

# 切り開く力

[部分編集]

## ガンダムSEED編 / エクステンションブースター / 白き光芒 / 双極の閃光

COMMAND

C-S16 白 2-3-0 U

(常時)：このターン、発生する全ての国力は通常の国力の代わりに、紫国力となる。全てのプレイヤーは、カード1枚を引く。

1ターンの間、全ての国力を紫にしてしまうカード。

コストに指定国力があるカードやテキストのプレイが不可能となるので、実質的に、1ターンを無為に終わらせる効果だと言える。

白の基本的なロックカードの一枚である。

敵軍リロールフェイズか敵軍ドロフェイズ中にプレイするのが基本。

ユニットサイズの大きい白の場合、この1ターンの拘束で得られる優位は大きいので、白中速などには頻繁に採用されている。

またフィニッシュの際には自軍ターン中にプレイする事で、例えばガンダムエクシアや光の翼などといった不確定要素を減らす事も出来る。

他、例えばガンダム(ティターンズ仕様)のプレイにカットインすれば、場に出た時点で指定国力を満たせなくなっているため除去能力が起動しなかったり、ブリックリークにカットインすれば「通常のコストを支払う」事ができなくなるためユニットの展開に失敗するなど、カードアドバンテージにつながるテクニックもある。

少々トリッキーな使い方としては、PS装甲(X)持ちのユニットを手札に戻す為に国力を紫にして戦闘エリアに出る、と言う使い方もある。

例えば敵軍タイムリミットが置かれた次のターンに手札に帰ることで被害を最小限に抑える、通常のPS装甲のようにデュオ・マックスウェルを使い回す、キャラクターを乗せかえるなど有効に使える場面もかなり多い。

ポイントは、お互いに1ドロするというキャントリップ的な追加効果。

実際のカードアドバンテージは女スパイ潜入!などと同じ「こちらが1枚損する」効果であるが、単純にこちらは手札が減らないという事でプラント最高評議会とのアンチ・シナジーが無く、デッキ圧縮にもなるため、せっかく得た1ターンを結局事故で失うなどといった事態に陥る確率が下がる。

また、相手に1枚引かせる事によってG事故を助けてしまう可能性もあるが、どちらにしても1ターン行動できていないわけで、そんな中で手札を増やされても仕方が無い、という場面も少なく無い。手札の調整で1枚捨てて最終的に帳尻が合うなんて状況も稀では無いのだ。

なお、相手の事故を救う事無く重要ターンを確実に妨害するテクニックとして、Gのプレイにカットインで切り開く力をプレイする、というものがある。ただしこれにも、今引きの軽いカードを展開するタイミングを与えてしまったり、またヴァリアブルの存在でプランが水泡に帰す可能性があるなどといった欠陥はある。

欠点はやはり女スパイ潜入!などと同じく、場のカードにほとんど影響しない点。

リック・ディアス(アムロ・レイ機)などが持つ、起動コストがあるテキストを妨害できるだけマシではあるが、

- このカードが解決した後に発生し始める国力も、紫に書き換える。 このターン
- Gを対象に取らず、直接国力を対象に取る効果なので、隠遁者などでは無効化出来ない。( Q&A544 )
- このカードのドロ効果は強制である為、敵軍本国が残り1~2枚の時などは止めになる。
- 国力が紫になるのは、このカードが解決した後、切り開く力のプレイにカットインして切り

開く力をプレイする、と言う事は可能。

- 近年ヴァリアブルの登場により多少効果が薄くなっている感じがある。白など指定国力が高い色には刺さるであろうが、指定国力が低い色を使用しており相手の場にヴァリアブルが二枚ほど存在しているところのカードが無意味になってしまうことも多い。当然使用してしまった場合、相手のターンでの妨害が出来なくなってしまう事もあるので十分考えてから使用すべきである。
  - 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ないので注意。
-