サイコロ・フィクション
五竜亭
Quiz to Boukentan no Monogatari

名前　赤熊

性別　男　　年齢　？？

種族／職業　ドワーフ

五竜亭レベル　5

経験値　１２０

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　５　：　ドワーフ酒豪　）

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：特になし
１３～１５				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
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

得意な行為系統の場合「D8+D6」

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。

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　５　］

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。
	ドワーフ酒豪					酔っぱらい度の「ドワーフ酒豪」を選択することができる。セットやコストは必要ない。
	暗視					暗闇によるペナルティを受けない。
	突進					攻撃を必ず成功させる。 ただしダメージ１を必ず受ける
	酒なぞ水だ					自分の行為判定の際に目標値－１
	細工					「鑑定」と「組み立て」の行為判定の目標値を－２する。
	エルフとの意地の張り合い					パーティにエルフがいる場合、行為判定の目標値を－２できる。ただし「酔っぱらい度」が＋１。

持ち物・背景・性格など

生まれ：ドワーフ
性格：融通が利かない

持ち物：大戦斧
防具
冒険者セット
細工道具など