

# 『イニストラード・リマスター』 リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine編

最終更新 2024年9月3日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、よくある勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules)から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

---

## 一般注釈

### カードの使用可否

『イニストラード・リマスター』のカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットの構築戦で使用可能である。特に、これらのカードの多くは、スタンダード、パイオニアのフォーマットでは使用できない。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats)から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は [Wizards.com/Commander](https://wizards.com/commander)を参照のこと。

[Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com)を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

---

### 再録メカニズム

『イニストラード・リマスター』では、キーワード能力、キーワード処理、能力語、さらに名前を持たないメカニズムがいくつか再録されている。これらのメカニズムを持つカードは、必要に応じて「カード別注釈」の章に個別の注釈がある。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。

この章では、最も目にするメカニズムや最も複雑なメカニズムについて注釈する。

---

### 再録メカニズム：変身する両面カード

両面カードが初めて登場したのも、本を正せばイニストラードのリリースからであった。ゆえに再録されたことにさほど驚きはないだろう。

両面カードには第1面と第2面がある。両面カードはマジックの裏面を持たない。最近のセットにあったモードを持つ両面カードと違い、変身する両面カードの第2面にはマナ・コストがなく、唱えることができない。ただし、降霊能力（こちらも今回のリリースで再録）は例外である。しかしこれらのカードは変身できる。変身とは、カードを第1面から第2面に裏返すことや、その逆を意味する。

両面カード自体は前回目にしたときから何も変わっていないが、それらのトークンのコピーに関するルールに最近変更が加えられた。変身する両面カードについて詳しくは以下の通り：

- 変身する両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- 本セットの変身する両面カードは、どれも第1面で唱える（降霊能力を用いて唱えられたカードは除く）。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかに関わらず、変身する両面カードのマナ総量はその第1面のマナ総量である。
- 通常、変身する両面カードの第2面には、その色を定義する色指標が記されている。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示したか、あなたがそれを変身させた状態で唱えたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。（『イニストラード・リマスター』には、昼 / 夜の指定を発生させうるカードが含まれないことに注意。）
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあった領域に留まる。たとえば、片面のカードが《収穫の手》のコピーであった場合、その死亡したときに誘発する能力によってそのカードが戦場に戻ることはない。
- 2023年のルール変更により、変身するパーマネントや別の領域にある変身する両面カードのコピーとして生成されたトークンは、変身するトークンとして扱う。それが何をコピーしようが、第1面と第2面の両方を持つことになる。それが、第2面が表である変身するパーマネントをコピーしているのであれば、そのトークンは第2面を表にした状態で戦場に出る。指示があれば、それは変身することもできる。

---

## 再録テーマ：狼男・両面カード

イニストラードの数多くのリリースに登場した、数多くの変身する狼男がカムバックを果たした。その中には、各アップキープの開始時に2つの面のどちらかに変身させる誘発型能力を共通で持つものもある。

《薄暮見の徴募兵》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・戦士・狼男

2/2

{2}{G}：あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。「その中からクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、このクリーチャーを変身させる。

////

《爪の群れの咆哮者》

クリーチャー — 狼男

3/3

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、このクリーチャーを変身させる。

- これらの能力は、これらの能力を持つ狼男が直前のターンの一部または全ての間戦場になかったとしても、直前のターン全体を見る。
- 第2面の変身能力が誘発するのは、直前のターンに同一のプレイヤーが呪文を2つ以上唱えていたときである。2人以上のプレイヤーが、それぞれ1つずつ呪文を唱えていたとしても、この能力は誘発しない。

---

## 再録キーワード能力：降霊

今回のリリースに身を潜めている両面カードは、何も狼男だけではない。一部の両面カードの第2面をあなたの墓地から唱えることができる降霊能力も、再録を果たした。

《月皇の古参兵》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、1点のライフを得る。

降霊{1}{W}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを変身させた状態で降霊コストで唱えてもよい。）

////

《光明の幻影》

クリーチャー — スピリット・クレリック

1/1

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場を離れるたび、あなたは1点のライフを得る。

光明の幻影がいずこかから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- 降霊は、一部の両面カードの第1面にのみ書かれている。
- 「降霊[コスト]/Disturb [cost]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードを、マナ・コストではなく[コスト]を支払うことで、変身させた状態で唱えてもよい。」を意味する。
- カードの降霊能力を使って呪文を唱えた場合、そのカードは第2面を表向きにしてスタックに置かれる。結果の呪文はその面のすべての特性を持つ。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（降霊コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。降霊を使って唱える呪文のマナ総量は、その呪文を唱えるための総コストに関わらず、そのカードの第1面のマナ・コストによって決まる。（これは、降霊を持つカードなどの変身する両面カードにのみ適用される特別ルールである。）

- これにより唱えられた呪文は第2面を表向きにして戦場に出る。
- これにより唱えたパーマネント・呪文を（たとえば《二科目専攻》などのカードによって）コピーした場合、コピーは、それ自体は両面カードではないが、そのカードの第2面のコピーであるトークンとなる。そのトークンのマナ総量は、第1面のマナ総量に等しい。トークンに変身する能力はないが、他の呪文や能力によって変身するよう指示された場合は変身できる。
- 降霊を持つ各カードの第2面には、それがいずこかから墓地に置かれるなら追放するようコントローラーに指示する能力がある。これにはスタックから墓地に置かれる場合も含まれるため、降霊能力を使って唱えた呪文が打ち消された場合、それは追放領域に置かれる。

## 再録キーワード処理：合体

話しておくべき両面カードはもう一種類ある。合体カードである。正しい状況において正しいパーマネントの一組を集めることで、単独でゲームの主導権を握ることができる怪物へと合体させることができる。そのようなカードにはそれぞれ、第1面の左上に合体アイコン、第2面に大判カードの半分がある。

《消えゆく光、ブルーナ》

{5}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使・ホラー

5/7

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたの墓地にあり天使や人間であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻してもよい。

飛行、警戒

（折れた刃、ギセラと合体する。）

////

《折れた刃、ギセラ》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使・ホラー

4/3

飛行、先制攻撃、絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがこれと「消えゆく光、ブルーナ」という名前のクリーチャー1体の両方をコントロールしていてそれらのオーナーでもある場合、それらを追放し、その後、それらを「悪夢の声、ブリセラ」へと合体させる。

////

《悪夢の声、ブリセラ》

伝説のクリーチャー — エルドラージ・天使

9/10

飛行、先制攻撃、警戒、絆魂

対戦相手は、マナ総量が3以下である呪文を唱えられない。

- 2枚のカード（たとえば、《消えゆく光、ブルーナ》と《折れた刃、ギセラ》）が合体したとき、その結果として生まれるのは、2枚のカードによって表される単一のパーマネント（この場合、《悪夢の声、ブリセラ》）である。合体パーマネントが戦場からあなたの墓地に置かれる場合、その両方のカードがあなたの墓地に置かれる。合体パーマネントが戦場を離れるに際し、その両方のカードは再び表向きになる。それらのカードがライブラリーの一番上か一番下に置かれる場合は、それらの順番はオーナーが選ぶ。
- 合体カードの各組のうち1枚には、それら2枚のカードを追放して合体させるように指示する能力がある。あなたが特定の名前を持つ2つ以上のオブジェクトをコントロールしているなら、あなたは、その名前を持つオブジェクトのうち1つを選んで追放する。
- それら2枚のカードが追放されて合体するとき、それらはそれぞれ戦場を離れ、その後アンタップ状態の1つの新しいオブジェクトとして共に戦場に戻る。その新しいオブジェクトは、戦場を離れたオブジェクトのいずれとも関係はない。カウンター、オーラ、装備品、そしてそれら2枚のカードに影響していた他の効果は、合体したパーマネントには影響しない。

- 同一の合体の組の2枚のカードのみが合体できる。トークン、合体カードでないカード、もしくは合体の組を構成しない合体カードは合体できない。何らかの効果がプレイヤーが合体できないカードを合体させるように指示する場合、それらのカードは追放領域に残る。
- 合体カードが戦場以外のいずれかの領域にある間は、それはその第1面の特性のみを持つ。戦場に表向きにある場合も同様である。
- 合体したパーマネントが戦場にある間は、それは組み合わせた第2面の特性のみを持つ。新しいオブジェクトの戦場の出方を変更する何らかの効果は、組み合わせた第2面のみを考慮する。
- 組み合わせた第2面が表すパーマネントは、色指標がないかぎり無色であることに注意すること。
- 合体したパーマネントのマナ総量は、その第1面のマナ総量の合計である。パーマネントが合体したパーマネントのコピーになるなら、それは組み合わせた第2面の特性のみを持ち、マナ総量は0である。
- プレイヤーがカード名を指定するように指示された場合は、組み合わせた第2面の名前を指定してもよい。各プレイヤーは、いつでも、組み合わせた第2面の特性を知る権利を持つ。
- 何らかの効果によって合体したパーマネント1つが新しい領域に移動し、その後「そのカード」に影響を与える場合、両方のカードに影響を与える。
- 統率者戦変種ルールでは、合体カードの固有色は第1面のマナ・コストとルール文にあるマナ・シンボルのみによって決定される。合体後のパーマネントのシンボルやルール文は考慮されない。

## 再録キーワード能力：現出

現出を持つクリーチャーは、消耗品であるあなたのクリーチャーの抜け殻から飛び出すことができる。やり方は簡単。クリーチャー1体を生け贄に捧げ、新しいクリーチャーの現出コストから生け贄に捧げたクリーチャーのマナ総量を引いた数に等しい点数分を支払うだけである。

《州民を滅ぼすもの》

{10}

クリーチャー — エルドラージ・猪

7/7

現出{6}{G}{G}{G}（この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのマナ総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。）

あなたがこの呪文を唱えたとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受けトランプルを得る。

トランプル、速攻

- 現出は、現出を持つ呪文がスタック上にある間に作用する2つの常在型能力を表す。「現出[コスト]」は、「あなたはこの呪文を、そのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払うとともにクリーチャー1体を生け贄に捧げることで唱えてもよい。」と「あなたがこの呪文の現出コストを支払うことを選んだなら、その総コストは、生け贄に捧げたクリーチャーのマナ総量に等しい点数の不特定マナの分だけ減少する。」を意味する。
- マナ・コストに{X}が含まれるクリーチャーを生け贄に捧げるなら、そのXは0として扱う。
- クリーチャーのマナ総量は、カードの右上に記載されているマナ・シンボルのみによって決定される（詳しくは後述するが、クリーチャーが両面カードの第2面であったり、合体したパーマネントであったり、他の何かをコピーしている場合を除く）。マナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。（クリーチャーになった土地など）右上にマナ・シンボルが記載されていない片面のカードのマナ総量は0である。クリーチャーを唱える際に支払った代替コストや追加コスト（キッカー・コストなど）は考慮しない。
- 現出により現出コストの色マナの部分を減らすことはできない。
- あなたは、呪文をその現出コストで唱えるために、他のパーマネントのコピーでないトークン・クリーチャーのような、マナ総量が0であるクリーチャーを生け贄に捧げてよい。その場合は、あなたはコスト減少なしの現出コストをすべて支払うだけである。

- あなたは、マナ総量が現出コストと同じかそれより多いようなクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたは現出コストの色マナの部分のみを支払う。
- 両面カードの第2面のマナ総量は、その第1面のマナ総量である。合体したパーマネントのマナ総量は、その第1面のマナ総量の合計である。両面カードの第2面のコピーもしくは合体したパーマネントのコピーであるクリーチャーのマナ総量は0である。
- 現出を持つクリーチャー・呪文のマナ総量は、その現出コストを支払ったかどうかによって影響を受けない。たとえば、あなたが《州民を滅ぼすもの》を現出コストで唱え、マナ総量が3であるクリーチャーを生け贄に捧げたとしても、《州民を滅ぼすもの》のマナ総量は10のままである。
- 現出呪文のコストが決定される際や、あなたが現出呪文を唱えるためのマナ能力を起動する際、生け贄に捧げるために選ばれたクリーチャーは依然として戦場に残っている。その能力で、呪文のコストに影響を及ぼしたり、起動してマナを生み出したりできる。しかし、それに呪文が唱えられたときに誘発する能力があっても、その能力が誘発するより先に生け贄に捧げられてしまう。
- あなたが現出を持つ呪文を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。
- 現出コストのように「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、その他の代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。

## 再録キーワード能力：マッドネス

対戦相手があなたにカードを捨てさせたくてたまらないにしろ、カードを捨てて追加効果を得るカードをプレイすることをあなたが好むにしろ、マッドネスはあなたにもってこいのメカニズムである。あなたがマッドネスを持つカードを捨てた場合、あなたはそれをマッドネス・コストで唱えることができる。実に良いだろう？

《精神病棟の訪問者》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

3/1

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーの手札にカードがない場合、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

マッドネス{1}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。）

- あなたがマッドネスを持つカードを捨てる場合、それを墓地に置く代わりに追放領域に捨てる。そうしたとき、それをマッドネス・コストで追放領域から唱えるか、あなたの墓地に置くことができる。
- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- マッドネスを持つカードが捨てられたら、それは墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決するに際し、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントやソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。

- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つクリーチャー・カードを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。後になって再度マッドネスを唱える機会は訪れない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合にそのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決は続くものの、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

## 再録キーワード能力：フラッシュバック

フラッシュバック・イズ……バック！フラッシュバックとは、フラッシュバック・コストであなたの墓地から唱えられるようにすることで、カードがインパクトを与えるための二度目のチャンスを与えるというものである。

《記憶の氾濫》

{2}{U}{U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、この呪文を唱えるために支払ったマナの点数に等しい。そのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

フラッシュバック {5}{U}{U}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- その呪文が唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、あなたはそれをフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

## 再録キーワード能力：増呪

あとに来る方が最も価値ある選択肢とは限らない。時には、物事を一気に引き上げる必要がある。増呪能力は、モードを持つ呪文のモードを複数選ぶことによって、イニストラードの魑魅魍魎に反撃することができる。

《集団的蛮行》

{1}{B}

ソーサリー

増呪—カード1枚を捨てる。（2つ目以降に選ぶモード1つにつき1回、このコストを支払う。）

以下から1つ以上を選ぶ。

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこからインスタントやソーサリーであるカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

- ・ クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。
- ・ 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。
- ・ あなたはすべてのモードを同時に選ぶ。1つのモードの処理を行い、その後追加のモードを選ぶことはできない。
- ・ 1つのモードを複数回選ぶことはできない。
- ・ 増呪・呪文の選択したモードの中にクリーチャーを対象とするモードが複数あったなら、各モードの対象として同一のクリーチャーを選択しても、異なるクリーチャーを選択してもよい。プレイヤー（や対戦相手）を対象とする複数のモードのときも同様である。
- ・ 増呪・呪文の対象のうち1つが不適正な対象になった場合でも、他の対象は影響を受ける。すべての対象が不適正な対象になった場合、呪文は解決されない。
- ・ 呪文のコストを減らす効果は、追加された増呪コストを含めた総コストを減らす。
- ・ 何らかの効果により、あなたがマナ・コストを支払うことなく増呪を持つ呪文を唱えるなら、あなたが1つ以上のモードを選んだ場合、あなたはそれの増呪コストを支払ってもよい。
- ・ 追加コストは呪文のマナ総量には影響しない。

---

## 再録トークン：血

イニストラードには吸血鬼が大勢いるので、**血**・トークンの再録は必然である。血・トークン単体でも、新しいカードをたえず手札に呼び込んでくれるのだが、特定のカードと組み合わせることでよりいっそう有益になりうる。

《**税血の収穫者**》

{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、**血**・トークン1つを生成する。（それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、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。）

{T},

このクリーチャーを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしている**血**・トークンの数の2倍に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- ・ 何らかの効果が**血**・トークンを参照する場合、**血**というサブタイプを持つアーティファクト・トークンであれば、他のサブタイプを持っていても関係ない。
- ・ **血**・トークン1つを生け贄に捧げて複数のコストの支払いにあてることはできない。
- ・ 誘発型能力の中には、「あなたが**血**・トークン1つを生け贄に捧げるたび」に誘発するものがある。そのような能力はその**血**・トークンを生け贄に捧げた原因に関係なく誘発する。
- ・ **血**・トークンを生成するように指示する呪文の中には対象を取るものがある。あなたはそれらの呪文が取るすべての対象を選ばなければ唱えることはできない。すべての対象が不適正になった場合、その呪文は解決されず、あなたが**血**・トークンを生成することはない。対象のうちすべてではなく一部が不適正になったなら、あなたは**血**・トークンを生成することを含む、可能なかぎりの指示を実行する。

---

## 再録トークン：手掛かり

### 再録キーワード処理：調査



イニストラードに関する質問の答えの多くを、我々はすでに知っているかもしれない。だが、知るべきことは尽きないものである。今回のリリースに含まれるカードの中には、あなたに調査を行うように指示するものがある。これはすなわち、あなたは手掛かり・トークンを生成するという意味である。

《タミヨウの日記》

{5}

伝説のアーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、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。）

