



この世界は見渡すかぎり海であり、ただそれだけであった。キミはその大洋を一閃し、真っ二つにわけた。それが大地の始まりである。……と信じている人々の願いがキミを顕現させた。

最大HP	攻撃力	リンク			
10	6	レベル5リンク×1 レベル1リンク×1			
位階	武勇	技巧	知恵	意志	
8	6	2	4	7	

戦い方：《奇跡の体現者》と《破天荒》でクリティカルを狙う、シンプルなアタッカーだ。
ここぞという時には《語り継がれし一閃》を打ち込もう。大ダメージを与えつつ【信仰】を一気に上げられるチャンスだ！

サンプルキャラクター①

大地を創りし者



名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション		消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0～1	制限	なし		攻撃を行う。(判定を行い、(成功数+【攻撃力】)×【信仰倍率】+【ダメージ加算値】ダメージを与える)
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション		消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
名称	鬼神	種別	なし	機会	パッシブ		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身は1ラウンドに2回メインアクションを行える。
名称	痛烈な一撃	種別	なし	機会	判定直前		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	シナリオ1回		この判定のダイス数を+3する。
名称	破天荒	種別	なし	機会	パッシブ		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身の【クリティカル値】を+1する。ただし、自身の【ファンブル値】を-2する。
名称	奇跡の体現者	種別	なし	機会	パッシブ		消費	なし	効果
		対象	なし	射程	なし	制限	なし		自身の【クリティカル値】を+1する。
名称	語り継がれし一閃	種別	攻撃	機会	メインアクション		消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0～1	制限	シナリオ2回		攻撃を行う。この判定では【クリティカル値】以下の出目の数だけダイスを振り直し、【クリティカル値】以下の出目がでなくなるまでこれを繰り返す。この判定は振り直せない。



未知を解き明かし、真実を解明する人々は「すべての答えを知る者」であるキミを生み出した。キミの膨大な知識をすべて人間に伝える必要はない。しかし、君の導きは必ずやキミですら解けぬ謎を解き明かす。

最大HP	攻撃力	リンク		
10	6	レベル5リンク×1 レベル2リンク×1		
位階	武勇	技巧	知恵	意志
7	4	4	7	4

戦い方：1ターン目は《仕掛け罠》で布石を打ちつつ、《武装展開》と《飽くなき探求》（ダメージ加算値+4を選ぶ）で力を溜めよう。
2ターン目からは反撃の時間だ！前のターンに置いた《仕掛け罠》を起動しつつ、上げておいた【攻撃力】と【ダメージ加算値】を活かして猛攻を仕掛けてやろう。

サンプルキャラクター②

真実の番人



名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション		消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0~1	制限	なし		攻撃を行う。(判定を行い、(成功数+【攻撃力】)×【信仰倍率】+【ダメージ加算値】ダメージを与える)
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション		消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
名称	鬼神	種別	なし	機会	パッシブ		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身は1ラウンドに2回メインアクションを行える。
名称	痛烈な一撃	種別	なし	機会	判定直前		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	シナリオ1回		この判定のダイス数を+3する。
名称	飽くなき探求	種別	なし	機会	サブアクション		消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	ラウンド1回		自身の【行動力】を+1する。または、自身の【ダメージ加算値】を+4する。または、自身の【装甲】を+7する。
名称	仕掛け罠	種別	依り代	機会	ラウンド開始		消費	1	効果
		対象	本文	射程	すべて	制限	ラウンド1回		射程内の1マスに〈依り代〉を配置する。または、〈依り代〉のあるマスにいるユニット1体に攻撃を行う。
名称	武装展開	種別	なし	機会	メインアクション		消費	任意	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	シナリオ1回		【攻撃力】を+「消費した行動値」する(上限は3)。



人間というのは闇に対する恐怖心を持っているものだ。キミはそうした感情から生まれたマガイだった。しかし人類の文明は進歩し、夜はただ恐れるべき対象ではなくなった。キミは神威として生まれ変わり、夜の安息をもたらす者となったのだ。

