

FAQ

[トップページへ戻る](#)

- [FAQ \[#Top\]](#)

- [Q01. 1プレイ幾らですか？ \[#Q1\]](#)
- [Q02. スターターパックは幾らですか？ 中身は同じですか？ \[#Q2\]](#)
- [Q03. お勧めのデッキは何ですか？ \[#Q3\]](#)
- [Q04. 始める前にカードを買ってそろえた方が良いですか？ \[#Q4\]](#)
- [Q05. 昔のバージョンのカードって使えないの？ \[#Q5\]](#)
- [Q06. 「 」って何ですか？ \[#Q6\]](#)
- [Q07. 「母艦以外のメカに単独搭乗不可」というキャラはMSには乗せられませんか？ \[#Q7\]](#)
- [Q08. ド・ダイやGファイターなど「MS搭載可能」な機体にMSを乗せるのはどうやるんですか？ \[#Q8\]](#)
- [Q09. ラスト・シューティング系の発動条件が分かりません。 \[#Q9\]](#)
- [Q10. 全国対戦は進んでやるべきでしょうか？ \[#Q10\]](#)
- [Q11. しまった！編成ミスって時間切れorz \[#Q11\]](#)
- [Q12. 敵軍のパイロット使ってる人がいるんだけど...バグ技？ \[#Q12\]](#)
- [Q13. 別のカスタム装備してるのに敵軍のメカorウェポン使ってる人がいるんだけど... \[#Q13\]](#)
- [Q14. 母艦の変更の仕方が判らないんだけど？ \[#Q14\]](#)
- [Q15. ICカードの更新ってどうやるの？ \[#Q15\]](#)
- [Q16. 同じような効果のカードを同時に使うと、効果は重複するんですか？ \[#Q16\]](#)
- [Q17. 小型シールド、スパイク・シールド、グフシールド、ハンマーを両腕につけたら格闘は3回になりますか？ \[#Q17\]](#)
- [Q18. 「再出撃システム」とか「予備戦力ゲージ」とか良くわかんね。 \[#Q18\]](#)
- [Q19. 店内対戦のマッチング条件教えれ。 \[#Q19\]](#)
- [Q20. 同じ名前のキャラクター（verやレアリティ違い）は、入れ替えてもレベルを引き継ぎますか？ \[#Q20\]](#)
- [Q21. 脱出機能や増加装甲持ちのメカは、脱出後に機動性は上がりますか？ \[#Q21\]](#)
- [Q22. パイロットの時のレベルと艦長の時のレベルに互換性はありますか？ \[#Q22\]](#)
- [Q23. 「部隊の先頭」「部隊の最後方」「味方が全て」って母艦も含むの？ \[#Q23\]](#)
- [Q24. 「黒い機体」とか「白い機体」、「特殊能力の効果対象」とかって、ドレよ？ \[#Q24\]](#)

Q01. 1プレイ幾らですか？

A01.
300円で1プレイ、500円で2プレイ。

ちなみに500円玉も入れることができます。旧500円玉は使用不可。

Q02. スターターパックは幾らですか？ 中身は同じですか？

A02.
スターターは1000円。連邦軍かジオン軍のどちらかを選びます。

ICカード1枚、カード10枚、インナースリーブ10枚、5連装スリーブ2枚、取扱説明書1冊で構成されています。

なお、これらのカードはスターター専用で排出はされません。

陣営	連邦		ジオン	
キャラクター	シロー・アマダ アニッシュ・ロフマン	レオン・リーフェイ クリスティーナ・マッケン ジー	ジーン バーナード・ワイズマン	アコース アイナ・サハリン
メカニク	ジム・キャノン ジム(指揮官用)		ザクIIFS型 ザクII改	
ウェポン	100mmマシンガン ロケット・ランチャー シールド(ジム・スナイパーII仕様)×2	ビーム・スプレーガン(陸戦用ジム仕様) 100mmマシンガン シールド(ジム・スナイパーII仕様)×2	ザク・マシンガン(ザクII仕様) ザク・バズーカ シールド(ヒート剣未装備仕様) 試作ビーム・ライフル	
カスタム	ワイドレンジスコープ 予備弾倉	オプションスラスター 外部ジェネレーター	ワイドレンジスコープ 予備弾倉	オプションスラスター 外部ジェネレーター

Q03. お勧めのデッキは何ですか？

A03.

「カードビルダー」の名の通り、いろいろなカードを組み合わせることで部隊編成をするのも、このゲームの楽しみの一つです。

まずは、いろいろなカードを使ってみて、自分に合うカードや好きなカードを見つけましょう。また、カードのレアリティと強さが比例しているとは限らないので、一概にレア(キラキラ)が強いとは言えません。

参考までにこちらをどうぞ [使えるカード](#)

Q04. 始める前にカードを買ってそろえた方が良いですか？

A04.

0083のスターターは0079のスターターより、使えるカードが充実してるのでそのままでも十分。

カードを買って揃える事に抵抗が無いならば、扱いやすいカードを購入するのも手です。ただ、コストの高いカードを買っても最初の使用コスト上限以内では使えないこともあります、気をつけましょう。

ただパイロット経験値とレベルはICカードを更新しても減りませんので好きなパイロットを最初から育てるのも手です。

MSは出るのを待って楽しむのいいですが、コスト100以下の機体が複数あると楽です。

Yahooオークションなどで「カードビルダー」と検索すれば出てきます。

価格は1枚10円～2000円程度(レアパイロット、MS除く)

Q05. 昔のバージョンのカードって使えないの？

A05.

