

S A	D	回避運動推力	2	最少直進距離	-
寸法修正	-2	失速速度	-	P P 限界	10
防御修正値	3	歩行速度	-	歩行形式	N

推進種類	推力	方向	推進剤量
左ホバー	2	A	40
右ホバー	2	A	40

格闘方法	命中率	威力	破壊力

受け方法	受け率

武装	装甲	DCP	耐久力

	~2	~4	~6	~9	~12	13~	格闘
正面:	5	5	6	6	7	7	6
側面:	3	4	4	5	5	6	5
背面:	1	3	3	4	4	5	4

	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		
式機銃		12	11	9	7	5	3	1	-	-	-	5	○	10	1
胴体	胴体	3	3	2	2	2	2	2	-	-	-	1		通常	
													○		
													○		
													○		

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正面	車体										
右側面	車体										
左側面	車体										
背面	車体										

	正	右	左	背	装	DCP	耐

	正	右	左	背	装	DCP	耐
車体							
コクピット	15	13	13	-	2	10	(2)
機銃	23	23	23	12	1		1
左ホバー	34	-	36	23	2	6	2
右ホバー	45	36	-	34	2	6	2
ソナー	52	44	-	41	1	-	1
車体	66	66	66	66	2	9	(4)

	正	右	左	背	装	DCP	耐

	正	右	左	背	装	DCP	耐

特別ルール: