

エネミーガイド・改

■敵データサンプル

エネミーとはPC達の目的を阻む妨害者、文字通りに敵として現れるNPCのことである。

①クラス配分 (合計レベル)

※HPとMPは基礎値を表記。ルールブック P.97 の「GMガイド～敵の【HP】の量は～」をよく読み、適正な数値を掛け算すること。(例: ポスキャラクターの数値は「基礎HP×PC人数」する、など)

②能力値ボーナス: 左から、体力/反射/知覚/理知/意志/幸運 の順番で記している。

【能力基本値】は、ボーナスの値に×3した数値を扱う。

③略称は、以下の通り。

命中→スキルウェボンの属性に準じた命中値。

回避→回避値。 防御→物理防御点/霊力防御点。

行動→行動値。 移動→戦闘移動。 全力→全力移動。

攻撃力(ダメージ)は、スキルウェボンに算出済み。

※対決表記→左側が使用者、右側が相手方。「【幸運】対決【反射】」なら、「使用者の【幸運】と抵抗側の【反射】で対決」の意味。

※選択→追加推奨される特技。

魔1/闘1/世1(3)

基礎HP:18/MP:19

能力値:体4/反4/知3/理4/意4/幸4

命中:6 回避:5 防御:0/0

行動:10 移動:15m 全力:30m

▼<<魔法剣>> 至近・単体

[2D6+6] 点の物理ダメージ。代償1D6MPで防御無視3回まで。

▼イニシアチブ<<鳥籠>> 1シナリオ1回

メインプロセスを行なう。

▼マイナー<<ニュクスの冠>>

代償1D6MP・ダメージ+1D6。バステ:放心を付与。

▼ダメージロール直前<<因果の蝶>> 1シナリオ3回

代償3MP・そのラウンドの間、ダメージ+[そのラウンド中に受けた実ダメージ]。

※選択<<EP:チャージ>>

ダメージに+ [現在の戦闘ラウンド数D6]。

狂1/処1/世1(3)

基礎HP:29/MP:13

能力値:体7/反5/知3/理2/意2/幸4

命中:7 回避:7 防御:4/0

行動:8 移動:13m 全力:26m

▼<<巨大武器>> 至近・単体

[2D6+12] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<本能の拐引>>

代償5MP・味方全員のダメージ+4。

▼セットアップ<<歪んだ奇跡>>

代償3MP・【意志】対決し成功した場合、ラウンド間対象の命中目標を使用者に向ける。対象の攻撃射程内である場合のみ使用可能。

▼マイナー<<封印の牙>>

代償3MP・ダメージ+4。

▼メジャー<<乱舞>>

代償2MP・命中対象を範囲(選択)化。

狩3/異1(4)

基礎HP:22/MP:18

能力値:体4/反4/知5/理4/意3/幸4

命中:8 回避:5 防御:4/4

行動:11 移動:16m 全力:32m

▼<<無の射撃>>+<<悪雨>> 40m・単体・同一エンゲージ攻撃OK

[2D6+3] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<闇の血統>>

代償8MP・シーン間、ダメージ+1D6。

▼イニシアチブ<<EP:封鎖化>>

代償1D6MP・シーン間、エンゲージを封鎖する。

▼マイナー<<闇纏い>>

代償3MP・隠密状態(ダメージ+6)化。【反射】VS【意志】。

▼メジャー<<覇風矢>>

代償4MP・ダメージ+1D6。バステ:毒を付与。

闘4/稀1(5) 機関チルドレンA 基礎HP:33/MP:27

能力値:体4/反5/知4/理3/意3/幸4

命中:10 回避:5 防御:5/5

行動:13 移動:18m 全力:36m

▼<<片手武器>> 至近・単体

[2D6+6] 点の物理ダメージ。

▼マイナー<<撃滅>>

代償2MP・ダメージ+1D6。

▼命中判定直前<<斬り返し>>

代償2MP・命中ダイスを1回だけ振り直す。

▼ダイスロール直後<<機関「チルドレン」>> 1シナリオ3回

代償1D6HP・ダイスロール+10。

※選択:オート<<光の一手>> 1シナリオ1回

代償2MP・単体・視界・特技打ち消し(SW、常時、装備以外)

感1/霊2/世1(5)

基礎HP:33/MP:27

能力値:体3/反3/知4/理5/意4/幸4

命中:10 回避:3 防御:0/7

行動:13 移動:18m 全力:36m

▼<<魂を纏う腕>> 10m・味方人数まで

[味方人数D6+2] 点の霊力ダメージ。代償味方人数MP。

▼セットアップ<<EP:飛行化>>

代償なし・シーンの間、飛行状態化。ダメージ+1D6。

▼マイナー<<朽ちゆく魂>>

代償2MP・バステ:毒を付与。

▼メジャー<<アンドショック>>

代償2D6MP・1D6を振り1~2ならSW使用不可、3~4なら転倒、

5なら麻痺、6なら重圧を付与。

▼オート<<禍福のさざなみ>> 1シナリオ1回

代償なし・ダイスロール+20(1D6で1が出たらHP-20)。

狂5(5)

基礎HP:45/MP:15

能力値:体6/反7/知4/理1/意2/幸4

命中:13 回避:5 防御:6/1

行動:11 移動:16m 全力:32m

▼<<殺戮の身体>> 至近・単体

[3D6+5] 点の物理ダメージ。

▼メジャー<<乱舞>>

代償2MP・命中対象を範囲(選択)化。

▼戦闘不能直後<<不屈>> 1シナリオ1回

代償1D6MP・戦闘不能からHPを1D6点回復。

※選択:特別セットアップ<<獲物を狙う眼>> 1シナリオ1回

獲物を設定し、その獲物が登場しているシーンならば行為判定1つを行なわずクリティカルとして扱う。

※選択:<<EP:バステ付与>>

パッドステータス転倒か、麻痺か、放心を選択する。

聖1/稀1/イ3(5)

