

宇宙海賊 デストロイヤーズ

降伏水準 2,500

宇宙船名

ISS スカルシェイプ

先制索敵

直観力 予測

協力修正 0

艦首

プラズマビーム砲

機能	効果値	必要成功数
ビーム攻撃	600	3

判定内容	協力修正
論理力 予測 - [距離] ÷ 2 <small>(小数点切り捨て)</small>	-1

基数	単基重量	総重量
2	× 12	= 24

甲板
前部

ゴーストミサイル

機能	効果値	必要成功数
実体弾攻撃	240	2

判定内容	協力修正
直観力 機械 - [距離] ÷ 8 <small>(小数点切り捨て)</small>	-2

基数	単基重量	総重量
3	× 9	= 27

甲板
後部

爆縮高エネルギービーム砲

機能	効果値	必要成功数
ビーム攻撃	540	3

判定内容	協力修正
論理力 予測 - [距離] ÷ 4 <small>(小数点切り捨て)</small>	-1

基数	単基重量	総重量
2	× 16	= 32

艦尾

グラビティミサイル

機能	効果値	必要成功数
実体弾攻撃	260	3

判定内容	協力修正
論理力 機械 - [相手艦重量補正] <small>(宇宙船のみ)</small>	-1

基数	単基重量	総重量
3	× 16	= 48

降伏勧告

感受性 伝達

協力修正 -1

艦底
前部

メンテナンスモジュール

機能	効果値	必要成功数
即効修理	200	3

判定内容	協力修正
直観力 生物	-2

基数	単基重量	総重量
1	× 20	= 20

艦底
後部

機能	効果値	必要成功数

判定内容	協力修正

基数	単基重量	総重量

距離変更

論理力 操縦 + [重量補正]

協力修正 -2

推進剤

鋼材

パーツ
対象

パーツ
対象

パーツ
対象

パーツ
対象

パーツ
対象

パーツ前装甲数 $20 \times 169 + 500 =$ **パーツ前最大 HP 3880**

パーツ後装甲数 $20 \times 49 + 500 =$ **パーツ後最大 HP 1480**

現在 HP

重量	パーツ前	パーツ後
艦本体	50	50
装甲	169	49
艦首	24	24
甲板前部	27	27
甲板後部	32	32
艦底前部	20	
艦底後部		
艦尾	48	48
合計重量	370	230

合計重量	80以下	140以下	190以下	230以下	270以下	300以下	330以下	350以下	370以下	以降10ごと
重量補正	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	さらに-1