0083 Ver.2.00時点で、使用できないカードはありません。

現在同じ通し番号のカードでも以下の4種類のカードが存在しますが、その全てが使用可能です。

排出時期	カード裏面最下部 特徴
0079 Ver.1.00 (稼働初期～第1弾カード追加)	BANDAI 2005 MADE IN JAPAN ©創通エージェンシー・サンライズ

排出時期	カード裏面最下部 特徴
0079 Ver.2.01 (第1弾カード追加～0083移行)	BANDAI 2006 MADE IN JAPAN ©創通エージェンシー・サンライズ
0083 Ver.1.00 (0083移行初期～両雄激突移行)	BANDAI 2007 MADE IN JAPAN ©創通エージェンシー・サンライズ カードデザインが大きく変更(ロゴが「0079」から「0083」へ変更)
0083 Ver.2.00 (両雄激突移行～)	BANDAI 2007 MADE IN JAPAN ©創通・サンライズ 0083での追加以前のキャラクターカードのイラストが変更

一部のカードは、パラメータや表記、特殊能力が変更・追加されていたりしますが、ゲーム処理系内部では、全て最新のデータに更新されています。

Q06. 「 」って何ですか？

A06.
用語集をどうぞ。 [用語集](#)

Q07. 「母艦以外のメカに単独搭乗不可」というキャラはMSには乗せられませんか？

A07.
「 **母艦以外のメカに単独搭乗不可** 」の記載があるキャラクターは、単身ではメカを操縦させることは出来ません。

Ver.2.01でのみ排出されたカスタムカード「操縦マニュアル」をセットした場合のみ、正規のパイロットとして使用することが可能になります。

しかしそれらのキャラクターは、ユニットのカスタムかウェポンの代わりとして乗せることが出来ます。

そうしたキャラクターを、「サブパイロット」または略して「サブパイ」などと呼びます。パイロットとしてではなく、言わば後部座席に乗せるようなものです。

パイロットとメカでユニットを構成した残りの3箇所(カスタム/武器A/武器B)のいずれかの場所にセットします。

オートパイロット機にも乗れます。

これはMAや水陸両用MSなど通常は武器を装備できないメカについても適用されるので、余りがちなコストを有効に利用できる。

効果に関しては特殊能力の発動と、各パラメータの1/3(切り捨て)の補整、がある。

また、サブパイロットがNTであればそのユニット全体がNTと見なされ、サブパイロットが民間人であればそのユニット自体が民間人と見なされる。

その他の能力での補整があるのかは不明。キャラによりいろいろな効果がありますが、おおむねカードに書いてある通りのことは期待できます。

サブパイロットとして搭乗していたユニットがレベルアップした場合、サブパイロットは成長しません。

尚、1ユニットに同乗できるのは、1名のみ。つまりパイロット含めて2名搭乗まで。

- ・ サブパイロットとして登録できるキャラクター
-- **カツ、レツ、キッカ**

- **カムラン・ブルーム**
- **ハロ**

キキ・ロジータ

- ミハル・ラトキエ (ジオンでも使用可)
- バレスト・ロジータ
- ゼナ&ミネバ
- イセリナ・エッシュエンバッハ
- ミハル・ラトキエ (連邦でも使用可)
- アルフレッド・イズルハ (連邦でも使用可)
- ラトーラ・チャブラ
- オサリバン (連邦でも使用可)

Q08. ド・ダイやGファイターなど「MS搭載可能」な機体にMSを乗せるのはどうやるんですか？

A08.

搭載させたいMSのウェポン欄にド・ダイやGファイターをセットしてください。

ただし、装備スロット6番(一番下)が装備不可のMSは搭載させることが出来ません。

飛行ユニット搭乗中に攻撃を受けると、防御していなくても飛行ユニットのHPにもダメージを受けます。

搭乗中に攻撃された時は搭乗しているMSもダメージを受けますが、飛行ユニットが受けた分は搭乗MSへのダメージが軽減されます。

また一度破壊されたらその戦闘中は母艦補給により復活させることはできません。

なお、母艦の近辺での対空砲火、機雷などでも破壊されることがあります。

Q09. ラスト・シューティング系の発動条件が分かりません。

A09.

以下の条件を満たすと発動。

- 自機の攻撃エリアが展開して(色が付いて)いる。
--敵機を攻撃エリアに入れている。(ロックオンの必要はない)

::~よくある失敗例

--発動しないんですけど...

---上記の条件満たしてる？

---先読み攻撃しちゃってない？

---相手が自爆したカーゴ爆弾とか？

---画面左上HPゲージの下に「強制回頭」って表示されてない？

- 画面中央下に「機動力低下」って表示されてない？

この場合は条件満たしててもラスシューできずに無駄死にします。

--Rバーニイの特殊能力ってラスシューだよな？

---カード裏のテキストをよく読め！「相打ち覚悟」はラスシューと同等の効果だが、発動条件が違う。

---敵機より自機のほうがコストが低いときのみ発動。発動しないって事はつまり、贅沢させ過ぎ。コスト落せ。

::~反撃押すと発動しない事もあるので、落ちそうな時は押さない方が良くもしいない。

Q10. 全国対戦は進んでやるべきでしょうか？

A10.

操作に慣れないうちはしばらくCPU戦をやっているのがいいでしょう。

しかし、0083では店内対戦やCPU戦では中尉以上へ昇格できなくなりました。

なので、ある程度基本操作を学んだら全国対戦へ挑むのがいいでしょう。

勝敗評価によりますが、近コスト戦で勝利すると80~20、負けると-20~程度の戦功ポイントが変動します。

ただし、CPU戦を重ねるとCPUの強さ（敵機の数）も変わるので、戦闘に参加できるカードが少ない、または性能の低い機体の部隊だと勝てなくなるかもしれません。

また、0083から追加された「一人用」モードの特殊部隊でも、強い部隊が登場します。

Q11. しまった！編成ミスって時間切れorz

A11.

出撃前の時間を使って再編成できます。「ユニット再登録」へGO!

但し、ユニット再登録でも出撃可能なユニットが登録されていない場合は、悲惨なことに...

連邦の場合、一般兵+ジム先行量産型+ビーム・スプレーガン(素ジム)+ガンダム・シールド 母艦+一般兵

ジオンの場合、一般兵+ザクI+ザク・マシンガン(ザクI)+スパイク・シールド(ザクI) 母艦+一般兵
操作できるのは、母艦のみ。戦術ボタンの長押しで戦術変更は可能。

Q12. 敵軍のパイロット使ってる人がいるんだけど...バグ技？

A12.

パイロットカードの色は、**連邦の青**か**ジオンの緑**のどちらかの色付けで区別されています。

連邦は連邦カード、ジオンはジオンカードしか使えないのは誰でも分かると思います。

しかし、例外もあります。

原作で、敵軍と共闘した者や亡命した者、スパイ、元々民間人であるキャラなどは、**両軍で使用できる**。

(原作を詳しく知らない人には分からないのが難点か。)

下記の8名がその例外達。

ちなみにこの8人が、RシーマかUCシーマからクリティカル攻撃を受けたときは、「お前は一体どっちの味方だ?!」と言われる。

- **エルラン** ジオンから連邦に向けたスパイ
- **ジュダック** ジオンから連邦に向けたスパイ
- **ニック・オービル** ジオンから連邦に向けたスパイ
- **ミハル・ラトキエ** ジオンから連邦に向けたスパイ
- **ククルス・ドアン** ジオン軍からの脱走兵
- **ミハル・ラトキエ** ジオンから連邦に向けたスパイ
- **アルフレッド・イズルハ** 民間人
- **クルスト・モーゼス** ジオンから連邦へ亡命
- **オサリバン** デラーズ紛争中に連邦と密約

Q13. 別のカスタム装備してるのに敵軍のメカorウェポン使ってる人がいるんだけど...

