

●紋章一覧表の説明

項目名	説明
D21	紋章をダイスを振って決める際に使用。 2d6を振り、小さい方の出目を十の位、大きい方の出目を一の位にして11～66の値を出す。
紋章	その紋章を《》で囲って表記+紋章の英語読み。
干渉分類	「◆表：干渉分類表」を参照。
紋章の説明	その紋章で可能なことの代表例。
EXギフト	エクストラギフトの略。
名称	EXギフトの名称
持続	「◆表：持続時間一覧表」を参照。
効果	EXギフトの効果の説明。
職業	その紋章を持つ者が就いている代表的な職業の例。

◆表：効果分類表

#	効果	持続	説明
1	攻撃	瞬間	近接攻撃、投擲攻撃、射出攻撃を行う
2	防御	瞬間	物理攻撃を受止/回避、精神攻撃に抵抗
3	創造	変成	物質/エネルギーの生成、武具、道具などの作成
4	移動	集中	目標の浮遊、飛行、水上/水中移動、登攀など
5	操作	集中	目標の動きを操作/操縦、変形や変身など
6	探知	集中	レーダーやスキャナーのように目標を探知
7	伝達	集中	映像や音声の伝達、念話を行う
8	回復	変成	ダメージの回復、状態異常の治療
9	強化	集中	五感、筋力、運動能力、移動力などを強化
10	劣化	変成	目標を状態異常にする

■有効距離

- ・紋章力の効果が届く距離を「有効距離」と称する。
- ・有効距離＝初期FPx2mとする。
- ・FP1点消費で、一瞬だけ有効距離をその10倍として処理できる。

■有効範囲

- ・特に記述が無い限り、紋章力の効果は1つ目標にのみ影響を与えられる。
- ・効果分類が攻撃/防御の場合に限り、FP1点消費でその有効範囲を一瞬だけ初期FPx{1/2}m直径にできる。

◆表：干渉分類表

#	干渉分類	説明
1	物理[Physical]	物理的なエネルギーや物質に干渉する。
2	精神[Mental]	精神的/霊的存在に干渉する。

※通常の素手や武器による攻撃の干渉分類は「物理」とする。
※戦闘においては攻撃と防御の干渉分類が一致していないと防御することはできない。

◆表：持続時間一覧表

#	名称	持続時間
1	瞬間	一瞬で効果が終了する。
2	集中	維持するために集中行動が必要。
3	変成	ほぼ一瞬で効果が発揮されるが、その効果は残る。
4	常時	意識することなく常に効果を発揮できる。

■紋章力の行使

- ・行動判定と同様に難易度(目標値)を設定し、3d6(EXギフトによっては4d6)を振って判定、もしくはそのダイスで対抗判定を行う。この手順に準じ「◆表：効果分類表」のどれかに該当する行動なら、どの様な効果を発揮してもよい。
- ・紋章力の持続時間は「◆表：効果分類表」の持続の欄を参照。
- ・紋章力の効果は、その紋章の数に関わらず以下の組み合わせで同時に2つまで使用できる。
 - a) 1つの効果を維持しながら別の効果を発動する。
 - b) 2つの効果を維持する。
- ・持続時間の設定が「集中」の場合、その維持は宣言するだけでよい(特に処理やペナルティー等は存在しない)。

■EXギフト

- ・「EXギフト」の効果をも他の紋章で再現することはできない。
- ・「EXギフト」で設定されている効果は、その「EXギフト」でのみ実行可能となる。

■真力解放

- ・シングルレストのキャラクターは「真力解放」を宣言することで紋章による判定を5d6で行うことができる。これは1シナリオに1回のみ実行可能。