

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	戦人	/	1	レベル
クラス	からくり	/	2	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	b 15	c 9	d 12	e 12	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	+ 3	+ 4	+ 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	喪失 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

歯車仕掛けの従者 2.0

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
偽りの不死	いつでも	剥離値+2	[HP] [MP] などを回復 [MM] P126
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

アイテム 常備化ポイント (E×10+10)

薬石 ([MM] P136) × 2

財産ポイント:

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)
		戦人	からくり	<input type="text"/>		護身用家事道具	お仕着せ	もっひの命	常時特技			
命中値	(A+B)÷2 5	2	2		9							命中値 9
回避値	(B+C)÷2 4	1	2		7							回避値 7
術操値	(C+D)÷2 3	0	1		4							術操値 4
抵抗値	(D+F)÷2 3	0	1		4							抵抗値 4
行動値	B+D 9	1	1		11	-1		-1				行動値 9
耐久力	(a+b)÷2 15	3	5		23							耐久力 23
精神力	(c+d)÷2 10	2	3		15							精神力 15
攻撃力		1	2		3	殴+6						攻撃右 殴+9 攻撃左
戦闘移動						斬 刺 殴	1	2			4	斬 7
[行動値]+5					14 m		1	0			4	刺 5
							0	1			4	殴 5
全力移動						射程	至近					
[戦闘移動]×2					28 m							

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
歯車仕掛けの心	1	必、種	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	「種別:人間」にとどめをさせない	[MM] P108
長き両腕	1	ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	《従者の使命》を指定 (修正済み)	[MM] P109
もうひとつの命	1	ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	戦闘不能直後に戦闘不能を回復しHPを1に。1演目1回 [IZ] P133	[IZ] P133
自己修繕	1	-	イニシアチブプロセス	自動成功	なし	自身	なし	なし	HP2D6+2回復。1シーン1回	[MM] P110
乱打	1	-	メジャーアクション	【命中値】+1	対決	範囲 (選択)	武器	2MP	範囲 (選択) の対象に攻撃。1ラウンド1回	[MM] P75
きらめきの壁	1	術	オートアクション	自動成功	なし	効果参照	至近	4MP	範囲、範囲 (選択) の攻撃の対象を自身のみに変更。1演目1回 [IZ] P114	[IZ] P114
従者の使命	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	10m	3MP	行動済みでもカバーアップが可能。実ダメージ1D6点軽減 [MM] P110	[MM] P110