神建造物管理シート

国名	資金	国債	建造石	アーサー

Ⓐ	名　称		神能力 A		リフォーム	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +2	☐ 消費 3 価値 +3	☐ 消費 4 価値 +4
	コア数		神能力 B		装飾	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +1	☐ 消費 3 価値 +1	☐ 消費 4 価値 +1
	価値								
Ⓑ	名　称		神能力 A		リフォーム	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +2	☐ 消費 3 価値 +3	☐ 消費 4 価値 +4
	コア数		神能力 B		装飾	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +1	☐ 消費 3 価値 +1	☐ 消費 4 価値 +1
	価値								
Ⓒ	名　称		神能力 A		リフォーム	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +2	☐ 消費 3 価値 +3	☐ 消費 4 価値 +4
	コア数		神能力 B		装飾	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +1	☐ 消費 3 価値 +1	☐ 消費 4 価値 +1
	価値								
Ⓓ	名　称		神能力 A		リフォーム	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +2	☐ 消費 3 価値 +3	☐ 消費 4 価値 +4
	コア数		神能力 B		装飾	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +1	☐ 消費 3 価値 +1	☐ 消費 4 価値 +1
	価値								
Ⓔ	名　称		神能力 A		リフォーム	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +2	☐ 消費 3 価値 +3	☐ 消費 4 価値 +4
	コア数		神能力 B		装飾	☐ 消費 1 価値 +1	☐ 消費 2 価値 +1	☐ 消費 3 価値 +1	☐ 消費 4 価値 +1
	価値								

G1	⚀	錬金工房 1
	⚁	砦 1
	⚂	工場 1
	⚃	儀式塔 1
	⚄	神殿 1
G2	⚀	錬金工房 2
	⚁	砦 2
	⚂	工場 2
	⚃	儀式塔 2
	⚄	神殿 2
G3	⚀	錬金工房 3
	⚁	砦 3
	⚂	工場 3
	⚃	儀式塔 3
	⚄	神殿 3
G4	⚀	錬金工房 4
	⚁	砦 4
	⚂	工場 4
	⚃	儀式塔 4
	⚄	神殿 4
G5	⚀	錬金工房 5
	⚁	砦 5
	⚂	工場 5
	⚃	儀式塔 5
	⚄	神殿 5

※G5のGACHAで「6」が出た場合はアーサーを[1d÷2]入手した上で振り直し。

国家称号

獲得	名称	条件
☐	神聖建造国家	そのセッション中に、全ての[系統]の[神建造物]を最低1回ずつ[建造]する。
☐	神聖売却国家	[価値]が「10」以上の[神建造物]を[神聖売却]した。
☐	わびさびの心	GMからの[リロール]の提案を5回受け入れた。
☐	勢力拡大	セッション中に[領土拡大]を1回以上行った。
☐	管理官任命	[建造物管理官]を任命する。任命されたPC1人が[神聖石]10個を得る。

保留中の神建造物

神建造物チケット

☐ランク：
☐ランク：
☐ランク：
☐ランク：
☐ランク：
☐ランク：