

ロードス島戦記 RPG キャラクターシート

プレイヤー名

名前			
種族	ドワーフ	性別	
年齢		出自	職人

1	基本クラス	戦士
冒険者レベル	上級クラス	
経験点		特技点

能力値

集中力	初期	種族	成長	44
	14	+30	=	
耐久度	初期	種族	成長	15
	13	+2	=	
知力度	初期	種族	成長	10
	10	+	=	
筋力度	初期	種族	成長	13
	11	+2	=	
敏捷度	初期	種族	成長	10
	12	-2	=	
器用度	初期	種族	成長	15
	13	+2	=	
幸運度	初期	種族	成長	11
	11	+	=	
魅力度	初期	種族	成長	10
	11	-1	=	

■行為判定の基準値

戦闘力	知力度	経理度	交渉力	その他	58
13	15	30			
回避力	敏達度	幸運度	交渉力	その他	5(15)
10	5	10			
抵抗力	耐久度	幸運度	交渉力	その他	46
15	11	20			
教養力	知力度 × 2	経理度	交渉力	その他	30
20	10				
知覚力	知力度	幸運度	交渉力	その他	41
10	11	20			
運動力	敏捷度	幸運度	交渉力	その他	36(41)
10	11	20	5		
操作力	経理度 × 2	経理度	交渉力	その他	50
30	20				
交渉力	魅力度 × 2	経理度	交渉力	その他	40
20	20				

■リソース

集中力判定

思考力 最大使用回数＝制限者レベル 現在値

44 1 /

LP
Life Point

耐久度 攻撃回数 その他 最大LP

15 + 7 + = 22

MP
Mental Point

知力度 攻撃回数 その他 最大MP

10 5 + = 15

■特技

特技名	基準値	制限レベル	成功率	特技名	基準値	制限レベル	成功率
暗視	—	2	—				
工職	操作力	1	55				
近接攻撃・剣	戦闘力	1	63				
近接攻撃・斧	戦闘力	1	63				
近接攻撃・槌	戦闘力	1	63				
近接攻撃・竿状武器	戦闘力	1	63				
受け防御・武器	戦闘力	1	63				
受け防御・盾	戦闘力	1	63				

■戦闘データ／所持品／財産

▼裝備準備枠

[illegible]

▼ 鎧

館名	カテゴリ	装甲値	戦闘アイテム枠	回避力修正	回避力修正合計	⑤回避防御の成功率	備考
チェーンメール	金属鎧	6	4	-5	-10	5	

▼回避防御

回避力修正合計	⑤ 回避防御の成功率	備考
-10	5	

▼戦闘アイテム枠

アイテム名	カテゴリ	備考
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

$$= \text{戦闘力} + (\text{近接攻撃} \cdot X) \text{ または } (\text{遠隔攻撃} \cdot X) \text{ の特技レベル} \\ \times 5 + \text{装備の「命中修正」} + \text{その他}$$

= 装備威力 + ADB + 冒険者レベル + その他

$$= \text{戦闘力} + (\text{【受け防御} \cdot \text{X】の特技レベル}) \times 5$$

+ 装備の「受け率修正」+ その他

④**受け値**
＝装備受け値＋その他

$$= \text{回避力} + (\text{【回避防御】の特技レベル}) \times 5$$

$$+ \text{回避力修正合計} + \text{その他}$$

▼所持金

現金	預金・借金
450	

▼その他所持品

冒険者セット

(ダガー×1、衣服×2、背負い袋×1、水袋×1(水入り)、小袋(財布用)×1、毛布×1、食器セット×1、火口箱×1、たいまつ×5、ロープ×10m、くさび×10、小型ハンマー×1、保存食×7日ぶん、手当用具×5)

■メモ

ロードス島戦記RPG