A13.

パイロットがUCガトーだった場合、それは彼の特殊能力「バルフィッシュ」。連邦のウェポンやメカを一つだけ使えるというもの。

その他にも、一部メカニックは鹵獲が無くても敵軍の一部ウェポンを使える(主に適正武器)。メカと使えるウェポンの組み合わせは以下の通り。といっても、せいぜい鹵獲された機体は鹵獲前の適正武装を使えるくらいだと覚えておけばよい。

ブルーディスティニー2号機
ビーム・ライフル(陸戦型ガンダム仕様)、シールド(ジム・コマンド仕様/寒冷地ジム仕様/ジム・スナイパーII仕様)
ザクII後期型(地球連邦軍仕様)
MMP-78マシンガン(通常版/対空砲火仕様)、MMP-80マシンガン(通常版/後期型)、脚部3連装ミサイル・ポッド、ザク・バズーカ
ゲルググM(地球連邦軍仕様)
MMP-80マシンガン(後期型)、スパイク・シールド(ゲルググM仕様)
陸戦型ザクII(セモベンテ隊仕様)
ザク・マシンガン(ザクII仕様)、クラッカー、脚部3連装ミサイル・ポッド、ザク・バズーカ、ハンド・グレネイド(ザクII改仕様)、シュツルム・ファウスト
ガンダム試作4号機
ガンダム試作4号機/SB
ビーム・マシンガン(ガーベラ・テトラ仕様)
ガーベラ・テトラ
ガーベラ・テトラ/SB
ロング・ビーム・ライフル(ガンダム試作4号機仕様)

Q14. 母艦の変更の仕方が判らないんだけど？

A14.

例えばグレートキャニオンだと母艦が潜水艦になってしまいますよね。

そういうときは、部隊編成の艦長登録時に「他の母艦」という選択が右下に出ますのでトラックボールを使って選択し、決定を押せば母艦が変わります。ホワイトベースやザンジバル等の汎用母艦は、この方法で選択します。また、陸上母艦でも移動手段が空中のものを所有している場合に、水中の多い地形のマップへ出撃すると、選択肢が出る。

変更出来る母艦が有る時のみ「他の母艦」という選択が現れます。

Q15. ICカードの更新ってどうやるの？

A15.

新規のICカードと更新するICカードを重ねて、ICカード挿入口に差し込んでください。

しばらく待つと秘書官によるカード更新の案内が始まりますので、その指示に従ってください。

更新の目安としては、90回使うと次のICカードを準備するように秘書官が言ってくるので、新しいICを準備しておきましょう。

また、0083から途中更新は出来なくなりました。

Q16. 同じような効果のカードを同時に使うと、効果は重複するんですか？

Q16.

基本的に1ユニット(1つの機体)内の同名の能力は重複しない。

- 重複する(効果が同時に発揮される)例
---特殊能力「テスト・パイロット」+ 戦闘データ

---特殊能力「テスト・パイロット」+ジム・トレーナー
---Rアナベル・ガトー「ソロモンの悪夢」+カスタム「プレッシャー」
---特殊機能「ロングレンジスコープ」+カスタム「ワイドレンジスコープ」

- ガンダム試作3号機ステイメン「ワイドレンジスコープ」+カスタム「ロングレンジスコープ」
- 重複しない(どちらか一方の効果しか発揮されない)例
---ニナ・パーブルトン「MSエンジニア」+カスタム「教育型コンピューター」
 - ミハイル・カミンスキー「陽動作戦」+カスタム「集中砲火」
---オリヴァー・マイ「技術評価試験」+特殊能力「テスト・パイロット」
 - ジム・トレーナー+カスタム「戦闘データ」
---ツダ(系MS)「ゴーストファイター」+カスタム「フルスロットル」
 - シーマ・ガラハウ「新技術の供与」+Eパック対応武器のセット
 - EXAM系能力
(1ユニットがテスト用EXAMとEXAM(リミッター解除仕様)を持つ時(BD2使用時など)、テスト用EXAMが先に発動すると、後からEXAM(リミッター解除仕様)の発動条件を満たしても発動しない。)

パイロットの育成なら、
連邦は、
(育成するパイロット)+(ジム・トレーナー or 戦闘データ)+(クリスorアレン)
)
ジオンは、
(育成するパイロット)+ 戦闘データ +(シムスorレムorマイ)
が、最大限。

Q17. 小型シールド、スパイク・シールド、グフシールド、ハンマーを両腕につけたら格闘は3回になりますか？

A17.
なりません。

攻撃重視での一斉攻撃の上限が×3であると同様に、**機動重視での攻撃の上限は×2**です。
つまり、武装A,Bに装備した両腕の盾orハンマー攻撃の×2で終わりです。
固定武装は後回しになる。

- 固定武装にヒート・サーベルを持つ機体に、小型シールドとガンダム・ハンマーを装備した場合
小型シールド+ガンダム・ハンマーで攻撃 小型シールドの耐久力が消費=
「シールド破壊」(小型シールド)
ガンダム・ハンマー+ヒート・サーベルで攻撃
- 固定武装に格闘を持つ機体に、チェーン・メインとシールド(グフ仕様)を装備した場合
チェーン・メイン+ヒート剣(シールド)で攻撃 チェーン・メインが弾切れ
ヒート剣+格闘で攻撃 相手の攻撃でシールドを破壊される。
格闘のみで攻撃

Q18. 「再出撃システム」とか「予備戦力ゲージ」とか良くわかんね。

A18.
予備戦力ゲージはコスト400分。

撃墜された機体のコスト合計が400以上になるか、撃墜された機体の数が4機になるまでに撃墜された機体は再出撃可能。

戦力ゲージは(出撃ユニットの総コスト)-(艦長のコスト)-(脱出機のコスト)。

予備消耗後に撃墜された機体のコストがそのまま引かれていく。

- 400以上の機体2機で出撃した場合：
どちらかが撃墜された時点で「予備戦力消耗」
撃墜された1機が再出撃。
- 400以上の機体Aと395以下の機体Bで出撃した場合：
機体Bが撃墜される。
予備戦力ゲージが、ミリ残る。
機体Bが再出撃。
どちらかが撃墜される。
再出撃。

:~詳しくは[こちら](#)

Q19. 店内対戦のマッチング条件教えれ。

A19.

