

『異界月』リリースノート

エリ・シフリン/Eli Shiffrin、マット・タバック/Matt Tabak編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハージー/Carsten Haese、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2016年6月24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、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、**マジック**のルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。探している疑問が見つからない場合、<http://company.wizards.com/contactus>にご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、この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ルール・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

製品情報

『異界月』セットは、205枚のカード（コモン74枚、アンコモン70枚、レア47枚、神話レア14枚）からなる。

プレリリース・イベント：2016年7月16日～17日

発売記念ウィークエンド：2016年7月22日～24日

ゲームデー：2016年8月13日～14日

『異界月』は、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 ことができる。その発売日とは、2016年7月22日（金）である。その時点で、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：『タルキール龍紀伝』、『マジック・オリジン』、『戦乱のゼンディカー』、『ゲートウォッチの誓い』、『イニストラードを覆う影』、『異界月』。

Magic.Wizards.com/Rulesから、すべてのフォーマットと使用可能なカード・セットの一覧を確認できる。

Wizards.com/Locatorを用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

新メカニズム：合体（がったい）カード

エムラクルの存在により、イニストラードの住民は荒廃した。人間も人狼も吸血鬼も、皆等しく怪物と成り果てた。中には、その影響により姿が捻じ曲がるのみでなく、他の生き物との（それどころか、周囲の物体とも）合体を引き起こし、エムラクルの力の恐るべき証人となったものもいた。

以下では、合体する組の例として、《消えゆく光、ブルーナ》と《折れた刃、ギセラ》を示す。これらのカードは、ほとんどの場合に通常のマジックのカードと同様に扱う。しかし、戦場にある合体する組の両方をあなたがコントロールしていて、かつ、あなたがそれらのオーナーでもあるなら、それらは組み合わせあって1枚の大判のエルドラージ・カード《悪夢の声、ブリセラ》になる。《悪夢の声、ブリセラ》の上半分は《折れた刃、ギセラ》のカードの裏側に印刷されており、《悪夢の声、ブリセラ》の下半分は《消えゆく光、ブルーナ》のカードの裏側に印刷されている。

《消えゆく光、ブルーナ》
{5} {W} {W}
伝説のクリーチャー — 天使・ホラー
5 / 7

あなたが消えゆく光、ブルーナを唱えたとき、あなたの墓地から天使・クリーチャー・カード1枚か人間・クリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

飛行、警戒
(折れた刃、ギセラと合体する。)
/////

《折れた刃、ギセラ》
{2} {W} {W}
伝説のクリーチャー — 天使・ホラー
4 / 3

飛行、先制攻撃、絆魂
あなたの終了ステップの開始時に、あなたが折れた刃、ギセラと「消えゆく光、ブルーナ」という名前のクリーチャーを1体コントロールしているとともにそれらのオーナーである場合、それらを追放し、その後それらを悪夢の声、ブリセラへと合体させる。

/////

《悪夢の声、ブリセラ》
伝説のクリーチャー — エルドラージ・天使
9 / 10

飛行、先制攻撃、警戒、絆魂
対戦相手は、点数で見たマナ・コストが3以下の呪文を唱えられない。

* 《消えゆく光、ブルーナ》と《折れた刃、ギセラ》が合体すると、その結果、単一のクリーチャー《悪夢の声、ブリセラ》になる。このクリーチャー1体は、2枚のカードによって表される。《悪夢の声、ブリセラ》が死亡するなら、両方のカードをあなたの墓地に置く。《悪夢の声、ブリセラ》が戦場を離れる際には、それらの両方のカードは再び第1面が表になる。それらのカードをあなたのライブラリーの一番上か一番下に置く場合は、それら2枚の順番はあなたが選ぶ。

* 合体カードは両面カードと同じように見えるが、両面カードとしては扱わない。合体カードが変身することはない。その代わりに、2枚のカードの第2面を組み合わせる1枚の大判カードになる。

* 合体する組のうち一方のカードには、それら2枚のカードを追放して合体させるように指示する能力がある。あなたがその名前を持つオブジェクトを2つ以上コントロールしているなら、あなたは、その名前のオブジェクトのうち1つを選んで追放する。

* それら 2 枚のカードが追放されて合体するとき、それらはそれぞれ戦場を離れ、その後アンタップ状態の 1 つの新しいオブジェクトとして共に戦場に戻る。その新しいオブジェクトは、戦場を離れたオブジェクトのいずれとも関係はない。カウンター、オーラ、装備品など、それら 2 枚のカードに影響していた効果は、合体したパーマネントには影響しない。

* 同一の合体する組に属す 2 枚のカードのみが合体できる。トークンや、合体カードでないカードや、合体する組を構成しない 2 枚の合体カードは合体できない。何らかの効果がプレイヤーに、合体できないカードを合体させるように指示したなら、それらのカードは追放領域に残る。

* 合体カードが戦場以外の領域にある間や、それが第 1 面を表にして戦場にある間は、その第 1 面の特性のみを持つ。

* 合体したパーマネントが戦場にある間は、それは組み合わせた第 2 面の特性のみを持つ。何らかの効果が、その新しいオブジェクトが戦場に出ることに影響を及ぼす場合は、その組み合わせた第 2 面のみを考慮する。

* 組み合わせた第 2 面は、いずれも無色であることに注意。

* 合体したパーマネントの点数で見たマナ・コストは、そのパーマネントの 2 つの第 1 面の点数で見たマナ・コストの合計である。合体したパーマネントのコピーになったクリーチャーは、その組み合わせた第 2 面の特性のみを持ち、点数で見たマナ・コストは 0 である。

* プレイヤーがカード名を指定するように指示された場合は、そのプレイヤーは組み合わせた第 2 面の名前を指定してもよい。各プレイヤーは、いつでも、組み合わせた第 2 面の特性を知る権利を持つ。

* 何らかの効果によって、合体したパーマネント 1 つが新しい領域に移動し、その後その効果が「そのカード」に影響を与えるなら、その効果は両方のカードに影響を与える。

合体カードに関する公式ルールは以下の通り。

701. 34. 合体する/Meld

701. 34a 合体するとは、合体する組のうち 1 枚のカードの能力中に記載されるキーワード処理である。(rule 712 [合体カード] 参照。) 合体する組を構成するカード 2 枚を合体させるとは、それら 2 枚を、第 2 面を表にして組み合わせた状態で戦場に出すことである。それらになるパーマネントは、2 枚のカードによって表される単一のオブジェクトである。

701. 34b 同一の合体する組に属す 2 枚のカードのみが合体できる。トークンや、合体カードでないカードや、合体する組を構成しない 2 枚の合体カードは合体できない。

701. 34c 効果によって、プレイヤーが、合体できないカードを合体させるように指示されたなら、それらは現在の領域にとどまる。

例：1 人のプレイヤーが、《夜深の死体あさり》と、《墓ネズミ》のコピーであるトークン 1 体をコントロールしているとともに、それらのオーナーでもあったとする。戦闘の開始時に、両方が追放されるが、合体することはできない。《夜深の死体あさり》は追放されたままになる。

712. 合体カード

712. 1. 合体カードとは、カードの一方にマジックのカードのオモテ面があり、もう一方に大判のマジックのカードのオモテ面の半分があるカードである。合体カードはマジックの裏面を持たない。

712. 1a 特定の3組の合体する2枚のカードがある。合体する組とは、それらの第2面を組み合わせると1枚の大判のマジックのカードのオモテ面になる特定の2枚のカードのことであり、以下の通りである。合体すると《騒がしい徒党》になる《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》、合体すると《のたうつ居住区、ハンウィアー》になる《ハンウィアー守備隊》と《ハンウィアーの要塞》、合体すると《悪夢の声、ブリセラ》になる《消えゆく光、ブルーナ》と《折れた刃、ギセラ》。

712. 1b 合体カードは両面カードではない。それが変身したり、変身した状態で戦場に出たりすることはない。（rule 711〔両面カード〕参照。）

712. 2. それぞれの合体する組に属するカードの一方は、そのオブジェクトとそれの相手の両方を追放して合体させる能力を持つ。合体する組を構成するカード2枚を合体させるとは、それら2枚を、第2面を表にして組み合わせた状態で戦場に出すことを意味する（rule 701.34〔合体する〕参照）。それらになるパーマネントは、2枚のカードによって表される単一のオブジェクトである。

712. 3. 各合体カードの第1面と、合体する2枚のカードを組み合わせた面は、それぞれに独立した一連の特性を持つ。

712. 3a 合体カードがゲームの外部にある間や、戦場以外の領域にある間や、第1面を表にして戦場にある間は、それはその第1面の特性のみを持つ。

712. 3b 合体する組を構成する2枚のカードが1つの合体したパーマネントとして戦場にある間は、それらのカードによって表される1つのオブジェクトは、その点数で見たマナ・コストがそれの2つの第1面の点数で見たマナ・コストの合計であることを除いて、その組み合わせた第2面の特性のみを持つ。あるパーマネントが合体したパーマネントをコピーしているなら、そのコピーの点数で見たマナ・コストは0である。rule 202.3c参照。

712. 3c 合体カードの情報を必要とする場合は、その時点で表になっている面によって示される情報のみを見る。

例：《クローン》が《騒がしい徒党》（これは、合体する2枚のカードの、組み合わせた第2面である）のコピーとして戦場に出たとする。それがなるオブジェクトは単一のカードによって表されるが、それは《騒がしい徒党》の特性を持つことになる。

712. 4. 合体したパーマネントが戦場を離れる場合は、1つのパーマネントが戦場を離れ、2枚のカードが該当する領域に置かれる。

例：合体したパーマネントである《騒がしい徒党》が死亡したとする。「クリーチャーが1体死亡するたび」の誘発型能力は1回誘発する。「いずれかの領域からカードが1枚墓地に置かれるたび」の誘発型能力は2回誘発する。

712. 4a 合体したパーマネントがオーナーの墓地かライブラリーに置かれるなら、そのプレイヤーは、それを表していた2枚のカードを望む順番に並べ変えてもよい。それがオーナーのライブラリーに置かれるなら、そのプレイヤーはその順番を公開しない。

712. 4b プレイヤーが合体したパーマネントを追放するなら、そのプレイヤーはその時点で2枚のカードの間のタイムスタンプ順を決める。これはrule 613. 6jの定める手順の例外である。

例：《映し身人形》は「映し身人形が戦場に出たとき、トークンでないクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。」と「映し身人形によって追放されたカードがクリーチャー・カードであるかぎり、映し身人形は、映し身人形によって最後に追放されたクリーチャー・カードのパワーとタフネスとクリーチャー・タイプを持つ。これは多相の戦士でもある。」という能力を持つカードである。《映し身人形》の1つ目の能力によって、合体したパーマネントである《騒がしい徒党》を追放する際には、《映し身人形》のコントローラーが、最後に追放されたクリーチャー・カードが《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》のどちらなのかを選ぶ。

712. 4c 合体したパーマネントが戦場を離れる時点でそれがなる新しいオブジェクトを、ある効果が見つめることができるなら、その効果は両方のカードを見つける。(rule 400. 7参照。)その効果によりそれらのカードに対して処理を行うなら、その処理はそれらのカードについてそれぞれ行う。

例：《まやかしの死》は「エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。」という能力を持つオーラである。《まやかしの死》によってエンチャントされている《騒がしい徒党》が死亡したとする。その誘発型能力によって《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》の両方が戦場に戻る。

例：《来世への旅》は「クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で、+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に戻す。」と書かれたインスタントである。プレイヤーが合体したパーマネントである《騒がしい徒党》を対象として《来世への旅》を唱えたとする。《騒がしい徒党》が追放される。次の終了ステップの開始時に、《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》の両方が、+1/+1カウンターがそれぞれ1個ずつ置かれた状態で戦場に戻る。

712. 4d 合体したパーマネントが他の領域に移動するなら、両方のカードがその領域に移動する。1つの領域変更に2つ以上の置換効果が適用され得るなら、2枚のうち一方のカードに1つの置換効果を適用すると、両方のカードが影響を受ける。ただし、その合体したパーマネントが統率者であるなら、それはこのルールの例外になることがある。rule 903. 9a参照。

