

血の宿命

[GUNDAM WAR](#) / [革新の波瀾](#) / [ギレンの野望編](#)

COMMAND

C-5 赤 1-3-0 U

(常時)：このターン、(この効果の解決までに)自軍本国に与えられた、全てのダメージと同じ値のダメージを、ターン終了時に敵軍本国に与える。

喰らったダメージをそのまま相手に返す、という効果を持つコマンド。
タイミングは常時となっているが、事実上はダメージ判定ステップ規定の効果後以降にプレイするものである。

その性質上、相手も自分もビートダウンデッキという場合に最高の性能を発揮する。
5~10点程度は十分期待できるので、それを前提とすれば、本国火力としては破格の性能である。
自分が不利な状況であればあるほど威力が上がる、という点もポイント。負けそうな状況での一発逆転も狙える。

対策としては、打点をなるべく細かくきざんだり、大ダメージを与える時は相手の本国を残さずキッチリ0枚にする(1枚残してその後のドローで勝ち、というのを狙わない)、といった行動が挙げられる。
また、[一時休戦](#)などで無効化もできるため、それらも有効。

ただ実は、その対策というのがキモだったりもする。
場が圧倒的な状況であっても、このカードを警戒し始めると、それだけで大打点が出せなくなってしまう。これを持っていると相手に思い込ませられれば、それだけで時間稼ぎになるのだ。よってこのカードを巡る攻防の際、ブラフが非常に重要な地位を占めることとなる。

- 2007年8月21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。
-