

# 夢鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

(プレイヤー名)

人相

### 分限

分限名	諸相	人物概要
血脈	屍 鬼道	骸、起き上がれり(人外)
生様	人鬼 鬼道	怨、怨、怨(人外)
魂魄	異形 苦道	歪み果てり(人外)

**命運**  
最大値( 6 )  
**6**

**宿曜**  
最大値( 3 )  
**3**

**天佑**  
最大値( 4 )  
**4**

我道  
**2**

鬼道  
**4**

苦道  
**3**

外道  
**2**

### 能力値

	神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1
血脈【 14 】	0~【 1 】	~【 7 】	~【 14 】	~20
生様【 6 】	0~【 0 】	~【 3 】	~【 6 】	~20
魂魄【 14 】	0~【 1 】	~【 7 】	~【 14 】	~20

\* 失敗 = 命運 1 点を減少、20 なら喪失を 1 つ追加で獲得

### 喪失

能力	能力
【    】	【    】
【    】	【    】
【    】	【    】

### 諸相

判定手順  
 ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→  
 業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

### 業

業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/> 《肉纏》 <small>にくづくり</small>	屍	道一ツ	己の血脈	傷ついた肉体が元に戻っていく	あなたの命運が1点回復
<input type="checkbox"/> 《鬼火》 <small>おにび</small>	屍	特性	-	常に周囲を鬼火が飛び交う	天佑上限値+1上昇
<input type="checkbox"/> 《凶気》 <small>まがつき</small>	人鬼	演目一ツ	己	姿を見た有象無象が失神ないし失禁	我道のみ使用可、失敗分の天佑回復&命運減少無効
<input type="checkbox"/> 《天狗道》 <small>てんくどう</small>	人鬼	演目一ツ	己	血涙や自傷と共に強い力を振るう	命運1減少、あなたの「11」以上の出目全て-10
<input type="checkbox"/> 《邪眼》 <small>じやがん</small>	異形	道一ツ	他	呪いの視線で対象を睨む	必須RP対象の判定出目1つを振り直させる
<input type="checkbox"/> 《不知時》 <small>しじらふ</small>	異形	道一ツ	己の生様	遅か古い時代について語る	常人成功1つを神域成功にする

### 因縁

対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

# 夢鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

(プレイヤー名)

人相

分限	分限名	諸相	人物概要
血脈	貴族	外道	貴族に生まれる
生様	呪験	外道	呪術妖術使ひて畏れ頼まれむ
魂魄	影司	我道	全て思ふがまま自在なり

<b>命運</b> 最大値(6) <b>6</b>	<b>宿曜</b> 最大値(3) <b>3</b>	<b>天佑</b> 最大値(3) <b>3</b>
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

諸相	能力値	神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1
我道 3	血脈【 8 】	0~【 1 】	~【 4 】	~【 8 】	~ 20
鬼道 2	生様【 14 】	0~【 1 】	~【 7 】	~【 14 】	~ 20
苦道 2	魂魄【 12 】	0~【 1 】	~【 6 】	~【 12 】	~ 20
外道 4					

\* 失敗 = 命運 1 点を減少、20 なら喪失を 1 つ追加で獲得

**諸相**

判定手順  
 ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

喪失	能力	能力
	【 】	【 】
	【 】	【 】
	【 】	【 】

業	業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/>	《式打》	貴族	道一ツ	己	式(有象無象)を登場させる	あなたの常人値+3 (最大19)。
<input type="checkbox"/>	《星読》	貴族	演目一ツ	全ての魂魄	対象の運氣について語る	宿曜2点減少、対象の全ての出目を次の判定にも使用
<input type="checkbox"/>	《鬼門通行》	呪験	道一ツ	己の血脈	誰かを術で生み出した迷路に閉じ込める	失敗1つにつき成功値+1、命運の減少を1軽減。
<input type="checkbox"/>	《幾百霊符》	呪験	演目一ツ	全て	無数の呪符を周囲にばらまき、壁とする。	全てのPCの、命運の減少点を1軽減する。
<input type="checkbox"/>	《影縫》	影司	道一ツ	他の血脈	対象を襲う敵の影に武器を刺して動きを封じる	必須RP対象の達人値+2
<input type="checkbox"/>	《影浄瑠璃》	影司	演目一ツ	全て	無数の影法師(有象無象)を生み出す	全員が出目「14」「13」の出目全てを出目「4」に変更

因縁	対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

# 夢鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

人相

(プレイヤー名)