例：《虚空の力線》はエンチャントであって、その能力の一部は「いずれかの領域からカードが対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。」である。《太陽と月の輪》は、エンチャント(プレイヤー)と「いずれかの領域からカードがエンチャントされているプレイヤーの墓地に置かれるなら、代わりに、そのカードを公開してオーナーのライブラリーの一番下に置く。」という能力を持つオーラである。《騒がしい徒党》のコントローラーが両方のカードの効果の影響を受けているなら、そのプレイヤーがそのイベントに適用する効果を1つ選び、《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》の両方が該当する1つの領域に移動する。

712. 5. 合体カードを見ることができるプレイヤーは、その組み合わせた第2面のその側の半分を見てもよい。プレイヤーはいつでも、合体する2枚のカードのもう一方のオラクルや、組み合わせた第2面のオラクルを参照してもよい。(rule 108. 1参照。)

712.6. 合体カードをプレイヤーのデッキに入れる場合には、チェックリスト・カードで示してもよい。rule 713〔チェックリスト・カード〕参照。

712.8. 合体カードを呪文として唱えたなら、それは第1面を表にしてスタックに置かれる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

712.9. 合体カードは、その相手と合体しているのでないかぎり、その第1面を表にして戦場に出る。

712.10. 効果によってプレイヤーが合体カードを裏向きの呪文として唱えることができるか、合体カードが裏向きに戦場に出るなら、それはそれを裏向きにしたルールや効果が定める特性を持つことになる。その際、裏向きのチェックリスト・カードか不透明スリーブを使用して、そのカードの正体を隠し続ける。rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。)

712.11. 戦場にある合体カードや合体したパーマネントは、裏向きにできない。呪文や能力が、その種のパーマネントを裏向きにしようとしても、何も起こらない。

712.12. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を指定する場合には、そのプレイヤーは合体カードの第1面の名前や合体する2枚のカードを組み合わせた第2面の名前を指定してもよい。

----- 新メカニズム：現出（げんしゅつ）

現出メカニズムでは、忌まわしいエルドラージを、あなたの劣ったクリーチャーから湧き出すようにして、割安に召喚できる。

《老いたる深海鬼》

{8}

クリーチャー — エルドラージ・タコ

5/6

瞬速

現出{5}{U}{U}（あなたはこの呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げるとともに{X}だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい。）

あなたが老いたる深海鬼を唱えたとき、パーマネント最大4つを対象とし、それらをタップする。

現出の公式ルールは以下の通り。

702.118. 現出/Emerge

702.118a 現出は、現出を持つ呪文がスタック上にある間に作用する2つの常在型能力を表す。

「現出[コスト]/Emerge [cost]」は、「あなたはこの呪文を、そのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払うとともにクリーチャー1体を生け贄に捧げることで唱えてもよい。」と

「あなたがこの呪文の現出コストを支払うことを選んだなら、その総コストは、生け贄に捧げたクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい点数の不特定マナの分だけ減少する。」を意味する。カードの現出コストを支払うことは、rule 601.2bとrule 601.2f～601.2hの代替コストの支払いのルールに従う。

702.118b あなたは、あなたが呪文の現出コストの支払いを選ぶに際し、生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ (rule 601.2b参照)。あなたは、その総コストを支払うに際し、そのクリーチャーを生け贄に捧げる (rule 601.2h参照)。

* 現出を持つカードは無色であり、1色以上の色マナを含む現出コストを持つ。これらのカードは、現出コストを支払ったとしても依然として無色である。

* クリーチャーの点数で見たマナ・コストは、カードの右上に書かれているマナ・シンボルのみによって決まる (ただし、そのクリーチャーが両面カードの第2面である場合や、合体したパーマネントである場合や、他の何かをコピーしている場合を除く。詳しくは後述する)。マナ・コストに {X} が含まれていたなら、Xは0として扱う。右上にマナ・シンボルが記載されていない片面のカード (たとえば、クリーチャーになった土地) であったなら、その点数で見たマナ・コストは0である。クリーチャーを唱える際に支払った代替コストや追加コスト (キッカー・コストなど) は考慮しない。

* これにより現出コストの色マナの部分を減らすことはできない。

* あなたは、呪文をその現出コストで唱えるために、他のパーマネントのコピーでないトークン・クリーチャーのような、点数で見たマナ・コストが0であるクリーチャーを生け贄に捧げてよい。その場合は、あなたは単にコストが減っていない完全な現出コストを支払うことになる。

* あなたは、点数で見たマナ・コストが現出コストと同じかそれより多いようなクリーチャーを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、あなたは現出コストの色マナの部分のみを支払うことになる。

* あなたがマナ・コストに {X} が含まれるクリーチャーを生け贄に捧げるなら、そのXは0として扱う。

* 両面カードの第2面の点数で見たマナ・コストは、第1面の点数で見たマナ・コストである。合体したパーマネントの点数で見たマナ・コストは、そのパーマネントの2つの第1面の点数で見たマナ・コストの合計である。両面カードの第2面のコピーであるか合体したパーマネントのコピーであるクリーチャーの点数で見たマナ・コストは0である。

* 現出を持つクリーチャー・呪文の点数で見たマナ・コストは、その現出コストを支払ったかどうかによって影響を受けない。たとえば、あなたが《老いたる深海鬼》を現出コストで唱え、点数で見たマナ・コストが3であるクリーチャーを生け贄に捧げたとしても、《老いたる深海鬼》の点数で見たマナ・コストは8のままである。

* 生け贄に捧げるクリーチャーは、あなたがマナ能力を起動するときまでは、依然として戦場にある。その能力は、呪文のコストに影響を及ぼしたり、起動してマナを生み出したりできる。しかし、それに呪文が唱えられたときに誘発する能力があっても、その能力が誘発するより先に生け贄に捧げられてしまう。

* あなたが現出を持つ呪文を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。

新メカニズム：増呪（ぞうじゅ）

増呪の能力を持つ、モードを持つ呪文は、異形の怪物からイニストラードを守るために一層多くの選択肢を提供する。

《集团的抵抗》

{1} {R} {R}

ソーサリー

増呪{1}（2つ目以降に選ぶモード1つにつきこのコストを1回支払う。）

以下から1つ以上を選ぶ。

- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分の手札からカードをすべて捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。
- ・クリーチャー1体を対象とする。集团的抵抗はそれに4点のダメージを与える。
- ・対戦相手1人を対象とする。集团的抵抗はそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

増呪の公式ルールは以下の通り。

702. 119. 増呪/Escalate

702. 119a 増呪は、モードを持つ呪文（rule 700.2参照）の常在型能力であり、増呪を持つ呪文がスタック上にある間に作用する。「増呪[コスト]/Escalate [cost]」は「あなたは、あなたが2つ目以降に選ぶこの呪文のモード1つにつき、[コスト]を追加で支払う。」を意味する。増呪能力の使用は、rule 601.2bとrule 601.2f～601.2hのモードの選択のルールと追加コストの支払いのルールに従う。

702. 119b 2つ以上のモードを選択したなら、呪文の解決時には、カードに書かれている順番に選択した各モードの指示に従う。

* すべてのモードはまとめて選ぶ。1つのモードの処理を行い、その後別のモードを選ぶかどうか決めるということとはできない。

* 1つのモードを2回以上選ぶことはできない。

* 選択したモードの中にクリーチャーを対象とするモードが複数あったなら、各モードの対象として同一のクリーチャーを選択しても、異なるクリーチャーを選択してもよい。プレイヤー（や対戦相手）を対象とする複数のモードのときも同様である。

* 増呪呪文の対象のうち1つが不適正な対象になっていたとしても、他の対象は依然として影響を受ける。すべての対象が不適正な対象になっていたなら、呪文は打ち消される。

* 呪文のコストを減らす効果は総コストを減らす。それには、増呪の追加コストも含まれる。

* 何らかの効果によって、あなたが増呪を持つ呪文をそのマナ・コストを支払わずに唱える場合には、その呪文の増呪コストを支払うこともできる。

* 追加コストは呪文の点数で見たマナ・コストには影響しない。たとえば、《集团的抵抗》の点数で見たマナ・コストは、選択したモードの数に関係なく3である。

エルドラージの再録テーマ：「唱えたとき」の誘発型能力

以前のセットと同様に、『異界月』のエルドラージ・カードの多くは、唱えたときに誘発する能力を持つ。

《不憫なグリフ》

{7}

クリーチャー — エルドラージ・ヒポグリフ

3/4

現出{5}{U}（あなたはこの呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げるとともに{X}だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい。）

あなたが不憫なグリフを唱えたとき、カードを1枚引く。

飛行

* 「唱えたとき」の誘発型能力は、元の呪文が解決されるよりも先に解決される。

* 「唱えたとき」の誘発型能力は、元の呪文が打ち消されたとしても解決される。元の呪文は、誘発型能力が打ち消されたとしても解決される。

『イニストラードを覆う影』からの再録テーマとメカニズム

『異界月』には『イニストラードを覆う影』セットから再録したメカニズムが数多く含まれる。両面カード、チェックリスト・カード、昂揚、マッドネス、潜伏については、『イニストラードを覆う影』リリースノートを参照。

カード別注釈

《悪鬼を縛る者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

悪鬼を縛る者が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

* 多人数戦では、《悪鬼を縛る者》の誘発型能力は、それが攻撃しているプレイヤー（または、それが攻撃している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クリーチャーのみを対象とできる。

《嵐の伝導者》

{2}{R}

クリーチャー — 狼男・ホラー

2/3

嵐の伝導者が攻撃するたび、このターン、次のあなたのメイン・フェイズの開始時に、あなたのマナ・プールに{R}を加える。

{3}{R}{R}：嵐の伝導者を変身させる。

/////

《エムラクールの伝導者》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

5/4

エムラクルの伝導者が攻撃するたび、このターン、次のあなたのメイン・フェイズの開始時に、あなたのマナ・プールに {C} {C} を加える。

* あなたは、次のメイン・フェイズの開始時に、《嵐の伝導者》や《エムラクルの伝導者》が依然として戦場にあるかどうかに関係なくあなたのマナ・プールにマナを加える。

* 《嵐の伝導者》で攻撃し、その後戦闘中にそれを《エムラクルの伝導者》に変身させたなら、あなたはあなたのマナ・プールに {R} を加えることになる。{C} {C} や {C} {C} {R} を加えるわけではない。

《異界の進化》

{1} {G} {G}

ソーサリー

異界の進化を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストがX以下のクリーチャー・カード1枚を探す。Xはその生け贄に捧げたクリーチャーの点数で見たマナ・コストに2を足した数に等しい。そのカードを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。異界の進化を追放する。

* クリーチャー1体を生け贄に捧げることは、《異界の進化》のコストの一部である。あなたは、2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。そうすることで2枚以上のカードを探すようなことはできない。クリーチャーをコントロールしていないときに《異界の進化》を唱えることもできない。

* あなたが《異界の進化》を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。

* クリーチャーの点数で見たマナ・コストは、カードの右上に書かれているマナ・シンボルのみによって決定される（詳しくは後述するが、クリーチャーが両面カードの第2面であったり、合体したカードであったり、他の何かをコピーしている場合を除く）。マナ・コストに {X} が含まれていたなら、Xは0として扱う。右上にマナ・シンボルが記載されていない片面のカード（たとえば、クリーチャーになった土地）であったなら、その点数で見たマナ・コストは0である。クリーチャーを唱える際に支払った代替コストや追加コスト（キッカー・コストなど）は無視する。

* 他のパーマネントのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは0である。何かのコピーであるトークンや、他のパーマネントのコピーとなったクリーチャーは、そのコピー元の点数で見たマナ・コストを持つ。

* 第2面を表にしている両面カードであるパーマネントの点数で見たマナ・コストは、その第1面の点数で見たマナ・コストである。合体したパーマネントの点数で見たマナ・コストは、そのパーマネントの2つの第1面の点数で見たマナ・コストの合計である。両面カードの第2面のコピーであるか合体したパーマネントのコピーであるクリーチャーの点数で見たマナ・コストは0である。

* ライブラリーにあるカードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、Xは0とする。これによりあなたがその種のカードを見つけたなら、あなたは {X} に相当するマナを支払うことはできない。

《怒り刃の吸血鬼》

{1} {R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

1 / 2

トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、怒り刃の吸血鬼は+3/+0の修整を受ける。

* 《怒り刃の吸血鬼》の誘発型能力の解決時に、複数のカードを捨てることはできない。そうすることで修整を増やすようなことはできない。

《意識の拡張》

{5} {U} {U}

エンチャント

対戦相手1人が各ターンの自分の1つ目の呪文を唱えるたび、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上のカードを追放する。それが土地でないカードであるなら、あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 追放したカードを唱えるなら、それは《意識の拡張》の能力の解決の一部として唱える。そのターンの後の時点で唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視するが、他の（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」のような）制限は無視しない。

* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような代替コストを支払うことはできない。しかし、増呪コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

* そのカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

* これによりカードを唱えたなら、それは《意識の拡張》の能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。

* これによりインスタント・カードかソーサリー・カードを唱えたなら、それは通常どおりオーナーの墓地に置かれる。追放領域に戻るわけではない。

* 唱えないことを選択した場合や土地カードであった場合など、あなたがそのカードを唱えなかったなら、それは追放されたままとなる。

《異世界の発露》

{R}

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+1/+0の修整を受ける。このターン、そのクリーチャーが死亡したとき、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 対象としたクリーチャーがこのターンの死亡しなかったなら、この遅延誘発型能力は単に誘発しない。

* 対象としたクリーチャーが《異世界の発露》が解決されるよりも先に死亡したなら、この呪文は打ち消される。よってエルドラージ・ホラー・トークンを得ることもない。

《異端聖戦士、サリア》

{2} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3 / 2

先制攻撃

対戦相手がコントロールする、クリーチャーと基本でない土地はタップ状態で戦場に出る。

* ある条件が満たされないかぎりクリーチャーや土地がタップ状態で戦場に出るという効果がある場合に、その条件が満たされていても、《異端聖戦士、サリア》の最後の能力によりそれはタップ状態で戦場に出る。たとえば、対戦相手が（『イニストラードを覆う影』セットの）《港町》をプレイする際に平地・カードを1枚公開してもよいが、《港町》は依然としてタップ状態で戦場に出る。

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

《稲妻織り》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1 / 4

到達

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。稲妻織りはそれに1点のダメージを与える。

* 《稲妻織り》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。しかしそれは、それを誘発させた呪文の対象が選ばれた後である。

《忌の一扫》

{1} {W}

インスタント

このターンに人間でない発生源が与えるすべてのダメージを軽減する。

* クリーチャー・タイプを1つも持たない発生源は人間でない発生源である。クリーチャー・タイプを持ちそれに人間が含まれない発生源も人間でない発生源である。人間であり他のクリーチャー・タイプでもあるクリーチャー、たとえば人間・狼男は、人間である発生源である。

* 呪文や能力によりダメージが与えられるなら、どのオブジェクトがダメージを与えるのかが明記されている。ダメージを与えるオブジェクトは、その呪文自身ではないことがある。

《ウルヴェンワルドの観察者》

{4} {G} {G}

クリーチャー — ツリーフォーク

6 / 6

あなたがコントロールするタフネスが4以上のクリーチャーが1体死亡するたび、カードを1枚引く。

* 《ウルヴェンワルドの観察者》が、タフネスが4以上の他のクリーチャーと同時に死亡したなら、その能力はそれらの各クリーチャーに対してそれぞれ誘発する。

* 《ウルヴェンワルドの観察者》が死亡したときにそのタフネスが4以上であったなら、その能力は誘発する。

《永遠の災い魔》

{3}

クリーチャー — エルドラージ・ホラー

3 / 3

あなたは追放領域から永遠の災い魔を唱えてもよい。

永遠の災い魔が対戦相手がコントロールする呪文か能力の対象になったとき、永遠の災い魔を追放する。

* 《永遠の災い魔》を唱えるには、通常のタイミングの許諾や制限に従い、そのコストを支払う必要がある。

* 《永遠の災い魔》の誘発型能力は、それが戦場にある間にのみ誘発する。たとえば、《永遠の災い魔》を対象として《巻き込み》を唱えたとしても、この能力は誘発しない。

* 《永遠の災い魔》を対象とした呪文や能力が打ち消されたとしても、あなたはそれを追放する。

《エムラクルの影響》

{2} {G} {G}

エンチャント

あなたが点数で見たマナ・コストが7以上のエルドラージ・クリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、カードを2枚引く。

* 《エムラクルの影響》は、あなたがエルドラージ・クリーチャー・呪文を唱える際に支払ったマナを見るわけではなく、点数で見たマナ・コストを見る。現出の能力などによるコストの減少によって、誘発するかどうかが変わることはない。

《エムラクルの福音者》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・ホラー

3 / 2

{T}, エムラクルの福音者と、望む数の他のエルドラージでないクリーチャーを生け贄に捧げる：これにより生け贄に捧げられたクリーチャー1体につき、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* あなたはこれにより他のエルドラージでないクリーチャーを生け贄に捧げなくてもよい。《エムラクルの福音者》の能力は、それ自身も数に入れるため、あなたはエルドラージ・ホラー・トークンを1体得ることになる。

《狼族の絆》

{4} {G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

狼族の絆が戦場に出たとき、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

エンチャントされているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

* 《狼族の絆》がスタックにある間に対象が不適正になったなら、この呪文は打ち消される。それは戦場に出ず、あなたが狼・トークンを得ることもない。

《狼の試作機》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 狼・構築物

5/5

すべてのプレイヤーの手札にカードがあるかぎり、狼の試作機では攻撃したりブロックしたりできない。

* 《狼の試作機》の制限は、攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーを選ぶ瞬間にのみ適用される。
《狼の試作機》が攻撃やブロックした後でプレイヤーがカードを手札に加えたとしても、《狼の試作機》が戦闘から取り除かれることはない。

* 仮に「パーマネント1つをあなたの手札に戻さないかぎり攻撃したりブロックしたりできない」というクリーチャーがあったとして、あなたの手札が空であるなら、あなたは、そのクリーチャーと《狼の試作機》で攻撃したりブロックしたりできる。なぜなら、攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーの指定が適正であるかどうかの確認は、コストの支払いよりも前に行うからである。

《オリヴィアの竜騎兵》

{1} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

2/2

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、オリヴィアの竜騎兵は飛行を得る。

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

《改良された縫い翼》

{3} {U} {U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

3/4

飛行

{2} {U}, カード2枚を捨てる：あなたの墓地から改良された縫い翼をタップ状態で戦場に戻す。

* 《改良された縫い翼》の最後の能力は、それがあなたの墓地にある間にのみ起動できる。

《過去との取り組み》

{1} {G}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚あなたの墓地に置く。その後、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚か土地・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。

* 《過去との取り組み》は、あなたの手札に戻すカードを対象としない。あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚あなたの墓地に置いた後で、墓地にあるクリーチャー・カードか土地・カードの中からどれでも選ぶことができる。

《偏った幸運》

{3} {U}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはあなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見て、それらを裏向きの束1つと表向きの束1つに分ける。一方の束をあなたの手札に加え、もう一方をあなたの墓地に置く。

* どちらの束を手札に加え、どちらの束を墓地に置くかは、あなたが選ぶ。新しい領域に移動するまで、あなたは裏向きの束を見ることはできない。

* 一方の束にはカードがなくてもよい。この場合は、あなたはすべてのカードを手札に加えるか、すべてのカードを墓地に置くかを選ぶことになる。

* 多人数戦では、対象とした対戦相手は、カードを束に分ける方法についてアドバイスを受けたければ、他のプレイヤーと情報を選んで共有してもよい。そのプレイヤーは、情報を共有する必要はない。

《神の導き》

{5} {W} {W}

ソーサリー

あなたはあなたのゲーム開始時の手札からこのカードを公開してもよい。そうしたなら、最初のアップキープの開始時に、あなたのライフの総量は26点になる。

あなたのライフの総量は26点になる。

* プレイヤーのライフ総量が26点になるとは、そのプレイヤーが適切な点数のライフを得るか失うかすることである。たとえば、《神の導き》の解決時にあなたのライフ総量が4点であったなら、あなたは2点のライフを得る。解決時にあなたのライフ総量が40点であったなら、あなたは14点のライフを失う。ライフを得たり失ったりすることを見る他のカードは、この効果にも関連する。

* あなたの「ゲーム開始時の手札」とは、あなたがマリガンをそれ以上行わずそれでゲームを始めると決定した手札である。

* プレイヤーの「ゲーム開始時の手札」とは、すべてのプレイヤーがマリガンを終え、該当するなら「占術」も行った後のそのプレイヤーの手札である。プレイヤーの手札にゲーム開始時の手札から処理を行うことができるカードがあるなら、まず開始プレイヤーがそれらのすべての処理を望む順番で行い、その後ターン順に他の各プレイヤーが処理を行う。その後、最初のターンを開始する。

* ゲーム開始時の手札から《神の導き》を複数公開しても、あなたのライフ総量が32点など26点以外の点数になることはない。

* 双頭巨人戦では、《神の導き》によりチームのライフの総量が26点になるが、ライフを得たり失ったりするのはあなたのみである。（双頭巨人戦では各チームの初期ライフ総量は通常30点である。）

《絡み爪の人狼》

{2} {G} {G}

クリーチャー — 狼男・ホラー

2 / 4

各戦闘で、絡み爪の人狼は、追加で1体のクリーチャーをブロックできる。

{6} {G} : 絡み爪の人狼を変身させる。

/////

《繊維質の絡み屋》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

4 / 6

警戒

繊維質の絡み屋は、可能ならブロックされなければならない。

各戦闘で、繊維質の絡み屋は、追加で1体のクリーチャーをブロックできる。

* 《繊維質の絡み屋》をブロックしなければならないのは、クリーチャー1体のみである。他のクリーチャーは、ブロックしてもよいし、他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくてもよい。

* あなたでなく、防御プレイヤーが、《繊維質の絡み屋》をブロックするクリーチャーを選ぶ。

* 《繊維質の絡み屋》をブロックできる各クリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているなら、いずれのクリーチャーもブロックしない。それらの各クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要であるなら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されないので、それらはブロックしなくてもよい。

* 《絡み爪の人狼》が、攻撃中に《繊維質の絡み屋》へと変身した場合には、それが警戒を持つからといってアンタップ状態にはならない。

《完成態の講師》

{3} {U} {U}

クリーチャー — 昆虫・ホラー

5 / 4

飛行

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、青の1 / 1の人間・ウィザード・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。その後、あなたがウィザードを3体以上コントロールしているなら、完成態の講師を変身させる。

/////

《繰り返しつくしたもの》

クリーチャー — エルドラージ・昆虫

6 / 5

飛行

あなたがコントロールするウィザードは+2/+1の修整を受けるとともに飛行を持つ。

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、青の1 / 1の人間・ウィザード・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* あなたが《完成態の講師》をコントロールしているときに、ウィザードを3体以上コントロールしていたとしても、そのみでは《完成態の講師》は変身しない。それが変身するのは、あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えた後、その誘発型能力の解決時のみである。

* 《完成態の講師》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。《繰り返しつくしたものの》の誘発型能力も同様である。

* 《完成態の講師》が《繰り返しつくしたものの》へと変身したときにスタック上にあったインスタント・呪文やソーサリー・呪文が、《繰り返しつくしたものの》の誘発型能力を誘発することはない。

* 《完成態の講師》や《繰り返しつくしたものの》によって生み出されたもののみではなく、あなたがコントロールするすべてのウィザードが+2/+1の修整を受けるとともに飛行を持つ。

《ガイアー岬の療養所》

伝説の土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{2}，{T}：各プレイヤーはそれぞれ、カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。

