

『カルロフ邸殺人事件』 リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2023 年 11 月 2 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ならびに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、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで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 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

セットコードが MKM である『カルロフ邸殺人事件』の新たなカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『神河：輝ける世界』、『ニューカペナの街角』、『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』、『機械兵団の進軍』、『機械兵団の進軍：決戦の後に』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』。

セットコードが MKC であり 1～48（およびそれらの別アート版 312～358）の番号がついている『カルロフ邸殺人事件』の新たな統率者カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードが MKC で番号が 53～311 のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる。

セットコードが CLU であり 1～6 と 12～51 の番号がついている『Ravnica: Cluedo Edition』の新規カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードが CLU で 7～11 と 52～283 の番号がついているカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる。

『スペシャルゲスト・カード』は、様々な次元から当セットに登場する、以前印刷されているカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『カルロフ邸殺人事件』では 10 種類のスペシャルゲスト・カードが登場する。セットコードは SPG であり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

また、シールドデッキのイベントであなたが開けた『カルロフ邸殺人事件』プレイ・ブースターのカードは、あなたのカードプールの一部である。これは、ドラフトのイベントでドラフトした場合においても同様である。『スペシャルゲスト』や「ザ・リスト」のカードが含まれる場合もある。

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 を参照のこと。

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：裏向きのカード

新キーワード能力：変装

新キーワード処理：偽装

複雑なプロットが張り巡らされた良質な推理小説には、正体不明の人物が登場することがある。『マジック』に当てはめるならば、裏向きのカードこそが正体不明の最たるものだろう！『カルロフ邸殺人事件』ではカードを裏向きにする2つのキーワードを採用している。すなわちそれは、変装と偽装である。

《逃走する暗号破り》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

2/1

果敢、速攻

変装{5}{R}。このコストは、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。（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

逃走する暗号破りが表向きになったとき、あなたの手札を捨てる。その後、カード3枚を引く。

- 変装能力によってあなたは、{3}を支払い変装能力を使用すると宣言することでカードを裏向きに唱えることができる。あなたは自分に優先権があるときならいつでも、変装コストを支払うことで裏向きのパーマネントを表向きにすることができる。
- 裏向きの呪文にはマナ・コストがなく、マナ総量は0である。裏向きの呪文を唱えるときには、それを裏向きでスタックに置くので、他のプレイヤーにはそのカードが何であるかわからない。その後、{3}を支払う。これは代替コストである。
- そのクリーチャー・呪文は護法{2}を持つ2/2のクリーチャー・呪文であり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。その結果のクリーチャーは護法{2}を持つ2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。その呪文やその結果のクリーチャーは無色であり、マナ総量は0である。呪文やクリーチャーに適用するその他の効果は、それが持っていない特性やそれが持っている特性を与えることができる。
- あなたは自分に優先権があるときならいつでも、その変装コストを公開してそのコストを支払うことで、裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。これは特別な処理である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。これにより表向きにできるのは裏向きのパーマネントのみである。裏向きの呪文を表向きにすることはできない。

《謎めいた外套》

{2}{U}

アーティファクト — 装備品

謎めいた外套が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を偽装する。その後、謎めいた外套をそれにつける。（カードを偽装するとは、それを護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出すことである。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。」ということである。）

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受け、ブロックされない。

{1}{U}：謎めいた外套をオーナーの手札に戻す。

- カードを偽装するとは、それを裏向きで戦場に出すことである。それは護法{2}を持つ2/2の裏向きのクリーチャーになり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。

これは無色であり、マナ総量は0である。パーマネントに適用するその他の効果は、それが持っていない特性を与えたり、それが持っている特性を変更したりすることができる。

- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたがコントロールしていて偽装されているパーマネントを、（これに適用されるコピー効果やタイプ変更効果は無視して）これがクリーチャー・カードでありこのマナ・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 偽装されたクリーチャーが表向きになった場合に変装（あるいは変異）を持つのであれば、その変装（あるいは変異）コストを支払って表向きにすることもできる。
- 変装（あるいは変異）能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、偽装されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- 両面カードが偽装されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。

裏向きのカードに関する一般注釈：

- 裏向きのクリーチャー・呪文を変異能力を使用して唱えることは、今回よりあなたが変異能力を使用していると宣言することが求められる。（すでにそうしているかもしれないが、今後は変異と変装を区別するために必要になったのだ。）
- あなたはいつでも、自分がコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントを見ることができる。何らかの効果によってあなたが見ることを許可されたり指示されないかぎり、あなたがコントロールしていない裏向きのパーマネントを見ることができない。
- 裏向きのクリーチャーが能力を失ったなら、それが表向きになるとそれは変装も（変装コストも）持たなくなるので、それを変装能力で表向きにすることはできない。
- パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きになったクリーチャーはカード名を持たず、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。他の裏向きのクリーチャーとも同じ名前を持ってはいない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントや、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品を対象としていた呪文や能力は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。
- パーマネント表向きにしたり裏向きにしたりしても、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を変更しない。
- 裏向きの呪文がスタックを離れて戦場以外のいずれかの領域に置かれた場合（打ち消された場合など）には、あなたはそれを公開しなければならない。同様に、裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合も、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマネントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は、どの能力によって裏向きにされたかと同様に、明確のままにしなければならない。（これには変装、偽装、（古いカードを使用しているゲームなら）変異、予示、そしてわずかに存在するカードを裏向きにするその他の効果も含まれる。）これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。
- 何かが戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。

新エンチャント・タイプ：事件

「殺人」でお困りか？ならば朗報だ。ラヴニカの探偵が事件にあたろう！まあ、事件はひとつじゃないのだが。少々仕事が溜まっているものでね。よければ協力してもらえないだろうか。未解決事件をいくつか抱えているからあなたにも見てもらいたい。解明できれば市民に感謝され、報酬だってはずむだろう。

《真紅の鼓動の事件》

{2}{R}

エンチャント — 事件

この事件が戦場に出たとき、カード1枚を捨てる。その後、カード2枚を引く。

解明条件 — あなたの手札にカードがない。（未解明なら、あなたの終了ステップの開始時に解明する。）

解明完了 — あなたのアップキープの開始時に、あなたの手札を捨てる。その後、カード2枚を引く。

- 事件はそれぞれ2つの特殊なキーワード能力を持つ。解明条件と解明完了である。
- 「解明条件 — [条件]」は「あなたの終了ステップの開始時に、[条件]でありこの事件が未解明な場合、これは解明完了になる。」という意味である。
- 「解明完了」の意味は、その後に書かれている能力の種類によって異なる。「解明完了 — [起動型能力]」は「[起動型能力]。この事件が解明完了していなければ起動できない。」を意味する。起動型能力とはコロロン（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。
- 「解明完了 — [誘発型能力]」は「[誘発型能力]。この能力は、この事件が解明完了していなければ誘発しない。」を意味する。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。
- 「解明完了 — [常在型能力]」は「この事件が解明完了しているかぎり、[常在型能力]。」を意味する。常在型能力は「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。」や「あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。」のような表現で記載されている。
- 「解明条件」能力は、その条件を二度確認する。能力が誘発する時に一度、解決する時に一度である。あなたの終了ステップの開始時にその条件を満たしていなかった場合、能力は一切誘発しない。能力の解決時にその条件を満たしていなかった場合、事件は解明完了しない。
- 事件が解明完了した後は、それが戦場を離れるまで解明完了したままである。
- 事件が解明完了しても、他の能力は失われない。
- 解明完了していることはパーマネントのコピー可能な値の一部ではない。解明完了した事件のコピーになったパーマネントは解明完了した状態ではない。解明完了した事件が、何らかの理由により別の事件のコピーになっても、解明完了したままである。

新キーワード処理：証拠収集

ラヴニカでは勘だけを頼りに事件を解明することはない。あなたのような熱心な探偵が現場に赴き証拠収集を行うこと、何が起こったのかを把握できるのだ。「証拠収集 N」を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が N 以上になるように選んで追放することである。

《ヴィトゥ＝ガジの捜査員》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・探偵

1/3

この呪文を唱えるための追加コストとして、証拠収集 6 を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が 6 以上になるように選んで追放する。）

到達

ヴィトゥ＝ガジの捜査員が戦場に出たとき、証拠収集を行った場合、クリーチャー 1 体を対象とする。それの上に +1/+1 カウンター 1 個を置き、あなたは 2 点のライフを得る。

- 必要なマナ総量ちょうどかそれ以上にするための必要なカードを追放できないなら、あなたは一切証拠収集を選べない。
- あなたが呪文を唱えることを宣言した後では、あなたがそうし終わるまで、プレイヤーは処理を行うことができない。特に、対戦相手はあなたの墓地にあるカードを取り除くことで、あなたが証拠収集を行うことを阻止しようと試みることもできない。

新キーワード処理：容疑

誰の仕業か目星はついているようだな。だが呼び寄せて問い詰めるのはまだ早い。あなたは好きな相手に自由に容疑をかけることができるのだ。一部の呪文や能力は、クリーチャーに容疑をかけることができる。容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。

《参考人》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

参考人が戦場に出たとき、これに容疑をかける。白青の2/2の探偵・クリーチャー・トークン1体を生成する。（容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。）

- 効果がクリーチャーに容疑をかけたとき、それは容疑をかけられた状態になる。容疑をかけられているかぎり、それは威迫と「このパーマネントが容疑をかけられているかぎり、それではブロックできない。」を得る。それが戦場を離れるか別の効果により容疑をかけられていない状態になるまで、それは容疑をかけられたままである。
- 容疑クリーチャーがすべての能力を失う場合、それは威迫や「それではブロックできない。」を失うが、容疑をかけられた状態でなくなることはない。
- 容疑をかけられた状態はコピー可能な値ではない。パーマネントが容疑クリーチャーのコピーになっても、それは容疑をかけられた状態にはならない。
- クリーチャーがすでに容疑をかけられているなら、それに再び容疑をかけることは何も効果がない。
- 同時に容疑をかけることができるクリーチャーの数に制限は存在しない。新しいクリーチャーに容疑をかけることによって、他のクリーチャーが容疑をかけられた状態でなくなることはない。

再録メカニズム：手掛かり・トークン

再録キーワード処理：調査

それはそうとなぜ奴の仕業だとわかる？すでに言ったとおり勘だけでは不十分だ。手掛かりのひとつくらいは探しに行ってい。もちろん、多ければ多いほどいい。あなたが調査を行うたび、あなたは手掛かり・トークン1つを生成するのだから。

《未解決事件解明者》

{3}{U}

クリーチャー — スピリット・探偵

3/3

飛行

未解決事件解明者が死亡したとき、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 「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、あなたは《捜査の達人、アルキスト・プロフト》の起動能力を支払うために《レンチ》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を支払うことはできない。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、《捜査の達人、アルキスト・プロフト》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、この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。
- 一部の能力は「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。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・トークンを生け贄に捧げたときだけではない。

再録メカニズム：分割カード

ラヴニカの探偵には数多くの選択肢がある。あなたが分割カードを唱えるときもそうだ！分割カードにはそれぞれ1枚のカードに表面が2つあり、表面はそれぞれあなたが唱えることができる個別の呪文を表している。

《中止》

{1}{B/G}

インスタント

墓地1つにあるカード最大2枚を対象とし、プレイヤー1人を対象とする。それらのカードを追放する。そのプレイヤーは2点のライフを得、カード1枚を引く。

//

《停止》

{4}{G/W}{G/W}

ソーサリー

アーティファクトやエンチャントであるすべてを破壊する。

- 分割カードを唱える場合、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分の唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードに表面が2つある。呪文がスタックにある間は、あなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 分割カードは、単一のカードである。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカード1枚を捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、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を見るなら、《中止+停止》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前2つを持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタックにない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《中止+停止》は、あなたのライブラリーにある間、mana総量は8である。何らかの効果によってあなたがmana総量が4以下のカードを探すことができる場合、あなたは《中止+停止》を探すことができない。
- 何らかの効果によって特定の特性を持つ呪文を唱えることができる場合、あなたが唱える半分の特性のみを考慮する。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地にあるカードの中からmana総量が2以下のインスタントやソーサリーである呪文を唱えることができる場合、これにより《中止》を唱えることができても、《停止》を唱えることはできない。

再録メカニズム：待機

『カルロフ邸殺人事件』統率者デッキの中には「待機」のメカニズムを採用しているカードも含まれている。これにより、あなたは少なめのコストを支払うとともに数ターンの間カード1枚を追放す

ることで後になって唱えることができる。今回のリリースに伴い、「待機」の機能が更新された。待機状態のカードの上から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、その呪文を唱えるかどうかは、任意になった。あなたがそれを唱えない場合、それは永続的に追放領域に残る。

《時の見張り》

{5}{U}

クリーチャー — スフィンクス

6/6

飛行、護法{3}

時の見張りが追放されている間にあなたがこれの上から時間カウンター 1 個を取り除くたび、謀報 1 を行う。

待機 6 — {1}{U} (あなたの手札にあるこのカードを唱えるのではなく、{1}{U}を支払って時間カウンター 6 個を置いた状態で追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター 1 個を取り除く。最後の 1 個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これは速攻を持つ。)

- 待機は 3 つの能力を表すキーワードである。1 つ目は手札にある特定の数 (ハイフンの前にある数) の時間カウンターを持つカードを、待機コスト (ハイフンの後に列記されているもの) を支払うことで追放することができる常在型能力である。2 つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3 つ目は最後の時間カウンターが取り除かれたとき、あなたがそのカードを唱えるかどうかの選択肢を与える誘発型能力である。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、(瞬速などの) あなたがそれを唱えられるタイミングに修整するすべての効果、(《翻弄する魔道士》の能力などの) それを唱えられなくする他の効果のすべてを考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうか、またそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によって追放するカードは表向きに追放する。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- その呪文が対象を取るなら、その対象は、呪文が追放されたときではなく、最終的に唱えられたときに選ばれる。
- 何らかの効果が「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に 1 個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- 待機の 1 つ目の誘発型能力 (時間カウンターを取り除く能力) が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の 2 つ目の誘発型能力 (そのカードを唱える能力) を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2 つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機に関する最近のルール変更により、待機の 2 つ目の誘発型能力が解決するに際し、あなたがその待機状態のカードを唱えることは必須ではなくなった。2 つ目の誘発型能力の解決中にそのカードを唱えてもよい、となった。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。あなたがカードを唱えないなら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機などで「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、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。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。

- カードのマナ・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。
- マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文のマナ総量は、そのコストが支払われていなくてもそのマナ・コストによって決まる。
- 待機によって唱えたクリーチャーは、速攻を持って戦場に出る。それは、他のプレイヤーがそのコントロールを得るまで速攻を持つ。（または、希に、他のプレイヤーがそのクリーチャー・呪文のコントロールを得ることがある。この場合には、そのクリーチャーは速攻を持った状態で戦場に出ることはない。）

再録キーワード処理：使噓

『カルロフ邸殺人事件』統率者デッキや『Ravnica: Cluedo Edition』には、クリーチャーを使噓するカードが含まれている。大事なクリーチャーをブロックさせるために温存している奴がいる？ならば刺激して攻撃させるのだ！

《騒乱喰い》

{5}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

3/3

飛行

騒乱喰いが戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。それらを使噓する。騒乱喰いの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、これにより使噓されたクリーチャーのパワーの合計に等しい。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしている使噓されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを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ているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使噓した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使噓したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使噓されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使噓された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使噓されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使噓されていることが終了するわけではない。そのターンの追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使噓されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。

『カルロフ邸殺人事件』のセット本体のカード別注釈

《押し合い》

{U/R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。このターン、そのクリーチャーは可能なら攻撃かブロックする。

//

《押し合い》

{4}{R/G}{R/G}

ソーサリー

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。あなたがコントロールしているクリーチャー1体を表向きにしてもよい。

- 《押し合い》が対象としたクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているなら、それはこのターンに攻撃やブロックをしない。クリーチャーが攻撃やブロックをするために何らかのコストが必要であるなら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されないので、それは攻撃やブロックをしなくてもよい。

《浮き荷》

{1}{G/U}

インスタント

カード3枚を切削する。調査を行う。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

//

《捨て荷》

{4}{U/B}{U/B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれカード3枚を切削し、その後、各対戦相手につきそれぞれ、あなたはそのプレイヤーの墓地から呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより唱えた呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 《捨て荷》を解決するに際し、あなたは対戦相手の墓地にある呪文を唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それを《捨て荷》の解決中に唱える。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「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。カードに唱えるために必要な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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《赤ニシン》

{1}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 手掛かり・魚

2/2

速攻

各戦闘で、赤ニシンは可能なら攻撃する。

{2}, 赤ニシンを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- (タップ状態になったなど)何らかの理由によって《赤ニシン》が攻撃できないなら、それは攻撃しない。それ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がコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

《暗渠で待ち伏せるもの》

{3}{G}{G}

クリーチャー — ワーム・ホラー

4/5

暗渠で待ち伏せるものが戦場に出るか表向きになったとき、クリーチャー1体を対象とする。このターン、そのクリーチャーは可能ならブロックする。

変装{4}{G} (このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。

変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。)

- 対象にしたクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているなら、それはブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコ

ストが必要であるなら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されないので、それはブロックしなくてもよい。

《暗殺者の戦利品》

{B}{G}

インスタント

対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 《暗殺者の戦利品》の解決時までに対象とした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ず、プレイヤーがライブラリーからカードを探すこともない。
- 対象としたパーマネントが適正な対象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、そのコントローラーは自分のライブラリーを探せる。
- そのパーマネントのコントローラーが自分のライブラリーを探さなかったなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直さない。

《アンズラグの猛威》

{3}{R}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしていないすべてのアーティファクトを破壊する。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、このターンに戦場から墓地に置かれたアーティファクトの数に等しい。これにより追放されたクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それをあなたの手札に戻す。

