

『イニストラード：真紅の契り』

リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2021 年 9 月 23 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

『イニストラード：真紅の契り』のカードでセットコードが VOW であるものは、スタンダード、モダン、パイオニア、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：『ゼンディカーの夜明け』、『カルドハイム』、『ストリクスヘイヴン：魔法学院』、『フォーゴトン・レルム探訪』、『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』。

『イニストラード：真紅の契り』のドラキュラ・カードでセットコードが VOW であり 329～345、403 の番号がついているものは、そのカード名欄にある名前のほかに、その下にある 2 つ目のカード名欄にある通常の名前を持つ。ゲームプレイ上は、2 つ目のカード名欄に指定されている名前のみを持つ。

『イニストラード：真紅の契り』統率者カードでセットコードが VOC であり 1～38（およびそれらの別版 39～76）の番号がついているものは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットで使用できる。セットコードが VOC で番号が 77 以上のカードは、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。

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。

新キーワード能力：切除

切除はインスタントやソーサリーであるカードの一部にみられる新キーワード能力である。あなたは切除コストを支払って呪文の一部の記述を削除し、より強力にすることができる。

《錬金術師の挽回》

{U}

インスタント

切除{1}{U}（あなたはこの呪文を切除コストで唱えてもよい。そうしたなら、角括弧の中の記述を削除する。）

[あなたがコントロールしていて] 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。

切除の一般注釈：

- あなたが呪文を切除コストで唱えたなら、スタック上にある間その呪文は角括弧の中の記述を一切持たない。
- 切除コストは、その呪文のマナ・コストを唱える代わりに支払う代替コストである。この呪文を切除コストで唱えても、その呪文のマナ総量は変化しない。
- あなたは切除コストと他の代替コストの両方で呪文を唱えることはできない。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地にある《錬金術師の挽回》に{U}のフラッシュバック・コストが与えられた場合、あなたはあなたの墓地から、それを切除コストで唱えることはできない。
- 何らかの効果によって「呪文をマナ・コストを支払うことなく唱える」場合、あなたはその呪文を切除コストで唱えることはできない。

新キーワード能力：訓練

イニストラードの民たちは自分の世界の脅威に対峙する準備を怠らない。多くにとって、それは戦闘を優位に進めるべく訓練することを意味する。訓練は、クリーチャーが自身より大きなパワーを持つクリーチャーと攻撃するときに自身を強化する新キーワード能力である。

《名射手の弟子》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・射手

1/4

到達

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

訓練の一般注釈：

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

セットテーマ：血・トークン

結局のところ、血なくして吸血鬼の結婚式はありえない。このセットのいくつかのカードには、血・アーティファクト・トークンを生成したり、使用したりするものがある。

《大食の客人》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1/4

大食の客人が戦場に出たとき、血・トークン1つを生成する。（それは「{o1}, {oT}, カード1枚を捨てる, 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。）

あなたが血・トークン1つを生け贄に捧げるたび、あなたは1点のライフを得る。

血・トークンの一般注釈：

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

再録メカニズム：降霊

降霊が戻ってきたが、今度はひとひねり加えられている。以前は、降霊を持つ『イニストラード：真夜中の狩り』カードはすべて第2面がスピリット・クリーチャーであった。このセットでは、降霊を持つカードの第2面は、能力を与えるオーラとしてパーマネントにエンチャントして戻ってくる。

《攪乱する霊》

{2}{W}

クリーチャー — スピリット

2/1

攪乱する霊が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

降霊{4}{W}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを変身させた状態で降霊コストで唱えてもよい。）

////

《賢い攪乱》

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは「このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。」を持つ。

賢い攪乱がいつでもここから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- 降霊は、一部の両面カードの第1面にのみ書かれている。
- 「降霊[コスト]/Disturb [cost]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードを、マナ・コストではなく[コスト]を支払うことで、変身させた状態で唱えてもよい。」を意味する。
- カードの降霊能力を使って呪文を唱えた場合、そのカードは第2面を表向きにしてスタックに置かれる。結果の呪文はその面のすべての特性を持つ。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（降霊コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。降霊を使って唱える呪文のマナ総量は、その呪文を唱えるための総コストに関わらず、そのカードの第1面のマナ・コストによって決まる。（これは、降霊を持つカードなどの変身する両面カードにのみ適用される特別ルールである。）
- これにより唱えられた呪文は第2面を表向きにして戦場に出る。
- これにより（たとえば《石成エンジン》のようなカードなどによって）あなたがパーマネント・呪文1つをコピーしたなら、それ自体が両面カードでなかったとしても、そのコピーはそのカードの第2面のコピーであるトークンとなる。そのコピーのマナ総量は0になる。
- 降霊を持つ各カードの第2面には、それがいつでもここから墓地に置かれるなら追放するようコントロールに指示する能力がある。これにはスタックから墓地に置かれる場合も含まれるため、降霊能力を使って唱えた呪文が打ち消された場合（あるいはオーラであって対象が適正でなくなった場合）、追放領域に置かれる。

再録メカニズム：変身する両面カード

イニストラードの再演は、より多くの変身する闇の怪物やクリーチャーなくしては成立しえず、だからこそ変身する両面カードがこのセットに再び帰ってくるのだ。このセットでは両面カードのルール変更は発生していない。

両面カードには第1面と第2面がある。両面カードはマジックの裏面を持たない。このセットの変身する両面カードは、第1面の左上隅に太陽のシンボル、第2面の左上隅に月のシンボルがある。太陽と月のシンボルは、第1面と第2面を区別すること以外にはゲームに影響を与えない。

最近のセットにあったモードを持つ両面カードと違い、変身する両面カードの第2面にはマナ・コストがなく、唱えることができない。(ただし、このセットの降霊能力は例外である。)しかしこれらのカードは変身できる。変身とは、カードを第1面から第2面に裏返すことや、その逆を意味する。

最後に『{イニストラード：真夜中の狩り}』で我々が目にして以来、両面カードは変わっていない。詳しくは以下の通り：

- 変身する両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- 降霊能力を使って唱えられないかぎり、変身する両面カードは第1面を表向きにして唱えられる。表向きになっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- 変身する両面カードが戦場やスタックにない間は、第1面の特性のみを考慮する。
- どちらの面が表向きになっているかに関わらず、変身する両面カードのマナ総量は第1面のマナ総量である。
- 通常、変身する両面カードの第2面には、その色を定義する色指標が記されている。
- 効果によって「変身させた状態で」唱えられる場合を除き、変身する両面カードの第2面を唱えることはできない。(本文書の「再録キーワード能力：降霊」の章を参照。)
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示したか、あなたがそれを変身させた状態で唱えたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- パーマネントを変身させるとは、それを裏返すことである。変身する両面カードによって表されているパーマネントのみが変身できる。
- 両面パーマネントのコピーとなった片面カードやトークンなど、両面カードによって表されていないパーマネントを変身させるよう指示された場合、その指示は無視する。
- パーマネントを変身させても、そのパーマネントについているオーラや装備品には影響がない。同様に、そのパーマネントの上にあるすべてのカウンターは、それが変身した後もその上にあるままである。解決された呪文や能力の継続的効果も、引き続きそれに影響を与える。スタック上にある呪文や能力がパーマネントを対象としている場合、そのパーマネントが変身した後もそれを対象とする。
- 両面パーマネントが負っているダメージは、そのパーマネントが変身した後もそのまま残る。

再録メカニズム：日暮/夜明

狼男や、月を参照する魔法がなかったら、それはイニストラードではないだろう。このセットでは吸血鬼が主役を張る一方で、昼か夜であることを見る数多くのカードも存在しているのだ。

日暮/夜明については『イニストラード：真夜中の狩り』のリリース以来何も変わっていない。ただし概要の全容は以下に明記する。

《アヴァブルックの世話人》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 人間・狼男

4 / 4

呪禁

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしてい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 2 個を置く。

日暮（プレイヤーが自分のターンに呪文を唱えなかったなら、次のターンに夜になる。）

////

《ホロウヘンジの猟匠》

クリーチャー — 狼男

6/6

呪禁

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのパーマネントは呪禁を持つ。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ +1/+1 カウンター 2 個を置く。

夜明（プレイヤーが自分のターンに 2 つ以上の呪文を唱えたなら、次のターンに昼になる。）

昼と夜の概要

昼と夜は、ゲームそのものが持つ状態である。ゲーム開始時はどちらでもない。ゲームが昼（または場合によっては夜）になると、その後ゲームは繰り返し昼と夜のどちらか一方となる。日暮や夜明を持つ両面カードは昼夜に大きく影響を受ける。ゲームが昼であるかぎり、戦場では日暮の面が表になる。ゲームが夜であるかぎり、戦場では夜明の面が表になる。

初めて昼や夜になるとき

日暮や夜明を持つ両面カードは、変身する両面カードである。これらのカードは表向きにのみ唱えられる。ほとんどの場合、最初は第 1 面を表にして戦場に出る。昼でも夜でもないときに日暮を持つパーマネントが戦場に出た場合、昼になる。《硫黄の蛮人》の 2 つ目の能力など、能力がゲームを昼か夜にすることもある。

昼から夜または夜から昼になる

ゲームが昼や夜になった後、各ターンに昼夜が入れ替わるかどうかは、通常、直前のターンにアクティブ・プレイヤーが唱えた呪文の数によって決まる。

- アンタップ・ステップにプレイヤーがパーマネントをアンタップする前に、ゲームの昼夜が入れ替わるかどうかをチェックする。
- ゲームが昼であり、直前のターンのアクティブ・プレイヤーがそのターン中に呪文を唱えなかった場合、夜となる。
- ゲームが夜であり、直前のターンのアクティブ・プレイヤーがそのターン中に呪文を 2 つ以上唱えた場合、昼となる。
- 双頭巨人戦では、ゲームが昼であり、直前のターンのアクティブ・チームのどのプレイヤーもそのターン中に呪文を唱えなかった場合、夜となる。
- 双頭巨人戦では、ゲームが夜であり、直前のターンのアクティブ・チームのプレイヤー 1 人がそのターン中に呪文を 2 つ以上唱えた場合、夜となる。
- 夜になると、日暮を持つ両面パーマネントはその夜明の面に変身する。同様に、昼になると、夜明を持つ両面パーマネントはその日暮の面に変身する。これは直ちに起こり、状況起因処理ではない。アンタップ・ステップだけでなく、ゲームが昼や夜になるいかなる場合にも起こる。

夜について覚えておくべき重要なこと

- 夜に日暮を持つ呪文を唱えた場合、スタックではその呪文は第 1 面（つまり日暮の面）が表向きである。ただし、それは第 2 面（つまり夜明の面）を表向きにして戦場に出る。日暮の面を表向きにして出てから変身するのではない。
- ゲームが夜である場合、日暮を持つパーマネントが唱えられることなく戦場に出るなら、それは夜明の面を表向きにして出る。

日暮と夜明の制限

- 日暮や夜明を持つパーマネントは、その日暮や夜明の能力以外の手段では変身できない。特に、プレイヤーにパーマネントを変身させるよう指示する《月霧》などの古いカードは、日暮や夜明を持つパーマネントに影響しない。
- 一度ゲームが昼や夜になった後は、ゲームは終了するまで昼か夜のどちらか一方の状態である。ゲームが同時に昼と夜の両方になることはない。一度ゲームが昼や夜になった後、ゲームが昼と夜のどちらでもない状態に戻ることはない。
- ゲーム全体が昼であるか、ゲーム全体が夜であるかどうかである。あるプレイヤーにとって昼であり別のプレイヤーにとって夜であることはない。