基礎HP:25/MP:21

能力値:体4/反5/知4/理3/意3/幸4

命中:11 回避:6 防御:0/0

行動:16 移動:20m 全力:42m

▼<<グロウカリバー>> 2.0m・単体・SD9個取得

[SD6+4] 点の霊力ダメージ。

※選択:マイナー<<EP:連続攻撃>>

代償1D6HP・SWによる攻撃を2回行なう。

▼メジャー<<ヘル>>

代償4HP・ダメージ+5。バステ麻痺を付与。

▼ダメージロール直前<<インドラ>> 1シナリオ3回

代償3MP・単体・視界・ダメージ+15。

▼オート<<叱咤激励>> 1ラウンド1回

代償3MP・単体・10m・対象の達成値+2。

※選択:オート<<光の一手>> 1シナリオ1回

代償2MP・単体・視界・特技打ち消し(SW、常時、装備以外)

狂3/処1/稀1(5) 基礎HP:32/MP:19

能力値:体6/反5/知4/理3/意3/幸4
 命中:11 回避:8 防御:7/0
 行動:11 移動:16m 全力:32m

▼<<巨大武器>> 至近・単体
 [2D6+11] 点の物理ダメージ。

▼マイナー<<獣化>>
 代償8HP・シーン間ダメージ+6、【物理防御点】+4。命中対象を範囲(選択)化の特技が範囲になる。

▼マイナー<<却毒:足>>
 代償2MP・バステ:転倒を付与。

▼メジャー<<死神の赤>> 1シーン1回
 代償1HP・ダメージ+ [現在のラウンド数+3] 点。

▼メジャー<<乱舞>>
 代償2MP・命中対象を範囲(選択)化。※<<獣化>>の場合は範囲化。

※常時<<狩場>>
 命中クリティカル値10。命中判定でファンブルした場合、MP-1D6点ダメージ。

狂3/狩2/霊1(6) 基礎HP:34/MP:21

能力値:体5/反5/知5/理3/意3/幸4
 命中:13 回避:4 防御:5/0
 行動:14 移動:19m 全力:38m

▼<<殺戮の身体>> 至近・単体 ▼<<無の射撃>> 40m・単体
 [3D6+2] 点の物理ダメージ。 [2D6+5] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<突貫>> 1シーン1回。
 代償2MP・即座に戦闘移動。

▼マイナー<<視えない腕>>
 代償3MP・シーン間、射程を30m伸ばす。

▼マイナー<<会心の一撃>>
 代償2MP・ダメージ+1D6。1D6→6なら更に+1D6。

▼メジャー<<覇魔矢>>
 代償4MP・ダメージ+1D6。バステ:毒を付与。

▼ダメージロール直前<<圧縮撃>>
 代償2D6HP・ダメージ+12。

魔3/狩3(6) 基礎HP:25/MP:24

能力値:体4/反6/知4/理4/意3/幸4
 命中:12 回避:7 防御:0/0
 行動:15 移動:20m 全力:40m

▼<<無の射撃>>+<<悪雨>> 40m・単体・同一エンゲージ攻撃OK
 [2D6+3] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<蜂の唄>>
 代償5MP・5m移動(エンゲージ離脱可能)+ダメージ+1D6。

▼メジャー<<覇魔矢>>
 代償4MP・ダメージ+1D6。バステ:毒を付与。

▼マイナー<<法則拡大>>
 代償3MP・命中対象を範囲(選択)化。

▼ダイスロール直後<<交わる矢>> 1シナリオ3回
 代償3MP・単体・視界・ダイスロール+1D6(使用者がロール)。

※選択:オート<<零力射撃>> 1シナリオ1回
 代償5MP・単体・視界ファンブル化。

霊2/世1/稀3(6) 基礎HP:24/MP:25

能力値:体4/反5/知4/理4/意3/幸4
 命中:12 回避:7 防御:2/7
 行動:14 移動:19m 全力:38m

▼<<蒼の衝撃>> 至近・単体
 [3D6+3] 点の霊力ダメージ。代償2MP。

▼セットアップ<<魂砕>>
 代償5MP・単体・15m・ラウンド間、霊力ダメージ+2D6。

▼マイナー<<却毒:目>>
 代償2MP・バッドステータス却毒:目付与(シーン間【回避値】-2)。

▼マイナー<<無音の外装>>
 代償3HP・隠密状態(ダメージ+6)化。

▼メジャー<<朽ちゆく魂>>
 代償2MP・バステ:毒を付与。

▼オート<<禍福のさざなみ>> 1シナリオ1回
 代償なし・ダイスロール+20(1D6で1が出たらHP-20)。

※常時<<棘の報復>>
 バッドステータス1つにつき、ダメージ+10。

※選択:オート<<光の一手>> 1シナリオ1回
 代償2MP・単体・視界・特技打ち消し(SW、常時、装備以外)

感1/闘4/狂1(6) 基礎HP:33/MP:19

能力値:体5/反5/知6/理3/意3/幸2
 命中:13 回避:5 防御:7/3
 行動:13 移動:18m 全力:36m

▼<<巨大武器>> 至近・単体
 [2D6+6] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<臍足>>
 代償3MP・20m・単体・ラウンド間、【行動値】+2D6。

