

D21	基本紋章		覚醒紋章	干渉分類	紋章の説明	ADギフト		
						名称	持続	効果
1 1	《火》 Fire	→	《炎》 Flame	物理	EXギフト/ADギフトの効果を含めた、あらゆる火や高温からのダメージや不利な影響を受けない。	業火	瞬間	FP1点消費して業火を発生させ、5d6を振って攻撃できる。これによってダメージを受けると、通常のダメージとは別に必ずダメージスロットのいずれかに1つチェックが入る（どれに入れるかは受ける側が選択できる）。
1 2	《水》 Water	→	《流》 Stream	物理	視界内の流体（砂を含む）を操る。	水変化	特殊	FP1点消費することで最大1日の間、身体を水と同じ状態にできる。この状態になると物理攻撃からダメージを受けない。ただし、火か水による物理攻撃からはその例外としてダメージを受ける。
1 3	《土》 Earth	→	《重》 Gravity	物理	重力(引力/斥力)を操る。物体の重さを正確に知ることができる。	黒点穴	瞬間	FP1点消費して一瞬だけマイクロブラックホールを生成し、超重力で目標を圧壊させる。5d6で攻撃判定。これによってダメージを受けると、通常のダメージとは別に必ずダメージスロットのいずれかに1つチェックが入る（どれに入れるかは受ける側が選択できる）。
1 4	《風》 Air	→	《空》 Space	物理	空間を歪ませることで移動や距離を無視した行動ができる。空間の断裂で攻撃できる。	空間遮蔽	瞬間	空間を歪めて壁にすることで攻撃を遮断する。5d6で防御判定ができる。
1 5	《雷》 Thunder	→	《磁》 Magnetic	物理	振れた目標に磁力を付与し、磁石の特性(引付/反発)を利用できる。	超磁力弾	瞬間	あらかじめ磁力を付与した小石を用意しておき、それを強力な磁力反発で発射して攻撃する(5d6で判定)。
1 6	《氷》 Ice	→	《止》 Stasis	物理	目標の生物や物体1つをその瞬間の状態で停止させることができる(生物相手には4d6で対抗判定に勝利が必要)。	範囲停止	集中	直径初期FPx1mの範囲内の空間を丸ごと停止できる。範囲内にある液体や気体も停止目標にできる。生物相手には5d6で対抗判定に勝利が必要。範囲内の任意の一部を停止の対象から除外することが可能。
2 2	《光》 Light	→	《輝》 Shine	物理	光を結晶化し、様々な形状の物体を生成できる。	光変化	特殊	FP1点消費することで最大1日の間、身体を光と同じ状態にできる。この状態になると重力を無視して移動できる。また物理攻撃からダメージを受けない。ただし、光か闇による物理攻撃からはその例外としてダメージを受ける。
2 3	《闇》 Dark	→	《淵》 Abys	物理	自分の影を物体が無限に収納できる垂直空間として利用できる。戦闘中の取り出し/収納には1行動が必要。	闇変化	特殊	FP1点消費することで最大1日の間、身体を闇と同じ状態にできる。この状態になると重力を無視して移動できる。また物理攻撃からダメージを受けない。ただし、光か闇による物理攻撃からはその例外としてダメージを受ける。
2 4	《音》 Sound	→	《波》 Wave	物理	音源や振動の発生源を正確に知覚できる。	振動透視	瞬間	物体の固有振動数の差を読み取れるようになり、物体の内部構造まで詳細に知覚できるようになる。必要なら5d6で判定する。
2 5	《木》 Plant	→	《種》 Seed	物理	植物の成長速度を自在に制御できる。数分で種から収穫できるレベルまで成長させられる。植物を種の状態に巻き戻す逆成長も可能。	森林操作	集中	初期FPx10m内に存在する植物を全て支配下に置き、自在に操れる。必要なら5d6で判定する。
2 6	《金》 Metal	→	《錬》 Alchemy	物理	希少素材等を材料にアーティファクトが生成できる。詳細は別途ルールを参照。	鑑定	瞬間	要接触。アーティファクトや用途のわからない物品の使い方を知ることができる。魔法的に防御されているもの等、簡単に鑑定できないようなものに対しては、GMが難易度を設定し5d6で判定する。
