

MONOTOVE MUSEUM RPG

セッションシート ver.3

ゲームマスター名

演目

日付

1	キャラクター名	プレイヤー名	行動値	備考
クラス				得た経験点 <input type="text"/> 点
2	キャラクター名	プレイヤー名	行動値	備考
クラス				得た経験点 <input type="text"/> 点
3	キャラクター名	プレイヤー名	行動値	備考
クラス				得た経験点 <input type="text"/> 点
4	キャラクター名	プレイヤー名	行動値	備考
クラス				得た経験点 <input type="text"/> 点
5	キャラクター名	プレイヤー名	行動値	備考
クラス				得た経験点 <input type="text"/> 点

プレイヤーの得た経験点の合計 点

÷3(端数切り捨て)

÷プレイヤー人数

場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった 1点

GMの得る経験点 点

プレイヤー経験点算出項目

- ・セッションに最後まで参加した
- ・演目の目的を達成した
- ・登場したシーンの数 (シーン数 ÷ 3)
- ・剥離チェックで振り足したダイスの数 (個数点マイナス)
- ・よいロールプレイをした
- ・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった
- ・セッションの進行を助けた
- ・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった

メモ

●判定 ※対決判定が同値の場合、受動側優先
 ・2D6+【能力値】 or 【戦闘値】 +各種修正

●ダメージロール ※クリティカル時+1D6
 ・物理攻撃……1D6+【攻撃力】+各種修正
 ・術攻撃……特技固有値+各種修正

バッドステータス一覧表

BS	効果	回復方法
重圧	「タイミング：常時」以外の特技使用不可	マイナー
狼狽	戦闘移動と全力移動不可。リアクション達成値-10	マイナー
邪毒	クリンナッププロセス毎に邪毒レベルD6点の実ダメージ	アイテム・特技
捕縛	武器攻撃不可	マイナー+メジャー
マヒ	戦闘移動不可。リアクション達成値-5	アイテム・特技
放心	すべての判定の達成値-5	クリンナップ
失速	飛行状態での戦闘移動と全力移動不可	マイナー

兆候表 Ver1.0 (簡易版) 2D6

ダイス目	兆候	解説
2	信念の喪失	[出自] を喪失する
3	昏倒	[戦闘不能] になる
4	肉体の崩壊	2D6 点のHPを失う
5	放心	[放心] を受ける
6	重圧	[重圧] を受ける
7	現在の喪失	パートナーひとりを喪失する
8	マヒ	[マヒ] を受ける
9	邪毒	[邪毒] 5 を受ける
10	色彩の喪失	身体の色彩が変化する
11	理由の喪失	[境遇] を喪失する
12	存在の喪失	存在そのものが一瞬消える

歪み表 Ver1.0 (簡易版) ROC 2D6		歪み表 Ver2.0 (簡易版) ROC 2D6	
ダイス目	歪み	ダイス目	歪み
2	世界消失	1	1~2 色彩浸食
		3~4	虚無現出
		5~6	季節変容
3	生命減少	1	1~2 ほつれ
		3~4	異形化
4	空間消失	1	1~2 死の行進
		3~4	時間加速
5	天候悪化	1	1~2 時間逆流
		3~4	災害到来
6	生命繁茂	1	1~2 人心荒廃
		3~4	平穏無事
7	色彩喪失	1	1~2 疫病蔓延
		3~4	異端審問
8	神権音楽	1	1~2 歪み出現
		3~4	悪夢現出
9	鏡面世界	1	1~2 鼠の宴
		3~4	歪曲御標
10	時空歪曲	1	1~2 鼠の宴
		3~4	歪曲御標
11	存在修正	1	1~2 鼠の宴
		3~4	歪曲御標
12	人体消失	1	1~2 鼠の宴
		3~4	歪曲御標

行動値管理表

24以上		
23	15	07
22	14	06
21	13	05
20	12	04
19	11	03
18	10	02
17	09	01
16	08	待機
行動済み		

●戦闘の流れ

- ①戦闘開始
- ②セットアッププロセス
ラウンド開始
- ③イニシアチブプロセス
アクションを行なうキャラクターの決定
- ④メインプロセス
移動、攻撃、特技の使用などを行なう
- ⑤クリンナッププロセス
戦闘が続くなら
- ⑥戦闘終了

③~④を繰り返す
③で全員行動済みになったら⑥へ

ラウンド終了