幽霊の裁き、ケイ 2



伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast

幽霊の裁き、ケイ 2

伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast

幽霊の裁き、ケイ 2

伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast

幽霊の裁き、ケイ 2

伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast

幽霊の裁き、ケイ 2

伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast

幽霊の裁き、ケイ 2

伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast

幽霊の裁き、ケイ 2

伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast

幽霊の裁き、ケイ 2

伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ

あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つ以上が追放領域に置かれるたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。それらの追放されているカードの中からクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。ターン終了時まで、そのトークンは飛行を持つことを除きその選んだカードのコピーになる。

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

+1：飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

3

P 0001 PWFM 2024 Autumn
PRM★JP 🖙西木あれく/Areku Nishiki

™ & © 2024 Wizards of the Coast