

簡易エネミーメイキング用 特技タイミング早見表

『AW』のエネミー（敵）データは通常のキャラクターメイキングで作成されるが、ここでは簡略化した敵データ作成法を掲載する。※キャラクター1体につき選択できるクラスは3つまで。

(1) シナリオに参加するPCの合計キャラクターレベルを算出する。

参加PCが4人でキャラクターレベルが5の場合、4×5で合計キャラクターレベルは20となる。

(2) 合計キャラクターレベルを、登場するエネミーに各自分配する。ボスキャラクターが最も高いレベルであることが望ましい（キャラクターレベルの最低値は3）。

戦闘に登場させたいエネミーが「ボス1体、通常エネミー2体」の場合、「ボスのキャラクターレベル10」「通常エネミー1体のキャラクターレベル5」×2体など割り振る。

ボスのキャラクターを強化したい場合は、「ボスのキャラクターレベル14」「通常エネミー1体のキャラクターレベル3」×2体など割り振るといい。

※エネミーに分配するPC合計キャラクターレベルの加減は±3レベル程度。合計キャラクターレベル20の場合、エネミー分配レベル23までなら通常難易度の戦闘となるだろう。

	魔術師	感応力師	闘士	狂戦士	狩人	霊媒師	聖職者
セットアップ1	①《飛行の札》 Lv1/3MP 契約キャラをシーンの間、飛行状態化。	①《瞬足》 Lv1/20m/3MP ラウンド間、【行動値】+2D6。	①《鬼の羽根》 Lv1/5MP クラスレベルラウンド間、【行動値】+10。	①《突貫》 Lv3/2MP/シーン1回 即座に戦闘移動。	①《蜂の唄》 Lv3/5MP 5mまで移動+ラウンド間、ダメージ+1D6。	①《魂砕》 Lv1/15m/5MP ラウンド間、霊力ダメージ+2D6。	①《緊急支援》 Lv3/5MP/シナリオ1回 メインプロセスを行なう。行動済みにはならない。ダメージ不可。
セットアップ2	②《高速詠唱》 Lv7/シーン1回/6MP ラウンド間、【行動値】+10。命中対象を[シーン(選択)]化。	①《セルロイドの心》 Lv1/至近/7MP シーン間、全行為判定2D6の結果を7化。	②《天元突破》 Lv5/1D6HP シーン3回/ラウンド間、【命中値】【回避値】【行動値】【攻撃力】+3。	①《仮面の帝王》 Lv3/12MP/シーン1回 他クラス「レベル:1」特技取得。セットアップとクリップ特技は不可。	—	①《魂装支援》 Lv1/10m/4MP ラウンド間、全行為判定クリティカル値-2。ダイスロール+2。	①《障形:〇〇》 Lv3/30m/5MP/シーン3回/離脱不可の《全力移動》か、離脱可能の《戦闘移動》。
マイナー1	①《タナトスの足枷》 Lv1/5MP ラウンド間、ダメージ+1D6+転倒。	—	①《撃滅》 Lv1/2MP ラウンド間、ダメージ+1D6。	①《獣化》 Lv1/8HP シーン間、ダメージ+4。【物理防御点】+4。範囲選択不可。	①《闇纏い》 Lv1/3MP 隠密状態(ダメージ+【クラスレベル×2】)。【反射】VS【意志】。	①《視えない腕》 Lv1/3MP シーン間、スキルウェポン射程+30m。	①《浄身》 Lv1/3HP ラウンド間、命中対象を[範囲(選択)]化。霊力だと[範囲]化。
マイナー2	①《ニコスの冠》 Lv1/1D6MP ラウンド間、ダメージ+1D6+放心。	—	①《殺法:重圧》 ①《殺法:放心》 ①《殺法:麻痺》 Lv3/2MP 重圧、放心、麻痺のうち1つを選択。マイナーかメジャーのどちらのタイミングでも使用可能。	①《会心の一撃》 Lv1/2MP ラウンド間、ダメージ+1D6。6なら+1D6。1なら【体力】ダメージ。	②《乱れ撃ち》 Lv7/7MP ラウンド間、命中対象を[範囲(選択)]ダメージ+クラスレベル点。	②《静かなる支配者》 Lv5/4MP ラウンド間、ダメージ+1D6+麻痺 or 移動2分の1。	①《力強い隣人》 Lv1/シナリオ3回 ラウンド間+ダメージ+8D6。代償は[20-クラスレベル]MP。
