

SW2.0キャラクターメイキングシートVER.4【改訂版対応・EX対応・初期製作基準】

種族：

生まれ：

生まれ

どれか1つの列を選ぶ

生まれ	1回目	2回目	3回目	成長	修正	能力値／ボーナス	経験値テーブル	暗視持ち種族	所持品（初期所持金は1200リムル）
技	A	A	A	1		器用度	必要（累計）初期製作は合計3000点 テーブルA テーブルB Lv1 1000(1000) Lv1 500(500) Lv2 1000(2000) Lv2 1000(1500) Lv3 1500(3500) Lv3 1000(2500) Lv4 1500(5000) Lv4 1500(4000) Lv5 2000(7000) Lv5 1500(5500)	エルフ ドワーフ ルーンフォーク シャドウ	
	+	B	B	B	2				
体	C	C	C	3		筋力			
	+	D	D	D	4				
心	E	E	E	5		知力			
	+	F	F	F	6				

能力値÷6（切り捨て）＝能力値ボーナス

戦闘系技能

技能名(テーブル)	基本 命中力	基本 追加D	基本 回避力	
ファイター (A)	Lv			ファイターはすべての防具、格闘と弓系・銃以外の武器を使いこなす前衛の花形。 改訂版より投擲可能。
フェンサー (B)	Lv			フェンサーはファイター同様の装備だが筋力の半分（切り上げ）に限定される軽戦士職。 クリティカルに－1のボーナスが付く。テーブルB職。
グラップラー (A)	Lv			グラップラーは格闘装備に限定される接近職。威力が低いが手数や投げ攻撃などで補える。 戦闘技能の<追加攻撃><投げ攻撃>を自動習得。
シューター (B)	Lv		修正 なし	シューターは弓、弩弓、銃（別途マジック技能が必要）、投擲を行える遠距離職。 序盤では回避修正が付かないことに注意。テーブルB職。

基本命中力＝技能レベル＋器用度ボーナス 追加ダメージ＝技能レベル＋筋力ボーナス 基本回避力＝技能レベル＋敏捷度ボーナス

魔法使い系技能

技能名(テーブル)	魔力＝技能レベル＋知力ボーナス	
プリースト (A)	Lv	神聖魔法を扱う神官。癒しと対魔族を主とする。いつれかの神を信仰する。
マジック (A)	Lv	魔動機術使い。マジスフィアや銃を使って術式を発動する。
ソーサラー (A)	Lv	真詔魔法使い。主に攻撃系魔法を得意とする。
コンジャラー (A)	Lv	操霊魔法使い。補助、人形操作、死者蘇生などを得意とする。
ウィザード (特)	Lv	ソーサラーとコンジャラーを習得することで自動習得になる深知魔法を使う魔導士。
フェアリーティマー (A)	Lv	妖精魔法使い。意志を持ったマナの集合体妖精と契約し発動する。

プリーストは聖印。マジックはマジスフィアや銃。ウィザードとソーサラーとコンジャラーは発動体。フェアリーティマーは妖精に対応した宝石が必要。ソーサラーとコンジャラーはハードレザーと金属鎧に対して装備バナルティ、フェアリーティマーは金属鎧に対して装備バナルティがある。
またフェアリーティマーは選抜改定（EX）ルールがあるので注意。

探索系技能

技能名(テーブル)	先制力＝技能レベル＋敏捷度ボーナス	
スカウト (B)	Lv	畏の発見や解除、追跡など斥候のスキルを持つ技能。戦闘時の先後手に影響する。
技能名(テーブル)	薬草回復力＝技能レベル＋器用度ボーナス	
レンジャー (B)	Lv	ポーション回復力＝技能レベル＋知力ボーナス

主に野外での活動術と薬草・ポーションの薬学を持つ野伏。

危険感知＝

スカウトorレンジャー技能レベル＋知力ボーナス
タビットは[第六感]により冒険者レベル＋知力ボーナスでも可

補助系技能

技能名(テーブル)	魔物知識＝技能レベル＋知力ボーナス	
セージ (B)	Lv	文化や言語、歴史や宝物など様々な知識を有する賢者。言語の習得もできる。
ライダー (B)	Lv	騎獣や幻獣、魔動バイクなどに騎乗する技術を持つ騎手。

セージ及びライダーは魔物知識判定にボーナスを得ることができる。
ただしライダー技能では弱点の看破はできない。

技能名(テーブル)	賦術＝技能レベル＋知力ボーナス	
アルケミスト (B)	Lv	マテリアルカードを使い現象を起こす錬金術師。

技能名(テーブル)

エンハンサー (B)	Lv	自身の強化を行える練技を会得した練体師。 魔法のようだけとMP上昇はしない。
技能名(テーブル)	呪歌＝技能レベル＋精神力ボーナス	
バード (B)	Lv	有効距離＝技能レベル×10m

歌唱や演奏によって広範囲に影響をもたらす吟遊詩人。
新しい言語の会話を習得することもできる。
バードには楽器が必要。3レベルからはペットを扱いことも可能。

冒険者レベル（＝最も高い技能レベル）

Lv	HP＝冒険者レベル×3＋生命力 生命力の強さ。0以下になると気絶し生死判定が発生します。	MP＝魔法使い系技能（ウィザード除く）の合計×3＋精神力 精神の強さ。主に魔法を使うを消耗する。 ピッタリ0に消費することも可能。気絶はしない。	戦闘特技。冒険者Lv1
	生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス 毒や病気など命に係わることが発生した時に抵抗する力。	精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス 魔法や精神操作に対する抵抗する力。 シャドウは[月光の守り]で＋4のボーナス。	戦闘特技。冒険者Lv3

