

SA	B	回避運動推力	6	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	0	PP限界	20
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
メインバーニア	4	F	60+20
サブバーニア	1	F	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	11	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
武器	9
脚	7

武装	装甲	DCP	耐久力
ビームマシンガン	3	6	3
ビームサーベル	-	-	-

	~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

装備箇所	射界	1	2	3	4	5	6	~8	~10	~12	~15	回数	総数	門数
大腿部ビームガン		14	13	12	11	10	9	7	6	5	4	3	8	2
両脚	右(左)腕	13	12	12	11	11	10	10	9	8	7	1	1	ビーム
バルカン		13	11	9	7	5	3	1	-	-	-	3	3	2
頭部	頭部	3	(3)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	-	-	-	1	1	通常
ビームマシンガン		11	11	10	10	9	9	9	8	7	7	1	8	1
右腕	右腕	15	15	14	14	13	13	12	12	11	10	3	3	ビーム

	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	15	15	-	0	-	1
後部カメラ	-	22	22	12	0	-	1
左バルカン	16	-	25	-	2	-	1
右バルカン	22	25	-	-	2	-	1
頭部	66	66	66	66	7	-	3

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	13	14	14	14	2	-	2
ビームカノン	21	23	23	22	3	-	2
バーニア	31	34	34	41	2	-	2
動力パイプ	-	41	41	51	2	-	2
脚	66	66	66	66	6	-	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	13	12	12	-	7	8	(2)
インテーク	15	13	13	-	2	7	2
腹部	23	21	21	13	6	6	(6)
メインバーニア	25	24	24	16	5	7	3
サブバーニア	-	26	26	22	2	-	2
スタビライザー	-	36	36	32	5	-	2
左WB	31	43	45	43	7	-	4
左タンク	32	-	51	45	1	-	1
右WB	34	52	54	55	7	-	4
右タンク	35	54	-	61	1	-	1
胴体	66	66	66	66	7	6	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	22	16	16	22	7	-	3
肩関節	26	22	22	25	2	-	2
腕関節	34	31	31	33	2	-	2
手	44	42	42	43	4	-	2
腕	66	66	66	66	6	-	4

特別ルール:

