

MONOTONE MUSEUM RPG

キャラクターシート

潮騒の担い手 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 海守り
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 3

逸脱能力 取得数 2個

クラス 海守り / 3 レベル
クラス / 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
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

能力値 肉体 知覚 意志 感応 社会 縫製
基本値 a 12 b 12 c 15 d 16 e 9 f 9

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

出自 喪失
境遇 喪失
配役
パートナー 感情 喪失

アイテム 常備化ポイント (E×10+10) 40/40
海の小瓶 ([IZ] P163)、
海綿 ([IZ] P163)、
シャコ貝 ([IZ] P163)、
ハオリムシ ([IZ] P163)、
栗石 ([MM] P 136)、
命石 ([MM] P 136)、
干しナツメ ([IZ] P 157)
財産ポイント: 3

戦闘値表	戦闘値ベース (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1	アクセ2	その他	現在値(合計)
		海守り				素手		術法衣	フジツボ	インギンチャク	常時特技	
命中値	(A+B)÷2 4	1			5	-2						命中値 3
回避値	(B+C)÷2 4	2			6			0				回避値 6
術操値	(C+D)÷2 5	3			8			1		1		術操値 10
抵抗値	(D+F)÷2 4	2			6			1				抵抗値 7
行動値	B+D 9	1			10			-1				行動値 9
耐久力	(a+b)÷2 12	6			18							耐久力 18
精神力	(c+d)÷2 15	8			23						8	精神力 31
攻撃力		2			2	殴+0						攻撃右 殴+2 攻撃左
戦闘移動								1	2			斬 3 刺 2 殴 2
[行動値]+5					14 m				2			
全力移動					28 m				2			
[戦闘移動]×2												
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
海に生きるもの	1	必、ア、種	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	水中状態にならない	[IZ] P108
一握の海	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	常に水に接しているものとして扱う	[IZ] P109
海と共生せしもの	1	ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	海守り装備を所持	[IZ] P109
瑠璃の尾びれ	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	術攻撃のダメージ+1D6 (修正済み)	[IZ] P113
大河の導き	1	-	インシアチブプロセス	自動成功	なし	範囲(選択)	至近	1MP	1シーンの間水中状態にならない	[IZ] P112
大嵐	1	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	1MP	術攻撃の対象を範囲(選択)にしダメージ+1D6	[IZ] P110
水塊撃	1	術	メジャーアクション	【術操値】	対決	単体	5m	3MP	〈殴〉4D6+4の術攻撃を行なう	[IZ] P112
海の援軍	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	1MP	判定を振り直す。1演目2回	[IZ] P110