

GM運用ガイド

■戦闘ガイド

●敵の【HP】の目安

敵キャラクターの【HP】の量を決定するには、2つの要素が関係してくる。「戦闘に必要な時間(ラウンド数)」と、「PCが敵に与えられるダメージ量」である。

PCの攻撃でキャラクターが出せる最大のダメージを計算してみるとよいだろう。PC全員分のダメージを合計すれば、そこからPC達が1ラウンドで与えられる全体のダメージ量が算出される筈だ。

あとは、戦闘に必要なラウンド数をその数値に掛けることで、ボスキャラクターに必要な全体の【HP】が算出される。

ただし、プレイヤー達のダイス目が悪く、平均値以上にダメージが出ないという事態もまま発生するので、ボスキャラクターの【HP】は算出された数値よりもやや低めに調整するとよい。なお、この計算は令呪による攻撃(ダメージ量に+20)が含まれていない。

また、【HP】を増やすだけではなく【防御点】や敵キャラクターの数で対策を練ることができ。

●敵の戦闘値の目安

【回避値】、【防御点】は低めに、【命中値】、【攻撃力】、【HP】は高

めに設定するというのが一般論としては基本といえる。

PCの平均【回避値】より2以上高い【命中値】を持っているキャラクターは、PCたちに攻撃を当てることができるだろう。

PCの平均【命中値】より2以上低い【回避値】を持っているキャラクターには、PC達は確実に攻撃を当ててくれるということだ。

PCの【命中値】が8で【回避値】が5の場合、敵の適正【命中値】は7で【回避値】は6という計算になる。

●敵の令呪数の目安

令呪を所持する敵の数は、「PCの数より2低い人数」が適切だ。

敵の令呪は、ダメージに使った方が盛り上がるだろう。PC側のダメージ軽減特技や戦闘不能回復特技の有無を確認すること。

●敵の行動

環境次第で戦闘を盛り上げる要素はある。一例を紹介しよう。

①移動(PCが一度に移動できるのは20メートルであるため、30メートル程度距離を置くことで、移動という行動を挟ませる)

②増援(ラウンドの経過や敵キャラクターの行動により、増援の敵キャラクターが現れるルールを付け加える)

③AF判定(戦闘値を駆使して戦う以外に、AF判定に参加させる方式。他のPC達が戦っている横で爆弾解除のAF判定をさせたり、大勢の救助活動のために戦闘行為をせずAF判定をするといったシーン演出ができる)

特別ルールを使用する際は、明文化しておくとういだろう。

■シナリオ運用ガイド

『AW』のシナリオの作り方について簡単な解説をしていく。

多くのセッションでは、PC達が惨劇（解決に臨む事件のこと）に挑むことになる。まずは「惨劇を乗り越えてエンディングに到達する」という骨組みを元に、大まかな流れを決定しよう。

●TRPGのストーリーを作る

- ① PC達が立ち向かう惨劇とは何か？
 - ② PC達が惨劇を止めなければどうなるか？
 - ③ 誰が起こした惨劇か、何が目的の惨劇か？
 - ④ どうすれば惨劇を止められるか？（シナリオクリア条件）
- 以上4つは、『AW』に限らずTRPGシナリオを作るにあたって考えなければならない。例を挙げながら解説していこう。

① PC達が立ち向かう惨劇とは何か？
事件の全容、PC達が越えなければならない課題を決定し、その解決策を考える。

TRPGのシナリオを作るときは始めに「PC達が到達してほしいエンディング」を考えると良い。ゴールを先に考えておけば、どうゴールまで走るか考えやすいからだ。

※例↓幼馴染のヒロインAが異端Bに命を狙われている。異端Bによるヒロイン殺人事件が惨劇だ。エンディングは異端Bを討伐することでヒロインを救出し、平和な日常に戻れるようにすることにしよう。

② PC達が惨劇を止めなければどうなるか？

PC達が惨劇に挑まなければどのような事態になるか。これを決めておくことで、事件を解決する意欲が上がる。

※例↓異端Bを止めなければ、大切なヒロインAは殺されてしまう。ヒロインAだけでなく、大勢や自分自身も殺されるかもしれない。

③ 誰が起こした惨劇か、何が目的の惨劇か？

犯人の動機を決定する。犯人の目的や性格設定を決めることで、犯人に至る情報について考えやすくなる。

※例↓この惨劇の犯人は異端Bだ。異端BはヒロインAを殺すことで成長し、大きな力を得て、新たな大量殺人を行なおうとするだろう。

④ どうすれば惨劇を止められるか？（シナリオクリア条件）

エンディングの具体案を考える。

※例↓ヒロインAが殺される前に異端Bを討伐することで、シナリオはクリアできる。PC達は異端Bを討伐する手段を得なければ、シナリオをクリアできないことにする。

●『AW』のストーリーを作る

次に、『AW』のストーリーを作っていく。

① シナリオタイプを決定する。

② セカイが廻る（時間跳躍する）理由は？

③ いつセカイが廻るか（どのタイミングで時間跳躍するか）？

④ どうすればセカイが廻るか（どうすれば時間跳躍できるか）？

⑤ タイムリミットは？

⑥ ループの代償は何か？

シナリオ タイプ

■シナリオタイプ：【ループ】

巡廻もの。

スタート地点 [A] から進み、[B] に到達したときシナリオクリアフラグが満たされていなければ、スタート地点 [A] まで時を戻すシナリオタイプ。

[B] までにシナリオクリアフラグを満たせば、シナリオクリアとなる。

■シナリオタイプ：【リトライ】

再挑戦もの。

惨劇 [B] を回避するため、惨劇が起きる時間 [A] まで時を戻すシナリオタイプ。

惨劇 [B] を回避すればシナリオクリアとなる。惨劇 [B] を回避できなければ、幾度とも『ループの代償』を払って再挑戦することができる。

■シナリオタイプ：【タイムスリップ】

時代跳躍もの。

現代 [A] では解決できない事件を、現代ではない [B] 時代へワープして解決するシナリオタイプ。事件を解決し、現代 [A] へ帰還できればシナリオクリアとなる。

■シナリオタイプ：【パラレルワールド】

平行世界もの。

元の世界 [A] とよく似ているが違う世界 [B] をテーマにしたシナリオタイプ。

時間跳躍ではなく世界自体の跳躍のため、イレギュラーな話を作成できる。

オススメのシナリオタイプは「リトライ」である。

PCが惨劇の存在を知っていて、訪れる惨劇を避けるために奮闘するシナリオ構図は、シティシナリオが作りやすいだろう。

※例↓シナリオタイプ「リトライ」で作成。

ヒロインAが異端に殺される事件を回避するため、ヒロインが殺される3日前まで時を戻ることになったPC達。ヒロインAが死ぬ3日目までに、異端Bの居所と討伐方法を発見しなければならない。もしヒロインAが死んだ場合、ループの代償を消費して何度も挑戦する。

世界は異端によって悲しい命が生まれたとき、その悲しい事件を回避するために時間跳躍を行なうとされている。

例外はあるが、異端によって大切な人が殺されるなど不幸になったとき、「悲しい命を救いたい」という神の意思が働き、龍の聖剣など超越的存在が力を行使し、惨劇が起きる前へ時を戻すことができる。

時間跳躍に理由があれば事件へのモチベーションが変化するだろう。

※例↓ヒロインAが殺されたら、多くの人が悲しむことになるだろう。ヒロインAが死ぬまでのタイムリミットは3日間だ。具体的には、1ラウンド以内に止めないと3日が経過してまた惨劇が発生してしまう。

④ループの代償は何か？

惨劇が止められなくてもまた時間跳躍すれば、それを何度も繰り返していけば、いつか惨劇を止めることができる。

しかしその好待遇に、ペナルティを課せることで、「早く惨劇を止めなければならない」という危機感やゲーム性を生み出せる。

※例↓ヒロインAが殺されて惨劇が発生し、時間跳躍を巻き戻す際、

龍の聖剣は時間跳躍の通行料を求めてくる。

『ループの代償』は、片目や片腕・片足の喪失などの肉体的消耗や、友達との絆を失ったり人格が変貌してしまうなどの精神的消耗が考えられる。具体的に言うと、『能力基本値』・マイナス³だ。

時間跳躍をするたびに目や腕を失くしていけば、平和な日常を取り戻すことができなくなってしまうかもしれない。また、減少した能力値の状態では、ボスである異端Bに勝利することは困難だ。

●AF判定の作り方

AF判定の総数は、シンプルなシナリオなら3〜4つあるとよい。

ここでは3つのAF判定を作成していくシナリオとする。うち1つには『イベントキー』が無ければ挑戦することができないAF判定にして、そのAF判定に成功すればクライマックスフェイズに移行できるようにする。

※例↓1つ目のAF判定には「ボスに対する情報を入力できる」ように、2つ目のAF判定には「ボスに勝つための『イベントキー』を入力できる」ように、3つ目のAF判定には「ボスと戦うクライマックスフェイズに移行するイベントが発生できる」ようにする。

『AF判定1』『異端Bを調査』↓成功すると、異端Bがどのような敵であるか発覚する。この情報を元に異端Bを倒すことができる。

『AF判定2』『異端Bの居場所』↓成功すると、異端Bがどこに潜んでいるか発覚する。『イベントキー：居所』を入手。

『AF判定3』『異端Bの搜索』↓『イベントキー：居所』が無ければこのAF判定は行なえない。成功すると、異端Bを発見できる。発

見した後はクライマックスフェイズに突入し、異端Bに勝利すれば、エンディングに移行できる。

このシナリオでは、1シーンにつき、1日が経過する。3シーンが経過すると1ラウンドが終了する。1ラウンドが終了ごとに、ヒロインAが異端Bに殺される惨劇が発生する。

▼AF判定の使用能力値について

どの能力値を使って演出をしてほしいかを決定する。

色んなPCが活躍できるように、指定能力値は2つほど提示していると演出の幅が広がるだろう。

▼AF判定の難易度について

多くラウンドを掛けたいときは高め、簡単にクリアーをしてほしいなら低めに設定する。

▼AF判定の協調行動について

1つの事柄を仲間同士で協力して演出すれば、仲間意識が芽生え、事件解決への作業が大いに盛り上がるだろう。

2人で1つのAF判定を行なう際、難易度減少率が単純に2倍になる。もし協調行動を取り入れるなら、難易度を2倍以上にすること。

●AWのハンドアウトを作る

ハンドアウトはシナリオに参加するPCをイメージしてもらうために必要なものだ。GMはハンドアウトを通じて、直接的な要求をすることができ。どのようなPCを作ってほしいか明言すると、GMもPC側も滞りなくセッションに挑むことができるだろう。

シナリオに必須クラスがあるなら、必ずハンドアウトに記載する。

サンプル ハンドアウト

【PC1:ハンドアウト】

- ・コネクション:ヒロインA
- ・関係:恋愛
- ・推奨クラス:闘士 or 世界遣い

君にはヒロインAという恋人がいる。

12月24日のクリスマスにヒロインAが異端Bによって殺されてしまった。その惨劇を止めるために、龍の聖剣の手を取った君は、殺される3日前である12月21日に戻ってきた。

▼セカイのイベント:ヒロインを救おうとする

「セカイのイベント」とは、PCの必須行動の提示である。シナリオの中で、PC1に必ずやってもらいたいことを指定する。

▼コネクション:ヒロインA

PC1の恋人。12月24日に殺されてしまった。
コネクションとは関係性のこと。どのような人物か、簡単に説明する。

ハンドアウトを作成するとき、以下のことを意識すると、より良いものができるだろう。

①「具体的に何をすべきか」を記載する。

上記の例の場合、「惨劇を止めるために龍の聖剣の手を取った」である。この行動が無ければシナリオが崩壊するためである。

②シナリオボスの存在を匂わせておく。

ハンドアウト内に犯人の名前が登場しなくても、戦うべき存在の伏線を入れておくと大いに盛り上がる。上記の例の場合、「異端B」と明言しているため、PCは異端Bを追うという目標を立てて行動しやすくなる。

