

サイコロ・フィクション 五竜亭

Quiz to Boukentan no Monogatari

名前 ラッキースター・キッド

性別 男 年齢 20代

種族/職業 ギャンブラー

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	ポーカーフェイス	宝物感知	マッピング	天気予想	泳ぐ
3	囁し立てる	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
(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。
	カード投げ					カードを飛ばして攻撃をする。目標値7で「攻撃」判定扱い。
	トリック					自分の行為判定をやり直せる。
	一か八か					1D6を振り偶数なら発動。その場合、対象の行為判定の失敗を成功に、成功をクリティカルにさせることができる。
	ブラフ					目標値8の判定成で、ラウンド後の攻撃を一回無効にする。ただし対象の敵の知能が人間以上でないこと無効。
	観察眼					戦闘以外のミッション時の行為判定の目標値を-3する。
	デットオアアライブ					その判定をクリティカルかファンブルにすることができる。「酔っぱらい度」+2。

持ち物・背景・性格など

生まれ：不明
性格：厭世的

持ち物：カードやチップ
冒険者セット
小道具など