

SA	F	回避運動推力	4	最少直進距離	-
寸法修正	±0	失速速度	-	PP境界	15
防衛修正値	6	歩行速度	2	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	60
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
ヒートホークで斬る	10	5	2
パンチ	7	2	2
キック	6	2	3
武器で殴る	8	1	1

受け方法	受け率
ヒートホーク	9
シールド	7
腕	7
武器	8
脚	6

武装	装甲	DCP	耐久力
ザクマシンガン	1	5	1
ザクバスター	1	6	1
ヒートホーク	6	-	5
シールド	6	-	3
ジャイアントバズ	1	6	1

	~2	~4	~6	~9	~12	13~	格闘
正面:	6	7	7	8	9	10	8
側面:	5	6	6	7	7	8	7
背面:	4	4	5	5	6	6	5

シールド	正面	右側	左側	背面
同方向同箇所	9	10	8	7
同方向異箇所	7	8	6	5
異方向同箇所	6	7	5	4
異方向異箇所	5	6	4	3

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	
ザクマシンガン		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	
ザクバスター		10	9	8	6	5	4	3	2	1	0	2	○ 4	1
右(左)腕	腕	7										3	○ 火薬	
ジャイアントバズ		10	9	8	6	5	4	3	2	1	0	3	○ 5	1
右(左)腕	腕	7										3	○ 火薬	
													○	

	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	左腕	胴体	右脚	胴体	右腕	胴体	胴体	右脚
左側面	胴体	右腕	頭部	右腕	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	21	21	-	0		1
動力パイプ	32	34	34	16	2		2
頭部	66	66	66	66	2		4

脚	正	右	左	背	装	DCP	耐
関節	13	14	14	13	2		2
動力パイプ	23	22	31	23	2		2
バーニア	43	44	52	44	2	9	2
脚	66	66	66	66	3	6	5

胴体	正	右	左	背	装	DCP	耐
コクピット	14	12	12	-	4	9	(2)
動力パイプ	22	16	16	14	2		2
メインバーニア	24	35	35	45	2	9	4
腹部	32	42	42	51	2	8	(6)
胴体	66	66	66	66	3	8	(6)

腕	正	右	左	背	装	DCP	耐
肩	21	16	16	21	5	-	3
肩関節	23	21	21	23	2		2
手	33	32	32	33	2	-	3
腕関節	34	33	33	34	2	-	2
腕	66	66	66	66	2	-	4

特別ルール: