機体名

鬼面山速

プレイヤー名

搭乗条件	
レベル	1
ランク	N
機体知識レベル	0

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	鬼面山	30	8		5	3
変形後						
改造	使用P：	4			1	2
その他修正						
機体合計（変形前）		34	8	0	6	5
機体合計（変形後）						

武装コスト合計	
メモリ	295
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）
0	
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															
ガトリングガン	N	150	○	○	○	○	両用	2-7	複数	射撃	0	2d+	12	12	
A B C D E F 解説：															
ランス	N	110	○	○	○	○	同一	1	直線2	白兵	-2	2d+	1	10	
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															
ローラーブースター	N	100	○	○	○	○				その他		2d+			
A B C D E F 解説：ダッシュ移動による移動力が通常移動の2倍になる															
小太刀（斬り）	N	170	○	○	○	○	同一	1	複数	白兵	1	2d+	2	14	
A B C D E F 解説：															
小太刀（突き）	N		○	○	○	○	同一	1-2	単体	白兵	0	2d+	1	15	
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：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															