

F-91 ガンダムF91(ハリソン機)

[部分編集]

流転する世界 / 蒼空の覇者

UNIT

U-352 青 2-6-2 R

F91系 MS 専用「[ハリソン・マディン](#)」

特殊シールド(1) 【[チーム](#) > [F91部隊] [速攻](#)】

(自動B)：《[2・3]》攻撃ステップに、このカードが手札にある場合、このカードを戦闘エリアにリロール状態を出す事ができる。その場合、ターン終了時に、このカードを持ち主の本国の上か下に移す。

宇宙 地球 [5][3][5]

3国力でも場に出せる6国ユニット。

普通にプレイした場合は[速攻](#)を持っているだけの普通のユニットだが、このカードの最大の魅力は自動B能力にある。

このサイズの速攻持ちが突然場に出てくるのだから、相手はたまったものでは無い。

3国力なら[ウィニー](#)デッキに対しても十分間に合うし、5点というのは[サザビー](#)などといった低速デッキのフィニッシャーさえも一方的に破壊できる値である。[高機動](#)等の出撃規制も受けず、攻撃に防御に多大な活躍が期待できる。

効果で場に出た後は本国に戻ってしまうが、カード[アドバンテージ](#)の損失という意味では、大抵は交戦で1枚以上破壊しているか、5点の本国ダメージを与えているだろうから、大きな問題では無い。

廃棄などではなく本国に戻るという事で、[ドロウ拠点](#)や[ジム・コマンド\(モルモット隊仕様\)](#)などを使うことで常に手札にキープしておくことも可能だし、いわゆるドロウ負けが無くなるという点も地味に嬉しい。

逆に、このカードがもう欲しくないという場合は、下に送ってしまえばよい。

更に自動B能力であるため、[A.W.](#)中であっても攻撃する事ができる。

相手の[出撃](#)やコマンド・オペレーションのプレイといった行動を妨害しつつ、計20点の打点がほぼ確定するため、これを主とした[コンボ](#)デッキも流行した。

なお、現在は[A.W.](#)が[制限カード](#)に指定されているため、[ユニコーンガンダム](#)でサーチするなどの補助が無ければコンボデッキとしては成立しなくなっている。

ただ、本国の上はこのカードを送るとその間新たなドロウができないことには要注意、このカードを使うことばかり考えて展開やGが止まってしまうたりということは割とある。

- 本国の上か下に移す効果は、プレイ時(場に出た時)に指定する。(その場合参照)
- このカードが[ハンガー](#)に行ってしまうと、普通にプレイするしかない。自軍の[戦場の鈴音](#)や[奪われた獣](#)などの使用の際は注意したい。
- [速攻](#)は[チーム\(自動A\)](#)の効果なので、効果が適用されるのは場に出た後。[シャア専用ザクII《EB2》](#)のいる戦闘エリアに手札から出すことはできない。
- [ガンダムF91\(ハリソン・マディン機\)](#)とは別の[名称](#)を持つカードとして扱われる。

[部分編集]

ガンブラ30thメモリアルエディション

UNIT

GP-35 青 2-6-1 C

F91系 MS 専用「ハリソン・マディン」

宇宙 地球 [5][3][5]
