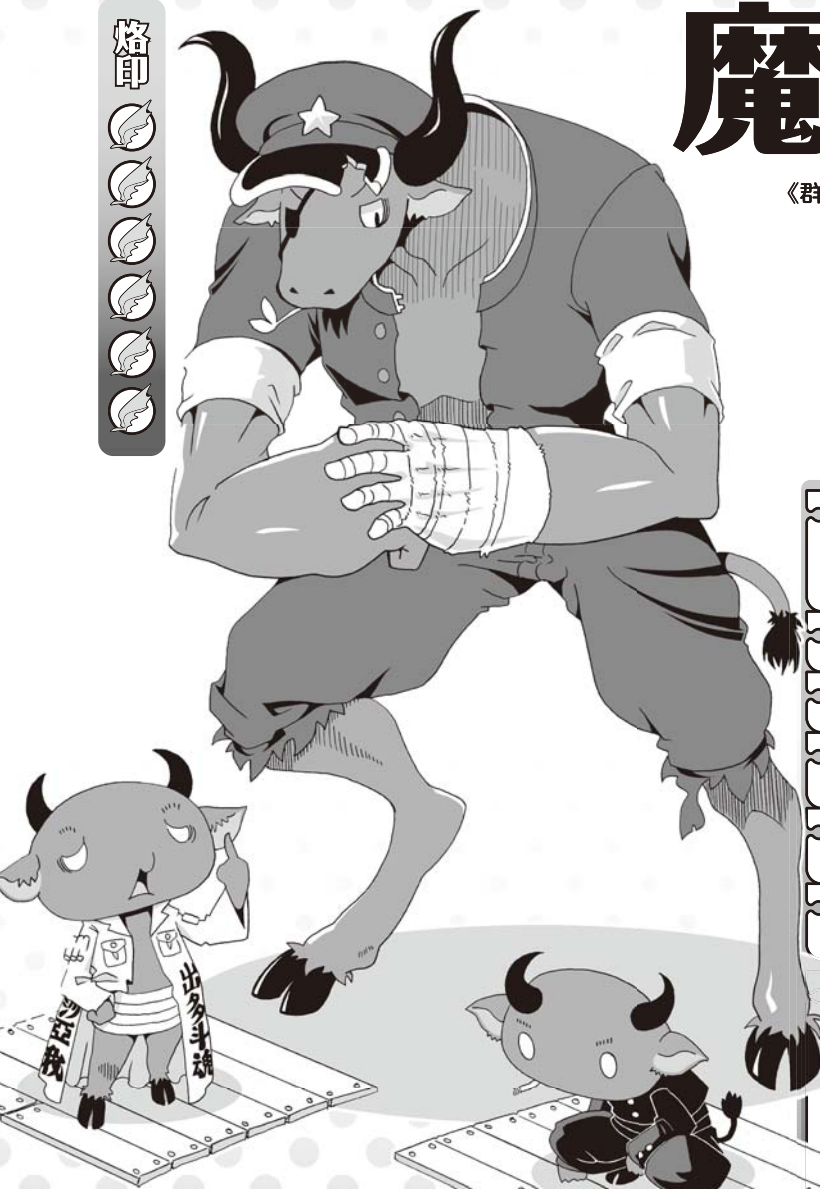


舎弟を率いて戦え！

魔界番長

烙印



《群れ》で《数頼み》で戦う悪魔たちの頭目。

キミは英雄の器ではない。

《恥知らず》の不良悪魔だ。

己の《ナワバリ》で戦って、

手下の後ろで《挑発》する。

敵は《束縛》し、まともには戦わない。

どう考えても英雄のガラじゃない。

しかし、勝てない相手に

噛み付かざるを得ない時があるのだ。

クラス	10	モンスター
	12	ザコ
スタンス		
レベル	1	
体力	11	
気力	10	
フラグ	フラグ以下の判定値：気力-106 1 3 5 7 9 11 13 2 4 6 8 10 12 14	同：気力-6 11 13 10 12 14

解説

実は支援役・補助役として活躍できるキャラクター。攻撃の主軸は、コストを消費せず判定を1回振りなおせる《数頼み》。ラスボスなど長期戦になる相手にはダメージに加えてフラグを上昇させる《束縛》が強力だ。ここぞという時は《群れ》で判定のダイスを増やそう。頼もしい防御スキル《ナワバリ》はフラグを使うので、敵の攻撃が弱ければ《ガード》を使ってフラグ上昇を抑えてもいい。RPでは少しひねくれた視点の脇役キャラクターとして演じると、物語のアクセントになってくれるだろう。

スキルポイント

	スキル名	SR	タイミング	ジャンル	効果	コスト
基本	《アタック》	1	行動	—	攻撃(判定値)	—
	《モノローグ》	1	行動	—	あなたのフラグー(判定値÷4)	—
	《ガード》	1	対応	—	防御(判定値-3)	—
モンスター	《束縛》	1	行動	肉体	攻撃(判定値)。ダメージを与えた対象のフラグ+1	—
	《ナワバリ》	2	対応	交渉	防御(判定値+1)	フラグ+1
	《群れ》	1	誘発	肉体	判定時、スキルランク+[SR](持たないスキルジャンルは0とする)	フラグ+SR
ザコ	《恥知らず》	1	常時	技術	フラグー[SR]として扱う(最低0)	—
	《数頼み》	1	行動	交渉	攻撃(判定値)。1回だけ判定を振りなおし可	—
	《挑発》	1	誘発	交渉	他キャラクターが攻撃でダメージを与えなかった時、攻撃者の気力-[SR+1]	—