

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	/	2	レベル
クラス	戦人	/	1	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 18	b 18	c 9	d 9	e 12	f 7

能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値÷3 (端数切り捨て)	+ 6	+ 6	+ 3	+ 3	+ 4	+ 2

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="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

魔弾の射手

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+ 8D6 [MM] P125
瞬速行動	イニシアチブプロセス	剥離値+3	メインプロセスを行なう [MM] P126
<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×2

財産ポイント:

戦闘値表	戦闘値ハース (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	狩人	<input type="text"/>		マスキット銃	千匹皮	羽帽子	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
命中値	(A+B)÷2 6	2	2	<input type="text"/>	10	-2	<input type="text"/>	命中値 8				
回避値	(B+C)÷2 4	1	1	<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	0	1	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	術操値 4					
抵抗値	(D+F)÷2 2	0	1	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	抵抗値 3
行動値	B+D 9	1	4	<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	3	5	<input type="text"/>	26	<input type="text"/>	耐久力 26					
精神力	(c+d)÷2 9	2	4	<input type="text"/>	15	<input type="text"/>	精神力 15					
攻撃力	<input type="text"/>	1	2	<input type="text"/>	3	殴+6	<input type="text"/>	攻撃右 殴+9 攻撃左 <input type="text"/>				
戦闘移動					新 刺 殴	防 御 修 正	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	新 2
【行動値】+5							<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
全力移動					射程	100m	<input type="text"/>	殴 1				
【戦闘移動】×2							<input type="text"/>					

特技

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-1	[MM] P72
悪を断つ剣	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	《虚ろなる魂》《墮ちたる魂》持ちへのダメージ+3	[IZ] P14
死点撃ち	1	必	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	2MP	ダメージ+1D6	[IZ] P90
援護射撃	1	-	イニシアチブプロセス	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
漆黒の雨	1	-	メジャーアクション	【命中値】	対決	範囲(選択)	武器	3MP	ダメージ+2して範囲(選択)に攻撃	[IZ] P93
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
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
猟犬のあぎと	1	-	イニシアチブプロセス	自動成功	なし	単体	20m	2MP	狼狼を与える。HP5点消費で無効化。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"/>									