Record of Lodos War ～ロードス島戦記～ TRPG

Original Charactor Sheet ver 0.09 α

プレイヤー名

キャラクター名	性別	年齢

種 族		基本クラス	
出 自		上級クラス	

経験点

特技点 | 冒険者Lv

LPダメージ 0以下で気絶、－10で死亡

MPダメージ 0以下で気絶

集中力判定（冒険者Lv回まで可能）

A	＋	×Lv	＋	=	LP Life Point
B	＋	×Lv	＋	=	MP Mental Point

3d6		種族		特技P		能力値 最大:20＋種族	
	＋		＋		=	集中力	%
	＋		＋		=	耐久度	A
	＋		＋		=	知力度	B
	＋		＋		=	筋力度	C
	＋		＋		=	敏捷度	D
	＋		＋		=	器用度	E
	＋		＋		=	幸運度	F
	＋		＋		=	魅力度	G

能力値		クラス修正	成長		その他		行為判定	基準値
C＋E	＋		(Lv－1)×	＋		=	戦闘力	%
D	＋		(Lv－1)×	＋		=	回避力	%
A＋F	＋		(Lv－1)×	＋		=	抵抗力	%
B×2	＋		(Lv－1)×	＋		=	教養力	%
B＋F	＋		(Lv－1)×	＋		=	知覚力	%
D＋F	＋		(Lv－1)×	＋		=	運動力	%
E×2	＋		(Lv－1)×	＋		=	操作力	%
G×2	＋		(Lv－1)×	＋		=	交渉力	%

Attack Damage Bonus

■攻撃ダメージボーナス

ADB ※筋力÷3－2＋冒険者Lv

■移動力

制限移動	3 m	※固定 ※魔法、飛び道具OK
通常移動	m	※敏捷度÷3＋10m ※近接、投擲OK
全力移動	m	※通常移動×3m ※移動以外不可

■特技（最大:5Lv）

※冒険者Lvまでしか成長できない

※特技の成功率は原則、基準値＋特技Lv×5% となる。
※特技なし値の「――」は、特技未収得では判定不可。
（ ）は、習得した際はその値が基準値となる。

特技名 （最大:5Lv）	優遇クラス	特技なし値	特技Lv	成功率	
持 久 走	盗	抵抗力		%	2
瞑 想（瞑想を行い、MPを回復）	魔・精・ファリス	〃		%	4
応急手当	司	教養力		%	4
見 識（歴史・文化・政治・地理等）	魔	〃		%	2
追加言語（未知の言語の理解）	魔・ラ、チャ	〃		%	2
物品鑑定（物品の価値や効果）	魔・ラ、チャ	〃		%	2
魔物知識（未知の怪物に関する知識）	魔・ラーダ	〃		%	2
野外生存（寝床や食料の調達）	魔・マーファ	〃		%	2
礼儀作法	――	教養力－20		%	1
危険感知（自身に迫る危機の察知）	盗・精・ファリス	知覚力－20		%	4
鋭敏感覚（周囲全体等、広範囲の察知）	盗・精	知覚力		%	2
捜 索（能動的な狭い範囲の調査）	盗・精	〃		%	2
追 跡（移動の痕跡を調べる）	盗・精	〃		%	2
隠 密（隠れる・忍び足など）	盗・精	運動力		%	2
軽 業（移動する為の運動能力）	盗・精	〃		%	2
水 泳	――	〃		%	1
騎 乗	騎	運動力－20		%	2
手 技（鍵開け・罠解除・スリ等）	盗	操作力－※		%	2
工 職（手先を使った職人の技術）	――	操作力－20		%	1
演 奏	――	〃		%	1
操 船	――	〃		%	1
馬車操作	――	操作力		%	1
変 装（化粧等で別人に見せかける）	盗	〃		%	2
演 技（自身の言動をコントロールする）	盗	交渉力		%	2
言いくるめ（咄嗟の嘘を信じ込ませる）	盗	〃		%	2
説得／雄弁（説得や、感銘を与える話術）	――	〃		%	1
情報収集（聞き込み調査。要1時間）	――	〃		%	1
尋 問（会話で情報を引き出す）	――	〃		%	1
売 買（市場での値引き・調達）	チャ・ザ	〃		%	2
戦闘指揮	騎	――（交渉）		%	4
呪 歌	――	――（操作）		%	4

