

この章はデータを掲載しています。

データのみかた

距離

- 『近』 近距離のことです。近距離はその特殊能力を使う漢の「筋力」 m になります。
- 『中』 中距離のことです。中距離はその特殊能力を使う漢の「筋力」 $\times 10m$ になります。
- 『遠』 遠距離のことです。近距離はその特殊能力を使う漢の「筋力」 $\times 1000m$ になります。

対象

- 『自身』 特殊能力を使う漢のみ効果が及びます。
- 『一』 好きな対象を一体だけ選ぶことができます。
- 『起点』 範囲型の特殊能力です。起点として一点の場所を指定します。この場所は、特殊能力の「距離」の項目で指定された距離内で選ばなければなりません。選んだ起点から、特殊能力の「距離」の項目で指定された距離の半分の範囲が効果範囲となります。

効果時間

- 『-』 効果時間は、一瞬です。一瞬で効果を発現します。
- 『1R』 効果時間は1ラウンドです。

これら以外の効果時間は記載の通りです

種族表

■平人（コモン）

漢位	筋力	知力	根性	魅力	生命力	マナ	体勢点	習得する特殊能力
一	3	13	13	13	3	3	8	
二	3	16	16	16	3	3	10	
三	4	19	19	19	4	4	12	
四	4	21	21	21	5	5	14	
五	5	24	24	24	5	5	16	
六	5	27	27	27	6	6	18	
七	6	29	29	29	7	7	20	
八	6	32	32	32	7	7	22	
九	7	35	35	35	8	8	24	
十	7	37	37	37	9	9	26	
十一	8	40	40	40	9	9	28	
十二	8	43	43	43	10	10	30	

※平人は四、七、十段に昇位したときに生業を変えることができます。

■筋人（マッスリアン）

漢位	筋力	知力	根性	魅力	生命力	マナ	体勢点	習得する特殊能力
一	3	5	8	8	3	3	13	夜目
二	4	6	10	10	3	3	16	
三	5	7	12	12	4	4	19	
四	6	8	14	14	4	4	21	
五	7	9	16	16	5	5	24	
六	8	10	18	18	5	5	27	
七	9	11	20	20	6	6	29	
八	10	12	22	22	6	6	32	
九	11	13	24	24	7	7	35	
十	12	14	26	26	7	7	37	
十一	13	15	28	28	8	8	40	
十二	14	16	30	30	8	8	43	

■樽人（バレリアン）

漢位	筋力	知力	根性	魅力	生命力	マナ	体勢点	習得する特殊能力
一	3	1	15	1	3	1	15	暗視
二	3	1	20	1	4	1	20	酔拳
三	4	2	25	2	5	2	25	防具修繕
四	5	2	30	2	6	2	30	
五	5	3	35	3	7	3	35	
六	6	3	40	3	8	3	40	
七	7	4	45	4	9	4	45	
八	7	4	50	4	10	4	50	
九	8	5	55	5	11	5	55	
十	9	5	60	5	12	5	60	
十一	9	6	65	6	13	6	65	
十二	10	6	70	6	14	6	70	

■小人（マナチャイルド）

漢位	筋力	知力	根性	魅力	生命力	マナ	体勢点	習得する特殊能力
一	1	15	15	15	1	3	1	漢法書解読
二	1	20	20	20	1	4	1	マナ回復
三	2	25	25	25	2	5	2	
四	2	30	30	30	2	6	2	
五	3	35	35	35	3	7	3	
六	3	40	40	40	3	8	3	
七	4	45	45	45	4	9	4	
八	4	50	50	50	4	10	4	
九	5	55	55	55	5	11	5	
十	5	60	60	60	5	12	5	
十一	6	65	65	65	6	13	6	
十二	6	70	70	70	6	14	6	

■獣人（ハイビースト）

漢位	筋力	知力	根性	魅力	生命力	マナ	体勢点	習得する特殊能力
一	3	8	13	13	3	3	5	すばらしい身かわし
二	4	10	16	16	4	4	6	超平衡感覚
三	5	12	19	19	5	5	7	夜目
四	5	14	21	21	5	5	8	
五	6	16	24	24	6	6	9	
六	7	18	27	27	7	7	10	
七	7	20	29	29	7	7	11	
八	8	22	32	32	8	8	12	
九	9	24	35	35	9	9	13	
十	9	26	37	37	9	9	14	
十一	10	28	40	40	10	10	15	
十二	11	30	43	43	11	11	16	

生業・門派表

■生業

漢位	裸漢	漢憲	従者	食聖	薬師
一	鍛え上げられた肉体	悪漢退散	守護	調理	応急手当
二	鋼の肉体	調達の達人	魅力的	絶対味覚	薬品調合
三	裸漢拳	常識	調達の達人	片手剣習熟	調達の達人
四	軽い肉体	変装の達人	忠誠の壁	食材調達	回復の秘術
五	汗弾	さわやかな笑み	応急手当	超絶味覚	毒物知識
六	健全な肉体	情報屋	従者として	盾習熟	解毒の秘術
七	金剛の肉体	漢帝直属	必殺技	上級調理	病気知識
八	鍛錬された肉体	部下	従者の勘	手料理	治療の秘術
九	連続攻撃	謎の資金	仁王立ち	包丁さばき	毒の秘術
十	裸漢波	裏社会	以心伝心	俺の塩	爆薬知識
十一	奥義	正義の一撃	奥義	瞬間調理	爆薬の秘術
十二	漢即是筋	漢帝の登場	最強の従者	最高の料理	拳者の意志

漢位	武具職人	一般人	悪漢	錬筋術師	大道芸人
一	防具修繕	ただの人	鍛え上げられた肉体	錬筋術習得	超平衡感覚
二	肉鎧	でっかい悲鳴	鋼の肉体	薬品調合	演技
三	防具修理	幸運	悪漢拳	錬筋術増加・青	変装の達人
四	火に対する耐性	たまたまよける	強打	毒の秘術	筋肉賛歌
五	武具作成	偶然何かを見つける	汗弾	錬筋術増加・赤	楽器演奏
六	片手槌習熟	たまたま当てる	致傷打	調達の達人	器用な手
七	職人の意地	あくまで一般人	金剛の肉体	錬筋術増加・黄	火吹き
八	高級武具作成	超幸運	鍛錬された肉体	マナ回復	鋼の肉体
九	板金鎧習熟	ごめんなさい	連続攻撃	錬筋術増加・白	占い
十	特殊武具作成	見たことがある	悪漢波	マナ超回復	動物使い
十一	盾習熟	たまたま漢法が	超奥義	錬筋術増加・黒	酔拳
十二	木人製作	すごい知り合い	漢帝が好敵手	拳者の意志	舞踏

