

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

武装コスト合計

メモリ 400

功績点

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	ツアイーデ	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)						

		格闘命中	射撃命中	戦術命中	行動値	転倒値	回避 (変形前)	回避 (変形後)	現在の デッキ
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	1		
総合値		2d+	2d+	2d+	2d+	2d+	2d+	2d+	

武装

名前		ランク	容量	移動	チャ ニッ	レ ザニ	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:											
リアクティブアーモ		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+				