想定される特殊な状況への対応

- 昼でも夜でもない状態で、何らかの形で日暮を持つクリーチャーと夜明を持つクリーチャーが同時に戦場に出た場合は、昼となる。その夜明を持つクリーチャーは、変身する。

2色土地サイクル その2

『イニストラード：真夜中の狩り』では、それ以外に2つ以上の土地をコントロールしていないかぎりタップ状態で戦場に出る、基本でない土地5つのサイクルが導入され、『イニストラード：真紅の契り』では、拡張されたサイクルを完結するために他の5組の色の組み合わせがもたらされる。

《死天狗茸の林間地》

土地

あなたがこれでない2つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、死天狗茸の林間地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {B}か{G}を加える。

- この土地がこれ以外のいくつかの土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、それらの土地は考慮しない。

再録キーワード能力：濫用

濫用は、濫用を持つクリーチャーが戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げることができるキーワード能力である。濫用を持つクリーチャーは、「クリーチャー1体を濫用」したときに発生する2つ目の誘発型能力を持つ。この2つ目の誘発型能力は濫用を持つクリーチャーごとに異なる。

《潜水スカーブ》

{3}{U}{U}

クリーチャー — ゾンビ

3/5

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

潜水スカーブがクリーチャー1体を濫用したとき、クリーチャー1体を対象とする。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。

濫用の一般注釈：

- 濫用を持つクリーチャーが「クリーチャー1体を濫用する」とは、濫用能力をコントロールしているプレイヤーがその能力の解決時にクリーチャー1体を生け贄に捧げることである。
- クリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうか、どのクリーチャーを生け贄に捧げるかは、濫用能力の解決時に選ぶ。
- 濫用を持つクリーチャーがまだ戦場にあれば、それ自身を生け贄に捧げてよい。この場合、それが持つもう1つの能力は誘発する。

- 濫用能力が解決する際に濫用を持つクリーチャーが戦場になかったなら、クリーチャーを生け贄に捧げたとしても、あなたは濫用を持つクリーチャーからのボーナスを得られない。濫用を持つクリーチャーが戦場がないので、そのもう1つの誘発型能力は誘発しない。
- 濫用能力1つで2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

再録キーワード能力：結魂

『イニストラード：真紅の契り』統率者デッキに結魂のメカニックが戻ってきた。クリーチャー1体とそれでないクリーチャーちょうど1体を「組」にすることができるメカニズムであり、通常両方に恩恵がある。

《轟く武馬》

{4}{G}

クリーチャー — 馬・スピリット

3/3

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

轟く武馬がこれでないクリーチャーと組になっているかぎり、それらのクリーチャーは「対戦相手が呪文を唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。

結魂の一般注釈：

- 組になったクリーチャー2体は、あらゆる意味で別個のクリーチャーであるままである。それらは個別に攻撃やブロックを行い、個別に呪文や能力の対象になったり影響を受けたりし、個別に領域を移動する。たとえば、組になったクリーチャー2体が攻撃したときに、そのうち一方をブロックしても他方には何ら影響がない。
- どちらの結魂能力もクリーチャーを対象としない。
- 結魂を持つクリーチャーが戦場に出た時点であなたがそれ以外のまだ組になっていないクリーチャーをコントロールしていなければ、結魂能力は誘発しない。しかし、結魂を持つクリーチャーと組になるクリーチャーは、結魂能力の解決時に選ぶ。
- 組が解消したなら、クリーチャーが受けていたボーナスや得ていた能力は即座に消滅する。
- 結魂を持つクリーチャーによって、それ自身とそれと組になったクリーチャーが得る能力の中には、「このクリーチャー」という表記を含むものがある。その種の能力では、「このクリーチャー」とはその能力を持つクリーチャーのみを参照する。それと組になっているクリーチャーではない。
- 結魂を持つクリーチャーが結魂を持つ別のクリーチャーと組になった場合は、各クリーチャーが両方のボーナスを得る。
- あなたが結魂を持ちまだ組になっていない複数のクリーチャーをコントロールしていて、それ以外のクリーチャーが戦場に出たとき、各結魂能力はそれぞれ誘発する。そのクリーチャーが組になった後に解決される結魂能力は何もしない。
- 結魂を持つ組になったクリーチャーが結魂を失った場合でも、それおよびそれと組になったクリーチャーは組のままである。

『イニストラード：真紅の契り』セット本体カード別注釈

《悪魔の取り引き》

{2}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード13枚を追放する。その後、あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- カード13枚は追放領域に残る。それは取引の一部である。

- あなたが探す際にライブラリーにカードが残っていたなら、あなたはそれらのうち1枚を選ばなければならない。
- あなたが見つけたカードを公開する必要はない。それは取引の一部ではない。
- この呪文の解決が始まった際にライブラリーに残っているカードが13枚より少なかったなら、あなたはライブラリー全体を追放する。あなたは手札にカードを加えない。

《頭狙い》

{2}{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- ゾンビ1体を対象とする。それを追放する。
- 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にあるカード2枚を追放する。
 - 対象にした対戦相手の手札にあるカードが1枚のみである場合、そのプレイヤーはそのカードを追放する。

《洗い落とし》

{U}

インスタント

切除{1}{U}{U}（あなたはこの呪文を切除コストで唱えてもよい。そうしたなら、角括弧の中の記述を削除する。）

[オーナーの手札から唱えられていない] 呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文のコピーはプレイヤーの手札から唱えられていないので、切除コストが支払われていなくとも《洗い落とし》は呪文のコピーを打ち消すことができる。コピーされたコピー元の呪文がプレイヤーの手札から唱えられたかどうかは関係ない。

《安全の揺り籠》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

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）

安全の揺り籠が戦場に出たとき、ターン終了時まで、エンチャントしているクリーチャーは呪禁を得る。（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。）

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。

- 《安全の揺り籠》が、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力の解決時に戦場を離れていたとしても、それが戦場を離れる前にエンチャントしていたクリーチャーはターン終了時まで呪禁を得る。

《アンデッドの執事》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ

1/2

アンデッドの執事が戦場に出たとき、カード3枚を切削する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚をあなたの墓地に置く。）

アンデッドの執事が死亡したとき、あなたはこれを追放してもよい。そうしたとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- あなたの墓地から《アンデッドの執事》を追放した後、2つ目の能力が誘発する。対象にして戻すクリーチャー・カード1枚をその時点で選ぶ。

《威圧する吸血鬼》

{1}{R}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

3/3

威圧する吸血鬼が戦場に出たとき、マナ総量があなたがコントロールしている吸血鬼の数以下であるクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 能力の解決後にあなたがコントロールしている吸血鬼の総数が変化したとしても、ターン終了時まで、あなたはそのクリーチャーのコントロールを維持する。

《板塞ぎの窓》

{3}

アーティファクト

あなたを攻撃しているすべてのクリーチャーは-1/-0の修整を受ける。

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが4点以上のダメージを受けていた場合、板塞ぎの窓を追放する。

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

《飢えた峰狼》

{1}{R}

クリーチャー — 狼

2/2

あなたがこれでない狼や狼男をコントロールしているかぎり、飢えた峰狼は+1/+0の修整を受けトランプルを持つ。

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

《運命の改変》

{3}{R}

ソーサリー

あなたの手札を捨てる。その後、このターンにあなたが捨てたカード1枚につき1枚のカードを引く。

- 《運命の改変》はどんな理由であれそのターンにあなたが捨てたすべてのカードを数える。この効果の解決の一部としてあなたが捨てたカードだけではない。

《エドガーの覚醒》

{3}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

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

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

《狼族ののけ者》

{5}{G}

クリーチャー — 人間・狼男

5/4

あなたが狼や狼男をコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

日暮（プレイヤーが自分のターンに呪文を唱えなかったなら、次のターンに夜になる。）

////

《婚礼壊し》

クリーチャー — 狼男

6/5

婚礼壊しかあなたがコントロールしていてこれでない狼や狼男1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

夜明（プレイヤーが自分のターンに2つ以上の呪文を唱えたなら、次のターンに昼になる。）

- 夜であっても、あなたが狼や狼男をコントロールしているなら、《狼族ののけ者》を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

《狼の一撃》

{2}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。夜であるなら、ターン終了時まで、その前者は+2/+0の修整を受ける。その後、その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 昼であっても、あなたがコントロールしていて対象にしたクリーチャーは、あなたがコントロールしておらず対象にしたクリーチャーに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

《オリバクの救済者》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/2

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

オリバクの救済者が訓練をするたび、あなたは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・カードのうち最大1つを対象とする。それを追放する。

オリバクの救済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コントロール下で戦場に置く。

- クリーチャーは訓練能力の解決の結果として、その上に+1/+1カウンター1個が置かれた時に「訓練する」。

《オリバクの随員》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

警戒

オリバクの随員を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれ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、それは絆魂と破壊不能を得る。

- クリーチャーが+1/+1カウンターが置かれていることは、《オリバクの随員》の能力の対象の条件の一部である。そのクリーチャーは、その能力が解決した後でカウンターが取り除かれても、絆魂や破壊不能を失わない。

《鏡の間のミミック》

{3}{U}

クリーチャー — スピリット

0/0

あなたは鏡の間のミミックを、これが他のタイプに加えてスピリットであることを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

降霊{3}{U}{U}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを変身させた状態で降霊コストで唱えてもよい。）

////

《恐ろしい模倣》

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

あなたのアップキープの開始時に、それが他のタイプに加えてスピリットであることを除き、エンチャントしているクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。

恐ろしい模倣がいずこかから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- 《恐ろしい模倣》は、それがスピリットでもあることを除きコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。特に、通常はクリーチャーではないクリーチャーをコピーしたなら、クリーチャーではない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《鏡の間のミミック》である場合）には、《鏡の間のミミック》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 他のクリーチャーが《鏡の間のミミック》のコピーになるなら、そのクリーチャーもスピリットである。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《鏡の間のミミック》はスピリットであることを除き、そのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、《鏡の間のミミック》はトークンにはならない。
- 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、《鏡の間のミミック》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何らかの理由によって《鏡の間のミミック》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これはそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。

《攪乱する霊》

{2}{W}

クリーチャー — スピリット

2/1

攪乱する霊が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

降霊{4}{W}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを変身させた状態で降霊コストで唱えてもよい。）

////

《賢い攪乱》

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは「このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。」を持つ。

賢い攪乱がいずこかから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- 《攪乱する霊》の誘発型能力は、あなたが《攪乱する霊》で攻撃している相手がコントロールしているクリーチャー1体のみを対象に取ることができる。あなたがコントロールしているこれ以外のクリーチャーが他のプレイヤーを攻撃していたとしても関係ない。《賢い攪乱》にエンチャントされたクリーチャーの能力についても同様である。

《樞影の忍び寄るもの》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・レインジャー・狼男

3/3

あなたがこの呪文を唱えるためにさらに{2}を支払うなら、あなたはこれを、これが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

日暮（プレイヤーが自分のターンに呪文を唱えなかったなら、次のターンに夜になる。）

////

《月光の待ち伏せるもの》

クリーチャー — 狼男

6/3

夜明（プレイヤーが自分のターンに2つ以上の呪文を唱えたなら、次のターンに昼になる。）

- あなたはさらに{2}を支払うことで、夜であっても、あなたは《樞影の忍び寄るもの》が瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

《過充電縫合体》

{2}{U}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

3/3

瞬速

飛行

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

過充電縫合体がクリーチャー1体を濫用したとき、呪文や起動型能力や誘発型能力のうち1つを対象とする。それを打ち消す。

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

《カタパルトの有象無象》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ

1/5

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーよりも大きいタフネスを持つ3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、カタパルトの有象無象を変身させる。