■門派

漢位	月光会	日光会	漢法学院	地龍会	天龍会
一	片手槌習熟	片手剣習熟	裸漢書解読	地龍の構え	天龍の構え
二	槍投げ	大盾習熟	漢法書解読	地龍の鱗	天龍の爪
三	中鎧習熟	天上の陰	漢法増加・青	地龍の爪	天龍の加護
四	足払い強化	中鎧習熟	漢法書作成	地龍の耳	天龍の牙
五	槍の支援	盾による防御	漢法増加・赤	地潜	天龍の踵
六	飛行槍	手刀	舞空術	打撃の壁	天龍の飛翔
七	両手槍習熟	飛行剣	漢法増加・黄	地龍の咆哮	連続特殊攻撃
八	突き上げ	両手剣習熟	マナ超回復	地龍の飛翔	天龍の尻尾
九	重鎧習熟	突き返し	漢法増加・白	連続特殊攻撃	天龍のいたずら
十	槍の雨	二刀流	漢法強化	地龍の吐息	天龍の鼻息
十一	月光の槍	天空斬	漢法増加・黒	地龍の尻尾	天龍の雷
十二	槍身	四刀流	マナ強化	地龍拳	天龍拳

漢位	星光会	闘美会	剛志会	博士院	黒龍会
一	弓習熟	闘美術	片手槌習熟	漢法書解読	暗器習熟
二	軽鎧習熟	華麗なる筋肉	中鎧習熟	漢法書作成	黒い体
三	守りの矢	すばらしい身かわし	強打	漢法体得・青	暗器携帯
四	肉体の弓	しなやかな肉体	突き飛ばし強化	マナ回復	変装の達人
五	弓受け	筋肉の舞	不動の構え	漢法体得・赤	超平衡感覚
六	矢返し	筋肉賛美歌	鍛え上げられた精神	舞空術	暗器強化
七	矢乗り	美しい舞空術	重鎧習熟	漢法体得・黄	暗器乗り
八	必中の矢	美留怒アップ	両手槌習熟	マナ超回復	肉体が暗器
九	マナの矢	美肌	槌のような拳	漢法体得・白	暗視
十	裸漢矢	光輝く齒	槌飛行	漢法強化	瞬撃
十一	天上の矢	崖っぷちで輝いてこそ美	地割れ	漢法体得・黒	影に溶ける
十二	星の矢	幻の大技	熱くたぎる血潮	マナ強化	一触即発

特殊能力表

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
裸漢	鍛え上げられた肉体		近	自身	-	半裸である限り、「筋力」に+2の修正を得ます。
	鋼の肉体		近	自身	-	半裸である限り、2点の「装甲点」を得ます。
	裸漢拳	1	近	自身	-	悪漢、錬筋術師に対しての攻撃に、命中判定に+「漢位」の修正を得ます。
	軽い肉体	1	近	自身	-	2D6点の「体勢点」を回復することができます。
	汗弾	2	中	—	-	体表の汗を指ではじいて、相手に攻撃をします。この汗は「漢位」m飛びます。命中判定、ダメージは通常攻撃と同様に扱います。
	健全な肉体		近	自身	-	毒、病気の影響を受けなくなります。
	金剛の肉体		近	自身	-	半裸である限り、さらに3点の装甲点を得ます。この効果は【鋼の肉体】と重複します。
	鍛錬された肉体		近	自身	-	半裸である限り、「筋力」に+3の修正を得ます。この効果は【鍛え上げられた肉体】と重複します。
	連続攻撃	2	近	—	-	通常の攻撃、または特殊攻撃を自分の手番で2度連続して行うことができます。通常攻撃、特殊攻撃の組み合わせは自由です。
	裸漢波	3	中	—	-	溜め体勢をとってから、相手に腕を突き出すと、白色のエネルギー波のようなものが出でて、相手を粉碎します。この攻撃は命中判定+2、「体勢点」へのダメージに+6の修正を得ます。
	奥義	3	近	—	-	その名の通り、奥義です。これが命中したら、気絶判定をせずに、即座に気絶します。好きな名前を決めてください。
	漢即是筋	特殊	特殊	特殊	特殊	漢すなわち、これ筋なり。筋力そのものとなり、いかなることでも可能になります。 ・他の発動型の特殊能力を真似します。（その特殊能力に必要なマナ+1） ・判定値に+12の修正を得ます。（6マナ） ・望みをつかえます。望みをつかGMに申告してください。ただし、どのような効果があるかは筋肉との相関性を考慮し、GMが決定します。（6マナ）
漢憲	悪漢退散	1	近	起点	-	漢憲の証を見せることで自分より漢位の低い悪漢、錬筋術師を怯ませたり、追い払ったりできます。
	調達の達人	1	近	自身	-	望む物資、サービスを調達することができます。調達に判定が必要な場合、判定に+2の修正を得ます。
	常識		近	自身	-	この世界に関する常識を知っています。常識であることに關しては、判定なく知ることができます。
	変装の達人	1	近	自身	-	変装がとても上手です。変装をした場合、対看破判定に+2の修正を得ます。
	さわやかな笑み		近	自身	-	さわやかな笑みを浮かべることができます。魅力判定に+2の修正を得ます。
	情報屋	1	近	自身	-	情報通がいて、噂話や裏社会の情報などを得ることができます。
	漢帝直属		近	自身	-	漢帝直属の配下になります。自分より「漢位」が2つ高い悪漢、錬筋術師を追い払うことができます。
	部下		近	自身	-	自分の「漢位」-6の「漢位」を持つ漢を部下として使うことができますようになります。
	謎の資金	1	近	自身	-	「漢位」×10000筋を手に入れることができます。この特殊能力は、一シナリオ中に一回しか使えません。
	裏社会	1	近	自身	-	付き合いのある悪漢や錬筋術師がいて、彼らの力を借りることができます。
	正義の一撃	1	近	—	-	悪漢、錬筋術師に対して正義の攻撃を浴びせます。この攻撃は、命中判定に+6の修正を得ます。
	漢帝の登場	3	近	自身	-	漢帝が登場して助けてくれます。

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
従者	守護	1	近	—	—	主に攻撃がおよんだ場合に、この特殊能力を発動させることができます。この特殊能力を発動させると、そのダメージをかわりに受けることができます。
	魅力的		近	自身	—	従者は常に魅力的でなければなりません。「魅力」に+「漢位」の修正を得ます。
	調達の達人	1	近	自身	—	望む物資、サービスを調達することができます。調達に判定が必要な場合、判定に+2の修正を得ます。
	忠誠の壁		近	自身	—	2点の装甲点を得ます。
	応急手当		近	—	—	傷ついたばかりのものに応急手当を行うことができます。「知力」の1/3に関連するとする能力値として判定を行います。得られた判定値の十の位に等しい生命点を回復します。
	従者として		近	—	—	主の行動をいさめる際に、判定に+2の修正を得ます。
	必殺技	2	近	自身	—	自己流の必殺技を持つことができます。名前を決めてください。この技を使うと、命中判定と「体勢点」へのダメージに+2の修正を得ることができます。
	従者の勘		近	—	—	罠や潜伏している漢を感知する判定において、判定値に+2の修正を得ます。
	仁王立ち	1	近	起点	10分	人が一人しか通れないような場所でしか使えません。あなたが仁王立ちをしている場所は、いかなる筋力のももの、あなたを押し倒して、前に進むことができません。
	以心伝心	1	近	—	10分	主と音を介さずに会話を行うことができます。この会話は二人にしか分かりません。
	奥義	3	近	—	—	その名の通り、奥義です。これが命中したら、気絶判定をせずに、即座に気絶します。好きな名前を決めてください。
	最強の従者	2	近	自身	1R	主を守る場合であればいかなる攻撃、特殊能力も無効になります。
食聖	調理	1	近	—	—	一般的なおいしい料理を作ることができます。食べると「生命点」が1点回復します。この効果は一日一回しかありません。
	絶対味覚		近	自身	—	あなたは完璧な味覚を持ちます。使われている食材が知っているものであれば、完璧に言い当てることができます。
	片手剣習熟		近	自身	—	片手剣の体勢点修正を0にすることができます。
	食材調達	1	近	自身	10分	食材を調達することができます。調達判定に+「漢位」の修正を得ます。この特殊能力は、食材を見つけるのが上手になるわけではなく、より幅広い食材を料理できるようになります。
	超絶味覚	1	近	自身	10分	料理を口にすると、その料理の作り手の思いや過去の出来事などが分かります。
	盾習熟		近	自身	—	盾、大盾を装備しても、体勢点修正を受けなくなります。なお、鍋は盾として扱います。
	上級調理	2	近	—	—	非常に豪華なおいしい料理を作ることができます。食べると「生命点」が3点回復します。この効果は一日一回しかありません。
	手料理		近	自身	—	火や調理道具などを用いずとも、手だけで料理ができるようになります。
	包丁さばき	1	近	自身	—	華麗な包丁さばきで、相手を切り刻むことができます。命中判定に+2の修正を得ます。
	俺の塩	1	近	—	10分	自分の体表にこびりついている塩を料理に使います。この料理を食べると、食べたものは「筋力」が1点上昇します。
	瞬間調理		近	自身	—	一瞬で、いかなる料理でも作り出すことができるようになります。
	最高の料理	3	近	起点	10分	最高の料理は口に運ばなくても、見ただけで味が分かるものです。あなたが作り出した最高の料理を見たものは、判定に失敗すると料理を食べるまで、魅了されます。