マイナー3	①《法則拡大》 Lv3/3MP ラウンド間、命中対象を[範囲(選択)]化。	—	—	①《竜巻の群舞》 Lv3/SW/3MP モブ即死。戦闘不能直後に3MP消費で未行動化。	—	②《統制者の弦章》 Lv5/4MP ラウンド間、ダメージ+1D6+放心 or 回復量2分の1。	—
メジャー1	②《暗黒の渦》 Lv7/20MP ラウンド間、ダメージ+【9D6+クラスレベル】。	①《アンドショック》 Lv1/2D6MP バステ付与。12:SW使用不可、34:転倒、5:麻痺、6:重圧。	①《戦乙女の知恵》 Lv3/4MP ラウンド間、ダメージ+【意志基本値】。	①《乱舞》 Lv1/2MP ラウンド間、命中対象を[範囲(選択)]化。	①《覇魔矢》 Lv1/4MP ラウンド間、ダメージ+1D6+毒。	①《神聖の一撃》 Lv7/15MP ラウンド間、ダメージ+【7D6+クラスレベル】。	①《さきもりの声》 Lv1/15m/3MP/SW×シナリオ3回 シーン間、全判定クリティカル値-2。
メジャー2	③《這いよる混沌》 Lv10/24MP ラウンド間、ダメージ+【9D6+クラスレベル×2】+転倒。	①《バサアウト》 Lv1/5MP シーン1回/任意のバッドステータスを与える。	②《疾風迅雷》 Lv7/7MP ラウンド間、命中対象を[範囲(選択)]ダメージ+2D6。	③《戦場の華》 Lv12/6MP ダメージ+【体力 or 反射 or 知覚基本値】。	②《上級狩猟術》 Lv10/10MP以上 6MP/シナリオ1回 ダメージ+【行動値】+毒。	②《上級魔力》 Lv10/10MP以上 6MP/シナリオ1回 命中と回避で対決、成功したら行動済化。	②《上級聖典》 Lv10/10MP以上 4MP/射程+【クラスレベル×5】m+毒。
ウェポン1	①《魔導書》 霊力命中/単体/20m 【1D6+【意志】】点の霊力ダメージ。	①《思念の刃》 物理命中/範囲(選択) 40m/1MP 【1D6】点の物理ダメージ。	①《片手武器》 物理命中/至近 【2D6】点の物理ダメージ。命中判定2回ダイスロール。	①《巨大武器》 物理命中/至近 【2D6+【体力】】点の物理ダメージ。	①《無の射撃》 物理命中/40m 【2D6】点の物理ダメージ。	①《浄化の武器》 物理命中/至近 【1D6+4】点の物理ダメージ。《装具》だと【2D6+4】点物理。	
ウェポン2	①《魔法剣》 霊力命中/単体/至近 【1D6+【理知】】点の物理ダメージ。 1D6MPで防御無視。	①《肉体共鳴》 霊力命中/至近 【3D6-【体力】】点の霊力ダメージ。	①《両手武器》 物理命中/至近 【2D6】点の物理ダメージ。プロ目命中でダメージ+1D6。	①《殺戮の身体》 物理命中/至近 【3D6-【理知】】点の物理ダメージ。	①《幻の射撃》 霊力命中/40m 【2D6】点の霊力ダメージ。	①《浄化の一撃》 霊力命中/20m/CL 【2D6-2】点の霊力ダメージ。《装具》だと【3D6】点霊力。	
DR直前	—	②《致命葉》 Lv7/視界/4MP ラウンド1回 ダメージロールに+2D6。	②《殺界》 Lv5/シナリオ3回 ダメージに+【クラスレベルD6】。	②《死線再来》 Lv7/10MP/シナリオ1回 ダメージ+【最大HP-現在HP÷10】D6。	①《圧縮撃》 Lv1/2D6HP ダメージ+【体力基本値】。	①《眼力の力2》 Lv3/ラウンド1回 ダメージ+【消費したMP×2】。	①《防圧警報》 Lv1/15m/シーン3回 ダメージロール-1D6。
その他1	①《幻想式》 ※判定直前 Lv1/シナリオにクラスレベル/20m/3MP 達成値+4。	①《一心同体》 ※オート Lv3/視界/シナリオにクラスレベル回/視界供給対象の代理判定。	①《鳥籠》 ※イニシアチブ Lv1/シナリオ1回 イニシアチブにメインプロセス。	①《特攻》 ※DR直後 Lv1/ダメージ+2D6。 同値分、自身の【HP】か【MP】減少。	①《決死の射撃》 ※戦闘不能直後 Lv1/シナリオ1回。 即座にメインプロセス。	②《英気の法力》 ※オート Lv5/15m/シナリオ1回 マイナーかメジャーをもう1回使用。	①《戦術指揮》 ※命中クリティカル直後 Lv1/6MP ダメージ+2D6。
その他2	①《紅蓮の指》 ※クリンナップ Lv3/視界/10MP メジャーを1つ行なわせる。	②《結合双生》 Lv5/1人につき3回 ※供給キャラの【HP】実ダメージを自身が肩代わり。	②《破却打ち》 ※ダメージ/Lv7/SW×ダメージ+30。使用後、スキルウェポン破壊。	②《カウター》 ※回避判定成功時 Lv5/7HP/シナリオ3回 攻撃したキャラに対してSWで攻撃。	②《死地の先》 ※DR直後 Lv5/5MP シーン間、対象へ与えるダメージ+【理知】。	②《靈異の鼓動》 ※ダイスロール直後 Lv7/20m/7MP/ラウンド1回/最も低い目1つを6に変更。	①《瞬間思考》 ※セットアップ Lv3/シナリオ1回 セットアップ特技を2つ同時使用。
その他3	①《ヒュノスの杖》 ※メジャー/SW× Lv1/範囲(選択)/15m/5MP/対象の次の判定ダイスを-1D6。	②《絆の恩恵》 ※ダメージ/Lv7/SW×範囲(選択)/視界/9MP ラウンド間、全判定クリティカル値-1D6。	②《上級闘術》 ※命中判定直前/キャラクターレベル10以上/シナリオ3回 ダメージ+2D6。	②《上級狂技》 ※DR直前/キャラクターレベル10以上/10HP/ダメージ+【取得SW×3】点。	②《ハヤテの爪先》 ※イニシアチブ Lv5/シナリオ1回 イニシアチブにメインプロセス。	②《靈魂の鏡》 ※回避失敗直後/キャラクターレベル10以上/ラウンド1回/視界/1D6MP/実ダメージと同値与える。	③《審判:〇》 ※判定直後/視界10HP/ラウンド1回 《悪》ファンブル値+5。 《善》クリティカル値-3。
他オススメ	①《礼装》SW攻撃範囲(選択)【1D6+クラスレベル】点霊力。 ③《令の封殺》オート 20m/27MP/シナリオ1回 令呪打ち消し。	②《絆の恩恵》オート 視界/1人につき3回 代償肩代わり。 ②《上級感応力》オート 4MP/ラウンド1回 効果+【クラスレベル】点。	①《軍神の知恵》ダメージ/Lv7/SW×ダメージ+【物防】。 ①《カバ》DR直前 2MP/1メジャー1回 ダメージ肩代わり。	③《征伐術》命中判定直前 5MP/命中+4、ダメージ+1D6+放心。 ②《全力突貫》DR直前 10MP/ダメージ+【移動したm÷10】D6。	①《連続撃》オート シナリオ1回/マイナーかメジャーをもう1回。 ①《零力射撃》オート 5MP/シナリオ1回 ファンブル化。	②《巡る神気》クリンナップ 10m/シナリオ3回 MP肩代わり回復。 ③《折念の勾玉》ダメージ/範囲(選択)20m/10MP/ダメージ+5D6。	③《光あれ》オート 20m/8MP/シーン1回 4以下特技打ち消し。 ②《洗付与》イニシアチブ 視界/3MP/シナリオ1回 メインプロセス化。

