

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	狩人	/	3	レベル
クラス	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	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	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="6"/>

能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値 ÷ 3 (端数切り捨て)	<input type="text" value="+6"/>	<input type="text" value="+6"/>	<input type="text" value="+3"/>	<input type="text" value="+3"/>	<input type="text" value="+4"/>	<input type="text" value="+2"/>

配役	出自	喪失 <input type="checkbox"/>
	境遇	喪失 <input type="checkbox"/>
	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"/>	

魔弾の射手 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
憎悪の魔弾	実ダメージ適用の際	剥離値+4	実ダメージをはね返す [MM] P127
<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)

霰石 ([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)
		狩人	<input type="text"/>	<input type="text"/>		マスケット銃 ※近への攻撃不可	千匹皮	羽帽子	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
命中値	(A+B)÷2 6	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	9	-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	命中値 7
回避値	(B+C)÷2 4	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	回避値 6
術操値	(C+D)÷2 3	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	術操値 5
抵抗値	(D+F)÷2 2	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	抵抗値 4
行動値	B+D 9	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	14	<input type="text"/>	1	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	行動値 16
耐久力	(a+b)÷2 18	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	25	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	耐久力 25
精神力	(c+d)÷2 9	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	16	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	精神力 16
攻撃力	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	殴+6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	攻撃右 殴+9 攻撃左 <input type="text"/>
戦闘移動					21 m	防衛修正	斬	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	新 2 刺 1 殴 1
【行動値】+5							刺	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
全力移動					殴		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
【戦闘移動】×2					42 m	射程	100m	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

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
援護射撃	1	-	インシアチブプロセス	自動成功	なし	単体	武器	1MP	戦闘移動を行なわせる。離脱不可。1シーン1回	[IZ] P91
猟犬のあざと	1	-	インシアチブプロセス	自動成功	なし	単体	20m	2MP	狼狽を与える。HP5点消費で無効化。1ラウンド1回	[IZ] P95
鷹の目	1	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	命中判定の達成値+2	[IZ] P93
近接射撃	1	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	同一エンゲージに攻撃可能にする	[IZ] P92
遠き雷鳴	1	-	メジャーアクション	【命中値】	対決	単体	武器	2MP	ダメージ+8して攻撃	[IZ] P94
死点撃ち	2	必	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	2MP	ダメージ+2D6	[IZ] P90
妨害射撃	1	-	オートアクション	【命中値】	対決	単体	武器	4MP	判定の達成値-2。1ラウンド1回	[IZ] P95
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>