

『イニストラード：真夜中の狩り』

リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、トム・ファウラー/Tom Fowler、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen 協力。

最終更新 2021 年 9 月 17 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、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：真夜中の狩り』カードのセットコードは MID であり、スタンダード、モダン、パイオニアに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。これらのカードがスタンダード・フォーマットで使用できるようになるにあたり、『エルドレインの王権』、『テロス還魂記』、『イコリア：巨獣の棲処』、『基本セット 2021』のカードはスタンダードで使用できなくなる。

『イニストラード：真夜中の狩り』統率者カードのセットコードは MIC であり、1～38（およびこれらの別アート版 39～76）の番号がついている。これらのカードは統率者戦、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 MIC 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。

Magic.Wizards.com/Commander で統率者戦フォーマットの遊び方を学ぶことができる。

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：日暮と夜明

イニストラードの面白さは、月、より具体的には昼夜の関わり合いにかかっていると言っても過言ではない。この概念は、数多くの狼男・カードに書かれた二つの新キーワード、日暮と夜明によってこのセットの主軸となっている。

(注：変身する両面カードを使ったことがない場合は、先に後述の「再録メカニズム：変身する両面カード」の章を読んだ方が良いかもしれない。)

《酒場のごろつき》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・戦士・狼男

2/5

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。）

////

《酒場破り》

クリーチャー — 狼男

6/5

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メ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。

《硫黄の蛮人》

{2}{R}

クリーチャー — デビル

2/3

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

硫黄の蛮人が戦場に出るに際し、昼でも夜でもないなら、昼になる。

昼が夜になるか夜が昼になるたび、硫黄の蛮人は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

昼から夜または夜から昼になるとき

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メ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2つ以上の呪文を唱えた場合、昼となる。
- 夜になると、日暮を持つ両面パーマメ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メ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し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。

新キーワード能力：降霊

このセットには、狼男以外にも多くの奇妙な両面カード効果がある。新キーワード能力である降霊によって、墓地にある特定の両面カードの第2面を唱えることができる。

《思慮深き巾着切り》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/1

思慮深き巾着切りが戦場に出たとき、このターンにダメージを受け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体を対象とする。それを破壊する。

降霊{4}{B}（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。）

////

《欲深き霊》

クリーチャー — スピリット・ならず者

2/2

飛行、接死

欲深き霊がいずこかから墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

- 降霊は、一部の両面カードの第1面にのみ書かれている。
- 「降霊[コスト]/Disturb [cost]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードを、マナ・コストではなく[コスト]を支払うことで、変身させた状態で唱えてもよい。」を意味する。
- カードの降霊能力を使って呪文を唱えた場合、そのカードは第2面を表向きにしてスタックに置かれる。結果として生じる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、降霊を持つものなどの、変身する両面カードにのみ適用される特殊ルールである。）
- これにより唱えられた呪文は第2面を表向きにして戦場に出る。
- これにより唱えたパーマネント・呪文を（たとえば《二科目専攻》などのカードによって）コピーした場合、コピーは、それ自体は両面カードではないが、そのカードの第2面のコピーであるトークンとなる。

- 降霊を持つ各カードの第2面には、それがいずこから墓地に置かれるなら追放するようコントローラーに指示する能力がある。これにはスタックから墓地に置かれる場合も含まれるため、降霊能力を使って唱えた呪文が打ち消された場合、それは追放領域に置かれる。

再録メカニズム：変身する両面カード

恐ろしい不気味なものが別の恐ろしい不気味なものに変身しなくては、イニストラードの次元は完全とは言えない。そこでこのセットには、変身する両面カードが再録されている。

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。

最近のセットにある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によって例外が生じる。しかしこれらのカードは変身できる。変身とは、カードを第1面から第2面に裏返すことや、その逆を意味する。

両面カードは、『イニストラード：真夜中の狩り』のリリースに伴っていくつか小さな変更が加えられるものの、前回登場時とほぼ同様に機能する。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「新キーワード能力：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が表す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、両面カードが表さ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も、それが変身した後もそれ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。パーマネントを対象とするスタックの呪文や能力は、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。

新能力語：集会

集会は、パワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る能力語である。

《ドーンハルトの管理人》

{1}{G}{W}

クリーチャー — 人間・邪術師

3/3

警戒

集会 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、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/+0の修整を受ける。

- クリーチャーは、パワーの値が他のクリーチャーと異なる場合、互いにパワーが異なる。たとえば、1/1のクリーチャーと2/1のクリーチャーはパワーが異なる。
- 3体のクリーチャーのパワーが互いに異なるためには、すべてのクリーチャーのパワーが異なる必要がある。1/1のクリーチャー、2/1のクリーチャー、別の2/1のクリーチャーは、両方の2/1のクリーチャーのパワーが1/1のクリーチャーとは異なるが、パワーが異なる3体のクリーチャーではない。
- 上記の《ドーンハルトの管理人》のように、多くの集会能力は、「場合」の誘発型能力である。能力が誘発する時点と能力が解決する時点において、パワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていなければならない。ただし、その両方でそれらが同じクリーチャーである必要はない。

新しい2色土地サイクル

『イニストラード：真夜中の狩り』では、それ以外で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、基本でない土地のサイクルが導入される。

《さびれた浜》

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、さびれた浜はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{W}か{U}を加える。

- この土地が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定める時点では、それらの土地は考慮しない。

新キーワード能力：腐乱

腐乱は、このセットのカードが生成するほとんどのゾンビ・クリーチャー・トークンに加え、クリーチャーがゾンビになるいくつかの効果に登場するキーワード能力である。

《異形の隼》

{2}{U}

クリーチャー — ゾンビ・鳥

2/2

飛行

異形の隼が戦場に出たとき、腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。(それではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。)

- 腐乱は、常在型能力1つと誘発型能力1つを意味する。「腐乱」は、「このクリーチャーではブロックできない。」と「これが攻撃したとき、戦闘終了時に、これを生け贄に捧げる。」を意味する。
- 腐乱は攻撃強制を生成しない。腐乱を持つクリーチャーでは攻撃しないことを選んでよい。
- 腐乱は速攻を与えない。あなたのターンの戦場に出た腐乱を持つクリーチャーは、次のあなたのターンまで攻撃できない。
- 腐乱を持つクリーチャーが攻撃したなら、それは戦闘終了時に、たとえその時点で腐乱を持っていなかったとしても、生け贄に捧げられる。

再録キーワード能力：フラッシュバック

フラッシュバックはカードに再び影響を与えるチャンスを与える再録メカニズムである。

《前哨地の放棄》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャー最大2体を対象とする。このターン、それらのクリーチャーではブロックできない。フラッシュバック{3}{R}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

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

カード別注釈

《秋の占い師》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/3

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。

あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしてもよい。

集会 — あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているかぎり、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるクリーチャー・呪文を唱えてもよい。

- 《秋の占い師》は、あなたがライブラリーの一番上にある土地・カードをプレイできるタイミングを変えない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみである。そのように土地をプレイすることは、そのターンの土地プレイである。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。よって、それを待機させたり、サイクリングしたり、捨てたり、その起動型能力を起動したりすることはできない。
- 要するに、《秋の占い師》は、あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたにだけ見えてプレイできるようにする。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と同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。あなたは、あなたが望むならいつでも、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。
- ライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり能力を起動する手順中に変わる場合、新たな一番上のカードは、呪文を唱えたり能力を起動する手順（全ての対象を選び、コストを支払い、など）が終わるまで見ることはできない。

- あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしている間は、あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャー・カードであり、あなたのメイン・フェイズ中であり、スタックが空であるなら、《秋の占い師》によってそれを唱えることができる。そのクリーチャー・カードが瞬速を持っていたなら、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでもそれを唱えることができる。対戦相手のターン中であってもよい。
- あなたはその呪文の追加コストを含めた全コストを支払う必要がある。代替コストを支払ってもよい。

《嵐の捕縛》

{4}{R}

ソーサリー

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

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

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

《飢えた餌あさり》

{3}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

4/3

飢えた餌あさりが戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、{R}{R}{R}を加える。

{2}{R}, カード1枚を捨てる：カード1枚を引く。

- この誘発型能力は、対戦相手がこのターンにライフを失っていた場合、その対戦相手がどこかの時点でライフを得たとしても{R}{R}{R}を加える。

《回路切り替え》

{2}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{4}を支払わないかぎり、それを打ち消す。腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。）

- 呪文のコントローラーが{4}を支払った場合にも、あなたはゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《カエル声の写し身》

{1}{G}{U}

ソーサリー

カエルでないクリーチャー1体を対象とする。緑の1/1のカエルであることを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。

フラッシュバック{3}{G}{U}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- パワー、タフネス、クリーチャー・タイプ、色以外、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）。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などをコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成される新しいトークンは、上記を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、上記を除き、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。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。

《輝かしい聖戦士、エーデリン》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

*/4

警戒

輝かしい聖戦士、エーデリンのパワーは、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。

あなたが攻撃するたび、対戦相手1人につき1体の白の1/1の人間・クリーチャー・トークンをタップ状態かつそのプレイヤーまたは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している状態で生成する。

- エーデリンのパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。エーデリンが戦場に出ている（そしてクリーチャーである）かぎり、その能力はエーデリン自身も数に入れる。
- どのクリーチャーで攻撃しても、エーデリンの最後の能力は誘発する。攻撃クリーチャーにエーデリンが含まれている必要はない。
- トークンは、あなたが攻撃したプレイヤーだけでなく、あなたの各対戦相手にそれぞれ生成される。
- それらのトークンが戦場に出る際、各トークンがそのプレイヤーを攻撃している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しているか、あなたが選択する。
- この誘発型能力によって生成される人間・トークンは攻撃している状態であるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力などを誘発させない）。

《垣魔女の仮面》

{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の修整を受ける。

装備しているクリーチャーは、パワーが4以上のクリーチャーにはブロックされない。

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。）

- ブロックの制限はブロック・クリーチャーの宣言時にのみ適用される。パワーが4未満のクリーチャーが《垣魔女の仮面》を装備しているクリーチャーをブロックした後、そのクリーチャー

ーのパワーを増加させても、装備しているクリーチャーをブロックされていない状態にすることはできない。

《確固たる討伐者、レム・カロラス》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/3

飛行、速攻

呪文が、あなたや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にダメージを与えるなら、そのダメージを軽減する。

