

サイコロ・フィクション 五竜亭

Quiz to Boukentan no Monogatari

名前 ファンバルト・ヘーデルホッヘ

性別 男 年齢 30代

種族/職業 騎士

今回の冒険譚で得た目立ちポイント

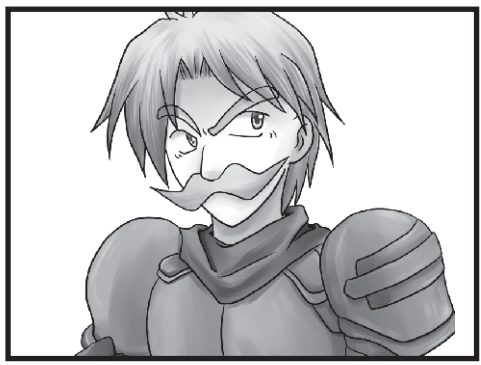
1~7							
8~24							

酔っぱらい度 [HP] (タイプ 2 : 酔いが後からくる人)

1~3				効果: 特になし
4~6				効果 特になし
7~9				効果 特になし
10~12				効果: 「得意な行為系統」のボーナスがなくなり、行為判定の目標値が+2
13~15				効果 行為判定の目標値が+1
16~18				効果: 行動不能になる

酒場スキル

酒でノドを潤す	無制限	効果: 自分の判定時に目標値-1、【酔っぱらい度】+1
ヤジ		効果: 自分以外の判定後に達成値+1。自分に目立ちポイント+1
決めセリフ	×	効果: 自分の判定前に使う。成功すれば目立ちポイント倍。
実演	×	効果: 自分の判定前に使う。判定に成功していればそれをクリティカルに、失敗していればそれをファンブルにする。
実はこうだった	×	効果: Q&Aシーンでの「目標の行為」を振り直す
水を飲む		効果: 自分の【酔っぱらい度】を1D/2(切捨)分回復させる
場外乱闘	×	効果: (GM専用スキル) シナリオの一部を無かった事にする



五竜亭レベル 5

経験値 130

	1 酒場	2 コミュニケーション	3 知力・五感	4 屋・街内	5 野外	6 体術
2	挑発	ポーカークフェイス	宝物感知	マッピング	天気予想	泳ぐ
3	囃し立てる	演技	鑑定	聞き耳	徹夜	逃げる
4	大声	演説	教養	探索	食用植物発見	かわす
5	褒める	交渉	一般知識	観察	自然観察	グラップリング
6	ハッタリ	嘘	魔物知識	雑踏感知	獣発見	投げる
7	料理	値切り	記憶	方向感覚	長距離移動	ジャンプ
8	飲ませる	顔色観察	冷静	尾行	乗馬	走る
9	大食い	さぐる	味覚	潜伏	足跡追跡	アクロバット
10	腕相撲	ハンドサイン アイコンタクト	精神抵抗	組み立て	野外畏	受身
11	踊る	歌う	集中	トラップ	狩り	防御
12	離れる	取捨選択	第六感	追跡	気配察知	攻撃

現在の基本目標値

目立ちポイント獲得表

- 「Q&Aシーン」でクリアに必要な行為判定に成功すると+1点。
- 「Q&Aシーン」で一人だけ行為判定に成功した者に+1点。
- 「Q&Aシーン」で「正解」となった者に+2点。
- 「ミッション」でクリアに必要な行為判定に成功すると+1点。
- 行為判定にクリティカルすると+3点、ファンブルすると+5点。
- 「チェックポイントシーン」で最も活躍した人に+3点。
- 酒場スキル「ヤジを飛ばす」を使うと+1点。

(酔っぱらい度等無ペナルティで5)

得意な行為系統の場合「D8+D6」

スキルコスト獲得表

- 「目立ちポイント」を1点消費することによって1点。
- 行為判定においてソロ目を出すとして1点。
- 行為判定でクリティカルかファンブルを出すと2点
- 1つのスキルに2点でも、2つのスキルに1点ずつでも可。
- 仲間同士で融通することができる。

冒険者・種族/職業スキル「最大セット数 5」

セット	生存術					【酔っぱらい度】が16になった時、15に戻すことができる。
	必殺攻撃					ペナルティ無しで目標値「5」で「攻撃」の行為判定ができる。
	応急手当					戦闘以外のダメージを1回無効。
	野営					宿泊施設以外で寝る際に、HPが3回復し、1点ずつ3つセットができる。
	突進					馬に乗って戦闘している場合、「攻撃」の判定に失敗してもダメージを受けない
	名乗りをあげる					次の自分の手番まで、任意の相手の判定失敗によるダメージを全て自分が受ける
	かばう					このラウンド最後に受けるダメージを全て自分一人で受ける
	コネクション					豊富なコネクションによって、必要な人や施設などを簡単に見つけることができる。
	王の呼び出し					GMが定めた任意の間、冒険譚から退場する。再登場の際「酔っぱらい度」は0になる。
	その武器返してよ~					「酔っぱらい度」が-1され、「目立ちポイント」が-2される。

持ち物・背景・性格など

生まれ: 貴族
 性格: 物事を深く考えない
 武器がなくなると弱気になる

持ち物: スターホーン
 騎士の鎧
 トランザム (馬)
 従者
 吟遊詩人