{T},手掛かり3つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 「手掛かり」はアーティファクト・タイプである。一部のカードに他のパーマネント・タイプとともに記載されていることはあっても、それはクリーチャー・タイプでも土地・タイプでもなく、アーティファクト・タイプである。
- 何らかの効果が「手掛かり」を参照するなら、それは手掛かり・アーティファクトを意味する。手掛かり・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、《タミヨウの日記》の起動型能力のコストを支払うために、あなたは《レンチ》（手掛かりのサブタイプを持つアーティファクト・カード）を生け贄に捧げることができる。
- 手掛かり1つを生け贄に捧げて複数のコストの支払いにあてることはできない。たとえば、手掛かり・トークンを生け贄に捧げてその能力を起動し、《タミヨウの日記》の最後の能力も起動することはできない。
- 調査を行う呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、その呪文や能力は解決されない。あなたは手掛かり・トークンを生成しない。
- 能力の中には「あなたが手掛かり1つを生け贄に捧げるたび」に誘発するものがある。そのような能力は、あなたが何らかの理由で手掛かり1つを生け贄に捧げるたびに誘発する。手掛かり・トークン自身の能力を生け贄に捧げたときだけではない。

---

## 再録2色土地サイクル

あなたが他に2つ以上の土地をコントロールしていないかぎりタップ状態で戦場に出るという、『イニストラード：真夜中の狩り』や『イニストラード：真紅の契り』に収録されていた2色土地サイクルが、今回のリリースでそっくりそのまま登場する。

《さびれた浜》

土地

あなたが2つ以上のこれでない土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{W}か{U}を加える。

- この土地が他の土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

---

## カード別注釈

『イニストラード・リマスター』のリリースに含まれているカードの大半は、イニストラードをテーマにしたリリースに1回以上収録されたことがある。一方、今回のリリースに含まれているカードのうち数枚は、過去のイニストラード系のリリースになかったものが収録されている。これは、セットのテーマに合った要素を添えてくれるからである。このような、ちょっとしたサプライズをセット内にちりばめておいた。楽しんでもらえれば何より！

《アーリン・コード》

{2}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — アーリン

3

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受け警戒と速攻を得る。

0：緑の2/2の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。アーリン・コードを変身させる。

////

《月の抱擁、アーリン》

伝説のプレインズウォーカー — アーリン

+1：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを得る。

-1：1つを対象とする。これはそれに3点のダメージを与える。月の抱擁、アーリンを変身させる。

-6：「あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは速攻と『{T}：1つを対象とする。このクリーチャーはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。』を持つ。」の紋章を得る。

- あなたはこのパーマネント2つを、一方を表向きに、他方を裏向きにして同時にコントロールしてもよい。
- 《月の抱擁、アーリン》はクリーチャー・タイプ「狼男」を持たないので、狼男・カードではない。狼男・カードや狼男を参照する呪文や能力は《月の抱擁、アーリン》には適用されない。
- 《アーリン・コード》を《月の抱擁、アーリン》に変身させる能力が解決されたとき、その上に置かれている忠誠カウンターは変わらない。（逆向きの変身でも同様。）
- 《アーリン・コード》の忠誠度能力を起動して変身したターン中に《月の抱擁、アーリン》の忠誠度能力を起動することはできない。（逆向きの変身でも同様。）
- 《月の抱擁、アーリン》の1つ目の能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1/+1の修整を受けることもトランプルを得ることもない。
- この紋章は、記載の起動型能力をあなたのクリーチャーに付与する。与えるダメージの点数は、この起動型能力の解決時のクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点でクリーチャーが戦場にはない場合は、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。これは、両方のクリーチャーが戦場にあるときのみダメージが与えられるという、「格闘を行う」のキーワード処理とは異なる。

《アヴァブルックの町長》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・アドバイザー・狼男

1/1

あなたがコントロールしていてこれでないすべての人間・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、このクリーチャーを変身させる。

////

《吠え群れの頭目》

クリーチャー — 狼男

3/3

あなたがコントロールしていて狼男や狼でありこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、このクリーチャーを変身させる。

- 狼と狼男の両方であるクリーチャーのパワーとタフネスは、《吠え群れの頭目》の1つ目の能力により+1/+1の修整のみを受ける。

《悪魔の監督官》

{2}{B}

クリーチャー — デーモン

4/3

## 飛行

あなたのアップキープの開始時に、このクリーチャーでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- あなたが他にクリーチャーをコントロールしていない場合、何も生け贄に捧げない。
- 《悪魔の監督官》の能力が誘発してから解決するまでの間にそれが戦場を離れても、あなたは依然としてクリーチャー1体を生け贄に捧げなければならない。特に、あなたが《悪魔の監督官》2体をコントロールしていてその他にクリーチャーをコントロールしていなかった場合、それぞれにより他方を生け贄に捧げることを余儀なくされる。

### 《悪魔の長帷子》

{4}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+4/+2の修整を受ける。

装備—クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《悪魔の長帷子》を他のクリーチャーに装備するために、これを装備しているクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。

### 《悪鬼の狩人》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を対象とする。それを追放してもよい。

このクリーチャーが戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 1つ目の能力が解決される前に《悪鬼の狩人》が戦場を離れたなら、2つ目の能力は誘発するが何も起きない。その後1つ目の能力が解決され、対象のクリーチャーは永続的に追放されることになる。これは、何が起こる「まで」パーマネントを追放する他のカードの能力とは異なる。
- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- トークンがこれにより追放されたなら、それは戦場に戻らない。
- 多人数戦では、あなたがゲームに敗北した場合、《悪鬼の狩人》によって追放されたクリーチャーは永続的に追放されたままとなる。これも、何が起こる「まで」パーマネントを追放する他のカードの能力とは異なる。

### 《甘やかす貴種》

{B}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

1/1

絆魂

{2},

クリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしている各吸血鬼の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《甘やかす貴種》の起動型能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げることができる。

### 《抗えない抑止》

{1}{U}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。あなたがゾンビをコントロールしているなら、その後、そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

- そのパーマネントのオーナーは、手札に戻したカードを捨ててもよい。それが、そのプレイヤーの手札にある唯一のカードであり、かつあなたがゾンビをコントロールしているなら、それを捨てなければならない。
- 《抗えない抑止》の能力の解決時、対象とした土地でないパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもカードを捨てない。
- 《抗えない抑止》は、対象とした土地でないパーマネントがオーナーの手札に戻った後に、あなたがゾンビをコントロールしているかどうかを見る。たとえば、あなたが《抗えない抑止》によって、あなたがコントロールしている唯一のゾンビを対象とするなら、あなたはカードを捨てることにならない。

#### 《嵐の伝導者》

{2}{R}

クリーチャー — 狼男・ホラー

2/3

このクリーチャーが攻撃するたび、このターン、次のあなたのメイン・フェイズの開始時に、{R}を加える。

{3}{R}{R}：このクリーチャーを変身させる。

////

#### 《エムラクールの伝導者》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

5/4

このクリーチャーが攻撃するたび、このターン、次のあなたのメイン・フェイズの開始時に、{C}{C}を加える。

- あなたは、次のメイン・フェイズの開始時に、《嵐の伝導者》（または《エムラクールの伝導者》）が戦場に残っているかどうかに関係なくマナを加える。
- 《嵐の伝導者》で攻撃し、それに対応して《エムラクールの伝導者》に変身させたなら、あなたは{R}を加えることになる。{C}{C}や{C}{C}{R}を加えるわけではない。

#### 《嵐の捕縛》

{4}{R}

ソーサリー

トランプルと「このトークンのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数と追放領域にありあなたがオーナーでありフラッシュバックを持つカードの枚数を足した値に等しい。」を持つ赤のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

フラッシュバック {6}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- エレメンタル・トークンのパワーとタフネスは、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数や、追放領域にありあなたがオーナーでありフラッシュバックを持つカードの枚数が変わることによって、変化する。
- あなたの墓地にインスタントやソーサリーであるカードがなく、追放領域にフラッシュバックを持つカードがない状態で《嵐の捕縛》を唱えた場合、エレメンタルは0/0のクリーチャーとして生成される。しかし、《嵐の捕縛》が解決し終わるまで状況起因処理はチェックされない。《嵐の捕縛》はあなたの墓地か追放領域のどちらかに置かれることになるため、エレメンタルはその後、1/1のクリーチャーとなって生き残る。
- 呪文がスタックにある間、それは墓地にも追放領域にも置かれていないため、それはエレメンタルのパワーやタフネスに貢献しない。たとえば、《嵐の捕縛》があなたの墓地にあって追放領域にカードがないときにフラッシュバックを用いて《嵐の捕縛》を墓地から唱えた場合、上記の1/1のエレメンタルは0/0となって死亡する。

#### 《異界の進化》

{1}{G}{G}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

あなたのライブラリーからマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を探す。Xは、その生け贄に捧げられ

たクリーチャーのmana総量に2を足した数に等しい。そのカードを戦場に出し、その後、ライブラリーを切り直す。異界の進化を追放する。

- クリーチャー1体を生け贄に捧げることは、《異界の進化》のコストの一部である。あなたは、2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。そうすることで2枚以上のカードを探すようなことはできない。クリーチャーをコントロールしていないときに《異界の進化》を唱えることもできない。
- あなたが《異界の進化》を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。
- クリーチャーのmana総量は、カードの右上に記載されているmana・シンボルのみによって決定される（詳しくは後述するが、クリーチャーが両面カードの第2面であったり、合体したカードであったり、他の何かをコピーしている場合を除く）。mana・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0とみなす。（クリーチャーになった土地など）右上にmana・シンボルが記載されていない片面のカードのmana総量は0である。クリーチャーを唱えた際に支払った代替コストや追加コスト（キッカー・コストなど）は無視する。
- 他のパーマネントのコピーでないトークンのmana総量は0である。何かのコピーであるトークンや、他のパーマネントのコピーとなったクリーチャーは、そのコピー元のmana総量を持つ。
- 両面カードであるパーマネントのmana総量は、第2面を表にしても、その第1面のmana総量である。合体したパーマネントのmana総量は、その第1面のmana総量の合計である。両面カードの第2面のコピーもしくは合体したパーマネントのコピーであるクリーチャーのmana総量は0である。
- ライブラリーにあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。これによりあなたがその種のカードを見つけたなら、あなたは{X}に相当するmanaを支払うことはできない。

#### 《怒り刃の吸血鬼》

{1}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

1/2

トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、このクリーチャーは+3/+0の修整を受ける。

- 《怒り刃の吸血鬼》の誘発型能力の解決中、複数のカードを捨てることによりボーナスを倍増させることはできない。

#### 《板塞ぎの窓》

{3}

アーティファクト

あなたを攻撃しているすべてのクリーチャーは-1/-0の修整を受ける。

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが4点以上のダメージを受けていた場合、このアーティファクトを追放する。

- 《板塞ぎの窓》の誘発型能力は、そのターン中にあなたが受けたダメージの合計を見る。そのダメージはすべて一度に受けたものである必要はなく、そのダメージを受けた時点で《板塞ぎの窓》が戦場にある必要もない。《板塞ぎの窓》は、このターンにあなたが得たライフを考慮に入れない。

#### 《異端聖戦士、サリア》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/2

先制攻撃

対戦相手がコントロールしている、クリーチャーや基本でない土地はタップ状態で戦場に出る。

- ある条件が満たされないかぎりクリーチャーや土地がタップ状態で戦場に出るという効果がある場合に、その条件が満たされていても、《異端聖戦士、サリア》の最後の能力によりそれはタップ状態で戦場に出る。

たとえば、対戦相手が（『イニストラードを覆う影』セットの）《港町》をプレイする際に平地・カードを1枚公開してもよいが、《港町》は依然としてタップ状態で戦場に出る。

- 《異端聖戦士、サリア》が、対戦相手がコントロールしている、クリーチャーや基本でない土地と同時に戦場に出たなら、それらのクリーチャーや土地は、《異端聖戦士、サリア》の最後の能力の影響を受けない。

《逸脱した研究者》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・昆虫

3/2

飛行

あなたのアップキープの開始時に、カード1枚を切削する。これによりインスタントやソーサリーであるカードが切削されたなら、このクリーチャーを变身させる。（カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。）

////

《完成態》

クリーチャー — 昆虫・ホラー

5/4

飛行

- 《逸脱した研究者》の誘発型能力の2つの手順の間には、どのプレイヤーも何も処理を行えない。あなたの墓地に置かれたカードがインスタントやソーサリーであるカードであったなら、プレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前に、《逸脱した研究者》は变身してしまう。
- 置換効果によってあなたのライブラリーの一番上のカードがあなたの墓地以外の領域に移動するとしても、それがインスタントやソーサリーであるカードであるなら、《逸脱した研究者》は依然として变身する。

《稲妻の斧》

{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てるか{5}を支払う。

クリーチャー1体を対象とする。稲妻の斧はそれに5点のダメージを与える。

- 《稲妻の斧》のマナ総量は1である。どちらの追加コストを支払ったとしても関係ない。

《稲妻のやっかいもの》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

2/1

結魂（組になっていないクリーチャー1体とこのクリーチャーを、そのどちらかが戦場に出たとき、組にしてもよい。それらのクリーチャーは、あなたがその両方をコントロールし続けているかぎり組である。）

このクリーチャーがこれでないクリーチャー1体と組になっているかぎり、両方のクリーチャーは速攻を持つ。

- 攻撃クリーチャーとして宣言された後に速攻を失っても、そのクリーチャーは攻撃を止めない。

《イニストラードへの侵攻》

{2}{B}{B}

バトル — 包囲戦

5

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。）

瞬速

このバトルが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-1 3/-1 3の修整を受ける。

////

## 《死者の氾濫》

### エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン2体を生成する。

{2}{B}：墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。それがクリーチャー・カードなら、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 包囲戦はそれぞれ、固有の誘発型能力を持つ。その能力は「このパーマネントの上から最後の守備カウンターが取り除かれたとき、これを追放し、変身させた状態でマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」である。
- 包囲戦が戦場に出るに際し、そのコントローラーはそれを守る者として対戦相手1人を選ぶ。
- 包囲戦のコントローラーはそれを守る者にはなれない。包囲戦を守る者がそのコントロールを得たなら、そのプレイヤーはそれを守る者として新しいプレイヤー1人を選ぶ。これは状況起因処理である。
- 既に戦場にありバトルでないパーマネントが包囲戦のコピーとなったなら、そのコントローラーはそのバトルを守る者として対戦相手1人を選ぶ。ただし、ほとんどの場合はその上に守備カウンターがないため、オーナーの墓地に置かれる（下記参照）。
- バトルの「守備値」はカードの右下に記されている。バトルはその守備値に等しい個数の守備カウンターが置かれた状態で戦場に出る。バトルでないパーマネントがバトルのコピーとして戦場に出る場合も、その数の守備カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- そのバトルを守る者がコントロールしているクリーチャーでしか、そのバトルを攻撃しているクリーチャーをブロックできない。つまり、包囲戦のコントローラーは決してブロック・クリーチャーを指定することはできない。
- バトルは「1つを対象とする。」と書かれた呪文や能力の対象になる。
- バトルがダメージを受けると、そのバトルの上からその点数に等しい個数の守備カウンターが取り除かれる。
- バトルを守る者を除くすべてのプレイヤーは、そのバトルを攻撃できる。特に、その包囲戦のコントローラーはそれを攻撃することができる。
- そのバトルの上に守備カウンターがなく、誘発してスタックを離れていない誘発型能力の発生源でないなら、そのバトルはオーナーの墓地に置かれる。これは状況起因処理である。これにより包囲戦の固有の誘発型能力は誘発されない。
- 包囲戦の上に守備カウンターが一度も置かれていなかったなら（たとえば、パーマネントがそのコピーになった場合など）、その最後の守備カウンターが取り除かれることはない。それはオーナーの墓地に置かれる。それを追放することも、もう片方の面を唱えることもない。
- 変身する両面カードによって表されていないトークンやカードが包囲戦のコピーになったなら、その誘発型能力が解決する時にそれを唱えることはできない。それは追放されたままになる。それがトークンなら、次に状況起因処理が行われる時点で消滅する。
- 変身する両面カードによって表されているパーマネントが包囲戦のコピーになったなら、それは包囲の誘発型能力が解決する時に追放され、コピー前の変身した状態で唱えられる。これは通常どちらの面でもプレイすることができるモードを持つ両面カードには適用されず、変身する両面カードにのみ適用される。
- 多人数戦で、バトルを守る者がゲームから除外され、バトルが攻撃されていないなら、状況起因処理として、そのコントローラーは新しくバトルを守る者を選択する。バトルが攻撃されているなら、それを攻撃しているクリーチャーがいなくなってから、そのコントローラーは新しくバトルを守る者を選択する。つまり、これは攻撃され続け、通常通り戦闘ダメージを受けることになる。
- 攻撃されているバトルが何らかの方法でバトルでなくなるなら、それは戦闘から除外される。同様に、戦闘中にコントローラーが変わったなら、それは戦闘から除外される。
- クリーチャーでもある場合も、バトルでは攻撃もブロックもできない。攻撃やブロックしているクリーチャーが何らかの方法でクリーチャーに加えてバトルになったなら、それは戦闘から除外される。

《命取りの魅惑》

{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死を得て、このターン、可能ならブロックされなければならない。

フラッシュバック {G}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 対象としたクリーチャーが攻撃した場合、それをブロックできるクリーチャーを防御プレイヤーがコントロールしているなら、そのプレイヤーはブロック・クリーチャー指定ステップ中に、少なくとも1体のブロック・クリーチャーをそれに割り振らなければならない。

《忌まわしい群れの存在》

{8}

クリーチャー — エルドラージ・昆虫

4/4

現出 {6} {G}（この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのマナ総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。）

あなたがこの呪文を唱えたとき、緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《忌まわしきものの処刑者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、吸血鬼や狼男やゾンビである1体を対象とする。それを破壊してもよい。

- あなたが、吸血鬼や狼男やゾンビである唯一の1体をコントロールしているなら、《忌まわしきものの処刑者》の能力によってそれを対象としなければならない。その対象を破壊するかどうかは、能力の解決時に選ぶ。