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
薬師	応急手当		近	—	—	傷ついたばかりのものに応急手当を行うことができます。「知力」の1/3を関連するとする能力値として判定を行います。得られた判定値の十の位に等しい「生命点」を回復します。
	薬品調合		近	自身	—	薬品を調合できるようになります。調合できる薬品は、薬品表を参照してください。
	調達の達人	1	近	自身	—	望む物資、サービスを調達することができます。調達に判定が必要な場合、判定に+2の修正を得ます。
	回復の秘術	2	近	自身	10分	一般薬に属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
	毒物の知識		近	自身	—	毒物に関する知識判定に+2の修正を得ます。
	解毒の秘術	2	近	自身	10分	解毒薬に属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
	病気知識		近	自身	—	病気に関する知識判定に+2の修正を得ます。
	治療の秘術	2	近	自身	10分	治療薬に属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
	毒の秘術		近	自身	10分	毒薬に属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
	爆薬知識		近	自身	—	爆薬に関する知識判定に+2の修正を得ます。
	爆薬の秘術		近	自身	—	爆薬の属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
	拳者の意志	2	近	自身	10分	拳者の意志に属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
武器職人	防具修繕		近	—	—	「装甲点」が1点以上の防具の「装甲点」を回復できます。修繕費用は、回復する「装甲点」1点につき150筋です。
	肉鎧	1	近	自身	—	「生命点」が「漢位」に等しい数だけ上昇します。他の鎧との重ね着をすることができます。
	防具修理		近	—	—	「装甲点」が0の防具の「装甲点」を回復できます。修繕費用は、「装甲点」を0から1にするのに300筋、1以上は回復する「装甲点」1点につき150筋です。
	火に対する耐性		近	自身	—	火による攻撃のダメージを半分にすることができます。
	武器作成	1	近	自身	—	武器の作成を行うことができるようになります。通常の半値で武器を手に入れることができます。
	片手槌習熟		近	自身	—	片手槌の体勢点修正を0にすることができます。
	職人の意地	1	近	自身	—	槌で攻撃している限り、命中判定に+2の修正を得ます。
	高級武器作成	1	近	—	—	通常の三倍の費用を投じることで、品質のよい武器を作成できます。品質のよい武器は追加体勢点ダメージに+2、品質の良い防具は「装甲点」に+1の修正を受けます。
	板金鎧習熟		近	自身	—	板金鎧の体勢点修正を0にすることができます。
	特殊武器作成	2	近	—	—	通常の10倍の費用を投じることで、マナが付与された武器を作成できます。この武器は追加体勢点ダメージに+4、防具は「装甲点」に+2の修正を受けます。また、使用者は「体勢点」に+5の修正を得ます。
	盾習熟		近	自身	—	盾、大盾を装備しても、体勢点修正を受けなくなります。なお、鍋は盾として扱います。
	木人製作	3	近	—	—	究極の鍛錬機械である木人を作り出すことができます。これで修行を行うと、修行した漢はそのセッションの間だけ、判定値に-2の修正を得ながら、木人の製作者が使える発動型の特殊能力を1種類を使うことができるようになります。木人は一人の漢が修行するとぼろぼろになり壊れてしまいます。

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
一般人	ただの人		近	自身	-	あなたは漢位、門派に関わらず、一般人にしか見えません。あなたを見た、相手は油断する。あなたの真の能力を見破ろうとする相手に対して、対看破判定に+2の修正を得ます。
	でっかい悲鳴	1	近	起点	1R	非常に大きな悲鳴を上げることができます。この悲鳴を聞いたものは、「根性」1/3に関連する能力値とする判定を行い、それに失敗した場合、1ラウンドの間立ち尽くします。
	幸運		近	自身	-	あなたの行為の成否を決定する判定は、6ゾロを振ると自動成功となります。
	たまたまよける	2	近	自身	-	一回の攻撃を無効化します。相手は、一般人相手にたまたまミスしたと思います。
	偶然何かを見つける	2	中	起点	-	効果範囲内に、事件の真相に関係のあるものがある場合、それを発見します。
	たまたま当てる	2	近	自身	-	必ず命中する攻撃を繰り出すことができます。相手はまぐれ当たりだと思えます。
	あくまで一般人		近	自身	-	一般人であることを疑われません。この特殊能力を持つ漢の能力を探る判定は必ず失敗します。
	超幸運	3	近	自身	-	次の判定のさいころの目に+1の修正を得ます。「幸運」の特殊能力を習得していて、この効果でダイス目の合計が12になった場合は自動成功となります。
	ごめんなさい	3	近	自身	-	必ず命中する攻撃を繰り出すことができます。対象となった漢は、「体勢点」にかかわらず、「漢位」/2を目標値として気絶判定を行います。
	見たことがある	特殊	特殊	特殊	特殊	見たことのある発動型の特殊能力を一度だけ使えます。消費するマナは、その特殊能力の消費マナ+1になります。
	たまたま漢法が	特殊	特殊	特殊	特殊	たまたま漢法が発動します。消費するマナはその漢法の基本消費マナ/6になります。
	すごい知り合い	4	近	自身	-	実は漢帝とは旧知の仲です。登場した漢帝にお願いすると助けてくれます。
悪漢	鍛え上げられた肉体		近	自身	-	半裸である限り、「筋力」に+2の修正を得ます。
	鋼の肉体		近	自身	-	半裸である限り、2点の「装甲点」を得ます。
	悪漢拳	1	近	自身	-	裸漢、漢憲に対するの攻撃に、命中判定に+「漢位」の修正を得ます。
	強打		近	自身	-	体勢点ダメージに+2点の修正を得ます。
	汗弾	2	中	—	-	体表の汗を指ではじいて、相手に攻撃をします。この汗は漢位に等しい距離だけ飛びます。命中判定、ダメージは通常攻撃と変わりません。
	致傷打		近	自身	-	攻撃が命中すると、「生命点」に1点のダメージを与えることができます。
	金剛の肉体		近	自身	-	半裸である限り、さらに3点の装甲点を得ます。この効果は鋼の肉体と重複します。
	鍛錬された肉体		近	自身	-	半裸である限り、「筋力」に+3の修正を得ます。この効果は鍛え上げられた肉体と重複します。
	連続攻撃	2	近	—	-	通常の攻撃、または特殊攻撃を自分の手番で2度連続して行うことができます。通常攻撃、特殊攻撃の組み合わせは自由です。
	悪漢波	3	中	—	-	溜め体勢をとってから、相手に腕を突き出すと、黒色のエネルギー波のようなものが出て、相手を粉碎します。この攻撃は命中判定+2、「体勢点」へのダメージに+6の修正を得ます。
	超奥義	3	近	—	-	その名の通り、超奥義です。これが命中したら、即座に気絶します。好きな名前を決めてください。
	漢帝が好敵手	4	近	自身	-	実は漢帝が好敵手です。ピンチになると、「お前を倒すのは俺だ!!!」というツンデレ的台詞とともに助けに来てくれます。

