

機体名 犬

プレイヤー名

搭乗条件	
レベル	1
ランク	B
機体知識レベル	8

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	ブリランテ	50	6	2	4	3
変形後						
改造	使用P:		6	3		2
その他修正			7	-1		
機体合計 (変形前)		50	19	4	4	5
機体合計 (変形後)						

武装コスト合計	
メモリ	85
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)
4	
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	-
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														
メモリ修正		N	-115	○	○	○	○						2d+			
A B C D E F		解説:														
パイルバンカー		B	130	○	○	○	○	同一	1-2	単体	白兵	-1	2d+	1	22	
A B C D E F		解説:														
高速振動サイズ		B	160	○	○	○	○	両用	1-3	単体	白兵	-2	2d+	2	15	
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														
ブースターN		N	15	○	○	○	○				その他		2d+			1/R
A B C D E F		解説: 移動力に+2														
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														
													2d+			
A B C D E F		解説: 装甲+7、回避-1														
													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:														
													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:														