

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 人間	性別
年齢	出自 一般市民
1 基本クラス 盗賊	
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	50
耐久度	初期	種族	成長	11
知力度	初期	種族	成長	12
筋力度	初期	種族	成長	10
敏捷度	初期	種族	成長	15
器用度	初期	種族	成長	15
幸運度	初期	種族	成長	13
魅力度	初期	種族	成長	6

■行為判定の基準値

戦闘力	筋力度	器用度	敏捷度	知力度	25	50
回避力	敏捷度	知力度	筋力度	器用度	5	20
抵抗力	耐久度	幸運度	知力度	筋力度	20	44
教養力	知力度	筋力度	器用度	敏捷度	10	34
知覚力	知力度	筋力度	器用度	敏捷度	30	55
運動力	敏捷度	知力度	筋力度	器用度	30	58
操作力	器用度	知力度	筋力度	敏捷度	30	60
交渉力	魅力度	知力度	筋力度	器用度	20	32

■リソース

集中力判定	成功率	最大使用回数=冒険者レベル・現在値	
	50	1	/
LP Life Point	耐久度	敏捷度	知力度
	11	6	= 17
MP Mental Point	知力度	敏捷度	筋力度
	12	5	= 17
■攻撃ダメージボーナス (ADB)			
筋力度 ÷ 3 - 2		2	
■移動力			
敏捷度 ÷ 3 + 10		14	
×3 = 全力移動		42	

■特技

特技名	基準値	特抗レベル	成功率	特技名	基準値	特抗レベル	成功率
工職	操作力	1	65	手業	操作力	1	65
近接攻撃・剣	戦闘力	1	55				
受け防御・武器	戦闘力	1	55				
回避防御	回避力	1	25				
鋭敏感覚	知覚力	1	60				
危険感知	知覚力	1	60				
搜索	知覚力	1	60				
追跡	知覚力	1	60				
隠密	運動力	1	63				
軽業	運動力	1	63				

■戦闘データ/所持品/財産

▼装備準備枠

武器・盾名	装備品データ								戦闘中に使用するデータ				備考
	装備用途	カテゴリ	サイズ	命中率修正	装備威力	受け率修正	装備受け値	回避力修正	①命中率	②攻撃ダメージ	③受け率	④受け値	
素手	1H 2H	生体武器	—	—	1D6-2 1D6	—	0	—	50	1D6+1 1D6+3	50	0	
ショートソード	1H	剣	S	0	1D6+3	-5	4	0	55	1D6+6	50	4	
スモールシールド	1H	盾	S	—	—	0	5	0	—	—	50	5	
たいまつ	1H	槌	S	0	1D6+1	-5	1	0	50	1D6+4	50	1	照明具
ショートボウ	2H	飛び道具	M	0	1D10+5	-5	2	0	50	1D10+8	50	2	120m

▼鎧

鎧名	カテゴリ	装甲値	戦闘アイテム枠	回避力修正	①回避力修正合計	⑤回避防御の成功率	備考
ハードレザー	革鎧	3	4	0	0	25	

▼戦闘アイテム枠

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

①命中率

= 戦闘力 + (近接攻撃・X) または [遠隔攻撃・X] の特技レベル) × 5 + 装備の「命中修正」+ その他

②攻撃ダメージ

= 装備威力 + ADB + 冒険者レベル + その他

③受け率

= 戦闘力 + ([受け防御・X] の特技レベル) × 5 + 装備の「受け率修正」+ その他

④受け値

= 装備受け値 + その他

⑤回避防御の成功率

= 回避力 + ([回避防御] の特技レベル) × 5 + 回避力修正合計 + その他

▼所持金

現金	預金・借金
50	

▼その他所持品

冒険者セット
(タガール×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)

盗賊の七つ道具

▼メモ

ロードス島戦記 RPG
RECORD OF LODOS WAR RPG