

MONOTONE MUSEUM RPG

キャラクターシート

奇妙な隣人 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 其達
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 1

逸脱能力 取得数 2 個

クラス	賢者	/	1	レベル
クラス	其達	/	2	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] P125
限界突破	いつでも	剥離値+2	特技か逸脱使用回数+1 [MM] P126

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a 11	b 14	c 13	d 14	e 12	f 9

能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値+3 (補数切り捨て)	+ 3	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4	+ 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) 50 / 50

干しナツメ ([IZ] P 157)、
星粥 ([TM] P 117) × 2、
小さな其達の毛 ([FT] P137)

財産ポイント: 4

戦闘値表	戦闘値ベース (補数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	武器右	武器左	防具	アクセ1	アクセ2	その他	現在値(合計)
		賢者	其達			素手		礼服				
命中値	(A+B)÷2 3	0	1		4	-2						命中値 2
回避値	(B+C)÷2 4	1	2		7			0				回避値 7
術操値	(C+D)÷2 4	0	2		6							術操値 6
抵抗値	(D+F)÷2 3	1	1		5			0				抵抗値 5
行動値	B+D 8	1	2		11			-1				行動値 10
耐久力	(a+b)÷2 12	2	3		17							耐久力 17
精神力	(c+d)÷2 13	3	4		20							精神力 20
攻撃力		0	2		2	殴+0						攻撃右 殴+2 攻撃左
戦闘移動								2				斬 2
[行動値]+5					15	m		0				刺 0
全力移動								1				殴 1
[戦闘移動]×2					30	m						
射撃								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
賢しき一手	1	-	インシアチブプロセス	自動成功	なし	自身	なし	5MP	《適切なる助言》を即座に使用する。1シーン1回	[MM] P77
適切なる助言	1	-	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	10m	3MP	ラウンド中、対象のすべての判定の達成値+2。1シーン1回	[MM] P79
賢者の知恵	1	必	オートアクション	自動成功	なし	単体	20m	3MP	ダイス目+1。1演目2回	[MM] P76
一網打尽	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	20m	5MP	攻撃の対象を範囲(選択)に変更。1演目1回	[MM] P77
須臾の対策	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	10m	5MP	バッドステータスひとつを打ち消す。1シーン1回	[MM] P79
奇妙な関わり	1	必、種	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	2MP	判定の達成値-2。1演目2回	[MM] P112
イワイモノ	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	15MP	ファンブルをクリティカルに変更する。1演目1回	[IZ] P134
歪みずらし	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	4MP	兆候表の結果をひとつずらす。1演目3回	[IZ] P135
アイテム名										
礼服	-	-	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