。

③効果　　装飾品を装備した時の効果。装備している時しか効果を発揮しない。

装飾品一覧

名称	消費P	効果
力の勾玉	30	自身が与える実ダメージに +1 する。
守りの勾玉	30	自身が受ける実ダメージに −1 する。
風の勾玉	30	『敏捷』に +1 する。
生命の勾玉	20	『最大体力』に +3 する。
霊力の勾玉	20	『最大霊力』に +3 する。
剛力の勾玉	80	自身が与える実ダメージに +2 する。
守護の勾玉	80	自身が受ける実ダメージに −2 する。
疾風の勾玉	80	『敏捷』に +2 する。
治癒の指輪	100	エンドフェイズ時に『体力』が 3 点回復する。戦闘中でない場合、シーン終了時に『体力』が 1 点回復する。
潤霊(じゅんれい)の指輪	100	エンドフェイズ時に『霊力』が 3 点回復する。戦闘中でない場合、シーン終了時に『霊力』が 1 点回復する。
防眠の指輪	20	「眠り」の状態異常にならない。
安定の指輪	20	「転倒」の状態異常にならない。
信念の指輪	25	「忘却」と「沈黙」の状態異常にならない。
防壁の指輪	200	「眠り」「転倒」「忘却」「沈黙」「裂傷」の状態異常にならない。
見切の指輪	80	回避判定に +1。相手からの攻撃時にダメージロールでクリティカルが出た場合、クリティカルとして扱わずその出目でダメージ計算を行う。
幸運の指輪	150	判定時のクリティカル値 −1（下限 10）
会心の指輪	200	ダメージロール時のクリティカル値を −1 する。（下限 10）

装飾品一覧

名称	消費P	効果
逆境の指輪	150	『格闘』『術力』『敏捷』を +1 し、ファンブル値を +1 する。（上限 7）
節約の指輪	100	特技で消費する「霊力」を −1 する。但し 0 以下にはならず、最低 1 は消費する。また、全ての「霊力」を消費する特技には効果がない。
捨身の指輪	180	自身が与える実ダメージと受ける実ダメージに +3 する。
剣聖の指輪	250	自身が通常攻撃を行う際に二回連続で行える。但し、身衣装霊以外の巫術を使用できなくなる。（種別が常時の巫術特技は効果を受ける）一回目と二回目の攻撃の対象は変更しても良い。また、名称に「刀」とある斬妖刀しか装備できない。
鬼斬の腕輪	30	自身が与える鬼系エネミーへの実ダメージに +『レベル × 2』する。
粉砕の腕輪	30	自身が与える物質系エネミーへの実ダメージに +『レベル × 2』する。
絶命の腕輪	30	自身が与える生物系エネミーへの実ダメージに +『レベル × 2』する。
成仏の腕輪	30	自身が与える幽霊系エネミーへの実ダメージに +『レベル × 2』する。
狐狩の腕輪	30	自身が与える妖狐系エネミーへの実ダメージに +『レベル × 2』する。
献身の腕輪	20	自身が行う《かばう》の射程を「近、中」に変更する。更に《かばう》の対象を「二体（任意）」に変更する。
鉄壁の腕輪	60	自身が受ける物理ダメージに −3 する。
破妖の腕輪	60	自身が受ける術ダメージに −3 する。
薬識の腕輪	50	自身が道具を使用した際の「体力」もしくは「霊力」の回復量に +2 する。
薬神の腕輪	150	自身が道具を使用した際の「体力」もしくは「霊力」の回復量に +5 する。

奥義一覧

PC 達が一つだけ取得できる切り札、それが奥義だ。
奥義の効果はどれも強力で、戦況をひっくり返せるポテンシャルを秘めているが、1 シナリオに 1 回しか使えないので使用するタイミングには注意しよう。
尚、奥義の名称に関してだが、世界観的には特に名称が定まっているわけではない。よって《必中の狙い》を使用して、自分で考えたオリジナルの技名を叫ぶ！…という演出をして構わない。むしろ、そうした方が本システムを楽しく遊べるはずだ。

奥義の効果は特技、装備品よりも優先される。例えば、ダメージを与える奥義の効果は、原則として奥義以外では減少させることはできない。
基本的に使用回数がセッション中に回復することはない。セッション終了時に、奥義の使用回数は回復する。

名称	タイミング	対象	射程	効果
必中の狙い	命中判定直前	自身	なし	次に行う命中判定をクリティカルにし、相手の回避判定を行えなくする。更にダメージに＋［10+ レベル］する。また、この奥義を使用した攻撃時のダメージロールの際にファンブルした場合、成功するまで振り直す。

①名称　奥義の名称を表す。

②タイミング　奥義の使用できるタイミング。尚、奥義は GM が許可すれば、戦闘中以外でも使用できるものとする。

③対象　奥義使用時に対象にできる数。詳しくはルールセクションの「対象について」を参考にしてほしい。

④射程　奥義の届く射程。近、中、遠の三つがある。詳しくはルールセクションの「射程について」を参照すること。

⑤効果　その奥義の効果。どれも強力なものが揃っている。自分のやりたい事やキャライメージに合ったものを選ぼう。

奥義一覧

名称	タイミング	対象	射程	効果
必中の狙い	命中判定直前	自身	なし	次に行う命中判定をクリティカルにし、相手の回避判定を行えなくする。更にダメージに＋［10+ レベル］する。また、この奥義を使用した攻撃時のダメージロールの際にファンブルした場合、成功するまで振り直す。
窮地の閃き	ダメージロール直前	自身	なし	直前の攻撃を回避したことにして、攻撃してきた相手に［2D6+ レベル］の実ダメージを与える。
殲滅の一撃	対象の選択時	単体×	全て	通常攻撃か特技の対象を全エリア（任意）に変更する。また、地形の影響を受けずにキャラクターを対象にできる。但し、対象に×の記載があるものはこの奥義の効果を受けない。
燃える血潮	実ダメージ適用直前	単体×	全て	対象の攻撃が命中したキャラクターから一体選び、その相手に与える実ダメージを 2 倍にする。ダメージロールでクリティカルした際には使用できない。
奇跡の復活	いつでも	単体×	全て	このシーン中に死亡したキャラクターを一体選び、体力と霊力が全回復した状態で復活させる。状態異常も回復する。NPC やエネミーを対象にする場合、GM の許可が無いと使用できない。
慈愛の精神	いつでも	全エリア（任意）	なし	対象の体力と霊力を全回復し、状態異常も全て回復する。但し、瀕死状態及び死亡しているキャラクターには効果が無い。
幸運の加護	判定直後	単体×	全て	対象が直前に行った判定をクリティカルにする。ファンブルだった場合はファンブルの効果を打ち消した上でクリティカルにする。この奥義は二回まで使用できる。
怒りの鉄槌	いつでも	単体×	全て	ボスもしくは強敵以外のエネミーを一体選び、体力を 0 にする。この奥義に対してエネミーの特性、特技は無効化される。対象がボスもしくは強敵のエネミーならば［2D6+ レベル +15］の実ダメージを与える。

奥義一覧

名称	タイミング	対象	射程	効果
追撃の連携	いつでも	単体×	全て	対象になったキャラクターは即座に手番を得る。この効果で本来の手番が無くなることはなく、すでに行動が終了していても有効。自身には使用できない。
鉄壁の防御	スタンバイフェイズ	自身	なし	このターンのエンドフェイズ終了時まで、自身が受ける全ての実ダメージに -［10+レベル］する。
捨身の逆襲	実ダメージ適用後	単体×	全て	直前に自身が受けたダメージの数値分の実ダメージを攻撃してきたキャラクターに与える。この時、受けたダメージによって瀕死状態となる場合でも使用できる。与える実ダメージの上限は、このキャラクターの最大体力の数値までとなる。
災いの予感	スタンバイフェイズ	エリア（任意）	全て	対象が次に行う判定をファンブルにする。判定がクリティカルだった場合、クリティカルを打ち消してファンブルにする。
高揚の戦叫	スタンバイフェイズ	全エリア（任意）	なし	対象が与えるダメージをこのターンのエンドフェイズまで +［5+ この奥義の使用者のレベル］する。この奥義の効果は重複しない。
進撃の行軍	スタンバイフェイズ	全エリア（任意）	なし	対象の『敏捷』をこのターンのエンドフェイズまで +［5+ この奥義の使用者のレベル］する。この奥義の効果は重複しない。
無敵の結界	ダメージロール直後	エリア（任意）	全て	対象が受ける（予定の）実ダメージを 0 にする。この時、ダメージを受けることで付与される追加効果も無効化する。
不屈の闘志	復活判定の直前	自身	なし	体力と霊力を完全回復する。更にこの戦闘中、自身の行う判定に +2 し、与えるダメージに +［5+ レベル分の数値］して、判定とダメージロールのクリティカル値を -1 する（下限 10）
七色の虹彩	スタンバイフェイズ	単体×	なし	対象が行う攻撃はこの戦闘の終了時まで、全て攻撃対象としたエネミーの弱点属性として扱われる。弱点が無いエネミーに対しては与えるダメージに +［5+ レベル］する。

特技の見方

退魔師達が習得している超人的な特殊技能、それが特技だ。

特技は大まかに分けて、必要なタイミングで能動的に扱う特技と、取得しているだけで効果のある特技がある。

PC はキャラメイク時に自動的に《身衣装霊（しんいそうれい）》の特技を取得して、その後 4 つ特技を取得できる。

特技は主に「剣技」「巫術」「式神」「その他」の 4 つの系統に大別される。

剣技は主に接近戦での攻撃を行う。巫術は回復から攻撃まで様々な効果を持つ。式神はもう一体の操作可能なキャラクターを作り出す。その他は主にキャラクターを強化するものが多い。

《式神解除》などのように、特定の特技を取得したら自動で取得できる特技もあるので気を付けること。

キャラクターはレベルアップ時に、特技一覧から 1 つ選んで取得することができる。つまり、レベル 2 のキャラクターなら「初期習得分の 4 つ」「初期習得の《身衣装霊》」「レベルアップ分の 1 つ」の合計 6 つの特技を取得していることになる。（自動取得特技を除く）

本文中に『レベル』と記載があった場合、その特技の使用者の現在のレベルの数値を代入する。

例えば、レベルが 5 のキャラクターが、「ダメージに +『レベル』する」という効果の特技を使用した場合、ダメージに +5 する…ということである。

効果説明の文中に「特技」とある場合、系統を問わないものとする。

例えば「次の主動作で使用する巫術のダメージを +3 する」と記載がある場合は、系統が「巫術」の特技にしかダメージ増加効果を発揮しないが、「次の主動作で使用する特技のダメージを +3 する」と記載されている場合は、系統が「剣技」でも「巫術」でもダメージ増加効果は適用される…ということだ。

次のページより、「剣技」「巫術」「式神」「その他」の 4 つの系統別に特技を一覧で紹介する。効果内容をよく熟読し、作りたいキャラクターのイメージに合ったものを選んでほしい。

特技一覧の見方

《気合一閃》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	3	対象	単体	射程	近
解説	霊力と気合を込めて、全力の一撃を叩き込む。霊力を込めたその一撃は岩も砕く。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +3 する。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに『レベル』する。										

①名称　特技の名称を表す。この例だと《気合一閃》が特技の名称になる。

②系統　特技の系統。「剣技」「巫術」「式神」「その他」の 4 つに分かれている。

③種別　特技の種別。「攻撃」「補助」「回復」「常時」の 4 つがある。

「攻撃」の特技は基本的に命中判定を行う必要がある。

「補助」「回復」は命中判定は必要ない。但し、効果本文中に「対決が必要」と書いてある特技は、判定に承知した時のみ効果を発揮する。

「常時」の特技は常に効果を発揮する。

④タイミング　特技を使用できるタイミング。

⑤消費霊力　特技を使用する際に消費する霊力。霊力が足りない場合、その特技は使用できない。

⑥対象　特技使用時に対象にできる数。詳しくはルールセクションの「対象について」を参考にしてほしい。

⑦射程　特技の届く射程。近、中、遠の三つがある。詳しくはルールセクションの「射程について」を参照すること。

⑧解説　その特技の特徴などを記したフレーバーテキスト。特技使用時のロールプレイの参考にしてほしい。

⑨効果　特技を使用した時の効果。基本的にここに書いてあることは、基本ルールよりも優先される。

特技一覧「剣技」

《気合一閃》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	3	対象	単体	射程	近
解説	霊力と気合を込めて、全力の一撃を叩き込む。霊力を込めたその一撃は岩をも砕く。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +3 する。 レベルが 2 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で［3+ レベル］）										

《必殺の一撃》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体×	射程	近
解説	恐るべき疾さと威力を、一瞬で相手に解き放つ。退魔師が必殺とする一撃は、目で追うことすら困難なり。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +『格闘』し、更に命中判定に +2 する。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で［格闘 + レベル］） レベルが 6 以上の場合、更に命中判定に +1 する（合計で +3） 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《三連斬り》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	近
解説	流れるような動きで、連続で斬りつける。この技に熟練した退魔師は、剣を一振りする間に三回もの斬撃を見舞うという。										
効果	この攻撃が命中した際にダメージロールを 3 回行い、そのうちの好きな出目を採用してダメージ計算を行う。 レベルが 5 以上の場合、出た目のうち 2 つの合計した数字を用いてダメージ計算を行う。レベルが 8 以上の場合、3 回行ったダイスロールの出目を全て合計してダメージ計算を行う。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《早業》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	近
解説	高速で移動しながらの鋭い斬撃。何が起こったかすら分からぬままに相手を屠る。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +［敏捷÷ 2（切り上げ）］する。 レベルが 7 以上の場合、与えるダメージに +『敏捷』する効果に変更される。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

特技一覧「剣技」

《崩し》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	近
解説	手足を狙う等で相手の体勢を崩し、隙を生じさせる。隙あらば死ぬるが戦いなり。										
効果	この攻撃でダメージを与えたキャラクターに「転倒」の状態異常を与える。 レベルが 3 以上の場合、与えるダメージに +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する（合計で +5）										

《不意打ち》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	5	対象	単体×	射程	全て
解説	敵の意の外からの攻撃。それを卑怯とは言うまい。妖魔を屠ることこそ、退魔師の務めなり。										
効果	この特技は 1 ターン目にしか使用できず、使用後に行動終了とならない。この攻撃で与えるダメージに +1 し、命中判定に +2 する。この攻撃が命中した際に、対象と同じエリアに強制的に移動する。レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +3）先制攻撃時に使用した場合、更に与えるダメージに +『レベル』する。《隠し太刀》の特技を取得している場合、更に与えるダメージに +3 し、命中判定に +2 する。										

《縮地（しゅくち）》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	5	対象	単体×	射程	近中
解説	一瞬で最高速まで加速する足運び。まるで地面の方が縮んだかのように見えることから、その名がある。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +2 する。攻撃が命中した場合、対象と同じエリアに強制的に移動する。この特技の使用後、このキャラクターは行動終了となる。レベルが 3 以上の場合、与えるダメージに +2 する（合計で +4）レベルが 6 以上の場合、射程が「全て」となる。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《真空斬り》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	中遠
解説	刀身に霊力を込め、振り抜くと同時に飛ぶ斬撃を放つ。この技術を身に付けた退魔師には、間合いの外からの攻撃なぞ無力なり。										
効果	この攻撃は風属性の術ダメージにすることもできる。この攻撃で与えるダメージに +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更に与えるダメージに +4 する（合計で +6） 対象が浮遊状態なら更にダメージに +4 する。										

特技一覧「剣技」

《地走り》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	斬妖刀を大地へ突き立て、その衝撃を波として走らせる。足を削がれた妖魔、もはや逃れ得ず。										
効果	この攻撃は土属性の術ダメージにすることもできる。この攻撃で与えるダメージに +1 する。更にダメージを受けた相手の『敏捷』を次のターンのエンドフェイズ時まで −2 する。この効果は重複しない。 レベルが 6 以上の場合、更に与えるダメージに +4 する（合計で +5） この特技は浮遊状態の相手を対象にできない。										

《隙あり》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	3	対象	単体	射程	近
解説	僅かに生じた一瞬の隙を突く特技。いかに強い相手といえども、隙を狙われれば脆いものだ。										
効果	この攻撃に対して行う回避判定に −2 する。 レベルが 4 以上の場合、更に −1 する（合計 −3） レベルが 7 以上の場合、更に −2 する（合計 −5）										

《刹那（せつな）の極み》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	6	対象	自身	射程	なし
解説	刹那の一瞬…敵が認識できぬ程に速い一撃を放てば、かわすことなど不可能なり。それはまさに光の如し。										
効果	次の主動作で行う通常攻撃か剣技は命中判定を行わず、必ず命中する。但し、相手が奥義もしくは奥の手を使用した場合は、効果によっては回避される可能性がある。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《殺陣（たて）》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	7	対象	エリア（任意）	射程	近
解説	まるで劇を演じるかの如く、多数の敵を次から次へと斬り捨てる。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +1 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +1 する。（合計 +2）										

特技一覧「剣技」

《薙ぎ払い》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	二体	射程	近
解説	斬妖刀で周囲を薙ぎ払うかのように斬りつけ、一度に複数の敵を攻撃する。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +2 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +2 する。（合計 +4）										

《乱舞》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	12	対象	全エリア（任意）	射程	なし
解説	怒涛の連撃を叩き込み、無数の敵を一瞬で葬り去る。しかし、その威力ゆえ反動も大きい。										
効果	この攻撃でダメージを与えた直後、自身は［10+ レベル］分の体力を失う。これはダメージではないので軽減できない。										

《鞘投げ》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	近中
解説	鞘を投げ付け、敵を怯ませる。戦いではこのような小技が、時に生死を分かつこともあるのだ。										
効果	対象に通常攻撃を行う。この特技のダメージロールはクリティカルが発生せず、『格闘』の数値が加算されない。この特技は鞘があるタイプの斬妖刀でしか使えず、使用後は所持している斬妖刀は戦闘終了時まで鞘が無いものとして扱われる。レベルが 5 以上の場合、与えるダメージに +2 する。この特技は式神（刀）が使用することはできない。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《鞘打ち》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	準備動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	近
解説	斬撃の後に鞘での一撃を叩き込む特技。敵の不意を突くのに適している。										
効果	対象に通常攻撃を行う。この特技で与えるダメージに『格闘』の数値は加算されない。この特技は鞘があるタイプの斬妖刀でしか使えない。 レベルが 5 以上の場合、与えるダメージに +2 する。 この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

特技一覧「剣技」

《残像》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	回避判定直後	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	妖魔の爪が、牙が、刃が退魔師を引き裂く。…しかし、それは本物にあらず。高速で動いたことによる残像を捉えただけに過ぎぬのだ。										
効果	直前に行った自身の回避判定に +2 する。但しファンブルした際には使えない。 レベルが 5 以上の場合、更に +1 する。（合計で +3） レベルが 7 以上の場合、更に +1 する（合計で +4） 1 ターンに 1 回使用可能。										

《鎧貫き》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	近
解説	ただ一点を貫くことのみに集中し、己の全精力を込め敵を穿つ。その威力の前には如何なる装甲も意味を成さない。										
効果	この攻撃は相手の『格闘』の数値によって軽減されない。 この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分のダメージを与える。 レベルが 6 以上の場合「この攻撃でダメージを受けたキャラクターは、次のターンのエンドフェイズまで受ける実ダメージに +3 する」効果が追加される。										

