SWORD WORLD RPG 2.0 北陸卓ゲM@STER CHARACTER SHEET データ補足

【戦士系技能】
ファイター、グラップラー、フェンサー、シューター
【魔法系技能】
ソーサラー、コンジャラー、プリースト、フェアリーテイマー、マギテック

冒険者LV	経験点	所持金	穢れ

技能	LV	魔力	一時

冒険者LV：技能LVにおける最大値
魔力：魔法系技能LV＋知力B
魔力(一時)：スペルエンハンスなどでの一時的な補正
生命抵抗力：冒険者LV＋生命力B
精神抵抗力：冒険者LV＋精神力B
通常移動：敏捷度m
制限移動：3m(戦闘特技で変化)
全力移動：敏捷度＊3m
魔物知識：セージLVかライダーLV＋知力B(対象技能が無い場合、0)
先制力：スカウトLV＋敏捷度B(対象技能が無い場合、0)
ホリブレ：ホーリーブレッシング(神聖魔法LV9)30点用
各種B：12の倍数(切り捨て)

									B(固＋一時)
									+
									+
体	C	+	3	+		＝	筋力	+	+
	D	+	4	+		＝	生命力	+	+
心	E	+	5	+		＝	知力	+	+
	F	+	6	+		＝	精神力	+	+

	固定＋一時		固定＋一時
生命抵抗	+	精神抵抗	+
通常移動		制限移動		全力移動	
魔物知識		先制		ホリブレ	

	固定＋一時 ／ 固定＋一時
HP	+ ／ +
MP	+ ／ +

戦闘技能	宣言	自動習得など	宣言
LV1			
LV3			
LV5			
LV7			
LV9			
LV11			
LV13			
LV15			

武器に記載されているデータを、基本丸写し。
【ウ】
ウェポンホルダーに収納しているかどうか。
収容していれば、補助動作で入れ替え可能。

言語	話	読	言語	話	読
神紀文明語			交易共通語		
魔法文					
魔導機					
魔神語					
ドラゴン語					
妖精語					
妖魔語					
汎用蛮族語					

HP：冒険者LV＊3＋生命力
MP：魔法系技能LVの合計＊3＋精神力
※ファミリアのMP追加分は、一時に記載する。

武器(必要筋力)	用法	命中	追加D	威力	射程	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	C	ウ	命中補正 固定	命中補正 一時	ダメージ補正 固定	ダメージ補正 一時
( )						メモ：															
( )						メモ：															
( )						メモ：															
( )						メモ：															

【固定値の修正(回避)】
戦士系技能LVの最大値＋敏捷度B
【固定値の修正(防護)】
鱗の皮膚(リルドラケン)

防			練技・賦術など	消費	持続	メモ
( )						
装飾品等の補正						
固定値の補正						
合計						
一時的な補正						

【命中補正(固定)】
・格闘：グラップラーLV＋器用度B
・弓(クロスボウ含む)、ガン：シューターLV＋器用度B
・投擲：グラップラー以外の最大LV＋器用度B
・上記以外：ファイター、フェンサーの最大LV＋器用度B
【ダメージ補正(固定)】
・格闘：グラップラーLV＋筋力B
・ガン：マギテックLV＋知力B
・弓(クロスボウ以外)：シューターLV＋筋力B
・弓(クロスボウ)：ダメージ補正なし
・上記以外：ファイター、フェンサーの最大LV＋筋力B

カード	B	A	S	SS	魔晶石	個数	セット
赤							
緑							
					点		
					点		

【セット】※残りセットを意味する
弾など12個1セットの場合、2セット目以降の残りセット数を書く。
例えば、弾12個が3セットあった場合、12個をまずチェックする。
残り2セットあるので、セット：2となる。
先の12個が無くなったら、また12個をチェックし直して、セットを1つ減らす。
12個しか無い場合は、残りセット0となる。

【1ゾロ】※ファンブル
何かしらの判定で1ゾロ振った時にチェックする。チェック数＊50点の経験点を、セッション終了時に別途得る。

自動失敗(1ゾロ)																					