特技名 （最大:5Lv）	優遇クラス	特技なし値	特技Lv	成功率	
回避防御	戦・盗・精・マーファ	回避力		%	4
受け防御 武器	騎・戦・盗・精	戦闘力		%	4
〃 盾	騎・戦・司	〃		%	4
遠隔攻撃 飛び道具（弓等）	騎・戦・盗・精	〃		%	4
〃 投擲	戦・盗・精	〃		%	4
近接攻撃 生来武器（素手）	戦・盗	〃		%	4
〃 剣	騎・戦・盗	〃		%	4
〃 斧	戦	〃		%	4
〃 槌（メイス・ハンマー）	騎・戦・マイリー	〃		%	4
〃 竿状武器（槍等）	騎・戦	〃		%	4
〃 騎乗武器（ランス）	騎	戦闘力－20		%	4
〃 鞭（ウィップ）	盗	〃		%	4
近接離脱／逃亡	盗	戦闘力／※		%	2
ブロッキング	騎・戦	※判定しない			2
気絶打撃	戦・盗	※判定しない			4
全力攻撃	騎・戦	※判定しない			4
防御姿勢	――	※判定しない			1
暗 視 ※ドワーフは2Lv、精霊使いは1Lvを自動取得。成長しない。					

■上級特技 ※要6Lv以上

	特技Lv	基準値

消費特技点表

	基本値 1	2	4
1Lv	1 / 1	2 / 2	4 / 4
2Lv	2 / 3	4 / 6	8 / 12
3Lv	3 / 6	6 / 12	12 / 24
4Lv	4 / 10	8 / 20	16 / 40
5Lv	5 / 15	10 / 30	20 / 60

※右の値は累計消費点
※優遇クラスの値は半分

▼装備準備枠

	装備用途	サイズ	カテゴリ	命中修正	命中率	装備威力＋ADB	受け修正	受け率	受け値	運動修正	回避修正	備考
					%			%				
					%			%				
					%			%				
					%			%				

▼戦闘アイテム枠

アイテム 名称	カテゴリ	備考
1		
2		
3		
4		
5		
6		

▲鎧

	アイテム枠	カテゴリ	装甲値	運動修正	回避修正	備考

運動／回避修正合計

回避判定値 %

鎧別アイテム枠上限
◀プレート・メイル
◀ハードレザー チェイン、スケイル
◀クロース ソフトレザー
◀ローブ

▼【道具の達人】増加分

戦闘／武装／アイテム枠 メモ

・1未満の端数が出た場合、基本的に全て切上。

・判定は1d100の%ロール。目標値以下で成功。

・出目が10以下で自動成功、91以上で自動失敗。

・出目が判定値の1/10（切上）以下でクリティカルし、以下の利益を得る。
①装備威力、受け値に＋10
②クリティカルした攻撃を回避するには、同じくクリティカルでなければならない（受けは可）

・武器受け、盾受けは1ラウンドに各1回だけ可能

・受けが成功した場合、装備の「受け値」を鎧の「装甲値」に合算してダメージを減少できる。

・回避は成功すると敵の攻撃は無効となる。回数の制限は無いが、出目51以上で自動失敗。

・集中力判定は、各判定の後で使用の宣言が可能。これに成功すると、使用すると宣言した判定の成功度が一段階上昇する。
失敗（自動失敗）→ 成功 → クリティカル

・集中力判定を行うと、その使用回数を消費する。消費した使用回数は、3時間以上の睡眠を取ると全快。ただし、この回復は1日に1回のみ。

・装備準備枠のアイテムは補助動作で持ち替え可能。装備準備枠と、戦闘アイテム枠のアイテムは、主動作で入れ替えることができる。

・LPは以下の条件を満たすと自然回復する。
①充分な水、食料を摂取する。
②丸一日、安静にする。戦闘不可、労働は3時間以内、移動は平地かつ1km以内まで可能。

・MPは以下の条件を満たすと自然回復する。
①充分な水、食料を摂取する。
②1時間睡眠をとる毎に最大MPの10%を回復する。この回復は1日に10時間（100%）分まで。

■呪文／呪歌／メモ等

■所持品／ガメル等

冒険者セット ・背負い袋
・ダガー ・水袋
・衣服（2つ） ・毛布
・財布 ・食器セット
・小型ハンマー ・火口箱
・たいまつ ×5
・ロープ（1m） ×10
・くさび ×10
・保存食（1日分） ×7
・手当用具 ×5

所持金・預金など

借金など