《術通し》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	近
解説	斬撃と共に相手に特殊な呪印を刻み込み、巫術への抵抗力を削ぎ落とす。巫術に長けた者と連携すれば、どんな強敵も滅せるだろう。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +1 する。 この攻撃でダメージを受けたキャラクターは、次のターンのエンドフェイズ時まで受ける術ダメージを『術力』で軽減できなくなる。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +3）										

《神速の突き》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	近
解説	刀身を一旦引いてから、凄まじい勢いで強靭な突きを繰り出す。その鋭さ、空を裂いて妖どもを貫き屠る。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +2 し、更に回避判定時に相手のファンブル値を +2 する。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +4）レベルが 6 以上の場合、更に相手のファンブル値に +1 する（合計で +3） この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分（切り上げ）のダメージを与える。										

特技一覧「剣技」

《螺旋（らせん）突き》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	7	対象	本文	射程	全て
解説	螺旋状の霊気を切っ先に纏い、対象を一直線に貫く技。いかなる防御も意味を成さず、後ろに控える敵ごと貫通させる。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +3 する。この攻撃は各エリア毎に一体ずつのキャラクターを対象にできる。同じエリア内から二体以上対象にすることはできない。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計 +5）。 レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計 +7）。										

《跳躍》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	移動開始時	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	脚部に霊力を込めて踏み抜き、空高く舞い上がる。剣技においては脚力こそ要なり。										
効果	この手番の間、浮遊状態となり好きなエリアへと移動できる。この移動はブロッキングされない。手番が終わると浮遊状態は解除される。自分が今いるエリアに移動もでき、その場合は「移動した」という扱いになる。更にこのターン中に与える剣技か通常攻撃のダメージに +1 する。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +2 する（合計で +3）										

《落下突き》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	近
解説	高空から斬妖刀を構え、一気に強襲し、敵の脳天を刺し貫く技。気付いた時には、妖魔の命は散っている。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +2 し、更に対象が浮遊状態だった場合は、このターン中浮遊状態を無効にする。レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +4）レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で +6）この特技を浮遊状態で使用した場合、更にダメージに +3 する。この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分（切り上げ）のダメージを与える。										

《守りの構え》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	守りを重視した構えを取り、敵の攻撃を捌く。守りこそ戦闘の極意なり。										
効果	このターン中に受けるダメージに −2 する。 レベルが 5 以上の場合、更に −3 する（合計で −5） この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

特技一覧「剣技」

《避けの構え》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	回避を重視した構えを取り、あらゆる攻撃から身を躱す。痛恨の一撃でも、当たらなければどうということもなし。										
効果	このターン中に行う回避判定に +1 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +1 する（合計で +2） この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

《攻めの構え》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	3	対象	自身	射程	なし
解説	攻めを重視した構えを取り、相手に強烈な攻撃を放つ。攻め時に一気に押し切る、先手必勝の構えなり。										
効果	このターン中に与える通常攻撃か剣技のダメージに +2 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +2 する（合計で +4） この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

《捨身の構え》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	4	対象	自身	射程	なし
解説	守りを捨て、敵を斬ることにのみ特化させた構えを取る。肉を切らせて骨を断つ、即ち退魔師としての覚悟を示す構えである。										
効果	このターン中に与える通常攻撃か剣技のダメージと受けるダメージに +5 する。 レベルが 6 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +7） この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

《乱撃の構え》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	5	対象	自身	射程	なし
解説	多数相手の構えを取り、斬妖刀の一振りで多くの妖魔を屠る。どんなに数が多かろうと、纏めて叩き斬ればいいだけのこと。										
効果	このターン中の通常攻撃か剣技の対象を「二体」にする。但し、このターン中の通常攻撃か剣技の命中判定に −2 される。 レベルが 5 以上の場合、対象を「三体」に変更する。この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

特技一覧「剣技」

《弾き》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	ダメージロール直後	消費霊力	3	対象	自身	射程	なし
解説	斬妖刀で敵の攻撃を弾き、受ける衝撃を和らげる柔の業。										
効果	この攻撃で受けるダメージを［2D6+ レベル］分軽減する。 但し、物理ダメージしか軽減できない。 レベルが 3 以上の場合、［2D6+ 格闘 + レベル］軽減する効果に変更される。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《受け流し》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	ダメージロール直後	消費霊力	5	対象	自身	射程	なし
解説	攻撃の軌道を見切り、斬妖刀で薙ぐようにして軌道を変え、敵へと受け流す防御の極意。身に付けている退魔師はごく僅かとされる。										
効果	この攻撃で受ける物理ダメージを『敏捷』分軽減し、更に攻撃してきた相手に軽減した分の半分（切り上げ）の実ダメージを与える。この特技は術ダメージに対しては使用できない。 レベルが 5 以上の場合、軽減した際に与える実ダメージが、『敏捷』分になる。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《妖術断ち》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	対象選択時	消費霊力	5	対象	自身	射程	なし
解説	霊力を纏った一閃で妖術を断ち切り、その効果を無とする防御の剣技。巫術と剣技両方に長けていないと、実行するのは難しい。										
効果	系統が「巫術」もしくは「妖術」の特技の対象になった際に使用可能。その特技の使用者の［2D6+ 術力］と自身の［2D6+ 格闘］で判定を行う。勝てばその特技は自身への効果を失う。同値の場合はこの特技の使用者側の勝利となる。負けた場合はその特技が命中したものとして処理を行う。レベルが 5 以上の場合、負けた場合にもう一度判定を行える。1 ターンに 1 回使用可能。										

《死中に活》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	8	対象	自身	射程	なし
解説	自身に残された生命力を刀身に注ぎ込み、命を賭した一撃を叩き込む。死に隣り合わせるは常に生。退魔師たるもの、死地にこそ勝機を見出すべし。										
効果	任意の『体力』を消費する。この時 0 以下になってはならない。自身がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージに［消費した体力÷ 2（切り上げ）］分を加算する。 レベルが 6 以上の場合、与えるダメージが［消費した体力］分に変更される。 この特技を式神（刀）で使用する場合、式神（刀）ではなく、本体の体力を消費する。 1 シナリオに 1 回使用可能。										

特技一覧「剣技」

《一刀入魂》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	意識をただこの一撃へと集中させるべく、精神統一を行う。										
効果	このターン中の通常攻撃か剣技で与えるダメージに +3 する。 レベルが 3 以上の場合、更に +2 する（合計で +5） レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で +7） レベルが 9 以上の場合、更に +3 する（合計で +10）										

《踏み込み》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	素早く相手の懐に飛び込み、致命的な一撃を加える。速さは時に重さに勝る。										
効果	このターン中の通常攻撃か剣技で与えるダメージに +『敏捷』する。但しこのキャラクターはこのターンのエンドフェイズ時まで、回避判定に −2 される。 レベルが 4 以上の場合、与えるダメージに +2 する（合計で［敏捷 +2］） レベルが 7 以上の場合、回避判定のペナルティが −1 に変更される。										

《回転連撃》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	8	対象	単体	射程	近
解説	回転しながら怒涛の連撃を何度も相手に叩き込む。特に二刀流の使い手が放つそれは、正に必殺と呼べる威力なり。										
効果	この攻撃の命中判定に −2 するごとに、命中した際のダメージロールの回数を 1 回増やす。増やせる上限は［レベル÷ 2（切り上げ）］回となる。 レベルが 8 以上の場合、命中判定に −1 するごとにダメージロール回数を 1 回増やせるようになる。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《厄災与えし剣》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	6	対象	単体	射程	近
解説	妖魔を滅するという想いのみを乗せた斬妖刀は、時たま神がかり的な力を発揮することがある。妖魔にとってはまさに厄災となろう。										
効果	この特技を取得する際に「裂傷」「眠り」「沈黙」「忘却」のうちどれか 1 つを選ぶ。キャラシートには厄災与えし剣（裂傷）というように記述する。この攻撃でダメージを与えた際に、選んだ状態異常を相手に与える。既に対象が選んだ状態異常になっていた場合、与えるダメージに +5 する。レベルが 6 以上の場合、「裂傷」「眠り」「沈黙」「忘却」のうち追加でもう 1 つの状態異常を選べるようになる（キャラシートに状態異常を 2 つ記述すること）										

特技一覧「剣技」

《生命吸いし剣》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	8	対象	単体	射程	近
解説	斬り付けた相手の生命力を奪い取り、己の傷を癒す秘剣。熟練者ともなると、斬った瞬間に自らの傷を完全に癒すという。										
効果	この攻撃で与えたダメージ分の半分（切り上げ）の数値分だけ自身の『体力』を回復する。 レベルが 6 以上の場合、回復量が与えたダメージ分の数値になる。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《破滅の刃》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	3	対象	単体	射程	近
解説	斬撃と同時に治癒ノ滅式を斬った対象に叩き込む、巫術と剣技の合わせ技。例え初太刀で生き残ろうと、待っているのは死のみ。										
効果	この特技は《治癒ノ滅式》の特技を取得している場合にのみ取得できる。この攻撃が命中した際に、その対象に《治癒ノ滅式》を使用することができる。この時、命中判定は行わず《治癒ノ滅式》が命中したものとして処理を行う。 レベルが 3 以上の場合、《治癒ノ滅式》で与えるダメージに +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で +4）										

《返し技》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	回避成功時	消費霊力	3	対象	単体×	射程	近
解説	攻撃を躱し、隙を晒した相手に致命の一撃を与える。強力な攻撃ほど、避けられた時の隙は大きい。										
効果	自身が相手の攻撃を回避したときに使用可能。攻撃してきた相手に必中扱いで通常攻撃を行う。レベルが 6 以上の場合、［自身の回避値 − 相手の命中値］分だけ、与えるダメージに加算する。同値回避の場合だけ例外的に、与えるダメージに +1 する。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《追い打ち》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	ダメージロール直後	消費霊力	6	対象	単体×	射程	近
解説	怯んだ相手を畳み掛けるかのように追撃し、一気に叩き潰す極意。好機を逃してはならぬ。										
効果	自身が攻撃した際のダメージロール後に使用可能。攻撃した対象に追加で 1D6 のダメージを与える。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +1 する（合計で［1D6+1］） レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で［1D6+3］） 1 ターンに 1 回使用可能。										

特技一覧「剣技」

《燕返し》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	ダイスロール直後	消費霊力	4	対象	自身	射程	なし
解説	神業ともいえる技量を持って、躱されたとしても太刀筋を変え、敵を正確に斬り裂く秘剣。その変幻自在な軌道はまさに飛ぶ燕の如し。										
効果	自身の行ったダイスロール後に使用可能。ダイスの出目に +1 する。 レベルが 4 以上の場合、ダイスの出目に +2 する効果に変更する。 レベルが 9 以上の場合、ダイスの出目に +3 する効果に変更する。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《阿吽（あうん）の呼吸》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	ダイスロール直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	近
解説	瞬時に仲間の行動を読み、連携を取る。数々の修羅場を潜り抜けてきた戦友同士ならば、言葉がなくとも目だけで伝わるのだ。										
効果	この特技は自身を対象にできない。対象が次に行うダイスロールのクリティカル値を −1 する（下限 10） レベルが 8 以上の場合、更に −1 する（合計で −2） 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《峰打ち》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	近
解説	刀を返し、刃ではなく峰で攻撃を行う不殺の技。戦場は非情なものではあるが、時に情けが必要になることもあり。										
効果	この攻撃の命中判定に +1 する。更にこの攻撃で 1 点以上の実ダメージを与えた場合、対象を「眠り」の状態異常にする。また、対象の種族が「物質系」だった場合、更にダメージに +4 する。レベルが 5 以上の場合、更に命中判定に +1 する。（合計で +2） GM の許可が得られた場合、この攻撃で対象の体力が 0 以下になる時のみ、1 点だけ残して対象を生存させたまま倒したものとして扱うことができる。										

《剣の達人》											
系統	剣技	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	剣だけに生き、そして剣に死ぬ。日々の鍛錬の積み重ねか、あるいは類まれなき才能か。どちらにせよ、その剣の冴えの見事さには変わりなし。										
効果	このキャラクターの『格闘』に +2 する。 レベルが 3 以上の場合、更に +1 する（合計で +3） レベルが 5 以上の場合、更に +1 する（合計で +4） レベルが 7 以上の場合、更に +2 する（合計で +6）										

特技一覧「剣技」

《見切の極意》											
系統	剣技	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	鍛え抜かれた体裁きにより、戦場を縦横無尽に駆け回る。その動きを捕らえることは並大抵ではない。										
効果	このキャラクターの『敏捷』に +2 する。 レベルが 3 以上の場合、更に +1 する（合計で +3） レベルが 5 以上の場合、更に +1 する（合計で +4） レベルが 7 以上の場合、更に +2 する（合計で +6）										

《先読み》											
系統	剣技	種別	常時	タイミング	いつでも	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	相手の目線、身体の動き、そして殺気から、攻撃範囲を予測する。読まれている攻撃など、対処しやすいものはなし。										
効果	戦闘中、エネミー一体を対象にして、そのエネミーが次の手番でどのような行動を行うのかを GM に質問することができる。GM が許可しなかった場合、この効果は使用できない。また、このキャラクターが攻撃されたときの回避判定に +1 する。レベルが 4 以上の場合、更に +1 する（合計で +2）レベルが 7 以上の場合、更に +1 する（合計で +3）この特技は式神（刀）が使用することはできない。質問する効果は 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《畳返し》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	ダメージロール直前	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	足元の畳を一息に蹴り上げ、即席の盾として敵の攻撃を受け止める。そのまま叩きつければ、即座に攻めへと転じることも可能。畳であれ、岩であれ、砂であれ、地を知る者にとって差異は無い。										
効果	自身の攻撃時のダメージロールに使用した場合、与えるダメージに +［2+ レベル］する。相手の攻撃時のダメージロールに使用した場合、受けるダメージに −［2+ レベル］する。 レベルが 5 以上の場合、与えるダメージが +［5+ レベル］、受けるダメージが −［5+ レベル］に変更される。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《蹴り飛ばし》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	近
解説	斬妖刀での攻撃の直後に、不意を突いて相手を蹴り飛ばす。鍛えた達人ならば、巨岩のような体格を誇る妖魔ですら、まるで毬を蹴るかの如し。										
効果	次の自身の主動作で与えるダメージに +1 し、更に攻撃が命中した対象を隣のエリアに強制的に移動させることができる。この移動はブロッキングされない。レベルが 5 以上の場合、対象を好きなエリアに移動させることができる。この特技を取得すると《蹴り上げ》の特技を自動的に取得できる。この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

特技一覧「剣技」

《蹴り上げ》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	《蹴り飛ばし》使用直後	消費霊力	2	対象	本文	射程	近
解説	相手を蹴り上げ、遥か上空へと舞い上がらせる足技。更なる追撃を加えれば敵はひとたまりもないだろう。										
効果	この特技は《蹴り飛ばし》の特技を取得していないと取得できない。自身が《蹴り飛ばし》をした対象をこのターンのエンドフェイズ時まで「浮遊」状態にし、更に 2D6 の物理ダメージを与える。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する（合計で［2D6+ レベル］） この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

《体当たり》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体×	射程	近
解説	剣での斬撃の直後、身体ごとぶつかり相手を吹き飛ばす、体当ての技術。										
効果	この攻撃でダメージを受けたキャラクターを、隣のエリアに強制的に移動させる。この移動はブロッキングされない。更に攻撃が命中した対象を「転倒」の状態異常にする。 レベルが 4 以上の場合、与えるダメージに +『レベル』する。										

《飛びのき》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	なし
解説	咄嗟に飛びのき、致命傷を避ける。いざという時の一瞬の判断が、生死の境目となるのだ。										
効果	このターン中の通常攻撃か剣技で与えるダメージに +2 し、攻撃後に一つ隣のエリアに移動することができる。この移動はブロッキングされない。 更にこのキャラクターが行う回避判定に +1 する。 レベルが 5 以上の場合、隣のエリアではなく好きなエリアへと移動できる。										

《連携攻撃》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	ダメージロール直後	消費霊力	5	対象	単体×	射程	近
解説	仲間の攻撃に合わせて自分の斬撃を重ね、相手に大打撃を与える。息の合った連携こそ、退魔師同士の戦闘の要となる。										
効果	この特技は自身のダメージロールには使用できない。 対象が受けるダメージに +［1D6+ この特技使用者の格闘］する。 レベルが 5 以上の場合、更に受けるダメージに +『レベル』する（合計で［1D6+ この特技使用者の格闘 + レベル］） 1 ターンに 1 回使用可能。										

特技一覧「剣技」

《納刀》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	0	対象	自身	射程	なし
解説	刀を鞘に納め次の一撃に備える。納刀中は無防備となる為、戦況を判断することが重要になる。										
効果	斬妖刀を鞘に収納し納刀状態となる。 納刀状態の間は自身の手番が来るまで自身が受けるダメージに +2 し、また『敏捷』の値に関係なく手番が一番最後になる。 （納刀状態のキャラが他にもいた場合、『敏捷』の高い方から手番を行う。） この特技は鞘があるタイプの斬妖刀でしか使えない。 また、この特技を使うターン中は、《抜刀術》以外の特技を使用できない。 （但し種別：常時の特技は影響を受けているものとして扱う） この特技を取得すると《抜刀術》の特技を自動的に取得する。 この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

《抜刀術》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	10	対象	単体×	射程	近
解説	鞘から一気に刀を抜き、敵を一瞬で両断する。この技のみを唯々磨き、極め、奥義とした退魔師もいるという。										
効果	この特技は《納刀》の特技を取得している場合にのみ取得できる。 この特技は納刀状態でないと使用できない。また、この特技を使う手番の間は準備動作を行えない。 この攻撃で行う命中判定に +2 し、更に与えるダメージに +［20+ レベル］する。この特技で与えるダメージは対象の『格闘』によって軽減されない。攻撃後、自身の納刀状態を解除する。 この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分（切り上げ）のダメージを与える。 この特技は式神（刀）が使用することはできない。1 戦闘に 1 回使用可能。 レベルが 5 以上の場合、与えるダメージを +［20+ レベル × 2］に変更する。										

特技一覧「剣技」

《鍔競り合い》											
系統	剣技	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	剣と剣がぶつかり合った時に、相手を押し込み競り勝つ剛の業。例え剣ではなく、爪や牙などを相手取っても同じように押し込めばよい。										
効果	このキャラクターが通常攻撃、剣技で命中判定を行った際に同値回避された場合、判定に勝利したことになる。更にその直後の与えるダメージに +5 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +5 する。（合計で +10）										

《足運び》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	移動時	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	岩場のような足場の悪い地形だろうと、その熟練した足運びは、標的に静かに素早く忍び寄る。間合いの取り方こそ、勝敗を分かつ技術である。										
効果	移動する際に二つ分のエリアを移動することができる。また、このターン中、自身の『敏捷』を +1 する。更にこのキャラクターが行う隠密判定に +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更に『敏捷』に +2 する。（合計で +3） この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

《斬空剣》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	近
解説	空を断ち、飛翔している相手を斬り墜とす対空技。										
効果	この攻撃で与えるダメージに +2 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +2 する（合計で +4） 対象が浮遊状態なら、更にダメージに +［格闘 + 術力］する。										

