キャラクター名

プレイヤー名

種族
グラスランナー

年齢

性別

種族特徴
[マナ不干渉][虫や植物との意思疎通]

生まれ
盗っ人

能力値

			成長		器用度	能力値ボーナス ÷6
技 13	A	8		=	21	3
	B	6		=	敏捷度 19+1	3
体 0	C	5		=	筋力 5	0
	D	13		=	生命力 13	2
心 12	E	4		=	知力 16	2
	F	15		=	精神力 27	4

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 19

冒険者レベル+精神力ボーナス= 精神抵抗力 6

魔法使い系技能レベル合計×3+精神力= MP なし

経験点 2

冒険者レベル 2

技能	レベル
スカウト	2
バード	2

戦闘特技	効果概要
1《呪歌追加Ⅰ》	習得数+1
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
【モラル】	命中力判定+1
【レジスタンス】	生命・精神抵抗力+1
【終律:春の強風】	1体に威力10ダメージ

経歴、その他メモなど

自動失敗数:□□□□□ □□□□□ 穢れ: 点

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
地方語(ドーデン)	○	
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	○	
グラスランナー語	○	○

※判定パッケージ ※技能がなければ0

■スカウト(2) □レンジャー( ) □ ( ) + 器用度ボーナス 3 = 技巧 5

+ 敏捷度ボーナス 3 = 運動 5

+ 知力ボーナス 2 = 観察 4

□セージ ( ) □ ( ) + = 知識

□セージ ( ) □ ( ) + 知力ボーナス = ※魔物知識

■スカウト(2) □ ( ) + 敏捷度ボーナス 3 = ※先制力 5

制限移動=3m 敏捷度 20 = 移動力 20 m ×3= 全力移動 60 m

□ファイター( ) □グラップラー( ) □ ( ) □フェンサー( ) □シューター( ) + + 器用度ボーナス + 筋力ボーナス = ※ = ※ 基本命中力: 追加ダメージ: ※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	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
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													

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

部位	装飾品の名称	効果
頭		
顔		
耳		
首		
背中		
右手	〈俊足の指輪〉	敏捷度+1
左手		
腰		
足		
その他		

防具	必筋	回避修正	防護点	備考
鎧 〈クロースアーマー〉	1		2	
盾				
その他				

合計回避力 0 + 合計防護点 2

※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
・マギテック
・
・
・

■バード (2) + □ ( ) + □ ( ) + 知力ボーナス 精神力ボーナス 4 = 魔力A 奏力6 = 魔力B = 魔力C

HP 19 生命抵抗力 4

MP なし 精神抵抗力 6

戦闘関連メモ(受けた効果など)

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

所持アイテムなど

	消耗品チェック欄
〈冒険者セット〉	
〈スカウト用ツール〉	[ ]□□□□□□□
〈楽器〉	[ ]□□□□□□□
〈アウェイクポーション〉	[ ]□□□□□□□
	[ ]□□□□□□□

名誉点/ランク 点 級

現金 285 G

預金/借金 G

『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