

# 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

45 /

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	24	4
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	18	3	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
小型剣	1	2
土術法	1	2
衝槍		1
弓		1
水術法		1
魔術法		1

フィールドスキル	適正	レベル
植物知識	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 3 点 = 1 D 増加	新規スキル & クラス獲得 5 ジュエル
BP 上昇必要経験点 現在 BP 最大値と同点	スキル & クラス成長 (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 / 8

## 所持金

1100

## ジュエル

0

## 経験点

0

## 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				
命中値	=	2D	+	器用さ B	+	スキル LV	+	装備補正				
回避値	=	2D	+	素早さ B	+	盾 LV	+	盾回避値				
攻撃力	=	腕力 B	D	+	武器威力	+	技威力	+	両手武器補正			
防御力	=	体力 B	D	+	防具防御力							
術威力	=	知力 B	D	+	術威力		術回復力	=	愛 B	D	+	術威力
術防御力	=	精神 B	D	+	防具術防御力		薬回復力	=	体力 B	D	+	薬効果

## メモ

### 技・術

名前	B P	EP/LP	威力	連携	速度	命中	射程	対象	備考
なぎ払い	3	2	×	7	-3	0	1	一列	転倒
一人時間差	2	1	5	6	-3	3	1	単体	
ロッククラッシュ	2	0	8	7	-	-1	-	単体	気絶
カモフラージュ	2	1	-	-	-	-	-	術者	3R敵の攻撃対象にならない

### 所持品

乗用馬
傷薬 ×4
青い草
緑の草
黄色い草

### クラス特性

クラス名	/ L V /	効果
葉草摘み	/ 2 /	H P回復アイテムを使用したときにクラスL V分の追加回復を得ることができる。
	/ /	
	/ /	

### 装備

#### 武器

名前	種類	ランク	威力	強度	重量	速度	隊列補正	素材	補足	耐久度
アンティークダガー	小型剣	2	7	0	1	0	0/-/-	鉄		30 /
										/
										/
										/
										/
										/
										/
										/

装備箇所	名前	回避値	物理回避	術回避	耐性	重量	補足
盾							

装備箇所	名前	物理	術	耐性	素材	重量	補足
全身防具							
頭	帽子	1	1	-	布	1	
首	爪のお守り	1	1	-	-	0	体力B +1
体	クロスアーマー	4	0	-	布	4	
腕	グローブ	1	0	-	布	1	器用さB-1
指							
足	シューズ	1	0	-	布	1	
合計		8	2			7	

#### 使用術系統

#### 封印術系統

土 水 魔

#### 恩寵値

エロール	ニーサ	ウコム	エリス	アムト
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
シリル	ミルザ	デス	シェラハ	サルーン
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

