

■ ライフパス特技 ライフパス特技とは、「ライフパス:ボーナス効果」によって取得できる特技である。

特技の内容が複数ある場合、自由に選択してもいいし、ダイスを振ってランダムで決定してもいい。

▼ライフパス特技の記入

キャラクターシートの『ボーナス効果』にライフパス特技名を記入し、特技欄にライフパス特技の内容を写すこと。

▼ライフパス特技の複数取得

通常のレベルアップと同様に、2つ目、3つ目のライフパス特技を取得することができる。その際は「ライフパス:ボーナス効果」には記載せず、特技欄に新たな特技として記載すること。取得の際は、GMと相談すること。GMはPCの設定に合致しないと考えるならば、取得を却下してもよい。

▼ライフパス特技「コネ」のシナリオ配布

コネクションを表現しているライフパス特技(《L:コネ〇〇》など)は「防具」「薬物」のような物品として扱ってよいものとする。具体的な物品としてだけでなく、イベントキーアイテムとしてシナリオ内で活用してもよい。

●基本ライフパス特技 1ページ目

ライフパス い どうりよくじょうしょう

L:移動力上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 瞬時に判断し、的確に行動できることを表わすライフパス特技。
 【行動値】に+1する。また、【全力移動】の算出を、[戦闘移動×2]mから[戦闘移動×3]mに変更する。

ライフパス かい ふくりよくじょうしょう

L:回復力上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 非常に治癒能力が高いことを表わすライフパス特技。
 このライフパス特技名は《L:回復力上昇・HP》《L:回復力上昇・MP》のように記述し、効果は以下いずれかの能力を選択すること。
 1-3:自身の[HP]を回復する量に、常に+4する。
 4-6:自身の[MP]を回復する量に、常に+4する。

ライフパス かん せいじょうしょう

L:感性上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 確かな教養や意志、感覚を所持していることを表わすライフパス特技。
 能力値を1つ選択する。選択した能力値で判定する達成値が、常に+2。
 このライフパス特技名は《L:感性上昇・体力》のように、選択した能力名を記述すること。
 1:体力 2:反射 3:知覚
 4:理知 5:意志 6:幸運

ライフパス げんてい かいふく

L:限定回復

キャラクターレベル: 1
 タイミング: イニシアチブ
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 真の力が命の危機により発動できることを表わすライフパス特技。
 このライフパス名は《L:限定回復・HP》《L:限定回復・MP》のように記述し、効果は以下いずれかの能力を選択すること。
 1-3:[HP]を[3D6]点回復する。
 4-6:[MP]を[2D6]点回復する。

ライフパス うらしゃかい

L:コネ「裏社会」

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 裏社会へのコネクションを持つことを表わす特技。裏知識や、アンダーグラウンドな人々に対する交渉判定などの達成値に常に+4。
 また、ダイスロール直前に1シナリオに1回まで、相応しいロールを行なうことで、あらゆるダイスロールに+3D6。行為判定で使用する場合、先に行為判定の2D6を振り、クリティカル・ファンブルの有無を確認してから、達成値に3D6点を追加すること。戦闘中は使用不可。

ライフパス きょうかい

L:コネ「教会」

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 異端討伐組織「教会」へのコネクションを持つことを表わす特技。教会に関する判定などの達成値に常に+4。使用者のクラスが「聖職者」である場合、達成値+4の代わりに+2D6でも構わない。
 また、ダイスロール直前に1シナリオに1回まで、相応しいロールを行なうことで、あらゆるダイスロールに+3D6。行為判定で使用する場合、先に行為判定の2D6を振り、クリティカル・ファンブルの有無を確認してから、達成値に3D6点を追加すること。戦闘中は使用不可。

ライフパス せいじ

L:コネ「政治」

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 政界へのコネクションを持つことを表わす特技。政治に関する知識や、政治家に対する交渉判定などの達成値に常に+4。
 また、ダイスロール直前に1シナリオに1回まで、相応しいロールを行なうことで、あらゆるダイスロールに+3D6。行為判定で使用する場合、先に行為判定の2D6を振り、クリティカル・ファンブルの有無を確認してから、達成値に3D6点を追加すること。戦闘中は使用不可。

ライフパス ふる いちぞく

L:コネ「旧き一族」

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 旧家や貴族、太古から存在する異能筋へのコネクションを持つことを表わす特技。旧き一族に関する知識や、交渉判定の達成値に常に+4。
 また、ダイスロール直前に1シナリオに1回まで、相応しいロールを行なうことで、あらゆるダイスロールに+3D6。行為判定で使用する場合、先に行為判定の2D6を振り、クリティカル・ファンブルの有無を確認してから、達成値に3D6点を追加すること。戦闘中は使用不可。

ライフパス じょうほうしゅうりょく

L:情報収集力

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: しっかりとした知識と分析力を有していることを表わすライフパス特技。
 あらゆる分野での情報収集判定の達成値に+2。

●基本ライフパス特技 2ページ目

ライフパス せんとうりよくじょうしよ
L : 戦闘力上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 高い戦闘能力があることを表すライフパス特技。
 このライフパス名は《L: 戦闘力上昇・命中値》
 《L: 戦闘力上昇・防御点》のように記述し、効果は以下いずれかの能力を選択すること。
 1-3: [物理命中値]と[霊力命中値]に+2する。
 4-6: [物理防御点]と[霊力防御点]に+2する。

ライフパス ふなほ
L : ダイス振り直し

キャラクターレベル: 1
 タイミング: ダイスロール直後
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: 1 シナリオに1回まで
 効果: 失敗しても再挑戦する心を持っていることを表すライフパス特技。
 ダイスロールを1回だけ振り直させる。もしダイス目が悪くなったとしても、振り直した後の目を適用すること。ファンブルに対してこの特技は使用できない。

ライフパス たいきゅうりよくじょうしよ
L : 耐久力上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 耐久力が人並み以上であることを表すライフパス特技。
 このライフパス名は《L: 耐久力上昇・HP+4》
 や《L: 耐久力上昇・各+2》のように記述し、効果は以下いずれかの能力を選択すること。
 1-2: 最大[HP]に+4する。
 3-4: 最大[MP]に+4する。
 5-6: 最大[HP]と最大[MP]に各+2する。

ライフパス たいじんこうしりよく
L : 対人交渉力

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: あらゆる人物との交渉技能が長けていることを表すライフパス特技。
 対人における交渉判定の達成値に+2。

ライフパス たっせいちじょうしよ
L : 達成値上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 判定直後
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: 1 シナリオに1回まで
 効果: 一時的に力を解放することができるライフパス特技。
 能力値を1つ選択する。選択した能力値で判定する達成値に+5。
 このライフパス特技名は《L: 達成値上昇・体力》のように、選択した能力名を記述すること。
 1: 体力 2: 反射 3: 知覚
 4: 理知 5: 意志 6: 幸運