- 《アンズラグの猛威》は、《アンズラグの猛威》によって破壊されたアーティファクトだけでなく、このターンに何らかの理由によって戦場から墓地に置かれたすべてのアーティファクトを数える。これには手掛かりや食物や宝物であるトークンなどの、このターンに戦場から墓地に置かれたアーティファクト・トークンが含まれる。

《暗路の急使》

{2}{U}

クリーチャー — マーフォーク・アドバイザー

3/2

あなたがアーティファクトを生け贄に捧げたターンの間、暗路の急使はブロックされない。暗路の急使が攻撃するたび、カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

- 《暗路の急使》がブロックされた状態になった後でアーティファクトを生け贄に捧げても、それはブロックされていない状態にはならない。

《育殻組の誉れ》

{10}{G}

伝説のクリーチャー — クロコダイル・大鹿・海亀

2/15

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計に等しい。

防衛

{2}{U}{U}：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+1/+0の修整を受け「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、これのタフネスに等しい枚数のカードを引く。」を持ち、防衛を持たないかのように攻撃できる。

- 呪文を唱える最初の手順は、それをスタックへ移動することである。これによってあなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計が変わる場合（たとえばあなたが、タフネスがあなたの手札にあるカードの枚数によって決定されるクリーチャーをコントロールしている場合）、その新しいタフネスがコスト減少の決定に使用される。

- 《育殻組の誉れ》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにマナ能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間にあなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計が変わったとしても、《育殻組の誉れ》を唱えるためのコストは、先ほど決定した値のままである。
- 《育殻組の誉れ》のマナ総量は、あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計がいくらであろうと変わらない。
- 《育殻組の誉れ》のコスト減少能力は、その能力を唱えるための総コストを{G}未満に下げることとはできない。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計を、対戦相手が減少させようとすることはできない。
- 《育殻組の誉れ》の最後の能力の対象がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるものの、付与された誘発型能力が解決する前に戦場を離れた場合、引くカードの枚数を決定するために、それが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いる。

《生垣と話す者》

{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド・探偵

0/3

あなたのアンタップ・ステップに、生垣と話す者をアンタップしないことを選んでもよい。

{3}{G}, {T}, 証拠収集4を行う：あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。生垣と話す者がタップ状態であり続けるかぎり、それは速攻を持つ緑の5/5の植物・猪・クリーチャーになる。それは土地でもある。起動はソーサリーとしてのみ行う。（証拠収集4を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が4以上になるように選んで追放することである。）

- 《生垣と話す者》の起動型能力が解決される前にこれが戦場を離れた場合、対象とした土地は一切クリーチャーにならない。

《生ける難題》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル

2/5

呪禁

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、代わりにそのカードを引かない。

あなたのライブラリーにカードがないかぎり、生ける難題は基本のパワーとタフネスが10/10であり、飛行と警戒を持つ。

- あなたが2枚以上のカード引くように指示され、あなたのライブラリーにカードがそれよりも少ない枚数しかなかったなら、あなたはあなたのライブラリーにある各カードをすべて引き、その後、引くべきカードの残りの枚数についてはスキップする。
- 2つ以上の置換効果がカードを引くイベント1つに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。

《市場見廻りの幻影》

{1}{W}

クリーチャー — スピリット・探偵

2/2

パワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、市場見廻りの幻影は飛行を得る。

- 《市場見廻りの幻影》の能力は、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。それの上にカウンターがある状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含

まれる。そのクリーチャーが戦場に出たときのパワーが2以下であれば、能力が誘発した後に2より大きくなった場合でも、ターン終了時まで、《市場見廻りの幻影》は飛行を得る。

《一步上へ》

{G}

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、それはあなたがコントロールしているクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受け到達を得る。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの数は、《一步上へ》の解決時に1回のみ見る。そのターン、後になってあなたがコントロールしているクリーチャーの数に変化してもボーナスは変わらない。
- 《一步上へ》によりあなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象にしたなら、そのクリーチャーを数に入れ忘れないこと。

《稲妻のらせん》

{R}{W}

インスタント

1つを対象とする。稲妻のらせんはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

- 《稲妻のらせん》の解決時にその選ばれた対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは3点のライフを得ない。

《命狙いの逃亡者、エトラータ》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・暗殺者

1/4

接死

あなたがコントロールしていて裏向きであるすべてのクリーチャーは「{2}{U}{B}：このクリーチャーを表向きにする。そうできないなら、これを追放し、その後、その追放されたカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」を持つ。

あなたがコントロールしている暗殺者1体が対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を偽装する。

- インスタントやソーサリーであるために、裏向きのクリーチャーを表向きにできない可能性がある。または、《カルロフの番犬》のような能力により、あなたが裏向きのクリーチャーを表向きにできない可能性がある。そのような場合、あなたはそのクリーチャーを追放し、その後そのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えるかどうかを選ぶ。
- 「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。その呪文に、《答えの要求》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。
- 対戦相手は、自分がオーナーであっても、あなたが偽装したカードを見ることはできない。
- 多人数戦で、対戦相手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りあなたが偽装した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、《命狙いの逃亡者、エトラータ》の誘発型能力によってあなたが偽装したクリーチャーは追放される。

《陰湿な根》

{B}{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・トークンは「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れるたび、緑の0/1の植物・クリーチャー・ト

ークン1体を生成する。その後、あなたがコントロールしている各植物の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 何らかの理由により《陰湿な根》がクリーチャー・トークンになったなら、これ自身に「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」の能力を付与する。
- 複数のクリーチャー・カードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《陰湿な根》の能力は一度のみ誘発する。
- カードには「1体以上のクリーチャー・カード」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、「1枚以上のクリーチャー・カード」を参照する。

《陰謀の解明者》

{5}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス・探偵

6/6

飛行

あなたが唱える呪文のマナ・コストを支払うのではなく、証拠収集10を行ってもよい。（証拠収集10を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が10以上になるように選んで追放することである。）

- 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。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」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、《答えの要求》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- （フラッシュバックを持つ呪文などで）あなたの墓地から呪文を唱えているなら、《陰謀の解明者》による証拠収集の代替コストを支払うためにそのカードも追放することはできない。
- あなたが《陰謀の解明者》による証拠収集の代替コストを用いて呪文を唱え、またあなたがその呪文を唱えるための追加コストとして証拠収集を行うなら、「あなたが証拠収集を行うたび」誘発する能力は2回誘発する。これは「1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび」誘発する能力についても同様である。たとえば、あなたが《陰謀の解明者》と《証拠審理員》をコントロールしているとする。あなたは《陰謀の解明者》を唱えて、そのマナ・コストを支払うのではなく、証拠収集10を行うことを選ぶ。あなたはまた、追加コストとして証拠収集6を行うことを選ぶ。これらにより《陰謀の解明者》の最後の能力がそれぞれ誘発され、あなたは調査を2回行う。
- たとえば《花粉の分析》のそののように、呪文の追加コストに証拠収集が含まれているなら、「証拠収集が行われた場合」に発生する追加効果は、その追加コストが支払われた場合のみ発生する。《陰謀の解明者》の代替コストを用いることによって、そのような追加効果が発生することはない。

《うなる大殺犬》

{B}

クリーチャー — 犬

1/1

威迫

パワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、謀報1を行う。（あなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

- 《うなる大殺犬》の能力は、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のみ見る。それの上にカウンターがある状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。そのクリーチャーが戦場に出たときのパワーが2以下であれば、能力が誘発した後に2より大きくなった場合でも、あなたは謀報1を行う。

《追い詰められた曲者》

{4}{R}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・戦士

5/4

追い詰められた曲者が戦場に出たとき、アーティファクト1つを生け贄に捧げてよい。そうしたとき、1つを対象とする。追い詰められた曲者はそれに3点のダメージを与える。

- 《追い詰められた曲者》の起動型能力の対象を選ぶのは、その能力を起動したときではない。これによりあなたがアーティファクト1つを生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。そ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できる。

《驕り高ぶる放蕩家》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・市民

4/2

あなたのターンの間、驕り高ぶる放蕩家は呪禁を持つ。

驕り高ぶる放蕩家は名前を持たないクリーチャーにはブロックされない。

- 裏向きのクリーチャーは、効果が名前を与えないかぎり名前を持たない。
- 《驕り高ぶる放蕩家》がクリーチャーにブロックされた後では、そのクリーチャーを裏向きにするなどでその名前を失わせることにより《驕り高ぶる放蕩家》をブロックしていないようにすることはできない。

《オレリアの立証者》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 天使

4/2

飛行、絆魂、護法{2}

変装{X}{3}{W}

オレリアの立証者が表向きになったとき、戦場にありこれでないクリーチャーや墓地にあるクリーチャー・カード合わせて最大X個を対象とする。それらを追放する。

オレリアの立証者が戦場を離れたとき、それらの追放されているカードをオーナーの手札に戻す。

- 《オレリアの立証者》の「表向きになったときに誘発する」能力が解決する前に戦場を離れたなら、これの戦場を離れたときに誘発する能力は誘発するが何もしない。その後、その「表向きになったときに誘発する」能力が解決され、対象にしたクリーチャーやクリーチャー・カードは永続的に追放される。
- 「表向きになったときに誘発する」能力の対象であるクリーチャーが、その能力を解決する前に死亡したなら、能力の解決時に墓地にあったクリーチャー・カードであったとしても、それは不適正な対象になる。それは追放されない。

《カイロックスの電位闊歩機》

{1}{U}{R}

アーティファクト — 機体

4/4

証拠収集6を行う：ターン終了時まで、カイロックスの電位闊歩機はアーティファクト・クリーチャーになる。

カイロックスの電位闊歩機が攻撃するたび、これにより追放されているカードの中からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

搭乗2

- 《カイロックスの電位闊歩機》の誘発型能力の解決中に、あなたは追放されているカードの中からインスタントやソーサリーであるカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはそ

の能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。

《火炎術の演出者》

{1}{R}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・暗殺者

3/2

変装{R}（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

火炎術の演出者、または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体が表向きになると、そのクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 表向きになったクリーチャーが《火炎術の演出者》の誘発型能力が解決する前に戦場を離れた場合、これが与えるダメージの点数を決定するために、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《顔を繕う者、ラザーヴ》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士・探偵

2/3

顔を繕う者、ラザーヴが攻撃するたび、墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放し、その後、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：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、「ターン終了時まで、顔を繕う者、ラザーヴはこれにより追放されているクリーチャー・カード1枚のコピーになる。」を選んでもよい。

- 《顔を繕う者、ラザーヴ》の1つ目の能力の対象が、その能力の解決時に不適正であったなら、その能力は解決せず、効果は一切発生しない。あなたは調査を行わない。

《隠し武器》

{1}{R}

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/+0の修整を受ける。

変装{2}{R}（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

隠し武器が表向きになったとき、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{1}{R}

- 《隠し武器》の誘発型能力によってこれを何かにつけることは、この装備能力を使うこととは異なる。つけるためのマナは支払わず、装備能力のタイミング制限も適用されない。
- 対象にしたクリーチャーが不適正な対象になったなら、《隠し武器》ははずれた状態のまま戦場に残る。
- あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《隠し武器》を表向きにできる。

《過去の追体験》

{5}{G}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にある、アーティファクト・カード最大1枚を対象とし、土地・カード最大1枚を対象とし、オーラでないエンチャント・カード最大1枚を対象とする。それらを戦場に戻す。それらは他のタイプに加えて5/5のエレメンタル・クリーチャーでもある。

- これにより戦場に戻ったアーティファクト・クリーチャーや土地・クリーチャーやエンチャント・クリーチャーは5/5のクリーチャーになり、他のクリーチャー・タイプに加えてエレメンタルになる。

- クリーチャーでもある換装を持たない装備品を何かにつけることはできない。その装備能力を起動することはできるが、それは何かについた状態にはならない。
- 戻したパーマネントが他の効果によってクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持ち、5/5ではなくなる。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもそれは5/5のクリーチャーのままである。

《過当な尋問》

{W}{U}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき{W}{U}多くなる。

望む数のプレイヤーを対象とする。X回調査を行う。Xは、それらのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーの総数に等しい。

- 対象とした対戦相手の中に、《過当な尋問》の解決時まで適正な対象でなくなっていたプレイヤーがいたなら、あなたが生成するトークンの総数を決定するときにそのプレイヤーのクリーチャーは数に入れない。
- あなたは《過当な尋問》の対象をいくつにするかを選び、またそれらの対象は何なのかも選ぶ。同じ対象を2回以上選ぶことはできない。対象を取らずに《過当な尋問》を唱えることも可能ではあるが、この選択肢自体が厳しく精査されるべきものである。
- 《過当な尋問》のマナ総量は、対象の数によって変わらない。
- この呪文がコピーされ、そのコピーした呪文の効果によってプレイヤーが新しい対象を選べるとしても、対象の数を変更することはできない。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部または全部を変更しても良いし、しなくても良い。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- 呪文や能力があなたに《過当な尋問》のマナ・コストを支払うことなくそれを唱えることを可能にした場合、2つ目以降の対象については追加コストを支払う必要がある。

《花粉の分析》

{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、証拠収集8を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が8以上になるように選んで追放する。）

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探す。証拠収集を行ったなら、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枚を探す。そのカードを公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《花粉の分析》の証拠収集能力によって、あなたは基本でない土地・カードを探すことができる。
- 通常版のカードではルール文の一部が欠落している。正しくは上記の通り、「証拠収集8」である。

《仮面の裏》

{U}

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、証拠収集6を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が6以上になるように選んで追放する。）

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4/3のアーティファクト・クリーチャーになる。証拠収集を行ったなら、代わりに、ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが1/1になる。

- 《仮面の裏》は、クリーチャーや機体のパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。これのパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

- 《仮面の裏》によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったとしても、それは機体が搭乗されることで誘発するあらゆる能力において、機体に「搭乗した」数には含まない。

《カルロフの番犬》

{3}{W}

クリーチャー — 犬

3/2

警戒

あなたのターンの間、対戦相手がコントロールしているパーマネントは表向きにできない。

あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃するたび、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。

- 《カルロフの番犬》が戦場にあるとき、対戦相手は、変装（あるいは変異）コストを支払うか偽装や予告されているクリーチャーのマナ・コストを支払うことで裏向きのクリーチャーを表向きにすることはできない。
- 対応してクリーチャーに何が起ころうと関係ない。あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃している限り、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《カルロフの番犬》の誘発型能力の解決時に+1/+1の修整を受ける。

《関係者の集合》

{1}{W}

エンチャント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

毎ターン1回、あなたのライブラリーの一番上からパワーが2以下であるクリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。

- あなたはあなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- あなたはこれによってライブラリーの一番上から呪文を唱える場合、その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。
- 《関係者の集合》が戦場を離れ、同じターン中に戦場に戻った場合、新しく与えられた許諾は、従来の許諾とは別のものとなる。同様に、あなたが複数の《関係者の集合》をコントロールしている場合、各ターンに1回使用できる許諾はそれぞれ異なる。
- あなたは土地・カードを「唱えた」わけではないので、《関係者の集合》によりあなたのライブラリーの一番上から（《ドライアドの東屋》のような）土地・クリーチャーをプレイすることはできない。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変装や変異である能力を持っていたなら、通常はそのパワーが2以下でなかったとしても、あなたはそれをあなたのライブラリーの一番上から裏向きで唱えることができる。

《鑑識の利器師》

{2}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・工匠・探偵

2/3

あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

あなたがコントロールしているアーティファクトの起動型能力を起動するためのコストは{1}少なくなる。この効果は、そのコストに含まれるマナの点数を1点未満に減らせない。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[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もある。それらは注釈文にコロンの含む。《鑑識の利器師》のコスト減少の能力は、誘発型能力(「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている)には影響しない。
- 《鑑識の利器師》の最後の能力は、戦場にありあなたがコントロールしているアーティファクトの能力にのみ影響する。(サイクリングなどの)他の領域で機能するアーティファクト・カードの起動型能力のコストは少なくなるらない。

《危険な欲》

{1}{W}{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、このターンにダメージを与えたクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

あなたはカード3枚を引く。各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失い、あなたは3点のライフを得る。

- あなたは《危険な欲》の追加コストを支払うために、あなたがコントロールしていてこのターンにダメージを与えた望むクリーチャー1体を生け贄に捧げることができる。これがダメージを与えたパーマネントがすでに戦場を離れていても、これがダメージを与えたプレイヤーがすでにゲームを離れていても関係ない。

《許可なき脱出》

{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。諜報1を行う。(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。それをあなたの墓地に置いてよい。)

- 《許可なき脱出》の能力を解決する時に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。あなたは諜報1を行わない。

《きらめく織り手》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

3/3

到達

きらめく織り手が戦場に出たとき、クリーチャー1体か2体か3体を対象とし、3個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。その後、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のタフネスの最大値に等しい点数のライフを得る。

- 《きらめく織り手》の誘発型能力が対象とする数や、能力をスタック上に置く際にカウンターをどう割り振るかはあなたが選ぶ。各対象の上にはカウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- 《きらめく織り手》の誘発型能力の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。

《緊急の検死》

{2}{B}{G}

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、証拠収集Xを行う。Xは、この呪文が対象とするパーマネントのマナ総量の合計に等しい。

アーティファクト最大1つを対象とし、クリーチャー最大1体を対象とし、エンチャント最大1つを対象とし、プレインズウォーカー最大1体を対象とする。それらを破壊する。

- Xの値は、あなたが対象を選んだ後かつ《緊急の検死》のコストを支払う前に固定される。あなたがコストを支払う間に1つ以上の対象のマナ総量に変更されるといって稀な状況では、《緊急の検死》を唱えるためのコストは、追加コストも含めて、先ほど決定した値のままである。

《近隣の守護者》

{1}{W}

クリーチャー — ユニコーン

2/2

パワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、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+1/+1の修整を受ける。

- 《近隣の守護者》の能力は、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のみ見る。それの上にカウンターがある状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。そのクリーチャーが戦場に出たときのパワーが2以下であれば、能力が誘発した後に2より大きくなった場合でも、ターン終了時まで、対象としたクリーチャーは依然として+1/+1の修整を受ける。

《ギルドパクト、ニヴ=ミゼット》

{W}{U}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・アバター

6/6

飛行、多色からの呪禁

ギルドパクト、ニヴ=ミゼットがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、1つを対象とし、プレイヤー1人を対象とする。これはその前者にX点のダメージを与え、その後者はカードX枚を引き、あなたはX点のライフを得る。Xは、あなたがコントロールしていてちょうど2色であるパーマネントの中の色2色の組の種類数に等しい。

- 「色2色の組」とはちょうど2色の色のことである。マジックには色2色の組が10組存在する。白青、白黒、青黒、青赤、黒赤、黒緑、赤緑、赤白、緑白、緑青である。
- Xの値は、《ギルドパクト、ニヴ=ミゼット》の誘発型能力の解決時にのみ見る。

《ギルドパクトの力線》

{G/W}{G/U}{G/B}{G/R}

エンチャント

ギルドパクトの力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたがコントロールしていて土地でない各パーマネントはそれぞれすべての色である。

あなたがコントロールしているすべての土地は、他のタイプに加えてすべての基本土地タイプである。

- プレイヤーすべてがマリガンを行った後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。
- あなたがコントロールしている土地はすべて、平地、島、沼、山、森の土地タイプを持つ。また、各基本土地タイプが持つそれぞれのマナ能力も持つ（たとえば、森は「{T} : {G}を加える。」を持つ。）それらは、その他のサブタイプや能力も持つ。
- 土地に追加で基本土地タイプを与えても、その土地の名前や、「伝説の」や「基本」といった特殊タイプには影響しない。

《疑惑の爆発》

{4}{R}

ソーサリー

このターンにあなたがアーティファクトを生け贄に捧げていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

この呪文は打ち消されない。（護法能力によっても打ち消されない。）

クリーチャー1体を対象とする。疑惑の爆発はそれに4点のダメージを与える。

- あなたが護法を持つクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする場合、あなたは護法コストを支払うことができるが、そうしなくても《疑惑の爆発》は打ち消されない。

《クリプテックス》

{2}

アーティファクト

{T}, 証拠収集3を行う：好きな色1色のマナ1点を加える。クリプテックスの上に解錠カウンター1個を置く。（証拠収集3を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が3以上になるように選んで追放することである。）

クリプテックスを生け贄に捧げる：諜報3を行う。その後、カード3枚を引く。クリプテックスの上に5個以上の解錠カウンターがなければ起動できない。

- 《クリプテックス》の1つ目の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《クレンコの轟音砕き》

{2}{R}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 昆虫・飛行機械

4/4

飛行、トランプル

クレンコの轟音砕きが戦場に出たとき、各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていて基本でない土地最大1つを破壊する。これにより破壊された各土地につきそれぞれ、そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 基本でない土地は《クレンコの轟音砕き》の誘発型能力の対象でない。

《クロヴァドの脚肉》

{W}

アーティファクト — 食物・装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

{2}, {T}, クロヴァドの脚肉を生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。

クロヴァドの脚肉が戦場から墓地に置かれたとき、{1}{W}を支払ってもよい。そうしたなら、白の1/1の犬・クリーチャー・トークン2体を生成する。

装備{2}

- 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、あなたは《クロヴァドの脚肉》をタップして《Apothecary White》の起動型能力を支払ってもよい。

《群衆操りの管理人》

{3}{G}{W}

クリーチャー — ケンタウルス・兵士

4/4

群衆操りの管理人が戦場に出るか表向きになるに際し、これの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、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の数に等しい。

変装{3}{G/W}{G/W}（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

- 《群衆操りの管理人》が1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出た場合、《群衆操りの管理人》の1つ目の能力はそれらのクリーチャーを考慮しない。

《血管切り裂き魔》

{3}{B}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・暗殺者

6/5

飛行

護法—クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

クリーチャー1体が死亡するたび、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。

- 《血管切り裂き魔》が、あなたがコントロールしている1体以上のこれでないクリーチャーと同時に死亡したなら、その最後の能力は、それらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

《血痕鑑定》

{B}{R}

エンチャント

血痕鑑定が戦場に出たとき、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。これはそれに3点のダメージを与える。

1体以上のクリーチャーが死亡するたび、カード1枚を切削し、血痕鑑定の上に血痕カウンター1個を置く。その後、これの上に5個以上の血痕カウンターがあるなら、これを生け贄に捧げる。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。

- 《血痕鑑定》を、その上に5個以上の血痕カウンターが置かれていることにより生け贄に捧げるのは、これの2つ目の能力の解決中のみ行う。他の何らかの方法で5個目のカウンターを置いたとしても、それを即座に生け贄に捧げるわけではない。
- 《血痕鑑定》の2つ目の能力が誘発する時点では、あなたはあなたの墓地からあなたの手札に戻すクリーチャー・カードを選ばない。これによりあなたが《血痕鑑定》を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。そ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できる。
- 《血痕鑑定》の2つ目の能力の解決中にあなたがこれを生け贄に捧げた場合にのみこの再帰誘発型能力が誘発し、クリーチャー・カードをあなたの手札に戻す。他の理由により生け贄に捧げた場合には誘発しない。

《検体の収集者》

{2}{G}

クリーチャー — トロール・探偵

2/3

検体の収集者が攻撃するたび、証拠収集3を行ってもよい。そうしたとき、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。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。（証拠収集3を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、mana総量の合計が3以上になるように選んで追放することである。）

- 《検体の収集者》の起動型能力の対象を選ぶのは、その能力を起動したときではない。これによりあなたが証拠収集3を行ったときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。そ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できる。

《好奇心の神童、ケラン》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・フェアリー・探偵

3/4

飛行、警戒

好奇心の神童、ケランが攻撃するたび、アーティファクト最大1つを対象とする。それを破壊する。あなたがそのパーマネントをコントロールしていたなら、カード1枚を引く。

//ADV//

《容疑者の尾行》

{G}{U}

ソーサリー — 出来事

調査を行う。このターン、追加で土地1つをプレイしてもよい。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- あなたが《好奇心の神童、ケラン》の誘発型能力により対象としたアーティファクトが（破壊不能などのため）破壊されない場合も、あなたがそのアーティファクトをコントロールしているなら、あなたはカード1枚を引く。
- 《容疑者の尾行》の「あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。」という効果は、他の同様の効果と累積する。たとえば、あなたが《容疑者の尾行》を2回唱えたターンには、あなたは土地3つをプレイすることができる。

《凍らせ》

{3}{U}

インスタント

この呪文は打ち消されない。（護法能力によっても打ち消されない。）

クリーチャー最大2体を対象とする。それらをタップし、それらの上にそれぞれ麻痺カウンター1個を置く。調査を行う。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- あなたが護法を持つクリーチャー1体を対象とする場合、あなたは護法コストを支払うことができるが、そうしなくても《凍らせ》は打ち消されない。
- 《凍らせ》の対象を選ぶ必要はない。ただし、そうしたときは、《凍らせ》の解決時にそれらのクリーチャーがすべて不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは調査を行わない。

《極悪非道の盗人》

{X}{B}{B}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカードX枚を裏向きで追放する。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらを見てもよく、プレイしてもよい。これによりあなたが呪文を唱えるなら、それを唱えるためにマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

- あなたはこれによりプレイされるカードのすべてのコストを支払い、すべての通常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、追放されたカードの中の1枚が土地・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。
- あなたがゲームから除外されたなら、追放されたカードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

《ゴルゴンの口づけの事件》

{B}

エンチャント — 事件

この事件が戦場に出たとき、このターンにダメージを受けたクリーチャー最大1体を対象とする。それを破壊する。

解明条件 — このターンに3枚以上のクリーチャー・カードがいずこかから墓地に置かれた。（未解明なら、あなたの終了ステップの開始時に解明する。）

解明完了 — この事件は他のタイプに加えて、接死と絆魂を持つ4/4のゴルゴン・クリーチャーでもある。

- 《ゴルゴンの口づけの事件》の「解明条件」能力は、カードが墓地に置かれた後にそのタイプを見て能力が誘発するかどうかを決めるのであり、墓地に置かれる前にそのカードがどんなタイプを持っていたとしても関係ない。たとえば、クリーチャーでないパーマネントになっていて墓地に置かれたクリーチャー・カードは、この能力の条件に数える。逆に、クリーチャー・カードでないカードが戦場でクリーチャーになっていた場合、墓地に置かれてもこの能力の条件には数えない。
- トークンはカードではない。ゆえに、《ゴルゴンの口づけの事件》の「解明条件」能力には考慮しない。

《殺害の強要》

{3}{U}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

あなたはエンチャントしているクリーチャーをコントロールする。

エンチャントしているクリーチャーは、基本のパワーとタフネスが1/1であり、接死を持ち、他のタイプに加えて暗殺者でもある。

- 《殺害の強要》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《吉報の訪れ》のようなクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《妨げる若者》

{3}{R}{W}

クリーチャー — 人間・探偵

4/5

速攻

あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃するたび、調査を行う。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- 対応してクリーチャーに何が起ころうと関係ない。あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃したなら、《妨げる若者》の誘発型能力の解決時にあなたは調査を行う。

《参考人》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

参考人が戦場に出たとき、これに容疑をかける。白青の2/2の探偵・クリーチャー・トークン1体を生成する。(容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。)

- 《参考人》の誘発型能力の解決時にこれが戦場にない場合も、あなたは探偵・トークンを生成する。

《罪人の焼却者》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

6/6

飛行、トランブル

罪人の焼却者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、証拠収集Xを行ってもよい。そうした

とき、罪人の焼却者はそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれX点のダメージを与える。（証拠収集Xを行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計がX以上になるように選んで追放することである。）

- 証拠収集0を行ってもよいが、怪しい容疑者の一人も挙げられない怠け者の探偵になるだけだ。それでもあなたがそうすることを選んだなら、《偵察監視員》や《証拠審理員》のような「あなたが証拠収集を行うたび」に誘発する能力は誘発する。

《然るべき配慮》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

然るべき配慮が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーでない、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+2/+2の修整を受け警戒を得る。

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け警戒を持つ。

- 《然るべき配慮》の2つ目の能力が誘発し、その後《然るべき配慮》がその誘発型能力の解決前にその能力の対象になった状態になるという稀な状況では、誘発型能力の解決時、それは解決せず、効果は一切発生しない。

《思考への侵入》

{3}{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5枚を公開し、束2つに分ける。対戦相手1人は、そのうちの束1つを選ぶ。その束をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。飛行を持つ無色の0/0の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、その上に、これによりあなたの墓地に置いたカード1枚につき1個の+1/+1カウンターを置く。

- あなたは、《思考への侵入》を解決している間にどの対戦相手が束を選択するのかを決定する。
- あなたはそれらのすべてのカードを1つの束にまとめて、もう片方の束を空にすることもできる。そうしたなら、対戦相手は公開されたカードをあなたの手札やあなたの墓地のどちらに加えるかを選ぶ。

《死人に口無し》

{3}{B}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、証拠収集6を行ってもよい。

すべてのクリーチャーを破壊する。証拠収集を行ったなら、対戦相手1人の墓地にあるカード1枚を追放する。その後、そのオーナーの墓地と手札とライブラリーから、その名前を持つ望む枚数のカードを探し、追放する。そのプレイヤーはライブラリーを切り直し、その後、これにより自分の手札から追放されたカード1枚につき1枚のカードを引く。

- 他の同様の効果と違い、《死人に口無し》によりこれのコントローラーは基本土地を追放することができる。

《赦免するラマスー》

{4}{W}

クリーチャー — ラマスー

4/3

飛行

赦免するラマスーが戦場に出たとき、すべての容疑クリーチャーの容疑は晴れる。

赦免するラマスーが死亡したとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。あなたは3点のライフを得、それに容疑をかける。（容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。）

- あなたは《赦免するラマサー》の最後の能力のために対象を選ぶ必要はない。ただし、あなたがそうして、その能力が解決する時点でそのパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決せず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《証拠審理員》

{G}{U}

クリーチャー — マーフォーク・探偵

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、証拠収集4を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が4以上になるように選んで追放する。）

あなたが証拠収集を行うたび、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 《証拠審理員》の最後の能力は、あなたが何らかの理由により証拠収集を行うたびに誘発する。この1つ目の能力であなたが証拠収集を行うときだけではない。

《証人燃やし》

{X}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。証人燃やしはそれにXの2倍の点数のダメージを与える。これによりそのクリーチャーが余剰のダメージを受けたなら、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- クリーチャーが余剰のダメージを受けるとは、1つ以上の発生源がそれに、致死ダメージになるために必要な最小の点数よりも多い点数のダメージを与えることである。ほとんどの場合、これはタフネスよりも大きな点数のダメージということになるが、そのターンにすでに受けていたダメージも考慮に入れる。
- 接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なす。《証人燃やし》が（《大虐殺の審美家、ジュディス》などの効果により）接死を持つ場合、1点よりも大きな点数のダメージは、たとえダメージの総量はそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。

《証明責任》

{1}{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、それがあなたがコントロールしている探偵であるかぎり、+2/+2の修整を受ける。そうでないなら、それは基本のパワーとタフネスが1/1になり、それでは探偵をブロックできない。

- 探偵がブロックされた後で、それをブロックしたクリーチャーに《証明責任》をつけても、その探偵がブロックされていない状態になることはない。

《真紅の鼓動の事件》

{2}{R}

エンチャント — 事件

この事件が戦場に出たとき、カード1枚を捨てる。その後、カード2枚を引く。

解明条件 — あなたの手札にカードがない。（未解明なら、あなたの終了ステップの開始時に解明する。）

解明完了 — あなたのアップキープの開始時に、あなたの手札を捨てる。その後、カード2枚を引く。

- 《真紅の鼓動の事件》の1つ目の能力の解決時に、あなたの手札にカードがなかったなら、あなたはカードを捨てないが、依然としてカード2枚を引く。同様に、《真紅の鼓動の事件》の

最後の能力の解決時に、あなたの手札にカードがなかった場合も、あなたはカードを捨てず、カード2枚を引く。

《事件簿の監査人》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・探偵

1/4

事件簿の監査人が戦場に出たとき、および、あなたが事件を解明するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。その中からエンチャント・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。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。

あなたは事件・呪文を唱えるために任意のマナを、望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- あなたがコントロールしている「解明条件」能力1つが解決されるたび、《事件簿の監査人》の1つ目の能力が誘発する。

《地震土竜、アンズラグ》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — モグラ・神

8/4

地震土竜、アンズラグがブロックされた状態になるたび、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。この戦闘フェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

{3}{R}{R}{G}{G}：このターンの各戦闘で、地震土竜、アンズラグは可能ならブロックされなければならない。

- 複数のクリーチャーが《地震土竜、アンズラグ》をブロックする場合も、これの1つ目の能力は1回しか誘発しない。
- 《地震土竜、アンズラグ》の1つ目の能力は、同じターンに不空数回誘発することがある。これが解決するたびに追加の戦闘フェイズ1つが生成される。
- あなたが《地震土竜、アンズラグ》の最後の能力を起動したなら、このターンの各戦闘でこれを最低1体のクリーチャーでブロックする必要がある。それ以外のクリーチャーは、これをブロックしても、これでないクリーチャーをブロックしても、何もブロックしなくてもよい。
- あなたが《地震土竜、アンズラグ》の最後の能力を起動しても、何らかの理由により防御プレイヤーがコントロールしているどのクリーチャーでもブロックできない場合、《地震土竜、アンズラグ》はブロックされない。《地震土竜、アンズラグ》をブロックするための何らかのコストが必要な場合、防御プレイヤーはそのコストの支払いを強制されないので、その場合もブロックしなくてもよい。

《自白勧告》

{1}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、証拠収集6を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が6以上になるように選んで追放する。）

各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。証拠収集を行ったなら、代わりに各対戦相手はそれぞれ自分がコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- まずターン順で次の対戦相手（もしくは、あなたが対戦相手のターン中に《自白勧告》を唱えたなら、そのターンを進行している対戦相手）から始めてターン順に、各対戦相手はそれぞれ、自自分がコントロールしているクリーチャーのうち生け贄に捧げる1体を選ぶ。その後、それらのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。
- 証拠収集が行われ、対戦相手の複数のクリーチャーのパワーが最大値と同点なら、そのプレイヤーがその中からどれを生け贄に捧げるかを選ぶ。

《蒸気核の学者》

{2}{U}

クリーチャー — 奇魔・探偵

2/2

飛行、警戒

蒸気核の学者が戦場に出たとき、カード2枚を引く。その後、あなたがインスタントやソーサリーであるカード1枚か飛行を持つクリーチャー・カード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

- あなたはインスタント・カードや、ソーサリー・カードや、飛行を持つクリーチャー・カードや、望むカード2枚を捨てることができる。それらのカードのうち一方か両方が記載された特性を持っていたとしてもできる。

《磁力の鼻鳴らし》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

4/4

磁力の鼻鳴らしが戦場に出たとき、あなたの墓地にある装備品・カード1枚を対象とする。それを磁力の鼻鳴らしにつけた状態で戦場に戻す。

あなたがアーティファクト1つを生け贄に捧げるたび、磁力の鼻鳴らしの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは、《磁力の鼻鳴らし》の1つ目の能力でこれに適正につけられない装備品カードを対象としてもよい。そうしたなら、それははずれた状態で戦場に出る。

《人道に対する膿》

{2}{G}

ソーサリー

トランプルを持つ緑の0/0のウーズ・クリーチャー・トークン1体を生成する。その上に+1/+1

カウンターX個を置く。Xは、追放領域やあなたの墓地にあり、あなたがオーナーであり、ウーズや、「人道に対する膿」という名前であるカードの総数に2を足した数に等しい。

デッキに「人道に対する膿」という名前であるカードを何枚入れてもよい。

- 《人道に対する膿》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。
- あなたの追放領域に裏向きのカードが置かれているなら、たとえあなたがそれを見ることができ、それがウーズや「人道に対する膿」という名前のカードであることを知っていても、それらはXの値に数えない。
- 《人道に対する膿》の最後の能力によって、あなたは「4枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば、『カルロフ邸殺人事件』のリミテッドのイベントにおいて、あなたのコレクションから《人道に対する膿》をデッキに入れることはできない。
- 《人道に対する膿》の最後の能力によって、あなたは統率者戦のゲームの「シングルトン」ルールも無視できる。

《スマーラの歩哨》

{G}{W}

クリーチャー — エルフ・射手

1/3

到達

あなたがコントロールしている裏向きのパーマネント1つが表向きになるたび、その上に+1/+1カウンター1個を置き、スマーラの歩哨の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《スマーラの歩哨》の誘発型の解決時に表向きになったパーマネントがすでに戦場を離れていた場合も、あなたは《スマーラの歩哨》の上に+1/+1カウンター1個を置く。同様に、《スマーラの歩哨》がすでに戦場を離れていた場合も、あなたは表向きになったパーマネントの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《切望の隼》

{1}{U}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 鳥

1 / 4

飛行

切望の隼が攻撃するたび、あなたがオーナーであるがコントロールしていないパーマネント1つを対象とする。そのコントロールを得る。

変装{1}{U}

切望の隼が表向きになったとき、対戦相手1人を対象とし、あなたがコントロールしている望む数のパーマネントを対象とする。そのプレイヤーはそれらのパーマネントのコントロールを得る。あなたは、これによりそのプレイヤーがコントロールを得たパーマネント1つにつき1枚のカードを引く。

- トークンのオーナーは、それを生成したプレイヤーである。

《先見的発明者、カイロックス》

{5}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ヴィーアシーノ・工匠

4 / 4

威迫、護法{2}、速攻

先見的発明者、カイロックスが攻撃するたび、これでない望む数のクリーチャーを生け贄に捧げる。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、それらのパワーの合計に等しい。それらの追放されているカードの中から、インスタントやソーサリーである望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 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のパワーを用いて、Xの値を決定する。
- 《先見的発明者、カイロックス》の最後の能力の解決時、呪文のうち唱えられるものがある場合は選ぶ。呪文のうちいずれかを唱えるなら、それはその能力の解決の一部として唱える。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「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。カードに唱えるために必要な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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《その場しのぎの束縛》

{2}{W}

エンチャント

その場しのぎの束縛が戦場に出たとき、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。その場しのぎの束縛が戦場を離れるまで、それを追放する。あなたは2点のライフを得る。

- 《その場しのぎの束縛》の誘発型能力が解決する前に《その場しのぎの束縛》が戦場を離れた場合、対象としたクリーチャーは追放されないが、あなたは依然として2点のライフを得る。
- 《その場しのぎの束縛》の能力を解決する時に対象としたクリーチャー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。あなたはライフを得ない。

《たなびき飲みの吸血鬼》

{2}{W}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2 / 4

飛行

パワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、各

対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

{5}{W}{B}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるすべてのクリーチャーは接死と絆魂を得る。

- 《たなびき飲みの吸血鬼》の誘発型能力は、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。その上にカウンターがある状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。そのクリーチャーが戦場に出たときのパワーが2以下であれば、能力が誘発した後に2より大きくなった場合でも、各対戦相手はそれぞれ1点を失い、あなたは1点のライフを得る。
- 《たなびき飲みの吸血鬼》の起動型能力は、そ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すべてのクリーチャーは接死と絆魂を得ない。

《魂探り》

{W}{B}

ソーサリー

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。あなたはそこから土地でないカード1枚を選び、追放する。そのカードのmana総量が1以下なら、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 追放されたカードのmana・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- 追放されたカードがmana・コストを持たない場合、そのmana総量は0である。

《魂の弱体化》

{3}{B}

エンチャント

瞬速

魂の弱体化が戦場に出たとき、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。

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 複数のクリーチャー・カードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《魂の弱体化》の能力は一度のみ誘発する。
- カードには読点が2つ連続しているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、読点は1つである。

《第10管区の英雄》

{1}{W}

クリーチャー — 人間

2/3

{1}{W}, 証拠収集2を行う：第10管区の英雄は基本のパワーとタフネスが4/4の人間・探偵になり、警戒を得る。

{2}{W}, 証拠収集4を行う：第10管区の英雄が探偵なら、これは「重鎮、ミレヴァ」という名前で基本のパワーとタフネスが5/5の伝説のクリーチャーになり、「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破壊不能を持つ。」を得る。

- これらの能力はいずれも持続期間を持たない。それらのうち1つが解決されたなら、それはゲームが終わるか《第10管区の英雄》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化するまで、その効果は持続する。
- 一般的には、《第10管区の英雄》の能力はカードに記述された順に起動される。ただし、《第10管区の英雄》が警戒と「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破壊不能を持つ。」を持ち「重鎮、ミレヴァ」という名前である5/5の伝説の人間・探偵であり、あなたがその1つ目の能力を再び起動したなら、それは同じ能力を持ち「重鎮、

ミレヴァ」 という名前である 4/4 の伝説の人間・探偵であり、（ほぼ確実に余分だが）追加の警戒を得る。

- あなたは《第 10 管区の英雄》の 2 つ目の能力を、そのクリーチャー・タイプに関係なく起動してもよい。その能力は《第 10 管区の英雄》の解決時にそのクリーチャー・タイプを見る。その時点で《第 10 管区の英雄》が探偵でない場合、それらの能力は何もしない。
- 《第 10 管区の英雄》の 2 つ目の能力は探偵であるかどうかを見る。探偵にどのようにしてなったのかは関係ない。
- 《第 10 管区の英雄》の能力の効果は、それらの効果が、その能力が解決される前に存在していた場合にのみ、パワーとタフネスを設定する他の効果を上書きする。それは、パワーとタフネスを設定するのではなく修整を与える効果（常在型能力、カウンター、もしくは解決した呪文や能力に由来するものいずれでも）や、その能力が解決した後で存在するようになったパワーやタフネスを特定の値に設定する効果を上書きしない。クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は常に、この 2 つを含め、その他のあらゆるパワーやタフネスを変更する効果よりも後に適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。

《大虐殺の審美家、ジュディス》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3/4

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、以下から 1 つを選ぶ。

- その呪文は接死と絆魂を得る。
- 「このクリーチャーが死亡したとき、これは各対戦相手にそれぞれ 2 点のダメージを与える。」を持つ赤の 2/2 のインプ・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- 《大虐殺の審美家、ジュディス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文の前に解決する。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- インスタントやソーサリーであり接死を持つ呪文がクリーチャーを破壊するには、それが実際にそのクリーチャーにダメージを与えなければならない。その呪文が（《痛烈な質問》のように）他のオブジェクトにダメージを与えるよう指示しているなら、その呪文自身はダメージを与えないので、その接死は適用されない。0 点のダメージを与えることは、ダメージを与えることではない。
- 同様に、インスタントやソーサリーであり絆魂を持つ呪文によりそのコントローラーがライフを得るには、それが実際にそのクリーチャーにダメージを与えなければならない。その呪文が他のオブジェクトにダメージを与えるよう指示しているなら、そのダメージが与えらえるときにそのコントローラーはライフを得ない。

《大胆な告発》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

大胆な告発が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。

エンチャントしているクリーチャーは、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。

{U}{U}：エンチャントしているクリーチャーをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 《大胆な告発》のコントローラーのみが、その能力を起動できる。

《大ドルイドの魔除け》

{G}{G}{G}

インスタント

以下から 1 つを選ぶ。

- 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、公開する。それが土地・カードなら、それをタップ状態で戦場に出す。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- ・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。その前者の上に+1/+1カウンター1個を置く。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。
- ・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。それを追放する。

- あなたや他のプレイヤーに対象にできるクリーチャーがない場合、《大ドルイドの魔除け》の2つ目のモードは選ぶことができない。
- あなたが2つ目のモードを選び、《大ドルイドの魔除け》が解決する時点であなたのクリーチャーが適正な対象でなかった場合、その上に+1/+1カウンターを置かず、ダメージは与えない。
- あなたが2つ目のモードを選び、《大ドルイドの魔除け》が解決する時点であなたがコントロールしていないクリーチャーが適正な対象でなかった場合も、あなたのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く。

《脱出トンネル》

土地

{T}, 脱出トンネルを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

{T}, 脱出トンネルを生け贄に捧げる：パワーが2以下であるクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 《脱出トンネル》の最後の能力を起動した後それが解決される前に、対象としたクリーチャーのパワーが3以上に増えた場合、その能力は解決されない。しかし、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが3以上に増加したとしても、そのターン、それはブロックされない。
- パワーが2以下のクリーチャーがブロックされた後では、《脱出トンネル》の最後の能力がそれをブロックされていない状態にすることはできない。

《脱出の名人》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・探偵

2/1

脱出の名人は、パワーが3以上であるクリーチャーにはブロックされない。

変装{1}{U}（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

脱出の名人が表向きになったとき、これでないクリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 《脱出の名人》がブロックされた後では、ブロックしたクリーチャーのパワーを3以上に増やしても、《脱出の名人》がブロックされていない状態になることはできない。
- 裏向きの《脱出の名人》がブロックされた場合、それを表向きにしても、それはブロックされていない状態にはならない。

《妥当な疑惑》

{1}{U}

インスタント

呪文1つを対象とし、クリーチャー最大1体を対象とする。その呪文のコントローラーが{2}を支払わないかぎり、その呪文を打ち消す。

そのクリーチャーに容疑をかける。（容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。）

- クリーチャーに容疑をかけるためだけに《妥当な疑惑》を唱えることはできない。《妥当な疑惑》の適正な対象、つまりスタック上にある呪文1つがなければならない。

《地底街の掃除屋》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ゴルゴン・暗殺者

3/3

地底街の掃除屋が戦場に出たとき、アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、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。それを追放する。

- 《地底街の掃除屋》の起動型能力の対象を選ぶのは、その能力を起動したときではない。これによりあなたが《血痕鑑定》を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。そ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できる。

《チョーク・アウトライン》

{3}{G}

エンチャント

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れるたび、白青の2/2の探偵・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 複数のクリーチャー・カードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《チョーク・アウトライン》の能力は一度のみ誘発する。

《罪なき傍観者》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・市民

2/1

罪なき傍観者が3点以上のダメージを受けるたび、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 《罪なき傍観者》の能力は、これが一度に3点以上のダメージを受けた場合にのみ誘発する。合計で3点以上のダメージが異なるタイミングで与えられた場合、これは誘発しない。

《庭園への埋設》

{2}{G}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

庭園への埋設が戦場に出たとき、あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント1つを対象とする。庭園への埋設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土地がmanaを引き出す目的でタップされるたび、そのコントローラーは追加で好きな色1色のmana1点を加える。

- 《庭園への埋設》が、その1つ目の能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネント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。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- 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。

《偵察監視員》

{3}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・探偵

3/3

偵察監視員が戦場に出たとき、証拠収集4を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカードを、mana総量の合計が4以上になるように選んで追放する。）

あなたが証拠収集を行うたび、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《偵察監視員》の最後の能力は、あなたが何らかの理由により証拠収集を行うたびに誘発する。この1つ目の能力であなたが証拠収集を行うときだけではない。

《手頃な標的》

{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

手頃な標的が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーに容疑をかける。(それは威迫を持ち、それではブロックできない。)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{2}{R}：あなたの墓地にある手頃な標的をあなたの手札に戻す。

- 《手頃な標的》が戦場を離れた場合なら、そのクリーチャーが戦場を離れるか別の効果により容疑が晴れるまで、エンチャントしていたクリーチャーは容疑がかけられている。

《点と点を繋ぐ》

{1}{R}

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体が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きで追放する。(あなたはそれを見ることができない。)

{1}{R}、あなたの手札を捨てる、点と点を繋ぐを生け贄に捧げる：点と点を繋ぐにより追放されているすべてのカードをオーナーの手札に加える。

- あなたがコントロールしている各《点と点を繋ぐ》はそれぞれ、それ自体が裏向きで追放されたカードを持つ。《点と点を繋ぐ》の最後の能力はそれらのカードのみをあなたの手札に加える。これでない《点と点を繋ぐ》のそれらではない。
- 《点と点を繋ぐ》の最後の能力を起動する前にそれが戦場を離れた場合、そのゲームの残りの期間、その誘発型能力によって追放されているすべてのカードは裏向きに追放されたままになる。(あなたは引き続きそれらを見ることができない。)何らかの方法で、あなたがその《点と点を繋ぐ》を戦場に戻したとしても、それはそれらの裏向きに追放されているカードとは何の関係もない別のオブジェクトになる。
- あなたの手札が0枚であっても、あなたは「自分の手札を捨てる」コストを支払うことができる。

《逃走する暗号破り》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

2/1

果敢、速攻

変装{5}{R}。このコストは、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。(このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。)

逃走する暗号破りが表向きになったとき、あなたの手札を捨てる。その後、カード3枚を引く。

- 《逃走する暗号破り》の最後の能力の解決時に、あなたの手札にカードがなかったなら、あなたはカードを捨てないが、依然としてカード3枚を引く。

《唐突な後戻り》

{2}{U}{U}

インスタント

呪文、または土地でないパーマネントである1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

- 呪文やパーマネントのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（呪文が合体したパーマネントを対象としたときなど）、その呪文やパーマネントのオーナーはそれらをすべてのカードを一番上か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

《トロスターニへの御目通り》

{2}{G}

ソーサリー

緑の0/1の植物・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、あなたがコントロールしていて名前が異なるクリーチャー・トークンの数に等しい枚数のカードを引く。

- あなたがコントロールしていて名前が異なるクリーチャー・トークンの数を決定するには、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンを1つずつ見て、その名前がこれによりすでに見ていてそれでないクリーチャー・トークンの名前と完全に同じでないものの枚数を数える。印刷された言語を問わず、この比較は英語版の名前を参照する。
- 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。例えば、《トロスターニへの御目通り》で生成される緑の0/1の植物・クリーチャー・トークンは「植物・トークン」という名前を持つ。

《トンネルの情報提供者》

{1}{G}

クリーチャー — モグラ・スカウト

1/1

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに裏向きのクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出ていた場合、トンネルの情報提供者の上に+1/+1カウンター1個を置く。

{T} : {G}を加える。

- 《トンネルの情報提供者》の1つ目の能力は、このターンに裏向きのクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出ていたなら誘発する。そのクリーチャーが表向きになったり、それ以来戦場を離れていたとしても起動できる。表向きで戦場に出て、そのターン、後になって裏向きになったクリーチャーにより、《トンネルの情報提供者》の1つ目の能力が誘発することはない。

《ドッベルギャング》

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

ソーサリー

パーマネントX個を対象とする。それらの各パーマネントにつきそれぞれ、そのパーマネントのコピーであるトークンX個を生成する。

- 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、そのパーマネントそのもの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置かれているかどうか、オーラ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るものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。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。」の能力も機能する。

《泥棒の事件》

{U}

エンチャント — 事件

この事件が戦場に出たとき、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

解明条件 — あなたが3つ以上のアーティファクトをコントロールしている。（未解明なら、あなたの終了ステップの開始時に解明する。）

解明完了 — {2}{U}, この事件を生け贄に捧げる：クリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター4個を置く。それは、他のタイプに加えて、飛行を持つ0/0の鳥・クリーチャーになる。

- そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。
- 対象としたアーティファクトがクリーチャーについている装備品であったなら、それははずれる。換装を持たない装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。
- 対象にした、クリーチャーでないアーティファクトが機体であった場合、そのパワーとタフネスは0/0に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。
- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかだけが考慮される。

《名うての殺人鬼、虐殺少女》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

4/4

威迫

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萎縮を持つ。（それらはクリーチャーに-1/-1カウンターの形でダメージを与える。）

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、そのタフネスが1よりも小さい場合、カード1枚を引く。

- 萎縮は、あなたがコントロールしているクリーチャーにより与えられたクリーチャーへのダメージに適用する。これには戦闘ダメージと同様に、《罪人の焼却者》の再帰誘発型能力や《痛烈な質問》の効果のような、あなたがコントロールしているクリーチャーに戦闘ダメージでないダメージを与えさせるものも含む。
- 《名うての殺人鬼、虐殺少女》の能力が誘発するかどうかを判定するには、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いる。

《長い別れ》

{1}{B}

インスタント

この呪文は打ち消されない。（護法能力によっても打ち消されない。）

クリーチャーやプレインズウォーカーでありmana総量が3以下である1体を対象とする。それを破壊する。

- 護法を持ちクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする場合、護法コストを支払わなくても《長い別れ》は打ち消されないが、支払うことはできる。

《謎めいた外套》

{2}{U}

アーティファクト — 装備品

謎めいた外套が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を偽装する。その後、謎めいた外套をそれにつける。（カードを偽装するとは、それを護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きの状態で戦場に出すことである。それがクリーチャー・カードなら、そのmana・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受け、ブロックされない。

{1}{U}：謎めいた外套をオーナーの手札に戻す。

- 《謎めいた外套》の1つ目の能力が解決するに際し、これが戦場になかった場合も、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を偽装する。
- 《謎めいた外套》には装備能力がない。他のカードによる援助がなければ、この1つ目の誘発型能力以外でこれをクリーチャーにつける方法はない。うむ、実に謎めている！

《のし歩く洗濯物》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4/5

{2}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていない裏向きのクリーチャーをいつ見てもよい。変装{5}（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

- 《のし歩く洗濯物》の1つ目の能力の解決後、ターン終了時まで、裏向きのクリーチャーをいつ見てもよい。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。それらのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。ただし、そのターンが終了した後では、あなたはそれらのクリーチャーを見ることができなくなる。
- 《のし歩く洗濯物》の1つ目の能力によって、スタック上にありあなたがコントロールしていない裏向きのクリーチャーを見ることができない。

