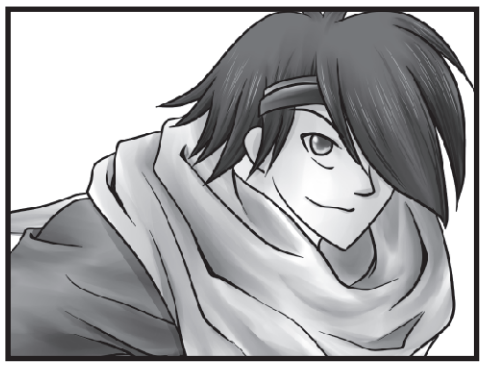


# サイコロ・フィクション 五竜亭

Quiz to Boukentan no Monogatari



名前 “蛇の目”のダイス  
性別 男 年齢 20代  
種族/職業 シーフ

五竜亭レベル 4

今回の冒険譚で得た目立ちポイント

経験値 85

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、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として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 4」

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。
	隠れる					屋内の場合、戦闘中等どんな場面であっても隠れることができる。
	盗む					対象の持ち物を気付かれずに盗む。基本目標値6。GMが状況によって任意の修正値を加えること。
	サブミッション					このスキルを使い、行為判定の「グラップリング」に成功した場合、「攻撃」一回と同じ効果を得る
	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、GMが値を修正。
	危険感知					あらゆる危険に対して、事前に察知し、最悪の事態を防ぐため目標値を-2。
	女の影					誰かが手助けしてくれたような気がして、行為判定の目標値が-2。「酔っぱらい度」+1。

## 持ち物・背景・性格など

生まれ：シーフ  
性格：情に厚い  
異性に弱い  
ツンデレ  
持ち物：シーフツール  
冒険者セット  
保存食など