

使えるカード

wikiの性質上誰でも編集が出来るので参考程度にどうぞ。
カード名後ろの()内はコストを示す。

- [カスタム](#)
- [ウェポン](#)
- [艦長](#)
- [メカニック](#)
- [パイロット](#)

カスタム

C:

[伏兵](#)(30)

発動すれば全ての数値が激増し、低コスト機体がエース級の性能に化ける。

コストも安く、工夫次第で簡単に発動させることが可能。

ジオンの水陸両用MSや連邦の支援機など、ウェポンを装備できないメカは低コスト編成になりやすいので狙い目。

最近のVer.ではかなりの弱体化が入ったがそれでも狙う価値はある一枚。

標準装備：UCリュウ・ホセイ

[ロングレンジスコープ](#)(30)

どんな武器にも合い、レンジ勝ちに必須。

標準装備：ジムSC・陸戦型ジムスナイパー・ゲルググJ

[オプションスラスター](#)(30)

回頭速度が大幅に上昇する。回り込みやタゲ取りに重宝。

ジオンのMAやドム系MSで格闘をするには必須の装備。

[駆動系チューニング](#)・(25)

移動も回頭も両方あがるのはこれだけ。

は攻撃力、は防御力が下がる。をいっそケンプに付けるという手も。

0083より **排出停止**

[強化炸裂弾](#)(30)

[高出力ジェネレーター](#)(30)

[高度格闘プログラム](#)(30)

それぞれ実弾兵器、ビーム兵器、格闘兵器の威力が20%アップ。

ユニットの装備武器や固定武装によって使い分けよう。

強化炸裂弾標準装備:クロニクル版EZ-8(ウェポンラック仕様)、プロモーション版陸戦型ガンダム(ウェポンラック仕様)

[共鳴](#)(30)

有効に使えるパイロットは限られるが回避率やクリティカル率が目に見えて上がる。

使用する際、レベルアップで覚醒を上げないように気をつけよう。

0083より **排出停止**

対抗心(30)

残りHPが相手より低い時のみ常時命中率、回避率上昇

シャルロツテの能力や各種EXAMとも相性よし

標準装備:Rアムロ・レイ(ver.2)、ユウ・カジマ(ver.2)、ニムバス・シューターゼン(ver.2)

ダブルロックオン(15)

このコストで命中率を上げることが出来る低コスト優良カスタム

Verupにより瞬間ロックで発動するので使い勝手が向上している

標準装備:チャック・キース(Ver.2)、テネス・A・ユング、アレクサンドロ・ヘンメ

UC:

戦闘データ(40)

生き残ればそのパイロットに通常よりも多く経験値が入る。育成する際は非常に便利。

またテストパイロットである連邦のRクリス、アレン、ジオンのシムス、エリオットと重複あり。

標準装備:ジム・トレーナー

0083より **排出停止**

ユニバーサル・ブースト・ポッド(60)

側方・後方移動時の速度減衰が無くなるため、機動性の高い機体に付けるだけでGPシリーズ並の機動力となる

標準装備:ガンダム試作1号機フルバーニアン、ガンダム試作3号機ステイメン、ガンダム試作4号機、ガンダム試作2号機、ガーベラ・テトラ

R:

EXAMシステム(リミッター解除仕様)(60)

リスクは大きいが発動すれば強力。

オプションブースター以上の移動速度となり、攻撃力の上がる能力と組み合わせると攻撃力がエライことになる。

標準装備:ブルーディスティニー2号機

つば迫り合い(20)

条件に限られるが全ての剣系斧系武器の格闘を無効化できる

また剣系斧系武器の無い機体でもグフ盾かガトフルを装備すれば発動可能

標準装備:ビーム・ライフル(GP01,GP03用) **1回のみ**、ロング・ビーム・ライフル(GP04用) **1回のみ**、Rコウ・ウラキ(Ver.2)、Rアナベル・ガトー(Ver.2)

アイナの懐中時計(30)

