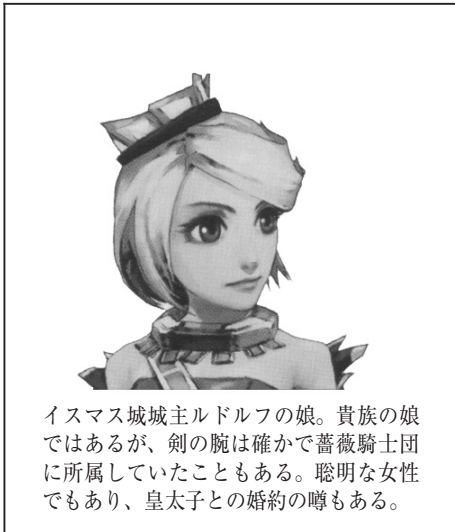


ロマンシングサガRPGキャラクターシート

プレイヤー名 : NPC

キャラクター名 : ディアナ

外見



LP = (体力 B + 精神力 B) ÷ 2 + 4

6 /

HP = 体力 × 2 + 体力ボーナス D

32 /

BP = 2D + 3 回復値 = 最大値 ÷ 8 初期値 = 最大値 ÷ 4
最大値 / 回復 / 現在

10 / 1 /

性別	腕力	ボーナス	知力	ボーナス
女	12	2	15	2
年齢	体力	ボーナス	精神	ボーナス
	12	2	18	3
出身	器用さ	ボーナス	愛	ボーナス
ローザリア	18	3	24	4
利手	素早さ	ボーナス	魅力	ボーナス
左	18	3	24	4

クラス

クラス 1	LV
辺境警備兵	2
クラス 2	LV
ローザリア軽騎兵	1
クラス 3	LV

スキル

戦闘スキル	適正	レベル
小型剣	1	2
長剣	1/2	2
盾	1	2
衝槍	2	1
気術法	2	1

フィールドスキル	適正	レベル
馬術	1/2	2
礼儀作法		1

経験点消費テーブル

HP 上昇必要経験点	新規スキル & クラス獲得
3点 = 1 D 増加	5 ジュエル
BP 上昇必要経験点	スキル & クラス成長
現在 BP 最大値と同等	(目標 LV × 目標 LV) ジュエル

6 ~ 12 = 1	55 ~ 60 = 9
13 ~ 18 = 2	61 ~ 66 = 10
19 ~ 24 = 3	67 ~ 72 = 11
25 ~ 30 = 4	73 ~ 78 = 12
31 ~ 36 = 5	79 ~ 84 = 13
37 ~ 42 = 6	85 ~ 90 = 14
43 ~ 48 = 7	91 ~ 96 = 15
49 ~ 54 = 8	97 ~ 99 = 16

限界重量(体力+腕力) ÷ 2 / 現在重量 (装備重量合計)

12 / 12

所持金

ジュエル

経験点

戦闘ステータス

イニシアティブ	=	2D	+	素早さ B	+	装備補正	+	技 / 術補正	
				4		2			
命中値	=	2D	+	器用さ B	+	スキル LV	+	装備補正	
				3		2		2	
								+	技 / 術補正
回避値	=	2D	+	素早さ B	+	盾 LV	+	盾回避値	
				4		2		1	
攻撃力	=	腕力 B	D	+	武器威力	+	技威力	+	両手武器補正
		2			13				
防御力	=	体力 B	D	+	防具防御力				
		2			10				
術威力	=	知力 B	D	+	術威力				
		2							
								術回復力 =	
								愛 B	
								4	
								D	
								+	
								術威力	
術防御力	=	精神 B	D	+	防具術防御力				
		3			3				
								薬回復力 =	
								体力 B	
								15	
								D	
								+	
								薬効果	

メモ