最大HP	攻撃力	リンク
10	6	レベル5リンク×1 レベル4リンク×1

位階	武勇	技巧	知恵	意志
5	7	4	5	3

戦い方：《混沌の目覚め》で【ダメージ加算値】を上げつつ、《夜の帝王》が発動する位置から攻撃を仕掛けよう。
もし攻撃が届かないなら《神気集中》の出番だ。
《混沌の目覚め》でHPが減りすぎたら、《再解釈》で回復しておこう。

サンプルキャラクター③

闇より出でし者



名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション		消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0~1	制限	なし		攻撃を行う。(判定を行い、(成功数+【攻撃力】)×【信仰倍率】+【ダメージ加算値】ダメージを与える)
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション		消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
名称	鬼神	種別	なし	機会	パッシブ		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身は1ラウンドに2回メインアクションを行える。
名称	痛烈な一撃	種別	なし	機会	判定直前		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	シナリオ1回		この判定のダイス数を+3する。
名称	神気集中	種別	干渉	機会	スキル宣言		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	シナリオ2回		自身の《基本攻撃》と同時に宣言する。その《基本攻撃》の最大射程を+2する。
名称	混沌の目覚め	種別	なし	機会	サブアクション		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	ラウンド1回		ダイスを1つ振り、出目の値に等しいダメージを与える。その後、自身の【ダメージ加算値】を+「受けたダメージ」する。
名称	夜の帝王	種別	なし	機会	パッシブ		消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身のいるマスに他の神威やユニットが存在しないなら、常に自身の判定のダイス数を+1する。3ラウンド目以降なら、さらにダイス数を+1する。

サポーター

味方のサポートに長けたクラス

自然神

自然の物や現象が神格化された神

サンプルキャラクター④

天界の観測者

その山は未踏の地であり続けた。やがて、それは「神様がおわす山」という伝承へと変わり、そしてキミが生まれた。キミは民草を見守り、万一のことがあれば山頂から風を吹きおろし颯爽と降臨するのだ。

最大HP	攻撃力	リンク		
15	3	レベル5リンク×1 レベル2リンク×1		
位階	武勇	技巧	知恵	意志
7	7	5	2	5

戦い方：《霊峰に座す》で強化した《神速》を使いながら、アタッカーをできるだけ動かし、《風乗り》で【ダメージ加算値】をプレゼントしよう。もし、味方が判定に失敗してしまった時は《天佑神助》を使ってあげるのも忘れずに。



名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション		消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0~1	制限	なし		
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション		消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		
名称	采配の手腕	種別	なし	機会	判定直後		消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0~5	制限	ラウンド3回		
名称	神速	種別	移動	機会	フリー※		消費	1	効果
		対象	1体	射程	0~5	制限	なし		
名称	天佑神助	種別	なし	機会	判定直後		消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0~5	制限	ラウンド1回		
名称	風乗り	種別	なし	機会	サブアクション		消費	2	効果
		対象	1体	射程	0~2	制限	ラウンド1回		
名称	霊峰に座す	種別	干渉	機会	スキル宣言		消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0~5	制限	シナリオ3回		



サンプルキャラクター⑤

無人の管弦楽団



ある音楽家が仲間を失った悲しみに沈んでいる時、キミは生まれた。指揮をすると、触れてもいないのに、ひとりでに楽器は音を放ち、それは何時しか合奏となった。キミは音楽が愛される限り、この地を旅するのである。

最大HP	攻撃力	リンク
15	3	レベル5リンク×1 レベル3リンク×1

位階	武勇	技巧	知恵	意志
6	3	7	4	5

戦い方：《元気の源》と《調べを奏でるもの》の効果で、味方に【行動値】を4点まで渡すことができる。アタッカーに渡すか、ディフェンダーに渡すか状況次第で切り替えよう。
余裕があるなら《元気の源》で設置した〈依り代〉は次のラウンドに持ち越そう。余裕が無さそうなら《限界突破》の出番だ。

