

SA	D	回避運動推力	4	最少直進距離	-
寸法修正	+1	失速速度	-	PP限界	18
防御修正値	8	歩行速度	4	歩行形式	W

推進種類	推力	方向	推進割合
左肩バーニア	3	F	60
右肩バーニア	3	F	60
左サブバーニア	1	F	15
右サブバーニア	1	F	15
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	10	9	3
ビームサーベルで突く	9	10	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	11
腕	8
脚	6

武装	装甲	DCP	耐久力
ビームサーベル	-	-	-
シールド	8	-	5

	~2	~4	~6	~9	~12	13~	格闘
正面:	7	7	8	9	10	11	9
側面:	5	6	6	7	8	9	7
背面:	4	5	5	6	6	7	6

シールド	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所	10	9	11	8
同方向異箇所	8	7	9	6
異方向同箇所	7	6	8	5
異方向異箇所	6	5	7	4

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	
バルカン	頭部	12	11	9	7	5	3	1	-	-	-	3	3	2
	頭部	3	(3)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	-	-	-	1	1	通常
アトミックバズーカ	右肩											1	1	特殊
	胴体											1		
												1		

	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
後部カメラ	-	16	16	14	0	-	1
左バルカン	14	-	23	-	2	-	1
右バルカン	15	23	-	-	2	-	1
インターク	26	31	31	-	2	-	2
頭部	66	66	66	66	5	-	4

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	12	13	13	14	2	-	2
バーニア	14	15	15	16	2	-	2
脚	66	66	66	66	6	-	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	14	12	12	-	7	8	(2)
インターク	21	14	14	-	2	7	2
アトミックバズ	23	25	16	16	2	-	3
バックパック	-	31	24	33	4	-	3
サブセンサー	25	-	26	35	0	-	0
腹部	33	41	36	45	6	6	(7)
胴体	66	66	66	66	7	5	(7)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	14	13	13	14	6	-	2
肩関節	16	14	14	16	2	-	2
サブバーニア	22	23	23	24	3	-	3
バインダー	36	41	35	36	8	-	4
バーニア	44	45	43	44	3	-	3
手	51	51	46	51	3	-	2
腕関節	53	53	52	53	2	-	2
腕	66	66	66	66	5	-	4

特別ルール:

左腕に命中した場合、箇所判定を左右入れ替えて判定する。

アトミックバズは以下の点を除きMBLのルールに従う。

- ・直撃範囲は指定HEXから距離1の範囲とする。
- ・影響範囲は指定HEXから距離2の範囲とする。
- ・命中時に2d6-命中PP分、指定HEXからずれるものとする。
- ・ずれる方向は1d6で判定。

アトミックバズに被弾して誘爆した場合、機体の存在したHEXを指定HEXとして被害判定を行う。

頭部インタークに被弾して誘爆した場合、威力8破壊力1で頭部の被害判定を行う。