キャラクター名／プレイヤー名

種族 ナイトメア(シャドウ生まれ)　年齢　性別

種族特徴

[異貌] [弱点(精神効果属性－1)]

冒険者レベル 2

名誉点　点

ランク　級

経歴、プロフィール

生まれ

神官

経験点 0　穢れ 1

自動失敗数:□□□□□ □□□□□ □□□□□

基礎能力値	能力値補正	成長	能力値	能力値ボーナス
技 6	A 7		器用度 13	÷6 2
	B 6		敏捷度 12	÷6 2
体 14	C 4		筋力 18	÷6 3
	D 3		生命力 17	÷6 2
心 10	E 7		知力 17	÷6 2
	F 8		精神力 18	÷6 3

技能	レベル
プリースト(ティダン)	2
ファイター	1

※判定パッケージ　※技能がなければ0

□スカウト
□レンジャー
□
技能レベル
＋器用度ボーナス＝ 技巧
＋敏捷度ボーナス＝ 運動
＋知力ボーナス＝ 観察

□セージ
□
技能レベル
＋知力ボーナス＝ 知識

戦闘特技
1 《魔法拡大／数》
3
5
7
9
11
13
15
自動習得など

練技、呪歌、騎芸など

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
地方語( )	○	○
神紀文明語	－	
魔法文明語		
魔動機文明語		
妖精語		－

魔神語		－
汎用蛮族語		

□セージ
□ライダー　技能レベル　＋知力ボーナス＝　※魔物知識

□スカウト
□　技能レベル　＋敏捷度ボーナス＝　※先制力

※の数値は技能がなければ0

制限移動 3 m

移動力 敏捷度 12 m ×3＝ 全力移動 36 m

■ファイター □グラップラー □
□フェンサー □シューター　技能レベル
＋器用度ボーナス＝
＋筋力ボーナス＝

※基本命中力: 3
※追加ダメージ: 4

移動力の強化など

武器名／備考	用法	必筋	命中修正	合計命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	合計追加ダメージ
〈ヘビーメイス〉	1H両	15	＋1	4	20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	⑫	－	4
	2H	15	＋1	4	30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10	⑫	－	4
						＊													
						＊													
						＊													

命中力、追加ダメージの強化など

部位	装飾品の名称、効果
頭	
顔	
耳	
首	〈聖印〉
背中	
右手	
左手	
腰	
足	
その他	

■ファイター □グラップラー
□フェンサー □　技能レベル　＋敏捷度ボーナス＝　※基本回避力 3

防具名／備考	必筋	回避修正	防護点
鎧 〈スプリントアーマー〉	15	－	5
盾 〈ラウンドシールド〉	8	－	＋1
その他			

※魔力(魔法使い系技能レベル＋知力ボーナス)など

技能名　技能名　技能名

合計回避力 3　合計防護点 6

回避力、防護点の強化など

HP 23

MP 24

生命抵抗力 4

精神抵抗力 5

HP＝冒険者レベル×3＋生命力　MP＝魔法使い系技能レベル合計×3＋精神力　生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス　精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス

所持金／預金／借金

50G

所持アイテムなど

■冒険者セット
背負い袋、水袋、毛布、たいまつ6本
火口箱、ロープ10m、小型ナイフ

消耗品チェック欄
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
5	＊	0	1	1	2	2	3	4	5	5	5
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
15	＊	1	2	3	4	4	5	5	6	7	8
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
25	＊	2	3	4	5	6	7	8	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
35	＊	3	4	5	7	8	9	10	10	11	12
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
45	＊	4	6	7	9	10	10	11	12	13	14
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.5』キャラクターシート Ver.3.0　©2022 GROUP SNE / KADOKAWA