階級は無視。先に出撃している側の総コストに対して-200~+50のコストで出撃するとマッチ。

総コストが関係するため、マッチングは戦場選択段階ではなく「出撃」を押した段階で行われる。

同時に出撃を押すと稀にミスるので、基本的に総コスト高いほうが先に出撃しCPU戦が始まってから総コスト低い側が出撃するようにしておくといよい。

Q20. 同じ名前のキャラクター（verやレアリティ違い）は、入れ替えてもレベルを引き継ぎますか？

A20.

引継ぎません。

(原作などで)同一人物でも、カード名やレアリティが違えば、ゲーム中では別キャラクターとして扱われます。

別キャラクターとして扱われますが、基本は同一人物なので、同時に出撃させる事は出来ません。

前	後	引継ぎ	理由
UCクリスティーナ・マッケンジー	Rクリスティーナ・マッケンジー	不可 能	レアリティが違う
ギレン・ザビ(Ver.1)	ギレン・ザビ(Ver.2)		バージョンが違う
例 Rシャア・アズナブル	キャスバル・レム・ダイクン	可 能	(同一人物だけど)キャラ名が違う
アリス・ミラー(旧枠)	アリス・ミラー(新枠)		年度や枠は違っても問題はない
カレン・ジョシュア	カレン・ジョシュワ		ただの誤植修正

同時に出撃させることの出来ないキャラクターの組み合わせ

連邦	ジオン
Rアムロ・レイ(先読み)	Rシャア・アズナブル
UCアムロ・レイ	UCシャア・アズナブル
Rアムロ・レイ(脱走)	Rキャスバル・レム・ダイクン(先読み)
Rアムロ・レイ(心眼)	Rキャスバル・レム・ダイクン(心眼)
Cリュウ・ホセイ	UCキシリア・ザビ
UCリュウ・ホセイ	Rキシリア・ザビ
Rブライト・ノア(Ver.1)	Rギレン・ザビ(Ver.1)
Rブライト・ノア(Ver.2)	Rギレン・ザビ(Ver.2)
UCスレッター・ロウ(Ver.1)	UCドズル・ザビ(Ver.1)
UCスレッター・ロウ(Ver.2)	UCドズル・ザビ(Ver.2)
Rレビル(Ver.1)	UCガルマ・ザビ(Ver.1)
Rレビル(Ver.2)	UCガルマ・ザビ(Ver.2)
Rクリスチーナ・マッケンジー	Rバーナード・ワイズマン
UCクリスチーナ・マッケンジー	UCバーナード・ワイズマン
Rシロー・アマダ	Rアイナ・サハリン
UCシロー・アマダ	UCアイナ・サハリン
Rコウ・ウラキ(Ver.1)	Rアナベル・ガトー(Ver.1)
Rコウ・ウラキ(Ver.2)	Rアナベル・ガトー(Ver.2)
UCコウ・ウラキ	UCアナベル・ガトー
Rサウス・バニング	Rシーマ・ガラハウ(Ver.1)
例 UCサウス・バニング(Ver.1)	Rシーマ・ガラハウ(Ver.2)
UCサウス・バニング(Ver.2)	UCシーマ・ガラハウ
Rセイラ・マス	Rララァ・スン(Ver.1)
Rアルテイシア・ソム・ダイクン	Rララァ・スン(Ver.2)
Rカイ・シデン	Rランバ・ラル(Ver.1)
UCカイ・シデン	Rランバ・ラル(Ver.2)
UCチャック・キース	UCクラウレ・ハモン(Ver.1)
Cチャック・キース	UCクラウレ・ハモン(Ver.2)
Cデン・バザーク(Ver.1)	Rノリス・パッカード(Ver.1)
Cデン・バザーク(Ver.2)	Rノリス・パッカード(Ver.2)
UCベルナルド・モンシア(Ver.1)	UCガイア(Ver.1)
UCベルナルド・モンシア(Ver.2)	UCガイア(Ver.2)
UCアルファ・A・ベイト(Ver.1)	UCマッシュ(Ver.1)
UCアルファ・A・ベイト(Ver.2)	UCマッシュ(Ver.2)
UCチャップ・アデル(Ver.1)	UCオルテガ(Ver.1)
UCチャップ・アデル(Ver.2)	UCオルテガ(Ver.2)
	UCシン・マツナガ(Ver.1)
	UCシン・マツナガ(Ver.2)
	ククルス・ドアン
	ククルス・ドアン(ジオン軍属)
	Cミハル・ラトキエ(連邦)
	Cミハル・ラトキエ(ジオン)

Q21. 脱出機能や増加装甲持ちのメカは、脱出後に機動性は上がりますか？

A21.

上がる。

FAアレックスの中から出てきたアレックスは、通常のアレックスと同じ機動性です。同様に、FAガンダムは脱出後はガンダム、Gアーマーは脱出後は背シルガンダム、ガンダム系の脱出後はコア・ファイターの機動性です。

Q22. パイロットの時のレベルと艦長の時のレベルに互換性はありますか？

A22.

無いです。レベルもパラも別扱い。

両方MAX (+9ずつ、合計+18) も可能です。

0083Ver.2.00両雄激突編から、出撃前に全キャラクターのレベルを閲覧することが出来る。数値が赤くなっているものは既に最大値に達しているため、それ以上は上がりません。

ソーラ・レイ、ヨルムンガルド、ソーラ・システム、ソーラ・システムIIの4種類は、メカニックでありながら、艦長時のパラメータが適応されますが、レベルアップ時のパラメータはパイロット時のものになります。

パイロットパラメータ **艦長パラメータ**

射撃		射撃	
格闘	この中で「+9」	格闘	この中で「+9」
回避		回避	
覚醒		覚醒	

出撃前、「部隊情報」「所属隊員」で詳しく確認できる。

「S」=射撃、「A」=格闘、「E」=回避、「N」=覚醒

例：パイロットとして射撃+5、格闘+2、覚醒+2、艦長として射撃+9で育成した場合

＼ パ 艦

S +5 +9

A +2 0

E 0 0

N +2 0

Q23. 「部隊の先頭」「部隊の最後方」「味方が全て」って母艦も含むの？

A23

ユニットが2機以上の場合は、母艦はノーカウント。

ユニット1機と母艦だけの場合は、母艦もカウント。

Q24. 「黒い機体」とか「白い機体」、「特殊能力の効果対象」とかって、ドレよ？

A24.