▼ダメージロール直前<<カバ>>
 代償2MP・単体・10m・ダメージを代わりに受ける。

▼マイナー<<殺法:重圧>>
 代償2MP・バステ:重圧を付与。

▼メジャー<<戦乙女の知恵>>
 代償4MP・ダメージ+9。

▼ダメージロール直後<<特攻>>
 ダメージ+2D6。代償はダメージと同値分の【HP】か【MP】を消費。

※常時<<EP:チャージ>>
 ダメージに+ [現在の戦闘ラウンド数D6]。

闘4/ア2(6) 劇作家 基礎HP:31/MP:21

能力値:体4/反4/知4/理3/意3/幸4
 命中:10 回避:5 防御:7/3
 行動:11 移動:16m 全力:32m

▼<<片手武器>> 至近・単体
 [2D6+6] 点の物理ダメージ。命中2回。

▼セットアップ<<ハーメルン>> 1シーン1回
 代償1D6MP・命中対象をシーン化(敵味方全員対象になる)。

▼マイナー<<撃滅>>
 代償2MP・ダメージ+1D6。

▼メジャー<<軍神の知恵>> 1シナリオ1回
 代償5MP・ダメージ+ [[物理防御点](7)] 点。

▼ダイスロール直後<<ミネルヴァ>>
 代償3MP・単体・視界・ダイスロール+1D6(使用者がロール)。

▼メインプロセス直後<<疾走線>> 1シナリオ1回
 代償なし・即座に3m移動できる(エンゲージ離脱可能)。

闘3/イ3(6) 基礎HP:51/MP:23

能力値:体3/反5/知5/理3/意4/幸5
 命中:13 回避:8 防御:7/7
 行動:16 移動:21m 全力:42m

▼<<デスプリング>> 至近・単体・SD9個取得
 [SD6+6] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<鬼の羽根>>
 代償5MP・3ラウンド間、【行動値】+10。

▼イニシアチブ<<鳥隠>> 1シナリオ1回
 代償なし・イニシアチブにメインプロセスを行なえる。

▼メジャー<<戦乙女の知恵>>
 代償4MP・ダメージ+12。

▼ダメージロール直前<<インドラ>> 1シナリオ3回
 代償3MP・単体・視界・ダメージ+15。

※選択:全員が行動済後<<EP:二回攻撃>> 1ラウンド1回
 代償1D6HP・未行動化。

聖1/処3/イ3(7) 基礎HP:36/MP:29

能力値:体6/反6/知4/理4/意5/幸5
 命中:12 回避:10 防御:3/3
 行動:17 移動:22m 全力:44m

▼<<血と骨の武器>> 至近・単体
 [1D6+15] 点の霊力ダメージ(ゾロ目命中で防御点無視)。

▼マイナー<<浄発>>
 代償3HP・命中対象を範囲(選択)化。

▼メジャー<<ヘル>>
 代償4HP・ダメージ+5。バステ:麻痺を付与。

▼命中判定直前<<ヤマタノオロチ>>
 代償2MP・ラウンド間、SWの射程+ [消費SD個数×10] m。

▼ダメージロール直前<<インドラ>> 1シナリオ3回
 代償3MP・単体・視界・ダメージ+15。

▼判定直後<<修羅>>
 代償5MP・行為判定振り直し。攻撃対象を戦闘不能・死亡にした直後に代償10MPで即座に未行動化。

ア7(7)

基礎HP:30/MP:37

能力値:体3/反3/知5/理4/意4/幸5

命中:12 回避:8 防御:4/4

行動:13 移動:18m 全力:36m

▼<ツールマスター> 15m・単体

[1D6+13] 点の霊力ダメージ。

▼マイナー<アテナ>

代償4MP・命中対象を範囲(選択)化。ダメージ+1D6。

▼メジャー<メルクリウス>

代償18MP・ダメージ+8D6+7。バステ:麻痺を付与。

▼ダメージロール直前<オグマ>

代償5MPごとにダメージ+1D6。

※常時<EP:連続攻撃>

代償1D6HP・SWによる攻撃を2回行なう。

魔4/領4(8)

基礎HP:25/MP:44

能力値:体3/反2/知4/理5/意6/幸4

命中:11 回避:7 防御:7/7

行動:11 移動:16m 全力:34m

▼<魔法剣> 至近・単体

[1D6+6] 点の物理ダメージ。代償1D6MPで防御無視3回まで。

▼<魔導書> 20m・単体

[1D6+7] 点の霊力ダメージ。

▼マイナー<タナトスの足枷>

代償1D6MP・ダメージ+1D6。バステ:転倒を付与。

▼マイナー<法則拡大>

代償3MP・命中対象を範囲(選択)化。

▼メジャー<箱舟の主>

代償2HP・メインプロセスの間、全判定クリティカル値-2。

▼判定直前<幻想式> 1シナリオ4回

代償3MP・達成値+4。

▼ダメージロール直前<血潮の陣>

ダメージ+2D6。代償はダメージと同値分の【HP】か【MP】を消費。

▼クリンナップ<紅蓮の指>

代償10MP・メジャーの特技を1つ使わせる。SW可能。

※選択:オート<大地の守護者> 1シナリオ1回

代償なし・単体・20m・HPダメージ0化。

感1/闘2/聖5(8)

基礎HP:35/MP:30

能力値:体5/反4/知4/理3/意5/幸3

命中:13 回避:11 防御:4/4

行動:12 移動:17m 全力:34m

▼<浄化の武器> 至近・単体

[1D6+10] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<瞬間思考> 1シナリオ1回

セットアップ特技を2つ同時使用。同じ特技2つは不可。

▼セットアップ<陣形:跳躍移動> 1シーン1回

代償5MP・30m・単体・即座に戦闘移動を行わせる。離脱可能。

▼セットアップ<臍足>

代償3MP・20m・単体・ラウンド間【行動値】+[2D6]。

▼セットアップ<啓発の鎖>

代償6HP・20m・単体・【意志】で対決、5ラウンド間、【行動値】-8。

▼判定直前<聖者の友> 1シーン1回

シーンに【聖職者】のクラスのキャラが3人以上いる場合、ダイスを振らず行為判定1つをクリティカル化。

▼マイナー<撃滅>

代償2MP・ラウンド間ダメージ+1D6。

※常時<聖印>

異端や【異端者】相手ならダメージ+2。

霊8(8)

