

サイコロ・フィクション 五竜亭

Quiz to Boukentan no Monogatari

名前 ソマーウィンド

性別 女 年齢 300代

種族/職業 エルフ

今回の冒険譚で得た目立ちポイント

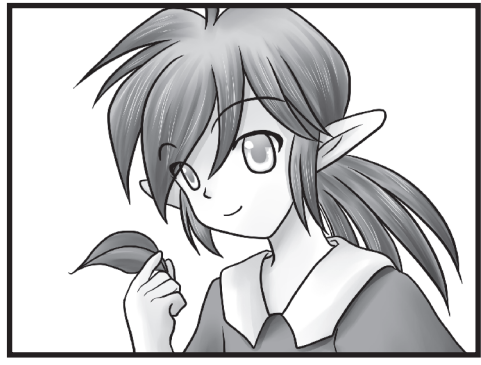
1~7																				
8~24																				

酔っぱらい度 [HP] (タイプ 3 : あまり変わらない人)

1~3				効果：特になし
4~6				効果：行為判定の目標値が+1
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2D6で判定する行為判定の目標値が+1
13~15				効果：特になし
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 3

経験値 50

	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	ハッターリ	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
(酔っぱらい度等無ペナルティで5)

- 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。

- 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1点。
 - ・行為判定でクリティカルかファンブルを出す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 3」

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。
	自然から感じ取る					目標となる行為が「5 野外」の場合、全てのペナルティも無効にして、目標値5で判定できる
	ハイディング					野外であれば、どんな状況でも身を隠すことができる。
	キャンプ					冒険者スキル「野営」の効果が倍。
	精霊召還					精霊を召喚し簡単な命令を与えられる。戦闘時に使う場合は、ペナルティ無しで「攻撃」を目標値5で判定できる。
	暗視					暗闇によるペナルティを受けない。
	ドワーフとの意地の張り合い					パーティにドワーフがいる場合、行為判定の目標値を-2できる。ただし「酔っぱらい度」が+1。

持ち物・背景・性格など

生まれ：エルフ
性格：清貧 達観的
持ち物：弓矢
冒険者セット
保存食
野外セットなど