

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	童子	/	7	レベル
クラス		/		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	a 9	b 15	c 12	d 19	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)	+ 3	+ 5	+ 4	+ 6	+ 3	+ 3

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"/>	

巣立ちの嬰兒

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
希望の声	判定のダイスロール前	剥離値+2	3 D 6 で判定 [MM] P 126
幸福の壁	いつでも	剥離値+2	防御修正+3 D 6 [MM] P 127

アイテム	常備化ポイント 200/200 (EX:10+10)
雫の結晶 ([IZ] P 156)	
星粥 ([TM] P 117) × 2	
化粧道具 ([IZ] P 157)	
ふしぎなきのこ ([FT] P 137)	
財産ポイント: 3	

戦闘値表	戦闘値ベース (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)
		童子				大きないへんのみ	子供服	魔鏡の欠片	招福のお守り(*)			
命中値	(A+B)÷2 4	2			6							命中値 6
回避値	(B+C)÷2 4	6			10	1		1				回避値 12
術操値	(C+D)÷2 5	5			10				2			術操値 12
抵抗値	(D+F)÷2 4	5			9							抵抗値 9
行動値	B+D 11	8			19							行動値 19
耐久力	(a+b)÷2 12	7			19							耐久力 19
精神力	(c+d)÷2 15	16			31							精神力 31
攻撃力		2			2	殴+3						攻撃右 殴+5 攻撃左
戦闘移動					防衛修正	斬		1				斬 1
【行動値】+5						刺		0				刺 0
24 m						殴	2	1				殴 3
全力移動					射程							1
【戦闘移動】×2						至近						
48 m												

(*)ファンブル時MP 1 D 6回復

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
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	[MM] P92
奇妙な友人	2	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3体に変更する	[MM] 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+7ダメージ。実ダメージ時+放心	[MM] P94
探検隊出発!	1	-	メジャーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2HP	ランダムな効果を得る。詳細は特技参照	[AR] P127
見えざる腕	3	-	ダメージロール	自動成功	なし	単体	20m	3MP	ダメージ+6。1ラウンド3回	[MM] P95
不可視の守護	3	-	ダメージロール	自動成功	なし	単体	15m	4MP	ダメージ1D6+13軽減。1ラウンド3回	[IZ] P125
無邪気な刃が英雄を殺す	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	7HP	単体攻撃の移し替え、軽減を不可に。演目1回	[AR] P127
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。1ラウンド1回	[MM] P93
人見知りな影	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。1ラウンド1回	[MM] P95
子供だけが知っている	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	20m	6MP	判定のダイスを1個振り直す。1シーン1回	[IZ] P125
さらば幼き日々よ	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	8MP	判定をクリティカルに変更。演目終了後	
									童子クラスを捨ててリビルドする	[AR] P126

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