基礎HP:27/MP:42

能力値:体3/反3/知5/理5/意5/幸4

命中:13 回避:9 防御:18/14

行動:14 移動:19m 全力:38m

▼<蒼の衝撃> 至近・単体

[3D6+2] 点の霊力ダメージ。代償2MP。

▼<魂を纏う腕> 10m・味方人数まで

[味方人数D6+2] 点の霊力ダメージ。代償味方人数MP。

▼セットアップ<魂砕>

代償5MP・単体・15m・ダメージ+2D6。

▼マイナー<静かなる支配者>

代償4MP・ダメージ+1D6。バステ:麻痺か移動力÷2付与。

▼マイナー<統制者の眩暈>

代償4MP・ダメージ+1D6。バステ:放心か回復量÷2付与。

※オート<英気の法力> 1シナリオ1回

代償なし・単体・15m・マイナー同時使用可能。

▼メジャー<神霊の一撃>

代償15MP・ダメージ+[7D6+8]。

▼ダイスロール直後<霊具の鼓動> 1ラウンド1回

代償7MP・最も低い目出1つを6にする。

※常時<EP:チャージ>

ダメージに+[現在の戦闘ラウンド数D6]。

闘2/狂5/領2(9)

基礎HP:56/MP:31

能力値:体7/反4/知5/理3/意4/幸2

命中:15 回避:11 防御:5/4

行動:12 移動:17m 全力:34m

▼<巨大武器> 至近・単体

[2D6+15] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<獣のごとく>

代償なし・ラウンド間、【戦闘移動】が×2(【戦闘移動】34m、【全力移動】68m)になる。

▼オート<大地の勅命> 1シナリオ2回

【MP】を2倍代償消費で効果+10。

▼マイナー<会心の一撃>

代償2MP・ダメージ+1D6。1D6を振り6なら更に+1D6

▼メジャー<乱舞>

代償2MP・命中【範囲(選択)】化。

▼ダメージロール直後<特攻>

ダメージ+2D6。同値だけ、【HP】か【MP】を消費する。

▼回避判定直後<カウンター> 1シナリオ3回

代償7HP・SWで攻撃(対象は回避-4。マイナー/メジャー無し)。

※常時<狩場>

命中クリティカル値10。命中判定でファンブルした場合、MP-1D6点ダメージ。

※選択:イニシアチブ<EP:封鎖化>

代償1D6HP・シーン間、使用者のいるエンゲージを封鎖する。

魔10(10)

基礎HP:26/MP:57

能力値:体3/反2/知4/理5/意8/幸4

命中:17 回避:9 防御:16/16

行動:14 移動:19m 全力:38m

▼<魔導書> 20m・単体

[1D6+15] 点の霊力ダメージ。

▼セットアップ<勾玉の加護> 1シナリオ3回

代償なし・味方全員・視界・即座に戦闘移動(エンゲージ離脱不可)。

▼セットアップ<高速詠唱> 1シーン1回

代償6MP・ラウンド間、【行動値】+10。命中対象をシーン(選択)化。

▼マイナー<ニュクス之冠>

代償1D6MP・ダメージ+1D6。バステ:放心を付与。

▼メジャー<違いよる混沌>

代償24MP・ダメージ+[9D6+20]。バステ:転倒を付与。

▼判定直前<幻想式> 1シナリオ10回

代償3MP・達成値+4。

▼クリンナップ<紅蓮の指>

代償10MP・メジャーの特技を1つ使わせる。SW可能。

※常時<魔道具3>

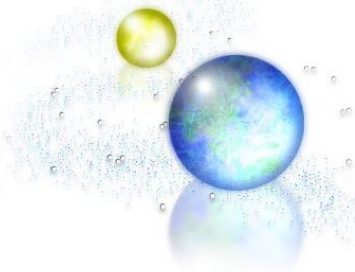
命中クリティカル値-3(クリティカル値9)。

※選択:実ダメージ算出後<EP:金色の讃歌> 1シナリオ1回

代償なし・自身が受けた実ダメージを相手にも与える。軽減不可。

※選択:<EP:バステ付与>

バッドステータス放心か、毒か、重圧を選択する。



狩4/処7/稀1(12)

基礎HP:51/MP:34

能力値:体5/反4/知4/理4/意4/幸4

命中:14 回避:9 防御:16/16

行動:17 移動:2.2m 全力:4.4m

▼<凶々しき武器> 至近・単体

[2D6+11] 点の物理ダメージ (ゾロ目命中で防衛点無視)

▼セットアップ<処刑時刻>

代償2HP・ダメージ+4D6。【物防】と【霊防】が0化。

▼判定直前<恐怖の友> 1シーン1回

[処刑人]のキャラ3人以上で行為判定1つをクリティカル化。

▼マイナー<封印の牙>

代償3MP・ダメージ+4。

▼メジャー<覇魔矢>

代償4MP・ダメージ+1D6。バステ:毒を付与。

▼ダメージロール直前<圧縮拳>

代償2D6HP・ダメージ+16。

▼判定直後<修羅>

代償5MP・行為判定振り直し。攻撃対象を戦闘不能・死亡にした直後に代償10MPで即座に未行動化。

※常時<守護の石>→回避クリティカル値11。

※選択:オート<零力射撃> 1シナリオ1回

代償5MP・単体・視界・ファンブル化。

※選択:全員が行動済後<EP:二回攻撃> 1ラウンド1回

代償1D6HP・未行動化。

魔5/聖6/処1(12)