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
錬筋術師	錬筋術習得		近	自身	-	錬筋術が使えるようになります。錬筋術を2つ修得します。
	薬品調合		近	自身	-	設備があれば薬品を調合できるようになります。調合できる薬品は、薬品表を参照してください。
	錬筋術増加・青		近	自身	-	錬筋術をさらに二つ修得します。
	毒の秘術		近	自身	10分	毒薬に属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
	錬筋術増加・赤		近	自身	-	錬筋術をさらに二つ修得します。
	調達の達人	1	近	自身	-	望む物資、サービスを調達することができます。調達に判定が必要な場合、判定に+2の修正を得ます。
	錬筋術増加・黄		近	自身	-	錬筋術をさらに二つ修得します。
	マナ回復		近	自身	-	一日に1点のマナが回復します。
	錬筋術増加・白		近	自身	-	錬筋術をさらに二つ修得します。
	マナ超回復		近	自身	-	一日に3点のマナが回復します。
	錬筋術増加・黒		近	自身	-	錬筋術をさらに二つ修得します。
大道芸人	拳者の意志	2	近	自身	10分	拳者の意志に属する薬品の調合に+「漢位」の修正を得ます。
	超平衡感覚		近	自身	-	転倒判定を行う場合、+2の修正を得ます。
	演技		近	自身	-	自分とは違う人物を演じることができます。対看破判定に+2の修正を得ます。
	変装の達人	1	近	自身	-	変装がとても上手です。変装をした場合、対看破判定に+2の修正を得ます。
	筋肉賛歌	2	近	起点	特殊	筋肉を大いにたたえる歌い、仲間を励ますことができます。歌を2ラウンド以上聴いた漢は、「筋力」に+1の修正を得ます。この効果は歌が終わるまで持続します。
	楽器演奏	2	中	起点	特殊	楽器を演奏し近くにいる人をおびき出します。楽曲を奏でる側は、「魅力」1/3を関連する能力値として、効果範囲内の漢は「根性」1/3を関連する能力値として対抗判定を行います。対抗判定に失敗した漢は、楽曲が気になって、演奏者の前に姿を現します。
	器用な手		近	自身	-	手が非常に器用で、手品を見せる、または袖に自在に物を隠すことができます。対看破判定に+2の修正を得ます。
	火吹き	1	近	—	-	食べた炎を吐き出して攻撃することができます。この攻撃は、「体勢点」へのダメージに+5の修正を得ます。
	鋼の肉体		近	自身	-	半裸である限り、2点の「装甲点」を得ます。
	占い	1	近	自身	-	「知力」1/3を関連する能力値とする判定を行い、成功すれば知りたいことがおぼろげに分かります。
	動物使い		近	自身	-	相棒となる動物がいる。相棒の動物は人語を解し、話すことはできないが、その動物に可能な限りの演出で伝えようとします。相棒の動物にもマナがあり、近くにいれば「漢位」/3のマナを共有することができます。
	酔拳	2	近	—	-	酔っ払つような動きで、敵を翻弄しつつ、攻撃をします。この攻撃は、命中判定に+2、体勢点ダメージに+2の修正を得ます。酒を一口でも飲んでいないと使えません。
	舞踏	2	近	—	-	輝かしい肉体を駆使した舞を踊り、相手を魅了することができます。

	名称	消費 mana	距離	対象	効果 時間	説明
月光会	片手槍習熟		近	自身	-	片手槍の体勢点修正を0にすることができます。
	槍投げ		近	自身	-	槍を投げて攻撃することができるようになります。槍の飛距離は中距離になります。
	中鎧習熟		近	自身	-	中鎧の体勢点修正を0にすることができます。
	足払い強化		近	自身	-	足をたくみに狙って、転倒させることができます。足払い判定に+2の修正を得ます。
	槍の支援	1	近	—	-	この特殊能力は仲間が攻撃の対象となったとき発動できます。槍で仲間の防御支援を行うことができます。その判定に限り、協力判定を行うことができます。
	飛行槍	1	近	自身	10分	投げた槍に飛び乗って移動することができます。一度飛び乗ると、自在に操ることができます。
	両手槍習熟		近	自身	-	両手槍の体勢点修正を0にすることができます。
	突き上げ		近	自身	-	槍で相手を引っ掛けて、投げることができます。相手をつかまなくても、投げ判定ができるようになります。
	重鎧習熟		近	自身	-	重鎧の体勢点修正を0にすることができます。
	槍の雨	2	近	—	-	「漢位」/2本の槍を空中に投げ、その槍を相手に向かって、蹴り付けます。槍1本ごとに命中判定を行い、命中した数だけ通常のダメージ処理を行います。
	月光の槍	3	中	—	-	月光のような鋭い光が槍から放たれ、相手を攻撃します。この攻撃は命中判定に+2、体勢点ダメージに+6の修正を得ます。
	槍身	4	中	—	-	自らの体が究極の槍と化します。相手に向かって体当たりを行います。この攻撃は絶対命中し、体勢点ダメージに+12点の修正を得ます。
日光会	片手剣習熟		近	自身	-	片手剣の体勢点修正を0にすることができます。
	大盾習熟		近	自身	-	大盾の体勢点修正を0にできます。
	天上の陰		近	自身	-	滞空状態でも『攻撃判定+2』以外の体勢異常による修正を受けなくなります。
	中鎧習熟		近	自身	-	中鎧の体勢点修正を0にすることができます。
	盾による防御	1	近	自身	-	盾を上手く扱い、防御することができます。盾を装備しているときのみ、防御判定に+「漢位」の修正を得ます。
	手刀		近	自身	-	何も持っていない片手を、片手剣として扱うことができます。
	飛行剣	1	近	自身	10分	投げた剣に飛び乗って移動することができます。一度飛び乗ると、自在に操ることができます。
	両手剣習熟		近	自身	-	両手剣の体勢点修正を0にすることができます。
	突き返し	2	近	自身	-	この特殊能力は攻撃の対象となったときに発動することができます。-2の修正を受けて防御判定に勝利すれば逆にダメージを与えることができます。ダメージ算出は通常の戦闘ダメージと同様に処理します。
	二刀流		近	自身	-	両手に片手剣を持ち、2回攻撃を行うことができるようになります。片手剣は手刀でもかまいません。
	天空斬	3	近	—	-	空中を回転しながら、相手に斬りかかります。この間は滞空状態として扱い、体勢点ダメージに+6の修正を得ます。
	四刀流	4	近	自身	10分	両脚も剣と化します。1ラウンドに4回の攻撃を行うことができるようになります。

	名称	消費 mana	距離	対象	効果 時間	説明
漢法学院	裸漢書解読		近	自身	-	裸漢書を使用して、漢法を行使することができます。さらに、裸漢書に好きな漢法を二つ記入します。
	漢法書解読		近	自身	-	漢法書を使用して、漢法を使うことができるようになります。
	漢法増加・青		近	自身	-	裸漢書に好きな漢法を三つ記入します。
	漢法書作成		近	自身	-	漢法書を作成できるようになります。
	漢法増加・赤		近	自身	-	裸漢書に好きな漢法を三つ記入します。
	舞空術	1	近	自身	10分	空を飛ぶことができるようになります。
	漢法増加・黄		近	自身	-	裸漢書に好きな漢法を三つ記入します。
	mana超回復		近	自身	-	一日に3点のmanaが回復します。
	漢法増加・白		近	自身	-	裸漢書に好きな漢法を三つ記入します。
	漢法強化		近	自身	-	漢法の発動判定に+2の修正を得ます。
	漢法増加・黒		近	自身	-	裸漢書に好きな漢法を三つ記入します。
	mana強化		近	自身	-	最大manaに+漢位の修正を得ます。
地龍会	地龍の構え		近	自身	-	転倒状態でも体勢異常による修正を受けなくなります。
	地龍の鱗		近	自身	-	防御判定に+2の修正を得ます。
	地龍の爪	1	近	—	-	この特殊能力は転倒時のみ使用可能です。転倒状態から、鋭い攻撃をくり出します。この攻撃は命中判定に+2の修正を得ます。
	地龍の耳	2	近	起点	10分	瞑想することで、地面に地面に接しているものの音を聞き取ることができます。例えば、話者が地上に立っているのならば壁越しでもその話し声に分かるようになります。
	地潜	2	近	自身	10分	地面に潜り移動することができるようになります。ただし、呼吸は必要です。
	打撃の壁	1	近	自身	-	この特殊能力は攻撃の対象になったときに発動できます。拳を非常に早い速度で繰り出します。防御判定に+2の修正を得ます。
	地龍の咆哮	2	近	起点	10分	地響きが発生します。この地響きを聞いたものは、「根性」1/3を関連する能力値とした、目標値20の判定を行い、失敗すると1ラウンドの間、おどろいて行動ができなくなります。
	地龍の飛翔	1	近	自身	10分	空を飛ぶことができるようになります。
	連続特殊攻撃	2	近	—	-	拘束から投げまでのような連鎖する行動を1ラウンドで行います。二回目の判定は+2の修正を得ます。判定は順番に行い、一回目の判定が失敗した時点で、二回目の行動も自動的に失敗します。
	地龍の吐息	3	近	起点	-	地面を叩くと地面から溶岩が吹き出てきます。範囲内の漢は無条件で「生命点」に2点のダメージを受けます。
	地龍の尻尾	4	近	起点	-	この特殊能力は地面に寝転んでいないと使えません。地面に寝転んだ状態で、脚を振り回し敵をなぎ倒します。特殊能力の発動者は、攻撃判定を一度だけ行います。これを目標値に、発動者が選んだ対象となる漢は防御判定を行い、以下は通常の戦闘と同じ処理を行います。
	地龍拳	5	近	—	-	地面深くに潜り、マグマをまとい、拳を突き上げながら敵の足元から地上に上昇します。この攻撃は判定せずに命中し、「体勢点」へのダメージに+6の修正を得ます。

	名称	消費 mana	距離	対象	効果 時間	説明
天龍会	天龍の構え		近	自身	-	滞空状態でも『攻撃判定+2』以外の体勢異常による修正を受けなくなります。
	天龍の爪	1	近	一	-	拳で相手を宙にたたき上げる。相手は滞空状態になります。
	天龍の加護		近	自身	-	イニシアティブ判定に+2の修正を得ます。
	天龍の牙	2	近	自身	-	体勢点ダメージに+2点の修正を得ます。
	天龍の瞳	2	遠	起点	10分	瞑想することで、天高いところから、地上を見渡すことができます。人が豆粒大になるので、誰なのかは判別はつきませんが物の有無やそのものが何であるかは大体の見当がつかます。
	天龍の飛翔	1	近	自身	10分	空を飛ぶことができるようになります。
	連続特殊攻撃	2	近	一	-	拘束から投げまでのような連鎖する行動を1ラウンドで行います。二回目の判定は+2の修正を得ます。判定は順番に行い、一回目の判定が失敗した時点で、二回目の行動も自動的に失敗します。
	天龍の尻尾	2	近	一	-	この特殊能力は滞空時のみ使用可能です。滞空状態から、鋭い蹴りをくり出します。この攻撃は命中判定に+2の修正を得ます。
	天龍のいたずら	3	近	起点	10分	突然突風が吹き、範囲内の漢はみな滞空状態になります。
	天龍の鼻息	3	中	一	-	手のひらから、空気の固まりを突き出し攻撃を行います。この攻撃は命中判定+2、「体勢点」へのダメージに+4の修正を得ます。
	天龍の雷	4	中	一	-	天から雷が落ちて対象の漢に命中します。この攻撃は必ず命中し、体勢点ダメージに+6の修正を得ます。
	天龍拳	5	中	一	-	天高く飛び上がり、掌を頭上にかかげながら、逆さまの状態で敵の頭上に高速落下し、掌で対象を押しつぶします。上昇中は、戦闘から離脱し、次ラウンドの自分の手番に落下します。この攻撃は必ず命中し、対象の「体勢点」が0になります。上昇後に対象となる範囲外へ移動したとしても、必ず命中します。

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
星光会	弓習熟		近	自身	-	弓の体勢点修正を0にすることができます。
	軽鎧習熟		近	自身	-	軽鎧の体勢点修正を0にすることができます。
	守りの矢	1	中	—	-	この特殊能力は仲間が攻撃の対象となったとき発動できます。弓で仲間の防御支援を行うことができます。その判定に限り、協力判定を行うことができます。
	肉体の弓		近	自身	-	弓がなくても、矢を投げる、蹴る、指で弾くことで、弓と同等に矢を飛ばすことができるようになります。
	弓受け		近	自身	-	弓を持っている場合、弓で防御行動が取れるようになります。防御判定に+2の修正を得ます。
	矢返し		近	自身	-	飛んできた矢を脚で蹴り返すことができます。
	矢乗り		近	自身	10分	撃った矢、投げた矢に飛び乗って移動することができますようになります。
	必中の矢	2	遠	—	-	絶対に命中する矢を撃つことができます。判定を行わずに、体勢点へ通常通りのダメージを与えます。
	マナの矢	4	中	—	-	マナを矢として打つことができます。この矢は必ず対象に命中し、次の二つの効果のうち一つを選択します。 (杏) 対象に攻撃を行い、体勢点ダメージに+4の修正を得ます。 (式) 対象の「体勢点」を10点、「生命点」を2点、「マナ」を1点回復します。
	裸漢矢	3	近	自身	-	仲間を矢として対象に向かって投げつけます。この攻撃は命中判定+2、「体勢点」へのダメージに+6の修正を得ます。
	天上の矢	4	中	起点	-	天から光の矢が降り注ぎます。この攻撃は命中判定+2、体勢点ダメージに+6の修正を得ます。この特殊能力は、範囲内の漢であれば、仲間であろうと敵であろうと関係なく対象とします。範囲内の漢、全員に攻撃を行います。特殊能力の発動者は、攻撃判定を一度だけ行います。これを目標値に対象となる漢は防御判定を行い、以下は通常の戦闘と同じ処理を行います。
	星の矢	5	中	起点	-	天高く撃った矢が、天に浮かぶ岩石に命中します。そのラウンドは何も起こりませんが、次ラウンドの自分の手番に、矢が刺さった隕石が敵に落下する。効果範囲のすべての漢は「体勢点」が0になります。

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
闘 美 会	闘美術	2	近	自身	-	判定の際に、「筋力」の代わりに「魅力」の1/3を用いて判定できます。つまり、判定値＝「魅力」/3 + 2D6となります。
	華麗なる筋肉		近	自身	-	「魅力」に+「漢位」の修正を得ます。
	すばらしい身かわし		近	自身	-	連続攻撃による防御判定修正を受けなくなります。
	しなやかな肉体		近	自身	-	異常に柔らかな体のこなしができます。束縛されても、体勢異常による修正を受けなくなります。
	筋肉の舞	2	近	起点	-	筋肉をたたえる舞を見たものは魅了されます。発動者は「魅力」1/3を関連する能力値として、舞を見た漢は「根性」1/3を関連する能力値として対抗判定を行います。舞を見た漢が対抗判定に失敗した場合は、舞踊している間、魅了されます。
	筋肉賛美歌	3	近	起点	-	筋肉美を大いにたたえる歌い、仲間を励ますことができます。歌をニラウンド以上聴いた漢は、「筋力」に+2の修正を得ます。この効果は歌が終わるまで持続します。
	美しい舞空術	1	近	自身	10分	美しく飛ぶことができます。美しさには魅了のような効果はありません。
	美留怒アップ	5	近	—	-	美しく鍛え上げられた筋肉で怒りを体現します。三回の連続攻撃を相手に対して行います。
	美肌	2	近	自身	-	美しい肌は傷一つ受けません。「生命点」へのダメージが発生した場合、そのダメージを0にします。ただし、気絶判定に関しては。本来生じていたはずのダメージで行います。
	光輝く歯	3	近	—	-	あなたの歯の輝きが相手にはまぶしすぎ、相手にダメージを与えます。この攻撃は体勢点ダメージに+6の修正を得ます。
	崖っぷちで輝いてこそ美	5	近	自身	-	「体勢点」が0の時にのみ使用可能。逆転の一撃を繰り出します。通常の命中判定を行い、命中したら相手は気絶判定を行わずに気絶します。
	幻の大技	6	近	—	-	幻の大技です。六回の攻撃を相手に浴びせます。1回ずつ命中判定を行います。この攻撃判定は命中+4の修正を受けます。六回目の攻撃判定のあと、目標値20の転倒判定を行います。この転倒判定で失敗した場合は、六回の攻撃はすべて無効となります。
剛 志 会	片手槌習熟		近	自身	-	片手槌の体勢点修正を0にすることができます。
	中鎧習熟		近	自身	-	中鎧の体勢点修正を0にすることができます。
	強打		近	自身	-	体勢点ダメージに+2点の修正を得ます。
	突き飛ばし強化	1	近	自身	-	突き飛ばし判定に+2の修正を得ます。
	不動の構え	2	近	自身	1R	効果時間の間、体勢異常にならなくなります。
	鍛え上げられた精神		近	自身	10分	気絶判定に失敗しても気絶しなくなります。
	重鎧習熟		近	自身	-	重鎧の体勢点修正を0にすることができます。
	両手槌習熟		近	自身	-	両手槌の体勢点修正を0にすることができます。
	槌のような拳	1	近	自身	-	拳であっても槌として扱えるようになります。
	槌飛行	1	近	自身	10分	投げた槌に飛び乗って移動することができます。一度飛び乗ると、自在に操れます。
	地割れ	3	中	起点	-	この特殊能力は、範囲内の漢であれば、仲間であろうと敵であろうと関係なく対象とします。特殊能力の発動者は、攻撃判定を+2の修正を得て、一度だけ行います。これを目標値に、対象の漢は通常攻撃の防御判定を行い、防御判定に失敗すると体勢点に「筋力」+6のダメージを受けます。
	熱くたぎる血潮	3	近	自身	-	相手が倒れるまで、同一ラウンド内で延々と攻撃を繰り返すことができるようになります。攻撃を行うたびに10点の「体勢点」を失います。「体勢点」が0になったら効果が切れます。

	名称	消費 マナ	距離	対象	効果 時間	説明
博士院	漢法書解読		近	自身	-	漢法書を使用して、漢法を使うことができるようになります。
	漢法書作成		近	自身	-	漢法書を作成できるようになります。
	漢法体得・青		近	自身	-	漢法を二つ体得できます。
	マナ回復		近	自身	-	一日に1点のマナが回復します。
	漢法体得・赤		近	自身	-	漢法をさらに二つ体得できます。
	舞空術	1	近	自身	10分	空を飛ぶことができますようになります。
	漢法体得・黄		近	自身	-	漢法をさらに二つ体得できます。
	マナ超回復		近	自身	-	一日に3点のマナが回復します。
	漢法体得・白		近	自身	-	漢法をさらに二つ体得できます。
	漢法強化		近	自身	-	漢法の発動判定に+2の修正を得ます。
	漢法体得・黒		近	自身	-	漢法をさらに二つ体得できます。
黒龍会	マナ強化		近	自身	-	最大マナに+「漢位」の修正を得ます。
	暗器習熟		近	自身	-	暗器の体勢点修正を0とすることができます。
	黒い体		近	自身	-	体が日焼けなどで異常に黒いため目立たちません。隠密行動に+2の修正を得ます。
	暗器携帯		近	自身	-	わかりにくい場所に暗器を隠せます。または、手に持っても暗器とばれなくなります。
	変装の達人	1	近	自身	-	変装がとても上手です。変装をした場合、対看破判定に+2の修正を得ます。
	超平衡感覚		近	自身	-	転倒判定を行う場合、+2の修正を得ます。
	暗器強化		近	自身	-	暗器攻撃を行う場合、命中判定に+2の修正を得ます。
	暗器乗り	1	近	自身	10分	暗器に乗って空を飛ぶことができます。
	肉体が暗器		近	自身	-	何も持っていないくても暗器と同じ扱いになります。
	暗視		近	自身	-	暗い場所でも目が利くようになります。
	瞬撃	1	近	—	-	目にも留まらぬ早さで攻撃を行います。防御側は誰に攻撃されたのかわかりません。
黒龍会	影に溶ける	2	近	自身	-	陰のあるところでは完全に姿を消すことができます。
	一触即発	4	近	自身	-	指先で触れるだけで、相手を爆発させることができます。この攻撃は命中判定に+6の修正を得ます。攻撃の対象となった漢が、防御判定に失敗すると爆散します。
筋人	夜目		近	自身	-	明るさによる判定ペナルティを2だけ軽減します。
樽人	暗視		近	自身	-	暗い場所でも目が利くようになります。
	酔拳	2	近	—	-	酔っ払つような動きで、敵を翻弄しつつ、攻撃をします。この攻撃は命中判定に+2、体勢点ダメージに+2の修正を得ます。酒を一口でも飲んでいないと使えません。
	防具修繕		近	—	-	「装甲点」が1点以上の防具の「装甲点」を回復できます。修繕費用は、回復する「装甲点」1点につき150筋です。
小人	漢法書解読		近	自身	-	漢法書を使用して、漢法を使うことができるようになります。
	マナ回復		近	自身	-	一日に1点のマナが回復します。
獣人	すばらしい身かわし		近	自身	-	連続攻撃による防御判定修正を受けなくなります。
	超平衡感覚		近	自身	-	転倒判定を行う場合、+2の修正を得ます。
	夜目		近	自身	-	明るさによる判定ペナルティを2だけ軽減します。