名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション	消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0～1	制限	なし	攻撃を行う。(判定を行い、(成功数+【攻撃力】)×【信仰倍率】+【ダメージ加算値】ダメージを与える)
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション	消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし	自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
名称	采配の手腕	種別	なし	機会	判定直後	消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0～5	制限	ラウンド3回	その判定に追加で1つダイスを振り足す。このスキルは同じ判定に複数回使用できる。
名称	神速	種別	移動	機会	フリー※	消費	1	効果
		対象	1体	射程	0～5	制限	なし	対象は2マスまで移動する。※このスキルは神威の手番中でしか使用できない。
名称	限界突破	種別	なし	機会	フリー	消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0～2	制限	シナリオ1回	対象の【行動値】を+2する。
名称	調べを奏でるもの	種別	回復	機会	サブアクション	消費	1	効果
		対象	1体	射程	0～5	制限	ラウンド2回	対象が受けている〈恐慌〉〈疲労〉をすべて解除する。または、自身以外の対象の【行動値】を+1する。
名称	元気の源	種別	依り代	機会	サブアクション	消費	1	効果
		対象	本文	射程	0～3	制限	ラウンド2回	射程内の1マスに〈依り代〉を配置する。または、射程内の〈依り代〉を1つ除外し、射程内の神威1体の【行動値】を+2する。
名称	分かれし器	種別	なし	機会	パッシブ	消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし	自身は〈依り代〉をマップ上に2つまで配置できる。このスキル取得時、「種別：依り代」の付喪神のスキルを1つ取得する(適用済)。



サンプルキャラクター⑥

世話焼きの従者

キミの主は世話の焼ける神様だ。キミは彼の眷属として生み出され、彼の下す神託を人々に届ける役目を担っている。……だが最近、小間使いをしている時間の方が長いのは気のせいだろうか？

最大HP	攻撃力	リンク
15	3	レベル5リンク×1 レベル4リンク×1

位階	武勇	技巧	知恵	意志
5	2	6	7	4

戦い方：《小間使い》を使えば、自分だけでなく他の神威にも捧げものの効果を使用できる。《物資調達》で捧げものを増やしながら戦おう。
《助言者》の効果を発揮しやすいように、味方の近くにいてあげるとなお良しだ。



名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション	消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0～1	制限	なし	攻撃を行う。(判定を行い、(成功数+【攻撃力】)×【信仰倍率】+【ダメージ加算値】ダメージを与える)
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション	消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし	自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
名称	采配の手腕	種別	なし	機会	判定直後	消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0～5	制限	ラウンド3回	その判定に追加で1つダイスを振り足す。このスキルは同じ判定に複数回使用できる。
名称	神速	種別	移動	機会	フリー※	消費	1	効果
		対象	1体	射程	0～5	制限	なし	対象は2マスまで移動する。※このスキルは神威の手番中でしか使用できない。
名称	小間使い	種別	なし	機会	フリー	消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0～3	制限	なし	自身が使用する捧げものの効果を、代わりに射程内の他の神威へ適用する。このスキルの取得時、任意の捧げものを1つ得る。
名称	物資調達	種別	なし	機会	メインアクション	消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし	〈食べ物〉か〈酒〉を合わせて2つ獲得する。
名称	助言者	種別	干渉	機会	パッシブ	消費	なし	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし	自身と同じか隣接するマスにいる他の神威が使用するスキルの最大射程を常に+1する。

ディフェンダー

味方を守ることに長けたクラス

概念神

平和、商売など、概念を司る神

現人神

人間が祀られて神威となったもの

キミは元々、ただの人間であった。キミはただ、戦火によって無慈悲に命を奪われていく人々を見過ごせなかった。人々を守るために戦い、救いの手を差し伸べ、戦争を終わらせた頃、人々はキミを神様と呼んでいた。