* あなたが《ガイアー岬の療養所》の最後の能力を起動したなら、まず各プレイヤーがカードを1枚ずつ引く。その後現在のターンを進行しているプレイヤーが、自分の手札からカード1枚を選んで公開することなく脇に置き、ターン順に他の各プレイヤーもそれぞれ同じことを行う。その後、脇に置いたカードを同時に捨てる。

* 2人以上のプレイヤーがマッドネスを持つカードを同時に捨てたなら、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分のマッドネス能力をスタックに置き、その後ターン順に他の各プレイヤーもそれぞれ同じことを行う。最後にスタックに置かれた能力が最初に解決される。これにより唱えた呪文は、次のマッドネス能力の解決を始める前に解決される。

《ガヴォニーの不浄なるもの》

{3} {B}

クリーチャー — ゾンビ

2 / 4

あなたがコントロールする他のクリーチャーが1体死亡するたび、ガヴォニーの不浄なるものの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《ガヴォニーの不浄なるもの》とあなたがコントロールする他のクリーチャー1体が同時に死亡した（たとえば、両者がともに攻撃したかブロックしたので）なら、《ガヴォニーの不浄なるもの》は、その誘発型能力の解決時に戦場にはない。それの上に+1/+1カウンターが置かれたり、それによって生き残ったりすることはない。

《消えゆく光、ブルーナ》

{5} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 天使・ホラー

5 / 7

あなたが消えゆく光、ブルーナを唱えたとき、あなたの墓地から天使・クリーチャー・カード1枚か人間・クリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

飛行、警戒

(折れた刃、ギセラと合体する。)

/////

《折れた刃、ギセラ》

{2} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 天使・ホラー

4/3

飛行、先制攻撃、絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが折れた刃、ギセラと「消えゆく光、ブルーナ」という名前のクリーチャーを1体コントロールしているとともにそれらのオーナーである場合、それらを追放し、その後それらを悪夢の声、ブリセラへと合体させる。

/////

《悪夢の声、ブリセラ》

伝説のクリーチャー — エルドラージ・天使

9/10

飛行、先制攻撃、警戒、絆魂

対戦相手は、点数で見たマナ・コストが3以下の呪文を唱えられない。

* 呪文を唱えるためのコストを増やしたり減らしたりする（増呪や現出などの）効果は、その呪文の点数で見たマナ・コストに影響しない。呪文が《悪夢の声、ブリセラ》の最後の能力の「唱えられない」という制限に該当するかどうかは、その種の効果によって変わらない。

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストが3以下であるかどうかを決める。たとえば、対戦相手は（マナ・コストが{X} {R}の呪文である）《内部着火》を、Xを3として唱えることはできるが、Xを2として唱えることはできない。

* 統率者戦では、《消えゆく光、ブルーナ》か《折れた刃、ギセラ》が統率者であり、もう一方がデッキの中にあることがある。それらが《悪夢の声、ブリセラ》へと合体したなら、《悪夢の声、ブリセラ》も統率者である。しかし、《悪夢の声、ブリセラ》が戦場を離れたなら、統率領域に置くことができるカードは、ゲームの開始時に統率者として選んだカードのみである。

《騎乗追撃》

{R} {W}

インスタント

ブロック・クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。ターン終了時まで、この戦闘でそのクリーチャーにブロックされていたクリーチャーはトランブルを得る。

* 破壊されたクリーチャーがブロックしていた攻撃クリーチャーは（他にそれをブロックしているクリーチャーがなくても）ブロックされたままとなる。トランブルを持つ攻撃クリーチャーをブロックしているクリーチャーがない場合は、その戦闘ダメージは防御プレイヤーかプレインズウォーカーに与えることになる。

* 稀に、ブロック・クリーチャーがその戦闘でブロック・クリーチャーとして指定されていないこと（たとえば、ブロックしている状態で戦場に出た場合など）がある。その場合は、そのブロック・クリーチャーは破壊されるが、それがブロックしていた攻撃クリーチャーはトランブルを得ない。

《鏡翼のドラゴン》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 5

飛行

プレイヤーが鏡翼のドラゴンのみを対象とするインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、そのプレイヤーは、その呪文が対象にできるそのプレイヤーがコントロールする他のクリーチャー1体につき、その呪文を1回コピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。

* コピーは、呪文のコントローラーがコントロールするクリーチャーを対象としてのみ生成する。戦場にあるすべてのクリーチャーにつきコピーが生成されるわけではない。また、影響を受けるクリーチャーは、《鏡翼のドラゴン》のコントローラー以外のプレイヤーがコントロールしているものとなる場合もある。特に、あなたが対戦相手の《鏡翼のドラゴン》を対象として《殺害》を唱えたなら、対戦相手のクリーチャーではなく、あなたのクリーチャーを対象として《殺害》が生成されることになる。

* この能力は、プレイヤーが《鏡翼のドラゴン》1体のみを対象として、他のオブジェクトやプレイヤーは対象とせずに、インスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたびに誘発する。

* プレイヤーが複数の対象群を持つインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱え、そのすべての対象群が《鏡翼のドラゴン》1体のみを対象とするなら、《鏡翼のドラゴン》の能力は誘発する。各コピーも同様に、それぞれそのプレイヤーの他のクリーチャーのうち1体のみを対象とすることになる。

* そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーのうち、（被覆能力、プロテクションの能力、対象の制限などにより）元の呪文の対象とできないものは、《鏡翼のドラゴン》の能力では単に無視する。呪文が複数の対象を取るなら、それらすべての対象群の適正な対象であるようなクリーチャーのみがコピーの対象となる。そうでないクリーチャーに対してはコピーが生成されない。

* 元の呪文のコントローラーがそれらのコピーすべてをコントロールする。そのプレイヤーが、それらのコピーをスタックに置く順番を選ぶ。元の呪文はスタック上でそれらのコピーの下に置かれているので、最後に解決されることになる。

* この能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。（《鏡翼のドラゴン》の能力自身のような）プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。

* コピーした元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。

* コピーされる呪文に（たとえば《内部着火》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《ギサとゲラルフ》

{2} {U} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4 / 4

ギサとゲラルフが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚あなたの墓地に置く。

あなたの各ターンの間、あなたはあなたの墓地からゾンビ・クリーチャー・カードを1枚唱えてもよい。

* あなたの墓地からゾンビ・カードを唱えるには、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

* ゾンビ・カードを唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。

* あなたがゾンビ・カードを唱え始めた後では、《ギサとゲラルフ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。

* あなたが墓地からゾンビ・クリーチャー・カード1枚を唱え、その後そのターンにさらに別の《ギサとゲラルフ》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地からゾンビ・クリーチャー・カードをもう1枚唱えてもよい。

* ゾンビ・カードが1枚、あなたのメイン・フェイズ中にスタックが空であるときに墓地に置かれたなら、あなたには、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、それを唱える機会がある。

* 《ギサとゲラルフ》の能力と《幽霊の酋長、カラドル》の能力など、あなたがゾンビ・クリーチャー・カードをあなたの墓地から唱えることができる効果が複数あるなら、それにより呪文を唱える際に、どのカードの許諾により唱えるかを宣言しなければならない。

* いずれのカードも同じキャラクターが描かれているが、《ギサとゲラルフ》は、《ゲール呼びのギサ》や《縫い師、ゲラルフ》とは名前が異なる。《ギサとゲラルフ》を、《ゲール呼びのギサ》や《縫い師、ゲラルフ》と同時にコントロールしても、「レジェンド・ルール」は適用されない。

#訂正# このカードの最後の能力は「あなたの各ターンの間、あなたはあなたの墓地からゾンビ・クリーチャー・カードを唱えてもよい。」と印刷されているが、これは誤りである。正しくは「あなたの各ターンの間、あなたはあなたの墓地からゾンビ・クリーチャー・カードを1枚唱えてもよい。」である。

《久遠の闇からの誘引》

{2} {U}

ソーサリー

あなたはゲームの外部か追放領域にある、あなたがオーナーであるエルドラージ・カード1枚を選んでよい。そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加える。

* カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。

* 裏向きに追放されているカードは特性を持たない。あなたがそれを見ることができたとしても、それを選ぶことはできない。

* エルドラージ・カードとは、エルドラージのサブタイプを持つカードである。『戦乱のゼンディカー』ブロックにある、欠色を持つカードのうちクリーチャーでないカードは、エルドラージがテーマではあるがエルドラージ・カードではない。

《くすぶる狼男》

{2} {R} {R}

クリーチャー — 狼男・ホラー

3 / 2

くすぶる狼男が戦場に出たとき、クリーチャー最大2体を対象とする。くすぶる狼男はそれらに、それぞれ1点のダメージを与える。

{4} {R} {R} : くすぶる狼男を変身させる。

/////

《噴出する戦慄狼》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

6 / 4

噴出する戦慄狼が攻撃するたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。噴出する戦慄狼はそれに2点のダメージを与える。

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

* 《くすぶる狼男》で攻撃した後に《くすぶる狼男》を《噴出する戦慄狼》へと変身させたなら、《噴出する戦慄狼》の誘発型能力はその戦闘では誘発しない。

《けたたましく吠えるもの》

{2} {G}

クリーチャー — 狼男・ホラー

3 / 1

けたたましく吠えるものよりパワーの小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

{5} {G} : けたたましく吠えるものを変身させる。

/////

《多重吠え》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

3 / 5

多重吠えよりパワーの小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

多重吠えがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

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

《ケッシングをうろつくもの》

{G}

クリーチャー — 狼男・ホラー

2 / 1

{4} {G} : ケッシングをうろつくものを変身させる。

/////

《しなやかな捕食者》

クリーチャー — エルドラージ・狼男

4 / 4

しなやかな捕食者は、2 体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

* 《しなやかな捕食者》が威迫を得たなら、1 体のクリーチャーによってはブロックされず、2 体以上のクリーチャーによってもブロックされないため、それは単にブロックされなくなる。

《研究室の搜索》

{4} {U} {U}

インスタント

昂揚 — あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計 4 種類以上含まれるなら、研究室の搜索を唱えるためのコストは {2} 少なくなる。

カードを 3 枚引く。

* 何らかの効果によって、《研究室の搜索》をあなたの墓地から唱えるなら、墓地にあるカードのカード・タイプ数は、《研究室の搜索》を墓地からスタックに移動した後で数える。移動により昂揚の効果が適用されなくなるなら、唱えるためのコストは {4} {U} {U} になる。

《月皇の外套》

{1} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは +2/+2 の修整を受けるとともに「{1}, パーマネント 1 つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、このクリーチャーは飛行を得る。」を持つ。

* エンチャントされているクリーチャーのコントローラーのみが、《月皇の外套》による能力を起動できる。

* 《月皇の外套》がエンチャントされているクリーチャーに付与する能力は、パーマネントであればどれでも生け贄に捧げて起動できる。《月皇の外套》やエンチャントされているクリーチャー自身でもよい。

《絞墓の群衆》

{4} {B} {B}

クリーチャー — ゾンビ

0 / 0

絞墓の群衆は +1/+1 カウンターが 5 個置かれた状態で戦場に出る。

プレイヤーが呪文を 1 つ唱えるたび、絞墓の群衆の上から +1/+1 カウンターを 1 個取り除く。そうしたら、黒の 2/2 のゾンビ・クリーチャー・トークンを 1 体戦場に出す。

* 《絞墓の群衆》の誘発型能力の解決時に、《絞墓の群衆》が戦場にないか +1/+1 カウンターが置かれていなかったなら、あなたは +1/+1 カウンターを 1 個取り除くことができず、ゾンビ・トークンを 1 体得ることもない。

* あなたは、《絞墓の群衆》から2個以上の+1/+1カウンターを同時に取り除くことはできない。そうすることでゾンビ・トークンを増やすようなことはできない。また、カウンターを1個も取り除かないことを選ぶこともできない。

* 《絞墓の群衆》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

《孤独な夜番の霊》

{1} {W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

2/3

防衛、飛行

昂揚 — あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれるかぎり、孤独な夜番の霊は防衛を持たないかのように攻撃できる。

* あなたが《孤独な夜番の霊》で攻撃した後あなたの墓地にあるカード・タイプの数が少なくなったとしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

