

S A	B	回避運動推力	6	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度		P P 限界	26
防御修正値	6	歩行速度	3	歩行形式	W

推進種類	推力	方向	推進剤量
メインバーニア	6	F	90
左肩バーニア	1	B	6
右肩バーニア	1	B	6
左横肩バーニア	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
ビームソードで斬る	11	10	3
ビームソードで突く	10	11	1
ビームアックスで斬る	10	12	3
パンチ	8	2	2
キック	7	3	3
武器で殴る	9	1	1
シールドで殴る	8	3	2

受け方法	受け率
ビームヘルム	10
シールド	11
バインダー	10
腕・武器	9
脚	7

武装	装甲	DCP	耐久力
ビームマシンガン	1	5	1
ビームソードアックス	-	-	-
シールド	7	-	4
バインダー/右肩	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

シールド	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所	11	10	12	9
同方向異箇所	9	8	10	7
異方向同箇所	8	7	9	6
異方向異箇所	7	6	8	5

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	
ビームマシンガン		14	13	12	11	10	9	7	6	5	4	6	14	1
右(左)腕	腕	9	9	9	8	8	8	7	7	6	5	2	ビーム	
グレネードランチャー		10	9	8	6	5	4	3	2	1	0	1	1	
右(左)腕	腕	6										3	火薬	
ショットファスト		9	8	8	7	7	6	5	4			2	4	1
左腕	左腕	7										3	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
モノアイ	16	14	14	-	0	-	2
動力パイプ	24	26	26	-	2	-	2
頭部	66	66	66	66	6	-	4

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	12	13	13	14	2	-	2
バーニア	21	24	24	23	2	-	2
動力パイプ	31	32	32	-	2	-	2
脚	66	66	66	66	5	-	4

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	13	12	12	-	7	9	(2)
腹部	22	15	15	13	6	7	(6)
メインバーニア	26	34	34	44	4	8	3
動力パイプ	36	44	44	51	2	-	2
胴体	66	66	66	66	6	7	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	16	15	14	21	6	-	3
横肩バーニア	22	16	24	23	2	-	2
バインダー(肩)	24	26	26	25	7	-	3
肩関節	26	31	31	31	2	-	2
動力パイプ	33	33	33	34	2	-	2
肩バーニア	42	36	36	-	2	-	2
腕関節	44	42	42	41	2	-	2
手	51	45	45	44	4	-	2
腕	66	66	66	66	5	-	3

特別ルール:

右腕に被弾した場合、横肩バーニアの箇所はバインダーとして判定する
 左腕に被弾した場合、バインダーの箇所は肩として判定する
 グレーネードは指揮官機用のBMGのみ装備