機体名

ティンク・カスタム

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	-2

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	ティンク	36	7	1	4	3
変形後						
改造	使用P：	6		1		1
その他修正						
機体合計（変形前）		42	7	2	4	4
機体合計（変形後）						

武装コスト合計	
メモリ	250
功績点	0

	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															
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															
グラビティフィールド	N	80	○	○	○	○	上空	1-6	半径1H	戦術	3	2d+	0	0	
A ~~B~~ ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：対象は転倒する															
バリアN	N	140	○	○	○	○				汎用		2d+			
A ~~B~~ ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：SAで宣言。次の自分の行動順まで最終ダメージ-6															
リペアキットN	N	10	○	○	○	○				汎用		2d+			1
A ~~B~~ ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：HPを2d回復。複数個所持可能															
												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：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															