《刃砕き》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	近
解説	相手の持っている武器、爪や牙をへし折り、攻撃の威力を削ぐ。攻防一体の技。										
効果	この攻撃でダメージを受けたキャラクターは、次の手番終了時まで与える物理ダメージに− 1D6 され、ダメージロールのクリティカルが発生しなくなる。 レベルが 6 以上の場合、更に与える物理ダメージが −4 される（合計で −［1D6+4］） 与える術ダメージには影響しない。										

特技一覧「剣技」

《駆け抜け斬り》											
系統	剣技	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	一気に間合いを詰めながらすれ違いざまに斬り付ける。高速移動しながらの斬撃の前には、敵は為す術もなし。										
効果	このキャラクターは移動した場合、そのターン中に与える通常攻撃か「種別：攻撃」の剣技のダメージに +2 する。 レベルが 4 以上の場合、更に +1 する（合計で +3） レベルが 6 以上の場合、更に +1 する（合計で +4）										

《助太刀》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	判定直後	消費霊力	3	対象	単体×	射程	近
解説	近くにいる味方の動きを把握し、援護する。たとえ即席のチームであろうと、すぐさま戦友の動きに対応できるのが退魔師だ。										
効果	この特技は自身には使用できない。対象が直前に行った判定の達成値に +3 する。 レベルが 5 以上の場合、更に達成値に +1 する（合計で +4） 1 ターンに 1 回使用可能。										

《隠し太刀》											
系統	剣技	種別	常時	タイミング	常時	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	剣の柄や服の中などに隠した、もう一振りの斬妖刀で不意を突く。意識外から放たれた刃は、敵に致命傷を与えるだろう。										
効果	通常時に装備している斬妖刀に加えて、この特技に対応している斬妖刀か霊刀を追加で装備できる。（但し、能力値の合計が 0 以下になる場合は装備できない）更に、1 シナリオに 1 回だけ命中判定をクリティカル扱いにして、ダメージに +2 することができる。この効果は命中判定直前のタイミングで使用する。レベルが 5 以上の場合、命中判定の代わりに回避判定をクリティカル扱いにすることもできる。この特技は式神（刀）が使用することはできない。										

《無我の境地》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	近
解説	敵の殺気を感じ取り、その殺気に反応して刃を向ける。この技に熟達した退魔師は、例え眠っていても正確な太刀捌きができるという。										
効果	この特技は眠り状態もしくは忘却状態でも使用できる。この攻撃の命中判定時のクリティカル値に −1 する（下限 10）。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する。										

特技一覧「剣技」

《強者の威圧》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	ダイスロール直前	消費霊力	3	対象	単体	射程	全て
解説	幾多の死線を超えてきた者のみが持つ殺気。それは眼光だけで相手を射殺す。										
効果	この特技は自身を対象にできない。対象が次に行うダイスロールのファンブル値を +2 する（上限 7）この特技は同一シーンの間、同じ対象に一度しか効果を発揮しない。 レベルが 5 以上の場合、更にファンブル値に +1 する（合計で +3）										

《妖封剣》											
系統	剣技	種別	補助	タイミング	特技宣言時	消費霊力	3	対象	全エリア（任意）	射程	なし
解説	掲げた斬妖刀に妖術を引き寄せその力を吸収し、霊力へと変換する妖魔封じの秘剣。妖術頼みの妖魔相手には恐るべき技となろう。										
効果	エネミーが妖術系の特技を使用した時に使用可能。その妖術の対象をこの特技の使用者へと変更する。更に受けたダメージの半分（切り上げ）の数値だけ、使用者の『霊力』を回復する。1 戦闘に 1 回使用可能。レベルが 5 以上の場合、回復量が「受けたダメージ分の数値」に変更される。レベルが 8 以上の場合、更に「受けたダメージの半分（切り上げ）の数だけ、『体力』を回復する」効果が追加される。										

《轟断斬妖刀【式神】》											
系統	剣技	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	20	対象	本文	射程	本文
解説	式神として操っている斬妖刀に霊力を上乗せし巨大にして、妖魔共を滅する究極の式神術。その形状は退魔師によって様々。その斬撃を受けた妖魔は、一瞬にして塵と化す。										
効果	この特技は《式神：斬妖刀》の特技を取得している場合にのみ取得できる。 この特技は式神を出している状態では使用できない。この攻撃の命中判定に +2 し、更に与えるダメージに +［術力 + レベル +5］する。この攻撃の対象と射程は、次のうちどちらかから選ぶ。 ①対象：エリア（任意） 射程：近 ②対象：単体× 射程：全て レベルが 5 以上の場合、「この攻撃の命中判定に +3 し、更に与えるダメージに +［術力 + レベル +10］する」効果に変更する。この特技は式神（刀）が使用することはできない。この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分（切り上げ）のダメージを与える。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《霊撃ノ札》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	近中
解説	霊力を込めた札を投げつけて攻撃する基礎の巫術。だが基礎と侮るなかれ。熟達した退魔師ともなれば、この一撃で上級妖魔ですら葬るという。										
効果	対象に無属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。 レベルが 3 以上の場合、更にダメージに +2 する。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

《速撃ノ影刃》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	準備動作	消費霊力	3	対象	単体×	射程	近
解説	相手の足元にある影や、装霊具の袖の中などから、高速で霊力の槍を撃ち出す巫術。詠唱を殆ど必要とせず、速射性に優れる。										
効果	対象に風属性の 2D6 のダメージを与える。 レベルが 3 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する。 レベルが 5 以上の場合、射程を「近、中」にする。										

《妖滅ノ光弾》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	中遠
解説	一点に霊力を集束させ敵へと一気に放出する退魔の光。指先や掌から放ったり、果ては球状にしてから蹴り飛ばすなど、退魔師によって発射形式が大きく変わる。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に無属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。 レベルが 3 以上の場合、更にダメージに +2 する。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +3 する。（合計で +5）										

《紅ノ火球》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	3	対象	単体	射程	近中
解説	燃え盛る火の玉を投げ放ち、命中した相手を焼き尽くす。熟練者が放てば、対象が燃え尽きるまでその焔が消えることはないという。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に炎属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。レベルが 3 以上の場合、更にダメージに +4 する。レベルが 6 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する（合計で +［4+ レベル］）レベルが 8 以上の場合、この特技が命中した対象はエンドフェイズ時に、この特技の使用者の『術力』分の数値の炎属性術ダメージを受ける。この効果は対象の『体力』が 0 になるまで持続する（重複はしない）										

特技一覧「巫術」

《雷光ノ貫手》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体×	射程	近
解説	霊力の雷を纏わせた貫手を放ち、敵を貫く接近戦時の奥の手。例え掠っただけでも、雷の刃が触れた敵に損傷を与える。										
効果	この特技の射程は変更することができず、命中判定は『格闘』で行う。対象に雷属性の［2D6+術力＋格闘］のダメージを与える。この特技が回避された場合、回避した対象に［術力÷2］点分の雷属性の術ダメージを与える。 レベルが 4 以上の場合、更にダメージに +2 する。 レベルが 7 以上の場合、ダメージロール時のクリティカル値を −1 する（下限 10） この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分のダメージを与える。										

《凍結ノ氷槍》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	全て
解説	冷たき氷の槍を生み出し、相手へと投げつける。この巫術を受けた妖魔は貫通した箇所から徐々に凍り付いていく恐怖を味わうだろう。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に氷属性の［1D6+術力］のダメージを与える。 レベルが 3 以上の場合、更にダメージに +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する（合計で +［2+レベル］）										

《水滴ノ散弾》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	近
解説	数多の水滴を勢いよく発射し、標的の身体を貫く。水弾が散乱して飛ぶという性質上、素早く動き回る敵にも当てやすい。										
効果	この特技で行う命中判定に +1 し、対象に水属性の［1D6+術力］のダメージを与える。 レベルが 4 以上の場合、更に命中判定に +1 する（合計 +2） レベルが 6 以上の場合、更に命中判定に +1 する（合計 +3）										

特技一覧「巫術」

《束縛ノ土枷》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	近中
解説	大地から鎖や錠といった拘束具を生成し、敵を捕縛する。頑強なる岩の鎖に縛られては、いかな妖魔も逃れる術はなし。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に土属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。この特技でダメージを受けたキャラクターは『敏捷』が次のターンのエンドフェイズ時まで −3 される。この効果は重複しない。 レベルが 5 以上の場合、『敏捷』を更に −2 する（合計で −5） レベルが 8 以上の場合、与えるダメージを［2D6+ 術力］に変更する。										

《稲妻ノ矢》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	単体	射程	中
解説	高電圧の霊気の矢を放ち、命中した敵を感電させる。身体が濡れている相手には特に有効。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に雷属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。 対象のいるエリアが水場の場合、更にダメージに +5 し、ダメージロール時のクリティカル値を −1 する（下限 10） レベルが 3 以上の場合、射程を「中、遠」に変更する。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +2 する。 レベルが 8 以上の場合、更にダメージに +3 する（合計で +5） この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分のダメージを与える。										

《激流ノ水砲》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	6	対象	単体	射程	近
解説	両掌から激しい水柱を勢いよく放出する。その水神の如き勢いは、直撃すれば立ち凌ぐことも叶わず。										
効果	対象に水属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。この特技でダメージを与えたキャラクターを一つ隣のエリアに移動させることができる。この移動はブロッキングされない。移動先のエリアはこの特技の使用者が決定する。レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する。 レベルが 5 以上の場合、射程が「近、中」となる。レベルが 7 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する。（合計で +［3+ レベル］）										

特技一覧「巫術」

《極寒ノ吹雪》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	7	対象	エリア（任意）	射程	中遠
解説	冷たき氷塊を吹き付け、対象を凍結させる。雪国を出身地とする退魔師が得意としている場合が多い。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に氷属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +4）										

《焦炎ノ豪火球》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	8	対象	単体	射程	近
解説	至近距離にて超圧縮した巨大な火の玉を投げつける上級巫術。まともに受ければその身体は瞬時に灰と化す。										
効果	対象に炎属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。 この特技によるダメージは対象の術力によって軽減されない。 レベルが 6 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する。										

《裂風ノ刃》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	三体	射程	中
解説	風の刃を連続で飛ばし、複数の敵を斬り刻む。退魔師の手が空を切る時、妖魔もまた切り裂かれるなり。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に風属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。 この特技でダメージを受けたキャラクターは状態異常「裂傷」を受ける。 レベルが 5 以上の場合、射程を「中、遠」にする。										

《雷鳴ノ結界》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	エリア	射程	近
解説	雷を結び檻と成し、周囲の敵を尽く滅する。その内に捕らわれし者、生還は叶わぬ。										
効果	対象に雷属性の［2D6+ 術力 + レベル］のダメージを与える。 対象のいるエリアが水場の場合、更にダメージに +5 する。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する。										

特技一覧「巫術」

《大地ノ粉砕牙》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	6	対象	二体	射程	近
解説	巨大な岩牙が地を裂き立ち上がり、群がる妖魔をまとめて貫く。生じた岩塊は盾となる、正に最強の矛と盾なり。										
効果	対象に土属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。 更に使用者は次の自身の手番開始時まで受けるダメージが -4 される。この効果は重複しない。 この特技は浮遊状態のキャラクターを対象にできない。 レベルが 5 以上の場合、対象を「三体」に変更する。										

《追跡ノ岩石拳》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	近中
解説	力強く握りしめた拳より岩拳を撃ち出し、妖魔を果てまで追い立てる。この拳より逃れ得る者はない。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に土属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。この特技で行う命中判定に +2 する。また視界不良エリアの影響を受けない。 レベルが 4 以上の場合、更に命中判定に +1 する（合計で +3） レベルが 6 以上の場合、更にダメージに +2 する。										

《海神ノ大津波（わだつみのおおつなみ）》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	10	対象	全エリア	射程	なし
解説	海神の怒りと見間違えんばかりの大津波を起こし、周囲一帯を押し流す。数多の妖魔を纏めて葬り去る、水流系の高等巫術。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に水属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。 この特技は視界不良エリアにいるキャラクターも対象にする。 また、好きなエリアを一か所選び「水場」エリアにすることもできる。 この特技でダメージを受けたキャラクターはエネミーであればエネミー後衛エリアに、PC と NPC なら PC 後衛エリアに強制的に移動する。この移動はブロッキングされない。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する。 レベルが 7 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +4）										

特技一覧「巫術」

《斬空ノ竜巻》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	11	対象	エリア	射程	中遠
解説	荒れ狂う竜巻を呼び起こし、周囲一帯を斬撃の嵐に包む。宙を舞う妖魔とて、渦中に捕らわれば堕ちる他なし。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に風属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。対象がいるエリアに視界不良、瘴気が発生している場合、かき消して通常エリアにすることもできる。この特技は視界不良エリアにいるキャラクターも対象にする。対象が浮遊状態なら更にダメージに +3 する。レベルが 4 以上の場合、この特技でダメージを受けたキャラクターは状態異常「裂傷」を受ける。										

《紅蓮ノ炎》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	13	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	燃えたぎる紅蓮の炎で、眼前の妖魔全てを灼き尽くす。頑強な皮膚も鱗も鎧でさえも、その炎の前には何もかもが灰となる。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に炎属性の［2D6+ 術力 + レベル］のダメージを与える。この特技でダメージを受けたキャラクターは次のターンのエンドフェイズ時まで受ける実ダメージが +2 される。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する。										

《閃光ノ落雷》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	15	対象	エリア	射程	近中
解説	遥か上空から天を裂き、敵の頭上へと轟雷の裁きが下される。群れの中心へと放てば、弾ける雷鳴が周囲一帯を消し飛ばす。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に雷属性の［2D6+ 術力 + レベル］のダメージを与える。対象のいるエリアが水場の場合、更にダメージに +10 する。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +［この特技が命中したキャラクターの数 × 2］する。										

《終幕（しゅうまく）ノ華火（はなび）》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	16	対象	エリア（任意）	射程	全て
解説	極限まで霊力を凝縮した炎玉を敵へと投げ放つ最上位の炎系巫術。弾ける刹那、夜空を焦がす華火が咲き、妖魔の命は美しく散る。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に炎属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。この特技で『体力』が 0 になったキャラクターの数のダイスを振り、出た目の数だけ自身の『体力』と『霊力』を回復する。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する（合計で +5）										

特技一覧「巫術」

《破滅ノ大地震》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	18	対象	全エリア	射程	なし
解説	霊力を込めた拳で地を打ち、大地を震わせ周囲一帯を揺るがす。走る衝撃は妖魔の身を巡り、内より破壊し尽くす。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に土属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。この特技は視界不良エリアにいるキャラクターも対象にする。この特技でダメージを受けたキャラクターに状態異常「転倒」を与える。 この特技は浮遊状態のキャラクターを対象にできない。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する。										

《永遠ノ銀世界》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	24	対象	全エリア（任意）	射程	なし
解説	空気すら凍る白銀の檻が生まれ、敵は息をする間もなく、氷の静寂へと沈む。この巫術が放たれた跡は、一面の銀世界が残るという。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に氷属性の［2D6+ 術力］のダメージを与える。また、水場エリアがある場合、好きなエリアを一か所選んで凍らせ、この戦闘中通常エリアにすることもできる。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する。										

《虚滅ノ穿矢（きょめつのうがちや）》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	本文	対象	単体	射程	中遠
解説	二つの異なる巫術を重ね、光の弓を成し、敵へと射放つ。放たれし矢は虚を穿ち、万物を貫いて、あらゆる妖魔をこの世から存在ごと滅するという。この巫術の存在は真にあらず。只の噂話の類なり。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 この特技は無属性を除き、異なる属性の「種別：攻撃」の巫術を 2 つ以上取得していなければ使用できない。その 2 つの巫術のダメージを合計した無属性ダメージを対象に与える。 消費霊力は 2 つの巫術の合計値となる。 この特技で与えるダメージは対象の術力で軽減されない。 この特技は《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの特技を使用された場合、本来受けるはずだった対象にも半分のダメージを与える。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《月光砲》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	30	対象	全エリア（任意）	射程	なし
解説	月より降り注ぐ霊力をその身に受け、自身の霊力と重ねて一気に解き放つ。その威力は山一つを消し飛ばすとさえ噂されるが、代償として術者の身を著しく蝕むという。ゆえにこの巫術は、選ばれし一族のみが秘して受け継ぐ禁忌の技として語られる。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に無属性の［2D6+ 術力 +10］のダメージを与える。 レベルが 3 以上の場合、更にダメージに +［レベル × 2］する。 この特技は月が見えていないと使用できない（判断は GM が行う） 1 シナリオに 1 回使用可能。										

《心中夢遊（しんちゅうむゆう）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	3	対象	自身	射程	なし
解説	己の意識を意図的に無とすることで身体を休め、傷を治療する高等な瞑想とも言える巫術。極めし者は眠りにつくまで刹那とかからぬという。										
効果	自身を「眠り」の状態異常にし、『体力』を［10+ レベル + 術力］回復する。更に状態異常を 1 つ治療する。但し、この特技の効果による眠りは解除できない。レベルが 5 以上の場合、『体力』を完全回復する効果に変更する。										

《命運ノ賽（さい）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	判定直後	消費霊力	4	対象	単体×	射程	全て
解説	戦局を予知し、占い、最適とされる行動を瞬時に対象へと伝える巫術。それはまるで運命を決める賽子の如し。										
効果	対象が行った判定をもう一度振り直しさせる。 レベルが 6 以上の場合、1 ターンに 2 回まで使用可能。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《奇々怪々（ききかいかい）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダイスロール直後	消費霊力	6	対象	単体×	射程	全て
解説	事象を歪め、ありえぬ「偶然」を無理やり呼び寄せる巫術。その僅かばかりの綻びが、いくさの行方を決定づけるのだ。										
効果	対象のダイスの出目に +2 する。この効果でクリティカル値以上になった場合、その判定はクリティカルとなる。ファンブル値よりも高くなった場合、その判定はファンブルではなくなる。 レベルが 5 以上の場合、ダイスの出目に +3 する効果に変更する。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《結束ノ霊波動》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	10	対象	単体	射程	全て
解説	仲間より霊力を受け取り、力を一つに束ねて波動として解き放つ。一人にては及ばぬ敵も、共にあらば打ち破れる。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に無属性の［2D6+ 術力 + 協力者の数× 5］のダメージを与える。 この特技は自身と同じエリアに 1 人以上の PC または味方となる NPC の「協力者」がいる必要があり、使用には協力者の『霊力』を一人につき 5 消費する。協力者の『霊力』が足りない場合は使用できない。 レベルが 5 以上の場合、更にダメージに +『レベル』する。 この特技は式神（妖）が使用することはできず、協力者とすることもできない。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《属性付与【炎】》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作の直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	全て
解説	燃え盛る炎の力を斬妖刀へと宿し妖魔を斬る。その身を焼かれた相手は皮膚が裂け、鎧を溶かされ、より苦痛を味わうだろう。										
効果	対象がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージを炎属性に変更し、与えるダメージに +2 する。既に属性を持つ攻撃の場合、炎属性に上書きされる。 更に 1 点でも実ダメージを与えた相手が受ける実ダメージを次のターンのエンドフェイズ時まで +2 する。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

