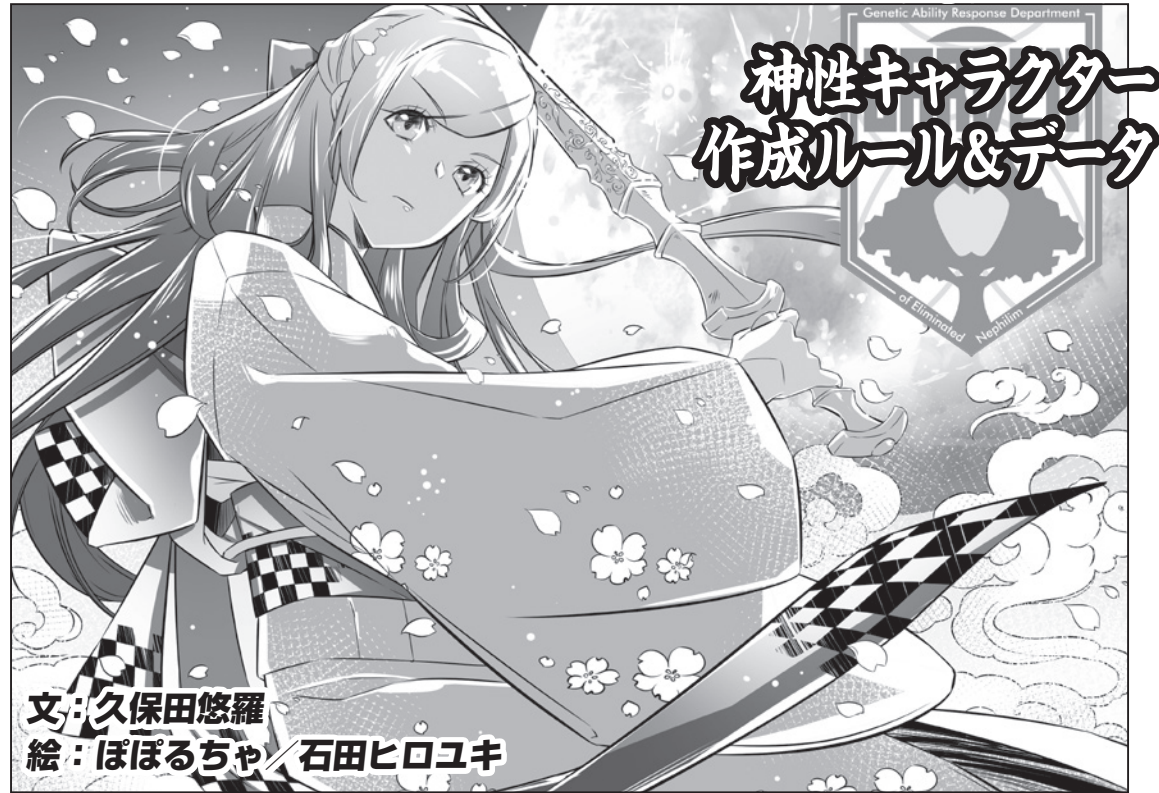


神性キャラクター 作成ルール&データ



文：久保田悠羅
絵：ほぼるちゃ 石田ヒロユキ

追加アイテム

《雷神》の神術(⚡雷の神具)で作成する武器です。使用する場合は必ずGMの許可が必要となります。

雷の神具

分類：武器 種別：近接武器
属性：《電撃》《神聖》 攻撃力：1D10+ランク×3
対象：単 射程：至近
行動：±0 射撃数：-
制圧射撃：× 射撃数：-
購入/常備化：-/-
備考：《⚡雷の神具》で作成する武器。形状は装備者が自由に決定してよい。この武器で負傷を与えた場合、さらに[スタン]([GO] P214)のデバフを与える。

追加特技

神性のデータ、および特技を使用する場合は、必ずGMの許可が必要となります。また、この記事のキャラクター作成で記述されているのは、ゲームがプレイ可能となるレベルでの変更点だけです。それ以外の記載のない部分(インプラントの可否、PCの所属、ライフパスなど)については、GMと相談して決定してください。

※神性

あなたが神、あるいはそれに類するものであることを表わす特技。神性のキャラクター作成時のみ取得可能。《※神性：剣神》のように特技名のうしろに神性の種類をひとつ記述する。記述した神性の神術効果が使用可能となる。

※大能

複数の権能を持つことを表わす特技。神性のみ取得できる。《※大能：発火能力》のように特技のうしろに神術や魔術の系統、優位種の種族をひとつ記述することで、記述した神性の神術、魔術師の魔術、優位種の妖術が使用可能となるが、判定の成功率は2分の1(端数切捨て)となる。なお、魔術系統を記述した場合は魔術師、優位種を記述した場合は優位種としても扱う。《※大能》の取得には経験点50点を必要とする。

※邪神

他の宗教などに弾圧・排斥され、神敵となった神であることを表わす特技。実際に悪、邪であるわけではない。神性のみ取得できる。《※邪神》を組み合わせて使用することで、神術効果に記述されている属性の《神聖》を《呪魔》に変更する。

②《神術》技能の追加

神術を使うための技能。魔術師の《魔術》、優位種の《妖術》に相当します。基本成功率は0%です。キャラクターシートの技能欄の空きスペースを使用してください。

③特技の取得

神性を選択する事でキャラクター作成時に取得できる特技は《※神性：〜》となります。

④キャラクターの名前

基本的に、神としての名前を名乗ることになります。もちろん、偽名やコードサインを使用してもかまいません。

神性のPCの注意点

神性は優位種と同じように特定の組織に縛られる事がなく、オーダーや魔術師に比べて遥かにしがらみの少ないキャラクターとなります。その一方、外見的には普通の人間と

変わりません(服装については、信仰が誕生した頃の衣装を好む事が多いですが)ので、人間のふりをして組織に所属したり、一般人を装っていても怪しまれることはありません。また、みずから神と名乗ったとしても信じる者はおらず、むしろ訝しむ人の方が多いでしょう(魔術師はまた別の反応を返すでしょうが)。以上のような立場ゆえに、神性のPCはかなり自由な設定にすることが可能です。しかし、他のPCのような確固たるキャラクターの目的を作るのが難しいため、積極的にセッションに参加できる設定にしましょう(前述した神性のキャラクターが肉体を得る理由なども参考にしてください)。また《※神性》の他に神性のキャラクター用の特技を二つご用意いただけました。合わせて利用していただければと思います。

乖離世界における神

『ガーデンオーダー』の舞台となっている乖離世界における「神」とは「魔術」により生み出され、その形を得たものです。なお、ここで言う「魔術」とは乖離世界における聖蹟、褻祓、法力など主に宗教に関係したものととなります。

魔術によって生み出された「神」は、自然現象を象徴するものとして、あるいは人や物などが昇華したものであるとしてマナによって誕生しました。神とは信仰によって地球のマナに刻まれた記憶であり、その概念です。信仰されている宗教内でその姿や権能などがほとんど変わらないのはそのためであり、それゆえに新たな神が日々誕生しています(もともと、新たな神々は信仰する人々がいなくなってしまうば、消滅してしまうわけですが)。

神が肉体を得て、地上へと降臨する事ができるのは次の三種類です。

①受肉

マナによって偽りの肉体を得ている。もともと元の神に近い存在。とはいえず、肉体を得ているために、肉体的な死から免れることはできない。

②転生

地球に刻まれている神の情報を得て、この世に誕生した人間。魔術儀式、あるいは偶然など、転生する理由はさまざまである。

さまざまである。そのため、生まれた時から神として意識を持っている。

③憑依

魔術儀式などにより、神の情報を人間にインプットしたものの。元の人間の意識が残っている、完全に上書きされている、融合している場合などがある。

神性のキャラクターの作成

神——神性のキャラクターを使用する場合、以下の手順でキャラクターを作成します。「ワイルドハント」の六ページから二五ページもご覧ください。なお、神性のキャラクターの設定は元とする神の神話や伝承がベースとなりますが、プレイヤーはGMと相談して、独自の設定などを組み込んでも構いません。また、神とはいえず肉体を持つ以上、負傷を受けたり、死亡することもあります。

①神性系統を選択

三ページ以降に掲載されている神性系統の中から、ひとつを選択してください。各神性系統には、特性能力の特性効果に相当する神術効果が設定されており、拡張効果がそれぞれの神性系統の最初に掲載されています。また、神術効果を使用し、その効果で直接攻撃することを神術攻撃と呼び、それに対する回避判定で使用する技能は《回避》となります。

※本記事では、特性能力の効果を「特性効果」、各特性能力の最初に記述されている効果を「拡張効果」と呼んでいます。

けんしん
剣神

Mutilator

刀剣の神性。剣や刀を司る神であり、手にした剣で邪悪を切り裂き、障害となるものを破壊する力を持つとされている。それゆえに、靈験あらたかでありながらも、気性が荒く猛々しい性格である事が多い。また、剣を司る事から戦神という側面も持ち、世界各地で信仰されている。

神だけでなく、神の血を引いた英雄や偉業を成した戦士などが神へと祭り上げられ、信仰の対象となっている事も珍しくなく、神話、伝説、伝承でも馴染みのある神性といえる。

とうげん げんのう
† 刀剣の権能

コスト：疲労1
技能：任意
タイミング：任意

解説：刀剣を司る事を表わす拡張効果。刀剣に関係のある名を持つものへの行動、刀剣に関する判定の成功率を上げる。自身が判定を行なう際、その判定で《† 刀剣の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《† 刀剣の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのことができるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《† 刀剣の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《† 刀剣の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

はがね かの
† 鋼の加護

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：刃よる攻撃は、刀剣の神であるあなたに対してあまり効果はない。
[ダメージ軽減：〈切断〉]〔GO〕P 213) のバフを常に受けている。

いくさまい
† 戦舞

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインアクション
解説：装備している武器にみずからの力を分け与える。
自身が装備している武器、もしくは素手に「属性：〈神聖〉」を追加し、「攻撃力」に+ [ランク] する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

† ソロエフェクト

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：ソロスタイルの時に有効。《† 戦舞》の効果を強化する。
《† 戦舞》の効果を+ [ランク+1] に変更する。

みだれけんぶ
† 乱剣舞

コスト：軽傷1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：空中に無数の刀剣を出現させ、それを対象へと放つ技。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性：〈切断〉〈神聖〉
攻撃力：2D10+ [ランク×2]
対象：周
射程：至近～近

つるぎ じん
† 剣の陣

コスト：疲労1
技能：回避、当身、近接武器
タイミング：リアクション
解説：空中に刀剣が出現し、すべての攻撃を受け流す。
回避判定で使用する技能と組み合わせることで、自身が行なうその技能の成功率に+30%する。

† バディエフェクト

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：パディスタイルの時に有効。パディに《† 戦舞》を使用する。
《† 戦舞》が「射程：至近～近」のパディにも使用可能となる。

しんせいけんま
† 神性研磨

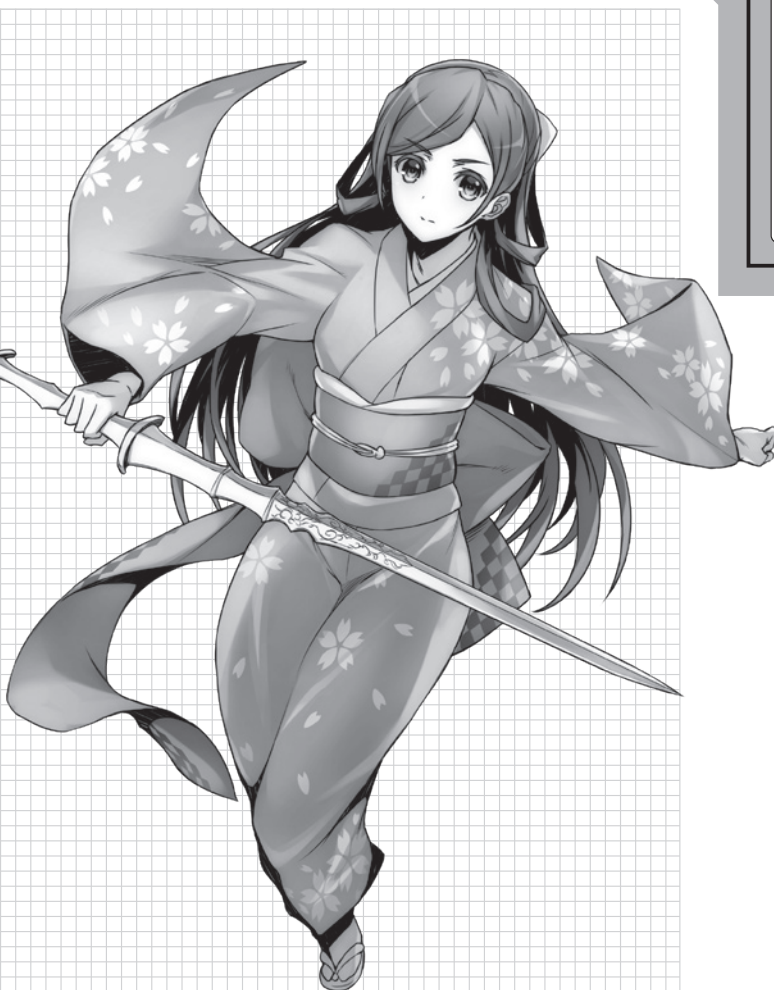
コスト：疲労1
技能：当身、近接武器、銃器、飛び道具、神術
タイミング：メインアクション
解説：あなたが行なう攻撃はすべて斬撃と化する。
攻撃の命中判定に使用する技能と組み合わせることで使用し、自身が行なう攻撃のダメージ属性を〈切断〉に変更する。

せんちぜんのお
† 全知全能

コスト：疲労1
技能：—
タイミング：メインアクション
解説：物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

