混沌の船長、アングラス



伝説のプレインズウォーカー ― アングラス

あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。

−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）

5

227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu

™ & © 2019 Wizards of the Coast

混沌の船長、アングラス
2019年4月27～28日
伝説のプレインズウォーカー ― アングラス
あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。
−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）
5
227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu
™ & © 2019 Wizards of the Coast

混沌の船長、アングラス



伝説のプレインズウォーカー ― アングラス

あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。

−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）

5

227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu

™ & © 2019 Wizards of the Coast

混沌の船長、アングラス
2019年4月27～28日
伝説のプレインズウォーカー ― アングラス
あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。
−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）
5
227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu
™ & © 2019 Wizards of the Coast

混沌の船長、アングラス



伝説のプレインズウォーカー ― アングラス

あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。

−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）

5

227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu

™ & © 2019 Wizards of the Coast

混沌の船長、アングラス
2019年4月27～28日
伝説のプレインズウォーカー ― アングラス
あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。
−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）
5
227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu
™ & © 2019 Wizards of the Coast

混沌の船長、アングラス



伝説のプレインズウォーカー ― アングラス

あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。

−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）

5

227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu

™ & © 2019 Wizards of the Coast

混沌の船長、アングラス
2019年4月27～28日
伝説のプレインズウォーカー ― アングラス
あなたがコントロールしているクリーチャーは威迫を持つ。
−2：動員２を行う。（あなたがコントロールしている軍団１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の０/０のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークンを１体生成する。）
5
227/264 U
WAR JP ▶山宗 / Sansyu
™ & © 2019 Wizards of the Coast