



## ルールサマリー ver.1.0.0

### ◆用語説明

#### ▼神威(カムイ)

人間に信仰され、神として振る舞う存在。その実態は人間の祈りや願いといった感情を糧に成長する生き物であり、神の威を借りることで効率的に信仰心を集めている。さらなる力を得るために、マガイを討伐して自身の信仰を強固にする。

#### ▼マガイ

人間の恐怖や畏れといった負の感情から生まれた、人に危害を加える存在。神威と同じく力の源は人間の感情であることから、自身の存在を保つために人間に干渉して負の感情を増幅させる。神威とマガイは表裏一体であり、人間の認識によって性質は容易に変わってしまう。

#### ▼想念世界

この世界のすべての想念や概念が存在する場所であり、神威やマガイが生まれる場所。想念世界の存在は現実世界に干渉することはできないが、神威は人間に求められる性質を持つため現実世界に降臨することができる。

#### ▼裂け目

マガイは現実世界に降臨できない。そのため、現実世界と想念世界の間に裂け目を作り、現実世界に干渉する。現実世界から想念世界に信仰や想念を送り込むために神威も裂け目を利用する。

#### ▼神威の能力

神威の力は人間の信仰に依存している。したがって、神威は人間に「それができるだろう」と信じられていることは概ね可能である。また、想念世界で大量の信仰を獲得した場合は、まさに神の奇跡と呼ぶにふさわしい強力な現実への干渉能力を使用できる。

### ◆判定ルール

#### ▼行為判定

【行動値】を1以上の任意の値だけ消費し、その数に等しい10面体ダイスを振る。そして指定した【能力値】以下の出目のダイスを数え、その個数を「成功数」とする。判定の難易度（指定なし1）以上の「成功数」を出せばその判定は成功となる。

#### ▼クリティカル

行為判定が成功し【クリティカル値】以下の出目がある時、その判定はクリティカルしたとして扱う。【クリティカル値】以下の出目の数だけ、その判定の成功数と【信仰】が上昇する。【クリティカル値】は原則「1」であり、最大「4」まで増加する。

#### ▼ファンブル

成功数が「0」かつ【ファンブル値】以上の出目がある時、その判定はファンブルとなる。その判定の直後にファンブル表を1回振ってその結果を適用する。ファンブル値は原則として「10」であるが、スキルの効果などで変化する。ただし最小値は「8」である。

### ◆信仰

#### ▼信仰の初期値と最大値

【信仰】はPC全員で共有する値である。【信仰】の初期値はプレイヤー人数によって異なり、3人なら「10」、4人なら「0」となる。また、【信仰】が初期値を下回ることはない。【信仰】の上限値はフェイズによって異なる。ミドルフェイズでは「20」、クライマックスフェイズでは「100」が上限となる。

#### ▼信仰倍率

【信仰】の値を10で割り、端数を切り捨てた値を【信仰倍率】と呼ぶ。攻撃のダメージ算出において使用される。

### ◆キャラクターメイキング

#### ▼メインクラスの決定

「アッacker」「ソポーター」「ディフェンダー」から1つを選択し、対応するクラスの自動取得スキルを全て取得する。

#### ▼サブクラスの決定

サブクラスを1つまたは2つ選択する。

#### ▼スキルの取得

メインクラスかサブクラスのクラススキルから3つのスキルを選んで取得する。選択したサブクラスが1つだけなら、EXスキルからもスキルを選ぶことができる。

#### ▼能力値の算出

取得したサブクラスの能力値を合算（サブクラスが1つなら2倍）して能力値を算出する。その後、3点のフリーポイントを割り振る（上限は7である。能力値「7」の能力を一つ作ることを強く推奨する）。

#### ▼その他のステータスの算出

【最大HP】と【攻撃力】はメインクラスのデータを参照する。【位階】は取得したサブクラスのデータを参照し、もっとも高い値をそのまま【位階】とする。【行動力】は共通して「7」である。

