ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6



アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ルーンの剣 6

アーティファクト

3, ◇: 対象の、攻撃に参加しているクリーチャー1体は、ターン終了時まで +2/+0 の修正を受ける。このターンの終了時まで、対象クリーチャーからダメージを割りふられたクリーチャーは、このターンの間は再生できない。そのクリーチャーがこのターン中に致死ダメージを受けた場合、そのクリーチャーをゲームから取り除く。対象クリーチャーがターン終了前に場を離れた場合、ルーンの剣を埋葬する。

イラスト：Christopher Rush

©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.