

# 紋章//幻夢~Phantasma Crest~

## ■エネミー

- ・PC達の障害として現れる敵やモンスターを総称して「エネミー」と呼ぶ。
- ・エネミーは「◆表：エネミーステータス表」を参照してその強さを決める。
- ・GMはシナリオの都合で「◆表：エネミーステータス表」の設定値を自由に変更したものを使用してもよい。
- ・紋章力が使えるエネミーがEXギフトを使用できるかはGMの任意とする。幻獣や神獣は必ずEXギフトが使用可能とする。

◆表：エネミーステータス表

#	ランク名	評価	FP	行動値	攻撃力	防御力	紋章数	備考
1	脆弱級	かなり弱い	3	3	1d6	1d6	0	兎などの小動物、子供など。
2	障害級	弱い	6	5	2d6	2d6	0	狼などのそれなりに害となる動物、雑魚のゴロツキなど。
3	決闘級	標準	12	7	3d6	2d6	1	個人では対応が困難な紋章力を使う動物。PCと同格。
4	災害級	強い	18	9	4d6	3d6	2	魔獣（紋章力を使う大型獣）、英雄級の実力者。
5	厄災級	かなり強い	24	11	5d6	3d6	3	幻獣（人間並の知能を持ち会話も可能な魔獣）。
6	終焉級	手に負えない	30	13	6d6	4d6	4	神獣（人間には手出しできない領域の存在）。

### 【説明】

- ・ランク名 → この世界の住人がそのエネミーを評価する際の呼び名。
- ・評価 → ランク名の言葉に対応する評価。
- ・FP → PCのFPと同じ（表の値は初期値）。0になったら死亡。  
ダメージロットを持つかどうかはGMの任意とする。
- ・行動値 → 戦闘時の行動値。GMの処理負担軽減のために固定値で処理する。
- ・攻撃力 → エネミーが攻撃の判定時に振るダイス。ダメージもこの数に準拠。
- ・防御力 → エネミーが防御の判定時に振るダイス。
- ・紋章数 → そのエネミーが一般的に使用可能な紋章の数。0の場合は紋章を持たないものとするが、モンスターの設定によってはこの限りではない。
- ・備考 → そのランクに該当するエネミーの種類を説明。

◆表：生態カテゴリー表

#	カテゴリー	説明
1	動物	知能の低い普通の獣
2	魔獣	紋章力を扱う能力を持つ獣
3	幻獣	人間並の知能と紋章力を扱う能力を持ち、会話ができる獣
4	神獣	神のごとき力を持つ獣
5	亡者	勝手に動く死体や幽霊

◆表：エネミー特殊能力表 ※GMは以下の表の特殊能力をエネミーに自由に付加してよい。

#	特殊能力名	説明
1	紋章耐性	所持している紋章と同じ紋章から受ける攻撃や状態異常を防御する判定に+1d6できる。
2	紋章無効	所持している紋章と同じ紋章から受ける攻撃や状態異常を受けない。防御や抵抗は自動的に成功するものとして処理する。
3	潜在紋章	通常とは別の紋章を1つ隠し持っている。FPが初期値の半分を下回ったら、その隠し持っている紋章に準じて外見が変化し、その紋章の力を使用可能になる。
4	緊急蘇生	命をもう1つ持つ。FP=0になった際に発動。FPを初期値に再設定して蘇生する。