第１１章　データ

１１．１　神データ

光の神々

神名	通り名	象徴	知力	心力	体力	幸運	神の試練	取得DF
メガス -Megas-	運命の神	常満月(フィルナ)	2	2	2	0	苦難に直面しても、それを受け入れる。	2/5
ルカ -Luca-	幸運の女神	移満月(セレナ)	0	2	2	2	いかなる過酷な状況でも、希望を失わない。	2/5
フォトス -Photos-	光の神	太陽、天秤	2	2	1	1	不正を発見し、それを正す。	2/5
オルニス -Ornis-	青空の神	青空、鳥、風	1	1	2	2	闇にとらわれている人の心を解き放つ。	2/5
フー -Hoo-	火の神	炎	0	3	3	0	いかなる過酷な状況でも、怖気づかない。	2/5
アーニュウェル -Arnuwel-	水の女神	水、川	3	3	0	0	いかなる過酷な状況でも、理性を貫く。	2/5
エルデ -Erde-	大地の女神	大地、農作物	2	1	2	1	どんな生命に対しても、慈愛を与える。	2/5
セルファ -Selpha-	星空の女神	星空	1	2	1	2	献身を誓い、自己を犠牲にして守る。	2/5
ヌクトス -Nuctos-	夜空の神	夜空	2	3	1	0	痛手を負い、反省をする。	2/5
クリエ -Culie-	暁の女神	暁、日の出	2	2	0	2	困っている人物を発見し、手助けを行う。	2/5
エスペラス -Esperas-	黄昏の女神	黄昏、日の入、月の出	2	0	2	2	焦る人間を踏みとどまらせる。	2/5
リンリン -Ringring-	春の女神	小さな鈴、さくら	0	1	3	2	危険なことにも好奇心を持ち、取り組む。	2/5
モーウェ -Moue-	夏の女神	ひまわり	1	2	2	1	冷めた人に、情熱を与える。	2/5
フルーレ -Flure-	秋の女神	紅葉、すすき、金木犀	2	2	1	1	傷つき、疲れた人間に、安らぎを与える。	2/5
キューティア -Qutia-	冬の女神	水仙	3	2	1	0	窮地を冷ややかに耐えしのぐ。	2/5

薄明かりの神々

神名	通り名	象徴	知力	心力	体力	幸運	神の試練	取得DF
アデュエル -Aduel-	勝負の神	拳	3	1	1	1	勝負には必ず応じ、勝利する。	2/5
エレウセピア -Eleuthepia-	自由の神	鍵、羽根	1	1	3	1	何かにとらわれた人の心を解き放つ。	2/5
エオローテ -Eorote-	祭りの神	パイ	0	3	1	2	どんな苦難でも、楽しみとする。	2/5
メティア -Metia-	薬の女神	薬、酒	2	2	1	1	病や傷に苦しむ人間を、癒しの力で助ける。	2/5
ソフィア -Sophia-	恋の女神	乙女、弓	2	1	1	2	過酷な状況でも、勇気と知恵で乗り越える。	2/5
メロキュリア -Melocuria-	歌の女神	楽器	1	2	2	1	愛と美の歌を奏で、人の心を解き放つ。	2/5
ミュウト -Myuto-	物語の神	紙と筆	2	3	0	1	物語を語り、人の心を解き放つ。	2/5
アーティス -Artis-	技術の神	道具	2	2	2	0	未熟さを知り、自らの技術を磨く。	2/5
アンドレイア -Andreia-	戦の神	剣、鎧	1	2	3	0	大儀のもとに勇敢に戦い、生き残る。	2/5
ソラ -Sora-	夢の女神	夢	3	1	2	0	夢で受けた信託を全うする。	2/5
スピリア -Spirria-	息吹の女神	息吹、活力、開花	0	3	3	0	新たな生命を宿し、誕生させる。	3/9
エディフィム -Edifim-	住居の神	家屋、居住地、街	2	1	3	0	身内、仲間の悩みを聞き、手助けする。	2/5
シータ -Sita-	食事の女神	食物、食事	2	1	2	1	食事を振舞い、その人の心を解き放つ。	2/5
コロナ -Corona-	衣の女神	服、靴、帽子、装飾品	1	2	1	2	いかなるときでも、礼節を重んじる。	2/5
オードス -Odos-	道の神	道、旅、宿	0	2	2	2	どんな険しい道でも、必ず踏破する。	2/5

闇の神々

神名	通り名	象徴	知力	心力	体力	幸運	神の試練	取得DF
ディス -Dis-	破壊の神	地震	3	2	3	-2	邪魔な存在を、徹底的に破壊する。	2/5
アトゥクシア -Atuxia-	絶望の女神	死者の心臓	3	3	2	-2	人に苦境を与え、絶望に陥れる。	2/5
ダールマータ -Darlmarta-	闇の女神	闇、月食、日食	2	2	2	0	光にとらわれている人の心を闇に染める。	2/5
ブール -Bool-	憎悪の神	嵐	2	4	0	0	憎悪、嫉妬の対象を亡き者にする。	2/5
フォボス -Phobos-	恐怖の神	隕石	1	3	2	0	勇敢なる者に、恐怖を与える。	2/5
パシュール -Passule-	退廃の女神	全裸にちかい服	0	4	4	-2	気に入った人間を篭絡する。	2/5
ヴィーシャ -Visia-	不徳の神	血塗られた武器	2	3	3	-2	弱者を見つけたら、殺して物を奪う。	2/5
スニーフ -Snief-	復讐の神	暗器、短剣	3	3	0	0	復讐を誓い、復讐を遂げる。	2/5
アグノイア-Agnoia-	盲目の女神	目隠し	0	0	6	0	盲目的に同じ行動を繰り返す。	2/5
ダンブルドゥア -Dounbledoer-	欺きの神	毒物	3	2	1	0	仲間を欺き、一人勝ち誇る。	2/5
オグリソミア -Ogrisomia-	怒りの女神	火山	0	3	3	0	怒り、衝動に任せ、暴言、暴行を行う。	2/5
フィニス -Finis-	終末の女神	切れた紐	1	3	3	-1	目標を持つ者の目標を断念させる。	2/5
ムー -Mu-	無の神	空っぽの箱	3	3	0	0	計画などを無に帰す。	2/5
ポネロス -Poneros-	病の神	疫病	4	3	0	-1	病気を伝染させ、苦しみを与える。	2/5
ブロワー -Blower-	道化の女神	道化	0	2	2	2	虚言、妄言を吐き、人を惑いもてあそぶ。	2/5

