

# RX-105 ガンダム

[部分編集]

## 烈火の咆哮 / エクステンションブースター3

UNIT

U-130 赤 1-7-2 R

プリベント(5) サイコミュ(3) 高機動

(自動B)：《[2・4]》このカードは、自軍紫国力の数と同じだけ、合計国力-1してプレイできる。  
(自動B)：このカードは、手札にある状態で敵軍青国力が発生している場合、「クイック」を得る。

宇宙 地球 [6][4][6]

---

ペーネロペーと対になっている大型高機動ユニット。  
読みは「クスイーガンダム」など。(後述参照)

高機動を持つ事、サイコミュ(3)という値、単純なユニットサイズと、それぞれがサザビー《7th》を上回っている。コントロールデッキのフィニッシャーとして合格なのは言うまでも無いだろう。

合計国力7点という重いコストも、自前のブースト能力によって軽減される。紫国力が1点発生していればサザビーと同じ6国力で、上手くすれば更に軽い5国力でのプレイも可能。

基本的なカウンターに紫Gが6枚採用されているのは、これが理由である。

しかし、「烈火の咆哮」発売当初はペーネロペーの方が高く評価されていた。しばらくしてそれは覆り、当時の環境のトップメタデッキである換装アブサラスに対して有利なデッキという立ち位置で、カウンターが定着するに至った。

- 紫国力が3点あれば、合計国力を-3してプレイする事が可能。ただしブースト能力の起動コストも満たす必要もあるため、例えば切り開く力影響下の千年女王など「赤としても紫としても扱われる国力」が必要となる。
- 戦闘力のデザインは、ペーネロペーと共に、ノイエ・ジールとガンダム試作3号機の関係を踏襲している。
- 「      」のカタカナ表記は「クスイー」「クシー」「クサイ」「グザイ」など、どれでも正解である。
  - 出典作品である「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ」では「クスイー」という振り仮名が振られていた為か、ガンダムウォーでは同様に「クスイー」と表記する人が多い。

---

[部分編集]

## 双極の閃光

UNIT

U-207 赤 3-7-2 AR

プリベント(5) クイック 高機動 《(1)》特殊兵装〔ファンネルミサイル〕

(自動B)：《[3・5]》このカードは、手札にある場合、コマンドが解決されたターン中、合計国力-2を得る。

(自動D)：このカードの部隊が戦闘ダメージを与えた場合、敵軍プレイヤーは、持ち主が自軍である、ゲーム内のカード5枚をゲームから取り除く。この効果は本国、捨て山から3枚以上取り除けず、重複しない。

「[烈火の咆哮](#)」以来の収録となる [ガンダム](#)。  
[クイック](#)が無条件で有効となり、条件は異なるがやはり自身の合計国力を軽減する能力に加えて、相手のカードを[ゲームから取り除く](#)能力を持つ。  
実質的な5国ユニットであり、しかし7国の標準サイズと[高機動](#)を持つという点は [ガンダム《13th》](#)のデザインを踏襲している。

コスト軽減能力の条件は、コマンドが解決する事。  
[密約](#)や[サラサ再臨](#)はもちろん、[クイック](#)を持つため敵軍ターン中に[カウンター](#)を撃った場合なども有効となる。  
また自軍・敵軍を問わないため、こちらがコマンドを引けていない状況でも、相手の動き次第で狙える可能性が十分にある。この場合もやはり[クイック](#)が活きる。  
ただしもう一つの条件として、このカードが手札にある必要がある。例えば[退路の確保](#)や[戦場の鈴音](#)で自軍ハンガーに移ってしまったら起動しなくなってしまう。[ワークス・ジン](#)などが無い限りは、もうこうなると7国力の素出しを考慮しなければならない。  
また[馴れ合いの拒絶](#)を貼られてしまった場合に、[ハンガー](#)という逃げ道も無い事も意味する。これらの点には注意。

相手のカードを[ゲームから取り除く](#)能力は、このカードの部隊が戦闘ダメージを与える事で起動し、持ち主が敵軍プレイヤーであるカードを一気に5枚もゲームから取り除くというもの。5枚と言っても、その内2枚は本国か捨て山から(後述参照)でokなので、実質的には「それ以外から3枚」という効果であるが、それでも十分な威力。言ってみれば毎ターン相手だけに小型[ジャブローの風](#)を撃てるようなもので、ハマってしまうと強烈な[ロック](#)状態に陥ってしまうだろう。また、対象にはジャンクヤードも含まれるため、ジャンクヤードが肥えている場合にはそれほど大きな[アドバンテージ](#)とはならないだろう。ただそれでも、この効果でどんどん取り除いていけばジャンクヤードからカードが尽きる事もそう遠くは無いだろうし、そこからはやはり[ロック](#)に持っていきける。

問題は、これが強制的に起動する事と、取り除くカードの選択権が敵軍プレイヤーにある事。単純に重要カードに触れない点は枚数と回数で克服できるとしても、例えば[ガンダム\(ラストシューティング\)](#)や[マリーダ・クルス](#)、[再会と離別](#)と等を能動的に起動させてしまう恐れがある。加えて、持ち主が敵軍プレイヤーであれば、例えば[転向](#)や[Oガンダム](#)等で奪った自軍カードも対象となってしまうため、相性は悪い。裏を返せば、それはこのカード自体は奪われる事に耐性があるという事でもあるが、どんな効果にも言える事だが、長所であるはずの効果が弱点に反転してしまう可能性には十分注意したい。

しかしながら、このような敵軍プレイヤーのリソースを絶ち、単純に戦闘ダメージを与えるだけで盤面に直接的な影響を及ぼすカードは、特に赤という色には貴重な効果であることは間違い無い。

実質的な5国ロールインユニットであるとはいえ、このカードの特殊兵装[ファンネルミサイル](#)のフレーバーにもある通り、敵軍プレイヤーにとっては「油断をしてはならない」効果といえるだろう。

- 「本国、捨て山から3枚以上取り除けず」とは、「本国や捨て山からカードを取り除く場合、その上限は『本国から』と『捨て山から』を合わせて2枚である」の意味である。
- 「ゲーム内のカード」とは、「場」、「本国」、「捨て山」、「手札」、「ハンガー」、「ジャンクヤード」を指す。(カウントダウンインフォメーションより)
- 本国や捨て山などカードが裏向きで管理される場所からカードを[ゲームから取り除く](#)場合、その表側を確認できるのは、取り除く5枚を全て決定した後である。「捨て山2枚を取り

