

タンギー

タイプ	パワー	必要オーラ力	限界オーラ力	
	E	2	5	
サイズ修正	+2	機動修正	±0	
射撃武器				
名称	射程	回数	同時発射	射界
火焰砲	10	2×4	4	全周
鉤爪	8	1×4	4	全周
オーラキャノン(機首)	18	12	3	胴
オーラキャノン(胴体)	18	6	1	全周



命中箇所	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正面	オーラ	アーム	コク	コク	胴	アーム	胴	胴	胴	オーラ	オーラ
右側面	オーラ	アーム	コク	コク	胴	アーム	アーム	胴	胴	オーラ	オーラ
左側面	オーラ	アーム	コク	コク	胴	アーム	アーム	胴	胴	オーラ	オーラ
後面	オーラ	アーム	コク	コク	胴	アーム	オーラ	胴	胴	オーラ	オーラ
		胴		コクビット		オーラ コンバーター		アーム			
装甲	3			2		2		3			
耐久力	4			2		2		2×4			

ダンバイン

タイプ	パワー	必要オーラ力	限界オーラ力	
A	B	4	∞	
B	C	4	∞	
サイズ修正		±0	機動修正	-1
射撃武器				
名称	射程	回数	同時発射	射界
オーラショット	18	8	4	腕
鉤爪	8	2×2	4	腕



命中箇所	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正面	頭	右足	コク	右足	右腕	胴	左腕	左足	胴	左足	頭
右側面	頭	左腕	翼	右腕	オーラ	右足	左足	オーラ	右足	胴	頭
左側面	頭	右腕	翼	左腕	オーラ	左足	右腕	オーラ	左足	胴	頭
後面	頭	左足	左腕	胴	左足	オーラ	右足	翼	右腕	右足	頭
	頭	胴	コクビット	オーラ コンバーター	翼	腕	足	剣	武器		
装甲	3	4	4	3	1	2	3	7	2		
耐久力	2	4	4	3	2	3	3	5	1		

ドラムロ

タイプ	パワー	必要オーラ力	限界オーラ力	
A	D	4	9	
B	D	2	7	
サイズ修正		+1	機動修正	±0
射撃武器				
名称	射程	回数	同時発射	射界
火焰砲	10	3×2	2	腕
3 連装機銃	16	2×2	2	腕
トリオ・コンビネーション	20	(3×2)	(2)	胴

※トリオ・コンビネーションは、ドラムロ3機が隣接した状態で、同じ目標に対して両腕の火焰砲を発射した場合のみ適用される。
命中判定・被害判定は1回のみ。



命中箇所	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
正面	頭	右足	コク	右足	右腕	胴	左腕	左足	胴	左足	コク
右側面	頭	左腕	翼	右腕	胴	右足	左足	オーラ	右足	胴	頭
左側面	頭	右腕	翼	左腕	胴	左足	右腕	オーラ	左足	胴	頭
後面	オーラ	左腕	左腕	オーラ	左足	胴	右足	翼	右腕	右腕	翼
	頭	胴	コクビット	オーラ コンバーター	翼	腕	足	剣	武器		
装甲	3	5	5	3	1	3	4	7	2		
耐久力	1	4	4	3	2	3	4	5	2		

行動表

名称 \ パワー	A	B	C	D	E	F	G	最大旋回数	疲労度
射撃					6	5	4	2	1
格闘					3	2	1	2	3
通常移動					7	6	5	3	-1
高速移動					10	9	7	1	1
回復					7	6	6	1	-2

射撃命中率（威力）

名称 \ 距離	～2	～4	～6	～8	～11	～14	～17	18～
火焰砲	11(7)	10(6)	7(5)	5(4)	3(2)			
鉤爪	10(7)	9(6)	7(5)	4(3)				
オーラキャノン(機首)	10(8)	9(7)	8(6)	7(6)	6(5)	5(4)	4(3)	2(2)
オーラキャノン(胴体)	11(7)	9(6)	7(6)	6(5)	5(4)	4(4)	3(3)	1(2)

剣格闘・射程・命中率（威力）

名称 \ 距離	射程	A	B	C	D	E	F	G
鉤爪 / 殴る	1					4(4)	3(3)	2(2)

行動表

名称 \ パワー	A	B	C	D	E	F	G	最大旋回数	疲労度
剣	7	6	5	5	4	3	3	4	2
射撃	7	6	5	5	4	4	3	3	1
格闘	6	5	4	4	3	3	2	3	2
通常移動	8	7	7	6	6	5	4	3	-1
高速移動	12	11	11	10	9	9	8	2	1
分離	6	5	5	4	3	3	3	0	1
合体	5	4	4	3	3	3	2	0	2
回復	7	6	6	5	4	4	3	0	-2

射撃命中率（威力）

名称 \ 距離	～2	～4	～6	～8	～11	～14	～17	18～
オーラショット	10(7)	9(6)	8(6)	6(5)	6(4)	5(4)	4(3)	2(3)
鉤爪	11(6)	8(5)	6(4)	4(3)				

剣格闘・射程・命中率（威力）

名称 \ 距離	射程	A	B	C	D	E	F	G
剣 / 突く	2	13(11)	12(10)	11(9)	10(8)	9(7)	8(6)	7(5)
剣 / 斬る	2	12(12)	11(11)	10(10)	9(9)	8(8)	7(7)	6(6)
殴る	1	9(8)	8(7)	7(6)	6(5)	5(4)	4(3)	3(2)
蹴る	1	8(9)	7(8)	6(7)	5(6)	4(6)	3(4)	2(3)

行動表

名称 \ パワー	A	B	C	D	E	F	G	最大旋回数	疲労度
剣			4	4	3	2	2	4	2
射撃			4	4	3	3	2	3	1
格闘			3	3	2	2	1	3	2
通常移動			6	5	5	4	3	3	-1
高速移動			10	9	8	8	7	2	1
分離			4	3	2	2	2	0	1
合体			3	2	2	2	1	0	2
回復			5	4	3	3	2	0	-2

射撃命中率（威力）

名称 \ 距離	～2	～4	～6	～8	～11	～14	～17	18～
火焰砲	11(7)	10(6)	8(5)	5(4)	3(2)			
3 連装機銃	12(6)	11(5)	9(4)	7(4)	5(3)	4(2)	2(1)	
トリオ・コンビネーション	0(0)	0(0)	8(10)	7(10)	6(10)	5(8)	4(7)	2(6)

剣格闘・射程・命中率（威力）

名称 \ 距離	射程	A	B	C	D	E	F	G
剣 / 突く	2			11(9)	10(8)	9(7)	8(6)	7(5)
剣 / 斬る	2			10(10)	9(9)	8(8)	7(7)	6(6)
殴る	1			7(7)	6(6)	5(5)	4(4)	3(3)
蹴る	1			6(7)	5(6)	4(5)	3(4)	2(3)