基礎HP:45/MP:50

能力値:体6/反4/知4/理4/意5/幸4

命中:14 回避:9 防御:11/11

行動:14 移動:1.9m 全力:3.8m

▼<礼装> 10m・範囲(選択)

[1D6+13] 点の霊力ダメージ。

▼<血と骨の武器> 至近・単体

[1D6+14] 点の霊力ダメージ (ゾロ目命中で防衛点無視)

▼セットアップ<啓発の鏡>

代償6HP・2.0m・単体・【意志】で対決、6ラウンド間、【行動値】-9。

▼判定直前<恐怖の友> 1シーン1回

[処刑人]のキャラ3人以上で行為判定1つをクリティカル化。

▼命中判定クリティカル直後<戦術指揮>

代償6MP・2.0m・単体・ダメージ+2D6。2D6は使用者が振る。

▼マイナー<力強い隣人> 1シナリオ3回。

代償1.4MP・ダメージ+8D6。

▼メジャー<上級聖業義>

代償4MP・攻撃射程+2.5m。バステ:毒を付与。

※<十字軍>→クラス1つ指定。クラス対象なら命中+2、ダメージ+6。

魔2/狩8/世2(12)

基礎HP:40/MP:32

能力値:体4/反4/知5/理4/意3/幸4

命中:16 回避:11 防御:6/6

行動:17 移動:2.2m 全力:4.4m

▼<無の射撃> 40m・単体

[2D6+15] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<蜂の唄>

代償5MP・5m移動(エンゲージ離脱可能)+ダメージ+1D6。

▼イニシアチブ<ハヤテの爪先> 1シナリオ1回

代償なし・イニシアチブにメインプロセスを行なえる。行動済にならない。

行動済でもメインプロセスを行なえる。

▼マイナー<乱れ撃ち>

代償7MP・命中対象を範囲(選択)化。ダメージ+8。

▼メジャー<覇魔矢>

代償4MP・ダメージ+1D6+毒。

▼ダメージロール直前<因果の蝶> 1シナリオ3回

代償3MP・ダメージ+ [ラウンド中に受けた実ダメージ]。

▼ダメージロール直後<死地の先>

代償5MP・1点でもHPダメージを与えた場合、シーン間ダメージ+4。

▼オート<禍福のさざなみ> 1シナリオ1回

代償なし・ダイスロール+20 (1D6で1が出たらHP-20)。

▼戦闘不能直後<決死の射撃> 1シナリオ1回

代償なし・即座にメインプロセス。

※選択:オート<零力射撃> 1シナリオ1回

代償5MP・単体・視界・ファンブル化。

※常時<兎の脚>→エンゲージ離脱の際、3.2mまで移動可能。

ア-10/イレ5(15)