ライフパス じょうしよ
L : ダメージ上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: ダメージロール直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: 1 シナリオに1回まで
 効果: 極限状態の戦いが行なえることを表すライフパス特技。
 ダメージに+2 D6。

ライフパス とくぎしよとく
L : 特技取得

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 生まれながらにして特別な能力を有していたことを表すライフパス特技。
 自分のクラス内から、特技1つを自動取得する。特技名は《L: 特技取得・〇〇》のように記述し、ライフパス特技の効果として選択した特技の効果に記載すること。このときの特技は主特技、副特技どちらでも構わない。取得できる特技のレベルは、メイキング段階(キャラクターレベル3)のクラスレベルまでとする。

ライフパス かいふく
L : バステ回復

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 本文
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: 1 シナリオに1回まで
 効果: 強い心で害悪に耐えきえることを表すライフパス特技。
 バッドステータスを受けた直後に使用。任意のバッドステータスを1つ回復する。

ライフパス びんしりよくじょうしよ
L : 敏捷力上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 高い戦闘能力があることを表すライフパス特技。
 このライフパス名は《L: 敏捷力上昇・回避値》
 《L: 敏捷力上昇・行動値》のように記述し、効果は以下いずれかの能力を選択すること。
 1-3: [回避値]に+2する。
 4-6: [行動値]に+2する。

ライフパス むこうか
L : ファンブル無効化

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 判定直後
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: 1 シナリオに1回まで
 効果: 失敗からすぐに立ち直ることを表すライフパス特技。
 行為判定でファンブルしたとき、その結果をファンブルではなく、[2]として達成値を適用させることができる。

ライフパス やくぶつしよとく
L : 薬物取得

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 自分を癒す手段を持っていることを表すライフパス特技。
 一般特技の《興奮剤》か《鎮静剤》のいずれか1つを自動取得する。特技名は《L: 薬物取得・興奮剤》《L: 薬物取得・鎮静剤》のように記述し、ライフパス特技の効果として選択した特技の効果に記載すること。
 1-3: 《興奮剤》を自動取得。
 4-6: 《鎮静剤》を自動取得。

ライフパス
L : コネ「ウズマキ」

キャラクターレベル: 8
 タイミング: オート
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐性: なし 代償: なし
 回数: 1 シナリオに1回まで
 効果: この世ではない時空の狭間「ウズマキ」へのコネクション(または、その関係者とのコネ)を持つことを表す特技。
 この世界に関する知識、関係者に対する交渉判定などの達成値に+4。
 この特技は通常レベルアップで「一般特技」として取得することができる。また、この特技はGMの許可がなければ取得することはできない。

■ 追加ライフパス特技・1 ライフパス特技の中でも特別なものが「追加ライフパス特技」である。GMと相談して取得すること。また、通常のレベルアップで複数取得することもできるが、その際もGMと相談すること(一般特技の主特技として取得できる)。

● 組織コネ 退魔組織『教会』以外にも多くの勢力が存在している。その他組織のライフパス。

異能事件専門対策組織『教会』以外にも秘密結社や能力者組織は数多い。
プレイヤーは警察組織や独自の能力者一族、魔術結社や研究組織などさまざまな境遇を持ったキャラクターを生み出してもよい。

ライフパス	
L : コネ「エルス」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 常時	
判定: 自動成功	対象: 自身
耐値: なし	代償: なし
回数: なし	
<p>効果:能力の研究・記録保存を目的にした厳格な階級制度の錬金術師連合「エルス」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>この特技を取得したとき、未取得のクラスの【スキルウェポン】を1つ選択する。この特技名を《エルス:スキルウェポン名》のように記述し、選択した特技と同等の効果を得る。</p>	
<p>【「エルス」とは】代表者: サクラ=モルゲンズダット 異能力・神秘の保存を目的にした研究組織。世界中の異能を収集し、一般人やどんな能力者でも能力を使役できる研究を中心に、異端に有効な武器や魔法道具の製造なども行っている。</p>	

ライフパス	
L : コネ「木ノ本アパート」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 本文	
判定: 自動成功	対象: 自身
耐値: なし	代償: なし
回数: 1シナリオに1回まで	
<p>効果:退魔組織『教会』のエージェント御用連物件「木ノ本アパート」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>木ノ本アパートの物件を舞台にAF判定を行なうときに使用。判定時に使用する特技1つの代償を0に、なおかつ、使用回数を減らさずに使用できる。</p>	
<p>【「木ノ本アパート」とは】代表者: 木ノ本 御月 『AW』の舞台であるN市・A市・S市に多く不動産管理している木ノ本の、能力者御用連物件。教会の宿舎や、重要施設の警備も行なわれている。詳しくはP.83『木ノ本 御月』参照。</p>	

ライフパス	
L : コネ「現場復旧委員会」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 本文	
判定: 自動成功	対象: 単体
耐値: 至近	代償: なし
回数: 1シナリオに2回まで	
<p>効果:退魔組織『教会』の清掃チーム「現場復旧委員会」所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>回復のダイスロールか、ダメージ軽減のダイスロール直後に使用。最も低い出目1つを6に変更する。</p>	
<p>【「現場復旧委員会」とは】代表者: 藤原 幸正 教会の部署の一つ。異能力による事件によって景観が損ねた際に出動する清掃チーム。たとえ街並みが吹っ飛んだとしても数十分で元通りに修復し、一般人の記憶操作も行なう。</p>	

ライフパス	
L : コネ「シャノアール」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 判定直前	
判定: 自動成功	対象: 自身
耐値: なし	代償: なし
回数: 1シナリオに2回まで	
<p>効果:駅から歩いてすぐ、領域遣いのマスターが経営する喫茶店「シャノアール」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>シャノアールを舞台にAF判定を行なうときに使用。AF判定の特技1つにつき難易度減少率を-2から-3に変更できる。</p>	
<p>【「シャノアール」とは】代表者: マスター (本名不明) 『AW』の舞台となる中央駅から徒歩1分にある喫茶店。早朝から深夜まで営業しており、軽食から濃厚なカロリーのメニューまで何でも領域遣いのマスターが出してくれる。結果完備。</p>	

ライフパス	
L : コネ「心霊治療医院会」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: イニシアチブ	
判定: 自動成功	対象: 単体
耐値: 視界	代償: 2HP
回数: 1シナリオに2回まで	
<p>効果:退魔組織『教会』の医療チーム「心霊治療医院」所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>バッドステータスを受けている対象に使用。任意のバッドステータスを1つ回復する。</p>	
<p>【「心霊治療医院」とは】代表者: 文川 夜輝 教会の部署の一つ。教会と、永丘系列の病院に常駐している心霊医学知識に長けた医療班。異端による傷を治し、呪いの解呪や令呪刻印の除去手術 (契約解除) など能力を使った治療のプロ。</p>	

