

# 司令部の移送

[部分編集]

## 変革の叛旗

OPERATION

0-91 赤 2-5-0 R

(自動B)：このカードがプレイされて場に出た場合、自軍捨て山の全てのカードを、(そのままの順番で)自軍本国の下に移す。

【(自動A)：このカードは自軍効果の対象にならない。自軍本国がダメージを受けた場合、本国の上のカードを捨て山に移す代わりに、ゲームから取り除く】

---

コスモ・バビロンの亜種と言える大回復オペレーション。

基本的な効果はそのままに、最大のデメリットであった「割られたら敗北する」効果を克服しており、カウンターなどで守ってやる必要が無くなっている。

三段構えなども全く怖くない。

克服したと言っても、デメリットが完全に無くなったわけではない。

ダメージを受けた場合に、本来捨て山に行くはずのカードが代わりにゲームから取り除かれる、というデメリットがある。

これは単純に、2枚目以降の回復カードが腐る効果として機能する。例えばコスモ・バビロンは「2枚目以降は実質ノーデメリット」であったため、この点において逆の性質を持つデザインだと言える。

また、デッキの内容が相手にバレるとか、ある程度のガンダム対策になるだとか、副作用もいくつかある。

とは言え、やはり「負ける」効果に比べれば微々たるもの。多くの赤系デッキに採用され、また同時にコスモ・バビロンを見かける機会はほとんど無くなってしまった。

なお、自軍効果に対するアンタッチャブルを持っている。これは、武力による統制がされている様な積極的なデメリット回避や使い回しコンボを避けるためのデザインだと考えられる。

ただ言い換えれば、依然として「敵軍効果の対象になる」わけだから、恫喝や破滅の終幕に対する牽制となったり、技術提供やマインドコントロールを使った友情コンボも成立する。

また、資源を払う場合はデメリット効果は適用されない。

カードやテキストをプレイする場合はもちろん、整備不良の資源や、転向や隠された翻意の維持資源など。

特に隠された翻意の「戦闘ダメージを受けなくする」効果とは優れたシナジーを形成し、実質的にデメリットを消す効果のコンボとなる。

---