† サポートエフェクト

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインアクション
解説：「量子化：装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者の周囲に刀剣を展開する。
協調者が行なう回避判定で使用する技能の成功率に+20%する。〈神術〉と組み合わせることで使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。



らいじん
雷神

Thunderous Roar

雷、雷鳴の神性。雷を司る神であり、同時に天候や戦争を司る事もある。天から落ちる稲妻の神秘性、それと共に発せられる雷鳴から、日本では神鳴り、**厳つ霊**を由来とされる事からも分かる通り、雷は神と結びつけられてきた。また、神話だけでなく、民間信仰の対象ともなっている。

主神やそれに匹敵する権能や力を持つ神とされる事が多く、それゆえに天空神、天候神、軍神などの側面を持ち、多くの神話で語られている神性といえるだろう。天から降りてくる雷の様から竜と同一視されることもある。

いかずち げんのう
雷の権能

コスト：疲労1
技能：任意
タイミング：任意

解説：雷を司る事を表わす拡張効果。雷に関係のある名を持つものへの行動、雷に関する判定の成功率を上げる。

自身が判定を行なう際、その判定で《雷の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《雷の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのことができるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《雷の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《雷の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

いかずち かこ
雷の加護

コスト：－
技能：－
タイミング：常時
解説：電撃などによる攻撃は、雷の神であなたに対してあまり効果はない。
[ダメージ軽減：〈電撃〉]〔GO〕P213) のバフを常に受けている。

いかずちしやうらい
雷招来

コスト：軽傷1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：天より雷を呼び降ろす技。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と組わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性：〈電撃〉〈神聖〉
攻撃力：2D10+ [ランク×2]
対象：周
射程：至近～近

いかずち しんぐ
雷の神具

コスト：軽傷1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインプロセス
解説：雷の武器を作り出し、自身が装備する。
「雷の神具」(P2) を作り出し、装備する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

しんぐとうしよ
神具投射

コスト：疲労1
技能：飛び道具
タイミング：メインプロセス
解説：雷の神具を投げつける技。
対象に遠隔攻撃を行なう。〈飛び道具〉と組わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。「雷の神具」(P2) を装備している時のみ使用可能。《雷の神具》を使用しても、「雷の神具」は消耗しない。
属性：〈電撃〉〈神聖〉
攻撃力：2D10+ [ランク×3]
対象：単体
射程：近～遠

らいめいごうおん
雷鳴轟音

コスト：疲労2
技能：神術
タイミング：メインプロセス
解説：雷鳴を轟かせ、対象の行動を封じる技。
「対象：周」「射程：至近」のキャラクターと対決を行なう。アクション側は〈神術〉と組み合わせて判定を行い、リアクション側は〈抵抗力〉で判定を行なう。この判定に勝利することで対象に[放心]と[マヒ]〔GO〕P214) のデバフを与える。

ぜんちぜんのう
全知全能

コスト：疲労1
技能：－
タイミング：メインアクション
解説：物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

ソロエフェクト

コスト：－
技能：－
タイミング：常時
解説：ソロスタイルの時に有効。《雷鳴轟音》の効果強化する。
《雷鳴轟音》の効果に[スロウ：5]のデバフを追加する。

バディエフェクト

コスト：－
技能：－
タイミング：常時
解説：パディスタイルの時に有効。パディにも《雷の加護》の効果を与える。
《雷の加護》がバディにも適応される。

サポートエフェクト

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインアクション
解説：「量子化：装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者の手に「雷の神具」(P2) を出現させる。
協調者に「雷の神具」を装備させる。ランクはあなたのものを使用する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。協調者が武器を装備していた場合、使用不可となる。

び し ん
美神

Gorgeous Grace

美しさ、愛や性の神性。愛欲や性欲などを司ることも多いが、これは元が繁殖や豊穡を司る神であったためであろう。そのため、ギリシア神話のアフロディテ、日本神話のコノハナノサカヤビメ木花咲耶姫などのように女神であることが多い。

また、神話上でも多くの神の妻とされていたり、それらの神々と子をなしていたりすることから、安産や子育ての神として崇められるのも珍しくない。

その一方で、美しさゆえにプライドの高さや気の強さや、多情な性格がピックアップされることもあり、さまざまな戦争や争いの原因となる神でもある。

び びんのう
美の権能

コスト：疲労1
技能：任意
タイミング：任意

解説：美を司る事を表わす拡張効果。美に関係する判定の成功率を上げる。

自身が判定を行なう際、その判定で《美の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《美の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのことができるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《美の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《美の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

び こんがん
美の懇願

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：情に訴えるような表情や仕草、言葉遣いなどにより、交渉事を有利に進めることができる。
自身が行なう〈交渉〉〈威圧〉の成功率に常に+30%する。

び こうよう
美の高揚

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインアクション
解説：相手の気分を高揚させることで、素早く行動させる。
「対象：単」「射程：至近」のキャラクターに〔ヘイスト：ランク〕〔GO〕P 213) のバフを与える。〈神術〉と合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はラウンド終了まで持続する。

ソロエフェクト

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：ソロスタイルの時に有効。美神として力を離れた相手にも効果を及ぼすことが可能となる。
あなたが使用する《美神》の「射程：至近」の神術効果を「射程：至近～近」に変更する。

び しょうげき
美の衝撃

コスト：軽傷1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：あなたの美しさは見る者に衝撃を与える。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性：〈衝撃〉
攻撃力：2D10+ [ランク×2]
対象：単
射程：至近
備考：対象の防御力を無視する。

あらが がた ゆうわく
抗い難き誘惑

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：神の力で他者を意のままに操る。
「対象：単」「射程：至近」のエキストラひとり自由に操ることができる。そのエキストラは自分自身に書を与える行動以外であれば、あなたの指示にしたがう。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

バディエフェクト

コスト：疲労2
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス
解説：パディスタイルの時に有効。パディの士気を高揚させる。
パディが行なうあらゆる判定の成功率に+20%する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はラウンド終了まで持続する。