③PCと結ぶコネクションが思いつかない場合は「ヘルプイベントキー」を利用する。

NPCパーソナリティーズ (P. 213) は世界を広げる参考になるものである。特に無ければ「龍の聖剣」と「ルージール」を推奨する。

■敵データサンプル

敵 (通称「エネミー」とは、PC達の目的を阻むNPCである。

▼目安エネミーレベル

基本的にシナリオボスのエネミーレベルは、「PCのキャラクターレベル×PC人数」で算出するとよい。

キャラクターレベル3、PC4体の場合、ボスのレベル目安は12前後となる。ボスデータを作成する場合、キャラクターレベル12で作成するといい。

▼識別値

対象識別の目標値。モブや障害なら難易度9〜11の普通の行為、シ

ナリオボスなら難易度12〜15の難しい行為、識別することが難しいとされる存在なら難易度16以上の至難な行為に設定されている。

▼能力値

能力値ボナナスのこと。【能力基本値】は、ボナナスに×3した数値を扱う。「体5」ならば体力の基本値は15である。

▼戦闘値 略称

命中↓【スキルウェポン】に準じた命中値。

移動↓左が戦闘移動/右が全力移動

行動↓行動値

物防↓物理防御点

回避↓回避値

一撃圏内↓このエネミーを一撃で【HP】0にするためのダメージ

量。PCデータのダメージ想定量を見て【HP】を変更すること。

エネミー名:怨霊

識別値:10

クラス:感応力師/霊媒師/世界遣い

分類:自由に3つ選択すること

推奨キャラクターレベル:3~5

能力値:体3/反3/知4/理5/意4/幸4

命中:10 回避:3 移動:18m/36m

行動:13 HP:33 MP:27

物防:0 霊防:7 一撃圏内:33~40

▼SW《魂を纏う腕》 10m/味方人数体まで
[味方人数D6+2] 点の霊力ダメージ

▼セットアップ《EP:飛行化》

飛行状態化&ダメージ+1D6。

▼マイナー《統制者の眩暈》

ダメージ+1D6&バステ毒付与/代償4MP

▼メジャー《アンドショック》

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/代償1D6MP

▼オート《禍福のさざなみ》

ダイスロール+20 (1D6で1が出たらHP
-20) /1シナリオ1回

エネミー名:邪悪な鬼

識別値:8

クラス:狂戦士/処刑人/世界遣い

分類:自由に3つ選択すること

推奨キャラクターレベル:3~4

能力値:体7/反5/知3/理2/意2/幸4

命中:7 回避:7 移動:13m/26m

行動:8 HP:29 MP:13

物防:4 霊防:0 一撃圏内:29~33

▼SW《巨大武器》

[2D6+12] 点の物理ダメージ/単体/至近

▼セットアップ《本能の拐引》

味方全員のダメージ+4/代償5MP

▼セットアップ《歪んだ奇跡》

【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/代償3MP

▼マイナー《封印の牙》

ダメージ+4/代償3MP

▼メジャー《乱舞》

範囲(選択)化/代償2MP

エネミー名:闇の使者

識別値:10

クラス:聖職者/稀人/イレギュラー

分類:自由に3つ選択すること

推奨キャラクターレベル:3~5

能力値:体4/反5/知4/理3/意3/幸4

命中:11 回避:6 移動:21m/42m

行動:16 HP:25 MP:21

物防:0 霊防:0 一撃圏内:25

▼SW《グロウカリバー》 20m/単体
[SD6+4] 点の霊力ダメージ (SD9個取得)

▼マイナー《EP:連続攻撃》

SWによる攻撃を2回行なう/代償1D6HP

▼メジャー《ヘル》

ダメージ+5&バステ麻痺付与/代償4HP

▼ダメージロール直前《インドラ》

ダメージ+15/代償3MP/1シナリオ3回

▼オート《光の一手》

特技打ち消し (SW、常時、装備以外) /単体
/視界/代償2MP/1シナリオ1回

エネミー名:殺し屋

識別値:9

クラス:狩人/異端者

分類:自由に3つ選択すること

推奨キャラクターレベル:3~4

能力値:体4/反4/知5/理4/意3/幸4

命中:8 回避:5 移動:16m/32m

行動:11 HP:22 MP:18

物防:4 霊防:4 一撃圏内:26

▼SW《無の射撃》+《悪雨》

[2D6+3] 点の物理ダメージ/単体/40m

▼セットアップ《闇の血統》

ダメージ+1D6/代償8MP

▼イニシアチブ《EP:封鎖化》

エンゲージを封鎖/代償1D6MP

▼マイナー《闇纏い》

隠密状態(ダメージ+6)化。反射VS意志で
解除/代償3MP

▼メジャー《覇魔矢》

ダメージ+1D6&バステ毒付与/代償4MP

エネミー名:機関チルドレン

識別値:12

クラス:闘士/狂戦士

分類:自由に3つ選択すること

推奨キャラクターレベル:6~12

能力値:体8/反5/知4/理1/意3/幸4

命中:16 回避:16 移動:21m/42m

行動:16 HP:81 MP:45

物防:21 霊防:11 一撃圏内:92~102

▼SW《巨大武器》

[2D6+18] 点の物理ダメージ/至近/単体

▼セットアップ《黄金の身体》

ラウンド間【防御点】+12点/1シナリオ1回

▼イニシアチブ《鳥躍》

イニシアチブにメインプロセス/1シナリオ1回

▼マイナー《EP:連続攻撃》

SWによる攻撃を2回行なう/代償1D6HP

▼メジャー《乱舞》

範囲(選択)化/代償2MP

▼メジャー《軍神の知恵》

ダメージ+【物理防御点】(21)/代償7MP
/1シナリオ1回

▼ダイスロール直後《機関「チルドレン」》

ダイスロール+10/代償1D6HP/1シナリオ3回

▼ダメージロール直前《殺撃》

ダメージ+7D6/1シナリオ3回

▼回避判定成功直後《カウンター》

SWで攻撃(対象は回避-4。マイナー・メジャー無し)/代償7HP/1シナリオ3回

▼実ダメージ算出後《EP:金色の讃歌》

自身が受けた実ダメージと同値のダメージ(軽減不可)を与える/1シナリオ1回

▼戦闘不能直後《不屈》

戦闘不能からHPを1D6点回復/代償1D6MP/1シナリオ1回

▼常時《殺法崩し》

バッドステータスを受けない

▼常時《EP:チャージ》

ダメージ+【現在の戦闘ラウンドD6】

※EPを《EP:集団統率》で代用可能

エネミー名:脅威の獣

識別値:11

クラス:狂戦士/狩人/霊媒師

分類:自由に3つ選択すること

推奨キャラクターレベル:4~7

能力値:体5/反5/知5/理3/意3/幸4

命中:13 回避:4 移動:19m/38m

行動:14 HP:55 MP:41

物防:5 霊防:0 一撃圏内:55~60

▼SW《殺戮の身体》

[3D6+9] 点の物理ダメージ/15m/単体

▼セットアップ《突貫》

即座に戦闘移動/代償2MP/1シーン1回

▼マイナー《視えない腕》

SWの射程+30m/代償3MP

▼メジャー《霸魔矢》

ダメージ+1D6&バステ毒付与/代償4MP

▼ダメージロール直前《圧縮撃》

ダメージ+【体力基本値】(15)/代償2D6HP(0になったらメインプロセス後に戦闘不能)

エネミー名:惑わす者

識別値:11

クラス:アーティスト

分類:自由に3つ選択すること

推奨キャラクターレベル:5~8

能力値:体3/反3/知5/理4/意4/幸5

命中:12 回避:8 移動:18m/36m

行動:13 HP:60 MP:57

物防:4 霊防:4 一撃圏内:64

▼SW《ツールマスター》

[1D6+13] 点の霊力ダメージ/15m/単体

▼マイナー《アテナ》

範囲(選択)化&ダメージ+1D6/代償4MP

▼メジャー《メルクリウス》

ダメージ+【8D6+7】&バステ麻痺付与/代償18MP

▼ダメージロール直前《オグマ》

代償5MPごとにダメージ+1D6

▼全員が行動済みになった直後《EP:連続攻撃》
未行動化/代償1D6HP

エネミー・パック2:時檻の支配者

キャラクターレベル4のPC5体を想定

目安エネミーレベル: 20

└エネミー数:モブ2体、ボス1体(全3体)

戦闘エンゲージ1:初期PC配置

(↑10メートル離れている↓)