戦闘中1回だけ瀕死状態で耐え凌ぎ、HPを少し回復する。

主にEXAM系機体で確実にEXAMを発動させるのに有効である。

リンクロックや多重攻撃最中に発動して攻撃を受けると無駄に終わってしまう。

また、援護射撃(母艦ではなくカスタムor特殊能力で発生する)でHPがギリになった時も発動してしまう。

なので、援護射撃 懐中時計発動 通常攻撃 撃墜 という事も。

【キャラクターカスタム】

キャラカスタムの仕様については[FAQ#6参照](#)

C:

[カツ、レツ、キッカ](#)(25)

連邦軍。民間人属性 & ニュータイプ属性付加。

テンションダウン効果。伏兵じゃない前衛キャラにお勧め。
ニュータイプ能力もあるので、連邦で鹵獲サイコミュ兵器を使うならば木星帰りの代わりに使える。

コスト的には木星帰りよりもお得。

仕様変更で覚醒値がクリ時のダメージに影響するようになったので、簡易クリダメ増加カスタムという一面も。

0083より **排出停止**

[アルフレッド・イズルハ](#)(30)

ジオンと連邦の両軍で使用可能。民間人属性付加。

偵察機能、覚醒値補正だけでなく、撃墜させたユニットのテンションを下げることも出来る。

[オサリバン](#)(40)

ジオンと連邦の両軍で使用可能。民間人属性付加。

サブパイロットにしておくだけで最高コストメカの補給速度が非常に速くなる。

連邦の最終ガンダム、ジオンのGP02Aなら有効に使える

VerUPにより下方修正され使いづらくなったが実用の範囲ではある

R:

[ハロ](#)(40)

連邦軍。民間人属性付加。

乗せたユニットのテンションMAXで、味方全員のロックオン速度上昇。テンションの上がりやすいパイロットと相性が良い。

ちなみに同能力のマ・クベはカスタム不可。

[上へ戻る](#)

ウェポン

【連邦】

C:

[ガンダム・シールド](#)(30)

シールド各種([アレックス仕様](#))(40)、([ジム・コマンド仕様](#))(25)、([寒冷地ジム仕様](#))(20)

定番。前衛に1つ持たせると生存率が目に見えて高くなる。

それぞれコストと耐久値が違うのでどれを使うかはコストや適性・使用メカと相談しよう。

[シールド\(ジム・スナイパーII仕様\)](#)(30)

通称ST盾。両手持ち武器のお供に。

小型シールドに比べて耐久値が高く前衛機にも使える。また、適性機体が密かに多いのも魅力。

ビーム・ライフル(ジム・クウエル仕様)(45)

ビーム兵器でありながら消費出力が低い為ジム系に持たせても安心。防御重視でも2発撃つので威力が高い。

ブルパップ・マシンガン(25)

射程が広く、威力も高めなマシンガン系武器であるがVerupで弾数が増えた為使い勝手が良くなった

また適正機体が非常に多いのもポイント

ジム・ライフル(35)

マシンガン系武器の中でも威力が高く射程がビームライフルと同等な為、他のマシンガンよりロック勝ちしやすい

UC:

180mmキャノン(50)

遮蔽物越えの遠距離砲。

防御撃ちの射程の長さも優秀で先手を取れる。
ジオンのマゼラ・トップ砲も同様の射程だが、威力はこちらの方が上。

ロングライフル(ジム改仕様)(50)

連邦版ビームマシンガン、ただし実弾。

両手持ち専用だが実弾なので出力を気にせずどの機体にも持たせられる。

シールド(GP01仕様)(50)

Verupでガンダムシールド並の耐久値となり、またEパック対応武器も増えた為使い勝手が向上した

シールド(バレル未装備仕様)(40)

アレックスシールドと同コストでそれ以上の耐久値を持つ盾

当然ジオンのGP02盾と同じく耐熱耐衝撃装甲付きなので核やソーラー系対策にもなる

R:

ビーム・ライフル(ガンダム仕様)(60)

高命中、高威力と使い勝手が良い。弾数も他のビームライフルよりも多め。

ビーム・ライフル(GP01Fb, GP03S)(80)

威力、命中率、どれもガンダム用と同じだがビーム・ジュッテによりつば迫り合いで1度だけ敵機の格闘を無効化できる

またビームパック対応なのでステイメンに持たすかシールド(GP01)を装備することにより弾数が増える

狙撃用ライフル(70)