《苛立たしい小悪魔》

{R}

クリーチャー — デビル

4/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、どの対戦相手も「これは自分に4点のダメージを与える。」を選んでもよい。いずれかのプレイヤーがそうしたなら、このクリーチャーを生け贄に捧げる。

- いずれかのプレイヤーが《苛立たしい小悪魔》に自分に4点のダメージを与えさせることを選び、そのダメージの一部または全部が軽減されるかまたは移し替えられた場合でも、《苛立たしい小悪魔》は生け贄に捧げられる。
- 《苛立たしい小悪魔》の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手自身）が、「自分に4点のダメージを与える」かどうかを選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。いずれかのプレイヤーがダメージを与えられることを選んだなら、あなたは《苛立たしい小悪魔》を生け贄に捧げる。
- 対戦相手1人が《苛立たしい小悪魔》によってダメージを与えられることを選んでから、あなたが《苛立たしい小悪魔》を生け贄に捧げるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。つまり、プレイヤー1人がダメージを与えられることを選んだなら、あなたはその後で呪文や能力（たとえば、《霧への変化》）によって《苛立たしい小悪魔》を生け贄に捧げることを防ぐことはできない。

《隠遁ドルイド》

{1}{G}



クリーチャー — 人間・ドルイド

1/1

{G},  
{T}: 基本土地・カード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードをあなたの手札に、これにより公開された他のすべてのカードをあなたの墓地に置く。

- 基本土地・カードを公開せずにあなたのライブラリーにあるすべてのカードを公開した場合、あなたは公開したすべてのカードをあなたの墓地に置く。(そう、あなたのライブラリー全部。ここから巻き返せるか。)

《飢えた峰狼》

{1}{R}

クリーチャー — 狼

2/2

あなたがこれでない、狼や狼男をコントロールしているかぎり、このクリーチャーは+1/+0の修整を受けトランプルを持つ。

- あなたが狼と狼男の両方をコントロールしている場合も、《飢えた峰狼》のパワーとタフネスは+1/+0の修整のみを受ける。

《ヴォルダレンの投血士》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

2/1

飛行

このクリーチャーや、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、血・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、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。)  
あなたが血・トークン1つを生成するたび、あなたが5つ以上の血・トークンをコントロールしている場合、このクリーチャーを変身させる。

////

《血コウモリの召喚士》

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

3/3

飛行

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている血・トークン最大1つを対象とする。それは他のタイプに加えて、飛行と速攻を持つ黒の2/2のコウモリ・クリーチャーになる。

- 《血コウモリの召喚士》の最後の能力は、その誘発時と解決時にあなたが持っている血・トークンの数を見る。両方の時点で5つ以上の血・トークンをコントロールしていないなら、それは変身しない。
- 《血コウモリの召喚士》の能力によりコウモリになる血・トークンは依然として血・アーティファクト・トークンであり、「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、このトークンを生け贄に捧げる: カード1枚を引く。」を持っている。

《ヴォルダレンの伏兵》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・射手

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、クリーチャーやプレインズウォーカーである最大1体を対象とする。これはそれにX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしている吸血鬼の数に等しい。

- 《ヴォルダールンの伏兵》の能力は、このターンに対戦相手がライフを失ったかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。
- 《ヴォルダールンの伏兵》の能力は、それが解決する際にあなたがコントロールしている吸血鬼の数を見る。対応して何かしたことにより解決時にあなたが吸血鬼をコントロールしていない場合、《ヴォルダールンの伏兵》は対象にしたクリーチャーやプレインズウォーカーにダメージを与えない。

#### 《腕っぷし》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。あなたが装備品をコントロールしているなら、白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたが何らかの装備品をコントロールしているなら人間・兵士・トークンを生成する。対象のクリーチャーについているものでなくとも、どのクリーチャーにもついていないものでもよい。
- あなたはトークンを1体のみ生成する。装備品を2つ以上コントロールしていても関係ない。
- あなたが生成する人間・兵士・トークンは、+2/+2の修整を受ける対象にはできない。

#### 《ウルヴェンワルド横断》

{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、代わりに、あなたのライブラリーからクリーチャーや土地であるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《ウルヴェンワルド横断》の昂揚能力により、あなたは基本でない土地・カードを探すことができる。
- あなたの墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。特殊タイプ（「伝説の」や「基本」など）やサブタイプ（「人間」や「装備品」など）は関係ない。
- カードの枚数ではなく、カード・タイプの種類数を数える。たとえば、《墓碑のゴーレム》（アーティファクト・クリーチャー）と《記憶の氾濫》（インスタント）と《旅の準備》（ソーサリー）で昂揚が有効になる。
- 両面カードは、戦場にはない間は第1面の特性のみを考慮するので、第2面のタイプは昂揚には考慮されない。
- インスタントやソーサリーにある昂揚能力の中には、「代わりに」と書かれているものがある。そのような呪文の解決時に、あなたの墓地にあるカードの中に合計4種類以上のカード・タイプが含まれていると効果が強化される。それらは解決中に種類数を見る。それら自体はまだ墓地に置かれていないので数に入らない。強化された効果のみが生じる。両方の効果が生じるわけではない。

#### 《ウルヴェンワルドの謎》

{2}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、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。）

あなたが手掛かり1つを生け贄に捧げるたび、白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- トークンでないクリーチャーが《ウルヴェンワルドの謎》が戦場を離れるのと同時に死亡したなら、1つ目の能力は誘発する。同様に、トークンでない《ウルヴェンワルドの謎》がクリーチャーになった場合、それが死亡することで自身の1つ目の能力が誘発する。
- 最後の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときに手掛かりを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、手掛かり・トークンが持つ起動型能力）で生け贄に捧げる必要がある。
- 呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部として手掛かりを生け贄に捧げたなら、最後の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。

#### 《エドガー・マルコフ》

{3}{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

4/4

威光 —

あなたがこれでない吸血鬼・呪文1つを唱えるたび、エドガー・マルコフが統率領域か戦場にある場合、黒の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

先制攻撃、速攻

エドガー・マルコフが攻撃するたび、あなたがコントロールしている各吸血鬼の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《エドガー・マルコフ》の威光能力は誘発型能力である。あなたがこれでない吸血鬼・呪文を唱えるときや、その誘発型能力が解決する際も、《エドガー・マルコフ》は戦場か統率領域になければならない。あなたがこれでない吸血鬼・呪文を唱える時点でこれが戦場や統率領域にあるものの、能力の解決前にその領域を離れたなら、能力は解決時に何もしない。
- 特に、《エドガー・マルコフ》が戦場にあり、これの威光能力が誘発した後、その能力の解決前に統率領域に置かれたなら、その能力は解決時に何もしない。これは、領域を変更したオブジェクトは新しいオブジェクトとして扱われるからである。

#### 《エドガーの覚醒》

{3}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

あなたがこのカードを捨てたとき、{B}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 捨てたいからという理由のみでは、《エドガーの覚醒》を捨てることはできない。それを捨てるためには、ルールや効果により捨てるよう指示されるか捨ててもよいと許可される必要がある。

#### 《老いたる深海鬼》

{8}

クリーチャー — エルドラージ・タコ

5/6

瞬速

現出{5}{U}{U}（この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのmana総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。）

あなたがこの呪文を唱えたとき、パーマナント最大4つを対象とする。それらをタップする。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

#### 《大渦の脈動》

{1}{B}{G}

ソーサリー

土地でないパーマネント1つを対象とする。それと、そのパーマネントと同じ名前を持ちそれでないすべてのパーマネントを破壊する。

- 《大渦の脈動》の対象は1つのみである。同じ名前を持つ他のパーマネントは、呪禁やプロテクションを持っていたとしても破壊される。
- 《大渦の脈動》を解決する時まで、対象のパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはどのパーマネントも破壊しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたは他の同じ名前を持つパーマネントを破壊する。
- トークンが他のパーマネントのコピーであった場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれを生成した時点でそれが得たサブタイプに「・トークン」という言葉を足したものである。たとえば、何らかの効果によって1/1の兵士・クリーチャー・トークンが生成されたなら、そのトークンの名前は「兵士・トークン」になる。

#### 《狼の試作機》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 狼・構築物

5/5

すべてのプレイヤーの手札にカードがあるかぎり、このクリーチャーでは攻撃もブロックもできない。

- 《狼の試作機》の制限は、攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーを選ぶ瞬間にのみ適用される。《狼の試作機》が攻撃やブロックした後でプレイヤーがカードを手札に加えたとしても、それが戦闘から取り除かれることはない。
- 仮に「パーマネント1つをあなたの手札に戻さないかぎり攻撃したりブロックしたりできない」というクリーチャーがあったとして、あなたの手札が空であるなら、あなたは、そのクリーチャーと《狼の試作機》で攻撃したりブロックしたりできる。なぜなら、攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーの指定が適正であるかどうかの確認は、コストの支払いよりも前に行うからである。

#### 《大笑いの写し身》

{1}{U}{U}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

フラッシュバック {5}{U}{U}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- このトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

#### 《オドリックの十字軍》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

\*/\*

オドリックの十字軍のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- 《オドリックの十字軍》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《オドリックの十字軍》が戦場にあるかぎり、その能力はそれ自身も数に入れる。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたがコントロールしている他のクリーチャーがそのターン中に戦場を離れたなら、《オドリックの十字軍》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《オリヴィア・ヴォルダレン》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

3/3

飛行

{1}{R}：これでないクリーチャー1体を対象とする。オリヴィア・ヴォルダレンはそれに1点のダメージを与える。そのクリーチャーは他のタイプに加えて吸血鬼になる。オリヴィア・ヴォルダレンの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{3}{B}{B}：吸血鬼1体を対象とする。あなたがオリヴィア・ヴォルダレンをコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。

- 《オリヴィア・ヴォルダレン》が1つ目の起動型能力によってクリーチャーに致死ダメージを与えたなら、そのクリーチャーは死亡する前に吸血鬼になる。
- あなたが《オリヴィア・ヴォルダレン》の最後の能力を起動し、その能力が解決する前に《オリヴィア・ヴォルダレン》のコントロールを失ったなら、その能力は解決されるが何もしない。あなたは対象とした吸血鬼のコントロールを得ない。

《オリヴィアの竜騎兵》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

2/2

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、このクリーチャーは飛行を得る。

- あなたは1ターン中に《オリヴィアの竜騎兵》の能力を2回以上起動できる。それがすでに飛行を得ているも起動できる。

《ガイアー岬の山賊》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者・狼男

3/2

速攻

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、このクリーチャーを変身させる。

////

《ヴィルディン群れの頭目》

クリーチャー — 狼男

4/3

あなたがコントロールしている狼男1体が戦場に出るたび、それを変身させてもよい。

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、このクリーチャーを変身させる。

- 速攻を持つクリーチャーが変身し、あなたのコントロール下になったのと同じターンにもはや速攻を持っていなかった場合（あなたがすでに《ヴィルディン群れの頭目》をコントロールしていて、それを変身させることを選んだ時点であなたが《ガイアー岬の山賊》を唱えた場合など）、そのターンにそれは攻撃することができない。

- あなたが《ヴィルディン群れの頭目》3体をコントロールしていて、狼男1体があなたのコントロール下で戦場に出た場合、あなたはそれを変身させてから再び変身させ、さらに三回目の変身をさせてもよい。
- カードには「あなたがコントロールしている狼男1体が戦場に出るたび、これを変身させてもよい。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「それを変身させてもよい。」である。

#### 《過去との取り組み》

{1}{G}

インスタント

カード3枚を切削し、その後、あなたの墓地にありクリーチャーや土地であるカード1枚をあなたの手札に戻してもよい。(カード3枚を切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚をあなたの墓地に置くことである。)

- 《過去との取り組み》はあなたの手札に戻すカードを対象にしない。あなたのライブラリーの一番上からカード3枚をあなたの墓地に置いた後で、墓地にあるクリーチャーや土地であるカードの中からどれでも選んでもよい。

#### 《過充電縫合体》

{2}{U}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

3/3

瞬速

飛行

濫用(このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。)

このクリーチャーがクリーチャー1体を濫用したとき、呪文や起動型能力や誘発型能力である1つを対象とする。それを打ち消す。

- 起動型能力は「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば装備や搭乗など)もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件], [効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力(たとえば果敢や製造)もある。それらは注釈文に「〜とき,」「〜たび,」「〜時に,」と書かれている。
- 「次の」特定のステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。
- 《過充電縫合体》の濫用能力はマナ能力を対象に出来ない。起動型マナ能力とは、解決時にマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないもののことである。誘発型マナ能力とは、解決時にマナを加え、起動型マナ能力によって誘発するもののことである。
- パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生成する能力は対象にできない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、対象にできない。

#### 《完成態の講師》

{3}{U}{U}

クリーチャー — 昆虫・ホラー

5/4

飛行

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、青の1/1の人間・ウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、あなたが3体以上のウィザードをコントロールしているなら、このクリーチャーを変身させる。

////

#### 《繰り返しつくしたもの》

クリーチャー — エルドラージ・昆虫

6/5

## 飛行

あなたがコントロールしているすべてのウィザードは+2/+1の修整を受け飛行を持つ。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、青の1/1の人間・ウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- あなたが《完成態の講師》をコントロールしているときに、ウィザードを3体以上コントロールしていたとしても、それのみでは《完成態の講師》は変身しない。それが変身するのは、あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えた後の、その誘発型能力の解決中のみである。
- 《完成態の講師》が《繰り返しつくしたもの》へと変身したときにスタック上にあったインスタントやソーサリーである呪文が、《繰り返しつくしたもの》の誘発型能力を誘発することはない。
- 《完成態の講師》や《繰り返しつくしたもの》によって生み出されたものにかぎらず、あなたがコントロールしているすべてのウィザードが+2/+1の修整を受け飛行を持つ。

## 《感電の反復》

{U}{R}

インスタント

このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。

フラッシュバック{1}{U}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 2つの《感電の反復》を連続して解決した（または1つをフラッシュバックで再度唱えた）場合、2つ目の《感電の反復》をコピーする。そのコピーと呪文のそれぞれが解決し、2つの遅延誘発型能力が生成される。その次にあなたが唱える呪文は2回コピーされる。その呪文も《感電の反復》であったなら、それに続く呪文は3回コピーされる。以下同様である。
- 《感電の反復》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントやソーサリーである呪文であればどれでもコピーする。
- 《感電の反復》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時までには打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があるなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《感電の反復》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱え」たわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

## 《消えゆく光、ブルーナ》

{5}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使・ホラー

5/7

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたの墓地にあり天使や人間であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻してもよい。

飛行、警戒

（折れた刃、ギセラと合体する。）

////

《折れた刃、ギセラ》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使・ホラー

4/3

飛行、先制攻撃、絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがこれと「消えゆく光、ブルーナ」という名前のクリーチャー1体の両方をコントロールしていてそれらのオーナーでもある場合、それらを追放し、その後、それらを「悪夢の声、ブリセラ」へと合体させる。

////

《悪夢の声、ブリセラ》

伝説のクリーチャー — エルドラージ・天使

9/10

飛行、先制攻撃、警戒、絆魂

対戦相手は、マナ総量が3以下である呪文を唱えられない。

- 《消えゆく光、ブルーナ》の誘発型能力は、《消えゆく光、ブルーナ》が解決するよりも先に解決される。それは、元の呪文が打ち消されたとしても解決され、元の呪文は、誘発型能力が打ち消されたとしても解決される。
- 呪文を唱えるためのコストを増減する（増呪や現出などの）効果は、その呪文のマナ総量に影響しない。呪文が《悪夢の声、ブリセラ》の最後の能力の「唱えられない」という制限に該当するかどうかは、その種の効果によって変わらない。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文のマナ総量が3以下であるかどうかを決める。たとえば、対戦相手は（マナ・コストが{X}{B}の呪文である）《殺戮の波》を、Xを3として唱えることはできるが、Xを2として唱えることはできない。
- 統率者戦では、《消えゆく光、ブルーナ》か《折れた刃、ギセラ》が統率者であり、もう一方がデッキの中にあることがある。それらが《悪夢の声、ブリセラ》へと合体したなら、《悪夢の声、ブリセラ》も統率者である。しかし、《悪夢の声、ブリセラ》が戦場を離れたなら、統率領域に置くことができるカードは、ゲームの開始時に統率者として選んだカードのみである。

《記憶の氾濫》

{2}{U}{U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、この呪文を唱えるために支払ったマナの点数に等しい。そのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

フラッシュバック {5}{U}{U}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《記憶の氾濫》は、それを唱えるためにあなたが実際に支払ったマナを見るのであり、マナ・コストを見るのではない。《記憶の氾濫》を{2}{U}{U}で唱えたなら、あなたはカード4枚を見る。フラッシュバックによって{5}{U}{U}で唱えたなら、あなたはカード7枚を見る。それを唱えるためのコストを増減させる効果もすべて考慮する。
- 《記憶の氾濫》がコピーされた場合、コピーにはマナは支払われていないため、Xは0である。元の呪文を唱えるために支払われたマナの点数がコピーされるわけではない。《記憶の氾濫》の解決時に、あなたはライブラリーのカードを見ることはない。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払わずに《記憶の氾濫》を唱えることができた場合、Xは0である。《記憶の氾濫》は解決するが、あなたは何もしない。
- 《中略》のように、《記憶の氾濫》が打ち消されるのを防ぐ何らかの効果のためにマナを支払わなければならない場合、そのマナは《記憶の氾濫》を唱えるために支払われたわけではないため、考慮されない。

《ギサとゲラルフ》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード



ギサとゲラルフが戦場に出たとき、カード4枚を切削する。

あなたの各ターン中に1回、あなたの墓地からゾンビ・クリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。

- あなたの墓地からゾンビ・呪文を唱えるには、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
- ゾンビ・呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたがゾンビ・呪文を唱え始めた後では、《ギサとゲラルフ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。
- あなたの墓地からゾンビ・クリーチャー・呪文1つを唱え、その後そのターンにさらに別の《ギサとゲラルフ》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地からゾンビ・クリーチャー・呪文をもう1つ唱えてもよい。
- あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにゾンビ・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。
- 《ギサとゲラルフ》の能力と《幽霊の酋長、カラドール》の能力のように、あなたがゾンビ・クリーチャー・呪文をあなたの墓地から唱えることができる効果が複数あるなら、それにより呪文を唱える際に、どのカードの許諾により唱えるかを宣言しなければならない。

#### 《ギトラグの怪物》

{3}{B}{G}

伝説のクリーチャー — カエル・ホラー

6/6

接死

あなたのアップキープの開始時に、あなたが土地1つを生け贄に捧げないかぎり、ギトラグの怪物を生け贄に捧げる。

あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。

1枚以上の土地・カードがどこかからあなたの墓地に置かれるたび、カード1枚を引く。

- 2枚以上の土地・カードが同時にあなたの墓地に置かれたとしても、《ギトラグの怪物》の最後の能力が誘発するのは1回のみである。この状況は、効果（たとえば、切削の効果などによるもの）によってライブラリーから墓地にカードが複数同時に置かれたときや、複数の土地が同時に破壊されたとき（たとえば、2体の土地・クリーチャーに致死である戦闘ダメージが与えられたとき）などに起こり得る。

#### 《鏡翼のドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/5

飛行

プレイヤー1人がこのクリーチャーのみを対象とするインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーはその呪文を、そのプレイヤーがコントロールしていてその呪文が対象にできてこれでないクリーチャー1体につき1回コピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。

- コピーは、呪文のコントローラーがコントロールしているクリーチャーを対象としてのみ生成する。戦場にあるすべてのクリーチャーにつきコピーが生成されるわけではない。また、影響を受けるクリーチャーは、《鏡翼のドラゴン》のコントローラー以外のプレイヤーがコントロールしているものとなる場合もある。特に、あなたが対戦相手の《鏡翼のドラゴン》を対象として《殺害》を唱えたなら、対戦相手のクリーチャーではなく、あなたのクリーチャーを対象として《殺害》が生成されることになる。
- この能力は、プレイヤーが《鏡翼のドラゴン》1体のみを対象として、他のオブジェクトやプレイヤーは対象とせずに、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたびに誘発する。

- プレイヤーが複数の対象群を持つインスタントやソーサリーである呪文を唱え、そのすべての対象群が《鏡翼のドラゴン》1体のみを対象とするなら、《鏡翼のドラゴン》の能力は誘発する。各コピーも同様に、それぞれそのプレイヤーの他のクリーチャーのうち1体のみを対象とすることになる。
- そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーのうち、（被覆能力、プロテクションの能力、対象の制限などにより）元の呪文の対象にできないものは、《鏡翼のドラゴン》の能力では単に無視する。呪文が複数の対象を取るなら、それらすべての対象群の適正な対象であるようなクリーチャーのみがコピーの対象となる。そうでないクリーチャーに対してはコピーが生成されない。
- 元の呪文のコントローラーがそれらのコピーすべてをコントロールする。そのプレイヤーが、それらのコピーをスタックに置く順番を選ぶ。元の呪文は、スタック上でそれらのコピーの下にあるので、最後に解決される。
- この能力が生成するコピーはスタック上に生成されるため、それらは唱えられたわけではない。（《鏡翼のドラゴン》の能力自身のような）プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、唱える時点で決定されるXの値が含まれていたなら、コピーは同じXの値を持つ。
- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

#### 《霧鴉》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 鳥

2/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 《霧鴉》の能力は強制である。この能力が誘発したときに《霧鴉》が戦場にいる唯一のクリーチャーであった場合、これを対象としなければならない。

#### 《禁忌の錬金術》

{2}{U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

フラッシュバック {6}{B}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたのライブラリーにあるカードが4枚未満なら、それらすべてを見て、カード1枚を手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。

#### 《金属ミミック》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 多相の戦士

2/1

このクリーチャーが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

このクリーチャーは、他のタイプに加えてその選ばれたタイプでもある。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプでありこれでない各クリーチャーは、それぞれ追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- クリーチャー・タイプは《金属ミミック》が戦場に出る際に選ぶ。プレイヤーはこの選択に対応できない。《金属ミミック》の2つ目の能力は即座に適用され始める。

- あなたは存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」や「機体」はクリーチャー・タイプではない。
- 選ばれたタイプのクリーチャーが《金属ミミック》と同時に戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出ない。
- 《金属ミミック》は多相の戦士だが、あなたがコントロールしている他の多相の戦士・クリーチャーが+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るわけではない。ただし、《金属ミミック》が戦場に出る際に多相の戦士を選んだ場合を除く。多相の戦士を選んだなら、そのクリーチャーが+1/+1カウンターを得るためには多相の戦士として戦場に出なければならない。それが多相の戦士でないクリーチャーのコピーとして戦場に出たなら、+1/+1カウンターを得ない。

#### 《グール樹》

{7}{G}

クリーチャー — ゾンビ・ツリーフォーク

10/10

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。

- 《グール樹》の能力によって、その呪文を唱えるためのコストが{G}を下回ることはない。
- あなたが《グール樹》を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手があなたの墓地からクリーチャー・カードを取り除いて《グール樹》のコストを変更しようと試みることはできない。

#### 《グールの行進》

{1}{B}

エンチャント

トークンでない1体以上のクリーチャーが死亡するたび、腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。（腐乱を持つクリーチャーではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。）

- 腐乱は、常在型能力と誘発型能力を意味する。「腐乱」は、「このクリーチャーではブロックできない。」と「これが攻撃したとき、戦闘終了時に、これを生け贄に捧げる。」を意味する。
- 腐乱は攻撃強制を生成しない。腐乱を持つクリーチャーで攻撃しないことを選んでもよい。
- 腐乱は速攻を与えない。あなたのターンに戦場に出た腐乱を持つクリーチャーは、次のあなたのターンまで攻撃できない。
- 腐乱を持つクリーチャーが攻撃したなら、それは戦闘終了時に、たとえその時点で腐乱を持っていなかったとしても、生け贄に捧げられる。

#### 《くすぶる狼男》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 狼男・ホラー

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー最大2体を対象とする。これはそれらにそれぞれ1点のダメージを与える。

{4}{R}{R} : このクリーチャーを変身させる。

////

#### 《噴出する戦慄狼》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

6/4

このクリーチャーが攻撃するたび、1つを対象とする。これはそれに2点のダメージを与える。

- 《噴出する戦慄狼》の誘発型能力は、ブロック・クリーチャーを選ぶ前に解決される。これにより致死ダメージを与えられたクリーチャーは、もう残っていないので、それではブロックできない。

- 《くすぶる狼男》が攻撃した後、何らかの方法によって《くすぶる狼男》を《噴出する戦慄狼》へと変身させたなら、《噴出する戦慄狼》の誘発型能力はその戦闘では誘発しない。

#### 《蜘蛛の発生》

{4}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1体の、到達を持つ緑の1/2の蜘蛛・クリーチャー・トークンを生成する。

フラッシュバック {6}{B}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数は、《蜘蛛の発生》の解決時に数えられる。

#### 《グリセルブランド》

{4}{B}{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン

7/7

飛行、絆魂

7点のライフを支払う：カード7枚を引く。

- あなたのライフが6点以下の場合、《グリセルブランド》の能力は起動できない。

#### 《グリフの加護》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+1/+0の修整を受け飛行を持つ。

{3}{W}：クリーチャー1体を対象とする。あなたの墓地にあるこのカードをそのクリーチャーについての状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたが《グリフの加護》の最後の能力を起動し、それに対応して対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、この能力は解決せず、《グリフの加護》はあなたの墓地に残る。

#### 《クルーインの無法者》

{1}{R}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者・狼男

2/2

先制攻撃

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、このクリーチャーを変身させる。

////

#### 《クルーイン峽の恐怖》

クリーチャー — 狼男

3/3

二段攻撃

あなたがコントロールしているすべての狼男は威迫を持つ。（威迫を持つクリーチャーは、2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、このクリーチャーを変身させる。

- 何らかの方法により《クルーインの無法者》がブロック・クリーチャーの指定後かつ戦闘の終了前に変身するなら、あなたがコントロールしている狼男・クリーチャーに単体のクリーチャーによってブロックされたものがいれば、それはブロックされたままになる。

《けたたましく吠えるもの》

{2}{G}

クリーチャー — 狼男・ホラー

3/1

このクリーチャーよりもパワーが小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

{5}{G}：このクリーチャーを変身させる。

////

《多重吠え》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

3/5

このクリーチャーよりもパワーが小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

このクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、無色の 3/2 のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- ブロック・クリーチャーのパワーと《けたたましく吠えるもの》（あるいは《多重吠え》）のパワーは、ブロック・クリーチャーを選ぶ瞬間にのみ比較する。後になっていずれかのクリーチャーのパワーが変わっても、《けたたましく吠えるもの》（あるいは《多重吠え》）がブロックされていない状態になるわけではない。

《月皇の外套》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、「{1},

パーマナント 1 つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、このクリーチャーは飛行を得る。」を持つ。

- エンチャントしているクリーチャーをコントロールしているプレイヤーのみが、《月皇の外套》による能力を起動できる。これは、《月皇の外套》のコントローラーとは異なる場合がある。
- 《月皇の外套》が、エンチャントしているあなたのクリーチャーに与える能力は、あなたがコントロールしているパーマナントであればどれでも生け贄に捧げて起動できる。《月皇の外套》や、エンチャントしているクリーチャー自身でもよい。これによりあなたが《月皇の外套》を生け贄に捧げた場合も、依然として、それまでこれにエンチャントしていたクリーチャーは飛行を得る。

《月皇の司令官、オドリック》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

各戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが先制攻撃を持っているなら、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは先制攻撃を得る。飛行、接死、二段攻撃、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、潜伏、トランブル、警戒についても同様である。

- 《月皇の司令官、オドリック》の能力は、各戦闘の開始時に誘発する。あなたのターンの戦闘のみではない。また、あなたが記載されたいずれかの能力を持つクリーチャーをコントロールしていてもいなくても誘発する。《月皇の司令官、オドリック》の誘発型能力の解決前に、たとえば戦闘の開始時に誘発する他の能力などによって、あなたのいずれかのクリーチャーが記載されたいずれかの能力を得たなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはその能力を得る。
- 《月皇の司令官、オドリック》の能力の影響を受けるクリーチャーと、それがどのような影響を受けるかは、その能力の解決時に決定される。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはどの能力も得ることはなく、他のクリーチャーに別の能力を得させることもない。また、通常であれば何らかの能力を持っているクリーチャーがすべて戦場を離れたとしても、クリーチャーが得た能力は変化しない。
- 《月皇の司令官、オドリック》によってあなたのクリーチャーが得る能力はどれも、同じものが複数あっても意味がない。

- そのようなクリーチャーのうち1体が、記載されたキーワードの変種ルール（「白からの呪禁」など）を1つ以上持つ場合、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはその特定の変種ルールを得る。

#### 《血統の切断》

{3}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それと、それと同じ名前を持ちそれでないすべてのクリーチャーを追放する。フラッシュバック {5}{B}{B}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《血統の切断》の対象は1つのみである。同じ名前を持つ他のクリーチャーは、呪禁やプロテクションを持っていたとしても追放される。
- 《血統の切断》の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはどのクリーチャーも追放しない。
- トークンが他のパーマネントのコピーであった場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれを生成した時点でそれが得たサブタイプに「・トークン」という言葉を足したものである。たとえば、何らかの効果によって1/1の兵士・クリーチャー・トークンが生成されたなら、そのトークンの名前は「兵士・トークン」になる。

#### 《研究室の偏執狂》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

あなたのライブラリーにカードがない間にあなたがカードを引くなら、代わりにあなたはこのゲームに勝利する。

- 何らかの理由によりあなたがゲームに勝利できない場合（このターンに対戦相手が《天使の嗜み》を唱えた場合など）でも、あなたは、空のライブラリーからカードを引こうとしたという理由でゲームに敗北することはない。その場合もカードを引くことは置換されるからである。
- 2人以上のプレイヤーがそれぞれ《研究室の偏執狂》をコントロールしていて、各プレイヤーがそれぞれカードを何枚か引くように指示されたなら、まず現在のターンを進行しているプレイヤーがその枚数のカードを引く。これにより、そのプレイヤーが代わりにゲームに勝利するなら、そのゲームはただちに終了する。ゲームがまだ終わっていないなら、他の各プレイヤーはターン順にこの手順を繰り返す。

#### 《耕作する巨軀》

{4}{G}{G}{G}

クリーチャー — 植物・ビースト

\*/\*

トランプル

耕作する巨軀のパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの手札にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。そうしたなら、カード1枚を引き、この手順を繰り返す。

- あなたは《耕作する巨軀》の誘発型能力の解決の一部としてその手順を繰り返す。あなたが戦場に出した土地によって能力が誘発した場合、それらの能力はこの能力が解決し終わるまでスタックに置かれる。
- あなたが戦場に土地・カードをこれ以上出さないことを選ぶまで、この手順は繰り返される。

#### 《傲慢な血王、ソリン》

{2}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ソリン

4

+1：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死と絆魂を得る。それが吸血鬼なら、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

+1：あなたは吸血鬼1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、1つを対象とする。傲慢な血王、ソリンはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

-3：あなたは、あなたの手札から吸血鬼・クリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 同一のクリーチャーに接死や絆魂が複数あっても意味はない。
- 《傲慢な血王、ソリン》の2つ目の能力の対象を選択するのは、あなたがその能力を起動するときではない。その代わりに、これによりあなたが吸血鬼1体を生け贄に捧げたときに次の「再帰」能力が誘発する。この能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- この再帰誘発型能力の解決時まで、この能力の対象が不適正な対象になっていたなら、これは解決されず、あなたは3点のライフを得ない。

#### 《氷の中の存在》

{1}{U}

クリーチャー — ホラー

0/4

防衛

このクリーチャーは氷カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上から氷カウンター1個を取り除く。その後、これの上に氷カウンターがないなら、これを変身させる。

////

#### 《目覚めた恐怖》

クリーチャー — クラーケン・ホラー

7/8

このクリーチャーが目覚めた恐怖に変身したとき、ホラーでないすべてのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

- 《氷の中の存在》の誘発型能力によってそれを変身させたとき、《氷の中の存在》の最後の能力を誘発させた呪文よりも先に、《目覚めた恐怖》の能力が誘発し解決される。
- 《氷の中の存在》の上から他の方法で氷カウンターをすべて取り除いても、それは変身しない。あなたはインスタントやソーサリーである呪文を唱えて、その最後の能力を誘発させる必要がある。

#### 《獄庫》

{3}

伝説のアーティファクト

{1}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

{7}, {T}：あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

獄庫が戦場から墓地に置かれたとき、これにより追放されたすべてのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《獄庫》の1つ目と3つ目の能力は関連している。同様に、《獄庫》の2つ目と3つ目の能力も関連している。《獄庫》の1つ目および2つ目の能力によって追放されたカードだけが、3つ目の能力によって戦場に戻る。

#### 《心なき召喚》

{1}{B}

エンチャント

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

- 《心なき召喚》の1つ目の能力によって少なくなるのは、クリーチャー・呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。

### 《鼓舞する隊長》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 《鼓舞する隊長》の誘発型能力は、その解決時点であなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは+1/+1の修整を受けない。

### 《蠱惑的な吸血鬼》

{1}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないすべての吸血鬼・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態である吸血鬼5体をタップする：クリーチャー1体を対象とする。そのコントロールを得る。それは他のタイプに加えて吸血鬼になる。

- 《蠱惑的な吸血鬼》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、直近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかった吸血鬼（《蠱惑的な吸血鬼》自身も含む）もタップできる。
- 《蠱惑的な吸血鬼》の起動型能力の効果は持続期間がない。あなたはその影響を受けているクリーチャーを保持するのは、ゲームの終了時までか、そのクリーチャーが戦場を離れるまでか、後になって何らかの効果により誰がかそのコントロールを得るまでである。《蠱惑的な吸血鬼》が戦場に残り続けているかどうかは関係ない。同様に、その影響を受けているクリーチャーが他のタイプに加えて吸血鬼のままなのは、ゲームの終了時までか、そのクリーチャーが戦場を離れるまでか、後になって何らかの効果によりタイプやサブタイプが変更されるまでである。
- クリーチャーのコントロールを得ても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

### 《婚礼の発表》

{2}{W}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、このエンチャントの上に招待カウンター1個を置く。このターン、あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃していたなら、カード1枚を引く。そうでないなら、白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、このエンチャントの上に3個以上の招待カウンターがあるなら、これを变身させる。

////

### 《婚礼の祭典》

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 《婚礼の発表》の能力は、あなたが攻撃したときにこれがまだ戦場になかったとしても、このターンの戦闘フェイズに遡って見る。このターン、あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃した場合、あなたは能力の解決時にカード1枚を引く。それらのうち1つ以上のパーマネントがクリーチャーでなくなっていたり既に戦場にいない場合でも同様である。
- 变身することは、《婚礼の発表》の上に招待カウンターを置く誘発型能力の能力の一部である。何らかの他の効果により《婚礼の発表》の上に3個以上の招待カウンターが置かれたなら、次にその誘発型能力が解決するときまでそれは变身しない。
- 《婚礼の発表》は《婚礼の祭典》に变身するに際し招待カウンターを持ち続ける。

