

ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast


神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast

神聖なる計略
ソーサリー
対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」
――コレマ堂の講師、ケーヴァン
067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast



ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト１つかクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。

「悪は殺されるのではなく、解き放たれるべきだ。敵を解放し、内にある奇跡を解き放つのだ。」

——コレマ堂の講師、ケーヴァン

067 U
STA ★ JP 霧紙 / KIRITADA
™ & © 2021 Wizards of the Coast