

ウィングキャリバー データ・一覧表

★シークエンス

①パワー判定フェイズ

パイロットのオーラ力
オーラメカのパワー

②行動計画フェイズ

行動（剣・射撃・回避・格闘・移動・回復・合体・積載）
移動（内容）
攻撃（剣・格闘・射撃）

③行動実行フェイズ

移動実行
攻撃

①毎イニング、サイコロを1個ふり、1・2の目が出たら、パワー判定を行なう。

②行動（何を行なうか）移動内容、攻撃内容を決める。
剣の場合 構え位置（上 中 下）、攻撃方法（斬る 突く 受ける）、
攻撃箇所を決める。
格闘の場合 攻撃方法（殴る 蹴る 受ける）
攻撃箇所（頭 胴 コクピット 手足）を決める。

③まず初めに、移動し、次に攻撃を行なう。

★パワー判定

毎イニングの開始時に、サイコロを1個ふり、1・2の目が出たらパワー判定を行う。

まず初めに、パイロットのオーラ力をサイコロを1個ふり判定し、次にそれによりオーラバトラーのパワーを求める。

オーラ力判定表

サイコロ オーラ力	6	5	4	3	2	1
8	10	10	9	8	7	6
7	10	9	8	7	6	5
6	9	8	7	6	5	4
5	8	7	6	5	4	4
4	7	6	6	5	4	3
3	6	6	5	4	3	2

パワー判定表

オーラ力 パワー	10	9	8	7	6	5	4	3	2
A	A	A	B	B	C	C	D	E	E
B	A	B	B	C	C	D	D	E	E
C	B	B	C	C	D	D	E	E	F
D	B	C	C	D	D	E	E	F	G
E	C	C	D	D	E	E	F	F	G
F	C	D	D	E	F	F	G	G	G

パイロットランク表

名 前	潜在 オーラ力	名 前	潜在 オーラ力	名 前	潜在 オーラ力	名 前	潜在 オーラ力
ショウ・ザマ	6,(7)	トッド・ギネス	5,(6)	バーン・パンニングス	4,(5)	ニエット	3
マーベル・フローズン	5,(6)	トカマフ・ロブスキー	4	ガラリア・ニヤムヒー	4	一般兵	3
ニー・ギブン	3	アレン・ブレディ	5	ミュージー・ポー	5	フォイゾン・ゴウ	3
キーン・キッス	3,(4)	フェイ・チェンカ	5	ガラミティ・マンガン	4	トルストール・チュシレンコ	3
リムル・ルフト	3	ジェリル・クチビ	5	ダー	3	ゼット・ライト	5

オーラバトラー性能表

名 前	パワー	必要 オーラ力	限界 オーラ力	名 前	パワー	必要 オーラ力	限界 オーラ力
ダンバイン A	B	4	∞	ゲド	E	4	8
ダンバイン B	C	4	∞	ビランビー	B	3	8
ビルバイン	A	5	∞	ドラムロ A	D	4	9
ダーナオシー A	E	4	9	ドラムロ B	D	2	7
ダーナオシー B	E	2	7	バスタール A	C	3	8
ボゾン A	D	3	6	バスタール B	C	2	6
ボゾン B	D	2	4	ピアレス	B	3	8
ボゾン(マーベル用)	D	4	8	レプラカーン	C	3	8
ボチューン A	C	3	9	ライネック	B	4	9
ボチューン B	C	2	7	ズワース	A	4	8

ウィングキャリバー・オーラボム性能表

名 前	パワー	必要 オーラ力	限界 オーラ力
フォウ	D	2	6
バラウ	E	2	6
ズロン	D	3	6
ドロ	F	2	5
グナン	E	2	5
タンギー	E	2	5
ガラバ	B	3	8
ブブリィ	B	4	10

※Aは地上人用、Bはコモン用

★選択ルール パイロットは以下の行動を行うことにより、疲労し、累積によりパワーが変化する。

★パイロットの疲労

行 動	疲労度	行 動	疲労度	行 動	疲労度
剣	2	通常移動	-1	変形	0
射撃	2	高速移動	1	合体	2
回避	1	突撃	1	積載	1/-1
格 闘	2	回復	-2	行動不能	0

●疲労度によるパワーの低下

9以下 低下なし

10～19 1ランク低下

20～29 2ランク低下

30以上 3ランク低下

積載されたオーラバトラーのパイロットの疲労度は-1

・パワーがGランクより低-Fすると行動不能

★行動

- オーラバトラーの行動 — 剣、射撃、格闘、通常移動、高速移動、突撃、回復、変形（ビルバインのみ）の9種類があります。
- オーラボム・ウイングキャリバーの行動 — 射撃、回避、通常移動、高速移動、回復、格闘（ガラバ・ブブリィ）、合体、積載の8種類があります。

★移動

移動は、オーラバトラーとオーラボム・ウイングキャリバーとに分けられます。それぞれのパターンにより移動力は異なります。

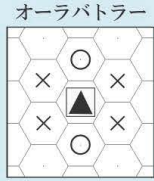
オーラバトラー用移動力表

行動 \ 種類	A	B	C	D	E	F	G
剣	3	2	1	1	0	0	0
射撃	3	2	1	1	1	0	0
回避	4	3	3	2	1	1	1
格闘	3	2	1	1	1	1	0
通常移動	4	3	2	2	2	1	1
高速移動	5	4	3	3	2	2	2
突撃	6	5	4	4	3	3	3
回復	1	1	1	0	0	0	0
変形・合体	4	3	2	1	1	1	0

ウイングキャリバー・オーラボム用移動力表

名称 \ 行動	射撃	回避	通常	高速	回復	格闘	合体	搭載
フォウ	7	8	8	11	8		5	6
バラウ	7	7	8	11	8		5	6
ズロン	8	8	9	11	8		5	7
ビルバイン(※)	6	6	7	9	6			
ドロ	3	3	4	5	4			
グナン	4	4	4	5	4			
タンギー	5	6	6	7	5			
ガラバ(※)	8	9	10	11	8	6		
ブブリィ(※)	8	8	9	10	8	8		

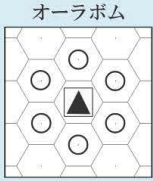
移動方向



- 前と後のみ移動できます。
- 1ヘックス移動するのに1移動力必要。
- 前も後も1移動力
- 60度旋回につき1移動力必要。
- 突撃の場合は、前にまっすぐ（旋回できない）進むこと。



- 60° 旋回につき1移動力
- 1ヘックスにつき60° 旋回。
- 1イニングにビルバイン（ウイングキャリバー時）・フォウ・ガラバ・ブブリィは3回、バラウ・ズロンは2回旋回できる。



- 旋回に移動消費なし。

※ウイングキャリバー変形時を表わす。
ウイングキャリバーは速度3以下では失速し墜落。
積載とは、オーラバトラーとの合体時のこと。
※ガラバ・ブブリィは、通常オーラバトラーとして扱うが移動だけは、ウイングキャリバーとして扱う。
格闘ができる。ただし剣は使えないものとする。

ウイングキャリバー・オーラボム用パワーによる修正値表

パワー	A B	C D	E	F	G
修正値	+4	+2	±0	-1	-2

★高度（選択ルール）

通常進入高度は（初期高度）は、15とし、0は地表で30が天井（海底）とする。高度1につき1ヘックスとして数える。
高度1上昇につき1移動力消費し、高度1降下すると1移動力プラスされるとする。ただし降下の際の最大移動力15以下とし、行動による移動力の2倍以内とする。移動力16以上になると空中分解して墜落とする。

★変形・合体・積載

変形：ビルバインは、オーラバトラーからウイングキャリバー、ウイングキャリバーからオーラバトラーに変形を選択することにより変形できる。
ただし、このイニングには攻撃はできない。（変形は移動終了時）
合体・積載：ウイングキャリバー（ビルバインを除く）は、オーラバトラーを合体し、積載して飛ぶことができる。ウイングキャリバーとオーラバトラーが合体を選択し、移動終了時に同じ向いていること。合体、積載時は、攻撃できないものとする。

★衝突

複数のユニットが同じヘックスで移動を終了したら衝突判定をする。敵ユニットが、同じヘックスにいる場合、攻撃出来ない。

★衝突判定

衝突判定は、衝突したユニットの差により、両者ともにサイコロ1個ふり判定する。パワーAが7、Gが1とする。

衝突判定表

サイコロ	6	5	4	3	2	1
パワー差						
3以上	D	W				
2・1	D	W	W			
0・-1	D	D	W			
-2以下	D	D	W	W		

記号の説明

D：ダメージ 1イニング 行動不能 武器を落す判定もする。
W：武器を落す可能性あり 手に剣を持っている場合、サイコロ1個で、1・2・3の目で落す。外装武器は1で落す。

武装一覧表

名 称	種 類	射 程	回 数	装備箇所	種 類	射 程	回 数	装備箇所
オーラバトラー								
ダンバイン	オーラショット	9	4	左手外	鉤爪	4	2×2	両手内
ビルバイン	オーラキャノン	12	6	同内	鉤爪	4	2×2	両手内
	オーラライフル	10	6	右手外				
ダーナ・オシー	ミサイルランチャー	8	4	左手外				
ボゾン	ボゾン砲	6	2×2	両手内	ガッシュ(弓)	8	3	左手外
ボチューン	オーラバルカン	6			ガッシュ(弓)	8	3	左手外
ゲド								
ドラムロ	火焰砲	8	3×2	両手内				
ピランビー	ミサイルランチャー	9	5	左手外	鉤爪	5	1×2	両手内
バストール	ミサイルランチャー	9	5	左手外	鉤爪	5	1×2	両手内
レブラカーン	オーラバルカン	6	4	胴内	オーラショット	9	2	左手外
	オーラキャノン	9	3	胴内	手榴弾	3	1×2	両足
	火焰砲	8	2	右手内				
ピアレス	オーラバルカン	6	4×2	両手内	鉤爪	4	2×2	両手内
	火焰砲	8	3	胴内				
ライネック	オーラバルカン	6	3×2	両手内	鉤爪	5	1×2	オーラコン バーター
	ミサイル	8	16	胴内	鉤爪	5	2×2	両手内
ズワース	オーラキャノン	9	5	胴内	火焰砲	8	3×2	オーラコン バーター
	オーラショット	9	2	左手外	鉤爪	4	2	右手外
ウィングキャリバー								
フォウ	ミサイル	9	6	胴外	機関砲	9	6	胴内
					オーラショット	9	4	胴外
バラウ	ミサイル	9	4	胴外	機関砲	8	6	胴内
ズロン	ミサイル	9	6	胴外	機関砲	8	6	胴内
オーラボム								
ドロ	火焰砲	8	8	胴内				
グナン	火焰砲	8	6	胴内	オーラバルカン	3	4	胴内
タンギー	火焰砲	8	8	胴内	鉤爪	5	4	胴内
オーラファイター・オーラボンバー								
ガラバ	オーラキャノン	12	6	胴内	オーラバルカン	5	4	胴内
	オーラショット	8	4×2	両内				
ブブリィ	オーラキャノン	12	4×2	胴内	鉤爪	6	1×2	両手内
	火焰砲	8	6	胴内				

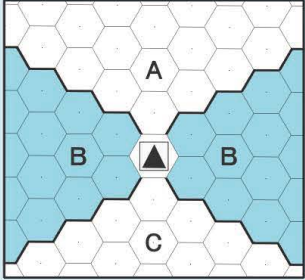
略号表

武 器		機 種			
ASW	オーラスウォード	オーラバトラー			
AR	オーラライフル	DUNBINE	ダンバイン	DRUMLO	ドラムロ
AS	オーラショット	BILLBINE	ビルバイン	VIRUNVEE	ピランビー
ML	ミサイルランチャー	DANA O'SHE	ダーナ・オシー	BASTOL	バストール
GU	ガッシュ	BOZUNE	ボゾン	LEPRECHAUN	レブラカーン
SW	スウォード	BOTUNE	ボチューン	VIERRES	ピアレス
		GEDO	ゲド	WRYNECK	ライネック
				ZWARTH	ズワース
		ウィングキャリバー			
		FOW	フォウ	BARAW	バラウ
		ZLON	ズロン		
		オーラボム			
		DLO	ドロ	TANGIE	タンギー
		GNAN	グナン		
		オーラファイター・オーラボンバー			
		GALLABA	ガラバ	BUBURY	ブブリィ
		オーラシップ			
		ZELERNA	ゼラーナ		

★視界と射界

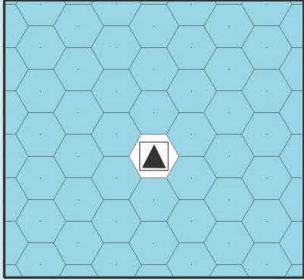
視界図

オーラバトラー・ウィングキャリバー視界



A前 キャノピー越しの視界
B側 モニターによる視界
C後 死界
死界には射撃できない。また、
頭が破壊された場合、
Bモニターが死界となる。

オーラボム(全周)視界



射界図

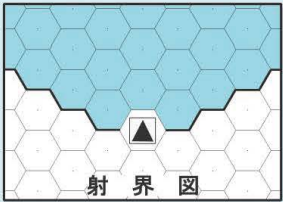
左手の射界



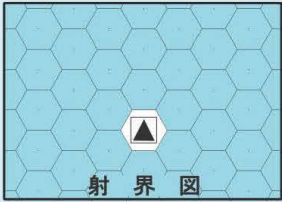
右手の射界



胴内装及び
ウィングキャリバーの射界



オーラボムの射界(全周)



★攻 撃

射撃V S 射撃、射撃V S 剣・格闘の場合、攻撃は同時とする。
剣・格闘V S 剣・格闘の場合、両者でサイコロを1個ふり大きい目を出したほうが先攻とする。
先攻の攻撃が命中となった場合は後攻は、その攻撃を受けることができる。受けた場合は後攻は攻撃できない。
後攻は受けなければ攻撃することができる。後攻の攻撃が命中しても先攻は受けることができない。
剣・格闘V S 剣・格闘の攻撃は同時ではない。

★射 撃

射撃は視界内にいる射界内の目標に対して行なう。
行動で「射撃」を選択しなければ、射撃はできない。射撃武器を記入し、チェックして置く事。射撃した次のイニングは射撃できない。

★命中判定

命中率の求め方（サイコロ2個使用・命中率以下で命中）
武器の命中率 + 射手パワーによる修正値 ± 目標の行動による修正値 + 目標の回避値

武器命中率表

武器 \ 射距離	1	2	3	4	5	6	7	8～
ミサイルランチャー	3	4	5	6	6	5	5	4
火焰砲	4	5	6	6	5	5	4	3
鉤爪	5	6	5	4	3	(2)		
ガッシュ	4	5	6	6	5	4	4	3
ボゾン砲	3	4	5	5	4	3		
オーラバルカン	5	6	7	6	5	3		
オーラショット	4	5	6	6	5	5	4	3
オーラキャノン	3	4	5	6	6	5	5	4
手榴弾	6	5	4					
オーラキャノン(ビルバイン用)	3	3	4	4	5	5	5	4
オーラライフル	4	5	6	7	7	6	5	4
機関砲	4	5	6	7	6	5	4	3

射手パワーによる修正値表

パ ワ ー	A	B C	D E	F G
修 正 値	+2	+1	±0	-1

※ウイング・キャリバーが目標の場合、さらに命中率-2
(バラバ・ブブリィは除く)

目標の行動による修正値表

行 動	値	行 動	値	行 動	値
剣(構えてる)	±0	通常移動	±0	回 復	+1
射 撃	+1	高速移動	-1	変 形	+2
回 避	-3	突 撃	±0	合 体	+1
格 闘	±0	行動不能	+2	積 載	+2

目標の回避値表

パ ワ ー	A	B	C	D E	F G
修 正 値	-3	-2	-1	±0	+1

★命中箇所判定

オーラバトラー用命中箇所判定表

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正 面	頭	右足	コク	右足	右手	胴	左手	左足	胴	左足	頭
右側面	頭	左手	翼	右手	胴	右足	左足	オーラ	右足	胴	頭
左側面	頭	右手	翼	左手	胴	左足	右足	オーラ	左足	胴	頭
背 面	頭	左足	オーラ	左足	左手	胴	右手	右足	翼	右足	頭

射撃が命中したら次にどこに命中したか判定する。
(サイコロ2個使用)
コク = コクピット
オーラ = オーラコンバーター
※ガラバ・ブブリィは判定の時、
オーラバトラー用で判定を行なうものとする。
ガラバ 頭：コクピットとする。
ブブリィ 右・左手：胴として扱う
翼：ウイングとして扱う
頭：コクピットとする
ただし、サイコロの目が1 2の時は
武装火器に命中として扱う

ウイングキャリバー・オーラボム用命中箇所判定表

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ウイングキャリバー	ウィ	胴	コク	オーラ	胴	ウィ	胴	武器	翼	胴	ウィ
オーラボム	オーラ	胴	胴	コク	胴	オーラ	武器	胴	胴	胴	オーラ

- ウイングキャリバー・オーラボムは、面による命中箇所の差はないものとする。
- ビルバインは、ウイングキャリバー時でもオーラバトラー用を使用。

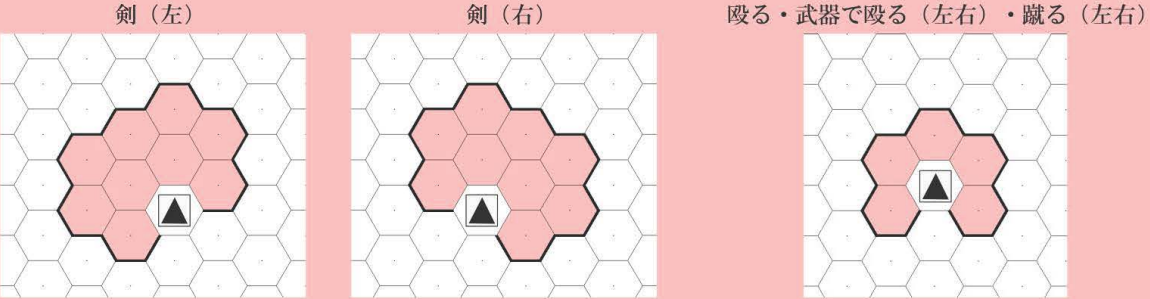
★剣・格闘

剣で斬る・突く・格闘で殴る・武器で殴る・蹴るには、目標が視
界内で攻撃範囲内にいなくてはならない。
高度差が2以上であればできない。又高度差1の場合、全ての判定の
際に-2の修正を加える。

- 剣で攻撃する場合、行動実行フェイズに記入すること。
- A 剣の構え位置（上・中・下段）
 - B 攻撃方法（斬る・突く・受ける）
 - C 攻撃箇所 上段（頭・手・胴）、中段（胴・コクピット・手）、下段（胴・手・足）剣の構え位置は、1イニング1段しか変更できない。上→中=○ 上→下=×

- 格闘を行なう場合、行動実行フェイズに記入すること。
- A 攻撃方法（殴る・武器で殴る・蹴る・受ける）殴る場合、左右も記入。
 - B 攻撃箇所 殴る・武器で殴る（頭・手・胴・コクピット）、蹴る（胴・コクピット・手・足）、剣、格闘による攻撃は、連続して行なえる。（毎イニング）

攻撃範囲図



★剣・格闘

命中率の求め方（サイコロ2個使用、命中率以下で命中）命中したら、サイコロ1個ふり、4以下が出れば実際に命中、5・6の場合、射撃用の「命中箇所表」を使用して命中箇所決定。
剣格闘の命中率 + 攻撃箇所修正値 + 目標の位置による修正値 + 目標の行動による修正値 + 目標の回避値

剣格闘命中率表

種類 \ パワー	A	B	C	D	E	F	G
突く	10	9	9	8	8	7	6
斬る	10	9	8	7	6	5	4
殴る	7	6	5	5	4	4	3
武器で殴る	8	7	6	6	5	5	4
殴る	6	5	4	4	3	3	3

攻撃箇所修正値表

攻撃方法 \ 攻撃箇所	頭・手・足	胴・コクピット
斬る	+1	±0
突く	±0	+1

殴る・蹴るの勘合、修正なし。

目標の行動による修正値表と目標の回避値表は射撃と同じ。

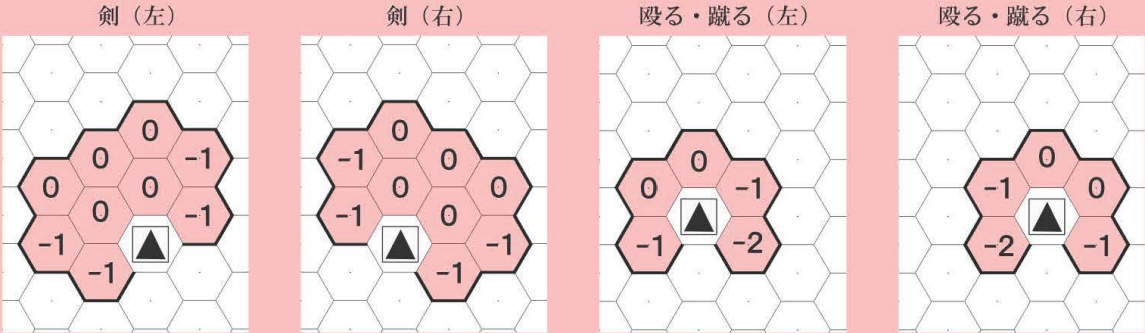
目標の回避値表

パワー	A	B	C	D	E	F	G
修正値	-3	-2	-1	±0	±1	±2	±3

目標の行動による修正値表

行動	値	行動	値	行動	値
剣(構えてる)	±0	通常移動	±0	回復	+1
射撃	+1	高速移動	-1	変形	+2
回避	-3	突撃	±0	合体	+1
格闘	±0	行動不能	+2	積載	+2

目標位置修正値図



★命中箇所判定

命中箇所判定表 1

サイの目 面	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正面	頭	右足	コク	右足	右手	胴	左手	左足	胴	左足	頭
右側面	頭	左手	翼	右手	胴	右足	左足	オーラ	右足	胴	頭
左側面	頭	右手	翼	左手	胴	左足	右足	オーラ	左足	胴	頭
背面	頭	左足	オーラ	左足	左手	胴	右手	右足	翼	右足	頭

剣・格闘が自分の選んだ攻撃箇所に命中しなかった場合にどこに命中したか判定する。

命中箇所判定表 2 側・後面からの剣・格闘攻撃が胴に命中した場合のみ、サイコロを1個振り、命中箇所を決める。

サイの目 面	1	2	3	4	5	6
側面	翼	オーラ	胴	胴	胴	胴
背面	翼	オーラ	オーラ	胴	胴	胴

※ いかなる場合も、正面以外からの攻撃がコクピットに命中したら、胴とみなす。

★受け

先攻の剣格闘による攻撃が命中した際、後攻が剣・格闘の行動を選択していた場合、敵の攻撃を受けることができる。受けられるのは、この場合だけ。

★受け判定

受け率の求め方（サイコロ2個使用 受け率以下で受け成功）

受け率 + 目標位置修正値 + 攻撃方法（受け +3 他は ±0）+ 視界（視界内 ±0 死界 −2）

受け率表

パワー 種類	A	B	C	D	E	F	G
同位置同箇所	11	10	9	8	8	7	6
〃 異箇所	8	7	6	6	5	4	3
異位置異箇所	10	9	8	7	7	6	5
〃 異箇所	6	5	4	4	4	3	2
武器・盾	9	8	7	7	6	6	5
手	8	7	6	6	5	5	4
足	7	6	5	4	4	3	2

受けに失敗したら、その先攻の攻撃箇所に命中となり被害判定する。

受けに成功したら、その先行の攻撃は、後攻の受けたものに命中となり被害判定する。

位置とは、剣の構え位置（上中下段）
箇所とは、攻撃箇所

※ 剣で受けた場合の被害判定は、両者ともに行う。威力は同じとする。被害判定で剣にダメージが出た場合、剣を落すかどうか判定する。サイコロ1個ふり、1の目が出たら剣を落とし、2〜6の目が出たら影響なしとする。

★被害

攻撃が命中となったなら被害判定を行う。まず初めに、命中した武器剣格闘の威力を求める。

武器威力表

射距離 武器	1	2	3	4	5	6	7	8〜
ミサイルランチャー	6	6	6	6	6	6	6	6
火焰砲	6	6	6	5	5	4	4	3
鉤爪	4	4	3	3	2			
ガッシュ	4	4	4	3	3	3	2	2
ボゾン砲	5	5	4	4	4	3		
オーラバルカン	3	3	3	2	2	2		
オーラショット	6	6	6	6	5	5	5	4
オーラキャノン	6	6	6	6	6	5	5	5
手榴弾	8	8	8					
オーラキャノン(ビルバイン用)	10	10	10	10	10	9	9	8
オーラライフル	6	6	6	6	6	5	5	5
機関砲	4	4	4	4	3	3	3	2
火焰砲(ブブライ)	8	8	8	7	6	5	4	3
鉤爪(ブブライ)	6	6	5	5	4	3		

パワーによる修正値表

パワー	A	B	C	D	E F	G
修正値	+3	+2	+1	±0	−1	−2

武器の威力は、オーラパトラーのパワーによって修正を行なう。

剣格闘威力表

パワー 種類	A	B	C	D	E	F	G
突く	9	8	7	6	5	4	3
斬る	10	9	8	7	6	5	4
殴る	7	6	5	5	4	3	2
武器で殴る	5	4	3	3	3	2	2
殴る	8	7	6	6	6	4	3

★被害判定

被害判定は、武器剣格闘の威力から命中箇所の装甲厚を引き、サイコロを1個ふり行ないます。

被害判定表

サイコロ 威力ー装甲	6	5	4	3	2	1
7以上	E	E	E	3	2	1
4～6	E	3	2	1	1	1
3	3	2	2	1	1	
2	2	2	1	1		
1	2	1	1	1		
0	1	1	1			
ー1	1	1				
ー2以下						

耐久力表

機種	箇所	頭	胴	コク ビット	オーラ コンバーター	手	足	翼	ウイング	剣	盾	武器
オーラバトラー		2	4	4	3	3	3	2		5	5	1
ウイングキャリバー			3	3	3			2	4			3
オーラボム			3	3	3			2				3

オーラバトラー装甲厚表

機種	箇所	頭	胴	コク ビット	オーラ コンバーター	翼	手	足
ダンバイン		3	4	4	2	1	2	3
ビルバイン		4	5	5	2	1	3	4
ダーナ・オシー		2	3	3	2	1	2	2
ボゾン		3	4	4	2	1	2	3
ボチューン		3	4	4	2	1	2	3
ゲド		3	4	4	2	1	2	3
ドラムロ		4	5	5	2	1	3	3
ピランビー		4	5	5	2	1	2	4
バストール		3	4	4	2	1	2	3
レブラカーン		3	4	4	2	1	2	3
ピアレス		4	5	5	2	1	3	4
ライネック		3	4	4	2	1	3	3
ズワース		4	5	5	2	1	3	4
ガラバ			3	3	2	1	2	2
ブブリィ			3	2	3	3		2

被害の影響

箇所	破壊された場合の被害	箇所	破壊された場合の被害
頭	モニター使用不能・側面死界となる	翼	旋回移動力2倍
胴	墜落	手	使用不能
コクビット	墜落	足	使用不能
オーラコンバーター	墜落	剣 盾 武器	使用不能
		ウイング	墜落・破壊

★損害判定

墜落となったら、次に損害:とパイロットがどうなったか判定する。

初めにサイコロを1個ふり、オーラバトラーの損害を求め、次にその損害によるパイロットの負傷をサイコロを1個ふり判定する。

損害判定表

サイコロ	6	5	4	3	2	1
損害	爆発	爆発	大破	大破	中破	小破

高度修正値表

高度	10以下	11～20	21以上
修正値	ー1	±0	＋1

記号の説明

1 ～ 3：ダメージポイント

E：破壊

ダメージポイントが、耐久力以上になると、その箇所は破壊となる。

装甲厚表ウイングキャリバー・オーラボム用

機種	箇所	胴	コク ビット	オーラ コンバーター	武器	翼	ウイング
ウイング キャリバー		2	2	2	2	1	3
オーラボム		2	1	2	2		

※盾はレブラカーンの左手のこと

レブラカーンの左手に何らかの攻撃が命中した場合、まず盾が破壊となった後、左手の被害判定をします。

ズワースも同様

共通

名称	装甲厚
剣	7
盾	7
武器	2

※ 剣で受けた場合の被害判定は、両者ともに行う。威力は同じとする。被害判定で剣にダメージが出た場合、剣を落とすかどうか判定する。サイコロ1個ふり、1の目が出たら剣を落とし、2～6の目が出たら影響なしとする。