

# 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	戦人	/	1	レベル
クラス	稀人	/	2	レベル
クラス		/		レベル

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	<b>a</b> 15 (18)	<b>b</b> 15	<b>c</b> 13	<b>d</b> 13	<b>e</b> 6	<b>f</b> 11

能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値 ÷ 3 (端数切り捨て)	<b>+ 6</b>	<b>+ 5</b>	<b>+ 4</b>	<b>+ 4</b>	<b>+ 2</b>	<b>+ 3</b>

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

蔓国の一振り

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
憤怒の一撃	ダメージロール	剥離値+3	ダメージ+8 D6 [MM] P125
歪んだ幸運	判定のダイスロール前	剥離値+2	3 D6 で判定 [MM] P127

アイテム 常備化ポイント (EX:10+10)

霰石 ([MM] P 136)、  
形見の一品 ([TM] P 117)

財産ポイント:

戦闘値表	戦人	稀人	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)
			戦人	稀人			刀 (両手持ち時)	着物					
命中値	(A+B)÷2 5	2	2			9							命中値 9
回避値	(B+C)÷2 4	1	1			6		1					回避値 7
術操値	(C+D)÷2 4	0	2			6							術操値 6
抵抗値	(D+F)÷2 3	0	1			4							抵抗値 4
行動値	B+D 9	1	2			12		-1					行動値 11
耐久力	(a+b)÷2 16	3	6			25							耐久力 25
精神力	(c+d)÷2 13	2	6			21							精神力 21
攻撃力		1	2			3	斬+10						攻撃右 斬+13 攻撃左
戦闘移動							防衛修正	斬		1			斬 1
【行動値】+5								刺		1			刺 1
全力移動							射程	殴		0			殴 0
【戦闘移動】×2								至近					

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
異邦の徴	1	必	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【肉体基本値】+3 (修正済み)	[FT] P116
異邦の武具	1	ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	刀を指定 (修正済み)	[FT] P118
勇猛なる血	1	必	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【命中値】【肉体】のクリティカル値-1	[MM] P72
戦人の名乗り	1	-	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	3MP	ラウンド中、物理攻撃のダメージ+3	[MM] P73
無双の一撃	1	-	メジャーアクション	【命中値】	対決	単体	武器	3MP	ダメージ+6して攻撃	[MM] P75
驚きの眼差し	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	1MP	いつでも使用可能。演目終了まで全ての判定のクリティカル値-1。1演目1回 [FT] P119	[FT] P119
馴染まぬ礼儀	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	4MP	1D6を振り奇数なら【社会】判定の達成値+4、偶数なら-1。1演目2回 [FT] P119	[FT] P119
異邦の知恵	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	判定のダイス目+1。1演目3回	[FT] P118
アイテム名										
刀	-	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	刀による物理攻撃のクリティカル値-1	[FT] P131
着物	-	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【社会】判定の達成値+1	[FT] P134