(3) 各自、エネミーに分配されたレベル分、レベルに相応した特技ポイントの特技を取得していく。

「ボスのキャラクターレベル10」の場合、取得特技ポイントを10点とする。特技取得に必要なポイントは①特技：1点、②特技：2点、③特技：3点とする。

(4) エネミーパワー（ルールブックP.70）を、エネミーのキャラクターレベル÷4つまで取得する。

「ボスのキャラクターレベル10」の場合、2つまで取得OKとする。

(5) GMガイド（ルールブックP.97）を参考に、エネミーの戦闘値を設定する。

簡易【HP】の算出方法：ボスキャラクターであれば、〔目安PCのダメージ平均値+20〕×〔PC人数-1~2〕。平均ダメージが20点でPC人数が4人なら、【HP】60~120点。

簡易【命中値】の算出方法：目安PCの【回避値】+2。目安命中値が8なら、【命中値】10。

簡易【回避値】の算出方法：目安PCの【命中値】-2。目安回避値が8なら、【回避値】6。

簡易【行動値】の算出方法：大まかな算出方法は、以下の通り。目安行動値が8で、エネミーが【闘士/処刑人/領域遣い】の場合、〔(8+2D6)-1D6〕で決定。

目安PCの【行動値】+1D6（闘士・狩人・霊媒師・処刑人・稀人・アーティスト・イレギュラーの場合）+〔-1D6（魔術師・感応力師・狂戦士・聖職者・領域遣い・世界遣い・異端者の場合）〕

簡易【攻撃力】の算出方法：大まかな算出方法は、以下の通り。目安防御力が8で、エネミーが【闘士/処刑人/領域遣い】の場合、〔8+4D6+1D6〕で決定。

目安PCの【防御力】+2D6（闘士・狂戦士・狩人・聖職者・処刑人・世界遣い・異端者・イレギュラーの場合）+1D6（魔術師・感応力師・霊媒師・領域遣い・稀人・アーティストの場合）

