機体名

プレイヤー名

搭乗条件	
レベル	1
ランク	B
機体知識レベル	

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	ツァイーデ	50	8	-1	3	6
変形後						
改造	使用P：	12	2	2		1
その他修正						
機体合計（変形前）		62	10	1	3	7
機体合計（変形後）						

武装コスト合計	
メモリ	400
功績点	

	格闘命中	射撃命中	戦術命中	行動値	転倒値
パイロット能力					
パイロット反応値					
機体ボーナス	0	0	0	0	0
総合値	2d+	2d+	2d+	2d+	2d+

回避（変形前）	回避（変形後）
1	
2d+	2d+

現在のデッキ

武装

名前	ランク	容量	移動	チャージ	レーザー	貫通	地形	射程	対象	命中	修正	命中値	ヒット数	威力	制限
ヘッドバルカン	N	0	○				両用	1	単体	最大	+3	2d+	1	7	-
A B C D E F 解説：初期武装。装備枠を圧迫せず装備できる。命中判定は３つのうち、最大のものを使用する															
ゲイ・ボルグ（近接）	B	380	○	○	○	○	同一	1-2	単体	白兵	0	2d+	2	18	
A B C D E F 解説：命中後、対象の行動カウントを-[ヒット数x2]															
ゲイ・ボルグ（投擲）	B		○	○	○	○	両用	3-8	単体	白兵	-1	2d+	1	30	
A B C D E F 解説：命中後、対象の行動カウントを-[ヒット数x2]															
ガ・デルグ（近接）	B	380	○	○	○	○	両用	1-3	単体	射撃	-1	2d+	7	6	
A B C D E F 解説：															
ガ・デルグ（狙撃）	B		○	○	○	○	両用	7-12	単体	射撃	-1	2d+	2	18	
A B C D E F 解説：															
リアクティブアーマーN	N	20	○	○	○	○				その他		2d+			1/戦闘
A B C D E F 解説：1つのダメージを2分の1（切り捨て）にする															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															