3 3	《武》 Arms	→	《戦》 War	物理	戦闘中の行動順番、物理的な攻撃と回避の判定を4d6で行える。	戦場指揮	集中	戦闘中、味方や配下とした目標(初期FPx1人まで指定できる)が行う、行動順番、攻撃、防御の判定に+1d6のボーナスを与える(どのように影響を与えるのか演出は自由)。この効果を持続させたい場合は維持宣言が必要。この効果は自分に影響を与えない。この効果は、初期FPx10m以内の目標にのみ有効(この距離内なら視界外でも有効)。
3 4	《竜》 Dragon	→	《龍》 Elder	物理	龍の高い知覚力を得る。視覚、聴覚、気配を感知する判定を4d6で行える。	龍変化	変成	FP2点消費することで、龍の姿に変身する。変身中、飛行が可能となり、行動順番、攻撃、防御の判定を5d6で行える。この変身はいつまで維持でき、龍の姿である間は不老となる。解除は瞬時にできる。衣類や装備品は変身時に溶け込むように消え、解除した際に元通りに再出現する。
3 5	《獣》 Beast	→	《猛》 Ferocious	物理	猛り狂う獠猛さで、近接攻撃が命中した際のダメージに+1できる。	猛追撃	瞬間	近接攻撃の命中時、FP1点消費することで与えるダメージにさらに+1d3点を追加できる。
3 6	《虫》 Insect	→	《蟲》 Bug	物理	指定した虫と霊的に接続し、使い魔のように自在に操れる。操る蟲の視覚と聴覚を通して知覚できる。	蟲支配	集中	初期FPx10m内に存在する蟲(巨大昆虫を含む)を全て支配下に置き、自在に操れる。必要なら5d6で判定する。
4 4	《命》 Life	→	《氣》 Force	物理	力場を作り出し、それを操る。足場したり、攻撃や防御にも使用可能。	超再生	変成	FP1点消費することで、ダメージスロットのチェックを1つ消すことができる。これは戦闘中でも実行可能。
4 5	《心》 Mind	→	《情》 Emotion	精神	他人の感情を読み取れる。相手が精神的な防御を行っている場合は、読み取れないが、防御措置を取っていることは理解できる。	広域感応	集中	初期FPx100m以内にいる味方や配下、関係設定を行っている者と双方向で念話が可能となる。
4 6	《魂》 Soul	→	《靈》 Astral	精神	霊体や幽霊との会話、残留思念の読み取りができる。自我が残っている亡者なら生前の姿も知ることができる。	霊体化	集中	肉体と装備品を霊体化する。素手や装備品での攻撃が干渉分類=精神に変更される。物体をすり抜け、重力を無視して歩く速度で3次元的に移動できるが、同時に物体に触れることができなくなる。
5 5	《時》 Time	→	《憶》 Memory	物理	振れた目標の記憶を読み取る。目標が読み取りに抵抗する場合、こちらは4d6で判定できる。	神域書庫	集中	FP1点消費することであらゆる記憶や知識が治められている書庫を召喚し、その知識を得る。ルール上必ず正しい答えを得られるを質問をGMにすることができる。質問が曖昧で具体性がない場合、狙った情報が得られなかったとしてGMは回答を拒否してもよい(その場合はFPを消費しなくてよい)。
5 6	《死》 Death	→	《呪》 Curse	物理	《呪》の紋章を発動根源として封印以外のあらゆる状態異常を発動できる。	全状態回復	変成	FP1点消費し、全ての状態異常を難易度=至難[14]、5d6で判定に成功したら解除できる。
6 6	《無》 Void	→	《虚》 Hollow	物理	気配や存在感を希薄にし、隠密行動の判定を4d6で行える。	無力化	瞬間	干渉を無効化する。あらゆる攻撃や干渉に対し、5d6で防御/抵抗の判定を行える。 ※FP消費によって発揮できる効果は、その効果毎に1回のみであり、持続はしないものとする。