

■芝村さんの発言まとめ(誰か追記してください)

ルール:各セッションルームでのパーティは話し合っ課題への挑戦と対応をしていきます。原則
ロールプレイなどはセッションルーム内ですすめてね。

Aはる:サブ課題は宣言者を別に立てられます。攪乱役はそこで使ってね

○地下一階 砂と埃の通路

新規

[13:56]

課題1:地下一階を探索する。難易60

[13:57]

地下一階は鼠すらいない寂しい通路だ。こういう空間はゴミ捨て場や貧しい者が澄んでいてもおかしくないのだが.....

[13:59]

サブ課題A:一応警戒する 難易10

サブ課題B:地図を作成する 難易10

サブ課題に参加する者は課題1や他のサブ課題には参加できず、逆もそうなる。

Aマホ6 提出用ページ

■参加PC

・PCの名前@PLの名前(役割)

証明URL

・キトラー@鈴藤の名前(アタッカー)

<https://discord.com/channels/780527861299544106/811059235411460097/818077725666443284>

・コダマ リョウ@たい(トリックスター)

<https://discord.com/channels/780527861299544106/806381245247782933/820150332980985896>

・パラード@ポレポレ(吟遊詩人/攪乱役)

<https://discord.com/channels/780527861299544106/806381245247782933/820153175977361428>

・アルル@阪(アタッカー)

<https://discord.com/channels/780527861299544106/794106842686160946/817015945175760896>

・アキーフ@涼原秋春(支援役)

<https://discord.com/channels/780527861299544106/794106842686160946/819888961316847696>

・オー・ソレグ@karkaroff(盾役)

<https://discord.com/channels/780527861299544106/806381245247782933/820154022770114571>

■メイン用前提変換

- ・マッピングが出来ているので余計な移動や探索の重複が最小限になる
- ・隊列を組んでオー・ソレグが前方で照明をつけて行動する為視界が確保できます
- ・隊列を組んで各自が行動できるように探索する為、情報を集めやすいです
- ・警戒班が危険に対処できるよう役割分担している為探索が行いやすいです
- ・探索範囲を絞ることで着実な情報把握を行います
- ・警戒と地図の担当が分離されており役割が明確なため探索に集中できる
- ・パーティーの体格がいろいろなので、いろいろな視点で探索が出来る
- ・パーティーの種族や体格がいろいろなので、いろいろな視点で探索が出来る

■行動宣言

地下を探索する

■前提変換や設定申請

- ・隊列を組んでオー・ソレグが前方で照明をつけて行動する為視界が確保できます
- ・オー・ソレグは照明と盾を持って突発的な罠や襲撃があった時に対応できるようにします
- ・アルルは照明をもっていないので突発的な対処が可能です。
- ・パラダは壁や床を円匙で気付つけて目印にし、地形の把握に役立てます
- ・計算魔法を使い、通路の距離や角度、部屋の高さなどを把握して地図作成に役立てます
- ・計算の基準が無い場合、円匙の全長や横幅を基準にします

■成功要素の提出（新規成功要素の登録やその提出を含み、クラス補正は乗るとする）

・PCの名前@PLの名前(役割)

パワーX:成功要素 提出事由

パワーX:成功要素 提出事由

【新規】パワー2:成功要素 提出事由

(確定ヒット数)Xヒット

(未確定ヒット数)Xヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(ダイスロール) /rs 1d6 2

・オー・ソレグ@karkaroff(タンク)

パワー6:【踏ん張りのきく脚力パワー6】しっかりと踏ん張って相手の行動を見定め、攻撃を受け流します

パワー6:【生き延びる気概】こんなところで死んでたまるか！気合を入れて立ち向かいます

パワー3【男探知習熟(初級)】漢探知とはすなわち仲間の盾となる事、前に立って真っ先に

攻撃を受け止めます

新規成功要素

パワー2見習い防御術 :とびかかってくる相手を見定め少しでも被害が小さくなるよう動きます

防具:

名前,防御,装甲、価値

革鎧,1,1,30

小型盾,2,1,30

魔法の価値(雄牛グドリア):20

・雄牛グドリアの魔法(妖怪)

名前 効果 価値／ヒット

・防御魔法 ヒット分を防御判定に加える。価値20(4ヒット)

(確定ヒット数)18ヒット

(未確定ヒット数)2

(ダイスロール) /rs 1d6 2

・アルル(アタッカー)サブ課題A

<鍛えた動体視力>:パワー5:連続0

<鋭敏な気配感知>:パワー5:連続0 索敵・罠を感知します。

<足音がでにくい>:パワー6:連続0

<静かの動作>:パワー6:連続1 なるべく静かに行動することで感知しやすくします。

<何事にも動じない精神力>:パワー6:連続0:つねに警戒します。

<短剣術・二刀>:パワー6:連続0

<鍛え上げられた体幹>:パワー6:連続1

<最高のバランス感>:パワー6:連続1:

<しなやかに鍛えた筋肉>:パワー6:連続1

<並外れた跳躍力>:パワー6:連続1

<鍛え上げられた瞬発力>:パワー6:連続1 何事が起っても即座に対処できます。

特殊短剣

<手入れされた薄く硬い刃>:パワー6:連続0

厚底ブーツ:足元がしっかりしているので、動きやすいです。

<しっかりしたつま先と踵の補強>:パワー6:連続1

<使い慣れた厚底ブーツ>:パワー6:連続1

(確定ヒット)12

(未確定ヒット)2d6 5 5

(ダイスロール) /rs 2d6 5 5

・キトラ@鈴藤(アタッカー) **メイン課題**

【新規】【足指を鍛えはじめた:2】 移動するのに脚使う

【走り込みが幸福:5】 たくさん往復するので気持ちよくなる

【気持ち良く走る:5】 たくさん往復するので気持ちよくなる

【鉄板のような腰方形筋:5】 移動するのに足腰重要

【しなやかな腸腰筋:5】 移動するのに足腰重要

【風光明媚な大腿四頭筋:5】 移動するのに足腰重要

【眉目秀麗な大腿二頭筋:5】 移動するのに足腰重要

【バランスのとれた筋肉:6++】 往復しまくるので筋肉が喜ぶ

【人並み外れた肺活量:5】 長時間労働でも大丈夫

【眼福な大胸筋:5】 胸筋も移動には使うんだよ全身運動だよ

【作業の速度配分:3】 ペースを崩さず移動

【考えると動くを同時に:3】ちゃんと記憶しつつ移動

【毎日の柔軟体操:3+】ケガしないで移動できる

【口の悪いバカ:3+】くちは悪いけどコミュニケーションできる

(確定ヒット数)13ヒット アタッカー補正ありなら26ヒット
(未確定ヒット数)1ヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)
(ダイスロール) /rs 1d6 4

・パラダ@ポレポレ(攪乱役) サブ

【鍛えられた知覚力】パワー5 周囲を観察して地形を把握します

【色々覚える記憶力】パワー5 ルートや特徴を覚えて行きます

【割とある段取り力】パワー5 調査範囲や順序を決めて、段取り良く勧めます

【強くなった足腰】パワー5 探索するのに疲れません

【それなりに器用な手つき】パワー5 円匙を使い、目印を残して迷わないようにします

【磨かれた鋭い刃】:パワー5 なんにでも突き立てて傷をつけます

【穴掘り時に足をかける所】:パワー5 硬い相手でも力をかけてこの通り

【硬い金属板】:パワー5 曲がらないので作業しやすいです

【緩やかな湾曲】:パワー5 水平じゃないでひっかけやすいです

【人の手に合う長さの柄】:パワー5 作業しやすいです

【力をかけるのに適した握り】:パワー5 力をスムーズにかけられます

計算魔法 ヒット数分計算能力が上がる。価値20(4ヒット)
歩数を計算して道の長さを計算し、地図の精度に役立ってます

(確定ヒット数)4ヒット

(未確定ヒット数)11ヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(ダイスロール) /rs 11d6 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5

・コダマ リョウ@たい(トリックスター) **メイン課題**

【エルフの弓術】:パワー6

いざという時は弓を使って攻撃します。

【エルフの学術】:パワー6

効率的に探索します。

【仲間との息の合った連携】:パワー4〇〇

仲間と息を合わせて行動します。誰かが早く行きすぎたり遅れたりしないように気をつけます。

【エルフの割には人並みに力仕事ができる】:パワー3〇

怪しい場所や物を動かして調べます。

【探索術】パワー2

怪しい場所を発見します。

武器:

名前,射程,威力,対甲,価値

短弓,40, 2, 1,100

棍棒, 1, 2, 2,10

防具:

名前,防御,装甲、価値

革鎧, 1, 1,30

確定2ヒット

(未確定ヒット数)3ヒット

ダイスロール

/rs 3d6 4 3 2

■一時成功要素の提出

パワー4:一時成功要素 提出事由

パワー4:一時成功要素 提出事由

(未確定ヒット数)2ヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(一時成功要素のダイスロール) /rs 2d6 4 4

■最終ヒット見込み

(確定ヒット数)

(確定ヒット数)

(確定ヒット数)

(確定ヒット数)

確定ヒット数の合計 Xヒット

(未確定ヒット数)Xヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(ダイスロール) /rs 1d6 2

(未確定ヒット数)Xヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(ダイスロール) /rs 1d6 2

(未確定ヒット数)Xヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(ダイスロール) /rs 1d6 2

(未確定ヒット数)Xヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(ダイスロール) /rs 1d6 2

(未確定ヒット数)2ヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(一時成功要素のダイスロール) /rs 2d6 4 4

未確定ヒット数の合計 Xヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

合計ダイスロール /rs 6d6 2 2 2 2 4 4

■行動宣言

■前提変換や設定申請

■成功要素の提出 (新規成功要素の登録やその提出を含み、クラス補正は乗るとする)

・PCの名前@PLの名前(役割)

パワーX:成功要素 提出事由

パワーX:成功要素 提出事由

【新規】パワー2:成功要素 提出事由

(確定ヒット数)Xヒット

(未確定ヒット数)Xヒット(ダイスが全て乗った場合で算出)

(ダイスロール) /rs 1d6 2