キャラクター名

プレイヤー名

種族: ドワーフ

年齢

性別

種族特徴: [暗視][剣の加護／炎身]

生まれ: 戦士

能力値

		成長		器用度	能力値ボーナス
技 4	A 15		=	19	÷6 3
	B 4		=	敏捷度 8	÷6 1
体 11	C 4		=	筋力 15	÷6 2
	D 6		=	生命力 17	÷6 2
心 5	E 5		=	知力 10	÷6 1
	F 13		=	精神力 18	÷6 3

キャラクターの容姿、特徴

冒険者レベル＋生命力ボーナス= 生命抵抗力 4

冒険者レベル×3＋生命力= HP 23

冒険者レベル＋精神力ボーナス= 精神抵抗力 5

魔法使い系技能レベル合計×3＋精神力= MP 24

経験点: 0

冒険者レベル: 2

技能	レベル
プリースト(イーヴ)	2
ファイター	1

戦闘特技	効果概要
1《かばう I》	味方への攻撃を受ける
3	
5	
7	
9	
11	
13	
15	
自動習得など	

よく使う魔法など	MP,効果概要

経歴、その他メモなど

自動失敗数:□□□□□ □□□□□ 穢れ: 0 点

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
地方語( )		
神紀文明語	ー	
魔法文明語		
魔動機文明語		
妖精語		ー
魔神語		ー
汎用蛮族語		
ドワーフ語	○	○

※判定パッケージ ※技能がなければ0

□スカウト ( ) □レンジャー ( ) □ ( ) + 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 ( ) □ ( ) + 知識

□セージ ( ) □ ( ) + 知力ボーナス = ※魔物知識

□スカウト ( ) □ ( ) + 敏捷度ボーナス = ※先制力

制限移動＝3m 敏捷度 8 = 移動力 8 m ×3= 全力移動 24 m

■ファイター (1) □グラップラー ( ) □ ( ) □フェンサー ( ) □シューター ( ) + 器用度ボーナス 3 = ※ 基本命中力: 4

筋力ボーナス 2 = ※ 追加ダメージ: 3 ※技能がなければ0

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	5	20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	⑫	ー	3
	2H	15	+1	5	30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10	⑫	ー	3
						＊													
						＊													
						＊													

■ファイター (1) □グラップラー ( ) □フェンサー ( ) □ ( ) + 敏捷度ボーナス 1 = ※ 基本回避力: 2

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		

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

合計回避力 2 合計防護点 6

※魔力(魔法使い系技能ごとに)

魔法使い系技能
・ソーサラー
・コンジャラー
・プリーストA
・マギテック
・
・
・

■神聖魔法 (2) + □ ( ) + □ ( ) + 知力ボーナス 1 = 魔力A 3 = 魔力B = 魔力C

HP 23 = 生命抵抗力 4

MP 24 = 精神抵抗力 5

戦闘関連メモ(受けた効果など)

所持アイテムなど

〈冒険者セット〉

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

名誉点／ランク 点 級

現金 50 G

預金／借金 G

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.1.0 ©2018 GROUP SNE / FUJIMISHOBO