

SW2.5キャラクターメイキングシートVER. 10

戦闘系技能

名前: _____ PL: _____

種族: _____ 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
技	A	A	A	1	+	器用度 <input type="text"/> + <input type="text"/>
	B	B	B	2	+	敏捷度 <input type="text"/> + <input type="text"/>
体	C	C	C	3	+	筋力 <input type="text"/> + <input type="text"/>
	D	D	D	4	+	生命力 <input type="text"/> + <input type="text"/>
心	E	E	E	5	+	知力 <input type="text"/> + <input type="text"/>
	F	F	F	6	+	精神力 <input type="text"/> + <input type="text"/>

能力値÷6(切り捨て) = 能力値ボーナス

技能名(テーブル)	基本 命中力	基本 追加	基本 回避力
ファイター (A)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
フェンサー (B)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
グラップラー (A)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
シューター (B)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	修正 無し

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)	魔法 = 技能レベル + 知力ボーナス
ブリスト (A)	<input type="text"/>
マギテック (A)	<input type="text"/>
ソーサラー (A)	<input type="text"/>
コンジャラー (A)	<input type="text"/>
フェアリーテイマー (A)	<input type="text"/>
魔法使い系技能 レベル合計	×3 = 点MP増加

	人間	エルフ	ドワーフ	タビット	ルーンフォーク	ナイトメア
A	2D	2D	2D+6	1D	2D	2D
B	2D	2D	1D	1D	1D	2D
C	2D	1D	2D	1D	2D	1D
D	2D	2D	2D	2D	2D	1D
E	2D	2D	1D	2D+6	2D	2D
F	2D	2D	2D+6	2D	1D	2D

	リカント	リルドラク	グラスランナー	メリア	ティエンス	レブラカーン
A	1D	1D	2D	1D	2D	2D
B	1D+3	2D	2D	1D	2D	1D
C	2D	2D	1D	1D	1D	2D
D	2D	2D+6	2D+6	2D+6	1D+3	2D
E	1D+6	1D	1D	1D	2D	2D
F	1D	2D	2D+6	1D	2D+3	2D

経験値テーブル

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)

暗視持ち種族

エルフ
ドワーフ
ルーンフォーク
リカント※獣変貌時
レブラカーン

冒険者レベル

HP	生命抵抗力 = 冒険者レベル + 生命力ボーナス
<input type="text"/>	<input type="text"/>
MP	精神抵抗力 = 冒険者レベル + 精神力ボーナス
<input type="text"/>	<input type="text"/>

経歴やキャラクターメモなど

その他系技能

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)	<input type="text"/>
レンジャー (B)	薬草回復力 = 技能レベル + 器用度ボーナス <input type="text"/>
セージ (B)	ポーション回復力 = 技能レベル + 知力ボーナス <input type="text"/>
ライダー (B)	危険感知 = 技能レベル + 知力ボーナス <input type="text"/> ※スカウトorレンジャー技能レベルもしくはタビットは冒険者レベル
エンハンサー (B)	魔物知識 = 技能レベル + 知力ボーナス レベル分の新しい言語を習得 ※読文か会話のどちらか1つ
バード (B)	魔物知識 = 技能レベル + 知力ボーナス ※使用に条件あり レベル分の新しい騎芸を習得
アルケミスト (B)	練技習得数 = 技能レベル レベル分の新しい練技を習得
一番高い 技能レベル	奏力 = 技能レベル + 精神力ボーナス レベル分の新しい会話を習得 レベル分の新しい呪歌or終律習得
	賦術(力) = 技能レベル + 知力ボーナス レベル分の新しい賦術を習得
	×3 = 点HP増加

