

性能 キャラバンカーの運動能力と攻撃力

ダイヤフル① [能力値]②[性能]

【機動力】 **愛情** 操手のキャラクターの【愛情】

操作性 **3** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [6]

【装甲値】 **3** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [7]

【砲撃力】 **カタバルト①** **勇氣** 砲手のキャラクターの【勇氣】

精度 **2** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [5]

【威力】 **3** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [8]

【砲撃力】 **カタバルト②** **勇氣** 砲手のキャラクターの【勇氣】

搭載不可

精度 **2** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [5]

【威力】 **3** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [8]

【射撃力】 **バリスタ①** **知恵** 射手のキャラクターの【知恵】

精度 **3** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [6]

【威力】 **2** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [7]

【射撃力】 **バリスタ②** **知恵** 射手のキャラクターの【知恵】

精度 **3** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [6]

【威力】 **2** + [] + [] = []

初期値 紋章修正 強化点 上限値 [7]

ティアストーン炉 ティアストーンは積載量が [0] になるとキャラバンカーは動かなくなる

【出カ】 **積載量** ティアストーン炉に積んでいるティアストーンの数

上限値 **20** → []

1回の判定で消費できるティアストーンの数

上限値 [20] 初期値 [強化点] = **6+**

効果 ティアストーンを [1個] 消費することで、【機動力】の判定時にダイヤフルを [+1] できる。

【耐久力】 シナリオ内の【修理イベント】でのみ回復する

耐久力 **80** → [] **現在値**

※耐久力の数値より大きくすることはできない。



外装の色	<input type="checkbox"/> 紅葉の赤色	<input type="checkbox"/> ドングリの茶色	<input type="checkbox"/> 若葉の緑色
	<input type="checkbox"/> 空の青色	<input type="checkbox"/> 夜の黒色	<input type="checkbox"/> 雪の白色
紋章	<input type="checkbox"/> 四つ葉 *①	<input type="checkbox"/> 愛のハート *②	<input type="checkbox"/> 龍樹の葉 *③
	<input type="checkbox"/> 勇者の剣 *④	<input type="checkbox"/> 龍樹の花 *⑤	<input type="checkbox"/> 賢者の矢 *⑥

*① 装甲値+1 *② 操作性+1 *③ カタバルト-精度+1 *④ カタバルト-威力+1 *⑤ バリスタ-精度+1 *⑥ バリスタ-威力+1

クルー 定員: 12 (交代要員、非戦闘員を6名乗せられる)

クルーの名前	役職	クルーの【能力値】		
		【勇氣】	【知恵】	【愛情】
[]	操手 キャラバンカーの操縦	[]	[]	[]
[]	砲手 カタバルト①の操作	[]	[]	[]
[]	射手 バリスタ①の操作	[]	[]	[]
[]	射手 バリスタ②の操作	[]	[]	[]
[]		[]	[]	[]
[]		[]	[]	[]

乗りウサギ 積載匹数: 4

乗りウサギの名前

[]	[]
[]	[]

車輪 必要な車輪がなければ対応した地形を進めない

<input checked="" type="checkbox"/> 小型車輪 移動可能な地形 平地 草原 砂漠 実線	<input checked="" type="checkbox"/> 大型車輪 移動可能な地形 山岳 森林 密林 二重線	<input checked="" type="checkbox"/> 水上車輪 移動可能な地形 河川 湖水 沼地 点線
--	---	--

シナリオ達成数 シナリオを達成したら [1] 増加する

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

大型車輪を装備 水上車輪を装備 中型に乗り換え可 大型に乗り換え可