疾風のデルヴィッシュ



クリーチャー — 人間・モンク

プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。

1/1

Alex Horley-Orlandelli

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07

疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07
疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07
疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07
疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07
疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07
疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07
疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07
疾風のデルヴィッシュ
クリーチャー — 人間・モンク
プロテクション（黒）
ターン終了時に、疾風のデルヴィッシュが、このターンにいずれかの対戦相手にダメージを与えている場合、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。
荒れ狂う刃の嵐の中に倣、哀れなる者が逃げ込む無風の目などありはしない。
1/1
Alex Horley-Orlandelli
™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 2/2-N07