////

《カタパルト隊長》

クリーチャー — ゾンビ

2/6

{2}{B}, {T}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、その生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを失う。

- 《カタパルトの有象無象》の条件を満たすには、クリーチャー3体がそれぞれ、他のクリーチャー2体のパワーやタフネスに関係なく、それ自身のパワーより大きいタフネスを持つ必要がある。
- 《カタパルトの有象無象》の条件節は、能力の解決時にのみ確認されるかのように書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、能力の誘発時と解決時の両方に確認する。

《監禁の円環》

{1}{W}

エンチャント

監禁の円環が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。監禁の円環が戦場を離れるまでそれを追放する。

対戦相手1人が監禁の円環によって追放されているカードと同じ名前を持つ吸血鬼・呪文を唱えるたび、あなたは2点のライフを得る。

- 《監禁の円環》が戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にこれが戦場を離れた場合、対象となったクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、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置かれてい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、それは戦場に戻らないで消滅する。

《歓迎する吸血鬼》

{2}{W}

クリーチャー — 吸血鬼

2/3

飛行

パワーが2以下でこれでない1体以上のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《歓迎する吸血鬼》の能力は、クリーチャーが戦場に出る時点でのみ、そのパワーを見る。これらのうち1体のクリーチャーのパワーが2以下であるなら、最後の能力が誘発する。この能力が誘発した後は、そのクリーチャーのパワーが2より大きくなっても、その能力には影響しない。同様に、クリーチャーが戦場に出た後にそのクリーチャーのパワーが2以下になっても、この能力は誘発しない。
- クリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るか《婚礼の祭典》が持つような継続的効果が戦場にあるクリーチャーに適用される場合、これらの効果は《歓迎する吸血鬼》の能力が誘発するかどうかを確認するときに適用される。

《歓待の呪い》

{2}{R}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

エンチャントしているプレイヤーを攻撃しているすべてのクリーチャーはトランプルを得る。

クリーチャー1体がエンチャントしているプレイヤーに戦闘ダメージを与えるたび、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1枚を追放する。ターン終了時まで、そのクリーチャーのコントローラーはそのカードをプレイしてもよく、その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。

- 《歓待の呪い》の誘発型能力は、エンチャントしているプレイヤーに戦闘ダメージを与えたクリーチャー1体につき1回誘発する。

《希望の鷲》

{3}{W}

クリーチャー — 鳥

2/3

飛行

あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその点数に1を足した点数のライフを得る。

{1}{W}：ターン終了時まで、希望の鷲は絆魂を得る。

- あなたが《希望の鷲》2体をコントロールしていてライフを得る場合、あなたはその点数に2を足した点数のライフを得る。3体目の《希望の鷲》を持つ場合、その点数に3を足した点数のライフを得る。以下同様である。
- 《希望の鷲》の2つ目の能力はライフを得るイベント1回につき1回だけ適用される。それが《情熱的な扇動者》による1点のライフであっても、《夜明けの天使》による4点のライフであっても関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、《希望の鷲》の能力は1回のみ適用される。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与える場合、《希望の鷲》の2つ目の能力はそのイベント2つに別々に適用される。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）は、この能力は1回しか適用されない。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、《希望の鷲》の2つ目の能力は誘発しない。

《吸血鬼の口づけ》

{1}{B}

ソーサリー

プレイヤー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・トークン2つを生成する。（それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, 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。

- 対象とするプレイヤーが、この呪文を解決する時に不適正な対象であったなら、あなたは2点のライフを得ず、血・トークンを生成しない。

《教区刃の見習い》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/2

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

教区刃の見習いが死亡したとき、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。これの上にあるすべてのカウンターをそれの上に置く。

- 《教区刃の見習い》の最後の能力は、対象としたクリーチャーの上にすべてのカウンターを置く。+1/+1カウンターだけではない。
- 《教区刃の見習い》の最後の能力は、これの上にあるカウンターを、対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。つまり、《教区刃の見習い》が死亡したとき、あなたはこれの上に置かれていたカウンターと同種同数のカウンターをそのクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば、《教区刃の見習い》が死亡したときにあなたが《オゾリス》をコントロールしていたなら、あなたは各種類のカウンターをそれぞれその該当する数だけ《オゾリス》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。
- 《教区刃の見習い》が死亡したとき、それの上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、最後の能力にはそれも含まれる。その結果、その受け手が死亡する可能性がある。

《恐怖のドールハウス》

{5}

アーティファクト

{1}, {T}, あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放する：他のタイプに加えて0/0の構築物・アーティファクトであり「このクリーチャーは、あなたがコントロールしている構築物1体につ

き + 1/+ 1 の修整を受ける。」を持つことを除き、追放されたカードのコピーであるトークン1つを生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたがコントロールしている構築物を数えるとき、このトークン・クリーチャー自身を数に入れる。
- 追放されたクリーチャー・カードが、そのパワーやタフネスを決定する特性定義能力を持っていた場合、それらの能力はコピーされない。

《擬態する士官候補生》

{4}{G}

クリーチャー — 人間・レインジャー

2/4

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

あなたがコントロールしている1体以上の人間の上に1個以上の + 1/+ 1 カウンターが置かれるたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- あなたが引くカードは、置かれたカウンターの個数や人間の総数は関係なく、1枚だけである。

《グリフ翼の騎兵隊》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

飛行

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

グリフ翼の騎兵隊が攻撃するたび、飛行を持たない攻撃クリーチャー1体を対象とする。あなたは {1}{W} を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それは飛行を得る。

- あなたが《グリフ翼の騎兵隊》の最後の能力のコストを支払うかどうかを選ぶ前に、その対象を選ばなければならない。適正な対象がない場合、あなたはコストを支払う機会を得ない。

《結婚式への招待状》

{2}

アーティファクト

結婚式への招待状が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

{T}、結婚式への招待状を生け贄に捧げる：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。それが吸血鬼であるなら、ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

- 既にブロックされているクリーチャーを対象として《結婚式への招待状》の最後の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《耕作する巨躯》

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

クリーチャー — 植物・ビースト

/

トランプル

耕作する巨躯のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている土地の数に等しい。

耕作する巨躯が戦場に出たとき、あなたはあなたの手札にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。そうしたなら、カード1枚を引き、この手順を繰り返す。

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

《コウモリの急使》

{2}{B}

クリーチャー — コウモリ

2 / 2

飛行

コウモリの急使が戦場に出たとき、このターンにあなたがライフを得ていた場合、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《コウモリの急使》の能力は、あなたがこのターンにライフを得ていたなら誘発する。あなたがそれに等しい点数以上のライフも失っていたとしても関係ない。

《婚礼の発表》

{2}{W}

エンチャント

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

////

《婚礼の祭典》

エンチャント

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

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

《苛まれし預言者、エルス》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 4

あなたがカードを引くなら、代わりにあなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- あなたのライブラリーにあるカードが2枚より少なくても、《苛まれし預言者、エルス》の置換効果を適用することを選んでよい。あなたのライブラリーにカードがない場合、あなたはこれによりカードを追放しないが、空のライブラリーからカードを引こうと試みたとしてゲームに敗北することもない。

《雑食するもの、グロルナク》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — カエル

3 / 3

あなたがコントロールしているカエルが1体攻撃するたび、カード3枚を切削する。

あなたのライブラリーからパーマネント・カード1枚があなたの墓地に置かれるたび、それを蛙声・カウンター1個が置かれた状態で追放する。

あなたは、あなたがオーナーであり追放領域にあり蛙声・カウンターが置かれているカードの中から、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。

- 《雑食するもの、グロルナク》の2つ目の能力は、あなたのライブラリーから墓地に置かれたパーマネント・カードをすべて追放する。あなたがコントロールしているカエルが攻撃したときに切削したカードだけではない。
- 《雑食するもの、グロルナク》の最後の能力により、あなたはあなたがオーナーであり蛙声・カウンターが置かれた状態のカードすべての中から呪文を唱えることができる。現在戦場にある《雑食するもの、グロルナク》か先にあるインカーネーションによってそこに置かれたかは関係ない。
- 《雑食するもの、グロルナク》の最後の能力による場合でも、土地をプレイすることや呪文を唱えることはタイミングその他通常のルールに従う。追加で望む数の土地をプレイできるわけではないし、呪文を唱えるにはマナなどのコストの支払いが必要である。

《残酷な目撃者》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 鳥・ホラー

3/3

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。あなたはそのカードをあなたの墓地に置いてよい。

- あなたがそのカードを墓地に置かない場合、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。

《シガルダ教の聖騎士》

{2}{G}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

4/4

このターンにあなたがクリーチャーの上に1個以上の+1/+1カウンターを置いているかぎり、シガルダ教の聖騎士はトランプルと絆魂を持つ。

{1}{G}{W}：あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれ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、それはトランプルと絆魂を得る。

- 《シガルダ教の聖騎士》の1つ目の能力は、このターン、パーマネントに+1/+1カウンターが置かれ、そのカウンターが置かれた時点でそのパーマネントがクリーチャーであった場合に適用する。そのクリーチャーが戦場を離れたり、カウンターを失ったり、何らかの効果によりクリーチャーでなくなったりしても関係ない。
- 《シガルダ教の聖騎士》の最後の能力は、+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーのみを対象にできる。その能力が解決した後、そのクリーチャーが何らかの効果によってカウンターを失ったりクリーチャーでなくなったとしても、(トランプルがクリーチャーでないパーマネントを助けることはあまりないが) ターン終了時まで、それはトランプルと絆魂を持つ。

《シガルダの拘禁》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできない。

{4}{W}：エンチャントしているクリーチャーを追放する。血・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, この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。)

- 《シガルダの拘禁》のコントローラーのみが、その最後の能力を起動できる。

《シガルダの召喚》

{4}{W}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているすべてのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが4/4になり、飛行を得て、他のタイプに加えて天使である。

- この能力に影響を受けたクリーチャー1体の上から+1/+1カウンターをすべて取り除いたり《シガルダの召喚》を戦場から取り除くことによって、そのクリーチャーは以前の状態に戻る。特に、これによって、クリーチャー1体が攻撃クリーチャーとして宣言された後かつブロック・クリーチャーが宣言される前に飛行を失うことがある。これにより、すでに負っているダメージがそのクリーチャーのタフネスより大きい場合、そのクリーチャーが破壊される可能性がある。

《自然の抱擁》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャーか土地）

エンチャントしているパーマネントがクリーチャーであるかぎり、それは+2/+2の修整を受ける。

エンチャントしているパーマネントが土地であるかぎり、それは「{T}：好きな色1色のマナ2点を加える。」を持つ。

- エンチャントしているパーマネントが土地でもクリーチャーでもあるなら、それは両方の恩恵を受ける。

《祝福されし者の声》

{W}{W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

2/2

あなたがライフを得るたび、祝福されし者の声の上に+1/+1カウンター1個を置く。

祝福されし者の声の上に4個以上の+1/+1カウンターがあるかぎり、これは飛行と警戒を持つ。

祝福されし者の声の上に10個以上の+1/+1カウンターがあるかぎり、これは破壊不能を持つ。

- 《祝福されし者の声》の1つ目の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。得たライフの点数とは関係ない。
- 《祝福されし者の声》が、あなたがライフを得ると同時に致死ダメージを受けた場合、それを救うのに間に合うタイミングで、この能力によって+1/+1カウンターを得ることはない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《祝福されし者の声》の1つ目の能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合など）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフを得る」ような場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、《祝福されし者の声》の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、1つ目の能力は誘発しない。
- ブロックされた状態になった後に飛行を得たとしても、《祝福されし者の声》はブロックされていない状態にならない。

