

# 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	3	基本剥離値	1
クラス	賢者	/	1 レベル
クラス	童子	/	2 レベル
クラス		/	レベル

逸脱能力				取得数	2個
逸脱名	タイミング	代償	効果		
限界突破	いつでも	剥離値+2	特技が逸脱使用回数+1 P126		
死神の招き	ダメージロール	剥離値+3	ダメージ+2D6 P127		

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a 9	b 14	c 13	d 16	e 12	f 9
能力ボーナス <small>基本値÷3 (端数切り捨て)</small>	A + 3	B + 4	C + 4	D + 5	E + 4	F + 3

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

小さな英雄

種族 人間  
職業  
出身地  
外見 瞳の色 髪の色  
肌の色 身長・体重

常備化ポイント (E×10+10) 50/50

アイテム

薬石×2、  
命石、  
エキストラ (其達)

財産ポイント: 4

戦闘値表	戦闘値ハース <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	アクセラ-1	アクセラ-2	その他	現在値 (合計)
		賢者	童子			素手		衣服	珊瑚の首飾り			
命中値	(A+B)÷2 3	0	0		3	-2						命中値 1
回避値	(B+C)÷2 4	1	2		7		0					回避値 7
術操値	(C+D)÷2 4	0	2		6			1				術操値 7
抵抗値	(D+F)÷2 4	1	2		7		0					抵抗値 7
行動値	B+D 9	1	3		13		0					行動値 13
耐久力	(a+b)÷2 11	2	2		15							耐久力 15
精神力	(c+d)÷2 14	3	4		21							精神力 21
攻撃力		0	0		0	殴+0						攻撃右 殴+0 攻撃左
戦闘移動					斬 刺 殴			1				新 1
【行動値】+5								0				刺 0
全力移動					防 御 修 正			1				殴 1
【戦闘移動】×2						射程	至近					

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
賢者の知恵	1	必	オートアクション	自動成功	なし	単体	20m	3MP	ダイス目+1。1演目2回まで	P76
刹那の判断	1	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	戦闘移動を行ない、さらにマイナー特技	P77
無垢なる魂	1	必	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【感応】【知覚】の達成値+1	P92
無垢なる声援	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	20m	5MP	判定を振り直し、達成値+2。ラウンド1回	P93
奇妙な友人	1	ア	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	4MP	術の対象を2体に変更する	P94
頼もしき友人	1	術	メジャーアクション	【術操値】	対決	単体	30m	4MP	〈術〉2D6+2ダメージ+放心	P94
通りゃんせ	1	術	メジャーアクション	【術操値】	対決	範囲(選択)	30m	8MP	〈術〉5D6+2ダメージ。1シーン1回	P95
見えざる腕	1	-	ダメージロール	自動成功	なし	単体	20m	3MP	ダメージ+5。1ラウンド1回	P95