各カードの効果対象は、以下の通り。

ただし、効果が発揮される機体に対して適性があるかは別問題。

効果対象

カード
テキスト
テム・レイ

ガンダム
にかける
情熱

テンショ
ンMAX

の間、近
くの

「ガンダム」、「ガンダム(マグネット・コーティング仕様)」、「ガンダム(背部シールの間、近ド装備仕様)」、「半壊ガンダム」、「ガンダム(最終局面仕様)」、「ガンダム(アムロ・レイ専用機)」、「ガンダム(ビーム・ジャベリン仕様)」(全種)

「RX-78-2」

と記載さ
れた味方

のHPが
回復す
る。

モスク・
ハン

NTへの
サポート
体制

テンショ
ンMAX

の間、

「アムロ・レイ」(全種)、「セイラ・マス」、「ミライ・ヤシマ」、「カツ、レツ、キッカ」、「レビル」(全種)、「アルテイシア・レム・ダイクン」(以下(1))

NT属性
の味方

の移動速
度がアッ
プする。

「ジム」(全種)、「ボール」(全種)、「ジム先行量産型」(全種)、「ジム・ライトアーマー」、「ジム・トレーナー」(全種)、「ジム・キャノン」(全種)、「ジム・キャノン(リド・ウォルフ専用機)」、「ジム・キャノン(北米戦域仕様)」、「ジム・スナイパーカスタム」、「アクア・ジム」、「陸戦用ジム」、「デザート・ジム」(全種)、「ジム(ジャック・ベアード専用機)」、「ジム(指揮官用)」、「ジム(アダム・ステイングレイ専用機)」、「ジム(パズーカ装備仕様)」、「初期型ジム」、「陸戦型ジム」(全種)、「陸戦型ジム(シールド未装備仕様)」(全種)、「陸戦型ジム・スナイパー」、「ボールK型」(全種)、「ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用機)」(全種)、「ボール改(多関節マニピュレーター仕様)」(全種)、「ジム・ブルーディスティニー」、「ジム・スナイパーII」、「ジム・コマンド(宇宙戦仕様)」(全種)、「ジム寒冷地仕様」(全種)、「ジム・スナイパーII(ホワイト・ディンゴ隊仕様)」、「ジム・キャノン(ホワイト・ディンゴ隊仕様)」(全種)、「ジム(ホワイト・ディンゴ隊仕様)」(全種)、「ジム・キャノン(不死身の第4小隊専用機)」、「パワード・ジム」、「ジム改」、「ジム改(不死身の第4小隊専用機)」、「ジム・カスタム」、「ジム・キャノンII」、「ジム・キャノン(アフリカ戦線仕様)」、「ジム・スナイパーカスタム(テネス・A・ユング専用機)」、「陸戦型ジム・スナイパー(外部ジェネレーター接続仕様)」、「ジム・コマンド(モルモット隊仕様)」、「装甲強化型ジム」、「ジム・ストライカー(森林型)」、「ジム・ストライカー(指揮官用)」、「ジム・ストライカー(砂漠型)」、「アクア・ジム(ハンド・アンカー仕様)」、「ジム・コマンド(不死身の第4小隊専用機)」、「ジム・スナイパーII(バルカン・ポッド仕様)」、「ジム・コマンド(コロニー戦仕様)」[CH]、「ジム(不死身の第4小隊専用機)」[CH]、「ジム改(宇宙戦仕様)」[CH]、「ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用バルカン・ポッド仕様機)」[CH]、「ジム・ストライカー(強化型)」[CH]、「ジム・ライトアーマー(ビーム・ジャベリン仕様)」[CH]、「陸戦型ガンダム(GM頭)」[PR]

集団戦法

テンショ
ンMAX

の間、味
方の「ジ
ム」また

は「ボー
ル」の

攻撃力が
アップす
る。

「ボール」(全種)、「ジム」(全種)、「ジム先行量産型」(全種)、「ジム・ライトアーマー」、「ジム・トレーナー」(全種)、「ジム・キャノン」(全種)、「ジム・キャノン(リド・ウォルフ専用機)」、「ジム・キャノン(北米戦域仕様)」、「ジム・スナイパーカスタム」、「アクア・ジム」、「陸戦用ジム」、「デザート・ジム」(全種)、「ジム(ジャック・ベアード専用機)」、「ジム(指揮官用)」、「ジム(アダム・ステイングレイ専用機)」、「ジム(パズーカ装備仕様)」、「初期型ジム」、「陸戦型ジム」(全種)、「陸戦型ジム(シールド未装備仕様)」(全種)、「陸戦型ジム・スナイパー」、「ボールK型」(全種)、「ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用機)」(全種)、「ボール改(多関節マニピュレーター仕様)」(全種)、「ジム・ブルーディスティニー」、「ジム・スナイパーII」、「ジム・コマンド(宇宙戦仕様)」(全種)、「ジム寒冷地仕様」(全種)、「ジム・スナイパーII(ホワイト・ディンゴ隊仕様)」、「ジム・キャノン(ホワイト・ディンゴ隊仕様)」(全種)、「ジム(ホワイト・ディンゴ隊仕様)」(全種)、「ジム・キャノン(不死身の第4小隊専用機)」、「パワード・ジム」、「ジム改」、「ジム改(不死身の第4小隊専用機)」、「ジム・カスタム」、「ジム・キャノンII」、「ジム・キャノン(アフリカ戦線仕様)」、「ジム・スナイパーカスタム(テネス・A・ユング専用機)」、「陸戦型ジム・スナイパー(外部ジェネレーター接続仕様)」、「ジム・コマンド(モルモット隊仕様)」、「装甲強化型ジム」、「ジム・ストライカー(森林型)」、「ジム・ストライカー(指揮官用)」、「ジム・ストライカー(砂漠型)」、「アクア・ジム(ハンド・アンカー仕様)」、「ジム・コマンド(不死身の第4小隊専用機)」、「ジム・スナイパーII(バルカン・ポッド仕様)」、「ジム・コマンド(コロニー戦仕様)」[CH]、「ジム(不死身の第4小隊専用機)」[CH]、「ジム改(宇宙戦仕様)」[CH]、「ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用バルカン・ポッド仕様機)」[CH]、「ジム・ストライカー(強化型)」[CH]、「ジム・ライトアーマー(ビーム・ジャベリン仕様)」[CH]、「陸戦型ガンダム(GM頭)」[PR]

