

ルーツ： 幻想郷

幻想郷は、外の世界において忘れ去られた者が集うドミニオン“幻想郷”に存在する魔物を表すルーツである。

※種別：幻想はブラッド：ファンタズムを取得した際に得る種別である。

忘れられしモノ

種別：自動 最大LV：3
タイミング：効果参照
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：3
効果：あなたが墮落判定を行う直前に宣言する。あなたはその判定に成功する。1シナリオにLV回使用できる。
あなたは、世界に一度その存在を忘れられた。その影響からか、良くも悪くもあなたは何かに縛られることは少ない。不条理？不愉快？不都合？そんなモノは知った事かと笑えばいい。

フリークス 人ならざる者

種別：なし 最大LV：3
タイミング：常時
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：3
効果：取得時に【基本能力値】からひとつ選択し、+LVする（【FP】は変化しない）。選択した【基本能力値】以外を使用した判定のファンブル値を+1する。
あなたがいわゆる人を喰らう妖怪である事を表すアーツ。あなたは得意とする分野において比類なき能力を発揮する一方で、苦手な分野にはとことん弱い。

人生の勝利者

種別：なし 最大LV：3
タイミング：効果参照
判定値：自動成功 対象：効果参照
射程：視界 コスト：2
効果：あなたがドッジに成功した直後に宣言する。あなたに攻撃を行ったキャラクターに[翻弄：あなた]を与え、そのシーンの間あらゆる判定の達成値に-2（最低0）する。この効果はマイナーアクションを消費する事で解除出来る。1シーンにLV回まで使用できる。
攻撃とは己自身の美しさである。それを回避出来たなら、つまり相手がその程度の存在であるという事だ。

負け犬

種別：なし 最大LV：1
タイミング：効果参照
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：3
効果：あなたが対決に敗北した直後に宣言する。あなたは判定を振り直す。対決に使用した能力値もしくは戦闘値が相手の方が高い場合、振り直した後の達成値を+2する。1ラウンドに1回まで使用できる。
一回負けたからと言って、何も全てが決まってしまう訳ではない。相性やパターンなど目安だ。回数で補え。

低速回避

種別：魔獣 最大LV：3
タイミング：インシアチブプロセス
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：1
効果：そのシーンの間、あなたは移動を行う事ができず、あなたが行う射程が遠隔もしくはシーンの攻撃に対するドッジの達成値に+LVし、射程が至近の攻撃に対するドッジの達成値に-LVする。この効果は《低速回避》を再度使用する事で解除できる。
急がず焦らず、丁寧に相手の動きにあわせて攻撃を回避するアーツ。だが、急激な動きには対応しきれない事がある。

ゲスト 来訪者

種別：なし 最大LV：3
タイミング：常時
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：2
効果：このアーツを取得した時、ブラッドもしくはルーツをひとつ選択する。あなたは、そのブラッドもしくはルーツを持つキャラクターのみが取得できるアイテムを取得する。この効果で常備化できるのは、常備化経験点が[LV×20]点までの装備か、常備化経験点が必要ないアイテムLV個まで。
あなたの手にあるのは、片時も手放さなかつたものである。それは今まで、そしてこれからも変わる事はない。

ヒューマンズヒーロー 異変解決者

種別：なし 最大LV：1
タイミング：ダメージロールの直前
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：5
効果：あなたが行なうダメージロールに+ [最も高い【能力値B】÷2]Dする。対決の対象が[種別：幻想]を持っている場合、効果を+ [最も高い【能力基B】]D6に変更する。1シーンに1回まで使用できる。
あなたは異変解決を生業としている。

霊撃

種別：なし 最大LV：1
タイミング：ダメージロールの直後
判定値：自動成功 対象：単体
射程：至近 コスト：2
効果：あなたのエンゲージ内にいる対象に離脱移動を行なわせる。移動場所はあなたが決定する。1ラウンドに1回まで使用できる。
至近距離の相手を護符や気、はたまた単純な力などで吹き飛ばす。