ライフパス	
L : コネ「特命課」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 判定直後	
判定: 自動成功	対象: 自身
耐値: なし	代償: なし
回数: 1シナリオに3回まで	
<p>効果:治安や日常、表の世界を守る警察の能力者部署「警視庁能力特命課」所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>判定のダイス目を+1する。結果、ダイス目がクリティカル値以上となった場合、その判定はクリティカルとなる。フアンブルには使用できない。</p>	
<p>【「特命課」とは】代表者: 佐久間 ゆたか&伊伏野 鮎 異能力関連事件担当の独立捜査課。警察内での能力者で編成されている部署。異能と最新の機器を使った科学捜査を行なえる。異端が関わる事件の際は教会と協力し合い、共に捜査する。</p>	

ライフパス	
L : コネ「ハンター協会」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 常時	
判定: 自動成功	対象: 自身
耐値: なし	代償: なし
回数: 1シナリオに1回まで	
<p>効果:報酬次第で仕事も受け持つハンターを派遣する「ハンター協会」所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>依頼したシーンから1シーン経過後、注文した物品を入手できる。この特技を使って「一般特技の薬物」や「防具」など具体的な物品を取得してもよい。効果はシナリオ終了時に消滅する。</p>	
<p>【「ハンター協会」とは】代表者: 永塚小雪 報酬さえあればいかなる依頼も受ける能力者「ハンター」を派遣する組織。異端討伐だけでなく、異端の収集、オールジャンルの探し屋、暗殺さえも受けるハンターもいる。基本的に1~2人の少人数で行動している。</p>	

ライフパス	
L : コネ「魔王の落とし子」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 常時	
判定: 自動成功	対象: 自身
耐値: なし	代償: なし
回数: なし	
<p>効果:異端や魔族を束ねる魔王に従属しているか、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。</p> <p>ライフパス特技を2つ取得することができる。この特技で《L : コネ「魔王の落とし子」》を再度取得することはできない。選択した特技名は《魔王の落とし子1 : ○○》《魔王の落とし子2 : ○○》と記述すること。</p>	
<p>【「魔王」とは】代表者: 『灼炎の鬼神』 異端達を束ねる「異端の王」。「欺く神」の命令を受け、人々に負の感情を抱かせるべく暗躍しているが、現在は人の高度な知識 (禁書、古文書、オーバース、アーティファクト) を収集するべく静観。主に、配下へ珍しい禁書収集を命じている。</p>	

ライフパス	
L : コネ「魔法少女」	
キャラクターレベル: 1	組織コネ
タイミング: 判定直前	
判定: 自動成功	対象: 自身
耐値: なし	代償: 1D6MP
回数: 1シナリオに3回まで	
<p>効果:謎の物体に「ボクと契約して魔法少女になってよ!」と言われた魔法少女であるか、もしくは魔法少女の力を習得した者であることを表わすライフパス特技。</p> <p>[キャラクターレベルD6] で行為判定を行なう (最大10D6)。ダイスロール後、任意の2D6を選択し、通常通り結果を算出すること。</p>	
<p>【「魔法少女」とは】代表者: ??? 元は、「欺く神」をその身に宿す器として開発された能力者 (年齢性別不問) を表わす言葉。現在は、「世のため人のため、変身し、化け物と戦う能力者全般 (主に少女)」のことを魔法少女と呼ぶ。こちらは自稱制。</p>	

ライフパス

L : コネ「レジスタンス」

キャラクターレベル: 1 組織コネ
 タイミング: オート
 判定: 自動成功 対象: 単体
 耐値: 20m 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 「教会の専業エージェント」であることが、「魔王」と対抗するレジスタンス集団であることが条件。対異端部隊へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 【正気度】を1D6点回復する。【正気度】減少直後にこの特技を使用した場合、一時的に【正気度】が0になっても狂化が発生しない。

【「レジスタンス」とは】 代表者: オーウェル=ドレファス
 対異端討伐軍。現在魔族や魔王は人との争いを静観しているが、表立った戦いが勃発した際は彼らが人々を守るために立ち上がる。

ライフパス

L : コネ「リリルラケシス」

キャラクターレベル: 1 組織コネ
 タイミング: 常時
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: なし
 効果: 「人外キャラ」であることが条件。ロンドンに本拠地を構えた吸血種の人外同盟「リリルラケシス」所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 任意の【戦闘値】1つを+6。また、【正気度】を-4（最低値1）。

【「リリルラケシス」とは】 代表者: ドレーク=イングラム
 ヨーロッパで活動している人外の能力者の支援団体。人の世に紛れて生息する同種同士で手を組み、人との争いを監視、抑止し合うことが目的。

ライフパス

L : コネ「青森家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: 1D6MP
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・イタコなど霊能力者の家系「青森家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 対象識別を行なう判定の直前に使用。その判定をクリティカルにする。

【「青森家」とは】 代表者: 青森 キヨ
 口寄せ（降霊術）の巫女が有名な一族。一般人にも名を知られた異能力者・イタコの名家であり、呪術や占いを公に行なっている。

ライフパス

L : コネ「伊賀崎家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・多くの土地を管理している不動産業の家系「伊賀崎家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 伊賀崎家の力を借り、任意の【反射】判定の達成値に+4。

【「伊賀崎家」とは】 代表者: ???
 不動産業の大企業。多くの霊地を持ち、舞台であるS市・A市・N市に張り巡らせている環境魔術術界の管理も行なっている。

ライフパス

L : コネ「鏡原家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・流通と造船業の家系「鏡原家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 鏡原家の力を借り、任意の【知覚】判定の達成値に+4。

【「鏡原家」とは】 代表者: ???
 造船業と流通で力を伸ばす企業。鉄鋼や軽金属、航空機などの重点産業を中心に、本家古川家に放う幅広い流通各産業に手をつけている。

ライフパス

L : コネ「神木家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・出版とメディアの家系「神木家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 神木家の力を借り、任意の【意志】判定の達成値に+4。

【「神木家」とは】 代表者: 神木 麗子
 神木出版という出版社や、情報通信、映像音声文字情報制作業に非常に長けた総合情報企業。

ライフパス

L : コネ「白石家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・芸術に長けたアーティストの家系「白石家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 白石家の力を借り、任意の【幸運】判定の達成値に+4。

【「白石家」とは】 代表者: 白石 厚鉄
 古川一族の芸術一家。特に音楽に強く、何人もの有名なアーティストを輩出している。

ライフパス

L : コネ「田組家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・鉄鋼と動力機械開発を行なう重工業の家系「田組家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 田組家の力を借り、任意の能力値判定の達成値に+2。