#### ▼リンクの取得

初期リンクのレベルは【位階】によって定まる。

#### ▼特性の取得

神威の特徴を示す特性を3つ考え取得する。特性表を用いてもよい。

#### ▼神話の作成

神威の過去を示す神話を1つ考え取得する。神話表を用いても良い。

### ◆リンク

#### ▼リンクのレベル

リンクを獲得した場合、そのレベルは1である。既に持つリンク獲得した場合、そのレベルを+1する（最大4）。初期リンクかつ人間に対するリンクのみレベル5のリンクになり得る。

#### ▼リンクの使用

自身の使用済みでないリンクを1つ選び、使用済みにする。その後、以下の効果のいずれかを選んで適用する。

- A 自身の判定のダイスか天啓ダイス1つの出目をレベル分増減する。
- B 【信仰】を+1する。
- C （レベル5のみ）自身に対する強制移動の効果を無効にする。
- D （レベル5のみ）自身の判定の成功数を+5する。



### ◆ファンブル表

1：奇跡的になにもなかった。

2：捧げものを1つ選んで失う。

3：1d10ダメージを受ける。

4：【信仰】を-1する。

5：〈恐慌〉を受ける。

6：1d10を振り、その出目に等しいマスに再配置する。

7：〈盲目〉を受ける。

8：次のラウンドの【行動力】を-1する。

9：〈転倒〉を受ける。

10：ファンブル表を追加で2回適用する（この効果は重複しない）。

### ◆捧げもの

〈祈り〉 自身の判定のダイスを1つ振り直す。

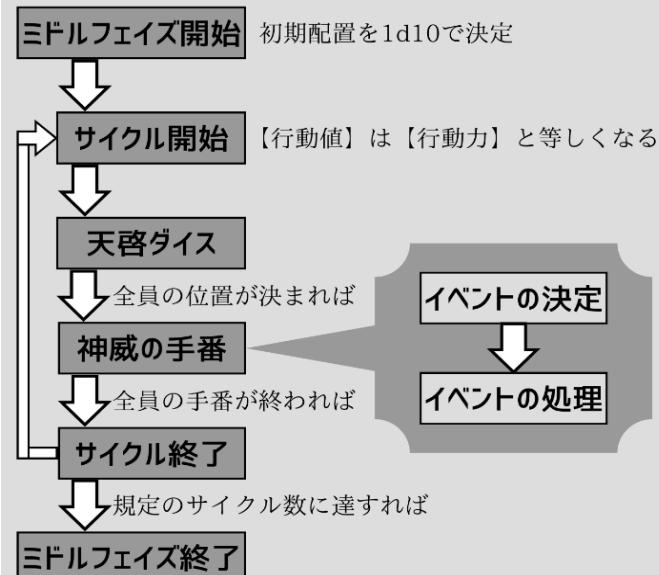
〈酒〉 自身が受けているバッドステータスを1つ解除する。

〈食べ物〉 自身の【HP】を【最大HP】まで回復する。

## ◆ミドルフェイズ

### ▼手番の進行

各サイクルにおいて、全てのプレイヤーは任意の順番で一回ずつ手番を行う。自身の手番では、現在のマスで行えるイベントから一つを選び、それを実行する。



### ▼天啓ダイス

各サイクル開始時に全てのプレイヤーは任意の値だけ【行動値】を消費し、その値に等しい数のダイスを振る。このダイスを天啓ダイスと呼ぶ。この後、天啓ダイスの出目のうち1つを選び、その出目と等しい数字のマスにPCを再配置する。

### ▼特性の使用

ミドルフェイズのあらゆる判定に使用できる。神威の特性に対応したロールプレイすることで、使用した特性1つにつき判定のダイスを1つ増やすことができる。この効果は判定を振る前に宣言しなければならず、一度使用した特性はそのセッション中再び使用できない。また、1つの判定に2つ以上の特性を使用してもよい。

### ▼イベントの種類（いずれか1つを選択して行う）

#### A：解決イベント

解決イベントは、対応するマスにいる神威のみ実行できる。実行した場合、そのマスに〈裂け目〉を配置する。また、指定された能力値で判定を行い、目標以上の成功数を出せば、そのシーンに登場した任意のキャラクターへのリンクを獲得してもよい。