《排撃の変異》

{X}{G}{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体を対象とし、呪文最大1つを対象とする。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターX個を置く。その後、その呪文のコントローラーが、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい点数のmanaを支払わないかぎり、その呪文を打ち消す。

- 《排撃の変異》の解決時にあなたがクリーチャーをコントロールしていなかった場合、対象とした呪文のコントローラーが、そのプレイヤーの呪文が打ち消されるのを阻止するために支払うべきmanaの点数は0である。そのプレイヤーは0点のmanaを支払わないことを選ぶことができる。そうしたなら、その呪文は打ち消される。

《花ざかりの開花族》

{1}{G}

クリーチャー — 植物・エレメンタル

0/0

花ざかりの開花族は、あなたがコントロールしている森1つにつき+1/+1の修整を受ける。

変装{4}{G}

花ざかりの開花族が表向きになったとき、あなたのライブラリーから森・カード最大2枚を探し、公開する。そのうち1枚をタップ状態で戦場に、残りをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《花ざかりの開花族》の最後の能力で森・カードを1枚だけ探したなら、あなたはそれをタップ状態で戦場に出す。あなたはそれをあなたの手札に加えない。

《華やかな支配者、テイサ》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/3

接死

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにライフを失った対戦相手1人につき1回調査を行う。あなたがコントロールしている手掛かり1つが戦場から墓地に置かれるたび、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- プレイヤーがライフを失い、その後ゲームに敗北したなら、《華やかな支配者、テイサ》の2つ目の能力は調査を行う回数を決定する際にそのプレイヤーも数に入れる。

《早められた相続》

{R}{R}

エンチャント

クリーチャー1体がダメージを受けるたび、そのコントローラーは、自分のライブラリーの一番上にある、その点数に等しい枚数のカードを追放してもよい。次のそのプレイヤーのターンの終了時まで、そのプレイヤーはそれらのカードをプレイしてもよい。

- プレイヤーは《早められた相続》によって追放領域からプレイしたカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、プレイヤーがそれをプレイできるのは、自分のメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときのみである。

《犯行現場の再現》

{1}{U}{U}{U}

インスタント

このターンにいずれかから墓地に置かれてそこにあり土地でないカード1枚を対象とする。それを追放し、コピーする。そのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたは《犯行現場の再現》の解決中かつスタック上にある間にそのコピーを唱える。それ以降に唱えるために取っておくことはできない。
- 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。
- 「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。その呪文に、《答えの要求》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。

《犯罪阻止のスプライト》

{2}{U}

クリーチャー — フェアリー・探偵

2/2

この呪文を唱えるための追加コストとして、証拠収集6を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が6以上になるように選んで追放する。）

飛行

犯罪阻止のスプライトが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。証拠収集を行ったなら、その上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《犯罪阻止のスプライト》の最後の能力の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが能力の解決時にすでにタップ状態であっても、証拠収集が行われていたならその上に麻痺カウンター1個を置く。

《犯罪への噛みつき》

{3}{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、証拠収集6を行ってもよい。証拠収集を行ったなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。（証拠収集6を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が6以上になるように選んで追放することである。）

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+2/+0の修整を受ける。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《犯罪への噛みつき》の解決時、どちらか一方の対象でも不適正な対象であった場合、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。

《犯人暴き》

{1}{R}

インスタント

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- 裏向きのクリーチャー1体を対象とする。それを表向きにする。
- あなたがコントロールしていて変装を持つ望む数の表向きのクリーチャーを裏向きの束にして追放し、その束を切り直す。その後、それらを偽装する。（カードを偽装するとは、それを護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きの状態で戦場に出すことである。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 対戦相手から偽装したクリーチャーがどれであることを隠すために束を切り直す。あなたがクリーチャーを偽装した後、あなたはそれらを見てもよい。

《犯人はこの中にいる》

{4}{G}

エンチャント

犯人はこの中にいるが戦場に出たとき、白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体と、青の1/1のマーフォーク・クリーチャー・トークン1体と、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、人間やマーフォークやゴブリンのうち1つを秘密裏に選ぶ。

犯人はこの中にいるを生け贄に捧げる、その選んだクリーチャー・タイプを公開する：攻撃しているクリーチャー・トークン1体を対象とする。それがその選んだタイプなら、その上に+1/+1カウンター3個を置き、ターン終了時まで、それは接死を得る。

- 秘密裏にクリーチャー・タイプ1つを選ぶ方法はいくつかある。たとえば、そのクリーチャー・タイプを紙片に記入して、《犯人はこの中にいる》と一緒に置いておくのも一つの方法である。
- あなたが複数の《犯人はこの中にいる》をコントロールしているなら、あなたはそれぞれ、クリーチャー・タイプが同じものでも異なるものでも選んでもよい。ただし、各《犯人はこの中にいる》ごとにどのタイプを選んだのが区別できるようにすること。
- 《犯人はこの中にいる》の最後の能力は、攻撃している好きなクリーチャー・トークンを対象にできる。これの1つ目の能力によって生成されたトークンのうちの1体だけではなく、選ばれたタイプのうちの1体だけでもない。ただし、選ばれたタイプのトークンだけがボーナスを得る。

《広場の使い魔》

{W}

クリーチャー — 猫

1/1

変装{1}{W}（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

広場の使い魔が表向きになったとき、あなたがコントロールしていてこれ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し、広場の使い魔の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《広場の使い魔》の最後の能力の解決時にその対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。《広場の使い魔》の上に+1/+1カウンターを置かない。

《不可能性の除外》

{1}{U}

インスタント

調査を行う。ターン終了時まで、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-2/-0の修整を受ける。それらの中に容疑がかけられているものがあるなら、それらの容疑は晴れる。(調査を行うとは、手掛かり・トークン1つを生成することである。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- 《不可能性の除外》は、この解決時に対戦相手がコントロールしていたすべてクリーチャーのみに影響する。そのターン、後になってそのプレイヤーがコントロールし始めたクリーチャーは-2/-0の修整を受けず、容疑をかけられた状態になることを阻止することもない。

《不撓の門番》

{1}{W}

クリーチャー — 象・クレリック

3/2

変装{1}{W} (このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。)

不撓の門番が表向きになったとき、土地でもこれでもないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。あなたがそれをコントロールしていたなら、それをタップ状態で戦場に戻す。そうでないなら、そのコントローラーは白青の2/2の探偵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《不撓の門番》の最後の能力が解決する時点を除くそのターンのそれ以前に、あなたが対象としたパーマネントをコントロールしていた場合、あなたはそれをタップ状態で戦場に戻さない。そのパーマネントが追放された時点でそれをコントロールしていたプレイヤーは探偵1体を生成する。
- 《不撓の門番》の最後の能力のコントローラーが、能力が解決し始める時点で対象としたパーマネントをコントロールしていた場合、そのオーナーが誰であるかにもかかわらず、そのパーマネントはそのプレイヤーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻る。

《腐敗農場の死足虫》

{3}{B}

クリーチャー — 昆虫

3/4

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れるたび、ターン終了時まで、腐敗農場の死足虫は+1/+0の修整を受け威迫と絆魂を得る。

- 複数のクリーチャー・カードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《腐敗農場の死足虫》の能力は一度のみ誘発する。

《古き神々の咆哮、ヤラス》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ケンタウルス・ドルイド

4/4

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速攻を持つ。

あなたがコントロールしていて裏向きである1体以上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、カード1枚を引く。

あなたがコントロールしている裏向きのクリーチャー1体が死亡するたび、それがパーマネント・カードなら、それをオーナーのコントロール下で裏向きで戦場に戻す。その後、それを表向きにする。

- 通常、戦闘ダメージはすべて同時に与えられる。その場合には、《古き神々の咆哮、ヤラス》の最後の能力は、そのダメージが何体のクリーチャーによって与えられたかは関係なく、あな

たがコントロールしている裏向きのクリーチャーが戦闘ダメージを与えたプレイヤー1人につき1回誘発する。それらの中に二段攻撃や先制攻撃を持つクリーチャーがいれば、この能力は、各戦闘ダメージ・ステップにダメージを受けたプレイヤー1人につき1回誘発する。

- 《古き神々の咆哮、ヤラス》があなたがコントロールしている1体以上の裏向きのクリーチャーと同時に死亡した場合、その最後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。
- 裏向きのクリーチャーが死亡するものの、《古き神々の咆哮、ヤラス》の最後の能力が解決する前に、墓地にありそれがなったパーマネント・カードが墓地を離れた場合、それは戦場に戻らない。
- 《古き神々の咆哮、ヤラス》の最後の能力により裏向きで戦場に戻るパーマネント・カードが何らかの理由により表向きにできなかった場合も、それは戦場に戻るが、裏向きのままであり続ける。その場合、それは名前もマナ・コストもクリーチャー・タイプも持たない2/2のクリーチャーになる。それは変装や偽装をしているわけではないので、護法{2}を持たない。

《ブリキ通りの嗜好き》

{2}{R}{G}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・アドバイザー

4/4

警戒

{T} : {R}{G}を加える。このマナは、裏向きの呪文を唱えるためやクリーチャーを表向きにするためにしか支払えない。

- 《ブリキ通りの嗜好き》によって生成されたマナは、あなたにカードの偽装や予告をするように指示する呪文を唱えるためには使用できない。

《ブリキ通りの男爵、クレンコ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン

3/3

速攻

{T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる：あなたがコントロールしている各ゴブリンの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

アーティファクト1つが戦場から墓地に置かれるたび、{R}を支払ってもよい。そうしたなら、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 1つ以上のアーティファクトが戦場から墓地に置かれるのと同時に《ブリキ通りの男爵、クレンコ》が死亡するなら、この最後の能力はそれらのアーティファクト1つにつき1回誘発する。

《プロフトの映像記憶》

{1}{U}

伝説のエンチャント

プロフトの映像記憶が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

あなたの手札の上限はなくなる。

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたが2枚以上のカードを引いていた場合、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。それの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、このターンにあなたが引いたカードの枚数から1を引いた数に等しい。

- あなたのターンの戦闘ステップの開始時に、あなたが2枚以上のカードを引いていなかった場合、《プロフトの映像記憶》の最後の能力は一切誘発しない。
- 《プロフトの映像記憶》の最後の能力は、あなたがそれらのカードを引いたときにこれが戦場になかったとしても、そのターンにあなたが引いたカードの枚数を参照する。
- 《プロフトの映像記憶》の最後の能力のXの値は、その解決時に決定する。

《法の超越者、オレリア》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

4/4

飛行、警戒、速攻

プレイヤー1人が3体以上のクリーチャーで攻撃するたび、あなたはカード1枚を引く。

プレイヤー1人が5体以上のクリーチャーで攻撃するたび、法の超越者、オレリアは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

- どちらの誘発型能力も、対応して攻撃クリーチャーに何が起ころうと関係ない。プレイヤーが必要な数以上のクリーチャーで攻撃したなら、《法の超越者、オレリア》の誘発型能力の効果は発生する。

《本道》

土地

本道はタップ状態で戦場に出る。

本道が戦場に出たとき、アーティファクトや土地でありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である1つをタップしないかぎり、これを生け贄に捧げる。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《本道》の誘発型能力が解決するに際し、それがアンタップ状態であるという稀な状況では、あなたはその誘発型能力のためにそれをタップできる。

《ポリグラフの宝珠》

{4}{B}

アーティファクト

ポリグラフの宝珠が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。そのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。あなたは2点のライフを失う。

{2}, {T}, 証拠収集3を行う：各対戦相手はそれぞれ、カード1枚を捨てるかクリーチャー1体を生け贄に捧げないかぎり、3点のライフを失う。（証拠収集3を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が3以上になるように選んで追放することである。）

- 《ポリグラフの宝珠》の最後の能力の解決中、対戦相手は捨てるカード1枚を公開せずを選ぶか、生け贄に捧げるクリーチャー1体を選ぶか、どちらも行わないことを選ぶ。その後、そのプレイヤーはそのカードを捨てるか、そのクリーチャーを生け贄に捧げるか、3点のライフを失う。対戦相手は常に、捨てるカードや生け贄に捧げるクリーチャーがあったとしても、3点のライフを失うことを選べる。
- 多人数戦では、まずターン順に各対戦相手がそれぞれ1回選択を行い、その後すべての処理が同時に発生する。対戦相手が選択を行うとき、これにより捨てられるカードが、それが捨てられるまで公開されなくとも、それ以前の対戦相手が行った選択を知ることになる。
- 双頭巨人戦では、《ポリグラフの宝珠》の最後の能力により両対戦相手はクリーチャー1体を生け贄に捧げるか、カード1枚を捨てるか、3点のライフを失う。

《間の悪い爆発》

{2}{U}{R}

ソーサリー

カード2枚を引く。その後、カード2枚を捨ててもよい。そうしたとき、間の悪い爆発は各クリーチャーにそれぞれX点のダメージを与える。Xは、これにより捨てられたカードの中のマナ総量の最大値に等しい。

- これにより捨てられたカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

《密室の温室の事件》

{3}{G}

エンチャント — 事件

あなたの各ターンに、あなたは追加の土地1つをプレイしてもよい。

解明条件 — あなたが7つ以上の土地をコントロールしている。（未解明なら、あなたの終了ステップ

の開始時に説明する。)

解明完了 — あなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚をいつ見てもよく、あなたのライブラリーが一番上から土地をプレイしたりクリーチャーやエンチャントである呪文を唱えたりしてもよい。

- 《密室の温室の事件》の「あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。」という効果は、他の同様の効果と累積する。たとえば、あなたが《密室の温室の事件》2つをコントロールしているなら、あなたの各ターンにそれぞれ土地3つをプレイすることができる。

《無法の仮面舞踏会》

{3}{B}

エンチャント

瞬速

無法の仮面舞踏会が戦場に出たとき、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偽造カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていて偽造カウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡するたび、あなたの墓地にありそれでないクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。その死亡したクリーチャーを追放する。その対象としたカードを戦場に戻す。

- 《無法の仮面舞踏会》の最後の能力は、《無法の仮面舞踏会》の2つ目の能力によって偽造カウンターが置かれたクリーチャーだけでなく、あなたがコントロールしていて偽造カウンターが置かれているすべてのクリーチャーに影響を与える。

《目ざとい新人》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・探偵

2/2

警戒

クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのパワーが目ざとい新人のパワーよりも大きいか、そのタフネスが目ざとい新人のタフネスよりも大きい場合、目ざとい新人の上に+1/+1カウンター1個を置き、調査を行う。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出たとき、そのパワーとタフネスを《目ざとい新人》のパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの特性がどちらも大きくない場合、《目ざとい新人》の誘発型能力は一切誘発しない。
- 《目ざとい新人》の誘発型能力が誘発する場合、能力の解決時点で再び数値の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが能力の解決前に戦場を離れたなら、その比較のためにそのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いる。
- +1/+1カウンターが置かれた状態でクリーチャー1体が戦場に出る場合、《目ざとい新人》の誘発型能力が誘発するかを決定するときにはそれらのカウンターも考慮に入れる。たとえば、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出た1/1のクリーチャーは、2/2の《目ざとい新人》の誘発型能力を誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、《目ざとい新人》の誘発型能力が複数回誘発することがある。ただし特性の比較は、それらのうち1つの能力が解決するたびに1回ずつ行われる。たとえば、あなたが2/2の《目ざとい新人》1体をコントロールしていて、3/3のクリーチャー2体が戦場に出た場合、《目ざとい新人》の誘発型能力は2回誘発する。1つ目の能力は解決し、あなたは《目ざとい新人》の上に+1/+1カウンター1個を置き、調査を行う。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも《目ざとい新人》よりも大きくないので、その能力は何もしない。
- 《目ざとい新人》の能力が解決される際に特性を比較するとき、比較して大きい数値がパワーからタフネスに、あるいはその逆に、変わっている可能性がある。そうした場合も、この能力は解決し、あなたは《目ざとい新人》の上に+1/+1カウンター1個を置き、調査を行う。たとえば、あなたが2/2の《目ざとい新人》1体をコントロールしていて、1/3のクリーチャー

ー 1体があなただのコントロール下で戦場に出た場合、そのタフネスの方が大きいため《目ざとい新人》の誘発型能力が誘発する。これに対応して1/3のクリーチャーが+2/-2の修整を受けたとする。《目ざとい新人》の能力の解決時には、もう一方のクリーチャーのパワーの方が大きいので、あなたは《目ざとい新人》の上に+1/+1カウンター1個を置き、調査を行う。

《燃える仮面の事件》

{1}{R}{R}

エンチャント — 事件

この事件が戦場に出たとき、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。これはそれに3点のダメージを与える。

解明条件 — このターンに、あなたがコントロールしている3つ以上の発生源がダメージを与えた。

(未解明なら、あなたの終了ステップの開始時に解明する。)

解明完了 — この事件を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。そのうち1枚を選ぶ。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- ダメージを与える時点で、ダメージの発生源をそのプレイヤーがコントロールしている必要がある。その時点より後でそれが死亡したりコントロールが変わったりしても、あなたが《燃える仮面の事件》をコントロールしているかぎり、「解明条件」能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 起動型や誘発型である能力自体はダメージの発生源ではない。起動型能力の発生源はその起動した能力を持つオブジェクトであり、誘発型能力の発生源（遅発誘発型能力を除く）はその誘発した能力を持つオブジェクトである。
- あなたがコントロールしている複数のクリーチャーが戦闘ダメージを与えたなら、それぞれをそのターンにダメージを与えた発生源として数える。(二段攻撃や追加の戦闘により)1ターン内に戦闘ダメージを複数回与えるクリーチャー1体は1つの発生源としてのみ数えられる。
- 領域を移動したものは新しいオブジェクトになり、ゆえにそれは新しい発生源である。たとえば、あなたが《火炎舌のカバー》を唱え、それが戦場に出たときに誘発する能力でダメージを与え、《一瞬の瞬き》でそれを追放して戦場に戻し、再びダメージを与え、その後《一瞬の瞬き》をフラッシュバックで唱えて《火炎舌のカバー》でその手順をもう一度繰り返したなら、あなたは《燃える仮面の事件》の「解明条件」の誘発条件を満たしたことになる。
- 領域を移動せずに複数回ダメージを与えるパーマネントは、1つの発生源としてのみ数えられる。たとえば、あなたが《罪人の焼却者》で攻撃し、戦闘ダメージを与え、その誘発型能力を使用してダメージを与え、その後《痛烈な質問》を使用して別のクリーチャーにダメージを与えたなら、そのターンの間にそれがダメージを3回与えたとしても、それは1つの発生源である。
- あなたは《燃える仮面の事件》の最後の能力によって追放領域からプレイするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。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。

