

カノンイェーガー 車輛管理シート

戦車名

運用コスト

/ 1 出撃

乗員戦車戦判定値

コマンダー：	機動判定：【知性】	+コマンダー Lv	+修正	=
ガンナー：	砲撃判定：【技術】	+ガンナー Lv	+修正	=
ドライバー：	回避判定：【技術】	+ドライバー Lv	+修正	=
ローダー：	誘爆判定：【体力】	+ローダー Lv	+修正	=
	餓殖ブースト判定：【体力】	+ローダー Lv	+修正	=

前面装甲値【 】

車輛データに記載されている基本的な装甲値

▶ 前面追加パーツ

パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値

側面装甲値【 】

側面装甲値は前面装甲値の3分の1 (端数切り上げ)

▶ 側面追加パーツ

パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値
パーツ名()	: 防御力	重量	誘爆値

装備箇所の指定がないパーツは、前面・側面いずれにも装備できる

主砲 1 () : ダメージ 重量 誘爆値

主砲 2 () : ダメージ 重量 誘爆値

副砲 1 () : ダメージ 重量 誘爆値

副砲 2 () : ダメージ 重量 誘爆値

副砲 3 () : ダメージ 重量 誘爆値

副砲 4 () : ダメージ 重量 誘爆値

エンジン() : 出力 重量 誘爆値

搭載弾薬弾薬スロット数：



弾薬 1 (名称： タグ： ダメージ修正： 射程： 誘爆値：)

弾薬 2 (名称： タグ： ダメージ修正： 射程： 誘爆値：)

弾薬 3 (名称： タグ： ダメージ修正： 射程： 誘爆値：)

弾薬 4 (名称： タグ： ダメージ修正： 射程： 誘爆値：)

弾薬 5 (名称： タグ： ダメージ修正： 射程： 誘爆値：)

重量合計：

誘爆値合計：