

# 内部調査

[部分編集]

## GUNDAM WAR / 赤き脅威 / ベースドブースター / エクステンションブースター2 / 知略の猛将

OPERATION

0-2 赤 1-1-0 C

(常時)：《R》プレイヤー1人は、自軍本国の上のカードを見て、元の本国の上か下に戻す。

---

赤の安定性を象徴するオペレーション。赤の三種の神器の一つ。  
通称「内調(ないちょう)」。

序盤はGを、中盤以降はG以外の有効カードを引く確率を単純に2倍にしてくれる。短期的なアドバンテージの量としては密約やサラサ再臨に劣るが、時間をかけてゆっくり確実にドロウの質を高めてくれる。永続的な効果があるため、長期戦になればなるほど効果の高いカードになると言え、例えば長期戦になりがちな赤のミラーマッチは「内部調査がある方が勝つ」と言えば、心当たりのあるプレイヤーも少なく無いだろう。

厳密にはカード・アドバンテージを失うデザインであるが、例えば余剰Gの様な無駄なドロウを1回減らすことができれば実質的に-0にできると考えられるし、上述した密約などを引き込めるカードだと考えれば潜在的な「カード・アドバンテージを得られるカード」だとも考えられる。

また終盤戦においては、序盤にこのカードで下に送ったカードをもう一度見る事もあるだろう。その場合例えば所在が確認済みである司令部の移送を、上手く本国枚数を調節して引くなどといったプレイングも可能。  
記憶力の見せ所である。

当初は赤系デッキと言えば茶との混色である場合が多く、(エラッタ前の)発掘道具が優先される場合が多かった。その後、発掘道具にエラッタが出ると「赤ならとりあえず3枚積んでおけ」という基本カード中の基本カードとしての地位を築く。

その後タメGの登場によりG展開の補助という仕事を奪われた事で「赤に内部調査は必須ではなくなった」と認知される。

更にその後、ACEの登場により「ACEにアクセスする確率を高める」と「ロールコストを支払う」の2つの新しい仕事が生まれたため、また採用されるようになった。

- 全盛期においては、「ガンダムウォー最強のカードは？」という話題になると、制圧作戦と共に高確率で名前が挙がった。
  - 敵軍プレイヤーを対象に取ることもできる。その際は、敵軍プレイヤーが(彼にとっての)自軍本国の上のカードを見る事になる。
- 

[部分編集]

## 入門用スターター

OPERATION

BS-18 赤 1-1-0

(常時)：《R》プレイヤー1人は、自軍本国の上のカードを見て、元の本国の上か下に戻す。

---

カードナンバーが異なる以外は、全く同じ。

---