

#	基本紋章		覚醒紋章	干涉分類	紋章の説明	ADギフト		
						名称	持続	効果
A	《王》 King	→	《帝》 Emperor	精神	説得や演説といった交渉事の判定を5d6で行える。	配下覚醒	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+2d6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。
B	《血》 Blood	→	《脈》 Pluse	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4d6で行える。	血脈槍	瞬間	FP1点消費して血の槍を投射する攻撃を5d6で行える。これによる攻撃を受けると酷い出血となり、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）。
C	《魔》 Magic	→	《賢》 Wise	特殊	FP1点消費することで、他の覚醒紋章の効果を使用できる。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。	再現魔術	常時	FP2点消費することで、他の覚醒紋章のADギフトの効果を使用できる。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。
D	《筋》 Muscle	→	《剛》 Strength	物理	筋力と体力、近接攻撃の判定を5d6で行える。	剛打	常時	自分が行う近接攻撃の命中時、そのダメージが+2点される。
E	《恋》 Like	→	《愛》 Love	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5d6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。	愛の力	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+2d6できる。
F	《喰》 BadEat	→	《咬》 MadBite	物理	石や砂、金属等の無機物食べることができる（それらを齧ることができるように歯や顎、胃腸が強化される）。そしてそれらを食することによる悪影響を受けない。	万能抗体	常時	状態異常「拘束」、「石化」、「封印」になった際、FP2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）。
G	《運》 Luck	→	《幸》 Fortune	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4d6で行える。	強運	特殊	「運命神の祝福」で獲得できるFPが1点ではなく2点に変更される。