

異なる時を刻む物語

[部分編集]

プロモーションカード

COMMAND
SPC-33 紫1-黒2-3-1
移動

(自軍攻撃ステップ)：4以上の合計国力を持つ全てのユニットを、持ち主の手札に移す。

黒と紫のデュアルカード。

4国以上のユニットに対する全体**バウンス**で、かなり小型化した**恫喝**といったところ。

中型～大型ブロッカーを**除去**して攻撃を通す、という使い方が手っ取り早い。複数いても全部**バウンス**できるのは嬉しい。

黒の一般的な**除去**カードと違って再展開されてしまうと元も子もないが、その時間に勝利してしまえば問題無い。自軍ユニットへの被害は最小限に抑えたいので、できれば**黒ウィニー**の様な軽くて大打点の出るデッキが理想的。

撤退命令などと比べて**タイミング**的に劣るものの、**換装**にも対応できるので及第点か。

ただ、**クイック**持ち、特に**戦闘配備**の類を併せ持っているユニットに対しては効果が薄い。**ガンダムエクシア**《19th》などはその最たる例で、むしろ戻して損をした、という状況さえあり得る。

または、**ハンデス**と絡めても良い。

特に**戒めの処断**や**報道された戦争**との相性は抜群で、このカードによる**ディスアドバンテージ**も補填し易い。

後は、自軍ユニットとの**シナジー**。

リグ・シャッコー(カテジナ機)や**ジ・オ**《15th》、**ガンダムエクシア**《19th》を手札に戻して再展開すれば、これまた**アドバンテージ**に繋がる。

- ガンダムウォーツアー'08[第2期]で行われる、ブースタードラフトキング'08[第2期]大会で配布予定。
 - 過去の例により、2008年度第2期のブースタードラフト大会でも配布されると予想される。
 - 同じ勢力の**ガンダムアストレア**の合計国力が3点であることを意識したカードデザインだといえる。
-