キャラクター名

プレイヤー名

種族　性別　年齢　生まれ

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

キャラクターの容姿、特徴

生命抗力　HP

生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力　MP

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

経験点　冒険者レベル

種族特徴

技能	レベル

戦闘特技	練技／呪歌

言語	会話	読文
交易共通語	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点

経歴、その他メモなど

魔物知識 ＝セージ技能レベル（　）＋知力ボーナス［　］

先制力 ＝スカウト技能レベル（　）＋敏捷度ボーナス［　］

制限移動＝3m

敏捷度［　］＝ 移動力 m ×3＝ 全力移動 m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［　（　）］グラップラー技能［　（　）］フェンサー技能［　（　）］シューター技能［　（　）］＋器用度ボーナス［　］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［　（　）］グラップラー技能［　（　）］フェンサー技能［　（　）］シューター技能［　（　）］＋筋力ボーナス［　］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［　（　）］　グラップラー技能［　（　）］
フェンサー技能［　（　）］　＋敏捷度ボーナス［　］

鎧名	盾名

					その他の修正		合計値
必筋							
回避力		+		+		=	
防護点		+		+		=	

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

HP　生命抵抗力

MP　精神抵抗力

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力

所持金
現金 G
預金／借金 G

装備品など

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
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド 2.0』キャラクターシート Ver1.0

©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO