

世界設定早見表

ヒノモト
日ノ本

この物語の舞台は和風幻想の異世界「日ノ本」。現実世界の日本と似た、異なる世界。

この日ノ本には言霊という言葉に宿る魂の力があるという。

ときは、中世から近世。

人知れず、終わりなき命の燈火を灯す「シラヌイ」たちが和風幻想の異世界「日ノ本」をさすらう。

不死の体と引き換えに失われたものは記憶と自分。失われた記憶と自分を取り戻すため、神使を道連れに和風幻想の異世界「日ノ本」をさすらう。

物語は敵役がいなければ始まらない

この物語の敵役は——

シラヌイ

——すべての物語は死から始まる。

この物語の主人公シラヌイもそうだ。かつて、シラヌイは「人」であった。しかしその死のまぎわに咬いた。

「……死ねない」「……生きたい」「……死にたくない」

その言霊が、神々の心を動かしこの世に黄泉がえらせたのだという。

そして、シラヌイに言霊の力が授けられる。

不死

シラヌイは死なない。

たとえ、傷つき、倒れ、血が流れ、肉が裂け、骨が砕けても、その魂に言霊が宿る限り、シラヌイの体は再生し、何度でも立ち上がる

鬼火

それはシラヌイの魂の燈火。シラヌイの魂に鬼火が燃え上がる時、不可能は可能に、絶望は希望に変わる。

マガツミ
福鬼

神によって生み出された、不滅の鬼神。

人々に災厄を広げ続ける、終わりのなき怪。

人にとり憑き、人に化け、国を滅ぼし、歴史を変え、人の世に災いをもたらすことを繰り返す。

かつて マガツミは「人」であった。しかし、その死のまぎわに咬いた。

「……憎い」「……哀しい」「……恨む」「……呪う」

その言霊が、災厄の神の心を動かし、この世に黄泉がえらせたのだという。

そして、マガツミに不滅の呪縛が授けられる。

不滅の呪縛

この世のいかなる「人」も、あの世のいかなる「神」でさえ、誰もマガツミを滅ぼすことはできない。

……しかし、この世の人でも、あの世の神でもない、そんなものが日ノ本にはいるという。

シラヌイだけがマガツミを滅ぼすことができる。

すべての舞台には目的がある

この舞台の目的は

演者がシラヌイとなって

神使より神命を受け

人に災いをもたらすマガツミを滅ぼすこと

神使

シラヌイを黄泉がえらせた神。スサノオ、アマテラス、ツクヨミの使い。

シラヌイの物語の結末を見届けるため、シラヌイを導き、物語へといざなう。

大神 オオガミ

スサノオより遣わされた神狼。

世を忍ぶ仮の姿として柴犬の姿で現れる。

八咫鳥 ヤタガラス

アマテラスより遣わされた神鳥。

世を忍ぶ仮の姿として三本足の鴉の姿で現れる。

三狐神 ミケツカミ

ツクヨミより遣わされた神狐。

世を忍ぶ仮の姿として狐面の少女の姿で現れる。

シラヌイとマガツミは、まるで、硬貨の表と裏。言霊によって黄泉がえり、自分を忘れて、想い出し、さまよい求めて、くりかえす。

そして、シラヌイとマガツミは永遠の時のなかで戦い続ける。

これは、あまたの言霊をめぐる、人と神、シラヌイとマガツミの物語。

人知れず、終わりなき命の燈火を灯す、シラヌイたちの儚くも永久しき物語である。

遊び方早見表

ルール サマリー

- ① 六面体のサイコロを2個振る。

ムゲンディー・ロクロク

∞D66

- ② ゴロ目が出なければ、小さい方の出目を10の位、大きい方の出目を1の位として数値を出す。

- ・が出たら [0] として数える。
- ・以外のゴロ目が出たら、ゴロ目1個の出目を十倍にして数える。さらに、[∞D66] をロールして振り直し。

花鳥風月

高い判定値には、判定表や痛打表で【花】【鳥】【風】【月】の記号が割り振られている。記号と、シラヌイの宿した花鳥風月とが一致したら、一致した数だけシラヌイの鬼火は回復し、御利益を獲得する。

