

## ダメージレベル表

【ロールタイミング】 5、10:レベル1 15、20:レベル2 25、30:レベル3

一気に次の段階に進んだ場合、発生したすべてのロールを行う。また、効果はすべて加算される。

ウエポンダメージ効果は、使用していた武器に発生する。あてはまらない状況ではランダム決定

### パイロットダメージ:レベル1

出目	効果
2	ダメージレベル2表を振る
3	命中-1
4	防御ダイスロール-1
5	回避-1
6	なし
7	なし
8	なし
9	行動値-2
10	攻撃ダイスロール-1
11	行為判定-1
12	ダメージレベル1表を2回振り、両方適用する

### パイロットダメージ:レベル2

出目	効果
2	ダメージレベル3表を振る
3	SP-1D6
4	防御ダイスロール-2
5	回避-2
6	回避-1
7	なし
8	行動値-4
9	攻撃ダイスロール-2
10	命中-1
11	行為判定-1
12	ダメージレベル2表を2回振り、両方適用する

### パイロットダメージ:レベル3

出目	効果
2	コクピット直撃。死亡判定となる。
3	気絶。次のクリンナップフェイズまで、判定不可
4	命中-2
5	回避-3
6	回避-2
7	移動力-3
8	行動値が0になる
9	SP-1D6
10	負傷。シナリオ中に行われる死亡判定-6
11	行為判定-3
12	ダメージレベル3表を2回振り、両方適用する

### ユニットダメージ:レベル1

出目	効果
2	ダメージレベル2表を振る
3	EN-1D6×10
4	回避-1
5	装甲-500
6	なし
7	なし
8	追加HPダメージ+1D6
9	移動-1
10	ウエポンダメージ+1D6上昇
11	追加HPダメージ+3D6
12	ダメージレベル1表を2回振り、両方適用する

### ユニットダメージ:レベル2

出目	効果
2	ダメージレベル3表を振る
3	最終HPダメージ×2倍
4	移動-2
5	装甲-1000
6	装甲-500
7	なし
8	武器に被弾。ウエポンダメージ+2D6上昇
9	回避-2
10	EN-2D6×10
11	命中-1
12	ダメージレベル2表を2回振り、両方適用する

### ユニットダメージ:レベル3

出目	効果
2	エンジン大破。ただちに死亡判定を-2で行う
3	気絶。次のクリンナップフェイズまで、判定不可
4	命中-2
5	装甲大破。装甲がすべて0になる
6	装甲-1500
7	移動力-3
8	武器に被弾。ランダムで1つの武器を破壊
9	ENダウン。最大ENが1D6×10に変更される
10	負傷。シナリオ中に行われる死亡判定-6
11	システム破損。特殊能力が使用不可になる。
12	ダメージレベル3表を2回振り、両方適用する

### ウエポンダメージ:レベル1

出目	効果
2	ダメージレベル2表を振る
3	武器破損。使用していた武器orランダム
4	不良動作。マイナーで回復するまで、使用不可
5	弾薬-4
6	射程-2
7	弾薬-2
8	攻撃力-1000
9	クリティカル+1
10	命中-2
11	武器破損。使用していた武器orランダム
12	ダメージレベル1表を2回振り、両方適用する

### ウエポンダメージ:レベル2

出目	効果
2	暴発。パイロット、ユニットダメージ+1D6
3	武器破損。使用していた武器orランダム
4	武器破損。使用していた武器orランダム
5	射程が半分になる
6	移動攻撃不可になる
7	なし
8	攻撃力-2000
9	命中-3
10	武器破損。使用していた武器orランダム
11	武器破損。使用していた武器orランダム
12	ダメージレベル2表を2回振り、両方適用する