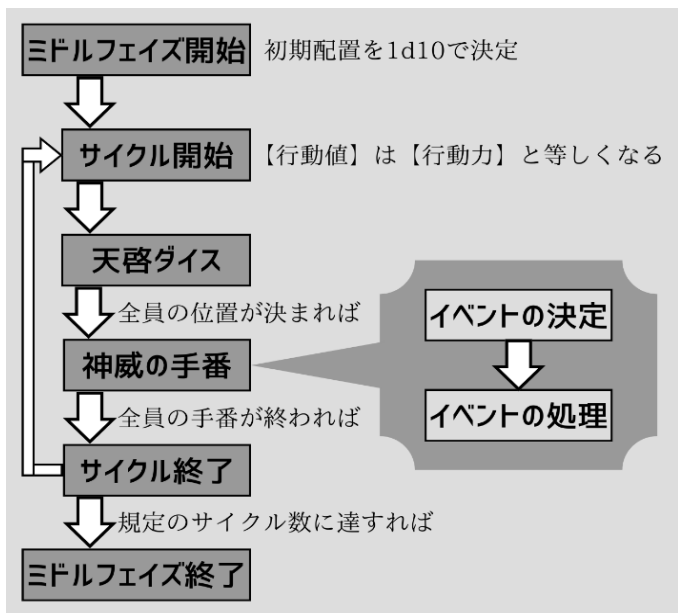


- ## ◆ 捧げもの

◆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をすることで、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。同じマスが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して移動し、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で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

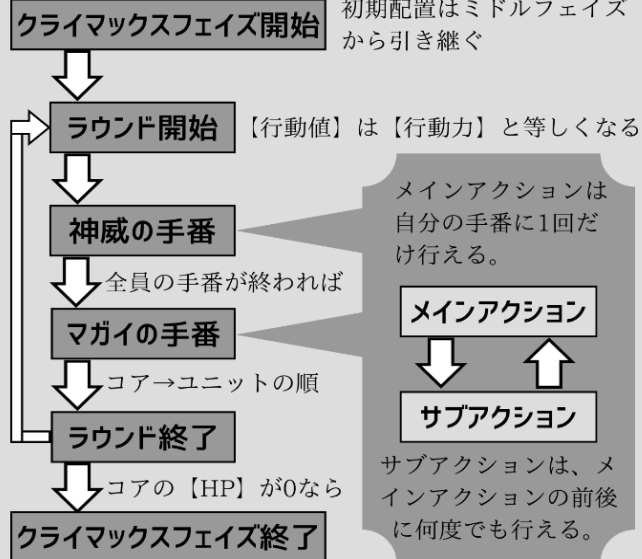
$$= (\text{成功数} + \text{【攻撃力】}) \times \text{【信仰倍率】} + \text{【ダメージ加算値】}$$

▼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。

◆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レベルに等しいだけ、出目を減らせる。



◆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。