

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	其達	/	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	
潜在覚醒	インシアチブプロセス	剥離値+2	特技の「代償」を無視する	P125
偽りの不死	いつでも	剥離値+2	[HP] [MP] などを回復	P126

能力値	肉体	知覚	意志	感応	社会	縫製
基本値	a 11	b 14	c 13	d 14	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 + 4	E + 4	F + 3

出自 喪失

境遇 喪失

配役

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"/>

奇妙な隣人

種族 其達
 職業
 出身地
 外見 瞳の色 髪の色
 肌の色 身長・体重

アイテム 常備化ポイント (E×10+10) **50/50**

灵石×2

財産ポイント: **4**

戦闘値表	戦闘値ハース (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)
		賢者	其達			素手		礼服	黒曜石の指輪			
命中値	(A+B)÷2 3	0	1		4	0			1			命中値 5
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							術操値 6
抵抗値	(D+F)÷2 3	1	1		5			0				抵抗値 5
行動値	B+D 8	1	2		11			-1				行動値 10
耐久力	(a+b)÷2 12	2	3		17							耐久力 17
精神力	(c+d)÷2 13	3	4		20							精神力 20
攻撃力		0	2		2	斬+5						攻撃右 斬+7 攻撃左
戦闘移動						防衛修正 斬 刺 殴		2				斬 2
[行動値]+5					15 m			0				
全力移動						射程	至近					殴 1
[戦闘移動]×2					30 m							

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
医聖の手	1	-	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	至近	1MP	[HP] を1D6+1点回復	P77
万巻の書	1	ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	情報収集の達成値+2	P78
知恵袋	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	3MP	「難易度:対決」以外の特技を範囲(選択)に。1演目2回	P79
適切なる助言	1	-	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	10m	3MP	ラウンド中達成値+2。1シーン1回	P79
奇妙な関わり	1	必、種	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	2MP	達成値-2。1演目2回まで	P112
ケダモノ	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)	P113
土地神	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	13MP	判定を自動失敗に。1演目1回	P115

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2011 Tasuku Sugano ©2011 FarEast Amusement Research Co., Ltd.