び みりょう
美の魅了

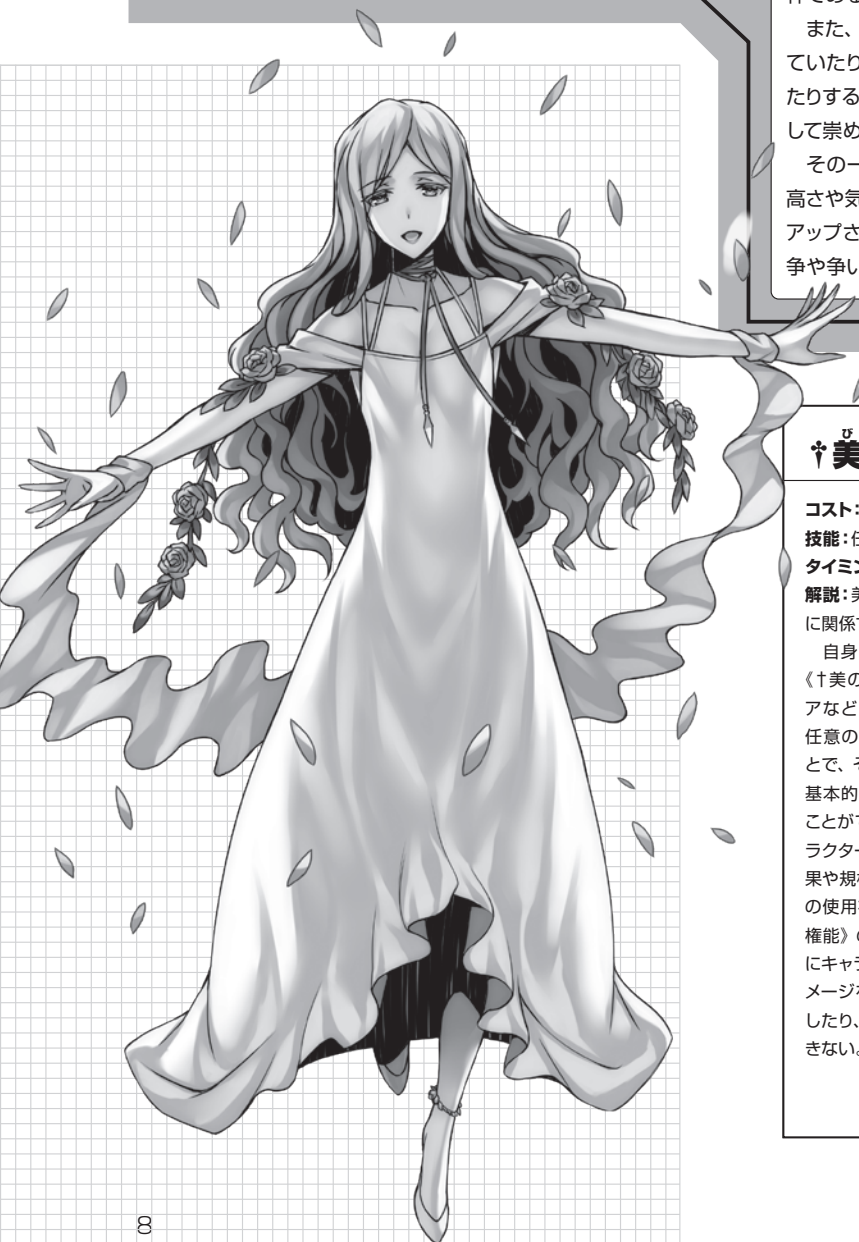
コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：あなたが笑みを浮かべるだけで相手は骨抜きになってしまう。
「対象：単」「射程：至近」のキャラクターと対決を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、リアクションは〈抵抗力〉で判定を行なう。この対決に勝利することで対象に〔放心〕〔スタン〕〔GO〕P 214) のデバフを与える。

せんちせんのお
全知全能

コスト：疲労1
技能：—
タイミング：メインアクション
解説：物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

サポートエフェクト

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインアクション
解説：「量子化：装魂具」を取得している時のみ使用可能。美しい装飾品はいかなる者をも魅了する。
《美の魅了》が協調者にも使用可能となる。



かじしん
鍛冶神

Mastersmith

炎や鍛冶の神性。神話によっては風を司ることもある。これは鍛冶師が空気を送り込むたたらを扱うことからの連想されたものと思われる。

ひとつ目、あるいは片目をつむっているという描写もあるが、これは鉄の温度を測るときに片目をつむることや、火花で失明したためともいわれている。

神々の用いる武具を作る神話が多いが、八咫鏡を作ったことで知られる日本神話の伊弉諾伊弉册命のように武具以外を作るというエピソードを持つ神もいる。

かじしん
鍛冶の権能

コスト：疲労1
技能：任意
タイミング：任意

解説：鍛冶を司る事を表わす拡張効果。武具、鍛冶、金属加工に関係する判定の成功率を上げる。

自身が判定を行なう際、その判定で《†鍛冶の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《†鍛冶の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのできるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《†鍛冶の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《†鍛冶の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。



ろぼんにん
† 炉の番人

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：鍛冶の神であるため、火や熱への耐性が高い。
[ダメージ軽減：〈灼熱〉] ([GO] P 213) のバフを常に受けている。

† たたら踏み

コスト：軽傷1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：たたらで風を生み出すように、さまざまな勢いの風圧は発生させる。対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性：〈衝撃〉
攻撃力：2D10+ [ランク×2]
対象：周
射程：至近～近

いましんぐ
† 戒めの神具

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：対象を拘束する神具を作り出す。「対象：単」「射程：至近」のキャラクターと対決を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、リアクション側は〈抵抗力〉で判定を行なう。この対決に勝利すると対象に[放心] [スタン] [マヒ] ([GO] P214) のいずれかのデバフを与える。どのデバフを与えるかは判定を行なう前に決定すること。

ぶきせいれん
† 武器精錬

コスト：疲労2
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインアクション
解説：装備している武器、弾丸などを強化する。自身が装備している武器に[属性：〈神聖〉]を追加し、「攻撃力」に+ [ランク] する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

かじしん みわざ
† 鍛冶神の御業

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：瞬時にアイテムを作り出す。購入判定に有効。〈神術〉と組み合わせて使用することで、自身が行なう購入判定を〈神術〉で行なうことが可能となる。

せんぢせんのう
† 全知全能

コスト：疲労1
技能：—
タイミング：メインアクション
解説：物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

† ソロエフェクト

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：ソロスタイルの時に有効。あなたが使用する《†戒めの神具》を強化する。《†戒めの神具》で選択できるデバフに[スロウ：ランク] [DOT：軽傷1] を追加する。

† バディエフェクト

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：パディスタイルの時に有効。パディに《†武器精錬》を使用する。《†武器精錬》が「射程：至近～近」のパディにも使用可能となる。

† サポートエフェクト

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス、メインアクション
解説：「量子化：装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者に灼熱に対する耐性を与える。協調者に[ダメージ軽減：〈灼熱〉] ([GO] P213) のバフを与える。《神術》と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

しにがみ
死神

Grim Reaper

死を司る神性、あるいは冥府の神性である。大地や植物を司るペルセポネやオシリス、月を司るヘカテのように別の側面を有することも多い。

死神といっても死を与えるわけではなく、魂の安息地である冥府の管理、死すべき人の導きなどがその役割であり、一般的に解釈される死神とはまったく別のものといえるだろう。

人にとって避けることのできぬ死を司ることから、主神、あるいはそれに類する神性であることが多く、神話内でも重要なポジションを担っている。

しにがみの
死の権能

コスト: 疲労1
技能: 任意
タイミング: 任意

解説: 死を司る事を表わす拡張効果。死に関係する判定の成功率を上げる。

自身が判定を行なう際、その判定で《†死の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《†死の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのことができるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《†死の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《†死の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