基礎HP:46/MP:49

能力値:体3/反5/知5/理4/意5/幸5

命中:17 回避:15 防御:9/9

行動:27 移動:3.2m 全力:6.4m

▼<ツールマスター> 15m・単体

[1D6+28] 点の霊力ダメージ。

▼セットアップ<IC:アポビス>

代償4MP・視界・単体・【反射】対決(使用者は+2ボーナス付き)、対象にバステ:放心を付与。

▼ダメージロール直前<IC:インドラ> 1シナリオ3回

3MP・視界・単体・ダメージ+15。

▼メジャー<A:タイムスト> 1シナリオ3回

視界・自身・味方キャラの【MP】を5点消費することにダメージ+1D6。

例:2体から5MPずつで+2D6。

▼マイナー<A:アテナ>

代償4MP・命中対象を範囲(選択)化。ダメージ+1D6。

▼マイナー<A:メルクリウス>

代償1.8MP・ダメージ+ [8D6+クラスレベル]。バステ:麻痺を付与。

▼判定直前<A:ミネルヴァ>

5MP・視界・単体・達成値+1D6。

※選択:実ダメージ算出後<EP:金色の讃歌> 1シナリオ1回

代償なし・自身が受けた実ダメージを相手に与える。軽減不可。

闘7/狂5(12) 機関チルドレンB 基礎HP:81/MP:25

能力値:体8/反5/知4/理1/意3/幸4

命中:16 回避:16 防御:21/11

行動:16 移動:2.1m 全力:4.2m

▼<巨大武器> 至近・単体

[2D6+8] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<黄金の身体>

代償なし・ラウンド間、【防衛点】+1.2点。

▼イニシアチブ<鳥理> 1シナリオ1回

代償なし・イニシアチブにメインプロセスを行なえる。

▼マイナー<獣化>

代償8HP・シーン間ダメージ+6、【物理防衛点】+4。

▼メジャー<乱舞>

代償2MP・命中対象を範囲(選択)化。※<獣化>の場合は範囲化。

▼メジャー<軍神の知恵> 1シナリオ1回

代償7MP・ダメージ+ 【物理防衛点】(2.1)。

▼ダイスロール直後<機関「チルドレン」> 1シナリオ3回

代償1D6HP・ダイスロール+10。

▼ダメージロール直前<殺界> 1シナリオ3回

代償なし・ダメージ+7D6。

▼回避判定成功直後<カウンター> 1シナリオ3回

代償7HP・SWで攻撃(対象は回避-4。マイナー/メジャー無し)。

▼戦闘不能直後<不屈> 1シナリオ1回

代償1D6MP・戦闘不能からHPを1D6点回復。

※常時<殺法崩し>

バッドステータスを受けない。

▼マイナー<EP:連続攻撃>

代償1D6HP・SWによる攻撃を2回行なう。

魔3/領8/異3(14) エルス魔金術師A 基礎HP:41/MP:60

能力値:体4/反3/知4/理5/意6/幸4

命中:15 回避:9 防御:5/5

行動:16 移動:2.1m 全力:4.2m

▼<幻の射撃>+<コネ「エルス」> 40m・単体

[2D6+8] 点の霊力ダメージ。

▼セットアップ<異形の触手>

代償4MP・【命中値】判定、成功したらラウンド間【行動値】-2D6。

▼オート<籠脱け> 1シーン3回

代償5MP・【全力移動】mまで任意の場所移動。エンゲージ離脱可能。

▼マイナー<タナトスの足枷>

代償1D6MP・ダメージ+1D6。バステ:転倒を付与。

▼メジャー<爆散>

代償9D6MP・命中対象をシーン(選択)化。射程視界化。ダメージ+8D6。防衛点無視化。

▼行動済直後<鏡像> 1シーン1回

代償2D6HP・未行動化。

▼ダメージロール直後<履しき犠牲の盾>

代償3MP・至近・単体・カバーさせる。

▼クリンナップ<背徳の従者>

代償1.5MP・至近・単体・戦闘不能回復&サーヴァント化。

※選択:ダメージロール直後<大地の守護者>

代償なし・2.0m・単体・【HP】ダメージ0化。

闘10/狂3/処3(16)

基礎HP:80/MP:35

能力値:体6/反5/知4/理3/意4/幸4

命中:19 回避:12 防御:24/17

行動:22 移動:27m 全力:54m

▼<両手武器> 至近・単体

[2D6+20] 点の物理ダメージ (ゾロ目命中ダメージ+1D6)

▼<片手武器> 至近・単体

[2D6+20] 点の物理ダメージ (命中2回)。

▼<巨大武器> 至近・単体

[2D6+26] 点の物理ダメージ。

▼<凶々しき武器> 至近・単体

[2D6+20] 点の物理ダメージ (ゾロ目命中防御点無視)

▼<血と骨の武器> 至近・単体

[2D6+20] 点の霊力ダメージ (ゾロ目命中防御点無視)

▼セットアップ<EP:飛行化>

代償なし・シーンの間、飛行状態化。ダメージ+1D6。

▼マイナー<殺法:麻痺>

代償2MP・バステ:麻痺を付与。

▼マイナー<EP:連続攻撃>

代償1D6HP・SWによる攻撃を2回行なう。

▼マイナー<EP:範囲攻撃> 1ラウンド1回

代償1D6HP・命中 [範囲 (選択)] 化。ダメージ+1D6。

▼メジャー<破却打ち>

代償なし・ダメージ+30、使用后SW破壊。

▼ダメージロール直前<上級技>

代償10HP・ダメージ+ [スキルウェポン×3]。

▼メインプロセス直後<疾走線> 1シナリオ1回

代償なし・即座に3m移動。離脱可能。

▼判定直後<修羅>

代償5MP・行為判定振り直し。攻撃対象を戦闘不能・死亡にした直後に代償10MPで即座に未行動化。

※常時<EP:チャージ>

ダメージに+ [現在の戦闘ラウンド数D6]。

魔12/狂3/異3(18)

基礎HP:53/MP:86

能力値:体5/反2/知4/理5/意8/幸2

命中:16 回避:10 防御:9/9

行動:17 移動:22m 全力:44m

▼<魔法剣 (合成:巨大武器)> 至近・単体

[3D6+19] 点の霊力ダメージ。代償1D6MPで防御無視3回まで。

▼セットアップ<心神解放> 1シナリオに1回

ラウンドの間、代償を0にする。機能維持使用は不可。

▼オート<令の封殺>

代償27MP・20m・単体・令呪を打ち消す。

▼判定直前<幻想式> 1シナリオ12回

代償3MP・20m・単体・達成値+4。

▼判定直前<失われた日々> 1シナリオ1回まで。

代償なし・達成値+3D6。

▼マイナー<EP:範囲攻撃> 1ラウンド1回

代償1D6HP・命中 [範囲 (選択)] 化。ダメージ+1D6。

▼メジャー<違いよる混沌>

代償24MP・ダメージ+ [9D6+24]。バステ:転倒を付与。

※オート<機能維持> 1シナリオ1回

代償9MP・<違いよる混沌>をシーン間持続効果に変更。

▼ダメージロール直後<特攻>

ダメージ+2D6。同値 [HP] か [MP] を消費する。

▼クリンナップ<紅蓮の指>

代償10MP・メジャーの特技を1つ使わせる。SW可能。

使用者は [意志] -3で [意志] 対抗。

感8/聖3/異6(17)

基礎HP:67/MP:70

能力値:体5/反4/知4/理4/意5/幸3

命中:16 回避:13 防御:24/24

行動:17 移動:22m 全力:44m

▼<浄化の武器 (合成:浄化の一撃+浄化の装具)> 10m・単体

[5D6+14] 点の物理ダメージ。

※常時<EP:武器射程>

SWの射程+10m。

▼セットアップ<啓発の鎖>

代償6HP・20m・単体・[意志]で対決、3ラウンド間、[行動値]-9。

▼セットアップ<魅了の魔眼> 1シーン1回

代償10MP・10m・単体・[MP]-3D6。0になったら洗脳。

※セットアップ<瞬間思考> 1シナリオ1回

代償なし・セットアップに特技2つ使用。

▼マイナー<毒の魔弾>

代償5MP・[命中値]+2。バステ:毒を付与。

▼マイナー<浄発>

代償3HP・命中対象を範囲化。※物理命中使用なので範囲選択無し。

▼メジャー<バスアウト> 1シーン1回

代償5MP・任意のバステを付与。

▼メジャー<アンドショック>

代償2D6MP・1D6を振り1~2ならSW使用不可、3~4なら転倒、5なら麻痺、6なら重圧を付与。

▼ダメージロール直前<契機感乱> 1シーン1回

代償5HP・15m・自身が範囲攻撃の対象にならない。

▼ダメージロール直後<厲しき犠牲の盾>

代償3MP・至近・単体・カバーさせる。

▼ダメージロール直前<致命業>

代償4MP・視界・単体・ダメージロール+2D6。

▼命中判定クリティカル直後<戦術指揮>

代償6MP・20m・単体・ダメージ+2D6。2D6は使用者が振る。

※常時<聖者の友> 1シナリオ1回

聖職者が3人いたら行為判定1つをクリティカル化。

※選択:全員が行動済後<EP:二回攻撃> 1ラウンド1回

代償1D6HP・未行動化。

※選択:突ダメージ算出後<EP:金色の讃歌> 1シナリオ1回

代償なし・自身が受けた突ダメージを相手にも与える。軽減不可。

イ18(18)