漢法表

名称	基本消費マナ	発動値	距離	対象	効果時間	説明
マナ感知	2	5	近	自身	10分	視界内の漢法・錬筋術・マナの宿った物体を感知することができます。
筋肉の輝き	2	5	近	自身	2時間	体内の筋肉が光を放ち、あたりを照らします。
伝言	2	5	中	—	10分	筋肉の振動によって、音を伝えることができます。
元筋玉	2	5	近	起点	—	対象範囲内の味方の漢から、少しだけマナを分けてもらうことができます。対象の漢は、何点のマナを提供するか決めて下さい。
扉破壊	3	8	近	—	—	いかなる扉でも無理やり壊すことができます。
代謝活性	3	8	近	—	—	1D6点の「生命力」を回復します。
体勢回復	3	8	近	—	—	1D6点の「体勢点」を回復します。
筋肉の錠前	3	8	近	—	—	扉に錠をかけることができます。これで錠をかけられた扉は、蹴破るのも難しくなります。
マナの弾	3	8	近	—	—	対象にマナの矢を飛ばします。対象は対抗判定に失敗すると、「体勢点」に漢法の使い手の「筋力」に等しいダメージを受けます。
鋼鉄の体	4	5	近	—	10分	対象の漢は「装甲点」に+2点の修正を得ます。
俊足	4	5	近	—	10分	効果時間の中は移動距離が2倍になります。
漢法防御	4	5	近	—	10分	対象の漢は漢法、錬筋術への対抗判定に+2の修正を得ます。
必中	4	8	近	自身	—	次ラウンドの一撃は絶対に命中します。
引きつった筋肉	5	8	近	—	—	対象の漢が対抗判定に失敗すると筋肉がつり、そのラウンドは能動的な行動ができなくなります。
肉の鎧	6	10	近	—	10分	対象の漢は肉の鎧を身にまといます。防御判定に+2の修正を得ます。
絶叫	6	8	近	起点	—	叫び声が音波となって周囲を攻撃します。この叫び声を聞いたものは、「根性」1/3を関連する能力値とする判定を行い、それに失敗した場合、「体勢点」に5点のダメージを受けます。
体勢異常回復	6	10	近	—	—	対象の漢の体勢異常を回復します。
汗の霧	8	10	近	起点	10分	体から汗の霧が噴出して、視認困難になります。範囲内ではすべての判定に-2の修正を得ます。
筋肉知覚	8	10	近	自身	10分	筋肉が敏感になることで知覚力が上昇します。知覚に関する判定に+2の修正を得ます。また、本来なら分からないものも発見する判定を行えるようになります。
マナ隠蔽	8	10	近	—	8時間	物体にかけたマナを隠すことができます。漢法「筋肉知覚」以外では感知することができません。
転倒	8	10	近	—	—	対象の漢を転倒状態にします。

名称	基本消費マナ	発動値	距離	対象	効果時間	説明
拘束	8	10	近	—	—	対象の漢を拘束状態にします。
滞空	8	10	近	—	—	対象の漢を滞空状態にします。
マナの嵐	9	18	近	起点	—	対象となる範囲にマナの嵐が吹き荒れます。対象の範囲内にいる漢は対抗判定を行い、失敗すると体勢点に漢法の使い手の筋力に等しいダメージを受けます。
マナ奪取	10	22	近	—	—	対象からマナを奪います。対象は対抗判定に失敗すると、漢法の使い手の筋力に等しい数だけ、「マナ」を失います。失った「マナ」と同じ数だけ、漢法の使い手は「マナ」を得ることができます。
裸漢文字理解	13	12	近	—	10分	対象の漢に「裸漢書解読」と「漢法書解読」の特殊能力を一時的に与えます。
力移動	13	12	近	自身	—	攻撃した対象とは違う対象にダメージを与えることができます。ダメージを与える対象はそのつど選択できます。
体勢異常無効化	13	12	近	—	10分	体勢異常にならなくなります。
解毒	13	12	近	—	—	この漢法は、毒物、服用型の錬筋薬を分解し、体の異常を打ち消すことができます。毒物、錬筋薬を作成した漢と対抗判定を行い、勝利すると解毒ができます。
軟着陸	13	12	近	自身	10分	転倒判定に失敗しても転倒しなくなります。
マナ無効化	15	18	近	—	10分	この漢法は対象にかかっている、漢法、錬筋術の効果を打ち消す効果があります。漢法、錬筋術をかけた発動者と対抗判定を行い、勝利すると効果を打ち消すことができます。
変身	15	18	近	自身	8時間	姿、声を誰かにそっくりにすることができます。看破に対する対抗判定に+6の修正を得ます。
涅槃	15	18	近	—	—	錬筋術によって作り出された、動く死体を天上の阿羅漢の元へと返すことができます。錬筋薬を生成した漢と対抗判定を行います。この対抗判定に+2の修正を得ます。判定に勝利すると動く死体はただの死体になります。
阿羅漢の目	18	18	近	—	10分	対象の漢に「暗視」の特殊能力を一時的に与えます。
汗を毒に	18	20	近	—	—	相手の体表の汗を有害な物質に変えます。「生命点」に1D6点のダメージを与えます。
瞬間回りこみ	18	20	近	—	—	瞬間で相手の背後に回りこめます。
突風	18	20	近	—	10分	突然突風が吹き、範囲内の漢はみな滞空状態になります。
加速	20	24	近	—	10分	対象の漢は手番に、二回の行動が可能になります。
減速	20	24	近	—	10分	対象は、対抗判定に失敗すると、手番に移動、もしくはアクションの片方しかできなくなります。
巨漢化	25	30	近	—	10分	対象の漢は巨漢になります。巨漢になると「筋力」に+2の修正を得ます。また、持ち物も大きくなり、武具のパラメータが二倍になります。
大地震	25	30	近	—	—	地面を殴ることで大地震が起きます。範囲内の漢は、毎ラウンド、目標値20転倒判定を行い、失敗すると転倒します。
阿羅漢の手	30	40	近	—	—	阿羅漢の巨大な手が天井から下りてきて、対象の漢を押しつぶします。この漢法は必ず命中し、対象の漢は「体勢点」が0になります。
心筋停止	30	40	近	—	—	対象は、対抗判定に失敗すると即死します。