	処刑人	領域遣い	世界遣い	稀人	異端者	アーティスト	イレギュラー
セットアップ1	①《闇の衣》 Lv1/10MP シーン間、最大【HP】+20、【防御点】+4。	①《箱舟の主2》 Lv3/3MP シーン間、全行為判定クリティカル値-2。	①《空の片足》 Lv1/シーン1回 即座に戦闘移動。離脱可能。	①《虚空の翼》 Lv1/3HP シーンの間、飛行状態化。【行動値】+5。	①《闇の血統》 Lv1/8MP/シーン1回 シーン間、ダメージ+1D6。	①《ハーメルン》 Lv1/1D6MP/シーン1回 ラウンド間、全特技命中対象が【対象：シーン】化。	①《アポヒス》 Lv1/4MP/ナリオ3回 【反射】+2対決。成功したら対象にバスター放心付与。
セットアップ2	②《処刑時刻》 Lv5/2HP ラウンド間、ダメージ+4D6。自身の【防御点】0化。	③《繰り糸》 Lv10/50m/5MP/シーン3回 対象を任意の場所に移動。【回避値】+3。	①《空間歪曲》 Lv3/7HP ラウンド間、全特技対象を【幸運】の達成値m移動させる。離脱可能。	④《突然変異》《模倣犯》 Lv1/20HPor20MP シナリオ3回/クラス内未取得特技取得 or クラス外特技取得。	①《○○の魔眼》 Lv3/10m/10MP/シーン1回/命中値任意 《石化》【行動値】《魅了》【MP】-3D6。	①《ピエリス》 Lv3/4HP/ナリオ1回 自身ラウンド間、【行動値】+2D6。	②《カーリー》 Lv5/3HP ラウンド間、【行動値】1化、ダメージ+3D6。
マイナー1	①《封印の牙》 Lv1/3MP ラウンド間、ダメージ+4。	①《強化術式》 Lv1/2MP ラウンド間、ダメージ+1D6。	①《クワイエットゲイト》 Lv1/至近/7MP/SW×対象を【幸運】の達成値m移動させる。離脱可能。	①《無音の外装》 Lv1/3HP 隠密状態(ダメージ+【クラスレベル】×2)。 【反射】対決。	①《毒の魔弾》 Lv1/5MP ラウンド間、【命中値】+2+毒。	①《アテナ》 Lv3/4MP ラウンド間、命中対象を【範囲】(選択)化。ダメージ+1D6。	①《エリス》 Lv1/3MP ラウンド間、飛行状態化。【命中値】と【回避値】+【SD×2】。
マイナー2	—	—	②《革命の旗》 Lv7/10MP/ナリオ3回 ラウンド間、【命中値】+4、ダメージ+5D6。	①《却毒：足》 Lv1/2MP バスター：転倒付与。 ①《却毒：心》 Lv1/3MP ラウンド間、ファンブル値+3。 ①《却毒：目》 Lv1/4MP シーン間、【回避値】-2。	②《愚者どもの手》 Lv5/4MP ラウンド間、ダメージ+【クラスレベル】点+麻痺。 ②《異端の破滅者》 Lv7/シーン1回 ダメージ+【現在の【HP】】+重症。使用直後【HP】1化。	—	②《シヴァ》 Lv5/8MP ラウンド間、ダメージ+3D6。
マイナー3	—	—	—	—	—	—	—
メジャー1	①《死神の赤》 Lv1/1HP/シーン1回 ダメージ+【現在ラウンド数+3】点。	②《爆散》 Lv5/9D6MP ラウンド間、【対象：シーン】(選択)、視界+ダメージ+【クラスレベル】×D6。	①《狂気の世界》 Lv1/4MP/単体視界SW○/バスター：重症を付与。	①《さだめの解放》 Lv1/シナリオ1回 範囲(選択)/20m 戦闘不能状態の対象に使用。戦闘不能状態を回復し、【HP】【MP】10D6点回復。使用者は転倒・毒・麻痺・放心の4つのバスターを受ける。	—	②《メルクリウス》 Lv7/18MP ラウンド間、ダメージ+【SD+クラスレベル】点+麻痺。	①《ヘル》 Lv1/4HP ラウンド間、ダメージ+【反射】+麻痺。
メジャー2	①《闇の勇姿》 Lv3/5HP ラウンド間、【命中値】+2、ダメージ+2+麻痺。	②《爆散》 Lv7/10D6MP/1回 ラウンド間、【対象：シーン】(選択)、視界+ダメージ+【クラスレベル】×D6×2。	—	—	—	②《タイマスト》 キヤラレベル10以上/ナリオ3回/味方からMP5点消費ごとにナリオ1回、ダメージ+1D6。	①《テッドアイ》 Lv1/視界/範囲(選択) 【現在【HP】】+【現在【MP】】+【クラスレベル】×SD点ダメージ。
ウェポン1	①《凶々しき武器》 物理命中/至近 【2D6】点の物理ダメージ。プロ目命中で防御無視。	①《大地の一撃》 霊力命中/至近 1HPor1MP/【2D6+【任意ボーナス】】点の霊力ダメージ。	①《落下する光》 物理命中/【2D6】点の物理ダメージ。1：味方全員、2~5：敵全員、6：自身のみ。	—	—	①《インセントヒット》 物理命中/至近 【1D6+【知覚】×2】点の物理ダメージ。	①《デスプリンガー》 物理命中/至近 【消費したSD個数D6+【反射】】点の物理ダメージ。