弾数が多く攻撃は単発のため長持ちし、防御重視時でも攻撃力が変わらず、

ロングレンジ・ビーム・ライフルより射程の長い正に名前の通り狙撃用の武器。
一発ごとのダメージはかなりデカく、集中砲火を付けると恐ろしいことに。

【ジオン】

C:

シールド(ヒート剣未装備仕様)(30)

上記のグフ盾からヒート剣がなくなり若干防御力がアップした盾。コストは10下がっている。

0083より二重武装の命中率マイナス補正がきつくなり、画面には表示されないものの格闘攻撃もしっかりと影響を受けている。
さらにヒート剣の威力は弱体化しており、ヒート剣は当たったけどより威力の高い機体固有の格闘攻撃が当たらないという状況も。
適性のあるグフ系MS以外ならば、こちらの盾で射撃武器の両手持ち&防御力アップを図った方が効率がいい場合もある。

シールド(ゲルググ仕様)(30)

ジオン軍の定番ともいえるシールド。

同コストのガンダムシールドに比べ耐久値が高く耐ビームコーティングを標準装備

3連装ガトリング砲(30)

両手持ち専用武器(マゼラトップ砲&ビーマシ等)のお供に

範囲が手元から出るためMMP系マシンガンやバズーカ等と組み合わせても使いやすい。

MMP-80マシンガン(後期型)(30)

ジオンの実弾マシンガン系武器の中でも威力が高く弾数も20発なので長持ちする

またザクII後期型、ドムトローベン、ゲルググM等、適性メカが多い

UC:

ガトリング・シールド(60)

攻撃力14はマシンガン系TOP、グフシールドと比較するとこちらは手持ち専用で両手持ち不可。

フル装備版とは異なり、ゲルググ系、イフリート、ケンプファー、ガーベラ等に装備できるのも密かなポイント。
マシンガンと同じく5発射撃するが、実は命中率はバズーカ並なので二重武装する場合は射撃の高いパイロットで

0079Ver.2.01より **排出停止**

マゼラ・トップ砲(40)

ジオンの長距離砲。なぜか宇宙空間でも障害物越しに撃てるおちゃめ仕様。

攻撃力はザクバズと同じだが、攻撃範囲の広さは優秀

ビーム・ライフル(アクトザク仕様)(45)

ジオン版ビーム・スプレーガン。防御撃ちでしっかり2発撃ち、しかも威力はスプレーガン以上。

出力13の機体でも弾数が多いので安心。
0083よりビームパックに対応。対応の盾を持たせれば長期戦もこなせるようになった。

シールド(GP02A仕様)(50)

ゲルググ用シールド以上の耐久値を持つ盾

これをクロニクル版GP02Aに持たすことでアトミックバズーカを発射できる。
耐熱耐衝撃装甲付きなので核&ソーラ対策にも使える。

シールド(3連装ガトリング砲装備仕様)(80)
3連ガトにシールドが付いた優良武器

コストは高いものの3連ガト同様手元が空かないためバズーカや長距離武器と組み合わせるのも有効

R:

ビーム・マシンガン各種([ゲルググJ仕様](#))(60)、([ガーベラ・テトラ仕様](#))(65)
マシンガンにビームの破壊力をプラスしたもの。高コストなのがネックだがそれを補って余りある強さ。

他のビーム兵器同様出力によって弾数が変わるので出来る限り出力の高いメカに持たせよう。
なおガーベラ・テトラ用は片手持ちが可能でビームパック対応だが、ゲルググJ仕様とは違い防
御撃ちの射程が短く横に広い。

ビームライフル系武器の青撃ちと同じ範囲

[上へ戻る](#)

艦長

【連邦】

C:

[エルラン](#)(15)
命中、クリティカル、テンション維持

コスト15でこの補正は脅威。ジオンでも使用可なので、コスト合わせにもってこい。
排出停止

[コジマ](#)(60)
命中、補給

コモンでこのコストにしては高性能過ぎる最優良艦長。テンション無関係で使える援護射撃は便利。

[エイパー・シナプス](#)(95)
命中、回避、補給

コモンでありながら優秀な補正が揃っている。劣勢時には母艦と援護射撃の命中率が上昇する

[ジャクリーヌ・シモン](#)(50)
命中率、テンション持続、回避

コスト50の艦長としてはコストパフォーマンスが良く、特殊能力の「戦況分析」も便利。

UC:

[マチルダ・アジャン](#)(110)
命中、MAXテンション持続、補給

コストはやや高めだが、補給を主体とした母艦の運用では優秀

ティアナム(90)
命中、クリティカル

母艦を戦力にする艦長としては優秀。哀戦士デッキと組み合わせるのもあり
0079Ver.2.01より **排出停止**

ヘンケン・ベッケナー(70)
回避、命中率

このコストで優秀な補正、自身の射撃能力も優秀。
0083より **排出停止**

パオロ・カシアス(115)
命中、補給・回復速度、MAXテンション持続時間

リスクは大きい特殊能力が強力。
発動さえすれば全員のテンションが上がり続ける
排出停止

ジョン・コーウェン(120)
命中率、MAXテンション持続時間、補給

艦長能力も然ることながら、ガンダムタイプメカを全て攻撃力UPできる特殊能力は脅威。
陸ガン&水ガン藁デッキで猛威を振るう。

ジーン・コリニー(90)
命中率、回避率、MAXテンション持続

艦長適正Aで補正は優秀
特殊能力も再出撃機体待ち時限定とはいえ悪くは無い

R:

ブライト・ノア(Ver.1)(145)
命中、MAXテンション、回避

戦艦も直接戦力として運用するならレビルよりブライトを。コストもウェポン一つ分くらいおトク。

0079Ver.2.01より **排出停止**

レビル(Ver.1)(170)、(Ver.2)(160)
Ver.1は、命中、MAXテンション持続、クリティカル

Ver.2は、命中、MAXテンション持続、補給
母艦が戦力になるのはもちろん、Ver.2は劣勢時でも凹まずハッスルし続ける。
Ver.1は0083より **排出停止**

ジャミトフ・ハイマン(160)
命中、回避、クリティカル

艦長補正が非常に強力で味方全員に強行軍を付加させる
予備戦力が常に減少するのはネックだがそれを利用して生存本能を使ったり攻撃力上昇カスタムと併用するのも強力

【ジオン】

C:

排出停止

ドレン(85)
命中、回避、補給

艦長B、シャアと相性がいい数少ない艦長。
移動するだけでいいのでテンションアップも容易

コンスコン(50)
命中

艦長ランクB、クセのある特殊能力も先制攻撃さえ抑えておけば問題なし。
0083より 排出停止

デトローフ・コッセル(85)
命中、回避、補給

隊長機が落とされた際に全員のテンションが上がるのも便利

ユウキ・ナカサト(55)
命中率、テンション持続、クリティカル

同コスト帯のコンスコンに比べ命中補正と艦長パラで劣るが安定性はこちらの方が上。
撃墜された際には隊長機のテンションが上がる
0083より 排出停止

UC:

クラウレ・ハモン(Ver.1)(90)(Ver.2)(95)
命中率、MAXテンション持続時間、武器補給・回復速度

ラル隊艦長、女性キャラ限定戦に限らず戦力になり補給もこなす艦長として優秀
VER.2は援護射撃がマシンガン系な為命中率が高いので使い勝手良好
Ver.1は0083より 排出停止

ノイエン・ビッター(90)
補給、MAXテンション維持、回避

優秀な補正を持ち劣勢時にはテンションが上がる。無論パイロットとしても優秀

R:

マ・クベ(130)
命中、クリティカル、回避

パイロットとしても優秀だが、なんと言っても目玉はロックオン速度UP。

ギレン・ザビ(Ver.1)(170)、(Ver.2)(160)
Ver.1は、命中、MAXテンション持続、クリティカル

Ver.2は、命中、MAXテンション持続、補給
Ver.1はテンションループ等で、Ver.2は劣勢時のテンション上昇率を利用したコンボデッキ等で
使うと非常に強力

Ver.1は0083より **排出停止**

エギーユ・デラーズ(120)

命中、MAXテンション持続、補給

母艦を戦力にする艦長として非常に優秀で、特殊能力は2つとも強力
劣勢時に母艦と援護射撃の命中率が上がり撃墜されると全員のテンションがMAXになる

[上へ戻る](#)