エンゲージ2:泥人形×2体、時檻の支配者

エネミー名:時檻の支配者 識別値:13

クラス:領域違い/イレギュラー

分類:魔族/ボス/異端犯罪者

能力値:体3/反5/知5/理3/意3/幸5

命中:9 回避:7 移動:22m/44m

行動:17 HP:130 MP:50

物防:7 霊防:7 一撃圏内:137

▼SW《グロウカリバー》+《ソウルデバイス》

[消費SD+7]点の物理ダメージ/単体/20m

SD所持数15個/一度に使用できるSDは5個

▼マイナー《強化術式》ダメージ+1D6/代償2MP

▼メジャー《ヘル》ダメージ+5&バステ麻痺を付与/代償4HP

▼ダメージロール直前《チェルノボグ》【行動値】

が上回った場合、ダメージ+1D6/代償5MP

▼オート《ジェリド》自身が受けた実ダメージを相手に同値分、軽減不可で与える/1シナリオ1回

▼メジャー《爆塵》シーン選択/視界

ダメージ+5D6+15/1シナリオ1回

▼常時《ゾーンバースト》単体を範囲化

エネミー名:泥人形 識別値:10

クラス:感応力師/闘士/聖職者

分類:異端/従魔/モブ

能力値:体3/反4/知3/理5/意5/幸4

命中:8 回避:5 移動:18m/36m

行動:13 HP:35 MP:20

物理:4 霊力:0 一撃圏内:39

▼SW《肉体共鳴》

[3D6]点の霊力ダメージ/単体/至近

▼メジャー《アンドショック》

ランダムバステ付与/代償1D6MP

▼マイナー《撃滅》ダメージ+1D6/代償2MP

▼マイナー《浄発》範囲選択に変更/代償3HP

▼判定直前《聖者の友》聖職者3人でクリティカル。

エネミー・パック1:復讐者の呼び声

キャラクターレベル3のPC4体を想定

目安エネミーレベル: 12

└エネミー数:モブ4体、ボス1体(全5体)

戦闘エンゲージ1:初期PC配置

(↑15メートル離れている↓)

エンゲージ2:ゴレム×4体

(↑15メートル離れている↓)

エンゲージ3:復讐の狩人

エネミー名:復讐の狩人 識別値:13

クラス:狩人/狂戦士/聖職者

分類:人間/ボス

能力値:体5/反4/知4/理3/意3/幸4

命中:10 回避:6 移動:13m/26m

行動:8 HP:60 MP:30

物防:3 霊防:3 一撃圏内:63

▼SW《無の射撃》+《悪雨》

[2D6+5]点の物理ダメージ/単体/40m

▼メジャー《乱舞》

範囲選択化/代償2MP

▼ダイスロール直前《失われた日々》

ダイスロール+3D6/1シナリオ1回

▼常時《狩場》

命中クリティカル値10

エネミー名:ゴレム 識別値:10

クラス:感応力師/霊媒師/異端者

分類:人外/従魔/モブ

能力値:体4/反4/知4/理4/意4/幸4

命中:5 回避:5 移動:13m/26m

行動:8 HP:15 MP:15

物理:0 霊力:0 一撃圏内:15

▼SW《肉体共鳴》

[3D6]点の霊力ダメージ/単体/至近

▼SW《魂を纏う腕》

[味方人数D6+4]点の霊力ダメージ

味方人数体/20m/代償味方人数MP

▼メジャー《アンドショック》

ランダムバステを付与/代償1D6MP

▼メジャー《バサウト》

任意のバステを付与/代償5MP/1シーン1回

※令呪総数を見て【HP】を2倍か3倍を推奨。

エネミー・バック4:悪神と蜘蛛

キャラクターレベル6のPC3体を想定

目安エネミーレベル: 18

└エネミー数:モブ2体、ボス1体(全3体)

戦闘エンゲージ1:初期PC配置

(↑10メートル離れている↓)

エンゲージ2:蜘蛛×2体

エンゲージ3:悪神

エネミー名:悪神 識別値:12

クラス:魔術師/霊媒師

分類:異端/神霊/ボス

能力値:体3/反2/知4/理5/意6/幸4

命中:12 回避:9 移動:21m/42m

行動:16 HP:60 MP:90

物防:2 霊防:9 一撃圏内:62~69

▼SW《魔法剣》

[1D6+8]点の霊力ダメージ/単体/至近
命中直前に1D6MP消費で防御無視、3回まで

▼セットアップ《魂装支援》全判定クリティカル値
-2、ダイスロール+2/単体/10m/代償4MP

▼マイナー《視えない腕》シーンの間、スキルウェ
ポンの射程+30m/代償3MP

▼マイナー《幻惑の衣》ダメージ+6/単体/至近
/3MP/命中直前に【幸運】と【反射】で対決

▼メジャー《ヒュプノスの枝》SW×/範囲(選択)
/15m/代償5MP/【意志】判定成功で対象の
次の判定-1D6

▼クリンナップ《紅蓮の指》特技を1つ使用させる
/単体/視界/代償1OMP

エネミー名:蜘蛛 識別値:10

クラス:世界遣い

分類:異端/従魔/モブ

能力値:体3/反2/知4/理5/意6/幸4

命中:10 回避:6 移動:20m/40m

行動:15 HP:30 MP:20

物理:0 霊力:0 一撃圏内:30

▼SW《落下する光》

[2D6+4]点の物理ダメージ/命中直前に1
D6を振り、1が出たら味方全員、2~5が出たら
敵全員、6が出たら自身のみに命中

▼常時《EP:バステ付与・毒》常にバステ毒付与

エネミー・バック3:ルミエルコロイド

キャラクターレベル5のPC3体を想定

目安エネミーレベル: 15

└エネミー数:モブ2体、ボス1体(全3体)

戦闘エンゲージ1:初期PC配置

(↑10メートル離れている↓)

エンゲージ2:光の粒×2体、ルミエルコロイド

エネミー名:ルミエルコロイド 識別値:12

クラス:感応力師/世界遣い/異端者

分類:異端/ボス

能力値:体4/反4/知3/理4/意4/幸5

命中:11 回避:8 移動:18m/36m

行動:13 HP:140 MP:90

物防:5 霊防:5 一撃圏内:145

▼SW《肉体共鳴》

[3D6+10]点の霊力ダメージ/単体/至近

▼セットアップ《真の遣い手》

使用者の全判定のクリティカル値を8にする/代
償20MP/この特技の使用直後に【意志】判定(難
易度18)に成功すると、特技は発動せず無効化。

▼マイナー《毒の魔弾》

命中+2&バステ毒を付与/代償5MP

▼メジャー《アンドショック》

ランダムバステ付与/代償1D6MP

▼全員が行動済直後《EP:二回行動》

未行動化/代償1D6HP/1ラウンド1回

エネミー名:光の粒 識別値:8

クラス:世界遣い/イレギュラー

分類:人外/従魔/モブ

能力値:体4/反4/知3/理4/意4/幸5

命中:8 回避:8 移動:10m/20m

行動:5 HP:30 MP:20

物理:0 霊力:0 一撃圏内:30

▼SW《落下する光》

[2D6+6]点の物理ダメージ/命中直前に1D
6を振り、1が出たら味方全員、2~5が出たら敵
全員、6が出たら自身のみに命中

▼メジャー《ヘル》ダメージ+5/バステ麻痺/4HP

▼ダメージロール直前《因果の蝶》

ダメージ+ [そのラウンド中に受けた実ダメージ]
/代償3MP/1シナリオ3回まで

●PCデータ戦闘値の平均値(目安)

レベル	命中値	回避値	行動値
3	7~8	5~6	8~9
5	9~10	6~8	11~12
8	11~12	8~9	12~14
10	14~15	9~10	15~17
12	15~17	10~12	15~17
15	16~18	11~13	16~18
20~	18~	14~	20~

