タックル蛆 2黒黒



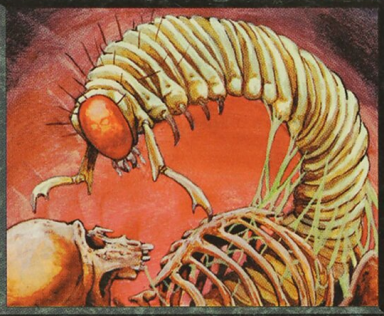
エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



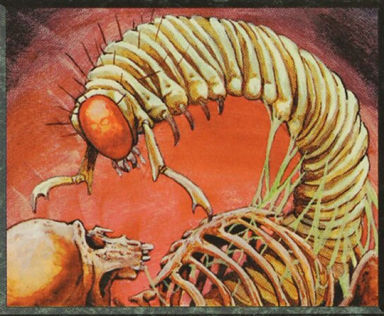
エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



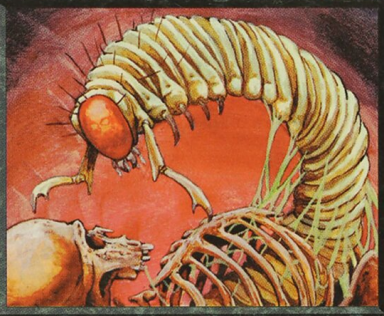
エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



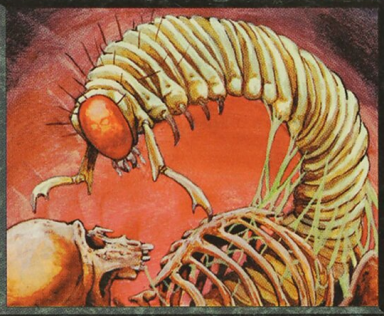
エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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

タックル蛆 2黒黒



エンチャント（クリーチャー）

対象のクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、-0/-1 カウンター１個をそのクリーチャーの上に置く。このクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのコントローラーは、タックル蛆の新たな対象クリーチャーを選択する。適正な対象が存在しない場合、タックル蛆はエンチャント（場）となり、最後についていたクリーチャーのコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーに１点のダメージを与える。対象が変わるか、それ自体がエンチャント（場）に変化しても、タックル蛆のコントローラーは変わらない。

イラスト：Daniel Gelon

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