

SA	B	回避運動加推力	8	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	3	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	2	F	30
右脚バーニア	2	F	30

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ビームサーベルで斬る	10	10	3
ビームサーベルで突く	9	11	1
パンチ	8	3	2
キック	7	4	3
武器で殴る	9	1	1

受け方法	受け率
ビームサーベル	10
腕	9
脚	7
武器	9

武装	装甲	DCP	耐久力
ビームサーベル	-	-	-
インコム	3	7	2
ビームスマートガン	3	6	3

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

	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		
ビームスマートガン		11	11	10	10	9	9	9	9	8	7	1	8	1	
右腕	前方	16	16	15	15	14	14	13	13	12	11	3	ビーム		
インコム		7	8	9	10	9	9	9	8			3	7	1	
胴体	胴体	8	7	6	6	5	4	4	3			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	通常		
背部ビームカノン		13	12	12	11	11	10	9	8	7	6	2	8	2	
胴体	胴体	14	14	13	13	12	12	11	11	10	9	1	ビーム		

	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	左腕	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
脚部アーム	33	36	36	36	2	-	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
テルス死ライザー	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:

ビームスマートガン(BSG):  
 装備腕部に命中した場合、1D6して1~4でBSGに命中とする。  
 片手射撃の射界は前方とする。  
 脚部アーム:  
 アームが破壊された場合、BSGは使用不可とする。  
 BSGが破壊・破棄された場合データはSガンダムを使用し、ビームカノンは脚部アームとする。