

紋章//幻夢~Phantasmal Crest~

◆表：紋章一覧表

D21	紋章	干渉分類	紋章の説明	EXギフト			職業
				名称	持続	効果	
1 1	《火》 Fire	物理	火、熱（高温）を操る。	浄火	変成	汚物や老廃物を瞬時に焼き尽くすことで浄化し、清潔な状態にする（必要なら4d6で判定）。一部の状態異常を回復することができる（状態異常ルールを参照）。	料理人
1 2	《水》 Water	物理	水と液体を操る。	水中呼吸	常時	水中で空気中と同じように呼吸できる。深海の水圧にも耐えられる。水による攻撃や影響に対し防御／抵抗を行う場合、4d6で判定できる。	漁師
1 3	《土》 Earth	物理	土、岩石、砂を操る。	振動感知	常時	地面や建物に伝わる微細な振動を知覚できる（必要なら4d6で判定）。	建築師
1 4	《風》 Air	物理	風と空気を操る。	天候操作	集中	集中している間、晴れ、もしくは両方向へ天候を変化させられる。上手く変化させられるかどうかは、GMが難易度を設定、4d6で達成値を出し判定する。風や天候による攻撃や影響に対し防御／抵抗を行う場合、4d6で判定できる。	降雨師
1 5	《雷》 Thunder	物理	雷を操る。	電光石火	常時	神経伝達の強化により移動能力が向上する（必要なら4d6で判定）。	伝令
1 6	《氷》 Ice	物理	氷、雪、熱（低温）を操る。	静止の棺	変成	時間経過などの変化を完全に停止する氷の棺に閉じ込める。4d6を振って達成値を出し対抗判定すること。こちらが勝てば目標に状態異常【封印】を与える。	製氷師
2 2	《光》 Light	物理	光と幻影を操る。	視覚強化	常時	視覚が強化され遠くや細かいものがよく見える（視覚による知覚行動を4d6で判定）。	幻術師
2 3	《闇》 Dark	物理	闇と影を操る。	影転移	瞬間	FP1点消費し、視界内の影から影へ瞬間移動する。戦闘中なら自分の行動順番で実施できる。夜なら光の当たっていないところは全て影として扱える。この効果の発動を攻撃に対する回避行動として使用してもよい（4d6で判定）。	探掘師
2 4	《音》 Sound	物理	音の発生と伝達を操る。	聴覚強化	常時	聴覚が強化され、微細な音や音の変化を感じとれる（聴覚による知覚行動を4d6で判定）。	楽師
2 5	《木》 Plant	物理	木、草、花、蕨等の植物を操る。	道案内	特殊	森などの植物の多い所で迷わない（その環境での知覚行動を4d6で判定できる）。食糧（植物に限る）や水を確保できる場所がわかる。	薬師
2 6	《金》 Metal	物理	鉄、鋼、金、銀、銅等の金属を操る。金属製の武器も作れるが《武》の紋章には劣る。	鋼表皮	常時	表皮が柔軟性を失うことなく、物理ダメージを1d2点軽減できる効果を持つ。	鍛冶師
3 3	《武》 Arms	物理	剣、斧、槍、弓、鎧、盾といった武器を生成する。	業物効果	瞬間	武王力を3点持つ。これを1点消費して武器に力を籠め、4d6を振って攻撃できる。消費した武王力は、次のセッション開始時に3点に再設定される。	傭兵
3 4	《竜》 Dragon	物理	爪、牙、翼、尻尾といった竜の身体能力を再現する。	竜圧撃	瞬間	竜王力を2点持つ。これを1点消費して竜のごときプレッシャーを放射し、4d6を振って攻撃できる。これは前方90度角、距離=10mの範囲に物理ダメージを与えるものとする。消費した竜王力は、次のセッション開始時に2点に再設定される。	竜騎士
3 5	《獣》 Beast	物理	陸生動物、水棲動物、鳥等の動物の身体能力を再現する。	嗅覚強化	常時	犬並の嗅覚を獲得し、匂いで追跡や個人の識別ができる（嗅覚による知覚行動を4d6で判定）。	酪農家
3 6	《虫》 Insect	物理	様々な虫の身体能力を再現する。	危険感知	常時	「虫の知らせ」により危険を感知する（必要なら4d6で判定）。不意打ちを受けない。	虫使い
4 4	《命》 Life	物理	肉体と生命力を操る。	再生	変成	命王力を3点持つ。これを1点消費してダメージスロットに入っているチェックをどれでも1つ消せる（回復する）。これは戦闘中でも実行可能。消費した命王力は、次のセッション開始時に3点に再設定される。	治療師
4 5	《心》 Mind	精神	意識と精神力を操る。	念話	集中	視界内の一人と心の中で会話できる（関係設定した相手となら距離は無制限とする）。相手が拒否したら会話はできない。一部の状態異常を回復することができる（状態異常ルールを参照）。	念話師
4 6	《魂》 Soul	精神	霊体の知覚と操作を行う。	霊視	常時	霊体や透明になっている存在を知覚できる（必要なら4d6で判定）。	霊媒師
5 5	《時》 Time	物理	時間の知覚と操作を行う。	戦況予知	常時	時間をわずかに先読みできるようになり、戦闘中の行動順値を4d6で決定できる。	歴史家
5 6	《死》 Death	物理	死をもたらす、死者との会話等、死にかかわることが可能。	死者蘇生	変成	FP3点消費し、触れた目標1体を蘇生させる。蘇生した目標のFPを3d6を振って再設定すること。	墓守
6 6	《無》 Void	物理	無と消滅を操る。	物質透過	集中	FP1点消費し、位相をずらして物体をすり抜ける存在になる（この効果の発動を攻撃に対する回避行動として使用してもよい。その場合は4d6で判定）。この効果を維持している間、重力を無視して歩く程度の速度で移動できるが、他に物理的に干渉する（攻撃を含む）ことができなくなる。	処刑人