



名前 ヒースクリフ

性別 男 年齢 20代

種族/職業 吟遊詩人

今回の冒険譚で得た目立ちポイント

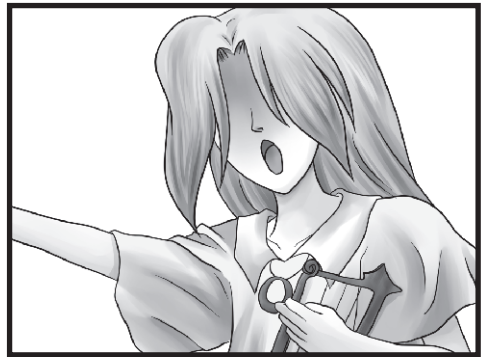
1~7																				
8~24																				

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



五竜亭レベル 2

経験値 30

1	酒場	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	ハツタリ	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
(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 2」

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。
	呪歌(戦闘タイプ)					対象の生物に対して波長の攻撃を与える。目標値6の「攻撃」扱い。アンデットには無効。
	呪歌(幻影タイプ)					幻を創りだすことができる。ただし幻は演奏し続けなければ消えてしまう。
	呪歌(对小動物タイプ)					小動物に簡単な命令を与えられる。
	呪歌(対精神)					「眠らせる」か「歌わせる」か「踊らせる」ことができる。相手が「精神抵抗」に成功すると無効。アンデットには無効。
	即興詩					自分の「演技」「演説」「交渉」「嘘」に対する行為判定に+2することができる。
	甘い言葉					異性に対して「精神抵抗」の際に目標値を+2させる。「酔っぱらい度」+1。

持ち物・背景・性格など

生まれ：吟遊詩人
性格：謎
持ち物：楽器
冒険者セット
小道具など