

機体名
シェブ・ニグラート(Bランク)

プレイヤー名

搭乗条件	
レベル	6
ランク	B
機体知識レベル	6

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	太刀山	42	12	-5	5	5
変形後						
改造	使用P:	14	5		2	4
その他修正			11	-2		1
機体合計(変形前)		56	28	-7	7	10
機体合計(変形後)						

武装コスト合計	
メモリ	760
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)
-7	
2d+	2d+

現在のデッキ

武装																
名前	ランク	容量	移動	チャージ	レザ	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	-	
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																
メモリ修正	N	-375	○	○	○	○		0			0	2d+	0	0		
A B C D E F 解説:																
波動砲ビット	B	70	○	○	○	○	両用	3-7	単体	戦術	-3	2d+	2	20		
A B C D E F 解説:																
フィンガービット	B	50	○	○	○	○	同一	1-2	単体	戦術	-3	2d+	3	8		
A B C D E F 解説:																
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B	B	185	○	○	○	○				その他		2d+				
A B C D E F 解説: 装甲+7、回避-1																
戦略シールド	B	200	○	○	○	○	両用	自身	自身	戦術	3	2d+	-	-	1/R	
A B C D E F 解説: 1アクション中に受ける攻撃全ての回避をこの武器の命中判定で行う																
ブースターB	B	60	○	○	○	○				その他		2d+			1/R	
A B C D E F 解説: 移動力に+4																
ミサイルビット	N	30	○	○	○	○	両用	3-7	単体	戦術	2	2d+	6	18		
A B C D E F 解説:																
ミサイルビット	N	30	○	○	○	○	両用	3-7	単体	戦術	2	2d+	6	18		
A B C D E F 解説:																
追加装甲N	N	60	○	○	○	○				その他		2d+				
A B C D E F 解説:																
DDA7Lv"ムラサメ"	N	350	○	○	○	○	両用	4-13	4H	戦術		2d+	4	24		
A B C D E F 解説:																
リペアキットB	B	30	○	○	○	○				汎用		2d+			1	
A B C D E F 解説:																
リペアキットN	N	10	○	○	○	○				汎用		2d+			1	
A B C D E F 解説:																
波動砲ヒット	N	70	○	○	○	○	両用	3-7	単体	戦術	-3	2d+	2	20		
A B C D E F 解説: HPを2d+10回復。複数個所持可能																
リアクティブアーマーB	B	100	○	○	○	○				その他		2d+			1/戦闘	
A B C D E F 解説: 1つのダメージを4分の1(切り捨て)にする																
A B C D E F 解説:																