

『モトーンミュージアムRPG改訂版』サマリー

この物語は——

あるところに、神さまのお話“御標”が降り注ぐ美しい世界がありました。

そんな世界の片隅に、御標から解放された者“紡ぎ手”がおりました。

——そう、あなたたちのことです。

紡ぎ手は、訪れた地（あるいは自分の住んでいる国）で、恐ろしい事件や悲劇を知ることとなるでしょう。

事件を引き起こしているのは、“異形”という色のない怪物です。国の者たちは震えるばかり。なぜなら、異形の放つ歪んだ御標に逆らうと破滅が待っているからです！

これをなんとかできるのは、御標に囚われることのないあなたたちだけ。

紡ぎ手は国中を駆け回り、恐るべき異形に立ち向かって、素敵な結末を取り戻すために頑張るのです。

——裁縫師組合の教育絵本

●紡ぎ手の特別な力

▼歪み表の結果を引き受ける：剥離値+2

▼逸脱能力を使用する：剥離値+【代償の値】

●基本の判定

2D6+判定値+【各種修正】^(*)

▼クリティカルとファンブル

出目が12以上：クリティカル（自動成功）

出目が2以下：ファンブル（自動失敗）

●ダメージ

▼物理攻撃 ※一部例外あり（『MMM』P 238）

1D6+【攻撃力】+【各種修正】^(*)

▼術攻撃

特技に設定されている値+【各種修正】^(*)

(*) 各種修正：特技やアイテムなどの効果

●戦闘でできること

①ムーブアクション

・戦闘移動を行なう

②マイナーアクション

・「マイナー」の特技を使う
 ・「マイナー」のアイテムを使う
 ・「マイナー」のバッドステータス回復
 ・アイテムを装備・交換する
 ・装備を外す
 ・アイテムを落とす・拾う
 ・アイテムを受け渡す

③メジャーアクション

・攻撃を行なう
 ・「メジャー」の特技を使う
 ・「メジャー」のアイテムを使う
 ・全力移動を行なう
 ・離脱を行なう
 ・隠密状態になる

●兆候表（戦闘）簡易版 2D6

ダイス目	兆候	効果
2	昏倒	戦闘不能になる
3	出自の喪失	出自を喪失する
4	肉体の崩壊	【HP】を2D6点失う
5	マヒ	マヒを受ける
6	重圧	重圧を受ける
7	パートナーの喪失	パートナーひとりを喪失する
8	邪毒	邪毒5を受ける
9	色彩の剥奪	身体の色彩を失う
10	放心	放心を受ける
11	境遇の喪失	境遇を喪失する
12	神域の奇跡	兆候は発生しない

●兆候表（非戦闘）簡易版 2D6

ダイス目	兆候	効果
2	暴走衝動	至近に〈縫〉[2D6+演者レベル]点ダメージ
3	出自の喪失	出自を喪失する
4	漆黒の羽	【行動値】+3
5	ひび割れ	【HP】を[2D6+演者レベル]点失う
6	色あせる体躯	【縫製】判定+1
7	パートナーの喪失	パートナーひとりを喪失する
8	影なし	情報収集と購入判定-1
9	魂喰らい	【MP】を2D6点失う
10	獣のごとき	【社会】判定-2
11	境遇の喪失	境遇を喪失する
12	虚無のしたたり	特技の効果に+邪毒1