

S A	F	回避運動推力	5	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	-	P P限界	15
防御修正値	7	歩行速度	3	歩行形式	W

推進種類	推力	方向	推進剤量
メインバーニア	4	F	64+12
サブバーニア	2	F	32
左脚バーニア	2	F	32
右脚バーニア	2	F	32
左肩バーニア	0	T	16
右肩バーニア	0	T	16

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ヒートサーベルで斬る	10	7	3
ヒートサーベルで突く	7	8	1
パンチ	7	3	2
キック	6	3	3
武器で殴る	8	1	1

受け方法	受け率
ヒートサーベル	9
腕	7
武器	8
脚	6

武装	装甲	DCP	耐久力
ジャイアントバズ	1	6	1
90mmマシンガン	1	5	1
ヒートサーベル	7	-	5

	~2	~4	~6	~9	~12	13~	格闘
正面:	6	7	7	8	9	10	8
側面:	5	6	6	7	7	8	7
背面:	4	4	5	5	6	6	5

	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所				
同方向異箇所				
異方向同箇所				
異方向異箇所				

武器名称		上段:命中率/下段:威力										回数	総数	門数
装備箇所	射界	1	2	3	4	5	6	~8	~10	~12	~15	破壊力	種類	
ジャイアントバズ		10	9	8	6	5	4	3	2	1	0	3 ○	5 1	
右腕	右腕	7										3	火薬	
シュトルムファウスト		7	6	6	5	5	4	3	2			1 ●	1 2	
腰	両腕	6										3	火薬	
90mmマシンガン		13	12	11	9	8	6	4	3	2	-	5 ○	15 1	
右腕	右腕	5	(5)	(5)	(4)	(4)	(4)	(3)	(3)	(2)	-	1	通常	
												○		

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正面	胴体	胴体	胴体	左腕	左脚	胴体	右脚	右腕	頭部	胴体	胴体
右側面	胴体	左腕	頭部	左脚	胴体	右脚	胴体	右腕	胴体	胴体	右脚
左側面	胴体	右腕	頭部	右脚	胴体	左脚	胴体	左腕	胴体	胴体	左脚
背面	胴体	胴体	胴体	左腕	左脚	胴体	右脚	右腕	頭部	胴体	胴体

頭部	正	右	左	背	装	DCP	耐
モノアイ	26	16	16	-	0		1
動力パイプ	33	23	23	16	2		2
頭部	66	66	66	66	5		3

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	12	13	13	14	2	-	2
バーニア	24	31	31	31	2		2
脚	66	66	66	66	6	4	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	13	12	12	-	6	9	(2)
拡散ビーム	21	13	15	-	2		1
メインバーニア	22	23	25	24	4	9	3
タンク	24	26	26	32	1		2
サブバーニア	32	41	41	44	5	9	2
腹部	44	45	45	52	5	8	(6)
胴体	66	66	66	66	6	8	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	26	25	25	26	6	-	3
肩関節	31	26	26	31	2		2
肩バーニア	33	32	32	33	2		2
腕関節	34	33	33	34	2	-	2
手	45	45	45	45	3	-	2
腕	66	66	66	66	5	-	4

特別ルール：