

## 新しい特徴

### コーディネーター 5CP

この特徴を持つキャラクターは胎児期に遺伝子操作を施され、非常に有能で天賦の才に恵まれた人間として誕生します。この才能はロボットの操作に限定されたものではありません。コーディネーターはキャラクター作成時のCP（たいていは100CP）を使用する際に、体数値でも、技能でも消費したCPを倍として計算できます。しかし、「計算された才能」は奇跡を起こす力を失います。コーディネーターは全ての人間力技能を取得できなくなり（人間力を必要とするロボットを全く操縦できなくなり）、コーディネーター以外の人間の反応に-2修正を受けます。

### SEEDを持つもの 50CP

SEEDとは人間が「新しい進化を遂げるための因子」…進化の種の事を指します。SEEDを持つキャラクターは自分が操作する機体の性能を限界まで引き出します。ひょっとすると限界を超えて操作するかも知れません。

キャラクターが「SEED」を解放するとその膨大で的確な操作量が機体の限界を超えた動きを始めます。1ターン毎に機体疲労値を2ずつ消費していきませんが、機体の機動力を2段階上昇させます。この場合最高の機動力SやAを持つ機体の機動力は限界を超え、概念的に「SS」そして「TS (TRIPLE SUPER)」の機動力を得る事が出来ます。つまり、相手の機体が最高のS機動力を持っていても、一段階ないし二段階の機動力差をつけた攻撃が可能になるのです。

SEEDを持つもの、はサイコミュ兵器を防御できるようになります。

## 新しい選択ルール

### 人間力技能の発動

人間力を必要とする機体は起動と操縦に人間力を必要とします。ロボット毎に設定されている「必要人間力」を超えるとロボットの様々な性能が上昇していきます。これは、人間力にロボットの持つ性能以上の力を引き出す未知の要素が隠れている事を表します。

人間力にはロボットの能力を恒常的に上昇させる以外に、瞬間的な力を与える事ができます。どんな力を与えられるのかは人間力の種別によって変化します。これは「人間力の発動」と呼び、**人間力を必要とするロボットに搭乗した状態で、そのロボットに必要な人間力を使用して**行える行動です。（熱血力を使用するロボットを操縦している時に、同調力の発動は行えません）

人間力の発動はいかなる時でも瞬間的に発動させる事ができます。（パイロットが気絶していても可能です）通常は人間力技能以下で発動させますが、マイナス修正を受ける事で効果を高める事ができます。

### オーラカ

ロボットタイプ別の特殊能力の項にある「オーラパワーの発動」と同じ効果を得る事ができます。しかし、発動にはオーラカ技能判定が必要になり効果が異なります。

人間力判定修正	オーラカの効果	機体へのダメージ
-0	格闘武器サイズ1段階上昇	パイロットが3疲労
-4	格闘武器サイズ2段階上昇、射撃武器サイズ1段階上昇	パイロットが3疲労、機体疲労値3消費
-8	格闘武器サイズ2段階上昇、射撃武器サイズ2段階上昇	パイロットが5疲労、機体疲労値3消費

### 同調力

同調力を必要とするロボットのほとんどは、パイロットの操縦技術と共に、精神の高ぶりを機体に反映させます。恒常的にはロボットの能力を上昇させますが、同調力を発動させるとロボットの動きとパイロットの心が完全に同調します。

人間力判定修正	同調力の効果	機体へのダメージ
-0	ロボットの体力がパイロットの体力と同じになる	パイロットが5疲労
-4	ロボットの命中最大目標値がロボットの敏捷を超えられる	パイロットが5疲労、機体疲労値3消費
-8	ロボットの格闘武装が「M（マーシャルアーツ）」攻撃になる	パイロットが5疲労、機体疲労値3消費

### 熱血力

熱血力を必要とするロボットのほとんどは、スーパー系のロボットになります。熱血で防護点と敏捷が高くなるため、熱血力が高くなると死角のない機体になります。しかし最大の欠点はほとんどの場合「燃費が悪い」ことです。熱血力の発動はその死角を補います。

人間力判定修正	熱血力の効果	機体へのダメージ
-0	行動時間を最大値の25%回復させます。	パイロットが5疲労
-4	行動時間を最大値の50%回復させます。	パイロットが8疲労、機体疲労値3消費
-8	行動時間を最大値の90%回復させます。	パイロットが12疲労、機体疲労値5消費

### ブラーナカ

人間の生命エネルギーであるブラーナカを利用する機体は、その効果が様々です。機体によって上昇する能力が変化するのが特徴です。ブラーナカを発動させると、機体は全体的な性能をアップさせます。具体的には「移動力」と「よけ」が上昇するのです。

人間力判定修正	ブラーナカの効果	機体へのダメージ
-0	移動できる地形での移動力+1	パイロットが3疲労
-4	移動できる地形での移動力+2	パイロットが3疲労、機体疲労値1消費
-8	移動できる地形での移動力+3	パイロットが3疲労、機体疲労値2消費

### 騎士力

TI R中でも1、2を争う「耐久力の低いロボット」であるモーターヘッドを操縦するには、騎士力が必要です。そんな騎士力を発動させると、一瞬だけの打たれ強さを得る事ができます。これは受動防護点を上昇させるものですが、機体の関節部分を極限まで同時にたわませる事で実現します。その為、**能動防御を行うときのみ**使用できます。

人間力判定修正	騎士力の効果	機体へのダメージ
-0	受動防護が2点上昇します。	ファティマが3疲弊、機体疲労値1消費
-4	受動防護が3点上昇します。	ファティマが2疲弊、機体疲労値3消費
-8	受動防護が4点上昇します。	ファティマが1疲弊、機体疲労値5消費

## イメージカ

機動戦艦ナデシコ系に搭載されている機動兵器を操縦するための人間力です。イメージカを発動させると、ディストーションフィールドを相手のバリア系の防御装置に干渉させ、機体サイズに関わらず、その防御力を減衰させる事ができます。ロボットにもともとある防護点と（熱血力で上昇したのも含む）フェイズシフト装甲には効果がありません。

人間力判定修正	イメージカの効果	機体へのダメージ
-0	相手の防護点を5点減少させる。	パイロットが3疲労
-4	相手の防護点を15点減少させる。	パイロットが3疲労、機体疲労値3消費
-8	相手の防護点を25点減少させる。	パイロットが3疲労、機体疲労値5消費

## 集中クリティカル…人間力を必要としない機体全般

人間力技能を必要としない全ての機体にも機体性能以上の力を引き出せる可能性があります。多くはパイロットの集中力が極限まで高まったときに発揮されるもので、人間力と違い「プレイヤーが自由にいつでも使える」ものではありません。しかし、機体へのダメージがほとんど無い上に、偶然、連続で使える可能性もあり、運次第ではありますが戦術に取り入れる価値は充分にあります。

集中クリティカルは命中判定時に起きることがあります。命中判定時には、「通常のクリティカル効果」と、選択ルールで「デミクリティカル効果」を得る事ができます。集中クリティカルは「クリティカル効果とデミクリティカル効果」の両方の効果と重複します。

命中判定時に、3つのサイの目が全て同じだった時、(6.6.6はアクシデントになるので除く)集中クリティカルを発動できます。発動させるかどうかはプレイヤーの任意で行います。発動させたいなら命中判定に使用したロボットの**操縦か飛行か射撃(攻撃に使用した技能)**でもう一度集中力を発動させるための判定を行います。操縦か飛行は近接攻撃、射撃は射撃攻撃を行っているはずですが。

集中力判定	操縦か飛行の効果	射撃の効果	機体へのダメージ
-0	相手の防御に-4修正	相手の防御に-4修正	パイロットが1疲労
-4	武装の攻撃タイプ+1修正	武装の攻撃タイプ+1修正	パイロットが2疲労
-8	武器サイズ+1修正	G攻撃になる(注)	パイロットが3疲労、機体疲労値1消費

注 射撃の集中クリティカル-8判定が成功したときに、通常兵器はグループ兵器扱いになります。もともとがマップ兵器なら武器サイズ+1修正になります。

## ロボットタイプ別の特殊能力

### オービタルフレーム系(OF) 射撃:精神/難

#### マスコントロールシステム

自律型オービタルフレーム「ラプター(無人)」を複数同時にコントロールするためのシステムです。「ドロレス」に搭載されており、ドロレスを中心に6ヘクス以内に入ったラプターは全てその行動制御権を奪われてしまいます。これは自動的に成功し、敵であれ味方であれ、ドロレスが制御を解放しない限り、ラプターの行動時間がゼロになるまで続きます。行動を制御されたラプターはたいていの場合、3機がスタックし、ドロレス周辺で攻撃と防御に徹します。この時の命中値は自動的に「OF操縦16、飛行16、射撃16」になります。

#### ベクタートラップ

オービタルフレームの主要部品に使われる希少金属「メタロン」に高エネルギーとスピンを与えると軸方向に見かけ上の空間を引き込むような効果が発生します。スピンを止めると、この空間の歪みはのびたゴムのように急激に復元しようとして、この見掛け上の質量を持つ歪空間を弾薬などの質量で相殺すると、莫大な量の弾薬スペースを確保しておく事が出来ます。

オービタルフレームの「攻撃回数を消費する武器」には全てこのベクタートラップを利用している時の数値が書かれています。ベクタートラップを使わない実際の攻撃回数は1/6(切り捨て)になります。この場合、ベクタートラップ用の行動時間(電力)が解放されるため行動時間に6000が加わります。ベクタートラップの解放は何らかの整備を行った時、ついでに行えます。

## パーソナルルーパー系(PT)

### レースアルカーナ

エルムガリア、ジェアソユガリア、ブラッシュネージュ、デアブラッシュネージュ、ガナドール、スレーガ、フォルキガスの各機体に組み込まれている操縦補助システムです。このシステムは普段はただの操縦補助システムですがパイロットの人間力/同調力技能が20を越えている場合、このシステムの本来の力が発揮されます。具体的にはパイロットは特徴の「感情察知」と「俺の体をみんなに貸すぞ!!」を修得している状態になります。レースアルカーナを使用すると(ぶっちゃけ、俺の身体をみんなに貸したら)機体疲労値を3消費します。

## モビルスーツ系(MS)

### フェイズシフト装甲

フェイズシフト装甲(PS装甲)は、一定量のエネルギーを与えられることで本来の構造力(装甲の重さや厚さや硬さ)を超え、硬くてねばり強い耐衝撃性能を得る特殊な装甲です。理論的にはエネルギーを与えれば与えるほど、固くなります。PS装甲を持つMS自体の行動時間がそれほど大きくないので大したことないように感じられますが、MSが数千単位の行動時間を持つようになれば、鉄壁の盾として機能するようになります。

#### PS装甲展開時上昇防御表

消費行動時間	受動防御	防護点	持続時間
100	4/0/0	2	2ターン
300	4/1/1	6	2ターン
600	5/1/1	6	4ターン
1000	6/3/2	8	4ターン
2000	6/5/4	10	4ターン

## ALICE

SガンダムまたはEx-Sガンダムに搭載されているMSの無人化を目指した戦闘用の次世代型AIで、人間の曖昧な思考とか抽象的な概念とかを判断する思春期の少女の自我を持つように創られています。普段は操縦補助システムとして機能していますが、パイロットが気絶したり何らかの原因で操縦不能という状態になるとALICEが起動し(自我が目覚め)、パイロットの代わりに機体をコントロールします。またマスターの裁量によりパイロットが健在の状態でもALICEが起動している(自我が目覚めた)状態にすることもできます。ただしこのような状態にするにはパイロットとALICEの間にながりの信頼関係が必要となります。また、この自我は人間力やNT等の特徴や技能は所持していませんので判定が必要な場合はそれらの特徴(技能)は無しで処理してください。

パイロットの気絶や操縦不能による起動の場合は、機体の危険が去ったとALICEが判断した時点でALICEは起動終了します。パイロット

トが健在の状態時の起動はパイロットとALICEの話し合いによる合意（ALICE自身が終了したくないと判断している場合は終了することはできません）の上で起動終了することができます。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ
ALICE（1段階目）	-	-	-	+1	+1	0	0	0	+1	B	-	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ロケット操縦/飛行/射撃16
ALICE（2段階目）	-	-	-	+1	+2	+1	0	0	+1	B	-	+2	-	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ロケット操縦/飛行/射撃18
ALICE（3段階目）	-	-	-	+2	+2	+1	0	+1	+2	A	-	+3	-	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ロケット操縦/飛行/射撃22
ALICE（4段階目）	-	-	-	+3	+4	+1	+1	+2	+2	S	-	+4	-	+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ロケット操縦/飛行/射撃24
ALICE（5段階目）	-	-	-	+4	+5	+2	+1	+2	+2	SS	-	+5	-	+4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ロケット操縦/飛行/射撃26

|機動力|空|+1|宇|+1|地|+1|中|+1|海|+1|水|+1|全長|-----|重量|-----|作品|ガンダムセンチネル

ALICEはその成長段階によって強さが変わります。地形適応と敏捷、威圧の値は機体の能力値にそれぞれ加算されます。移動力修正と機動力は機体の能力にALICEの数値を加算しますが、もともと移動できない地形のデータは無視されます。また、センサーランクは機体のではなくALICEのほうのセンサーランクを使用します。技能はメモ欄に記載されている値を使用してください。

パイロットが健在の時にALICEが起動している場合は各能力値を半分（端数切り捨て）にした値を加算してください。技能値はALICEの値の1/4（切り捨て）をパイロットの値に加算してください。どのような条件でALICEが成長するかは特に定義しません、マスターの裁量で決めて下さい。ALICEが起動したならば毎ターンの終了時に機体疲労値が1上昇します。

ALICE単独起動時の特典  
「ファティマ装備機体の特典」と同じです。

選択ルール  
選択ルール「ファティマによる戦略」の項にあるエミュレートが使用できます。

PXシステム  
G-UNITに積まれている秘密兵器で、人がある種の緊張状態になった時に生まれる鋭い感覚・すばやい反応をサポートし、それに合わせて機体の出力もアップさせるというシステムです。ダメージを受けた次のターンの始めに意志判定を行い、判定に成功するとシステムを発動させることができます。特殊な背景（15CP）の所持者は任意に発動させることができます。  
システムが発動すると機体の能力は飛躍的に上昇しますが（地形タイプ・体力・敏捷力が2上昇し、一部（武装のメモ欄にシとある物）の武装の致傷力が2D分増加）その分機体やパイロットの精神にかなりの負担がかかります。  
システムが発動した場合、発動した次のターンから毎ターンの始めに機体疲労値・パイロットの疲労が1点上昇します。特殊な背景の持ち主はシステムを任意に終了させることができますが、特殊な背景をもっていない場合はパイロットの疲労による気絶や何らかの原因によるパイロットの死亡、パイロットの機体脱出、または機体の破壊などの方法でしかシステムを止めることはできません。  
PXシステム搭載の機体はパーサーク暴走する可能性がありますので任意にシステムを終了出来ない場合は極めて危険です。

PXシステムオーバードライブ  
G-UNITに搭載されている秘密兵器PXシステムのリミッターを解除した状態であります。通常PXシステムの能力に加え、任意に機体疲労値や自分の体力を好きなだけ消費し（ただし機体疲労値は耐久力を越えて消費できませんし、パイロットの疲労0がになった時点で気絶してしまうので注意が必要です）消費した値の分だけ地形タイプ・体力・敏捷力または一部の武装の致傷力を増加させることができます。  
宇宙で模擬戦闘を行っているガンダムグリーブのパイロットであるアディン・パーネットは、オデル・パーネットの駆るガンダムアスクレプオスに一撃を加えるべくPXシステムオーバードライブを発動します。通常PXシステムでは五分と五分というのはすでにわかっていたのでアディンは機体疲労値を3消費、さらに体力を4消費してガンダムグリーブの地形タイプの宇宙を4点、敏捷力を2点上昇させ、さらに命中したときに備えてプラズマビームシールドの致傷力を1D点上昇させることにしました。

スーパー合体系（SG）  
ゴルディオクラッシャー  
ガオガイガー用の武装で、正式名称はグラヴィティショックウェーブジェネレイティングディビジョンツール。全長およそ1kmの超巨大金槌型ツールです。その機能は超拡大されたグラヴィティショックウェーブジェネレイティングツールと端的にいえますが、展開される重力衝撃波フィールドは全長20kmにも達する究極の広域破壊ツールです。  
コネクトする事によってツールのヘッド上部が八基の重力衝撃波フィールド展開ベースに分離、全長20km、全高、全幅10kmの直方体型重力衝撃波フィールドを展開します。これをゴルディオハンマー同様目標に叩きつけることで、対象に超極小時間のうちに、無限に近い加速度を与えて光子レベルの崩壊を誘発させるのであります。これに加えて、全長1kmという超巨大な本体の質量そのものが武器となり、このツールに対する防御を更に困難なものにしています。この武装はかならずMAP兵器として使用してください。作動中はゴルディオハンマーと違い受けることはできませんし、プロテクトシールド（ウォール）も使用できません。  
この武装を使用した場合、パイロットの人間力が機体の必要人間力の値まで一時的に下がります。また、毎ターンの最初に機能停止判定が必要となります。減少した人間力は絶対安静の状態です1日1点ずつ回復していきます。

モレキュラーネ  
ガオガイガー専用開発された決戦用ハイパーツール。中央部のモレキュラーラム部から反中間子フィールドが発生し、これを高速往復させることで物質の分子結合を「完膚なきまでに」破壊することが出来る、ゴルディオハンマーに勝るとも劣らない、究極の破壊目的ツールです。  
ゴルディオハンマーは重力衝撃波によって物体を限りなく0に近い時間の間に光速まで加速させることで、あらゆる物体を光子レベルにまで崩壊させますが、モレキュラーネは分子、ひいては原子の一般的な構造に着目しそれを根本から崩壊させることで、こちらもおよそあらゆる物体の破壊を可能にしています。ただし、この武装とゴルディオハンマーとの決定的な違いは「ハンマーヘルアンドヘブン」のようにゾンダー核ないし同サイズのものを超えりることができません。またゴルディオハンマーと違いこの武装による能動防御はできません。この攻撃には機体疲労値を1消費します。

E.M.T  
Electro Magnetic Tornado（電磁竜巻）の略。ファイナルフュージョンの際に敵の妨害を防ぐため、ガイガーの腰部、およびガオファンの胸部より噴出される竜巻。ヘル・アンド・ヘブンの際にも敵の動きを封じる役割を果たします。合体時は武装に書かれている受動防御と防護点があり、機体の防護点と同じく操縦者の人間力によってE.M.Tの防護点も上昇します。  
ヘル・アンド・ヘブン時は命中したとき相手の体力との即決勝負が必要。毎ラウンド1以上勝ち続ける限り相手は攻撃が出来ず、さらに受動防御しかできない。相手に何かの攻撃が命中したらE.M.Tは解除されます。



ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S	体 敏 耐 威 H P	防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ	
仮面ライダーX	SS	RI *2 *4 0 -1 0 C	+6 +1 +6 8 5 0 1/5 14 ∞ * 5 -8 +2 5500	- 熱血使用	
機動力 空 C 宇 D 地 S	中	海 A 水 A	全長 1.78	重量 0.07	作品 仮面ライダーX
武装名	S	部位	致傷	回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイフ	防 護 受 動 メ モ
肉弾戦	SS	--	+2D	-- -- -- 1 B B - B P	-- -- --
Xキック	S	片足	+2D	- 800 - 3 B A - B P	-- -- -- 能動防御-4
X必殺キック	S	片足	+4D	- 2000 - 3 B A - A P	-- -- -- G
X二段キック	S	片足	+6D	- 3000 - 4 B A - B P	-- -- -- フェイントして攻撃
真空地獄車	S	両腕	+6D	- 3000 - 1 B A - A P	-- -- -- L
ライドルスティック	SS	片手	+2D	- 100 - 3 B B - B P	-- -- --
ライドル脳天割り	SS	片手	+2D	- 800 - 2 A A - A P	-- -- -- 能動防御-2
回転キック	SS	片足	+3D	- 1000 - -- B B - B P	-- -- -- R 1
風車火炎返し	--	--	--	- 200 -- -- -- -- --	-- -- -- 2/6/2
ライドルホイップ	SS	片手	+4D	- -- -- 1 A A - A P	-- -- --
X斬り	S	片手	+5D	- 2500 - 2 A A - A P	-- -- 4/1/1 フェイントして攻撃

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S	体 敏 耐 威 H P	防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ	
クルーザー	SS	RI *6 - +2 - +1 +2 C	16 12 11 - 3 5 1/5 10 23 0 5 0 +8 6000	- 熱血使用	
機動力 空 *B 宇 - 地 B	中	海 A 水 A	全長 1.6	重量 0.18	作品 仮面ライダーX
武装名	S	部位	致傷	回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイフ	防 護 受 動 メ モ
跳ね飛ばし	SS	胴体	+2D	-- -- -- -- B B - B P	-- -- -- G
スペクトラビーム	SS	胴体	2 D	- 200 2 4 A B - B L	-- -- --

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S	体 敏 耐 威 H P	防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ	
仮面ライダーアマゾン	SS	RI *3 *3 +2 - - -1 B	+10 +3 +4 10 5 5 2/5 8 ∞ * 5 -8 +2 6000	- 熱血使用	
機動力 空 C 宇 E 地 S	中	海 D 水 A	全長 1.75	重量 0.062	作品 仮面ライダーアマゾン
武装名	S	部位	致傷	回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイフ	防 護 受 動 メ モ
肉弾戦	SS	--	+2D	-- -- -- -- B A - C P	-- -- --
ジャガーショック	SS	頭部	+4D	- 100 - 3 B A - A P	-- -- --
モンキーアタック	SS	両腕	+1D	- 100 - 1 B A - C P	-- -- -- G
アマゾンキック	S	片足	+2D	- 800 - 3 B A - B P	-- -- -- フェイントして攻撃
スピニングキック	S	片足	+5D	- 2000 - 3 B A - B P	-- -- -- 能動防御-2
大切断	S	片腕	+6D	- 3000 - 4 A S - A P	-- -- --
スーパー大切断	M	片腕	+1D	1 -- -- 2 A A - A P	-- -- -- 機体疲労値6消費

・ギギの腕輪…アマゾンと有機的に接合している腕輪で、同じ能力を持つ「ガガの腕輪」もあります。一度腕輪を身につけると、死なない限りはずせません。ギギとガガの腕輪を同時に身につけると超古代インカ文明で開発された永久駆動エネルギーがアマゾン（またはライダー系）の体内に流れ込み毎ターン機体疲労値が1、行動時間が2000回復します。人間体の時は、一日で機体疲労値が1、HPが10回復します。

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S	体 敏 耐 威 H P	防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ	
ジャングラー	SS	RI 0 - +1 - - -4 D	14 11 10 - 3 5 1/5 10 20 0 5 0 +8 4200	- 熱血使用	
機動力 空 *D 宇 - 地 A	中	海 - 水 E	全長 1.72	重量 0.12	作品 仮面ライダーアマゾン
武装名	S	部位	致傷	回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイフ	防 護 受 動 メ モ
跳ね飛ばし	SS	胴体	+2D	-- -- -- -- B B - B P	-- -- -- G
アンカー射出機	SS	胴体	4 D	6 -- 2 3 B B - B P	-- -- --

・アンカー射出機が命中した相手は、ジャングラーと体力の即決勝負を行い、失敗すると自動的に朦朧とする。

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S	体 敏 耐 威 H P	防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ	
ドロレス	M	OF +5 +6 -1 - -2 -3 S	22 15 9 12 4 0 2/8 10 ∞ - 2 -6 -2 6240	B 同調使用	
機動力 空 S 宇 S 地 C	中	海 S 水 S	全長 16.4	重量 73.9	作品 Z. O. E DOLORES i
武装名	S	部位	致傷	回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイフ	防 護 受 動 メ モ
スマッシュバドル	M	両腕	+2D	- 150 - 1 A B - A P	-- -- --
ハルバード	L	左腕	+2D	- 500 - 2 A A - B E	-- -- --
ホーミングレーザー	M	両腕	2 D	54 -- 8 6 A B - - L	-- -- -- C 1
ガントレット	M	右腕	6 D	24 -- 8 8 B A - A P	-- -- -- G
バーストランス (ノーマルレンジ)	L	胴体	5 D	- 1000 5 8 A A - C E	-- -- -- G
バーストランス (フルレンジ)	H	胴体	2 5	- 4800 8 25 A B - C E	-- -- -- L
イシモード突撃	L	--	+40	- 1000 - 6 A A - A P	-- -- 6/6/6 L,C1、機体疲労値1消費

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S	体 敏 耐 威 H P	防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ	
ラプター (自律)	M	OF +3 +4 -1 - -4 -4 A	14 12 8 6 2 5 1/4 - - - 2 -6 - 2800	-	
機動力 空 A 宇 A 地 C	中	海 A 水 A	全長 15.5	重量 59.3	作品 Z. O. Eシリーズ
武装名	S	部位	致傷	回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイフ	防 護 受 動 メ モ
エネルギーソード	M	右腕	+2D	- 150 - 1 A B - C E	-- -- --
Xエネルギーソード	L	右腕	+2D	- 500 - 2 A B - C E	-- -- --
ジャベリン	M	左腕	3 D	- 300 6 6 B A - B E	-- -- --
ゲイザー	M	左腕	3 D	- 500 2 4 A B - - L	-- -- -- G
バウンダー	L	胴体	5 D	- 1000 2 6 A B - B E	-- -- -- C 1

・ラプター (自律) のパイロットはその行動をプログラムした技術者になります。「スーパー自律系」の様に扱って下さい。

ロボット名	S RT 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
ラプター	M OF +3 +4 -1 -4 -4 A 12 12 8 6 2 5 1/5 8 20 -2 -6 -2 2800 - 同調使用
機動力 空 A 宇 S 地 C 中 海 A 水 S 全長 15.5 重量 67.3 作品 Z. O. Eシリーズ	
武装名	S 部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイプ 防護 受動 メモ
エネルギーソード	M 右腕 +2D -150 -1 A B - C E --- ---
Xエネルギーソード	L 右腕 +2D -500 -2 A B - C E --- ---
ミサイルランチャー	M 胴体 6D 12 -- 8 B B - B P --- ---
ジャベリン	M 左腕 3D -300 6 6 B A - B E --- ---
ゲイザー	M 左腕 3D -500 2 4 A B - - L --- --- G
バウンダー	L 胴体 5D -1000 2 6 A B - B E --- --- C 1

ロボット名	S RT 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
タイラント	L OF +3 +3 - - -4 -4 S 24 13 10 12 5 0 1/5 10 25 1 2 -6 0 2950 - 同調使用
機動力 空 A 宇 A 地 中 海 A 水 S 全長 45.3 重量 2100.3 作品 Z. O. Eシリーズ	
武装名	S 部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイプ 防護 受動 メモ
ホーミングミサイル	M 胴体 4D 18 -- 8 8 B B - B P --- --- G
グローブ	L 胴体 6D -400 6 6 B A - C E --- --- G
タイラントレーザー	L 胴体 6D -400 6 12 A B - - L --- ---
ロックオンレーザー	L 胴体 3D 18 -- 8 8 A B - - L --- --- C 1

ロボット名	S RT 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
タイラント突撃形態	L OF +4 +4 - - -4 -4 S 24 13 10 12 5 0 1/5 10 25 2 2 -6 0 2950 - 同調使用
機動力 空 A 宇 A 地 中 海 A 水 S 全長 45.3 重量 2100.3 作品 Z. O. Eシリーズ	
武装名	S 部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイプ 防護 受動 メモ
ホーミングミサイル	M 胴体 4D 18 -- 8 8 B B - B P --- --- G
ホールド	L 胴体 +3D -600 -3 A A - A P --- --- L
タイラントレーザー	L 胴体 6D -400 6 12 A B - - L --- ---
ロックオンレーザー	L 胴体 3D 18 -- 8 8 A B - - L --- --- C 1