《招待制》

{3}{W}{W}

ソーサリー

0以上13以下の数1つを選ぶ。各プレイヤーはそれぞれ、その数に等しい数のクリーチャーを生け贄に捧げる。

- あなたが選ぶ数は0や13でもよい。
- 選んだ数より少ない数しかクリーチャーをコントロールしていないプレイヤーは、自分のすべてのクリーチャーを生け贄に捧げる。

- 現在のターンを進行しているプレイヤーから開始し、各プレイヤーはターン順にどのクリーチャーを生け贄に捧げるかを選び、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。

《勝負服纏い、チャンドラ》

{1}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

3

+ 1 : {R}を加える。プレイヤーやプレインズウォーカーのうち最大1つを対象とする。勝負服纏い、チャンドラはそれに1点のダメージを与える。

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

- 9 : あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を追放する。このターン、あなたはそこから望む数の赤の呪文を唱えてもよい。あなたは「あなたが赤の呪文を唱えるたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。この紋章はそれにX点のダメージを与える。Xはその呪文を唱えるために支払ったマナの点数に等しい。」を持つ紋章を得る。

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

《触発された考え》

{2}{U}

ソーサリー

切除{3}{U}{U} (あなたはこの呪文を切除コストで唱えてもよい。そうしたなら、角括弧の中の記述を削除する。)

カード3枚を引く。[このゲームの残りの間、あなたの手札の上限は3枚少なくなる。]

- そのプレイヤーのクリンナップ・ステップに自分の手札のカードが手札の上限より多かった場合、そのプレイヤーは手札の上限までカードを捨てる。プレイヤーの手札の上限は、自分のクリンナップ・ステップにだけチェックされる。
- 複数の効果があなたの手札の上限を変更する場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《有り余る無》(手札の上限が2枚になるというエンチャント)の影響を受け、その後切除コストを支払うことなく《触発された考え》を解決した場合、あなたの手札の上限は0枚

となる。ただし、《触発された考え》が解決された後に《有り余る無》が戦場に出た場合、あなたの手札の上限は2枚となる。

- 現在手札の上限がない場合、その後あなたの手札の上限が3枚少なくなっても効果がない。あなたの手札の上限がなくなる効果が終わった場合、《触発された考え》の効果はその時点で適用される。

《信仰縛りの審判官》

{1}{W}{W}

クリーチャー — スピリット・兵士

4 / 4

防衛、飛行、警戒

あなたのアップキープの開始時に、信仰縛りの審判官の上にある審判カウンターが2個以下である場合、これの上に審判カウンター1個を置く。

信仰縛りの審判官の上に3個以上の審判カウンターがあるかぎり、これは防衛を持たないかのように攻撃できる。

降霊 {5}{W}{W}

////

《兇徒の審判》

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

あなたのアップキープの開始時に、兇徒の審判の上に審判カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の審判カウンターがあるなら、エンチャントしているプレイヤーはこのゲームに敗北する。兇徒の審判がいずれかから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- 《信仰縛りの審判官》で攻撃した後に審判カウンターを取り除いても、これを戦闘から取り除くことにはならない。

《新郎衣装》

{1}{B}

アーティファクト — 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。あなたがコントロールしているクリーチャーに「花嫁衣装」という名前の装備品がついているかぎり、装備しているクリーチャーは追加で+0/+2の修整を受け、接死を持つ。

装備{2} ({2}:あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。)

- 「あなたがコントロールしているクリーチャーに~という名前の装備品がついているかぎり」という言葉の中の「あなた」とは装備品のコントローラーであり、これがついているクリーチャーのコントローラーではない。対戦相手1人が、《花嫁衣装》を装備しているクリーチャー1体、《新郎衣装》を装備しているこれでないクリーチャー1体、そしてこれらの装備品の両方をコントロールしているとす。あなたがそれらのクリーチャーのうち1体のコントロールを得たがそれについている装備品のコントロールを得なかった場合、あなたがコントロールを得たクリーチャーはすべてのボーナスを得て、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは+2/+0の修整のみを受ける。

《スレイベンの守護者、サリア》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2 / 1

先制攻撃

クリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

- 《スレイベンの守護者、サリア》の能力は、クリーチャーでないすべての呪文に影響する。あなたの呪文にも影響する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《スレイベンの大グール》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・クレリック

3/2

スレイベンの大グールか、あなたがコントロールしていてこれでないゾンビ1体が死亡するたび、あなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見る。それがゾンビ・カードであるなら、あなたは「それを公開してあなたの手札に加える。」を選んでよい。あなたがそのカードをあなたの手札に加えなかったなら、あなたはそれをあなたの墓地に置いてよい。

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

《聖戦士の帯仗》

{1}{W}{W}

ソーサリー

クリーチャー1体と、これでないクリーチャー最大1体と、それらでないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その第1者は+3/+3の修整を受け、その第2者は+2/+2の修整を受け、その第3者は+1/+1の修整を受ける。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは警戒を得る。

- あなたが《聖戦士の帯仗》を唱える際に対象3つを選ぶなら、対象3つはすべて異なるクリーチャーでなければならない。

《生物光の卵》

{2}{U}

クリーチャー — 海蛇・卵

0/4

防衛

生物光の卵が戦場に出たとき、占術2を行う。

あなたが生物光の卵を生け贄に捧げたとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

////

《生物光の海蛇》

クリーチャー — 海蛇

4/4

島2つを生け贄に捧げる：このターン、生物光の海蛇はブロックされない。

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

《先見的な縫い師、ゲラルフ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/4

あなたがコントロールしているすべてのゾンビは飛行を持つ。

{U}, {T}, これでもトークンでもないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：青のX/Xのゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xは生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスに等しい。

- これでないパーマネントが《先見的な縫い師、ゲラルフ》のコピーとしてあなたのコントロール下で戦場に出たとき、処理を行う前に、レジェンド・ルールによってそれらのうちの1体を墓地に置かなければならない。《先見的な縫い師、ゲラルフ》の起動型能力のコストとしてそのコピーを生け贄に捧げることはできない。

《潜伏する殺人者》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・暗殺者

4/2

潜伏する殺人者が戦場に出たとき、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。そのプレイヤーがそれ以外のクリーチャーをコントロールしていないなら、ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。

- 《潜伏する殺人者》の能力は、あなたの対戦相手全員が2体以上のクリーチャーをコントロールしていたとしても誘発する。対象としたクリーチャーのコントローラーが能力の解決時に他のクリーチャーをコントロールしていた場合、その能力は何もしない。特に、そのプレイヤーは瞬速を持つクリーチャー・呪文を唱えたり、-2/-2の修整効果を避けるのに対応してクリーチャー・トークンを生成することができる。

《税血の収穫者》

{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

3/2

税血の収穫者が戦場に出たとき、血・トークン1つを生成する。(それは、「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, この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}, 税血の収穫者を生け贄に捧げる: クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールしている血・トークンの数の2倍に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- カードには「税血の徴収者」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、このカードの名前は「税血の収穫者」である。
- Xの値は能力の解決時に決定する。

《捜査員、ジェイコブ・ハーキン》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

0/2

{T}: カード1枚を引き、その後あなたの手札にあるカード1枚を裏向きで追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを見てもよい。あなたは{4}{U}{U}を支払ってもよい。そうしたなら、捜査員、ジェイコブ・ハーキンを変身させる。

////

《ハーキンの眼識》

伝説のエンチャント

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。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを見てもよい。

あなたの各ターン中に1回、あなたは、このパーマネントによって追放されているカードのうち、土地1つをプレイするか呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えるかしてもよい。

- {4}{U}{U}を支払って《捜査員、ジェイコブ・ハーキン》を変身させることは起動型能力の解決の一部である。あなたは支払うかどうかを選ぶ前にカード1枚を引き、カード1枚を追放する。
- 《ハーキンの眼識》の最後の能力を使用してカードをプレイすることは、そのカードをプレイするためのすべての通常のタイミングのルールに従う。たとえば、あなたがこれにより土地1つをプレイする場合、あなたは自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、(他の効果に

よって追加の土地をプレイできるのでない限り) まだ土地をプレイしていない場合のみ、そうしてもよい。

- それが《ハーキンの眼識》に変身する前に、これにより《捜査員、ジェイコブ・ハーキン》とともに追放されたカードをプレイしてもよい。
- 《ハーキンの眼識》が戦場を離れた後、それをコントロールしていたプレイヤーは追放されたカードをプレイできなくなる。これが破壊されてから戦場に戻ったなら、これは以前に追放したカードの記憶を持たない新しいオブジェクトである。

《壮麗な日の出》

{3}{G}{G}

エンチャント

あなたのターンの戦闘の開始時に、以下から1つを選ぶ。

- 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の修整を受けトランプルを得る。
- 土地1つを対象とする。ターン終了時まで、それは「{T} : {G}{G}{G}を加える。」を得る。
- あなたがパワーが3以上のクリーチャーをコントロールしているなら、カード1枚を引く。
- あなたは3点のライフを得る。
- 《壮麗な日の出》の3つ目のモードは、呪文がスタックに置かれる際、あなたがパワーが3以上のクリーチャーをコントロールしていなくとも選ぶことができる。その解決時にあなたがパワーが3以上のクリーチャー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。そうでなければ、解決時に何もしない。

《祖先の怒り》

{R}

ソーサリー

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

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

《旅する聖職者》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

{T} : クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。あなたは1点のライフを得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《旅する聖職者》の起動型能力の解決時にその対象が不適正であれば、あなたはライフを得ない。

《魂暗号の木盤》

{1}{U}

アーティファクト

魂暗号の木盤は、オーメン・カウンターが3個置かれた状態で戦場に出る。

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

クリーチャー・カード1枚がいつでもあなたの墓地に置かれるたび、魂暗号の木盤の上からオーメン・カウンター1個を取り除く。その後、これの上にオーメン・カウンターがないなら、これを変身させる。

////

《暗号縛りの霊》

クリーチャー — スピリット

3/2

飛行

暗号縛りの霊では、飛行を持つクリーチャーしかブロックできない。

{3}{U}：カード2枚を引き、その後カード1枚を捨てる。

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

《血誓いの従士》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・兵士

3/3

{1}{B}, カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、血誓いの従士は破壊不能を得る。これをタップする。その後、あなたの墓地に4枚以上のクリーチャー・カードがあるなら、血誓いの従士を变身させる。

(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。)

////

《血誓いの騎士》

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

/

血誓いの騎士のパワーとタフネスは、それぞれあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

{1}{B}, カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、血誓いの騎士は破壊不能を得る。これをタップする。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。)

- ターン終了時まで《血誓いの従士》を破壊不能にする効果は、それが《血誓いの騎士》に变身した後も適用され続ける。

《血なまぐさい小像》

{1}{R}

アーティファクト

血なまぐさい小像が戦場に出たとき、血・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, この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。)

あなたが血・トークン1つを生け贄に捧げるたび、あなたは「ターン終了時まで、血なまぐさい小像は速攻を持つ3/3の吸血鬼・アーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでもよい。

- クリーチャーになった後、《血なまぐさい小像》がタフネスを増減する効果を受けた場合、もう一度血・トークンを生け贄に捧げることによってその効果に対抗することはできない。たとえば、解決した呪文によってターン終了時まで-2/-2の修整を受けたなら、これは1/1のクリーチャーになる。あなたが再びこのパワーを3/3に設定しても1/1のままである。
- これでない効果により《血なまぐさい小像》のパワーやタフネスが他の数値に設定されたなら、血・トークンを生け贄に捧げるとこれは3/3に戻る。ただし上記の通り、これは適用中の増減の影響を受ける。

《血に呪われた者、オドリック》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・兵士

3/3

血に呪われた者、オドリックが戦場に出たとき、血・トークンX個を生成する。Xは、飛行、先制攻

撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランプル、警戒の中であなたがコントロールしているクリーチャーが持つ能力の種類数に等しい。(各能力はそれぞれ1回のみ数える。)

- 《血に呪われた者、オドリック》は、これらの能力を持つクリーチャーの数ではなく、記載されている能力の数を数える。《血に呪われた者、オドリック》が戦場に出る際、あなたが到達と警戒の両方を持つクリーチャー1体をコントロールしているなら、あなたは血・トークン2つを生成する。一方、あなたがそれぞれ飛行を持つクリーチャー2体をコントロールしている場合、あなたが生成する血・トークンは1つである。
- 複数のクリーチャーが同じ能力を持っていても複数回数えることはない。たとえば、あなたが青からの呪禁を持つクリーチャー1体と、黒からの呪禁を持つクリーチャー1体をコントロールしている場合、あなたが生成する血・トークンは1つである。

《血瓶の調達者》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

5/6

飛行、トランプル

対戦相手1人が呪文を唱えるたび、そのプレイヤーは血・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、この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。)

血瓶の調達者が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは防御プレイヤーがコントロールしている血・トークン1つにつき+1/+0の修整を受ける。

- 《血瓶の調達者》の最後の能力によるボーナスを決定する際、これが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーのコントローラーがコントロールしている血・トークンだけを数える。
- 印刷されたカードには「ターン終了時まで」という言葉が欠落していた。上記が《血瓶の調達者》の現在のオラクル・テキスト(の日本語訳)である。

《調査官の日記》

{2}

アーティファクト — 手掛かり

調査官の日記は、プレイヤー1人がコントロールしているクリーチャーの数のうち最も多い数に等しい個数の容疑カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

{2}, {T}, 調査官の日記の上から容疑カウンター1個を取り除く：カード1枚を引く。

{2}, 調査官の日記を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《調査官の日記》が戦場に出る際、あなたはそれの上に置かれる容疑カウンターの個数を決定する対戦相手を選ぶことはない。あなたはできる限り最も大きい数字を用いる。

《通電の幻想家》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/1

{T}：通電の幻想家はあなたに2点のダメージを与える。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。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

あなたが通電の幻想家によって追放されているカードをプレイしたとき、通電の幻想家を変身させる。

////

《蓄電の狂戦士》

クリーチャー — 人間・狂戦士

4/3

蓄電の狂戦士ではブロックできない。

- これによりカードをプレイすることは、そのカードをプレイするための通常のタイミングのルールにすべて従う。たとえば、あなたがこれにより土地1つをプレイする場合、あなたは自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、(他の効果によって追加の土地をプレイできるのでない限り) まだ土地をプレイしていない場合のみそうしてもよい。
- あなたがこれにより呪文を追放した場合、《通電の幻想家》はその呪文が解決する前に変身する。
- 《通電の幻想家》がブロック・クリーチャーとして宣言された後に《蓄電の狂戦士》に変身した場合、それは戦闘から取り除かれず、依然としてブロックしている。

《束の間の靈魂》

{1}{W}

クリーチャー — スピリット

3 / 1

{W}, あなたの墓地にあるカード3枚を追放する：ターン終了時まで、束の間の靈魂は先制攻撃を得る。カード1枚を捨てる：束の間の靈魂を追放する。次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《束の間の靈魂》の先制攻撃を与える1つ目の能力を起動した場合、あなたは後で、先制攻撃の戦闘ダメージを与えた後、通常の戦闘ダメージを受ける前に最後の能力を起動してこれを戦闘から取り除くことができる。

《面汚しの乙女、エインジー》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

4 / 5

面汚しの乙女、エインジーか、これでない1体以上の吸血鬼がああなたのコントロール下で戦場に出るたび、血・トークン1つを生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, 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}, これでないクリーチャー1体か血・トークン1つを生け贄に捧げる：各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- 《面汚しの乙女、エインジー》やそれ以外の吸血鬼複数体があなたのコントロール下で同時に戦場に出たとき、あなたは血・トークン1つのみを生成する。

《棘茨の鎧》

{1}{G}

アーティファクト — 装備品

棘茨の鎧が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

装備{4} ({4}: あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。

装備はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《棘茨の鎧》は、クリーチャーについての状態で戦場に出るわけではない。戦場に出てから、誘発型能力がこれをクリーチャーにつける。あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《棘茨の鎧》を唱えてもよい。

《動揺する傍観者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・農民

2 / 2

動揺する傍観者か、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体が死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、動揺する傍観者を変身させる。

////

《大笑する罪人》

クリーチャー — 人間・ならず者

3/5

大笑する罪人か、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体が死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。

{1}{B}：ターン終了時まで、大笑する罪人は接死を得る。

- 《動揺する傍観者》の最後の能力は、このターンにあなたが得たライフを参照し、ライフの喪失を無視する。このターン、あなたが3点のライフを得て3点のライフも失ったなら、能力は依然として誘発する。

《鳴き叫ぶ大群》

{5}{U}

クリーチャー — 鳥・ホラー

4/4

飛行

あなたが1体以上のクリーチャーで攻撃するたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはそれに等しい枚数のカードを切削する。(カードを切削するとは、自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を自分の墓地に置くことである。)

{2}{U}：あなたの墓地にある鳴き叫ぶ大群をあなたのライブラリーの一番上から2枚目に置く。

- あなたは自分自身を《鳴き叫ぶ大群》の誘発型能力の対象にしてもよい。

《肉体の裂傷》

{4}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。肉体の裂傷はそれに4点のダメージを与える。これによりそのクリーチャーが受けた余剰のダメージの点数に等しい数の血・トークンを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, 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。)

- 《肉体の裂傷》が、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たなら、そのクリーチャーは余剰のダメージを受けている。ほとんどの場合、そのクリーチャーの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があればそれも考慮に入れる。

《眠りにつく時》

{3}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしている人間1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

あなたがコントロールしていて+1/+1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、あなたは2点のライフを得る。

- あなたがコントロールしていて+1/+1カウンター1個が置かれている人間が死亡したとき、両方の能力が誘発する。

《眠れぬ求血者》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1/3

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

血・トークン2つを生け贄に捧げる：眠れぬ求血者を変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《血に染まりし歓楽者》

クリーチャー — 吸血鬼

3/3

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

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

- そのターンのどこかの時点であなたがライフを得た場合、《眠れぬ求血者》と《血に染まりし歓楽者》の両方の1つ目の能力は誘発する。同じターンにあなたがそれに等しい点数以上のライフも失っていたとしても関係ない。

《飲み込む潮》

{2}{U}{U}

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て土地でないパーマネント1つを選ぶ。これにより選ばれておらず土地でもないすべてのパーマネントをオーナーの手札に戻す。その後あなたは、手札にあるカードがあなたより多い対戦相手1人につき1枚のカードを引く。

- 現在のターンを進行しているプレイヤーから順に、各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを選ぶ。プレイヤーは自分が選択する際、自分よりも先に選んだプレイヤーが選択したパーマネントを知ることになる。その後、どのプレイヤーからも選ばれておらず土地でないすべてのパーマネントは、同時に、それらのオーナーの手札に戻される。

《排水路に潜むもの》

{3}{U}

クリーチャー — スピリット

3/3

排水路に潜むものが単独で攻撃しているかぎり、これはブロックされない。

降霊{3}{U} (あなたはあなたの墓地にあるこのカードを変身させた状態で降霊コストで唱えてもよい。)

////

《排水路の抜け道》

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーが単独で攻撃しているかぎり、それはブロックされない。

排水路の抜け道がいずれかから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- 《排水路に潜むもの》または《排水路の抜け道》にエンチャントされたクリーチャーが、それでないクリーチャーと一緒に攻撃してブロックされた状態になった場合、一緒に攻撃していたクリーチャーを戦闘から取り除いたとしてもブロックされていない状態にはならない。

《這い回る寄生》

{2}{G}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたはカード2枚を切削してもよい。(あなたのライブラリーの一番上からカード2枚をあなたの墓地に置いてよい。)

あなたのターン中に1枚以上のクリーチャー・カードがいずれかからあなたの墓地に置かれるたび、緑の1/1の昆虫・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。

- 《這い回る寄生》の能力が誘発するためには、それが戦場にある必要がある。あなたがオーナーである1体以上のクリーチャーと同時に破壊された場合、この能力は誘発しない。

《這い寄る継ぎ接ぎ》

{1}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

1/2

{2}{U}：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放し、這い寄る継ぎ接ぎの上に+1/+1カウンター1個を置く。

這い寄る継ぎ接ぎは、これにより追放されているすべてのクリーチャー・カードのすべての起動型能力を持つ。

- 《這い寄る継ぎ接ぎ》は起動型能力のみを得る。誘発型能力や常在型能力は得ない。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を含む。
- 追放されたカードの起動型能力がそのカード自身をカード名で参照する場合、《這い寄る継ぎ接ぎ》が使用するその能力は、《這い寄る継ぎ接ぎ》をカード名で参照しているかのように扱う。
- あなたが2体以上の《這い寄る継ぎ接ぎ》をコントロールしているなら、それらはそれぞれ、その特定の《這い寄る継ぎ接ぎ》とともに追放されたクリーチャー・カードの起動型能力のみを持つ。
- 《這い寄る継ぎ接ぎ》が戦場を離れた後は、それとともに追放されたクリーチャー・カードの起動型能力を持たなくなる。それが戦場に戻ってきた場合、それはそれらの追放されているカードとは何の関係もない新しい《這い寄る継ぎ接ぎ》になる。
- 《這い寄る継ぎ接ぎ》が両面カードを追放したなら、それはその追放したカードの第1面のみの起動型能力を持つ。

《墓の冷気》

{2}{U}

インスタント

あなたがゾンビをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。それは次のそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

カード1枚を引く。

- あなたがゾンビを1体でもコントロールしていたなら、《墓の冷気》を唱えるためのコストは{1}少なくなる。あなたがコントロールしているゾンビ1体につきコストが{1}少なくなるわけではない。あなたが複数のゾンビをコントロールしていても、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなるだけである。

《花嫁衣装》

{1}{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+2/+0の修整を受ける。あなたがコントロールしているクリーチャーに「新郎衣装」という名前の装備品がついているかぎり、これを装備しているクリーチャーは追加で+0/+2の修整を受け先制攻撃を持つ。

装備{2}（{2}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 「あなたがコントロールしているクリーチャーに～という名前の装備品がついているかぎり」という言葉の中の「あなた」とは装備品のコントローラーであり、これがついているクリーチャーのコントローラーではない。対戦相手1人が、《花嫁衣装》を装備しているクリーチャー1体、《新郎衣装》を装備している別のクリーチャー1体、そしてこれらの装備品の両方をコントロールしているとする。あなたがそれらのクリーチャーのうち1体のコントロールを得たがそれについている装備品のコントロールを得なかった場合、あなたがコントロールを得たクリーチャーはすべてのボーナスを得て、相手がコントロールしている方のクリーチャーは+2/+0の修整のみを受ける。

