

MONOTONE MUSEUM RPG

キャラクターシート

闇夜のよみがえり

キャラクター名 性別:
年齢:

プレイヤー名 使用経験点

背景

種族 人間
職業
出身地
外見 瞳の色 髪の色
肌の色 身長・体重

演者レベル 3 基本剥離値 4

逸脱能力 取得数 2個

クラス	屍人	/	2	レベル
クラス	戦人	/	1	レベル
クラス		/		レベル

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
虚構現出	いつでも	剥離値+4	逸脱能力を無効にする [MM] P125

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a 16	b 15	c 13	d 11	e 9	f 9

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

出自 喪失

境遇 喪失

パートナー 感情 喪失

アイテム 常備化ポイント (E×10+10) 40/40

命石

霰石

財産ポイント: 3

戦闘値表	戦闘値ベース (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	アセガリ1	アセガリ2	その他	現在値(合計)
		屍人	戦人			素手		死に装束	死人化粧		剥き出しの白骨	
命中値	(A+B)÷2 5	1	2		8	-1					1	命中値 8
回避値	(B+C)÷2 4	1	1		6			1				回避値 7
術操値	(C+D)÷2 3	1	0		4							術操値 4
抵抗値	(D+F)÷2 3	1	0		4			1				抵抗値 5
行動値	B+D 8	1	1		10			-1				行動値 9
耐久力	(a+b)÷2 15	6	3		24					5		耐久力 29
精神力	(c+d)÷2 12	3	2		17					5		精神力 22
攻撃力		1	1		2	刺+8						攻撃右 刺+10 攻撃左
戦闘移動												斬 6 刺 5 殴 1
[行動値]+5					14							
全力移動					28							
[戦闘移動]×2												
射程						至近						

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
骸なる軀	1	必	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	実ダメージの適用をクリンナップに先延ばし。1シーン1回	[TM] P90
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
剣呑なる骨爪	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	素手のデータを変更(修正済み)	[TM] P93
剥き出しの白骨	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	〈斬〉〈刺〉の防御修正+5(修正済み)	[TM] P95
ほら、すぐ後ろに	1	-	インシアチブプロセス	自動成功	なし	単体	20m	3MP	対象と同じエンゲージまで移動。離脱可。1シーン1回	[TM] P94
死ねずの呪い	1	ビ	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	5MP	戦闘不能を回復、【HP】を1D6点回復。1演目1回	[TM] P93
流血の宴	1	-	メジャーアクション	【命中値】	対決	範囲(選択)	武器	3HP	物理攻撃、ダメージ+1D6。1ラウンド1回	[TM] P95
乾坤一擲	1	-	メジャーアクション	【命中値】+1	対決	単体	武器	6MP、猿	物理攻撃、ダメージ+3D6。1演目2回	[MM] P74