《強欲な過食者》

{2} {R} {R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

5/3

各戦闘で、強欲な過食者は可能なら攻撃する。

マッドネス {3} {R} (あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。あなたがそうしたとき、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。)

* 《強欲な過食者》が、そのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったか、タップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

《最後の望み、リリアナ》

{1} {B} {B}

プレインズウォーカー — リリアナ

3

+1: クリーチャー最大1体を対象とする。あなたの次のターンまで、それは-2/-1の修整を受ける。

-2: あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚あなたの墓地に置く。その後、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。

-7: あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。Xはあなたがコントロールするゾンビの総数に2を足した数に等しい。」を持つ紋章を得る。

* 《最後の望み、リリアナ》の1つ目の能力は、何も対象を取らずに起動して単に忠誠カウンターを増やすことができる。

* 《最後の望み、リリアナ》の2つ目の能力は、あなたの手札に戻すカードを対象としない。あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚あなたの墓地に置いた後で、墓地にあるクリーチャー・カードの中からどれでも選ぶことができる。

* 《最後の望み、リリアナ》の紋章の誘発型能力の解決時に、あなたがゾンビをコントロールしていないなら、あなたはゾンビ・トークンを2体得る。

《シガルダ教の僧侶》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

{1}, {T} : 人間でないクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

* 人間であり他のクリーチャー・タイプでもあるクリーチャー、たとえば人間・狼男は、人間・クリーチャーである。

《霜のニブリス》

{2} {U} {U}

クリーチャー — スピリット

3/3

飛行

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

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。そのクリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 「そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない」と書かれた効果が複数あるなら、それらのすべての効果が同一のアンタップ・ステップに適用される。たとえば、1ターンにインスタント・呪文を2つ唱え、《霜のニブリス》の能力の対象として同じクリーチャーを2回選んだとしたなら、そのクリーチャーがアンタップしないアンタップ・ステップは1回のみである。

《集合した頭目》

{5} {R}

クリーチャー — 狼

5/5

集合した頭目がクリーチャーを1体ブロックするかクリーチャーが1体集合した頭目をブロックした状態になるたび、集合した頭目はそのクリーチャーに3点のダメージと、そのクリーチャーのコントローラーに3点のダメージを与える。

* この誘発型能力は、《集合した頭目》がブロックしたクリーチャー1体か、《集合した頭目》をブロックしたクリーチャー1体につき、それぞれ1回誘発する。この能力は、戦闘ダメージが与えられるよりも先に解決され、そのクリーチャーにダメージを与える。そのダメージによって《集合した頭目》をブロックしていたすべてのクリーチャーが破壊されたとしても、《集合した頭目》がブロックされていない状態になるわけではない。

* この誘発型能力は、クリーチャーにダメージが与えられなかったとしても、そのコントローラーにダメージを与える。この状況は、そのクリーチャーが戦場を離れたりダメージが軽減されたりすると起こる。

《集団的努力》

{1} {W} {W}

ソーサリー

増呪—あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする。（2つ目以降に選ぶモード1つにつきこのコストを1回支払う。）

以下から1つ以上を選ぶ。

- ・パワーが4以上のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。
- ・エンチャント1つを対象とし、それを破壊する。
- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールする各クリーチャーの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

* 増呪コストを支払うために、あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。ターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。

* あなたが1つ目と3つ目のモードを選び、対象としたクリーチャーを破壊することによって「戦場を離れるまで追放」の効果（たとえば《月皇の審問官》の効果）が終了するなら、追放されていたクリーチャーはあなたがクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くよりも先に戦場に戻る。2つ目と3つ目のモードを選び、エンチャントを破壊することで同様の効果が終了する場合も同様である。

《州民を滅ぼすもの》

{10}

クリーチャー — エルドラージ・猪

7/7

現出{6} {G} {G} {G} {G}（あなたはこの呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げるとともに{X}だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい。）

あなたが州民を滅ぼすものを唱えたとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは+2/+2の修整を受けるとともにトランブルを得る。

トランブル、速攻

* この誘発型能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定する。あなたがその後そのターンにコントロールし始めたクリーチャーは、+2/+2の修整を受けることもトランブルを得ることもない。

* この誘発型能力は、《州民を滅ぼすもの》が戦場に出る前に解決されるので、それ自身の誘発型能力によってそれが+2/+2の修整を受けることはない。

《焼夷流》

{1} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。焼夷流はそれに3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与えられたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* ダメージを与えられたクリーチャーが何らかの理由によりこのターンに死亡するなら、それを追放する。《焼夷流》のダメージにより死亡する場合のみではない。

《正気の欠片》

{2} {R}

ソーサリー

あなたの墓地から、インスタント・カード最大1枚とソーサリー・カード最大1枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。その後、カード1枚を捨てる。正気の欠片を追放する。

* 手札に戻したカードのうちの1枚を捨ててもよい。あなたの手札に他のカードがなければ、あなたは手札に戻したカードのうちの1枚を捨てなければならない。

* あなたは、カード1枚のみを対象として《正気の欠片》を唱えてもよい。何も対象とせずに唱えて、単にカード1枚を捨ててもよい。

* カード2枚を対象としていて、そのうち1枚が不適正な対象になった場合は、あなたはもう1枚を手札に戻し、カード1枚を捨てて、《正気の欠片》を追放する。対象とした両方のカードが不適正になったなら、《正気の欠片》は打ち消される。あなたはカードを捨てず、《正気の欠片》を追放することもない。

《処刑者の大包丁》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+1の修整を受けるとともに、可能ならエルドラージでブロックされなければならない。

装備 {4}

* 装備しているクリーチャーをブロックしなければならないのは、エルドラージ1体のみである。他のエルドラージやエルドラージでないクリーチャーは、そのクリーチャーをブロックしてもよいし、他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくてもよい。

* 攻撃プレイヤーではなく、防御プレイヤーが、装備しているクリーチャーをブロックするエルドラージを選ぶ。

* 装備しているクリーチャーをブロックできる各エルドラージがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているなら、いずれのエルドラージもブロックしない。それらの各クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要であるなら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されないので、それらはブロックしなくてもよい。

* クリーチャーが複数の《処刑者の大包丁》を装備していても、ブロックしなければならないのは、エルドラージ1体のみである。

《白髪交じりの釣り人》

{2} {U}

クリーチャー — 人間

2/3

{T}：あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚あなたの墓地に置く。その後、あなたの墓地に無色のクリーチャー・カードがあるなら、白髪交じりの釣り人を変身させる。

/////

《不気味なアンコウ》

クリーチャー — エルドラージ・魚

4 / 5

{6}：このターン、対戦相手がコントロールするクリーチャーは可能なら攻撃する。

* あなたが《白髪交じりの釣り人》をコントロールしているときに、あなたの墓地に無色のクリーチャー・カードがあったとしても、それのみでは《白髪交じりの釣り人》は変身しない。それが変身するのは、その起動型能力の解決時のみである。

* 《不気味なアンコウ》の効果の影響を受けるクリーチャーが、そのターンの開始時からそのコントローラーのコントロール下になかったか、タップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。そのクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されることはないで、そのクリーチャーは攻撃しなくてもよい。

《神聖な協力》

{1} {W}

インスタント

増呪 {2}（2つ目以降に選ぶモード1つにつきこのコストを1回支払う。）

以下から1つ以上を選ぶ。

- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは4点のライフを得る。
- ・クリーチャー最大2体を対象とし、それらをアンタップする。
- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは攻撃クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

* 生け贄に捧げる攻撃クリーチャーは、対象とした対戦相手が選ぶ。あなたが選ぶわけではない。

* 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。

《地獄の樹》

{3} {B}

クリーチャー — 植物

0 / 13

防衛

{T}：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライフの総量と地獄の樹のタフネスを交換する。

* 《地獄の樹》の能力の解決時にそれが戦場に出ていなかったなら、交換は起こらず、この能力は何もしない。特に、この能力を起動し、それに対応して《地獄の樹》が-13/-13の修整を受けるようにしても、それにより対戦相手はゲームに敗北しない。

* 能力の解決時に、《地獄の樹》のタフネスは対象とした対戦相手のその直前のライフ総量になり、そのプレイヤーはライフ総量が《地獄の樹》のその直前のタフネスと同じになるために必要な点数のライフを得るか失うかする。ライフを得たり失ったりすることを見る他の効果は、この効果にも関連する。

* タフネスを修整する効果やカウンターやオーラや装備品は、タフネスがプレイヤーのその直前のライフ総量に設定された後で適用される。たとえば、《地獄の樹》が《信者の杖》を装備していて（この結果、それは2/15になっている）、プレイヤーのライフ総量が7点であったとする。交換後には、《地獄の樹》は2/9のクリーチャーとなり（タフネスが7になり、その後《信者の杖》による修整を受ける）、プレイヤーのライフ総量は15点になる。

《実地研究者、タミヨウ》

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

プレインズウォーカー — タミヨウ

4

+1：クリーチャー最大2体を対象とする。あなたの次のターンまで、対象としたクリーチャーが1体戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードを1枚引く。

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

-7：カードを3枚引く。あなたは「あなたは、あなたの手札から土地でないカードを、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」を持つ紋章を得る。

* 《実地研究者、タミヨウ》の1つ目の能力は、あなたがコントロールしていないクリーチャーも対象にできる。それらが戦闘ダメージを与えたなら、それらのコントローラーではなく、あなたがカードを1枚引く。

* 《実地研究者、タミヨウ》の1つ目の能力は遅延誘発型能力を生成する。それは、それらのクリーチャーが戦闘ダメージを与える前に《実地研究者、タミヨウ》が戦場を離れていても誘発する。

* 《実地研究者、タミヨウ》の紋章を得た後に、土地でないカードを唱えるには、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような代替コストを支払うことはできない。増呪コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

* そのカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

* あなたは土地でないカードを、通常どおりマナ・コストを支払って唱えてもよい。

《自暴自棄》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+1/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を得る。

マッドネス {1} {R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。あなたがそうしたとき、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。）

* あなたは、+2/+0の修整を与えるために、同じクリーチャーを2回対象とすることはできない。

《邪悪の使者》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・ホラー

1 / 1

邪悪の使者が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見る。あなたはそれらの中からクリーチャー・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

あなたが現出を持つ呪文を唱える間に邪悪の使者を生け贄に捧げたとき、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《邪悪の使者》の最後の能力は、どのような理由であれ、あなたが現出を持つ呪文を唱える間にそれを生け贄に捧げたなら誘発する。その呪文を現出コストで唱えたかどうかは問わない。たとえば、《州民を滅ぼすもの》を{10}で唱える間に、《アシュノッドの供犠台》の能力を起動するために《邪悪の使者》を生け贄に捧げたなら、この能力が誘発する。

《呪文捕らえ》

{1} {W} {U}

クリーチャー — スピリット

2 / 3

瞬速

飛行

呪文捕らえが戦場に出たとき、点数で見たマナ・コストが4以下の呪文1つを対象とし、それを追放する。

呪文捕らえが戦場を離れたとき、その追放されたカードのオーナーはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストが4以下であるかどうかを決める。

* 打ち消されない呪文であっても、《呪文捕らえ》の能力によって追放できる。それは解決されない。

* 追放されたカードのオーナーがそれを唱えたなら、その呪文は、そのプレイヤーが唱えた元の呪文とは関連がない。元の呪文に関して行った選択や、元の呪文に影響していた効果は、新しいその呪文に持ち越されない。

* 追放されたカードを唱えるなら、そのプレイヤーは《呪文捕らえ》の最後の能力の解決の一部として唱える。そのターンの後の時点で唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視するが、他の（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」のような）制限は無視しない。

* プレイヤーがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような代替コストを支払うことはできない。しかし増呪コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

* そのカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

* 戦場に出たときの誘発型能力が解決する前に《呪文捕らえ》が戦場を離れたなら、その戦場を離れたときの誘発型能力が誘発して解決するが、何も起こらない。その後、1つ目の誘発型能力が解決され、その呪文を永久に追放する。

