キャラクター名／プレイヤー名

種族　　年齢　　性別

種族特徴

冒険者レベル

名誉点　　点

ランク　　級

経歴、プロフィール

生まれ

経験点　　穢れ

自動失敗数:□□□□□ □□□□□ □□□□□

「疲労度」による悪影響

	疲労度	悪影響
□	1	影響なし
□	2	行為判定ー1
□	3	行為判定さらにー1（合計ー2）
□	4	一時的に気絶
□	5以上	死亡

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		

基礎能力値	能力値補正	成長	能力値	能力値ボーナス
技	A	⚀	器用度	÷6
	B	⚁	敏捷度	÷6
体	C	⚂	筋力	÷6
	D	⚃	生命力	÷6
心	E	⚄	知力	÷6
	F	⚅	精神力	÷6

技能	レベル

※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
3
5
7
9
11
13
15
自動習得など

練技、呪歌、騎芸など

□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 m ×3＝ 全力移動 m

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

＋筋力ボーナス＝

※基本命中力:

※追加ダメージ:

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
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													

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	
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

防具名／備考	必筋	回避修正	防護点
鎧			
盾			
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　合計防護点

回避力、防護点の強化など

HP　　生命抵抗力

MP　　精神抵抗力

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

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サプリメント デモンズライン -追憶の守人-』専用キャラクターシート Ver.1.0　©2020 GROUP SNE / KADOKAWA