

機体名

プレイヤー名

搭乗条件	
レベル	1
ランク	N
機体知識レベル	

ベース機体	クレッシュエンド	HP	装甲	回避	移動	装備数
変形後		54	8	-2	4	4
改造	使用P:	6	2			1
その他修正						
機体合計 (変形前)		60	10	-2	4	5
機体合計 (変形後)						

武装コスト合計	
メモリ	285
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)
-2	
2d+	2d+

現在のデッキ

武装

名前		ランク	容量	移動	チャージ	レザ	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														
DDミサイル		N	190	○	○	○	○	両用	4-12	半径4	戦術	-1	2d+	3	15	
A B C D E F		解説:														
ピンポイント弾道ミサイル		N	190	○	○	○	○	両用	10-無限	単体	戦術	-2	2d+	2	6	
A B C D E F		解説:														
サインミサイル		N	60	○	○	○	○	両用	2-9	複数	戦術	-1	2d+	6	10	
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														
ブースターN		N	15	○	○	○	○				その他		2d+			1/R
A B C D E F		解説:移動力に+2														
													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:														