### 《再度の収穫》

{2}{G}{G}

インスタント



あなたがコントロールしている各トークンにつきそれぞれ、そのパーマネントのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《再度の収穫》は、各トークンを生成した効果に記されているトークンの元の特性をコピーする。それはそのトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 《再度の収穫》はすべてのトークンをコピーする。クリーチャー・トークンのみではない。

#### 《驚群れのシガルダ》

{2}{G}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

5/5

飛行、呪禁

対戦相手がコントロールしている呪文や能力は、あなたにパーマネントを生け贄に捧げさせることができない。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力の解決時に、それがあなたがパーマネントを生け贄に捧げられることを強制しても、あなたはそうしないだけである。その効果のその部分は何もしない。その呪文や能力があなたにパーマネントを生け贄に捧げるとする選択肢を与える場合、あなたはその選択肢を選ぶことができない。
- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力に、あなたがパーマネントを生け贄に捧げないかぎり何かが起こると書かれている場合、あなたはパーマネントを生け贄に捧げることを選ぶことはできない。一方、対戦相手がコントロールしている呪文や能力があなたに、あなたが何らかの処理を行わないかぎりパーマネントを生け贄に捧げると指示した場合（たとえば、《殺戮の波》の場合）、あなたはその処理を行うかどうかを選ぶ。ただし、その処理を行わなかったとしても何も起きない。なぜなら、あなたはパーマネントを生け贄に捧げることができないからである。
- 《驚群れのシガルダ》の能力は生け贄を捧げることのみ影響する。致死ダメージを受けたことやタフネスが0になったことによりクリーチャーが死亡することや、「レジェンド・ルール」によりパーマネントがオーナーの墓地に置かれることは妨げられない。これらは生け贄に捧げることではなく、ゲームのルールの結果である。

#### 《錯乱した助手》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

{T},

カード1枚を切削する：{C}を加える。（カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。）

- 《錯乱した助手》の能力を起動した後では、いかなる理由であっても巻き戻すことはできない。呪文を唱えている間にそれを起動し、その呪文のコストを支払うための十分なマナを生み出すことができないと判明した場合、呪文は巻き戻される。その呪文は、あなたがそれを唱えていた領域に戻る。その呪文を唱えている間にあなたが起動した他のマナ能力も巻き戻すことができるが、《錯乱した助手》の能力は巻き戻せない。あなたはその能力によって生み出されたマナを依然として持ち続け、切削されたカードはあなたの墓地に置かれたままである。

#### 《裂け木の恐怖》

{2}{G}

クリーチャー — エレメンタル

\*/\*

トランプル

裂け木の恐怖のパワーとタフネスはそれぞれ、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

あなたのアップキープの開始時に、カード2枚を切削する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置く。）

- 《裂け木の恐怖》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《裂け木の恐怖》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- 《裂け木の恐怖》の誘発型能力の解決時、これのコントローラーのライブラリーにカード1枚のみがある場合、そのプレイヤーはそのカードを墓地に置く。

#### 《裂け目の突破》

{4}{R}

インスタント — 秘儀

あなたの手札にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを生け贄に捧げる。

連繫（秘儀）{2}{R}{R}（あなたが秘儀・呪文を唱えるに際し、あなたの手札からこのカードを公開して、連繫コストを支払ってもよい。そうしたなら、このカードの効果をその呪文に加える。）

- 今回のリリースには、秘儀のサブタイプや、連繫（秘儀）を持つカードは他に存在しない。だが、万全を期して連繫に関するいくつかの裁定をここに残しておく。《裂け目の突破》があなたのリミテッドのデッキにたまたま2枚あったがゆえに互いに連繫できてしまう、などもありえない話ではない。（エムラクールは1体で十分かもな）
- 複数のカードを連繫するなら、それらをすべて同時に公開する。個別の各カードを呪文1つに連繫できるのはそれぞれ1回のみである。
- 連繫能力を持つカードは、自身と連繫することはできない。なぜなら、あなたが連繫するためにカードを公開する時点では、その呪文はスタック上にある（あなたの手札にはない）からである。

#### 《殺戮の波》

{X}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体につきX点のライフをそのコントローラーが支払わないかぎり、そのプレイヤーはそれを生け贄に捧げる。

- まずアクティブ・プレイヤーが、自分がコントロールしているクリーチャー1体につきX点のライフを支払うかどうかを選ぶ。続いて他のプレイヤーがターン順に、それぞれがコントロールしているクリーチャーについて選ぶ。その後、すべてのプレイヤーが同時にライフを支払うかクリーチャーを生け贄に捧げる。各プレイヤーは、自分より前に選んだプレイヤーの決定を知っていることになる。
- プレイヤーは、一部のクリーチャーについてライフを支払い、残りを生け贄に捧げることを選んでもよい。すべてのクリーチャーについて同一の選択をする必要は無い。
- 現在の自分のライフの点数を超えるライフを支払うことはできない。
- （《鷲群れのシガルダ》などにより）クリーチャーを生け贄に捧げることができない場合、ライフを支払わないことを選べば、何も起こらない。

#### 《潮からの蘇生》

{5}{U}

ソーサリー

あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚につき1体の、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンをタップ状態で生成する。

- あなたの墓地にありインスタントかソーサリーであるカードの枚数を数える時点では、《潮からの蘇生》はまだスタック上にある。それ自身は数に入れない。

#### 《時間の熟達》

{5}{U}{U}

ソーサリー

このターンに続いて追加の1ターンを行う。時間の熟達を追放する。

奇跡{1}{U}（あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれを奇跡コストで唱えてもよい。）

- ターンの最初に引いたカードが奇跡を持っていたなら、あなたはそれを公開してもよい。そうしたなら、誘発型能力は誘発してスタックに置かれる。プレイヤーは通常通り、この能力に対応できる。この能力がスタック上にあり、奇跡を持つカードがあなたの手札に残っている間、あなたはそれを公開した状態でプレイする。
- 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。
- その誘発型能力が解決するに際し、あなたは公開されたカードを唱えるかどうかを決定する。唱えるなら、そのマナ・コストではなく奇跡コストを支払う。唱えたくない、あるいは（そのカードがもうあなたの手札にないなどの理由により）唱えられないために唱えないなら、カードは公開された状態でなくなる。
- 奇跡はそのカードがそのターンの最初に引いたカードであるなら、あなたのターンのみならずどのターンでも機能する。あなたが複数枚のカードを引くように指示された（かつ、そのターンにあなたがまだカードを引いていない）場合、最初のカードのみが奇跡を用いて公開されることがあるので、それらのカードを1枚ずつ引く。
- あなたが奇跡を用いて呪文を唱えた場合、カード・タイプに基づく制限は無視する。たとえば、対戦相手のターン中にあなたが最初に引いたカードが《時間の熟達》だったなら、あなたはそれを公開し、奇跡を用いて唱えてもよい。予定されている追加のターンが他に発生しない見込みであれば、次のターンはあなたの追加のターンである。そのターンの後から、通常どおりにターン順が再開する。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、奇跡コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量は常にそのマナ・コストによって決まり、それを唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

#### 《士気溢れる徴集兵》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/3

速攻

このクリーチャーが戦場に出たとき、パーマナント1つを対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのパーマナントをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- この誘発型能力は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのパーマナントでも対象とすることができる。

#### 《地獄の樹》

{3}{B}

クリーチャー — 植物

0/13

防衛

{T}：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライフ総量とこのクリーチャーのタフネスを交換する。

- 《地獄の樹》の能力の解決時にそれが戦場になら、交換は起こらず、この能力は何もしない。特に、この能力を起動し、それに対応して《地獄の樹》が-13/-13の修整を受けるようにしても、それにより対戦相手はゲームに敗北しない。
- 能力の解決時に、《地獄の樹》のタフネスは対象とした対戦相手のその直前のライフ総量になり、そのプレイヤーはライフ総量が《地獄の樹》のその直前のタフネスと同じになるために必要な点数のライフを得るか失うかする。ライフを得たり失ったりすることを見る他の効果は、この効果にも関連する。
- タフネスを修整する効果やカウンターやオーラや装備品は、タフネスがプレイヤーのその直前のライフ総量に設定された後で適用される。たとえば、《地獄の樹》が《信者の杖》を装備していて（この場合パワーとタフネスは2/15になる）、プレイヤーのライフ総量が7点であるとすると、交換後、《地獄の樹》は（そのタフネスは7となり、さらに《信者の杖》の修整を受けることにより）2/9のクリーチャーとなり、プレイヤーのライフ総量は15点になる。

### 《死体生まれのグリムグリーン》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・戦士

5/5

これはタップ状態で戦場に出て、あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。

これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：これをアンタップし、これの上に+1/+1カウンター1個を置く

。これが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。その後、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《死体生まれのグリムグリーン》の最後の能力の解決時までに対象としたクリーチャーが不正な対象になっていたなら、能力全体が解決されず、その効果は一切発生しない。あなたは《死体生まれのグリムグリーン》の上に+1/+1カウンターを置かない。
- 《死体生まれのグリムグリーン》の攻撃時に防御プレイヤーがクリーチャーをコントロールしていなかった場合、最後の能力はスタックから取り除かれ、効果は発生しない。
- 《死体生まれのグリムグリーン》の最後の能力が解決したものの、（再生した、破壊不能を持つなどの理由で）対象となるクリーチャーが破壊されなかった場合も、あなたは《死体生まれのグリムグリーン》の上に+1/+1カウンター1個を置く。

### 《実地研究者、タミヨウ》

{1}{G}{W}{U}

伝説のプレインズウォーカー — タミヨウ

4

+1：クリーチャー最大2体を対象とする。次のあなたのターンまで、それらのクリーチャー1体が戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

-2：土地でないパーマネント最大2つを対象とする。それらをタップする。それらは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

-7：カード3枚を引く。「あなたの手札から呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」の紋章を得る。

- 《実地研究者、タミヨウ》の1つ目の能力は、あなたがコントロールしていないクリーチャーも対象にできる。それらが戦闘ダメージを与えたなら、それらのコントローラーではなく、あなたがカードを1枚引く。
- 《実地研究者、タミヨウ》の1つ目の能力は遅延誘発型能力を生成する。それは、それらのクリーチャーが戦闘ダメージを与える前に《実地研究者、タミヨウ》が戦場を離れていても誘発する。
- 《実地研究者、タミヨウ》の1つ目の能力が2体のクリーチャーを対象とし、その両方が同時に戦闘ダメージを与えた場合、その遅発誘発型能力は2回誘発する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

### 《支配を懸けた決闘》

{1}{G}

インスタント

集会 —

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、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているなら、その前者の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、その前者とその後者は互いに格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

- パワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを条件としているのは、+1/+1カウンターを置く部分だけである。《支配を懸けた決闘》の解決時にパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていなくても、対象にしたクリーチャーは格闘を行う。
- 《支配を懸けた決闘》を解決する際に、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていて、対象にしたうちあなたがコントロールしているクリーチャーは適正な対象であって、対象にしたうちあなたがコントロールしていないクリーチャーがそうでない場合、あなたは、対象にしたうちあなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。それはもはや決闘と呼ばないが、あなたのクリーチャーはなおも支配力で上回る。

#### 《弱者の師》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

あなたがコントロールしていてパワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、{1}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《弱者の師》の能力は、これでないクリーチャーのパワーを、そのクリーチャーが戦場に出たときにのみ見る。そのクリーチャーのパワーが2以下であったなら、この能力は誘発する。この能力が誘発した後は、そのクリーチャーのパワーが2より大きくなっても、その能力には影響しない。同様に、クリーチャーが戦場に出た後にそのクリーチャーのパワーが2以下になっても、この能力は誘発しない。
- クリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るか《婚礼の祭典》が持つような継続的効果が戦場にあるクリーチャーに適用される場合、これらの効果は《弱者の師》の能力が誘発するかどうかを確認するときに適用される。
- 《弱者の師》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って、2枚以上のカードを引くようなことはできない。

#### 《十三恐怖症》

{3}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、以下から1つを選ぶ。

•  
 ちょうど13点のライフを持つ各プレイヤーはそれぞれゲームに敗北する。その後、各プレイヤーはそれぞれ1点のライフを得る。

•  
 ちょうど13点のライフを持つ各プレイヤーはそれぞれゲームに敗北する。その後、各プレイヤーはそれぞれ1点のライフを失う。

- ゲームに敗北するプレイヤーがいなくとも、あなたはモードの中から1つを選ぶ。依然として、各プレイヤーはライフを得るか失う。
- あなたが《十三恐怖症》の2つ目のモードを選び、その解決を始めた時点で対戦相手のライフ総量が13点、あなたのライフ総量が1点であったなら、あなたが1点のライフを失う前にその対戦相手がゲームに敗北することになる。
- 《十三恐怖症》の能力の解決時にすべてのプレイヤーのライフ総量が13点であったなら、ゲームは引き分けになる。
- 双頭巨人戦では、13点のライフを持つ各チームがそれぞれゲームに敗北し、その後各チームの各プレイヤーがそれぞれ1点のライフを得るか失い、その結果各チームのライフ総量は2点増えるか2点減るかする。

#### 《修復の天使》

{3}{W}

クリーチャー — 天使

3/4

瞬速

## 飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて天使でないクリーチャー1体を対象とする。「それを追放し、その後、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。」を選んでよい。

- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に回らない。
- 追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す効果では、あなたはそれをそれ以降永続的にコントロールする。あなたが一時的にそのクリーチャーのコントロールを得ていたとしても、そのコントロールは以前のコントローラーに戻らない。多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されるなら、《修復の天使》の効果によってあなたがコントロールを得たクリーチャーは追放される。

### 《州民を滅ぼすもの》

{10}  
クリーチャー — エルドラージ・猪  
7/7  
現出{6}{G}{G}{G}（この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのmana総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。）  
あなたがこの呪文を唱えたとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受けトランプルを得る。  
トランプル、速攻

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- この誘発型能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+2/+2の修整を受けることもトランプルを得ることもない。
- この誘発型能力は、《州民を滅ぼすもの》が戦場に出る前に解決されるので、それ自身の誘発型能力によってそれが+2/+2の修整を受けることはない。

### 《祝福されし者の声》

{W}{W}  
クリーチャー — スピリット・クレリック  
2/2  
あなたがライフを得るたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。  
このクリーチャーの上に4個以上の+1/+1カウンターがあるかぎり、これは飛行と警戒を持つ。  
このクリーチャーの上に10個以上の+1/+1カウンターがあるかぎり、これは破壊不能を持つ。

- 《祝福されし者の声》の1つ目の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。得たライフの点数とは関係ない。
- 《祝福されし者の声》が、あなたがライフを得ると同時に致死ダメージを受けた場合、それを救うのに間に合うタイミングで、これの能力によって+1/+1カウンターを得ることはない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《祝福されし者の声》の1つ目の能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合など）には、この能力は1回しか誘発しない。

- 「何か1つにつき何点のライフを得る」ような場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、《祝福されし者の声》の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、1つ目の能力は誘発しない。
- ブロックされた状態になった後に飛行を得たとしても、《祝福されし者の声》はブロックされていない状態にならない。

#### 《呪文捕らえ》

{1}{W}{U}

クリーチャー — スピリット

2/3

瞬速

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、mana総量が4以下である呪文1つを対象とする。それを追放する。

このクリーチャーが戦場を離れたとき、その追放されているカードのオーナーはそのカードをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- mana・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文のmana総量が4以下であるかどうかを決める。
- 打ち消されない呪文であっても、《呪文捕らえ》の能力によって追放できる。それらの呪文は解決されない。
- 追放されたカードのオーナーがそれを唱えたなら、その呪文は、そのプレイヤーが唱えた元の呪文とは関連がない。元の呪文に関して行った選択や、元の呪文に影響していた効果は、新しいその呪文に持ち越されない。
- そのプレイヤーが追放されたカードを唱えるなら、《呪文捕らえ》の最後の能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視するが、他の（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる。」のような）制限は無視しない。
- プレイヤーが「mana・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、（現出コストなど）代替コストの支払いを選択することはできない。しかし増呪コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- そのカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、mana・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 戦場を離れたときに誘発する誘発型能力の解決前に《呪文捕らえ》が戦場を離れたなら、その戦場を離れたときに誘発する誘発型能力が誘発して解決するが、何も起こらない。その後、1つ目の誘発型能力が解決され、その呪文を永久に追放する。

#### 《勝負服纏い、チャンドラ》

{1}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

3

+1：{R}を加える。プレイヤーやプレインズウォーカーである最大1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。

+1：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。それが赤なら、このターン、それを唱えてもよい。

-7：あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を追放する。このターン、その中から望む数の赤の呪文を唱えてもよい。「あなたが赤の呪文1つを唱えるたび、1つを対象とする。この紋章はそれにX点のダメージを与える。Xは、その呪文を唱えるために支払ったmanaの点数に等しい。」の紋章を得る。