【「田組家」とは】 代表者: 田組 晃陽
 鉄鋼、動力機械などの重工業専門企業。義手義足やパワードスーツの開発なども行なっている。

ライフパス

L : コネ「永丘家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・医療機関と製薬会社経営の家系「永丘家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 永丘家の力を借り、任意の【理知】判定の達成値に+4。

【「永丘家」とは】 代表者: 永丘 杜和
 心霊治療を行なう病院の経営、能力開発の製薬会社経営など医療機関に大きな影響力を持つ。

ライフパス

L : コネ「古川家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直後
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: 1D6HP
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 各界に多大な影響を与える古川財閥の中核を指揮する、本家「古川家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 メジャーアクションによる判定の直後に使用。その判定をクリティカルにする。

【「古川家」とは】 代表者: 古川 将人
 古川財閥の中心部。政界、商業、メディアなどありとあらゆる分野を取り入れ、手を伸ばす本家。鎌倉を本拠地にしている。

ライフパス

L : コネ「三剣家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・武術と異能の家系「三剣家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 三剣家の力を借り、任意の【体力】判定の達成値+4。

【「三剣家」とは】 代表者: 三剣 優夏
 古川家を守る武術の一族。能力制御の訓練を行なっている道場を経営しており、また、異能の知識の乏しい者への教育、保護にも尽力している。

ライフパス

L : コネ「八木沼家」

キャラクターレベル: 1 古川財閥コネ
 タイミング: ダメージロール直後
 判定: 自動成功 対象: 自身
 耐値: なし 代償: なし
 回数: 1シナリオに1回まで
 効果: 古川財閥の分家・魔術と魔道具貿易の家系「八木沼家」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 ダメージロールが4D6以下のダイスロール直後に使用。任意の出目1つを「6」に変更する。

【「八木沼家」とは】 代表者: 八木沼 盟
 魔術師の一族。世界各国の魔導書や魔道具の輸入、輸出を行なう魔法使いの大企業。魔法の道具屋として有名。

●機関コネ 数年前に教会によって解体された、超人類能力開発研究所『機関』のライフパス。

強力な力を追い求めるあまり、無限の力を生み出すもの——異端を生み出す『欺く神』を信仰するようになった邪教徒でもある『機関』。

かつての被害者のほか、今もなお隠れ潜んでいる機関の関係者のキャラクターを作ってもよい。

※機関の一員には、ランクづけがされている。ランクによって機関内で得られる情報や、下される命令の内容などに差がある。

ランクA：機関創設一族「仏田家」出身者。エージェントとして活躍し、外での生活が保障されるかなり優遇された扱いを受ける→《L：機関「一族出身」》

ランクB：機関創設一族「仏田家」出身者。上層部の許可があれば外での一時的活動を許される→《L：機関「一族出身」》《L：機関「チルドレン」》

ランクC：外から自主的に訪れた能力者。研究者や僧・女中。忠誠を誓い、契約し、尽くしている→《L：機関「チルドレン」》《L：機関「アザース所属」》

ランクD：外から連れて来られた能力者。粗末な扱いを受ける→《L：機関「チルドレン」》《L：機関「アザース所属」》

ランクE：『聯合（れんごう）』の素体。『聯合』とは魂は神に捧げられ、血肉と骨は一族のものになること。殺処分対象。→《L：機関「チルドレン」》

※ランクB～Eの一員には、「監督者」と呼ばれる監視員がつく。監視員は対象者の素行を監視し、問題があれば『御職』に報告して『聯合』にかけた責を負っている。

監督者1人につき対象者2～3人を担当する。PCが監督者としてもよい。PCは機関本拠地『本丸』にて個室で生活、もしくは監督者との共同部屋に住んでいることにしてよい。

ライフパス き かん いちぞくしゅっしん

L：機関「一族出身」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：本文
 判定：自動成功 対象：自身
 耐傷：なし 代償：なし
 回数：1シナリオに1回まで
効果：欺く神を信仰する邪教・超人類能力研究所「機関」を創り出した「仏田一族」出身であることを表わすライフパス特技。
 行動済になった直後に使用。即座に未行動になる。このメインプロセスの間、すべての判定クリティカル値-2、ファンブル値+2。

【「仏田一族」とは】代表者：仏田 光緑
 機関創設一族。千年前に墮天した欺く神の眷属（「蠱毒色の魔鏡」と呼ばれる女神）と人が交わった、霊能力の血統だった。女尊男卑の独特な慣習があり、女神を召喚するべく活動していた。

ライフパス き かん しよぞく

L：機関「アザース所属」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：クリンナップ
 判定：自動成功 対象：自身
 耐傷：なし 代償：なし
 回数：1シーンに3回まで
効果：「聖職者」か「処刑人」であることが条件。かつて教会が指揮していた「異端討伐部隊アザース」所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 現在の位置から使用者の【全力移動】mまでの任意の場所に移動することができる。エンゲージ離脱可能。封鎖の影響も受けない。

【「アザース」とは】代表者：ユリウス＝テールス
 教会内に編成されていた異端討伐部隊。異端狩りを生業とした戦闘のプロ集団だったが、「機関解体事件」で解散させられた。現在は「レジスタンス」という名で生まれ変わり、活躍している。

ライフパス き かん

L：機関「チルドレン」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：ダイスロール直後
 判定：自動成功 対象：自身
 耐傷：なし 代償：1D6HP
 回数：1シナリオに3回まで
効果：邪教信仰の超人類能力研究所「機関」で開発された強化人間、生み出された異端や魔族、そこで実験体にされた能力者であることを表わすライフパス特技。
 令呪と同様に、達成値算出やダメージロールなど、いかなるダイスロール+10。

【「機関チルドレン」とは】代表者：巖の刻
 機関に関わった者達のこと。機関の手によって生み出された者、機関に囚われ悪しき研究の実験体になった者、機関の元で新たな力を得た者など、年齢問わず「機関チルドレン」と総称する。

ライフパス き かん ごそうしよぞく

L：機関「御職 所属」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：判定直前
 判定：自動成功 対象：単体
 耐傷：20m 代償：1D6MP
 回数：1シーンに3回まで
効果：「機関」の心臓部であり作戦管轄第一部署「御職」に所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 この特技を取得するとき、【能力基本値】を1つ選択する。あらゆるダイスロールに+選択した【能力基本値】。

【「御職」とは】代表者：上門 狭山
 多くの信者（研究員）を従える機関の権力が集約する頂点の部署。機関内の決定は全て御職を通し、御職の声一つで全てが動く。偉大な研究や功績を残した精鋭達が集結している。