ロボット名	S RT 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
ストライクガンダム	M MS *1 +1 0 - - -4 B 15 13 12 12 5 0 1/5 - - -2 -4 0 750 - PS装甲装備
機動力 空 C 宇 A 地 A 中 海 水 C 全長 17.72 重量 64.8 作品 ガンダムSEED	
武装名	S 部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイプ 防護 受動 メモ
格闘	M -- +1D - - - - 1 B B - C P --- ---
アーマーシュナイダー	M 片手 +1D+2 - 1 0 - 1 B A - B P --- ---
57ミリ高エネルギービームライフル	M 片手 3D -50 4 5 A B - C L --- ---
イーゲルシュテルン	M 頭部 2D 4 -- 6 3 B B - C P --- --- G
シールド	M 片手 -- - - - - - - - - - - 1/2/1
エールストライカーパック	-- 胴体 -- +600 - - - - - - - - - - 移動 空*4、宇+5
ビームサーベル	M 片手 +2D - 1 0 - 1 A B - B L --- ---
ランチャーストライカーパック	-- 胴体 -- +300 - - - - - - - - - - 移動 空-、宇+2、機動、宇B
コンボウエポンポッド	M 胴体 5D 6 -- 5 5 B B - C P --- --- G
アグニ	M 両手 4D 6 -- 8 16 A A - A P --- ---
ソードストライカーパック	-- 胴体 -- +300 - - - - - - - - - - 移動 空*2、宇+3
パンツァーアイゼン	M 左腕 3D -20 2 3 B B - B P --- 1/2/1
マイダスメッサー	M 左腕 3D - - - 4 5 B B - - P --- --- フェイントから攻撃
シュベルトゲベール	L 両手 +2D - 5 0 - 1 A A - B P/L --- ---

・シュベルトゲベールは毎回、武器タイプをPにするかLにするかを選択できます。

ロボット名	S RT 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
イージスガンダム	M MS *1 +2 0 - - -4 B 16 13 13 11 5 0 2/5 - - 0 2 -6 0 900 -
機動力 空 C 宇 A 地 A 中 海 水 C 全長 18.86 重量 79.6 作品 ガンダムSEED	
武装名	S 部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイプ 防護 受動 メモ
格闘	M -- +1D - - - - 1 B B - C P --- ---
イーゲルシュテルン	M 頭部 2D 4 -- 6 3 B B - C P --- --- G
60ミリ高エネルギービームライフル	M 片手 4D -50 4 6 A B - C L --- ---
ビームサーベル	M 片手 +2D - 1 0 - 1 A B - B L --- ---
スキュラ	M 胴体 6D -50 3 2 A B - C L --- ---
シールド	M 片手 -- - - - - - - - - - - 1/1/1
バインダー	M 胴体 -- - - - - - - - - - - 1/1/1

ロボット名	S RT 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
イージスガンダムMA形態	M MS - +5 - - - - B 16 13 13 11 5 0 2/5 - - 0 2 -6 0 900 -
機動力 空 宇 C 地 中 海 水 C 全長 18.86 重量 79.6 作品 ガンダムSEED	
武装名	S 部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイプ 防護 受動 メモ
クローアーム	M -- +4D - - - - 1 B B - C P --- ---
スキュラ	L 胴体 2D -50 5 8 A B - C L --- ---
シールド	M 片手 -- - - - - - - - - - - 1/1/1
バインダー	M 胴体 -- - - - - - - - - - - 1/1/1

・クローアームが命中した時は相手の体力と即決勝負が必要。毎ターン1勝ち以上し続ける限り相手は行動できず、受動防御しかできない。次ターンにスキュラを発射した後、クローアームは解除される。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
スベリオルガンダム	M	MS	*1	+3	+1	-	-	-	-	B	13	13	12	11	5	5	1/5	-	-	2	3	-4	-1	1440	-	NTなら敏捷14
機動力	空	*C	宇	A	地	A	中	海	水	全長	24.18m	重量	38.4 t (73.0 t)	作品	ガンダムセンチネル											
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
バルカン	M	頭部	1D+2	5	-	-	8	2	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ビームサーベル	M	片手	+2D	-	2	0	-	1	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
連射用ビームスマートガン	M	片手	5D	35	-	-	4	7	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ビームスマートガン	L	両手	4D	*	-	-	3	8	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
インコム	M	頭部	3D	6	-	-	6	7	A	A	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	準サイコシ
背後ビームカノン	M	胴体	3D	20	-	-	2	4	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大腿部ビームカノン	M	胴体	4D	20	-	-	4	6	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ビームスマートガン装備時使用不可
ディスクレドーム (ビームスマートガン用)	M	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	正確+2 射程+1

\* 一発使用する毎に連射用ビームスマートガンの回数を7発分消費します

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
Gクルーザー	M	MS	+2	+5	-	-	-	-	-	B	11	12	12	10	5	5	1/5	-	-	2	3	-4	-1	1800	-	
機動力	空	B	宇	B	地	-	中	海	水	全長	-	重量	38.4 t (73.0 t)	作品	ガンダムセンチネル											
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
テールスタビレーターバルカン	M	頭部	1D	10	-	-	8	2	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
連射用ビームスマートガン	M	片手	5D	35	-	-	4	7	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
背後ビームカノン	M	胴体	3D	20	-	-	2	4	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大腿部ビームカノン	M	胴体	3D	20	-	-	2	4	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ビームスマートガン装備時使用不可
ディスクレドーム (ビームスマートガン用)	M	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	正確+2 射程+1

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
Sガンダムブースター	M	MS	-	+6	-	-	-	-	-	B	13	12	12	12	5	5	1/5	-	-	-	3	-4	-1	2880	-	NTなら敏捷13
機動力	空	-	宇	B	地	-	中	海	水	全長	-	重量	-	作品	ガンダムセンチネル											
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
バルカン	M	頭部	1D+2	5	-	-	8	2	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
連射用ビームスマートガン	M	片手	5D	35	-	-	4	7	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
インコム	M	頭部	3D	6	-	-	6	7	A	A	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
背後ビームカノン	M	胴体	3D	20	-	-	2	4	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ディスクレドーム (ビームスマートガン用)	M	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	正確+2 射程+1

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
Ex-Sガンダム	M	MS	*2	+4	+1	-	-	-	-	B	13	13	12	13	5	5	1/5	-	-	2	3	-4	-1	1600	-	NTなら敏捷14 IF搭載
機動力	空	*C	宇	A	地	A	中	海	水	全長	25.9m	重量	69.24 t (162.5 t)	作品	ガンダムセンチネル											
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
バルカン	M	頭部	1D+2	5	-	-	8	2	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ビームサーベル	M	片手	+2D	-	2	0	-	1	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
連射用ビームスマートガン	M	片手	5D	35	-	-	4	8	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ビームスマートガン	L	両手	4D	*	-	-	3	8	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
背後ビームカノン	M	胴体	3D+2	25	-	-	2	4	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大腿部ビームカノン	M	胴体	4D+2	20	-	-	4	6	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ビームスマートガン装備時使用不可
インコム	M	頭部	3D	6	-	-	6	7	A	A	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
リフレクターインコム (2連)	M	両脚	5D	-	1	0	4	7	A	A	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0/3/0
ディスクレドーム (ビームスマートガン用)	M	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	正確+2 射程+1

\* 一発使用する毎に連射用ビームスマートガンの回数を7発分消費します。IF搭載

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
GクルーザーEx	M	MS	+3	+6	-	-	-	-	-	B	11	13	12	12	5	5	1/5	-	-	2	3	-4	-1	2000	-	
機動力	空	B	宇	B	地	-	中	海	水	全長	-	重量	69.24 t (162.5 t)	作品	ガンダムセンチネル											
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
テールスタビレーターバルカン	M	頭部	1D	10	-	-	8	2	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
連射用ビームスマートガン	M	片手	5D	35	-	-	4	8	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
背後ビームカノン	M	胴体	3D+2	20	-	-	2	4	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大腿部ビームカノン	M	胴体	4D+2	20	-	-	4	6	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ビームスマートガン装備時使用不可
ディスクレドーム (ビームスマートガン用)	M	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	正確+2 射程+1

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
ディープストライカー	M	MS	-	+6	-	-	-	-	-	B	13	12	12	13	7	5	1/5	-	-	-	3	-4	-1	4000	-	NTなら敏捷13 IF搭載
機動力	空	-	宇	S	地	-	中	海	水	全長	不明	重量	不明	作品	ガンダムセンチネル											
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
バルカン	M	頭部	1D+2	5	-	-	8	2	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
連射用ビームスマートガン	M	片手	5D	35	-	-	4	7	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大腿部ビームカノン	M	胴体	4D+2	20	-	-	4	6	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
主砲砲身ユニット	L	胴体	5D	-	300	6	8	A	B	-	-	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	L
マルチセンサー	-	左腕	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	機体のセオラック1段階上昇
ディスクレドーム (全射撃武器に有効)	-	胴体	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	正確+2 射程+1

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ザンスバイン	M MS +1 +4 0 - - - A	13 14 12 12 5 0 1/5 - - - 3 -4 -1 1260 - NTなら敏捷15
機動力	空 * 宇 S 地 A 中 海 水 全 長	不明   重量 不明   作品 SDガンダムGGGENERATION-F
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
ビームサーベル	M 片手 +2D - 2 0 - 1 A B - - L - - - -	
ビームライフル	M 片手 3D 32 - - 4 6 A B - - L - - - -	
光の翼	L 胴体 3D 20 200 - 1 A B - - L - - - 2/3/2	R1 受動は1ターン有効
ティンクルビット (6連)	M - - 4D 8 - - 2 9 A A - - L - - - -	G NTか強化人間用