呪文が、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に1を足した点数のダメージを与える。

- 《確固たる討伐者、レム・カロラス》の最後の2つの能力は、スタックにある呪文によって与えられたダメージにのみ適用される。パーマネントになってからダメージを与える呪文には影響しない。
- クリーチャー2体に格闘させる呪文など、一部の呪文は他のオブジェクトにダメージを与えさせる。《確固たる討伐者、レム・カロラス》の最後の2つの能力は、そのような効果には適用されない。
- 追加の1点のダメージは、元のダメージの発生源によって与えられる。追加のダメージは《確固たる討伐者、レム・カロラス》によって与えられるのではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、呪文が対戦相手か対戦相手がコントロールしているパーマネントに与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《確固たる討伐者、レム・カロラス》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、対戦相手がコントロールしている1つ以上のパーマネントや、対戦相手と対戦相手がコントロールしている1つ以上のパーマネントに、分割されたり割り当てられたりする場合には、元のダメージを分割した後でそれぞれに1を足す。たとえば、あなたが合計4点のダメージを好きな数の対象に割り振って与える呪文を唱え、2点をクリーチャーに、2点をそのクリーチャーのコントローラーに与えることを選んだ場合、代わりにその呪文はそれぞれに3点のダメージを与える。

《仮初めの時間》

{2}{W}

エンチャント

仮初めの時間が戦場に出たとき、対戦相手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。仮初めの時間が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《仮初めの時間》の能力は、その能力の解決時にパーマネントを追放する効果と、《仮初めの時間》が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を生成する単一の能力である。
- 《仮初めの時間》の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。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 多人数戦では、《仮初めの時間》のオーナーがゲームから離れた場合、その追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《監視の呪い》

{4}{U}

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のアップキープの開始時に、そのプレイヤー以外の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、この能力が誘発した時点でエンチャントしていたプレイヤーについている呪いの数に等しい枚数のカードを引く。

- カードには「自分についている呪いの数」と書かれているが、正しくは上記の通り「この能力が誘発した時点でエンチャントしていたプレイヤーについている呪いの数」を参照する。
- 《監視の呪い》で引く枚数を決めるために呪いの数を数えるのは、能力の解決時である。
- 《監視の呪い》がどのプレイヤーについているかに関わらず、そのコントローラーが誘発型能力の対象を選ぶ。あなたが《監視の呪い》をコントロールしていて、それが別のプレイヤーについていた場合、あなたは自身を対象に選ぶことができる (おそらくそうすべきである)。

《感電の反復》

{U}{R}

インスタント

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

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

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

《眼識の収集》

{U}{B}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚を裏向きに追放し、もう1枚をそのライブラリーの一番下に置く。追放され続けているかぎり、あなたはその追放したカードを見てもよいしプレイしてもよい。あなたはその呪文を唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

フラッシュバック{1}{U}{B}

- 追放したカードを見ることができるのはあなただけである。そのオーナーは、あなたが教えないかぎり、何が追放されているのか知ることができない。

- どちらのカードを追放しどちらのカードをライブラリーの一番下に置いたのか公開する必要はない。たとえば、対戦相手がライブラリーの一番上のカードが何か知っていてあなたが《眼識の収集》を唱えた場合、そのカードをどこに置いたか教える必要はない。
- カードが土地であっても、あなたはそれをプレイできる。
- 《眼識の収集》で追放したカードをプレイする場合も、依然として通常のタイミングのルールにすべて従わなければならない。

《記憶の氾濫》

{2}{U}{U}

インスタント

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

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

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

《吸血鬼の社交家》

{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

2/2

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

吸血鬼の社交家が戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、あなたがコントロールしていてこれでない各吸血鬼の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

このターンに対戦相手がライフを失っているかぎり、あなたがコントロールしていてこれでない各吸血鬼はそれぞれ追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《吸血鬼の社交家》の最後の2つの能力は、このターンに対戦相手がライフを失ったかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《凶兆の血の暴行》

{1}{R}{G}

ソーサリー

アーティファクトやエンチャントや土地のうち1つを対象とする。それを破壊する。これにより土地が破壊されたなら、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・カード最大2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。」を選んでもよい。土地が破壊されなかったなら、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。」を選んでもよい。

フラッシュバック{3}{R}{G}

- 《凶兆の血の暴行》を解決する時までに対象にしたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもライブラリーからカードを探さない。ただし、対象が適正であって破壊不能であるなどの理由で破壊されなかったなら、（対象が土地であったとしても）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枚を探してもよい。

《グリセルブランドの仮面》

{1}{B}{B}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは飛行と絆魂を持つ。

装備しているクリーチャーが死亡するたび、あなたはX点のライフを支払ってもよい。Xはそのクリーチャーのパワーに等しい。そうしたなら、カードX枚を引く。

装備{3}

- Xの値は、装備している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決定する。
- あなたはちょうどX点のライフを支払うか、まったく支払わないか、いずれかでなければならない。Xより少ない点数のライフを支払って、その分のみのカードを引くということはできない。

《敬虔な新米、デニック》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/3

絆魂

墓地にあるすべてのカードは呪文や能力の対象にならない。

降霊{2}{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。）

////

《敬虔な心霊、デニック》

伝説のクリーチャー — スピリット・兵士

3/2

飛行

1枚以上のクリーチャー・カードがいずれかから墓地に置かれるたび、調査を行う。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。（「{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。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークン1つを生成する。）

敬虔な心霊、デニック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。

- 《敬虔な新米、デニック》（第1面）の2つ目の能力は、実際に墓地のカードを対象とする呪文や能力にのみ影響する。対象をとることなく墓地にあるカードに影響を与える呪文や能力は、それらに影響を与えたり別の領域に動かしたりできる。
- 《敬虔な心霊、デニック》（第2面）の誘発型能力は、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、《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なっていたクリーチャー・カードが墓地に置かれたとき、この能力は誘発する。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、墓地に置かれたときにこの能力は誘発しない。
- トークンはカードではないため、死亡したトークンがこの誘発型能力を誘発することはない。

《穢れた敵対者》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/3

接死

穢れた敵対者が戦場に出たとき、あなたは{2}{B}を望む回数支払ってもよい。あなたがこのコストを1

回以上支払ったとき、その回数に等しい数の+1/+1カウンターを穢れた敵対者の上に置く。その後、その回数の2倍の数の、腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを生成する。

(腐乱を持つクリーチャーではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。)

- あなたが{2}{B}コストを1回以上支払った後、2つ目の能力が誘発する。その時点で、プレイヤーは新しい能力に対応できる。その能力の解決時に、《穢れた敵対者》はそのカウンターを得て、トークンが生成される。

《決闘策の教練者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

先制攻撃

集会 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、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。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

- 《決闘策の教練者》の誘発型能力は、誘発時と解決時の両方で、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。これが解決する際にあなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーを持っていないなら、これはスタックから取り除かれる。

《原初の敵対者》

{2}{G}

クリーチャー — 狼

4/3

トランプル

原初の敵対者が戦場に出たとき、あなたは{1}{G}を望む回数支払ってもよい。あなたがこのコストを1回以上支払ったとき、あなたがコントロールしている、その回数を最大とする数の土地を対象とする。原初の敵対者の上にその回数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。その後、それらの土地は速攻を持つ3/3の狼・クリーチャーになる。それらは土地でもある。

- あなたが{1}{G}コストを1回以上支払った後、2つ目の能力が誘発し、あなたはその能力の対象を選ぶ。その時点で、プレイヤーは新しい能力に対応できる。その能力を解決する際に、《原初の敵対者》はその+1/+1カウンターを得て、対象にした土地は狼・クリーチャーになる。
- これにより狼・クリーチャーになった土地は、それが持っていた特殊タイプ、カード・タイプ、サブタイプ、能力を持ち続ける。

《コウモリに囁く者》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

4/2

コウモリに囁く者が戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、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。

- 《コウモリに囁く者》の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《剛胆な敵対者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

3/1

絆魂

剛胆な敵対者が戦場に出たとき、あなたは望む回数の{1}{W}を支払ってもよい。あなたがこのコストを1回以上支払ったとき、剛胆な敵対者の上にその回数に等しい数の武勇カウンターを置く。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、剛胆な敵対者の上にある武勇カウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

- あなたが{1}{W}コストを1回以上支払った後、2つ目の能力が誘発し、プレイヤーはそれに対応できる。その能力の解決時に、《剛胆な敵対者》はその武勇カウンターを得る。

《酒場のごろつき》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・戦士・狼男

2/5

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。）

////

《酒場破り》

クリーチャー — 狼男

6/5

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。）

- カードの第1面には「酒場の悪漢」と印刷されているが、第1面の正しいカード名は上記の通り「酒場のごろつき」である。

《先立たれた生存者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・農民

2/1

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡したとき、先立たれた生存者を変身させる。

////

《不屈の報復者》

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

不屈の報復者が攻撃するたび、あなたの墓地にありmana総量が2以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に戻す。

- 複数のクリーチャーが死亡したときも、《先立たれた生存者》を一度だけ変身させる。
- 戻したクリーチャーが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーは、あなたが選ぶ。《不屈の報復者》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
- 戻したクリーチャーは攻撃クリーチャーであるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
- 戻したクリーチャーが攻撃できないという効果（たとえばそのクリーチャーが防衛を持つ場合）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。戻したクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることは妨げない。

《殺戮者の目覚め》

{3}{B}{R}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。対戦相手1人は、そのうち1枚を選ぶ。そのカードをあなたの手札に戻す。残りのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

フラッシュバック{4}{B}{R}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《殺戮者の目覚め》が解決する際に対象のうち1枚のみが適正であった場合（またはあなたが対象を1枚だけ選んだ場合）、対戦相手はそのカードをあなたの手札に戻すよう選ぶしかない。対戦相手は、あなたにそれを戦場に戻させることを選ぶことはできない。

《戯れ児の縫い師》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

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び、腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。）

あなたのアップキープの開始時に、あなたが3体以上のクリーチャー・トークンをコントロールしている場合、あなたは戯れ児の縫い師を変身させてもよい。

////

《戯れ児工場》

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンはすべての能力を失い基本のパワーとタフネスが3/3になる。

