キャラクター名
ジュウゾウ-サクマ

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	神官	性別	男	年齢	65
冒険者Lv	4	経歴	5-2-6 歌を誉められたことがない（歌→絵にして採用）		
経験点	180		2-1-6 憧れの冒険者がいる（不採用）		
			5-4 失われた家門を取り戻すため（不採用）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	6			10	1
		敏捷度	11	1		16	2
体	8	筋力	11	1		20	3
		生命力	7			15	2
心	9	知力	8			17 + 1	3
		精神力	9	1		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	1		
プリースト/桜	4		
セージ	2		

戦闘特技			
魔法拡大/数	1-289p		p
ターゲッティング	1-280p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	1	2	3	4

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	チェインメイル		18	-1	6
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動　etc)					
回避技能			合計値	-1	6

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ロングボウ(アズサユミ) 射程20m 命中精神B、追加D知力B、必要筋力→精神　《マルチアクション》使用可	2H	12		2d+ 2	10	4	22										
				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+ -1	6

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 7

MP
31

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	7			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	聖印	桜の古木の欠片
背中		
右手	知性の指輪	
腰	矢筒	矢収納12本
足		
その他		

装備品		説明
左手	知性の指輪	

その他メモ

咲間　重蔵
全国の様々な桜を見て回るために冒険者になる
自身の信仰対象である桜の木を描くことを趣味とする（矢立の購入を検討）（器用が低いので下手の横好き）

９８６７９４
６１１１１７８９
４６７８９７

自動失敗チェック

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

キャラクター名
ジュウゾウ-サクマ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
矢（12本）x3	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食（一週間）	○□□○□□
頑丈なランタン	○□□○□□
油	○□□○□□
	○□□○□□
筆	○□□○□□
インク	○□□○□□
スケッチブックx2	○□□○□□
	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
ふかふかの防寒着	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□