

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	従者	/	3	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 12	b 16	c 12	d 12	e 12	f 9

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

微笑する執事

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
完全否定	ダメージロール	剥離値+3	実ダメージを0にする [MM] P125
偽りの不死	いつでも	剥離値+2	[HP] [MP] などを回復 [MM] P126

アイテム 常備化ポイント (E×10+10)

命石×2
ナイフ×2

財産ポイント:

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 アクセサリー1 アクセサリー2 その他				現在値 (合計)		
		従者					鞭	お仕着せ	瀟洒なテイーセット				
命中値	(A+B)÷2 4	2			6	-1						命中値	5
回避値	(B+C)÷2 4	2			6		0					回避値	6
術操値	(C+D)÷2 4	2			6							術操値	6
抵抗値	(D+F)÷2 3	2			5		0					抵抗値	5
行動値	B+D 9	3			12		-1					行動値	11
耐久力	(a+b)÷2 14	7			21							耐久力	21
精神力	(c+d)÷2 12	7			19							精神力	19
攻撃力		1			1	殴+1						攻撃右	殴+2
												攻撃左	
戦闘移動						防衛修正	斬		2			斬	2
【行動値】+5							刺		0			刺	0
全力移動						殴		1				殴	1
【戦闘移動】×2						射程	5m						

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
王佐の才	1	必	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	2MP	判定を振り直す。1ラウンド1回	[IZ] P102
いざ準備は整いました	2	-	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	視界	4MP	メインプロセスを行なわせる。1演目2回	[IZ] P103
助太刀	1	-	ダメージロール	自動成功	なし	単体	至近	6MP	ダメージに+10。自身不可。1ラウンド1回	[IZ] P105
妨げの手練れ	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	3MP	判定の達成値-2。1ラウンド1回	[IZ] P105
常に我が身はおそばに	1	-	セットアッププロセス	自動成功	なし	単体	至近	2MP	ラウンド中、対象と一緒に移動する	[IZ] P106
腹心の助言	1	-	オートアクション	自動成功	なし	単体	視界	3MP	判定の達成値+2。1ラウンド1回	[IZ] P107
我が身を盾に	1	-	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	1MP	行動済みでもカバーアップが可能。実ダメージ6点軽減	[IZ] P107

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