新しい神々（魔神）

神名	通り名	象徴	知力	心力	体力	幸運	神の試練	取得DF
理論的帰結	―	―	4	2	0	0	理知的に物事を捉え、仮説を立てる。	2/5
普遍的再現性	―	―	3	0	3	0	科学の力によって、便利な機械を発明する。	2/5
数値的解析	―	―	3	3	0	0	数学の力によって、仮説を立証する。	2/5
不確定性内包理論	―	―	2	1	1	2	科学的でない現象を条件付で認める。	2/5
理論的排他性	―	―	2	2	3	-1	科学によって、科学以外を全て否定する。	2/5
挑戦的仮説	―	―	3	2	0	1	既知の理論に対立する仮説を考え、立証する。	2/5
統計的理論	―	―	2	0	3	1	事象の数をもって、仮説を立証する。	2/5
絶対反証主義	―	―	2	2	2	0	既知の理論に対して、反証を行う。	2/5
大統一理論	―	―	2	2	1	1	全てに通じる普遍的な理論を構築する。	2/5

※「知力」、「心力」、「体力」、「幸運」のそれぞれの値は、その祭神の加護を得たときに上昇する値です。

１１．２　スキルデータ

スキル一覧表

スキル名	系統	能力値	説明
運動	運動系	運動	全身を使った運動、登攀や疾走などの判定に関連。
隠密	運動系	運動	身を隠す判定に関連。
軽業	運動系	運動	反応の速さや柔軟性などに関する判定に関連。
演技	芸術系	魅力	何かを演じたり、体を使って物事を表現する判定に関連。
演奏	芸術系	魅力	楽器を演奏する判定に関連。このスキルは楽器を選択する必要がある。
文筆	芸術系	判断	言語で物事を表現する判定に関連。
歌唱	芸術系	魅力	声を用いて表現する判定に関連。
造形	芸術系	判断	物を成型して表現を行う判定に関連。
絵描き	芸術系	判断	紙などの平面に絵を書くことで表現を行う判定に関連。
語り	芸術系	魅力	口頭でイメージを伝える判定に関連。
ダンス	芸術系	魅力	華麗にダンスをすることができます。
人形遣い	芸術系	判断	人形を操ることができます。
交渉	交渉系	判断	理もしくは利を説いて説得する場合の判定に関連。
教育	交渉系	判断	他人に物事を教え込む判定に関連。
指揮	交渉系	魅力	多くの人間を従える判定に関連。
心理	交渉系	心力	相手の心に訴求する場合や、共感を得る場合の判定に関連。
礼節	交渉系	判断	信用、および礼儀作法の判定に関連。
操縦（船舶）	作業系	判断	船舶を操縦する判定に関連。
操縦（機械）	作業系	判断	機械を操縦する判定に関連。
加工	作業系	判断	構造が単純なものを作るときや単純な工程でものを作る判定に関連。
手わざ	作業系	判断	スリ、開錠、手に物を隠すときなどの判定に関連。
製作	作業系	判断	複雑な機構の組み合わせや複雑な材料の合成を行う判定に関連。
職能	作業系	判断	サービス業に関する判定に関連。
料理	作業系	判断	料理の知識、作成に関する判定に関連。
整頓	作業系	判断	物をきれいに整える、掃除をする、あるいは巧みに隠す判定に関連。
釣り	作業系	判断	釣り竿、モリを扱って魚を取る判定に関連。
狩猟	作業系	判断	狩猟に関する知識、技術など。
農耕	作業系	判断	農業に関する知識、技術など。
鑑定	作業系	判断	値踏みの技術。
着衣	作業系	判断	服を着せたり、変装を行う技術。
奇跡	精神系	心力	奇跡を制御する技術。
意思	精神系	心力	自分の心理状態をうまくコントロールする技術。
誘惑	精神系	魅力	他人を誘惑し、意のままに操ることに長けている。
格闘	戦闘系	運動	格闘に関する知識や技術を習得している。
射撃	戦闘系	運動	射撃武器に関する知識や技術を習得している。
武器	戦闘系	運動	近接武器に関する知識や技術を習得している。
感覚	知覚系	判断	ありとあらゆる感覚能力などが鋭くなっています。