命運

物語で約束された登場人物の運命の量のこと。シラヌイは命運が [0] になると、霊力が [10] 減少する。その他の登場人物は、死去あるいは消滅する。

行為判定

- ① 座長はその判定で使用する【勇】【智】【仁】の行動力と、その判定の【難易度】を指定する。

- ② 判定値を決定する。

【勇】【智】【仁】の行動力 + [∞D66] = 判定値

- ③ 判定値を判定表に照らし合わせ、結果を確認する。なお、が出たら、行動力に関係なく失敗。判定表のの欄を見て、結果を確認する。

言霊

シラヌイが自分の身に宿る言霊に従った言動をしたなら、鬼火が [1D6] 回復する。逆に、言霊と正反対な言動をしたなら、鬼火が [1D6] 減少する。

御利益

御利益を [1] 使って、自分か仲間のシラヌイが振ったサイコロを1回振り直せる。御利益が使える限り、一度の判定で何回でも振り直せる。

使った御利益はチェックし、功德として記録する。功德はシラヌイの成長に必要となる。

おみくじ

六面体のサイコロを1個振って運勢を決める。おみくじの結果により、御利益の初期値が決まる。

また、「お告げ」によっては、[∞D66] のサイコロの出目に効果や制限などが与えられる。

しんめい 神命

スサノオ、アマテラス、ツクヨミから与えられる使命である。神命を達成すれば、上演後にその神命に約束された功德を授かる。

鬼火

- ① 鬼火を [1] 使うごとに、サイコロを1個増やして [∞D66] のロールする。サイコロを増やせる上限はない。

- ② サイコロの出目のなかから2個を選び、選んだ出目を任意に10の位、1の位として設定し、判定値を決定する。

- ・以外のゴロ目の出目を選べば、振り直しできる。ただし、振り直し時のサイコロは2個に戻る。振り直しで鬼火を使ってもよい。

戯曲の進行

一幕目 発端: 物語の始まり。顔見世(自己紹介)。おみくじを引く(御利益決定)。神命を授かる。

二幕目 葛藤: 調査、説得、運動などの行為判定、ハヤキとの戦闘を重ねて、物語の真相に迫る。

三幕目 大詰: マガツミの登場。マガツミとの戦闘。物語の結末。

戦闘早見表

戦闘 サマリー



戦闘の手順



- 1 装備決定
- 2 構え決定
- 3 行動順決定
- 4 行動選択 [甲:攻撃][乙:装填][丙:回復]の処理
- 5 再生
- 6 状態確認

1: 装備決定

使用する武器と装備している甲冑を確認する。「武器の持ち替え」「指定した部位の甲冑を外す」といった行動ができる。

2: 構え決定

「守」「破」「離」の構えから1つを選び、武力を[攻撃力]と[防御力]に配分し、設定する。

- ・守の構え 武力を[防御力]にすべて配分する。
- ・破の構え 武力を[攻撃力]にすべて配分する。
- ・離の構え 武力を[攻撃力]と[防御力]に、演者の任意で配分する。配分は[10]単位で行う。

3: 行動順決定

[行動順決定値]が高い者から行動する。

$$[\text{攻撃力}] = [\text{行動順決定値}]$$

[行動順決定値]が同値の場合は、[∞D66]をロールして高い値を出したほうが先となる。

4: 行動の選択

●[甲: 攻撃]の処理

① 判定値を出す。

$$[\text{攻撃力}] + [\infty D66] - \text{敵の} [\text{防御力}] = \text{判定値}$$

- ② 使用した武器の攻撃判定表を参照する。
- ・攻撃対象の命運を表記載の数値だけ減少させる。
 - ・[天][地][火][雷]の記載があれば痛打表を参照。
 - ・ $\square \bullet$ が出たら、しくじり表を参照。

●[乙: 装填]の処理

・銃の装填 ※装填無しの銃の攻撃は不可。

判定:〈炮〉の攻撃力+ [∞D66] 判定表:[銃の装填]

・弓の装填 ※装填なしの弓の攻撃は判定値に [-20]。

判定:〈弓〉の攻撃力+ [∞D66] 判定表:[弓の装填]

●[丙: 回復]の処理

[武器落下][転倒][麻痺]の状態を回復する。

- ・武器の回収[智:機敏(簡単)]
- ・転倒の回復[勇:運動(簡単)]
- ・麻痺の回復[仁:覚醒(簡単)]

5: 再生

シラヌイとマガツミが肉体を再生する。
シラヌイは、以下から1つを選んで再生する。
[靈力:命運再生]、[靈力:出血再生]
[靈力:部位再生]、[靈力:武器・装甲再生]

6: 状態確認

- ・現在の出血の合計値だけ命運を減少させる。
- ・戦闘を継続するか終了するかを座長が判断する。



痛打表



攻撃判定表に[天][地][火][雷]の記号があれば痛打が発生する。武器ごとに決められた「痛打表」を参照し、[∞D66]をロール。表の結果を見る。



しくじり表



攻撃判定の[∞D66]で $\square \bullet$ が出たら「しくじり」となる。使用した武器の種類ごとにある「しくじり表」を参照し、[∞D66]をロール。表の結果を見る。



かぼう



敵役の攻撃対象が決定したときに、鬼火を[1]使って「かぼう」を宣言することにより、敵役の攻撃対象を自分に変更する。ただし、敵役の攻撃は[防御力0]で受けなければならない。



無双乱舞



シラヌイが、大勢の人間の敵や動物の群れに囲まれたときなどを解決するための戦闘方法。

判定: 使用する武器の[武力]+ [∞D66]

判定表: [無双乱舞]