

SA	F	回避運動推力	3	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	-	PP限界	9
防御修正値	5	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	40

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ビームサーベルで斬る	9	8	3
ビームサーベルで突く	8	9	1
パンチ	7	2	2
キック	6	3	3
武器で殴る	8	1	1
シールドで殴る	7	3	2

受け方法	受け率
ビームサーベル	9
シールド	10
腕	8
武器	8
脚	6

武装	装甲	DCP	耐久力
100mmマシンガン	1	5	1
180mmキャノン	1	6	1
ロケットランチャー	1	6	1
ミサイルランチャー	1	8	1
ビームサーベル	-	-	-
シールド	6	-	3

	~2	~4	~6	~9	~12	13~	格闘
正面:	6	6	7	7	8	9	7
側面:	4	5	6	6	7	7	6
背面:	3	4	4	5	5	6	5

シールド	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所	8	7	10	6
同方向異箇所	6	5	8	4
異方向同箇所	5	4	7	3
異方向異箇所	4	3	6	2

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		
100mmマシンガン		13	12	11	9	8	6	4	3	2	-	5	10	1	
右(左)腕	腕	4	(4)	(4)	(3)	(3)	(3)	(2)	(2)	(2)	-	2	通常		
180mmキャノン		10	9	8	7	6	6	5	4	3	2	2	6	1	
右(左)腕	胴体	9	9	9	8	8	8	7	7	7	7	3	通常		
ロケットランチャー		10	9	8	6	5	4	3	2	1	0	3	7	1	
右(左)腕	腕	7										3	火薬		
ミサイルランチャー		8	7	7	6	6	5	5	4	3	2	6	2	1	
右(左)腕	胴体	5										2	ミサイル		

	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	15	14	14	-	0	-	1
前部カメラ	16	22	22	-	0	-	1
後部カメラ	-	26	26	12	0	-	1
頭部	66	66	66	66	5	-	3

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	12	13	13	14	2	-	2
脚	66	66	66	66	4	-	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	14	12	12	-	5	8	(2)
エアインテーク	22	14	14	-	2	7	2
腹部	26	24	26	16	4	6	(6)
メインバーニア	32	34	36	34	4	7	3
胴体	66	66	66	66	5	6	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	22	15	15	22	5	-	3
肩関節	24	16	16	24	2	-	2
腕関節	25	21	21	25	2	-	2
手	35	32	32	35	3	-	2
腕	66	66	66	66	4	-	3

特別ルール:

コンテナ  
 コンテナには3種類の武器を携帯可能  
 コンテナ使用時は移動力1低下、回避・受け値1低下  
 武器交換2運動でコンテナを破壊できる  
 ただし以後使用不可  
 武器交換6運動でコンテナを下ろせる  
 コンテナから距離1以内なら武器交換可能