

敵か味方が……

謎の賢者

敵を《翻弄》し《幻惑》する謎の賢者。

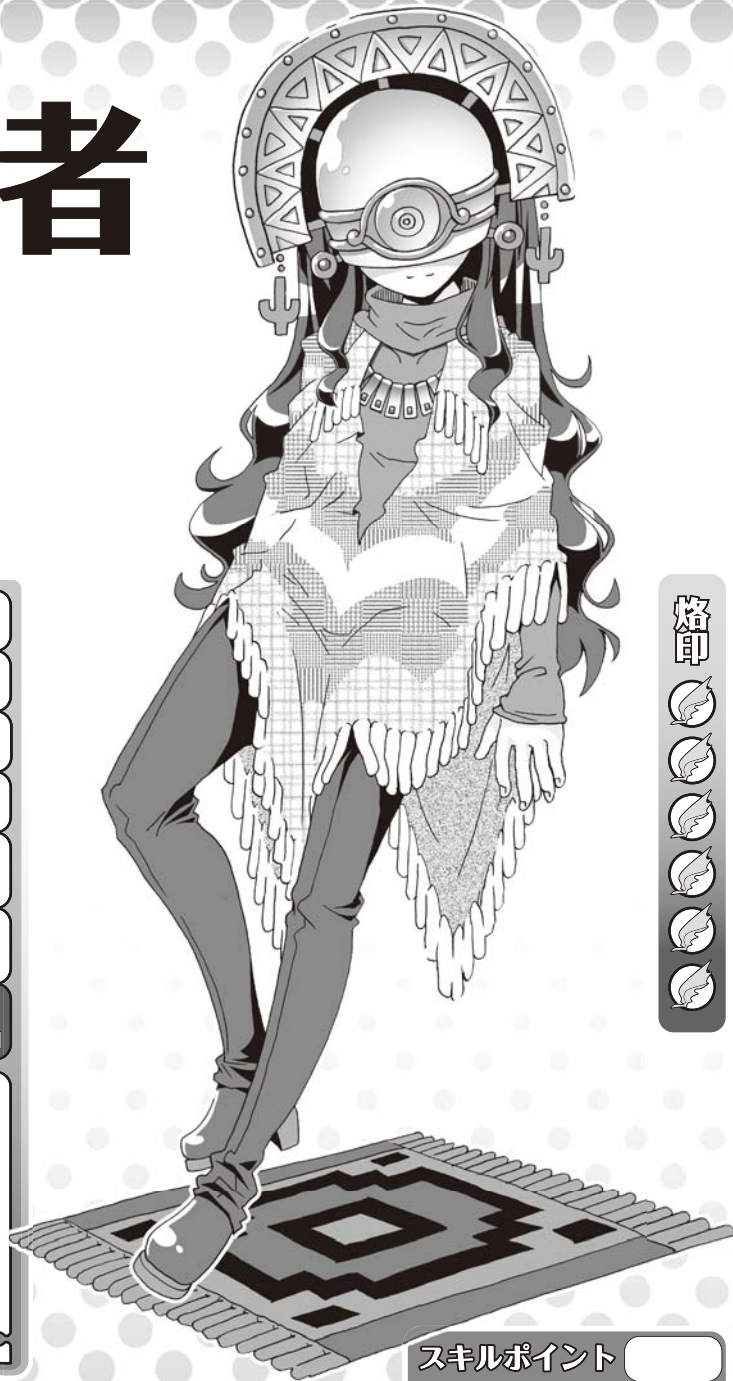
キミは《衝撃の真実》を隠している。

その《雷撃》が立ちふさがる敵を滅ぼし。

《賢者の助言》によって英雄たちを救い。

《数多の魔法》は試練を解決するだろう。

その正体は謎に包まれている……。



クラス	06	魔法使い														
	11	謎														
スタンス																
レベル	1															
体力	10															
気力	11															
フラグ	<small>フラグ以下の判定値: 気力-106</small> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>5</td><td>7</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>4</td><td>6</td><td>8</td><td>10</td><td>12</td><td>14</td> </tr> </table> <small>同: 気力-6</small> <table border="1"> <tr> <td>11</td><td>13</td> </tr> </table>		1	3	5	7	9	2	4	6	8	10	12	14	11	13
1	3	5	7	9												
2	4	6	8	10	12	14										
11	13															

解説

あらゆる場面で活躍できる一方、RP や演出を求められる上級者向けキャラクター。仲間の判定を +1 できる《賢者の助言》、通常判定を上昇できる《数多の魔法》もあり、特に通常シーンでは抜群の安定感を誇る。戦闘では、2 体を攻撃できる《雷撃》を主軸に、敵の判定を -1 できる《幻惑》や《賢者の助言》を駆使しよう。RP では謎めいたキャラクターとして振る舞い、いざという戦闘の時に《衝撃の真実》を使って正体を明かせると、セッションの物語性もぐんと高まる。ぜひ挑戦してほしい。

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 - [判定値 ÷ 4]	—
	《ガード》	1	対応	—	防御 [判定値 - 3]	—
魔法使い	《雷撃》	2	行動	意志	攻撃 [判定値 + 1]。対象を 2 体選べる	フラグ + 1
	《賢者の助言》	1	誘発	知識	他キャラクターの判定時に判定値 + 1。1 シーン [SR] 回まで	フラグ + 1
	《数多の魔法》	1	誘発	技術	通常判定時、判定値 + [SR]	気力 - SR
謎	《衝撃の真実》	1	行動	知識	任意の敵全て [意志] で目標値 (判定値) の通常判定、失敗なら気力 - [判定値]	フラグ + 3
	《翻弄》	1	対応	感覚	防御 [判定値 - 2]、ダメージを受けなければあなたのフラグ - 1	—
	《幻惑》	1	誘発	知識	他キャラクターの判定時、判定値 - 1。1 シーン [SR + 1] 回まで	フラグ + 1