

-ティア戦記RPG CharacterSheet Version 6.8-

CHARACTER NAME PLAYER NAME DATE / /

PARAMETER			PERSONAL DATA						APPEARANCE		
能力値	基本値	ボーナス	性別	年齢	種族	信仰					
器用度			出身地	惑星:	大陸:	国家:	都市:				
敏捷度			利き腕	セカンド素質	所属・職業						
知性度			外見	身長: cm	髪の色:	瞳の色:					
知覚			体重: kg	誕生日	暦	年 月 日					
筋力			所持金	レア	メタル	レア					
体力			預金	レア	借金	レア					
魅力度			累計経験値	経験値	レベル						

SKILL						MEMO		
技能名	レベル	判定値	技能名	レベル	判定値	技能名	レベル	判定値
操縦/車両			盗賊技能/器用度			コンピューター		
操縦/航空機			盗賊技能/敏捷度			尋問		
操縦/ヘリ			盗賊技能/知覚			交渉		
操縦/MW			整備/一般			生存		
操縦/艦船			整備/MW			料理		
射撃/個人			設計/一般			礼儀作法		
射撃/兵器			設計/MW			ギャンブル		
格闘/個人			製作/一般			音楽知識		
格闘/暗殺			製作/MW			楽器演奏/		
格闘/MW			医療					
爆薬			薬学					
運動			知識					
投擲			商売					
マジックルーン			建設					
フォーリールーン			指揮					
錬金術			戦術					
階級			通信					

HIT POINT							LANGUAGE			RUNESTONE		
部位	2, 3 : 右腕	4, 5 : 右脚	6 ; 頭部	7, 8 : 胴体	9, 10 : 左脚	11, 12 : 左腕	言語名	会話	読文	名称	魔力	個数
耐久値	/	/	/	/	/	/	共通語					
防御力							エルフ語					

RUNE				LANGUAGE		
魔力	/	魔法抵抗力	マジックルーン魔導値	ドワーフ語	妖魔語	竜族語
フォーリールーン魔導値			セカンド魔導値			

ARMOR, SHIELD									
名称	回避	判定値	耐久値	装甲値	部位	分類	重量	隠蔽度	
			/	/	頭部				
			/	/	胴体				
			/	/	右腕				
			/	/	左腕				
			/	/	右足				
			/	/	左足				
			/	/	全身				

GRAPPLE									
名称	命中	判定値	威力	効果	部位	分類	重量	隠蔽度	用途
パンチ	+1		1 D 4 +	部位狙い以外は足を除く部位に命中する。	両腕	HP	-	-	-
キック	0		1 D 8 +	部位狙い以外は腕、頭部を除く部位に命中する。	両足	K	-	-	-
体当たり	-1		1 D 6 +	目標値 7 + α の敏捷度判定に失敗すると転倒する。	胴体	T	-	-	-
頭突き	-2		1 D 6 + 2 +	目標値 7 + α の体力判定に失敗すると 1 / 2 D 6 ターン朦朧	頭部	HA	-	-	-

WEAPON

名称	命中	判定値	射程	威力	発射数	装弾数、バッテリー	予備弾薬	部位	分類	重量	隠蔽度	用途
						/						
備考：												
名称	命中	判定値	射程	威力	発射数	装弾数、バッテリー	予備弾薬	部位	分類	重量	隠蔽度	用途
						/						
備考：												

ITEM (現在装備量/最大装備量= /)

装備名	重量	隠蔽度	個数	装備名	重量	隠蔽度	個数	装備名	重量	隠蔽度	個数

DEVICE SYSTEM

WNアクティブデバイス	
精神値	精神値ボーナス
命中	回避
入出力速度	記憶容量
精神ダメージ / 現在使用容量/最大記憶容量= /	
・記憶データ内容	
・使用デバイス	

キャラクター設定