《属性付与【風】》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作の直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	全て
解説	吹き荒れる風の力を斬妖刀に纏わせ、切れ味を増す。ひとたび振るえば、刀より風の刃が放たれ、妖魔を悉く細断せし。										
効果	対象がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージを風属性に変更し、与えるダメージに +2 する。既に属性を持つ攻撃の場合、風属性に上書きされる。 更に 1 点でも実ダメージを与えた相手に状態異常「裂傷」を与える。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

特技一覧「巫術」

《属性付与【雷】》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作の直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	全て
解説	激しい雷の力を刀身に宿し、致命の斬撃を繰り出す巫術。水場に立つ者には殊更の威を示す。										
効果	対象がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージを雷属性に変更し、ダメージロール時のクリティカル値を −1 し（下限 10）更に与えるダメージに +2 する。また、この特技の効果を受けたキャラクターが行う通常攻撃か剣技の攻撃対象のいるエリアが水場の場合、更にダメージに +5 する。既に属性を持つ攻撃の場合、雷属性に上書きされる。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

《属性付与【水】》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作の直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	全て
解説	うねる渦潮の力を刀身に乗せ、激流かの如き勢いで打ち付ける。斬撃と同時に激しい水圧が敵を襲い押し流す。										
効果	対象がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージを水属性に変更し、与えるダメージに +2 する。既に属性を持つ攻撃の場合、水属性に上書きされる。 更に 1 点でも実ダメージを与えた相手を一つ隣のエリアに強制的に移動させる。移動先のエリアはこの特技の使用者が決定する。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

《属性付与【氷】》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作の直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	全て
解説	冷たき極寒の力を斬妖刀に浸透させ、その刃を霜に染め上げる。これで斬られた妖魔は冷たき氷柱の中でその生涯を閉じるであろう。										
効果	対象がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージを氷属性に変更し、与えるダメージに +2 する。既に属性を持つ攻撃の場合、氷属性に上書きされる。 更に 1 点でも実ダメージを与えた相手を次のターンのエンドフェイズ時まで移動できなくさせる。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

《属性付与【土】》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作の直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	全て
解説	大地の引力を斬妖刀へと宿す巫術。これでひとたび斬れば、いかな迅速に動く妖魔であっても、まるで亀のような歩みと化す。										
効果	対象がこの手番の主動作で行う通常攻撃か剣技で与えるダメージを土属性に変更し、与えるダメージに +2 する。既に属性を持つ攻撃の場合、土属性に上書きされる。 更に 1 点でも実ダメージを与えた相手の敏捷をこの戦闘中 −1 する。この効果は重複しない。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

特技一覧「巫術」

《治癒ノ初式》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	回復系では最も初歩的で基本となる巫術。しかし、優秀な癒し手と呼ばれる者達は、この術のみであらゆる傷を完治させられるという。										
効果	体力を術力分だけ回復する。裂傷を治療する。 レベルが 5 以上の場合、回復量に +3 する。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《治癒ノ弐式》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	準備動作	消費霊力	3	対象	単体	射程	近
解説	初式よりも高度な治癒系の巫術。医療の道を目指す者ならば、まずこの巫術を適切に扱えるよう心掛けよ。										
効果	体力を［2D6+ 術力］回復する。裂傷を治療する。 レベルが 5 以上の場合、回復量に +『レベル』する。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《治癒ノ参式》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	全て
解説	更に高度になった治癒の巫術。癒しの力を宿した霊力を放ち、離れた場所に在る者の傷さえ瞬く間に癒す。										
効果	体力を［3D6+ 術力］回復する。裂傷を治療する。 レベルが 5 以上の場合、回復量に +『レベル』する。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《治癒ノ終式》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	主動作	消費霊力	11	対象	単体×	射程	近
解説	治療巫術の極致にして、あらゆる傷を瞬時に完治させる大巫術。数多くいる退魔師の中でも、この巫術を扱える者は五本の指にも満たぬといわれる。										
効果	対象の体力を完全回復させる。裂傷を治療する。 レベルが 5 以上の場合、射程が「近、中」になる。										

特技一覧「巫術」

《治癒ノ速式》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	スタンバイ フェイズ	消費霊力	5	対象	単体×	射程	近中
解説	詠唱を極限まで省き、即時に発動できるようになった治癒巫術。瞬きの間に放たれる霊力が、倒れゆく命を繋ぎ止める。										
効果	体力を［1D6+ 術力］回復する。裂傷を治療する。 レベルが 5 以上の場合、エンドフェイズでも使用できるようになる。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《治癒ノ永式》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	スタンバイ フェイズ	消費霊力	6	対象	自身	射程	なし
解説	癒しの霊力にて身を包み、絶えず回復をもたらす高位の治癒巫術。その境地に至りし者、不死に近き存在となるという。										
効果	このシーン終了時まで、対象はエンドフェイズ時に体力が 4 点回復する。 レベルが 3 以上の場合、回復量に +3 する（合計で +7） レベルが 5 以上の場合、更に回復量に +『レベル』する（合計で +［7+ レベル］） レベルが 8 以上の場合、更に回復量に +『術力』する（合計で +［7+ レベル + 術力］） 重ねがけ不可。										

《治癒ノ光陣》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	主動作	消費霊力	7	対象	エリア （任意）	射程	近
解説	地面や空中に術式を描いた陣を張り、その内側にいる者全てを癒す巫術。連携を重んずる退魔師の戦いにおいて、この術を操る者ほど心強き存在はない。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 体力を［1D6+ 術力］回復する。裂傷を治療する。 レベルが 5 以上の場合、回復量に +『レベル』する。（合計で［1D6+ 術力 + レベル］）										

《治癒ノ滅式》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	近
解説	治癒の力を反転させ、回復ではなく腐食と破滅をもたらす。一人の心優しき癒し手が、肉親を嬲り辱めた妖魔への復讐ただ一つの為だけに編み出した、禁忌の術。										
効果	対象に無属性の 1D6 の実ダメージを与え、更にエンドフェイズ時にその対象に無属性の［2D6+ 術力］の実ダメージを与える。 レベルが 5 以上の場合、与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2D6+ 術力 + レベル］） このキャラクターがこの特技以外の《治癒ノ～》と名称のつく特技を取得している場合、その数だけエンドフェイズ時に与えるダメージに +2 する。										

特技一覧「巫術」

《活性刃》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	準備動作	消費霊力	5	対象	自身	射程	なし
解説	己の全生命力を底上げし、一時的に頑強さを得る。命は燃え、刃は折れぬ。傷を負えども倒れず、力尽きるまで戦い抜く為の業。										
効果	体力を［5+ 術力］分だけ回復する。裂傷を治療する。 更にこの戦闘中、自身の最大体力を +10 する。（この効果は重複しない） 最大体力を +10 してから現在の体力を回復する処理を行う。この特技は式神（妖）が使用することはできない。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《霊力渡し》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	準備動作	消費霊力	本文	対象	単体×	射程	全て
解説	自らの霊力を他人に分け与える秘技。分け与えられた霊力が、再び戦う意思を灯す。										
効果	任意の数値分自身の霊力を消費し、消費した分だけ対象の霊力を回復する。 この特技は式神（妖）が使用することはできない。										

《溜め撃ち》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	3	対象	自身	射程	なし
解説	巫術発動の際に霊力を圧縮し放つことで、普段よりも高い威力を引き出す技。熟練すれば日常の所作の中にあっても自然に成すことができるという。										
効果	このターン中の巫術で与えるダメージに +3 する。 レベルが 3 以上の場合、更に +2 する（合計で +5） レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で +7） レベルが 9 以上の場合、更に +3 する（合計で +10） 更にレベルが 5 以上の場合、常にこのキャラクターが巫術で与えるダメージに +2 する。										

《連射》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	7	対象	自身	射程	なし
解説	同じ巫術を間髪入れず二度放つ、退魔師としての日が浅い者には到底扱えぬ高等技術。霊力を激しく消費するが、決戦の一手として修める退魔師は多い。										
効果	自身が次の主動作で使用する巫術の消費霊力を倍にする。その巫術が対象に命中した場合、ダメージロールを追加で 1 回行う。ダメージ以外の特殊な効果がある場合、その都度効果を適用する。レベルが 7 以上の場合、次の主動作で使用する巫術の消費霊力を 3 倍にして、ダメージロールを追加で 2 回行う効果にしてもよい。この特技は式神（妖）が使用することはできない。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《即時発動》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	発動の際の詠唱を行わずに巫術を放つ。退魔師間では「即発」と呼ばれ、会得している者は少ない。										
効果	このターン中、移動していても「移動したターンに使えない」巫術系統の特技を使用することができる。 レベルが 3 以上の場合、タイミングを「スタンバイフェイズ、準備動作」に変更する。 レベルが 5 以上の場合、タイミングを「特技の宣言直前」に変更する。										

《巫術拡大》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	5	対象	自身	射程	なし
解説	巫術の効果範囲を広げ、より広き領域へ影響を及ぼす技法。拡大された術は、群がる敵をまとめて葬り去る。										
効果	このターン中に使用する巫術特技の対象が「単体」「X 体」「エリア」なら「エリア（任意）」にする。「エリア（任意）」なら「全エリア」にする。「全エリア」なら「全エリア（任意）」にする。 但し、対象に×がついている特技の対象を変更することはできない。										

《巫術延長》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	特技宣言時	消費霊力	4	対象	単体	射程	近中
解説	射程距離を延長し、己の意のままに間合いを操る巫術の心得。間合いを制する者が、戦を制す。										
効果	対象が「系統：巫術」の特技を使用した際に使用できる。 対象が使用した巫術の射程を「全て」に変更する。 レベルが 5 以上の場合、この特技の射程を「全て」に変更する。										

《巫術集束》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダメージロール直前	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	巫術の流れを導き、標的へと集める秘技。一点に集いし力は、妖魔を瞬く間に滅する。										
効果	このターン中の自身が使用した巫術特技が二体以上に命中した際に使用可能。命中したキャラクターの中から一体を選び、それ以外のキャラクターへの攻撃は命中しなかったものとして扱う。この効果で命中しなかったものとして扱ったキャラクターの人数分、与えるダメージに +1D6 する。										

特技一覧「巫術」

《零距離射撃》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	3	対象	自身	射程	なし
解説	間合いを詰め、敵に密着した状態で巫術を解き放つ捨て身の戦法。その一撃に、生死のすべてが懸けられる。										
効果	次の主動作で使用する巫術の射程を「近」に変更し、命中判定に +1 して、更にダメージロールでのクリティカル値を −1 する（下限 10） レベルが 8 以上の場合、更に −1 する（合計で −2）										

《裏奥義》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	死亡時以外のいつでも	消費霊力	残り全て	対象	エリア（任意）×	射程	全て
解説	己が霊力と生命、そのすべてを注ぎ込み放つ退魔師最後の切り札。喰らいし妖魔は跡形もなく消滅する。されど、使用者は一つの例外なくその命を散らしており、退魔連はこれを禁術として秘匿している。										
効果	取得時に〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉のうちどれかの属性を選ぶ。 キャラシートには「裏奥義〈炎〉」のように記述する。 対象に［2D6+ 術力 + 格闘 + 最大体力 + 消費した霊力 + レベル］の選んだ属性ダメージを与える。 この特技の対象は《かばう》などの効果で変更されない。この特技で与えるダメージは軽減されず、無効化もされず、命中判定を行わず必ず相手に命中する。 対象が強敵かボスエネミーの場合、更にダメージに +10 する。 この特技の使用後、使用者の体力は 0 となり死亡する。この時、復活判定は行えず、この特技の効果での死亡に対して道具や特技、奥義の効果は無効となる。 この特技は式神（妖）が使用することはできない。 この特技でのダメージロール時にファンブルが出た場合、ファンブル扱いとならずその出目の合計値でダメージ計算を行う。										

《影縛り》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	判定直後	消費霊力	3	対象	単体×	射程	全て
解説	相手の影に霊力の楔を撃ち込む。熟練した者が放つ影縛り、指一つ動かすことすらできぬと伝わる。										
効果	対象が直前に行った判定の達成値に −2 する。クリティカルしていた場合は使用不可。 レベルが 5 以上の場合、1 ターンに 2 回まで使用可能。 レベルが 8 以上の場合、更に達成値に −1 する（合計で −3） 1 ターンに 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《無我一心》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	判定直前	消費霊力	2	対象	単体×	射程	近中
解説	この巫術をかけられた者は、一瞬だけ凄まじい集中力を発揮する。放たれる矢は止まって見え、刹那の内に走馬灯のようにあらゆる戦況が浮かぶという。										
効果	対象がこれから行う判定の達成値に +2 する。ファンブルした場合は効果がない。 レベルが 3 以上の場合、更に達成値に +1 する（合計で +3） レベルが 6 以上の場合、更に +1 する（合計で +4） 1 ターンに 1 回使用可能。										

《障壁ノ陣》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	5	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	霊力の壁を展開し、内側を守護する陣を張る。 この陣に護られし者、刃も術も容易には届かぬ。										
効果	対象がこのターン中に受けるダメージに −2 する。 レベルが 4 以上の場合、更に −2 する（合計 −4） レベルが 6 以上の場合、更に −2 する（合計 −6） レベルが 8 以上の場合、更に −2 する（合計 −8）										

《霊力ノ小盾》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダメージロール直後	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	被弾の瞬間に限定して防護障壁を展開する。軽減効果は控えめなれど、消費霊力が少なく、幾度となく身を守ることができる。										
効果	この攻撃で受けるダメージを −3 する。 レベルが 3 以上の場合、更に受けるダメージに −『レベル』する（合計で −［3+ レベル］）										

《霊力ノ盾》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダメージロール直後	消費霊力	3	対象	単体	射程	近中
解説	瞬時に頑強なる霊力の盾を顕現させ、敵の攻撃を防ぎ止める。己のみならず、遠き戦友をも守護する。										
効果	対象がこの攻撃で受けるダメージを［2D6+ レベル］分軽減する。 但し、術ダメージしか軽減できない。 レベルが 3 以上の場合、［2D6+ 術力 + レベル］軽減する効果に変更される。 レベルが 5 以上の場合、射程が「全て」に変更される。 1 ターンに 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《霊撃ノ鎧》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体	射程	近
解説	攻撃してきたものに霊力を浴びせて自動反撃する鎧を生成する巫術。その鎧を纏いし者、大きな壁となりて妖魔の前に立ちはだかる。										
効果	対象が同じエリアにいる相手から物理ダメージを受けた際に、この特技の使用者の『レベル』の実ダメージを攻撃してきた相手に与える。この効果は次のターンのエンドフェイズまで続く。 レベルが 3 以上の場合、射程が「近、中」になる。 レベルが 6 以上の場合、射程が「全て」になる。 重ねがけ不可。										

《霊流ノ衣》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	回避判定直前	消費霊力	3	対象	自身×	射程	なし
解説	霊力で風の流れを操り、その身に受けた攻撃を受け流す守りの術。巫術と体術に長けた者のみがその神髄を極めるという。										
効果	この回避判定を『敏捷』ではなく『術力』を用いて判定を行うことができる。 レベルが 3 以上の場合、更に回避判定に +1 する。 レベルが 7 以上の場合、更に回避判定に +2 する（合計で +3） 1 ターンに 1 回使用可能。										

《不視ノ爆雷陣》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	5	対象	なし	射程	近
解説	無色透明、不可視の爆雷の陣を仕掛ける。その中に踏み込みし者、気付いた時には既にその命、散る間際なり。										
効果	自身がいるエリアに目で見ることができない「爆雷」を仕掛ける。 そのエリアにエネミーが侵入した際もしくは、エネミーが既に「爆雷」があるエリアで手番を行った直後に、そのエネミーに炎属性の［1D6+ 術力］のダメージを与える。 ダメージロール後に「爆雷」は消滅する。一つのエリアにつき、「爆雷」は一つしか設置できない。 レベルが 3 以上の場合、与えるダメージに +3 する。 レベルが 5 以上の場合、「爆雷」を自分のいるエリアに加えて、隣のエリアにも一つ設置することができる。 レベルが 7 以上の場合、更に与えるダメージに +4 する（合計で +7）										

特技一覧「巫術」

《足止ノ鎖》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	三体	射程	近中
解説	錠のついた霊力の鎖を投げつけ、敵を絡め取り身動きを封じる。如何に素早い妖魔とて、縛られ地に転がされれば、後は斬妖刀の刃を待つのみ。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に 3 点の実ダメージを与える。対象に「転倒」の状態異常を付与する。 レベルが 6 以上の場合、射程が「全て」になる。										

《微睡（まどろみ）ノ息》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	吐息に宿る霊気が、敵を夢路へ誘う。 眠りし妖魔、もはや脅威にあらず。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に 1 点の実ダメージを与える。対象に「眠り」の状態異常を付与する。 レベルが 6 以上の場合、射程が「全て」になる。										

《腐蝕ノ息》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	3	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	腐蝕の霊気を帯びた風を吹き付け、敵を内より蝕む援護巫術。この術を受けし者、刃は深く通り、術は容易く届く。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に 5 点の実ダメージを与える。更に対象は次のターンの手番開始時まで、受ける実ダメージが +3 される。この効果は重複しない。 レベルが 3 以上の場合、受ける実ダメージが +3 される効果に更に +1 する（合計で +4） レベルが 6 以上の場合、射程が「全て」になる。 レベルが 8 以上の場合、受ける実ダメージが + される効果に更に +2 する（合計で +6）										

《沈黙ノ息》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	2	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	沈黙をもたらす霊気を放ち、敵全体の妖術を封じ込める援護巫術。詠唱を断ち切られ、妖術を失いし妖魔は、ただ斬られるのみ。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象に 2 点の実ダメージを与える。対象に「沈黙」の状態異常を付与する。 レベルが 6 以上の場合、射程が「全て」になる。										

特技一覧「巫術」

《封印ノ楔》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	4	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	妖魔の本質たる特性を封じ込める霊力の楔を投擲する制圧巫術。空を翔ける妖魔は翼を奪われ大地へ墜ち、剛健なる妖魔は雪細工のごとく脆く砕け散る。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。対象に 4 点の実ダメージを与える。 対象の「タイミング：常時」の特技どれか一つを戦闘終了時まで無効化する。この効果を受けている対象は、スタンバイフェイズに 1D6 を振り、出目が 6 だった場合、この効果を解除することができる。 レベルが 6 以上の場合、射程が「全て」になる。重ねがけ不可。										

《俊足ノ追風》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	6	対象	単体	射程	近中
解説	足取りを軽くする霊風を呼び起こし、仲間たちの敏捷を高める援護巫術。 その風を受けし者、重力を忘れたかのごとく自在に駆ける。										
効果	このターン中、対象の『敏捷』を +2 する。 レベルが 4 以上の場合、更に +1 する（合計で +3） レベルが 7 以上の場合、更に +1 する（合計で +4）。 また、使用者と対象が望むなら、追加で浮遊状態になることもできる。 重ねがけ不可。										

《剛力ノ鼓舞》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作	消費霊力	5	対象	単体×	射程	全て
解説	仲間の魂を奮わせ、力を解き放つ。この加護を受けし者、斬妖刀の一振りにて岩をも砕くと伝えられる。										
効果	対象が次に与えるダメージにこの特技の使用者の +『術力』する。 レベルが 4 以上の場合、更に +2 する（合計で術力 +2） レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で術力 +4） 重ねがけ不可。										