《黴墓のヤスデ》

{4}{G}

クリーチャー — 昆虫・ホラー

2/2

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

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

《バリスタの監視兵》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 人間・兵士・狼男

4/3

{2}{R}, {T} : クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。バリスタの監視兵はそれに1点のダメージを与える。

日暮 (プレイヤーが自分のターンに呪文を唱えなかったなら、次のターンに夜になる。)

////

《バリスタの射撃手》

クリーチャー — 狼男

5/5

{2}{R} : クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。バリスタの射撃手はそれに1点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを受けたクリーチャーではブロックできない。

夜明 (プレイヤーが自分のターンに2つ以上の呪文を唱えたなら、次のターンに昼になる。)

- 《バリスタの監視兵》と《バリスタの射撃手》の起動型能力は互いに完全に独立している。たとえば、あなたが《バリスタの監視兵》の能力を起動してクリーチャー1体を対象とし、その後夜になったなら、このターン、対象としたクリーチャーはブロックできる。逆に、あなたが《バリスタの射撃手》の能力を起動してクリーチャー1体を対象としたあと、《バリスタの監視兵》に変身したとしても、これによりダメージを受けたクリーチャーでブロックできるようにはならない。

《不機嫌な一匹狼》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 人間・狼男

3/3

不機嫌な一匹狼がダメージを受けるたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれに、そのダメージに等しい点数のダメージを与える。

{1}{R} : ターン終了時まで、不機嫌な一匹狼は+2/+0の修整を受ける。

日暮 (プレイヤーが自分のターンに呪文を唱えなかったなら、次のターンに夜になる。)

////

《吠え群れの報復者》

クリーチャー — 狼男

4/4

あなたがコントロールしているパーマネント1つがダメージを受けるたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。吠え群れの報復者はそれに、そのダメージに等しい点数のダメージを与える。

{1}{R} : ターン終了時まで、吠え群れの報復者は+2/+0の修整を受ける。

夜明 (プレイヤーが自分のターンに2つ以上の呪文を唱えたなら、次のターンに昼になる。)

- そのダメージによってこのクリーチャーが死亡したとしても、各面の誘発型能力は機能する。

- 誘発型能力が解決する前にそのダメージによってこのクリーチャーが死亡したとき、最後の情報を用いて、このクリーチャーが接死や絆魂のような能力を持っていたかどうかを決定する。それが持っていた場合、それらの能力はそのダメージに適用される。

《復讐に燃えた犠牲者、ドロテア》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — スピリット

4/4

飛行

復讐に燃えた犠牲者、ドロテアが攻撃するかブロックするかしたとき、戦闘終了時に、これを生け贄に捧げる。

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

////

《ドロテアの報復》

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは「このクリーチャーが攻撃するたび、飛行を持つ白の4/4のスピリット・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、そのトークンを生け贄に捧げる。」を持つ。

ドロテアの報復がいくらかから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- あなたは、このトークンが戦場に出る際に、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているのかを指定する。それは、エンチャントしているクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーと同じである必要はない。
- トークンは攻撃しているが、（訓練などの、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力に関しては）攻撃クリーチャーとして宣言されてはいない。

《古きもつれ樹》

{2}{B}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク

1/4

あなたがコントロールしていてタフネスがパワーより大きいすべてのクリーチャーは、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

- 《古きもつれ樹》の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果はすべて、それらが「クリーチャーのパワーに等しい点数」のダメージを与えさせるとしても、本当の値を使用する。

《骨の髄まで》

{2}{B}{B}

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-13/-13の修整を受ける。このターン、そのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《骨の髄まで》が解決したなら、そのクリーチャーは、これによってタフネスが0以下になり死亡するのではなくても、そのターンに死亡するなら追放される。

《炎恵みの稲妻》

{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。炎恵みの稲妻はそれに2点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーやプレインズウォーカーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- これによりダメージを受けたクリーチャーやプレインズウォーカーは、そのターン、後になって何らかの理由でそれが死亡した場合、代わりに追放される。最初にそれがこの2点のダメージを生き残ったとしても関係ない。

《掘り起こし》

{G}

ソーサリー

切除{1}{B}{B}{G}（あなたはこの呪文を切除コストで唱えてもよい。そうしたなら、角括弧の中の記述を削除する。）

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

- あなたが切除コストを支払ったなら、《掘り起こし》の解決時に（あなたのライブラリーに1枚以上のカードがある場合）自分の手札にカード1枚を加えなければならない。

《防護の太枝》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

防護の太枝が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

エンチャントしているクリーチャーは+1/+3の修整を受ける。

- オーラ・呪文が対象としたクリーチャーが解決時に適正な対象でなかった場合、《防護の太枝》はスタックからそのオーナーの墓地に置かれる。それは戦場に出ず、あなたをカードを引かない。

《墓所のうろつくもの》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 狼

3/4

警戒

墓所のうろつくものが戦場に出るか攻撃するたび、墓地にあるカード1枚を追放する。

あなたが呪文を唱えるためのコストは、墓所のうろつくものによって追放されているカードとその呪文が共通して持つカード・タイプ1種類につき{1}少なくなる。

- 墓地から追放されうるカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー、インスタント、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間、装備品、オーラはサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《墓所のうろつくもの》の最後の能力は、これにより追放されているカードの枚数ではなく、それらの中のカード・タイプの種類数を見る。たとえば、《墓所のうろつくもの》がクリーチャー・カード2枚を追放した場合、あなたが唱えるクリーチャー・呪文のコストは{1}少なくなる。{2}少なくなるわけではない。

《墓所の守護者》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/4

瞬速

墓所の守護者が戦場に出たとき、墓地にあるカード1枚を追放する。

あなたが土地をプレイするか呪文を唱えるたび、それがその追放されているカードと共通のカード・タイプを持っている場合、白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 墓地から追放されうるカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー、インスタント、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」

は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間、装備品、オーラはサブタイプであってカード・タイプではない。

《墓所の照光者》

{1}{U}{U}

クリーチャー — スピリット

2/3

飛行

墓所の照光者が戦場に出るか攻撃するたび、墓地にあるカード1枚を追放する。

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

毎ターン1回、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚が墓所の照光者によって追放されているカードと共通のカード・タイプを持っているなら、あなたはその呪文を唱えてもよい。

- 墓地から追放されうるカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー、インスタント、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間、装備品、オーラはサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《墓所の照光者》の能力によってあなたが追放したカードと共通のカード・タイプを持つ呪文であれば、あなたのライブラリーの一番上にあるカードがそのカード・タイプでなくても唱えることができる。たとえば、あなたがアーティファクト・カード1枚を追放して、あなたのライブラリーの一番上にあるカードがモードを持つ両面カードでアーティファクトでない《航海の神、コシマ》だったとしたら、あなたはそれを第2面でありアーティファクトである《領界船》として唱えることができる。

《墓所の冒涇者》

{4}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ

4/4

威迫

墓所の冒涇者が戦場に出たか死亡したとき、墓地にありこれでないカード1枚を追放する。そうしたとき、以下から1つを選ぶ。

- パーマネント1つを対象とする。その上からカウンターX個を取り除く。Xはその追放されたカードのmana総量に等しい。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは $-X/-X$ の修整を受ける。Xはその追放されたカードのmana総量に等しい。

- あなたが墓地からカード1枚を追放した後、その後に書かれている誘発型能力はスタックに置かれる。あなたがカード1枚を追放する前ではなく、あなたがその誘発型能力をスタックに置く際にモードと対象を選ぶ。
- 《墓所の冒涇者》のコントローラーがカウンターを取り除く際に、複数の種類のカウンターを取り除いてもよい。対象にしたパーマネント1つの上にあるカウンターの個数がXより少ないなら、それらすべてを取り除く。

《墓所の門番》

{1}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

2/1

先制攻撃

墓所の門番が戦場に出たとき、墓地にあるカード1枚を追放する。

プレイヤー1人が土地をプレイするか呪文を唱えるたび、それがその追放されているカードと共通のカード・タイプを持っている場合、墓所の門番はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

- 墓地から追放されうるカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー、インスタント、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」

は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間、装備品、オーラはサブタイプであってカード・タイプではない。

《マルコフの浄化師》

{1}{W}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

2/3

絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《マルコフの浄化師》の能力は、あなたがそのターンにライフを得ていたなら誘発する。それ以上の点数のライフを失っていたとしても関係ない。

《魅せられた花婿、エドガー》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・貴族

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吸血鬼は+1/+1の修整を受ける。

魅せられた花婿、エドガーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

////

《エドガー・マルコフの棺》

伝説のアーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、絆魂を持つ白黒の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークン1体を生成し、エドガー・マルコフの棺の上に血統・カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の血統・カウンターがあるなら、それらのすべてのカウンターを取り除き、これを変身させる。

- 両面カードではないカードが《魅せられた花婿、エドガー》のコピーであった場合、それは死亡したときに戦場に戻らない。

《未来の目撃》

{2}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人と、そのプレイヤーの墓地にあるカード最大4枚を対象とする。そのプレイヤーは、それらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見て、そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《未来の目撃》の解決時にあなたが対象にしたカードが0枚であるか、解決時に対象となったカードが不適正であったとしても、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。
- 《未来の目撃》の解決時にそのプレイヤーが不適正な対象であったなら、ライブラリーは切り直されず、対象にしたカードは墓地に残る。

《魅惑する求婚者》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

2/3

あなたがちょうど2体のクリーチャーで攻撃したとき、魅惑する求婚者を変身させる。

////

《命取りの踊り手》

クリーチャー — 吸血鬼

3/3

トランプル

このクリーチャーが命取りの踊り手に変身したとき、{R}{R}を加える。ターン終了時まで、ステップや

フェイズの終了に際してあなたはこのマナを失わない。

{R}{R}：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、命取りの踊り手とそれはそれぞれ+1/+0の修整を受ける。

- 攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは「攻撃」せず、《魅惑する求婚者》の能力を誘発するかどうかを決定する上で考慮されない。
- カードには起動型能力がこれ自身を対象に取るように書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、これでないクリーチャー1体だけを対象とする。

《民兵の結集者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

民兵の結集者は単独では攻撃できない。

民兵の結集者が攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。

- 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。
- 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。あなたは《民兵の結集者》で攻撃し、タップ状態であるクリーチャーをアンタップしてそのクリーチャーで攻撃することはできない。
- あなたはこの能力でアンタップ状態のクリーチャー1体を対象としてもよい。たとえば、あなたのクリーチャーがすべて警戒を持っていた場合、あなたは対戦相手のクリーチャー1体をアンタップすることを強制されない。

《無害な旅人》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 人間

1/3

あなたのアップキープの開始時に、どの対戦相手もクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。誰もそうしなかったなら、無害な旅人を変身させる。

////

《害意ある侵入者》

クリーチャー — 吸血鬼

3/3

飛行

対戦相手が人間をコントロールしているかぎり、害意ある侵入者は+2/+0の修整を受ける。

- 《無害な旅人》の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手がクリーチャー1体を生け贄に捧げたいかどうか、そうであるならどのクリーチャーを生け贄に捧げるかを選び、その後ターン順に他の各対戦相手も、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知った状態で同じことを行う。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。これによりクリーチャーが1体も生け贄に捧げられなかった場合、《害意ある侵入者》は変身する。

《蝕むもの、トクスリル》

{5}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ナメクジ・ホラー

7/7

各終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていない各クリーチャーの上にそれぞれスライム・カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていない各クリーチャーは、それぞれその上にあるスライム・カウンター1個につき-1/-1の修整を受ける。

