

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	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	5	F	80
左脚バーニア	1	F	13
右脚バーニア	1	F	13

格闘方法	命中率	威力	破壊力
ヒートホークで斬る	8	5	3
パンチ	6	2	1
キック	5	2	2
武器で殴る	7	1	1
シールドで殴る	6	3	2

受け方法	受け率
ヒートホーク	7
シールド	7
腕	6
武器	6
脚	4

武装	装甲	DCP	耐久力
ガクマシガン	1	5	1
ガバズーカ	1	6	1
ヒートホーク	6	-	5
シールド	6	-	3
シュウムファスト	-	-	-
対艦ライフル	1	6	1

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

シールド	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所	7	6	8	5
同方向異箇所	5	4	6	3
異方向同箇所	4	3	5	2
異方向異箇所	3	2	4	1

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		
ガクマシガン		12	11	10	8	7	6	4	3	2	1	4	○	30	1
右(左)腕	腕	4	(4)	(4)	(4)	(3)	(3)	(3)	(2)	(2)	(2)	2	○	通常	
ガバズーカ		10	9	8	6	5	4	3	2	1	0	2	○	4	1
右(左)腕	腕	7										3	○	火薬	
シュウムファスト		7	6	6	5	5	4	3	2			1	●	1	2
腰	両腕	6										3	○	火薬	
対艦ライフル		7	8	9	8	7	6	5	4	4	3	1	○	6	1
右(左)腕	胴体	8										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	23	21	21	-	0	6	1
頭部	66	66	66	66	2	6	4

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	13	14	14	13	2	5	2
バーニア	22	26	26	24	2	5	2
脚	66	66	66	66	3	6	4

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	14	12	12	-	3	10	(2)
メインバーニア	16	25	25	32	2	10	3
腹部	26	34	34	41	2	10	(6)
胴体	66	66	66	66	3	10	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	21	16	16	21	3	-	3
肩関節	24	22	22	24	2	-	2
手	33	32	32	33	2	-	3
腕関節	36	35	35	36	2	5	2
腕	66	66	66	66	2	4	3

特別ルール:

メインバーニアは全力使用すると誘爆の危険性がある。
 全推力使用を計画した場合、移動フェイズ終了後に
 2d6し、4以下の場合機体は誘爆する。
 連続で全力使用する毎にダイスに - 1 の修正を加える。
 メインバーニアを1イニング間使用しなければ修正をひとつ減らせるが、4以下より確率は下がらない。