

MONOTONE MUSEUM RPG

キャラクターシート

永遠の姫君 2.0

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 2

逸脱能力 取得数 2個

クラス	貴人	/	2	レベル
クラス	不死者	/	1	レベル
クラス		/		レベル

逸脱名	タイミング	代償	効果
虚構現出	いつでも	剥離値+4	逸脱能力を無効にする [MM] P 125
屈服の言葉	イニシアチブプロセス	剥離値+2	次判定のクリティカル値7に [MM] P 127

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a 9	b 9	c 15	d 9	e 18	f 13

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

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 (EX:10+10) 70 / 70

装飾品 (『IZ』 P 159) × 2

財産ポイント: 6

戦闘値表	戦闘値ヘース (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)
		貴人	不死者			眠りの糸巻き	ドレス	ガラスの靴	宝貝			
命中値	(A+B)÷2 3	1	0		4	-1						命中値 3
回避値	(B+C)÷2 4	1	0		5							回避値 5
術操値	(C+D)÷2 4	1	0		5							術操値 5
抵抗値	(D+F)÷2 3	1	1		5							抵抗値 5
行動値	B+D 6	0	0		6			-1				行動値 5
耐久力	(a+b)÷2 9	3	2		14							耐久力 14
精神力	(c+d)÷2 12	6	3		21							精神力 21
攻撃力		1	0		1	術+0						攻撃右 術+1 攻撃左
戦闘移動					10 m	防衛修正	斬		2			新 2 刺 0 殴 1
【行動値】+5							刺		0			
全力移動					殴			1				
【戦闘移動】×2					20 m	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
生き字引	1	-	セットアッププロセス	自動成功	なし	範囲 (選択)	20m	6MP	ラウンド中メジャーのクリティカル-1 (下限値10)。1演目2回	[MM] P121
名君の指揮	2	-	メジャーアクション	自動成功	なし	範囲 (選択)	30m	4MP	シーン中ダメージ+6	[IZ] P131
貴人のたしなみ	1	必	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	3MP	判定能力値を【社会】に変更。1シーン1回	[MM] P104
悠久の魂	1	必	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	戦闘不能・死亡を回復しHP1に。1シーン1回	[MM] P120
絶対権限	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	10MP	オートアクションの特技ひとつを打ち消す。1演目1回	[MM] P122
絶対勝利	2	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	10m	5MP	判定の達成値+2。1ラウンド2回	[MM] P122
アイテム名										
眠りの糸巻き	-	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	実ダメージを与えたら、ダメージの代わりに放心を与える	[MM] P132
ガラスの靴	-	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【社会】の達成値+2	[IZ] P155
宝貝	-	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	実ダメージを4点軽減。1シーン1回	[IZ] P152
ドレス	-	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	直後の【社会】判定の達成値+1	[MM] P133