



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。



-/-

● 印刷ファイルは縦向き

©2020-2020 クラウドの CC-BY-NC 4.0

Dr. 30

<St>

III.