ロマンシングサガＲＰＧキャラクターシート

プレイヤー名　：PC4

キャラクター名　：エルマン

外見

バーバラの旅仲間で一座の会計係。バーバラを「姐さん」と慕い、特に戦闘では頼りにしている。

性別	腕力	ﾎﾞｰﾅｽ	知力	ﾎﾞｰﾅｽ
男	18	3	18	3
年齢	体力	ﾎﾞｰﾅｽ	精神	ﾎﾞｰﾅｽ
28	18	3	18	3
出身	器用さ	ﾎﾞｰﾅｽ	愛	ﾎﾞｰﾅｽ
ｸｼﾞｬﾗｰﾄ	24	4	12	2
利手	素早さ	ﾎﾞｰﾅｽ	魅力	ﾎﾞｰﾅｽ
右	18	3	12	2

クラス

クラス１	ＬＶ
旅商	2
クラス２	ＬＶ
シティーシーフ	1
クラス３	ＬＶ

スキル

戦闘スキル	適正	レベル
小型剣	1/2	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
仕掛け	2	1
鍵開け	2	1
罠解除	2	1

ＬＰ　＝(体力Ｂ+ 精神力Ｂ)÷ 2+4

7 ／

ＨＰ　＝体力× 2+ 体力ボーナスＤ

49 ／

BP=2D+3 回復値＝最大値÷ 8 初期値＝最大値÷ 4

最大値 ／回復／現在

11 ／ 1 ／

経験点消費テーブル

6 ～ 12 ＝ 1	55 ～ 60 ＝ 9	HP 上昇必要経験点
13 ～ 18 ＝ 2	61 ～ 66 ＝10	3 点＝ 1 Ｄ増加
19 ～ 24 ＝ 3	67 ～ 72 ＝11	
25 ～ 30 ＝ 4	73 ～ 78 ＝12	
31 ～ 36 ＝ 5	79 ～ 84 ＝13	BP 上昇必要経験点
37 ～ 42 ＝ 6	85 ～ 90 ＝14	現在 BP 最大値と同点
43 ～ 48 ＝ 7	91 ～ 96 ＝15	
49 ～ 54 ＝ 8	97 ～ 99 ＝16	

新規スキル & クラス獲得
5 ジュエル

スキル & クラス成長
(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）	所持金	ジュエル	経験点
18 ／ 9（6）	550	0	2

戦闘ステータス

イニシアティブ ＝ 2D ＋ 素早さＢ 3 ＋ 装備補正 ＋ 技／術補正

命中値 ＝ 2D ＋ 器用さＢ 3 ＋ スキル LV 2 ＋ 装備補正 ＋ 技／術補正

回避値 ＝ 2D ＋ 素早さＢ 3 ＋ 盾ＬＶ ＋ 盾回避値

攻撃力 ＝ 腕力Ｂ 4 Ｄ ＋ 武器威力 5 ＋ 技威力 ＋ 両手武器補正

防御力 ＝ 体力Ｂ 3 Ｄ ＋ 防具防御力 9

術威力 ＝ 知力Ｂ 3 Ｄ ＋ 術威力

術回復力 ＝ 愛Ｂ 2 Ｄ ＋ 術威力

術防御力 ＝ 精神Ｂ 3 Ｄ ＋ 防具術防御力 5

薬回復力 ＝ 体力Ｂ 2 Ｄ ＋ 薬効果

メモ

技・術

名前	ＢＰ	EP/LP	威力	連携	速度	命中	射程	対象	備考
フェイント	2	0	×	5	8	3	1	単体	転倒
霞二段	3	2	5	8	0	0	1	単体	二回回避判定
一人時間差	2	1	5	6	-3	3	1	単体	
ハヤブサ斬り	2	1	5	7	8	0	1	単体	
衝突剣	4	4	12	6	0	0	1	単体	転倒
小転	4	3	14	7	3	0	3	単体	

所持品

- 傷薬 ×2
- 高級傷薬 ×2
- エレクトラム
- 青銅
- 南方鉄
- デッドストーン

クラス特性

クラス名	/ ＬＶ /	効果
旅商	/ 2 /	買い物の際にクラスＬＶ × Ｄ%の価格を値引きすることができる。
シティーシーフ	/ 1 /	鍵開けと罠解除の判定にクラスＬＶ分のボーナスが得られる。
	/ /	

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
カットラス	小型剣	1	5	0	2	0	0/-/-	鉄		25 /
										/
										/
										/
										/
										/

装備個所	名前	回避値	物理回避	術回避	耐性	重量	補足
盾							

装備個所	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	古木の魔除け	1	4	-	-	0	
体	服	2	0	-	布	1	
腕	怪力手袋	1	0	-	布	1	腕力B+1、器用さB-1
指	プロテクトリング	3	0	-	-	0	
足	シューズ	1	0	-	布	1	
合計		9	5			4	

使用術系統

封印術系統

恩寵値

エロール	ニーサ	ウコム	エリス	アムト

シリル	ミルザ	デス	シェラハ	サルーイン