効果対象

カード
テキスト
リド・
ウォルフ

踊る黒い
死神

「プロトタイプ・ガンダム」(全種)、「ガンキャノンII」(全種)、「ジム・キャノン(リド・ウォルフ専用機)」、「ガンキャノン量産型(リド・ウォルフ専用機)」、「ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用機)」、「ジム・ストライカー(森林型)」、「ジム・ストライカー(指揮官用)」、「ジム・ストライカー(砂漠型)」、「ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用バルカン・ポッド仕様機)」[CH]、「ジム・ストライカー(強化型)」[CH]、「ジム・クウエル」[PR]

間、攻撃
力がアッ
プする。

テキサン
・ディミ
トリー

「セイラ・マス」、「ミライ・ヤシマ」、「フラウ・ボウ」、「マチルダ・アジャン」、「カレン・ジョシュワ」、「サリー」、「キキ・ロジータ」、「アリス・ミラー」、「ミハル・ラトキエ」(全種)、「クリスティーナ・マッケンジー」(全種)、「モーリン・キタムラ」、「ノエル・アンダーソン」、「ミュ・タキザワ」、「ニナ・パーブルトン」、「アヤ・スワンポート」、「レーチェル・ミスティーン」、「ジャクリーヌ・シモン」、「モーラ・バシット」、「ルセット・オデビー」

徐々に
アップす
る。

ジャック
・ベアー
ド

民間人護
衛の使命

「カツ、レツ、キッカ」、「カムラン・ブルーム」、「ハロ」、「キキ・ロジータ」、「ニック・オービル」、「ミハル・ラトキエ」(全種)、「バレスト・ロジータ」、「アルフレッド・イズルハ」、「オサリバン」

の間、味
方の民間
人のテ

ンション
が徐々に
アップす
る。

トーマス
民間人へ
の脱出支
援

味方の民
間人の (3)と同じ

ンション
が、高
い状態で
スタート
する。

効果対象

カード
テキスト
ヘンケン
・ベッケ
ナー

民間人への援護射撃

テンションMAX (3)と同じ

の間、味方の民間人

に対して援護射撃が行われる。

ユウ・カジマ

選ばれし者

EXAM搭載機: EXAM搭載機:

「ジム・ブルーディスティニー」、「ブルーディスティニー3号機」、「ブルーディスティニー2号機」[CH]、「イフリート改」、「ブルーディスティニー2号機」

敵軍NT カスタム:

「テスト用EXAMシステム」、「EXAMシステム」、「EXAMシステム(リミッター解除仕様)」

交戦する(以下(4))

度に、テンションが上昇する。

ユウ・カジマ

選ばれし者

EXAM搭載機に搭乗し、敵軍NT(ジオン軍NTキャラクター):

R「シャア・アズナブル」(全種)、「ララァ・スン」(全種)、「シャリア・ブル」、「イアン・グレーデン」、「キャスバル・レム・ダイクン」(全種)、「クスコ・アル」、

「マリオン・ウェルチ」、「ハマーン・カーン」

他、カスタム「木星帰り」装備キャラクター

交戦する(以下(5))

同軍対戦時、(1)参照

に、テンションが上昇する。

効果対象

カード
テキスト
モーリン
・キタム
ラ

乙女の祈
り

テンショ
ンMAX (2)と「八口」以外の連邦軍キャラクター

の際味
方男性
キャラ

のテン
ションが
徐々に上
昇する。

アルフ・
カムラ

EXAM強
制停止

テンショ
ンMAX (4)と同じ

の間、自
軍

EXAM搭
載機の

HPが回
復する。

フェデリ
コ・ツァ
リアーノ

奇襲部隊

自身が隊
長機の
時、自機

とパイ
ロット適

正D以下
の味方ユ

ニット
は姿が消

滅する。
(機雷

等の障害
物や敵の

攻撃エリ
アに接触

したり、
敵を攻撃

エリアに
捉えると

効果消滅
)

「ブライト・ノア」(全種)、「ミライ・ヤシマ」、「テム・レイ」、「マチルダ・ア
ジャン」、「レビル」(全種)、「八口」、「コジマ」、「ロブ」、「サリー」、「マイ
ク」、「モーリン・キタムラ」、「ニナ・パーブルトン」、「ラバン・カークス」、
「ニック・オービル」、「グリーン・ワイアット」、「オサリバン」、「ミハル・ラト
キエ」、「アヤ・スワンポート」、「バレスト・ロジータ」、「レーチェル・ミス
ティーン」、「モーラ・バシット」、「ジャクリーヌ・シモン」、「イワン・パサロ
フ」、「ジョン・コーウェン」、「ルセット・オデビー」、「ジーン・コリニー」、
「ジャミトフ・ハイマン」、「バスク・オム」、「ナカッハ・ナカト」、「フラウ・
ポウ」、「カツ、レツ、キッカ」、「マーカー・クラン」、「オスカー・ダブリン」、「オ
ムル・ハング」、「ウッディ」、「リード」、「パオロ・カシアス」、「ワッケイン」、
「モスク・ハン」、「エルラン」、「ゴップ」、「ティアンム」、「ジュダック」、「カ
ムラン・ブルーム」、「シン」、「トーマス」、「ヘンケン・ベッケナー」、「ミケル・
ニノリッチ」、「エレドア・マシス」、「ジダン・ニッカード」、「イーサン・ライ
ヤー」、「キキ・ロジータ」、「アリス・ミラー」、「スチュアート」、「アルフ・カム
ラ」、「ノエル・アンダーソン」、「ミュ・タキザワ」、「アルフレッド・イズルハ」、
「クルスト・モーゼス」

