

MONOTOPE MUSEUM mensural MRPG改訂版

セッションシート

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

プレイヤーが得た経験点の合計 点

÷3(端数切り捨て)

÷プレイヤー人数

感想を発信した 1点

あなたは物語を紡いだ 1点

GMの経験点 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：1点
 - 演目の目的を達成した：[演目で設定されている値]点
 - 剥離チェックで振り足したダイスの数：-[振り足した数]点
 - よいロールプレイをした：1点
 - 他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった：1点
 - セッションの進行を助けた：1点
 - 場所の手配、提供やセッションの準備を行なった：1点
 - 感想を発信した：1点
 - あなたは物語を紡いだ：1点

メモ

エネミーが使用した逸脱能力

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

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。リアクションの達成値-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
マヒ	戦闘移動不可。リアクションの達成値-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(戦闘)簡易版 2D6

ダイス目	兆候	効果
2	昏倒	戦闘不能になる
3	出自の喪失	出自を喪失する
4	肉体の崩壊	[HP]を2D6点失う
5	マヒ	マヒを受ける
6	重圧	重圧を受ける
7	パートナーの喪失	パートナーひとりを喪失する
8	邪毒	邪毒5を受ける
9	色彩の剥奪	身体の色彩を失う
10	放心	放心を受ける
11	境遇の喪失	境遇を喪失する
12	神域の奇跡	兆候は発生しない

兆候表(非戦闘)簡易版 2D6

ダイス目	兆候	効果
2	暴走衝動	至近に(縫)[2D6+演者レベル]点ダメージ
3	出自の喪失	出自を喪失する
4	漆黒の羽	【行動値】+3
5	ひび割れ	[HP]を[2D6+演者レベル]点失う
6	色あせる体躯	【縫製】判定+1
7	パートナーの喪失	パートナーひとりを喪失する
8	影なし	情報収集と購入判定-1
9	魂喰らい	[MP]を2D6点失う
10	獣のごとき	【社会】判定-2
11	境遇の喪失	境遇を喪失する
12	虚無のしあたり	特技の効果に+邪毒1

- 判定 ※対決判定が同値の場合、リアクション側の勝利
・2D6+判定値+[各種修正] (*)
 - ダメージロール ※クリティカル時+1D6
▼物理攻撃 ※一部例外あり([MMM] P238)
・1D6+[攻撃力]+[各種修正] (*)
▼術攻撃
・特技に設定されている値+[各種修正] (*)
- (*) 各種修正：特技やアイテムなどの効果

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		

