

グランクレストRPG

GRAINCREST

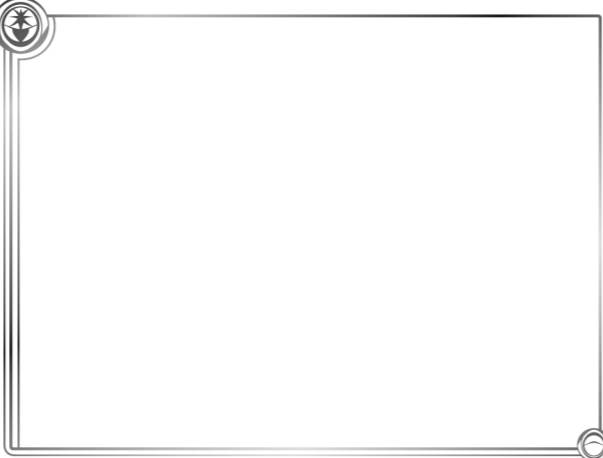
キャラクターシート

キャラクター名

プレイヤー名

クラス / スタイル

ワークス レベル



ライフパス	出自表
	経験表1
	経験表2

種別	内容	
目的		
禁忌		
趣味嗜好		
対象	関係	感情
		メイン / サブ

HP MP 天運

行動値 $\frac{[感覚基本値] + [知力基本値] \div 2}{}$ + 装備修正

移動力基本値 $\frac{[反射基本値]}{}$ + 装備修正 $\div 5 + 1$ 移動力

能力値 & 技能

能力名	能力基本値	$\div 3$	判定基本値	+	スタイル修正	判定値
筋力		$\div 3$		+		
反射		$\div 3$		+		
感覚		$\div 3$		+		

能力名	能力基本値	$\div 3$	判定基本値	+	スタイル修正	判定値
知力		$\div 3$		+		
精神		$\div 3$		+		
共感		$\div 3$		+		

筋力技能	判定値	反射技能	判定値	感覚技能	判定値
格闘	●●○○○	軽武器	●●○○○	射撃	●●○○○
力技	●●○○○	運動	●●○○○	手業	●●○○○
重武器	●●○○○	隠密	●●○○○	知覚	●●○○○
水泳	●●○○○	回避	●●○○○	靈感	●●○○○
頑健	●●○○○	騎乗	●●○○○		●●○○○
	●●○○○		●●○○○		●●○○○

知力技能	判定値	精神技能	判定値	共感技能	判定値
治療	●●○○○	意志	●●○○○	話術	●●○○○
混沌知識	●●○○○	聖印	●●○○○	感性	●●○○○
聖印知識	●●○○○		●●○○○	情報収集	●●○○○
軍略知識	●●○○○		●●○○○	芸術	●●○○○
専門知識	●●○○○		●●○○○	芸術	●●○○○
専門知識	●●○○○		●●○○○		●●○○○

クラス特技

No.	特技名	種別	レベル	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	MC	使用回数
1	効果										1000
2	効果										1000
3	効果										1000
4	効果										1000
5	効果										1000
6	効果										1000

ワークス特技

No.	特技名	種別	レベル	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト	効果
1										
2										
3										

アイテム

装備品：武器 アイテム所持可能重量 装備品+その他 最大値		その他アイテム 名前 個数 重量									
武器名前	種別	重量	技能	命中修正	攻撃力	行動修正	移動修正	射程	ガード値	効果	効果
メイン											1000
サブ											1000
その他											1000
合計											1000
装備品：防具		名前 種別 重量 回避修正 防御力 (武器/炎熱/衝撃/体内) 行動修正 移動修正 効果									
防具名前	種別	重量	回避修正	防御力	行動修正	移動修正	効果	効果			
メイン								1000			
サブ								1000			
その他								1000			
合計								1000			
乗騎		名前 攻撃修正 命中修正 回避修正 防御力 (武器/炎熱/衝撃/体内) 行動修正 移動修正 効果									
名前	攻撃修正	命中修正	回避修正	防御力	行動修正	移動修正	効果	効果			
								1000			
その他アイテム重量合計											