エルス錬金術師B 基礎HP:134/MP:60

能力値:体4/反7/知7/理4/意4/幸6

命中:17 回避:20 防御:23/23

行動:37 移動:42m 全力:84m

▼<デスクリンガー (合成:大地の一撃)> 至近・単体・SD36個取得

[SD6+2D6+39] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<EP:集団統率>

代償1D6HP・モブの [行動値] を使用者と同じ [行動値] にする。

▼マイナー<シヴァ>

代償8MP・ダメージ+3D6。

▼メジャー<ヘル>

代償4HP・ダメージ+6。バステ麻痺を付与。

▼命中判定直前<テュポーン> 1シナリオ1回

代償9MP・ダメージ+ [消費したSD×5] 点。

▼ダメージロール直前<インドラ> 1シナリオ3回

代償3MP・単体・視界・ダメージ+18。

▼行動済直後<アザトース> 1シーン1回

代償1D6HP・未行動化。全キャラの行動済み後に行動。

▼突ダメージ算出後<ジェリド> 1シナリオ1回

代償なし・自身が受けた突ダメージを相手にも与える。軽減不可。

霊7/世10/異2(19)

基礎HP:59/MP:67

能力値:体5/反4/知4/理4/意5/幸5

命中:18 回避:13 防御:20/25

行動:20 移動:25m 全力:50m

▼<押し寄せる闇 (合成:蒼の衝撃)> 1なら味方全員、2~5なら敵

全員、6なら使用者に、[5D6+16] 点の霊力ダメージ。

▼セットアップ<空の片足> 1シーン1回

代償なし・即座に戦闘移動。エンゲージ離脱可能。封鎖の影響を受けない。

▼イニシアティブ<法則調和> 1シナリオ1回。

代償7MP・単体・イニシアティブプロセスにメインプロセスが行なえる。行動済にならない。行動済でも使用可能。

▼オート<禍福のさざなみ> 1シナリオ1回

代償なし・ダイスロール+20 (1D6で1が出たらHP-20)。

▼オート<リトライ>

代償4D6MP・視界・単体・ファンブル化。

▼マイナー<毒の魔弾>

代償5MP・[命中値]+2。バステ:毒を付与。

▼マイナー<革命の旗> 1シーン1回

代償10MP・[命中値]+4、ダメージ+5D6。

※オート<英気の法力> 1シナリオ1回まで。

代償10MP・15m・単体・即座にマイナーを2回。

▼メジャー<神霊の一撃>+<神聖言語>

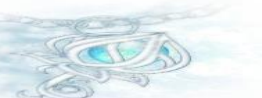
代償10MP・ダメージ+ [7D6+7]。

▼クリンナップ<多重跳躍> 1シナリオ1回まで。

代償なし・即座にシーンを終了させる。

▼ダメージロール直前<銀色の剣陣>

代償2D6HP・ラウンド間、ダメージ+10D6。



闘7/狂8/異5(20)

基礎HP:134/MP:60

能力値:体11/反8/知4/理1/意6/幸1

命中:20 回避:18 防御:30/30

行動:23 移動:28m 全力:56m

▼<<巨大武器>>・<<両手武器>>・<<片手武器>> どれも至近・単体
[2D6+21] 点の物理ダメージ。

▼<<殺戮の身体>> 至近・単体

[3D6+20] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<闇の血統>> 1シーン1回

代償8MP・自身・シーン間、ダメージ+1D6。

▼セットアップ<<天元突破2>>

代償1D6HP・ラウンド間、命中値、回避値、行動値、ダメージ+3。

▼イニシアチブ<<鳥鷹>> 1シナリオ1回

代償なし・イニシアチブにメインプロセスを行なえる。

▼マイナー<<毒の魔弾>>

代償5MP・【命中値】+2。バステ:毒を付与。

▼マイナー<<EP:連続攻撃>>

代償1D6HP・SWによる攻撃を2回行なう。

▼メジャー<<軍神の知恵>> 1シナリオ1回

代償5MP・ダメージ+30。

▼メジャー<<破却打ち>>

自身・ダメージ+30、使用後スキルウェポン破壊。

▼命中判定直前<<上級闘術>> 1シナリオ3回

代償なし・ダメージ+2D6。

▼ダメージロール直前<<上級狂技>>

代償10HP・ダメージ+ [スキルウェポン×3]。

▼ダメージロール直前<<殺界>> 1シナリオ3回

代償なし・ダメージ+7D6。

▼ダメージロール直後<<特攻>>

ダメージ+2D6。代償はダメージと同値分の【HP】か【MP】を消費。

▼メインプロセス直後<<疾走線>> 1シナリオ1回

代償なし・即座に3m移動できる(エンゲージ離脱可能)。

※常時<<EP:チャージ>>

ダメージ+ [現在の戦闘ラウンド数D6]。

※選択:突ダメージ算出後<<EP:金色の讃歌>> 1シナリオ1回

代償なし・自身を受けた突ダメージを相手に与える。軽減不可。

※選択:オート<<EP:バステ回復>>

代償1D6HP・バステ1つ回復。

狩10/領10(20)