最大HP	攻撃力	リンク			
20	2	レベル5リンク×1 レベル2リンク×1			
位階	武勇	技巧	知恵	意志	
7	5	3	4	7	

戦い方：事前に《聖体の奇跡》で〈食べ物〉を確保し、《守護神》で味方を庇おう。HPが残り少なくても、ダメージを受ける直前に〈食べ物〉で回復してしまえば持ちこたえられる。
《救いの手》で味方を強化しつつ、《安息の護り手》でバッドステータス対策もバッチリだ。

サンプルキャラクター⑦

平和の象徴



名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション		消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0~1	制限	なし		攻撃を行う。(判定を行い、(成功数+【攻撃力】)×【信仰倍率】+【ダメージ加算値】ダメージを与える)
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション		消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし		自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
名称	守護神	種別	防御	機会	ダメージ		消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0~3	制限	ラウンド1回		対象の受けるダメージを代わりに自身が受ける。
名称	障壁	種別	防御	機会	ダメージ		消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0~3	制限	なし		判定を行い、「その判定の成功数×5」だけ対象が受けるダメージを軽減する。
名称	聖体の奇跡	種別	なし	機会	サブアクション		消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	ラウンド1回		自身は〈食べ物〉を1つ獲得する。
名称	安息の護り手	種別	回復	機会	フリー		消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0~3	制限	シナリオ2回		対象が受けているバッドステータス1つを解除する。
名称	救いの手	種別	なし	機会	メインアクション		消費	1	効果
		対象	範囲(選択)	射程	0~3	制限	なし		対象の【ダメージ加算値】と【装甲】を+4する。自身は対象にできない。



サンプルキャラクター⑧

伝承の守り手

外界と隔絶されたこの地には、独自の文化が根付いている。伝統の舞踊を神様に奉納し、この地の安寧を祈願する習わしがある。キミという神様が、この地を守ってくれると信じているのだ。キミはその祈りに応え顕現した。

最大HP	攻撃力	リンク
20	2	レベル5リンク×1 レベル4リンク×1

位階	武勇	技巧	知恵	意志
5	4	7	5	3

戦い方：《伝統の歌舞》で皆の【行動値】を増やしつつ、猛攻を受けそうな時は《結界展開》で凌ごう。ピンチになったら《痛み分け》で無理やり耐えることもできる。
〈勢力圏〉をどこに配置するかはとても重要だ。どのマスで戦うべきか仲間と話し合って決めよう。



名称	基本攻撃	種別	攻撃	機会	メインアクション	消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0～1	制限	なし	攻撃を行う。(判定を行い、(成功数+【攻撃力】)×【信仰倍率】+【ダメージ加算値】ダメージを与える)
名称	再解釈	種別	回復	機会	サブアクション	消費	1	効果
		対象	自身	射程	なし	制限	なし	自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
名称	守護神	種別	防御	機会	ダメージ	消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0～3	制限	ラウンド1回	対象の受けるダメージを代わりに自身が受ける。
名称	障壁	種別	防御	機会	ダメージ	消費	任意	効果
		対象	1体	射程	0～3	制限	なし	判定を行い、「その判定の成功数×5」だけ対象が受けるダメージを軽減する。
名称	痛み分け	種別	回復	機会	本文	消費	なし	効果
		対象	1体	射程	0～3	制限	シナリオ1回	他の神威の【HP】が「0」になった時、自身の【HP】が「0」でないなら宣言できる。対象と自身は【HP】を「1」に変更し、ファンブル表をそれぞれ1回振る。
名称	結界展開	種別	なし	機会	フリー	消費	任意	効果
		対象	本文	射程	本文	制限	シナリオ1回	判定を行う。このラウンド中、すべての神威は〈勢力圏〉に存在する限り、受けるダメージを常に「この判定の成功数×5」する。
名称	伝統の歌舞	種別	なし	機会	メインアクション	消費	なし	効果
		対象	範囲(選択)	射程	本文	制限	なし	〈勢力圏〉に存在する神威のみ対象にできる。対象の【行動値】を+1する。