### 分限

分限名	諸相	人物概要
血脈	変化 鬼道	年経て妖力使ふ畜生(人外)
生様	大妖 鬼道	都を包みし災ひが一つ(人外)
魂魄	娼伎 苦道	ぬくもり求めたりし

**命運**  
最大値( 6 )  
**6**

**宿曜**  
最大値( 3 )  
**3**

**天佑**  
最大値( 3 )  
**3**

能力値	神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1	
我道 2	血脈【 9 】	0~【 1 】	~【 4 】	~【 9 】	~ 20
鬼道 4	生様【 14 】	0~【 1 】	~【 7 】	~【 14 】	~ 20
苦道 3	魂魄【 11 】	0~【 1 】	~【 5 】	~【 11 】	~ 20
外道 2					

\* 失敗 = 命運 1 点を減少、20 なら喪失を 1 つ追加で獲得

### 諸相

#### 判定手順

ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

### 喪失

能力	能力
【    】	【    】
【    】	【    】
【    】	【    】

### 業

業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/> 《神出鬼没》	変化	道一ツ	己	突然消えて、別の場所に現れる	あなたの命運の減少を1点軽減
<input type="checkbox"/> 《逢魔刻》	変化	演目一ツ	他	異様に赤い夕暮れが訪れる	あなたの宿曜・命運-2、対象の「11」以上の出目全て-10
<input type="checkbox"/> 《正体》	大妖	演目一ツ	己	正体を現す	鬼道のみ使用可、あなたの神域値+3
<input type="checkbox"/> 《眷属》	大妖	演目一ツ	他の血脈	対象を自らの手下だったことにする	必須RP対象の失敗1つを神域成功にする
<input type="checkbox"/> 《媚態》	娼伎	道一ツ	全ての血脈	誰かを性的魅力で誘惑	あなたに因縁を持つ全PCはその因縁数だけ宿曜を回復
<input type="checkbox"/> 《箒絡》	娼伎	演目一ツ	-	対象を恋や欲望の虜にする	必須RP対象は、あなたへ「玩具」「依存」「愛慕」「思慕」から2つを選び獲得

### 因縁

対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

# 夢鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

人相

(プレイヤー名)

分限	分限名	諸相	人物概要
血脈	孤児	苦道	親なくして生き延びたり
生様	聖	苦道	衆生救わんとするも苦しき
魂魄	惑師	鬼道	空言にて己造りし

<b>命運</b> 最大値( 6 ) <b>6</b>	<b>宿曜</b> 最大値( 3 ) <b>3</b>	<b>天佑</b> 最大値( 3 ) <b>3</b>
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

能力値	神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1	
<b>我道</b> 2 <b>鬼道</b> 3	血脈【 8 】	0~【 1 】	~【 4 】	~【 8 】	~ 20
<b>苦道</b> 4 <b>外道</b> 2	生様【 12 】	0~【 1 】	~【 7 】	~【 12 】	~ 20
	魂魄【 14 】	0~【 1 】	~【 6 】	~【 14 】	~ 20

\*失敗=命運1点を減少、20なら喪失を1つ追加で獲得

### 喪失

能力	能力
【    】	【    】
【    】	【    】
【    】	【    】

**諸相**

判定手順  
 ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

業	業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/>	《目星》	孤児	道一ツ	任意	目ざとく何かを見つける	対象の失敗出目1つを、1少ない出目に変更
<input type="checkbox"/>	《物乞い》	孤児	道一ツ	他	対象に何かをねだる	必須RP対象は、あなたへ「蔑視」「目障」「憐憫」から1つを選び獲得
<input type="checkbox"/>	《一喝》	聖	道一ツ	己	対象を叱りつける	必須RP対象と判定サイコロを最大1個交換、対象の宿曜1点回復
<input type="checkbox"/>	《説破》	聖	演目一ツ	己	目上の誰かを言い負かす	外道のみ使用可、あなたの達人値と神域値+2
<input type="checkbox"/>	《空言》	惑師	演目一ツ	他の生様	嘘を対象(他PC)に信じさせる	必須RP対象の失敗1つを神域成功にする
<input type="checkbox"/>	《縁代》	惑師	演目一ツ	-	対象(他PC)に思いを変えるよう囁く	必須RP対象の因縁1つの内容を任意変更、あなたの天佑・命運を各1点回復

因縁	対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

破戒僧

# 鷹鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

(プレイヤー名)

