

◆表：アーティファクト一覧表

#	アーティファクト名	コスト#	効果
1	紋章武器	21	刻まれている紋章を使った攻撃は4d6で判定できる。\$
2	紋章鎧	21	刻まれている紋章を使って防御する際、受ける物理ダメージを1d2点軽減できる。\$
3	紋章盾	21	刻まれている紋章を使った防御は4d6で判定できる。\$
4	運命神のサイコロ	6	消費型。FPを1d3点獲得できる。
5	回復石／青色	2	消費型。ダメージスロット「負傷」を回復できる。
6	回復石／緑色	4	消費型。ダメージスロット「負傷」か「重傷」の1つを回復できる。身体欠損も修復可能。%
7	回復石／赤色	6	消費型。ダメージスロット「負傷」か「重傷」か「昏倒」の1つを回復できる。身体欠損も修復可能。%
8	治療石	3	消費型。状態異常をどれでも1つ解除できる。
9	蘇生石	10	消費型。キャラクターを蘇生できる。蘇生したキャラクターはFP現在値を3d6で再設定する。&
10	紋章石	3	消費型。対応する紋章を使った判定に+1d6できる。
11	守り石	5	消費型。その時受けるダメージを0にする。
12	希少財宝	×	商人や好事家に売却したらFPを1点獲得できる（この獲得は1セッションに1回まで）。
13	高額財宝	×	商人や好事家に売却したらAPを1点獲得できる（この獲得は1セッションに1回まで）。
# アーティファクトは通常、遺跡で発見するか交易で交換するなどして入手する。GMが許可すれば、このコストと同じ点数のAPを支払うことで、望みの物を入手できるものとする。このコストは全て1個の値段とする。 希少財宝と高額財宝はAPでの購入は不可。			
\$ 紋章武器／鎧／盾と紋章石には、紋章が1つ刻まれている。どの紋章が刻まれているかは、GMが選択するかダイスを振って決める。 その使用者となれるのは、刻まれているのと同じ紋章を授かっている者だけ。その効果はEXギフトと併用不可。 紋章鎧は誰が着てもぴったりの大きさになる能力を持つ。			
% 緑色と赤色の回復石は、どのダメージスロットを回復させるか、使用時に選択できる。			
& 所持しているなら自分が死亡する瞬間に使用宣言してもよい。			
※ 「消費型」とある物は、使用するとその効果を発揮した後消滅する。一度に使えるのは1個だけ。			

◆表：遺跡一覧表

#	形状	階層	説明	獲得物
1	畏迷宮	2d6	迷路と畏ばかりの遺跡。モンスターは出現しない。	1d6→1:希少財宝、2～3:紋章石、4～5:回復石、6:治療石
2	怪物窟	2d6	モンスターが大量に出現する遺跡。中はほぼ迷路。	1d6→1:高額財宝、2～4:紋章石、5:回復石、6:運命神のサイコロ
3	怨霊窟	1	広大な面積の地下墳墓。亡者が大量に出現する。	1d6→1～4:紋章石、5:蘇生石、6:守り石
4	異空間	1	遺跡の中は通常ではありえない地形が広がっている。	希少素材（遺跡の説明を参照）
5	闘技場	1	守護者と呼ばれる存在と戦うことができる遺跡。	紋章武具（遺跡の説明を参照）
6	図書館	不明	大量の本棚が迷路を形成している遺跡。	隠しミッション（遺跡の説明を参照）

※獲得物は1d6振ってランダムに決定。GMはこれ以外が獲得できるとしてもよいし、シナリオの都合で固定でもよい。
※特に記述が無い限り、獲得できる機会毎に出現した階層と同じ回数分1d6を振って、出目に対応したものを獲得できる。
※回復石は1d6で色を決めること。1～3:青色、4～5:緑色、6:赤色とする。