- 《勝負服纏い、チャンドラ》の1つ目の能力は、対象を選ばなかった場合も、スタックを用い、対応することができる。それはmana能力ではないからである。

- 《勝負服纏い、チャンドラ》の2つ目の能力はあなたが追放したカードの特性を確認し、それが赤であるかどうかを見る。カードは赤だが、そのカードがなった呪文が何らかの効果により赤でなくなった場合も、あなたはそれを唱えてもよい。たとえば、モードを持つ両面カードの第1面である《火花の学者、ローアン》は赤である。同じカードの第2面である《霜の学者、ウィル》は青である。追放領域ではそのカードは赤なので、あなたがこの能力でこれを追放したなら、あなたはどちらの面を唱えてもよい。
- 対照的に、《勝負服纏い、チャンドラ》の最後の能力によってあなたが唱えることができるのは、唱える際に赤である呪文のみである。追放領域にあるカードが何であったとしても関係ない。この能力により《火花の学者、ローアン》（モードを持つ両面カード）が追放されたなら、あなたはこれにより第2面の《霜の学者、ウィル》を唱えることはできない。なぜならそれは青の呪文だからである。
- あなたは、《勝負服纏い、チャンドラ》の最後の2つの能力で唱える呪文のすべてのコストを支払わなければならない。2つ目の能力については、あなたはすべてのタイミングのルールに従わなければならない。
- 紋章の誘発型能力は、その呪文を唱えるのに支払われた実際のマナの点数を見る。あなたがそれを唱える際、何らかの効果により呪文を唱えるコストが増減する場合、それはXの値を決定するときに考慮する。マナを支払わないかぎりその呪文を打ち消す効果がある場合、そのマナはそれを唱えるのに支払ったマナとして数えない。

#### 《食肉鉤虐殺事件》

{X}{B}{B}

伝説のエンチャント

食肉鉤虐殺事件が戦場に出たとき、ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-X/-Xの修整を受ける。あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。

- 《食肉鉤虐殺事件》が唱えられることなく戦場に出た（またはマナ・コストを支払わずに唱えられた）場合、Xは0である。1つ目の能力は誘発するが、虐殺とは言えないだろう。

#### 《白髪交じりの釣り人》

{2}{U}

クリーチャー — 人間

2/3

{T}：カード2枚を切削する。その後、あなたの墓地に無色のクリーチャー・カードがあるなら、このクリーチャーを変身させる。（カード2枚を切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置くことである。）

////

#### 《不気味なアンコウ》

クリーチャー — エルドラージ・魚

4/5

{6}：このターン、対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーは可能なら攻撃する。

- あなたが《白髪交じりの釣り人》をコントロールしているときに、あなたの墓地に無色のクリーチャー・カードがあったとしても、それのみでは《白髪交じりの釣り人》は変身しない。それが変身するのは、その起動型能力の解決中のみである。
- 《不気味なアンコウ》の効果の影響を受けるクリーチャーが、そのターンの開始時からそのコントローラーのコントロール下になかったか、タップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。そのクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されることはないので、そのクリーチャーは攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを決めるのは、依然として各クリーチャーのコントローラーである。攻撃しなければならないクリーチャーは、他に選択肢があるならあなたを攻撃する必要はない。

#### 《信仰無き物あさり》

{R}

ソーサリー



カード2枚を引く。その後、カード2枚を捨てる。

フラッシュバック {2}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたがカード2枚を引きカード2枚を捨てるという処理は、すべて《信仰無き物あさり》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《神秘の回復》

{3}{U}

ソーサリー

あなたの墓地にあるインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

フラッシュバック {2}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《神秘の回復》自身を対象にすることはできない。対象を選ぶ時点では、これはスタック上に存在している。

《スカースダグの高僧》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

陰鬱 — {T},

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー2体をタップする：飛行を持つ黒の5/5のデーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。このターンにクリーチャーが死亡していなければ起動できない。

- 《スカースダグの高僧》自身とは異なり、その能力を起動するためにタップする他の2体のクリーチャーは、あなたの直近のターンの開始時から継続してあなたのコントロール下にあったものである必要はない。

《ステンシア仮面舞踏会》

{2}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべての攻撃クリーチャーは先制攻撃を持つ。

あなたがコントロールしている吸血鬼1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その上に+1/+1カウンター1個を置く。

マッドネス {2}{R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。）

- 先制攻撃のダメージが与えられた後に先制攻撃を失ったり得たりしても、それによりクリーチャーが戦闘ダメージを2回与えたり戦闘ダメージを与えなかったりすることはない。

《スレイベンの大グール》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・クレリック

3/2

このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてこれでないゾンビ1体が死亡するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それがゾンビ・カードなら、「それを公開してあなたの手札に加える。」を選んでもよい。そのカードをあなたの手札に加えなかったなら、それをあなたの墓地に置いてよい。

- 《スレイベンの大グール》と、あなたがコントロールしていてこれでないゾンビが同時に死亡したなら、この能力はそれら1体につき1回誘発する。

《精神病棟の訪問者》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーの手札にカードがない場合、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

マッドネス{1}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。）

- 《精神病棟の訪問者》の誘発型能力は、アップキープの開始時と誘発型能力の解決時にアクティブ・プレイヤーの手札があるかどうかを確認する。その解決時にそのプレイヤーの手札にカードがある場合、あなたはカード1枚を引くことも1点のライフを失うこともない。特に、あなたがあなたのアップキープに《精神病棟の訪問者》を複数コントロールしていたなら、先に解決された《精神病棟の訪問者》の1つ目の能力の結果、もう1体の《精神病棟の訪問者》の1つ目の能力は何もしないことになる（ただし、この後者の1つ目の能力の解決前に、あなたが引いたカードを手札からなくす手段があれば別である）。
- 対戦相手のターンでは、あなたがコントロールしている誘発型能力と、対戦相手がコントロールしているパーマネントの誘発型能力が同時に誘発した場合、前者は後者よりも先に解決される。つまり、対戦相手のアップキープの間に、あなたとそのプレイヤーの両方が《精神病棟の訪問者》をそれぞれ1体ずつコントロールしていて、そのプレイヤーの手札にカードがないなら、あなたは常に、その対戦相手の手札にカードが加えられるより先に、カードを1枚引く。

#### 《聖戦士の召集》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは警戒と「あなたの終了ステップの開始時に、白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を持つ。

- エンチャントしているクリーチャーのコントローラーは、たとえ《聖戦士の召集》のコントローラーでなくても、人間・トークンを生成する。

#### 《聖戦士の進軍》

{3}{W}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 戦場に出ることでこの能力を誘発したクリーチャーは、この能力が解決されるときに戦場に残っていれば、+1/+1カウンターを得る。

#### 《税血の収穫者》

{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、血・トークン1つを生成する。（それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、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。）

{T},  
このクリーチャーを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしている血・トークンの数の2倍に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《税血の収穫者》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。

#### 《生の杯》

{3}

アーティファクト

{T}：あなたは1点のライフを得る。その後、あなたのライフ総量が、ゲーム開始時よりも10点以上多いなら、この

アーティファクトを変身させる。

////

《死の杯》

アーティファクト

{T}：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは5点のライフを失う。

- ゲームを始めたときのライフの総量を、ゲーム開始時のライフの総量と言う。これは、ほとんどの2人戦フォーマットでは20点である。双頭巨人戦では、これはゲーム開始時のあなたのチームのライフの総量であり、通常は30点である。統率者戦では、開始時のライフの総量は40点である。
- 《生の杯》が変身するかどうかを見るためにライフ総量を参照するのは、その能力の解決時だけである。

《生物光の卵》

{2}{U}

クリーチャー — 海蛇・卵

0/4

防衛

このクリーチャーが戦場に出たとき、占術2を行う。

あなたがこのクリーチャー生け贄に捧げたとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

////

《生物光の海蛇》

クリーチャー — 海蛇

4/4

島2つを生け贄に捧げる：このターン、このクリーチャーはブロックされない。

- これ以外の効果によって生け贄に捧げないかぎり、あなたは《生物光の卵》を生け贄に捧げることはできない。
- あなたは《生物光の海蛇》の能力を起動するために生け贄に捧げる、島のサブタイプを持つ土地2つは、基本でなくてもよいし、島という名前でもなくてもよい。
- 両面カードでないパーマネントが《生物光の卵》のコピーになり、その後生け贄に捧げられても、そのカードは変身した状態で戦場に戻ることはできない。それは墓地にありつづける。

《騒乱の歓楽者》

{6}{R}{R}

クリーチャー — デビル・ホラー

3/4

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚につき{1}少なくなる。

果敢（あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの手札を捨て、その後、カード3枚を引く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《騒乱の歓楽者》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《騒乱の歓楽者》の1つ目の能力はそれのコストの{R}{R}を減らすことはできない。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《騒乱の歓楽者》が戦場に出たときに誘発する能力の解決時にあなたの手札にカードがない場合、あなたはただカード3枚を引くだけである。

《即時却下》

{2}{U}{U}

インスタント

これでないすべての呪文を追放し、すべての能力を打ち消す。

- 打ち消されない呪文であっても、《即時却下》によって追放される。それらの呪文は解決されない。
- スタック上にある起動型能力や誘発型能力のみが打ち消される。オブジェクトの常在型能力には影響しない。オブジェクトの起動型能力や誘発型能力は、その後そのターンに、再び起動することができるし再び誘発することができる。すでに解決された呪文や能力は影響を受けない。

《祖先の怒り》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルを得て、+X/+0の修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあり「祖先の怒り」という名前を持つカードの枚数に1を足した値に等しい。

カード1枚を引く。

- 《祖先の怒り》は、それが解決し終わるまで墓地に置かれないので、それ自体の効果にそれ自身は数えない。

《ソンバーワルドの賢者》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

0/1

{T} :好きな色1色のマナ3点を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

- 《ソンバーワルドの賢者》によって生み出されたマナは、クリーチャー呪文の総コストのどの部分にも使用できる。これは追加コスト（キッカー・コストなど）および代替コスト（想起コストなど）を含む。
- 《ソンバーワルドの賢者》によって生み出されたマナは、蘇生や忍術などクリーチャーを直接戦場に出すものであっても、起動型能力には使用できない。
- 《ソンバーワルドの賢者》によって生み出されたマナは、クリーチャー・トークンを戦場に置くクリーチャーでない呪文には使用できない。

《大天使アヴァシン》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

4/4

瞬速

飛行、警戒

大天使アヴァシンが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは破壊不能を得る。

あなたがコントロールしていて天使でないクリーチャー1体が死亡したとき、次のアップキープの開始時に、大天使アヴァシンを変身させる。

////

《浄化の天使、アヴァシン》

伝説のクリーチャー — 天使

6/5

飛行

このクリーチャーが浄化の天使、アヴァシンに変身したとき、これはこれでない各クリーチャーや各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。

- 《大天使アヴァシン》の遅延誘発型能力は、それが誰のターンであるかに関係なく、次のアップキープの開始時に誘発する。

- 《大天使アヴァシン》がすでに《浄化の天使、アヴァシン》に変身していたなら、《大天使アヴァシン》の遅延誘発型能力がそれを变身させて《大天使アヴァシン》に戻すことはない。この状況は、1ターンに複数のクリーチャーが死亡すると生じることがある。

#### 《旅の準備》

{1}{G}

ソーサリー

クリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

フラッシュバック {1}{W}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 同じクリーチャーを2回対象として、それの上に+1/+1カウンター2個を置くという事はできない。
- 《旅の準備》がクリーチャー2体を対象としたなら、そのうち1つが《旅の準備》の解決時まで不適正な対象になっていても、あなたはもう一方のクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

#### 《魂暗号の木盤》

{1}{U}

アーティファクト

このアーティファクトはオーメン・カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。

{1}{U}, {T} : あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚をあなたの墓地に置く。

クリーチャー・カード1枚がいくらかからあなたの墓地に置かれるたび、このアーティファクトの上からオーメン・カウンター1個を取り除く。その後、これの上にオーメン・カウンターがないなら、これを变身させる。

////

#### 《暗号縛りの霊》

クリーチャー — スピリット

3/2

飛行

このクリーチャーでは飛行を持つクリーチャーしかブロックできない。

{3}{U} : カード2枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

- 《魂暗号の木盤》の最後の能力は、クリーチャー・カードがいくらかから墓地に置かれたときに誘発する。これはクリーチャーが死亡したときに誘発する能力とは異なる。特に、戦場にあるクリーチャーでないカードが（クリーチャー化した土地のように）クリーチャーになり死亡しても、この能力が誘発することはない。同様に、《幽閉》にエンチャントされるなどしてクリーチャーでないパーマネントにされたクリーチャー・カードが墓地に置かれたとき、この能力は誘発する。
- トークン・クリーチャーの死亡によって、《暗号縛りの霊》の最後の能力が誘発することはない。

#### 《魂の再鍛》

{3}{R}{R}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を捨て、その後、カード7枚を引く。

奇跡 {1}{R}（あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれを奇跡コストで唱えてもよい。）

- ターンの最初に引いたカードが奇跡を持っていたなら、あなたはそれを公開してもよい。そうしたなら、誘発型能力は誘発してスタックに置かれる。プレイヤーは通常通り、この能力に対応できる。この能力がスタック上にあり、奇跡を持つカードがあなたの手札に残っている間、あなたはそれを公開した状態でプレイする。
- 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。
- その誘発型能力が解決するに際し、あなたは公開されたカードを唱えるかどうかを決定する。唱えるなら、そのマナ・コストではなく奇跡コストを支払う。唱えたくない、あるいは（そのカードがもうあなたの手札にないなどの理由により）唱えられないために唱えないなら、カードは公開された状態でなくなる。

- 奇跡はそのカードがそのターンの最初に引いたカードであるなら、あなたのターンのみならずどのターンでも機能する。あなたが複数枚のカードを引くように指示された（かつ、そのターンにあなたがまだカードを引いていない）場合、最初のカードのみが奇跡を用いて公開されることがあるので、それらのカードを1枚ずつ引く。
- あなたが奇跡を用いて呪文を唱えた場合、カード・タイプに基づく制限は無視する。たとえば、対戦相手のターン中にあなたが最初に引いたカードが《魂の再鍛》だったなら、あなたはそれを公開し、奇跡を用いて唱えてもよい。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、奇跡コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量は常にそのマナ・コストによって決まり、それを唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

### 《魂分離機》

{3}

アーティファクト

{5}, {T},

このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。1/1であることと、他のタイプに加えてスピリットであることと、飛行を持つことを除きそのカードのコピーであるトークン1体を生成する。そのカードのパワーに等しいパワーとそのカードのタフネスに等しいタフネスを持つ黒のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたが《魂分離機》の能力によって両面クリーチャー・カードをコピーした場合、結果として生じるスピリット・トークンは両面トークンになる。記載されている例外は、スピリット・トークンの第1面と第2面の両方に適用される。ゾンビ・トークンは両面トークンにならない。
- コピー元のクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャー・カードの戦場に出たときに誘発する能力は、そのスピリット・トークンが戦場に出たときにも誘発する。クリーチャー・カードが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- スピリット・トークンは、元のカードの色とマナ・コスト（およびマナ総量）を持つ。ゾンビ・トークンのマナ総量は0である。
- クリーチャーのパワーやタフネスを定義する能力は、そのカードがあなたの墓地にある間も適用されるが、パワーやタフネスを増減する効果はそうではない。たとえば、ゾンビ・トークンのパワーとタフネスを決定する際に、《古き知恵の賢者》の能力は適用されるが、《リアナの精鋭》の能力は適用されない。
- コピー元のクリーチャー・カードに《古き知恵の賢者》の能力のようなパワーやタフネスを定義する能力があるとしても、スピリット・トークンの基本のパワーとタフネスは依然として1/1である。
- ゾンビ・トークンのパワーとタフネスは、それが生成される際に、そのカードが最後にあなたの墓地にあったときのそのカードに基づいて設定される。追放されたカードのパワーやタフネスが変更されることがあっても、それらは更新されない。
- スピリット・トークンは、ゾンビ・トークンが戦場に出るより先に戦場に出る。

### 《血の間の僧侶》

{2}{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

4/4

このクリーチャーが戦場に出るか攻撃するたび、あなたの手札にカードがない場合、1つを対象とする。このクリーチャーはそれに2点のダメージを与える。

マッドネス{1}{B}{R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。）

- この誘発条件が成立した瞬間にあなたの手札にカードがあったなら、その直後にそのカードを手札からなくすことができたとしても、《血の間の僧侶》の能力は誘発しない。能力の解決時にあなたの手札にカードがあったなら、これは何の効果も持たない。したがって、ダメージが与えられることはない。

### 《血の芸術家》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

0/1

このクリーチャーや、これでないクリーチャー1体が死亡するたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 《血の芸術家》が1体以上のこれでないクリーチャーと同時に死亡した場合、その能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

### 《直接射撃》

{2}{G}

インスタント

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、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+1の修整を受ける。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、《直接射撃》を唱えることはできない。
- 《直接射撃》を解決する時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。あなたがコントロールしているクリーチャーが適正な対象であれば、もう一方のクリーチャーが不適正な対象になっていた場合も、あなたのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

### 《月銀の拘束》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、それは変身できない。

これでないパーマナント1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。このオーラをそれにつける。毎ターン1回しか起動できず、起動はソーサリーとしてのみ行う。

- エンチャントしているクリーチャーが持つ、それ自体を変身させる起動型能力や誘発型能力は、依然として起動できるし、誘発することがある。それらの能力に他の効果があれば、それらの効果は発生する。
- 《月銀の拘束》が対戦相手のクリーチャーにエンチャントしていても、あなたはこれをコントロールしている。その最後の能力を起動できるのはあなたのみである。