ライフパス き かん しよししよぞく

L：機関「朱指 所属」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：ダメージロール直後
 判定：自動成功 対象：自身
 耐傷：なし 代償：【正気度】1D6
 回数：1シナリオに3回まで
効果：「機関」の武器を持ち護る手指であり実働部隊を率いる第三部署「朱指」に所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 ダメージ+【現在の【正気度】×3】。代償は、メインプロセス終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

【「朱指」とは】代表者：剣菱 一本松
 機関の荒事を担当している戦闘集団。「異端狩り」という名目で、機関に害のある組織や珍しい能力者や稀人の集落を襲う「能力者狩り」を行っていた。平時では戦闘訓練、能力開発を担当。

ライフパス き かん しよくどうしよぞく

L：機関「食導 所属」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：オート
 判定：自動成功 対象：自身
 耐傷：なし 代償：2MP
 回数：1ラウンドに1回まで
効果：「機関」の日常を司る第五部署「食導」に所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 行動済でも「一般特技」の《他人をかばう》をすることができる。また、《他人をかばう》をすることで行動済にならない。

【「食導」とは】代表者：西大家 銀之助
 機関内での衣食住の生活全般機能を担当する部署。不要な素体（能力者）を『聯合（食材として利用、血肉を食して力を得るといふ、混沌の胚）の儀式』を行なう役割も受け持っていた。

ライフパス き かん ずがいしよぞく

L：機関「頭塚 所属」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：セットアップ
 判定：自動成功 対象：単体
 耐傷：視界 代償：4MP
 回数：1シナリオに3回まで
効果：「機関」の頭脳であり異能開発、魔術研究、魔道具開発の研究チームの第二部署「頭塚」に所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 そのシーンの間、対象が取得している特技（【スキルウェポン】含む）1つの耐傷を20m伸ばす。

【「頭塚」とは】代表者：夜須庭 航
 魔術や超能力、あらゆる異能の研究し、強力な武器や魔道具の開発などを行なう研究チーム。

ライフパス き かん てんそくしよぞく

L：機関「天足 所属」

キャラクターレベル：1 機関コネ
 タイミング：本文
 判定：自動成功 対象：単体
 耐傷：20m 代償：5MP
 回数：1シナリオに1回まで
効果：「機関」のメインとなる収入源でもある能力者売買、育成・調教を行なっている第四部署「天足」に所属か、そのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。
 対象の攻撃で、敵対するキャラクターを戦闘不能・死亡させた直後に使用。メインプロセスを終えた対象を即座に未行動にする。

【「天足」とは】代表者：器守 大山
 能力者や珍しい人外種族を収集、販売、または調教、開発を担当していた人身売買の魔窟。



■ 追加ライフパス特技・2 以下のライフパス特技は、英霊キャラクターを作成するものである。GMと相談して取得すること。

「英霊」とは、過去の偉人・歴史的な英雄などの魂のこと。強力な魂は魔力で肉体を形成し、実体化して再び現世に現れることができる。

▼英霊の在り方

後世に名が残る偉人の魂や、神話や伝承に存在する英雄、大勢の感情によって象徴的な存在になった人物は、魂だけの存在としてウズマキの中を漂った後、神や超越的存在に近いものとなる現象が発生する。

魂に宿る魔力によって肉体を形成することができるが、魔力が切れる（戦闘不能→とどめを刺すの状態）ことで、稀人と同じように光になって昇華される。

英霊は自分の魔力によって「自分が再現したい時代（最高潮の時代）」の姿形を模っているため、不老であり、食事や睡眠を必要としない。

生前に食事と睡眠が必要だった英霊は再現のために以上のことを行なうが、基本的に魔力の供給があれば不老不死の存在である。

幽霊や怨霊と同じく、現世に名残があり己の意志で実体化し現れる英霊もいるが、現世にいる英霊の大半は魔術師の召喚式によって現世に喚び出されるケースである。

魔力が無くなる、現世でやり残したことを達成する、召喚した魔術師の命を果たすことで、英霊は昇華される。

『AW』の魂は、経験による熟練により強化され凄まじい能力を有していく。歴史に名が残る偉業を果たした英雄達は、洗練された魂の持ち主であり、攻撃能力においては普通の人間や一端の能力者を遥かに上回っているものである。

そのため、基本的に英霊キャラクターは「キャラクターレベル：10」以上の作成を推奨する。

記憶喪失である、弱体化の時代を再現しているなど魂の強度が薄弱である場合、キャラクターレベルを低下させてもよい。

▼霊体化

英霊は本来、肉体を持たない魂だけの存在である。自身の魔力の調節によって肉体の形成を一時的にとり止めることができる。

霊体化すると、「霊媒師」のキャラクター、自分を召喚した主、他の英霊キャラクター以外に存在を悟られることなくシーンに登場することができる。

ただし、霊体化した状態では行為判定をすることができず、使用できる特技も原則、副特技のみとなる。

▼契約

英霊キャラクターも他のPCと同じように契約を行なうことができる。多くの英霊は、契約を行なったキャラクターから魔力供給を主な活動源にしている。召喚主がいる英霊は基本的に召喚主のサーヴァントになるが、英霊がマスターになってもいいし、召喚主以外のキャラクターと契約をしてもいい。

▼英霊の称号

英霊は神から7種類（特例を含め、8種類）の称号を与えられ、分類されている。

英霊達はどの英霊であるか称号を得てから、新たな肉体を形成して現世に現れる。

本来であればその世界にいる管のない例外の魂である英霊達は、神から称号を得た際に、自身の魂から成る魔力で適した器を形成する手段を手に入れる。

いわば神達は、英霊が現世に降りるための適正試験のようなものを行なっており、その試験に合格した英霊のみが現世に現れているようなものである。

7種類の称号を持った英霊は、現世で「セイバーの英霊、〇〇である」と名乗るようになる。

また、7種類の称号を持った英霊は自身の精神とウズマキを通すことで現世知識を自在に引き出すことができる。

太古の昔から召喚された英霊であっても、現代語を喋ることができるし、現代社会に適応できるだけの知識を持って現れる。

ライフパス えいれい
L：英霊「ルーラー」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「裁定者」や「中立な審判」の意味を持ち、戦いを正すルーラーの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
このライフパス特技を取得したとき、この特技とは別にもう1つ「追加ライフパス」神の力（正五神、邪神八柱は問わない）を自動取得する。

ライフパス えいれい
L：英霊「セイバー」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「剣の戦士」として名を馳せたセイバーの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
この特技とは別に《+100直感》を自動取得する。このとき《+100直感》の効果を「タイミング：オート。対象：自身。《+100直感》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロール+10。1シナリオ1回まで使用可能」に変更すること。