薬品表

薬品	購入価格	調合値	距離	対象	効果時間	効果
裸漢膏	100	8	-	—	-	服用すると、1D6点の「生命点」を回復します。
潤滑油	50	10	-	—	1時間	この薬を体に塗ると、拘束に対する対抗判定に+2、攻撃判定に-2の修正を得ます。
粘液	150	12	近	起点	10分	ねばねばした粘液で敵を絡め捕ります。範囲内に入ると拘束状態になります。
変装用薬品	100	12	-	—	6時間	この薬を使って変装を行うと、変装の看破判定に+2の修正を得ます。

-

毒薬	購入価格	調合値	距離	対象	効果時間	効果
痺れ薬	250	20	-	—	1時間	飲むとしびれる毒薬です。対抗判定に失敗すると効果時間の間、全く行動ができなくなります。
眠り薬	350	25	-	—	永続	飲むと眠る毒薬です。解毒するまで眠り続けます。
下剤	50	12	-	—	1時間	飲むと下痢を起こす薬です。下痢の間はすべての判定に-1の修正を得ます。
即死毒	2400	40	-	—	-	飲んで、判定に失敗すると死亡します。
致死毒	800	30	-	—	12時間	飲んで12時間後に判定を行います。判定に失敗すると死亡します。
蒸留酒	100	8	-	—	6時間	判定に失敗すると酔っ払います。酔っ払ってる間はすべての判定に-2の修正を得ます。

解毒薬	購入価格	調合値	距離	対象	効果時間	効果
解毒薬	400	20	-	—	-	解毒判定に+2の修正を得ます。

治療薬	購入価格	調合値	距離	対象	効果時間	効果
治療薬	400	20	-	—	-	病気治療判定に+2の修正を得ます。

爆薬	購入価格	調合値	距離	対象	効果時間	効果
輝く薬品	100	12	近	—	1時間	空気に触れると輝きだす薬品です。物にぬって明かりとして使います。
爆薬	600	30	中	起点	-	火をつけて、投げて使います。この攻撃は、使用者の「筋力」で攻撃判定を行い、命中判定+2、体勢点ダメージに+4の修正を得ます。爆弾を使用した漢は、攻撃判定を一度だけ行います。これを目標値に対象となる漢は防御判定を行います。
火吹き薬	300	20	近	—	-	飲んで嘔くと火を噴くことができます。この炎で攻撃することができます。この攻撃は、「体勢点」ダメージに+5の修正を得ます。

拳者の意志	購入価格	調合値	距離	対象	効果時間	効果
拳者の意志	20000	40	近	—	1分	服用すると「筋力」に10点の修正を得ます。

※製作費は価格の半分です。

※設備がないところで調合を行うと、調合値+10

錬筋術表

名称	消費マナ	生成値	距離	対象	効果時間	効果
思考の筋肉	1	16	近	—	10分	「知力」に10点の修正を得ます。
魅惑の筋肉	1	16	近	—	10分	「魅力」に10点の修正を得ます。
精神の筋肉	1	16	近	—	10分	「根性」に10点の修正を得ます。
漢法抵抗強化	1	24	近	—	10分	漢法に対する抵抗力が強化されます。漢法に対して対抗判定に+2の修正を得ます。
暗黒の帳	1	12	近	起点	10分	範囲内が「真っ暗」になります。
鋭い輝き	1	20	近	起点	—	一瞬鋭い輝きが襲います。判定に失敗すると、目が見えなくなります。以後6ラウンドの間、すべての判定に-2の修正を得ます。
代謝促進	1	15	近	—	—	服用すると、1D6点の「生命点」を回復します。
気化	1	18	近	—	10分	体が空気のようにになります。常に滞空状態になり、転倒しなくなります。
金剛化	1	18	近	—	1 R	体が極めて硬くなります。次ラウンドまで一切、相手からの攻撃、特殊効果の影響を受けなくなります。
偽りの命	2	25	近	—	—	錬筋術の秘術で死者の筋肉に再び力を宿します。しかし、不完全な蘇生のため、意思などは戻らないため、動く死体となってしまいます。
マナ爆発	2	30	中	起点	—	ピンに詰め込んだ薬品が空気中に触れると、爆発を起こします。この爆発は、範囲内の漢すべてに攻撃を行います。使用者の「筋力」で攻撃判定を行い、命中判定+4、「体勢点」ダメージに+8の修正を得ます。爆弾を使用した漢は、攻撃判定を一度だけ行います。これを目標値に対象となる漢は防御判定を行います。
プロテイン	2	20	近	—	10分	「筋力」に2点の修正を得ます。
暗殺者のたしなみ	2	30	近	—	10分	この薬を飲んだものは、何も恐れない殺戮者になります。「筋力」に+3の修正を得ます。ただし、相手を殺すまでは引き下がれなくなります。
漢法封じ	2	24	近	起点	10分	範囲内の漢法を無効化および範囲内で漢法が使用できなくなります。
肉体改造	2	20	近	—	8時間	服用すると「筋力」に+10点の修正を得ます。

※設備がないところで調合を行うと、調合値+10

武器表

武器	追加体勢点ダメージ	追加生命点ダメージ	体勢点修正	価格
拳	0	0	0	-
暗器	0	1	-1	100
錘	1	1	-2	150
片手剣	2	1	-3	300
片手槍	2	2	-6	600
片手槌	2	3	-11	1,100
棍	3	1	-4	550
両手剣	3	2	-7	850
両手槍	3	3	-12	1,350
両手槌	3	4	-19	2,050
弓	1	1	-2	150
弩	2	3	-11	1,100
弩砲	4	4	-20	2,400

防具表

防具	気絶判定ボーナス	装甲値	体勢点修正	価格	区分
軽装服	0	0	0	50	軽
服	0	1	-1	150	軽
皮鎧	1	1	-2	200	軽
鎖帷子	1	2	-5	500	中
鱗鎧	1	3	-10	1,000	中
薄金鎧	2	3	-11	1,150	重
板金鎧	2	4	-18	1,850	重
盾	0	1	-1	150	盾
大盾	0	2	-4	450	盾

経験値表

漢位	必要経験値	累計経験値
一	-	-
二	100	100
三	300	400
四	600	1,000
五	1,000	2,000
六	1,500	3,500
七	2,100	5,600
八	2,800	8,400
九	3,600	12,000
十	4,500	16,500
十一	5,500	22,000
十二	6,600	28,600

明かりによる判定修正

明るさの状況	普通	夜目	暗視
明るい	0	0	0
薄暗い	-2	0	0
暗い	-4	-2	0
真っ暗	-6	-4	-2

足場による修正

足場の状況	修正
ぬれている	-2
細い	-2
足で立っていない	-4