エネミー名: 囁られるもの・中ボス 識別値: 10

クラス: アーティスト/イレギュラー

分類: 人間/スレイブ

能力値: 体3/反3/知5/理4/意4/幸5

命中: 10 回避: 8 移動: 19m/38m

行動: 14 HP: 110 MP: 45

物理: 4 霊力: 4 一撃圏内: 114

▼SW《イノセントヒット》

[1D6+13] 点の霊力ダメージ/単体/至近

▼SW《魂を纏う腕》

[味方人数D6+4] 点の霊力ダメージ/

味方人数体/20m/味方人数MP

▼セットアップ《アポビス》

【反射】+2判定勝利でバステ放心付与/単体/視界/代償4MP/1シナリオに3回まで

▼メジャー《メリクリウス》

ダメージ+ [8D6+7] & バステ麻痺を付与/代償18MP

▼メジャー《タイマスト》

7体までの味方の【MP】5点消費するごとにダメージ+1D6/1シナリオに3回まで

▼マイナー《アテナ》

範囲(選択)化&ダメージ+1D6/代償4MP

※この戦闘は、PCのエンゲージを分断して戦闘することを想定にした配置である。

大ボス、中ボスともに近距離・遠距離のスキルウェポンを所持している。エンゲージ操作を駆使した戦闘を行なえる。

※モブの数を増やし、《魂を纏う腕》や《タイマスト》を駆使した戦闘を行なうこともできる。

エネミー・パック5: さえずる憑依者

キャラクターレベル7のPC4体を想定

目安エネミーレベル: 28

└モブ2体、中ボス1体、大ボス1体(全4体)

戦闘エンゲージ1: 中ボス、PC1

(↑5メートル離れている↓)

エンゲージ2: モブ、PC1以外初期配置

(↑15メートル離れている↓)

エンゲージ3: 大ボス

※特定のPCと、それ以外のPCを分断する構成。

エネミー名: 支配者・大ボス 識別値: 13

クラス: 領域遣い/イレギュラー

分類: 人間/ボス/異端犯罪者

能力値: 体3/反5/知5/理3/意3/幸5

命中: 11 回避: 9 移動: 22m/44m

行動: 17 HP: 150 MP: 50

物防: 8 霊防: 8 一撃圏内: 158

▼SW《デスプリンガー》

[SD+18] 点の物理ダメージ/単体/至近

▼SW《グロウカリバー》

[SD+18] 点の物理ダメージ/単体/20m

▼SW《大地の一撃》

[2D6+18] 点の霊力ダメージ/単体/至近

▼マイナー《強化術式》

ダメージ+1D6/代償2MP

▼メジャー《ヘル》

ダメージ+5 & バステ麻痺を付与/代償4HP

▼ダメージロール直前《インドラ》

ダメージ+15/代償3MP/1シナリオ3回

エネミー名: 囁られるもの・モブ 識別値: 8

クラス: 処刑人

分類: 人間/モブ/スレイブ

能力値: 体5/反5/知3/理3/意4/幸4

命中: 13 回避: 7 移動: 16m/32m

行動: 11 HP: 50 MP: 20

物理: 3 霊力: 3 一撃圏内: 53

▼SW《凶々しき武器》

[2D6+4] 点のダメージ

▼セットアップ《処刑時刻》

ダメージ+4D6/クリンナップまで【防衛点】

0点/代償2HP

エネミー名:狂気の残骸	識別値:10
クラス:狂戦士/異端者 分類:機械/従魔/モブ 能力値:体6/反5/知4/理2/意3/幸4 命中:9 回避:8 移動:18m/36m 行動:13 HP:45 MP:20 物理:7 霊力:0 一撃圏内:45~52	
▼SW《殺戮の身体》 単体/至近 [3D6+6] 点の物理ダメージ	
▼セットアップ《闇の血統》 シーン間、ダメージ+1D6/代償8MP	
▼ダメージロール直後《特攻》 ダメージ+2D6/同値分、自身の【HP】か【MP】を消費する	

エネミー名:狂気の残骸・改	識別値:12
クラス:闘士/霊媒師/異端者 分類:機械/スレイブ/モブ 能力値:体5/反5/知4/理3/意3/幸4 命中:15 回避:13 移動:19m/38m 行動:14 HP:100 MP:40 物理:4 霊力:12 一撃圏内:104~112	
▼SW《魂を纏う腕》 [味方人数D6+20] 点の霊力ダメージ 味方人数体/20m/代償味方人数MP	
▼SW《蒼の衝撃》 [3D6+20] 点の霊力ダメージ/至近/単体/ 2MP/人外かスレイブなら霊力 [5D6+20]	
▼セットアップ《闇の血統》 シーン間、ダメージ+1D6/代償8MP	
▼イニシアチブ《鳥躍》 メインプロセスを行なう/1シナリオに1回まで	
▼マイナー《統制者の眩暈》 ダメージ+1D6/バスタ放付与/代償4MP	
▼メジャー《破却打ち》 ダメージ+30/使用したスキルウェポン破壊	
▼ダメージロール直前《殺界》 ダメージ+5D6/1シナリオに3回まで	
※PCのレベルに応じてモブ改を出現させる。	

エネミー・バック6:狂気の使者	識別値:14
キャラクターレベル8のPC4体を想定 目安エネミーレベル:32 エネミー数:モブ4体、ボス1体(全5体)	
戦闘エンゲージ1:初期PC配置 (↑3メートル離れている↓) エンゲージ2:モブ3体 (↑7メートル離れている↓) エンゲージ3:モブ1体、ボス1体	
エネミー名:狂気の使者	識別値:14
クラス:魔術師/世界遣い/イレギュラー 分類:人間/ボス/スレイブ 能力値:体3/反2/知4/理5/意6/幸4 命中:16 回避:10 移動:25m/50m 行動:20 HP:130 MP:150 物防:9 霊防:9 一撃圏内:139	
▼SW《魔法剣》 [1D6+10] 点の霊力ダメージ/単体/至近/ 命中直前に1D6MP消費で防御無視、3回まで ※《ソウルデバイス》 SD所持数9個/一度に使用できるSDは3個	
▼セットアップ《EP:集団統率》 モブの【行動値】を20にする/代償1D6HP	
▼セットアップ《高速詠唱》 【行動値】+10、シーン選択化/代償6MP	
▼マイナー《ニュクス冠》 ダメージ+1D6&バスタ放心/代償1D6MP	
▼メジャー《這いよる混沌》 ダメージ+[9D6+14]&バスタ転倒を付与/ 代償24MP	
▼命中判定直前《ヤマトノオロチ》 SW射程に+ [消費SD×10] m	
▼命中判定直前《イシュタル》 命中-3&ダメージ+ [消費SD] D6	
▼オート《禍福のさざなみ》 ダイスロール+20/単体/視界/1回まで	
▼クリンナップ《紅蓮の指》 特技を1つ使用させる /単体/視界/代償10MP	
▼全員が行動済直後《EP:二回行動》 未行動化/代償1D6HP/1ラウンド1回まで	
▼常時《ゾーンバースト》 単体対象が [範囲] 変更	

