盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

盾の壁 1✳



インスタント

あなたがコントロールするクリーチャーはすべて、ターン終了時まで+0/+2の修正を受ける。

もっとも堅牢な壁とは、石の壁でも鋼の壁でもなく、力を合わせた戦士たちの壁である。

イラスト：Scott Kirschner
©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.