あなたのアップキープの開始時に、あなたは戯れ児工場を変身させてもよい。

- 《戯れ児工場》の最初の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンの能力をすべて取り除く。これにはトークンが生成時から持っている能力や《戯れ児工場》が最後に変身した後に得た能力も含まれる。
- 《戯れ児工場》が変身して《戯れ児の縫い師》に戻ると、あなたのクリーチャー・トークンを3/3にし能力を失わせている効果は終了する。トークンの基本のパワーとタフネスはその効果の適用開始前の値に戻る。ただし、オーラやカウンターなどによるパワーやタフネスを修整する効果は依然として適用され得る。また、失う前に持っていた能力もすべて取り戻す。

《シガルダの輝き》

{2}{W}{W}

エンチャント

シガルダの輝きが戦場に出るに際し、あなたのライフ総量を記録する。

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライフ総量が直前にシガルダの輝きで記録したライフ総量以上であるなら、カード1枚を引く。その後、あなたのライフ総量を記録する。

あなたが白の呪文を唱えるたび、あなたは1点のライフを得る。

- 2つ目の能力が解決する際、カードを引かなかったとしても、ライフ総量を記録する。

《屍合成》

{1}{B}

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「これでないクリーチャー1体が死亡するたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはそのクリーチャーのパワーに等しい。それらのカードのうち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。

- Xの値は、エンチャントしている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決定する。

《屍術の俊英、ルーデヴィック》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

屍術の俊英、ルーデヴィックが戦場に出るか攻撃するたび、カード1枚を切削する。

{X}{U}{B}{B}, あなたの墓地にあるクリーチャー・カードX枚を追放する：屍術の俊英、ルーデヴィックを変身させる。Xは0にできない。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《ルーデヴィックの傲慢、オーラグ》

伝説のクリーチャー — ゾンビ

4/4

このクリーチャーがルーデヴィックの傲慢、オーラグに変身するに際し、名前が「ルーデヴィックの傲慢、オーラグ」であり、4/4であり、他の色やタイプに加えて青黒の伝説のゾンビであることを除き、これによって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。ルーデヴィックの傲慢、オーラグの上に、これによって追放されているクリーチャー・カードの枚数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。

- 《ルーデヴィックの傲慢、オーラグ》がどの追放されているクリーチャーをコピーするかは、それが変身する際に選ぶ。変身してからコピーになるのではない。
- あなたが選んだクリーチャー・カードが後から追放領域を離れたとしても、《ルーデヴィックの傲慢、オーラグ》はそのカードのコピーのままである。
- 《ルーデヴィックの傲慢、オーラグ》は変身する際に日暮のキーワード能力を持つカードのコピーになることもできる。その場合、夜になっても変身はしない。
- 《屍術の俊英、ルーデヴィック》の起動型能力に対応してカードが追放領域から取り除かれたか、別の手段で変身したなどの理由で、《屍術の俊英、ルーデヴィック》が変身する際にそれに追放されたクリーチャー・カードがない場合、《ルーデヴィックの傲慢、オーラグ》は何のコピーにもならない。《ルーデヴィックの傲慢、オーラグ》は単に4/4のまま、+1/+1カウンターも置かれない。

《支配を懸けた決闘》

{1}{G}

インスタント

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

- パワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを条件としているのは、+1/+1カウンターを置く部分だけである。《支配を懸けた決闘》の解決時にパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていなくても、対象にしたクリーチャーは格闘を行う。
- 《支配を懸けた決闘》を解決する際に、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていて、対象にしたうちあなたがコントロールしているクリーチャーは適正な対象であって、対象にしたうちあなたがコントロールしていないクリーチャーがそうでない場合、あなたは、対象にしたうちあなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。決闘は起こらないが、あなたのクリーチャーは懸けられていた支配を得る。

《収穫祭の歩哨》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

3/1

集会 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、このターン、収穫祭の歩哨はパワーが2以下のクリーチャーにはブロックされない。

- 《収穫祭の歩哨》の誘発型能力は、その誘発時と解決時の両方にあなたのクリーチャーのパワーを見る。解決する際にパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていない場合、何も起こらず、《収穫祭の歩哨》は通常通りブロックされ得る。
- その能力が解決した後は、パワーが異なるクリーチャーのうち1体を取り除くことによって、パワーが2以下のクリーチャーで《収穫祭の歩哨》をブロックすることはできない。
- ブロックの制限はブロック・クリーチャーの宣言時にのみ適用される。集会能力が解決した後、プレイヤーが《収穫祭の歩哨》をパワーが3以上のクリーチャーでブロックした場合、そのクリーチャーのパワーを下げて《収穫祭の歩哨》をブロックされていない状態にすることはできない。

《消化の泥塊》

{3}{G}{G}

クリーチャー — ウーズ

/+1

消化の泥塊のパワーはあなたの墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しく、タフネスはその値に1を足したものに等しい。

あなたの終了ステップの開始時に、「このクリーチャーのパワーはあなたの墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しく、タフネスはその値に1を足したものに等しい。」を持つ緑のウーズ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《消耗の泥塊》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。《消耗の泥塊》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- 《消耗の泥塊》はカード・タイプを数えるのであり、個々のカードは数えない。あなたの墓地がアーティファクト・クリーチャー・カード1枚だけなら、《消耗の泥塊》は2/3である。あなたの墓地がアーティファクト・クリーチャー・カード10枚だけなら、《消耗の泥塊》は2/3である。
- このセットで墓地にあり得るカード・タイプは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、プレインズウォーカーである。古いカードの中には、部族のカード・タイプを持つものもある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。
- インスタントやソーサリーである呪文が《消耗の泥塊》にダメージを与えるか、そのタフネスを0に減少させる場合、その呪文は状況起因処理を行うより先にオーナーの墓地に置かれる。そのカードのタイプが、《消耗の泥塊》のコントローラーの墓地に初めて置かれたものであったなら、《消耗の泥塊》が死亡するかどうかを見る前に、それによって《消耗の泥塊》のタフネスが増える。
- 上記の裁定は《消耗の泥塊》が生成したトークンにも適用される（トークンは通常墓地に置かれないため、最初の項目は除く）。

《食肉鉤虐殺事件》

{X}{B}{B}

伝説のエンチャント

食肉鉤虐殺事件が戦場に出たとき、ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-X/-Xの修整を受ける。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。

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

《真髓の針》

{1}

アーティファクト

真髓の針が戦場に出るに際し、カードの名前1つを選ぶ。

その選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は、それがmana能力でないかぎり起動できない。

- 起動型能力とはコロン（:）を含むものであり、「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。指定されたカードの誘発型能力と常在型能力は通常通り作用する。
- 《真髓の針》は、カードがどの領域にあっても影響を与える。手札にあるカードにも、墓地にあるカードにも、追放されたカードにも影響を与える。たとえば、プレイヤーは選ばれた名前のカードをサイクリングできない。
- 《真髓の針》はプレイヤーが呪文を唱えることを妨げない。特に、フラッシュバックや降霊を持つカードの名前を選んで、プレイヤーがそのカードを墓地から唱えることは阻止できない。
- あなたは存在するどのカードの名前でも選ぶことができる。起動型能力を持たないカードでもよい。トークンの名前は、そのトークンがカードと同じ名前でないかぎり指定できない。
- mana能力と他の起動型能力の両方を持つカードを指定した場合、そのmana能力は起動できるが、他の能力は起動できない。
- あなたは両面カードのいずれかの面の名前を指定できるが、両方はできない。《真髓の針》がオブジェクトに影響を与えるのは、それが選ばれた名前を持っている間だけである。
- 《真髓の針》が戦場を離れた後は、選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は再び起動できるようになる。

《十三嗜好症》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

あなたの手札の上限はなくなる。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの手札にちょうど13枚のカードがある場合、あなたはこのゲームに勝利する。

{3}{U}: カード1枚を引く。

- 《十三嗜好症》の誘発型能力は、あなたのアップキープの開始時にあなたの手札にちょうど13枚のカードがある場合のみ誘発する。あなたの手札のカードがそれより少ない場合、アップキープ中にカードを引いてもこの能力を誘発させることはできない。

《スカーブの世話人》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャー3体をタップする: クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

- 《スカーブの世話人》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、直近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下にあったわけではないクリーチャーでもタップできる（《スカーブの世話人》自身でもよい）。

《素晴らしき復活術師、ギサ》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4/4

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそれを追放する。

あなたのアップキープの開始時に、素晴らしき復活術師、ギサによって追放されたすべてのクリーチャー・カードをあなたのコントロール下で戦場に出す。それらは腐乱を得る。（腐乱を持つクリーチャーではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。）

- 《素晴らしき復活術師、ギサ》の置換効果により対戦相手がコントロールしているクリーチャーは死亡しないため、そのクリーチャーが持つ「(このクリーチャーが) 死亡したとき」という誘発型能力は誘発しない。
- 《素晴らしき復活術師、ギサ》は戦場に戻したクリーチャーに速攻を与えないため、通常あなたはそれを戻したターンにそれで攻撃することはできない。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが死亡し、複数の効果によってそれが追放される場合、その対戦相手がどの効果を適用するかを選ぶ。クリーチャーが他の置換効果により追放された場合、《素晴らしき復活術師、ギサ》はそれを戦場に戻さない。

《スレイベンの除霊》

{1}{W}

インスタント

スピリットやエンチャントや降霊を持つクリーチャーのうち1つを対象とする。それを追放する。

- 降霊を持つクリーチャーとは、文章欄に降霊のキーワード能力を持つクリーチャーのことである。特に、降霊能力を使って唱えられたパーマネントが戦場で降霊を持つことはほとんどない。コピー効果による非常に不可思議な状況を除いて、カードの第1面が降霊を持ち第2面が戦場に出ている場合、そのパーマネントは降霊を持たない。

《聖戦士の召集》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

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

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

《セレスタス》

{3}

伝説のアーティファクト

セレスタスが戦場に出るに際し、昼でも夜でもないなら、昼になる。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}, {T}：夜であるなら、昼になる。そうでないなら、夜になる。起動はソーサリーとしてのみ行う。昼が夜になるか夜が昼になるたび、あなたは1点のライフを得る。あなたはカード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- 《セレスタス》でカード1枚を引くことを選んだなら、何らかの効果によってそのカードを引く効果が他の何かに置き換えられたとしても、あなたはカード1枚を捨てなければならない。

《セレスタスの奉納者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/2

セレスタスの奉納者が戦場に出るに際し、昼でも夜でもないなら、昼になる。

昼が夜になるか夜が昼になるたび、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。

- あなたが墓地に置かなかったカードは、ライブラリーの一番上に残る。

《セレスタス防衛》

{2}{G}{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体か2体か3体を対象とし、それらの上に3個分をあなたの望むように割り振る。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。

