機体名

不知火・重装機

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	

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	不知火	60	9	-4	4	5
変形後						
改造	使用P：	16	2			1
その他修正			4	-2		
機体合計（変形前）		76	15	-6	4	6
機体合計（変形後）						

武装コスト合計	
メモリ	350
功績点	

	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）
-6	
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：															
サインミサイル	N	60	○	○	○	○	両用	2-9	複数	戦術	-1	2d+	6	10	
A B C D E F 解説：															
バズーカ	N	40	○	○	○	○	両用	3-7	単体	射撃	0	2d+	1	20	
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N	N	60	○	○	○	○				その他		2d+			
A B C D E F 解説：装甲+4、回避-2															
自爆機能	N	20	○	○	○	○	両用	0	半径3	白兵	15	2d+	1	特殊	
A B C D E F 解説：残りHPの半分+装甲のダメージ。使用すると自機のHPは0になる															
												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：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															