キャラクター名: オーガスト・ランドル

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別	男	年齢	29
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10	13		30	5
		敏捷度	8	7		22 + 2	4
体	15	筋力	6	6		27 + 2	4
		生命力	6	1		22	3
心	8	知力	10	6		24	4
		精神力	8	11		27	4

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	11		
コンジャラー	10		
スカウト	9		
エンハンサー	4		
アルケミスト	1		
デーモンルーラー	1		

戦闘特技

追加攻撃	220 p	マルチアクション	1-292p
投げ攻撃	225 p	武器の達人	3-212p
カウンター	2120p		p
鎧貫き	IB39 p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
両手利き	1-283p		p
武器習熟S/格闘	1-281p		p
二刀流	1-281p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
レン地方語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

マッスルベアー	
キャッツアイ	
アンチボディ	
メディテーション	
ヴォーパルウェポン	

名誉アイテム	点数
始まりの剣	1000

名誉点 所持 300 /合計 1300

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	11	16	15	15
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ポイントガード		1	1	0
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	グラップラー		合計値	17	0

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
おしゃれなグラウル 鋭利な耐久の首飾りの追加D込み 魔法の発動体加工済み 小魔の封入具加工済み アビス強化追加D+1込み	1H	15	2	2d+ 18	11	22	25										
グランアリオール 鋭利な耐久の首飾りの追加D込み	1H#	15	1	2d+ 17	11	21	35										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
アビスシャードx6	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
赤Aカードx2	○□□○□□
魔晶石3点分x5	○□□○□□
魔晶石5点分x5	○□□○□□

魔化された樫の枝x2	○□□○□□
黒曜石の盾（小）x2	○□□○□□
血肉の赤鉄（小）x2	○□□○□□
ぬいぐるみSサイズx10	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 0 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	26 m	78 m

回避	防護点
2d+ 17	0

HP
60

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 15

MP
62

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	10	14			
召異魔法	1	5			

装備品		説明
頭	セーフティメット	
耳	蝙蝠の耳飾り	
顔		
首	鋭利な耐久の首飾り	追加D+2、HP+3 ガタガタになったジグソーパズルのような形をしている
背中	愚者の鎌	オリジナル魔剣（装飾品）
右手	怪力の腕輪	
腰	アルケミーキット	
足	軽業のブーツ	
その他	熊の爪	

装備品		説明
左手	疾風の腕輪	

その他メモ

・ケルディオン大陸のレン地方オリアブ町出身
・中堅冒険者（５レベル）だったが冒険中の怪我で下半身不随となり冒険者を引退せざるを得なくなる。
・様々なつてを頼りに【アルターアニマ】という魔法文明時代の魔道具を手に入れる。それは人形を自分そっくりに造り替えそれに魂を移すことで分身を創り出すと噂されているものだった。
・再び冒険者になるために【アルターアニマ】を使い新たな肉体を手に入れるが想定外の事態が発生する。
・【アルターアニマ】は元の肉体とのリンクを維持する都合上魂をそのまま移すことができず、二つに分割してその片割れを人形に移す魔道具だったのだ。
・これにより植物状態の元の肉体に魂が半分残ったままとなってしまった。人形側の魂が成長して独立の個が確立された後に人形が死んだ場合、増大した魂が元の肉体に還った際に魂の分量が人一人分の器から溢れてしまいその結果、本体も人形も死亡してしまう可能性があることが判明した。（※HPが０以下になった時点で生死判定を挟まず死亡する。魂が大きく損傷した状態で死亡するため生き返ることは不可能。なおアルターアニマの効果時間は十五年）

自動失敗チェック

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