

機体名

プレイヤー名

ベース機体		鬼面山	HP	装甲	回避	移動	装備数
変形後			30	8		5	3
改造	使用P：		2	1	1		
その他修正							
機体合計（変形前）			32	9	1	5	3
機体合計（変形後）							

搭乗条件	
レベル	1
ランク	N
機体知識レベル	-2

武装コスト合計	
メモリ	165
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	1		
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										
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：										
ミサイルポット		N	60	○	○	○	○	両用	2-4	複数	射撃	0	2d+	12	3	
A	B	C	D	E	F	解説：										
リアクティブアーマー		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										
													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：										
													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+			