

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 基本ライフパス特技

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：教養や感覚を所持するライフパス特技。

能力値を1つ選択する。常時、選択した能力値で判定する達成値+2。特技名を《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。

D1：体力 D2：反射 D3：知覚

D4：理知 D5：意志 D6：幸運

基本ライフパス 主特技

※「基本ライフパス特技」は
キャラクターメイキング段階でしか
取得することができない。

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 基本ライフパス特技

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：なし

回数：1 シナリオに1回まで

効果：命の危機に力を発動させるライフパス特技。

特技名を《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。

D1-3・HP：[HP]を[3D6]点回復する。

D4-6・MP：[MP]を[2D6]点回復する。

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 基本ライフパス特技

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：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。

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 うらしゃかい

L：コネ「裏社会」

キャラクターレベル：1 基本ライフパス特技

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：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。裏社会での交渉判定などの達成値に+4。

また、ダイスロール直前に1シナリオに1回まで、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を振ってから、達成値に3D6点を追加する。戦闘中は使用不可。

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 基本ライフパス特技

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：治癒力が高いことを表わすライフパス特技。

特技名を《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。

D1-3・HP：常時、自身の[HP]の回復量に+4。

D4-6・MP：常時、自身の[MP]の回復量に+4。

ライフパス たいきゅうりょくじょうしょう

L:耐久力上昇

キャラクターレベル: 1 基本ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 耐久力が人並み以上であるライフパス特技。

特技名を《L: 耐久力上昇・HP+4》のように記述し、以下いずれかの能力を選択すること。

D1-2・HP+4: 最大[HP]に+4。

D3-4・MP+4: 最大[MP]に+4。

D5-6・HPMP+2: 最大[HP]と最大[MP]に各+2。

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 基本ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 異端討伐組織「教会」へのコネを持つことを表わす特技。教会に関する判定の達成値に+4。

また、ダイスロール直前に1シナリオに1回まで、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を振ってから、達成値に3D6点を追加する。戦闘中は使用不可。

ライフパス ふ なお

L:ダイス振り直し

キャラクターレベル: 1 基本ライフパス特技

タイミング: ダイスロール直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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わすライフパス特技。

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 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 基本ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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、また、対人交渉にも優れ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、交渉判定の達成値に+2。

ライフパス たっせいちじょうしょう

L:達成値上昇

キャラクターレベル: 1 基本ライフパス特技

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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。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。

D1: 体力 D2: 反射 D3: 知覚

D4: 理知 D5: 意志 D6: 幸運

ライフパス せんとうちじょうしょう

L:戦闘値上昇

キャラクターレベル: 1 基本ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 高い戦闘能力を所有するライフパス特技。

特技名を《L: 戦闘値上昇・行動値》のように記述する。常時、選択した戦闘値に+2。

以下のいずれかの戦闘値を選択すること。

D1: 物理命中値 D2: 霊力命中値 D3: 回避値

D4: 物理防御点 D5: 霊力防御点 D6: 行動値

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 基本ライフパス特技

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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わすライフパス特技。

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 じょうしょう

L:ダメージ上昇

キャラクターレベル: 1 基本ライフパス特技

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: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 極限状態の戦いを行なえることを表わすライフパス特技。

ダメージ+2 D6。

ライフパス やくぶつしゅとく

L:薬物取得

キャラクターレベル: 1 基本ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 癒す手段を持っているライフパス特技。

一般特技の《興奮剤》《鎮静剤》のいずれか1つを選択する。選択した薬物を《L:薬物取得・興奮剤》のように記述し同等のものとして扱うこと。

D1-3・興奮剤:《興奮剤》を取得。

D4-6・鎮静剤:《鎮静剤》を取得。

ライフパス とくぎしゅとく

L:特技取得

キャラクターレベル: 1 基本ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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わすライフパス特技。

取得しているクラスの特技から、未取得の特技の1つを選択する。選択した特技を《L:特技取得・〇〇》のように記述し同等のものとして扱うこと。主特技、副特技のどちらでも取得が可能。

ライフパス

L:コネ「ウズマキ」

キャラクターレベル: 1※ 基本ライフパス特技

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 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特技。

この世界『ゼフィロス』に関する知識、その関係者に対する交渉判定などの達成値に+4。

この特技は基本ライフパス特技だが、通常のレベルアップで「一般特技」として取得が可能。

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 基本ライフパス特技

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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ることを表わすライフパス特技。