### 《月への封印》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャーや土地やプレインズウォーカー)

エンチャントしているパーマナントは「{T}：{C}を加える。」を持つ無色の土地であり、他のすべてのカード・タイプや能力を失う。

- そのパーマナントがエンチャントしている状態になった時点で、それは《月への封印》により記載されているマナ能力以外のすべての能力を失う。それ以降にそのパーマナントが得た能力は通常どおり作用する。
- パーマナントはそれまで持っていた特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、《月への封印》が伝説のパーマナントをエンチャントしているなら、そのパーマナントは引き続き伝説のパーマナントであり続ける。
- エンチャントしているパーマナントが土地・タイプを持つ土地であれば、それはその土地・タイプを持ち続けるが、それらに固有のマナ能力は失われる。たとえば、《月への封印》によってエンチャントされている《平地》は、依然として平地であるが、タップして{W}を生み出すことはできない。それが生み出すのは{C}のみである。

- あなたが、《月への封印》によってエンチャントされているプレインズウォーカーをマナを引き出すためにタップした後で《月への封印》を取り除いたなら、あなたはタップ状態のそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動できる。
- 土地になることで、他のついているオーラが不適正な状態になることがある。それらはオーナーの墓地に置かれる。その土地についていた装備品はすべてはずれて、戦場に残る。その土地の上に置かれていたカウンターは、何もしないかもしれないが、その上に残る。

#### 《天使の拳、トーレンズ》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

訓練（このクリーチャーが、これより大きなパワーを持つクリーチャーと攻撃するたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、訓練を持つ緑白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- クリーチャーの訓練能力は、そのクリーチャーとそれより大きなパワーを持つクリーチャーの両方が攻撃クリーチャーとして指定されたときのみ誘発する。攻撃クリーチャーが指定された後にクリーチャーのパワーが増加しても、訓練能力が誘発することはない。
- クリーチャーの訓練能力が誘発したあとで、比較した攻撃クリーチャーを破壊したりそのパワーを減少させたりしても、訓練を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置くことは妨げられない。

#### 《天使の墳墓》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたび、「ターン終了時まで、このアーティファクトは飛行を持つ白の3/3の天使・アーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでよい。

- クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出た時点で《天使の墳墓》がすでにクリーチャーであったなら、その能力によって、基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するいかなる効果をも上書きさせてもよい。ただし、パワーとタフネスの値を修整する効果（たとえば、《剛力化》が作り出す効果）は依然として適用される。
- 《天使の墳墓》の基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するような効果が、《天使の墳墓》がクリーチャーになった後で適用されたなら、それは《天使の墳墓》の効果を上書きする。たとえば、ある効果によって3/3であった《天使の墳墓》が0/1になったなら、それは他の効果によってそれらの値が変更される（たとえば、《天使の墳墓》の誘発型能力がもう1回誘発したり、《天使の墳墓》を対象として《剛力化》を唱えたりした場合）までずっと0/1のままである。

#### 《塔の霊》

{3}{U}

クリーチャー — スピリット

2/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- 《塔の霊》が戦場に出たとき、そのコントローラーのライブラリーにカードが1枚しかなかった場合、そのカードを見て、手札に加える。

#### 《突発的変化》

{U}

エンチャント — オーラ

瞬速



エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは $-X/-0$ の修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあるカードの枚数に等しい。

- Xの値は、あなたの墓地にあるカードの枚数が変わると常時変化する。

《情け知らずのガラク》

{3}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ガラク

3

情け知らずのガラクの上にある忠誠カウンターが2個以下であるとき、これを変身させる。

0：クリーチャー1体を対象とする。情け知らずのガラクはそれに3点のダメージを与える。そのクリーチャーはこれに、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。

0：緑の2/2の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

////

《ヴェールの呪いのガラク》

伝説のプレインズウォーカー — ガラク

+1：接死を持つ黒の1/1の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-

1：クリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたなら、あなたのライブラリーからクリーチャー・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

-

3：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは $+X/+X$ の修整を受けトランプルを得る。Xは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

- 《情け知らずのガラク》の1つ目の能力は状況誘発型能力である。それは《情け知らずのガラク》の上にある忠誠カウンターが2個以下になった後に誘発し、その能力がスタック上にある間は再度誘発することはできない。
- 《情け知らずのガラク》が《ヴェールの呪いのガラク》に変身した時、これの上から忠誠カウンターを追加したり取り除くことはしない。大抵の場合、《ヴェールの呪いのガラク》の上には忠誠カウンターが1個か2個置かれていることになる。
- 《情け知らずのガラク》の忠誠度能力を起動した後に誘発型能力が誘発して変身したターン中に《ヴェールの呪いのガラク》の忠誠度能力を起動することはできない。
- 《ヴェールの呪いのガラク》の2つ目の能力はクリーチャーを対象にとらない。ただし、その能力を解決するとき、あなたがクリーチャーをコントロールしていたならそれを生け贄に捧げなければならない。
- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数を数えるのは、《ヴェールの呪いのガラク》の3つ目の能力の解決時である。その能力が解決した後では、そのターン、後になってその枚数が変わってもボーナスは変更されない。
- 《ヴェールの呪いのガラク》の3つ目の能力の解決時にボーナスを受け取るのは、あなたがコントロールしているクリーチャーのみである。そのターンの後になって戦場に出たり、あなたがコントロールを得たりしたクリーチャーは、影響を受けない。

《謎の石の儀式》

{1}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

- あなたが《謎の石の儀式》を2つコントロールしているなどの理由で、1体のクリーチャーがコストに{T}を含むマナ能力を複数持っていたとしても、あなたが1回に起動できるのはそのうち1つのみである。そのクリーチャーをタップすることで複数のマナが生み出されるわけではない。

《謎の石の断片》

{3}

## アーティファクト

このアーティファクトはタップ状態で戦場に出る。

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。各プレイヤーはそれぞれ1点のライフを失う。

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーのライフがそれぞれ10点以下であった場合、このアーティファクトを変身させる。

////

《エムラクルのオーロラ》

クリーチャー — エルドラージ・反射

1/4

飛行、接死

このクリーチャーが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。

- 《謎の石の断片》の2つ目の能力はマナ能力である。プレイヤーはそれに対応することはできない。それによりライフを失うことにも対応することはできない。
- あなたのアップキープの開始時にライフが11点以上のプレイヤーが1人でもいたなら、《謎の石の断片》の最後の能力は誘発しない。能力の解決時にライフが11点以上のプレイヤーがいたなら、この能力には効果がない。
- 双頭巨人戦では、《謎の石の断片》のマナ能力により各プレイヤーがそれぞれ1点のライフを失うので、各チームがそれぞれ2点のライフを失うことになる。
- 双頭巨人戦では、《謎の石の断片》の最後の能力は各チームのライフ総量が10点以下であるかどうかを見る。
- 双頭巨人戦では、《エムラクルのオーロラ》の最後の能力により各対戦相手がそれぞれ3点のライフを失うので、各対戦相手チームはそれぞれ合計6点のライフを失うことになる。

《二重屍》

{3}{U}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでないゾンビ1体が戦場に出るたび、そのクリーチャーのコピーであるトークン1つを生成する。

- トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしている場合を除く）。これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《縫い師の移植》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、それは次のそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

この装備品がパーマネントからはずれるたび、そのパーマネントを生け贄に捧げる。

装備{2}

- 「あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない」と書かれた効果が複数あるなら、それらのすべての効果が同一のアンタップ・ステップに適用される。たとえば、クリーチャーが《縫い師の移植》を2つ装備して攻撃した場合だと、アンタップしないアンタップ・ステップは1回のみである。
- 《縫い師の移植》が装備しているクリーチャーからはずれた状態になることは、あなたがそれを別のクリーチャーにつけたり、《縫い師の移植》が戦場を離れたり、装備しているクリーチャーがクリーチャーでなくなったり、《縫い師の移植》が装備品でなくなったりすると生じる。（装備しているクリーチャーが戦場を離れたときにもはずれた状態になるが、その場合には、この誘発型能力は何もしない。）
- 《縫い師の移植》の最後の誘発型能力が誘発したが、その能力の解決時点で、《縫い師の移植》がはずれる前についていたパーマネントを（他のプレイヤーがそのコントロールを得たなどにより）あなたがコントロールしていないなら、あなたはそれを生け贄に捧げることができない。

#### 《熱錬金術師》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

0/3

防衛

{T}：このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーをアンタップする。

- 《熱錬金術師》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。誘発型能力（たとえば、《熱錬金術師》それ自身の起動型能力）の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
- 双頭巨人戦では、《熱錬金術師》の起動型能力は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。その結果として、対戦相手チームは2点のライフを失う。

#### 《ネベルガストの伝令》

{2}{U}

クリーチャー — スピリット

2/1

瞬速

飛行

このクリーチャーやあなたがコントロールしていてこれでないスピリット1体が戦場に出るたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

- 《ネベルガストの伝令》と他のスピリットが同時に戦場に出たなら、《ネベルガストの伝令》の最後の能力はそれら1体につきそれぞれ1回ずつ誘発する。

#### 《眠れぬ求血者》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1/3

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、血・トークン1つを生成する。（それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、

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。）

血・トークン2つを生け贄に捧げる：このクリーチャーを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

#### 《血に染まりし歓楽者》

クリーチャー — 吸血鬼

3/3

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、血・トークン1つを生成する。（それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、

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。）

{4}{B}：各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- あなたの終了ステップの開始時点で、そのターン中にあなたがライフを得ていなかったなら、《眠れぬ求血者》の能力（《血に染まりし歓楽者》の能力も同様）は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。
- そのターンのどこかの時点であなたがライフを得た場合、《眠れぬ求血者》と《血に染まりし歓楽者》の両方の1つ目の能力は誘発する。同じターンにあなたがそれに等しい点数以上のライフも失っていたとしても関係ない。

#### 《狙い澄ましの航海士》

{4}{U}{U}

クリーチャー — スピリット

5/5

結魂（組になっていないクリーチャー1体とこのクリーチャーを、そのどちらかが戦場に出たとき、組にしてもよい。それらのクリーチャーは、あなたがその両方をコントロールし続けているかぎり組である。）

狙い澄ましの航海士がこれでないクリーチャー1体と組になっているかぎり、両方のクリーチャーはそれぞれ「{1}{U}：このクリーチャーを追放し、その後、これをあなたのコントロール下で戦場に戻す。」を持つ。

- 《狙い澄ましの航海士》によってクリーチャーが得た能力を起動すると、そのクリーチャーは追放され、即座に組が解消される。その後、そのカードが戦場に戻ることになる。そのカードが戦場に出たとき、《狙い澄ましの航海士》の結魂能力が誘発する。あなたは再びそれらを組にすることができる。
- 《狙い澄ましの航海士》かそれと組になっているクリーチャーが追放された後では、もう一方のクリーチャーはこの起動型能力を持たなくなる。しかし、一方のクリーチャーのこの能力を起動するのに対応して、他方のクリーチャーのこの能力を起動することはできる。

#### 《狙いは高く》

{1}{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受け到達を得る。

- 《狙いは高く》はすでにアンタップ状態であるクリーチャーも対象とすることができる。ターン終了時まで、それは依然として+2/+2の修整を受け到達を得る。
- 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。

#### 《農民の結集》

{2}{W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

フラッシュバック{2}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- この能力の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーのみが影響を受ける。そのターンに後から戦場に出たりあなたがコントロールを得たりしたクリーチャーは影響を受けない。

#### 《黴墓のヤスデ》

{4}{G}

クリーチャー — 昆虫・ホラー

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。その後、このクリーチャーの上に、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1個の+1/+1カウンターを置く。（カード3枚を切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚をあなたの墓地に置くことである。）

- 《黴墓のヤスデ》は、あなたがカード3枚を切削する前に既に墓地にあったクリーチャー・カードを含め、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1個の+1/+1カウンターを得る。

《薄暮見の徴募兵》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・戦士・狼男

2/2

{2}{G} : あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。「その中からクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、このクリーチャーを変身させる。

////

《爪の群れの咆哮者》

クリーチャー — 狼男

3/3

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、このクリーチャーを変身させる。

- 《薄暮見の徴募兵》の1つ目の能力は、その誘発型能力に対応して起動できる。
- 《爪の群れの咆哮者》の1つ目の能力によって、マッドネス・コストのような代替コストも少なくなる。
- 《爪の群れの咆哮者》の1つ目の能力によって少なくなるのは、クリーチャー・呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。

《甚だしい大口》

{8}

クリーチャー — エルドラージ・ヒル

6/4

現出{6}{B} (この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのマナ総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは3点のライフを失い、あなたは3点のライフを得る。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《ハンウィアー守備隊》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・兵士

2/3

このクリーチャーが攻撃するたび、赤の1/1の人間・クリーチャー・トークン2体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

(ハンウィアーの要塞と合体する。)

////

《ハンウィアーの要塞》

土地

{T} : {C}を加える。

{R}, {T} : クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

{3}{R}{R},

{T} : あなたがこの土地と「ハンウィアー守備隊」という名前のクリーチャー1体をコントロールしていてそれらのオーナーでもあるなら、それらを追放し、その後、それらを「のたうつ居住区、ハンウィアー」へと合体させる。

////

《のたうつ居住区、ハンウィアー》

伝説のクリーチャー — エルドラージ・ウーズ

7/4

トランプル、速攻

これが攻撃するたび、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークン2体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

- あなたがトークンを生成するに際し、どのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを各トークンが攻撃しているかを選ぶ。攻撃先は、《ハンウィアー守備隊》（または《のたうつ居住区、ハンウィアー》）が攻撃しているのと同じ対戦相手やプレインズウォーカーやバトルでなくてもよい。また、両方のトークンが同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しなくてもよい。
- この誘発型能力によって生成されるトークンは攻撃している状態であるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力などを誘発させない）。
- 攻撃クリーチャーが指定されたとき、あなたがコントロールしている他の発生源の能力（《小村の隊長》の能力など）が誘発するなら、あなたはそれを《ハンウィアー守備隊》の誘発型能力よりも先に解決しても、後に解決してもよい。ただし、その能力が対象を取る場合に、それらのトークンを対象とすることはできない。

《秘密の解明者、ジェイス》

{3}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

5

+1：占術1を行い、その後、カード1枚を引く。

-2：クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

-8：「対戦相手1人が各ターン内の自分の1つ目の呪文を唱えるたび、その呪文を打ち消す。」の紋章を得る。

- 紋章の誘発型能力は、対戦相手のターンのみではなく、各ターンに対戦相手が唱える1つ目の呪文を打ち消す。
- 《秘密の解明者、ジェイス》の紋章の誘発型能力が対戦相手が唱える1つ目の呪文を打ち消さなかった（その呪文が「打ち消されない」ものだったなどの理由により）としても、同じターンに再び誘発してそのプレイヤーの2つ目の呪文を打ち消すことはない。
- 対戦相手が2人以上いるなら、《秘密の解明者、ジェイス》の紋章は、各ターンに対戦相手1人につき1回ずつ誘発し得る。

《秘密を掘り下げる者》

{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。そのカードを公開してもよい。これによりインスタントやソーサリーであるカードが公開されたなら、このクリーチャーを変身させる。

////

《昆虫の逸脱者》

クリーチャー — 人間・昆虫

3/2

飛行

- そのカードがインスタントやソーサリーでなくとも、あなたはそれを公開してもよい。そのカードを公開しようがしまいが、それはあなたのライブラリーの一番上に残り続ける。

《憑依された死体》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、飛行を持つ白の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。

{1}{B}, カード2枚を捨てる：あなたの墓地にあるこのカードをタップ状態で戦場に戻す。

- 《憑依された死体》の最後の能力は、それがあなたの墓地にある間にのみ起動できる。

#### 《ファルケンラスの過食者》

{R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

2/1

あなたがオーナーであり戦場にはないすべての吸血鬼・クリーチャー・カードはマッドネスを持つ。それらのマッドネス・コストはmana・コストに等しい。（あなたがそのカードを捨てるなら、それを追放領域に捨てる。そうしたとき、それをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。）

- 《ファルケンラスの過食者》の能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。あなたが《ファルケンラスの過食者》を捨てる場合、それがそれ自身にマッドネスを付与することはない。
- 《ファルケンラスの過食者》の能力によって、マッドネスを得た吸血鬼・カードのマッドネスによる誘発型能力が解決される前に《ファルケンラスの過食者》が戦場を離れたなら、その吸血鬼・カードはそれ以上マッドネスを持たないものの、あなたは依然としてそのマッドネスの誘発型能力により、その吸血鬼・カードを適切なコストで唱えることができる。
- すでにマッドネス能力を持つ吸血鬼・クリーチャー・カードを捨てるなら、あなたはどちらのマッドネス能力によってそれを追放するのを選ぶ。元来から持っている方と、《ファルケンラスの過食者》によって得た方のうち、どちらを選んでもよい。
- カードの注釈文には「これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「それをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。」である。

#### 《ファルケンラスの拷問者》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/1

クリーチャー1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、このクリーチャーは飛行を得る。その生け贄に捧げられたクリーチャーが人間なら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- この誘発型能力は、生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間に人間だったかどうかをチェックする。（墓地でのクリーチャー・タイプは問わない。）
- 《ファルケンラスの拷問者》の起動型能力のコストとして、それ自身を生け贄に捧げることができる。

#### 《風変わりな農夫》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・農民

2/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード3枚を切削し、その後、あなたの墓地にある土地・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。（カード3枚を切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚をあなたの墓地に置くことである。）

- あなたの手札に戻す土地・カードは、あなたが切削したばかりのカードでも、すでにあなたの墓地にあったカードでもよい。

#### 《膨らんだ意識曲げ》

{8}

クリーチャー — エルドラージ・昆虫

5/5

現出{5}{B}{B}（この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのmana総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。）

