機体名

ガーちゃん

プレイヤー名

搭乗条件	
レベル	2
ランク	N
機体知識レベル	4

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	ガルム	42	10	-1	3	4
変形後						
改造	使用P：	4	3			4
その他修正			4	-2		
機体合計（変形前）		46	17	-3	3	8
機体合計（変形後）						

武装コスト合計	
メモリ	500
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）
-3	
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															
粒子ライフル（射撃）	N	170	○	○	○	○	両用	3-5	単体	射撃	-4	2d+	1	18	
A B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：															
粒子ライフル（回転）	N		○	○	○	○	両用	0	半径3	射撃	-2	2d+	6	3	
A B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：															
スプレッサミサイル（連発）	N	170	○	○	○	○	両用	3-7	複数	射撃	-2	2d+	6	12	
A B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：															
スプレッサミサイル（範囲）	N		○	○	○	○	両用	4-8	半径3	戦術	-1	2d+	4	10	
A B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：															
派手な装飾品	N	10	○	○	○	○				その他		2d+			
A B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：機体の識別判定の目標値+2															
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															
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															
追加装甲N	N	60	○	○	○	○				その他		2d+			
A B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：装甲+4、回避-2															
索敵ツールN	N	30	○	○	○	○				その他		2d+			
~~A~~ B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：索敵判定に+3															
解除ツールN	N	30	○	○	○	○				その他		2d+			
~~A~~ B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：没入中のハッキング判定に+3															
マント	N	5	○	○	○	○				その他		2d+			
A B ~~C~~ ~~D~~ ~~E~~ ~~F~~ 解説：機体の識別判定の目標値+1															
グレネード	N	45	○	○	○	○	同一	1-3	半径2	射撃	-1	2d+	1	8	
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：															