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。

コネ「エルス」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

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。

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《コネ「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。

【「エルス」とは】 代表者: サクラ・モルゲンズダット
異能力や神祕の保存を目的にした研究組織。ドイツのシュトゥットガルトに本拠地がある。

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道具の製造なども行なっている。

コネ「エルス高級装備」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 《コネ「エルス」》を取得していることが条件。エルスの高級装備を所持していることを表わすライフパス特技。

《コネ「エルス」》で取得した《コネ「エルス」: スキルウェポン名》に効果を付与する。どの程度の効果かは、キャラクターレベルによる。

キャラクターレベル1~9: ダメージ+3。

キャラクターレベル10~19: ダメージ+6。

キャラクターレベル20以上: ダメージ+9。

【「エルス高級装備」とは】 代表者: ヒックス・ダイグロス
エルスが開発した強力なスキルウェポンのこと。世界各地の異能を受けて入れている軍需産業、商社、団体などに高額販売している。

組織ライフパス 主特技

※「組織ライフパス特技」は
通常のレベルアップの主特技枠で
取得することができる。

コネ「居酒屋さきがけ」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

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: 3MP

回数: 1 シナリオに2回まで

効果: 社会に生きる異端者の生活を支援・就労を斡旋する者達が営む居酒屋「さきがけ」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。

〔使用者を含む、シーンに登場している味方キャラクター人数D6〕で行為判定を行なう（最大8D6）。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。

戦闘中は使用不可。

【「居酒屋さきがけ」とは】 代表者: 時雨(じう)
人と友好的に生きることを決めた異端達の衣食住をサポートしている団体。昼間は定食屋、夜間は大衆居酒屋として経営しており、シャワー付きインターネットカフェも併設して営業している。

げん ば ふつきゅう いんかい
コネ「現場復旧委員会」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: なし

回数: 1 シナリオに2回まで

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。

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。

【「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現場に駆けつけ、元通りに修復し、さらに一般人の記憶操作も行なう。

コネ「カフェ・アリス」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: 1 シナリオに2回まで

効果: アンダーグラウンドに住む者達が集まる、繁華街地下のカフェ兼スナックバー「アリス」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。

特技を使用するとき使用。そのシーンの間、使用する特技【スキルウェポン】含む1つの射程を20m伸ばす。

【「カフェ・アリス」とは】 代表者: 有川 真知
根無し草のハンターや、教会に未所属の能力者など、法に縛られず、裏社会に生きるアンダーグラウンドな人々が集まるスナックバー。
教会や警察とは不可侵な関係を築いている。
ウサギのマスコットが特徴的な店。

コネ「シャノアール」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

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: なし

回数: 1 シナリオに2回まで

効果: 駅から歩いてすぐ、領域遣いのマスターが経営するレストラン喫茶店「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。

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。

また、常時【HP】に+3。

【「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分にあるレストラン兼喫茶店。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、どんな料理や飲み物でも注文することができる。
領域遣いのマスターによる結界完備個室あり。

きのもと
コネ「木ノ本アパート」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 退魔組織『教会』のエージェント御用達物件「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。

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、かつ、使用回数を減らさずに使用できる。

【「木ノ本アパート」とは】 代表者: 木ノ本 御月
『AW』の舞台である中央駅周辺のN市・A市・S市に多く不動産管理している木ノ本の、能力者御用達物件。結界完備、使い魔ペットOKなど能力者向け物件を取り揃えている。
教会との業務提携により、教会のエージェントが住まう宿舎や、重要施設も提供している。

とぎ コネ「止まり木」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 教会併設孤児院「止まり木」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。

止まり木を舞台にシーンを行なうときに使用。

【HP】【MP】以外の戦闘値【物理命中値】【霊力命中値】【回避値】【行動値】【攻撃力】を2つ選択する。シナリオ終了時まで、選択した戦闘値に+2。戦闘値は、重複して選択しても良い。

【「止まり木」とは】代表者: 小晴日 日与子

教会併設の孤児院、『AW』の舞台となる中央駅徒歩5分の、教会礼拝堂近くに建てられている。

異端事件で家族を失くした未成年者を引き取り、自立援助をしている。また、能力者には能力行使教育の手配も行なっている。

しんれい ちりょう い いんかい コネ「心霊治療医院会」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: イニシアチブ