メカニック

【連邦】

C:

コア・ブースター(60)

高機動に加え、メガ粒子砲の高威力、低コストに脱出機能と伏兵との相性も良い。腕次第でMSとも十分渡り合える。

ジム(ホワイト・ディンゴ隊仕様)(80)

素ジム以上の性能と固定盾を持つ非常にコストパフォーマンスに優れた機体。

陸戦型ジム(80)

上記のジムWD仕様から宇宙適正を抜いて地上 森林 にしたジム。地上に限定するならこちらを。

ジム・ストライカー(森林型)(砂漠型)(130)

コモンでありながら出力以外はガンダム、ジムカスタムに匹敵する性能を持つ機体

森林型は両軍唯一の森林 で砂漠型は砂漠、地上、森林 と場所を選ばない
機動性も高めでツイン・ビーム・スピアの性能も良く強力

UC:

ガンダム(通常版)(170)、(背部シールド仕様)(230)

言わずと知れた連邦の主力MS。

コストと性能のバランスに優れた通常版、両手に武器を持たせてもシールドが使える背部シールド仕様(0083より **排出停止**)、どちらも秀逸。

陸戦型ガンダム(110)

サーベル持ち、固定盾、バルカン付きでコスト110と優秀な地上機体。

砂漠で使うなら(砂漠戦仕様)(115)(0083より **排出停止**)、コストが余ってて実弾武器で長期戦をしたいなら(ウェポンラック仕様)(150)にするのもあり。

ガンダムEz8(120)

ビーム兵器を使いたいなら陸ガンよりもこちら。

ピクシー(135)

地上戦用だが、移動速度と旋回性能に優れ、格闘レンジも格段に広くクリティカル時の威力が非常に高い。

しかし防御力が低いのでシールドを装備するなど対策を。

水中型ガンダム(90)

連邦の水中型主力機。

ジオン水泳部とは違い武器を持てるため、装備や編成次第では優位に立てる。だが、水中攻撃力上昇の武装の攻撃を受けると見た目のステータスに比べ意外と脆いので無理は禁物。

ジム・ブルーディスティニー(140)

強化版陸戦型ジム。固定盾付きで固定装備のミサイルとバルカンは結構威力がある。テスト用EXAM標準装備。

しかし全NTキャラとの適正は×なので注意

ガンダム試作1号機(排出版)(190)

コストは高いが機動、回頭、格闘性能全てにおいて地上機体最高クラス。

コスト200未満で出力が23の地上戦用MSはこれだけ。適正も地上 森林 砂漠 と場所を選ばない。

パワード・ジム(135)

コスト135で陸ガン以上のパラを持ち、地上 森林 砂漠 と、地上では場所を選ばない優秀機体。

また特殊能力で一時的に飛行可能。地味にバリケード対策として有効。

ジム・カスタム(130)

このコストでガンダム並の性能を持つ非常にコストパフォーマンスの優れた機体

ST盾の登場で装備の選択肢も多い。

ガンダム試作2号機(MLRS仕様)(260)

連邦で使えるGP02。遮蔽物を越えるミサイルと、減衰なしという機動性が非常に高く接近戦も強い、マドロックと肩を並べる高性能砲撃機。

ジム・スナイパーII(バルカン・ポッド仕様)(160)

通常版(コスト150)に頭部バルカンが付いた事により使いやすくなった汎用機。コストに応じてジムカスやガンダム、ジムスナII/WD・・・などと使い分けできるように。

ガンダム試作4号機(205)

減衰なしでロングレンジを標準装備の高性能汎用機。

固定武装は無いが2スロが空いているのと、ガーベラ・テトラ仕様ビーム・マシンガンを鹵獲無しで装備可能。

R:

ジム・スナイパーII(ホワイト・ディンゴ隊仕様)(180)

170ガンダムとほぼ同性能で、固定盾、固定バルカン、スナイプセンサーが付いている為優秀。

ガンダムよりも旋回はやや劣るが装備の幅が広く安定しているので問題ない。

アレックス(通常版)(250)、チョコバム・アーマー仕様(290)

