

キャラクター名	プレイヤー名
サガミボウギョウウン(相模坊暁雲)	

メインクラス	パラディン	Lv.1:	アコライト	レベル	12
サポートクラス	バトル	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	35
種族	ドゥアン			境遇	師匠
出自(効果)	武芸者			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	27	21	12	6	7	21	7
ボーナス	9	7	4	2	2	7	2
クラス修正	1	2	2	0	0	3	0
他修正						2	
能力値	10	9	6	2	2	12	2

HP	137
MP	112
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ナギナタ	至近	-1	18		3		-2	
左手	破軍戟	至近	-1	16					
頭部	ルーンバンド					3	1		
胴部	ライダーアーマー					9			0
補助	手甲					2			0
装身具	豪傑の証								
能力値			9	0	6	0	12	8	15
スキル	フェイス:ゴヴァノン、アセティック					4	4		
その他	豪傑の証		1			5			
総計(右)			9	18					
総計(左)			9	16	6	26	17	6	15
総計(両)									m
ダイス数			3 d	7 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
鎧竜	マジカルキー
破軍戟(ウェポンケース入り)	折りたたみ梯子
制空結界印	ウェポンケース
ポジションホルダー	強心丹
(ハイHPポジション)	
(ハイMPポジション)	
転送石	
冒険者セット	
ハイMPポジション	
ドレスブック	
現在重量:	25
最大重量:	27
所持金:	1340
預金・借金:	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
タフネス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 有角族、作成時に筋力基本値+3								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する。								
カバリング	1	2	DB直前	至近	単体	自動成功	防衛中1回	
効果: 対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済にならない。								
カバームーブ	2	4	カバリング		自身	自動成功	シーンSL回	
効果: 《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》を「射程:至近」から「射程:20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することは無い。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果: 《ヒール》を同時に使用する。この効果により、《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能になる。								
アームズマスタリー(槍)	1		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果: 取得する際に「長剣、両手剣、槍、斧」からひとつ選択せよ。選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ハンマーストライク	5	3	Xジャーアクション	武器	単体	命中判定	打撃使用	
効果: 対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに[(SL)+D]する。								
アフェクション	1		DB直後	20m	単体	自動成功	アクト3回	
効果: 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
マインドアデプト	1		パッシブ		自身			
効果: 【精神】に+2する。								
セルフヒーリング	1		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: HP回復を行う。【HP】を[CL×10]点回復する。								
モアタフネス	2		パッシブ		自身			
効果: 【最大HP】に[SL×5]する。								
ソウルバスター	1		効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ攻撃を行った対象にHPロスを与える(最大、あなたの【最大HP】)								
インデュア	1	5	効果参照		自身	自動成功	防衛中1回	
効果: あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスを全て回復する。								
コールアウト	1	4	セットアップ	10m	単体	精神		
効果: 対象と【精神】の対決を行う。この対決の判定の達成値に[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								

ドゥアンの例に違わず、2mを越す巨漢の持ち主で何故か常時白目を剥いている見た目が怖い僧兵。
 性格は実直で温和。無益な殺生は好まない。
 一人称は「拙僧」
 薙刀を始めとした槍術の達人
 【経歴】
 ガイフ群島国で名のある武芸者の両親の元に生まれたが、生まれて間もなくカグツチ神を信仰する寺院に預けられた。(ほぼ捨てられた)
 それからいつまで経っても両親が迎えに来ることはなく、月日が経ち親の愛情を受けぬまま成長していくにつれて神社ではかなりの乱暴者となり性格は粗暴で傲慢、行いは破戒僧そのものとなっていた。
 飲酒・喫煙・戦車(馬)での暴走行為・住民との不必要な諍い・寺院の器物損壊etc...そんな振る舞いが何年も続いた為についに住職に破門され寺院を追い出されてしまった。数々の所業のおかげで周りからの評判は最悪で行くあてもなく、まともに日銭を稼ぐあてすらない。そこで幕府直轄の交易船で他国を相手に商売をしているという知り合いの商人を脅し…ゲフンゲフン頼み込んで、護衛として雇ってもらった。かくして暁雲は、強者との戦いを求めてセーリア大帝国に旅立った。セーリアに到着してからは、山道に待ち伏せては武芸者らしき者を見つけ、勝負を挑んではナギナタで倒すという山賊まがいの行為をする日々が続いた。しかし、ある日勝負を挑んだ初老の僧に圧倒的な強さをもって叩きのめされ、弟子入りしてから、暁雲の人生は大きく変わることとなった。それから数年に渡って師から僧としての修行を受け、心身を鍛えたことで、かつて粗暴で傲慢で好戦的だった性格は前述の通り実直で温和な性格に大きく変化した(本質的には好戦的な性格がまだ色濃く残っている)。
 修行を終えてからは冒険者のように、奉仕活動や魔物討伐に精を出し、住民達を数々の脅威から救っていた。その功績と武勇でもって皇帝主催の武術大会に出場し優勝したことで認められ名誉ある魔法具の槍、破軍戟を下賜されることとなった。その後も活動をしながら旅を続け、平原に暮らす遊牧民の大国タルタル・ハン国に足を運んでいた。王都ハルの大野営地で遊牧民と奉仕活動を通じて親睦を深め手合わせをし、騎兵の技術を学んだ。その後、モンスターの襲撃によって瀕死となった危機的状況でムガ=モリに認められ騎竜の契約を結んで遊牧民と共に戦い、結果大野営地にいる民たちが襲われることを防ぐ事が出来た。その後、交易船に乗って故郷のガイフ群島国に10年振りに帰国。かつて暴れ回っていた寺に赴き住職に謝罪し、破門は取り消された。その後も冒険者としての活動を続けていたが、諸国での武勇と活躍を聞きつけたミヅキ家から姫君の護衛と目付け役を打診され出身の寺院にてミト姫と出合い現在に至る。本人曰く過去の破戒僧ぶりはただ恥ずべき汚濁であったとしている。