ライフパス えいれい
L：英霊「アーチャー」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「遠距離攻撃の戦士」として名を馳せたアーチャーの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
この特技とは別に《+50単独行動》を自動取得する。このとき《+50単独行動》の効果を「タイミング：オート。対象：自身。《+50単独行動》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロール+5。1シナリオ1回まで使用可能」に変更すること。

ライフパス えいれい
L：英霊「ランサー」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「槍の戦士」として名を馳せたランサーの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
この特技とは別に《+50対魔力》を自動取得する。このとき《+50対魔力》の効果を「タイミング：オート。対象：自身。《+50対魔力》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロール+5。1シナリオ1回まで使用可能」に変更すること。

ライフパス えいれい
L：英霊「ライダー」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「騎乗兵の戦士」として名を馳せたライダーの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
この特技とは別に《+50カリスマ》を自動取得する。このとき《+50カリスマ》の効果を「タイミング：オート。対象：自身。《+50カリスマ》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロール+5。1シナリオ1回まで使用可能」に変更すること。

ライフパス えいれい
L：英霊「キャスター」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「魔法使い」として名を馳せたキャスターの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
この特技とは別に《+50障地作成》を自動取得する。このとき《+50障地作成》の効果を「タイミング：オート。対象：自身。《+50障地作成》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロール+5。1シナリオ1回まで使用可能」に変更すること。

ライフパス えいれい
L：英霊「バーサーカー」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「狂戦士」として強化がされて実体化したバーサーカーの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
この特技とは別に《+99狂化》を自動取得する。このとき《+99狂化》の効果通常効果に付属して「タイミング：オート。対象：自身。《+99狂化》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロール+9。1シナリオ1回まで使用可能」に変更すること。

ライフパス えいれい
L：英霊「アサシン」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「暗殺者」として名を馳せたアサシンの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
この特技とは別に《+50気配遮断》を自動取得する。このとき《+50気配遮断》の効果を「タイミング：オート。対象：自身。《+50気配遮断》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロール+5。1シナリオ1回まで使用可能」に変更すること。

ライフパス えいれい
L：英霊「アヴェンジャー」

キャラクターレベル：10
タイミング：常時
判定：自動成功 **対象：**自身
耐震：なし **代償：**なし
回数：なし
効果：「復讐者」として名を馳せたアヴェンジャーの称号を持つ英霊であることを表すライフパス特技。
このライフパス特技を取得したとき、この特技とは別にもう1つ「一般特技」のエネミーパワーを1つ自動取得する。
《死の宣告》《精神粉碎》《ダメージ》《特技マスター》《二回攻撃》《連続攻撃》を取得の際は、GMと相談と相談すること。

■ 追加ライフパス特技・3 正なる神「正五神」と、欺く神「邪神八柱」の能力一覧。

神の力を授かった者、超絶的なアイテム「禁書(神の力を記す魔導書)」「アーティファクト(神の力を宿す魔道具)」の所有者が取得できる。

■ 神の力

神の力を得ることで、通常では考えられないほど強力な能力を操ることができる。

特殊な代償が課せられ、いかなることをしても定められた代償通りに世界が書き替えられてしまう。また、GMが代償に相応しいと思ったいかなるペナルティも無視できなくなる。

ただし、異端に抗う手段を持ち、世界の強力なバックアップを受けているPC同士には代償の影響力は少なく済む。(例:「代償:愛情を得られない」→多くのNPCから何故か嫌われてしまう、など。ただしPCからの愛情を得ることは可能)

■ 正なる神の力

『AW』の世界ゼフィロスの生命を正しい形に生み出し、導く五柱の女神の力を得る。

正五神は欺く神が異端を送り出すように世界に介入することを好まない。そのため、加護を与えられる機会も稀だろう。

■ 欺く神の力

異端を生み出す八柱の邪神の力を得る。取得の際、相応しい効果の特技を1つ追加で得ること。

このライフパス特技の効果によって選択できる特技は、自身の取得クラスでなくても、取得レベルに達していなくても構わない。

■ 「神々の装具」

神の眷属のこと。「正なる神」と「欺く神」の手足となる超絶的存在の名称。「○○の○○」という神達が身に付けている装具として名前が付けられており、装具としての姿と会話がしやすい人型の姿のどちらかで現れる。

例: 龍の聖剣、空の魔剣、蠱毒色の魔鏡、黒曜の羽衣、星の聖杯。

神自らが自分の能力の出力を落として「神々の装具」になることで直接世界に介入＝臨天することもある。

ライフパス L:「アズラエン」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:誰も愛さない

効果:紫髪か金眼のどちらかを所有していることが条件。豊穣と土の女神の力を持つことを表わす特技。

取得している全ての特技の代償を-4。ただし、代償は1未満にはならない。

ライフパス L:「エーデンアイディン」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:誰からも逃げられない

効果:金髪か銀眼のどちらかを所有していることが条件。美しい緑と風の女神の力を持つことを表わす特技。

この特技を取得したとき、【HP】か【MP】いづれかを選択する。選択した最大【HP】、もしくは最大【MP】を+【キャラクターレベル×3】する。

ライフパス L:「ティニイチールス」

キャラクターレベル:??

タイミング:本文

代償:誰にも素顔を隠さない

効果:銀髪か橙眼のどちらかを所有していることが条件。器用と雷の女神の力を持つことを表わす特技。

戦闘移動、もしくはは全力移動を行った直後に使用。同じエンゲージにいる任意の複数のキャラクターに【移動力】点の実ダメージを与える(【防衛点】や特技による軽減不可)。

ライフパス L:「ブリギットブリード」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:誰の命も奪わない

効果:赤髪か紫眼のどちらかを所有していることが条件。叡智と水の女神の力を持つことを表わす特技。

4つ目、5つ目のクラスを取得できるようになる。この特技を取得したとき、取得前のクラスをレベルアップしても、取得後のクラスをレベルアップしてもよい。

ライフパス L:「ルージュイル」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:誰の頼みも拒まない

効果:橙髪か銀眼のどちらかを所有していることが条件。性愛と炎の女神の力を持つことを表わす特技。

この特技を取得したとき、クリティカル値を【12】ではない任意の数字に変更することができる。クリティカル加減特技はこのライフパス特技で決定した値を基準にして効果を適用させること。

ライフパス L:「ドーマサキエル」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:愛情を得られない

効果:銀髪か紫眼のどちらかを所有していることが条件。時空、時間、宇宙の力を操る『巨大な剣』の欺く神の力を持つことを表わす特技。

ダイスを操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《ドーマ:○○》と記述すること。
例:《悔改めよ》《死線》《霊異の鼓動》《逆転運命》《世界創造》

ライフパス L:「ツヴァイクウオター」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:信頼を得られない

効果:紫髪か緑眼のどちらかを所有していることが条件。闘争、力、文明開化を意味する『竜王』の欺く神の力を持つことを表わす特技。

ダメージロールを操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《ツヴァイク:○○》と記述すること。
例:《這いよる混沌》《殺界》《燥塵》《IC:アンランメン》