ガンダム以上の性能を持つ高性能汎用機

高機動で強力な腕部ガトリングを持つ通常版と連邦で最高クラスの装甲と脱出機能の付いたチョコバム仕様、どちらも秀逸。

ガンダム6号機マドロック(270)

コストが非常に高いが「速い(機動)」「硬い(HP&防御)」「鈍い(回頭)」の三拍子揃った地上戦の王者。

攻撃・防御重視時の固定武装は障害物越しに攻撃できる。
攻撃重視時のキャノンは威力・弾数共に非常に優秀。
Ver.2.01にて回頭性能も上昇。

ガンダム試作1号機フルバーニアン(250)

連邦の宇宙機体で最速のMS。回頭、格闘性能も高く側方・後方移動時でも移動速度が落ちないのは脅威

ガンダム試作3号機ステイメン(260)

バルカン、脱出機能は無いがフルバーニアンと同等の機動力、ワイドレンジ標準装備、ビームパック対応の固定盾付きで扱いやすい。

またクロニクルにシールド未装版がある(当然ビームパック機能は無し)

【ジオン】

C:

ザクIIFS(90)

固定の頭部バルカンと固定盾がある為選ぶ武器に幅が出る。

UC:

ザクII改(100)

このコストで盾持ち、固定装備に威力の高いハンドグレネードで、さらにビーム兵器が使える優良カード。

クロニクル版のBタイプ(100)は通常排出より、純正武器威力などが若干アップしている様子。

グラブロ(170)

ジオン水中戦の雄。強化炸裂弾により強化されたミサイルの破壊力は強力。また機動性もかなり高く、格闘の威力も非常に高い。

ただし、巨体ゆえ飛べないので、空中の敵に格闘攻撃を仕掛けることは出来ない。 0083より **排出停止**

イフリート(130)

ジオン地上戦の定番。

二刀流ヒートサーベルの威力と機動性が高く、さらに固定でバルカン装備。地形適正も地上 森林 砂漠 なので場所を選ばない活躍ができる。強いて欠点を上げるなら2スロットが無い点と適正装備が少ないくらいか。

イフリート改(180)

固定装備が強化され、テスト用EXAMが1/2以下で発動する。

機動がネックだったが、0083ver1.1では移動速度と回頭速度が上がり、コスト相応の強力なカードに。

ゲルググJ(210)

宇宙、ロングレンジ付き。

固定装備にビームスポットガンがあり、武器の幅共に使い勝手が良い。ただし、接近戦は通常のゲルググに劣る。0083のマツナガ専用機は、通常のゲルググJよりコスト+20、HP+1、機動-2、防御+2で高速移動可能

リック・ドムII(120)

宇宙 にして手軽でバランスの取れたステータス。

強力なジャイアント・バズ(II)が なのが良点。グフシールドと組み合わせると更に強力。テンションを下げるだけだった胸ビームも威力UPしていて使いやすい。また地上専用機の[クロニクル版ザクカラー](#)もある。0083のプロバント仕様はコストが10増え、高速移動が可能になるが、機動、回頭が低下。

R:

[シャア専用リックドム](#)(130)

宇宙とコロニーしか出撃できないが、ゲルググ並のスペックを持ちながらコスト130と破格の1枚。出力21のドムはこれだけ。

0079 Ver.2以降、**排出停止**

[ドム\(黒い三連星専用機\)](#)(120)

シャアドムとほぼ同じスペック。黒い三連星を乗せなくても十分強い。

ただし出力は13なのでビーム兵器の扱いは向いていない。

ケンプファー([通常版](#)(130)、[フル装備仕様](#)(170))

接近戦に優れる通常版、高機動&高火力を両立したフル装備仕様どちらも優秀。

ただしどちらも防御力が低いので、最初の高速移動、一撃離脱で勝負を決めたい。
通常版は0083から **排出停止** カード

ハイゴッグ([ジェット・パック仕様](#)(140)、[クロニクル版](#)(130))

ゴッグの上位互換にして水中と寒冷地両方で使える数少ない機体。

ハンド・ミサイル・ユニットを装備できる点で他の水泳部と違い、水中での格闘の威力はグラブロと同等。
高速移動が出来るジェットパック仕様とコストが落ちたクロニクル版、どちらを使うかは部隊編成や個人の好み次第。

[アクトザク](#)(160)

