

# 報道された戦争

[部分編集]

## GUNDAM WAR / 永久の絆 / ベースドブースター

COMMAND  
C-7 黒 1-1-X U

(戦闘フェイズ)：全てのプレイヤーは、手札X枚を選んで廃棄する。Xの値は、自軍国力の値を上限とする。

---

ガンダムウォー最古の[ハンデス](#)コマンド。  
国力があり、資源が支払えれば、とんでもない量のカード[アドバンテージ](#)を稼ぐ事ができる。

最も有効な使い方としては、[黒ウィニー](#)での運用が挙げられる。  
自軍手札がX枚より少なくても問題無い効果であるため、序盤から素早く展開し、その分手札は必然的に少なくなるという[ウィニーデッキ](#)の戦術とは相性が良い。  
自分は0枚廃棄なのに相手は3~4枚廃棄で1対3~4交換、なんて状況も決して珍しく無い。

また、[ジャブローの風](#)に[カットイン](#)する事で[シナジー](#)させたり、[モルゲンレーテ](#)などであらかじめ重要カードを[ハンガー](#)に逃がしたりする事で中速・重速でも利用可能。  
この場合は国力を溜め易い事もあって、[血のバレンタイン](#)の様な手札[リセット](#)的な性質が高まる。

弱点としては、捨てるカードを相手も選べるという点が挙げられる。  
[ガンダムF91 《17th》](#)や[補給要請](#)はもちろん、元々ジャンクヤード利用が前提である[Sガンダム 《19th》](#)などが優先して廃棄されるであろうため、それにより効果を軽減される可能性がある。  
特に[黒ウィニー](#)での運用の場合、中途半端な国力による[ハンデス](#)となりがちであるため、強力なカードをピンポイントで残されてしまい逆にこちらの首を絞めてしまう結果になりかねないといった欠点も加わる事になる。  
他、相手に[ハンガー](#)を利用された場合の効果の低さや、既に相手が展開し終えてしまっていれば無駄になるなど、[ハンデス](#)効果共通の欠点も。  
近年では強力な[クイック](#)ユニットが多数収録されたため大きな効果を発揮し辛くなった。

過去に一度[エラッタ](#)が出ており、以前は

(常時)：対象のプレイヤー1人は、手札X枚を選んで廃棄する。Xの値は、自軍国力の値を上限とする。

という効果だった。  
上述した様なお膳立てが無くとも一方的な[アドバンテージ](#)を取る事ができた。

- 国力さえあれば、好きな値のXを指定してプレイする事ができる。また、両軍手札が共に0枚、という状況でさえ無ければ、その効果を解決できる。(Q&A3、Q&A570参照)
  - 2010年10月13日、[制限カード](#)入り。公式大会ではデッキに1枚しか入れられない。ただし、カードとして「[1枚制限](#)」や「[1枚制限/デッキ](#)」を持っているわけでは無いので注意。
-