

S A	E	回避運動推力	4	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	-	P P 限界	20
防御修正値	6	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	2	F	30
サブバーニア	1	F	15
左脚バーニア	1	F	15
右脚バーニア	1	F	15

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ビームサーベルで斬る	9	8	3
ビームサーベルで突く	8	9	1
パンチ	6	2	2
キック	5	3	3
武器で殴る	7	1	1
シールドで殴る	6	3	2

受け方法	受け率
ビームサーベル	8
シールド	9
腕	7
武器	7
脚	5

武装	装甲	D C P	耐久力
ビームライフル	1	5	1
ビームサーベル	-	-	-
シールド	6	-	4

	~ 2	~ 4	~ 6	~ 9	~ 12	13 ~	格闘
正面:	6	6	7	8	9	10	8
側面:	5	6	6	7	8	9	7
背面:	4	5	6	6	7	8	6
シールド	正面	右側	左側	背面			
同方向同箇所	10	9	11	8			
同方向異箇所	8	7	9	6			
異方向同箇所	7	6	8	5			
異方向異箇所	6	5	7	4			

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	
マルチライフル		12	11	10	9	8	7	6	5	4		5	○	18 1
右腕	右腕	10	10	9	9	8	8	7	6	5		1	○	ビーム 2
バルカン		12	11	9	7	5	3	1				3	○	通常 2
頭部	頭部	3	(3)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)				1	○	
												○		
												○		
												○		

	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
カメラアイ	13	12	12	-	0	-	1
前部カメラ	14	16	16	-	0	-	1
後部カメラ	-	24	24	12	0	-	1
左バルカン	15	-	31	-	2		1
右バルカン	16	31	-	-	2		1
頭部	66	66	66	66	5	-	3

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	11	12	12	13	2	-	2
バーニア	-	14	14	16	2		2
アーマー	45	51	51	45	7	-	3
脚	66	66	66	66	4	-	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コックピット	14	12	12	-	5	8	(2)
腹部	15	22	22	16	4	6	(6)
サブバーニア	-	24	24	22	2		3
メインバーニア	-	31	31	31	4	7	3
補助バーニア	-	34	34	36	2		2
アーマー	56	53	53	62	7	-	4
胴体	66	66	66	66	5	6	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩アーマー	23	15	15	23	7	-	2
肩関節	24	16	16	24	2		2
腕関節	25	21	21	25	2	-	2
手	32	25	25	33	3	-	2
腕アーマー	55	56	56	55	7	-	2
腕	66	66	66	66	4	-	3

特別ルール：

アーマーは運動3消費で解除可能。(武器交換扱い)
アーマー破壊時はアレックスの各部箇所判定を使用する。