

紋章//幻夢～Phantasma 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、もしくは雨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と物理攻撃の回避を4d6で判定できる。	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。封印できるのは1つまで（新たに封印しようとすると前のものが解除される）。	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、銅、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、盾といった武具を生成する。	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、霊体に物理的に触れることができる。	霊体離脱	集中	肉体から分離した霊体だけで行動する。肉体から最大で初期FPx10m離れることができる。霊体の時は紋章の使用も含めて他の生物や物体へ干渉することはできない（この例外は同じ霊体や亡霊系の亡者に限られる）。分離中は肉体は完全に無防備になる。解除したら一瞬で肉体に戻る。	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