カード
テキスト

効果対象

ジョン・
コーウェ
ン

「ガンダム」、「ガンダム(マグネット・コーティング仕様)」(全種)、「ガンダム(背部シールド装備仕様)」(全種)、「半壊ガンダム」、「プロトタイプ・ガンダム」(全種)、「G3ガンダム」、「フルアーマー・ガンダム」(全種)、「陸戦型ガンダム」、「陸戦型ガンダム(シールド未装備仕様)」(全種)、「陸戦型ガンダム(砂漠戦仕様)」、「陸戦型ガンダム(降下パック仕様)」、「陸戦型ガンダム(ウェポン・ラック仕様)」(全種)、「ガンダムEz8」、「ガンダムEz8(シールド未装備仕様)」(全種)、「ガンダムEz8(降下パック仕様)」、「ガンダムEz8(ウェポン・ラック仕様)」(全種)、「ガンダム(最終局面仕様)」、「ガンダム(ビーム・ジャベリン仕様)」(全種)、「アレックス」、「アレックス(チョバム・アーマー仕様)」、「ピクシー」、「ブルーディスティニー3号機」、「ガンダム6号機マドロック」、「ガンダム4号機[Bst]」、「ガンダム5号機[Bst]」、「ガンダム試作1号機」、「ガンダム試作1号機フルバーニアン」、「ガンダム試作3号機ステイメン」、「ガンダム(アムロ・レイ専用機)」、「ヘビー・ガンダム」、「陸戦型ガンダム(シロー・アマダ専用機)」、「ガンダム試作2号機(MLRS仕様)」、「ガンダム試作1号機フルバーニアン(Aパーツ強制分離)」、「ガンダム試作3号機」(全種)、「ブルーディスティニー2号機」(全種)、「ガンダム試作2号機」、「ガンダム試作2号機(ビーム・バズーカ仕様)」、「ガンダム(ロールアウトカラー)」[CH]、「陸戦型ガンダム(マルチ・ランチャー仕様)」[CH]、「ガンダム4号機」[CH]、「ガンダム試作1号機(宙間強制出撃)」[CH]、「ガンダム試作3号機(シールド未装備仕様)」[CH]、「ガンダム試作2号機(シールド未装備仕様)」[CH]、「ヘビー・ガンダム(フレーム・ランチャー仕様)」[CH]、「陸戦型ガンダム(ジム頭)」[PR]、「ガンダム6号機マドロック(未完成型)」[PR]、「ガンダム5号機」[PR]、「ガンダム試作4号機」、「ガンダム試作4号機(シュツルム・ブースター仕様)」

ガンダム
開発計画
テンション
MAX
の間、味
方のガ
ンダム系
ユニット
の攻撃力
がアップ
する。

以下、対象外

「ガーベラ・テトラ」、「ガーベラ・テトラ(シュツルム・ブースター仕様)」

バスク・
オム
構わん、
撃て！
味方ユ
ニットが
撃破され
るたび
に、使用
可能にな
るまで一
定時間が
必要な武
器やメカ
の待ち時
間を短縮
する。

「ソーラ・レイ」、「ガンダム試作2号機」(アトミックバズーカ)、「ザク・バズーカ(核弾頭仕様)」、「ソーラ・システム」、「ソーラ・システムII」、「ヨルムンガンド」(以下(6))

効果対象

カード
テキスト
Rシャア
・アズナ
ブル

赤い彗星

“シャア
専用”

メカに搭
乗して機
動重視で
移動中、

テンショ
ンが徐々

にアップ

する。

UCシャ

ア・アズ

ナブル

赤い彗星

“シャア
専用”

メカに搭
乗して機
動重視で
移動中、

テンショ
ンが徐々

にアップ
する。

キシリア

・ザビ

(Ver.1)

NT部隊

の設立

テンショ

ンMAX (5)と同じ

の間、味

方NTの

攻撃力が

アップす

る。

効果対象

カード
テキスト
シャリア
・ブル

類稀な洞
察力

敵を攻撃
エリアに
捉える
と、テン
ションが

徐々に
アップす
る。ただし、自機
がNT属
性の敵
の攻撃エ
リアに捉
えられる
と徐々に
ダウンす
る。

(1)と同じ

同軍対戦時は(5)と同じ

ガデム

古参兵の
意地

「MS-05」
と記載さ
れたメカ

に搭乗し
て機動重
視で敵を
攻撃エリ
アに捕ら
えると、
テンショ
ンが徐々
にアップ
する。

「ザクI」(全種)、「ザクI(ランバ・ラル専用機)」、「ザクI(黒い三連星専用機)」、「ザクI(トップ専用機)」(全種)、「ザクI(ゲラート・シュマイザー専用機)」、「ザクI(コロニー制圧戦仕様)」、「ザクI・スナイパー」

トクワン

高機動
MAの実
戦配備

自機や味
方がMA
に搭乗し
て機動重
視で移動
中、テン
ションが
徐々に
アップす
る。

「グラブロ」(全種)、「アッサム」、「ビグロ」、「ザクレロ」、「ブラウ・ブロ」、「ビグ・ザム」、「エルメス」、「アプサラスII」(全種)、「アプサラスIII」、「ヴァル・ヴァロ」、「ノイエ・ジール」(全種)、「ガンダム(MA形態)(脱出前のみ)」[PR]、「ガンダム試作3号機(脱出前のみ)」(全種)

効果対象

カード
テキスト
ククルス
・ドアン
反戦の願
い

「MS-06J」

と記載さ
れたメカ

に搭乗し「陸戦型ザクII」、「陸戦型ザクII(スパイク・シールド仕様)」[CH]、「ザクII寒冷地仕
て、武器 様」、「陸戦型ザクII(ククルス・ドアン専用機)」、「陸戦型ザクII(闇夜のフェンリル
を持たな 隊仕様)」、「陸戦型ザクII(セモベンテ隊仕様)」
い状態で

機動重視

で移動

中、テン

ションが

徐々に

アップす
る。

アサクラ

戦略兵器

の実戦投
入

使用可能

になるま

で一定時

間が必要

な武器や

メカの、

待ち時間

を短縮す
る。

フラナガ

ン博士

NTの軍

事利用

自機を攻

撃エリア

に捉えて

いるNT (1)(5)と同じ

属性の敵

のテン

ション

が、徐々

にダウン
する。

効果対象

カード
テキスト
シン・マ
ツナガ
白狼の護
衛

“ 白い ”

メカ に

搭乗して「ジッコ」(全種)、「ザクIII型(シン・マツナガ専用機)」、「高機動型ザクR1Aタイプ
味方隊長機(シン・マツナガ専用機)」(全種)、「サイコミュ・システム高機動試験機」、「ザクII寒
機と一緒に冷地仕様」(全種)、「ゲルググJ(シン・マツナガ専用機)