- カウンターの割り振りは《セレスタス防衛》を唱えた際に決める。対象とした各クリーチャーにはそれぞれ1個以上のカウンターを割り振らなければならない。
- 《セレスタス防衛》の解決時に対象クリーチャーの一部のみが不適正な対象であった場合も、元のカウンターの割り振りはそのままである。不適正となった対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。

《先祖伝来の鏡》

{1}{B}

アーティファクト

{1}, {T}, 1点のライフを支払う, カード1枚を捨てる: カード1枚を引き、カード1枚を切削する。その後、先祖伝来の鏡の上に儀式カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の儀式カウンターがあるなら、それらをすべて取り除き、これを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《相続された悪鬼》

クリーチャー — デモン

4/4

飛行

{2}{B}: 墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。相続された悪鬼の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 他の何らかの効果によってアンタップされないかぎり、《先祖伝来の鏡》はそれが《相続された悪鬼》に変身した後もタップ状態のままである。

《吸血の徴収者》

{4}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

3/4

飛行

吸血の徴収者が戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

- 《吸血の徴収者》の誘発型能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《粗暴な聖戦士》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士・狼男

2/2

このクリーチャーが戦場に出たか粗暴な聖戦士に変身したとき、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。このクリーチャーが戦場を離れるまで、それを追放する。

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。)

////

《月憤怒の粗暴者》

クリーチャー — 狼男

3/3

先制攻撃

護法 — 3点のライフを支払う。

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。)

- 《粗暴な聖戦士》の能力は、その能力の解決時にクリーチャーを追放する効果と、《粗暴な聖戦士》(または《月憤怒の粗暴者》)が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を生成する。

- 《粗暴な聖戦士》の戦場に出たときか変身したときに誘発する能力が解決される前にそ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。
- 変身するパーマネントは、変身する際に戦場を離れない。《粗暴な聖戦士》が《月憤怒の粗暴者》に変身する場合、その追放されているカードは追放されているままである。その誘発型能力がスタックにある間に変身した場合も、その能力は対象クリーチャーを追放する。
- 《月憤怒の粗暴者》が戦場を離れると、その追放されているカードは戦場に戻る。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上にあったカウンターは消滅する。
- クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。
- このクリーチャーが戦場を離れた直後に、その追放されているカードは戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きず、状況起因処理も行わない。このクリーチャー2体が同時に戦場に存在することはない。たとえば、戻されるクリーチャーが《クローン》であった場合、それは《粗暴な聖戦士》や《月憤怒の粗暴者》のコピーとして戦場に戻ることはできない。
- 多人数戦では、《粗暴な聖戦士》のオーナーがゲームから離れた場合、その追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《尊大な無法者》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

3/2

尊大な無法者が戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、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。

- 《尊大な無法者》の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《墮落した司教、ジェレン》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/3

墮落した司教、ジェレンが戦場に出る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人間1体が死亡するたび、あなたは1点のライフを失い、白の1/1の人間・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人間1体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライフがちょうど13点である場合、あなたは{4}{B}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、墮落した司教、ジェレンを変身させる。

////

《墮落者、オーメンダール》

伝説のクリーチャー — デモン

6/6

飛行、トランプル、絆魂

これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 絆魂が複数あっても意味はなく、すでに絆魂を持つ人間に絆魂を与えても追加の恩恵は得られない。
- 《墮落した司教、ジェレン》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライフがちょうど13点である場合にのみ誘発する。この能力の解決が始まった際にあなたのライフがちょうど13点である場合にのみ、あなたは{4}{B}{B}を支払うことができる。その時点であなたのライフの総量が13点でないなら、この能力は何の効果も持たない。あなたは{4}{B}{B}を支払うことができず、《墮落した司教、ジェレン》は変身しない。

- 《墮落した司教、ジェレン》の最後の能力の解決中にマナ能力を起動している間に、何らかの理由によりあなたがライフを得たり失ったりした場合も、あなたはコストを支払うことができ、《墮落した司教、ジェレン》は変身する。

《血に飢えた敵対者》

{1}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

2/2

速攻

血に飢えた敵対者が戦場に出たとき、あなたは{2}{R}を望む回数支払ってもよい。あなたがこのコストを1回以上支払ったとき、その回数を最大とする枚数の、あなたの墓地にありマナ総量が3以下でインスタントやソーサリーであるカードを対象とする。血に飢えた敵対者の上にその回数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。その後、対象としたカードを追放し、コピーする。あなたはそれらのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたが{2}{R}コストを1回以上支払った後、2つ目の能力が誘発し、あなたはその能力の対象を選ぶ。その時点で、プレイヤーは新しい能力に対応できる。その能力の解決時に、《血に飢えた敵対者》はそれのカウンターを得て、対象にしたカードは追放される。
- あなたがこれによりコピーを唱えたかどうかに関わらず、元のカードは追放領域に残る。
- これによりコピーを唱えるのは、能力の解決中である。通常のタイミング要件に従う必要はなく、待ってコピーを後で唱えることもできない。

《忠実なグリフ》

{2}{W}

クリーチャー — ヒポグリフ

2/2

瞬速

飛行

忠実なグリフが戦場に出たとき、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体をオーナーの手札に戻してもよい。

- 《忠実なグリフ》の誘発型能力が解決する際に、あなたはクリーチャーを手札に戻すかどうかと、どのクリーチャーに戻すかを選ぶ。

《月銀の鍵》

{2}

アーティファクト

{1}, {T}, 月銀の鍵を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーからマナ能力を持つアーティファクト・カードや基本土地・カードのうち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。

- アーティファクトに書かれたマナ能力の大半は起動型マナ能力である。起動型マナ能力は、それを解決する際にマナを生み出すことがあり、対象を必要とせず、忠誠度能力でない、起動型能力である。
- 《魔力の籠手》など一部のアーティファクトは、誘発型マナ能力を持つ。誘発型マナ能力は、解決時にマナを生み出すことがあり、起動型マナ能力が解決するかマナが加えられることによって誘発し、対象を必要としない、誘発型能力である。

《月の帳の執政》

{3}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

あなたが呪文を唱えるたび、あなたはあなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、その呪文の色1色につき1枚のカードを引く。

月の帳の執政が死亡したとき、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X点のダメージを与える。Xはあなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。

- 《月の帳の執政》の最初の能力を解決する時点で手札にカードがない場合でも、手札を捨てることを選ぶことができる。その呪文の色1色につき1枚のカードを引くだけである。良い考えだ！
- 無色の呪文を唱えた場合、手札を捨ててカードを0枚引くことを選ぶことができる。あまり良い考えではないかも？
- 降霊のキーワード能力で唱えた変身する両面カードの色は、カードの第1面のマナ・コストではなく、その色指標によって決まる。
- 《月の帳の執政》の最後の能力は、それが死亡したときにあなたが1色以上のパーマネントをコントロールしていなくても誘発する。ダメージはこの能力が解決したときに計算する。その時点であなたがコントロールしているパーマネントのみを考慮して《月の帳の執政》が与えるダメージの点数を決める。

《継ぎ接ぎ死体》

{U}{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、望む数のクリーチャーを生け贄に捧げる。

威迫を持つ青黒の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パワーの合計に等しい。

フラッシュバック{3}{U}{B}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを、これのフラッシュバック・コストと追加コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 追加コストを支払うために0体のクリーチャーを生け贄に捧げることを選んでもよい。そうしたならば、0/0のゾンビ・トークン1体を生成する。何か他のものがそのタフネスを増やさないうざりトークンはその後死亡するが、「戦場に出た」ときや「死亡した」ときの誘発型能力は誘発する。
- 《継ぎ当て死体》をフラッシュバックを使って唱えた場合も、あなたは、追加コストとして望む数のクリーチャーを生け贄に捧げる。

《敵意ある宿屋》

土地

{T} : {C}を加える。

{1}, {T}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：敵意ある宿屋の上に魂魄カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の魂魄カウンターがあるなら、それらのカウンターを取り除き、これを変身させる。その後、これをアンタップする。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《忍び寄る旅館》

アーティファクト・クリーチャー— ホラー・構築物

3/7

忍び寄る旅館が攻撃するたび、あなたはあなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。そうしたならば、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xは忍び寄る旅館によって追放されているクリーチャー・カードの枚数に等しい。

{4} : 忍び寄る旅館はフェイズ・アウトする。

- 《忍び寄る旅館》がフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。他も同様である。
- 《忍び寄る旅館》がフェイズ・アウトするときにそれが攻撃がブロックしている場合、それは戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。

- 《忍び寄る旅館》はそれのコントローラーのアンタップ・ステップにフェイズ・インする。そのターンに攻撃できる。
- 《忍び寄る旅館》がフェイズ・インするとき、それはどのカードを追放したかを覚えている。
- フェイズ・アウトやフェイズ・インは両面カードのどちらの面が表向きになっているかに影響しない。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについてたままの状態にフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態にフェイズ・インする。
- 対戦相手が《忍び寄る旅館》のコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、それはその対戦相手の該当するアンタップ・ステップの開始時にあなたのコントロール下でフェイズ・インする。そのアンタップ・ステップの前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、それは、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

《電撃の啓示》

{2}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カード2枚を引く。

フラッシュバック{3}{R}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを、フラッシュバック・コストと追加コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《電撃の啓示》をフラッシュバックを使って唱えるなら、追加コストとしてカード1枚を捨てるなければならない。

《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。）

- 装備品が持つ戦場に出たときに誘発する誘発型能力によってそれを何かにつけることは、そ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、その装備品ははずれた状態のまま戦場に残る。

《年経た枝指》

{X}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ・ホラー

/

あなたがこの呪文を唱えたとき、クリーチャー・カードX枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。これにより公開されたすべてのクリーチャー・カードをあなたの墓地に置き、その後、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。

年経た枝指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。

- 《年経た枝指》より先にその誘発型能力が解決する。《年経た枝指》がそれ自体の誘発型能力に対応して打ち消されたなら、あなたは選んだXの値を用いて誘発型能力のすべての指示に従う。
- 《年経た枝指》のパワーとタフネスを決める能力は、《年経た枝指》が戦場に出ている間だけでなく、すべての領域で機能する。《年経た枝指》が墓地にある間、この能力は《年経た枝指》自体を数える。おそらくその枯れた枝指で。

《日没を遅らせる者、テフェリー》

{2}{W}{U}

伝説のプレインズウォーカー — テフェリー

4

+1：アーティファクト最大1つとクリーチャー最大1体と土地最大1つを対象とする。あなたがコントロールしていて対象にしたパーマネントをアンタップする。あなたがコントロールしておらず対象にしたパーマネントをタップする。あなたは2点のライフを得る。

-2：あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち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望む順番で置く。

-7：あなたは「各対戦相手のアンタップ・ステップに、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントをアンタップする。」と「各対戦相手のドロー・ステップに、あなたはカード1枚を引く。」を持つ紋章を得る。

- 最初の能力の解決時に1つ以上の対象が不適正であっても、1つ以上の対象が適正であった場合、この能力は適正な対象のみに影響を与え、あなたは2点のライフを得る。
- 最後の能力で紋章を生成した場合、あなたのパーマネントは対戦相手のアンタップ・ステップに対戦相手のパーマネントがアンタップ状態になると同時にアンタップ状態になる。対戦相手のドロー・ステップに対戦相手がカード1枚を引き、その後あなたが同じドロー・ステップ中にカード1枚を引く。対戦相手がカードを引いてからあなたがカードを引くまでの間に、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動するための優先権を得ることはない。

《廃墟の地》

土地

{T}：{C}を加える。

{2}, {T}, 廃墟の地を生け贄に捧げる：対戦相手がコントロールしていて基本でない土地1つを対象とする。それを破壊する。各プレイヤーはそれぞれ、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。

- 対象とした土地が《廃墟の地》の能力の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。いずれのプレイヤーも、基本土地カードを探したり、ライブラリーを切り直したりすることはできない。対象が適正であって（それが破壊不能を持っているなどにより）破壊されなかった場合、各プレイヤーはそれぞれカードを探し、ライブラリーを切り直す。

《破滅刃の悪漢》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者・狼男

4/3

破滅刃の悪漢がブロックされた状態になるたび、ターン終了時まで、これをブロックしているすべてのクリーチャーは-1/-1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。）

////

《破滅爪の匪賊》

クリーチャー — 狼男

5/4

破滅爪の匪賊がブロックされた状態になるたび、ターン終了時まで、これをブロックしているすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

破滅爪の匪賊をブロックしているクリーチャー1体が死亡するたび、そのクリーチャーのコントローラーは1点のライフを失う。

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。）

- クリーチャーが「ブロックされた」ときに誘発する能力は、戦闘ダメージが与えられる前に解決される。
- ブロックされた攻撃クリーチャーは、すべてのブロック・クリーチャーが戦闘ダメージの前に破壊されたとしても、ブロックされたままである。それをブロックしているブロック・クリーチャーがない場合、トランプルを持っていないかぎり、それは戦闘ダメージを与えない。

《バイパーの牙、サリス》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/4

あなたがコントロールしていてこれではなくタップ状態であるすべてのクリーチャーは接死を持つ。あなたがコントロールしていてこれではなくアンタップ状態であるすべてのクリーチャーは呪禁を持つ。

{1}, {T} : あなたがコントロールしているクリーチャーや土地のうちこれでない1つを対象とする。それをアンタップする。

- 《バイパーの牙、サリス》の最初の能力は、サリスがタップ状態かアンタップ状態かを見ない。2つ目の能力についても同様である。《バイパーの牙、サリス》が戦場に出ているかぎり、両方の能力が適用される。

《馬上の戦慄騎士》

{4}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

5/4

トランプル

このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、馬上の戦慄騎士は、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《馬上の戦慄騎士》の最後の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《ヒルの呪い》

{2}{B}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

このパーマネントがヒルの呪いに変身するに際し、これをプレイヤー1人につける。

エンチャントしているプレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

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。）

////

《血吸いの闇潜み》

クリーチャー — ヒル・ホラー

4/4

絆魂

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。）

- 《血吸いの闇潜み》が夜に戦場に出ている、そのターンにアクティブ・プレイヤーが2つ以上の呪文を唱えた場合、次のターンの開始時に昼になる。これにより《血吸いの闇潜み》は《ヒルの呪い》に変身してプレイヤーにつく。これはすべてそのターンのアップキープの前に起こるため、《ヒルの呪い》の誘発型能力はそのターンのアップキープ開始時に誘発する。

- 変身時に《ヒルの呪い》をつけることはプレイヤーを対象としないため、これにより呪禁を持つプレイヤーにもつけることができる。
- 《ヒルの呪い》が《血吸いの闇潜み》に変身した後、それはついていたプレイヤーから状況起因処理としてはずれる。

《ファルケンラスの闘技士》

{R}

クリーチャー — 吸血鬼・戦士

2/1

{1}{R}, カード1枚を捨てる, 吸血鬼1体を生け贄に捧げる: カード2枚を引く。対戦相手がこのターンにライフを失っていないならば起動できない。

- 《ファルケンラスの闘技士》の能力は、対戦相手がこのターンにライフを失っていた場合、その対戦相手がどこかの時点でライフを得ていたとしても起動できる。

《風変わりな農夫》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・農民

2/3

風変わりな農夫が戦場に出たとき、カード3枚を切削する。その後、あなたはあなたの墓地にある土地・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。(カードを切削するとは、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。)

- カード3枚を切削するまで、手札に戻す土地・カードを選ばなくてもよい。

《不吉な首領、トヴォラー》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・狼男

3/3

あなたがコントロールしている狼や狼男のうち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。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが合計3体以上の狼や狼男をコントロールしている場合、夜になる。その後、あなたがコントロールしている望む数の人間・狼男を変身させる。

日暮

////

《深夜の災い魔、トヴォラー》

伝説のクリーチャー — 狼男

4/4

あなたがコントロールしている狼や狼男のうち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。

{X}{R}{G}: あなたがコントロールしている狼や狼男のうち1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+0の修整を受けトランプルを得る。

夜明

- トヴォラーの各面の最初の能力は、あなたがコントロールしていてプレイヤーに戦闘ダメージを与えた狼や狼男1体につきそれぞれ1回誘発する。たとえば、あなたが狼・クリーチャー3体で攻撃し、それらすべてがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、この能力は3回誘発する。
- あなたがコントロールしていて狼かつ狼男であるクリーチャー1体がプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、最初の能力は1回だけ誘発する。
- 《不吉な首領、トヴォラー》やこのセットの他の人間・狼男・クリーチャーは夜になるとどのみち変身することを考えると、《不吉な首領、トヴォラー》の2つ目の能力は少し奇妙に思える。しかし、《不吉な首領、トヴォラー》はこのセットの狼男・クリーチャーを変身させるだけ

では満足しない。この能力によって、これ以前のイニストラードの人間・狼男・クリーチャーも変身させることができる。

《不朽の天使》

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

クリーチャー — 天使

3/3

飛行、二段攻撃

あなたは呪禁を持つ。

あなたのライフ総量が0以下になるなら、代わりに不朽の天使を変身させて、あなたのライフ総量は3点になる。その後、これにより不朽の天使が変身しなかったなら、あなたはゲームに敗北する。

////

《天使の処罰者》

クリーチャー — 天使

/

飛行

あなたは呪禁を持つ。

天使の処罰者のパワーとタフネスはそれぞれ、あなたのライフ総量に等しい。

天使の処罰者が攻撃するたび、あなたのライフ総量を2倍にする。

- 《不朽の天使》の最後の能力は置換効果である。これはスタックを用いないので、対応することはできない。特に、プレイヤーは《不朽の天使》を破壊し変身を妨げることであなたをゲームに敗北させることはできない。《不朽の天使》が両面パーマネントでない場合、つまり、それがトークンであるか《不朽の天使》のコピーとなった片面カードである場合、この置換効果を適用してそれを変身させることはできない。その場合、あなたはゲームに敗北する。
- プレイヤーのライフ総量を2倍にするために、そのプレイヤーは新しいライフ総量が現在の点数の2倍になるようにライフを得る。(非常に特殊な状況として、プレイヤーのライフ総量が0未満でもゲームから除外されていないことがある。その場合、プレイヤーは新しいライフ総量が現在の点数の2倍になるようにライフを失う。)

《復讐に燃えた絞殺者》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/1

復讐に燃えた絞殺者ではブロックできない。

復讐に燃えた絞殺者が死亡したとき、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち対戦相手がコントロールしている1体を対象とする。これをそれについての状態かつ変身させた状態かつあなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《絞殺の手》

エンチャント — オーラ

エンチャント (対戦相手がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカー)

あなたのアップキープの開始時に、エンチャントしているパーマネントのコントローラーは土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げ、その後そのプレイヤーは1点のライフを失う。

- 何らかの効果によって、戦場を離れた《復讐に燃えた絞殺者》を変身させた状態で戦場に戻すのではなく戦場に出ている間に変身させたなら、《絞殺の手》はどのオブジェクトにもつけられた状態にはならず、あなたの墓地に置かれる。これによりクリーチャーが戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 効果のタイミングを明確化するために、《絞殺の手》の表記が多少更新された。更新後の表記は上記の通りである。

《不自然な成長》

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

エンチャント

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

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

《腐敗した再会》

{B}

インスタント

墓地にあるカード最大1枚を対象とする。それを追放する。腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。(それではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。)

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

- 《腐敗した再会》の対象を選ぶ必要はない。しかし、対象を選んだ場合、(対戦相手が自分の《腐敗した再会》で対応したなどの理由により)《腐敗した再会》の解決時にその対象が不適正であったなら、《腐敗した再会》はスタックから取り除かれ、あなたはゾンビ・トークンを生成しない。

《旧き道の力》

{1}{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+2/+2の修整を受ける。

集会 — その後、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているなら、カード1枚を引く。

- 《旧き道の力》の効果は書かれた順番で起こるため、+2/+2の修整はあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーを見る前に適用される。たとえば、あなたが2/2のクリーチャー2体と5/5のクリーチャー1体をコントロールしている場合、2/2のクリーチャーのうち1体を対象として選ぶことによってカード1枚を引くことができる。逆に、あなたが1/1のクリーチャー、3/3のクリーチャー、5/5のクリーチャーをそれぞれ1体ずつコントロールしている場合、小さいクリーチャー2体のどちらかを対象として選んだ場合、カードを引くことはできない。

《物騒な群衆》

{1}{W}

クリーチャー — 人間

1/1

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、物騒な群衆の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《物騒な群衆》とあなたがコントロールしている他のクリーチャー1体が（たとえば、両者がともに攻撃したかブロックしたことで）同時に死亡したなら、《物騒な群衆》は、その誘発型能力の解決時に戦場にはない。その上に+1/+1カウンターが置かれて命が助かることはない。

《ヘドロの怪物》

{3}{U}{U}

クリーチャー — ホラー

5/5

ヘドロの怪物が戦場に出るか攻撃するたび、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。その上にスライム・カウンター1個を置く。

スライム・カウンターが置かれていてホラーでないすべてのクリーチャーはすべての能力を失い基本のパワーとタフネスが2/2になる。

- 《ヘドロの怪物》の最後の能力は、この《ヘドロの怪物》の1つ目の能力によってスライム・カウンターが置かれたクリーチャーだけでなく、スライム・カウンターが置かれていてホラーでないすべてのクリーチャーに影響を与える。
- スライム・カウンターが置かれていてホラーでなかったクリーチャーが何らかの理由でホラーになった場合、それを2/2にし能力を失わせる効果は終了する。その基本のパワーとタフネスはその効果の適用開始前に戻る。ただし、オーラやカウンターなどによるパワーやタフネスを修整する効果は適用され得る。また、失う前に持っていた能力もすべて取り戻す。

《偏執的な天文学者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

偏執的な天文学者が戦場に出るに際し、昼でも夜でもないなら、昼になる。

昼が夜になるか夜が昼になるたび、カード最大2枚を捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

- 《偏執的な天文学者》の誘発型能力が解決するときに、カードを0枚捨てることを選んでもよい。

《包囲ゾンビ》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/2

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

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

《星の大魔導師、ヴァドリック》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

星の大魔導師、ヴァドリックが戦場に出るに際し、昼でも夜でもないなら、昼になる。

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{X}少なくなる。Xは星の大魔導師、ヴァドリックのパワーに等しい。

昼が夜になるか夜が昼になるたび、星の大魔導師、ヴァドリックの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 呪文を唱えるためのすべてのコストは、マナ能力を起動しそれらのコストを支払うより前に確定している。コストが確定した後に《大魔導師、ヴァドリック》のパワーが変化した場合や、あなたがマナ能力を起動しているかそれらのコストを支払っている間に《大魔導師、ヴァドリック》が戦場を離れた場合でも、コスト減少の効果には影響せず、この呪文を唱えるための総コストは変化しない。

《炎の媒介者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

あなたがコントロールしている呪文がダメージを与えたとき、炎の媒介者を変身させる。

////

《炎の具象化》

クリーチャー — エレメンタル・ウィザード

3/3

あなたがコントロールしている呪文がダメージを与えるたび、炎の具象化の上に炎カウンター1個を置く。

{1}, 炎の具象化の上から炎カウンター1個を取り除く：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。

- 「あなたがコントロールしている呪文」とは、スタックにある呪文を意味する。通常、スタックにある呪文はそれ自体の解決の一部としてのみダメージを与えることができる。
- クリーチャー2体に格闘させる呪文など、一部の呪文は他のオブジェクトにダメージを与えさせる。その場合、ダメージを与えるのは他のオブジェクトであり呪文そのものではないため、《炎の媒介者》や《炎の具象化》の能力は誘発しない。
- 戦場に出たときに誘発する能力を持つものなど、パーマメントになってからダメージを与える呪文は、《炎の媒介者》や《炎の具象化》の能力を誘発させない。
- 《炎の具象化》の起動型能力によってカードをプレイする場合、そのコストをすべて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。

《掘り返し》

{G}

インスタント

墓地にあるカード最大3枚を対象とする。それらのカードのオーナーはそれを自分のライブラリーに加えて切り直す。あなたは2点のライフを得る。

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

- 墓地のカードを対象を選び、（対戦相手が自分の《掘り返し》で対応したなどの理由により）それらの対象がすべて《掘り返し》の解決時に不適正であった場合、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。
- 0枚のカードを《掘り返し》の対象としてもよい。その場合、どのライブラリーも切り直されず、あなたは単に2点のライフを得る。
- 影響を受けたライブラリーは、たとえ複数枚のカードが加えられるとしても、1回だけ切り直される。

《忘却の儀式》

{W}{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、土地でないパーマメント1つを生け贄に捧げる。

土地でないパーマメント1つを対象とする。これを追放する。

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

- 《忘却の儀式》をフラッシュバックを使って唱えた場合も、追加コストとして土地でないパーマネント1つを追放しなければならない。

《墓地への幽閉》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

墓地への幽閉が戦場に出たとき、あなたの墓地に5枚以上のカードがある場合、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。

- エンチャントしているクリーチャーを、他の方法でアンタップすることは可能である。それでも《墓地への幽閉》はつけられたままであり、そのクリーチャーが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という状況は続く。

《群れの希望、アーリン》

{2}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — アーリン

4

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。)

+1: 次のあなたのターンまで、あなたはクリーチャー・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。あなたがコントロールしている各クリーチャーは、それぞれ追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

-3: 緑の2/2の狼・クリーチャー・トークン2体を生成する。

////

《月の憤怒、アーリン》

伝説のプレインズウォーカー — アーリン

4

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。)

+2: {R}{G}を加える。

0: ターン終了時まで、月の憤怒、アーリンはトランプルと破壊不能と速攻を持つ5/5の狼男・クリーチャーになる。

- 《月の憤怒、アーリン》の最初の忠誠度能力は、マナ能力ではない。それはスタックを使用し、対応することができる。
- 《月の憤怒、アーリン》の2つ目の忠誠度能力が解決した後は、彼女は狼男・クリーチャーでありプレインズウォーカーでないため、ダメージを受けたときに忠誠カウンターを失わない。
- 《月の憤怒、アーリン》の2つ目の忠誠度能力により彼女が狼男・クリーチャーになっているときに、何らかの理由で昼になった場合、アーリンは変身するが、彼女を狼男・クリーチャーにする効果はターン終了時まで適用され続ける。

《柳の霊》

{G}

クリーチャー — ツリーフォーク・スピリット

1/1

トランプル

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、柳の霊の上に+1/+1カウンター1個を置く。

柳の霊が死亡したとき、あなたはこれのパワーに等しい点数のライフを得る。

- 《柳の霊》が戦場にあった最後のときのパワーを用いて、その最後の能力が解決する際にあなたが得るライフの点数を決定する。

《幽体の敵対者》

{1}{U}

クリーチャー — スピリット

2/1

瞬速

飛行

幽体の敵対者が戦場に出たとき、あなたは{1}{U}を望む回数支払ってもよい。あなたがこのコストを1回以上支払ったとき、これでないアーティファクトやクリーチャーやエンチャントのうちその回数を最大とする数を対象とする。幽体の敵対者の上にその回数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。その後、対象としたものはフェイズ・アウトする。

- あなたが{1}{U}コストを1回以上支払った後、2つ目の能力が誘発し、あなたはその能力の対象を選ぶ。その時点で、プレイヤーは新しい能力に対応できる。その能力の解決時に、《幽体の敵対者》はその+1/+1カウンターを得て、対象にしたパーマネントはフェイズ・アウトする。
- フェイズ・アウトしているパーマネントは存在しないものとして扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- パーマネントがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのパーマネントと同時に、そのパーマネントについたままフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「～かぎり」と書かれた継続的效果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。たとえば、《マインド・プレイヤー》をフェイズ・アウトさせた場合、その継続的效果（「あなたがマインド・プレイヤーをコントロールし続けているかぎり」）の期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 対戦相手があなたのパーマネントのうち1体のコントロールを得て、そのパーマネントがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントは次のその対戦相手のアンタップ・ステップの最初に、あなたのコントロール下でフェイズ・インする。次のそのプレイヤーのアンタップ・ステップになる前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、それは、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降に始まる、次のアンタップ・ステップの最初に、フェイズ・インする。

《揺らぐ信仰の呪い》

{1}{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が呪文をコピーするか各ターン内の自分の2つ目以降の呪文を唱えるたび、揺らぐ信仰の呪いはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

- このターンにすでに呪文を唱えていたプレイヤーが《揺らぐ信仰の呪い》にエンチャントされた場合、同ターンにさらに呪文を唱えることで能力が誘発する。

《ラムホルトの侵略者》

{1}{R}

クリーチャー — 狼

2/2

{3}{R}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

- 《ラムホルトの侵略者》の能力は、ブロック・クリーチャーが宣言される前に起動しなければ効果がない。クリーチャーがブロック・クリーチャーとして宣言された後に起動しても、そのクリーチャーを戦闘から取り除くことにはならない。

《流域の血泥棒》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2/2

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、あなたがコントロールしている吸血鬼1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《流域の血泥棒》の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、あるターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《霊炎貯蔵器》

{2}{R}

アーティファクト

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び、霊炎貯蔵器の上に蓄積カウンター1個を置く。

{1}{R}, {T}, 霊炎貯蔵器の上から望む数の蓄積カウンターを取り除く：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。

{1}{R}, {T}：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。

- 《霊炎貯蔵器》の上から取り除くカウンターの個数は、その2つ目の能力の起動時に選ぶのであり、解決時ではない。
- 《霊炎貯蔵器》の最後の能力で追放したカードをプレイする場合も、あなたは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。

《霊波》

{1}{U}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象する。それをオーナーの手札に戻す。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。

- 《霊波》が解決する際にあなたが対象パーマネントをコントロールしていなかった場合、それ以前にあなたがそのパーマネントをコントロールしていたとしても、あなたはカードを引かない。

《悪賢い隠蔽》

{2}{U}{U}

インスタント

呪文1つとあなたの墓地にあるカード最大4枚を対象とする。その前者の呪文を打ち消す。その呪文がこれにより打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置き代わりに追放する。あなたは「その後者のカードをあなたのライブラリーに加えて切り直す。」を選んでよい。

- 《悪賢い隠蔽》は、どちらの対象としてであっても、自分自身を対象とすることはできない。それをそれ自身によって打ち消してカードをライブラリーに加えて切り直すことはできず、その効果によってそれ自身をライブラリーに加えて切り直すようなこともできない。

- 打ち消されない呪文も、《悪賢い隠蔽》の適正な対象である。《悪賢い隠蔽》の解決時にその呪文が打ち消されることはないが、あなたはカードをライブラリーに加えて切り直すことになる。

《ヴォルダレンの伏兵》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・射手

2/2

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

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

《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・貴族

3/3

先制攻撃

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはこのターンにすべての対戦相手が失ったライフの合計に等しい。それらのカードのうち1枚を追放し、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。このターン、あなたは追放されているカードをプレイしてもよい。

- プレイヤーにダメージが与えられると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- ターン中にクリーチャーが攻撃しなかったとしても、あなたは戦闘後メイン・フェイズを得る。《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》の最後の能力は誘発する。
- 対戦相手がライフを失っていても、あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始前に《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》が戦場を離れたなら、その最後の能力は誘発しない。
- 《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》の能力は対戦相手が失ったライフの点数を見るのであり、ターン開始時と比べたライフ総量の減少を見るのではない。たとえば、《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》の能力が解決する前に対戦相手が2点のライフを失い8点のライフを得ていたなら、あなたは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。
- 対戦相手がライフを失い、その後あなたの戦闘後メイン・フェイズの前にゲームに敗北したなら、《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》の最後の能力はその失われたライフを数える。
- 何らかの理由であなたのターンに3つ以上のメイン・フェイズがあるなら、1つ目以外のメイン・フェイズはどれも戦闘後メイン・フェイズであり、それらがそれぞれ開始する時に《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》の最後の能力が誘発する。
- 《ヴォルダレンの末裔、フロリアン》の最後の能力によってカードをプレイする場合、そのコストをすべて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。

統率者のカード別注釈

《哀悼の壁》

{1}{W}

クリーチャー — 壁

0/4

防衛

哀悼の壁が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にある、対戦相手1人につき1枚のカードを裏向きに追放する。

集会 — あなたの終了ステップの開始時に、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、哀悼の壁によって追放されているカード1枚をオーナーの手札に加える。

- あなたは《哀悼の壁》によって追放されているカードを見ることはできない。複数のカードがある場合、どれをあなたの手札に戻すか、カードを見ないで無作為に選ぶ。これは、あなたのライブラリーの一番上のカードが何であったか、追放する前にあなたが知っていたとしても同じである。

《威圧の光景》

{2}{G}

ソーサリー

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、その後、その上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

フラッシュバック{8}{G}{G}。これによりこの呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、戦場が統率領域にありあなたがオーナーである統率者のうち最大のマナ総量に等しい。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- パーマネントの上にある+1/+1カウンターの数を2倍にするとは、すでにその上にある+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関わる他のカードは、この効果にも関わる。
- あなたが《威圧の光景》をそのフラッシュバック能力を使って唱える際に、あなたの統率者を他のプレイヤーがコントロールしていたなら、その統率者のマナ総量でXの値を決めることができる。
- 《威圧の光景》をフラッシュバックを使って唱える場合に適用されるコスト減少効果は、呪文を唱えるための追加コストがあるならそれには適用され得るが、それを唱えるためのコストの不特定部分にのみ適用される。呪文を唱えるために必要な色マナを減少させることはできない。

《うろつく霊捕らえ》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/4

あなたがこれ以外のクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、それを追放する。そのクリーチャーがトークンだったなら、うろつく霊捕らえの上に+1/+1カウンター1個を置く。

うろつく霊捕らえが戦場を離れたとき、これによって追放されているすべてのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- あなたがコントロールしているがオーナーではない、トークンでないクリーチャーを生け贄に捧げた場合も、《うろつく霊捕らえ》はそのカードをオーナーの墓地から追放する。《うろつく霊捕らえ》の最後の能力が解決したとき、そのカードは追放されていた残りのカードとともにあなたのコントロール下で戦場に戻る。
- あなたがコントロールしているがオーナーではない、クリーチャー・トークンを生け贄に捧げた場合も、あなたは《うろつく霊捕らえ》の上に+1/+1カウンター1個を置く。

《大錠のスカープ》

{3}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

2/4

{3}, {T}, これ以外のゾンビ1体を生け贄に捧げる：その生け贄に捧げたクリーチャーのコピーであるトークン2体を生成する。

- この能力を起動するために、あなたはゾンビ・トークンを生け贄に捧げることを選んでもよい。通常どおり、あなたはそのトークンのコピーであるトークン2体を生成する。
- 生け贄に捧げたゾンビ自体がパーマネントをコピーしていた場合、そのコピー効果によって変更された状態の、それがコピーしているもののコピーであるトークンを生成する。そのトークンは、タイプ、色、パワーやタフネスを変化させる効果など、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場に出ている間それに適用されていた他の効果をコピーしない。

《解放の呪い》

{6}{U}

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のアップキープの開始時に、そのプレイヤーは、クリーチャー・カード1枚が公開されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードをあなたのコントロール下で戦場に出す。そのプレイヤーは公開された残りのカードを自分の墓地に置く。

- クリーチャー・カードをそのコントロール下で戦場に出すのは、《解放の呪い》のコントローラーである。これはエンチャントしているプレイヤーとは異なる場合もある。

《壊滅的な介入》

{3}{G}

インスタント

アーティファクトやエンチャントのうち1つと、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者を追放する。その後者の上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、これにより追放されたパーマネントのmana総量に等しい。

- Xの値は、パーマネントが戦場にあった最後の瞬間の特性を用いて決定する。

《絡みつく網の呪い》

{2}{G}

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、それを追放し、あなたは到達を持つ緑の1/2の蜘蛛・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 蜘蛛・トークンは、《絡みつく網の呪い》のコントローラーが得る。これはエンチャントしているプレイヤーとは異なる場合もある。
- カードの追放は、蜘蛛・トークンを得るための要件ではない。追放できるならするだけである。この能力が解決する際にそのカードがそのオーナーの墓地に置かれていない場合、あなたは単に蜘蛛・トークンを生成する。

《グールの夜遊び》

{3}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーの墓地から、それぞれクリーチャー・カード1枚を選ぶ。それらのカードをあなたのコントロール下で戦場に出す。それらは他の色やタイプに加えて黒のゾンビであり、腐乱を得る。（腐乱を持つクリーチャーではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。）

- クリーチャーは同時に戦場に出る。誘発型能力については、それらは互いに戦場に出たことを見る。

- これによって戦場に出たクリーチャー・カードが他の効果によってクリーチャーでないパーマネントになった場合、そのパーマネントはゾンビではないが、腐乱を得る。

《研究室の総ざらい》

{X}{U}{U}

ソーサリー

ゾンビX体を生け贄に捧げる。その後、それらの生け贄に捧げたゾンビの数に等しい枚数のゾンビ・クリーチャー・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。それらのカードを戦場に、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。

- ゾンビは同時に戦場に出る。誘発型能力については、それらは互いに戦場に出たことを見る。

《鷲刃の精鋭》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

1/1

警戒

これ以外の人間1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、鷲刃の精鋭の上に+1/+1カウンター1個を置く。

[T]: 好きな色1色のマナX点を加える。Xは鷲刃の精鋭のパワーに等しい。

- 《鷲刃の精鋭》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを用いないので、対応することはできない。この能力が解決する際に《鷲刃の精鋭》のパワーが0以下であった場合、マナは加えられない。

《シガルダ教の使者、カイラー》

{3}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

これ以外の人間1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはシガルダ教の使者、カイラーの上に+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てこれでないすべての人間は、シガルダ教の使者、カイラーの上にあるカウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

- 《シガルダ教の使者、カイラー》が、あなたがコントロールしている他の人間と同時に戦場に出た場合、《シガルダ教の使者、カイラー》の最初の能力はこれらの人間1体につきそれぞれ1回誘発する。
- 《シガルダ教の使者、カイラー》の2つ目の能力は、+1/+1カウンターだけでなくすべてのカウンターを数える。

《シガルダ教の盲信者》

{4}{G}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、望む数のクリーチャーをパワーが異なるように選ぶ。ターン終了時まで、それらは+X/+Xの修整を受け警戒を得る。Xはシガルダ教の盲信者のパワーに等しい。

- 選んだクリーチャーのパワーが異なるとは、それらすべてのパワーの値が異なっていることを意味する。たとえば、1/1のクリーチャーと2/1のクリーチャーと3/1のクリーチャーをそれぞれ1体ずつ選んだなら、それらはパワーが異なる。
- 《シガルダ教の盲信者》の能力はクリーチャーを対象としない。クリーチャーは能力の解決時に選ばれる。クリーチャー1体のみを選んでもよい。そうしたなら、ターン終了時までそのクリーチャーは+X/+Xの修整を受け警戒を得る。

《シガルダの先兵》

{4}{W}

クリーチャー — 天使

3/3

瞬速

飛行

シガルダの先兵が戦場に出るか攻撃するたび、望む数のクリーチャーをパワーが異なるように選ぶ。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは二段攻撃を得る。

- 選んだクリーチャーのパワーが異なるとは、それらすべてのパワーの値が異なっていることを意味する。たとえば、1/1のクリーチャーと2/1のクリーチャーと3/1のクリーチャーをそれぞれ1体ずつ選んだなら、それらはパワーが異なる。
- 《シガルダの先兵》の能力はクリーチャーを対象としない。クリーチャーは能力の解決時に選ばれる。クリーチャー1体のみを選んでもよい。そうしたなら、ターン終了時までそのクリーチャーは二段攻撃を得る。

《収穫の宴》

{3}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本土地・カード最大X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。Xは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種類数に等しい。

- 《収穫の宴》は、それが解決する際にあなたがコントロールしているクリーチャーを見てあなたが探すことのできる基本土地・カードの枚数を決定する。たとえば、その時点であなたが1/1のクリーチャー1体と2/1のクリーチャー1体をコントロールしていたなら、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は2種類である。

《収穫の祝賀者、クルビス》

{X}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク

0/0

収穫の祝賀者、クルビスは、これを唱えるために支払ったマナの点数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

収穫の祝賀者、クルビスの上から+1/+1カウンター1個を取り除く：+1/+1カウンターが置かれていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。このターン、それが受けるすべてのダメージを軽減する。

- 《収穫の祝賀者、クルビス》は、これを唱えるために支払ったマナ総量に等しい個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るのであり、その点数は通常Xとは異なる。《収穫の祝賀者、クルビス》を{G}{G}で唱えた場合、それは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。
- 《収穫の祝賀者、クルビス》がスタックにある間に（《二科目専攻》の効果を使うなどして）それをコピーした場合、コピーは唱えられていないため、それを唱えるために支払ったマナの点数は0である。その《収穫の祝賀者、クルビス》は+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に出る。
- 同様に、《収穫の祝賀者、クルビス》のコピーであるトークンを生成した場合、またはあるカードが《収穫の祝賀者、クルビス》のコピーとして唱えられることなく戦場に出た場合、それは+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に出る。
- 呪文が解決して《収穫の祝賀者、クルビス》のコピーとして戦場に出る場合、それ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個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。たとえば、{3}{U}を支払って《クローン》を唱え、それが戦場に出る際に《収穫の祝賀者、クルビス》をコピーさせることを選んだ場合、《クローン》を唱えるために4点のマナを支払っているため、それは+1/+1カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。
- 起動型能力が解決された後は、その後クリーチャーが+1/+1カウンターをすべて失ったとしても、ダメージは軽減される。

《戦慄の光景》

{2}{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墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚を選び、あなたのコントロール下で戦場に出す。

フラッシュバック {8}{B}{B}。これによりこの呪文を唱えるためのコストは {X} 少なくなる。X は、戦場が統率領域にありあなたがオーナーである統率者のうち最大のマナ総量に等しい。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 他のプレイヤーがオーナーでありあなたのコントロール下で戦場に出たパーマネントをコントロールしている間にあなたがゲームから除外された場合、そのパーマネントは追放される。パーマネントのオーナーがゲームから除外された場合、それはそのプレイヤーとともにゲームを離れる。(一方、他のプレイヤーがオーナーでありあなたがコントロールを得たパーマネントをコントロールしている間にあなたがゲームから除外された場合、そのコントロール変更効果は終了し、パーマネントは以前のコントローラーのもとに戻る。)
- あなたが《戦慄の光景》をそのフラッシュバック能力を使って唱える際に、あなたの統率者を他のプレイヤーがコントロールしている場合、その統率者のマナ総量で X の値を決めることができる。
- 《戦慄の光景》をフラッシュバックを使って唱える場合に適用されるコスト減少効果は、呪文を唱えるための追加コストがあるならそれには適用され得るが、それを唱えるためのコストの不特定部分にのみ適用される。呪文を唱えるために必要な色マナを減少させることはできない。

《大軍翼のスカープ》

{4}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

3/3

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないゾンビは飛行を持つ。

あなたがコントロールしている 1 体以上のゾンビが 1 人以上の対戦相手に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれによりダメージを受けた対戦相手の数に等しい枚数のカードを引いてもよい。そうしたなら、その枚数に等しい枚数のカードを捨てる。

- あなたが捨てるカードの枚数は、あなたが引いたカードの枚数が他の効果により変わったとしても、あなたのゾンビが戦闘ダメージを与えた対戦相手の数に等しい。
- あなたのゾンビの一部のみが先制攻撃を持つか、あなたが二段攻撃を持つゾンビをコントロールしている場合、この能力は 2 回誘発する。まず先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップにダメージを受けた対戦相手を数え、その後 2 回目の戦闘ダメージ・ステップにダメージを受けた対戦相手を数える。

《天界の裁き》

{4}{W}{W}

ソーサリー

戦場にあるクリーチャーのうち異なるパワー 1 種類につき、そのパワーを持つクリーチャー 1 体を選ぶ。これにより選ばれなかったすべてのクリーチャーを破壊する。

- 《天界の裁き》はクリーチャーを対象としないため、呪文の解決時にすべての選択が行われる。特に、クリーチャーの選択と他のクリーチャーの破壊の間に、プレイヤーは対応したり何らかの処理を行うことはできない。
- 選ばれなかったすべてのクリーチャーは同時に破壊される。誘発型能力については、それらは互いに戦場を離れたことを見る。
- 同じパワーを持つ複数のクリーチャーが戦場に出ているなら、そのうちの 1 体が破壊されないとしても、あなたはどれを選んでもよい。たとえば、パワーが 2 であり破壊不能を持つクリー

チャーと、パワーが2であり能力を持たないクリーチャーをあなたがコントロールしていた場合、前者は《天界の裁き》によって破壊できないが、あなたは後者を選んでもよい。

《貪欲な腐敗腹》

{4}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

4 / 5

貪欲な腐敗腹が戦場に出たとき、あなたはゾンビ最大3体を生け贄に捧げてもよい。これによりあなたが1体以上のゾンビを生け贄に捧げたとき、各対戦相手はそれぞれ、その数に等しい数のクリーチャーを生け贄に捧げる。

- 2つ目の能力は、あなたが1体以上のゾンビを生け贄に捧げた後に誘発する。プレイヤーは、クリーチャーを生け贄に捧げる前にこれに対応できる。
- この再帰誘発型能力の解決時に、まずターン順で次の対戦相手（対戦相手のターン中なら、そのターンを進行している対戦相手）が、生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その後、ターン順に他の各対戦相手も同じことを行う。最後に、すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

《ネファリアの搜索者、エロイーズ》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

4 / 4

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、調査を行う。（「{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。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークン1つを生成する。）

あなたがトークン1つを生け贄に捧げるたび、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカード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もよい。）

- 手掛かり・トークンを生け贄に捧げた場合、それに対応して《ネファリアの搜索者、エロイーズ》の最後の能力が誘発する。諜報はカードを引く前に行う。
- 《ネファリアの搜索者、エロイーズ》の最後の能力は、あなたが何らかの理由でトークン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。
- 《ネファリアの搜索者、エロイーズ》のコピーであるトークンを生成し、どちらも伝説である場合、トークンと元の《ネファリアの搜索者、エロイーズ》のどちらか一方を残し、他方を墓地に置く。これは、それを生け贄に捧げるのと同じではない。トークンを墓地に置いても、トークンでない《ネファリアの搜索者、エロイーズ》の最後の能力は誘発しない。

《眠れぬ死者の呪い》

{2}{B}

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のコントロール下で土地1つが戦場に出るたび、あなたは腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。）

- ゾンビ・トークンは、《眠れぬ死者の呪い》のコントローラーが得る。これはエンチャントしているプレイヤーとは異なる場合もある。

《墓甲羅、ゴーレックス》

{6}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・海亀

4 / 4

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの墓地にある望む枚数のクリーチャー・カードを追放してもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより追放されたカード1枚につき{2}少なくなる。

接死

墓甲羅、ゴーレックスが攻撃するか死亡するたび、墓甲羅、ゴーレックスによって追放されているカード1枚を無作為に選び、そのカードをオーナーの手札に加える。

- 《墓甲羅、ゴーレックス》の1つ目の能力によって、そのコストが{B}{B}よりも少なくなることはない。あなたはあなたの墓地から望む数のクリーチャー・カードを追放できる。それによって《墓甲羅、ゴーレックス》のコストがそれ以上減らないとしても構わない。
- 《墓甲羅、ゴーレックス》を唱えるための追加コストがあればそれを含めてから自身のコストの減少を適用する。たとえば、《墓甲羅、ゴーレックス》があなたの統率者であり、「統率者税」による追加コストとして{6}が適用されるなら、あなたは《墓甲羅、ゴーレックス》を、あなたの墓地からクリーチャー・カード4枚を追放するとともに{4}{B}{B}を支払って唱えてもよい。

《服従の呪い》

{4}{W}

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がコントロールしていて伝説でないすべてのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが3/3になり、すべてのクリーチャー・タイプを失う。

- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、影響を受けたクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 多相能力を持つクリーチャーも、多相は失わないが、すべてのクリーチャー・タイプを失う。

《腐敗の大錠、ウィルヘルト》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・戦士

3/3

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、それが腐乱を持っていない場合、腐乱を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それではブロックできない。それが攻撃したとき、戦闘終了時に、それを生け贄に捧げる。）

あなたの終了ステップの開始時に、あなたはゾンビ1体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- カードには腐敗と書かれているが、正しくは上記の通り腐乱である。

《墳墓の暴君》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・貴族

3/3

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのゾンビは+1/+1の修整を受ける。

{2}{B}, {T}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるゾンビ・クリーチャー・カード1枚を無作為に選び、戦場に戻す。あなたのターンで、かつ、あなたの墓地に3枚以上のゾンビ・クリーチャー・カードがあるときにしか起動できない。

- 《墳墓の暴君》の起動型能力を起動し始める前に、あなたの墓地に3枚以上のゾンビ・クリーチャー・カードがなければならない。2枚で起動を始めてからゾンビを生け贄に捧げて3枚にすることはできない。
- コストを支払うために生け贄に捧げるクリーチャーがゾンビ・カードの場合、それは選べるカードに含まれる。

《ムーアランドの救助者》

{5}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

4 / 4

ムーアランドの救助者が死亡したとき、あなたの墓地にありこれでない望む枚数のクリーチャー・カードをパワーの合計がX以下になるように選び、戦場に戻す。Xはムーアランドの救助者のパワーに等しい。ムーアランドの救助者を追放する。

- 《ムーアランドの救助者》の能力は、《ムーアランドの救助者》が最後に戦場に出ていたときのパワーを用いるのであり、墓地でのパワーは用いない。
- 《ムーアランドの救助者》がその誘発型能力に対応してオーナーの墓地から追放された場合も、クリーチャー・カードは戦場に戻る。

《夢まみれ》

{X}{2}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、あなたは両方を選んでよい。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードX枚を引く。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはXの2倍の枚数のカードを切削する。
 - 統率者をコントロールしているとは、誰かの統率者であるパーマネントを戦場でコントロールしていることを意味する。それはあなたのもので、他のプレイヤーのものでよい。スタックの統率者・呪文をコントロールしていても、両方のモードを選ぶことはできない。
 - 両方のモードについて同じプレイヤーを対象としてもよいし、別のプレイヤーを対象としてもよい。両効果はカードに書かれた順に起きる。

《陽気な拷問吏、リンディ》

{1}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

2 / 4

接死

呪い1つが戦場からあなたの墓地に置かれるたび、次の終了ステップの開始時に、それをあなたにいた状態で戦場に戻す。

あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたについている呪い1つを対戦相手1人につけてもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。

- 《陽気な拷問吏、リンディ》の最後の能力は対象を取らないため、これを使って呪禁を持つプレイヤーに呪いをつけることができる。
- 多人数戦では、あなたの呪いのうちの1つによってエンチャントしているプレイヤーが（たとえば《陽気な拷問吏、リンディ》の拷問に耐えきれなくなって）ゲームを離れた場合、その呪いはあなたの墓地に置かれ、《陽気な拷問吏、リンディ》の最初の誘発型能力を誘発させる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、エルドレインの王権、テーロス、およびイコリアは、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.