《門衛のスラル》

{1}{W}

クリーチャー — スラル

1/2

瞬速

飛行

アーティファクトやクリーチャーが戦場に出ることでは、能力は誘発しない。

- 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もある。それらは注釈文に「〜とき、」「〜たび、」「〜時に、」と書かれている。

- 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」のような置換効果は影響を受けない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力は置換効果である。
- 誘発イベントは、アーティファクトやクリーチャーが戦場に出ることを特定するものでなくてもよい。たとえば、《不屈の追跡者》は「土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、調査を行う。」という能力を持つ。アーティファクト・土地やクリーチャー・土地があなたのコントロール下で戦場に出た場合、その能力は誘発しない。アーティファクトでもクリーチャーでもない土地があなたのコントロール下で戦場に出た場合、能力は誘発する。
- そのパーマネントが戦場にある状態を、継続的效果も考慮した上で見て、誘発型能力が誘発するかどうかを決定する。たとえば、あなたが《オパール色の輝き》（「これでもオーラでもない各エンチャントはそれぞれクリーチャーである。」と書かれている部分）をコントロールしているなら、各エンチャントはそれぞれ、それが戦場に出た時点でクリーチャーになり、誘発型能力を誘発させない。
- 《門衛のスラル》や、クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つが同時に戦場に出たなら、それらが戦場に出たときにどれも誘発型能力を誘発させない。

《闇討ち》

{X}{B}

インスタント

この呪文は打ち消されない。（護法能力によっても打ち消されない。）

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。

- あなたが護法を持つクリーチャー1体を対象とする場合、あなたは護法コストを支払うことができるが、そうしなくても《闇討ち》は打ち消されない。

《有刺の給仕》

{3}{B}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1/1

破壊不能

有刺の給仕が戦場に出たとき、これに容疑をかける。（それは威迫を持ち、それではブロックできない。）

有刺の給仕がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

有刺の給仕がダメージを受けるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはその点数に等しいライフを失う。

- クリーチャーは、そのタフネスを超える点数のダメージを受けることがある。たとえば、《有刺の給仕》が3点のダメージを受けた場合、この最後の能力により、対象にした対戦相手は3点のライフを失う。
- 《有刺の給仕》が致死ダメージを受けるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、この最後の能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

《幽霊の裁き、ケイヤ》

{2}{W}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ケイヤ

3

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

+2：諜報2を行う。その後、墓地にあるカード1枚を追放する。

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

-2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたでない各プレイヤーにつき

それぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その前者を追放する。それらの後者を追放する。

- 対象としたトークンは、記されている例外を除き、追放領域にあるカードに記載されている値をそのままコピーする。そのカードが戦場にあるとき、それが何かのコピーであっても関係ない。
- 《幽霊の裁き、ケイヤ》の1つ目の能力の解決時、（《永遠からの引き抜き》などの効果により）追放されていたクリーチャー・カードが追放領域になかったなら、あなたはその能力でそのクリーチャー・カードを選ぶことができない。
- あなたは《幽霊の裁き、ケイヤ》の最後の能力の対象をすべて選ぶ。

《世慣れた見張り、デルニー》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スカウト

2/2

あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるすべてのクリーチャーは、パワーが3以上であるクリーチャーにはブロックされない。

あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャーの能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされた状態になった後で、このパワーを2以下に減少させたり、これをブロックしたクリーチャーのパワーを3以上に増やしても、これがブロックされていない状態になることはない。
- 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もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 置換効果は《世慣れた見張り、デルニー》の最後の能力の影響を受けない。たとえば、あなたのコントロール下で、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る1/1のクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャーが]表向きになるに際し」適用する能力も同様に影響を受けない。
- 《世慣れた見張り、デルニー》の最後の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。
- あなたが何らかの理由により《世慣れた見張り、デルニー》2体をコントロールしているなら、あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャーの能力は3回誘発する。《世慣れた見張り、デルニー》3体をコントロールしているなら4回、4体をコントロールしているなら5回、以下同様である。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それらの答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードのマナ総量の合計である。その能力の解決中に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。
- 「[このクリーチャーが]表向きになったとき」適用する能力は、そのクリーチャーが表向きになった後にそのパワーが2以下であった場合のみ、追加でもう1回誘発する。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの能力が誘発した後では、そのパワーを2以下に減少させても、その能力が追加でもう1回誘発することはない。同様に、《世慣れた見張り、デルニー》の最後の能力により、あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャーの能力が追加でもう1回誘発した後では、そのパワーを3以上に増やしても、その追加の誘発型能力をスタックから取り除かない。

《ランプ光のフェニックス》

{1}{R}{R}

クリーチャー — フェニックス

3/3

飛行

ランプ光のフェニックスが死亡したとき、「これを追放し、証拠収集4を行う。」を選んでよい。そうしたなら、ランプ光のフェニックスをタップ状態で戦場に戻す。（証拠収集4を行うとは、あなたの墓地にあるカードを、マナ総量の合計が4以上になるように選んで追放することである。）

- 《ランプ光のフェニックス》の誘発型能力の証拠収集コストの一部として、あなたの墓地にあるこれを追放することはできない。

《ルーン印の曲芸者》

{B}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

ルーン印の曲芸者が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。それに容疑をかける。（容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。）

{3}{B}{R}, 容疑クリーチャー1体を生け贄に捧げる：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-5/-5の修整を受ける。

- 《ルーン印の曲芸者》に容疑がかけられているなら、その最後の能力を支払うために、あなたはそれを生け贄に捧げることができる。

《歴戦の相談役》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・探偵

1/3

あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃するたび、ターン終了時まで、歴戦の相談役は+2/+0の修整を受ける。

- 対応してクリーチャーに何が起ころうと関係ない。あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃したなら、ターン終了時まで、《歴戦の相談役》はその能力の解決時に+2/+0の修整を受ける。

《ロープ》

{G}

アーティファクト — 手掛かり・装備品

装備しているクリーチャーは+1/+2の修整を受け到達を持ち、2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

{2}, ロープを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

装備{3}

- 装備しているクリーチャーが威迫も持っているなら、これは決してブロックされない。

《ヴィトゥ＝ガジの捜査員》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・探偵

1/3

この呪文を唱えるための追加コストとして、証拠収集6を行ってもよい。（あなたの墓地にあるカー

ドを、マナ総量の合計が6以上になるように選んで追放する。)

到達

ヴィトゥ＝ガジの捜査員が戦場に出たとき、証拠収集を行った場合、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置き、あなたは2点のライフを得る。

- 《ヴィトゥ＝ガジの捜査員》の誘発型能力を解決する時に対象としたクリーチャー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。あなたはライフを得ない。

『カルロフ邸殺人事件』の新しい統率者のカード別注釈

《怒りの母、ダスカナ》

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

伝説のクリーチャー — 熊

5/5

怒りの母、ダスカナが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて基本のパワーとタフネスが2/2であるクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

あなたがコントロールしていて基本のパワーとタフネスが2/2であるクリーチャー1体が攻撃するたび、ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受ける。

- 通常、クリーチャーの基本のパワーとタフネスはそのカードに記載されているパワーとタフネスであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーとタフネスである。他の効果がクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定した場合、それが基本のパワーとタフネスになる。何らかの効果がクリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整した場合、それは基本のパワーとタフネスには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で*/*や類似の内容で示されるような、パワーとタフネスを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーとタフネスを決定するときその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/0であり、何らかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーとタフネスを変更しない。

《異議あり》

{3}{U}{B}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。あなたの墓地から、クリーチャーやインスタントやソーサリーやプレインズウォーカーであり、マナ総量はその呪文以下である呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 対象とした呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。
- 《異議あり》の解決時に対象の呪文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。
- また、対象となった呪文が適正な対象であるものの打ち消すことができない場合、《異議あり》は依然として解決し、あなたはあなたの墓地にあり対象となった呪文のマナ総量以下のマナ総量を持つ呪文1つを唱えてもよい。
- 《異議あり》の解決中に、あなたはあなたの墓地にあるカードを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「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。カードに唱えるために必要な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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《遺体の追跡》

{2}{U}

ソーサリー

墓地ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンに戦場から墓地に置かれたパーマネント1つにつきこれを1回コピーする。）

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

- 墓地ストームは、このターンに戦場から墓地に置かれたすべてのパーマネントを考慮する。これらのパーマネントのコントローラーやオーナー、それらがトークンであったかどうかなどは考慮に入れない。
- 《遺体の追跡》の能力により生成されたそのコピーはスタック上で生成されたので、それは唱えられたわけでも、プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力を誘発させるわけでもない。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。墓地ストームを持つ呪文を打ち消してもコピーには影響を与えない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。

《一望の反射鏡》

{4}

アーティファクト

{T}：このターン、あなたが次に唱える裏向きのクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

裏向きのパーマネント1つが表向きになることであなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 《一望の反射鏡》の最後の能力は、パーマネントが表向きになったときに誘発する誘発型能力であれば、そのパーマネントが持つものにもそれ以外のものにも影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- 置換効果は《一望の反射鏡》の最後の能力の影響を受けない。たとえば、《群衆操りの管理人》の能力のような「[このパーマネント]が表向きになるに際し」適用される能力も影響を受けない。
- 《一望の反射鏡》の最後の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を2回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。
- あなたが《一望の反射鏡》のコピー2つをコントロールしているなら、裏向きのパーマネント1つが表向きになることによって能力を3回誘発させる。4回ではない。《一望の反射鏡》3つをコントロールしているなら4回、4つをコントロールしているなら5回、以下同様である。

《稲妻を曲げる者》

{3}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ウィザード

4/2

変装{1}{R}（このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。これの変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

稲妻を曲げる者が表向きになったとき、この能力でない望む数の呪文や能力の新しい対象を選んでもよい。

- 呪文や能力の新しい対象を選ぶなら、新しい対象は適正でなければならない。
- 呪文や能力の対象の数が変わり得る場合も、対象の数を変更することはできない。

- 呪文や能力に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く呪文や能力についても同様である。

《うつろう貌の事件》

{1}{U}{U}

エンチャント — 事件

あなたのアップキープの開始時に、謀報 1 を行う。

解明条件 — あなたの墓地に 15 枚以上のカードがある。（未解明なら、あなたの終了ステップの開始時に解明する。）

解明完了 — あなたが伝説でないクリーチャー・呪文 1 つを唱えるたび、その呪文をコピーする。（そのコピーはトークンになる。）

- 《うつろう貌の事件》が解明完了したときに持つ誘発型能力や、それが生成するコピーは、能力を誘発させた呪文より前に解決する。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。コピーを生成しても、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。
- 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。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた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払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。
- パーマネント・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーを戦場に出すのではなく、それはトークンとして戦場に出る。パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが、呪文のコピーがトークンになることに適用される。
- 解決されたパーマネント・呪文のコピーがなるトークンは「生成された」わけではないので、《証拠流出の事件》のようなトークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《売られた喧嘩》

{2}{R}{W}

インスタント

この呪文は、対戦相手のターンの戦闘中にしか唱えられない。

このターン、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーが受けるすべての戦闘ダメージを軽減する。すべての攻撃クリーチャーをアンタップし、それらを使喚する。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ 1 つを加える。

- 攻撃クリーチャーをアンタップしたり使喚したりすることによって、それらがあなたを攻撃していたとしても、戦闘から取り除くことはできない。
- 《売られた喧嘩》は、ターンを進行している対戦相手に追加のメイン・フェイズを与えない。そのプレイヤーは戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移動することを意味している。

《絡み集めの海藻》

{5}{U}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 手掛かり・植物

6/6

護法{2}

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てこれでないすべての手掛かりは、他のタイプに加えて、6/6 の植物・クリーチャーになる。

{2}, 絡み集めの海藻を生け贄に捧げる：カード 1 枚を引く。

- 《絡み集めの海藻》の 2 つ目の能力の解決時に、あなたがコントロールしている手掛かりがすでにクリーチャーであったなら、《絡み集めの海藻》の 2 つ目の能力は、そのクリーチャーの

パワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。このパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

- あなたがコントロールしているすべての手掛かりは、それらがクリーチャーだったときに持っていた、以前の能力を維持する。

《凶兆の蒸気船》

{3}{B}{B}

アーティファクト — 機体

5/7

凶兆の蒸気船が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ自分がコントロールしていてトークンでも機体でもないクリーチャー2体を選ぶ。凶兆の蒸気船が戦場を離れるまで、それらを追放する。

凶兆の蒸気船が攻撃するたび、これにより追放されているカード1枚をオーナーの墓地に置く。そうしたなら、調査を行う。

搭乗2

- 現在のターンを進行しているプレイヤーから開始し、各プレイヤーはそれぞれターン順に、自分がコントロールしていてトークンでも機体でもないクリーチャー2体を選び、その後すべてのプレイヤーによって選ばれたすべてのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。プレイヤーは、自分よりも前のプレイヤーの選択を知った上で選択する。
- 《凶兆の蒸気船》が、その1つ目の誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、選ばれたクリーチャーは追放されない。

《群衆による判決》

{2}{R}{R}

ソーサリー

秘密会議 — 各プレイヤーはそれぞれ、自分でないプレイヤー1人に秘密裏に投票する。その後、それらの投票を公開する。各対戦相手につきそれぞれ、群衆による判決はそのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ、そのプレイヤーが得た投票1票につき2点のダメージを与える。あなたは、あなたが得た投票1票につき1枚のカードを引く。

- 秘密裏に投票を行うとは、各プレイヤーが選んだ選択を誰にも見せないまま書き出すことである。各プレイヤーはその後、プレイヤー全員が一斉に投票結果を公開するまで自分の投票結果を秘密にしておく。
- 秘密裏の投票を公開する前に、プレイヤーが投票理由について表明することができるが、すべての投票結果を一斉に公開するまで、プレイヤーが実際に書き出した内容を公開することはできない。プレイヤーは投票結果を公開する前であれば、投票理由を偽ってもよい。
- 「すべてのプレイヤーが投票を完了するたび」に誘発する能力は、プレイヤー全員が投票した後か秘密裏の投票がすべて公開された後に誘発するが、現在の呪文や能力が解決し終わるまでスタックの上には行かない。
- プレイヤーは必ず他のプレイヤーに投票しなければならない。棄権は認められない。
- 《群衆による判決》の解決中に投票が行われるので、《群衆による判決》へ対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。

《月間最優秀探偵》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・探偵

2/3

昇殿（あなたが10個以上のパーマネントをコントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。）

あなたが都市の承認を持っているかぎり、あなたがコントロールしている探偵はブロックされない。

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、白青の2/2の探偵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたが昇殿を持つ呪文を唱えた場合、その解決時まであなたは都市の承認を得ない。プレイヤーはその呪文に対応して、あなたが都市の承認を得るかどうかを変更するよう試みることができる。
- あなたが都市の承認を得た後は、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを維持する。あなたが自分のパーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても維持する。都市の承認それ自身はパーマネントではなく、それを取り除くような効果は存在しない。
- パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれるが、呪文や紋章はパーマネントではない。
- あなたがパーマネント 10 個をコントロールしていても、あなたが昇殿を持つパーマネントをコントロールしておらず、昇殿を持つ呪文の解決もしなければ、あなたは都市の承認を得ない。たとえば、あなたがパーマネント 10 個をコントロールしていて、そのうち 2 つのコントロールを失い、その後《月間最優秀探偵》を唱えたなら、あなたは都市の承認を得ない。
- あなたの 10 個目のパーマネントが戦場に出て、その直後にパーマネント 1 つが戦場を離れた場合（「レジェンド・ルール」によって取り除かれた場合や、戦場に出たパーマネントがタフネスが 0 のクリーチャーだった場合など）にも、それが戦場を離れる前に、あなたは都市の承認を得る。
- パーマネントの昇殿は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、解決するとあなたが 10 個目のパーマネントを得ることになる呪文に対応することはできるが、あなたが 10 個目のパーマネントを得た後で都市の承認を得ることに対応することはできない。つまり、あなたがプレイする土地があなたの 10 個目のパーマネントであれば、どのプレイヤーもあなたが都市の承認を得る前に対応することはできない。
- あなたがコントロールしている探偵がブロックされた状態になった後で都市の承認を得ても、その探偵がブロックされていない状態になることはない。

《光輝の調停者、フェザー》

{R}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

4 / 3

飛行、絆魂

あなたが光輝の調停者、フェザーのみを対象としてクリーチャーでない呪文 1 つを唱えるたび、「その呪文が対象にできてこれでない望む数のクリーチャーを選び、それらのクリーチャー 1 体につき {2} を支払う。」を選んでよい。そうしたなら、それらのクリーチャー 1 体につき 1 回、その呪文をコピーする。そのコピーはそのクリーチャーを対象とする。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 《光輝の調停者、フェザー》の能力は、あなたが《光輝の調停者、フェザー》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、クリーチャーでない呪文 1 つを唱えるたびに誘発する。
- あなたが複数の対象を持つクリーチャーでない呪文を唱えるが、そのすべての対象が《光輝の調停者、フェザー》1 体のみを対象とするなら、《光輝の調停者、フェザー》の最後の能力は誘発する。その場合も、各コピーはそれぞれ、それらのクリーチャーのうち 1 体を対象とする。
- あなたはすべてのコピーをコントロールし、スタック上に置かれるコピーの順番を選ぶ。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。
- 《光輝の調停者、フェザー》の最後の能力が生成したコピーはスタック上に生成される。「唱え」たわけではない。（《光輝の調停者、フェザー》自身の能力のような）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。しかし、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。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の実行は、コピーを解決する時点で個別に行う。
- パーマネント・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーを戦場に出すのではなく、それはトークンとして戦場に出る。呪文のコピーがトークンになることには、パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが適用される。
- 解決されたパーマネント・呪文のコピーがなるトークンは「生成された」わけではないので、《証拠流出の事件》のようなトークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《囚人のジレンマ》

