アーナム・ジン 3緑



ジンの召喚

あなたのアップキープの間に、対象の、対戦相手がコントロールし、なおかつ壁でないクリーチャー１体は、森渡りの能力を得る。この森渡りの能力は、あなたの次のターンの直前まで持続する。適正な対象が存在しない場合、この効果は無視する。

イラスト：Ken Meyer, Jr.
©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.
4/5

アーナム・ジン 3緑



ジンの召喚

あなたのアップキープの間に、対象の、対戦相手がコントロールし、なおかつ壁でないクリーチャー１体は、森渡りの能力を得る。この森渡りの能力は、あなたの次のターンの直前まで持続する。適正な対象が存在しない場合、この効果は無視する。

イラスト：Ken Meyer, Jr.
©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.
4/5

アーナム・ジン 3緑



ジンの召喚

あなたのアップキープの間に、対象の、対戦相手がコントロールし、なおかつ壁でないクリーチャー１体は、森渡りの能力を得る。この森渡りの能力は、あなたの次のターンの直前まで持続する。適正な対象が存在しない場合、この効果は無視する。

イラスト：Ken Meyer, Jr.
©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.
4/5

アーナム・ジン 3緑



ジンの召喚

あなたのアップキープの間に、対象の、対戦相手がコントロールし、なおかつ壁でないクリーチャー１体は、森渡りの能力を得る。この森渡りの能力は、あなたの次のターンの直前まで持続する。適正な対象が存在しない場合、この効果は無視する。

イラスト：Ken Meyer, Jr.
©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.
4/5