

SW2.5キャラクターメイキングシートVER. 9 WEB版【ルルブ1&2&3. 初期製作基準】

種族： 生まれ：

生まれ	どれか1つの列を選ぶ			成長	修正	能力値/ボーナス
	1回目	2回目	3回目			
技	d+	A	A	1		器用度
	d+	B	B	2		敏捷度
体	d+	C	C	3		筋力
	d+	D	D	4		生命力
心	d+	E	E	5		知力
	d+	F	F	6		精神力

能力値÷6 (切り捨て) = 能力値ボーナス

経験値テーブル	
必要(累計)初期製作は合計3000点 最大2レベルまで	
テーブルA Lv1 1000(1000) Lv2 1000(2000)	テーブルB Lv1 500(500) Lv2 1000(1500)

暗視持ち種族
エルフ ドワーフ ルーンフォーク リカント※ シブラカーン

所持品 (初期所持金は1200万円)

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。 ※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。※投擲可能
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。威力が低い手数や投げ攻撃などで補える。 戦闘技能の追加攻撃を自動習得。武器「ハンチ」「キック」「投げ」も使用可能。
シューター (B) Lv			修正無し	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。 初期では基本回避力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。癒しと対蛮族を主とする。いつれかの神を信仰する。
マジック (A) Lv	魔動機術使い。マジクスフィアや銃を使って術式を発動する。
ソーサラー (A) Lv	真語魔法使い。主に攻撃系魔法を得意とする。
コンジャラー (A) Lv	探霊魔法使い。範囲攻撃、味方の支援、敵への阻害などを得意とする。
フェアリーテイマー (A) Lv	妖精魔法使い。選ぶ属性により支援と攻撃を使い分けることができる魔法職。
(Lv)	

プリーストは聖印。マジックはマジクスフィアや銃。ウィザードとソーサラーとコンジャラーは発動体、フェアリーテイマーは宝石が必要。ソーサラーとコンジャラーは金属鎧-4、必筋10以上の非金属鎧-2という行為判定ボーナスがあります。

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

主に自然環境での活動術と薬草・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。新たな言語の習得もできる。 セージ技能1レベルごとに新たな会話が読文を1つ習得できる。
技能名(テーブル)	魔物知識=技能レベル+知力ボーナス
ライダー (B) Lv	騎獣に騎乗できる騎手。 魔物知識判定はできるが弱点は見抜けない。 ライダー技能1レベルごとに1つの騎芸を習得できる。
技能名(テーブル)	練技=技能レベル
エンハンサー (B) Lv	魔法とは異なる練技を使いこなす技能。 自身にしか効果のない強化ができる練体士。 エンハンサー技能1レベルごとに1つの練技を習得できる。

技能名(テーブル)	奏力=技能レベル+精神力ボーナス
バード (B) Lv	演奏と歌唱で広い効果範囲を持つ精神的影響を与える吟遊詩人。 バード技能1レベルごとに新たな会話(読文は不可)を1つ習得できる。 効果範囲は技能レベル×10m (最大で50m)
技能名(テーブル)	風術=技能レベル+知力ボーナス
アルケミスト (B) Lv	マテリアルカードによる魔法的効果を生み出す錬金術師。 アルケミスト技能1レベルごとに1つの風術を習得できる。

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。ピットリ0に消費することも可能。気絶はしない。	選択) 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。	選択) 戦闘特技。冒険者Lv3

技能により自動習得の特技もあり