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ノイエージュルII	L MS - +4 - - - B	12 13 12 13 5 5 1/6 - - - 3 -4 -1 2180 - NTなら敏捷14
機動力	空 宇 A 地 中 海 水 全 長	重量   作品 SDガンダムGGGENERATIONシリーズ
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
80mmバルカン	M 胴体 1D+2 30 - - 8 2 B B - - L - - - -	
大型ビームサーベル	L 片手 +2D - 2 0 - 1 A B - - L - - - -	
ビームキャノン	L 胴体 3D 6 - - 4 6 A B - - L - - - -	
メガ粒子砲	L 胴体 4D - 180 3 6 A B - - L - - - -	
ファンネル (10連)	M 胴体 3D 8 - - 2 9 A A - - L - - - -	G NTか強化人間用

\* 1 F 4 5 0

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ガンダムジェミナス01&02	M MS *1 +2 0 - - -4 B	13 12 13 9 5 5 1/6 - - - 3 -4 -1 1180 B PXシステム搭載
機動力	空 * C 宇 S 地 A 中 海 水 全 長	17.3m   重量 7.9 t (10.2t)   作品 新機動戦記ガンダムWテュアルストリ-G-UNIT
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
ブラズマビームソード	M 片手 +2D - 2 0 - 1 A B - - L - - - -	シ
アクセラレートライフル	M 片手 3D - 7 0 0 5 A B - - L - - - -	
ハイパーショット	M 片手 3D+2 - 140 0 5 A B - - L - - - -	L
シールド	M 片手 - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -	1/1/1

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ガンダムL.O.ブ-スケー	M MS *2 +3 +1 - - -4 A	13 13 13 10 5 5 1/6 - - - 1 3 -4 -1 1320 B PXシステム搭載
機動力	空 * C 宇 S 地 A 中 海 水 全 長	22.3m   重量 23.8 t   作品 新機動戦士ガンダムWテュアルストリ-G-UNIT
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
ブラズマビームソード	M 片手 +2D - 2 0 - 1 A B - - L - - - -	シ
アクセラレートサブマシンガン	M 片手 3D 10 - - 2 5 A B - - L - - - -	
スラストビームキャノン	L 胴体 4D - 360 0 6 A B - - L - - - -	
リアクティブシールド	M 胴体 - - - 2 0 - - - - - - - - - - - - - -	1/1/1

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ガンダムL.O.ブ-スケー (MA)	M MS +4 +5 - - - A	13 13 13 9 5 5 1/5 - - - 1 3 -4 -1 2150 B PXシステム搭載
機動力	空 B 宇 B 地 中 海 水 全 長	26.4m   重量 23.8 t   作品 新機動戦士ガンダムWテュアルストリ-G-UNIT
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
スラストビームキャノン	L 胴体 4D - 360 0 6 A B - - L - - - -	

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ガンダムアスクレブオス	M MS *2 +3 +1 - - -4 A	13 13 13 10 5 5 1/6 - - - 1 3 -4 -1 1320 B 視認-3
機動力	空 * B 宇 A 地 A 中 海 水 全 長	18.2m   重量 12.8 t   作品 新機動戦士ガンダムWテュアルストリ-G-UNIT
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
ラピッドショット	M 片手 2D 10 - - 2 3 A B - - L - - - -	
ブラズマビームソード	M 片手 +2D+2 - 3 0 - 1 A B - - - - - - - -	シ
パイソックロー	M 胴体 +3D+2 - - - - 1 B B - B P - - - -	シ
シールド	M 片手 - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -	1/1/1

\* PXシステム搭載

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ガンダムアスクレブオス改	M MS *1 +2 +2 - - -2 A	14 12 13 11 5 5 1/6 - - - 1 3 -4 -1 1320 B 視認-3
機動力	空 * B 宇 S 地 S 中 海 水 全 長	16.7m   重量 12.8 t   作品 新機動戦士ガンダムWテュアルストリ-G-UNIT
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
ラピッドショット	M 片手 2D 10 - - 2 3 A B - - L - - - -	
パイソックロー	M 胴体 +3D+2 - - - - 1 B B - B P - - - -	シ

\* PXシステム搭載

ロボット名	S R	T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 H P 防 護 必 限 合 改 改 脱 行 動 暴 メ モ
ガンダムアスクレブオス改	M MS *2 +3 +1 - - -4 A	13 13 13 10 5 5 1/6 - - - 1 3 -4 -1 1320 B 視認-6
機動力	空 * B 宇 A 地 A 中 海 水 全 長	18.2m   重量 12.8 t   作品 新機動戦士ガンダムWテュアルストリ-G-UNIT
武装名	S 部 位 致 傷 回 行 動 正 射 宇 地 中 水 タ イ フ 防 護 受 動 メ モ	
ラピッドショット	M 片手 2D 10 - - 2 3 A B - - L - - - -	
ブラズマビームソード	M 片手 +2D+2 - 3 0 - 1 A B - - L - - - -	シ
アクセラレートライフル	M 片手 3D - 7 0 0 5 A B - - L - - - -	
ハイパーショット	M 片手 3D+2 - 140 0 5 A B - - L - - - -	L
パイソックロー	M 胴体 +3D+2 - - - - 1 B B - B P - - - -	シ
シールド	M 片手 - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -	1/1/1

\* PXシステムオーバードライブ搭載



ロボット名	S R T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
アスカ <sup>†</sup> 近改接近モード	M MS *1 +2 +2 - - -2 A 14 12 13 11 5 5 1/6 - - 1 3 -4 -1 1320 B 視認-6
機動力 空 *A 宇 S 地 S 中 - 海 - 水 B C	全長 16.7m  重量 12.8 t  作品 新機動戦士ガンダムW <sup>†</sup> ユア <sup>†</sup> ストリ-G-UNIT
武装名	S  部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイ <sup>†</sup>  防護 受動  メモ
ラピッドショット	M 片手 2D 10 - - 2 3 A B - - L - - - -
バイソングロー	M 胴体 +3D+2 - - - - 1 B B - B P - - - - シ

\* P Xシステムオーバードライブ搭載

ロボット名	S R T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
ガンダムグリープ	M MS *1 +2 0 - - -4 S 13 12 13 11 5 5 1/5 15 30 1 4 -6 -1 1540 B 同調技能使用
機動力 空 *B 宇 S 地 A 中 - 海 - 水 C	全長 25.2m  重量 18.2 t  作品 新機動戦士ガンダムW <sup>†</sup> ユア <sup>†</sup> ストリ-G-UNIT
武装名	S  部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイ <sup>†</sup>  防護 受動  メモ
プラズマビームランサー	M 片手 +2D+2 - 3 0 - 1 A B - - L - - - - シ
リフレクトシールド	M 胴体 - - - 4 0 - - - - - - - - - - 2/3/2

\* P Xシステム搭載、\* P Xシステムオーバードライブ搭載、\* I F 3 6 0

ロボット名	S R T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
ガンダムグリープ (MA)	M MS +4 +5 - - - S 13 12 13 10 5 5 1/6 15 30 1 4 -6 -1 2010 B 同調技能使用
機動力 空 B 宇 B 地 - 中 - 海 - 水 - C	全長 22.6m  重量 18.2 t  作品 新機動戦士ガンダムW <sup>†</sup> ユア <sup>†</sup> ストリ-G-UNIT
武装名	S  部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイ <sup>†</sup>  防護 受動  メモ
バスターメガ粒子砲	L 胴体 5D - 300 4 7 A B - - L - - - - L
リフレクトシールド	M 胴体 - - - 4 0 - - - - - - - - - - 2/3/2

\* P Xシステム搭載、\* P Xシステムオーバードライブ搭載、\* I F 3 6 0

ロボット名	S R T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
ガンダムグリープ (A)	M MS +1 +4 +3 - 0 - S 13 12 13 13 5 5 1/6 15 30 1 4 -6 -1 1180 B 同調技能使用
機動力 空 A 宇 S 地 A 中 - 海 B 水 - C	全長 不明  重量 18.2 t  作品 新機動戦士ガンダムW <sup>†</sup> ユア <sup>†</sup> ストリ-G-UNIT
武装名	S  部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイ <sup>†</sup>  防護 受動  メモ
バスターメガ粒子砲	L 胴体 5D - 300 4 7 A B - - L - - - - L
リフレクトシールド	M 胴体 - - - 4 0 - - - - - - - - - - 2/3/2

\* P Xシステム搭載、\* P Xシステムオーバードライブ搭載、\* I F 3 6 0

ロボット名	S R T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
ハイドラガンダム	M MS *1 +3 +1 - - -4 S 13 12 14 11 6 5 1/5 15 30 1 4 -6 -1 1680 B 同調技能使用
機動力 空 *B 宇 S 地 A 中 - 海 - 水 C	全長 24.6m  重量 21.7 t  作品 新機動戦士ガンダムW <sup>†</sup> ユア <sup>†</sup> ストリ-G-UNIT
武装名	S  部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイ <sup>†</sup>  防護 受動  メモ
プラズマビームソード	M 片手 2D - 2 0 - 1 A B - - L - - - -
バスターカノン	M 片手 3D 10 - - 2 6 A B - - L - - - -
ショルダークロー	M 胴体 +4D+1 - 140 - 2 B B - B P - - - -
有線クロービームカノン	L 胴体 4D - 150 4 6 A B - - L - - - - 準サイコミュ
EMFシールド	M 胴体 - - - - - - - - - - - - - - 1/3/1