《覚醒ノ才》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作	消費霊力	6	対象	エリア（任意）	射程	近
解説	その者に眠る才を極限まで引き出し、新たなる力を与える奇跡の巫術。例え今は花開かずとも、いつの日か才能の萌芽は大きく育つなり。										
効果	この戦闘中、対象の『格闘』か『術力』にこの特技の使用者の +『レベル』する。どちらを上げるかは受けた側が選択する。 レベルが 3 以上の場合、射程が「近、中」になる。 レベルが 6 以上の場合、対象が「全エリア（任意）」になる。 レベルが 9 以上の場合、タイミングが「スタンバイフェイズ、主動作」になる。重ねがけ不可。										

特技一覧「巫術」

《鈍足ノ逆風》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	6	対象	エリア（任意）	射程	近中
解説	敵へ向けて激しい霊風を吹き付け動きを鈍らせる。逆巻く風が進みを断ち、踏み出した一歩は、もはや前へ届かぬ。										
効果	このターン中、対象の『敏捷』を -2 する。 レベルか 5 以上の場合、更に -1 する（合計で -3） レベルが 8 以上の場合、更に -2 する（合計で -5）										

《呪怨ノ声》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	命中判定直前	消費霊力	5	対象	単体×	射程	全て
解説	怨嗟の呪いを敵へと放ち、その身に災厄をもたらす。通常ではありえぬ事が起き、あらゆる事象が対象の成そうとすること全てを阻害するという。										
効果	この特技は移動したターンには使うことができない。 対象が次に行う命中判定のファンブル値を +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更にファンブル値に +1 する（合計で +3） 1 ターンに 1 回使用可能。										

《一人ノ海》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	2	対象	自身	射程	なし
解説	足元に小さき海を顕現させる巫術。水場を得意とする退魔師は、この海を己が庭として戦う。										
効果	使用者は常に水場にいるものとして扱われる。この特技の効果を受けているキャラクターがこの特技を使用した場合、この特技の効果は解除される。										

《怨結び（えんむす）》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	7	対象	単体	射程	近中
解説	命の糸をもって敵と己を繋ぎ、傷を共有させる呪術。流した血は等しく巡り、痛みは逃れ得ぬ定めとなる。かつて妖魔に呪われし一族が、その呪いから編み出したと伝えられる。										
効果	この戦闘中、自分が対象から受けた実ダメージ分、対象に無属性の術ダメージを与える。 このダメージの上限はこの特技の使用者の『術力』の数値と等しい。										

特技一覧「巫術」

《幽世流し（かくりよながし）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	7	対象	単体	射程	近中
解説	肉体を幽世へと流し込み、刹那にしてその位置を移す禁術。己はもとより、他者すらも自在に移ろわせるとされる、境界を踏み越えた業である。										
効果	対象と［2D6+ 術力］で判定を行う（対象が望むなら判定は行わなくて良い） 勝利した場合、対象を今いるエリア以外の好きな位置に移動させる。この移動はブロッキングされない。 どの位置に移動するかはそのキャラクターの PL が決定する。 エネミーの場合、この特技の使用者が決定する。 また、NPC に使用した場合、GM が許可すればそのキャラクターを戦闘エリア外の安全な位置へと避難させることもできる。自身に使用する場合、判定はしなくてよい。 レベルが 4 以上の場合、射程を「全て」に変更する。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《現世替り（うつしよがわり）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	8	対象	単体	射程	全て
解説	対象の自己認識を狂わせ、本来の力を発揮できなくする異端の巫術。この術に囚われし妖魔、力の使い方を忘れたまま討たれる。										
効果	対象と［2D6+ 術力］で判定を行う（対象が望むなら判定は行わなくて良い） 勝利した場合、対象の『格闘』と『術力』を、このターンのエンドフェイズ時まで入れ替える。 自身に使用する場合、判定はしなくてよい。 レベルが 4 以上の場合、対象と［2D6+ 術力］で判定の際に、自身の達成値に +1 する。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《八重霞（やえがすみ）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	4	対象	本文	射程	全て
解説	幾重にも重なる深い霧を生じさせ、その中に身を潜める。姿は霧に溶け、気配は風に散り、妖魔の攻撃は、空を斬るのみ。										
効果	任意のエリアを一つ選択して「視界不良」状態にする。更にこの特技を取得しているキャラクターは視界不良エリア内にいる際に、自身が行う回避判定の回避値に +1 し、受けるダメージを −2 する。レベルが 4 以上の場合、視界不良エリア内にいる際に受けるダメージを更に −1 する（合計で −3）レベルが 7 以上の場合、視界不良エリア内にいる際に受けるダメージを更に −2 する（合計で −5）										

特技一覧「巫術」

《霊流剣（れいりゅうけん）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	7	対象	自身	射程	なし
解説	斬妖刀に霊力の奔流を纏わせ、斬れ味を極限まで高める秘剣。霊力の結晶たる斬妖刀に、尚霊力を重ねるは至難の業。成し得るは、たゆまぬ修練を積みし者か、天賦の才を持つ者のみなり。										
効果	このターン中に与える剣技か通常攻撃のダメージに +『術力』し、更にダメージロールのクリティカル値に −1 する（下限 10） レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する。レベルが 5 以上の場合、更に +2 する（合計で +4）レベルが 8 以上の場合、ダメージロールのクリティカル値を更に −1 する（合計で −2）重ねがけ不可。										

《神速ノ舞》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	3	対象	自身	射程	なし
解説	舞うが如き軽やかな所作にて身を加速させ、刹那の間、神域の速さを得る巫術。その美しき舞、妖魔の目には到底追えぬ。										
効果	このターン中、自身の『敏捷』を +3 する。 レベルが 4 以上の場合、更に +1 する（合計 +4） レベルが 6 以上の場合、更に +1 する（合計 +5） 重ねがけ不可。										

《溢れる術力》											
系統	巫術	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	並の退魔師を凌ぐ巫術の資質を有することを示す特技。その身に宿る術力は、多くの巫術を自在に扱う礎となる。										
効果	このキャラクターの『術力』に +2 する。 レベルが 3 以上の場合、更に +1 する（合計で +3） レベルが 5 以上の場合、更に +1 する（合計で +4） レベルが 7 以上の場合、更に +2 する（合計で +6）										

《霊光拳》											
系統	巫術	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	巫術を拳に纏わせ、打撃と同時に解き放つ技。拳と術を併せ修めし者の得意とする、至高の戦技である。										
効果	このキャラクターは自分と同じエリアにいる対象 1 体のみに巫術での攻撃をした場合、そのダメージに +『格闘』する。 レベルが 4 以上の場合、与えるダメージに更に +2 する（合計で +［格闘 +2］） レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で +［格闘 +4］）										

特技一覧「巫術」

《遠知ノ霊印》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	1	対象	単体	射程	近
解説	霊的な印を付与し、標的を定める巫術。印ある限り、対象の位置は常に知られる。既に狩りは始まっている。										
効果	対象に「霊印」を付ける。霊印が付いたキャラクターを対象にしたこの特技の使用者の命中判定に +2 する。霊印は対象の『体力』が 0 になるか、6 時間が経過すると消失する。この特技は無機物に対しても使用でき、使用者は霊印の付いた対象の位置を把握する事ができる。 レベルが 4 以上の場合、命中判定に更に +1 する（合計で +3）重ねがけ不可。										

《属性耐性》											
系統	巫術	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	特定の属性に対する深い理解と修練により、その力を受け流す術を身につけた特技。極めし達人は、同属性の攻撃を傷一つ負わず防ぎ切ると伝えられる。										
効果	取得時に属性を〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉から 1 つ選ぶ。キャラシートには「属性耐性〈炎〉」のように記載する。選んだ属性で受ける実ダメージが半分（切り上げ）になる。 レベルが 7 以上の場合、選んだ属性で受けるダメージは 0 になる。										

《属性結界》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	5	対象	単体	射程	近中
解説	習得した属性の力により結界を展開する防護巫術。陣内に在る者は、その属性のあらゆる攻撃の威が半減される。										
効果	取得時に〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉から 1 つ選ぶ。キャラシートには「属性結界〈炎〉」のように記述する。このターン中、選んだ属性の対象が受ける実ダメージを半減（切り上げ）する。 レベルが 3 以上の場合、射程が「全て」となる。レベルが 7 以上の場合、対象が「エリア（任意）」となる。重ねがけ不可。										

《妖気吸収》											
系統	巫術	種別	攻撃	タイミング	主動作	消費霊力	6	対象	単体	射程	近
解説	妖魔より妖気を吸い上げ、己が力へと転じる巫術。妖魔にとって霊力が至上の糧であるならば、この術を極めし者にとって、妖気こそ無上の馳走となる。										
効果	対象に［2D6+ 術力］の無属性術ダメージを与える。 この特技で与えたダメージ分の半分（切り上げ）の数値分だけ自身の霊力を回復する。 レベルが 6 以上の場合、霊力の回復量が与えたダメージ分の数値になる。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《回生》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	体力が 0 になった時	消費霊力	0	対象	自身	射程	なし
解説	一度は尽きた命を呼び戻す秘術。死を確信した相手に生まれる油断を、決して逃してはならぬ。										
効果	『体力』が 0 になった時、即座に 1 点分の『体力』を回復して復活する。復活判定をする前にこの特技を使用可能。状態異常は回復しない。納刀状態であってもこの特技は使用でき、その場合復活した際に納刀状態は解除されない。 レベルが 5 以上の場合、復活時の体力に +『レベル』する。 この特技は式神（妖）が使用することはできない。1 シナリオに 1 回使用可能。										

《浄化ノ光》											
系統	巫術	種別	回復	タイミング	準備動作	消費霊力	2	対象	単体	射程	全て
解説	対象の身を清め、呪いや異常を取り除く巫術。治癒を担う退魔師の必修とされる。										
効果	状態異常を 1 つ選んで治療する。 レベルが 3 以上の場合、スタンバイフェイズにも使用できる。 レベルが 5 以上の場合、状態異常を 2 つまで選んで治療する効果に変更される。 レベルが 8 以上の場合、状態異常を 3 つまで選んで治療する効果に変更される。 1 ターンに 1 回使用可能。										

《誘引香（ゆういんこう）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	2	対象	全エリア（任意）	射程	全て
解説	下級妖魔を惹き寄せる香を放ち、その敵意を一身に引き受ける巫術。己が危地に立とうとも、仲間を護る――それこそが退魔師の務めなり。										
効果	このターン中、この特技の効果を受けた対象が単体を対象とした行動をする場合、必ずこの特技の使用者のみを対象にしなければならない。但し、対象にできない場合は他のキャラクターを対象にしてもよい。また、戦闘時以外に使用することで、半径（10 ×レベルの数値）メートル以内の気付いていない対象を、この特技を発動した場所に誘導することができる。 この特技は妖魔のエネミーにしか効果が無く、妖魔であっても「強敵」「ボス」のエネミーには効果が無い。										

特技一覧「巫術」

《霊反鏡（れいはんきょう）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダメージロール直前	消費霊力	6	対象	自身	射程	なし
解説	霊力の鏡を展開し、妖術を反射する巫術。極みに至りし者は、その威を更に増し、本来以上の力として打ち返すという。										
効果	自身に「系統：巫術」もしくは「系統：妖術」の特技が命中した時に使用可能。その特技の使用者と［2D6+ 術力］による対決を行う。勝利した場合、受けるダメージと効果を無効にし、受けるはずだったダメージと効果をその特技の使用者に与える。敗北した場合、その特技で受けるダメージに +5 する。レベルが 6 以上の場合、成功時に相手に与えるダメージに +『レベル』する。1 ターンに 1 回使用可能。										

《相殺》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	特技宣言時	消費霊力	5	対象	自身	射程	なし
解説	放たれし妖術に合わせ、こちらも巫術をぶつけ、その威を削ぎ落とす防御の技。刹那の判断と天性の勘を要する為、これを成せる巫術使いはごく僅かである。										
効果	相手が「系統：巫術」もしくは「系統：妖術」の特技を使用した際に使用可能。その特技の使用者と［2D6+ 術力］で対決を行う。勝てばその特技は自身への効果を失う。同値の場合はこの特技の使用者側の勝利となる。 レベルが 6 以上の場合、1 ターンに 2 回まで使用可能。 この判定に失敗した際は、その特技が命中したものとして処理を行う。1 ターンに 1 回使用可能。										

《変転流動（へんてんるどう）》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダイスロール直後	消費霊力	9	対象	単体×	射程	全て
解説	この世の理を逆転させ、運命を変化させる高位の巫術。己への負担甚大にして、軽々しく振るうべきものにあらず。										
効果	対象がファンブルまたはクリティカルをした場合に使用可能。ファンブルだった場合はクリティカルにする。クリティカルだった場合はファンブルにする。ダメージロール時にも適用できる。 レベルが 5 以上の場合、1 戦闘に 1 回使用可能となる。 1 シナリオに 1 回使用可能。										

《霊撃ノ札【追尾】》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダメージロール直前	消費霊力	3	対象	単体×	射程	近中
解説	妖気を感知し自動追尾する札を投げ放つ巫術。妖魔に張り付いた瞬間、込められし霊力は炸裂する。										
効果	この特技は自身を対象にできない。対象が与えるダメージに［1D6+ レベル］のダメージを追加する。 レベルが 3 以上の場合、射程が「全て」となる。 レベルが 7 以上の場合、更にダメージに使用者の術力の半分の数値（切り上げ）を追加する。 1 ターンに 1 回使用可能。										

特技一覧「巫術」

《瞬発ノ閃光》												
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作	消費霊力	8	対象	単体×	射程	近中	
解説	対象の動きを刹那に加速させ、即応を可能とする巫術。連携なくして、その真価は発揮されぬ。											
効果	この特技は自身を対象にできない。対象になったキャラクターは即座に手番を得る。この効果を受けた対象の本来の手番が無くなることはなく、すでに行動が終了していても有効。 レベルが 4 以上の場合、消費霊力を 4 に変更する。											

《蟲毒ノ坩堝（こどく るつぼ）》												
系統	巫術	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	6	対象	単体×	射程	近中	
解説	自身と対象を特異な空間に引き込み、そこに蔓延する毒でお互いを蝕む禁断の術。元々はとある邪悪な妖魔が編み出した妖術とされ、それが退魔師のとある家系に伝わったものとされている。											
効果	この戦闘中、対象と自身はエンドフェイズに［この特技の使用者の術力×ターン数］点の無属性の術ダメージを受ける。レベルが 5 以上の場合、この特技の効果で対象と自分の体力が同時に 0 になった時のみ、対象と［2D6+ 術力］で対決を行う。勝利した場合、この特技の使用者の体力を 1 にして復活することができる。この特技は式神（妖）が使用することはできない。1 戦闘に 1 回使用可能。											

《変化ノ衣》												
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	8	対象	単体×	射程	近中	
解説	対象と寸分違わぬ姿へと身を変える変化の巫術。 戯れに用いられることもあるが、その真価は陽動にあり。古来より権力者の影武者を務めし退魔師が、密かに受け継いできた業と伝えられる。											
効果	この戦闘中、対象とそっくりの姿に変身する。 対象を PC にした場合、変身している間は『格闘、術力、敏捷』が変身しているキャラクターのキャラシートの最終能力値と同じ数値になる。NPC やエネミーを対象として変身した場合、能力は変化せず、見た目だけ変化する。 この特技で変身したキャラクターを偽物だと見破るには［2D6+ 術力］同士での判定を行い、術者に勝利する必要がある。但し、この特技を使用しているところを認知された場合は、判定の必要はなく偽物だと見破られる。変身を解除するのはスタンバイフェイズに行うことができ、その際の消費霊力はない。また、この特技の使用者が「装霊解除」か「沈黙」状態になった時も変身は解除される。 1 戦闘に 1 回使用可能。											

特技一覧「巫術」

《時ノ刻印》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	ダイスロール直後	消費霊力	6	対象	自身	射程	なし
解説	未来に起こり得る事象を固定し、任意の刻に顕現させる巫術。時の理に触れるが故、禁忌とされ、今ではその使い手は全て死に絶えたという。										
効果	セッション開始時にダイスを 3 回振り、出た目のうちのどれかをストックする。1 シナリオにつき 1 回だけ、自身か同意した相手のダイスロールでダイス 1 つの出目をストックしておいた出目と取り換えることができる。 レベルが 5 以上の場合、セッション開始時にストックしておける出目がダイス 2 つ分になり、1 シナリオに 2 回まで使用可能となる。										

《圧伏ノ重力》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	7	対象	全エリア（任意）	射程	なし
解説	広域の重力を操作し、空に舞う敵を地へと落とす。地に伏した妖魔は身動き一つとれぬ。										
効果	対象の浮遊状態を次のターンのエンドフェイズ時まで無効にする。また、対象が行う回避判定に −1 する。レベルが 4 以上の場合、更に回避判定に −1 する（合計で −2）レベルが 6 以上の場合、更に状態異常「転倒」にする。										

《封魔ノ防壁》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	5	対象	本文	射程	近
解説	結界を描いて霊力場を作り出し、内部にいる妖魔を封じ込める。古より強大な妖魔を封じし時に、退魔師達はこの巫術を用いたという。										
効果	自身がいるエリアに「防壁」を張る。この特技の使用者以下のレベルの妖魔は「防壁」が張られているエリアに移動できず、そのエリアから移動することもできない。但し、強制的に移動する効果はこの特技に影響されない。レベルが 3 以上の場合、更にエリア内にいる妖魔の判定に −1 する。レベルが 6 以上の場合、更に −1 する（合計で −2）										

《呪創侵蝕》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	本文	消費霊力	2	対象	全エリア（任意）	射程	なし
解説	相手の傷口から呪詛の力を流し込む恐るべき巫術。この術を受けた妖魔は全身を蝕まれ、悶え苦しむという。										
効果	対象が状態異常「裂傷」のダメージロールをする直前に使用できる。その対象が「裂傷」で受けるダメージに +1D6 し、更に出目が 12 だった場合、裂傷で受ける実ダメージを 2 倍にする。 レベルが 5 以上の場合、更に「裂傷」で受けるダメージにこのキャラクターの +『レベル』する。（合計で 1D6+ レベル）レベルが 8 以上の場合、更に +5 する（合計で +1D6+ レベル +5）										

特技一覧「巫術」

《式神爆滅》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	主動作	消費霊力	6	対象	単体	射程	全て
解説	主の命に応え、式神は散る。その爆ぜる刹那こそ、忠誠の極みなり。										
効果	射程内の自身が作り出した式神のどれか一体を対象とし、その式神を自爆させる。自爆させた式神は即座に消滅する。 自爆した式神がいたエリア内の任意の対象一体に、［2D6+ 本体の術力 +10］の炎属性の術ダメージを与える。この攻撃は命中判定を行わず、必ず命中する。 レベルが 3 以上の場合、消費霊力を 3 に変更する。 レベルが 6 以上の場合、与えるダメージに +5 する。 レベルが 9 以上の場合、対象が「エリア（任意）」に変更される。										

《式神解除》											
系統	巫術	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	0	対象	全エリア（任意）	射程	なし
解説	使役中の式神を解除し、消費した霊力を回収する巫術。無駄な消耗を戒める為の要の技なり。										
効果	この特技の使用者が作り出した式神を消失させ、作り出す際に消費した分の霊力を回復する。また、「種別：式神」のエネミーを対象に使用することもできる。その場合、対象と［2D6+ 術力］で判定を行う。勝利した場合、対象を即座に消失させる。《式神：霊獣騎乗》《式神：身衣合装》に対して使用した場合、代償値を 0 にして騎乗もしくは合体を解除させる。レベルが 5 以上の場合、エンドフェイズにも使用可能になる。この特技は「系統：式神」の特技を取得すると自動的に取得する。										

特技一覧「式神」

《式神：斬妖刀》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	斬妖刀そのものを式神化し、意のままに操る。宙を舞うその刃は妖魔を砕き、貫き、刻み、そして滅する。その一振り一振り、退魔の意志宿らん。										
効果	自身がいるエリアに式神（刀）を一体作り出す。式神（刀）は以下の特徴を持つ。 ①ダメージを 1 でも受けると即座に消失する。 ②『格闘』の値が呼び出した時の本体の『術力』と等しい数値となり、その他の能力値は 1 となる。 ③通常攻撃できず、使用者が覚えている「系統：剣技」の特技を『霊力』を消費せず使用することができる。但しタイミングが「常時」の特技は使用できず、その影響も受けない。 ③式神（刀）が本体と同じエリアにいる場合、本体が与える剣技か通常攻撃のダメージに +『本体の術力』する。 ⑤移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能。										

《式神：万華鏡》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	鏡に映りし影の如く、己と寸分違わぬ式神を召喚する。本体と式神が織りなす連携は、万華鏡に映る世界のごとく、錯綜し妖魔を翻弄する。										
効果	自身がいるエリアに本体と見た目がそっくりな式神（鏡）を一体作り出す。式神（鏡）は以下の特徴を持つ。 ①ダメージを 1 でも受けると即座に消失する。 ②『格闘』と『敏捷』の値が呼び出した時の本体の『術力』と等しい数値となり、その他の能力値は 1 となる。 ③主動作で通常攻撃しか行えず、準備動作、特技を使うことはできない。 ④移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能。 ⑤この式神を偽物だと見破るには『術力』同士での判定を行い、本体に勝利する必要がある。但し、この式神を作り出すところを認知された場合は、判定せず偽物だと見破られる。 ⑥ダメージロール直後のタイミングで、本体がダメージを受ける場合にこの効果を使用可能。その攻撃のダメージを 0 にし、式神（鏡）を消失させる。この効果は 1 戦闘に 1 回使用可能。										

特技一覧「式神」

《式神：霊獣【転移】》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	己または他者と位置を入れ替える力を宿した式神。攻撃を受ける刹那の身代わり、仲間を危地より救い出すなど、用途は多岐にわたる。										
効果	自身がいるエリアに式神（転）を一体作り出す。式神（転）は以下の特徴を持つ。 ①ダメージを 1 でも受けると即座に消失する。 ②全ての能力値は 1 となる。 ③準備動作、通常攻撃を行えず、特技を使うことはできない。 ④この式神はスタンバイフェイズ、エンドフェイズにも移動することができる。但し、通常の手番の時の移動も含め、1 ターンに一度しか移動できない。 ⑤この式神の移動はブロッキングされず、移動する際に好きなエリアに移動することができる。他キャラクターをこの式神がブロッキングすることはできない。 ⑥本体の準備動作か主動作、もしくはこの式神の主動作で「式神（転）と本体の位置」あるいは「式神（転）と他のキャラクターの位置」を入れ替えることができる。但し、エネミーを対象にする場合、その対象と［2D6+ 術力］での対決に勝利する必要がある。										

《式神：霊獣【起爆】》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	10	対象	なし	射程	なし
解説	主の意思一つで爆ぜる起爆型式神。触れ、斬り、撃つことすら死を招く為、敵は手出しを躊躇する。その威力、並の妖魔を一瞬で灰燼と化すという。										
効果	自身がいるエリアに式神（爆）を一体作り出す。式神（爆）は以下の特徴を持つ。 ①ダメージを 1 でも受けると即座に爆発し、この式神がいたエリアの任意の対象一体に［2D6+ 本体の術力 +10］分の炎属性の術ダメージを与える。この攻撃は命中判定を行わず、必ず命中する。 ②『敏捷』の値が呼び出した時の本体の『術力』と等しい数値となり、その他の能力値は 1 とする。 ③準備動作、通常攻撃を行えず、特技を使うことはできない。 ④主動作で「自爆」を宣言できる。自爆すると式神（爆）は消滅し、この式神がいたエリアの任意の対象一体に［2D6+ 本体の術力 +10］分の炎属性の術ダメージを与える。この攻撃は命中判定を行わず、必ず命中する。 ⑤浮遊状態を持つ。移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能。 ⑥この式神を対象に《式神爆滅》を使用した場合、式神の爆発で対象に与えるダメージに +5 して、更に対象を「エリア（任意）」に変更することができる。										

特技一覧「式神」

《式神：霊獣【妖語（あやかしがたり）】》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	主の記憶せし巫術を言霊として紡ぎ、自在に行使する式神。主が強大なる巫術使いであればあるほど、この式神の脅威、災厄と化すなり。										
効果	自身がいるエリアに式神（妖）を一体作り出す。式神（妖）は以下の特徴を持つ。 ①ダメージを 1 でも受けると即座に消失する。 ②『術力』の値が呼び出した時の本体の『術力』と等しい数値となり、その他の能力値は 1 となる。 ③通常攻撃できず、使用者が覚えている「系統：巫術」の特技を『霊力』を消費せず使用することができる。但しタイミングが「常時」の特技は使用できず、その影響も受けない。 ④移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能。										

《式神：霊獣【厄災】》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	妖魔に災いをもたらす力を宿した式神を召喚する。ひとたびその爪牙に触れし妖魔、逃れ得ぬ厄運に呑まれ滅するという。										
効果	この特技の取得時に、「裂傷」「沈黙」「眠り」のうちどれか一つを選ぶ。キャラシートには「式神：霊獣【災】（裂傷）」のように記述する。自身がいるエリアに式神（災）を一体作り出す。式神（災）は以下の特徴を持つ。 ①『体力』が 0 になると即座に消滅する。 ②『格闘』と『敏捷』の値が「呼び出した時の本体の『術力』÷ 2（切り上げ）」、『体力』の値が「10+ 呼び出した時の本体の術力」と等しい数値となり、その他の能力値は 1 となる。 ③主動作で通常攻撃しか行えず、準備動作、特技を使うことはできない。 ④通常攻撃で 1 点でも実ダメージを与えた場合、特技取得時に選んだ状態異常を相手に与える。 ⑤移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能。										

特技一覧「式神」

《式神：霊獣【治癒】》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	周囲に在る者すべてを癒やす、神秘の力を宿した霊獣の式神を召喚する。その傍に在る者、傷は塞がれ、痛みは霧散し、損害すら意に介さず戦い続けられるという。										
効果	自身がいるエリアに式神（癒）を一体作り出す。式神（癒）は以下の特徴を持つ。 ①ダメージを 1 でも受けると即座に消失する。 ②術力の値が呼び出した時のこの巫術の使用者の術力と等しい数値、敏捷の値が「呼び出した時の本体の術力÷ 2（切り上げ）」となり、その他の能力値は 1 となる。 ③通常攻撃を含む主動作を行えず、特技を使うことはできない。 ④この式神がいるエリアと同じエリアにいる PC 及び味方 NPC（誰が味方なのかは GM が判断すること）は、エンドフェイズ時にこの式神の術力と同じ数値分の体力が回復する。 ⑤移動は PC と同じ様に行えるが、ブロッキングすることはできない。 ⑥式神（癒）の移動はブロッキングされず、スタンバイフェイズにも移動ができる。										

《式神：霊獣【支援】》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	道具を巧みに扱い、術者を援護する霊獣の式神を召喚する。飛び交う道具と妨害により、妖魔は思うように力を振るえぬ。										
効果	自身がいるエリアに式神（援）を一体作り出す。式神（援）は以下の特徴を持つ。 ①ダメージを 1 でも受けると即座に消失する。 ②『敏捷』の値が呼び出した時の本体の『術力』と等しい数値となり、その他の能力値は 1 とする。 ③通常攻撃を含む主動作を行えず、特技を使うことはできない。 ④本体が所持している道具を本体の代わりに使用することができる。但し、装飾品の所持や装備は行えない。 ⑤浮遊状態を持つ。移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能。 ⑥ダイスロール直後のタイミングでこの効果を使用できる。対象の出目を -1 する。この効果は 1 ターンに 1 回使用可能。										

特技一覧「式神」

《式神：霊獣【守護】》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	なし	射程	なし
解説	退魔師に代わり、攻撃を受け止める生ける盾。その堅牢なる守りは、戦線を崩さぬ最後の楔となる。										
効果	自身がいるエリアに式神（守）を一体作り出す。式神（守）は以下の特徴を持つ。 ①『体力』が 0 になると即座に消失する。 ②『体力』の値が［30+ 呼び出したときの本体の術力］と等しい値となり、その他の能力値は 1 とする。 ③《かばう》の特技しか使えず、通常攻撃を含む主動作、準備動作、《かばう》以外の特技を使うことはできない。 ④移動は PC と同じ様に行え、ブロッキングも可能 ⑤《かばう》使用時に、この式神が受けるダメージを－『レベル』する。										

《式神：霊獣騎乗》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	単体	射程	近
解説	召喚した霊獣の式神に跨り、大空を翔ける。天を駆けるその姿は、古き英雄譚に語られる神威そのものと言われる。										
効果	自身がいるエリアに式神（騎）を一体作り出し騎乗する。式神（騎）に騎乗している間、本体は次の効果を得る。 ①［本体の術力 +10］の『代償値（騎）』を得る。『代償値（騎）』はダメージを受けたら本体の『体力』の代わりに消費され、代償値が 0 以下になると騎乗した式神は即座に消滅する。この時超過分のダメージは帳消しとなる。『代償値（騎）』はいかなる方法でも回復することができない。 ②『敏捷』に +2 され、移動をブロッキングされなくなり、自分がブロッキングする場合は達成値に +10 される。 ③浮遊状態を得る。 この特技の効果中に《式神解除》を使用した場合、代償値（騎）は 0 となる。《式神：身衣合装》と同時に使用している場合、ダメージを受けた際は『代償値（騎）』→『代償値（装）』→『体力』の順で減少させる処理を行う。										

特技一覧「式神」

《式神：身衣合装（しんいがっそう）》											
系統	式神	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	15	対象	単体	射程	近
解説	霊獣を鎧と為し、己と一つになる。その間、術者は神威を宿す器と化し、刃も術も寄せ付けぬという。										
効果	自身がいるエリアに式神（装）を一体作り出し合体する。式神（装）と合体している間、本体は次の効果を得る。 ①［本体の術力 +10］の『代償値（装）』を得る。『代償値（装）』はダメージを受けたら本体の『体力』の代わりに消費され、『代償値（装）』が 0 以下になると合体した式神は即座に消滅する。この時超過分のダメージは帳消しとなる。『代償値（装）』はいかなる方法でも回復することができない。 ②自身の『格闘』『術力』に +2 され、自身のダイスロールでファンブルが出た場合に、その都度『霊力』を 6 点消費することで 1 回だけダイスを振り直すことができる。この効果は 1 シーンに 1 回まで使用可能。 この特技の効果中に《式神解除》を使用した場合、『代償値（装）』は 0 となる。《式神：霊獣騎乗》と同時に使用している場合、ダメージを受けた際は『代償値（騎）』→『代償値（装）』→『体力』の順で減少させる処理を行う。										

特技一覧「その他」

《身衣装霊》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	0	対象	自身	射程	なし
解説	霊力を具現化し、装霊具と斬妖刀を顕現させる基礎にして奥義なり。厳しき修行の果てにのみ会得され、これを成して初めて一人前の退魔師と認められる。長き鍛錬を経て尚、この域に至れぬ者も多いという。										
効果	斬妖刀と装霊具を具現化して変身する。状態異常「装霊解除」を解除することもでき、その場合の消費霊力は 1 となる。この特技はキャラクター作成時に自動的に取得する。										

《身衣装霊【極】》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	6	対象	自身	射程	なし
解説	はるか古の退魔師が編み出したと伝えられる、身衣装霊を超越せし秘奥義。霊力を操り、装霊具へと重ね纏わせることで、己が力を幾倍にも引き上げる。だがその代償として、術者の身体には計り知れぬ負荷がかかるという。										
効果	このターン中、『格闘』『術力』『敏捷』に +4 する。代償としてこのターンのエンドフェイズに『体力』を［10+ レベル］点失う。 レベルが 6 以上の場合、更に上昇する『格闘』『術力』『敏捷』に +4 する（合計 +8） 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《不壊なる鎧》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	通常の装霊具に加え、具足、小手、肩当までも霊力にて具現化し、その身に纏う巫術。幾重にも重なる霊の鎧は刃を拒み、その守りは並の退魔師の域を遥かに超える。										
効果	このキャラクターが身衣装霊で変身している間、受けるダメージに −2 する。 但し、身衣装霊しているこのキャラクターが行う軽業判定に −2 する。 レベルが 3 以上の場合、更に −1 する（合計で −3） レベルが 5 以上の場合、更に −1 する（合計で −4） レベルが 7 以上の場合、更に −2 する（合計で −6）										

《道具の専門家》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	あらゆる道具の扱いに精通していることを示す特技。知恵と経験を備えし者の手にかかれば、同じ道具であっても、そのカは比ぶべくもなく引き出される。										
効果	道具を使った時の回復する効果と与えるダメージに +5 する。また、キャラクター作成時の道具ポイントの初期値に +50 する。更にこのキャラクターが行う道具に関連する知識判定に +2 する。 レベルが 3 以上の場合、装飾品以外の所持できる道具の最大所持数に +1 する。但し、元々の最大所持数が 1 の道具は増加しない。レベルが 6 以上の場合、更に回復する効果に +5 する（合計で +10）また、この特技の効果は「式神：霊獣【支援】」にも反映される。										

特技一覧「その他」

《資産家》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	巨万の富を有することを表す特技。金と縁に恵まれし者の蔵には、世に出回らぬ霊具や秘宝が眠るという。										
効果	キャラクター作成時の道具ポイントの初期値に +100 する。また、このキャラクターが金に興味を持つキャラクターを対象に行う説得判定に +3 する。この特技は複数取得でき、効果は重複する。										

《装飾品の職人》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	霊を飾りに封じる技を会得せし者なり。その手より生まれし装身具は、ただの飾りにあらず、不思議なる加護をもたらす。										
効果	この特技の取得時に、装飾品一覧から装飾品を一つ選んで入手することができる。この特技で入手した装飾品は自作品として扱われ、このキャラクター以外のキャラクターが装備することはできない。 更にこのキャラクターが行う装飾品に関連する知識判定に +2 する。 この特技は複数取得でき、効果は重複する。										

《斬妖刀・心打》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	心打――それは、退魔師の死後その魂を宿し、この世に残った斬妖刀なり。死者と縁深き者の手に渡り、通常の斬妖刀を遥かに超えた力で、あらゆる妖魔を滅するという。										
効果	斬妖刀の好きな能力一つに +2 する。但し、元々が 0 以下の能力に割り振ることはできない。 レベルが 3 以上の場合、斬妖刀の好きな能力一つに +3 する効果に変更される。 レベルが 5 以上の場合、斬妖刀の好きな能力一つに +4 する効果に変更される。 レベルが 7 以上の場合、斬妖刀の好きな能力一つに +5 する効果に変更される。										

《急所狙い》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	妖魔の急所を明確に見抜き、その個所を的確に攻めれば、如何なる守りも打ち崩せよう。										
効果	このキャラクターが通常攻撃または特技で攻撃する際の命中判定時にクリティカルした場合、対象は奥の手もしくは奥義以外の方法でダメージを軽減できない。										

特技一覧「その他」

《引き付け》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	対象の選択時	消費霊力	0	対象	単体×	射程	全て
解説	挑発や立ち回りによって敵の意識を引き寄せ、攻撃の矛先を己へと向けさせる技。我が身を囮とし、仲間を危機から遠ざける、勇気ある行動なり。										
効果	対象が次に行う通常攻撃、特技の対象をこの特技の使用者に変更し、命中判定に +1、与えるダメージに +5 する。範囲外、射程外などの理由でこの特技の使用者を対象にできない場合は、この特技の効果は無効となる。 この特技は強敵、ボスエネミーにしか効果がない。 モブエネミーに対して使用する場合は、そのエネミーが人語を理解し、使用者に対して反応する程度の知性があると GM が判断した場合に限り効果を得られる。 また、この特技の効果を一度でも受けたキャラクターは、この戦闘中、この特技の効果が無効化される。 レベルが 4 以上の場合、「命中判定に +1、与えるダメージに +5 する」の効果が無くなる。										

《託されし剣》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	死亡時	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	その命が尽きる時、己の魂を斬妖刀の姿へと変える秘技。死して尚、退魔師の魂は仲間と共に戦い続ける。										
効果	このキャラクターが死亡した時に使用できる。自身を「斬妖刀・心打」へと変えて、同じシーン内にいる味方の PC 一人に追加で装備させる。装備している間、装備者と自身は以下の効果を得る。 ①装備者が死亡しない限りは自身が生きているものとして扱われ、会話などのロールプレイを行うことができる。但し、手番とそれに相当する行動は一切行えない。 ②装備者はこのキャラクターが取得している特技を使用することができる。但し、種別が「常時」の特技は使用できず、装備者に反映もされない。 ③装備者の『格闘』『術力』『敏捷』に、このキャラクターの『格闘』『術力』『敏捷』の数値をそれぞれ加算する。 ④この戦闘が終わった際、自身が変化した斬妖刀から意識は消失し、死亡扱いとなる。この死亡は奥義や特技、道具の効果で復活することはできない。										

特技一覧「その他」

《半妖》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	人と妖の血を併せ持つ者なり。その人生は波乱と苦難に満ち、人と妖の双方から忌み嫌われ、畏れられる。しかし、人を守る為に己が斬妖刀を妖魔へと向ける姿は、真の退魔師として語り継がれる。										
効果	この特技はキャラクター作成時にのみ習得できる。 『格闘』『術力』『敏捷』のどれか一つに +3 し、〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉の中から弱点属性を一つ選んで取得する。 弱点属性はキャラクターシートのその他メモ欄などに「弱点〈炎〉」のように記述すること。 更にこのキャラクターは特殊地形「瘴気」のダメージを受けない。 但しこのキャラクターは他の退魔師に妖気を感じ取られてしまい、狙われる可能性がある。 その場合、白札を見せることで戦闘を回避することができる。 また、半妖に対して敵意を持っているキャラクターを対象に行う説得判定に −2 する。 レベルが 5 以上の場合、更に『格闘』『術力』『敏捷』のどれか一つに +1 する（合計で +4） レベルが 7 以上の場合、更に『格闘』『術力』『敏捷』のどれか一つに +1 する（合計で +5）										

《変身》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	本文	消費霊力	5	対象	自身	射程	なし
解説	半妖がその身に流れる妖魔の血を覚醒させ、己が身をより妖魔へと近づける奥の手。飛躍的に力が増すが、人の心は薄れてしまう。										
効果	この特技は《半妖》の特技を取得していないと取得できない。 妖魔により近い姿に変身し、この戦闘中、『格闘』『術力』『敏捷』に +2 し、更に与えるダメージに +3 する。また、この特技を使用した際に『体力』か『霊力』のどちらかを最大値まで回復できる。この特技は瀕死状態になるか死亡した時以外のいつでも使用可能。 レベルが 4 以上の場合、更に上昇する全ての能力値に +1 し、（合計で +3）与えるダメージに +3 する（合計で +6） レベルが 7 以上の場合、「この特技を使用した際に『体力』か『霊力』のどちらかを最大値まで回復できる」効果を「この特技を使用した際に『体力』と『霊力』を最大値まで回復できる」効果に変更する。 1 シナリオに 1 回使用可能。										

特技一覧「その他」

《かばう》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	命中直後	消費霊力	0	対象	単体×	射程	近
解説	味方の前に立ちはだかり、敵の攻撃をその身で受け止める技。献身と慈愛、そして恐れぬ勇気を備えた者のみが、我が身を盾と成し得る。守ると決めた瞬間、恐怖は意味を失うなり。										
効果	対象が受ける攻撃、特技、奥義を自身が代わりに受ける。 レベルが 3 以上の場合、対象を「エリア（任意）」に変更する。 レベルが 4 以上の場合、更に受けるダメージを－『レベル』する。 レベルが 5 以上の場合、射程が「近、中」になる。かばうを使用している、またはされているキャラクターに対してこの特技を使用することはできない。										

《鍛えた身体》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	長年にわたる鍛錬の末、屈強な肉体を得たことを示す特技。血と汗により鍛え上げられしその身は、妖魔の一撃すら容易には通さぬという。										
効果	このキャラクターの『最大体力』に +12 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +3 する（合計で +15） レベルが 8 以上の場合、更に +5 する（合計で +20）										

《潜在霊力の開放》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	内奥に眠りし霊力を悉く解放する境地なり。溢れ出る豊潤な霊力から放たれる巫術は、妖魔をこの世より消し去るだろう。										
効果	このキャラクターの『最大霊力』に +12 する。 レベルが 5 以上の場合、更に +3 する（合計で +15） レベルが 8 以上の場合、更に +5 する（合計で +20）										

《研ぎ澄まされた勘》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	常人を超えた鋭敏な勘を備え、あらゆる境地を逸脱する力を持つ特技。刃が届く前に察し、術が放たれる前に動く――命を賭けた戦場という博打において、これ以上に頼もしい武器は存在しない。										
効果	このキャラクターの判定のクリティカル値を −1 する。更にこのキャラクターが行う探索判定の達成値に +2 する。 この特技は複数取得でき、効果は重複する。（下限 10） ダメージロールのクリティカル値には影響がないので注意すること。										

特技一覧「その他」

《底力》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	死地に立たされし時、奥底より力を呼び覚ます業なり。慢心した妖魔ほど、その一太刀に斬り伏せられるという。										
効果	このキャラクターの『体力』が 5 以下の時、与えるダメージに +5 し、このキャラクターが行う全ての判定に +2 する。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する（合計で +8） レベルが 8 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する（合計で +11）										

《賞金稼ぎ》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	名だたる妖魔ほど高額の賞金が懸けられる。そんな強者を幾体も葬り去ってきた証であり、強き妖魔との戦いにおいてこそ、その真価を発揮する。										
効果	このキャラクターが強敵、ボスエネミーを攻撃した際に与えるダメージに +5 し、他のエネミーの《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの効果を持つ特技を無効にする。 レベルが 6 以上の場合、更に +『レベル』する。										

《露払い》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	妖魔の頭目は仲間に任せ、有象無象の配下を刈り取ることを専門とする戦場の掃除屋。目立たずとも、その一太刀一太刀、戦の流れを鎮めるなり。										
効果	このキャラクターがモブエネミーを攻撃した際に与えるダメージに +5 し、他のエネミーの《かばう》もしくはそれと似たニュアンスの効果を持つ特技を無効にする。 レベルが 6 以上の場合、更に +『レベル』する。										

《妖気感知の達人》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	通常の退魔師を遥かに凌ぐ妖気感知能力を備えていることを示す特技。熟達すれば、遠く離れた妖魔の所在のみならず、その強さすら手に取るように見抜くという。										
効果	このキャラクターは視界不良のエリア内にいても、別エリアのエネミーを対象にすることができる。また、視界不良エリア内にいるエネミーも対象にすることができる。但し、種別：妖魔のエネミーにしかこの特技の効果は適用されない。更に妖気感知判定の際に +3 のボーナスを得て、一回の判定につき判定後に一度だけ妖気感知判定を振り直すことができる。										

特技一覧「その他」

《霊力探知》

系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	他の退魔師や人間が放つ霊力を感じ取る能力。退魔師の間では「霊探」と呼ばれ、その使い手は極めて稀とされる。										
効果	このキャラクターの『最大霊力』を +5 する。更にこのキャラクターは霊力探知判定を行うことができる。但し、GM が許可しない場合は探知できない。 また、このキャラクターは視界不良エリアの影響を受けず、退魔師もしくは一般人のキャラクターを対象にすることができる。 レベルが 3 以上の場合、更に『最大霊力』に +3 する（合計で +8） レベルが 5 以上の場合、更に +3 する（合計で +11） レベルが 8 以上の場合、更に +5 する（合計で +16）										

《式神使い【破軍】》

系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	式神は本来、一人の退魔師につき一体のみ。しかし、長き退魔師の歴史の中には、同時に二体以上の式神を召喚し、自在に操った者がいたという。その者の前では、妖魔の大軍勢ですら破れ去ったと語り継がれるが、式神使いの間では単なる御伽話とされる。										
効果	このキャラクターは「系統：式神」の特技を 2 つ以上取得でき、同時に 2 体まで式神を出すことができる。但し、同じ種類の式神を同時に出すことはできない。更にスタンバイフェイズ時に「系統：式神」の特技を 2 回連続で使用できるようになる。 レベルが 5 以上の場合、「系統：式神」の特技の消費霊力を −5 する（0 以下にはならず、最低値は 1 とする） レベルが 10 以上の場合、同時に 3 体まで式神を出すことができるようになり、更にスタンバイフェイズ時に「系統：式神」の特技を 3 回連続で使用できるようになる。										

特技一覧「その他」

《軍師》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	作戦立案能力、そして他者の采配に秀でる戦場の指揮者。その指示は的確で、味方を大いに鼓舞する。										
効果	このキャラクターと同じエリアにいる他の PC 及び、味方となる NPC が行う全ての判定に +2 し、与えるダメージに +『このキャラクターのレベル』する。但し、この効果は自身には適用されない。 レベルが 5 以上の場合、更に判定値に +1 する（合計 +3） レベルが 8 以上の場合、全ての判定のクリティカル値を −1 する。（下限 10）										

《当主》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	その者、代々続く退魔師一族の頂に立つ者なり。その背に負うものは重く、ゆえに力と覚悟を兼ね備える。										
効果	このキャラクターの『最大体力』『最大霊力』に +3 し、『格闘』『術力』『敏捷』のどれか一つに +1 する。また従者となるエキストラキャラクターを一人追加してよい。更に、このキャラクターの家系に対して敬意を持っているキャラクターを対象にした説得判定に +2 する。 レベルが 5 以上の場合、「『最大体力』『最大霊力』に +6 し、『格闘』『術力』『敏捷』のどれか一つに +2 する」効果に変更する。										

《既婚者》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	配偶者と契りを交わし、愛する者の為に戦う覚悟を持つ者。守るべき存在を得た刃は、独りで振るうそれよりも遥かに強し。										
効果	このキャラクターの『最大霊力』に +5 し、キャラクター作成時の道具ポイントの初期値に +50 する。更に伴侶となるエクストラキャラクターを追加する。設定的にその伴侶となるキャラクターが既に故人の場合は追加しなくてもよい。シーン内に伴侶がいる場合、シナリオ中に一度だけ自身の判定の達成値に +3 することができる。 レベルが 5 以上の場合、更に『最大霊力』に +5 する（合計で +10）										

《癒し手》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	癒しの巫術を極めし者なり。その手から放たれる霊力は、簡素な術でさえ命を繋ぎ留めるほどの力を持つという。										
効果	このキャラクターが『体力』を回復させる道具、特技、奥義を使用した際、その効果に +5 する。更にこのキャラクターが行う応急手当判定に +2 する。 レベルが 4 以上の場合、更に +『レベル』× 2 する（合計で +［5+ レベル × 2］）										

特技一覧「その他」

《部位妖化》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	3	対象	自身	射程	なし
解説	己の肉体を操作し、一部分のみを妖魔へと変質させる術。拳を変えれば岩を砕き、脚を変えれば風の如く駆け、身を変えれば妖魔の攻撃すら容易く弾く。										
効果	この特技は《半妖》もしくは《呪われし身体》の特技のうちどちらかを取得していないと取得できない。この戦闘中、次の効果から一つを選んで適用する。 ①与えるダメージに +3 する。 ②『敏捷』に +1 し、浮遊状態を得る。 ③受けるダメージを −3 する。 効果中にもう一度この特技を使用した場合、適用中のもの以外の効果を選んで適用する。同じ効果の重ねがけ不可。 レベルが 3 以上の場合、タイミングが「スタンバイフェイズ、準備動作」になる。 レベルが 6 以上の場合、①の効果で与えるダメージに更に +3 する（合計で +6） ②の効果で上昇する『敏捷』に更に +2 する（合計で +3） ③の効果の受けるダメージに更に −3 する（合計で −6）										

《斬妖刀開放》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	6	対象	自身	射程	なし
解説	意思を持つ斬妖刀と心を通わせし者のみが辿り着く、新たなる境地。刀と一体となり、存在そのものを変質させる秘技中の秘技。主と刀の境界が溶け合うとき、その姿は人にあらず妖にもあらず――ただ、滅びをもたらすものとなる。										
効果	この特技は《意思持つ刀》の特技を取得している場合にのみ取得できる。 この戦闘中、このキャラクターは斬妖刀と一体化し、与えるダメージに +［5+ レベル］する。更に受けるダメージを −3 し、全ての判定に +1 される。手番が終了する毎に、このキャラクターは『レベル』分の体力を失う。 また、このキャラクターが装備する全ての斬妖刀は鞘がないものとして扱われる。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +3（合計で［8+ レベル］）受けるダメージを −2（合計で −5）全ての判定を +1（合計で +2）する。 1 シナリオに 1 回使用可能。										

特技一覧「その他」

《肉体活性化》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	スタンバイフェイズ	消費霊力	4	対象	自身	射程	なし
解説	霊力を高め肉体を活性化させることで、若返りや成長を促し、身体を最盛期の状態へと戻す。退魔師の老化が緩やかなのは、霊力操作によって常に身体を最適な状態へ保っている為である。										
効果	この戦闘中、『格闘』『敏捷』『術力』に +2 し、命中判定に +1 する。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する。 レベルが 7 以上の場合、更に上昇する全ての能力値に +1 する（合計で +3） 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《意思持つ刀》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	持ち主の深層意識の一部が宿り、独自の意志を得た斬妖刀を所持していることを示す特技。それが心打であれば、かつての使い手の意識が今尚刀に残り、現世へ干渉してくることもあるという。										
効果	このキャラクターが持つ斬妖刀は意思を持ち、持ち主や他のキャラクターと会話ができる。また、このキャラクターの通常攻撃か剣技で与えるダメージに +2 し、ダメージロール時にファンブル値以下の出目が出ても、ファンブル扱いとならずその出目でダメージ計算を行う。 レベルが 3 以上の場合、更に与えるダメージに +1 する（合計で +3） レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で +5）										

《属性使い》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	一つの属性を徹底的に修めた退魔師であることを示す特技。攻撃においては高い適性を発揮し、防御においても同属性の力を用いて被害を最小限に抑える。										
効果	取得時に属性を〈炎〉〈水〉〈氷〉〈土〉〈風〉〈雷〉から一つ選ぶ。キャラシートには「属性使い〈炎〉」のように記載する。このキャラクターは選んだ属性で与える実ダメージに +2、受ける実ダメージに −2 される。 レベルが 5 以上の場合、更に選んだ属性で与える実ダメージに +『レベル』し、受ける実ダメージに −『レベル』する。（合計で +［2+ レベル］もしくは −［2+ レベル］）										

《妖魔滅殺》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	斬妖刀の刀身に「妖魔を滅す」という強い信念の文字が刻まれていることを表す特技。その刃、妖魔に対し並外れた威を放ち、跡形もなく滅する。										
効果	このキャラクターは種別：妖魔のエネミーと戦闘を行う場合、与えるダメージに +2 し、命中判定に +1 する。 レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +『レベル』する（合計で +［2+ レベル］）										

特技一覧「その他」

《親愛なる従者》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	文章中	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	霊力を持ち人の言葉を解する獣と契りを結んだ証。古来より、このような獣は主を選ぶと言われ、生死を分かつ戦場においても決して背を違えることはない。										
効果	このキャラクターが所持しているペット（式神含む）は霊力を持った特殊な個体で、頼れる相棒であることを示す。ペットはこのキャラクター及び他 PL、退魔師やボスエネミーなどといった NPC と対話ができる。音を発してもテレパシー的な方法でも良い。また、GM が許可すればその他のキャラクターとも会話しても良い。更にこのキャラクターが行った判定直後のタイミングで、その達成値に +1 することができる。この効果は 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《遠距離適正》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	離れた位置からの攻撃に長けている退魔師は多い。そのような者達は主に巫術による攻撃を得意とするが、斬妖刀を弓や投擲武器として扱う退魔師もまた、この適性を持つ。										
効果	このキャラクターは自身と違うエリアにいるキャラクターに通常攻撃、特技を使用する際に与えるダメージに +2 し、命中判定に +1 する。但しこのキャラクターは自身と同じエリアにいるキャラクターに与えるダメージに −3、命中判定に −1 される。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +1 する（合計で +3） レベルが 6 以上の場合、更に +2 する（合計で +5）。										

《手練補助（しゅれんほじょ）》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	主動作	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	積み重ねた修練により、動作の合間すら削ぎ落とした技量。一動作の内に二度を重ねるその腕前、神域に近し。										
効果	このキャラクターは主動作の代わりに準備動作を行うことができる。タイミングが準備動作の特技も使用可能。 レベルが 7 以上の場合、手番中に行える準備動作が 2 回になる。										

《水面蹴り（みなもげ）》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	足を取られるはずの水場においても、霊力を足裏へと集中させ、水面を蹴り歩む技術。これを極めし者は、大波荒れ狂う海上にあっても、陸地と変わらず戦うという。										
効果	このキャラクターは水場にいる際に回避時のペナルティの影響を受けず、更に命中判定に +1 して、自身が与えるダメージに +2 する。 レベルが 4 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +4） レベルが 7 以上の場合、更に +3 する（合計で +7）										

特技一覧「その他」

《不死身と言われた女（男）》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	復活判定時	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	人は必ず死ぬ。しかし時折、その理より外れし者が現れるという。いかなる絶体絶命の状況にあっても生き延びるその姿は、不死身と畏れられ、語り継がれてきた。それは真の実力か、あるいは類まれなる悪運か――答えを知る者はいない。										
効果	この特技はキャラクターの性別で特技名称が変化する。 復活判定時に 1 の出目が出た場合、一度だけダイスを振り直すことができる。 1 シナリオに 1 回使用可能。										

《天賦の才【剣】》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	術を捨て、剣に全てを捧げし者。巫術に頼らずとも、その一太刀は妖魔を断つに足る。天は二物を与えず。しかし与えられし一つの才、至高の領域に達するなり。										
効果	この特技は《天賦の才【術】》と同時に取得できない。このキャラクターの『最大体力』に +『レベル』する。更に通常攻撃もしくは剣技での攻撃時に「与えるダメージに +『レベル』する」「命中判定に +1 する」「ダメージロールのクリティカル値を −1（下限 10）する」効果を得る。このキャラクターは「系統：巫術」と「系統：式神」の特技を取得できず、使用もできない。										

《天賦の才【術】》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	剣を捨て、術に全てを捧げし者。剣技に頼らずとも、その巫術は妖魔を跡形も無く葬り去る。天は二物を与えず。しかし与えられし一つの才、至高の領域に達するなり。										
効果	この特技は《天賦の才【剣】》と同時に取得できない。このキャラクターの『最大霊力』に +『レベル』する。更に巫術での攻撃時に「与えるダメージに +『レベル』する」「命中判定に +1 する」「ダメージロールのクリティカル値を −1（下限 10）する」効果を得る。このキャラクターは「系統：剣技」の特技を取得できず、使用もできない。										

《眠れる獅子》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	微睡みの中にあっても、迫り来る殺気を感じ取り、無意識のまま迎撃する。むしろ深き眠りに落ちたときこそ、その身に秘めたすべての潜在能力が解き放たれるという。										
効果	このキャラクターは「眠り」の状態異常でもその影響を受けない。更に眠り状態時にダメージを与えてきた対象に攻撃可能であれば、対象の攻撃後に通常攻撃を行うことができる。この効果は 1 ターンに 1 回使用可能。 レベルが 3 以上の場合、この特技で通常攻撃を行った場合のダメージに +2 する。 レベルが 6 以上の場合、更にダメージに +3 する。（合計で +5）										

特技一覧「その他」

《無謀な逆転》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	準備動作	消費霊力	4	対象	自身	射程	なし
解説	一か八かの賭けに打って出ねば、勝機すら見えぬ戦もある。失敗を恐れることなかれ――最悪の窮地にこそ、最大の好機は潜んでいる。										
効果	このキャラクターが次に行う攻撃の命中判定またはダメージロール時に、クリティカル値を −2、ファンブル値を +2 する。この特技の効果を受けた命中判定もしくはダメージロールは、振り直し系の特技の効果が無効化される。 レベルが 6 以上の場合、更にクリティカル値を −1（合計 −3）ファンブル値を +1（合計 +3）する。 1 戦闘に 1 回使用可能。										

《呪われし身体》											
系統	その他	種別	補助	タイミング	ダメージロール直後	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	妖魔の呪いに囚われながらも、その力を己がものとした異端。忌まわしき呪いの力放たれし時、戦場は阿鼻叫喚となる。										
効果	自身の体力を 5 点失うことで、与える実ダメージに +5 する。 この特技の効果で体力が 0 になった場合、復活判定は行えず、このキャラクターは即座に呪いに全身を蝕まれて死亡する。 レベルが 3 以上の場合、失う体力と与える実ダメージに +『レベル』する。										

《天下の名刀》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	この者が振るいし霊刀、熟練の匠の手によって鍛えられた、まさに天下の名刀なり。その斬れ味、高位なる退魔師の斬妖刀にすら匹敵するという。										
効果	所持している「霊刀」の上昇する能力値に +2 する。また、その霊刀を装備している場合、通常攻撃か剣技で与えるダメージに +2 する。 レベルか 3 以上の場合、更に与えるダメージに +2 する（合計で +4） レベルが 5 以上の場合、更に与えるダメージに +3 する（合計で +7）										

《異常負荷》											
系統	その他	種別	常時	タイミング	なし	消費霊力	なし	対象	自身	射程	なし
解説	自らが与えし負の状態、その治癒を阻害する技術。一度でもその身を蝕まれれば、それは最期の時まで続くであろう。										
効果	このキャラクターが与えた状態異常は、モブエネミーは解除することができない。但し、自然に解除される条件を満たした場合は解除される。ボス、強敵エネミーの場合、「ボス能力」「強敵能力」で状態異常を解除する際に失う『体力』の値にこのキャラクターの +『レベル』する。										

特技補足

特技の中でも運用に注意が必要なものがある。それらの特技の詳細について記載する。

式神について

式神――それは、退魔師が霊力を特殊な霊符に込め、実体化させた存在のことである。

式神は基本的に 1 人につき 1 種類で、違う種類の式神を使いこなせる人物は退魔師の歴史全体を見ても数えるほどしかないとされている。

また、式神を召喚、維持するには莫大な霊力が必要になってくるので、同時に 2 体以上の式神を使役することは理論上不可能とされる。その性質上、式神使いは霊力の絶対量に長け、巫術も得意とする者が多い。

式神は大抵の場合、特異な能力を持つ。空を飛んだり、自爆したり、鎧と化して本体を守るなど、その能力の幅は広い。式神の能力は退魔師がそのように調整しているわけではなく、多くの場合は初めて召喚した際に既に決まっている。

これは本人の性格やそれまでの戦いの経験、トラウマや得意技などが反映されているという説もあるが、式神使いの数が少ないので、研究もあまり進んでいない。

また、既に存在する物質に霊力を込め、自由に操ることも広義では式神の内に入る。自らの斬妖刀を式神化し、自在に操り戦う退魔師も数は少ないが確認されている。但しこれは非常に難度が高いとされ、やろうと思ってできるものではなく、ごく一部の才能を持つ者のみに限られる。

稀に妖魔を操ったり、妖魔の魂を霊力によって具現化させ、自らの式神としている退魔師もいる。しかし、妖魔を完全に操り使役させることは非常に難しく危険である為、退魔連に見つかった場合処罰されることもある。

よって、妖魔を式神化させている退魔師は、退魔連には報告せず秘密裏に運用しているケースも少なくない。

式神使いは非常に珍しく、式神を使役できるというだけで段位に関係なく退魔師からも妖魔からも一目置かれる。その数は退魔師全体でみても 10000 人に 1 人くらいの割合とされる。

これは妖魔にとって対式神使い戦は非常に対策が難しいことを意味する。式神使いと遭遇すること自体が稀な上に、式神が持つ特殊能力を初見で見抜くのは容易ではないからだ。

欠点として、式神は斬妖刀や装霊具と同じく霊力で作られている点が挙げられる。つまり本体の霊力が少なくなると維持ができなくなり、消失してしまうのだ。

それゆえ、そのことを知る妖魔の中にはまず式神使い本体の霊力を枯渇させることを企む狡猾な者もいる。そして、上位の式神使いはそれすらも逆手に取り、妖魔がまず自分を狙ってくることを見越して罠を張る戦術を取るという。

式神の基本的なルール

式神を使役しているキャラクターのことを、本ルールブックの解説では「本体」と表記する。

式神関連のルールは処理が複雑である。よって、基本的な戦闘ルールに慣れてから、式神使いのキャラクターを作成することを推奨する。

式神は基本的に PC1 人につき 1 体までしか出すことができない。また「系統:式神」の特技を 2 つ以上取得することもできない。

だが、《式神使い【破軍】》の特技を取得しているのなら、同時に 2 体以上出すことができる。また、「系統：式神」の特技を複数取得できる。しかし、その場合でも同じ種類を同時に出すことはできない。

更に式神は独自の意思を持つ。式神を出している間、本体は式神の見聞きした情報を知ることができる。但し、その逆は不可能である。

式神の消滅

式神の体力が 0 になると、式神はその時点で消滅する。

また、本体が死亡または瀕死状態になると、式神は残り体力に関わらず消滅する。この時、式神（爆）の場合であっても、爆発せずに消滅する扱いとなる。

本体が装霊解除状態になっても、式神は残り体力に関わらず消滅する。すなわち、霊力がゼロになると直ちに式神が消えてしまうということである。残り霊力には常に気を配ること。

式神のレベル

式神のレベルは基本的に、本体と同じになるものとする。例えばレベル 1 のキャラクターが出した式神はレベル 1 となる。

自動で取得する特技

「系統:式神」の特技を取得すると、自動的に《式神解除》の特技を取得する。キャラシートに忘れずに記述すること。

戦闘が終了した際に式神がまだ存在する場合は、戦闘終了と同時に《式神解除》を発動し、霊力を回復してもよい。

式神が受ける地形効果

式神は「瘴気」「龍脈」の地形効果を受けない。

「水場」「視界不良」の影響は受けるものとする。しかし、式神が浮遊状態を得ている場合は、水場の影響そのものを受けない。

式神の状態異常

基本的に、式神は全ての状態異常を受けないものとする。

但し、GM がそうではないと設定した場合はこの限りではない。例えば、妖魔によって一時的に「洗脳」状態にされてしまって本体に逆らう…といったシチュエーションも面白いだろう。

もし式神に状態異常を適用する場合は、基本的に PC と同じ処理を適用すればよい。

式神の奥義の使用

式神は奥義を使うことはできない。

《式神：霊獣騎乗》と《式神：身衣合装》について

この二つの特技は両方とも『代償値』という『体力』の代わりになるパラメータを追加する特技であるが、もし同時に使用している場合は『代償値（騎）』→『代償値（装）』→『体力』の順で減少させる処理を行う。

この時、残りの『代償値』を超えたダメージを受けた際は、超えた分は帳消しとなる。

例えば、『代償値（騎）』が残り 10 点、『代償値（装）』が残り 15 点、『体力』が 20 点の時に 50 点のダメージを受けた場合、『代償値（騎）』が 10-50 で 0 となり、残りの 40 点分は帳消しとなって『代償値（装）』は残り 15 点、『体力』は残り 20 点のまま…となる。

《半妖》

この特技はレベルアップでの取得はできず、キャラクター作成時にしか取得できない。レベルアップ時には注意すること。

但し、GM がシナリオの展開などから、後天的に半妖になっても不自然ではないと判断した場合は取得しても良い。

また、弱点属性が一つ取得されるので、その属性に対して滅法弱くなってしまうことに留意すること。

他にも《半妖》の特技を取得していないと《変身》の特技が取得できないので注意しよう。

例外を除いて、退魔師は妖気を感じ取れるが霊力は感じ取れない、妖魔は霊力を感じ取れるが妖気は感じ取れない。

では人と妖魔の間に生まれし半妖はどうなのか？となってくるが、半妖はルール上、人間側に近い存在……つまり、「半妖のキャラクターは妖気は感じ取れるが霊力は感じ取れない」とする。

しかし、霊力と妖気の二つを持っているので、他の退魔師に「妖気感知判定」をされた場合は、妖気を感じ取られてしまうものとする。

基本的に半妖は退魔師と妖魔双方に忌み嫌われている存在であるので、取得の際はその点に留意すること。予め、ワールドセクションの半妖関連の項目には目を通しておくのがよいだろう。

GM は半妖であることでシナリオの進行に支障が出ると判断した場合は、PL にその旨を伝えて変更してもらうのが無難である。

但し、半妖であっても退魔連に認められている退魔師もそれなりに存在する。半妖の PC をそのような特別な存在として扱ってもよいだろう。そうすれば PC 同士で無駄に揉めることもない。

もちろん、半妖であることの葛藤や PC 間の対立、そしてそこからの和解、友情、絆を参加者全員で演出したいなら、それらの要素をじっくりとロールプレイするのも TRPG の一つの楽しみだ。迷わず《半妖》の特技を取得しよう！

特技におけるクリティカル値とファンブル値について

クリティカル値を下げる、もしくは上げる特技を複数持っている場合は、その合計した値がクリティカル値になる。

下限が特技ごとに違う場合、最も低い下限値が適用される。（上限の値も同様）

但し、「判定」のクリティカル値が下がるものと、「ダメージロール」のクリティカル値が下がるものは別々の扱いになるので、そこは注意すること。

例えば《研ぎ澄まされた勘》の効果は「判定のクリティカル値を −1 する」なので、「判定」のクリティカル値が −1 され 11 になる。

ここに更に《霊流剣》を使用して攻撃すると、「ダメージロールのクリティカル値に −1 する」効果が加算されるので、最終的に命中判定のクリティカル値が 11、ダメージロールのクリティカル値が 11 となる。

これらの処理は、ファンブル値についても同様である。

《裏奥義》

使用すればほぼ死亡が確定するので、キャラロストを覚悟して使うこと。

また、同卓者にキャラクターがロストすることを特に苦手とする PL がいる場合、この特技は使うべきではない。

この特技は取得する際に GM と他の PL に確認することを推奨する。

また、この特技で受けるダメージに対して、《かばう》のように対象の代わりにダメージを受ける特技は使用できない。《回生》の特技も裏奥義での死亡には無効となる。

《隠し太刀》

《隠し太刀》の特技を取得したキャラクターは、通常なら一つしか装備できない斬妖刀を二つ装備することができる。

但し、二つ目に装備できる斬妖刀は「隠し太刀の特技に対応」と記載があるものに限られる。対応してさえいれば、同じ種類の斬妖刀を二つ装備しても良い。

この特技で装備できるのは斬妖刀だけでなく道具の霊刀も可能。霊刀を二つ装備するだけでなく、斬妖刀を装備しつつ、もう片方に霊刀を装備するという形式も可。

追加で装備した分の能力値は合計される。但し能力値が 0 以下になる場合はその斬妖刀もしくは霊刀は装備できない。

斬妖刀に特殊能力がある場合、両方の特殊能力が反映される。

《納刀》と《抜刀術》

《納刀》を取得すると《抜刀術》を自動取得する。《抜刀術》だけの取得はできない。
《抜刀術》は高い威力を持つ特技だが、納刀している間はダメージが増えてしまう。それだけでなく、他に特技を使用できなくなるのでとても危険な状態である。
使用する際は、仲間にフォローしてもらうことを前提とした運用方法を推奨する。もちろん、そのことは他 PL と相談すべきだ。

《属性付与》

違う種類の《属性付与》を使用した場合、最後に使用した特技の属性が適用される。

実ダメージを与える特技

《足止ノ鎖》や《微睡ノ息と》いった、効果説明の本文中に「実ダメージを与える」というニュアンスが含まれる特技は、相手の術力で軽減されない。
これらの特技に「与えるダメージに +X する」「受けるダメージを -X する」といったような、ダメージを増減させる特技の効果は適用される。
また、実ダメージを直接与えるので、ダメージロールは行わないものとして処理を行う。すなわち、これらの特技にはタイミング「ダメージロール直前」「ダメージロール直後」の特技を使えないということである。
《巫術収束》の標的にしなかった対象の数だけダメージを上昇させる効果も適用可能。

《変化ノ衣》

この特技を使う場合、変身したい対象が射程内にいる必要がある。
また、本人の全身の姿を目視できる状況でしか使用できない。たとえその人物を知っていても、写真や過去の記憶から変身することは不可能である。
他の PC に変身した際の能力の変化は、変身の対象になった PC が装備している斬妖刀や装霊具、装飾品、常時特技の影響を受ける。
つまり、変身の対象になる PC のキャラクターシートの能力欄に記載してある数値になるということである。
特技や道具による一時的な能力の変化は影響しない。
変身したのちに、この巫術の使用者が装備している斬妖刀、装霊具、装飾品、

常時特技の影響は受けない。
例えばこの巫術の使用者が特技《剣の達人》を取得していても、変身後の能力値に『格闘』を加算する効果は適用されないということである。
また、姿を見破る判定を行う時は、変身後の能力値で行い、判定を行うかどうかは GM が決定する。GM の許可がない場合は判定を行えない。
変身状態はシーンが変わると自動的に解除される。

《妖封剣》

レベル 8 以上の体力を回復させる処理は、ダメージを受けてから行う。
よって、そのダメージで体力が 0 になり瀕死状態となってしまった場合は、この特技の処理が途中で中断されてしまうので、体力回復効果を得ることはできない。

重ねがけについて

「重ねがけ不可」と特技の説明にある場合、同名の特技をもう一度使用しても効果はない。
同じキャラクターがその特技を 2 回以上使用しても、違うキャラクターが同時に使用した場合も、後から使用した方の効果は無効となる。
例えば、《覚醒ノ才》をキャラクター A とキャラクター B が同時に使用しても、効果はキャラクター A だけが使用した時と変わらない。
同名特技の効果はレベルが高い方のキャラクターの者が優先される。レベルが等しい場合、『格闘』か『術力』の値が高い方のものが優先される。レベルも『格闘（術力）』も等しい場合は、どちらのキャラクターの効果が適用されるかは GM が判断するものとする。
重ねがけ不可の特技でも、違う特技ならば効果は別々に発揮される。
例えば《覚醒ノ才》の効果を受けているキャラクターに《剛力ノ鼓舞》をかけると、それぞれの特技の効果が合わさって適用される。

出目を変化させる効果

ダイスロールの出目を増減させる効果を持った特技は、原則として増減した結果クリティカル値以上になった場合、クリティカルになるものとする。
同様にクリティカル値以下になった場合、クリティカル効果を失うものとする。
これはファンブルも場合も同じように処理する。

例えば、クリティカル値が 12 のキャラが判定した結果、出目が 11 だったとする。
この時、出目を +1 する特技を使用すれば、11+1 で出目は 12 となり、クリティカル値を上回るのでクリティカルとなる。
同じように、ファンブル値が 4 のキャラが判定した結果、出目が 5 だったとする。
この場合に、出目を −1 する特技を使用すれば、5−1 で出目は 4 となり、ファンブル値以下になるのでファンブル扱いとなる。
似たような効果ではあるが、「達成値を変化させる」特技はクリティカル、ファンブルに影響がないので注意されたし。例としては《無我一心》で判定がクリティカルになることはない。

《巫術集束》

《閃光ノ落雷》の「この巫術が命中したキャラクターの数× 2 のダメージを追加する」の効果と同時に適用できる。
例えば 5 体のエネミーに《閃光ノ落雷》が当たった場合、《巫術集束》することでエネミー 1 体に +［4D6+10］のダメージを追加する。

《天武の才》

《天武の才【剣】》を取得していると、「系統：巫術」および「系統：式神」の特技を取得できない。同様に、《天武の才【術】》を取得していると、「系統：剣技」の特技が取得できなくなる。
既に使用できない系統の特技を取得している場合は、これらの特技は取得できない。
例えば、「系統：巫術」の特技を既に取得しているキャラクターの場合、レベルアップ時に《天武の才【剣】》を取得することは不可能である。

《虚滅ノ穿矢》

この特技で与えるダメージは、二つの巫術の計算式を合計したものとなる。
例えば《紅ノ火球》と《凍結ノ氷槍》の組み合わせで使用した場合、与えるダメージは《紅ノ火球》の［2D6+ 術力］と、《凍結ノ氷槍》の［1D6+ 術力］を合計し、［2D6+1D6+ 術力 + 術力］となる。仮に『術力』が 5 のキャラクターなら与えるダメージは［3D6+10］となる。
この特技のダメージの合計値には、レベルが X 以上〜で加算される効果分も含まれる。

例えば、片方の巫術の効果に「レベルが 3 以上の時、ダメージに +2 する」とあり、もう片方の巫術の効果に「レベルが 3 以上の時、ダメージに +『レベル』する」とあるとする。
この場合、レベル 3 のキャラクターで《虚滅ノ穿矢》を使用した場合、ダメージに +2+3 となり、合計で +5 する。
キャラクターが三種類以上の無属性以外の巫術を取得しているのであれば、使用する巫術の組み合わせを《虚滅ノ穿矢》で攻撃する際に宣言すること。
例えば《紅ノ火球》と《凍結ノ氷槍》と《水滴ノ散弾》の三つの特技を取得しているなら、「紅ノ火球と水滴ノ散弾の組み合わせで虚滅ノ穿矢を使用します」といった具合だ。
この組み合わせは《虚滅ノ穿矢》で攻撃を行う度に宣言する必要がある。言い換えるなら、状況に応じてどれとどれを組み合わせるかを決められるということだ。
《虚滅ノ穿矢》で組み合わせる巫術にダメージを与える以外の効果があった場合、その効果は発揮されないものとする。

《斬妖刀・心打》

この特技が適用されている斬妖刀は、自分の意思で出したり消したりすることができない。
その代わり、「装霊解除」状態になっても消えずに装備効果を発揮する事ができる。

ダメージを増加させる特技

《霊撃ノ札【追尾】》などの、他のキャラクターのダメージを増加させる特技におけるダメージロールは、特技を使われた側が行う。

エキストラ

《当主》《既婚者》など、エキストラキャラクターを作成できる特技がある。
エキストラキャラクターはデータを持たないものとして扱い、更に一切の判定を行えないものとする。会話などのロールプレイは可能だ。
セッション中は必然的に一人二役を演じることになるので、当システムや TRPG そのものに慣れてから取得することをおすすめする。

《回生》

この特技は復活判定を成功させるわけではなく、復活判定を行う前に体力を1だけ回復して復活するという効果である。よって、《呪われし身体》で体力が0になった場合でも使用できる。但し、《裏奥義》の効果による死亡時には使用できないものとする。

《幽世流し》

この特技の効果で位置を入れ替えた場合は、お互いに「移動した」という扱いになるものとする。

なので、例えば《不視ノ爆雷陣》で仕掛けた爆雷があるエリアに自分がいる状態で、エネミーと自分の位置を入れ替えた場合、爆雷のあるエリアにエネミーが侵入したものとみなされ爆雷は爆発する。同様に《駆け抜け斬り》の効果も適用される。

コラム「キャラクターの強さと設定のバランスを取ろう」

TRPG において、各種データの実用性や効果に着目し、強さを追及してキャラクターを作ることは大事な事である。
あまりにも弱すぎるキャラクターでセッションに参加すれば、他の PL の足を引っ張ることになり、迷惑になってしまうからだ（もちろん、気心の知れた仲間内で、最初からそのようなセッションをする楽しみ方をすることは全く問題ない）

強さのみを追求するプレイスタイルももちろん楽しいが、そのキャラクターの設定に沿って、特技や装備、道具などのデータを決めることもまた楽しい。

例えば、「病弱だが巫術の天才であるか弱い少女」という設定のキャラクターだとする。
このキャラクターに「最大体力を上げよう」という目的で《鍛えた身体》を取得させることは、本システムのルール上全く問題はない。問題はないが、やはり「病弱」というキャラクター設定を踏まえるなら、多少の違和感がある。
逆に「巫術の天才」という設定なら《天賦の才【術】》や《潜在霊力の開放》などの特技はイメージに合うだろう。また、「病弱なのはかつて妖魔によって呪いをかけられてしまったから」という設定にして《呪われし身体》を取得するなどでもいいかもしれない。
もしくは特技構成を先に決めてから、その特技構成にあったキャラ設定を考える…という手法も、キャラの設定とデータ面が合致しやすくなるだろう。

もちろん、キャラ設定とデータ面を完全に一致させる必要はない。好きな特技を好きなだけ取得し、データ面を煮詰めてキャラクターを作ることは、繰り返しになるが全くもって問題はないことである。
が、キャラクター作成に慣れ、本システムに慣れ、世界観も分かってきた…という中級者の方は、キャラクター作成の際にキャラ設定とデータ面の両方を意識してみてほしい。

キャラクターの設定とデータ面を上手い事合致させることが出来れば、より自分のキャラクターに対して愛着が湧くはずだ。是非一度、試してみて欲しい。

体験版はここまでとなります。
製品版では判定や戦闘のルール、
PC の前に立ち塞がるエネミー、サンプルシナリオ
などを掲載しています。