に攻撃す
ると、自
機と味方
隊長機の
テンショ
ンがアッ
プする。

ジョニー
・ライデ
ン

真紅の稲

妻 “ 真

紅 ” のメ 「ド・ダイYS」(全種)、「ガトル」、「高機動型ザクR2タイプ(ジョニー・ライデン専
カ に搭 用機)」(全種)、「高機動型ゲルググ(ジョニー・ライデン専用機)」、「グワジン」、
乗してテ 「ヴァル・ヴァロ」、「ガーベラ・テトラ」、「ガーベラ・テトラ(シュツルム・ブ
ンション スター仕様)」、「ゾゴック」

MAXの
間、移動
速度が
アップす
る。

キャスバ
ル・レム
・ダイク
ン

(Ver.1)

秘めたる

復讐心 「ギレン・ザビ」(全種)、「キシリア・ザビ」(全種)、「ガルマ・ザビ」(全種)、「ドズ
ザビ家 ル・ザビ」(全種)、「ゼナ&ミネバ」、「デギン・ザビ」

キャラ

が撃破さ
れた時、
テンショ
ンがアッ
プする。

効果対象

カード
テキスト
ガブリエ
ル・ラミ
レス・ガ
ルシア

後輩思い 「ゼナ&ミネバ」、「デキン・ザビ」、「クラウレ・ハモン」(全種)、「イセリナ・
撃破され エッシェンバッハ」、「セシリア・アイリーン」、「ククルス・ドアン」、「ミハル・
た時、自 ラトキエ」(全種)、「ゼイガン」、「フラナガン博士」、「アイナ・サハリン」(全種)、
分より階 「シンシア」、「アス」、「ニエーバ」、「キャスパル・レム・ダイクン」(全種)、
級の低い 「バーナード・ワイズマン」(全種)、「アルフレッド・イズルハ」、「クルスト・モー
味方の ゼス」、「メイ・カーウィン」、「ユウキ・ナカサト」、「ラトーラ・チャプラ」、「オ
サリバン」、「ニック・オービル」

テンショ
ンがアッ
プする。

キリング
非情な指
揮官

使用可能
になるま
で一定時
間必要な (6)と同じ

武器やメ
カの、使
用コスト
が減少す
る。

ニムバス
・シュ
ターゼン
選ばれし
者

EXAM搭
載機に

搭乗し、 EXAM搭載機:(4)と同じ
敵軍NT 敵軍NT:(1)(5)と同じ

かEXAM
搭載機と
交戦する
度に、テ
ンション
が上昇す
る。

効果対象

カード
テキスト
クルスト
・モーゼ
ス

EXAM暴走
テンションMAX
の間、自軍EXAM (4)と同じ

搭載機の効果が発動する。但し、交戦する度にHPが減少する。

シーマ・ガラハウ (R,Ver.2(私服))

新技術の供与 エネルギープック対応武器の装弾数が増加する。

「ビーム・ライフル(アクトザク)」、「ビーム・ライフル(ゲルググM)」、「ビーム・マシンガン(ガーベラ・テトラ)」、「ビーム・ライフル(ガンダム試作1号機)」、「ロング・ビーム・ライフル」

ケリィ・ガンダム (Ver.2) 「ガンダム」、「ガンダム(マグネット・コーティング仕様)」(全種)、「ガンダム(背部シールド装備仕様)」(全種)、「半壊ガンダム」、「プロトタイプ・ガンダム」(全種)、「G3ガンダム」、「フルアーマー・ガンダム」(全種)、「水中型ガンダム」、「陸戦型ガンダム」、「陸戦型ガンダム(シールド未装備仕様)」(全種)、「陸戦型ガンダム(砂漠戦仕様)」、「陸戦型ガンダム(降下パック仕様)」、「陸戦型ガンダム(ウェポン・ラック仕様)」(全種)、「ガンダムEz8」、「ガンダムEz8(シールド未装備仕様)」(全種)、「ガンダムEz8(降下パック仕様)」、「ガンダムEz8(ウェポン・ラック仕様)」(全種)、「ガンダム(最終局面仕様)」、「ガンダム(ビーム・ジャベリン仕様)」(全種)、「アレックス」、「アレックス(チョバム・アーマー仕様)」、「ピクシー」、「ガンダム6号機マドロック」、「ガンダム4号機[Bst]」、「ガンダム5号機[Bst]」、「ガンダム試作1号機」、「ガンダム試作1号機フルバーニアン」、「ガンダム試作3号機ステイメン」、「ガンダム(アムロ・レイ専用機)」、「ヘビー・ガンダム」、「陸戦型ガンダム(シロー・アマダ専用機)」、「水中型ガンダム(ハンド・アンカー仕様)」、「ガンダム試作2号機(MLRS仕様)」、「ガンダム試作1号機フルバーニアン(Aパーツ強制分離)」、「ガンダム試作3号機」(全種)、「ガンダム試作4号機」、「ガンダム試作4号機(シュツルム・ブースター仕様)」、「ガンダム試作2号機」、「ガンダム試作2号機(ビーム・バズーカ仕様)」、「ガンダム(ロールアウトカラー)」[CH]、「陸戦型ガンダム(マルチ・ランチャー仕様撃するた)」[CH]、「ガンダム4号機」[CH]、「ガンダム試作1号機(宙間強制出撃)」[CH]、「ガンダム試作3号機(シールド未装備仕様)」[CH]、「ガンダム試作2号機(シールド未装備仕様)」[CH]、「ヘビー・ガンダム(フレーム・ランチャー仕様)」[CH]、「陸戦型ガンダム(ジム頭)」[PR]、「ガンダム6号機マドロック(未完成型)」[PR]、「ガンダム5号機」[PR]

以下、対象外

「ブルーディスティニー3号機」、「ブルーディスティニー2号機」[CH]、「ブルーディスティニー2号機」、「ガーベラ・テトラ」、「ガーベラ・テトラ(シュツルム・ブースター仕様)」

カード
テキスト
つば迫り
合い
自身が
大型MA
に乗って
いる場
合、つば
迫り合い
できる機
体は 大
型MAの
み

効果対象

「ガンダム試作3号機」(全種)、「ノイエ・ジール」(全種)

[上へ戻る](#)