

機体名  
試作実験用検体機くん

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	イドメネオ	24	7	1	4	4
変形後						
改造	使用P:	16				2
その他修正						
機体合計 (変形前)		40	7	1	4	6
機体合計 (変形後)						

武装コスト合計	
メモリ	350
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)
1	
2d+	2d+

現在の  
デッキ

武装																
名前		ランク	容量	移動	チャ ニッ	レニ ザニ	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														
		N		○	○	○	○						2d+			
A B C D E F		解説:														
DDミサイル		N	190	○	○	○	○	両用	4-12	半径4	戦術	-1	2d+	3	15	
A B C D E F		解説:														
リサーチミサイル		N	85	○	○	○	○	両用	2-6	複数	射撃	3	2d+	4	12	
A B C D E F		解説:														
レーザーライフル		N	170	○	○	○	○	両用	2-9	単体	射撃	1	2d+	1	23	
A B C D E F		解説:														
ダブルマシンガン		N	85	○	○	○	○	両用	1-3	複数	射撃	1	2d+	8	6	
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:														
粒子ライフル (射撃)		N	170	○	○	○	○	両用	3-5	単体	射撃	-4	2d+	1	18	
A B C D E F		解説:														
粒子ライフル (回転)		N		○	○	○	○	両用	0	半径3	射撃	-2	2d+	6	3	
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														
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														
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														
													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:														