ジオン版MCガンダム & G3ガンダム。

固定装備が無いが汎用機で高機動、マグネットコーティング標準装備の為クリティカルが出やすい。装備の幅も豊富で専用ゲルググ並の性能を持つ高性能ザク。ヒートホークの威力もゲルググのナギナタと同等。

[ブルーディスティニー2号機](#)(220)

EXAM(リミッター解除仕様)標準装備のジオンの鹵獲ガンダム系メカその1。

EXAMが発動した際の機動力はもちろん、攻撃力も半端じゃない上に、陸ガン用ビームライフル、ジムスナII用盾等を鹵獲無しで装備できるため装備の幅も広い。
しかし全NTキャラとの適正は×なので注意
なお[クロニクル版の同機](#)(220)は連邦仕様の地上専用機である。

[ガーベラ・テトラ\(通常版\)](#)(240)([シュツルム・ブースター仕様](#))(250)

ジオンの鹵獲ガンダム系メカその3。

連邦のフルバーニアン、アレックスに対をなす機体。
固定武装、格闘の威力は高くジオンの機体で側方・後方移動時の速度減衰が無いのはコレとGP02Aだけ。
ドダイに乗せるとドダイの移動速度で側方・後方移動時の速度減衰が無くなる。

またシュツルム・ブースター仕様は開幕高速移動が可能

陸戦型ゲルググ(190)
ジオンで唯一の出力21の地上専用機

格闘は威力の高いナギナタで固定盾装備、固定武装は威力の高いアームグレネードで適正も地上、森林と砂漠は と場所を選ばない

[上へ戻る](#)

パイロット

【連邦】

C:

フランシス・バックマイヤー(75)
たった75で射撃20回避17に加え、特殊能力のHP1/2以下で攻撃力上昇も狙い易く強力。

高コスト機に普通の装備をして乗せてもコスト400未満で抑えられる。自称天才。

ラリー・ラドリー(85)
射撃21で特殊能力のスナイパーが強力。

そのため狙撃ライフルやマシンガン系武器を使う際は優秀。ただしその他ステータスが低いのがネック。

サリー(35)
後方支援。後方に置くだけでテンションアップ。

伏兵も発動させやすいコストである。

ボルク・クライ(75)
コモンでありながら格闘21でピクシーに適正のある格闘向けパイロット

特殊能力も隊長機を落とせば発動するため強力

UC:

リド・ウォルフ(105)
射撃22、回避21とパラが高く連邦では珍しく専用機を複数持っているので適正 で出撃しやすい。

特殊効果の踊る黒い死神も発動が容易で、攻撃力がかなり上がる。

アムロ・レイ(140)
パラメータが高く穴がない上、テンション上昇が容易。

前に出るタイプのユニットなら、とりあえず乗せておいて間違いのない一枚。

テネス・A・ユング(165)
コストに見合う戦闘能力。

テンションを上げやすい状況にすると攻撃力が非常に高くなる
Ver.2よりダブルロックオンが標準装備され使い勝手が良くなった

[サウス・バニング\(Ver.1\)\(135\)](#)

パラメータに穴が無く優秀で特殊能力はテネスの能力を他の味方に付加するもの。

デッキの組み方次第で全員の攻撃力を上げられるのは強力。

[アルファ・A・ベイト\(Ver.1\)\(90\)](#)

パラメーターは比較的バランスが取れており「卓越した戦技（攻撃）」が発動すればMS・母艦どちらにも大ダメージを与えられる。

R:

[アムロ・レイ\(Ver.1\)\(185\)](#), [Ver.2\(160\)](#), [0083Ver.\(185\)](#)

Ver.1はUC版よりもパラメーターが上がり先読みが付いている。

コストが高いものの、ガンダム系メカやアレックスに乗せることでコスト以上の働きをしてくれる。

Ver.2は対抗心が標準装備で「死線を越えて」を所有しているため、EXAM系カスタム、UCバニングと組むと非常に強力

0083版は味方が撃墜され単機になったときに全ての敵の攻撃エリアが見えるようになり、テンションMAXになれば味方全員の命中率が上昇するため非常に強力 Ver.1は0083Ver.2より **排出停止**

[上へ戻る](#)