

かみわざ
●神業表

スタイル	神業	よみがな	効果	条件	参照
カブキ	チャイ	チャイ	神業や判定の効果ひとつを打ち消す	他人から賞賛を受ける	[TNM1] P118
バサラ	天変地異	カタストロフ	トループ1グループを倒すか、住居やヴィークルひとつを破壊する	役に立つ使い方をする	[TNM1] P119
タタラ	タイムリー	タイムリー	必要なアウトフィットを入手する	他人の危機を救う	[TNM1] P120
ミストレス	ファイト!	ファイト!	対象の神業使用回数をひとつ増やす	対象から感謝される	[TNM1] P121
カプト	難攻不落	インヴァルネラブル	どんな攻撃によるダメージも防ぐ	他人を守るために使用する	[TNM1] P122
カリスマ	神の御言葉	ゴスペル	キャラクターひとりを[精神崩壊]させるか、任意の精神ダメージを与える	防がれずにダメージを与える	[TNM1] P123
マネキン	プリーズ!	プリーズ!	対象に神業を1回使用させる/お願いひとつを聞いてもらう	対象に喜びを与える	[TNM1] P124
カゼ	脱出	エクソダス	ヴィークルでどんな状況からも逃げ出す	勝利につなげる	[TNM1] P125
フェイト	真実	トゥルース	キャラクターひとりから本当のことを聞き出す	重要な情報を手に入れる	[TNM1] P126
クロマク	腹心	ライトハンド	自分が受けたダメージひとつを打ち消す(腹心が代わりに受けてくれる)	あなたが利益を得る	[TNM1] P127
エグゼク	買収	M&A	アウトフィットや組織ひとつを買い取る	所属組織の利益になるか不利益を防ぐ	[TNM1] P128
カタナ	死の舞踏	ダンス・マカブル	近距離までのキャラクターひとりに任意の肉体ダメージ([完全死亡]含む)を与える	防がれずにダメージを与える	[TNM1] P129
クグツ	完全偽装	アンダカヴァ	情報や事実ひとつを完璧に偽装する	所属組織の利益になるか、不利益を防ぐ	[TNM1] P130
カゲ	不可知	インセンサブル	誰にも気づかれずに行動(メインプロセス)を1回行なう。リアクション不可	防がれることなく、状況を劇的に変化させる	[TNM1] P131
チャクラ	黄泉還り	フェニックス	キャラクターひとりが受けている肉体・精神ダメージをすべて回復する。癒やすのが他のキャラクターの場合、そのシーン中に受けたダメージのみ可能。	故意や愚かさによらない危機やダメージから復活する	[TNM1] P132
レッガー	不可触	アンタッチャブル	事実をもみ消したり、他人に押しつけたりする	あなたが利益を得る	[TNM1] P133
カプトワリ	とどめの一撃	クーデグラ	至近距離以外にいるキャラクターひとりに任意の肉体ダメージ([完全死亡]含む)を与える	防がれずにダメージを与える	[TNM1] P134
ハイランダー	天罰	ネメシス	なんでもひとつ望む効果を得る	誰か他人に“希望”を与える	[TNM1] P135
マヤカシ	守護神	ガーディアン	キャラクターひとりに対する任意のダメージひとつを打ち消す	故意や愚かさによらない危機を回避させる	[TNM1] P136
トーキー	暴露	エクスポーズ	どんな事柄でも自由に報道する	自分の信じる真実を衆目にさらし、世界を変える	[TNM1] P137
イヌ	制裁	パニッシュ	キャラクターひとりに任意の社会ダメージ([抹殺]含む)を与えるか、社会ダメージを打ち消す	対象に正しい審判を下す	[TNM1] P138
ニューロ	脳神	デウス・エクス・マキナ	ウェブやウェブに接続されたものを操り、ダメージを与える以外の望む効果を得る	物語が完成に近づく	[TNM1] P139

かみわざ
●神業表(書き換え版)

スタイル	神業	よみがな	効果	条件	参照
バサラ	具現者	インカネーター	〈具現者〉神業対応表を参照	〈天変地異〉のまま	[TNM2] P24
カプト	不屈なる者	フラグシップ	他人にメインプロセスを行なわせる。(〈不可知〉と同じ)。〈コネ〉を持つ相手にのみ使用できる	「状況を劇的に変化させた」	[TNM2] P32
カリスマ	解体屋	デプログラマー	キャラクターひとりが受けた精神ダメージが社会ダメージをひとつ治癒する	「この効果で誰かが救われた」	[TNM2] P34
カゼ	疾駆者	スウィフトランナー	〈不可知〉の効果に変更。ただし、判定後あなたのヴィークルは[破壊]される。	〈不可知〉と同じ	[TNM2] P38
フェイト	勇気ある者	ヒーロー	〈ファイト!〉の効果に変更。〈コネ〉を持つ相手にのみ使用できる	〈ファイト!〉と同じ	[TNM2] P40
クロマク	代理人	エージェント	〈難攻不落〉〈とどめの一撃〉〈制裁〉〈脳神〉のいずれかに変更、使用には報酬点10点が必要	変更した神業と同じ	[TNM2] P42
カタナ	剣鬼	マローダー	あなたと同じエンゲージにいるトループとエキストラすべてを[戦闘不能ダメージ]を与える。	〈死の舞踏〉のまま	[TNM2] P46
クグツ	忠義者	サムライ	〈黄泉還り〉の効果に変更	〈完全偽装〉のまま	[TNM2] P48
チャクラ	決闘者	デュエリスト	〈死の舞踏〉の効果に変更、特定のスタイルを持つ相手にのみ使用できる	〈死の舞踏〉と同じ	[TNM2] P52
レッガー	復讐者	アベンジャー	あなたが受けたダメージを、それを与えたキャラクターにも与える。	「この効果でダメージを与える」	[TNM2] P54
マヤカシ	殉教者	マターダム	願いを叶える。効果の解決後あなたは[完全死亡]する	「誰か他人に“希望”を与える」	[TNM2] P60
トーキー	記録者	レコーダー	〈プリーズ〉の効果に変更、〈コネ〉を持つ相手にのみ使用できる	「対象が状況を劇的に変えた」	[TNM2] P62
イヌ	防衛者	ウォッチマン	あなた以外のキャラクターが受けたダメージひとつを打ち消し、対象を退場させる	「この効果で誰かを守った」	[TNM2] P64

かみわざ
●〈具現者〉神業対応表

〈元力〉	変更後の神業の効果
〈元力:光学〉	〈不可知〉
〈元力:電磁〉	〈脳神〉
〈元力:火炎〉	〈とどめの一撃〉
〈元力:疾風〉	〈とどめの一撃〉
〈元力:水雲〉	〈黄泉還り〉
〈元力:大地〉	〈難攻不落〉
〈元力:重力〉	〈守護神〉
〈元力:器物〉	〈死の舞踏〉
〈元力:生物〉	〈黄泉還り〉
〈元力:虚無〉	〈チャイ〉
〈元力:時間〉	〈守護神〉
〈元力〉なし(*)	〈腹心〉

(*)〈元力〉なしは、〈元力〉を取得していない場合のみ使用可能。