キャラクター名: ニュクス

プレイヤー名:

種族	ルーンフォーク	種族特徴	暗視、HP変換		
生まれ	練体師	性別	女	年齢	1858(3)年
冒険者Lv	1	経歴	臨死体験をした事がある		
経験点	500		命を助けられた事がある		
			物心がついた時には独りだった		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	10	3		23 + 1	4
		敏捷度	4			14	2
体	10	筋力	12	2		24	4
		生命力	12	2		24	4
心	6	知力	8	1		15	2
		精神力	4			10	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	1		
レンジャー	1		
エンハンサー	1		
ライダー	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	1	5	3	5
グラップラー	0			
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	プレートアーマー		21	-2	7
盾	タワーシールド		17		+2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	1	9

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
バスタードソード	1H両	17		2d+ 5	10	5	17										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
ベルトポーチ	○□□○□□
フック	○□□○□□
手鏡	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
栄養カプセルx2	○□□○□□
ワイン	○□□○□□
騎獣契約スフィア	○□□○□□
ヘビィシールド	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 5635 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 1	9

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 3/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 2

MP
10

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

かばう	224 p		p
	p		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	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ビートルスキン	
HP強化	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

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 能力増強の指輪・器用	

その他メモ

遥か昔、魔動機文明と呼ばれていた時代の黎明期。人族は、蛮族との戦いに悩みを抱えていた。
この頃の主力は、人間並みの判断力を備えたルーンフォークと、安価で量産の利く自動機械。そして彼らは例外なく射撃武器であった。
しかし蛮族も馬鹿ではない。あの手この手で肉薄してくる蛮族相手に、射撃型だけでは対処が難しかった。人間並みの判断力を備えるルーンフォークならまだしも、自動機械達は判断が遅れてあっさりやられてしまう。
その対処として、「前衛となる強固な装甲を備えた機体を用意し、肉薄する敵を食い止めさせる」という戦術が考案される。しかし、現状いるルーンフォークには合致しない。
そこでこのXG-1の計画が立ち上がる。人間と同じく高い判断力をもつルーンフォークを素体にすることが決まった。かねてより問題になっていた悪路による阻害を軽減すべく、足として自動機械を使うとされた。
計画は成功だと言えよう。XG-1はそのままYG-1へと呼称を変え、多数の実験や実戦データの蓄積を行った。最初はぎこちなかった上下の連携や防御も、数年後の運用終了時には達人ですら攻めあぐねる程になった。足たる自動機械にはついでとばかりに武装が施され、高い効果を示した。

自動失敗チェック

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