ししゅのこゑ
†死者の声

コスト: -
技能: -
タイミング: 常時
解説: 浮遊霊の雑多なつぶやきなどから情報を得る。
自身が行なう〈搜索〉〈調査〉の判定の成功率に常+30%する。

しよくざいのろうか
†贖罪の業火

コスト: 疲労1
技能: 神術
タイミング: メインアクション
解説: 亡者に贖罪をうながす炎を現出させる。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性: 〈灼熱〉〈神聖〉
攻撃力: 2D10+ [ランク×3]
対象: 単
射程: 近

めいふのやり
†冥府の槍

コスト: 軽傷1
技能: 神術
タイミング: メインアクション
解説: 冥府の神が携えている槍を地面から現出させる。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性: 〈切断〉〈神聖〉
攻撃力: 2D10+ [ランク×2]
対象: 周
射程: 近

すがたかくし しんく
†姿隠しの神具

コスト: 疲労2
技能: 神術
タイミング: メインアクション、フリーアクション
解説: どのような場所であろうとも、自身、または搭乗している乗物（登場者も含む）を〔隠密状態〕〔GO〕P223)にする。〈神術〉と組み合わせて判定し、この判定に成功することで効果が発揮される。また、自身が行なう〈隠密〉の判定の成功率に+30%する。この効果は隠密状態が解除されるまで持続する。

めいふのおり
†冥府の檻

コスト: 疲労1
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス、メインアクション
解説: 自身の周囲に一時的に冥府の概念を現出させ、相手を閉じ込める。
〈神術〉と組み合わせて使用することで、自身のいるエンゲージを〔封鎖〕〔GO〕P207)する。この効果はシーン終了か、あなたが移動を行なうまで持続する。

せんちぜんのお
†全知全能

コスト: 疲労1
技能: -
タイミング: メインアクション
解説: 物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

†ソロエフェクト

コスト: -
技能: -
タイミング: 常時
解説: ソロスタイルの時に有効。あなたが使用する《†贖罪の業火》を強化する。
《†贖罪の業火》の効果に〔DOT: 軽傷1〕を追加する。

†バディエフェクト

コスト: 疲労2
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス、メインアクション
解説: バディスタイルの時に有効。《†姿隠しの神具》でバディの姿を隠す。
〈神術〉と組み合わせて使用することで、どのような場所でもバディを〔隠密状態〕〔GO〕P223)にする。また、バディが行なう〈隠密〉の判定の成功率に+30%する。この効果はバディの隠密状態が解除されるまで持続する。

†サポートエフェクト

コスト: -
技能: -
タイミング: 常時
解説: 「量子化: 装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者にも死者の声が届くようにする。
《†死者の声》が協調者にも適用される。



ち え し ん
智慧神

Akashic Records

智慧や知識を司る神性である。本来は智慧は仏教用語であるが、人の持つ「知恵」と区別するために、あえて「智慧」という言葉を使用している。

人間の知恵や知識では解釈できない、理解の及ばないことは多い。ゆえにそれらを知るということは、人を越えたものという証となるためか、多くの神話に知恵の神は存在している、ギリシア神話のメーティス、古代エジプトの神トート、日本神話の思兼神（思金神）などがその例である。その他、ゼウスのように主神が全知全能の神として君臨している例も少なくない。

ち え けんのう
智慧の権能

コスト：疲労1
技能：任意
タイミング：任意

解説：智慧を司る事を表わす拡張効果。知識に関係する判定の成功率を上げる。

自身が判定を行なう際、《智慧の権能》で知りたい内容をGMに告げ、《智慧の権能》を任意の技能と組み合わせることで、その技能の成功率に+30%する。ただし、使用できるのは知識に関することだけである。たとえば《交渉》を組み合わせても交渉に関する知識を得られるだけで、他者との交渉の成功率を上げることはできない。また、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《智慧の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《智慧の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

でんのうそうさ
† 电脑操作

コスト：-

技能：-

タイミング：常時

解説：コンピューターこそ現代の知識の宝庫であろう。もちろん、智慧の神ならばその扱いにも長けている。

自身が行なう〈コンピューター〉の判定の成功率に常に+30%する。

かみ み き
† 神の見切り

コスト：疲労2

技能：回避、当身、近接武器

タイミング：リアクション

解説：相手の攻撃の軌道などを的確に判断、推測し、回避する。

回避判定で使用する技能と組み合わせることで、自身が行なうその技能の成功率に+40%する。

じゃくてんかんぱ
† 弱点看破

コスト：軽傷1

技能：当身、近接武器、銃器、飛び道具

タイミング：メインアクション

解説：知識や推論によって弱点を見破る。

近接攻撃か遠隔攻撃の命中判定に使用する技能と組み合わせることで、自身が行なう組み合わせた攻撃のダメージに+ [ランク] する。

じょうきょうよそく
† 状況予測

コスト：疲労1

技能：神術

タイミング：セットアッププロセス

解説：周囲の状況などから、これから起こるを予測し、それに対応する。

自身が行なうあらゆる判定の成功率を+20%する。《神術》と組み合わせることで、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はラウンド終了まで持続する。

かみ き き
† 神の自利き

コスト：疲労1

技能：神術

タイミング：メインアクション

解説：神の視点をもって株価の変動を予測したり、古物や芸術品の売買などで儲けた金銭で、物品などを購入する。

購入判定に有効。《神術》と組み合わせることで、自身が行なう購入判定を《神術》で行なうことが可能となる。

せんちぜんのう
† 全知全能

コスト：疲労1

技能：-

タイミング：メインアクション

解説：物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。

GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

† ソロエフェクト

コスト：-

技能：-

タイミング：常時

解説：ソロスタイルの時に有効。自分の行動のみに集中し、自身の負担を減少させ、効果を上げる。

《神の見切り》を「コスト：疲労1」、《弱点看破》の効果に+ [ランク+1] に変更する。

† バディエフェクト

コスト：疲労2

技能：神術

タイミング：セットアッププロセス

解説：バディスタイルの時に有効。バディに対して的確な助言を行なう。

バディが行なうあらゆる判定の成功率に+20%する。《神術》と組み合わせることで、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はラウンド終了まで持続する。

† サポートエフェクト

コスト：-

技能：-

タイミング：常時

解説：「量子化：装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者に対して常にアドバイスを与える。

《神の見切り》が協調者にも使用可能となる。



しゅりょうしん
狩猟神

Wild Hunt

狩猟を司る神性である。動物、貞節、戦争、雷、山など狩猟以外の物事も司っていることが多いが、神話によってまちまちで、統一された方向性はない。弓という道具が、狩りだけでなく戦いにも用いられることから、戦や戦争を司る神性が比較的多いくらいだろう。なお、もっとも有名な狩りの神といえるギリシア神話のアルテミスはセレーネーと同一視されるため月を司っているし、日本の諏訪大明神は山岳信仰と結びついて山の神でもある。PCとして狩猟神を使用する場合、狩猟以外に司る内容を決めるのも面白いだろう。