観察	知覚系	判断	観察することで真実を導き出すことや相手の心を読む能力に長けています。
直感	知覚系	判断	0から何かを思いつく、もしくはある事柄を思い出す能力に長けています。
建造	知識系	知力	建物の構造や材質に関する知識や建築の技術を習得しています。
噂話	知識系	知力	街にながれる、ありとあらゆる噂話に精通しています。
歴史	知識系	知力	オーランの歴史について、詳しい知識を持っています。
神学	知識系	知力	オーランの神話、宗教儀式、信仰について詳しい知識を持っています。
伝承	知識系	知力	オーランに伝わる神話以外の有名人について知識を持っています。
法律	知識系	知力	オーランで施行されている法律に関する知識を持っています。
自然	知識系	知力	オーランに生息する植物、動物や天候などに関しての知識を持っています。
古語	知識系	知力	オーランの古代語を読むことができます。
薬草学	知識系	知力	薬草とそれを用いた治療方法に関する知識を持っています。
雑学	知識系	知力	上記に分類されない未分類の知識を持っています。
哲学	科学系	知力	哲学に関する知識を持っています。
歴史学	科学系	知力	オーランの真の歴史に関する知識を持っています。
数学	科学系	知力	数学に関する知識を持っています。
化学	科学系	知力	化学に関する知識を持っています。
薬学	科学系	知力	薬品と生理学に関する知識を持っています。
物理学	科学系	知力	物理学に関する知識を持っています。
医学	科学系	知力	医学に関する知識を持っています。
強靭	肉体系	体力	強靭な肉体を持っています。
剛力	肉体系	体力	とても強い肉体的な力を短時間だけ出すことができます。

１１．３　特殊能力データ

特殊能力一覧表

特殊能力名	スキルポイント	説明
イニシアティブ強化	2	戦闘で行動順を決める際に運動＋2として扱います。
祭神の力	5	中奇跡が発動できるようになります。
偉大なる祭神の力	5	大奇跡が発動できるようになります。
射程拡大	2	奇跡の射程を2倍にすることができます。
時間拡大	2	奇跡の有効時間を2倍にすることができます。
奇跡の力	3	通常の武器攻撃や奇跡に対して、奇跡を使って切り返すことができます。範囲形の奇跡で切り返す場合は、単一対象になります。
有効範囲拡大	5	奇跡の有効範囲を2倍にすることができます。
対象拡大	2	奇跡の対象を増やすことができます。増やした分だけMP消費も増えます。
一瞬の祈り	7	通常の2倍のMPを消費することで、一瞬で奇跡を使うことができるようになります。
加護増大	5	奇跡のダメージにさらに＋「加護レベル」のボーナスを得ます。
神の意志	5	奇跡の範囲内の任意の対象に奇跡の効果がおよばないようにすることができます。
幸運の星	7	ダイス目＋1です。ただし、1ゾロは絶対にファンブルです。この特殊能力はルカが3レベル以上でないと獲得できません。
集中力	5	「幸運」以外の能力値を使用した判定の際、TPを追加で1点消費することにより効果値を＋1できます。上限は判定に使用する能力値に等しい点数です。
強靭な肉体（X）	X	追加HPをX点得ます。Xは「体力」までです。この特殊能力は後でコストを追加して強化することができます。
不屈の精神（X）	X	追加MPをX点得ます。Xは「心力」までです。この特殊能力は後でコストを追加して強化することができます。
持久力（X）	X	追加TPをX点得ます。Xは「魅力」までです。この特殊能力は後でコストを追加して強化することができます。
タフ	3	1日のHP回復量が体力の1/2になります。また、気絶すると1ラウンドに1点ずつHPが回復します。

１１．４　奇跡データ

奇跡の種類は、神の名前そのものでなく、神の通り名で表記されています。例えば、運命の奇跡ならば、運命の神であるメガスの加護がないと使えません。

効果欄に「加護レベル」と書かれている場合は、その奇跡を使うキャラクターがもつ、その奇跡をつかさどる神の加護レベルを意味します。例えば、メガスの加護を１レベル、ルカの加護が９レベルのキャラクターが「大きな偶然」の奇跡を使用した場合、奇跡の対象は、次に行う判定のダイス目に「＋９」のボーナスを得ることができます。

運命の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	対象	距離	タイミング	持続時間	効果
小さきフィルナ	中	5	1DF	１つ	近距離	通常	分	月光を放つ玉が発生します。この光の玉は効果範囲内を照らします。また、効果範囲内を自由に動かすことができます。
小天秤	小	9	3MP	１体	接触	通常	―	相手の加護を1種類知ることができます。神データのうちの1番上にあるものが分かります。
フィルナの裁き	中	19	5DF	１体	近距離	通常	―	メガスの化身であるフィルナから降り注ぐ月光が大地を浄化します。闇と魔の加護を持つものに対して、「心力」×2を攻撃値とするダメージを与えます。
大天秤	中	30	8DF	１体	接触	通常	―	相手の受けている加護をすべて知ることができます。

幸運の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
小さな希望	小	5	2MP	１体	接触	通常	月の出まで	ファンブルとなるようなダイス目が出たときに、振りなおせます。1度効果が発生すると効果は消えてしまいます。
セレナの癒し	中	17	5DF	１体	近距離	通常	―	頭上から降り注ぐセレナの月光が対象の傷を癒します。対象のHPが「幸運」点回復します。
小さな偶然	中	20	3DF	１体	近距離	通常	月の出まで	次に行う判定のダイス目に＋1のボーナスを与えます。1度効果が発生すると効果は消えてしまいます。
大きな希望	中	32	5DF	１体	接触	通常	月の出まで	ファンブルとなるようなダイス目が出たときに、クリティカルとして扱います。
大きな偶然	中	35	15DF	１体	近距離	通常	月の出まで	次に行う判定のダイス目に＋「加護レベル」のボーナスを与えます。1度効果が発生すると効果は消えてしまいます。

※幸運の奇跡は「幸運」の能力値で判定します。

光の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
小さき太陽	中	5	1DF	1つ	近距離	通常	分	陽光を放つ光の玉が発生します。この光の玉は効果範囲内を照らします。
まばゆい光	小	10	5MP	１体	近距離	通常	分	対抗判定に成功した場合、相手は嘘を言えなくなります。
日中の太陽	中	19	5DF	1つ	近距離	通常	対抗	対象の闇の奇跡を対抗判定に勝利すれば打ち消すことができます。

後光	中	22	5DF	1体	近距離	通常	秒	この奇跡の発動に使用する能力値は「魅力」です。奇跡が発動すると、陽光の後光が発生します。対抗判定に失敗した対象は、あなたを信頼できる人物だと思い込みます。
太陽の裁き	中	25	7DF	範囲	近距離	通常	―	フォトスの化身である太陽から降り注ぐ陽光が大地を浄化します。射程範囲内のすべての闇の加護を持つものに対して、「心力」×2を攻撃値とするダメージを与えます。
天頂の太陽	大	70	10DF	―	―	通常	秒	いかなる状態でも即座に雲が晴れ、太陽が天頂に輝きます。

青空の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
風の音	中	5	1DF	範囲	近距離	通常	―	効果範囲内の任意の点に音を伝える、もしくは効果範囲内の音を聞き取ることができます。
青空の目	中	9	2DF	範囲	近距離	通常	秒	自分から効果範囲内を空中から見下ろすことができます。
風の力	中	17	5DF	自分	接触	通常	秒	効果時間の間、風の力を借りて地上から5メートルまで浮遊することができます。また、通常の射撃武器が無効になります。
雲ひとつない青空	中	25	8DF	―	―	通常	秒	いかなる場合でも即座に空が晴れ、青空が顔を覗かせます。
風の翼	中	40	10DF	自分	接触	通常	秒	効果時間の間、自由自在に飛ぶことができます。
風の刃	中	30	10DF	1体	近距離	通常	―	突風を作り出し、対象に対して「運動」を攻撃値とするダメージを与えます。
風の体	中	50	15DF	自分	接触	通常	秒	自分の体を装備ごと風にすることができます。不可視、伸縮自在になり、自由自在に飛べ、通常の射撃武器、風ダメージ、地ダメージが無効になります。

火の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
着火	中	5	1DF	1つ	近距離	通常	―	着火するものに火がつきます。
消えない炎	中	10	2DF	1つ	近距離	通常	分	効果時間の間は炎が消えなくなります。
火の玉	中	17	4DF	1つ	近距離	通常	―	火の玉を作り出し、対象に向かって発射します。対象に対して「心力」を攻撃値とするダメージを与えます。
発火	中	25	6DF	1つ	近距離	通常	―	通常着火しないものを発火させることができます。
熱い情熱	中	27	8DF	自分	接触	通常	対抗	「心力」を使用して対抗判定をする場合、心力に＋「加護レベル」のボーナスを得ます。
火の体	中	33	10DF	自分	接触	通常	―	自分の体を装備ごと火にすることができます。触れたもので燃えやすいものは着火し、水ダメージ、火ダメージは無効になります。この奇跡は火が近くにないと使えません。

水の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
湧き水	中	5	1DF	1つ	接触	通常	―	手のひらから水を「知力」L湧出することができます。
癒しの水	中	11	3DF	1つ	接触	通常	秒	触れた水に対して、癒しの力を与えます。この水を飲んだものは、「知力」に等しい点数のHPを回復します。

水鏡	中	22	5DF	範囲	近距離	通常	分	目の前の水に効果範囲内の水に写りこむ風景を映し出すことがきます。この奇跡の効果時間中はこちらの風景も向こうの水に映し出されます。
水の体	中	27	8DF	自分	接触	通常	秒	体を装備ごと水にすることができます。変形可能、水中でも呼吸可能、水ダメージ、火ダメージが無効になります。
神の水	大	85	15DF	1つ	近距離	通常	―	触れた水に復活の力を与えます。この水を飲んだものは、死亡状態から復活できます。
奔流	大	100	15DF	範囲	近距離	通常	―	範囲内の効果時間が「秒」もしくは「分」の奇跡の効果をすべて打ち消します。
偉大なる水の知識	大	120	15DF	自分	接触	通常	―	太古より大地に存在する水には膨大な知識が集積しています。この水に対して、何か質問をすることができます。この奇跡は近くに水がないと使用できません。

大地の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
大地の恵み	中	5	1DF	―	近距離	通常	―	「判断」に等しい人数分の食料となる動物や植物がすぐそばに現れます。
大地の慈愛	中	16	3DF	―	近距離	通常	秒	癒しの力を宿した果実が1つすぐそばに実ります。この実を食べるとHPが「判断」点回復します。
石つぶて	中	23	5DF	1つ	近距離	通常	秒	大地から石が対象に向かって飛んでいきます。対象に対して「運動」を攻撃値とするダメージを与えます。
大地の体	中	30	10DF	自分	接触	通常	秒	自分の体を装備ごと大地に溶け込まし、大地の中を移動することができます。また、風ダメージが無効になります。
母なる大地	大	85	20DF	1体	接触	通常	―	儀式を行い、死亡したキャラクターを大地に埋めることで、そのキャラクターが転生します。

星空の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
夜目	小	5	2MP	自分	接触	通常	日の出まで	夜間にものを見るとき＋「加護レベル」のボーナスを得ます。
星空の輝き	中	5	1DF	1体	接触	通常	日の出まで	星明りの下では日中と同様に目が見えるようになります。
星空の癒し	中	7	2DF	1体	接触	通常	―	対象のHPを「魅力」点回復します。
雲ひとつない星空	中	12	3DF	―	―	通常	―	いかなる場合でも、即座に空が晴れて星空が現れます。
純真なる星空	中	18	XDF	1つ	近距離	瞬間	―	奇跡が使われたときに使用することができます。対抗判定で勝利すれば、奇跡を打ち消せます。Xは打ち消そうとしている奇跡のDFコストです。
星空の目	中	29	5DF	範囲	近距離	通常	―	自分から効果範囲内を空中から明かりがあるかのように見下ろすことができます。この奇跡は星空が見えていないと使えません。
星空の祈り	中	33	10DF	1体	近距離	通常	―	対象のTPを「加護レベル」に等しい値だけ回復します。この奇跡は星空が見えているところでしか使えません。

