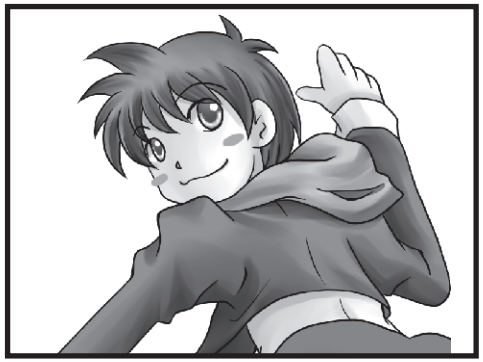
サイコロ・フィクション 五竜亭

Quiz to Boukentan no Monogatari



名前 ビッケム・アンダーヒル

性別 男　年齢 ？？

種族／職業 ハーフリング

五竜亭レベル 3

経験値 ４０

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２Ｄ６で判定する 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

	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	野外罠	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」でクリアな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。
- 行為判定においてゾロ目を出すと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 ３ ］

セット			効果
	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		ペナルティ無しの目標値「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。
	隠れる		戦闘中等どんな場面であっても隠れることができる。
	かすめ取る		対象の持ち物を気付かれずに盗む。 行為判定「雑踏感知」と「観察」を共に成功させる必要がある。
	探す		場所をなんとなく察知することができる。 基本目標値を５として、難易度によってＧＭが値を修正。
	呪歌（対小動物タイプ）		小動物をある程度操ることができる。 操っている間はずっと演奏しておく必要がある。
	逃げる		あらゆる状況から逃げることができる。
	いたずら		任意の対象の行為判定の目標値を＋２できる。 「酔っぱらい度」＋１。

持ち物・背景・性格など

生まれ：ハーフリング
性格：物事を深く考えない

持ち物：小刀
冒険者セット
小道具など