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: 2 HP

回数: 1 シナリオに2回まで

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。

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全回復する。

【「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)など異能を使った治療のプロが集まっている。

コネ「バイエル」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 15m 代償: なし

回数: 1 シナリオに [キャラクターレベル] 回まで

効果: 教会の近くにある小さくも街の人々に親しまれている洋菓子店「バイエル」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。

【HP】か【MP】を+ [使用者の【任意の能力値ボーナス】点] 回復する。

回復した対象は【体力】難易度8を行なう。失敗した場合、食べたお菓子を喉に詰まらせバッドステータス『麻痺』になる。

【「バイエル」とは】代表者: 白石 真珠

PC達が集まる教会礼拝堂の近くにある洋菓子店。季節のケーキや焼き菓子、自家製パンなどを販売する。教会のエージェント達への差し入れによく利用されている。

とくめいか コネ「特命課」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: なし

回数: 1 シナリオに3回まで

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。

判定の達成値に+1、および、ダイス目に+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。この特技はファンブルには使用できない。

【「特命課」とは】代表者: 佐久間 ゆたか&伊伏野 豹

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。異能与最新の機器を使った科学捜査を行なっている。

異端が関わる事件の際は、教会と協力し合い、共に捜査することが多い。

ふるかわざいばつ かがはら け
コネ「古川財閥 鏡原家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: シーン 代償: なし

回数: 1 シナリオに2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: 鏡原 恭二

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、本家古川家に扱う幅広い流通各産業に手をつけている。

また、重工業も手広く精通しており、同じ古川財閥の田組家とは良きライバルの仲。

ふるかわざいばつ あおもり け
コネ「古川財閥 青森家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

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: 1 D 6MP

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。

本拠地は青森県の恐山にある。現当主のキヨは高齢の女性であり、一族皆、高い霊能力を持つ。

ふるかわざいばつ かみ き け
コネ「古川財閥 神木家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: シーン 代償: なし

回数: 1 シナリオに2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。

主に出版業に力を入れており、教育書や漫画・児童書や海外出版書の翻訳、また比較的一般的なオカルト・魔術書の流通にも取り組んでいる。

ふるかわざいばつ い が の さ き け
コネ「古川財閥 伊賀崎家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: シーン 代償: なし

回数: 1 シナリオに2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: 伊賀崎 百

不動産業の大企業。

多くの霊地を日本各地に持ち、『AW』の舞台であるS市・A市・N市に張り巡らせている監視魔術結界（異端や異能の異常を察知するもの）の管理も行なっている。

ふるかわざいばつ ながおかけ
コネ「古川財閥 永丘家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: シーン 代償: なし

回数: 1 シナリオに2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 藤和

一般的な病院の経営から、心霊治療を行なう病院、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一族。本家古川家に経営面から取り込まれたごく普通の一般人の家系であり、永丘家出身の特異能力者は決して多くない。

ふるかわざいばつ しらいしけ
コネ「古川財閥 白石家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: シーン 代償: なし

回数: 1 シナリオに2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。有名なアーティストを輩出している。多くの分野で活躍しているが、特に音楽が強く、何人もの奏者や作曲家を世に出している。本家は長野県に所在。代表者の厚鉄はヴァイオリン、その息子の鉄弥はフルートが得意。

ふるかわざいばつ ふるかわけ
コネ「古川財閥 古川家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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樞を指揮する、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。本拠地は鎌倉・北鎌倉にある。分家筋は異能の一族が多いが、古川財閥本筋である古川の直系は何の異能を持たない一般人であることが多い。

ふるかわざいばつ たくみけ
コネ「古川財閥 田組家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: シーン 代償: なし

回数: 1 シナリオに2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、動力機械などの鉄工業および電子工業を中心とした企業。義肢やパワードスーツ、電腦など広く手掛けており、他にも人外種族の保護、雇用を行なっている。また、「石屋」という従者の家系も有している。

きょうかい
コネ「ハンター協会」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: なし

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

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。

依頼したシーンから1シーン経過後、注文した「防具」や「薬物」など物品を1つ入手できる。

このとき入手した物品は他者に譲渡することもできるが、シナリオ終了に消滅する。

【「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。基本的に少人数で動き、依頼の受け方もハンターによって様々。

ふるかわざいばつ みつるぎけ
コネ「古川財閥 三剣家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: シーン 代償: なし

回数: 1 シナリオに2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「三剣道場」を経営しており、異能の知識の乏しい者への教育、保護にも尽力している。先祖は妖怪(鬼)であり、古川の姫を守っていたという伝説がある。