ライフパス L:「トゥルウスタリアルス」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:嘘がつけない

効果:緑髪か緑眼のどちらかを所有していることが条件。治癒、安息、死の安らぎを与える『夢魔』の欺く神の力を持つことを表わす特技。

バッドステータスを操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《トゥルウス:○○》と記述すること。
例:《バスアウト》《随い討ち》《却奪:心》《棘の報復》《腐敗の庭園》

ライフパス L:「ユウメイスタディオ」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:正しい道に進めない

効果:橙髪か金眼のどちらかを所有していることが条件。光、生命を操る『不死鳥』の欺く神の力を持つことを表わす特技。

実ダメージを操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《ユウメイ:○○》と記述すること。
例:《念動障壁》《氣迫の盾》《霊魂の鏡》《防圧警報》《大地の守護者》

ライフパス L:「ユウスタディアス」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:孤独である

効果:銀髪か赤眼のどちらかを所有していることが条件。闇、混沌、死へと誘う『死神』の欺く神の力を持つことを表わす特技。

【HP】を操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《ユウスト:○○》と記述すること。
例:《肉体復元》《自己再生》《EP:死の宣告》

ライフパス L:「ドースマンナンデイ」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:束縛されていく

効果:金髪か赤眼のどちらかを所有していることが条件。自然、知識、知恵の欺く『合成獣』の神の力を持つことを表わす特技。

達成値を操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《ドースン:○○》と記述すること。
例:《幻想式》《叱咤激励》《血の媚薬》《異端審問》《A:ミネルヴァ》

ライフパス L:「タイマストボール」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:痛みを背負う

効果:赤髪か赤眼のどちらかを所有していることが条件。愛、希望、欲望を司る『大蛇』の欺く神の力を持つことを表わす特技。

【MP】を操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《タイマスト:○○》と記述すること。
例:《ドッペルゲンガー》《魅了の魔眼》《A:イシュトリルトン》

ライフパス L:「ジェリドカティ」

キャラクターレベル:??

タイミング:常時

代償:大きくなれない

効果:緑髪か橙眼のどちらかを所有していることが条件。公平、裁判、虚無の力を宿す『塔』の欺く神の力を持つことを表わす特技。

令呪を操作する特技を1つ選択する。このライフパス特技を選択した特技の効果に書き換える。表記は《ジェリド:○○》と記述すること。
例:《抗いの定》《偽神契約》《令の封殺》

令呪ルール

■令呪

通常の契約で得られる令呪は3つ。令呪による命令は基本的に令呪を1つ消費するため、1シナリオに3回までできることになる。

マスターが令呪を宣言して使用すること。マスターが戦闘不能状態の場合、令呪は使用できない。令呪は【HP】や【MP】、【正気度】と同じでセッションが終了したとき、最大値まで回復する。

●通常令呪効果 一覧

れいじょ きょうせいしりょうかん
令呪：強制召喚

キャラクターレベル：1
タイミング：オート

判定：自動成功 対象：単体
耐値：なし 代償：令呪1つ
回数：なし

効果：シーンに登場していないサーヴァントをマスターの至近エンゲージへ瞬間的に呼び出すことができる。
戦闘中で令呪によるシーン登場を行なった場合、そのラウンドは全キャラクターの未行動、行動済を問わず即座にクリンナッププロセスに移行する。(強大な戦力が明確な形で呼び出されたことで、一端切り直しになる。ラウンドが進行するかはGMが判断すること)。

れいじょ きょうせいたいじょう
令呪：強制退場

キャラクターレベル：1
タイミング：オート

判定：自動成功 対象：単体
耐値：なし 代償：令呪1つ
回数：なし

効果：既にシーンに登場しているサーヴァントを、強制的に退場させることができる。
また、サーヴァントが回避判定に失敗した直後に使用し、ダメージを受ける前(タイミング：ダメージロール直後)に戦闘から退場させる事ができる。この効果を使用するとき、他の特技などによる「戦闘から離脱できない」という効果を無視する。

れいじょ きょうせいめいれい
令呪：強制命令

キャラクターレベル：1
タイミング：オート

判定：自動成功 対象：単体
耐値：なし 代償：令呪1つ
回数：なし

効果：どんなに不可能な判定であってもサーヴァントの行為を成功へと導くことができる。
サーヴァントが行なうすべてのダイスロールに+20する。行為判定達成値、命中達成値、回避達成値、ダメージ量、回復量など、ダイスを扱ういかなるルールにも使用することができる。

いったいけいやく

■一対契約ルール

『一対契約』は選択ルールである。このルールを採用するかはGMが決めること。(キャラクターレベル10以上が推奨)

一対契約とは、マスターが誰のサーヴァントでもないままサーヴァントを得ている状態のことである。本来の契約ルールではマスターもまたサーヴァントになることができるが、一人にのみ契約している状態の場合、通常の契約以上の力を発揮することができる。

一対契約状態で得られる令呪は5つ。令呪による命令は、基本的に令呪を1つ消費するので5回までできることになる。また、通常の契約令呪効果以外に、以下の追加令呪を使用できるようになる。令呪を2つ消費する命令もあるので注意すること。

一対契約状態のマスターがサーヴァントになった時点で、一対契約で得られる追加令呪効果は使用できなくなる。

●追加令呪効果 一覧

れいじょ きょうせいえんご
令呪：強制援護

キャラクターレベル：1
タイミング：オート

判定：自動成功 対象：自身
耐値：なし 代償：令呪1つ
回数：なし

効果：サーヴァントにマスターの行為判定の援護をさせることができる。
マスターが行なうすべてのダイスロールに+20する。行為判定達成値、命中達成値、回避達成値、ダメージ量、回復量など、ダイスを扱ういかなるルールにも使用することができる。

れいじょ きょうせいしりゅうふく
令呪：強制修復

キャラクターレベル：1
タイミング：イニシアチブ

判定：自動成功 対象：単体
耐値：なし 代償：令呪2つ
回数：なし

効果：サーヴァントを癒すことができる。
サーヴァントの【HP】と【MP】を全回復する。

れいじょ きょうせいてんい
令呪：強制転移

キャラクターレベル：1
タイミング：イニシアチブ

判定：自動成功 対象：単体
耐値：なし 代償：令呪2つ
回数：なし

効果：マスターの指定した場所にサーヴァントを転移させることができる。
サーヴァントを、マスターが命じた任意の場所に移動させる。この移動で対象はエンゲージから離脱することもでき、封鎖の影響も受けない。ただし、マスターが知らない場所には転移させることができない。

■令呪の刻印

マスターになるキャラクターとサーヴァントになるキャラクターが契約に同意した時点で、マスターとサーヴァントの体の一部に令呪刻印が浮かび上がり、契約完了となる。

契約の際に浮かび上がる刻印が体のどこにあるか、右の表で決めてもよい。

2D6を振り、片方を偶数か奇数かを決め、もう片方に1D6の値を当てはめて決定する。

偶数		奇数	
1	片目	1	舌
2	背中	2	腹部
3	左腕・左手甲・左掌	3	右腕・右手甲・右掌
4	左胸	4	右胸
5	左脚・左太股	5	右脚・右太股
6	喉・うなじ	6	額・後頭部

異端堕ちルール

■異端堕ち状態

『異端堕ちルール』は選択ルールである。このルールを採用するかはGMが決めること。詳しい異端堕ちの設定については、P.69 参照。
 異端堕ちとは、身も心も異端と同質の存在に変貌することである。異端堕ち状態になったキャラクターは一時的に強力な力を使えるようになるが、負の感情に満たされれば力を制御しきれなかった場合、異端となり、元の生活に戻ることはない。異端となった者は、異端の本能に従って暴走し、殺戮や破壊活動を行なう。
 また、戦闘中に強力な力を一時的に手に入れることができる。
 戦闘中に得られる強力な力のことを『異端堕ち状態』と呼ぶ。『異端堕ち状態』の処理が終わったら、指定された【正気度】を減少させること。
 異端堕ちは、1シーンに3回まで使用可能。【正気度】1のときは1D6減少異端堕ちを、【正気度】2のときは2D6減少異端堕ちを使用することはできない。

●異端堕ち状態 一覧

いたんお そせい
異端堕ち:蘇生

キャラクターレベル: 1
 タイミング: イニシアチブ
 判定: 自動成功 対象: 単体(自身を除く)
 射程: シーン 代償: 【正気度】2D6
 回数: なし
効果: 献身的な行動で対象の活力を回復させる異端堕ち状態。戦闘不能状態でも使用可能。
 対象を死亡から戦闘不能状態に、戦闘不能状態から【HP】を対象の【体力基本値】まで、【MP】を【意志基本値】まで回復する(バステも全快する)。「MP」が【意志基本値】以上だった場合、高い値を優先する。また、蘇生した対象は未行動になる(ラウンド末に行動)。対象の蘇生を終えたら【正気度】を2D6点減少させること。

いたんお だいしょうかいほう
異端堕ち:代償解放

キャラクターレベル: 1
 タイミング: セットアップ
 判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: 【正気度】2D6
 回数: なし
効果: 預いまれなる身体能力を発揮して、周囲を圧倒する異端堕ち状態。
 そのラウンド間、全代償を0にする。ラウンド終了後に【正気度】を2D6点減少させること。

いたんお みこうどうか
異端堕ち:未行動化

キャラクターレベル: 1
 タイミング: イニシアチブ
 判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: 【正気度】2D6
 回数: なし
効果: 肉体の限界を引き上げ、即座に行動に移ることができる異端堕ち状態。
 行動済から未行動状態になる。異端堕ちによって未行動になったキャラクターは、【行動値】に関係なく、即座にメインプロセスを得ることができる。メインプロセス終了後に【正気度】を2D6点減少させること。

いたんお ちげんしりょう
異端堕ち:クリティカル値減少

キャラクターレベル: 1
 タイミング: 判定直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: 【正気度】1D6
 回数: なし
効果: 精神エネルギーを溜め込んで、一気に爆発させる異端堕ち状態。
 行為判定のクリティカル値-5。判定終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

いたんお しゃていかくだい
異端堕ち:射程拡大

キャラクターレベル: 1
 タイミング: オート
 判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: 【正気度】1D6
 回数: なし
効果: 戦闘に必要な感覚を増幅させる異端堕ち状態。
 そのメインプロセスの間、使用者の全特技が[対象: シーン(選択)][射程: 視界]になる。メインプロセス終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

いたんお じりょうしりょう
異端堕ち:ダメージ上昇

キャラクターレベル: 1
 タイミング: ダメージロール直前
 判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: 【正気度】1D6
 回数: なし
効果: 瞬間的にいくつもの力を発揮させ、一撃必殺を繰り返す異端堕ち状態。
 ダメージロール+5D6。メインプロセス終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

■狂化と、『一時的狂化』『永続狂化』

『狂化』とは、すべての【能力基本値】と【攻撃力】が+99され、ダメージを与える行動しかできなくなる状態である。命中対象を選択できなくなり、PC、NPC、エキストラ、オブジェクト全てをランダムに決定しなければならない。
 『一時的狂化』は、【正気度】判定に失敗する、または《+99狂化》を持つPCが狂化を宣言することで『狂化』状態になること。
 『永続狂化』は、【正気度】が0になって『狂化』状態から二度と脱せなくなる状況である。『永続狂化』は実質キャラクターロストではあるが、シーンに相応しい演出であればGM裁量で『一時的狂化』にしてもよい。その場合、【正気度】は1まで回復する。
 また、シナリオ内で減少した【正気度】は【HP】や【MP】と同じ戦闘後であり、シナリオ終了後に全回復する。

●『一時的狂化』の停止

『一時的狂化』状態になったキャラクターの行動を停止するには、マスターが「タイミング: オート」で【意志】判定難易度15に成功すれば、一時的に行動を止めて行動済みにすることができる。この狂化を止める行動は、特別に命中判定直後やダメージロール直後でも割り込みで制止させることができるものとする。

●『一時的狂化』の解除

- マスターが「タイミング: メジャー」で、【意志】判定難易度15に成功する。
- マスターが「タイミング: オート」で、令呪を1つ使用し「狂化解除の命令」を下す。
- 狂化しているキャラクターが「タイミング: クリナップ」で、【意志】判定難易度20の『解除判定』に成功する。GM判断で難易度を加減してもよい。
 ※副特技《+99狂化》を取得しているキャラクターは、常に『解除判定』の達成値に+5してもよい。

【正気度】が0になり『永続狂化』してしまった場合、完全に異端堕ちししまう。PCとして復帰はできなくなる。

- 人間であれば、人間として生きていくことができなくなる。(2) 人間と共に生きていたのであれば、共存は不可能になる。
 - 姿形が化物のように禍々しく変貌する。(4) 狂化状態に陥る。この狂化状態は、契約したマスターがいても解除判定や令呪による特別解除が不可能となる。
- 以上のような社会的ペナルティが発生するように、世界が書き変わっていく。

【正気度】が0になったキャラクターを救うことは、奇跡が起きない限りありえないとされている。
 また、既に異端や異端犯罪者として出てくるNPCは原則【正気度】が0であり、1シナリオに1回まで、好きな『異端堕ち状態』を1つ発現することができる。