

SA	F	回避運動推力	4	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	-	PP限界	12
防御修正値	5	歩行速度	4	歩行形式	W

推進種類	推力	方向	推進剤量
メインバーニア	5	F	70
サブバーニア	1	F	14
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	9	8	3
ビームサーベルで突く	8	9	1
パンチ	7	2	2
キック	6	3	3
武器で殴る	8	1	1
シールドで殴る	7	2	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	DCP	耐久力
90mmマシンガン	1	5	1
ハイパーバズーカ	1	6	1
ビームサーベル	-	-	-
シールド	6	-	4

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

シールド	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所	8	7	10	6
同方向異箇所	6	5	8	4
異方向同箇所	5	4	7	3
異方向異箇所	4	3	6	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		
GMマシンガン		13	12	11	9	8	6	4	3	2	-	5	○	15	1
右(左)腕	腕	5	(5)	(5)	(4)	(4)	(4)	(3)	(3)	(2)	-	1		通常	
ビームガン		12	11	10	9	7	5	4	3	2	-	3	○	21	1
右腕	右腕	6	6	6	5	5	4	4	3	3	-	1		ビーム	
ハイパーバズーカ		10	9	8	6	5	4	3	2	1	0	3	○	5	1
右(左)腕	腕	7										3		火薬	
ハールガン		12	11	9	7	5	3	1	-	-	-	3	○	3	2
頭部	頭部	3	(3)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	-	-	-	1		通常	

	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	15	14	14	-	0	-	1
前部カメラ	16	22	22	-	0	-	1
後部カメラ	-	26	26	12	0	-	1
左バルカン	21	-	33	-	2	(8)	1
右バルカン	22	33	-	-	2	(8)	1
頭部	66	66	66	66	5	-	3

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	13	14	14	15	2	-	2
動力パイプ	-	16	16	23	2	(8)	2
脚	66	66	66	66	4	-	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	14	12	12	-	5	8	(2)
インテーク	22	14	14	-	2	7	2
腹部	26	24	24	16	4	6	(6)
サブバーニア	-	31	31	24	2	(7)	2
メインバーニア	32	36	36	42	4	7	3
胴体	66	66	66	66	5	6	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	15	14	14	15	5	-	3
肩関節	21	15	15	21	2	(7)	2
肩バーニア	24	21	21	24	2	(7)	2
腕関節	26	24	24	31	2	-	2
手	36	35	35	36	3	-	2
腕	66	66	66	66	4	-	3

特別ルール：