※星空の奇跡は「魅力」の能力値で判定します。

夜空の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
深遠なる夜空	中	10	1DF	範囲	近距離	通常	秒	見通すことのできない夜空の深遠な闇を作り出します。「小さきフィルナ」や「小さき太陽」の奇跡を使えば打ち消すことができます。また、「星空の輝き」や「星空の目」の奇跡を使っても見通すことができます。
静寂なる夜のささやき	中	15	3DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内のいかなる音も聞き取ることができます。
夜の記憶	小	20	10 MP	範囲	近距離	通常	-	範囲内で、夜にあった屋外での出来事を知ることができます。

暁の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
愛の芽生え	中	10	3DF	1つ	近距離	通常	分	対抗判定に失敗すると、誰かに害を成すとわかっている行動をする場合、一「加護レベル」のペナルティーを受けます。1度効果を発すると効果はなくなります。
暁の博愛	中	15	5DF	範囲	近距離	通常	―	効果範囲内の敵味方問わず、自分を除く全員のHPが「心力」点回復します。
暁の輝き	中	20	XDF	1つ	近距離	瞬間	―	闇の奇跡が使われたときに使用することができます。対抗判定で勝利すれば、奇跡を打ち消せます。Xは打ち消そうとしている奇跡のDFコストです。
日の出	大	60	15 DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の敵味方問わず、光の勢力は判定に＋「加護レベル」のボーナスを得る。
落月	大	60	15 DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の敵味方と問わず、闇の勢力は判定に＋「加護レベル」のボーナスを得る。

黄昏の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
迷い	中	15	5DF	1つ	近距離	通常	秒	対抗判定に失敗すると、次の判定のときに一「加護レベル」のペナルティーを受けます。1度効果を発すると効果はなくなります。
黄昏の薄闇	中	20	XDF	1つ	近距離	瞬間	―	光の奇跡が使われたときに使用することができます。対抗判定で勝利すれば、奇跡を打ち消せます。Xは打ち消そうとしている奇跡のDFコストです。
黄昏の憂鬱	中	20	5DF	範囲	近距離	通常	―	効果範囲内の敵味方問わず、自分を除く対抗判定に失敗した生き物は、HPが「体力」点減ります。
月の出	大	60	15 DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の敵味方問わず、闇の勢力は判定に一「加護レベル」の修正を受ける。
落陽	大	60	15 DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の敵味方問わず、光の勢力は判定に一「加護レベル」の修正を受ける。

春の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明

リンリンの笑み	小	7	4MP	自分	接触	瞬間	―	あなたの愛らしい笑みの前に、相手は攻撃をためらってしまいます。この奇跡を使用すると、回避値に＋「加護レベル」の修正を得ます。
日和	中	10	XDF	1つ	近距離	瞬間	―	奇跡が使われたときに使用することができます。対抗判定で勝利すれば、奇跡を打ち消せます。Xは打ち消そうとしている奇跡のDFコストです。

※春の奇跡は「魅力」の能力値で判定します。

夏の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
熱射	中	15	5DF	1体	近距離	通常	―	熱さによる「心力」を攻撃値とするダメージを与えます。

秋の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
実り	中	7	1DF	1つ	近距離	通常	―	「心力」に等しい人数がおなか一杯になるだけの果物が現れます。
穏やかな気候	中	13	3DF	範囲	接触	瞬間	秒	急激な温度の変化を防ぐフィールドを作り出します。急激な温度変化に対して＋「加護レベル」の防御点を与えます。

冬の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
キューティアの笑み	小	7	4MP	自分	接触	瞬間	―	あなたの冷たい笑みの前に、相手は攻撃をためらってしまいます。この奇跡を使用すると、回避値に＋「加護レベル」の修正を得ます。
吹雪	中	20	6DF	範囲	近距離	通常	―	効果範囲内に吹雪を作り出します。効果範囲内の生き物に「知力」を攻撃値とするダメージを与えます。

勝負の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
いちかばちか！	中	10	3DF	自分	接触	瞬間	―	次に行う対抗判定で、勝てば自分がクリティカルに、負ければ相手がクリティカルになります。
真剣勝負！	中	15	5DF	範囲	接触	通常	秒	効果範囲内の敵味方問わず、対抗で奇跡がつかえなくなります。

自由の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
心の解放	中	10	3DF	1体	接触	通常	―	精神状態の異常を回復します。
すり抜け	中	15	5DF	自分	接触	通常	秒	移動を阻害する障害物をすり抜けることができます。

祭りの奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
祭りの陽気	中	10	3DF	1体	近距離	通常	―	対象の持つ闇のDFを1ポイント減少させます。

謎の飛来物体	中	20	5DF	1体	近距離	通常	秒	対象が抵抗判定に失敗した場合、対象の後ろに迫り来る謎の物体が現れます。あなたはその謎の物体の存在を対象に教えなければなりません。対象が後ろを振り向いた場合、対象が行おうとしていた行為は取り消されてしまいます。後ろを振り向かなかった場合は、対象に謎の飛行物体が命中し、「心力」を攻撃値とするダメージを与えます。

※祭りの奇跡は「幸運」の能力値で判定します。

薬の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
癒しの妙薬	中	5	1DF	1つ	接触	通常	1日	癒しの薬が現れます。この薬を飲んだものは「心力」に等しい点数のHPを回復します。
解毒の妙薬	中	7	2DF	1つ	接触	通常	1日	解毒の薬が現れます。この薬を飲むと体内の毒が浄化されます。
治癒の妙薬	中	10	3DF	1つ	接触	通常	1日	この薬を飲むと、病気が治ります。
力の秘薬	中	25	5DF	1つ	接触	通常	秒	この薬を飲むと、一つの能力値が、メティンの加護レベルに等しい値、上がります。