《スカースダグの嘆願者》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 3

{B}, {T}, カード1枚を捨てる: 各プレイヤーはそれぞれ2点のライフを失う。

* 《スカースダグの嘆願者》の能力により両プレイヤーのライフ総量が0点以下となるなら、ゲームは引き分けになる。

* 双頭巨人戦では、《スカースダグの嘆願者》の能力により各プレイヤーが2点のライフを失う。そのため、各チームはそれぞれ合計4点のライフを失う。

《ステンシアの晩餐》

{2} {R}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。ステンシアの晩餐はそのプレイヤーに、あなたがコントロールする吸血鬼の総数に等しい点数のダメージを与える。

カードを1枚引く。

* あなたが吸血鬼をコントロールしていなくても、あなたは対戦相手1人を対象として《ステンシアの晩餐》を唱えてもよい。あなたは依然としてカードを1枚引く。

* あなたがコントロールする吸血鬼の数は、《ステンシアの晩餐》の解決時にのみ数える。

《スレイベンの異血種》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・獵犬

3 / 2

昂揚 — あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれるかぎり、スレイベンの異血種は+1/+1の修整を受けるとともに威迫を持つ。（威迫を持つクリーチャーは、2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

* 威迫は、ブロック・クリーチャーが選ばれる際にのみ関係する。ブロック・クリーチャーが選ばれた後で《スレイベンの異血種》が威迫を得ても、それがブロックされていない状態になるわけではない。

《性急な悪魔》

{2} {R} {R}

クリーチャー — デビル

6 / 1

トランブル、速攻

性急な悪魔が攻撃したとき、防御プレイヤーのコントロールするクリーチャー最大1体を対象とする。
この戦闘で、それは可能ならこれをブロックする。
終了ステップの開始時に、性急な悪魔を生け贄に捧げる。

* 《性急な悪魔》の1つ目の誘発型能力の影響を受けるクリーチャーが、タップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているなら、そのクリーチャーはブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要であるなら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されないの、それはブロックしなくてもよい。

《生命の危機》

{5} {B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。そのコントローラーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

* 対象としたクリーチャーは、そのコントローラーが2点のライフを失い、あなたが2点のライフを得るよりも先に、戦場を離れることになる。それがライフを得たり失ったりすることを見る能力を持っていたとしても、それらは適用されない。

* クリーチャーが《生命の危機》の不適正な対象になっていたなら、どのプレイヤーもライフを得たり失ったりすることはない。それが適正な対象であったなら、それが破壊不能を持っているなどの理由で破壊されなかったとしても、そのコントローラーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

《詮索》

{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3点のライフを失うとともに自分の手札からカード1枚を自分のライブラリーの一番上に置く。

* 《詮索》は、手札にカードがない対戦相手も対象とすることができる。そのプレイヤーは単に3点のライフを失う。

《詮索好きのホムンクルス》

{1} {U}

クリーチャー — ホムンクルス

1 / 1

{T} : あなたのマナ・プールに{C}を加える。このマナは、インスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて3枚以上ある場合、詮索好きのホムンクルスを変身させる。

/////

《食欲な読書家》

クリーチャー — エルドラージ・ホムンクルス

3 / 4

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

あなたがインスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* あなたのアップキープの開始時にあなたの墓地に十分なインスタント・カードやソーサリー・カードがなかったなら、《詮索好きのホムンクルス》の最後の能力は誘発しない。能力の解決時に十分なカードがなかったなら、この能力には効果がない。

* 《詮索好きのホムンクルス》の1つ目の能力が生み出すマナは、追加コストに不特定マナを含む呪文を唱えるために使用できる。たとえば《邪悪借用》の両方のモードを選んで唱えるために使用できる。しかし、呪文の解決中にコストを支払うために使用することはできない。たとえば《巻き込み》によりプレイヤーが支払うコストのためには使用できない。

* 呪文のコストを減らす能力は、増やす能力よりも後に適用される。たとえば、あなたが《貪欲な読書家》をコントロールしていて《邪悪借用》の両方のモードを選んだなら、唱えるためのコストは{1}{B}となる。

* インスタント・呪文かソーサリー・呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、先にXの値を選び、その後コストを{1}減らす。たとえば、あなたが《貪欲な読書家》をコントロールしていて《闇の救済》を唱える際にXの値として2を選んだなら、唱えるためのコストは{3}{B}となる。

* 《詮索好きのホムンクルス》の誘発型能力に対応してそのマナ能力を起動したなら、あなたのアップキープ中に、それが《貪欲な読書家》に変身した後で、そのマナをインスタント・呪文を唱えるために使用できる。そのマナを使わなかったなら、それはあなたのドロー・ステップが始まる前にマナ・プールを離れる。あなたはそのマナで、あなたが引いたカードを唱えたりソーサリーを唱えたりはできない。

《相変位》

{2}{U}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー最大2体を対象とし、それらを追放する。その後それらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* クリーチャー・トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 各クリーチャーが戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーとは関係がない。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で追加の能力を持っていたとしてもそれを持たない。それの上に置かれていたカウンターは消滅する。それにつけられていたオーラはオーナーの墓地に置かれる。装備品はすべてはずれた状態になる。

《騒乱の歓楽者》

{6}{R}{R}

クリーチャー — デビル・ホラー

3/4

騒乱の歓楽者を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるインスタント・カード1枚とソーサリー・カード1枚につき{1}少なくなる。

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

騒乱の歓楽者が戦場に出たとき、あなたの手札を捨て、その後カードを3枚引く。

* 《騒乱の歓楽者》の1つ目の能力は、コストのうち不特定マナのみを減らすことができる。赤マナを減らすことはできない。

* 《騒乱の歓楽者》の最後の能力の解決時にあなたの手札にカードがなければ、単にカードを3枚引く。

《即時却下》

{2} {U} {U}

インスタント

他の呪文すべてを追放し、能力すべてを打ち消す。

* 打ち消されない呪文であっても、《即時却下》によって追放される。それらは解決されない。

* スタック上にある起動型能力や誘発型能力のみが打ち消される。オブジェクトの常在型能力には影響しない。オブジェクトの起動型能力や誘発型能力は、その後そのターンに、再び起動することができるし再び誘発することがある。すでに解決された呪文や能力は影響を受けない。

《粗暴な協力》

{2} {R}

インスタント

増呪{1}（2つ目以降に選ぶモード1つにつきこのコストを1回支払う。）

以下から1つ以上を選ぶ。

- ・プレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーはトランブルを得る。
- ・クリーチャー1体を対象とする。粗暴な協力はそれに2点のダメージを与える。
- ・対戦相手1人を対象とする。粗暴な協力はそのプレイヤーがコントロールする各クリーチャーに、それぞれ1点のダメージを与える。

* トランブルを持つクリーチャーが、それが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに割り振ることのできるダメージを決定するときは、ブロック・クリーチャーにそれ以前に与えられているダメージも考慮する。たとえば、トランブルを持つ4/4のクリーチャーが、2点のダメージを負っている4/4のクリーチャー1体によってブロックされたなら、そのクリーチャーに2点のダメージを割り振り、防御プレイヤーに2点のダメージを割り振ることができる。

* 2つ目と3つ目のモードを選び、対象としたクリーチャーが対象とした対戦相手によってコントロールされている場合は、そのクリーチャーには2点と1点、合計3点のダメージが与えられる。そのクリーチャーにダメージが与えられるたびに誘発する能力は2回誘発する。

《ソンバーワルドの雄鹿》

{3} {G} {G}

クリーチャー — 大鹿

4/3

ソンバーワルドの雄鹿が戦場に出たとき、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。あなたは「このクリーチャーはそれと格闘を行う。」を選んでもよい。

* 《ソンバーワルドの雄鹿》の誘発型能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。しかしそれが格闘を行うかどうかは能力の解決時に選ぶ。

* 《ソンバーワルドの雄鹿》の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は打ち消される。《ソンバーワルドの雄鹿》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも与えられもしない。

《棚卸し》

{1} {U}

ソーサリー

カードを1枚引き、その後さらにカードを、あなたの墓地にある「棚卸し」という名前のカードの枚数に等しい枚数引く。

* 解決中に《棚卸し》は依然としてスタック上にあり、その呪文・カードは墓地にあるわけではないので、あなたが引くカードの枚数には影響しない。

《魂の聖別者》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 3

他のクリーチャーが1体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、魂の聖別者は+1/+1の修整を受ける。

{2} {W}, あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：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1体戦場に出す。

* 最後の能力は《魂の聖別者》が戦場にあるときにのみ作用する。この能力は、《魂の聖別者》があなたの墓地に置かれている間には起動できない。

《魂分離機》

{3}

アーティファクト

{5}, {T}, 魂分離機を生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。1/1であることと、その他のタイプに加えてスピリットであることと、飛行を持つことを除きそのカードのコピーであるトークンを1体戦場に出す。そのカードのパワーに等しいパワーとそのカードのタフネスに等しいタフネスを持つ黒のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* あなたが両面クリーチャー・カードをコピーしたとしても、そのスピリット・トークンは変身できない。

* コピー元のクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。

* コピー元のクリーチャー・カードの戦場に出たときに誘発する能力は、このスピリット・トークンが戦場に出たときにも誘発する。そのクリーチャー・カードが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も作用する。

* スピリット・トークンは、元のカードの色とマナ・コスト（および点数で見たマナ・コスト）を持つ。ゾンビ・トークンの点数で見たマナ・コストは0である。

* クリーチャーのパワーやタフネスを定義する能力は、カードがあなたの墓地にある間も適用されるが、パワーやタフネスを増減する能力は適用されない。たとえば、《古き知恵の賢者》の能力は適用され、それによってゾンビ・トークンのパワーとタフネスが決まるが、《リリアナの精鋭》の能力は適用されない。

* コピー元のクリーチャー・カードに《古き知恵の賢者》の能力のようなパワーやタフネスを定義する能力があるとしても、スピリット・トークンの基本のパワーとタフネスは依然として1/1である。

* ゾンビ・トークンのパワーとタフネスは、それが生成される際に、そのカードが最後にあなたの墓地にあったときのそのカードに基づいて設定される。追放されたカードのパワーやタフネスが変わったとしても、それらは変更されない。

* スピリット・トークンは、ゾンビ・トークンが戦場に出るより先に戦場に出る。

《単体騎手》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

1/1

先制攻撃、絆魂

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、単体騎手を変身させる。

/////

《同体騎手》

クリーチャー — エルドラージ・ホラー

4/4

先制攻撃、トランプル、絆魂

* 《単体騎手》の最後の能力は、このターンのあなたがライフを得た時点ではそれが戦場になかったとしても誘発する。

* 《単体騎手》の能力はターン中に得たライフの点数を見るものであり、ターン開始時のあなたのライフの総量と比較してどうなったかを見るわけではない。たとえば、このターンにあなたが4点のライフを得て、その後7点のライフを失っていた場合にも、それは依然として誘発する。

* ライフは、あなたの終了ステップが開始する前に得ていなければならない。そうでなかったなら、仮に終了ステップの開始時に誘発する能力によってライフを得るとしても、《単体騎手》の最後の能力は誘発しない。

* 双頭巨人戦では、プレイヤーがライフを得るというイベントは、（その結果はチームのライフ総量に影響することになるが）各プレイヤーに個別に影響する。たとえば、あなたのチームメイトの絆魂を持つクリーチャーが5点のダメージを与えたなら、あなたのチームメイトがライフを得る。あなたではない。《単体騎手》の最後の能力は誘発しない。

《血茨》

{2} {G}

クリーチャー — 植物・エレメンタル

2 / 3

あなたが他のパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、血茨の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《血茨》の能力は、あなたにパーマネントを生け贄に捧げる許可を与えるわけではない。パーマネントを生け贄に捧げるよう指示するか、生け贄に捧げてもよいと許可する他の効果が必要になる。

* あなたが、呪文か起動型能力のコストの一部としてパーマネント1つを生け贄に捧げたなら、《血茨》の能力はその呪文や能力よりも先に解決されることになる。

《血に飢えた斧》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+4/+0の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、装備しているクリーチャーがこのターンにクリーチャーに戦闘ダメージを与えていなかった場合、装備しているクリーチャーを生け贄に捧げる。