\* I フィールド搭載、\* 視認-6

ロボット名	S R T 空 宇 地 中 海 水 S 体 敏 耐 威 HP 防護 必 限 合 改 改 脱 行動 暴 メモ
ハイドラガンダム (高機動モード)	M MS +2 +5 - - - -4 S 13 14 14 12 6 5 2/6 15 30 1 4 -6 -1 1680 B 同調技能使用
機動力 空 A 宇 A 地 - 中 - 海 - 水 B	全長 19.4m  重量 21.7 t  作品 新機動戦士ガンダムW <sup>†</sup> ユア <sup>†</sup> ストリ-G-UNIT
武装名	S  部位 致傷 回 行動 正 射 宇 地 中 水 タイ <sup>†</sup>  防護 受動  メモ
プラズマビームソード	M 片手 2D - 2 0 - 1 A B - - L - - - -
バスターカノン	M 片手 3D 10 - - 2 6 A B - - L - - - -
ショルダークロー	M 胴体 +4D+1 - 140 - 2 B B - B P - - - -
有線クロービームカノン	L 胴体 4D - 150 4 6 A B - - L - - - - 準サイコミュ
EMFシールド	M 片手 - - - - - - - - - - - - - - 1/3/1

\* I フィールド搭載、\* 視認-6

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ						
エール・シュヴァリアー	M	P	T	*1	0	+2	-	-1	-4	B	12	12	11	10	4	0	1/3	13	28	-	4	-6	0	2650	B	同調技能使用						
機動力	空		*D		宇		S		地		A		中		-		海		D		水		B		全長	22.3m		重量	18.0t		作品	スーパーロボット大戦D
武装名	S		部位		致傷		回		行動		正		射		宇		地		中		水		タイプ		防護		受動		メモ			
サイファーソード(ガンモード)	M		片手		3D		10		--		4		3		B		A		--		L		--		--		*1					
サイファーソード	M		片手		+2D		-		2		0		-		1		B		A		--		L		--							
インパルスキャノン	M		胴体		4D		-		300		2		5		B		A		--		E		--		--							
バーストレイブ	L		片手		+2D+2		-		500		-		1		A		A		--		C		L		--							
分身	-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		*2					
シールド	M		片手		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		1/1/1					

- \*1 サイファーソードはライフル・ソード両方の特性を持った武器である。  
 \*2 相手側への自機への攻撃は命中値が最大でも12にしかならない。よけ+2。攻撃と別に使用可

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ						
ジェアン・シュヴァリアー	L	P	T	+2	+4	-	-	-	-	A	13	13	13	12	7	5	1/5	15	30	-	3	-6	0	3400	B	同調技能使用						
機動力	空		S		宇		S		地		-		中		-		海		-		水		-		全長			重量			作品	スーパーロボット大戦D
武装名	S		部位		致傷		回		行動		正		射		宇		地		中		水		タイプ		防護		受動		メモ			
ネオ・インパルスランチャー	L		胴体		3D		10		--		3		6		A		A		--		C		E		--							
ブレードビット(8連)	L		胴体		4D		8		--		4		6		A		A		--		B		L		--		疑似サイコミュ、G					
ネオ・ビームブレード	L		右腕		+4D		-		3		0		-		1		A		A		--		L		--							
ネオ・ビームブレード	L		右腕		+2D		-		600		-		1		A		A		--		L		--		--		*1					
クローアーカー	L		左腕		2D		-		200		2		3		A		A		--		C		P		--		*2					
分身	-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		*3					

- \*1 クローアーカー時にこの攻撃を行うことを「クローアーカーバースト」と呼ぶ。  
 \*2 クローアーカーが命中したときに相手の体力との即決勝負が必要。毎ラウンド1以上勝ち続ける限り相手は攻撃が出来ず、さらに受動防御しかできない。相手に何かの攻撃が命中したならばクローアーカーは解除される。  
 \*3 相手側への自機への攻撃は命中値が最大でも12にしかならない。よけ+2。攻撃と別に使用可

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ						
ブランシュネージュ*1	M	P	T	+2	+2	0	-	-	-4	C	9	12	10	10	4	0	1/3	13	28	-	4	-6	0	800	B	IF250 同調技能使用						
機動力	空		A		宇		A		地		A		中		-		海		-		水		C		全長	21.5m		重量	19.0t		作品	スーパーロボット大戦D
武装名	S		部位		致傷		回		行動		正		射		宇		地		中		水		タイプ		防護		受動		メモ			
ウェクターガン	M		両腕		1D		10		--		6		5		A		B		--		L		--		--							
フォースバスター	M		両腕		2D		8		--		4		6		B		B		--		B		E		--		L					
ナイトディメンジョン	M		両腕		3D		-		5		2		3		A		B		--		L		--		--		*2					

- \*1 この機体の武装は3種類ありますが3種類同時に装備することはできませんので、別の武器を使う場合換装する必要があります。換装には1ターンかかります。アルスノーヴァに搭乗していたとしても換装にかかる所要時間に変化はありません。またアルスノーヴァが隣接(または同一)ヘクスにいないかぎり換装はできません。  
 \*2 目標は視覚-4判定に成功しなければこの攻撃に対して能動防御不可です。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ						
アルスノーヴァ*1	L	P	T	+4	+4	-	-	-	-	B	11	13	14	11	6	0	1/5	-	-	-	2	-8	0	2150	-							
機動力	空		S		宇		S		地		-		中		-		海		-		水		-		全長			重量			作品	スーパーロボット大戦D
武装名	S		部位		致傷		回		行動		正		射		宇		地		中		水		タイプ		防護		受動		メモ			
ラインロックランチャー	L		胴体		3D		-		360		2		8		A		B		--		L		--		--		L					

- \*1 ブランシュネージュ専用の武器庫兼乗機。ブランシュネージュの3種類の武装はこの機体に格納されています。またこの機体の武装はブランシュネージュが搭乗するときのみ使用可能です。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ						
デア・ブランシュネージュ	L	P	T	+4	+4	-	-	-	-	A	13	13	11	11	5	0	1/5	15	30	-	3	-6	0	2950	B	IF450 同調技能使用						
機動力	空		S		宇		S		地		-		中		-		海		-		水		-		全長			重量			作品	スーパーロボット大戦D
武装名	S		部位		致傷		回		行動		正		射		宇		地		中		水		タイプ		防護		受動		メモ			
ミサイル	M		胴体		3D		10		--		6		4		B		B		--		C		P		--		G					
デルタキャノン	L		胴体		3D		10		--		4		5		A		B		--		L		--		--							
アクティブビット(6連)	M		--		3D		6		--		4		7		A		A		--		L		--		0/3/0	疑似サイコミュ、G						
ニュートロンバスター	L	L	胴体		3D		-		500		2		8		B		B		--		B		E		--		L					
ガーディアンブレード	L		胴体		+3D		-		3		0		-		1		A		B		--		L		--							

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ						
龍虎王	L	P	T	+2	+3	0	-	+2	+2	B	15	13	15	15	6	0	1/5	15	∞	3	3	-8	0	6000	-	行動200回復						
機動力	空		S		宇		A		地		B		中		-		海		B		水		A		全長	4.9		重量	1.58		作品	スーパーロボット大戦αシリーズ
武装名	S		部位		致傷		回		行動		正		射		宇		地		中		水		タイプ		防護		受動		メモ			
スケール・バルカン	L		頭部		2D		10		--		8		2		B		B		--		B		P		--							
ラストパン・ビーム	L		頭部		3D		-		5		0		4		5		A		B		--		L		--							
爆雷符	L		--		4D		1		--		3		1		B		A		--		E		--		--		R 2					
ドラゴンナックル	L		両腕		+4D		-		300		-		5		B		B		--		B		P		--							
マウンテン・プレッシャー	L		--		6D		3		--		3		6		B		A		--		C		P		--		G					
マグナ・ヴァサール	L	L	両手		3D		-		800		2		8		B		A		--		E		--		--		G					
龍王破山剣	L	L	片手		+3D		-		900		-		1		A		A		--		A		P		--							
龍王破山剣・逆鱗斬	L	L	片手		+5D		-		1400		-		1		A		A		--		A		P		--							
龍王破山剣・天魔降伏斬	L	L	片手		+8D		-		2400		-		1		A		A		--		A		P		--							
念動フィールド	L		--		--		-		100		-		-		-		-		-		-		-		--		3/3/3					

- \* 二人乗り、熱血もしくは同調技能使用(龍王破山剣・天魔降伏斬を武装に追加)

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ
ビルトビルガー	M	P	T	+1	+4	+1	-	-	-4	B	15	14	16	12	5	0	2/6	-	-	1	3	-6	0	3300	-				
ページ後	M	P	T	+2	+5	+1	-	-	-4	B	14	15	14	13	4	5	1/5	-	-	-	3	-6	0	3300	-				
機動力 空 A 宇 A 地 A 中 海 D 水 C 全長	2 0. 6  重量 56.9  作品 第二次スーパーロボット大戦α																												
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイ	防	護	受	動	メ	モ											
3連ガトリング砲	M	左腕	3D	20	-	-	6	B	B	-	C	P	-	-	-	-													
M90アサルトライフル	M	片手	4D	15	-	-	6	B	B	-	-	P	-	-	-														
コールドメタルソード	M	片手	+3D	-	-	-	1	A	A	-	-	P	-	-	-														
スタッグビートル・クラッシャー	L	右腕	+3D	6	-	-	1	A	A	-	B	P	-	-	-		*	1											
ピクティム・ピーク	L	胴体	+6D	3	950	-	1	A	A	-	C	P	-	-	-		*	2											
ツインバードストライク	L	-	+3D	-	1370	-	3	A	A	-	-	P	-	-	-		*	3											

