

機体名

プレイヤー名

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	イドメネオ	24	7	1	4	4
変形後						
改造	使用P：	4		1	1	1
その他修正						
機体合計（変形前）		28	7	2	5	5
機体合計（変形後）						

搭乗条件	
レベル	5
ランク	N
機体知識レベル	-2

武装コスト合計	
メモリ	460
功績点	0

	格闘命中	射撃命中	戦術命中	行動値	転倒値	回避（変形前）	回避（変形後）	現在のデッキ
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	2		
総合値	2d+	2d+	2d+	2d+	2d+	2d+	2d+	

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										
小太刀（斬り）		N	170	○	○	○	○	同一	1	複数	白兵	1	2d+	2	14	
A	B					解説：										
小太刀（突き）		N		○	○	○	○	同一	1-2	単体	白兵	0	2d+	1	15	
A	B					解説：										
ローラーブースター		N	100	○	○	○	○				その他		2d+			
A						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										
リアクティブアーマーN		N	20	○	○	○	○				その他		2d+			1/戦闘
A	B					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+			
	B					解説：装甲+4、回避-2										
ブースターN		N	15	○	○	○	○				その他		2d+			1/R
	B					解説：移動力に+2										
リアクティブアーマーN		N	20	○	○	○	○				その他		2d+			1/戦闘
	B					解説：1つのダメージを2分の1（切り捨て）にする										
レーザーライフル		N	170	○	○	○	○	両用	2-9	単体	射撃	1	2d+	1	23	
A						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：										