人相

### 分限

分限名	諸相	人物概要
血脈	畜生 外道	獣が胎より生まれり(人外)
生様	孤高 我道	一人己が道ぞ歩まむ
魂魄	神 我道	神通ずれば、神宿れり

**命運** 最大値(6) **6**  
**宿曜** 最大値(3) **3**  
**天佑** 最大値(3) **3**

諸相	能力値	神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1
我道 4	血脈【 12 】	0~【 1 】	~【 6 】	~【 12 】	~ 20
鬼道 2	生様【 12 】	0~【 1 】	~【 6 】	~【 12 】	~ 20
苦道 2	魂魄【 10 】	0~【 1 】	~【 5 】	~【 10 】	~ 20
外道 3					

\* 失敗 = 命運 1 点を減少、20 なら喪失を 1 つ追加で獲得

### 諸相

#### 判定手順

ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

### 喪失

能力	能力
【 】	【 】
【 】	【 】
【 】	【 】

### 業

業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/> 《飛翼》	畜生	道一ツ	己の生様	翼を広げ、空を飛ぶ	あなたの常人値と達人値+1 (最大19)
<input type="checkbox"/> 《群長》	畜生	道一ツ	己	多数の獣や鳥(有象無象)を登場させる	あなたの常人値+3 (最大19)
<input type="checkbox"/> 《覚理》	孤高	道一ツ	他の魂魄	対象の考えを読んだことにする	必須RP対象の出目1つを、あなたの最も高い出目と同じに変更
<input type="checkbox"/> 《諸行無常》	孤高	道一ツ	任意	じっと遠くを見る	宿曜1点減少、任意のPC1人は失敗出目1つを振り直す
<input type="checkbox"/> 《天道想起》	神	演目一ツ	己	天候を任意に変える	我道のみ使用可、あなたの神域値+3
<input type="checkbox"/> 《地脈励起》	神	演目一ツ	己	大地の鳴動、または地形を変える	外道のみ使用可、あなたの神域値+3

### 因縁

対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

# 夢鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

人相

(プレイヤー名)

分限	分限名	諸相	人物概要
血脈	武士	我道	武門の家に生まるる
生様	野盗	外道	欲したるは奪ふべし
魂魄	野盗	外道	ただ数多の力求めり

<b>命運</b> 最大値( 6 ) <b>6</b>	<b>宿曜</b> 最大値( 3 ) <b>3</b>	<b>天佑</b> 最大値( 3 ) <b>3</b>
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

諸相	能力値	神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1
我道 3	血脈【 16 】	0~【 2 】	~【 8 】	~【 16 】	~ 20
鬼道 2	生様【 11 】	0~【 1 】	~【 5 】	~【 11 】	~ 20
苦道 2	魂魄【 7 】	0~【 0 】	~【 3 】	~【 7 】	~ 20
外道 4					

\*失敗=命運1点を減少、20なら喪失を1つ追加で獲得

**諸相**

判定手順  
 ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→  
 業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

喪失	能力	能力
	【    】	【    】
	【    】	【    】
	【    】	【    】

業	業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/>	《威圧》	武士	道一ツ	己の血脈	誰かを睨みつけて脅す	他のPC1人の天佑1点を回復
<input type="checkbox"/>	《鎧具足》	武士	道一ツ	己	誰かの攻撃を防具で弾く	あなたの命運減少1点軽減
<input type="checkbox"/>	《略奪》	野盗	道一ツ	己の生様	何かを、隠れず誰かから盗む	あなたの命運を1点回復
<input type="checkbox"/>	《火付》	野盗	演目一ツ	全て	放火して周囲を炎に包む	全PCは命運1減少、各自失敗分の天佑回復&命運減少無効
<input type="checkbox"/>	《悪逆非道》	野盗	道一ツ	-	己より弱き者を踏みにする	他の対象2体は判定出目を最大2個交換可
<input type="checkbox"/>	《裏切》	野盗	道一ツ	他	対象を裏切る行動	必須RP対象は判定出目を1つ取り除く

因縁	対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

# 夢鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

人相

(プレイヤー名)

分限	分限名	諸相	人物概要
血脈	依童	苦道	神仏受くる器と生まるる
生様	式	外道	術に縛られ主に背く能はず
魂魄	武士	我道	不埒の敵あらば討つべし

**命運**  
最大値( 6 )  
**6**

**宿曜**  
最大値( 3 )  
**3**

**天佑**  
最大値( 3 )  
**3**

諸相	能力値	神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1
我道 3	血脈【 12 】	0~【 1 】	~【 6 】	~【 12 】	~ 20
鬼道 2	生様【 12 】	0~【 1 】	~【 6 】	~【 12 】	~ 20
苦道 3	魂魄【 10 】	0~【 1 】	~【 5 】	~【 10 】	~ 20
外道 3					

