

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

ベース機体	ガルム	HP	装甲	回避	移動	装備数
変形後		42	10	-1	3	4
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 ニッ	レ ゼ	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:															
A B C D E F 解説:															
A B C D E F 解説:															
A B C D E F 解説:															
A B C D E F 解説:															