

SA	B	回避運動推力	8	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	-	PP限界	30
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
メインバーニア	3	F	45
サブバーニア	2	F	30
左サブバーニア	1	F	15
右サブバーニア	1	F	15
左肩バーニア	1	B	6
右肩バーニア	1	B	6
左右バインダー	0	T	15/15
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	12	12	3
ビームソードで突く	11	13	1
パンチ	8	2	2
キック	7	4	3
武器で殴る	9	1	1
シールドで殴る	8	3	2
ヒートナイフで斬る	11	8	2
ヒートナイフで突く	10	9	1

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

武装	装甲	DCP	耐久力
ビームサルトライフル	1	5	1
ビームヘル	-	-	-
ヒートナイフ	7	-	2
シールド	8	5	4
バインダー	6	-	3
ファンネル	4	4	1
カガトリングガン	1	5	1

	~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

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		
ビームサルトライフル		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	○	12	1
右(左)腕	腕	14	13	12	12	11	11	10	9	8	7	1	○	ビーム	
シールド	カガトリングガン	15	14	13	11	9	7	5	3			2	○	6	4
胴体	胴体	13	11	10	9	7	6	5	4			1	○	ビーム	
ミサイル		10	9	8	7	7	6	5	5	4	4	3	●	3	2
胴体	胴体	7										2	○	ミサイル	
ファンネル		8	9	10	10	10	9	9	9	8	7	2	○	8	6
胴体	胴体	9	8	7	6	5	4					1	○	通常	
ビームカガトリングガン		17	16	14	12	10	8	6	4	2		6	○	18	1
右(左)腕	腕	15	13	11	10	9	8	7	6	5		1	○	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
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	13	14	14	15	2	-	2
バーニア	23	26	26	31	2	-	2
脚	66	66	66	66	6	-	4

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	13	12	12	-	7	9	(2)
腹部	21	14	14	13	6	7	(6)
メインバーニア	24	25	25	34	4	8	3
動力パイプ	34	33	33	35	2	-	2
サブバーニア	36	42	42	45	5	-	2
左サブバーニア	43	44	52	52	5	-	2
右サブバーニア	46	54	54	55	5	-	2
胴体	66	66	66	66	7	7	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	16	15	15	15	7	-	3
バインダー	23	25	25	24	6	-	3
肩関節	25	31	31	31	2	-	2
動力パイプ	32	32	32	33	2	-	2
肩バーニア	36	33	33	-	2	-	2
腕関節	46	43	43	43	2	-	2
手	53	45	45	46	4	-	2
腕	66	66	66	66	5	-	3

特別ルール:

ファンネル
 移動数: 6 攻撃数: 6 移動実行後の移動: 3 H E X