
ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI


ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI


ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI


ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI

ジェスカの意志
2
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき●を加える。
・あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚を追加する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。
「死してなお、ジェスカの伝説はメラメラと燃え上がる。」
――クイントリウス・カンド
M 0174
SOA ★JP
™ & © 2026 Wizards of the Coast
弥生 しろ/SHIRO YAYOI