

SA	B	回避運動推力	10	最少直進距離	-
寸法修正	+1	失速速度	-	PP限界	25
防衛修正値	6	歩行速度	4	歩行形式	W

推進種類	推力	方向	推進剤量
左バーニア	4	F	60
右バーニア	4	F	60
左肩バーニア	0	T	15
右肩バーニア	0	T	15
左脚バーニア	3	F	45
右脚バーニア	3	F	45

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ビームサーベルで斬る	12	10	3
ビームサーベルで突く	11	11	1
パンチ	10	3	2
キック	9	4	3

受け方法	受け率
ビームサーベル	11
腕	10
脚	8

武装	装甲	DCP	耐久力
ビームサーベル	-	-	-
インコム	3	7	2

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

	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所				
同方向異箇所				
異方向同箇所				
異方向異箇所				

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		
大腿部ビームカノン	14	13	12	11	10	9	7	6	5	4	3	3	8	2	
高脚	右(左)腕	13	12	12	11	11	10	10	9	8	7	1	1	ビーム	
インコム	7	8	9	10	9	9	9	8				3	7	1	
頭部	胴体	8	7	6	6	5	4	4	3			1	1	特殊	
バルカン	14	12	10	8	6	3	1					3	3	4	
頭部	頭部	3	(3)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)				1	1	通常	
背部ビームカノン	13	12	12	11	11	10	9	8	7	6	2	2	8	2	
胴体	胴体	14	14	13	13	12	12	11	10	9	1	1	1	ビーム	
スグレバルカン	14	12	10	8	6	3	1					3	3	4	
胴体	背中	3	(3)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)				1	1	通常	

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正面	左腕	胴体	頭部	左腕	左脚	胴体	右脚	右腕	胴体	胴体	右腕
右側面	胴体	頭部	胴体	左脚	胴体	右脚	右腕	胴体	胴体	胴体	右脚
左側面	胴体	頭部	胴体	右脚	胴体	左脚	左腕	胴体	胴体	胴体	左脚
背面	左腕	胴体	頭部	左腕	左脚	胴体	右脚	右腕	胴体	胴体	右腕

頭部	正	右	左	背	装	DCP	耐
カメラアイ	13	12	12	-	0	-	1
前部カメラ	16	14	14	-	0	-	1
後部カメラ	-	15	15	12	0	-	1
左バルカン	22	-	23	-	2	-	1
右バルカン	24	23	-	-	2	-	1
インコム	33	31	31	14	3	-	2
頭部	66	66	66	66	7	-	3

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	14	15	15	15	2	-	2
バーニア	23	25	25	26	2	-	2
ビームカノン	33	36	36	36	3	-	2
脚	66	66	66	66	7	-	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
GA胴体	21	16	16	14	7	6	(6)
インターク	25	22	22	-	2	7	2
コクピット	32	24	24	-	8	7	(3)
GC胴体	41	32	32	22	7	6	(6)
GB左翼	42	33	35	25	6	-	3
GB右翼	43	36	36	31	6	-	3
左バーニア	45	41	44	36	5	6	3
右バーニア	51	45	45	45	5	6	3
左ビームキャノン	53	46	52	51	3	-	2
右ビームキャノン	55	53	53	53	3	-	2
テレスライザー	61	62	62	62	5	-	3
GB胴体	66	66	66	66	7	6	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	32	25	25	32	8	-	4
肩アーマー	36	35	35	36	7	-	3
肩関節	41	36	36	41	2	-	2
肩バーニア	44	44	44	44	2	-	2
腕関節	46	46	46	46	2	-	2
GA主翼	52	53	53	54	6	-	3
手	56	56	56	61	4	-	2
腕	66	66	66	66	7	-	3

特別ルール:

3人乗り: GC(回避)GA(射撃)GB(確認)を担当し配分する。  
 それぞれ3/5(切り捨て)をPPとする。  
 胴体コクピット: 耐久力が2低下した場合、  
 GAコクピットが破壊されたものとして、  
 GAのPPは使用不可。  
 インコム: 基本ルール使用、消費PPは2  
 脱出: 基本ルール23-3に順ずる。  
 離脱したGCは各コクピット合体状態のデータを使用。  
 パイロットが1名の場合、通常のGCを使用。  
 ALICE: ダメージを受けた次のインングより蓄積  
 ダメージを基準にして2D6を行い、蓄積ダメージ  
 以下ならば、ALICEが発動したのものとして、  
 PP15のパイロットの操縦となる。