恋の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
恋する乙女	小	5	3DF	自分	接触	通常	冷めるまで	異性に対して恋をしているときにのみ使用可能です。魅力に＋「加護レベル」の修正を得ます。恋が冷めた瞬間にこの効果は失われます。
ちょっとした勇気	小	5	2MP	自分	接触	瞬間	―	「心力」を用いる対抗判定に＋「加護レベル」のボーナスです。
愛しさの力	中	7	1DF	1体	近距離	通常	―	異性に対してDFを付与します。
知恵の力	小	9	3DF	自分	接触	瞬間	―	「知力」、「運動」、「判断」を用いた判定を行う場合は、＋「加護レベル」のボーナスを得ます。
愛しさの加護	中	13	3DF	1体	近距離	通常	秒	異性しか対象に取れません。異性に恋の力が宿ります。すべての判定＋「加護レベル」のボーナスです。
恋の力	小	17	8MP	自分	接触	通常	秒	異性に対して恋をしているときにのみ使用可能です。すべての判定に＋「加護レベル」のボーナスです。
恋の微熱	中	20	5DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の異性の対象をすべて魅了することができます。魅了された対象は効果時間の間、判定に－「加護レベル」の修正を受けます。
神々の恋	中	35	10DF	1体	近距離	通常	―	異性しか対象に取れません。相手が対抗判定に失敗すると、即座にあなたに対して恋心を抱きます。また、同時にあなたも対象に対して恋心を抱きます。
神々の勇気	中	40	10DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の見方に対して、「心力」での対抗判定に＋「加護レベル」のボーナスを与えます。
神々の知恵	中	45	10DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の敵味方問わず、対抗判定に失敗した人間の心理状況を知ることができます。

恋の乙女	中	50	15 DF	自分	接触	通常	秒	この奇跡は恋をしているときでないと使えません。全身からまばゆい桃色のオーラを発します。幸運を除くすべての能力値に＋「加護レベル」のボーナスを与えます。また、敵味方問わず、全身から放たれる桃色のオーラを見た瞬間に、発動判定の効果値に対して「心力」との対抗判定を行わなければなりません。失敗した場合、魅了されてしまいます。魅了は効果時間をすぎても消えません。

※恋の奇跡は「魅力」の能力値で判定します。

歌の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
美しい歌声	小	5	2MP	範囲	自分	通常	歌っている間	歌声を聴いたものを魅了することができます。歌っている間は、効果が続きますが、他の行動を取ることができません。
音の衝撃	中	10	2DF	範囲	自分	通常	―	破壊的な声を発します。対抗判定に失敗したものに「魅力」を攻撃値とするダメージを与えます。
子守唄	中	13	2DF	範囲	自分	通常	秒	歌声を聴き、対抗判定に失敗した場合、眠ってしまいます。
勇気の歌	小	15	6MP	範囲	自分	通常	1 秒	歌い始めてから 1 秒の間、歌声を聴いた味方全員に効果値＋「加護レベル」のボーナスを与えます。
静寂の歌	中	20	4DF	範囲	自分	通常	歌っている間	この歌を歌うと、効果範囲内が無音になります。
心の歌	小	20	8MP	1体	近距離	通常	-	この歌を聞いた対象は、抵抗判定を行います。抵抗判定に失敗すると、所持している闇のDFが、歌を歌ったキャラクターの「メロキュリア」の加護レベル分だけ減少します。

※歌の奇跡は「魅力」の能力値で判定します。

物語の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
終わらない物語	小	5	4MP	範囲	近距離	通常	秒	ひどくつまらない長い物語を聞かせ、相手を眠らせます。対抗判定に失敗したキャラクターは即座に寝ます。
解放の言葉	小	20	9MP	1体	近距離	通常	-	この言葉を聞いた対象は、抵抗判定を行います。抵抗判定に失敗すると、所持している闇のDFが、言葉をを放ったキャラクターの「ミュウト」の加護レベル分だけ減少します。

技術の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
神の手	小	10	4MP	1つ	接触	通常	―	神の導きにより、装置との対抗判定に成功すると、複雑な装置を動作、設置、解除できます。
匠の技	小	20	10 MP	1つ	接触	通常	-	巧みの技によって、通常よりも優れた武具をつくることができます。この奇跡で作られた武具は優勢ボーナスが＋1増えます。

戦の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
闇を絶つ一撃	中	10	2DF	自分	接触	瞬間	―	攻撃時に宣言します。攻撃対象が闇か新しい勢力の場合、能力値＋「加護レベルの」攻撃を放ちます。
神々の武器	中	20	4DF	1つ	接触	瞬間	秒	自分の持つ武器が白く光ります。この武器で闇か新しい勢力を攻撃する場合、＋「加護レベル」の優勢ボーナスを得ます。
神々の防具	中	20	4DF	1つ	接触	瞬間	秒	自分の着ている鎧が白く光ります。闇か新しい勢力からの攻撃を受けた場合、防御値に＋「加護レベル」のボーナスを得ます。
裁きの一撃	中	30	6DF	自分	接触	瞬間	―	攻撃時に宣言します。攻撃対象が闇か新しい勢力の場合、攻撃値に＋「加護レベル」×2のボーナスを得ます。
神々の意志	大	60	6DF	自分	接触	瞬間	―	「心力」での対抗判定のとき、＋「加護レベル」の修正を得ます。
神の聖戦士	大	80	10DF	自分	接触	通常	秒	全身が白く光を放ちます。幸運を除くすべての能力値に＋「加護レベル」のボーナスを与えます。また、闇や新しい勢力は、全身から放たれる光を見た瞬間に、発動判定の効果値に対して「心力」との対抗判定を行わなければなりません。失敗した場合、恐怖状態に陥ります。

