

**B22**  
バーニア  
(基本セット)

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、高低差を1少ないものとして扱い、特殊地形の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

**B23** ホイール  
(基本セット)

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
使用した場合、移動力を+2する。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
使用した場合、移動力を+2する。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
使用した場合、移動力を+2する。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
使用した場合、移動力を+2する。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

**B24** キャタピラ  
(基本セット)

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
使用した場合、移動力を+1し、瓦礫・砂地・水地の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
使用した場合、移動力を+1し、瓦礫・砂地・水地の追加移動力を消費しない。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

**B25** ムーセンサー  
(基本セット)

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：×、突撃：×、白兵：○。  
使用した場合、移動力1で白兵移動する。  
1枚不可。同じスーツ(♥)を持つ補助武装との同時使用不可。

**A28**  
ホバー  
(基本セット)

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
各セグメント開始時に使用・不使用を決定し、不使用時にはカードを横向きにする。  
使用する場合、移動力を+2し、瓦礫・砂地・水地の追加移動力を消費しない。水地では水面の高度に存在するものとして扱う。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

移動：○、突撃：○、白兵：×。  
各セグメント開始時に使用・不使用を決定し、不使用時にはカードを横向きにする。  
使用する場合、移動力を+2し、瓦礫・砂地・水地の追加移動力を消費しない。水地では水面の高度に存在するものとして扱う。  
1枚不可。同じスーツ(♠)を持つ補助武装との同時使用不可。

森によるダメージへの修正を受けない。また**対象**が森に存在する場合、ダメージ+1。  
**対象**が水地に存在する場合、ダメージ-1。  
(ダメージ適用後)**対象**は山札を4枚オープンし、誘爆チェックを行なう。

森によるダメージへの修正を受けない。また**対象**が森に存在する場合、ダメージ+1。  
**対象**が水地に存在する場合、ダメージ-1。  
(ダメージ適用後)**対象**は山札を4枚オープンし、誘爆チェックを行なう。

射撃 P 射撃 P 射撃 P 射撃 P 射撃 P 白兵 P 白兵 / 射撃 P

射撃：A03 炎炎放射器×2(HO)、A04 サウンドウェブ(TR)、  
A53 フリースレーザー×2(LM)、白兵：A43 ロケットパンチ(CR)  
白兵 / 射撃：A55 有線ロケットパンチ(CR)

射撃 特殊  
A03 炎炎放射器(HO,LM)▲  
A29 防水膜(LO)▶  
A41 チェーンハンマー(CR)

移動：○、突撃：○、白兵：○。  
常に、水地の追加移動力を消費しない。

**アップデート用シール**

※「基本セット」と「玉座と辺境」のカード、機体シートに貼るためのシールです。  
ハサミで切って、カードに直接貼りつけてご使用ください。  
「アンカー」と「シールド」の分は、ルールブック01ページの右上に(ver.1.1)以降の表記のある「基本セット」の場合貼る必要がありません。

予備▶ 補助 ▲ 補助 ▲ 補助 ▲ 補助 ▲ 補助 ♥

補助 ♥ 射撃 P 射撃 P 白兵 P 白兵 / 射撃 P

射撃 特殊  
AR◆◆

B21 シールド(AR)  
AR◆◆

防水膜

B11 アンカー(AR)▲  
LO改機体シート 防水膜▶

防水膜