

SA	E	回避運動推力	3	最少直進距離	-
寸法修正	+2	失速速度	-	PP限界	20
防御修正値	8	歩行速度	-	歩行形式	N

推進種類	推力	方向	推進剤量
メインバーニア	16	F	280

格闘方法	命中率	威力	破壊力
クロー	8	6	5

受け方法	受け率
加-	8

武装	装甲	DCP	耐久力
リーダー	2	8	3

	~2	~4	~6	~9	~12	13~	格闘
正面:	7	8	9	10	11	12	10
側面:	6	7	8	9	10	11	9
背面:	6	6	7	8	9	10	8

	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		
ビームキャノン	胴体	12	11	10	9	8	7	6	5	5	4	1	○	18	1
	胴体	12	12	12	11	11	11	11	9	9	8	2	○	ビーム	
ミサイル	胴体	7	6	6	5	5	4	4	3	2	1	4	●	8	1
	胴体	5										2	○	ミサイル	
ビームガン	胴体	13	12	11	9	8	7	5	4	3	-	3	○	18	2
	胴体	7	7	6	6	5	5	4	3	2	-	1	○	ビーム	
110mmバルカン	胴体	12	11	9	7	5	3	1				5	○	5	1
	胴体	4	(4)	(3)	(3)	(2)	(2)	(2)				1	○	通常	

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

	正	右	左	背	装	DCP	耐

	正	右	左	背	装	DCP	耐

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクビット	12	12	12	-	8	8	(2)
モノアイ	15	14	14	-	0	-	1
左ミサイル	21	-	21	-	2		2
右ミサイル	23	21	-	-	2		2
ビームキャノン	31	24	24	-	6-2	9	3
バルカン	33	25	25	-	2		2
左ビーム砲	36	-	33	-	6-2		2
右ビーム砲	43	33	-	-	6-2		2
メインバーニア	-	42	42	45	4	9	4
胴体	66	66	66	66	8	8	(8)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	14	14	14	14	2	-	2
クロー	32	32	32	32	6	-	5
腕	66	66	66	66	4	-	5

特別ルール:

ビームキャノンとビーム砲は武器使用時に被弾した場合、右の装甲値にて判定を行う。未使用時は左の装甲値にて判定を行う。