推理

①



インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①



インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①



インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①



インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast

推理

①

インスタント

カード１枚を引く。調査を行う。（手掛かり・トークン１つを生成する。それは、「２，このトークンを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

「異常を見落としてはならない。そこに謎を解く鍵があることが多いからだ。」

――アルキスト・プロフトの捜査日誌

U 0081
SOA • JP ✍佐藤周作/Shusaku Sato

™ & © 2026 Wizards of the Coast