しゅりょうしん
† 狩猟の権能

コスト: 疲労1
技能: 任意
タイミング: 任意
解説: 狩猟を司る事を表わす拡張効果。狩猟に係る判定の成功率を上げる。
自身が判定を行なう際、その判定で《† 狩猟の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《† 狩猟の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのできるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《† 狩猟の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《† 狩猟の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

どうぶつがいわ
† 動物会話

コスト: -
技能: 観察、搜索
タイミング: 常時
解説: 周囲の動物や連れている猟犬の力を借りて、情報を収集する。
自身が行なう〈観察〉〈搜索〉の判定の成功率に常+30%する。

ゆみやきょうが
† 弓矢強化

コスト: 軽傷1
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス、メインアクション
解説: 装備している飛び道具を強化する。
自身が装備している「種別: 飛」の武器の「攻撃力」に+[ランク×2]する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

たかめ
† 鷹の目

コスト: 疲労1
技能: 銃器、飛び道具
タイミング: メインアクション
解説: 研ぎ澄まされた視覚により、的確に急所を狙う。
遠隔攻撃の命中判定に使用する技能と組み合わせて使用し、自身が行なう遠隔攻撃のダメージに+[ランク]する。この時、別のエリアにいる対象への攻撃の成功率へのペナルティ(『GO』P208)も受けない。

そくしゃがま
† 速射の構え

コスト: 疲労2
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス
解説: 矢を続けざまに放つなど、まさに神業といえる動きを行なう。
自身が遠隔攻撃による連続攻撃を行なった時、それぞれの攻撃の命中判定の成功率に+20%する(ただし、この効果によってクリティカルとなる成功率は変わらない)。この効果はラウンド終了まで持続する。

しのあし
† 忍び足

コスト: 疲労1
技能: 神術
タイミング: ムーブメント
解説: 狩りの時のように気配を消すことで、周囲から気がつかれなくなる。
どのような場所であろうとも、自身を[隠密状態](『GO』P223)にする。〈神術〉と組み合わせて使用し、この判定に成功することで効果が発揮される。また、自身が行なう〈隠密〉判定の成功率に+30%する。この効果は隠密状態が解除されるまで持続する。

せんちせんろう
† 全知全能

コスト: 疲労1
技能: -
タイミング: メインアクション
解説: 物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

† ソロエフェクト

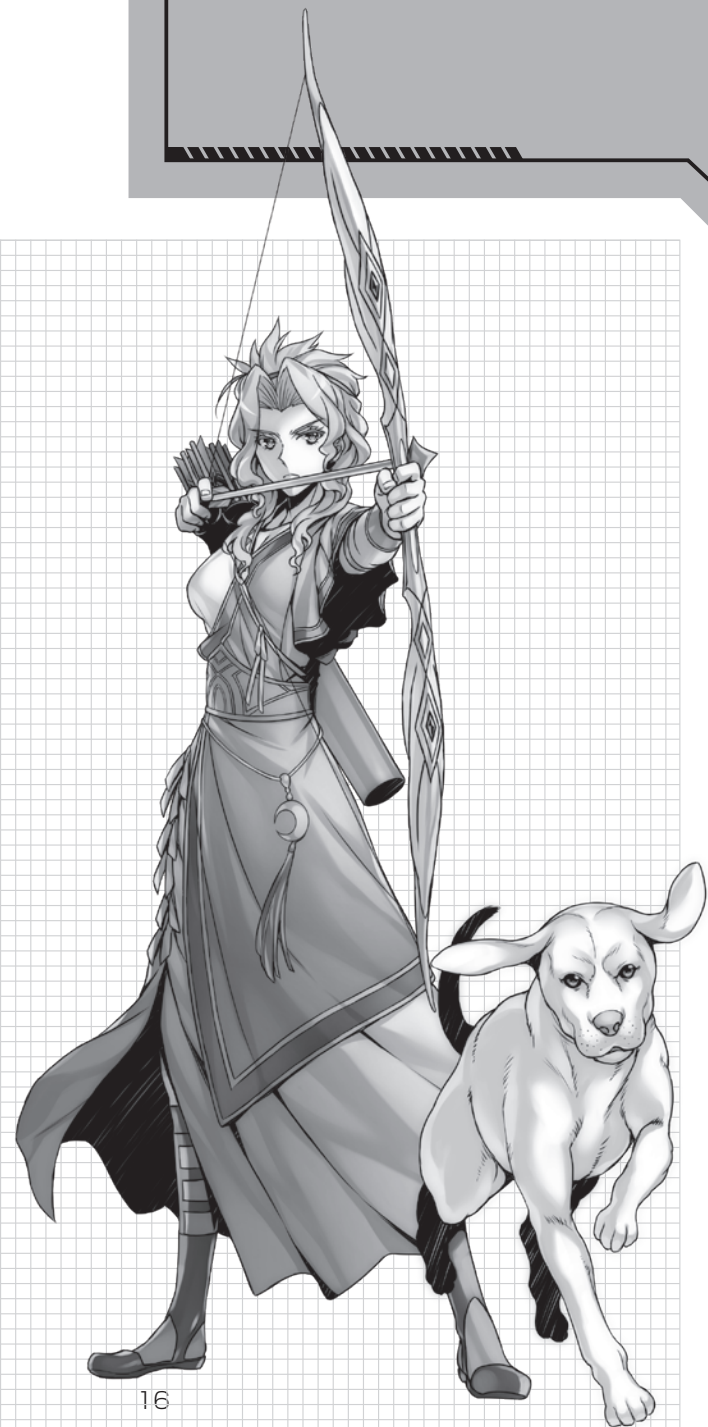
コスト: -
技能: -
タイミング: 常時
解説: ソロスタイルの時に有効。《† 速射の構え》の効果高める。
《† 速射の構え》の効果に+30%に変更する。

† バディエフェクト

コスト: 疲労2
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス、メインアクション
解説: パディスタイルの時に有効。パディの気配を消す。
〈神術〉と組み合わせて使用することで、どのような場所でもパディを[隠密状態](『GO』P223)にする。また、パディが行なう〈隠密〉の判定の成功率に+30%する。この効果はパディの隠密状態が解除されるまで持続する。

† サポートエフェクト

コスト: 疲労1
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス
解説: 「量子化: 装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者に射撃の加護を与える。
協調者が行なう遠隔攻撃のダメージに+[ランク]する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この時、別のエリアにいる対象への攻撃の成功率へのペナルティ(『GO』P208)も受けない。この効果はラウンド終了まで持続する。



あくぎしん
悪戯神

Trickster



神話(物語)を展開させる役目を帯びた神性。ただし、これはあくまでも神話上での役割であり、他に司るものを持っていることが多い。ギリシア神話のヘルメースは雄弁、牧畜、音楽などさまざまな物事を司っているし、北欧神話のロキは火を司る神とされている。

性格や傾向は多種多様で、人間の文化的に重要な役目を担っていることもあり、神性として統一されたものはない。もし、これらの側面も持ちたいということであれば、特技の《※大能》(P2)で取得するとよいだろう。