{3}{R}{R}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれ、「黙秘」か「密告」を秘密裏に選ぶ。その後、それらの選択を公開する。すべての対戦相手が「黙秘」を選んだなら、囚人のジレンマは各対戦相手にそれぞれ4点のダメージを与える。すべての対戦相手が「密告」を選んだなら、囚人のジレンマは各対戦相手にそれぞれ8点のダメージを与える。そうでないなら、囚人のジレンマは「黙秘」を選んだ各対戦相手にそれぞれ12点のダメージを与える。

フラッシュバック{5}{R}{R}

- 秘密裏に投票を行うとは、各プレイヤーが選んだ選択を誰にも見せないまま書き出すことである。各プレイヤーはその後、プレイヤー全員が一斉に投票結果を公開するまで自分の投票結果を秘密にしておく。
- 秘密裏の投票を公開する前に、プレイヤーが投票理由について表明することができるが、すべての投票結果を一斉に公開するまで、プレイヤーが実際に書き出した内容を公開することはできない。プレイヤーは投票結果を公開する前であれば、投票理由を偽ってもよい。
- 「すべてのプレイヤーが投票を完了するたび」に誘発する能力は、プレイヤー全員が投票した後か秘密裏の投票がすべて公開された後に誘発するが、現在の呪文や能力が解決し終わるまでスタックの上には行かない。
- プレイヤーは用意された選択肢の中から必ず1つに投票しなければならない。棄権は認められない。
- 《囚人のジレンマ》の解決中に投票が行われるので、《囚人のジレンマ》へ対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。何度でも楽しむがいい！

《衝撃的な展開》

{3}{R}{R}

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。それが裏向きなら、それを表向きにする。その後、それはそれでない各クリーチャーにそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 対象としたクリーチャーが何らかの理由により表向きにできない裏向きのクリーチャーであるなら、それは戦場で裏向きのままであり、それでない各クリーチャーにそれぞれ、そのパワーに等しい点数（2である可能性が高い）のダメージを与える。

《証拠固め》

{2}{W}

エンチャント

証拠固めが戦場に出たとき、2回調査を行う。（調査を行うとは、手掛かり・トークン1つを生成することである。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

あなたがコントロールしているすべての手掛かりは、他のタイプに加えて装備品であり、「装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。」と装備{2}を持つ。

- 《証拠固め》が戦場を離れたなら、手掛かりは装備品でなくなる。その時点でクリーチャーについている手掛かりがあるなら、それらははずれる。
- あなたが2つ以上の《証拠固め》をコントロールしているなら、手掛かり・装備品がついているすべてのクリーチャーは、あなたがコントロールしている《証拠固め》1つにつき+2/+0の修整を受ける装備コストは依然として{2}である。
- クリーチャーでもある換装を持たない装備品を何かにつけることはできない。その装備能力を起動することはできるが、それは何かにつけられた状態にはならない。たとえば、あなたが《赤ニシン》と《証拠固め》の両方をコントロールしているなら、《赤ニシン》は「装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。」と装備{2}を持ち、手掛かり・装備品・魚であるアーティファクト・クリーチャーになるが、その装備能力を起動することによって対象としたクリーチャーにつけられた状態になるわけではない。

《衝動的な告発人、ネリー・ボルカ》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2/4

警戒

衝動的な告発人、ネリー・ボルカが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。それに容疑をかける。その後、すべての容疑クリーチャーを使喚する。（容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。）

対戦相手1人がコントロールしている1体以上のクリーチャーが1人以上の対戦相手に戦闘ダメージを与えるたび、あなたとそれらのクリーチャーのコントローラーはそれぞれカード1枚を引く。

- あなたは、《衝動的な告発人、ネリー・ボルカ》の2つ目の能力によって容疑をかけられているクリーチャーを対象にできる。

《真実の商人》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使・探偵

2/5

飛行

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。

あなたがコントロールしているすべての手掛かりは賛美を持つ。（あなたがコントロールしているクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは、あなたがコントロールしているパーマネントの賛美能力1つにつき+1/+1の修整を受ける。）

- 《真実の商人》があなたがコントロールしていてトークンでない1体以上のクリーチャーと同時に死亡した場合、その2つ目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。
- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、賛美は誘発しない。同様に、戦場に出たクリーチャーが後の戦闘になってから攻撃しても、既に誘発したり解決したりした賛美能力に影響はない。
- あなたが複数の《真実の商人》をコントロールしているなら、あなたがコントロールしているすべての手掛かりは複数の賛美を持つ。

《ジュディスのヘルハウンド、テサック》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・犬

3/3

解鎖（このクリーチャーを、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出してもよい。これの上に+1/+1カウンターがあるかぎり、これではブロックできない。）

あなたがコントロールしていてこれでないすべての犬は解鎖を持つ。

あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているすべてのクリーチャーは速攻を持つ。
ジュディアスのヘルハウンド、テサックが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体につき{R}を加える。

- 解鎖を持つクリーチャーを戦場に出すとき、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出すかどうかの選択を行う。その時点では、プレイヤーがそのクリーチャー・呪文に対応してそれを打ち消そうとしても手遅れである。
- 解鎖能力は、クリーチャーがどこから戦場に出るかに関係なく適用する。
- 解鎖を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンターがあるなら、それではブロックできない。それが解鎖能力によって置かれたものでなくてもブロックできない。
- すでにブロックしている解鎖を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことによって、それを戦闘から取り除くことはできない。それはブロックし続ける。
- 《ジュディアスのヘルハウンド、テサック》の最後の能力の解決時に、それがまだ戦場に残っている場合は《ジュディアスのヘルハウンド、テサック》自身も含め、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーの総数を数えてあなたが追加するマナの点数を決定する。

《ダスクマントルの目》

{5}{B}{B}

クリーチャー — 眼

3/8

飛行、絆魂

あなたが諜報したターンの間、その諜報でああなたの墓地に置かれてそこにあるカードの中から、望む数の土地をプレイしたり望む数の呪文を唱えたりしてもよい。あなたがこれにより呪文を唱えるなら、マナ・コストを支払うのではなく、そのマナ総量に等しい点数のライフを支払う。

- 「あなたが諜報したターンの間、あなたの墓地に置かれてそこにあるカード」は、諜報する間にあなたの墓地に置かれたカードも含む。諜報する間にあなたが見たカードは含まれず、あなたのライブラリーの一番上に残り、その後、他の手段によってそのターン、後になってあなたの墓地に置かれる。
- あなたは該当する点数のライフを支払うことによるのみ、これにより呪文を唱えられる。あなたは通常のコストで支払うことも、その他の代替コストで支払うこともできない。あなたは依然としてキッカー・コストのような追加コストを支払うことができる。その呪文に強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- これによりマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるとき、適正なXの値は0のみである。

《断末魔の幻影》

{2}{U}

クリーチャー — スピリット・探偵

1/4

瞬速

飛行

各対戦相手の終了ステップ中に、あなたは呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 《断末魔の幻影》の最後の能力は呪文を唱えることにのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかを変更することはない。

《つるむ面倒》

{2}{W}{W}

エンチャント

対戦相手1人が追加のターンを始めるなら、代わりにそのプレイヤーはそのターンを飛ばす。

対戦相手1人が2体以上のクリーチャーでああなたを攻撃するか、各ターン内の自分の2枚目のカードを引くか、各ターン内の自分の2つ目の呪文を唱えるたび、あなたはカード1枚を引く。

- 「追加ターン」とは、呪文または能力によって作りだされたターンである。イベント等でラウンドの制限時間がなくなった時に与えられる延長ターンは、これには含まれない。

- 《つるむ面倒》が戦場に出ている間も、追加ターンを作りだすことができる。それが開始するまで飛ばされることはないため、それが発生する前に《つるむ面倒》が戦場から離れた場合、追加ターンは影響を受けない。
- 《つるむ面倒》の最後の能力は、1ターン内で対戦相手1人につき複数回誘発できる。たとえば、対戦相手1人が1ターン内で自分の2枚目のカードを引き、自分の2つ目の呪文を唱え、2体以上のクリーチャーであなたを攻撃した場合、《つるむ面倒》の最後の能力は、それらの各イベントが発生したときにそれぞれ1回、合計で3回誘発する。
- 対戦相手1人があなたを、（そのプレイヤーが追加の戦闘フェイズを生成したなどにより）1ターン内で2体以上のクリーチャーで2回以上攻撃するなら、《つるむ面倒》の最後の能力は、それが発生するたびに誘発する。
- 1ターン中に対戦相手が引いた自分の1枚目のカードや、1ターン中にそのプレイヤーが唱えた自分の1つ目の呪文を見るために《つるむ面倒》が戦場にある必要はない。そのプレイヤーが1ターン中に自分の2枚目のカードを引くか、自分の2つ目の呪文を唱えたとき、すでにこれが戦場にあったなら、この最後の能力は誘発する。
- 《つるむ面倒》は唱えられて解決されなかった呪文も数える。これは、打ち消された呪文も数に含めることを意味する。

《納骨堂の小夜曲》

{4}{B}{B}

ソーサリー

諜報3を行い、その後、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。納骨堂の小夜曲を時間カウンター3個が置かれた状態で追放する。

待機3—{2}{B}（これをあなたの手札から唱えるのではなく、{2}{B}を支払って時間カウンター3個を置いた状態で追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンターを1個取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- あなたが選ぶクリーチャー・カードは、諜報によってあなたの墓地に置かれたカードである必要はない。あなたが諜報を行う以前からすでにあなたの墓地にあったクリーチャー・カードを選んでよい。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマメントに使える。最終カウンターが置かれているパーマメントが戦場から墓地に行くなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマメントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマメントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマメントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマメントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマメントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。
- 注釈文に「時間カウンターを3個置いた状態で」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、「時間カウンター3個を置いた状態で」追放する。

《白熱する追跡》

{1}{R}

エンチャント

白熱する追跡が戦場に出たとき、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。それに容疑をかける。白熱する追跡が戦場にあるかぎり、そのクリーチャーは使囓されてもいる。あなたのターンの戦闘の開始時に、2人以上のプレイヤーがゲームに敗北していた場合、ターン終了時まで、使囓されていたり容疑をかけられたりしているすべてのクリーチャーのコントロールを得る。それらをアンタップする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

- 《白熱する追跡》の1つ目の誘発型能力が解決する前にそれが戦場を離れた場合、対象としたクリーチャーは容疑をかけられるが、使囓された状態になることはない。

- 《白熱する追跡》の2つ目の能力によりあなたが使喚されていたり容疑がかけられていたり、あるいはその両方であるすべてのクリーチャーのコントロールを得る。あなたが選択を下す必要はないのである。

《複製押さえ》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー

2 / 1

飛行

あなたが諜報を行うたび、{1}{U}を支払ってもよい。そうしたなら、複製押さえのコピーであるトークン1つを生成する。

- 「あなたが諜報を行うたび」に誘発する能力は、あなたが諜報の処理を行った後に誘発する。あなたのライブラリーにあるカードの枚数が、諜報を行うという指示で指定されたカードの枚数よりも少ない場合も同様である。あなたのライブラリーにカードがなくても、その能力は誘発する。
- コピーであるトークンは《複製押さえ》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。
- それは《複製押さえ》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けられ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。
- 《複製押さえ》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《複製押さえ》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《複製押さえ》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。
- 《複製押さえ》の誘発型能力がスタック上にある間にこれが何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《複製押さえ》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。(ユー、コピー?オーバー。)

《偏執的な理論家、ミルコ》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・探偵

1 / 3

飛行、警戒

あなたが諜報を行うたび、偏執的な理論家、ミルコの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にありパワーがこれのパワーより小さいクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻してもよい。

(それが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

- 「あなたが諜報を行うたび」に誘発する能力は、あなたが諜報の処理を行った後に誘発する。あなたのライブラリーにあるカードの枚数が、諜報を行うという指示で指定されたカードの枚数よりも少ない場合も同様である。あなたのライブラリーにカードがなくても、その能力は誘発する。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントに使える。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に行くなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《撒けない追っ手》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・探偵

3/2

撒けない追っ手が戦場に出たとき、および、あなたのアップキープの開始時に、諜報1を行う。あなたのライブラリーから1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれるたび、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

{2}, 手掛かり1つを生け贄に捧げる：あなたの墓地にある撒けない追っ手をあなたの手札に戻す。

- 効果によって複数のカードをライブラリーから墓地に置いた場合、それらのすべてのカードは同時に移動される。たとえば、《撒けない追っ手》が戦場に出たときに誘発する誘発型能力が解決したとき、あなたは一度にカード3枚を切削する。それらのカードのうち1枚以上がクリーチャー・カードであったなら、《撒けない追っ手》の2つ目の能力が誘発する。

《無害の研究者》

{3}{G}

クリーチャー — ケンタウルス・探偵

3/4

協議 — 無害の研究者が攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。あなたは、これにより公開されて土地でないカード1枚につき1回調査を行う。その後、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。

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すべての土地をアンタップしてもよい。そうしたなら、次のあなたのターンまで、あなたは呪文を唱えられない。

- ごく稀な例を除き、各プレイヤーが公開するカードは自分が引くカードである。
- あなたがコントロールしている土地をすべてアンタップした後、かつ《無害の研究者》の最後の能力の「あなたは呪文を唱えられない」という部分が効果を発揮する前に、あなたが呪文を唱えることはできない。その能力が解決した後では、《無害の研究者》が戦場に残っているかどうかは関係なく、次のあなたのターンまで、あなたは呪文を唱えられないままである。

《林間の眼、カウスト》

{R/W}{G}

伝説のクリーチャー — ドルイド・探偵

2/2

あなたがコントロールしている、このターンに表向きになったクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

{T}：あなたがコントロールしていて裏向きである攻撃クリーチャー1体を対象とする。それを表向きにする。

- プレイヤー1人に戦闘ダメージを与えて《林間の眼、カウスト》の1つ目の能力を誘発させる前に、クリーチャーは表向きになっていなければならない。

『Ravnica: Clue Edition (Ravnica: Cluedo Edition)』

のカード別注釈

《Aegis of the Legion》

{R}{W}

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の修整を受け教導を持つ。（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

装備しているクリーチャーがクリーチャー1体を教導するたび、そのクリーチャーの上に盾カウンタ

ー1個を置く。(そのクリーチャーがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにその上から盾カウンター1個を取り除く。)

装備{3}

- 教導では、教導を持つクリーチャーのパワーと対象のクリーチャーのパワーを、2回比較する。誘発型能力がスタックに置かれる時点で一度比較し、誘発型能力が解決される時点でもう一度比較する。より大きなクリーチャーを教導能力の対象にするために、クリーチャーのパワーを増やそうとするなら、その最後の機会は戦闘開始ステップの間である。
- 能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが攻撃クリーチャーのパワー以上であった場合、教導能力によって+1/+1カウンターを置くことはない。たとえば、教導を持つ3/3のクリーチャーが2体で攻撃し、両方の教導能力が同じ2/2のクリーチャーを対象としたとする。先に解決された能力がそれの上に+1/+1カウンターを置き、後に解決された能力は何もしない。
- 教導能力を持つクリーチャーが、教導がスタック上にある間に戦場を離れたなら、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、対象としたクリーチャーのパワーがそれよりも少ないかどうかを判断する。
- 《Aegis of the Legion》の最後の能力は、装備しているクリーチャーの教導能力の解決時に誘発する。そのクリーチャーの教導能力が解決する前にこれがクリーチャーから外れたなら、その能力の解決時に《Aegis of the Legion》の最後の能力は誘発しない。同様に、《Aegis of the Legion》がスタック上にある教導能力の発生源であるクリーチャーについての状態になったなら、《Aegis of the Legion》の最後の能力は、その教導能力の解決時に誘発する。

《Afterlife Insurance》

{1}{W/B}

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死後1を得る。カード1枚を引く。(死後1を持つクリーチャーが死亡したとき、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということはいできない。

《Amzu, Swarm's Hunger》

{3}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 昆虫・シャーマン

3/3

飛行、威迫

あなたがコントロールしていてこれでないすべての昆虫は威迫を持つ。

あなたの墓地から1枚以上のカードが離れるたび、あなたは黒緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後それの上に、それらのカードのmana総量の最大値に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。これは毎ターン1回しか行えない。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《Amzu, Swarm's Hunger》の能力は一度のみ誘発する。

《Apothecary White》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

3/4

警戒

あなたが攻撃するたび、攻撃されたプレイヤー1人につき1つの食物・トークンを生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

{W}, {T}, あなたがコントロールしているアンタップ状態の食物X個をタップする：白の1/1の人間・クリーチャー・トークンX体を生成する。

- 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、あなたは《クロヴァドの脚肉》をタップして《Apothecary White》の起動型能力を支払ってもよい。

《Boros Strike-Captain》

{1}{R/W}{R/W}

クリーチャー — ミノタウルス・兵士

3/3

大隊 — これとこれでない2体以上のクリーチャーが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃したターンの間、そのカードをプレイしてもよい。

- 3体の攻撃クリーチャーは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ていなくてもよい。
- 大隊能力が誘発したら、その能力の解決時に何体のクリーチャーが攻撃しているかは関係ない。
- 同様に、あなたが1ターン内に3体以上のクリーチャーで攻撃した後では、そのようなクリーチャーに何が起ころうと、あなたはそのターンにその追放されたカードをプレイできる。
- 《Boros Strike-Captain》が戦場を離れても、あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃したならその追放したカードをプレイしてもよいという効果は適用され続ける。その効果は後のターンにも、あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃するかぎり適用される。
- あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常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。