\* 失敗 = 命運 1 点を減少、20 なら喪失を 1 つ追加で獲得

**諸相**

判定手順  
 ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→  
 業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

喪失	能力	能力
	【    】	【    】
	【    】	【    】
	【    】	【    】

業	業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/>	《 <small>みたまおろし</small> 霊降》	依童	道一ツ	他の生様	数多の霊を呼び、対象を守護させる	必須RP対象の達人値+2
<input type="checkbox"/>	《 <small>みろくばらい</small> 禊祓》	依童	演目一ツ	-	周囲の不浄や瘴気を祓う	あなたの命運か宿曜を2回復か、または天佑1回復
<input type="checkbox"/>	《 <small>かいじょう</small> 体術》	式	道一ツ	任意	跳躍や体捌きを披露	対象に2つ以上同じ出目があれば、それらの出目-1(最低1)
<input type="checkbox"/>	《 <small>すてごま</small> 捨駒》	式	道一ツ	任意	我が身を犠牲に目的を行う	任意の他のPCらの失敗による命運減少を肩代わりする
<input type="checkbox"/>	《 <small>うらぐさ</small> 討伐》	武士	演目一ツ	己	無数の妖怪(有象無象)を登場させ倒す	鬼道でのみ可、あなたの達人値と神域値+2
<input type="checkbox"/>	《 <small>ぶげいひやくぱん</small> 武芸百般》	武士	道一ツ	己の血脈	武器を抜いて斬りつける	あなたの達人値+2

因縁	対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

# 夢鏡

平安幻想夜話

## キャラクターシート

名前

性別 年齢

(プレイヤー名)

人相

分限	分限名	諸相	人物概要
血脈	稀人	我道	いみじう遠きところに生まれり
生様	孤児	苦道	生くる糧ただ乞ひ拾ひ盗まむ
魂魄	稀人	我道	知、心、世に沿わずあり

**命運**

最大値( 6 )

**6**

**宿曜**

最大値( 3 )

**3**

**天佑**

最大値( 3 )

**3**

能力値		神域値 /成功値4	達人値 /成功値2	常人値 /成功値1	失敗* /命運-1
我道 <b>4</b>	血脈【 10 】	0~【 1 】	~【 5 】	~【 10 】	~ 20
鬼道 <b>2</b>	生様【 13 】	0~【 1 】	~【 6 】	~【 13 】	~ 20
苦道 <b>3</b>	魂魄【 11 】	0~【 1 】	~【 5 】	~【 11 】	~ 20
外道 <b>2</b>					

\* 失敗 = 命運 1 点を減少、20 なら喪失を 1 つ追加で獲得

### 喪失

能力	能力
【    】	【    】
【    】	【    】
【    】	【    】

### 諸相

#### 判定手順

ダイス交換→天佑の使用→宿曜の使用→業の使用→必須演出→成功値宣言→命運減少

### 業

業	業の名称	分限	発動	判定	必須RP内容とその対象	効果
<input type="checkbox"/>	《先見魂》	稀人	道一ツ	己の生様	都の未来について予言や知識を披露	あなたの命運減少量だけ成功値を上昇、宿曜1回復
<input type="checkbox"/>	《新美魂》	稀人	道一ツ	己の生様	この世界にない技術、発想を披露	宿曜1点を減少、あなたは判定を振り直してよい
<input type="checkbox"/>	《弱者》	孤児	道一ツ	己	傷ついたり吹き飛ばされる	あなたの命運は1より低くならない
<input type="checkbox"/>	《俗世之極》	孤児	演目一ツ	己	愚痴を言う	出目「19」「18」「17」全てを出目「4」に変更
<input type="checkbox"/>	《呪不知》	稀人	演目一ツ	己	呪術や妖怪を信じない	鬼道のみ使用可、失敗分の天佑回復&命運減少無効
<input type="checkbox"/>	《第六道》	稀人	演目一ツ	全て	突飛な思いつきや情報を口にする	全PCは出目「20」を含む「失敗」の出目を2度まで振り直し可

### 因縁

対象	への因縁	からの因縁	対象	への因縁	からの因縁
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>