

シャクティ・カリン

[部分編集]

新世紀の鼓動

CHARACTER(UNIT)

CH-57 青 1-3-1 C

【[セット/キャラ](#)】

(自動B)：このカードは敵軍キャラクターにもセットできる。

(自動D)：このカードが属するセットグループは、自軍ターン終了時に(1)を支払わない場合、本来の持ち主の手札に移る。

F Ch NT [0][0][0]

一風変わったバウンス効果を持つキャラクター。
敵軍キャラクターにもセットできるため対象はちょっと広め。

セットグループの維持に資源1を要するというなんとも[ジュード・アーシタ](#)《TS1》を彷彿とさせるテキストを持つ。

自軍ユニットにセットして、場に出た際に誘発する効果をほぼノーコストで毎ターン使用できる。また、敵軍キャラクターにセットすることで相手の展開を少しながら阻害することもできる。

しかし、戻すタイミングがターン終了時と遅いため[シュート](#)系のデッキに対してはほぼ無力である。

[部分編集]

霸王の紋章

CHARACTER(UNIT)

CH-167 青 2-2-0 R

【[セット/キャラ](#)】

(自軍ドローフェイズ)：《(0)》自軍本国と自軍捨て山の上のカード1枚ずつ移し替える。

(自軍ドローフェイズ)：《(0)》手札1枚と自軍本国の上のカード1枚を移し替える。

F Ch NT [0][0][0]

青には珍しい本国操作能力を持つキャラクター。
交換するカードは手札から選べるので非常に使いやすく、2つ目の能力により不要なカードを捨て山に埋めることもできる。

2枚以上積んでも自身の交換能力により交換できるので無駄になりにくく、合計国力2とそこそこ軽い。

問題はキャラクターであることで、セットするユニットがいなければ当然使用できない。

しかし青には[ボール改修型](#)、[北極基地](#)、[リボーコロニー](#)のような優秀な低国力ユニットが多数存在するので構築に気をつかえばほぼ問題ないだろう。

また逆にキャラクターであるため、[ガンダム\(ハイパー・ハンマー装備\)](#)のようなキャラセットを必要とするカードとの相性もよく、[セット/キャラ](#)も持っているのでさらに使いやすさが高まっている。

[部分編集]

刻の末裔 / [エクステンションブースター](#)

CHARACTER(UNIT)

CH-Z27 黒 1-3-0 U

(自動A)：このカードと同じ戦闘エリアにいる、戦闘力の合計が10以下の全てのユニットは、戦闘

ダメージの計算において、格闘力と射撃力を*として扱う。

F Ch NT [*][*][0]

戦闘力の合計が10以下というのは、5国力ユニットの基本サイズであり、戦闘抑止効果としてはかなり強力といえる。[ウィニーデッキ](#)はこれ一枚で片面の打点が激減するだろう。

しかし、同じエリアにいる全てのユニットのため、敵軍ユニットだけではなく自軍ユニットにも効果を及ぼす可能性がある。そのため、出撃する際に注意が必要となる。

- [不可解な悪寒](#)は戦闘力を6減らすため、防御的な意味で相性がよいとも言える。[パプテマス・シロッコ](#)《15th》とは全ての敵軍ユニットの戦闘力を3減らす上シロッコの効果の恩恵も受けられるので一石二鳥といったところ。
-

[[部分編集](#)]

戦場の女神2

CHARACTER(UNIT)

CH-Z67 黒 2-2-0 R

ザンスカール 女性 子供 NT

【[セット/G](#)】

(自動D)：自軍本国が戦闘ダメージを受けた場合、このカードを敵軍基本Gにセットする。

(自動D)：自軍配備フェイズ開始時に、カード1枚を引く。

[0][0][0]

ドローを加速させるキャラクター。

本国がダメージを受けた際に寝返ってしまうという[黒](#)らしいデメリットを持ち、またそのような性質から、キャラクターと言うよりは[御しえぬ野心](#)や[死の商人](#)のような、デメリット持ちのドロオペレーションといった感が強い。

[ドロソース](#)としての性能だが、前述の2枚とは違って戦闘ダメージを受けただけでドローが途切れてしまうため、[ドロソース](#)としてはあまり信頼できない。

それどころか、奪われたままだと相手のドローだけが加速することにもなるので非常に危険。

[御しえぬ野心](#)や[死の商人](#)以上に扱いが難しいカードと言えるだろう。

ただ、これを逆手に取って[暗殺](#)《20th》で敵軍Gごと破壊したり、[ゲーツ・キャパ](#)《13th》で敵軍Gを奪うといった動きも可能。

要は他のカードのサポート次第であるので、全く活躍の場が無いカードと言う訳ではない。