基礎HP:54/MP:62

能力値:体4/反4/知5/理4/意4/幸4

命中:18 回避:14 防御:18/18

行動:23 移動:28m 全力:56m

▼<<無の射撃(合成:大地の一撃)>>+<<悪雨>> 40m・単体・同一エンゲージ攻撃OK [4D6+17] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<箱舟の主2>>

代償3MP・シーンの間、全判定クリティカル値-2。

▼セットアップ<<EP:飛行化>>

代償なし・シーンの間、飛行状態化。ダメージ+1D6。

▼オート<<籠脱け>> 1シーン3回

代償5MP・【全力移動】mまで任意の場所移動。エンゲージ離脱可能。

▼イニシアチブ<<ハヤテの爪先>> 1シナリオ1回

代償なし・イニシアチブにメインプロセスを行なえる。行動済にならない。

行動済でもメインプロセスを行なえる。

※選択:マイナー<<EP:連続攻撃>>

代償1D6HP・SWによる攻撃を2回行なう。

▼メジャー<<爆界>>

代償10D6MP・命中対象をシーン(選択)化。射程視界化。

ダメージ+ [10D6+20]。

▼メジャー<<覇風矢>>

代償4MP・ダメージ+1D6。バステ:毒を付与。

※オート<<連続撃>>

代償なし・マイナーかメジャーを2回同時使用。

▼ダメージロール直前<<圧縮撃>>

代償2D6HP・ダメージ+12。

▼行動済直後<<鏡像>> 1シーン1回

代償2D6HP・未行動化。

▼回避判定失敗直後<<繕うもの>> 1シナリオ1回

代償なし・【意志】判定(使用者は+3ボーナス)成功で実ダメージ与える。

▼戦闘不能直後<<決死の射撃>> 1シナリオ1回

代償なし・即座にメインプロセス。

※選択:オート<<零力射撃>> 1シナリオ1回

代償5MP・単体・視界・ファンブル化。

※選択:オート<<大地の守護者>> 1シナリオ1回

代償なし・単体・20m・HPダメージ0化。

狂12/狩10/処8(30)

基礎HP:138/MP:56

能力値:体10/反8/知4/理3/意3/幸4

命中:23 回避:24 防御:27/5

行動:34 移動:39m 全力:78m

▼<<巨大武器(合成:血と骨武器)>> 至近・単体
[3D6+77] 点の物理ダメージ。

▼セットアップ<<聖剣の加護:魂装支援>>+<<機能維持>> 1シナリオ3回
代償4MP・シーン間、クリティカル値-2。ダイスロール+2。

▼セットアップ<<上級処刑術>>

代償なし・ラウンド間、ダメージ+8。ラウンド間、封鎖。

▼セットアップ<<EP:集団統率>>

代償1D6HP・モブの【行動値】を使用者と同じ【行動値】にする。

▼イニシアチブ<<ハヤテの爪先>> 1シナリオ1回

代償なし・イニシアチブにメインプロセスを行なえる。行動済にならない。

行動済でもメインプロセスを行なえる。

▼イニシアチブ<<血のいざない>> 1ラウンド1回

代償なし・モブ(血の影像)を1対作成。メジャーアクションで<<従者吸取>>(1対につきラウンド間、ダメージ+3。3体まで同時可能)。

▼マイナー<<EP:範囲攻撃(合成効力)>>+<<惨劇>> 1シナリオ3回
代償1D6HP・そのメインプロセスの間、命中対象を範囲(選択)化。ダメージ+2D6+8。

▼メジャー<<上級狩猟術>> 1シナリオ1回

代償6MP・ダメージ+【行動値】(34)。バステ毒と転倒付与。

▼メジャー<<戦場の華>>

代償6MP・ダメージ+【体力基本値】(30)。

▼メジャー<<属性スイッチ>>

代償1MP・物理と霊力の属性変換。

※オート<<連続撃>>

代償なし・マイナーかメジャーを2回同時使用。

▼命中判定直前<<征圧術>>

代償5MP・命中+4。ダメージ+1D6。バステ放心付与。

▼ダイスロール直前<<失われた日々>>

代償なし・ダイスロール+3D6。

▼判定直前<<的抜き>>

代償4MP・判定を任意の能力値に変更。

▼判定直後<<修羅>>

代償5MP・行為判定振り直し。攻撃対象を戦闘不能・死亡にした直後に代償10MPで即座に未行動化。

▼ダメージロール直前<<全力突貫>>

代償10MP・ダメージ+ [ラウンドに移動したメートル÷10] D6。

▼ダメージロール直前<<死線再来>>

代償10MP・ダメージ+ [最大HP-現在HP] ÷10] D6。

▼ダメージロール直前<<銀色の剣陣>>

代償2D6HP・ラウンド間、ダメージ+10D6。

▼行動済直後<<機関「一族出身」>>

代償なし・即座に未行動化。メインプロセスの間、クリティカル値-2。

ファンブル値+2。

▼回避判定成功直後<<カウンター>> 1シナリオ3回

代償7HP・SWで攻撃(対象は回避-4。マイナー/メジャー無し)。

※選択:オート<<零力射撃>> 1シナリオ1回

代償5MP・単体・視界・ファンブル化。

※敵がファンブル直後<<重圧撃>>

代償1D6MP・15m・【反射】判定成功で対象に重圧付与。

※常時<<EP:チャージ>>

ダメージ+ [現在の戦闘ラウンド数D6]。

※選択:オート<<EP:バステ回復>>

代償1D6HP・バステ1つ回復。

※常時<<恐怖の友>> 1シナリオ1回

処刑人が3人いたら行為判定1つをクリティカル化。

