



目標の〔あなたの場のアクティブ状態のキャラクター 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スを終了する。X は目標のキャラクターの耐久力の 3 分の 1（端数切り上げ）に等しい。



-/-

●上段アリスの陣目

©2020-2020 エーエス © CC-BY-NC 4.0

Dr. 30

&lt;Sk&gt;

III.