

勝利の陶酔

[部分編集]

放たれた刃

COMMAND
C-99 赤 2-4-0 R
移動 回復

プリベント(3)

(防御ステップ)：交戦中のコイン以外の敵軍ユニット1枚を、持ち主の本国の上に移す。その場合、移したユニットのコストの合計値と同じだけ、自軍本国を回復する。

赤のバウンスコマンド。

撤退命令などと比べて、交戦中の敵軍ユニットに対象が限られてしまっているが、[彼方からの来訪者](#)の様に本国の上へ**バウンス**し、更に自軍本国を**回復**してしまう。ついでに**プリベント**持ち。

基本的な使い方は、[彼方からの来訪者](#)とほぼ同じ。防御ステップ中にブロッカーをどける直後の戦闘ダメージで捨て山へ、などといったテクニックもだいたい継承できる。

プラス、回復効果である。

回復量は、戻したユニットの**コスト**の合計値である。中速ユニットなら8点前後、**白**いユニットや**ダブルオー**ユニット、重ユニットなどを戻せば10点を超える事もしばしば。

欠点は、交戦が必要であるという一点。

何よりもまず自軍ユニットがいなければいけないので、ある程度十分な数のユニットがデッキに入っている事は前提となるし、例えば**高機動**アタッカーを**バウンス**して時間稼ぎ、という使い道は絶たれている。

また、**コイン**を対象に取れないというのも、[ビッグ・ラング](#)や[中立地区防衛部隊](#)などが流行っている環境では、小さくない欠点となるだろう。

- 捨て山が0枚の場合など、**回復**できない状態では効果の解決に失敗するため、**バウンス**もできない。
 - 同様に、「移動しない」ユニットを対象にして**回復**だけする、というプレイングも不適正。
- このテキストは、効果の対象を「**交戦中のコイン**以外の敵軍ユニット1枚」、つまり「非交戦中の敵軍コインユニット1枚、または(交戦状態を参照しない)コインでは無い敵軍ユニット1枚」と読む事もできる。ただしコインは**コスト**を持たないので合計値を参照する事もできず、仮に対象に取れたとしても効果を解決する事ができない。つまり、わざわざ「コイン」とテキストで指定する意味が無く、不自然であると言える。現在は**エラッタ**やQ&Aなどの公式見解が出ていないものの、現実的なカードパワーなども考慮に入れて、「**交戦中の** コイン以外の敵軍ユニット1枚」と解釈する方が妥当である。また、そう解釈しているプレイヤーやジャッジが大多数である。
- 「自軍ユニットA」と「敵軍ユニットB」が交戦中の状態におけるこのカードのプレイにカットインで「自軍ユニットA」が場を離れた場合でもこのカードの効果は問題なく解決される。このカードが参照するのは「交戦中」であるか否かであり、防御ステップ中に何らかの効果で「自軍ユニットA」が場を離れたとしても、次の**交戦中のチェック**が発生するダメージ判定ステップの開始時まで、そのエリアにいる部隊は「交戦中」であり続ける。