

MONOTONE MUSEUM RPG

キャラクターシート

キャラクター名 性別:
年齢:

プレイヤー名 使用経験点

背景

演者レベル 基本剥離値

クラス	旅人	/	1	レベル
クラス	戦人	/	6	レベル
クラス	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	レベル

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a 16 (19)	b 15	c 10	d 10	e 12	f 10

能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値 ÷ 3 (端数切り捨て)	+ 6	+ 5	+ 3	+ 3	+ 4	+ 3

配役	出自	喪失 <input type="checkbox"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	境遇	喪失 <input type="checkbox"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	パートナー	感情 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

彷徨える旅人

種族
職業
出身地
外見 瞳の色 髪の色
肌の色 身長・体重

逸脱能力 取得数

逸脱名	タイミング	代償	効果
憤怒の一撃	ダメージロール	剥離値+3	ダメージ+8 D6 [MM] P125
瞬速行動	イニシアチブプロセス	剥離値+2	メインプロセスを行なう [MM] P126
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

アイテム	常備化ポイント (EX10+10)
電石 ([MM] P 136) ×2	210/210
命の結晶 ([IZ] P 156)	
形見の一品 ([TM] P 117)	
<input type="text"/>	
財産ポイント: <input type="text" value="4"/>	

戦闘値表	戦闘値ハース (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備 (小計)	武器右	武器左	防具	アクセラ-1	アクセラ-2	その他	現在値 (合計)
		旅人	戦人	<input type="text"/>		紡ぐ者の剣	衣服	英雄の勲章	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
命中値	(A+B)÷2 5	1	5	<input type="text"/>	11	2	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	命中値 14
回避値	(B+C)÷2 4	1	4	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	回避値 10
術操値	(C+D)÷2 3	1	2	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	術操値 6					
抵抗値	(D+F)÷2 3	0	3	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	抵抗値 6					
行動値	B+D 8	1	4	<input type="text"/>	13	<input type="text"/>	行動値 13					
耐久力	(a+b)÷2 17	2	19	<input type="text"/>	38	<input type="text"/>	耐久力 38					
精神力	(c+d)÷2 10	2	11	<input type="text"/>	23	<input type="text"/>	精神力 23					
攻撃力	<input type="text"/>	1	6	<input type="text"/>	7	斬+9	<input type="text"/>	攻撃右 斬+16 攻撃左 <input type="text"/>				
戦闘移動					18 m	防衛修正	斬	刺	殴	射程	至近	斬 1 刺 0 殴 1
【行動値】+5												
全力移動					36 m	射程	至近	<input type="text"/>				
【戦闘移動】×2												

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
勇猛なる血	1	必	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【命中値】【肉体】のクリティカル値-1	[MM] P72
覇者の風格	3	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	ダメージ+3D6	[MM] P74
業物	1	ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	紡ぐ者の剣を指定 (修正済み)	[MM] P75
旅空の住人	1	必	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	肉体+3 (修正済み)	[MM] P96
戦人の名乗り	3	-	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	3MP	ラウンド中、物理攻撃のダメージ+9	[MM] P73
風の向くまま	1	-	イニシアチブプロセス	自動成功	なし	自身	なし	4MP	全力移動。パートナーも同伴可。1シーン1回	[MM] P99
無双の一撃	1	-	メジャーアクション	【命中値】	対決	単体	武器	3MP	ダメージ+6して攻撃	[MM] P75
剣となり盾となろう	1	-	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	なし	1MP	対象をパートナー[庇護]とする。このパートナーがシーン1にいる間ダメージ+6。演目1回	[AR] P116
出会いが生む力	1	-	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	6MP	ダメージを[パートナーの数] D6上昇が軽減。1シーン1回	[AR] P129
こんな事もあった	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	3MP	判定の能力値、戦闘値を変更。演目2回	[MM] P98
民草の守り手	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	【社会】の判定値を【肉体】に変更。1シーン1回	[AR] P117
傭兵の備え	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	重圧が捕縛を受けた際に打ち消す。1ラウンド1回	[AR] P117

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 Tasuku Sugano ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.