\*1 P兵器に対する防護点を1/10に、受動防御を無効化(0扱い)にします。

\*2 使用后ページ状態になります。

\*3 ビルトファルケンとスタックすることにより、この武器が使用できます。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ
ビルトファルケン	M	P	T	+2	+5	+1	-	-	-4	A	14	14	14	12	4	5	1/5	-	-	-	3	-6	0	4100	-				
機動力 空 A 宇 A 地 A 中 海 D 水 C 全長	2 1. 7  重量 50.0  作品 第二次スーパーロボット大戦α																												
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイ	防	護	受	動	メ	モ											
ツインバルカン	M	頭部	2D	20	-	-	8	B	B	-	-	P	-	-	-														
ロシュセイバー	M	片手	+3D	-	4	0	-	1	A	B	-	-	L	-	-														
スプリットミサイルH	M	胴体	3D	3	-	-	6	B	B	-	-	P	-	-	-														
オクスタンライフル	M	両手	4D+3	10	-	-	5	3	A	B	-	-	E	-	-			威嚇射撃の効果付き											
オクスタンライフル 威嚇	M	-	2D	-	-	-	-	B	B	-	-	P	-	-	-			威嚇が命中した場合											
オクスタンライフル (W)	L	両手	3D+1	5	-	-	6	7	B	B	-	C	P	-	-			威嚇射撃の効果付き											
オクスタンライフル (W) 威嚇	L	-	1D+2	-	-	-	-	A	B	-	-	E	-	-	-			威嚇が命中した場合											
ツインバードストライク	L	-	+3D	-	1700	-	3	A	A	-	-	P	-	-	-		*	3											

\*3 ビルトビルガーとスタックすることにより、この武器が使用できます。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ
ゴウザウラー	L	S	G	0	0	0	-	-	-2	C	13	11	12	10	6	0	1/5	12	28	3	5	-3	-1	4500	E	最大18人乗り			
機動力 空 A 宇 B 地 A 中 海 D 水 C 全長	44.8m  重量 120t  作品 熱血最強ゴウザウラー																												
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイ	防	護	受	動	メ	モ											
ザウラーバルカン	L	両腕	1D+2	20	-	-	8	2	B	B	-	-	P	-	-														
アームキャノン	L	両腕	1D	6	-	-	2	5	B	B	-	-	E	-	-														
ザウラーバンカー	L	両腕	+1D	-	-	-	2	B	B	-	B	P	-	-	-														
シールドビーム	L	片手	1D+2	-	250	4	5	A	B	-	-	L	-	-	-			シールド有の時のみ											
スピンプーメラン	L	胴体	2D	-	-	-	4	4	B	B	-	-	P	-	-														
ザウラーキャノン	L	両足	2D+2	8	-	-	2	6	B	B	-	-	E	-	-														
ザウラーボンバー	L	胴体	3D	-	500	0	5	B	B	-	-	E	-	-	-														
ウォータービーム	L	胴体	5D	-	750	4	5	B	B	-	S	L	-	-	-														
ザウラーブレード	L	片手	+3D	-	250	-	1	A	A	-	B	P	-	-	-														
ザウラーマグマフィニッシュ	L	片手	+4D	-	1750	-	1	B	A	-	-	P	-	-	-														
重力波	L	-	-	-	300	-	3	-	-	-	-	E	-	-	-														
トリプルボンバー	L	胴体	3D	-	1200	0	5	A	A	-	-	E	-	-	-			トリプル攻撃											
スクラムアタック	L	-	+7D	-	3000	4	5	A	A	-	-	P	-	-	-			トリプル攻撃											
ザウラービッグバスター	L	胴体	6D	-	2100	2	6	B	B	-	-	E	-	-	-			L											
ザウラーシールド	L	片手	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			1/1/1											

・重力波が命中したとき相手の体力との即決勝負が必要。毎ラウンド1以上勝ち続ける限り相手は攻撃が出来ず、さらに受動防御しかできない。相手に何かの攻撃が命中したら重力波は解除される。行動は重力波をし続ける限り毎ターン消費します。

・操縦は3人(マグナザウラーと合体している場合は4人)で行う。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ
マッハブテラ	M	S	G	+2	+3	-	-	-	-	D	10	11	12	10	3	5	1/5	11	25	-	5	-3	-1	2000	-				
機動力 空 A 宇 B 地 A 中 海 D 水 C 全長	31.4  重量 38  作品 熱血最強ゴウザウラー																												
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイ	防	護	受	動	メ	モ											
ブリッドバルカン	M	胴体	1D+2	20	-	-	8	1	B	B	-	-	P	-	-														
トライアンカー	M	胴体	+1D	-	-	-	2	B	B	-	C	P	-	-	-														
ローリングヘッダー	M	頭部	1D+2	2	-	-	6	3	B	B	-	C	P	-	-														
ショックウェーブ	M	胴体	3D	-	2	0	2	4	C	B	-	-	P	-	-			G											
ブテラスライサー	M	胴体	2D+2	-	-	-	1	B	B	-	-	P	-	-	-														

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ
ランドステゴ	M	S	G	-1	+1	-	-	-	-	D	10	11	13	10	4	5	2/5	11	25	-	5	-3	-1	2000	-				
機動力 空 A 宇 B 地 A 中 海 D 水 C 全長	重量   作品 熱血最強ゴウザウラー																												
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイ	防	護	受	動	メ	モ											
テールアパッチ	M	胴体	1D+2	20	-	-	6	1	B	B	-	-	P	-	-														
ステゴランチャー	M	頭部	2D	8	-	-	0	4	B	B	-	-	P	-	-														
フィンカッター	M	胴体	3D	-	-	-	2	2	B	B	-	-	P	-	-														

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
サンダーブラキオ	M	S	G	-	1	0	-	-	+4	D	12	9	14	10	5	0	2/6	11	25	-	5	-3	-1	2500	-	
機動力	空	宇	地	中	海	水	全長			重量																
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
ブラキオニードル	M	頭部	1D+2	20	-	-	8	1	B	B	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G	
テールアタック	M	胴体	+1D	-	-	-	-	2	B	B	-	C	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
噛みつき	M	胴体	+2D	-	120	-	1	B	B	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
サンダーキャノン	M	胴体	2D	8	-	-	-	4	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
ザウラージェット	L	S	G	+2	+3	-	-	-	-4	C	10	11	13	9	6	0	2/5	12	28	3	5	-3	-1	5400	E	最大18人乗り
機動力	空	宇	地	中	海	水	全長			重量																
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
ジェットバルカン	L	胴体	1D	20	-	-	8	1	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
ジェットミサイル	L	胴体	1D+2	8	-	-	2	5	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
サンダーキャノン	L	胴体	2D	-	600	6	6	B	B	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
ザウラージェットアタック	L	L	胴体	3D	-	2400	-	1	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

・操縦は3人で行う

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
マグナティラン	L	S	G	*0	-1	+1	-	-	-4	D	13	9	16	10	6	0	1/6	10	20	1	5	-3	-1	4250	E	
機動力	空	宇	地	中	海	水	全長			重量																
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
ティラノスマッシャー	L	胴体	1D+2	15	-	-	2	2	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
ティラノファイヤー	L	頭部	2D+2	-	260	2	2	-	B	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
マグナザウラー	L	S	G	0	0	0	-	-	-2	D	13	10	15	10	6	0	1/6	12	28	1	5	-3	-1	4250	E	
機動力	空	宇	地	中	海	水	全長			重量	98 t															
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
マグナボンバー	L	胴体	3D	-	530	0	5	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
マグナブレード	L	片手	+3D	-	260	-	1	A	A	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
マグナショット	L	両腕	6D	10	-	0	5	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
トリプルボンバー	L	L	胴体	3D	-	1200	0	5	A	A	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	トリプル攻撃
スクラムアタック	L	L	-	+7D	-	2800	4	5	A	A	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	トリプル攻撃

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ		
スーパーザウラージェット	L	S	G	+2	+3	-	-	-	-4	C	10	11	13	9	6	0	2/6	12	28	3	5	-3	-1	6000	E	最大18人乗り	
機動力	空	宇	地	中	海	水	全長			重量																	
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ												
ジェットバルカン	L	胴体	1D	20	-	-	8	1	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
ジェットミサイル	L	胴体	1D+2	8	-	-	2	5	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
サンダーキャノン	L	胴体	2D	-	600	6	6	B	B	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
ザウラーキャノン	L	胴体	3D	-	900	0	6	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
ハイパーファイナルジェットアタック	L	L	胴体	3D+2	-	2600	-	1	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

・操縦は4人で行う

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
グラントブス	L	S	G	-	-1	+1	-	-	-4	D	15	9	15	10	5	5	1/5	10	20	1	5	-3	-1	4530	E	
機動力	空	宇	地	中	海	水	全長			重量																
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
トリケラホーン	L	頭部	+1D	-	-	-	2	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
トリケラアロー	L	頭部	+1D+2	-	150	-	2	B	A	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
トリケラショット	L	胴体	1D+2	12	-	-	2	5	B	A	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
トリケラファイヤー	L	頭部	2D	-	300	2	2	-	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
トリケラアタック	L	胴体	+2D+2	-	600	-	1	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防護	必	限	合	改	改	脱	行動	暴	メモ	
グランジェット	L	S	G	+2	+3	-	-	-	-4	D	12	11	13	9	5	5	1/5	10	20	1	5	-3	-1	5430	E	
機動力	空	宇	地	中	海	水	全長			重量																
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メモ											
ショットランチャー	L	胴体	1D+2	-	-	-	4	6	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ	
グランザウラー	L	S	G	0	0	0	-	-	-	2	D	15	10	14	10	5	5	1/5	12	28	1	5	-	3	-	1	4530	E		
機動力	空	宇	地	中	海	水	全	長	43.5m	重量	148 t	作品	熱血最強ゴウザウラー																	
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メ	モ														
グランフラッシュ	L	胴体	2D+2	-	600	0	3	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
グランボンバー	L	胴体	3D	-	-	0	5	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
ビッグランサー	L	片手	+3D	-	300	-	1	A	A	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
グランショット	L	胴体	5D	10	-	0	5	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
重力波	L	-	-	-	300	-	3	-	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
ザウラーグランドスラッシュ	L	L	片手	+2D	-	2100	-	1	B	A	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
トリプルボンバー	L	L	胴体	3D	-	1200	0	5	A	A	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	トリプル攻撃
スクラムアタック	L	L	-	+7D	-	3000	4	5	A	A	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	トリプル攻撃
グランシールド	L	片手	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1/1

