

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	18
サポートクラス	ファランクス	Lv.1:	バード	性別	♀
称号クラス				年齢	17
種族	アーシアン			境遇	渡来
出自(効果)	冒険者			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	28	28	10	9	10	31	9
ボーナス	9	9	3	3	3	10	3
クラス修正	1	3	0	1	1	0	2
他修正		1					
能力値	10	13	3	4	4	10	5

HP	179
MP	167
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	戦車砲(改造:照準、強化、精密、エネ、二連、エネ増強)I/両/15	視界	-1	26				-6	
左手	ファインバスタードソード(ケース入り)		-2	11				(-1)	
頭部	ライダーメット					2			
胴部	ゼラチナスアーマー				-1	11	0	-5	-5
補助	来訪者のマント					3			
装身具	来訪者のメダル								
能力値			13	0	3	0	10	7	15
スキル			1			2	2		
その他	戦車、漆黒の星		1		-7	15	5	1	
総計(右)			14	26					
総計(左)			13	11	-5	33	17	0	10
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	10			10	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
旧型戦車(改造:整備II、魔防壁)	ベルトポーチ
ミュージックヘッドセット	ウェポンケース
ビジネススーツ	ファインバスタードソード
フラッシュライト	HPポーション
冒険者セット	MPポーション*5
毒消し	バックパック
白紙の書	アリアドネの糸
※口ザリに返還	スノーファンング
ナイフ	肉
ポーションホルダー	野菜
小道具入れ	果物

現在重量:	-44	所持金:	8169	預金・借金:	0
最大重量:	28				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン:事故	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果:	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
インタラプト	1	-	効果	視界	単体	自動	1/Sr	
効果:	対象の使用したスキルを無効化							
ピアシングストライク	3	5	ダメ直前	-	自身	自動		
効果:	武攻のダメ+(SL)D							
バスカー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	PP時に所持金+[精神]×100G							
ディスコード	1	4	ダメ直前	20m	単体	自動		
効果:	対象のダメ+(SL)D、自分が振る							
ファイトソング	1	-	セット	20m	単体	自動	1/Sr	
効果:	シナリオ~回のスキルを1回復							
アームズマスター:両	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	指定カテの命中+1D							
ランナップ	1	4	セット	-	自身	自動		
効果:	戦闘移動or離脱を行う							
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動		
効果:	武攻+SL×3、リアクション-1D							
ソウルヒート	3	3	バーサーク	-	自身	自動		
効果:	狂戦士化[SL+1]Lvを受ける							
マジギレ	1	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果:	狂戦士化中、攻ダメ+1D							
ワイルドアサルト	1	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果:	HP減少時攻ダメ+1D							
ステップ:アース	2	5	セット	-	自身	自動		
効果:	Sn中、物防/魔防+SL×3							
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動	1/Sn	
効果:	その判定に+1D							

取得ゲッシュ:領主の誓い  
 効果:プリプレイ時に所持金+[精神]×100G  
 制約:領民からの頼みを断ってはいけない。もし断った場合はCL×1000Gの罰金を支払う必要がある。  
 設定:世界樹の迷宮を擁するアルシア領の外れに戦車道を学ぶための専門学校を設立・経営しており、学校の危機は無視出来ない。

成長方針:  
 Lv2:バーサーカーに転職。取得スキル:《ファイトソング》、《アームズマスター:両》  
 Lv3:転職なし。取得スキル:《バーサーク》、《ソウルヒート》、《ランナップ》  
 Lv4:転職なし。取得スキル:《バーサーク》、《ソウルヒート》、《マジギレ》  
 Lv5:転職なし。取得スキル:《バーサーク》、《ソウルヒート》、《ワイルドアサルト》  
 Lv6:バトルに転職。取得スキル:《ホースライディング》、《騎竜騎乗系の何か》  
 Lv7:未定。ホーススピア(PIGのエリンドル東方武器)を購入予定。  
 Lv8:  
 Lv9:イクイップリミット

悩み:解決済/セットアップ枠が空いている点。→ランナップ  
 解決済/バーサーク以降マイナーが空く点。→MPポーションを飲む  
 ムーブ装填のため、上級での2回攻撃ができない点。→二連主砲で解決  
 戦車が入れない狭い道などではどう貢献する?→両手武器を持ってバーサーク(ただし防御が紙...)

戦車改造経歴:  
 戦車砲:戦車砲照準(重量+1、命中+1、行動+2)  
 +戦車砲強化パーツ(重量+1、攻撃+3)

