

カロツ・ロナ

[部分編集]

月下の戦塵 / エクステンションブースター

CHARACTER(UNIT)

CH-C9 赤 1-5-0 R

プリベント(5) 家名

(自動B)：このカードがプレイされて場に出た場合、自軍ジャンクヤードにある「プレイを無効」という意図の記述を含むテキストを持つ、全てのコマンドを自軍本国の下に移す。

(自軍防御ステップ)：《(0)毎》戦闘エリアにいる自軍「バグ」1枚を廃棄する。その場合、敵軍本国に1ダメージを与える。

M Ad NT [2][2][2]

[部分編集]

ベースドブースター3

CHARACTER(UNIT)

CH-C25 赤 2-5-0 R

プリベント(5) 家名

(常時)：《R》4以下の合計国力を持つ敵軍コマンド1枚のプレイを無効にし、ゲームから取り除く。

M Ad NT [2][2][2]

キャラクターの効果である事からプリベントを無視することができる。
また廃棄ではなくゲームから取り除く効果であるため、エースの奮闘や赤い彗星など回収可能なコマンド対策としても有効。

鋼鉄ガンダムにキーキャラクターの1枚として採用された。

ガンキャノン(109号機)《20th》で起こせるのでRコストはほぼ踏み倒す事ができ、また更に自軍・敵軍の両ターンに渡ってカウンターを構える事ができるようになる。

[部分編集]

不敗の流派 / エクステンションブースター3

CHARACTER(UNIT)

CH-C39 赤 2-5-0 R

プリベント(9) 強襲 家名

(自動D)：自軍ターン終了時に、バグコイン1個を場に出す。バグコインは以後、{UNIT、名称「バグ」、地形適性「宇宙」「地球」、1/1/1}として扱われ、自軍コマンドの対象にならない。

M Ad NT [2][2][2]

バグコインを生産する能力を持つキャラクター。
強襲と家名持ち。

劇中の乗機であるラフレシア《17th》とのシナジーを念頭にデザインされており、これが場にいるだけで、毎ターン[1][1][1]の名称も「バグ」であるユニットコインが場に出る。

チャンプブロッカー兼ラフレシア《17th》の弾丸を作る、というのがこのカードの仕事であり、この2枚コンボが成立すれば、時間はかかるが相手の場は少しずつ崩壊していく。

また、これ単体でもキャラクターとしての基本性能は十分に高く、[2][2][2]という5国力キャラクターの標準的な戦闘修正に加えて強襲も持っており、赤いパーミッションデッキにはお約束の大型フィニッシャーとも相性が良い。

[NT](#)ということで[サイコミュ](#)が撃てるのも[赤](#)にはありがたいし、高い値の[プリベント](#)も見逃せない。

毎ターンブロッカーを準備するという、これだけの事が非常に高いダメージコントロール効果となるため、どちらかというところこのカード単体で運用する事の方が多い。

事実、2006年度CS決勝では3人のプレイヤーが、このカードを採用した[カウンター](#) で入賞を遂げている。

いずれも[ラフレシア](#)《17th》がセットで採用されているが、枚数的に「カロツのオマケ」という立場であり、ここからもカードパワーが窺い知れる。

[シャア・アズナブル](#)《12th》や[クラックス・ドゥガチ](#)《16th》の様な[回避能力](#)は持たないものの、[MFデッキ](#)や[青中速](#)、[緑中速](#)といった[中速ビートダウンデッキ](#)が流行している環境においては、この能力が1つの回答となる事を示したと言えるだろう。

- バグコインは自軍コマンドの対象にならないので、[破滅の終幕](#)や[核の衝撃](#)で残すことが可能。また、[赤い彗星のシャア](#)や[戦いの駆け引き](#)などの[追加コスト](#)にもならない。
-