まおう おご
コネ「魔王の落とし子」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果:異端や魔族を束ねる魔王に従属しているか、そのコネを持つことを表わすライフパス特技。

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《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《コネ「魔王の落とし子1:〇〇」》《コネ「魔王の落とし子2:〇〇」》と記述すること。

【「魔王の落とし子」とは】代表者: アクセン

「欺く神」が願う世界崩壊のため暗躍する異端達を束ねる「異端の王」こと「魔王」の命令を受ける配下達。現在魔王は高度な知識(禁書やオーパーツ、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。

ふるかわざいばつ やぎめまけ
コネ「古川財閥 八木沼家」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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。

ダメージロールでの任意の出目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。先代当主の八木沼 藍が魔術師の地位向上、外交的社会的実現を目指して活動していたため、オープンな魔道具販売を行なっている。

コネ「リリルラケシス」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 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。
本拠地はイギリスのロンドン。イギリスの政府とも長く関わりを持ち合っている。

コネ「レジスタンス」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 20m 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 「教会の専門エージェント」であることか、「魔王」と対抗する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。本来は、裏社会を牛耳っていた機関に対抗するための教会の一派。機関解体事件後、現在の形に至る。

まほうしょうじょ コネ「魔法少女」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

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: 1D6MP

回数: 1 シナリオに3回まで

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。

【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。

【「魔法少女」とは】代表者: 秋津 エリ

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。こちらは自称制。

まるまるひゃっかてん コネ「丸丸百貨店」

キャラクターレベル: 1 組織ライフパス特技

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 駅前から徒歩1分の大型ショッピングモール「丸丸百貨店」へのコネクションを持つことを表わすライフパス特技。

対象が所持している「薬物」を1つ選択する。その特技の使用回数を+3回する。

戦闘中は使用不可。

【「丸丸百貨店」とは】代表者: 石丸総帥

中央駅併設の商業施設。複数の小売店、飲食店、遊戯施設が集まっている巨大百貨店。創設一族の名は朱井家。駅併設の高層ビルで、屋上からは中央駅周辺の街並みを一望できる。また、屋上では隔週替わりの催事イベントも開催。

き かん
機関「チルドレン」

キャラクターレベル: 1 機関ライフパス特技

タイミング: ダイスロール直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 1D6HP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 「機関に所属している／かつて機関に所属していた」ことが条件。

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、そこで実験体にされた能力者・生命体であることを表わすライフパス特技。

ダイスロールに+10。行為判定の達成値、ダメージ量、回復量など、ダイスを扱ういかなるダイスロールにも使用することができる。

【「機関チルドレン」とは】 代表者: 殲の刻

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された者、機関がもって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。

き かん しょぞく
機関「アザース 所属」

キャラクターレベル: 1 機関ライフパス特技

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: 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。エンゲージの離脱が可能であり、封鎖の影響も受けない。

【「アザース」とは】 代表者: ユリウス=チールス

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、その大半は「朱指」に所属しており、「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。

き かん ごぞう しょぞく
機関「御臓 所属」

キャラクターレベル: 1※ 機関ライフパス特技

タイミング: ダイスロール直前

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 20m 代償: 1D6MP

回数: 1 シーンに3回まで

効果: 「機関に所属している／かつて機関に所属していた」ことが条件。

機関の心臓部であり作戦管轄第一部署「御臓」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。対象のダイスロールに+【選択した【能力基本値】】。

【「第一部署「御臓」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を位置するエリート部署。機関内の決定は全て御臓を通し、御臓の声一つで全てが動く。偉大な研究や功績を残した精鋭が集結している。

き かん いちぞくしゅっしん
機関「一族出身」

キャラクターレベル: 1 機関ライフパス特技

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 「機関に所属している／かつて機関に所属していた」ことが条件。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、全ての判定クリティカル値を-2、ファンブル値を+2。

【「仏田家」とは】 代表者: 仏田 光緑

機関の創設一族である仏田（ほとけだ）家は、千年前に墮天した欺く神の眷属（「蠱毒色の魔鏡」と呼ばれる神々の装具。女神と称される）と人が交わった、霊能力の血統である。女尊男卑の独特な慣習があり、邪神を召喚するべく活動していた。

機関「頭垓 所属」

キャラクターレベル: 1 機関ライフパス特技

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: 4MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 「機関に所属している／かつて機関に所属していた」ことが条件。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「頭垓」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つの射程を20m伸ばす。