スライム・カウンターが置かれていてあなたがコントロールしていないクリーチャー1体が死亡するたび、黒の1/1のナメクジ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{U}{B}, ナメクジ1体を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《蝕むもの、トクスリル》の2つ目と3つ目の能力は、スライム・カウンターが置かれていてあなたがコントロールしているすべてのクリーチャーに適用する。これらのスライム・カウンターが《蝕むもの、トクスリル》の1つ目の能力以外の発生源によるものであっても関係ない。
- 《蝕むもの、トクスリル》の3つ目の能力は、スライム・カウンターが置かれていて対戦相手がコントロールしているクリーチャーが《蝕むもの、トクスリル》の2つ目の能力によるタフネスの減少によるものでなくても何らかの理由によって死亡したときに誘発する。
- 《ヘドロの怪物》というカードによって、スライム・カウンターが置かれていてホラーでないクリーチャーは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが2/2になる。《蝕むもの、トクスリル》と《ヘドロの怪物》の両方をコントロールしている場合、これらのホラーでないクリーチャーは能力を持たない2/2のクリーチャーであり、スライム・カウンター1個につき-1/-1の修整も受ける。

《結ばれた者、ハラナとアレイナ》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・レインジャー

2/3

先制攻撃、到達

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしてい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X個を置く。Xは結ばれた者、ハラナとアレイナのパワーに等しい。ターン終了時まで、そのクリーチャーは速攻を得る。

- この誘発型能力の解決時に、何らかの方法により《結ばれた者、ハラナとアレイナ》のパワーが負の値になっていた場合、あなたはそのクリーチャーの上にカウンターを置かない。そのクリーチャーの上からカウンターを取り除いたり、その上に-1/-1カウンターを置いたりすることはない。

《無謀なる衝動》

{1}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれらの呪文を唱えるためのすべてのコストを支払わなければならないし、通常の唱えるタイミングの制限を守らなければならない。たとえば、これらの追放したカードのうち1枚がソーサリー・カードであったなら、この効果によって、対戦相手のターン中にあなたがそれを唱えることはできない。

《群れ歌の子狼》

{1}{G}

クリーチャー — 狼

1/1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがこれでない狼や狼男をコントロールしている場合、群れ歌の子狼の上に+1/+1カウンター1個を置く。

群れ歌の子狼が死亡したとき、あなたはこれのパワーに等しい点数のライフを得る。

- 《群れ歌の子狼》の1つ目の能力の解決時に置かれるのは、あなたが他の狼や狼男を何体コントロールしていても関係なく、+1/+1カウンター1個だけである。

《養育する存在》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは「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、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」を持つ。

養育する存在が戦場に出たとき、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《養育する存在》が戦場に出て、その後これの誘発型能力によって飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体が戦場に出る。《養育する存在》が、その1つ目の誘発型能力の解決時にも戦場にある場合、エンチャントしているクリーチャーが持つ能力がそのスピリットによって誘発し、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

《溶岩の打撃手》

{X}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

0/0

溶岩の打撃手は、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

溶岩の打撃手の上に+1/+1カウンターがある間にこれがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、これの上からそれに等しい数の+1/+1カウンターを取り除く。これにより溶岩の打撃手の上から1個以上のカウンターが取り除かれたとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれにその個数に等しい点数のダメージを与える。

- 《溶岩の打撃手》が受けるダメージの点数がこれの上にある+1/+1カウンターの個数よりも多いなら、そのすべてのダメージを軽減し、それらのすべてのカウンターを取り除く。ほとんどの場合、これにより《溶岩の打撃手》のタフネスは0になるので、これはオーナーの墓地に置かれる。その場合にも、これの再帰誘発型能力は誘発する。クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち対象にした1つに、取り除いた個数と等しい点数のダメージを与える。

《マナ形成のヘルカイト》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、飛行と速攻を持つ赤のX/Xのドラゴン・イリュージョン・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xはその呪文を唱えるために支払ったマナの点数に等しい。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを追放する。

- 《マナ形成のヘルカイト》の誘発型能力は、その呪文を唱えるために実際に支払われたマナの点数を見る。それはその呪文のマナ・コストと異なることがある。たとえば、あなたがクリーチャーでない呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えたなら、この能力は赤の0/0のドラゴン・イリュージョン・クリーチャー・トークン1体を生成する。ほとんどの場合、そのようなクリーチャーは即座に墓地に置かれる。

《予言の像》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1/2

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。予言の像の上にオーメン・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、予言の像の上に3個以上のオーメン・カウンターがある場合、これをアンタップする。その後、これを变身させる。

////

《見捨てられし打破者》

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5/5

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、好きな色1色のマナ1点を加える。

- あなたの終了ステップでこれの誘発型能力を解決している間に、《予言の像》をタップしてもう1点マナを得ることはできない。

《夜へ》

{3}{R}

ソーサリー

夜になる。望む枚数のカードを捨て、その後その枚数に1を足した数に等しい枚数のカードを引く。

- あなたがカード0枚を捨てた場合、あなたはカード1枚を引く。

《ラトスタイン翁》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・農民

1/4

ラトスタイン翁が戦場に出たときとあなたのアップキープの開始時に、カード1枚を切削する。これにより土地・カードが切削されたなら、宝物・トークン1つを生成する。これによりクリーチャー・カードが切削されたなら、緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。これによりクリーチャーでも土地でもないカードが切削されたなら、血・トークン1つを生成する。

- クリーチャーであり土地であるカードである《ドライアドの東屋》を切削した場合、あなたは宝物・トークン1つと緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《ランタンのきらめき》

{1}{W}

インスタント

切除{X}{R}{W}（あなたはこの呪文を切除コストで唱えてもよい。そうしたなら、角括弧の中の記述を削除する。）

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。ランタンのきらめきはそれにX点のダメージを与え、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るクリーチャーの数に等しい。]

- 切除コストを支払うなら、その時点でXの値を選ぶ。

《流域のルノ》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・クレリック

1/4

飛行

流域のルノが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それをあなたのライブラリーの一番上に置く。

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。あなたはそのカードを公開してもよい。これにより、マナ総量が6以上であるクリーチャー・カードが公開されたなら、流域のルノを変身させる。

////

《深遠の王、クロサス》

伝説のクリーチャー — クラーケン・ホラー

3/5

飛行

深遠の王、クロサスが攻撃するたび、これでない攻撃クリーチャー1体を対象とする。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攻撃している状態で生成する。そのクリーチャーがクラーケンやリバイアサンやタコや海蛇であったなら、代わりにそのトークン2体を生成する。

- あなたは、このトークンが戦場に出る際に、それがどの対戦相手や、対戦相手のプレインズウォーカーを攻撃しているのかを指定する。それは、《深遠の王、クロサス》が攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーと同じである必要はない。
- トークンは攻撃しているが、(訓練などの、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力に関しては) 攻撃クリーチャーとして宣言されてはいない。

- 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（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）これはそのクリーチャーの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。また、クリーチャーでないパーマネントをクリーチャーにした効果をコピーしない。トークンが戦場に出るに際し、それがクリーチャーでなかった場合、それは攻撃していない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、そのトークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《深遠の王、クロサス》によって生成されるトークンは、コピー元のトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャー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「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《隆盛な群れ率い》

{G}

クリーチャー — 狼

2/1

あなたがマナ総量が4以上のパーマネントをコントロールしているなら、隆盛な群れ率いは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがマナ総量が4以上の呪文を唱えるたび、隆盛な群れ率いの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《隆盛な群れ率い》の1つ目の能力は、それが適用できるかどうかの決定時に既に戦場にあるパーマネントのみを考慮する。《隆盛な群れ率い》がこれでないパーマネントと同時に戦場に出たなら、これの1つ目の能力はそのパーマネントを見ない。

《ルーン縛りの狼》

{1}{R}

クリーチャー — 狼

2/2

{3}{R}. {T}: 対戦相手1人を対象とする。ルーン縛りの狼はそのプレイヤーに、あなたがコントロールしている狼や狼男の数に等しい点数のダメージを与える。

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

《霊狩り、ケイヤ》

{1}{W}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ケイヤ

3

+1: あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン最大1体を対象とする。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接死を得る。対象にしたクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

-2: ターン終了時まで、あなたのコントロール下で1つ以上のトークンが生成されるなら、代わりにその2倍の数のトークンを生成する。

-6: すべての墓地にあるすべてのカードを追放する。その後、これにより追放されているカード1枚につき1体の、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《霊狩り、ケイヤ》の2つ目の能力によって生成されたトークンは、本来生成されていたトークンの完全なコピーである。

《霊灯の畏》

{2}{U}

インスタント

あなたがスピリットをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
あなたがエンチャントをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

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

《レジスタンス部隊》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

レジスタンス部隊が戦場に出たとき、あなたがこれでない人間をコントロールしている場合、カード1枚を引く。

- 《レジスタンス部隊》が戦場に出た時点と、能力が解決した時点の両方で、これでない人間をコントロールしていなければカード1枚を引くことはできない。

《錬金術師の計略》

{1}{R}{R}

ソーサリー

切除{4}{U}{U}{R}（あなたはこの呪文を切除コストで唱えてもよい。そうしたなら、角括弧の中の記述を削除する。）

このターンに続いて追加の1ターンを行う。そのターン中、すべてのダメージは軽減できない。[そのターンの終了ステップの開始時に、あなたはこのゲームに敗北する。]

錬金術師の計略を追放する。

- 同じターンに複数の「追加の1ターン」の効果为解决される場合、一番最近に生成されたターンを最初に行う。
- あなたが何らかの方法によって《錬金術師の計略》があなたに与えた追加の1ターンを飛ばしたなら、その遅延誘発型能力が誘発することはない。（あなたが切除コストを支払って《錬金術師の計略》を唱えたなら、遅延誘発型能力が生成されることはない。）
- 《錬金術師の計略》を追放することは、その解決の一部として起こる。その呪文が打ち消されたなら、通常通りそれは墓地に置かれる。

《不笑のソリン》

{2}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ソリン

4

+1：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。あなたは「そのカードを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。そうしたなら、あなたは、そのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

-2：飛行と絆魂を持つ黒の2/3の吸血鬼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-7：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。不笑のソリンはそれに13点のダメージを与える。あなたは13点のライフを得る。

- 《不笑のソリン》の1つ目の忠誠度能力で見たカードを公開しないことを選んだ場合、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。

《ヴォルダレンの居城》

土地

{T} : {C}を加える。

{T}, 1点のライフを支払う :好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、吸血鬼・呪文を唱えるためにしか使用できない。

{5}, {T} : 血・トークン1つを生成する。この能力を起動するためのコストは、あなたがコントロールしている吸血鬼1体につき{1}少なくなる。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, 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。)

- 吸血鬼・呪文とは、「吸血鬼」という言葉が名前にあるなしに関わらず、タイプ行に吸血鬼というクリーチャー・タイプが記載された呪文である。

《ヴォルダレンの投血士》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

2/1

飛行

ヴォルダレンの投血士かあなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、血・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, この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。)

あなたが血・トークン1つを生成するたび、あなたが5つ以上の血・トークンをコントロールしている場合、ヴォルダレンの投血士を変身させる。

////

《血コウモリの召喚士》

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

3/3

飛行

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

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

『イニストラード：真紅の契り』 統率者のカード別注釈

《恐怖の顕現、ウンブリス》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ナイトメア・ホラー

1/1

恐怖の顕現、ウンブリスは、追放領域にあり対戦相手がオーナーであるカード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

恐怖の顕現、ウンブリスかこれでないナイトメアやホラーのうち1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは土地・カードが追放されるまで、ライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。