・重力波が命中したとき相手の体力との即決勝負が必要。毎ラウンド1以上勝ち続ける限り相手は攻撃が出来ず、さらに受動防御しかできない。相手に何かの攻撃が命中したら重力波は解除される。行動は重力波をし続ける限り毎ターン消費します。

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ		
キングゴウザウラー	L	S	G	+1	+1	+2	-	-	-	2	B	15	12	14	10	6	5	1/7	15	35	3	5	-	3	-	1	7560	E	最大18人乗り		
機動力	空	宇	地	中	海	水	全	長	70.8m	重量	366 t	作品	熱血最強ゴウザウラー																		
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メ	モ															
キングショット	L	両足	2D	15	-	6	5	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
キングランチャー	L	胴体	2D+2	12	-	4	6	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
キングバズーカ	L	胴体	3D	8	-	0	6	B	B	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
キングファイヤー	L	胴体	5D	-	140	0	1	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G
キングタイタン	L	L	胴体	4D	-	500	4	4	B	B	-	-	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
キングスバルタン	L	L	胴体	6D	2	-	0	5	B	B	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C 1
キングブレード	L	片手	+3D+2	-	300	-	1	A	A	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
重力波	L	-	-	1D	-	500	-	5	B	A	-	C	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
ザウラーキングフィニッシュ	L	L	片手	+10D	-	2500	-	1	A	A	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
キングブレードフルパワー	H	片手	3O	-	4000	-	7	A	A	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	L

・重力波が命中したとき相手の体力との即決勝負が必要。毎ラウンド1以上勝ち続ける限り相手は攻撃が出来ず、さらに受動防御しかできない。相手に何かの攻撃が命中したら重力波は解除される。行動は重力波をし続ける限り毎ターン消費します。

・操縦は5人で行う

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ		
ガクエンガー	L	S	G	+2	+2	+4	-	-	-	2	A	16	13	15	13	7	0	2/7	20	∞	3	-	6	-	1	8260	-	行動500回復/ターン			
機動力	空	宇	地	中	海	水	全	長		重量		作品	熱血最強ゴウザウラー																		
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メ	モ															
ガクエンブレード	L	片手	+4D	-	320	-	1	A	A	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
物質還元装置	H	片手	120	-	8000	4	∞	A	A	A	A	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C 固定ダメージ

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	H	P	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ			
ジェネシックガオガイガー	L	S	G	+4	+6	+1	-	-	-	4	A	22	14	16	16	7	0	3/7	20	∞	*4	3	-	8	-	6	5000	B	行動500回復/ターン			
機動力	空	宇	地	中	海	水	全	長	31.47777774532m	重量	684.67777774532 t	作品	勇者王ガオガイガーFINAL																			
武装名	S	部位	致傷	回	行動	正	射	宇	地	中	水	タイプ	防護	受動	メ	モ																
格闘戦	L	-	+2D	-	-	-	1	B	B	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
ウィルナイフ	L	右腕	+5D	-	250	-	1	A	A	-	A	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
ストレイトニー	L	右脚	+3D	-	100	-	1	B	A	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
スパイラルニー	L	左脚	+3D	-	100	-	1	A	B	-	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
ブラズマホールド	L	片手	3D	-	500	4	4	B	B	-	B	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G	
ブロウクンマグナム	L	右腕	+5D+2	-	800	-	7	A	A	B	B	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	使用後機体疲労+1	
ジェネシックヘルアンドヘブン	L	L	両腕	+10D	-	4000	-	10	A	A	A	A	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	L	
プロテクトシェード	L	左腕	+6D	-	400	-	B	B	C	B	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R 4 使用後機体疲労+1	
E. M. T	L	両腕	-	-	800	-	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5 1/1	
ゴルディオンハンマー	L	右腕	+40	-	3000	-	1	A	A	A	A	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R 1	
ゴルディオンクラッシャー	H	右腕	+80	-	6000	-	A	A	A	A	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R 1 0 0	
ボルディングドライバー	H	片手	2 5	1	1000	-	B	B	B	B	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C 1 プロテクトルト	
ボルディングドライバー	H	片手	2 5	1	1000	8	7	B	B	B	B	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	L プロテクトルト
ボルディングドライバー	H	片手	2 5	1	1000	8	8	B	B	B	B	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C 1 ジェネシックルト

\* 搭乗必須条件：体内にGストーンを内蔵

#### ボルディングドライバー 補足

ジェネシックボルトはボルディングドライバー（上巻P36参照）の説明をそのまま適用ですが、ブロウクンボルトは維持し続けることが不可能ですが、あとはジェネシックボルトと同じ効果です。プロテクトボルトはHサイズ25点の防護点を形成することができ、機体疲労値を2消費し続けることによって防護点を維持することが可能です。



ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ										
ブルートウ	L	S	J	+2	-	+1	-6	-2	-	A	18	12	11	14	15	1/5	8	30	-	5	-8	-	8050	B	ホ	ット	三	頭	通									
機動力	空		宇		-		地		S		中		D		海		B		水		-		全		長		11.3		重量		48.2		作品		鉄腕		アトム	
武装名	S		部位		致		傷		回		行		動		正		射		宇		地		中		水		タイ		防		護		受		動		メ	モ
格闘	L		両腕		+1D		-		-		-		-		1		B		B		B		B		P		-		-		-		-		-		-	-
電磁ホーン	M		頭部		5D		-		400		3		3		A		B		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-	-
電磁ホーン突撃	L		胴体		+3D		-		800		-		2		B		A		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-	-
電磁性遮断バリア	L		胴体		-		-		1000		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-	-

・飛行時は格闘以外の攻撃不可

ロボット名	S	R	T	空	宇	地	中	海	水	S	体	敏	耐	威	HP	防	護	必	限	合	改	改	脱	行	動	暴	メ	モ												
ドラえもん	SS	S	J	-	-	0	-	-	-6	D	8	9	9	2	25	2/2	6	∞	-	4	-2	+8	600	B	同	調	力	使												
機動力	空		宇		-		地		A		中		-		海		-		水		C		全		長		1.293		重量		0.1293		作品		ドラえもん					
武装名	S		部位		致		傷		回		行		動		正		射		宇		地		中		水		タイ		防		護		受		動		メ	モ		
熱線銃	M		両手		5D		8		-		8		6		B		B		-		C		E		-		-		-		-		-		-		L			
ジャンボガン	S		片手		6D		6		-		4		4		B		A		-		B		P		-		-		-		-		-		-		G			
空気砲	SS		片手		3D		10		-		5		3		-		B		-		-		P		-		-		-		-		-		-		-			
水圧砲	S		両手		3D		10		-		5		4		-		B		-		A		P		-		-		-		-		-		-		-			
コンピューターの機能を24時間眠らせる薬	-	-	片手	-	-	-	2	-	-	-	5	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
地球破壊爆弾	H		両手		100		1		-		-		-		A		A		A		A		E		-		-		-		-		-		-		R	1	0	0
スモールライト	-	-	片手	-	-	-	8	-	-	-	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
マッドウォッチ	-	-	片手	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
ムード盛り上げ楽団	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
いないいないシャワー	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
相手ストッパー	-	-	片手	-	-	-	2	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
タケコプター	-	-	頭部	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	空	+1、機		
どんぶら粉	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	地			
モグラ手袋	-	-	両手	-	-	-	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	地			
ヒラリマント	-	-	両手	-	-	-	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	中			

・コンピューターの機能を24時間眠らせる薬…命中後、相手は自分の耐久で即決勝負。勝てば6ターン後に24時間機能停止。負けたら負け分だけ6ターンより差し引いた後に24時間機能停止。

・地球破壊爆弾…使用後は自分も爆発。

・スモールライト…命中した後、相手は回避のみ防御可能、その際受動防御は回避に加えられない。命中した1ターン毎に相手の機体サイズと武器サイズが1段階ずつ減少していく。SSよりも小さくなると、その後は「無力化」し、子供にも簡単に壊される程度のものになる。

・マッドウォッチ…自分の移動力を10倍にでき、攻撃と同時に使用できます。機体疲労値1消費。

・ムード盛り上げ楽団…任意の機体に搭乗しているパイロットの人間力を4上昇（または下降）させます。楽団の音楽をやめれば人間力は元に戻ります。

・いないいないシャワー…相手の最大目標値を9にします。攻撃と同時に使用できます。

・相手ストッパー…相手をそのターン移動できなくさせます。これは自動的に成功します。移動はできなくても転回と攻撃は可能です。

・ヒラリマント…非常に強力な「盾」として作用しますが、両手を使用するので同ターンの攻撃はできません。

ドラえもんのパーサーク暴走はネズミを1ヘクス以内に認識したときから自動的に始まります。とはいえ、逃亡できるときには状況の如何を問わずその場から逃げ出します。何らかの理由で逃げられないときに暴走を始めます。