■簡易敵データ作成方法

▼敵の合計レベルを設定

まずは、敵の合計レベルを設定する。

推奨合計レベルは、「PCのキャラクターレベル×PCの人数＝適正敵レベル」である。

キャラクターレベル5のPCが4体登場するセッションの場合、「キャラクターレベル5×PC人数4＝敵レベル20」が望ましい。

▼敵のレベル配分を設定

合計レベルを、ボスを表わす敵、通常の敵にそれぞれ割り振っていく。

合計レベルが20の場合、「ボスはキャラクターレベル10」「通常の敵1体のキャラクターレベル5×2体配置」など、割り振る。

ボスを強化したい場合、「ボスレベル14」

「通常の敵レベル3×2」体など、調節する。

敵に分配するレベルの差異は、±3レベル程度がよい。合計キャラクターレベルが20の場合は、分配が23レベルなら適正である。

▼後記の「エネミー特技ポイント表」を参照し、分配されたキャラクターレベルと同値の「特技ポイント」を獲得し、ポイント分の特技を取得する。

「分配したキャラクターレベルが10」の場合、取得特技ポイントは10点とする。

特技取得に必要なポイントは、以下の通り。

- ①特技：3点
- ②特技：5点
- ③特技：7点

▼エネミーパワーを、キャラクターレベル÷4つまで取得する。

キャラクターレベル10の場合、エネミーパワーを2つまで取得できる。

▼敵の分類を3つまで決定する。

NPC限定の作成特典を取得。P.14 参照。

▼敵の【HP】を設定

代表となるPCの最大ダメージを大まかに算出する。その値をキャラクター人数で掛け

たものが、適正敵【HP】となる。

代表者のダメージ想定量が30点で、PCが4体登場するセッションの場合、「ダメージ30点×PC人数4＝【HP】120点」が望ましい。

このとき、単独のボス敵の場合は令呪を含めないダメージ想定量を推奨する。

▼敵の【命中値】を設定

代表となるPCの【回避値】に+2したものが、適正敵【命中値】となる。

代表者の【回避値】が10の場合、「【回避値】10+2＝敵の【命中値】12」となる。

▼敵の【回避値】を設定

代表となるPCの【命中値】に-2したものが、適正敵【回避値】となる。

代表者の【命中値】が8の場合、「【命中値】8-2＝敵の【回避値】6」となる。

▼敵の【行動値】を設定

代表となるPCの【行動値】に、以下の表を当てはめた計算式のものが、適正敵【行動値】となる。

+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
-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

代表となるPCの【行動値】が8で、敵のクラス構成が【闘士/処刑人/領域遣い】の場合、[(8+2D6)-1D6]で算出。

▼敵の【攻撃力】を設定

以下の表を当てはめた計算式のものが、適正敵【攻撃力】となる。

+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
+1D6	魔術師・感応力師・霊媒師・領域遣い・稀人・アーティスト

敵のクラス構成が【闘士/処刑人/領域遣い】の場合、[4D6+1D6]で算出。

エネミー特技ポイント表

レベル点分のポイントを獲得。レベル10なら10点獲得とする。①は3点 ②は5点 ③は7点で取得可能。

■魔術師

▼セットアップ

- ①《飛行の札》
シーン行動値+4
- ②《高速詠唱》
行動値+10/シーン選択化

▼マイナー

- ①《タナトスの足枷》
ダメージ+1D6/転倒
- ①《ニュクスの冠》
ダメージ+1D6/放心
- ①《ネメシスの鎖》
ダメージ+1D6/行動値1
- ①《法則拡大》
範囲選択化

▼メジャー

- ①《ヒュブノスの枝》
判定-1D6/範囲選択
- ②《暗黒の渦》
ダメージ+9D6+CL
- ③《這いよる混沌》
ダメージ+9D6+CL×2/転倒

▼スキルウェポン

- ①《魔導書》
霊力1D6+意ダメージ/20m
- ①《魔法剣》
任意1D6+理ダメージ
- ①《礼装》
重力1D6+CLダメージ/範囲選択10m

▼その他

- ①《幻想式》
達成値+4
- ①《地を薙ぐ者》
クリ時ダメージ+4D6
- ①《紅蓮の指》
クリナップにメジャー行動
- ①《スペシャリスト》
人外異端従魔へダメージ+1D6

③《令の封殺》

令呪1つ打ち消し

■感応力師

▼セットアップ

- ①《瞬足》
ラウンド行動値+2D6
- ①《セルロイドの心》
全行為判定の結果7

▼メジャー

- ①《アンドショック》
ランダムバステ付与
- ①《バスアウト》
任意バステ付与
- ①《テレポート》
任意の場所に移動
- ③《祝福の詩》
クリ値-1D6/範囲選択

▼スキルウェポン

- ①《思念の刃》
物理1D6+CLダメージ/範囲選択40m
- ①《肉体共鳴》
霊力3D6-体ダメージ
- ①《パイロキネシス》
任意2D6ダメージ/15m

▼その他

- ①《アポート》
常時特技1つ射程+20m
- ①《一心同体》
供給相手の代理判定
- ②《徳攻付与》
人間人外異端従魔へダメージ+CL
- ②《致命葉》
ダメージ+2D6
- ②《上級感応力》
特技効果+CL
- ②《結合双生》
供給相手のHPMP増減

■闘士

▼セットアップ

- ①《鬼の羽根》
行動値+10
- ②《天元突破》
ラウンド戦闘値+3

▼マイナー

- ①《撃滅》
ダメージ+1D6
- ①《殺法：重圧》
重圧付与/メジャーOK
- ①《殺法：放心》
放心付与/メジャーOK
- ①《殺法：麻痺》
麻痺付与/メジャーOK

▼メジャー

- ①《戦乙女の知恵》
ダメージ+意志基本値
- ①《軍神の知恵》
ダメージ+物理防御点
- ②《疾風迅雷》
ダメージ+2D6/範囲選択
- ②《破却打ち》
ダメージ+30/SW破壊

▼スキルウェポン

- ①《片手武器》
物理2D6ダメージ/命中2回
- ①《肉弾武器》
物理1D6+体ダメージ/5m移動
- ①《両手武器》
物理2D6ダメージ/プロ目+1D6

▼その他

- ①《カバー》
ダメージ肩代わり
- ①《鳥躍》
イニシアチブにメインプロセス
- ②《殺界》
ダメージ+CLD

③《上級闘術》

ダメージ+2D6

- ③《彼方に馳せる刃》
エンゲージ外攻撃

■狂戦士

▼セットアップ

- ①《突貫》
即座に戦闘移動
- ①《仮面の帝王》
他クラス特技取得

▼マイナー

- ①《獣化》
ダメージ+4/物防+4
- ①《会心の一撃》
ダメージ+1D6/6なら+1D6
- ②《奈落墜ち》
ダメージ+正×2

▼メジャー

- ①《乱舞》
射程を範囲選択化
- ③《戦場の華》
ダメージ+任意基本値

▼スキルウェポン

- ①《虐殺機甲》
物理2D6ダメージ/機械従魔4D6
- ①《巨大武器》
物理2D6+体ダメージ
- ①《殺戮の身体》
物理3D6-理ダメージ

▼その他

- ①《失われた日々》
ダイスロール+3D6
- ①《特攻》
ダメージ+2D6/2D6消費
- ①《味を占めた牙》
人間異端機械従魔
ダメージ+CL×2

- ② 《死線再来》
ダメージ+量HP-現HP÷10D6
- ② 《カウンター》
回避成功でSW 攻撃
- ③ 《全力突貫》
ダメージ+移動m÷5D6
- ③ 《上級狂技》
ダメージ+SW×3
- ③ 《征圧術》
命中+4/ダメージ+1D6/放心