- 《恐怖の顕現、ウンブリス》の1つ目の能力は、追放領域にあり対戦相手がオーナーであるカードをすべて数える。2つ目の能力により追放されたカードだけではない。

《結婚指輪》

{2}{W}{W}

アーティファクト

結婚指輪が戦場に出たとき、これが唱えられていた場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはこれのコピーであるトークン1個を生成する。

「結婚指輪」という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手のターンにそのプレイヤーがカード1枚を引くたび、あなたはカード1枚を引く。

「結婚指輪」という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手のターンにそのプレイヤーがライフを得るたび、あなたはその点数に等しい点数のライフを得る。

- 《結婚指輪》の2つ目と3つ目の能力の誘発条件は、《結婚指輪》という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手を見る。1つ目の能力により生成されたコピー・トークンだけではない。

《交叉路の騒動屋》

{5}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

5/5

あなたがコントロールしていて攻撃しているすべての吸血鬼は接死と絆魂を持つ。

あなたがコントロールしている吸血鬼1体が死亡するたび、あなたは2点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 死亡する吸血鬼1体につき、あなたは2点のライフを1回のみ支払うことができる。同じ誘発型能力に複数回支払い、複数枚のカードを引くことはできない。

《コウモリ男爵、ティモサー》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・貴族

4/4

護法—カード1枚を捨てる。

あなたがコントロールしていてこれでもトークンでもない吸血鬼1体が死亡するたび、あなたは「{1}を支払いそれを追放する。」を選んでよい。そうしたなら、飛行を持つ黒の1/1のコウモリ・クリーチャー・トークン1体を生成する。それは「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たとき、これを生け贄に捧げ、その追放されているカードをタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

- 《コウモリ男爵、ティモサー》の最後の能力はコウモリ・トークンに与える能力に関連している。置換効果によってあなたが、この効果で2体以上のコウモリ・トークンを生成するなら、それらはすべてその関連した能力を持つ。それらのうちいずれかのクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、追放されたカードは墓地に戻る。
- コウモリ・トークンの誘発型能力の解決時に、何らかの理由により追放されたカードが追放領域にない場合でも、あなたはそのコウモリ・トークンを生け贄に捧げる。
- 他のクリーチャーがコウモリ・トークンのコピーとして戦場に出たり、他の効果でコウモリ・トークンのコピーを生成した場合、それは《コウモリ男爵、ティモサー》由来の誘発型能力を持つ。ただし、《コウモリ男爵、ティモサー》の能力と関連していないので、追放されているカードは戦場に戻らない。しかし、それがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたとき、それが持つ誘発型能力により、あなたはそれを生け贄に捧げる。
- あなたが生成した各コウモリ・トークンの能力はそれぞれ、そのトークンが生成した能力の解決中にあなたが追放したカードのみを参照する。これがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたとき、あなたはそのカードのみを戦場に戻す。《コウモリ男爵、ティモサー》によって追放された他のいずれかのカードではない。
- 誘発型能力が解決し始める前にこれでない効果によってカードが移動していたなどでそのカードを追放できなかった場合、あなたは{1}を支払うことはできず、トークンも生成しない。
- 《コウモリ男爵、ティモサー》の最後の能力はあなたがコントロールしていてトークンでない吸血鬼が死亡したときに誘発する。あなたがオーナーでありトークンでない吸血鬼だけではない

い。あなたが《コウモリ男爵、ティモサー》や他のプレイヤーのトークンでない吸血鬼をコントロールしていてその吸血鬼が死亡したなら、あなたは{1}を支払いそのカードをそのプレイヤーの墓地から追放してもよい。

- コウモリ・トークンがプレイヤーに戦闘ダメージを与えた時点でのそのコントローラーはその誘発型能力のコントローラーになり、追放されているカードはそのプレイヤーのコントロール下で戦場に戻る。

《シャドーグランジの魔神》

{6}{B}

クリーチャー — デモン

8/4

シャドーグランジの魔神が戦場に出たとき、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。あなたは、これにより生け贄に捧げられたクリーチャーの中で最大のパワーに等しい点数のライフを得る。

マッドネス—{2}{B}, 8点のライフを支払う。(あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。)

- 《シャドーグランジの魔神》の1つ目の能力の解決中に、プレイヤー1人がコントロールしている複数のクリーチャーの持つパワーが最大値と同点のパワーを持つなら、そのプレイヤーはそれらのうちのどのクリーチャーを生け贄に捧げるかを選ぶ。
- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- 捨てられたマッドネスを持つカードは、墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つクリーチャーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（マッドネス・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・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。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。マッドネスは後になって、再度それを唱える機会をあなたに与えることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合は、そのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

《心霊複製》

{2}{U}

ソーサリー

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。これにより公開されたクリーチャー・カード1枚につき1体の、1/1であり他のタイプに加えてスピリットであり飛行を持つことを除きそのカードのコピーであるトークンを生成する。これによりクリーチャー・カードが公開されなかったなら、心霊複製をオーナーの手札に戻す。

- 公開されたカードはオーナーのライブラリーの一番上に残る。

《鮮血の錬金術》

{2}{R}

エンチャント

鮮血の錬金術が戦場に出たとき、対戦相手1人につき1つの血・トークンを生成する。(それらは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, 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血・トークン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。

- 《鮮血の錬金術》が戦場を離れたなら、血・トークン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血・トークンがあるなら、それらははずれる。
- あなたが2つ以上の《鮮血の錬金術》をコントロールしているなら、血・装備品を装備しているクリーチャーは《鮮血の錬金術》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。
- 何らかの効果により血・トークンがクリーチャーでも装備品でもあるなら、それはクリーチャーにつけられない。

《翼の伝令、ドナール》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

あなたが飛行を持ち伝説でないクリーチャー・呪文を唱えるたび、そのコピーが1/1であり他のタイプに加えてスピリットであることを除き、あなたはそれをコピーしてもよい。これは毎ターン1回しか行えない。(そのコピーはトークンになる。)

- クリーチャー・呪文がコピーされたなら、その呪文の解決時に、呪文のコピーではなく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。
- 解決された呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」とは言わない。
- そのコピーはコピー元の呪文が唱えられた時、選んだマナ・コストに含まれているXの値や、代替コストや追加コストを選んだかどうかを含め、そのために行われた決定を覚えている。たとえば、コピー元のクリーチャー・呪文がキッカーを持ち、そのキッカー・コストが支払われたなら、そのコピーもキッカーされている。

《破滅の織り手》

{4}{B}{B}

クリーチャー — 蜘蛛・ホラー

1/8

到達

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

破滅の織り手がこれでないクリーチャーと組になっているかぎり、それらのクリーチャーは「このクリーチャーが死亡したとき、これのパワーの値に等しい枚数のカードを引く。」を持つ。

- カードを何枚引くかは、クリーチャーが戦場にあった最後の状態のパワーを用いて決定する。

《不吉なワルツ》

{3}{B}{R}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード3枚を対象とする。そのうち無作為に選んだ2枚を戦場に戻し、残りをあなたのライブラリーの一番下に置く。

- 《不吉なワルツ》の解決時に、適正な対象であるクリーチャー・カードが1枚か2枚であるなら、それらの適正な対象はすべて戦場に出る。あなたのライブラリーの一番下に置かれるカードは無い。

《富豪の世継ぎ》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

3/1

富豪の世継ぎかあなたがコントロールしていてこれでもトークンでもない吸血鬼1体が死亡するたび、宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

{R}, アーティファクト2つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- これによりカードをプレイすることは、そのカードをプレイするための通常のタイミングのルールにすべて従う。たとえば、あなたがこれにより土地1つをプレイする場合、あなたは自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、まだ土地をプレイしていない場合のみ（他の効果によって追加の土地をプレイできるのでない限り）そうしてもよい。

《捕食者の刻》

{1}{B}

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威迫と「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、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枚を裏向きに追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれを見てもプレイしてもよく、あなたはその呪文を唱えるためのマナを望む色のマナであるかのように支払って唱えてもよい。」を得る。

- あなたは、これにより追放されたカードをプレイするためのコストをすべて支払う必要がある。また、通常のタイミングのルールをすべて守る必要がある。たとえば、あなたがこれにより土地1つをプレイする場合、あなたは自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、まだ土地をプレイしていない場合のみ（他の効果によって追加の土地をプレイできるのでない限り）そうしてもよい。

《ホロウヘンジの首領》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 狼

4/4

瞬速

あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールしていて狼や狼男であるクリーチャー1体につき1体の、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンを生成する。

- あなたが狼でも狼男でもあるクリーチャー1体をコントロールしている場合、《ホロウヘンジの首領》の能力では1回のみ数える。

《マウアーの太祖、ストレイファン》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・貴族

3/2

飛行

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プレイヤー1人につき1個の血・トークンを生成する。

マウアーの太祖、ストレイファンが攻撃するたび、あなたは血・トークン2個を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたの手札にある吸血鬼・カード1枚をタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。

- 《マウアーの太祖、ストレイファン》の1つ目の誘発型能力は、ライフを失ったプレイヤーの人数を数える。それに等しい点数以上のライフを得ていたとしても関係ない。
- 血・トークンを生け贄に捧げた場合、手札にある吸血鬼・カード1枚を戦場に出すのが強制であるかのように書かれているが、正しくは上記の通り、強制ではない。

《真夜中の放火魔》

{3}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

3/2

真夜中の放火魔が戦場に出たとき、mana能力を持たないアーティファクト最大X個を対象とする。それらを破壊する。Xはあなたがコントロールしている吸血鬼の数に等しい。

- 《真夜中の放火魔》の誘発型能力は、起動型か誘発型のどちらかのmana能力を持つアーティファクトを対象とすることはできない。起動型mana能力とは、解決時にプレイヤーのmana・プールにmanaを加えることができ、対象を取らず、忠誠度能力でないものことである。誘発型mana能力とは、解決時にプレイヤーのmana・プールにmanaを加え、起動型mana能力によって誘発するものことである。

《マルコフの執行官》

{4}{R}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・兵士

6/6

マルコフの執行官かこれでない吸血鬼1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。マルコフの執行官はそれと格闘を行う。マルコフの執行官からこのターンにダメージを受けたクリーチャー1体が死亡するたび、血・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる, この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。)

- 《マルコフの執行官》がこれでないクリーチャーと同時に死亡する場合、このターンにこれがそのクリーチャーにダメージを与えていたなら最後の能力は誘発する。

《密教の天啓》

{X}{U}

インスタント

カードX枚を引き、その後カードX枚を捨てる。これにより捨てられたそれらのカードに含まれるカード・タイプ1種類につき1体の、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを生成する。

- 捨てることができるカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー、インスタント、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間、装備品、オーラはサブタイプであってカード・タイプではない。

《幽体の秘儀術師》

{3}{U}

クリーチャー — スピリット・ウィザード

3/2

飛行

幽体の秘儀術師が戦場に出たとき、あなたは墓地にありマナ総量があなたがコントロールしているスピリットの数以下でありインスタントやソーサリーである呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- あなたがその呪文を唱えることを選んだなら、《幽体の秘儀術師》の能力の解決時にあなたはそうしなければならない。あなたは後になってそれを唱えることはできない。
- あなたがそのマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えた場合、あなたは（キッカーなどの）追加コストを支払うことができるが、（フラッシュバックなどの）代替コストを支払うことはできない。
- これによりあなたがマナ・コストに{X}が含まれる呪文を唱えるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ストリクスヘイヴン、カルドハイム、ゼンディカー、フォーゴトン・レルム探訪、およびイニストラードは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2021 Wizards.