

密約

[部分編集]

GUNDAM WAR / 赤き脅威 / ベースドブースター / 戦乱の兇刃 / エクステンション ブースター / 知略の猛将 / 破壊と再生の剣

COMMAND

C-7 赤 1-3-0 U

【ターン1枚制限】

(自軍ターン)：プレイヤー1人は、カード2枚を引く。

赤のドロー能力を象徴するコマンド。

赤の三種の神器の一つに数えられ、単色混色を問わず赤いデッキのほとんどの3枚フル投入される。

単純に手札が1枚増えるわけであり、G展開さえスムーズに行く限り、このカードにおける弱さはどこにも存在しない。

これによるハンドアドバンテージを、バウンスやカウンターなどによって他のアドバンテージへと変換して行くのが赤の主な勝ち筋。

サラサ再臨や内部調査も同様に赤の基本カードと言える地位を持つカードだが、他の2枚と違ってこれだけアンコモンであり、手に入れるのに苦労したプレイヤーも多いだろう。

しかし後に「ベースドブースター」に再録され、現在では「戦乱の兇刃」、「エクステンションブースター」などにも再録されており、かなり手に入れやすくなっている。

- 対象が「プレイヤー1人」なのがポイント。相手を対象に取れるので、無理矢理引かせて勝つ事もある。
 - 対象の本国が1枚の場合でも、このカードをプレイすることは可能 [参考](#)
 - 但し、解決時に2枚以上のカードが対象とした場所に存在しなければ、効果の解決に失敗する。(Q&A336参照)
 - このカードの効果は「一つの場所」と「一人のプレイヤー」を対象としたものである。当然プレイヤーは場所では無いため、複数の「場所」を対象とする効果には該当しない。
 - 他の色のドローカードと違って、このカードは第1弾から存在した。ドローは赤の分野だからだ。
-

[部分編集]

流転する世界

COMMAND

C-96 赤 2-4-0 R

補強

【ターン1枚制限】

(常時)：カード3枚を引く。その後、手札1枚を選んで、自軍本国の上か下に移す。

「流転する世界」に収録されている、過去のカードのリニューアルである一枚。

重くなっている分、3ドロウして1枚戻すという強力なドロウ効果になっている。

密約《1st》の様にカードを1枚増やす効果であるという点は変わらず。
ただ、1枚多く引いた上で、完全に無駄な余剰Gなどといったカードを処分する事ができれば、ほぼ1対3交換と言える程の多大なハンドアドバンテージを稼げる。
その不要カードも、政治特権の様に廃棄せず、本国に戻す効果である。リシャッフルされた際に本国が薄まるというデメリットはあるが、ライフ1点を失わずに済むと考えればメリットにもなる。

また本国の上にも置けるので、不要カードが1枚も無い場合はもちろんの事、ブリックリークやトリニティなどともシナジーがある。

最大の欠点は、この「密約」というカード名称。このカードをデッキに採用するためには、密約《1st》をデッキから削る必要があるのだ。
前述した通り効果自体は上位互換と言って差し支え無いのだが、問題はコスト。単純に入れ替えるだけではG事故の増加につながる。指定国力の値も増えているので、混色デッキにおいては尚の事だ。

実際にデッキに採用されているかと言うと、安定性優先で旧密約3枚というものもあるが、パワー優先で旧2枚+新1枚というものも存在する。
デッキタイプやメタゲームに合った選択を心掛けよう。

- 地味ながら、敵軍ターン中もプレイ可能。
- 敵軍プレイヤーを対象にとれない。
- 本国が3枚の状態でのこのカードを解決した場合、そのまま本国1枚になってゲームは続行される。効果の適用の最中に敗北する事は無い。
- 「政治特権カッター急ごしらえ」やブリーフィング、アーモリーワンなどとも似ていると言えは似ている。ただし、非常に多くの状況において、これらのどのカードよりも優れる効果である。
- 他の同名カードたちと異なり、新旧共に多用されるという稀な存在である。そのため、「新密約」「20弾密約」などといった通称で区別される事がある。

参考

「流転する世界」の、過去のカードと同名であるカード群

- ジオンに兵なし
 - 赤い彗星
 - 暗殺
 - プレッシャー
 - マウンテンサイクル
 - リライティング
 - ストライカーパック
-