

グランクレストRPG

GRAINCREST

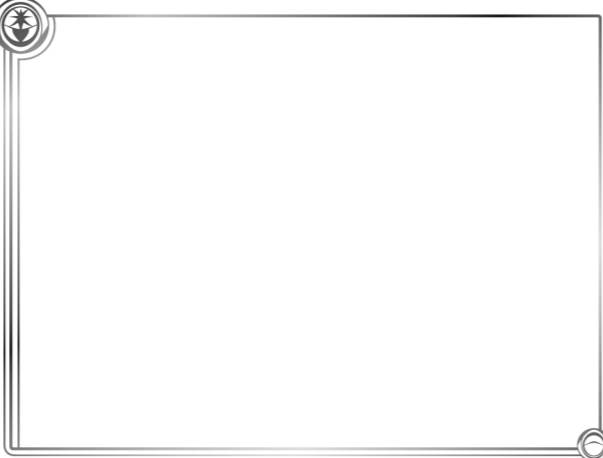
キャラクターシート

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	
因縁	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	知力技能	判定値	精神技能	判定値	共感技能	判定値
格闘	●●○○○	軽武器	●●○○○	射撃	●●○○○	治療	●●○○○	意志	●●○○○	話術	●●○○○
力技	●●○○○	運動	●●○○○	手業	●●○○○	混沌知識	●●○○○	聖印	●●○○○	感性	●●○○○
重武器	●●○○○	隠密	●●○○○	知覚	●●○○○	聖印知識	●●○○○		●●○○○	情報収集	●●○○○
水泳	●●○○○	回避	●●○○○	靈感	●●○○○	軍略知識	●●○○○		●●○○○	芸術	●●○○○
頑健	●●○○○	騎乗	●●○○○		●●○○○	専門知識	●●○○○		●●○○○	芸術	●●○○○
	●●○○○		●●○○○		●●○○○	専門知識	●●○○○		●●○○○		●●○○○

筋力技能	判定値	反射技能	判定値	感覚技能	判定値	知力技能	判定値	精神技能	判定値	共感技能	判定値
格闘	●●○○○	軽武器	●●○○○	射撃	●●○○○	治療	●●○○○	意志	●●○○○	話術	●●○○○
力技	●●○○○	運動	●●○○○	手業	●●○○○	混沌知識	●●○○○	聖印	●●○○○	感性	●●○○○
重武器	●●○○○	隠密	●●○○○	知覚	●●○○○	聖印知識	●●○○○		●●○○○	情報収集	●●○○○
水泳	●●○○○	回避	●●○○○	靈感	●●○○○	軍略知識	●●○○○		●●○○○	芸術	●●○○○
頑健	●●○○○	騎乗	●●○○○		●●○○○	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 効果 1000 効果 1000 効果 1000 効果 1000 効果 1000
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	
メイン		
サブ		
その他		
合計		
装備品：防具		効果 1000 効果 1000 効果 1000 効果 1000 効果 1000
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	
メイン		
サブ		
その他		
合計		
乗騎		効果 1000
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	
		その他アイテム重量合計