いたすら げんのう
†悪戯の権能

コスト:疲労1
技能:任意
タイミング:任意

解説:トリックスターであることを表わす拡張効果。秩序を破る判定の成功率を上げる。

自身が判定を行なう際、その判定で《†悪戯の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《†悪戯の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのできるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《†悪戯の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《†悪戯の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター(エキストラを除く)にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

みみうち
†耳打ち

コスト:—
技能:—
タイミング:常時
解説:軽妙な口調で相手をだましたり、相手の弱みを突いて脅したりすることで情報を収集する。
自身が行なう《威圧》《交渉》《調査》の判定の成功率に常に+20%する。

せいてん へきれき
†青天の霹靂

コスト:軽傷1
技能:神術
タイミング:メインアクション
解説:突然壁が倒れてくる、あらぬ方向から物が飛んでくるなど、突拍子もない方法による神術攻撃。
対象に神術攻撃を行なう。《神術》と組み合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性:《衝撃》
攻撃力:2D10+ [ランク×3]
対象:単
射程:至近~近

きょそう
†虚像

コスト:疲労1
技能:回避、当身、近接武器
タイミング:リアクション
解説:幻を出現させて攻撃をそらす。
回避判定で使用される技能と組み合わせることで、自身が行なうその技能の成功率に+30%する。

†どんでん返し

コスト:疲労1
技能:神術
タイミング:ムーブメント
解説:瞬間的に自身と別のキャラクターの場所を入れ替える。
「射程:近~遠」のキャラクターと自身の場所を入れ替える。《神術》と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。ただし、この効果の使用には対象のキャラクターの許可が必要である。なお、これは移動とみなさず、封鎖の影響も受けない。

いっぱつぎやくてん
†一発逆転

コスト:致命傷1
技能:—
タイミング:判定直後
解説:運命に干渉し、起こるはずの出来事を起こらないようにする。
「対象:単」「射程:至近~近」のキャラクターの判定の直後に使用する。判定のダイスの十の位と一の位を入れ替える。ただし、自身を対象にできず、この効果の使用には対象のキャラクターの許可が必要である。この効果は1シナリオに1回使用可能。

せんちぜんのお
†全知全能

コスト:疲労1
技能:—
タイミング:メインアクション
解説:物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

†ソロエフェクト

コスト:—
技能:—
タイミング:常時
解説:ソロスタイルの時に有効。《†一発逆転》の反動を抑える。
《†一発逆転》を「コスト:重傷1」に変更する。

†バディエフェクト

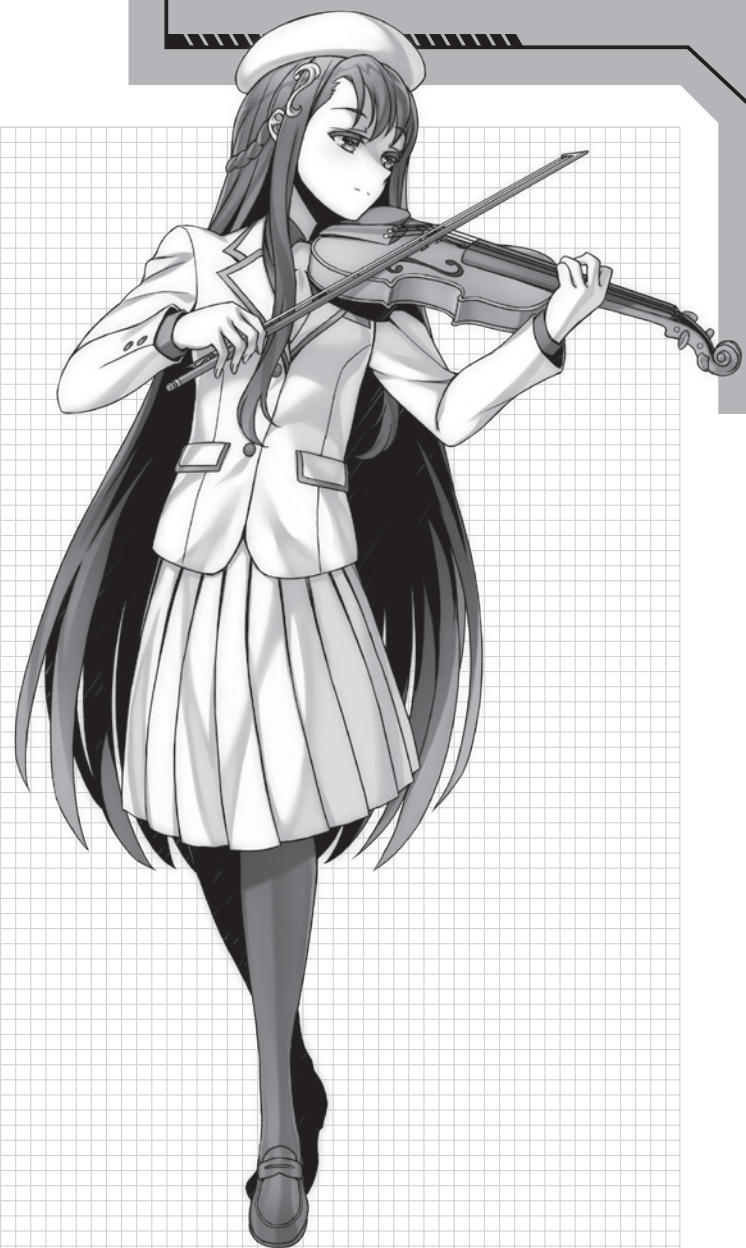
コスト:疲労2
技能:神術
タイミング:セットアッププロセス
解説:パディスタイルの時に有効。パディに対して的確は助言を行なう。
パディが行なうあらゆる判定の成功率に+20%する。《神術》と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はラウンド終了まで持続する。

†サポートエフェクト

コスト:疲労1
技能:神術
タイミング:セットアッププロセス
解説:「量子化:装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者に守りの加護を与える。
協調者が行なう回避判定で使用される技能の成功率に+20%する。《神術》と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

げいじゅつしん
芸術神

Muse



音楽、文学、舞踏、絵画などの芸術を司る神性。芸術は人の精神活動とは切っても切れないものであり、多くの神話で語られている神性である。

ギリシア神話のアポローンのように、芸術以外にもさまざまな権能を持つ神性もいるが、ムーサの女神たちのように特定の芸術のみを司っている神性も多い。PCとして使用する場合は、特定の芸術のみに絞った方がプレイしやすいだろう。その他に有名な神性としては、日本神話の天鈿女命アマノウズメノミコト、仏教の伎芸天や弁財天、北欧神話のブラギなどが挙げられる。

げいじゅつ げんのう
↑芸術の権能

コスト: 疲労1
技能: 任意
タイミング: 任意
解説: 芸術を司る事を表わす拡張効果。芸術に関係する判定の成功率を上げる。
自身が判定を行なう際、その判定で《↑芸術の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《↑芸術の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのおこなうことができるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《↑芸術の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《↑芸術の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