《Carnage Interpreter》

{1}{B/R}{B/R}

クリーチャー — デビル・探偵

3/3

これが戦場に出たとき、あなたの手札を捨て、その後、4回調査を行う。（調査を行うとは、手掛かり・トークン1つを生成することである。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

あなたの手札にあるカードが1枚以下であるかぎり、これは+2/+2の修整を受け威迫を持つ。

- 《Carnage Interpreter》がブロックされた後では、あなたの手札からカードを取り除いてこれに威迫を得させることによって、これがブロックされていない状態にすることはない。

《Commander Mustard》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

5/5

警戒

あなたがコントロールしていてこれでないすべての兵士は警戒とトランプルと速攻を得る。

{2}{R}{W}：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兵士は「このクリーチャーが攻撃するたび、これは防御プレイヤーに1点のダメージを与える。」を得る。

- 《Commander Mustard》の最後の能力を複数回起動させることによって、あなたがコントロールしているすべての兵士は複数の誘発型能力を得る。たとえば、あなたが《Commander Mustard》の最後の能力を2回起動し、その後《Commander Mustard》で攻撃した場合、それは誘発型能力2つを持っている。両方が誘発し、防御プレイヤーは2点のダメージを受ける。

《Conclave Evangelist》

{3}{G/W}{G/W}

クリーチャー — 象・クレリック

4/4

無尽（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このコピーであるトークン1つを生成する。

- 無尽のルール（あるいはこれ以外の攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。
- 各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。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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、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。
- 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、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[[このパーマネント]が戦場に出るに際し]」あるいは「[[このパーマネント]は～の状態]」能力も機能する。
- （《倍増の季節》などの効果によって）無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。
- 《Conclave Evangelist》の無尽能力によって生成されたトークンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるなら、戦闘の終了時に、この最後の能力により生成されたトークンは追放されない。

《Corporeal Projection》

{U}{R}

ソーサリー

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、それは無尽を得る。（そのクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につきそれぞれ、そのクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

超過{3}{U}{U}{R}{R}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、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無尽を得る。）

- 無尽のルール（あるいはこれ以外の攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時

点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。

- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。
- 各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。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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、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。
- 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、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[[このパーマネント]が戦場に出るに際し]」あるいは「[[このパーマネント]は～の状態です]」能力も機能する。
- (《増殖の季節》などの効果によって) 無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。
- 呪文の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変えない。
- 超過で呪文を唱えてもその呪文のマナ・コストは変化しない。代わりに超過コストを支払うのみである。
- 呪文を唱えるコストを増減させる効果は、超過コストで呪文を唱えるときに支払うコストも同じ点数分増減させる。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや(超過コストなどの)代替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。

《Covetous Elegy》

{4}{W}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー最大2体を選び、その後、残りを生け贄に捧げる。その後、あなたは、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体につき1つの宝物・トークンをタップ状態で生成する。

- 現在のターンを進行しているプレイヤーから開始し、各プレイヤーはそれぞれターン順に、自分がコントロールしているクリーチャー2体を選び、その後プレイヤーによって選ばれなかったすべてのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。プレイヤーは、自分よりも前のプレイヤーの選択を知った上で選択する。
- プレイヤーが2体以上のクリーチャーをコントロールしていても、1体以下のクリーチャーを選んでもよい。

《Dimir Strandcatcher》

{2}{U/B}{U/B}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

3/3

飛行

あなたが攻撃するたび、諜報 X を行う。X は、攻撃されている対戦相手の人数に等しい。

あなたの各終了ステップの開始時に、このターンに 3 枚以上のカードが戦場以外のいづこかからあなたの墓地に置かれていた場合、カード 1 枚を引く。

- 《Dimir Strandcatcher》の 2 つ目の能力の X の値は、その解決中にのみに決定する。能力の誘発後かつ解決前にプレイヤーがゲームから除外された場合、能力の解決時にそのプレイヤーは数えない。

《Emissary Green》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

3/3

これが攻撃するたび、あなたから開始して各プレイヤーは「利益」か「安全」のいずれかに投票する。あなたは「利益」の票数の 2 倍に等しい数の宝物・トークンを生成する。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、「安全」の票数に等しい個数の +1/+1 カウンターを置く。

- 「すべてのプレイヤーが投票を完了するたび」に誘発する能力は、プレイヤー全員が投票した後か秘密裏の投票がすべて公開された後に誘発するが、現在の呪文や能力が解決し終わるまでスタックの上には行かない。
- 秘密裏でない投票の場合、投票はターン順に行われるので、各プレイヤーは自分前に投票を行ったプレイヤーの投票結果を知っていることになる。
- プレイヤーは用意された選択肢の中から必ず 1 つに投票しなければならない。棄権は認められない。
- プレイヤーは呪文や能力の解決時まで投票しない。呪文や能力に対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。

《Frenzied Gorespawn》

{3}{B}{R}

クリーチャー — ホラー

4/4

これが戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。それを使喚する。（次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

1 体以上のクリーチャーが対戦相手である 1 人を攻撃するたび、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは威迫を得る。

- 対戦相手がコントロールしていて対戦相手である 1 人を攻撃しているクリーチャーにより《Frenzied Gorespawn》の能力を誘発させる。
- ターン終了時まで、対戦相手を攻撃しているクリーチャーのみが威迫を得る。プレインズウォーカーやバトルを攻撃しているクリーチャーは威迫を得ない。それらのパーマネントをコントロールしたり守っているプレイヤーが誰かは関係ない。

《Furious Spinesplitter》

{2}{R/G}{R/G}

クリーチャー — オーガ・戦士

3/3

トランプル

あなたの終了ステップの開始時に、これの上に、このターンにダメージを受けた対戦相手 1 人につき 1 個の +1/+1 カウンターを置く。

- 《Furious Spinesplitter》は、ダメージを受けた時点で戦場にある必要はない。

《Headliner Scarlett》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3 / 3

速攻

これが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。このターン、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーではブロックできない。

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枚を裏向きで追放する。そのターン、あなたはそのカードを見てプレイしてもよい。

- そのターンが終了した後では、あなたはそのターンに《Headliner Scarlett》によって追放されたカードを見たりプレイすることはできない。それは追放領域で裏向きであり続け、誰も見ることができない。
- 《Headliner Scarlett》が戦場を離れたなら、追放されたカードを見たりプレイしたりできる効果は、ターン終了時まで適用され続ける。
- あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常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。

《Herald of Ilharg》

{2}{R}{G}

クリーチャー — 猪・ビースト

3 / 3

トランプル

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。その呪文のmana総量が5以上なら、これは各対戦相手にそれぞれ、これの上にあるカウンターの個数に等しい点数のダメージを与える。

- 《Herald of Ilharg》の最後の誘発型能力は、それを誘発させた呪文の前に解決する。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《Herald of Ilharg》が最後の能力を解決する前に戦場を離れるなら、与えるダメージの点数は、これが戦場にあった最後の瞬間に《Herald of Ilharg》の上に置かれていたカウンターの個数によって決定する。

《Lavinia, Foil to Conspiracy》

{1}{W/U}{W/U}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2 / 3

警戒

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

{T} : {C}{C}を加える。対戦相手のターンにしか起動できない。

- 《Lavinia, Foil to Conspiracy》の前に唱えられた呪文は含める。《Lavinia, Foil to Conspiracy》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

《Lonis, Genetics Expert》

{1}{G/U}{G/U}

伝説のクリーチャー — 蛇・エルフ・探偵

1 / 2

進化（クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーのパワーか

タフネスがこのクリーチャーよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

これの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、それと同じ回数調査を行う。

あなたが手掛かり1つを生け贄に捧げるたび、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体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 進化のためにクリーチャー2体の数値を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたびに、そのパワーとタフネスを進化を持つクリーチャーのパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの特性がどちらも大きくない場合、進化は一切誘発しない。
- 進化が誘発する場合、能力の解決時点で再び特性の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが進化が解決する前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- 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場合、進化が誘発するかを決定するときにそれらのカウンターも考慮に入れる。たとえば、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出た1/1のクリーチャーは、2/2のクリーチャーの進化能力を誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、進化能力が複数回誘発することがある。ただし数値の比較は、それらのうち1つの能力が解決するたびに1回ずつ行われる。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、3/3のクリーチャー2体が戦場に出たなら、進化は2回誘発する。1つ目の能力が解決されて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個が置かれる。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも進化を持つクリーチャーよりも大きくないので、その能力は何もしない。
- 進化能力が解決される際に数値を比較するとき、より大きい数値がパワーからタフネスに変わる可能性がある。そうした場合も、この能力は解決し、あなたは進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、1/3のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出た場合、そのタフネスの方が大きいため進化が誘発する。これに対応して1/3のクリーチャーが+2/-2の修整を受けたとすると、進化の誘発型能力の解決時には、そのパワーの方が大きくなっているので、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《Memory Vampire》

{4}{U}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・探偵

4/4

飛行

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、望む数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれ、その点数に等しい枚数のカードを切削する。その後、あなたは証拠収集9を行ってもよい。そうしたとき、防御プレイヤーの墓地にあり土地でないカード1枚を対象とする。あなたはそれを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたが望まないのなら、《Memory Vampire》の最後の能力の対象となるプレイヤーを選ばなくても構わない。その場合も能力は解決し、あなたは証拠収集9を行う機会を得る。
- 《Memory Vampire》の最後の能力の対象となる土地でないカードを選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが証拠収集9を行ったときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。そ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できる。

《Ordrun Mentor》

{2}{R/W}

クリーチャー — ミノタウルス・兵士

3/2

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーを攻撃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、それは先制攻撃を得る。

- 教導では、教導を持つクリーチャーのパワーと対象のクリーチャーのパワーを、2回比較する。誘発型能力がスタックに置かれる時点で一度比較し、誘発型能力が解決される時点でもう一度比較する。より大きなクリーチャーを教導能力の対象にするために、クリーチャーのパワーを増やそうとするなら、その最後の機会は戦闘開始ステップの間である。
- 能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが攻撃クリーチャーのパワー以上であった場合、教導能力によって+1/+1カウンターを置くことはない。たとえば、教導を持つ3/3のクリーチャーが2体で攻撃し、両方の教導能力が同じ2/2のクリーチャーを対象としたとする。先に解決された能力がその上に+1/+1カウンターを置き、後に解決された能力は何もしない。
- 教導能力を持つクリーチャーが、教導がスタック上にある間に戦場を離れたなら、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、対象としたクリーチャーのパワーがそれよりも少ないかどうかを判断する。

《Portal Manipulator》

{2}{W/U}{W/U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/2

瞬速

これが攻撃クリーチャー指定ステップ中に戦場に出たとき、プレイヤー1人と、そのプレイヤーの対戦相手がコントロールしている望む数の攻撃クリーチャーを対象とする。それらのクリーチャーは、そのプレイヤーを攻撃する。

- あなたは《Portal Manipulator》を攻撃クリーチャー指定ステップ以外で唱えてもよい。《Portal Manipulator》が攻撃クリーチャー指定ステップ以外で唱えられ、戦場に出た場合、その能力はただ誘発しないだけである。
- 《Portal Manipulator》の誘発型能力は、攻撃に関する強制や制限やコストをすべて無視する。
- 《Portal Manipulator》の誘発型能力は、「このクリーチャーが攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない。
- 《Portal Manipulator》の誘発型能力が解決した後では、対象とした攻撃クリーチャーが攻撃したのは、最初に攻撃していると指定したプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルのままだが、そのプレイヤーは今や対象としたプレイヤーを攻撃している。
- ある能力が攻撃クリーチャーの「防御プレイヤー」がコントロールするものを対象とし、その能力の解決前にそのクリーチャーの防御プレイヤーが変わった場合、その対象は不適正になったので、その能力は解決しない。

《Resonance Technician》

{3}{U/R}{U/R}

クリーチャー — 奇魔・探偵

4/4

飛行

これが戦場に出たとき、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、2回の調査を行う。

{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アーティファクトXつをタップする：あなたがコントロールしていてマナ総量がXでインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。コピーを生成しても、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。

- 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。
- 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。
- 呪文や能力に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く呪文や能力についても同様である。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた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払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。
- 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。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

《Scuttling Sentinel》

{1}{G/U}{G/U}

クリーチャー — カニ・エルフ

3/2

瞬速

警戒

これが戦場に出たとき、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体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、そのクリーチャーは他のタイプに加えて青のカニになり、呪禁を得る。（それは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）

- 対象となったクリーチャーは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。
- 対象となったクリーチャーはそれの以前の色を持ち続けない。ターン終了時まで、それは青になるだけである。
- 対象となったクリーチャーは、何らかの理由によりその上にカウンターを置くことができなかったとしても、それは他のタイプに加えて青のカニになり、呪禁を得る。

《Senator Peacock》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

3/4

あなたがコントロールしているすべてのアーティファクトは他のタイプに加えて手掛かりであり「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つ。

あなたが手掛かり1つを生け贄に捧げるたび、クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 手掛かりとなるアーティファクトは、それが持っている他のタイプ、サブタイプ、特殊タイプ、能力を持ち続ける。
- 《Senator Peacock》が何らかの理由によりアーティファクトになったなら、それも手掛かりにある。

《Stampede Surfer》

{3}{R/G}{R/G}

クリーチャー — 人間・戦士

4/4

速攻

これが攻撃するたび、各対戦相手それぞれにつき、あなたは緑の2/2の猪・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で生成してもよい。

- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。

《Sumala Rumblers》

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

クリーチャー — ワーム

*/4

このパワーは、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。

無尽（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

- 《Sumala Rumblers》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。
- 無尽のルール（あるいはこれ以外の攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。
- 各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。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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、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。
- 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、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[[このパーマネント]が戦場に出るに際し]」あるいは「[[このパーマネント]は~の状態です]」能力も機能する。
- （《倍増の季節》などの効果によって）無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《Suppressor Skyguard》

{2}{W}{U}

クリーチャー — 人間・騎士

2/4

飛行

プレイヤー1人があなたを攻撃するたび、攻撃されておらずあなたでもないそのプレイヤーの対戦相手がいる場合、この戦闘で、あなたが受けるすべての戦闘ダメージを軽減する。

- 《Suppressor Skyguard》の能力は、攻撃プレイヤーの対戦相手でありあなたでない1人以上が攻撃されていない場合のみ誘発する。攻撃プレイヤーが、それらの対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーや、それらの対戦相手が守るバトルを攻撃していたとしても関係ない。
- 《Suppressor Skyguard》の最後の能力の「場合のルール」がその能力の解決時に満たされなくなれば、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。たとえば、《Suppressor Skyguard》の能力の解決時に、あなたを攻撃しているプレイヤーが無尽を持つクリーチャーで攻撃し、その能力により生成されたトークンが他の対戦相手全員を攻撃している状態で戦場にある場合、その条件はもはや満たされておらず、能力は解決されず、ダメージは軽減されない。同様に、あなた以外のその攻撃プレイヤーの対戦相手全員が《Suppressor Skyguard》の最後の能力が解決する前にゲームから除外されたなら、能力の解決時にその条件はもはや満たされていないので、能力は解決されず、ダメージは軽減されない。

《Syndicate Heavy》

{2}{W/B}{W/B}

クリーチャー — 巨人・ならず者

4 / 4

強請（あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたは{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはその点数分のライフを得る。）

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが4点以上のライフを得ていた場合、調査を行う。

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

- あなたは強請の誘発型能力1つにつき最大1回{W/B}を支払ってもよい。その能力の解決時に、あなたは支払うかどうかを決定する。
- 強請によってあなたが得るライフの点数は、失ったライフの総点数に基づく。あなたの対戦相手の人数である必要はない。たとえば、対戦相手のライフ総量を（そのプレイヤーが《白金の帝像》をコントロールしているなどにより）変えられなかった場合、あなたがライフを得ない。
- 強請能力はプレイヤーを対象に取らない。
- 調査を行うのは1回のみである。あなたが得ていたライフの点数が4点を超えていても関係ない。
- 《Syndicate Heavy》の最後の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
- 終了ステップの開始時点であなたが4点以上のライフを得ていなかった場合、《Syndicate Heavy》の最後の能力は一切誘発しない。

《Undercover Butler》

{2}{U/B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2 / 3

これが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、このターン、これはブロックされない。

- 《Undercover Butler》がプレインズウォーカーやバトルを攻撃するなら、プレインズウォーカーのコントローラーやバトルを守る者のライフ総量に関係なく、この能力は誘発しない。
- 《Undercover Butler》の能力が誘発した後で、その能力が解決する前にプレイヤーのライフ総量が増減しても関係ない。能力の解決時に防御プレイヤーが最多あるいは最多と同点のライフを持っていないとも、このターン、《Undercover Butler》はブロックされない。

《Unruly Krasis》

{1}{G}{U}

クリーチャー — サメ・タコ・トカゲ

4 / 4

トランプル

これが攻撃するたび、「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体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスはX/Xになる。Xは、Unruly Krasisのパワーに等しい。」を選んでもよい。

{3}{G}{U}：順応3を行う。（このクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていないなら、これの上に+1/+1カウンターを3個置く。）

- 《Unruly Krasis》の2つ目の能力のXの値は、その解決中にのみに決定する。《Unruly Krasis》のパワーをこれ以上変更しても、対象となったクリーチャーの基本のパワーとタフネスは変更しない。
- 《Unruly Krasis》の2つ目の能力は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。このパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。
- あなたは、クリーチャーが順応を行うという能力をいつでも起動できる。能力の解決時に、何らかの理由によってそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていたなら、あなたは単に+1/+1カウンターを置かない。
- 何らかの理由により、クリーチャーがそれの上に置かれていた+1/+1カウンターをすべて失ったなら、再び順応を行ってそれの上に+1/+1カウンターを置くことができる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、ニューカペナ、神河、ドミナリア、兄弟戦争、ファイレクシア、エルドレインおよびイクサランは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2024 Wizards.