

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	レベル
屍人	2
戦人	1

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a 16	b 15	c 13	d 11	e 9	f 9

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

配役	出自	喪失
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	境遇	喪失
<input type="text"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

闇夜のよみがえり

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			『MM』 P125
虚構現出			『MM』 P125

アイテム 常備化ポイント (E×10+10)

命石
 隕石

 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)
		屍人	戦人			素手	死に装束	死人化粧		《剥き出しの白骨》		
命中値	(A+B)÷2	5	1	2	8	-1					1	命中値 8
回避値	(B+C)÷2	4	1	1	6			1				回避値 7
術操値	(C+D)÷2	3	1	0	4							術操値 4
抵抗値	(D+F)÷2	3	1	0	4			1				抵抗値 5
行動値	B+D	8	1	1	10			-1				行動値 9
耐久力	(a+b)÷2	15	6	3	24					5		耐久力 29
精神力	(c+d)÷2	12	3	2	17					5		精神力 22
攻撃力			1	1	2	刺+8						攻撃右 刺+10 攻撃左

戦闘移動
【行動値】+5 m

全力移動
【戦闘移動】×2 m

防衛修正	斬	刺	殴	射程

斬	6
刺	5
殴	1

*常に邪毒とマヒを受けない

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
骸なる軀	1	必	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	実ダメージの適用をクリンナップに先延ばし。1シーン1回	『TM』 P90
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
剣呑なる骨爪	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	素手のデータを変更 (修正済み)	『TM』 P93
剥き出しの白骨	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	《斬》《刺》の防衛修正+5 (修正済み)	『TM』 P95
ほら、すぐ後ろに	1	-	イニシアチブプロセス	自動成功	なし	単体	20m	3MP	対象と同じエンゲージまで移動。離脱可。1シーン1回	『TM』 P94
死ねずの呪い	1	ビ	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	5MP	戦闘不能を回復、【HP】を1D6点回復。1演目1回	『TM』 P93
流血の宴	1	-	メジャーアクション	【命中値】	対決	範囲 (選択)	武器	3HP	物理攻撃、ダメージ+1D6。1ラウンド1回	『TM』 P95
乾坤一擲	1	-	メジャーアクション	【命中値】+1	対決	単体	武器	6MP、喪失	物理攻撃、ダメージ+3D6。1演目2回	『MM』 P74

*自己使用に限り複製を許可します。 ©2016 Tasuku Sugano ©2016 FarEast Amusement Research Co., Ltd.