夢の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
幻聴	中	10	2DF	範囲	近距離	通常	秒	幻の音を作り出せます。対抗判定に失敗して生き物は、幻をホンモノだと思い込みます。この幻はいかなるルール的なボーナスもペナルティーもダメージも与えません。
幻触	中	10	2DF	範囲	近距離	通常	秒	幻の感触を作り出せます。対抗判定に失敗して生き物は、幻をホンモノだと思い込みます。この幻はいかなるルール的なボーナスもペナルティーもダメージも与えません。
幻視	中	10	2DF	範囲	近距離	通常	秒	幻の映像を作り出せます。対抗判定に失敗して生き物は、幻をホンモノだと思い込みます。この幻はいかなるルール的なボーナスもペナルティーもダメージも与えません。
夢の神託	中	15	3DF	自分	接触	通常	一晩	夢の中で神託を得ます。
夢へのいざない	中	20	5DF	範囲	近距離	通常	秒	効果範囲内の敵味方問わず、自分を除く対抗判定に失敗した生き物は、効果時間の間眠ってしまいます。この効果は通常の睡眠と同じで、何らかの衝撃などで目を覚まします。
幻覚	中	30	10DF	範囲	近距離	通常	秒	完全な幻を作り出せます。対抗判定に失敗して生き物は、幻をホンモノだと思い込みます。この幻はルール的な効果を持ちます。
覚めない夢	大	60	15DF	範囲	近距離	通常	「心力」年	効果範囲内の敵味方を問わず、自分を除く対抗判定に失敗した生き物は、目覚めない夢を見ます。この夢を見ている間は何をやっても目覚めることはありません。また、一切加齢しません。

息吹の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
力強い目覚め	小	10	2MP	1つ	接触	通常	-	気絶している対象が、即座に目を覚まします。ただし、HPは回復しません。
活力の泉	中	15	3DF	1つ	接触	通常	秒	10 秒ごとに、加護レベルに等しい数のHPが回復します。

解毒	小	20	8MP	自分	接触	通常	-	体内の活力により、体の中の毒を解毒します。
息吹の香り	中	25	5DF	範囲	接触	通常	-	周辺に生物がいるかどうか、いた場合は生物の種類を探知することができます。

住居の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
祝福された寝床	中	5	1DF	1つ	接触	通常	一晩	この寝床で寝ると、「心力」に等しい点数のHPが回復します。
快適な空間	中	10	2DF	1つ	接触	通常	分	どんなにひどい場所でも、一瞬にして快適な場所にすることができます。
安息所	中	15	3DF	1つ	接触	通常	一晩	通常テントなどにかけます。この奇跡をテントに使った場合、奇跡をかけたものが許したもの以外のものには、その場所が見えなく、また入ることができなくなります。

食事の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
暖かい食事	中	7	2DF	1つ	接触	通常	冷めるまで	暖かい食事に対して、神の奇跡の力を宿します。この食事を食べたキャラクターは、「心力」に等しい HP を回復します。
食卓の香り	中	10	3DF	1 体	近距離	通常	秒	暖かい食卓の香りがあたりを包み込みます。対抗判定に失敗したものはこの香りに魅了されます。

衣の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
衣替え	中	7	2DF	自分	接触	通常	秒	一時的に自分が身に着けている服を別の服装（軽装鎧まで）にすることができます。
清浄なる衣	中	10	2DF	1つ	接触	通常	ー	一瞬にして、体中の汚れと服についている汚れを浄化することができます。
聖衣	中	15	3DF	自分	接触	瞬間	秒	聖なる衣を身にまとうことができます。「心力」に等しい防御値ボーナスを得ます。
派手な服装	中	20	4DF	範囲	自分	通常	秒	一瞬で、人の目をひきつける服を身につけることができます。対抗判定に失敗したキャラクターは、奇跡を使ったキャラクターに目が釘付けになります。

道の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
羅針盤	小	5	2MP	自分	接触	通常	―	自分の向いている方角がわかります。
目的の場所へ	中	7	2DF	自分	接触	通常	―	目的地の方向と距離がわかります。
道案内	中	17	3DF	自分	接触	通常	分	目的地までの最適のルートがわかります。
道の記憶	小	10	6MP	自分	接触	通常	-	ある人がその道をどの方向に通ったかどうかが分かります。

破壊の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
完全なる破壊	小	7	4MP	自分	接触	通常	-	この奇跡を使ったキャラクターが次に攻撃を行って、与えるダメージが2倍になります。

絶望の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
小さな絶望	小	7	4MP	範囲	自分	通常	1秒	効果時間の間、クリティカルはファンブルとして扱われます。
小さな不幸	小	10	6MP	1体	近距離	通常	秒	対抗判定に失敗したキャラクターは、ダイス目に－1の修正を受けます。

恐怖の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
恐怖の鼓動	小	10	4MP	1つ	接触	通常	-	対抗判定に失敗したキャラクターは、光のDFを加護レベルに等しい数だけ失います。

盲目の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
めがみえない	中	7	1DF	1つ	近距離	通常	秒	対抗判定に失敗したキャラクターは、目が見えなくなります。

欺きの奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
巧みなる欺き	中	12	2DF	1つ	接触	通常	「心力」日	対抗判定に失敗すると、完全に嘘を本当だと信じ込みます。効果時間が切れるまでは、いかなることがあっても疑うことはありません。

怒りの奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
怒りの矛先	中	15	2DF	1つ	接触	通常	冷めるまで	怒りの矛が現れ、対象に向かって飛行します。対象に対して「心力」を攻撃値とするダメージを与えます。

