

# 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  基本剥離値

クラス	日陰者	/	7	レベル
クラス	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	レベル
クラス	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	レベル

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="9"/>

能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値÷3 (端数切り捨て)	<input type="text" value="+3"/>	<input type="text" value="+6"/>	<input type="text" value="+5"/>	<input type="text" value="+3"/>	<input type="text" value="+4"/>	<input type="text" value="+3"/>

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

宵闇の首領

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

逸脱能力  取得数

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] P 125
歪んだ幸運	判定のダイスロール前	剥離値+2	3 D 6 で判定 [MM] P 127
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

アイテム  常備化ポイント (EX10+10)

ナイフ ([MM] P 130) × 15  
 隕石 ([MM] P 136) × 4  
 鳴らない鈴 ([TM] P 117)  
 装飾品 ([IZ] P 159) × 2  
  
  
 財産ポイント:

戦闘値表	戦闘値ヘース (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	アクセラ-1	アクセラ-2	その他	現在値 (合計)
		日陰者	<input type="text"/>	<input type="text"/>		魔法の剣 (*)	衣服	勇士の飾り布	盗賊七つ道具 ※知覚判定+1	《疾風の足》		
命中値	(A+B)÷2 4	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	命中値 10
回避値	(B+C)÷2 5	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	回避値 11
術操値	(C+D)÷2 4	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	術操値 7
抵抗値	(D+F)÷2 3	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	抵抗値 8
行動値	B+D 9	6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	行動値 18
耐久力	(a+b)÷2 13	17	<input type="text"/>	<input type="text"/>	30	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	耐久力 30
精神力	(c+d)÷2 12	13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	25	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	精神力 25
攻撃力	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	5	斬+9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	攻撃右 斬+14 攻撃左 <input type="text"/>
戦闘移動					23 m	防御修正	斬	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	斬 1
【行動値】+5							刺	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	刺 0
全力移動					殴		<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	殴 1
【戦闘移動】×2					46 m	射程	至近	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

(\*) マイナーで属性を《術》に変更。演目1回

### 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
奇跡の指先	1	必	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【命中値】【術操値】【知覚】のクリティカル値-1	[MM] P88
疾風の足	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	行動値+3、回避値+1 (修正済み)	[MM] P90
舞台裏のネズミ	1	-	本文	自動成功	なし	自身	なし	1MP	登場していないシーンを見る	[MM] P89
早業の牙え	1	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	さらにマイナーを2回行なう。1ラウンド1回	[IZ] P123
貪狼の眼	1	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	防御修正を-8してダメージを算出	[IZ] P123
野郎ども、やっつまえ!	3	-	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	5MP	攻撃対象を3体、射程30mに変更。シーン3回	[AR] P125
急所狙い	1	-	メジャーアクション	【命中値】	対決	単体	武器	3MP	ダメージを+6して攻撃	[MM] P89
影裂く刃	3	-	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	1MP	ダメージ+9。ナイフを3本失なう	[IZ] P122
とっておきの宝物	1	ア	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	ダイスひとつを6に変更。演目1回	[MM] P89
風切る刃	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	10m	1MP	達成値-2。ナイフを1本失なう。1ラウンド1回	[IZ] P122
一か八か	2	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	5MP	同意した対象は1D6を振り、判定結果を偶数時	
									クリティカル、奇数時ファンブルに。演目2回	[AR] P124

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 Tasuku Sugano ©2020 FarEast Amusement Research Co., Ltd.