
甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast


甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast


甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast


甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast

甦りし悪夢、ブレイズ
1
伝説のクリーチャー — ナイトメア
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーである１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカード１枚を引く。
3/3
P 0002 PWFM 2023 Fall
PRM★JP 辰馬大助/DAISUKE TATSUMA
™ &© 2023 Wizards of the Coast