SW2.5キャラクターメイキングシートVER. 10

戦闘系技能

【ファイター（戦士）】A

近接武器、投擲武器を使いこなす前衛の代表職業。制限もなくパーティーに1名が定石

【フェンサー（軽戦士）】B

近接武器、投擲武器を扱えるが筋力が半分（端数切り上げ）の制限がある。代わりにクリティカル値-1のボーナスが付く

【グラップラー（拳闘士）】A

自身の拳や足、格闘武器と防具の制限がある前衛職。また投げ攻撃が強く、戦闘特技「追加攻撃」を自動習得する

【シューター（射手）】B

遠隔攻撃（射撃、投擲）のみが扱える遠距離職。ただし序盤では回避修正に影響しない（回避修正0）

魔法使い系技能

【ソーサラー（魔術師）】A

真語魔法を扱える魔法職。直接的なダメージ魔法の王道魔法使い

※制限：金属鎧（ペナルティ-4）、必要筋力10以上の非金属鎧（ペナルティ-2）、必須：発動体と腕の動作、発声

※言語：魔法文明語の会話と読文を習得

【コンジャラー（操霊術師）】A

操霊魔法を扱える魔法職。支援魔法と範囲魔法、ゴーレムを操る魔法など幅広い

※制限：金属鎧（ペナルティ-4）、必要筋力10以上の非金属鎧（ペナルティ-2）、必須：発動体と腕の動作、発声

※言語：魔法文明語の会話と読文を習得

【マギテック（魔動機術師）】A

魔動機術を扱える魔法職。武器「銃」による射撃攻撃とマクスフィアによる支援魔法を使用できる

※必須：マクスフィア（任意サイズ）と発声、バレット系には銃とシューター技能が必要（誤射にも注意）

※言語：魔法機文明語の会話と読文を習得

【プリースト（神官）】A

神聖魔法を扱える魔法職。対蛮族・アンデット系に強く、優秀な回復魔法も使用できる

※必須：聖印（信仰している神を決めること）と発声、2レベル毎で信仰している神の特殊神聖魔法を扱える

【フェアリーテイマー（妖精使い）】A

妖精魔法を扱える魔法職。6種の系統から4つの系統を扱える汎用魔法職

※制限：金属鎧（ペナルティ-4）、必須：妖精使いの石（装飾品）と妖精語による発声

※言語：妖精語の会話を習得

その他系技能

【スカウト（密偵）】B

主に屋内での偵察や調査、畏の発見と解除を得意とする職業。また戦闘開始時の先制力にも影響する

※制限：金属鎧でペナルティを受ける場合がある、必須：スカウト用ツール

【レンジャー（野伏）】B

主に自然の野外での偵察や調査、畏の発見と解除を得意とする職業。また薬草とポーションの使用時にボーナスを得る

※制限：金属鎧でペナルティを受ける場合がある

【セージ（賢者）】B

知識全般に関する学業職業。1レベルごとに新しい言語の会話か読文を習得、また魔物知識判定に影響する

【エンハンサー（練体士）】B

体内のmanaを活性化し自身に効果を与える練技を扱える職業。1レベルごとに新しい練技を習得する

【バード（吟遊詩人）】B

楽器や歌唱により範囲に影響する呪歌を扱える職業。1レベルごとに新しい言語の会話か呪歌か終律を習得する

【アルケミスト（錬金術師）】B

マテリアルカードを使用し様々な錬金を扱える職業。1レベルごとに新しい賦術を習得する

※言語：魔法機文明語の会話と読文を習得

【ライダー（騎手）】B

騎獣（動物・幻獣・魔動機）に騎乗できる職業。1レベルごとに新しい騎芸を習得する

戦闘特技（おすすめ振替）

○命中力を重視

《牽制攻撃I》近接と遠隔攻撃の命中力+1、ただしクリティカル値も+1

○両手武器のセカンドチャンス

《斬り返しI》両手武器（2H）の近接攻撃が外れたときに2回目の再攻撃が可能

○ダメージを重視

《全力攻撃I》近接攻撃の追加ダメージを4点上昇するが、ペナルティとして回避力-2

○永続的な効果を得たい

《武器習熟A/○○》Aランクの○○の武器が扱えるようになり、追加ダメージ+1

《防具習熟A/○○》Aランクの○○の防具が扱えるようになり、防護点+1

○二つの武器で戦いたい

《両手利き》片手武器の左右で各1回の攻撃が可能になるが、ペナルティとして命中力-2

○味方へのダメージをコントロールしたい

《かばうI》任意の対象への攻撃（近接・遠隔・特殊能力など回避力判定があるもの）を代わりに自身が受けます

○射撃系の必須

《ターゲティング》投擲や射撃などの遠隔攻撃、射撃型の魔法などによる味方への誤射が無くなる

○複数の対象に魔法を使いたい

《魔法拡大/数》単一の魔法ターゲットをMP消費を増やし複数にできる

などなど

