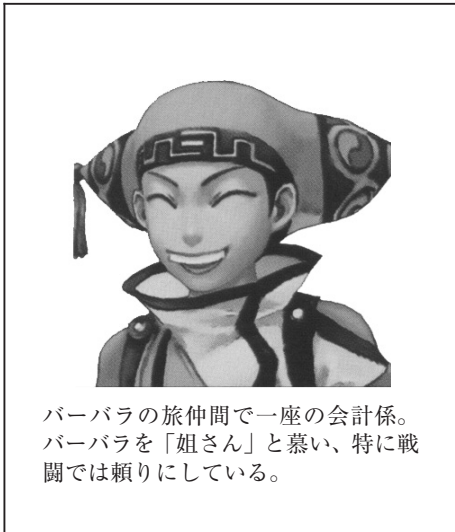


# ロマンシングサガRPGキャラクターシート

プレイヤー名 : PC2

キャラクター名 : エルマン

## 外見



LP = (体力B + 精神力B) ÷ 2 + 4

6 /

HP = 体力 × 2 + 体力ボーナスD

35 /

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
男	12	2	18	3
年齢	体力	ボーナス	精神	ボーナス
	14	2	18	3
出身	器用さ	ボーナス	愛	ボーナス
クジャラート	18	3	12	2
利手	素早さ	ボーナス	魅力	ボーナス
右	18	3	12	2

## クラス

クラス 1	LV
旅商	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

フィールドスキル	適正	レベル
話術	1	2
交渉	1	2
鑑定	1	2
馬術		1
警戒		1

## 経験点消費テーブル

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

HP 上昇必要経験点 新規スキル & クラス獲得  
3点 = 1D 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

限界重量(体力+腕力) ÷ 2 / 現在重量 (装備重量合計)

13 / 6

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				
				2								
命中値	=	2D	+	器用さB	+	スキルLV	+	装備補正				
				2		2						
回避値	=	2D	+	素早さB	+	盾LV	+	盾回避値				
				2								
攻撃力	=	腕力B	D	+	武器威力	+	技威力	+	両手武器補正			
		2			5							
防御力	=	体力B	D	+	防具防御力							
		2			9							
術威力	=	知力B	D	+	術威力		術回復力	=	愛B	D	+	術威力
		3					2		2			
術防御力	=	精神力B	D	+	防具術防御力		薬回復力	=	体力B	D	+	薬効果
		3			5		2		2			

## メモ

