

キャラクター名

プレイヤー名

種族		種族特徴			
生まれ	傭兵	性別		年齢	
冒険者Lv	0	経歴			
経験点	102000				

技	0	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	0	15		15	2				
		敏捷度	0	2		2	0				
		筋力	0	9		9	1				
体	0	生命力	0	12		12	2				
		知力	0	6		6	1				
心	0	精神力	0	10		10	1				

戦闘特技				言語	会話	読文
		p		交易共通語	○	○
		p				
		p				
		p				
		p				
		p				
		p				
		p				
		p				
		p				
		p				

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
威嚇		
遠隔指示		
探索指令		
高所攻撃		
姿勢堅持		
人馬一体		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ	鎧と盾	必要				
						ランク	筋力	回避力	防護点	
	ファイター	0				鎧				
	グラップラー	0				盾				
	フェンサー	0				その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
シューター	0				回避技能	合計値	0	0		

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
2m	2m	6m	2d+ 0	0	12						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 2	2d+ 1	10							

装備品		説明	装備品		説明
頭					
耳					
顔					
首					
背中					
右手					
腰					
足					
その他					

その他メモ	自動失敗チェック
SwordWorld2.5#1	□□□□⑤
アビスカース表(14) > 「差別の」 装備時	□□□□⑩
特定の分類に対して与える物理ダメージ・魔法ダメージが2点減少する。分類は「分類決定表」で無作為に決定する。	□□□□⑮
アビスカース分類決定表(55) > 魔法生物	□□□□⑳
	□□□□㉕
	□□□□㉙
	□□□□㉚

キャラクター名

プレイヤー名 _____

[illegible][illegible]