【第二部署「頭垓」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。

機関のメインとなる部署であり、一番の規模を持つ。24時間体制で昼夜問わず、様々な異能が研究対象になっている。

機関「朱指 所属」

キャラクターレベル: 1 機関ライフパス特技

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 【正気度】1D6

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 「機関に所属している／かつて機関に所属していた」ことが条件。機関の武器を持つ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。

【第三部署「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」という名目で活動していたが、実際は機関に害のある組織や珍しい能力者、稀人など人外の集落を襲う「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。

機関「天足 所属」

キャラクターレベル: 1 機関ライフパス特技

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 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。

【第四部署「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。

能力者や人外種族を調教し、機関の下位組織や友好関係にある団体・様々な理由で需要のある顧客に卸して、莫大な富を築いていた。

機関「食導 所属」

キャラクターレベル: 1 機関ライフパス特技

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: 1 ラウンドに1回まで

効果: 「機関に所属している／かつて機関に所属していた」ことが条件。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》を使用でき、使用しても行動済にならない。

また、常時最大【正気度】に+4。

【第五部署「食導」とは】 代表者: 西大家 銀之助

機関内での衣食住など生活全般機能を担当する部署。炊事洗濯、宿舎や研究棟物件などを管理する。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）』を行なう役割も担っていた。

えいれい

英霊「ランサー」

キャラクターレベル: 1 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果:槍の戦士であることを表わすライフパス特技。

この特技とは別に《+50対魔力》を自動取得する。この《+50対魔力》の効果を[タイミング: オート/回数: 1シナリオに1回まで/効果: 《+50対魔力》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロールに+5]に変更すること。

英霊ライフパス 主特技

※「英霊ライフパス特技」は
英霊設定のキャラクターのみ
取得することができる。

えいれい

英霊「ライダー」

キャラクターレベル: 1 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果:騎乗兵であることを表わすライフパス特技。

この特技とは別に《+50カリスマ》を自動取得する。この《+50カリスマ》の効果を[タイミング: オート/回数: 1シナリオに1回まで/効果: 《+50カリスマ》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロールに+5]に変更すること。

えいれい

英霊「セイバー」

キャラクターレベル: 1 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果:剣の戦士であることを表わすライフパス特技。

この特技とは別に《+100直感》を自動取得する。この《+100直感》の効果を[タイミング: オート/回数: 1シナリオに1回まで/効果: 《+100直感》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロールに+10]に変更すること。

えいれい

英霊「キャスター」

キャラクターレベル: 1 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果:魔法使いであることを表わすライフパス特技。

この特技とは別に《+50陣地作成》を自動取得する。この《+50陣地作成》の効果を[タイミング: オート/回数: 1シナリオに1回まで/効果: 《+50陣地作成》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロールに+5]に変更すること。

えいれい

英霊「アーチャー」

キャラクターレベル: 1 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果:弓の戦士であることを表わすライフパス特技。

この特技とは別に《+50単独行動》を自動取得する。この《+50単独行動》の効果を[タイミング: オート/回数: 1シナリオに1回まで/効果: 《+50単独行動》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロールに+5]に変更すること。

えいれい

英霊「アヴェンジャー」

キャラクターレベル: 1 ※ 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 復讐者であることを表わすライフパス特技。
常時、分類「人間」の対象へのダメージ+4。
また、この特技とは別に「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》を取得の際はGMと応相談。

えいれい

英霊「アサシン」

キャラクターレベル: 1 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 暗殺者であることを表わすライフパス特技。
この特技とは別に《+50気配遮断》を自動取得する。この《+50気配遮断》の効果を[タイミング: オート/回数: 1シナリオに1回まで/効果: 《+50気配遮断》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロールに+5]に変更すること。

えいれい

英霊「フォーリナー」

キャラクターレベル: 1 ※ 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: ゼフィロスの神々の正五神や邪神八柱と、英霊の複合体であることを表わすライフパス特技。
能力値を1つ選択する。常時、選択した【能力値】判定の達成値に+4。
また、この特技とは別に「神のカライフパス特技」を1つ自動取得する。

えいれい

英霊「バーサーカー」

キャラクターレベル: 1 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 狂化兵であることを表わすライフパス特技。
この特技とは別に《+99狂化》を自動取得する。この《+99狂化》の効果を[タイミング: オート/回数: 1シナリオに1回まで/効果: 《+99狂化》に相応しいロールを行なうことで、ダイスロールに+9]に変更すること。

えいれい

英霊「アルターエゴ」

キャラクターレベル: 1 ※ 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 元の英霊の別側面を表現した英霊や、分身、違法英霊であることを表わすライフパス特技。
常時、分類「人間」の対象への命中値に+2。
また、この特技とは別に「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》を取得の際はGMと応相談。

えいれい

英霊「ルーラー」

キャラクターレベル: 1 ※ 英霊ライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 裁定者であることを表わすライフパス特技。
常時、【正気度】判定の達成値に+4。
また、この特技とは別に「神のカライフパス特技」を1つ自動取得する。

せいごじん

正五神「ティニイチールス」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 範囲 (選択)

射程: 20m 代償: 誰にも素顔を隠さない

回数: 1シーンに1回まで

効果: 銀髪か橙眼のどちらかを所有していることか、『ティニイチールスの禁書』を所持していることが条件。技巧と雷を司るPC4の女神ティニイチールスの加護を受けるライフパス特技。

移動した直後に使用。対象にそのラウンド間[移動したm]点の実ダメージ(軽減不可)を与える。

神のカライフパス 主特技

※「神のカライフパス特技」は特殊な条件を得た者のみ取得可能。

※「PCOの」とは、数値に当てはまるPC番号の守護女神という意味。

せいごじん

正五神「ブリギットブリード」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 誰の命も奪わない

回数: なし

効果: 赤髪か紫眼のどちらかを所有していることか、『ブリギットブリードの禁書』を所持していることが条件。叡智と水を司るPC3の女神ブリギットブリードの加護を受けるライフパス特技。

4つ目、5つ目のクラスを新たに取得できるようになる。

せいごじん

正五神「アズラエン」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 誰も愛さない

回数: なし

効果: 紫髪か金眼のどちらかを所有していることか、『アズラエンの禁書』を所持していることが条件。豊穡と土を司るPC2の女神アズラエンの加護を受けるライフパス特技。

取得している全ての特技の代償を-4点する。ただし、代償は1未満にはならない。

せいごじん

正五神「ルージュイル」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 誰の頼みも拒まない

回数: なし

効果: 橙髪か銀眼のどちらかを所有していることか、『ルージュイルの禁書』を所持していることが条件。性愛と炎を司るPC5の女神ルージュイルの加護を受けるライフパス特技。

シナリオ開始時に、クリティカル値を[12]ではない[5]以上の任意の数字に変更する。

せいごじん

正五神「エーデンアイデイン」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 誰からも逃げられない

回数: なし

効果: 金髪か銀眼のどちらかを所有していることか、『エーデンアイデインの禁書』を所持していることが条件。緑と風を司るPC1の女神エーデンアイデインの加護を受けるライフパス特技。

最大【HP】か最大【MP】のどちらかに、+【キャラクターレベル×3】点。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「トゥルウスタリアルウス」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 嘘がつけない

回数: なし

効果: 緑髪か緑眼のどちらかを所有していることか、『トゥルウスタリアルウスの禁書』を所持していることが条件。治癒、安息、死の安らぎを与える『夢魔』の欺く神の加護を受けるライフパス特技。

バッドステータスを操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《トゥルウス: ○○》と記述し、効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《タナトスの足枷》《バスアウト》《墮い討ち》

【「トゥルウスタリアルウス（第三位の、悪魔）」とは】

黒々とした艶のある緑色の、細身な蝙蝠。正なる道を進む者を惑わす、清く正しく生きる者を墮落させ、混乱を愉しむ悪魔。煩惱の擬態化。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「ドーマサキエル」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 愛情を得られない

回数: なし

効果: 銀髪か紫眼のどちらかを所有していることか、『ドーマサキエルの禁書』を所持していることが条件。時空、時間、宇宙の力を操る『巨大な剣』の欺く神の加護を受けるライフパス特技。

ダイスを操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《ドーマ: ○○》と記述し、効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《悔改めよ》《死線》《霊異の鼓動》《逆転運命》《世界創造》

【「ドーマサキエル（第一位の、星を買く刃）」とは】

邪神八柱の長男であり、欺く神の総帥であり、この世の全悪の頂点。星を割る巨大な剣。世界を破壊し、無にし、終わらせることを望んでいる。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「ユウメイスタディオ」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 正しい道に進めない

