

| | | | | | |
|-------|----|--------|---|--------|----|
| SA | D | 回避運動推力 | 6 | 最少直進距離 | - |
| 寸法修正 | ±0 | 失速速度 | - | PP限界 | 20 |
| 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 | 6 | F | 102 |
| 左脚バーニア | 1 | F | 17 |
| 右脚バーニア | 1 | F | 17 |
| 左肩バーニア | 0 | T | 10 |
| 右肩バーニア | 0 | T | 10 |
| 左バーニア | 1 | A | 14 |
| 右バーニア | 1 | A | 14 |
| 左前バーニア | 1 | B | 4 |
| 右前バーニア | 1 | B | 4 |

| 格闘方法 | 命中率 | 威力 | 破壊力 |
|------------|-----|----|-----|
| ビームサーベルで斬る | 10 | 8 | 3 |
| ビームサーベルで突く | 9 | 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 | 3 | 2 |

| 受け方法 | 受け率 |
|---------|-----|
| ビームサーベル | 9 |
| シールド | 10 |
| 腕 | 8 |
| 武器 | 8 |
| 脚 | 6 |

| 武装 | 装甲 | DCP | 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: | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 10 |
| 側面: | 6 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 8 |
| 背面: | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 6 |

| シールド | 正面 | 右側 | 左側 | 背面 |
|--------|----|----|----|----|
| 同方向同箇所 | 9 | 8 | 10 | 7 |
| 同方向異箇所 | 7 | 6 | 8 | 5 |
| 異方向同箇所 | 6 | 5 | 7 | 4 |
| 異方向異箇所 | 5 | 4 | 6 | 3 |

| 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 | |
| ビームライフル | | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | | 15 |
| 右(左)腕 | 腕 | 10 | 10 | 9 | 9 | 9 | 8 | 8 | 7 | 6 | 5 | 1 | 1 | ビーム |
| 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 | 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 | 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 | 13 | 14 | 14 | 15 | 2 | - | 2 |
| バーニア | 22 | 23 | 23 | 26 | 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) |
| 左前バーニア | 16 | 13 | 14 | - | 2 | - | 2 |
| 右前バーニア | 22 | 15 | 15 | - | 2 | - | 2 |
| 腹部 | 25 | 23 | 23 | 15 | 4 | 6 | (6) |
| メインバーニア | 31 | 36 | 36 | 41 | 4 | 7 | 3 |
| 左バーニア | 35 | 42 | 45 | 45 | 3 | - | 3 |
| 右バーニア | 43 | 51 | 51 | 53 | 3 | - | 3 |
| 左サブセンサー | 45 | 52 | 53 | - | 2 | - | 2 |
| 右サブセンサー | 51 | 54 | 54 | - | 2 | - | 2 |
| 胴体 | 66 | 66 | 66 | 66 | 5 | 6 | (6) |

| 腕 | 正 | 右 | 左 | 背 | 装 | DCP | 耐 |
|-------|----|----|----|----|---|-----|---|
| 肩 | 22 | 15 | 15 | 22 | 5 | - | 2 |
| 肩関節 | 24 | 21 | 21 | 24 | 2 | - | 2 |
| 肩バーニア | 33 | 25 | 25 | 33 | 2 | - | 2 |
| 腕関節 | 36 | 32 | 32 | 36 | 2 | - | 2 |
| 手 | 46 | 42 | 42 | 46 | 3 | - | 2 |
| 腕 | 66 | 66 | 66 | 66 | 4 | - | 4 |

特別ルール:

コクピット離脱可能。(7以下)
 胴体の左右前バーニアに被弾して誘爆した場合、
 威力7破壊力2で胴体の被害判定を行う。