

#	紋章	干渉分類	紋章の説明	EXギフト			大罪分類
				名称	持続	効果	
A	《王》 King	精神	説得や演説といった交渉事の判定を4d6で行える。	配下増強	集中	視界内の味方や配下が行う行動順番、攻撃、防御の判定に+1d6できる。この効果を付与される対象は選択できる。自分はこの効果の対象外。この効果を持続させたい場合は維持宣言が必要。維持中でも、瞬き以外で1ターン以上視界外にいと、効果の対象外となる。関係設定した相手に対しては視界外でも距離無制限でこの効果を発揮できる。	傲慢
B	《血》 Blood	物理	血液を使って身体強化やダメージスロットの回復判定を3d6で行える。	救命血	常時	救命血を3点持つ。これを1点消費することで、ダメージスロットや状態異常の回復の判定に+2d6できる。消費した救命血は、次のセッション開始時に3点に再設定される。	強欲
C	《魔》 Magic	特殊	FP1点消費することで、他の基本紋章の効果を可以使用できる。使用する効果にFP消費の記載がある場合は、その分も消費が必要。	再現魔法	常時	FP2点消費することで、他の基本紋章のEXギフトの効果を可以使用できる。使用する効果にFP消費の記載がある場合は、その分も消費が必要。	嫉妬
D	《筋》 Muscle	物理	筋力と体力、近接攻撃の判定を4d6で行える。	強打	常時	自分が行う近接攻撃の命中時、そのダメージが+1点される。	憤怒
E	《恋》 Like	特殊	関係設定で恋人を設定してある場合のみ、その恋人に対しての行動・恋人の為にする行動の判定を4d6で行える。セッション中、その恋人が死亡、もしくは恋人関係が消滅した場合、関係を再設定できるのは、次のセッション開始時になる。	恋の力	常時	関係設定で恋人を設定してある場合のみ、その恋人が行う全ての判定に常時+1d6できる。	色欲
F	《喰》 BadEat	物理	肉や植物等の有機物なら、生や腐っていても味を気にすることなく食べることができる。そしてそれらを食することによる悪影響を受けない。	完全抗体	常時	状態異常「麻痺」、「毒素」、「病気」になった際、FP1点消費することで即座にその状態異常を解除できる。この効果は空腹だと使用できない。3時間以上、食事をしていないと空腹になるものとする（3時間を超える睡眠後の起床時は必ず空腹になる）。	暴食
G	《運》 Luck	特殊	運よく助かった／間に合ったといった受動的・防御的な行動の判定を3d6で行える。	幸運	常時	加運点を2点持つ。これを1点消費することで、フリーFP1点として使用できる。消費した加運点は、次のセッション開始時に2点に再設定される。	怠惰

○秘伝紋章／大罪紋章のルール

- ・ 迷い人だけが授かると言われている伝説の紋章。
- ・ 幻夢世界ではそのレアリティから「秘伝紋章」と呼ばれているが、その性質を理解できた迷い人からは「大罪紋章」と呼ばれている。
- ・ ルール上は、これらを授かる種族についての制限は無い。

※干渉分類＝特殊とは、その状況に応じて物理／精神のどちらにも干渉できることを表す。
※特に記述の無い限り、EXギフトとADギフトの効果を同時に発揮することはできない。
※特に記述の無い限り、同種の効果を持つEXギフトとADギフトを重複して発揮することはできない。