

GN-001 ガンダムエクシア

[部分編集]

変革の叛旗 / ウィナーズブースター01

UNIT

U-00-1 紫 2-2-4-1 R

プリイベント(5) クイック

(自動B)：このカードは、防御ステップ中にプレイされて場に出る場合、敵軍部隊のいる戦闘エリアにリロール状態を出す事ができる。

(防御ステップ)：《(1)》このカードと交戦中の、キャラクターがセットされていない全ての敵軍ユニットは、ターン終了時まで*/-0/-0を得る。

宇宙 地球 [5][2][5]

「機動戦士ガンダム00」に登場する、第三世代ガンダムの一機。
ガンダムウォー史上初のユニットであるデュアルカードであり、また同時に初の紫の指定国力を持つデュアルカードでもある。

防御ステップ中にプレイする際、戦闘エリアに直接リロールインできる。
吃驚ブロッカーとしての奇襲性はもちろん、高機動ブロックもできるし、単純なユニットサイズともう一つの能力のお陰で交戦ではかなり有利になる様にデザインされている。
リングエリアに出すことはできず、素直に戦闘配備を持っているわけではないので、相手がMFデッキなどである場合にはやや活躍が鈍るか。

もう一つの能力は、交戦相手の格闘力を消すというもの。
相手と同じサイズでも一方的に勝てるし、自分より大型だったとしても永続的な壁として機能する他、ガンダム(ラストシューティング)への回答となるなど、多くの使い道がある。
キャラセットで無効化できるというのがせめてもの救いだ。

この上記2つの能力の組み合わせにより、十分な国力と手札1枚があるというだけでブラフが成立する。防御力が5点以下だったりキャラセットされていなかったりするユニットは、このカードがカードプールに存在するというだけで、仮に場が更地であったとしても出撃を躊躇う事となる。
具体的にゴトラタン(メガビームキャノン装備)やサザビー《EB1》といった一世を風靡した重フィニッシャーユニットたちは、その多くが「ガンダムエクシアに勝てない」という理由で姿を消す事となり、「ボードコントロールカードで時間を稼ぎ、1枚の強力なユニットに繋ぐ」という重速コントロールデッキのコンセプトさえ揺るがすものとなった。

欠点は言わずもがな、その強烈な色拘束。
通常の混色デッキにおいては4ターン目にプレイできない事も少なくなく、デッキを選ぶカードである事は間違い無い。
安定して利用するためにはドロウやサーチを強化したり、色国力を調整する2色GやタメG、月面民間企業などといった国力源を準備するなど、何らかの工夫が必要だろう。

そのカードパワーの高さから、あらゆる混色デッキに採用されていたが、デュアルカードのルールの変更により数を減らした。

- 指定国力を2つ持つ事により、必然的にコストの合計値も高くなっている。例えば4国ユニットであるにも関わらず、ラフレシア《17th》の効果の対象にならない。
- このカードが参照するのはユニットの枚数ではなく、部隊の有無。一度編成された部隊は、ユニットが0枚となっても交戦中のチェックまでは部隊として存在しているので、例えばこのカードのプレイにカットインで敵軍部隊が0枚になったとしても、戦闘エリアに出る効果

は解決される。(Q&A549参照)

[ガンダム《7th》](#)とのテキストの差に注意。(Q&A170参照)

- 「[変革の叛旗](#)」のトップレア。現在はガンダムエクシア《[SP](#)》が配布されたり、[ウィナーズブースター01](#)に再録されたりしているため、市場価格はある程度下がりにつつある。

[部分編集]

ガンブラ30thメモリアルエディション

UNIT

GP-55 紫 2-2-4-2 R

プリVENT(5) クイック

(自動B)：このカードが場に出た場合、敵軍ユニット1枚のプレイを無効にし、持ち主の本国の上に移す。その場合、敵軍本国を2回復する。

(ダメージ判定ステップ)：《R》このカードと交戦中の、4以下の合計国力を持つ敵軍ユニット1枚を破壊する。

エクシア系 MS 専用「[刹那・F・セイエイ](#)」

宇宙 地球 [5][2][5]