憎悪の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
深き憎悪	中	12	2DF	1つ	接触	通常	対象が死ぬまで	相手に衰弱の呪いをかけます。対抗判定に失敗すると、対象は1日に2点ずつHPを失います。

退廃の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
無差別な魅了	小	12	6MP	範囲	自分	通常	秒	対抗判定に失敗したキャラクターは、完全に魅了され、奇跡を使ったキャラクターの言いなりになってしまいます。ただし、仲間や自分を傷つけるといった無茶な命令を聞かせることはできません。

※退廃の奇跡は「魅力」の能力値で判定します。

不徳の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
弱者狩り	中	15	3DF	1体	距離	通常	-	この奇跡は、自分の「ヴィーシャ」の加護レベルよりもキャラクターレベルの低いキャラクターにしか効きません。相手が対抗判定に失敗した場合、HPが0になり、即座に気絶します。

闇の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
深き闇	中	7	2DF	範囲	自分	通常	秒	あたりを見通すことのできない闇で包みこみます。
闇の刃	中	10	3DF	1体	近距離	通常	-	闇の刃が現れ、対象に向かって飛行します。対象に対して「心力」を攻撃値とするダメージを与えます。

復讐の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
仇の匂い	小	7	2MP	範囲	自分	通常	-	殺すと誓った仇が、範囲内にいるかどうか分かります。
鋭い仇討ち	中	10	2DF	範囲	自分	瞬間	-	次の自分の攻撃時に、優勢ボーナスに＋「スニーフ」の加護レベルの修正を得ます。

病の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
不治の病	中	7	1DF	1体	自分	通常	病気が治るまで	この奇跡を使うと、病気に感染していながら、症状が全く発症しません。ただし、病気も治癒しなくなります。
接触感染	中	15	2DF	1 体	接触	通常	-	対象が対抗判定に失敗したら、自分が感染している病気に感染させることができます。

道化の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
大混乱	中	12	2DF	範囲	自分	通常	-	範囲内のキャラクターは対抗判定を行います。失敗すると、混乱してしまいます。

無の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
無のつぶて	中	3	1DF	1つ	近距離	通常	-	無のつぶてが現れ、対象に向かって飛行します。対象に対して「心力」を攻撃値とするダメージを与えます。

終末の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
終末の波動	中	7	2DF	1つ	近距離	通常	-	終末の波動が対象を飲み込み、対象に対して「心力」を攻撃値とするダメージを与えます。

魔（科学）の奇跡

奇跡名	区分	発動値	コスト	効果範囲	距離	タイミング	効果時間	説明
科学的にありえない	小	5	XDF	1つ	近距離	瞬間	―	奇跡が使われたときに使用することができます。対抗判定で勝利すれば、奇跡を打ち消せます。Xは打ち消そうとしている奇跡のDFコストです。

※魔の奇跡は、どの新しい神の加護を受けていても使うことができます。「知力」の能力値で判定します。

１１．５　経験値テーブル

経験値テーブル

キャラクターレベル	累計経験値
1	0
2	10
3	30
4	60
5	100
6	150
7	210
8	280
9	360
10	450

キャラクターレベル n になるために必要な経験値は次の計算式になります。

必要経験値＝n×(n-1)×5

１１．６　装備品データ

武器一覧表

武器系統	重量	命中値ボーナス	攻撃値ボーナス	消費TP	価格(Ph)	武器例
ソード・1H	1～16	1	0	0	50,000	ショートソード、ブロードソード、レイピア
ソード・2H	10～	1	体力の1/3	0	150,000	グレートソード、バスタードソード
アックス・1H	5～20	1	体力の1/3	0	30,000	ハンドアックス、バトルアックス
アックス・2H	10～	1	体力の1/2	1	100,000	グレートアックス
スピア・1H	4～20	-1	体力の1/3	0	20,000	ショートスピア
スピア・2H	8～	0	体力の1/3	1	50,000	ロングスピア
メイス・1H	6～16	1	体力の1/3	1	30,000	ライト・メイス
メイス・2H	10～	1	体力の1/2	2	80,000	ヘヴィ・メイス、モール
クラブ・1H	1～	1	0	0	10,000	クラブ
スタッフ・2H	4～	1	0	0	5,000	クォータースタッフ
フレイル・1H	8～20	-1	体力の 1/2	0	60,000	モーニングスター、ライト・フレイル
フレイル・2H	10～	0	体力 1/2	0	180,000	ヘヴィ・フレイル
ボウ・2H	3～	0	重量の 1/3	1	150,000	ショートボウ、ロングボウ
クロスボウ・2H	5～	0	重量の 1/2	3	150,000	ライト・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ
スリング・1H	1～6	0	0	1	5,000	スリング
スリング・2H	1～	0	0	1	20,000	スタッフ・スリング
ポールウェポン・2H	10～	-1	体力	3	200,000	サイズ
ウィップ・1H	5～	0	0	0	30,000	ウィップ
銃器・1H	3～10	0	重量	4	1,000,000	
銃器・2H	10～	0	重量	4	1,000,000	

防具一覧表

系統	重量	回避値ボーナス	防御値ボーナス	消費TP	価格(Ph)	鎧例
軽装鎧	0～10	0	0	0	100,000	クロース、レザーアーマー
中装鎧	7～15	-1	重量の 1/3	1	300,000	スケイルメイル、チェインメイル
重装鎧	14～	-3	重量の 1/2	3	700,000	バンデットメイル、プレートメイル
ライト・シールド	1～8	1	0	1	20,000	バックラー、ライト・シールド
ヘヴィ・シールド	9～	2	0	2	50,000	ヘヴィ・シールド