



目標の〔あなたの場のキャラクター 1 枚〕をスリープ状態にする。その後、〔全てのキャラクター〕に X ダメージを与え、〔あなた〕は X ドローする。この干渉終了時に現在のフェイズを終了する。X は目標のキャラクターの耐久力の 3 分の 1 (波数切り上げ) に等しい。



-/-