あなたがこの呪文を唱えたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそ

の中から、mana総量が3以下であり土地でないカード1枚と、mana総量が4以上であるカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそれらのカードを捨てる。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- プレイヤーの手札にあるカードのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- あなたは可能なら2枚の該当するカードを選ばなければならない。
- 該当するカードが2枚ないなら、選ぶことのできる方1枚を選び、そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

#### 《不自然な成長》

{1}{G}{G}{G}{G}

エンチャント

各戦闘の開始時に、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーのパワーとタフネスは2倍になる。

- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍」にする場合、そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、その効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。同様に、タフネスが2倍になったクリーチャーは+0/+Xの修整を受ける。Xは、この効果が適用され始めた際のそのタフネスに等しい。
- パワーを2倍にする際のクリーチャーのパワーが0以下なら、代わりに、そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xは、そのパワーと0の差に等しい。たとえば、何らかの効果によって2/2のクリーチャーの《仔熊》が-4/-0の修整を受けて-2/2のクリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にするとは-2/+2の修整を受けるということになる。その結果、それは-4/4のクリーチャーになる。
- あなたが複数の《不自然な成長》をコントロールしている場合、それぞれを独立して適用する。たとえば、あなたが《不自然な成長》2つをコントロールしているなら、2/2の《仔熊》は最初の能力が解決したときに4/4のクリーチャーとなり、その後2つ目が解決したときに8/8のクリーチャーとなる。

#### 《船碎きの怪物》

{5}{U}{U}

クリーチャー — クラーケン・ホラー

7/8

瞬速

この呪文は打ち消されない。

あなたが呪文1つを唱えるたび、以下から最大1つを選ぶ。

- あなたがコントロールしていない呪文1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- 土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《船碎きの怪物》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、《船碎きの怪物》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。

#### 《不憫なグリフ》

{7}

クリーチャー — エルドラージ・ヒポグリフ

3/4

現出{5}{U}（この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのmana総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。）

あなたがこの呪文を唱えたとき、カード1枚を引く。

飛行

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。



《包囲ゾンビ》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/2

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー3体をタップする：各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- 《包囲ゾンビ》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、直近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったクリーチャーでもタップできる（《包囲ゾンビ》自身でもよい）。

《吠え群れの復活》

{2}{G}

エンチャント

瞬速

あなたがコントロールしていて狼や狼男であるすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。

- 狼と狼男の両方であるクリーチャーのパワーとタフネスは、《吠え群れの復活》の最後の能力により+1/+1の修整のみを受ける。

《墓所這い》

{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/1

このクリーチャーではブロックできない。

あなたがゾンビをコントロールしているかぎり、あなたの墓地にあるこのカードを唱えてもよい。

- 《墓所這い》の能力によって、それを唱えられるタイミングが変わることはない。
- 《墓所這い》が唱えられてスタック上に置かれた後で、あなたがこれでないゾンビのコントロールを失っても関係ない。

《本質の変転》

{U}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放し、その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。それがスピリットであるなら、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《本質の変転》は、クリーチャーが追放領域から戻った後で、それがスピリットかどうかを見る。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。
- 両面カードが追放されたなら、それは第1面を表にして戦場に戻る。

《町のゴシップ屋》

{W}

クリーチャー — 人間

1/1

{T},

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップする：このクリーチャーを変身させる。

////

### 《扇動された民衆》

クリーチャー — 人間

2/3

各戦闘で、このクリーチャーは可能なら攻撃する。

{2} : ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- 《町のゴシップ屋》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーであればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。ただし、《町のゴシップ屋》自身は、直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしている必要がある。
- 《扇動された民衆》が攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを決めるのは、依然としてそのコントローラーである。
- 《扇動された民衆》のコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップに、それがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。《扇動された民衆》が攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されることはないで、それは攻撃しなくてもよい。なお、《町のゴシップ屋》を変身させても、それはアンタップしない。

### 《村の儀式》

{B}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

カード2枚を引く。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることも、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

### 《猛火の松明》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、吸血鬼やゾンビにはブロックされない。

装備しているクリーチャーは「{T}、

猛火の松明を生け贄に捧げる：1つを対象とする。猛火の松明はそれに2点のダメージを与える。」を持つ。

装備{1}（{1}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- あるプレイヤーにコントロールされている《猛火の松明》が、何らかの方法により異なるプレイヤーがコントロールしているクリーチャーに装備されている場合、ダメージ能力はどちらのプレイヤーも起動することができない。そのクリーチャーのコントローラーのみが能力を起動することができるものの、そのプレイヤーは《猛火の松明》（そのプレイヤーがコントロールしていないパーマネント）を生け贄に捧げられないので、能力のコストを支払うことができない。
- ダメージの発生源は《猛火の松明》であり、装備しているクリーチャーではない。ただし、装備しているクリーチャーの能力は、パーマネントやプレイヤーを対象とするものである。たとえば、《猛火の松明》が赤のクリーチャーに装備されているなら、その能力はプロテクション（赤）を持つクリーチャーを対象とすることができない。プロテクション（アーティファクト）を持つクリーチャーを対象とすることはできるが、ダメージはすべて軽減される。

### 《もう一人の自分》

{X}{2}{G}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

この呪文は打ち消されない。

このクリーチャーを、追加の+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出ることを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《もう一人の自分》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワーやタフネスやタイプや色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- あなたが両面クリーチャーをコピーするなら、《もう一人の自分》は、《もう一人の自分》が戦場に出たときに表になっている面のコピーになる。《もう一人の自分》は両面カードではないので、変身できない。それが戦場を離れたときに、何らかの効果がそれを変身させた状態で戦場に戻すように指示したなら、それは戦場に戻らずにその領域にとどまる。
- 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのXは0とする。《もう一人の自分》の最後の能力に含まれるXの値は、《もう一人の自分》を唱える間に選んだXの値である。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《もう一人の自分》であるなど）なら、この《もう一人の自分》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《もう一人の自分》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。《もう一人の自分》がトークンになるわけではない。
- コピー元のクリーチャーの「戦場に出たとき」に誘発する能力は、《もう一人の自分》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何らかの理由によって《もう一人の自分》が他のクリーチャーと同時に戦場に出るなら、《もう一人の自分》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合は、《もう一人の自分》は0/0の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るので、おそらく即座に墓地に置かれることになる。それ自体の能力によって、それの上に+1/+1カウンターが置かれている状態になるわけではない。
- Xは0でもよい。《もう一人の自分》は、それの上に追加の+1/+1カウンターが置かれている状態で戦場に出るのではなく、単に選ばれたクリーチャーのコピーになる。

#### 《燃え立つ復讐》

{2}{R}

エンチャント

あなたがあなたの墓地から呪文1つを唱えるたび、1つを対象とする。このエンチャントはそれに2点のダメージを与える。

- 《燃え立つ復讐》は、（蘇生や《組み直しの骸骨》の能力のように）あなたがあなたの墓地にあるカードの能力を起動したときには誘発しない。
- 《燃え立つ復讐》の誘発型能力は、あなたがあなたの墓地から唱えた呪文よりも先に解決される。

#### 《モークラットのバンシー》

{3}{B}{B}

クリーチャー — スピリット

4/4

陰鬱 —

このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-4/-4の修整を受ける。

- 《モークラットのバンシー》の陰鬱能力は1回のみ誘発する。このターンに死亡していたクリーチャー1体につき1回ではない。これが戦場に出た時点でクリーチャーが死亡していなかったなら、能力は誘発しない。
- 陰鬱能力が誘発したときに他のクリーチャーが戦場になかったなら、《モークラットのバンシー》自身を対象としなければならない。

《約束された終末、エムラクール》

{13}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

13/13

この呪文を唱えるためのコストはあなたの墓地にあるすべてのカードの中のカード・タイプ1種類につき{1}少なくなる。

あなたがこの呪文を唱えたとき、対戦相手1人を対象とする。次のそのプレイヤーのターンの間、あなたはそのプレイヤーのコントロールを得る。そのターンに続いて、そのプレイヤーは追加の1ターンを行う。

飛行、トランプル、プロテクション（インスタント）

- あなたの墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。特殊タイプ（「伝説の」や「基本」など）やサブタイプ（「人間」や「装備品」など）は関係ない。《約束された終末、エムラクール》自身の能力で減らすことができるコストは、最大で{9}である。
- プロテクション（インスタント）とは、《約束された終末、エムラクール》が、インスタント・呪文とインスタント・カードの起動型能力や誘発型能力の対象とならないことと、インスタント・呪文やインスタント・カードがそれに与えるダメージが軽減されることを意味する。インスタント・呪文は、他の形で《約束された終末、エムラクール》に影響することがある。たとえば、それは《農民の結集》からのボーナスを依然として受ける。
- プロテクション能力は、その能力を持つオブジェクトが戦場にある間에만適用される。特に、《約束された終末、エムラクール》は、それがスタック上にある間は、《中略》のような呪文の対象とすることができる。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- そのターン中も、あなたがコントロールしているプレイヤーがアクティブ・プレイヤーである。
- あなたはプレイヤーのみをコントロールする。そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力をあなたがコントロールするわけではない。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間も、あなたは自分の選択や判断を行う。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、そのプレイヤーがそのターン中に行える、または行うよう指示される決定や判断は、あなたが行う。それには、唱える呪文や起動する能力を選ぶことや、誘発型能力や他の理由により求められる一切の決定が含まれる。
- あなたは、影響を受けているプレイヤーに投了させることはできない。そのプレイヤーはあなたがコントロールしている間であっても、つねに投了を自分で選ぶことができる。
- ルールに違反する決定や判断を行うことはできない。つまり、そのプレイヤーができないことを行うことはできない。ゲームのルールやカードやパーマネントや呪文や能力などのいずれにも求められていない決定や判断をそのプレイヤーにさせることはできない。（《手練れの戦術》のような）効果が、影響を受けているプレイヤーが通常行うような決定を別のプレイヤーに行わせる場合、その効果が優先される。つまり、影響を受けているプレイヤーが決定しないことを、あなたがそのプレイヤーに代わって決定することはできない。
- そのプレイヤーにイベント規定によって求められる決定や判断（たとえば、同意による引き分けを行うことやジャッジを呼ぶこと）を行わせることはできない。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、あなたはそのプレイヤーが見ることのできるゲーム内のカードをすべて見ることができる。これには、そのプレイヤーの手札、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きのカード、そのプレイヤーが見ることのできるライブラリーの中のカードが含まれる。
- プレイヤーをコントロールしていても、そのプレイヤーのサイドボードを見ることはできない。何らかの効果がそのプレイヤーにゲームの外部にあるカードを選ぶように指示したとしても、あなたは、そのプレイヤーにカードを選ばせることはできない。
- 影響を受けているプレイヤーのコストを支払う場合には、あなたはそのプレイヤーが持つリソース（カードやマナなど）のみを使用できる。あなた自身のものを使用することはできない。同様に、影響を受けている

プレイヤーが持つリソースはそのプレイヤーのコストを支払うことのみを使用できる。それをあなた自身のコストに使用することはできない。

- 複数のプレイヤー・コントロール効果が同一のプレイヤーに影響する場合、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが作用する。複数のプレイヤーが《約束された終末、エムラクール》を唱え、同一のプレイヤーを対象としたなら、能力の効果1つにつき追加の1ターンが生み出される。
- 双頭巨人戦では、プレイヤーのコントロールを得ることは、あなたがそのチームの各プレイヤーのコントロールを得ることになる。
- 対象としたプレイヤーが次のターンを飛ばす場合は、あなたはそのプレイヤーが実際に行う次のターンにコントロールする。そして、そのプレイヤーが得る追加ターンは、そのターンの後になる。
- 多人数戦で、あなたが対象としたプレイヤーのターンをコントロールしている間にそのプレイヤーがゲームに敗北した場合は、追加のターンは行わない。

#### 《野心的な農場労働者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・農民

1/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、「あなたのライブラリーから基本平地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

集会 —

{1}{W}{W}：このクリーチャーを変身させる。あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていなければ起動できない。

////

#### 《歴戦の聖戦士》

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

絆魂

- クリーチャーは、パワーの値が他のクリーチャーと異なる場合、互いにパワーが異なる。たとえば、1/1のクリーチャーと2/1のクリーチャーはパワーが異なる。
- 3体のクリーチャーのパワーが互いに異なるためには、すべてのクリーチャーのパワーが異なる必要がある。1/1のクリーチャー、2/1のクリーチャー、別の2/1のクリーチャーは、両方の2/1のクリーチャーのパワーが1/1のクリーチャーとは異なるが、パワーが異なる3体のクリーチャーではない。

#### 《屋根の上の嵐》

{5}{U}

エンチャント

あなたは、あなたが唱えるゾンビ・クリーチャー・呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{0}を支払ってもよい。

- 《その場しのぎのやっかいもの》のためにあなたの墓地にあるクリーチャー・カードを追放するなどの追加コストが必要なら、依然として支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストやマナ総量は変化しない。《屋根の上の嵐》は、あなたが何を支払うのかを変えるのみである。

#### 《有望な信徒》

{W}

クリーチャー — 人間・邪術師

1/2

訓練（このクリーチャーが、これより大きなパワーを持つクリーチャーと攻撃するたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

{2}{W},

あなたがコントロールしているクリーチャーの中から+1/+1カウンター合計2個を取り除く：アーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。

- クリーチャーの訓練能力は、そのクリーチャーとそれより大きなパワーを持つクリーチャーの両方が攻撃クリーチャーとして指定されたときのみ誘発する。攻撃クリーチャーが指定された後にクリーチャーのパワーが増加しても、訓練能力が誘発することはない。
- クリーチャーの訓練能力が誘発したあとで、比較した攻撃クリーチャーを破壊したりそのパワーを減少させたりしても、訓練を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置くことは妨げられない。

#### 《豊かな成長》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (土地)

このオーラが戦場に出たとき、カード1枚を引く。

エンチャントしている土地は「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

- エンチャントしている土地には、それが持つ他のすべての能力がそのまま残る。その土地の起動型能力のうち1つを起動しても、それは他の起動型能力を起動することにはならない。

#### 《揺るぎない信仰》

{3}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (あなたがコントロールしているクリーチャー)

このオーラが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このオーラが戦場を離れるまで、それを追放する。

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- 《揺るぎない信仰》の誘発型能力の解決前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。
- 追放されたカードは、《揺るぎない信仰》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きず、状況起因処理も行わない。ただし、《揺るぎない信仰》がエンチャントしているクリーチャーが戦場を離れたなら、状況起因処理がチェックされる時点まで《揺るぎない信仰》自身は戦場を離れない。
- 多人数戦では、《揺るぎない信仰》のオーナーがゲームから除外されたなら、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

#### 《妖術師の衣装部屋》

{5}

アーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。「それを追放し、その後、あなたのコントロール下で戦場に戻す。」を選んでよい。

- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

- あなたが「ターン終了時まで」クリーチャーのコントロールを得たなら、そのターンの終了ステップの間にそれをコントロールしているのはあなたである。
- 追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す効果では、あなたはそれをそれ以降永続的にコントロールする。多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《妖術師の衣装部屋》の効果によってあなたがコントロールしていたクリーチャーはすべて追放される。

《夜深の死体あさり》

{4}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻してもよい。

(墓ネズミと合体する。)

////

《墓ネズミ》

{1}{B}

クリーチャー — ネズミ

2/1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがこのクリーチャーと「夜深の死体あさり」という名前のクリーチャー1体の両方をコントロールしていてそれらのオーナーでもある場合、それらを追放し、その後、それらを「騒がしい徒党」へと合体させる。

////

《騒がしい徒党》

クリーチャー — エルドラージ・ホラー

5/6

速攻

威迫 (このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

このクリーチャーが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け威迫を得る。

- プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 《騒がしい徒党》の誘発型能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1/+0の修整を受けることも威迫を得ることもない。

《流域の密教信者》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・ホラー

3/2

トランプル

このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

マッドネス{1}{R} (あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。)

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《ルーン縛りの狼》

{1}{R}

クリーチャー — 狼

2/2

{3}{R},

{T} : 対戦相手1人を対象とする。このクリーチャーはそのプレイヤーに、あなたがコントロールしている、狼や狼男の数に等しい点数のダメージを与える。

- 《ルーン縛りの狼》の起動型能力は、それが解決する時点であなたがコントロールしている狼や狼男の数を数える。それが起動した時点ではない。
- あなたが狼と狼男の両方であるクリーチャー1体をコントロールしている場合、《ルーン縛りの狼》の能力では1回のみ数える。

《霊捕らえの装置》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

4/5

このクリーチャーが戦場に出たとき、飛行を持つクリーチャー1体を対象とする。「これはそれに4点のダメージを与える。」を選んでよい。

- 対象とした飛行を持つクリーチャーは、その能力が誘発してスタック上に置かれる時点で選ばれる。その能力の解決時に、あなたは《霊捕らえの装置》が4点のダメージを与えるかどうかを選ぶ。

《霊灯の罨》

{2}{U}

インスタント

あなたがスピリットをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。あなたがエンチャントをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

- あなたがスピリットとエンチャントをコントロールしているなら、《霊灯の罨》のコストは{2}少なくなる。あなたがエンチャントとスピリットの両方を持つパーマネント1つをコントロールしている場合も、これのコストは{2}少なくなる。

《忘れられていた家宝》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが変身したとき、この装備品を変身させる。

装備{1}

////

《灰口の刃》

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受け先制攻撃を持つ。

装備{3}

- 《忘れられていた家宝》が変身したとき、それはそれがついていたクリーチャーについたままである。装備しているクリーチャーがクリーチャーでないパーマネントに変身したなら、《忘れられていた家宝》ははずれてから《灰口の刃》に変身する。