

SA	F	回避運動推力	3	最少直進距離	-
寸法修正	+1	失速速度	-	PP限界	12
防御修正値	5	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	4	F	64
サブバーニア	1	F	16
左肩バーニア	1	A	10
右肩バーニア	1	A	10
左脚バーニア	2	F	40
右脚バーニア	2	F	40

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ビームサーベルで斬る	8	8	2
ビームサーベルで突く	7	9	1
パンチ	6	3	2
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	7
シールド	8
腕	6
脚	5

武装	装甲	DCP	耐久力
シールド	6	-	3
ビームサーベル	-	-	-

	~2	~4	~6	~9	~12	13~	格闘
正面:	6	6	7	7	8	9	7
側面:	4	5	6	6	7	7	6
背面:	3	4	4	5	5	6	5

シールド	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所	8	7	9	6
同方向異箇所	6	5	7	4
異方向同箇所	5	4	6	3
異方向異箇所	4	3	5	2

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	
40mmバルカン	右腕	12	11	9	7	5	3	1				4	8	1
	右腕	3										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

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
腕	22	22	22	22	3	-	4
肩	24	23	23	24	2	-	2
肩関節	31	26	26	26	2	-	2
肩バーニア	36	35	35	36	2	-	3
手	42	43	43	42	2	-	2
腕関節	66	66	66	66	2	-	4

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
腕	22	22	22	22	3	-	4
肩	24	23	23	24	2	-	2
肩関節	31	26	26	26	2	-	2
肩バーニア	36	35	35	36	2	-	2
40mmバルカン	42	43	43	42	2	-	2
腕関節	66	66	66	66	2	-	4

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
胴体	14	12	12	-	3	9	(2)
コクピット	22	16	16	14	2	-	2
動力パイプ	23	31	31	26	2	9	3
メインバーニア	24	35	33	34	2	-	2
右スタビライザー	25	41	41	42	2	-	2
左スタビライザー	31	44	44	46	2	8	2
サブバーニア	36	53	53	55	2	8	(6)
腹部	66	66	66	66	3	8	(6)

頭部	正	右	左	背	装	DCP	耐
頭部	16	15	15	-	0	-	1
モノアイ	66	66	66	66	2	-	3

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
脚	66	66	66	66	3	7	5
脚バーニア							

特別ルール:

BSはシールドマウント時にも使用できる。
 ただし、シールドが破壊された場合BSも失う。
 左右スタビライザーはどちらかが破壊された時点で、
 スタビライザー破壊の効果となる。