

S A	F	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	12
防御修正値	5	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	5	F	75
サブバーニア	1	F	15
左肩バーニア	0	T	10
右肩バーニア	0	T	10
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	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	D C P	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							
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	
90mmマシンガン		13	12	11	10	8	7	5	4	3	2	5	15	1
右腕	右腕	4	(4)	(4)	(4)	(3)	(3)	(3)	(2)	(2)	(2)	2	通常	
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	
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	

	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		1
右バルカン	22	33	-	-	2		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		2
バーニア	22	26	26	35	2		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)
インターク	25	16	16	-	2	7	2
腹部	33	26	26	16	4	6	(6)
サブバーニア	-	33	33	24	2		2
メインバーニア	36	45	45	51	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		2
肩バーニア	24	21	21	24	2		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：