#### B：お勤めイベント

「お勤めシーン表」の、現在いるマスと同じ数字のイベントを参照する。指定された能力値で判定を行い、成功数と同じだけ【信仰】が上昇する。

#### C：交流イベント

【意志】で判定を行い、成功数2以上であれば判定成功となる。同じマスか隣接するマスにいる、他の神威へのリンクを獲得する。

#### D：献上イベント

【知恵】で判定を行い、成功数2以上であれば判定成功となる。任意の捧げものを1つ選んで獲得する。

## ◆クライマックスフェイズ

### ▼初期配置

クライマックスフェイズの初期配置は、ミドルフェイズ終了時の神威の配置をそのまま参照する。

### ▼移動と射程

神威は外周マスを通って移動し、射程を計算する。中央のマスには入れないが、全ての外周マスに隣接するものとして扱う。

### ▼手番の進行

全ての神威は、好きな順番で手番を行う。ただし、手番は1ラウンドに1回しか行えない。

### ▼メインアクション

自身の手番中に1回だけ行える。判定を行う場合、ダイスの数は消費した行動値に等しい。

### ▼サブアクション

自身の手番中に何度も行うことができる。スキルに設定された「制限」を満たしていれば同名のスキルを複数回使用しても良い。

### ▼攻撃

攻撃を行う、という効果のスキルを使用する場合、消費した【行動値】に等しい数のダイスを振って判定を行う。そのダメージは以下のように算出する。

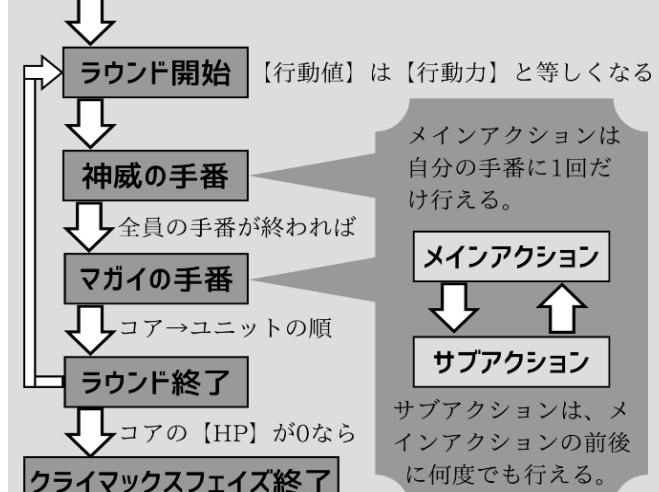
攻撃で与えるダメージ

$$= (\text{成功数} + \text{【攻撃力】}) \times \text{【信仰倍率】} + \text{【ダメージ加算値]}$$

### ▼ダメージ

ダメージを与えたり受けたりするとき、「機会：ダメージ」のスキルを使用することができる。また、神威がダメージを受けるとき、まずダメージの値だけ【装甲】を減らす。ダメージが【装甲】を上回ったなら、さらに超過分【HP】が減少する。

**クライマックスフェイズ開始** 初期配置はミドルフェイズから引き継ぐ



## ◆信仰の上昇

### ▼信仰と裂け目

クライマックスフェイズのラウンド終了時、【信仰】が「10」上昇する。さらに、神威と同じマスにある〈裂け目〉1つごとに【信仰】を「5」追加で上昇させる。

### ▼裂け目の消失

ラウンド終了時、神威と同じマスにある〈裂け目〉は消失する。

### ▼裂け目の追加

ユニットの【HP】を「0」にすると、そのマスの対角線上(5マス離れた位置)にあるマスに〈裂け目〉が出現する。

## ◆復活チェック

戦闘中、神威の【HP】が「0」になったなら、レコードシートの「復活チェック」の欄にチェックを入れ、即座に【HP】を最大まで回復して復活する。

## ◆恩寵判定

エンディングフェイズ開始時、PCは恩寵判定を行うことができる。振ることができるダイスの数は「使用済みでないレベル5リンクの数」に等しい。また、判定には【能力値】の代わりに【位階】の値を用いる。

その後、成功数を合算し、そこから復活チェックの数を引く。求められた成功数に応じて「神の奇跡」を起こすことができる。分割して複数の奇跡を起こしてもよい。

この判定にはいかなるリンク効果や〈祈り〉は使用できないが、倒したマガイの脅威度レベルに等しいだけ、出目を減らせる。