■狩人

- ▼セットアップ
- ① 《蜂の唄》
5m 移動/ダメージ+1D6
- ② 《長距離射撃》
射程視界化/シーン外攻撃
- ▼マイナー
- ③ 《乱れ撃ち》
範囲選択/ダメージ+CL
- ▼メジャー
- ① 《覇魔矢》
ダメージ+1D6/毒付与
- ③ 《上級狩猟術》
ダメージ+行/毒付与
- ▼スキルウェポン
- ① 《暗器》
任意1D6+知ダメージ/人間2D6
- ① 《幻の射撃》
霊力2D6 ダメージ/40m
- ① 《無の射撃》
物理2D6 ダメージ/40m
- ▼その他
- ① 《圧縮撃》
ダメージ+体力基本値
- ① 《零力射撃》
ファンブル化
- ① 《連続撃》
マイナーorメジャー複数
- ① 《決死の射撃》
戦闘不能直後メインプロセス
- ② 《厄祓い》
異端魔族異端犯罪者
ダメージ+CL÷3D6

- ② 《死地の先》
シーンダメージ+理
- ② 《ハヤテの爪先》
インシアチブにメインプロセス
- ③ 《災いなす者の勳章》
クリ値-6

■霊媒師

- ▼セットアップ
- ① 《魂砕》
霊力ダメージ+2D6
- ① 《魂装支援》
クリ値-2/ダイスロール+2
- ① 《誘いの御手》
命中-3/回避-3
- ▼マイナー
- ① 《視えない腕》
SW 射程+30m
- ① 《静かなる支配者》
ダメージ+1D6/麻痺
- ① 《統制者の眩暈》
ダメージ+1D6/放心
- ③ 《神霊の一撃》
ダメージ+7D6+CL
- ▼メジャー
- ③ 《祈念の勾玉》
命中クリ値-4/ダメージ+5D6
- ▼スキルウェポン
- ① 《蒼の衝撃》
霊力3D6 ダメージ/人外スレ5D6
- ① 《朽ちゆく魂》
霊力2D6 ダメージ/
人間人外毒付与/15m
- ① 《魂を纏う腕》
霊力ダメージ/味方
人数D6/20m
- ▼その他
- ② 《八重垣封じ》
神霊従魔ダメージ0
- ② 《英気の法力》
マイナーorメジャー複数
- ② 《靈魂の鏡》
実ダメージ同値を与
える/理+3 判定あり

- ③ 《靈魂の鏡2》
実ダメージ同値を与える
- ③ 《靈異の鼓動》
低い出目1つを6

■聖職者

- ▼セットアップ
- ① 《啓発の鎖》
行動値-CL+3
- ① 《緊急支援》
メインプロセス行動
- ① 《陣形：全力移動》
即座に全力移動/離脱NG
- ① 《陣形：跳躍移動》
即座に戦闘移動/離脱OK
- ① 《瞬間思考》
セットアップ2回
- ▼マイナー
- ① 《浄発》
霊力なら範囲選択化
- ① 《力強い隣人》
ダメージ+8D6/代償
20-CLMP
- ▼メジャー
- ① 《さきもりの声》
シーン間クリ値-2
- ③ 《上級聖奥義》
射程+CL×5/毒付与
- ▼スキルウェポン
- ① 《浄化の一撃》
霊力2D6-2 ダメージ/20m
- ① 《浄化の軍団》
任意2D6 ダメージ
- ① 《浄化の武器》
物理1D6+4 ダメージ
- ▼その他
- ① 《戦術指揮》
クリ時ダメージ+2D6
- ② 《見えざる手》
正2点で任意の出目
- ② 《聖なる刃針》
バステ回復無効化
- ② 《洗礼付与》
インシアチブにメインプロセス

- ③ 《勝利への采配》
命中クリで防衛点無視
- ③ 《審判：悪》
ファンブル値+5
- ③ 《審判：善》
クリ値-3
- ③ 《光あれ》
代償4以下特技打ち消し

■処刑人

- ▼セットアップ
- ① 《闇の衣》
HP+20/防+4/戦闘移動+5m
- ① 《本能の拐引》
味方全員ダメージ+4
- ① 《封印の角》
命中+4/ダメージ+1D6
- ② 《処刑時刻》
ダメージ+4D6/防衛0
- ▼マイナー
- ① 《封印の牙》
ダメージ+4
- ▼メジャー
- ① 《死神の赤》
ダメージ+現R+3
異端なら現R+6
- ① 《闇の勇姿》
命中+2/ダメージ+2/麻痺付与
- ▼スキルウェポン
- ① 《血と骨の武器》
霊力1D6+体ダメージ/プロ目防0
- ① 《那由多の武器》
任意1D6+CL ダメ
ージ/異端なら3D6
- ① 《凶々しき武器》
霊力2D6 ダメージ/プロ目防0
- ▼その他
- ① 《修羅》
振り直し/再行動化
- ① 《罪ありき》
回避-2/分類を異端
か異端犯罪者に変更
- ① 《血のいざない》
モブ1体作成

- ② 《獵犬のアギト》
移動離脱した相手を追跡
- ② 《駆逐の外衣》
異端異犯がいたら範囲選択化
- ③ 《鋼の理論》
ダメージ+防具数×3
- ③ 《上級処刑術》
封鎖/ダメージ+CL/
異端異犯なら CL×2

■領域違い

▼セットアップ

- ② 《箱舟の主2》
シーンクリ値-2
- ② 《大地の使徒》
ダメージ+6D6
- ③ 《繰り糸》
任意の場所に移動

▼マイナー

- ① 《強化術式》
ダメージ+1D6

▼メジャー

- ② 《爆散》
シーン選択/視界/ダメージ+CLD6 防御無視
- ② 《爆界》
ダメージ+10D6+CL
×2 防御無視
- ② 《爆塵》
ダメージ+10D6+CL
×3/MP1 化

▼スキルウェポン

- ① 《鋼神の鉄槌》
任意 1D6+意ダメージ
- ① 《大地の一撃》
霊力 2D6+任ダメージ
- ① 《雷帝の指先》
霊力 2D6 ダメージ/
人間機械なら放心

▼その他

- ① 《血潮の陣》
ダメージ+2D6/2D6 消費
- ① 《籠脱け》
自身が任意の場所に移動

- ② 《鏡像》
未行動化
- ② 《爆砕》
戦闘不能直後 CLD6 ダメージ
- ③ 《繕うもの》
実ダメージを跳ね返し
- ③ 《舞体装置》
同エンゲージ対象に転倒

■世界違い

▼セットアップ

- ① 《空の片足》
戦闘移動/離脱 OK
- ① 《絡まる時空》
行動値を2人同値化
- ① 《空間歪曲》
範囲選択/視界化

▼マイナー

- ① 《クリエイトゲイト》
対象を移動させる
- ② 《革命の旗》
命中+4/ダメージ+5D6

▼メジャー

- ① 《狂気の世界》
バステ重圧付与
- ▼スキルウェポン
命中1：味方全員

6：自身のみ対象

- ① 《渦巻く混沌》
任意 1D6+幸ダメージ/
バステなら 2D6
- ① 《押し寄せる闇》
霊力 2D6 ダメージ
- ① 《落下する光》
物理 2D6 ダメージ

▼その他

- ① 《因果の蝶》
ダメージ+ラウンド
間受けた実ダメージ
- ① 《輪廻の扇》
ファンブル値 7/クリ値 8
- ① 《未来の吐息》
クリティカル化

- ① 《禍福のさざなみ》
ダイスロール+20
- ① 《ともなう猛攻》
移動した対象と同時移動
- ② 《時を越えた一品》
命中クリ時に軽減不可化
- ② 《リトライ》
ファンブル化
- ③ 《法則調和》
イニシアチブにメインプロセス

■稀人

▼セットアップ

- ① 《虚空の翼》
シーン飛行状態化
- ① 《突然変異》
他クラス特技取得
- ① 《模倣犯》
自クラス特技取得

▼マイナー

- ① 《却奪：足》
バステ転倒付与
- ① 《却奪：心》
ファンブル値+3
- ① 《却奪：足》
シーン回避-2

▼その他

- ① 《クローゼット》
人外機械従魔ダイスロール+5
- ① 《貫きの紫電》
命中クリ時防御無視
- ① 《光の一手》
特技1つ打ち消し
- ① 《愛のムチ》
人外神霊ダメージ+1D6
- ② 《精霊速劇》
イニシアチブにメイ
ンプロセス/命+2
- ② 《影像》
複数ダメージロール特技
- ③ 《偽神契約》
令呪1点回復
- ③ 《降魔印》
稀人特技打ち消し

■異端者

▼セットアップ

- ① 《闇の血統》
シーンダメージ+1D6
- ① 《傲慢なる檻》
範囲選択/視界化
- ① 《異常鉱物》
モブ1体作成
- ① 《石化の魔眼》
行動値-3D6
- ① 《魅了の魔眼》
MP-3D6

▼マイナー

- ① 《毒の魔弾》
命中+2/毒付与
- ② 《愚者どもの手》
ダメージ+CL/麻痺
- ③ 《破滅の異端者》
ダメージ+HP/重圧

▼その他

- ① 《麗しき犠牲の盾》
ダメージ肩代わりさせる
- ① 《スロータースキル》
人間が射程内にいたらダメージ+10
- ① 《偏執：○》
指定分類に対する命
中+2/ダメージ+CL
- ② 《上級異能力》
回避ファンブル時に
メインプロセス
- ② 《邪宗の書》
結果作成時ダメージ+10
- ③ 《闇射ち》
イニシアチブにメイ
ンプロセス/隠密化
- ③ 《腐敗の庭園》
CL×3 防御点無視/毒

■アーティスト

▼セットアップ

- ① 《ハーメルン》
全特技シーン化
- ① 《ピエリス》
行動値+2D6

- ① 《トート》
即座にメジャー 1つ
- ▼マイナー
- ① 《アテナ》
範囲選択/ダメージ+1D6
- ▼メジャー
- ② 《メルクリウス》
ダメージ+8D6+CL/麻痺
- ② 《ダイヤモンド》
MP5ごとにダメージ1D6
- ② 《ブラギ》
メジャーもう1つ使用
- ▼スキルウェポン
- ① 《イノセントヒット》
物理1D6+知×2ダメージ
- ① 《ツールマスター》
霊力1D6+任×2ダメージ/15m
- ① 《ファイアーツ》
任意 2D6 ダメージ/異端魔族 2D6+CL
- ▼その他
- ① 《オグマ》
自身 MP5ごとにダメージ+1D6
- ① 《ミネルヴァ》
ダイスロール+1D6
- ② 《ルー》
命中クリ時ダメージ+CL×2
- ② 《ラストアソール》
戦闘不能直後視界内全員判定クリ値-3
- ③ 《キンナラ》
出目 123なら1/出目 456なら10に変更

■イレギュラー

- ▼セットアップ
- ① 《アボビス》
反+2で放心付与
- ② 《カーリー》
ダメージ+3D6+行動値
- ▼マイナー
- ① 《エリス》
飛行化/命中回避+SD×2

- ② 《シヴァ》
ダメージ+8D6
- ▼メジャー
- ① 《ヘル》
ダメージ+反/麻痺
- ① 《デッドアイ》
HP+MP+CL×SDダメージ
- ▼スキルウェポン
- ① 《グロウカリバー》
霊力SD6+知ダメージ/20m
- ① 《デスプリングァー》
物理SD6+反ダメージ
- ① 《バーストウェイブ》
任意 SD6+CL ダメージ/範囲/10m
- ▼その他
- ① 《ヤマトノオロチ》
SW 射程+SD×5
- ① 《インドラ》
ダメージ+放射基本値
- ① 《チェルノボーク》
行動値未満の対象ダメージ+1D6
- ① 《ゾーンバースト》
常時範囲化
- ③ 《テュポーン》
ダメージ+SD×5
- ③ 《ジェリド》
実ダメージ軽減不可を与える
- ③ 《アザトース》
未行動化

■エネミーパワー

- ▼セットアップ
- ① 《死の宣告》
意志勝利後1D6^{70%}後HP0
- ① 《集団統率》
モブ・従魔・機械の行動値を使用者同値
- ▼マイナー
- ② 《飛行》
飛行化/ダメージ+1D6
- ② 《範囲攻撃》
範囲選択化/ダメージ+1D6
- ② 《連続攻撃》
SW 攻撃2回
- ③ 《連続攻撃・改》
SW 攻撃3回
- ▼その他
- ① 《接近困難》
分類秘匿/エンゲージに全力移動でないと侵入不可
- ② 《武器射程》
SW 射程を10mに変更
- ① 《チャージ》
ダメージ+現ラウンド数D6
- ② 《銀色の剣陣》
ダメージ+10D6
- ② 《引き寄せ》
ダメージを与えたら自身のエンゲージまで移動
- ② 《金色の讃歌》
受けた実ダメージ軽減不可を与える
- ② 《封鎖化》
エンゲージ封鎖
- ② 《二回攻撃》
全キャラが行動済になったら未行動化

■異端落ち

- NPCは正気度喪失に問わず1シナリオに1回まで自由に発現できる
- ▼セットアップ
- 《代償解放》
自身の全代償0
- ▼イニシアチブ
- 《蘇生》
戦闘不能からHPを体力基本値、MPを意志基本値まで回復
- 《未行動化》
即座に未行動化
- ▼オート・判定直前
- 《クリティカル値減少》
自身のクリ値-5
- 《射程拡大》
シーン選択/視界化