

# MONOTOONE MUSEUM RPG

## キャラクターシート

<b>キャラクター名</b>	性別:
	年齢:

<b>プレイヤー名</b>	<b>使用経験点</b>
---------------	--------------

<b>背景</b>	
-----------	--

<b>演者レベル</b>	基本剥離値	<b>逸脱能力</b> 取得数
クラス	/ レベル	逸脱名
クラス	/ レベル	タイミング
クラス	/ レベル	代償
		効果

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a	b	c	d	e	f
能力ボーナス <small>(基本値+3(端数切り捨て)</small>	A+	B+	C+	D+	E+	F+

<b>配役</b>	<b>出自</b>	<small>喪失</small> <input type="checkbox"/>	
	<b>境遇</b>	<small>喪失</small> <input type="checkbox"/>	
	<b>パートナー</b>	<b>感情</b>	<small>喪失</small> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

<b>アイテム</b>	常備化ポイント (E×10+10)
<div style="border: 1px solid black; height: 150px;"></div>	
財産ポイント:	

戦闘値表	戦闘値ベース <small>(端数切り捨て)</small>	クラス/レベル			未装備 (小計)	武器右	武器左	防具	アセガ1	アセガ2	その他	現在値 (合計)		
命中値	(A+B)÷2											命中値		
回避値	(B+C)÷2											回避値		
術操値	(C+D)÷2											術操値		
抵抗値	(D+F)÷2											抵抗値		
行動値	B+D											行動値		
耐久力	(a+b)÷2											耐久力		
精神力	(c+d)÷2											精神力		
攻撃力												攻撃右 +		
												攻撃左 +		
<b>戦闘移動</b>						<b>防御修正</b>	斬 刺 殴						斬	
[行動値]+5								m						刺
<b>全力移動</b>								m	射程					
[戦闘移動]×2						m	m	m						

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

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2011 Tasuku Sugano ©2011 FarEast Amusement Research Co., Ltd.