げい ひろう
↑芸の披露

コスト: -
タイミング: 常時
解説: 自身が司る芸術を披露し、情報を収集する。
自身が行なう〈交渉〉〈調査〉の判定の成功率に常に+30%する。

み げうじゆつ
↑負の芸術

コスト: 軽傷1
技能: 神術
タイミング: メインアクション
解説: 自身が司る芸術に呪いの力を含めることで、対象に肉体的な負荷を掛ける神術攻撃。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性: 〈衝撃〉〈神聖〉
攻撃力: 2D10+ [ランク×3]
対象: 単
射程: 至近～近

こんしん げうじゆつ
↑渾身の芸術

コスト: 軽傷2
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス
解説: 自身が司る芸術により、周囲のキャラクターを支援する。
「対象: 範囲」の任意のキャラクターが行なうあらゆる判定の成功率に+ [ランク] %する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果は1シナリオに1回使用可能で、ラウンド終了まで持続する。

こぶ げきれい
↑鼓舞激励

コスト: 軽傷1
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス
解説: 自身が司る芸術により、周囲のキャラクターを元気づける。
「対象: 範囲」の任意のキャラクターの [疲労] を1点回復する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。ただし、自身を回復することはできない。この効果は1シーンに1回使用可能。

せんいこうよう
↑戦意高揚

コスト: 疲労2
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス、メインアクション
解説: 自身が司る芸術により、周囲のキャラクターの戦意を高揚する。
「対象: 範囲」の任意のキャラクターに [ヘイスト: ランク] のバフを与える。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。ただし、自身を対象とすることはできない。この効果は1シナリオに1回使用可能で、ラウンド終了まで持続する。

せんちせんのお
↑全知全能

コスト: 疲労1
技能: -
タイミング: メインアクション
解説: 物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

↑ソロエフェクト

コスト: -
技能: -
タイミング: 常時
解説: ソロスタイルの時に有効。《↑渾身の芸術》の反動を抑える。
《↑渾身の芸術》を「コスト: 軽傷1」に変更する。

↑バディエフェクト

コスト: 疲労2
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス
解説: パディスタイルの時に有効。パディに対して的確は助言を行なう。
パディが行なうあらゆる判定の成功率に+20%する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はラウンド終了まで持続する。

↑サポートエフェクト

コスト: 疲労1
技能: 神術
タイミング: セットアッププロセス
解説: 「量子化: 装魂具」を取得している時のみ使用可能。協調者に神の加護を与える。
協調者が装備している武器、もしくは素手に「属性: 〈神聖〉」を追加する。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

たいようしん
太陽神

Solar Deity

世界各地の神話や伝承などで、必ずといっていいほど信仰されている太陽——その神性が太陽神である。日本神話の天照大神、仏教の大日如来、ギリシア神話のヘーリオス、エジプト神話のラーなど、各神話の太陽神を挙げれば、その推挙にいとまがない。

太陽神は、その光で恵みを授けると思えば、日照りによって作物を枯らせ、その身を隠せば暗闇で世界を包み込むなど、自然現象と深く結びついている神性といえるだろう。また、日食の解釈が神話によって異なるのも面白い点である。

たいよう ぜんのう
† 太陽の権能

コスト：疲労1
技能：任意
タイミング：任意

解説：太陽を司る事を表わす拡張効果。太陽に関係する判定の成功率を上げる。
自身が判定を行なう際、その判定で《†太陽の権能》を活用する方法、アイデアなどをGMに告げ、《†太陽の権能》を任意の技能と組み合わせて使用することで、その技能の成功率に+30%する。基本的にはキャラクターの望むとおりのできるが、周囲の状況や他のキャラクターの妨害などを考慮し、GMは結果や規模を変更、あるいは《†太陽の権能》の使用を認めなくてよい。なお、《†太陽の権能》の効果で、直接、あるいは間接的にキャラクター（エキストラを除く）にダメージを与えたり、害意ある行動に利用したり、攻撃を回避したりすることはできない。

たいよう けしん
† 太陽の化身

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：太陽の加護により、炎や熱に対して抵抗力が高い。
[ダメージ軽減：〈灼熱〉] ([GO] P 213) のバフを常に受けている。

こうえん
† 紅炎

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：プロミネンスのごとき、炎を噴出させてダメージを与える神術攻撃。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性：〈灼熱〉〈神聖〉
攻撃力：2D10+ [ランク×3]
対象：単
射程：至近～近

たいようめんばくぱつ
† 太陽面爆発

コスト：軽傷1
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：太陽の表面で発生する太陽フレアのごとき、爆発を発生させてダメージを与える神術攻撃。
対象に神術攻撃を行なう。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定を命中判定とする。攻撃のデータは以下のとおり。
属性：〈灼熱〉〈神聖〉
攻撃力：2D10+ [ランク×2]
対象：周
射程：近

かみかく
† 神隠れ

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス
解説：皆既日食によって太陽がその姿を消すかのように、周囲を暗闇で包み込む。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果を発揮する。シーン全体を[暗闇状態]にする。ただし、自身はそのペナルティを受けない。この効果はラウンド終了まで持続し、1シナリオに1回使用可能。

たいよう しゆくふく
† 太陽の祝福

コスト：疲労2
技能：神術
タイミング：メインアクション
解説：対象の傷を癒やす。
「対象：単」「射的：至近～近」のキャラクターの負傷を合計で[ランク]ポイント分まで回復する。[軽傷]を1点回復するのに1ポイント、[重傷]を回復するのに2ポイント、[致命傷]を1点回復するのに3ポイント必要となる。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果は各キャラクターごとに1シナリオに1回使用可能。

ぜんちぜんのう
† 全知全能

コスト：疲労1
技能：—
タイミング：メインアクション
解説：物事の本質を見通し、未来の出来事を知る。
GMにひとつだけ質問できる。質問の内容はどのようなものでも構わないが、シナリオの都合などにより、GMはこの質問に答えられないことを選択することができる。この場合、コストを消費する必要はなく、回数にも数えない。この効果は1シナリオに1回使用可能。

† ソロエフェクト

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：ソロスタイルの時に有効。神術攻撃した相手を炎で包み込み、同時に継続ダメージを与える。
自身が行なう《†紅炎》《†太陽面爆発》を組み合わせた神術攻撃が命中した場合、攻撃の対象に常に[DOT：軽傷1] ([GO] P215) のデバフを与える。

† バディエフェクト

コスト：—
技能：—
タイミング：常時
解説：パディスタイルの時に有効。パディに暗闇を見通す目を与える。
パディは《†神隠れ》による[暗闇状態]のペナルティを受けない。

† サポートエフェクト

コスト：疲労1
技能：神術
タイミング：セットアッププロセス
解説：「量子化：装身具」を取得している時のみ有効。協調者に火に対する耐性を与える。
協調者に[ダメージ軽減：〈灼熱〉] ([GO] P213) のバフを与える。〈神術〉と組み合わせて使用し、その判定に成功することで効果が発揮される。この効果はシーン終了まで持続する。

