力のうねり



インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1

力のうねり

インスタント

力のうねりをプレイするための追加のコストとして、あなたの手札から赤か緑のカードを１枚捨てる。

対象のクリーチャー１体は、ターン終了時までトランプルと +X/+0 の修正を得る。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナコストに等しい。

Illus. Ruth Thompson

™ & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 4/5 JP1