

S A	E	回避運動推力	6	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	-	P P 限界	16
防御修正値	6	歩行速度	4	歩行形式	W

推進種類	推力	方向	推進劑量
メインバーニア	4	F	50
左サブバーニア	1	F	12
右サブバーニア	1	F	12
左脚バーニア	2	F	24
右脚バーニア	2	F	24
左肩バーニア	0	T	10
右肩バーニア	0	T	10

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ビームサーベルで斬る	10	8	3
ビームサーベルで突く	9	9	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
ビームサーベル	9
腕	8
武器	8
脚	5

武装	装甲	D C P	耐久力
ショットガン	1	5	1
ジャイアントバズ	1	6	1
ビームサーベル	-	-	-
チェーンマイ	1	10	1

	～2	～4	～6	～9	～12	13～	格闘
正面:	7	8	9	10	11	12	10
側面:	6	6	7	8	9	10	8
背面:	5	5	6	6	7	8	6
	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			
ショットガン		16	14	10	8	6	4	2	0	-	-	3	○	5	2	
両腕	両腕	3	(3)	(3)	(3)	(2)	(2)	(2)	(1)	-	-	1			特殊	
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	
ショットルファウスト		7	6	6	5	5	4	3	2			1	●	1	2	
腰	両腕	6										3			火薬	
バルカン		12	11	9	7	5	3	1				3	○	3	2	
頭部	頭部	3	(3)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)				1			通常	
チェーンマイ		12	9	6	4	2	0	-	-	-	-	1	○	1	1	
右腕	前方	8										4			特殊	

	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	14	14	14	11	0	-	1
動力パイプ	16	16	16	-	2	⑨	2
左バルカン	21	-	23	-	2	⑧	1
右バルカン	22	23	-	-	2	⑧	1
頭部	66	66	66	66	4	-	4

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	12	13	13	14	2	-	2
バーニア	24	35	35	34	2	⑧	2
脚	66	66	66	66	5	4	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コックピット	13	12	12	-	5	8	(2)
動力パイプ	15	14	14	12	2	⑨	2
メインバーニア	31	26	26	23	3	9	3
左サブバーニア	36	34	36	33	3	9	3
左サブバーニア	44	44	44	43	3	9	3
腹部	51	51	51	46	4	7	(5)
胴体	66	66	66	66	5	7	(5)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	22	21	21	22	5	-	4
肩関節	25	23	23	25	2	⑦	2
肩バーニア	26	25	25	26	2	⑦	2
腕関節	36	34	34	36	2	-	2
手	42	44	44	42	3	-	2
腕	66	66	66	66	4	-	3

特別ルール：

チェーンマイ
常に手持ちで収納不可
射撃・格闘運動で使用し、
格闘時も射撃と同様の判定を行い、
格闘時でも部位の指定はできない。
命中した場合、最終回避値とダイスの差が
2毎に1回被害判定を行う。