

ロマンシングサガRPGキャラクターシート

プレイヤー名 : PC1

キャラクター名 : アイシャ

外見



LP = (体力 B + 精神力 B) ÷ 2 + 4

6 /

HP = 体力 × 2 + 体力ボーナス D

30 /

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 /

限界重量(体力+腕力) ÷ 2 / 現在重量(装備重量合計)

11 / 8

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 + $\boxed{2}$ (素早さ B) + $\boxed{\quad}$ (装備補正) + 技 / 術補正

命中値 = 2D + $\boxed{2}$ (器用さ B) + $\boxed{2}$ (スキル LV) + $\boxed{\quad}$ (装備補正) + 技 / 術補正

回避値 = 2D + $\boxed{2}$ (素早さ B) + $\boxed{\quad}$ (盾 LV) + $\boxed{\quad}$ (盾回避値)

攻撃力 = $\boxed{1}$ (腕力 B) D + $\boxed{7}$ (武器威力) + 技威力 + 両手武器補正

防御力 = $\boxed{3}$ (体力 B) D + $\boxed{8}$ (防具防御力)

術威力 = $\boxed{2}$ (知力 B) D + 術威力 術回復力 = $\boxed{4}$ (愛 B) D + 術威力

術防御力 = $\boxed{2}$ (精神力 B) D + $\boxed{2}$ (防具術防御力) 薬回復力 = $\boxed{3}$ (体力 B) D + 薬効果

性別	腕力	ボーナス	知力	ボーナス
女	10	1	12	2
年齢	体力	ボーナス	精神	ボーナス
15	12	2	12	2
出身	器用さ	ボーナス	愛	ボーナス
ドライランド	18	3	24	4
利手	素早さ	ボーナス	魅力	ボーナス
右	12	2	18	3

クラス

クラス 1	LV
薬草摘み	2
クラス 2	LV
クラス 3	LV

スキル

戦闘スキル	適正	レベル	フィールドスキル	適正	レベル
小型剣	1	2	植物知識	1	2
土術法	1	2	薬品知識	1	2
			馬術		1
			地域知識 (ガレサステップ)		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 最大値と同点 (目標 LV × 目標 LV) ジュエル

メモ