場に出ると同時にユニット1枚のプレイを無効にするテキストと、4国以下の敵軍ユニットを破壊するテキストを持つ。

他のエクシアたちに比べるとやや受身よりのデザイン。

そのまま出しても、破壊テキストを持つため無駄になることはないが、折角なら敵ユニットのプレイを無効にしたい。幸い「[換装ガンダムエクシア](#)」を持つユニットは多く存在するので、それらと組み合わせることで、[カウンター](#)出来る機会を増やしてやりたい。

破壊テキストは正直オマケに近い。

対象が4国以下なので、そもそも効果を使うまでもなく勝てる場合が多いからだ。しかし、[ザクII\(シン・マツナガ機\)](#)や[ガンダムMk-II\(エル機\)](#)を破壊できたり、ガンダムエクシア《[19th](#)》に怯える必要がないのは嬉しい。

ユニットの効果であるため、[プリVENT](#)の影響を受けない。これを理由に、サイドボード入りだったり、デッキによってはガンダムエクシア《[19th](#)》より優先して入れられることもある。

- 敵軍捨て山が0枚の場合、(自動B)効果の解決に失敗するため、ユニットのプレイを無効にできない。(Q&A681)

[部分編集]

プロモーションカード

UNIT

SP-57 紫 2-2-4-1 SP

プリVENT(5) クイック

(自動A)：このカードは、「[刹那・F・セイエイ](#)」がセットされている場合、「専用機のセット」が成立すると共に、+2/+2/+2を得る。

宇宙 地球 [5][2][5]

[刹那・F・セイエイ](#)と[専用機のセット](#)が成立し、爆発的にサイズアップするユニット。[刹那・F・セイエイ](#)が強力な能力を持つキャラクターであるため、成立すると怖い。また[クイック](#)と破格のユニットサイズにより、単体でも十分な性能は持っている。

ただしガンダムエクシア《[19th](#)》の方が汎用性に優れるため、枚数制限の枠を奪い合うとなるとどうしてもそちらの方に軍配が上がる。特定のキャラクターをセットする必要があるという性質上、[ガンダムエクシア\(セブンソード\)](#)へ[換装](#)する場合などにおいては尚更。また、[専用機のセット](#)の成立はテキストによるものなので、例えば[スカウト](#)との[シナジー](#)が無い点もマイナス。

これから先、さらに相性のいい[刹那・F・セイエイ](#)が収録されれば化けるかもしれない。

- [名無し](#)を「刹那・F・セイエイ」にしても有効。
- 2007年9月1日から全国28個所で開催された「『機動戦士ガンダム00第1話』全国特別先行試写会」や、ガンダムウォーツア-2007、2008年度[公認大会](#)などで配布された。また、「ガンダム00オフィシャルファイルvol.1」に別イラストの物が付属している。(イラストは同誌の表紙に使われているもの)

[[部分編集](#)]

[プロモーションカード](#)

UNIT
SP-70 紫 2-2-4-1
エクシア系 MS 専用「[刹那・F・セイエイ](#)」

[プリベント\(5\) クイック](#)

(自動B)：このカードは、防御ステップ中にプレイされて場に出る場合、敵軍部隊のいる戦闘エリアにリロール状態で出す事ができる。

(防御ステップ)：《(1)》このカードと交戦中の、キャラクターがセットされていない全ての敵軍ユニットは、ターン終了時まで*/-0/-0を得る。

宇宙 地球 [5][2][5]

2枚目の[プロモーションカード](#)であるガンダムエクシア。ガンダムエクシア《[19th](#)》のイラスト違いバージョンであり、[特徴](#)欄の記述以外は同じ性能である。

[特徴](#)については、「[戦場の女神2](#)」環境現在、[アトミック・バズーカ](#)に妨害されず[ジン](#)《[20th](#)》を妨害できるという2点でメリットとして機能する。デメリットは基本的に無い。

また[専用](#)についても、敵軍[華麗なる戦い](#)をアシストしてしまう可能性があるという点でデメリットとして機能するが、[スカウト](#)や[迅雷の騎兵](#)などと[シナジー](#)を形成するという点ではメリットとして機能する。

現環境においてはデメリットがあまりに小さすぎるため、ガンダムエクシア《[19th](#)》の実質的な[上位互換](#)だと考えて良いだろう。

- 2009年2月～6月の「俺がガンダムだ月間」の間、SCS優勝者に配布された。
 - [ガンダム](#)、[ガンダム](#)に続く3枚目の同名の[プロモーションカード](#)が存在するカードである。
-