ウェポン2	①《血と骨の武器》 霊力命中/至近 【1D6+【体力】】点の物理ダメージ。プロ目命中で防御無視。	①《鋼神の鉄槌》 霊力命中/至近 1HPor1MP/【1D6+【意志】】点の物理ダメージ。属性変更不可。	①《押し寄せる闇》 霊力命中/【2D6】点の霊力ダメージ。1：味方全員、2~5：敵全員、6：自身のみ。	—	—	①《ツールマスター》 霊力命中/15m 【1D6+【任意ボーナス】+【任意ボーナス】】点の霊力ダメージ。	①《クロウカリーパー》 霊力命中/至近 【消費したSD個数D6+【知覚】】点の霊力ダメージ。
DR直前	③《鋼の理論》 Lv12/9MP ダメージ+【取得防具数×3】点。	①《血潮の陣》 Lv3/ダメージ+2D6。同値分、自身の【HP】か【MP】減少。	①《因果の蝶》 Lv1/3MP/ナリオ3回 ラウンド間、ダメージ7に+【そのラウンド中に受けた実ダメージ】点。	—	—	①《オグマ》 Lv3/20m 自身の【MP】5点消費ごとにダメージ+1D6。	①《インドラ》 Lv3/3MP/ナリオ3回 視界 ダメージに+【使用者の【反射基本値】】点
その他1	①《本能の引き》 ※セットアップ/Lv1/5MP ラウンド間、味方全員のダメージ+4。	①《龍脱け》 ※オート/シーン3回 Lv1/5MP/【全力移動】mまで任意の場所に移動。離脱可能。	①《未来の吐息》 ※オート/ナリオ1回 Lv3/視界/5MP クリティカル化。	①《光の一手》 ※オート Lv1/視界/2MP/ナリオ1回/特技打ち消し。SW・常時・装備不可。	①《傲慢なる檻》 ※セットアップ/1MP ラウンド間、全特技【範囲】(選択)【射程】：視界】化。	①《ミネルヴァ》 ※ダイスロール直後 Lv1/4MP/シナリオにクラスレベル回 ダイスロール+1D6。	①《イシュター》 ※命中判定直前 Lv3/命中-3、ダメージ+【消費SD】D6。
その他2	①《封印の角》 ※セットアップ Lv3/4HP ラウンド間、【命中値】+4、ダメージ+2。	②《鏡像》 ※行動値直後/ターン1回 Lv5/2D6HP 未行動化。	①《輪廻の罟》 ※判定直前/ナリオ1回 Lv3/視界/6MP ファンブル値を7化、クリティカル値8化。	②《影像》 ※オート/ナリオ1回 Lv5/自身 DR直前かDR直後をもう1回。	②《闇射ち》 ※イニシアチブ/3MP Lv7/ナリオ1回/イニシアチブにメインプロセス。隠密状態化。	②《ブラギ》 ※メジャー使用時 Lv5/ナリオ1回/メジャーをもう一度使用。SW○と×併用可能。	①《チェルノボーク》 ※DR直前 Lv3/5MP/【行動値】低キャラにダメージ+1D6+SW使用不可。
その他3	②《上級処刑術》 ※セットアップ/Lv10/5MP Lv5/ラウンド間、封鎖+ダメージ+【クラスレベル】点。	②《纏うもの》 ※回避失敗直後/視界/ Lv7/シナリオ1回 【意志】+3で対決実ダメージと同値与える。	②《法則調和》 ※イニシアチブ Lv7/シナリオ1回 イニシアチブにメインプロセス。命中+2。	②《精霊速刺》 ※イニシアチブ Lv7/4MP/ナリオ1回 イニシアチブにメインプロセス。命中+2。	②《上級異能力》 ※回避/ナリオ直後 キャラクターレベル10以上/8MP 即座にメインプロセス化。	②《ルーン》 ※命中判定直後 Lv5/20m/5MP ダメージ+【クラスレベル】×2。	②《アサース》 ※行動値直後 Lv7/1D6HP/ターン1回 未行動化。メインプロセスは行動最後。
他オススメ	①《血のいざない》 ※セットアップ/3MP/ラウンド1回 モブ1体作成。 ①《修羅》判定直後 5MP/振り直し。 10MP/特殊再行動化。	②《爆弾》戦闘不能直後 攻撃対象に【クラスレベルD6】点与える。 ②《大地の使徒》 ※セットアップ/20m/5MP/ダメージ+6D6。行動済化。	①《禍福のさざなみ》 ※オート/視界/シナリオ1回 ダイスロール+20。 ②《リライ》 ※オート/視界/4D6MP ファンブル化。	①《貫きの紫雲》 ※常時命中クリティカルで 防御無視ダメージ化。 ③《偽神契約》 ※オート/視界/シナリオ1回/ 令呪1点回復。	①《異常鉱物》 ※セットアップ/4MP/ラウンド1回 モブ1体作成。 ①《隠し機軸の盾》 ※DR直後 3MP/メジャー1回/ カバーをさせる。	①《トート》 ※セットアップ/5MP/シーン1回。即座にメジャー1つ使用。 ②《キンナラ》 ※DR直前 視界/4HP/DR123を1に、456を6に変更。	①《ゾーンバースト》 ※常時単体ダメージ対象が範囲化。 ②《ジェイド》 ※オート 実ダメージを相手に与える。軽減不可。