うちこみ 低速攻撃

種別：魔獣 最大LV：3
タイミング：常時
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：LV
効果：あなたが《低速回避》の効果中に行う攻撃のダメージに+ [LV] D 6する。攻撃の対象が単体の場合、この効果は+ [LV+1] D 6に変更される。1ラウンドに1回まで使用できる。
足を止めて一か所にどまり、相手に攻撃を集中して撃ち込むアーツ。

パターン構築

種別：なし 最大LV：3
タイミング：効果参照
判定値：自動成功 対象：単体
射程：シーン コスト：3
効果：あなたが対象と対決を行った直後に宣言する。そのシナリオの間、対象との対決の達成値に+1する。この効果はLV回まで重複する。
相性？初見殺し？そんなものはミスして覚えればいい。最後に立ってさえいれば、あなたが勝者になるのだから。

スペルカード宣言

種別：魔獣、20 最大LV：3
タイミング：判定の直前
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：5
効果：このアーツを取得した時、白兵攻撃、射撃攻撃、特殊攻撃のいずれかを選択する。あなたが行う選択した攻撃の命中判定の達成値を+ [最も高い【能力値B】]する。あなたが解放状態の場合、この効果は+ [最も高い【基本能力値】]に変更される。1シナリオにLV回まで使用できる。
あなたが自身を象徴するスペルカードを所持している事を表すアーツ。

共に歩むモノ

種別：なし 最大LV：3
タイミング：常時
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：LV
効果：このアーツを取得した時、あなたは絆をひとつ選択する。あなたの能力値を使った判定の達成値に+LVする。選択した絆がエゴに変化している場合、効果を「攻撃の命中判定、ドッジ判定の達成値に+LVする」に変更する。
あなたは人のあり方に心を打たれ、共に生きたいと思った。

危険度：極高

種別：なし 最大LV：3
タイミング：常時
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：2
効果：あなたがアーツを使用して行うあらゆる判定の達成値に+LVする。あなたがアーツを使用したシーンの終了前に、あなたは迫害状態になる。
あなたが類まれに強力な力を持っている。それゆえにあなたの行動は多くの者から警戒されており、一挙一動は瞬く間に皆の知る所となる。

人間友好度：極高

種別：なし 最大LV：3
タイミング：常時
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：2
効果：あなたがアーツを使用しないで行う能力値を用いた判定の達成値に+LVする。あなたが行なう「種別：人間」の対象との対決の達成値に-4、与えるダメージに-10（最低0）する。
あなたは人間に対して非常に高い好意を抱いており、人々もあなたに対して協力的である。時に致命的な隙を生んでしまう事があっても、あなたは人々の善なる心をどこか信じているのだ。

決死結界

種別：魔獣、20 最大LV：3
タイミング：ダメージロールの直前
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：5
効果：あなたがドッジに失敗した直後に宣言する。あなたはその攻撃に対してガードを行い、さらにダメージを-[最も高い【能力基本値】]する。このアーツの効果によるガードは特殊攻撃に対しても有効だが、ドミニオンアーツの効果を受けた攻撃に対してはガード出来ない。1シナリオにLV回まで使用できる。
スペルカードルールの、万一の事故に対する保険をあなたは所持している。

ラストワード

種別：0 最大LV：1
タイミング：常時
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：愛
効果：あなたがかりそめの死、もしくは真の死となった時に宣言する。あなたはメインプロセスを1回行う。このメインプロセスの間、あなたの行なうあらゆる判定の達成値に+2、ダメージに+10する。1シナリオに1回まで使用できる。
あなたは、あなた以外の誰にも真似できない真正正銘の切り札となるスペルカードを持っている。

気合避け

種別：0 最大LV：3
タイミング：効果参照
判定値：自動成功 対象：自身
射程：なし コスト：罪
効果：あなたが解放状態となった直後に宣言する。そのシーンの間、あなたが行うドッジ判定のクリエイティブ値を-1、ドッジの達成値に+ [LV+1]する。1シナリオに1回まで使用できる。
後が無くなった時に発生する醒めた感覚。まるで世界の全てを知っているかのように、あなたは攻撃の中で、弾幕の中で華麗に踊る。