

AUßERIRDISCHER OBERHERR

FINSTERNIS



CRMS-DE038

[REPTIL / EFFEKT]

Du kannst 2 A-Zählmarken von irgendwo auf dem Spielfeld entfernen, um diese Karte als Spezialbeschwörung von deiner Hand zu beschwören. Einmal pro Spielzug kannst du 1 A-Zählmarke auf jedes offene Monster legen, das dein Gegner kontrolliert. (Falls ein Monster mit A-Zählmarken gegen ein „Außerirdisch“-Monster kämpft, verliert es nur während der Schadensberechnung 300 ATK und DEF für jede A-Zählmarke.) Du kannst nur 1 „Außerirdischer Oberherr“ kontrollieren.

ATK/2200 DEF/1600

KONAMI®

遊戯王
Yu-Gi-Oh!
TRADING CARD GAME