

# GNY-002 ガンダムサダルスード

[部分編集]

## 戦場の女神2

UNIT

U-00-4 黒 紫1-黒2-3-1 R

サダルスード系 MS

(自動D)：このカードの部隊が戦闘ダメージを与えた場合、敵軍プレイヤーは、手札1枚を敵軍ハンガーに移す。この効果は重複しない。

(自動D)：このカードが自軍効果以外で場を離れた場合、自軍ハンガーにあるカードX枚を廃棄できる。その場合、デュアルカードである自軍ユニット1枚の上に、+1/+1/+1コインX個を乗せる。

宇宙 地球 [3][1][1]

---

「[機動戦士ガンダム00P](#)」に登場する、第二世代ガンダムの一機。  
[ハンデス](#)能力と[パンプアップ](#)能力を持つ、[黒](#)と[紫](#)の[デュアルカードユニット](#)である。  
全身がセンサーばかりの構造であるため装甲が極端に脆い、という設定が戦闘力で再現されている。

[ハンデス](#)能力は戦闘ダメージを与えた場合に起動する。本国に通った場合は一方的な[アドバンテージ](#)を稼げるし、交戦で破壊されてもカード[アドバンテージ](#)は失わない計算。

自軍ハンガーに移って来るので、上手くすればそのまま使える。と言っても移るカードは相手を選べるので、現実的に有効利用したい場合は[ニュータイプの排除](#)などを經由した方が無難か。

二つ目の能力は、ハンガーに貯まったカードを他のデュアルカードの[パンプアップ](#)に変換するもの。

条件はやや相手に依存するが、防御力の低さによりかなり起動し易い。一つ目と絡めてこのカードでダメージを通した回数分だけ効果が高まるし、より効果的に使うなら[モルゲンレーテ](#)等で能動的にハンガーを増やしたい。

同じ[黒](#)の[ハンデス](#)能力を持つ3国ユニットという事で、[ギャプラン\(ヤザン・ゲートル機\)](#)と比較できる。

どちらが[上位互換](#)だという事は無いが、[ハンデス](#)を目的とするなら単純な戦闘力や色拘束、[ハンデス](#)が[無作為](#)である事などから、[ギャプラン\(ヤザン・ゲートル機\)](#)の方が優秀だと考えて良いだろう。しかし、このカードにも色拘束以外のデメリットのない点やもう一方のテキストなどの長所があるので、やはり[メタ](#)やデッキタイプ次第で使い分けたい。

- [ハンデス](#)能力はテキストがややこしいが、「敵軍手札1枚が自軍ハンガーに移る」能力である。敵軍プレイヤーから見ての敵軍ハンガー、つまりこちらから見た自軍ハンガーを指している。
  - [ガンダムアストレア](#)と同じく、[対応するガンダムマイスター](#)が存在するのだが、[特徴欄](#)に[専用](#)の記述は無い。
-