キャラクター名: アスカゼ・アマギ

プレイヤー名:

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	拳闘士	性別	女	年齢	17
冒険者Lv	3	経歴	一定期間の記憶がない		
経験点	1350		旅をしたことがない		
			師と呼べる人物がいる。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	14	器用度	10			24	4
		敏捷度	10			24	4
体	2	筋力	3			5 + 1	1
		生命力	14	1		17	2
心	9	知力	6	1		16	2
		精神力	13			22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	3		
スカウト	1		

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	3	7	7	4
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	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		8	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
ハードノッカー グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 8	10	5	10										
スタンパー グラップラー専用、キック強化	1H#	5	-1	2d+ 6	10	5	20										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
使いやすい調理道具セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1580 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 8	0

HP
26

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 6

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
両手利き	223 p		p
武器習熟/格闘	221 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	○	○
グラスランナー語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 剛力の指輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数
使いやすい調理道具	5

名誉点 所持 35 /合計 40

その他メモ

幼い頃に森の奥で傷ついて倒れていたところを、格闘家の女性「メリーサ」に拾われ、育てられた少女。
魔法を使うのが下手で少し非力な人間だと思われて7歳まで育てられてきたが、マナの使えない体質であることが発覚し魔法学校への入学が取り消しになった。そこから自分がグラスランナーの生まれであることを知り、ショックを受ける。
その後は非力な自分を悔いるようになり、メリーサに格闘術を教わり街の憲兵団の入団試験に合格。見事、憲兵となる。しかしそこでもマナの使えない特殊体質であるグラスランナーは差別の対象となり、居心地の悪さを感じているものの職務はきっちりこなす。街の事件解決のために冒険者としての立場で調査することもあるため、いちおう冒険者としてギルドに登録はしている。

人間として育てられてきたためか「クソ真面目」「規律に厳しい」など、普通のグラスランナーとは真逆の価値観を持っている。
酒豪でだらしない師匠兼育ての親のメリーサが傍にいたためか、世話焼きな一面もある。そしてグラスランナーにしては身長も非常に高く肌の色も白く、グラスランナーの中でも異端の存在。「種族特徴よりも、むしろグラスランナーのそれは環境要因が強いのではないか」と考えた酔狂なタビットの大学教授がたまたま訪問してくるが、門前払いしている

自動失敗チェック

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