回数: なし

効果: 橙髪か金眼のどちらかを所有していることか、『ユウメイスタディオの禁書』を所持していることが条件。光、生命を操る『不死鳥』の欺く神の加護を受けるライフパス特技。

実ダメージを操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《ユウメイ: ○○》と記述し、効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《念動障壁》《靈魂の鏡》《大地の守護者》

【「ユウメイスタディオ（第四位の、炎の鳥）」とは】

全身を炎で纏った美しい鳥。不死を授けたりと命を自在に操る力があるゆえに、多くの命を奪う。遊戯が好きで、死を目の前に足掻く命を特に好む。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「ツヴァイククウォーター」

キャラクターレベル: 1 ※ 神のカライフパス特技

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 信頼を得られない

回数: なし

効果: 紫髪か緑眼のどちらかを所有していることか、『ツヴァイククウォーターの禁書』を所持していることが条件。闘争、力、文明開化を意味する『竜王』の欺く神の加護を受けるライフパス特技。

ダメージロールを操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《ツヴァイク: ○○》と記述し、効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《這いよる混沌》《殺界》《アンラマンユ》

【「ツヴァイククウォーター（第二位の、竜王）」とは】

猛々しいドラゴンの姿をした、戦いの神。常に戦いを求め、また、強い者を我が物としたがる。自分より小さな竜を大勢引き連れている。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「タイマストパール」

キャラクターレベル: 1※ 神のカライフバステキ

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 痛みを背負う

回数: なし

効果: 赤髪か赤眼のどちらかを所有していることか、『タイマストパールの物品』を所持していることが条件。愛、希望、欲望を司る『大蛇』の欺く神の加護を受けるライフバステキ。

【MP】を操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《タイマスト: ○○》と記述し効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《浸蝕》《ドッペルゲンガー》《魅了の魔眼》《アトリビュート》《イシュトリルトン》

【「タイマストパール（第七位の、愛の蛇）」とは】

正の感情を否定する邪神とは似つかわしくない、愛を愛する邪神。性愛、情愛に目覚めた異端を生み出すことから、異端系PCの生みの親とも。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「ユウスタディアス」

キャラクターレベル: 1※ 神のカライフバステキ

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 孤独である

回数: なし

効果: 銀髪か赤眼のどちらかを所有していることか、『ユウスタディアスの禁書』を所持していることが条件。闇、混沌、死へと誘う『死神』の欺く神の加護を受けるライフバステキ。

【HP】を操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《ユウスト: ○○》と記述し効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《肉体復元》《心身置換》《自己再生》《E.P.: 死の宣告》

【「ユウスタディアス（第五位の、裏切りの死神）」とは】

黒装束に身を隠すドクロの姿をした、死を司る者。世界に生きる者を屠る邪神の一柱ではあるが、眷属である異端や魔族にさえも死をもたらす。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「ジェリドカティ」

キャラクターレベル: 1※ 神のカライフバステキ

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 成長できない

回数: なし

効果: 緑髪か橙眼のどちらかを所有していることか、『ジェリドカティの禁書』を所持していることが条件。公平、裁判、虚無の力を宿す『塔』の欺く神の加護を受けるライフバステキ。

令呪を操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《ジェリド: ○○》と記述し、効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《抗いの定》《偽神契約》《令の封殺》

【「ジェリドカティ（第八位の、巨人）」とは】

正五神と邪神八柱の遊戯の仲介役。大きな機械が重なり合った塊のような巨人。木や石や機械など、人の営みがあった無機質な物体を吸収する。

じゃしんはっちゅう

邪神八柱「ドースンマナンデイ」

キャラクターレベル: 1※ 神のカライフバステキ

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 束縛される

回数: なし

効果: 金髪か緑眼のどちらかを所有していることか、『ドースンマナンデイの物品』を所持していることが条件。自然、知識、知恵の欺く『合成獣』の欺く神の加護を受けるライフバステキ。

達成値を操作する特技を1つ選択、取得する。その特技名を《ドースン: ○○》と記述し効果は選択した特技のものに書き換えて使用すること。

例: 《幻想式》《叱咤激励》《異端審問》《血の媚薬》《ミネルヴァ》

【「ドースンマナンデイ（第六位の、幻獣）」とは】

獅子や山羊、鳥の羽根や人間の腕などあらゆる生き物の部位を持ち、各々の知恵を持つ怪物。生者を食らってさらに体の部位を増やしていく。