機体名

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	ターンホイザー	42	8	-3	5	5
変形後						
改造	使用P：	4	2		1	1
その他修正						
機体合計（変形前）		46	10	-3	6	6
機体合計（変形後）						

武装コスト合計	
メモリ	325
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）
-3	
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															
ダイナミック・マトック	N	165	○	○	○	○	両用	1-2	単体	白兵	-2	2d+	1	20	
A B C D E F 解説：															
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：															
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															
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															
空気投げ	N	75	○	○	○	○	両用	1	単体	白兵	1	2d+	1	1	
A B C D E F 解説：対象を転倒させる															
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															
リペアキットN	N	10	○	○	○	○				汎用		2d+			1
A B C D E F 解説：HPを2d回復。複数個所持可能															
リペアキットN	N	10	○	○	○	○				汎用		2d+			1
A B C D E F 解説：HPを2d回復。複数個所持可能															
リペアキットN	N	10	○	○	○	○				汎用		2d+			1
A B C D E F 解説：HPを2d回復。複数個所持可能															
												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：															