キャラクター名

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	神官	性別		年齢	
冒険者Lv	13	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	10	12		28	4
		敏捷度	6	2		14	2
体	14	筋力	6	15		35	5
		生命力	5	10		29	4
心	10	知力	10	9		29	4
		精神力	10	6		26	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	13		
プリースト/ダルクレム	10		
レンジャー	9		
エンハンサー	5		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
タフネス	2122p	武器の達人	3-212p
バトルマスター	3143p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
全力攻撃	1-286p		p
武器習熟A/ウォーハンマー	1-281p		p
頑強	1-279p		p
武器習熟S/ウォーハンマー	1-281p		p
防具習熟A/金属鎧	1-282p		p
魔力撃	1-292p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ビートルスキン		
マッスルベアー		
ヴォーパルウェポン		

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
ファイター	13	17	15	18
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	フォートレス		30	-3	11
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	12	13

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ガイアクリーヴァー	2H	35	-2	2d+ 16	10	24	85										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 12	13

HP
100

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 17

MP
58

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	10	14			

装備品	説明
頭	
耳 聖印	
顔 アイソアーマスク	
首	
背中	
右手	
腰 ブラックベルト	
足	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手	

その他メモ

SwordWorld2.5#1
アビスカース表(14) ＞ 「差別の」　装備時
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。
アビスカース分類決定表(55) ＞ 魔法生物

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食（お徳用）x5	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
エンブレム	○□□○□□
受益者のシンボル	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
マテリアルカード：緑Ax6	○□□○□□
マテリアルカード：緑Sx3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
陽光の魔符+1x3	○□□○□□
月光の魔符+1x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
使用済みアイテム	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
Aランク鎧の魔法の鎧加工	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□