装備 {2}

* 装備しているクリーチャーがプレイヤーやプレインズウォーカーにのみ戦闘ダメージを与えていたなら、《血に飢えた斧》の誘発型能力は誘発する。戦闘ダメージを与えていなかった場合も同様である。

* 《血に飢えた斧》の誘発型能力は、あなたの終了ステップの開始時に、それがつけられているクリーチャーがそのターンそれ以前にクリーチャーに戦闘ダメージを与えていたかどうかを見る。戦闘ダメージが与えられた際に《血に飢えた斧》がそれにつけられていたかどうかには（そもそも何かにつけられていたかどうかにも）関係しない。

《血の間の僧侶》

{2} {B} {R}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

4 / 4

血の間の僧侶が戦場に出るか攻撃するたび、あなたの手札にカードが無い場合、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。血の間の僧侶はそれに2点のダメージを与える。

マッドネス {1} {B} {R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。あなたがそうしたとき、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。）

* この誘発型能力は、《血の間の僧侶》が戦場に出たときと攻撃したときの両方で誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

* この誘発条件が成立した瞬間にあなたの手札にカードがあったなら、その直後にそれらのカードをすべて手札からなくすことができたとしても、《血の間の僧侶》の能力は誘発しない。能力の解決時にあなたの手札にカードがあったなら、何の効果もない。したがって、ダメージは一切与えられない。

《直接射撃》

{2} {G}

インスタント

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

* 《直接射撃》の解決時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールするクリーチャーはダメージを与えない。あなたがコントロールするクリーチャーは適正な対象であれば、もう一方のクリーチャーが不適正な対象であっても、あなたのクリーチャーは依然として+1/+1の修整を受ける。

《月の力》

{2} {U}

エンチャント

対戦相手が呪文を1つ唱えたとき、月の力を生け贄に捧げるとともに、その呪文を打ち消す。

* あなたは《月の力》を生け贄に捧げないことを選ぶことはできない。

* その呪文がすでに打ち消されていた（たとえば、別の《月の力》の能力によって）場合や、その呪文が打ち消されないものであった場合にも、あなたは《月の力》を生け贄に捧げる。

* 《月の力》を生け贄に捧げることができない（たとえば、それがすでに戦場を離れていたなどの理由で）としても、その呪文は打ち消される。通常、対戦相手の《月の力》の誘発型能力に対応して呪文を唱えることは得策ではない。

《月への封印》

{2} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャーか土地かプレインズウォーカー）

エンチャントされているパーマネントは「{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。」を持つ無色の土地であるとともに、他のすべてのカード・タイプと能力を失う。

* 《月への封印》にエンチャントされた時点で、そのパーマネントは、明記されているマナ能力以外のすべての能力を失う。それ以降にそのパーマネントが得た能力は通常どおり作用する。

* パーマネントはそれまで持っていた特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、《月への封印》が伝説のパーマネントをエンチャントしているなら、そのパーマネントは引き続き伝説のパーマネントであり続ける。

* エンチャントされているパーマネントが土地タイプを持つ土地であれば、それはその土地タイプを持ち続けるが、それらに固有のマナ能力は失われる。たとえば、《月への封印》によってエンチャントされている《平地》は、依然として平地であるが、タップして{W}を生み出すことはできない。それが生み出すのは{C}のみである。

* あなたが、《月への封印》にエンチャントされているプレインズウォーカーをマナを引き出すためにタップした後で《月への封印》を取り除いたなら、あなたはタップ状態のそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動できる。

* 土地になることで、他のオーラが不適正につけられている状態になることがある。それらはオーナーの墓地に置かれる。その土地につけられていた装備品はすべてはずれて、戦場に残る。その土地の上に置かれていたカウンターは、何もしないかもしれないが、その上に残る。

《罪からの解放者》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

0/3

罪からの解放者が戦場に出たとき、あなたは他のパーマネント1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

昂揚 — あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれる場合、罪からの解放者を変身させる。

/////

《肉体からの解放者》

クリーチャー — エルドラージ・ホラー

3/5

あなたがコントロールするエルドラージは警戒を持つ。

{2}, {T}, エルドラージでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《罪からの解放者》の1つ目の能力の解決時に、複数のエルドラージ・ホラー・トークンを得るために複数のパーマネントを生け贄に捧げることはできない。

《爪の群れのウルリッチ》

{3} {R} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・狼男

4/4

このクリーチャーが戦場に出るか爪の群れのウルリッチに変身するたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+4/+4の修整を受ける。

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、爪の群れのウルリッチを変身させる。

/////

《揺るぎない頭目、ウルリッチ》

赤、*緑*

伝説のクリーチャー — 狼男

6/6

このクリーチャーが揺るぎない頭目、ウルリッチに変身するたび、あなたがコントロールしていない狼男でないクリーチャー1体を対象とする。あなたは「このクリーチャーはそれと格闘を行う。」を選んでもよい。

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、揺るぎない頭目、ウルリッチを変身させる。

* あなたは、《揺るぎない頭目、ウルリッチ》の1つ目の能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。しかしそれが格闘を行うかどうかは能力の解決時に選ぶ。

* 《揺るぎない頭目、ウルリッチ》の1つ目の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は打ち消される。

* 最初の能力の解決時に《揺るぎない頭目、ウルリッチ》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも与えられもしない。

* 《爪の群れのウルリッチ》と《揺るぎない頭目、ウルリッチ》の変身能力は、直前のターン全体を見る。《爪の群れのウルリッチ》や《揺るぎない頭目、ウルリッチ》が、直前のターンの一部または全部の間戦場になかったとしてもそうである。

* 《揺るぎない頭目、ウルリッチ》の最後の能力は、直前のターンに1人のプレイヤーが2つ以上の呪文を唱えていたときのみ誘発する。2人以上のプレイヤーが、それぞれ1つずつ呪文を唱えていたとしても、この能力は誘発しない。

《テラリオン》

{1}

アーティファクト

テラリオンはタップ状態で戦場に出る。

{2}, {T}, テラリオンを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに、好きな色の組み合わせのマナ2点を加える。

テラリオンが戦場から墓地に置かれたとき、カードを1枚引く。

* あなたは《テラリオン》の最後の能力によってカードを1枚引く前に、《テラリオン》が生み出すマナの色を選ばなくてはならない。

* 《テラリオン》の最後の能力は、どのような理由で戦場から墓地に置かれたとしても誘発する。

《溺墓のビヒモス》

{9}

クリーチャー — エルドラージ・カニ

5 / 7

瞬速（あなたはこの呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

現出 {7} {U}（あなたはこの呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げるとともに {X} だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい。）

溺墓のビヒモスは、これがこのターンに戦場に出たのであるかぎり呪禁を持つ。

* 《溺墓のビヒモス》が戦場に出たターン中に、それが呪禁を持たない瞬間はない。対戦相手がそれを対象とできる最初の機会は、次のターンのアップキープ・ステップである。

《突発的变化》

{U}

エンチャント — オーラ

瞬速（あなたはこの呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

エンチャント（クリーチャー）

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

* Xの値は、あなたの墓地にあるカードの枚数が変わると常時変化する。

《取り繕い》

{U}

インスタント

あなたがコントロールするパーマネントを対象とする呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

* 《取り繕い》は、少なくともその1つの対象があなたがコントロールするパーマネントであるかぎり、複数の対象を持つ呪文を対象とすることができる。

《嘆き細工》

{1} {B} {G}

クリーチャー — 植物・スケルトン

3 / 2

速攻

昂揚 — 嘆き細工が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれる場合、このターン、パワーが2以下のクリーチャーではブロックできない。

* 《嘆き細工》の効果はパーマネントの特性を変更するものではないので、影響を受けるクリーチャーは常時変化する。ブロック・クリーチャーを指定する瞬間にパワーが2以下であるクリーチャーではブロックできない。

《謎の石の断片》

{3}

アーティファクト

謎の石の断片はタップ状態で戦場に出る。

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

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーのライフがそれぞれ10点以下であった場合、謎の石の断片を変身させる。

/////

《エムラクルのオーロラ》

クリーチャー — エルドラージ・反射

1 / 4

飛行、接死

エムラクルのオーロラが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。

* 《謎の石の断片》の2つ目の能力はマナ能力である。プレイヤーはそれに対応することはできない。それによるライフを失うことに対応することもできない。

* あなたのアップキープの開始時にライフが11点以上のプレイヤーが1人でもいたなら、《謎の石の断片》の最後の能力は誘発しない。能力の解決時にライフが11点以上のプレイヤーがいたなら、この能力には効果がない。

* 双頭巨人戦では、《謎の石の断片》のマナ能力により各プレイヤーがそれぞれ1点のライフを失うので、各チームがそれぞれ2点のライフを失うことになる。また、《エムラクルのオーロラ》の最後の

能力により各対戦相手がそれぞれ3点のライフを失うので、各対戦相手チームはそれぞれ合計6点のライフを失うことになる。

* 双頭巨人戦では、《謎の石の断片》の最後の能力は各チームのライフ総量が10点以下であるかどうかを見る。

《ナヒリの怒り》

{2} {R}

ソーサリー

ナヒリの怒りを唱えるための追加コストとして、カードX枚を捨てる。

クリーチャーやプレインズウォーカー、最大X体を対象とする。ナヒリの怒りはそれらにそれぞれ、捨てたカードの点数で見たマナ・コストの合計に等しい点数のダメージを与える。

* 《ナヒリの怒り》は、捨てた後にどの領域に置かれたかには関係なく、捨てたカードの点数で見たマナ・コストを合計する。（たとえば、マッドネスなどによって）墓地に置かれなかったものや、すでにその領域にはないものも合計する。

* ダメージは分割するわけではない。《ナヒリの怒り》は、各対象にそれぞれ、その合計の点数のダメージを与える。

* あなたは、同じクリーチャーや同じプレインズウォーカーを複数回選ぶことはできない。そうすることで与えるダメージを増やすようなことはできない。

* あなたがマナ・コストに{X}が含まれるクリーチャーを捨てたなら、Xは0として扱う。

* あなたが《ナヒリの怒り》を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えるとしても、あなたは依然としてXの値を選びX枚のカードを捨てることになる。

* あなたが《ナヒリの怒り》をコピーしたなら、それはコピー元の呪文と同じ数の対象を持ち、同じ点数のダメージを与える。

《縫い師の移植》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。

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

縫い師の移植がパーマネントからはずれた状態になるたび、そのパーマネントを生け贄に捧げる。

装備 {2}

* 「あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない」と書かれた効果が複数あるなら、それらのすべての効果が同一のアンタップ・ステップに適用される。たとえば、クリーチャーが《縫い師の移植》を2つ装備して攻撃した場合に、アンタップしないアンタップ・ステップは1回のみである。

* 《縫い師の移植》が装備しているクリーチャーからはずれた状態になることは、あなたがそれを別のクリーチャーにつけたり、《縫い師の移植》が戦場を離れたり、装備しているクリーチャーがクリーチ

チャーでなくなったり、《縫い師の移植》が装備品でなくなったりすると生じる。（装備しているクリーチャーが戦場を離れたときにもはずれた状態になるが、その場合には、この誘発型能力は何もしない。）

* 《縫い師の移植》の最後の誘発型能力が誘発したが、その能力の解決時に、それがそれからはずれた状態になったパーマネントをあなたがコントロールしていない（たとえば、他のプレイヤーがそのコントロールを得たなどにより）なら、あなたはそれを生け贄に捧げることができない。

《熱錬金術師》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

0 / 3

防衛

{T}：熱錬金術師は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、熱錬金術師をアンタップする。

* 《熱錬金術師》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

* 双頭巨人戦では、《熱錬金術師》の起動型能力は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。そのため、各対戦相手チームはそれぞれ合計2点のダメージを受ける。

《ネファリアのアカデミー》

土地

対戦相手がコントロールする呪文か能力によってあなたがカードを捨てるなら、あなたは、そのカードを他のいずれかの領域に置く代わりに、そのカードを公開してあなたのライブラリーの一番上に置いてもよい。

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

* マジックのルールでは、カードを捨てるのはプレイヤーの手札からのみである。プレイヤーのライブラリーからカードをそのプレイヤーの墓地に置くという効果では、それらのカードを捨てたことにならない。

* 《ネファリアのアカデミー》の効果を適用しても、そのカードは依然として捨てられたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。

* 対戦相手がコントロールする呪文や能力によって、あなたがカードを捨てるかどうかを選ぶことになり、捨てることを選んだなら、《ネファリアのアカデミー》の能力は適用される。

* あなたがマッドネスを持つカードを捨てたなら、あなたは、それを追放するかあなたのライブラリーの一番上に置くかを選ぶ。ライブラリーの一番上に置いたなら、あなたはそれをマッドネス・コストで唱えることはできない。

《ネベルガストの伝令》

{2} {U}

クリーチャー — スピリット

2 / 1

瞬速（あなたはこの呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

飛行

ネベルガストの伝令か他のスピリットが1体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するクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

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

《墓後家蜘蛛、イシュカナ》

{4} {G}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛

3 / 5

到達

昂揚 — 墓後家蜘蛛、イシュカナが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれる場合、到達を持つ緑の1/2の蜘蛛・クリーチャー・トークンを3体戦場に出す。
{6} {B}：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはあなたがコントロールする蜘蛛1体につき1点のライフを失う。

* あなたがコントロールする蜘蛛の総数は、《墓後家蜘蛛、イシュカナ》の最後の能力の解決時にのみ見る。《墓後家蜘蛛、イシュカナ》が依然として戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

《墓場からの復活》

{4} {B}

ソーサリー

墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。そのクリーチャーは、他の色やタイプに加えて黒のゾンビでもある。

* 通常は無色であるクリーチャー・カードを対象としたなら、それは単に黒になる。黒であり無色でもあるというわけではない。

《波止場の潜入者》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・ホラー

1 / 1

潜伏（このクリーチャーは、これより大きなパワーを持つクリーチャーによってはブロックされない。）
波止場の潜入者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。
あなたがクリーチャー・カードを1枚捨てるたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《波止場の潜入者》の最後の能力は、あなたがクリーチャー・カードを捨てたときにはいつでも誘発する。《波止場の潜入者》のもう一つの誘発型能力によってカードを捨てた場合のみではない。

* 《波止場の潜入者》の最後の能力の解決時に、{2}を何回も支払うことはできない。そうすることで複数のエルドラージ・ホラー・トークンを得るようなことはできない。

《遙かなる旅路》

{1} {W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で、+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に戻る。

* そのクリーチャーが終了ステップに追放されたなら、それは次のターンの終了ステップまで戦場に戻らない。

* クリーチャー・トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* クリーチャーが追放された時点で、それ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。その時点でその上に置かれていたカウンターは消滅する。

* 両面カードがこれにより追放されたなら、それは第1面を表にして戦場に戻る。それがクリーチャーでなかったとしても、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 合体したパーマネントがこれにより追放されたなら、2枚のカードが、ともに第1面を表にして戦場に戻る。それぞれの上に+1/+1カウンターを1個ずつ置く。

《春の賢者の儀式》

{3} {G}

インスタント

アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。あなたは4点のライフを得る。

* そのアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になったなら、《春の賢者の儀式》は打ち消される。よって4点のライフを得ることもない。

《ハンウィアー守備隊》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・兵士

2/3

ハンウィアー守備隊が攻撃するたび、赤の1/1の人間・クリーチャー・トークンを2体タップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。

(ハンウィアーの要塞と合体する。)

/////

《ハンウィアーの要塞》

土地

{T} : あなたのマナ・プールに{C}を加える。

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

{3} {R} {R}, {T} : あなたがハンウィアーの要塞と「ハンウィアー守備隊」という名前のクリーチャーを1体コントロールしていると同時にそれらのオーナーでもあるなら、それらを追放し、その後それらをのたうつ居住区、ハンウィアーへと合体させる。

/////

《のたうつ居住区、ハンウィアー》

伝説のクリーチャー — エルドラージ・ウーズ

7/4

トランブル、速攻

のたうつ居住区、ハンウィアーが攻撃するたび、無色の3/2のエルドラージ・ホラー・クリーチャー・トークンを2体タップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。

* トークンが戦場に出るに際し、あなたは、各トークンが攻撃する対戦相手か対戦相手がコントロールするプレインズウォーカーを選ぶ。攻撃先は、その誘発型能力の発生源が攻撃しているのと同じ対戦相手やプレインズウォーカーでなくてもよい。また、両方のトークンが同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しなくてもよい。

* 戦場に出たターンに、それらのトークンは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。それらは単に攻撃している状態で戦場に出る。それによって「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない。

* 攻撃クリーチャーが指定されたとき、他のあなたがコントロールする発生源の能力、たとえば《小村の隊長》の能力が誘発するなら、あなたはそれを《ハンウィアー守備隊》や《のたうつ居住区、ハンウィアー》の誘発型能力よりも先に解決しても後に解決してもよい。ただし、その能力が対象を取る場合に、それらのトークンを対象とすることはできない。

《引きずり込み》

{2} {U}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

カードを1枚引く。

* 《引きずり込み》が解決する前に対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、あなたはカードを引かない。

《非実体化》

{1} {U}

インスタント

呪文1つかクリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* 打ち消されない呪文であっても、《非実体化》によりオーナーの手札に戻せる。それは解決されない。

* コピーである呪文は、オーナーの手札に戻された後で状況起因処理によって消滅する。それを唱えることはできず、プレイヤーの手札にある「カード」と見なされることもない。

《憑依された死体》

{3} {B}

クリーチャー — ゾンビ

2/2

憑依された死体が戦場に出たとき、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

{1} {B}, カード2枚を捨てる: あなたの墓地から憑依された死体をタップ状態で戦場に戻す。

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

《復讐作戦》

{3} {W} {B}

エンチャント

あなたがコントロールするクリーチャーが1体攻撃するたび、防御プレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

* クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃した場合、防御プレイヤーとは、そのプレインズウォーカーをコントロールしているプレイヤーのことである。

* 多人数戦では、誘発した能力のそれぞれは、防御プレイヤー1人のみに影響する。たとえば、あなたがプレイヤーAをクリーチャー2体で攻撃し、プレイヤーBをクリーチャー2体で攻撃したなら、それらの各プレイヤーは2点ずつのライフを失うことになる。4点ずつではない。

* 双頭巨人戦では、《復讐作戦》の誘発型能力により、あなたが選んだ防御プレイヤー1人が1点のライフを失う。チームが2点のライフを失うわけではない。

《膨らんだ意識曲げ》

{8}

クリーチャー — エルドラージ・昆虫

5 / 5

現出{5} {B} {B}（あなたはこの呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げるとともに{X}だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。Xはそのクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい。）

あなたが膨らんだ意識曲げを唱えたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストが3以下の土地でないカード1枚と、点数で見たマナ・コストが4以上のカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそれらのカードを捨てる。

* 《膨らんだ意識曲げ》の最後の能力は、呪文を唱えるために必要なすべての処理を行った後に誘発する。

* プレイヤーの手札にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* あなたは可能なら2枚の該当するカードを選ばなければならない。

* 該当するカードが2枚ないなら、選ぶことのできる方1枚を選び、そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

《捕食》

{G}

ソーサリー

あなたがコントロールするクリーチャー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。その前者はその後者と格闘を行う。

* 《捕食》の解決時に対象の一方または両方が不適正な対象となっていたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

《炎の散布》

{6} {R}

インスタント

望む数のクリーチャーを対象とする。炎の散布はそれらに6点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* あなたは《炎の散布》を唱える一部としてダメージの分割方法を宣言する。選ばれた各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージが与えられなければならない。

* 《炎の散布》が複数の対象を持っており、《炎の散布》の解決時に対象の一部が不適正な対象になっていたなら、《炎の散布》は依然として残りの適正な対象に、元のダメージの分割に従ってダメージを与える。すべての対象が不適正な対象になっていたなら、この呪文は打ち消される。

《墓所破り》

{B}

クリーチャー — ゾンビ

1 / 1

{1} {B}, {T}, カード1枚を捨てる：黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。あなたがコントロールするアンタップ状態のゾンビ3体をタップする：あなたはカードを1枚引き、あなたは1点のライフを失う。

* 《墓所破り》の2つ目の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールするアンタップ状態のゾンビであればどれでも3体をタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。これには《墓所破り》自身も含まれる。

《墓地からの徴用》

{1} {B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。それがゾンビ・カードであるなら、カードを1枚引く。

* あなたが、あなたの墓地にあるゾンビ・カードを対象としたなら、カードを1枚引くことは追加の効果である。そのゾンビ・カードをあなたの手札に戻すことを、カードを引くことに置換するわけではない。

《マルコフの十字軍》

{4} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

4 / 3

絆魂

あなたが他の吸血鬼をコントロールしているかぎり、マルコフの十字軍は速攻を持つ。

* 《マルコフの十字軍》が、戦場に出たターンの攻撃クリーチャー指定ステップより前に速攻を失ったなら、それでは攻撃できない。あなたが《マルコフの十字軍》で攻撃した後であれば、速攻を失ったとしても、それは戦闘から取り除かれない。

《蔓延するもの》

{G}

クリーチャー — スピリット

1 / 3

蔓延するものがクリーチャー 1 体に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーは蔓延するもののコピーになる。

* 戦闘中に致死ダメージを与えられたクリーチャーは、《蔓延するもの》のコピーになる前に死亡する。戦闘中に《蔓延するもの》が致死ダメージを与えられたとしても、《蔓延するもの》がダメージを与えたクリーチャーは《蔓延するもの》のコピーになる。

* 3 点以上のダメージを負っているクリーチャーが《蔓延するもの》のコピーになったなら、コピーになった直後に破壊される。

* ダメージを与えられたクリーチャーは《蔓延するもの》に印刷されている内容をコピーする。それは《蔓延するもの》の上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる効果はコピーしない。特に、《蔓延するもの》のコピーになったクリーチャーも他のクリーチャー中に「蔓延する」能力を持つ。

* 《蔓延するもの》の誘発型能力が解決される前に、それが他のクリーチャーのコピーになったなら、ダメージを与えられたクリーチャーはそのクリーチャーのコピーになる。

* ダメージを与えられたクリーチャーにそれまでに適用された効果は、引き続き適用される。たとえば、そのターンそれ以前に《巨大化》によって + 3 / + 3 の修整が与えられていたなら、それは 4 / 6 になる。

《見事な再生》

{3} {G}

ソーサリー

あなたの墓地からすべての土地・カードをタップ状態で戦場に戻す。

* ある条件が満たされないかぎり土地がタップ状態で戦場に出るという効果がある場合に、その条件が満たされていても、《見事な再生》の効果によりその土地はタップ状態で戦場に出る。たとえば、あなたは（『イニストラードを覆う影』セットの）《港町》が戦場に戻るに際し平地・カード 1 枚を公開してもよいが、《港町》は依然としてタップ状態で戦場に出る。

《満ちゆく月》

{1} {G}

インスタント

あなたがコントロールする狼男最大 1 体を対象とし、それを変身させる。ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーはトランプルを得る。

* あなたは狼男を対象とせずに《満ちゆく月》を唱えてもよい。対象を選びその対象が不適正になったなら、《満ちゆく月》は打ち消され、あなたのクリーチャーはトランプルを得ない。

《身分泥棒》

{2} {U} {U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/3

身分泥棒が攻撃したとき、他のトークンでないクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、身分泥棒はそのクリーチャーのコピーになる。次の終了ステップの開始時に、その追放されたカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 対象としたクリーチャーが、攻撃したときに誘発する能力を持っていたとしても、《身分泥棒》がその能力を持つようになった後にはもう誘発の機会がない。他のオブジェクトに特定の特性を持つクリーチャーが攻撃したときに誘発する能力があり、コピーになる以前には《身分泥棒》にはその特性がないという場合も同様である。

* 《身分泥棒》は、対象としたクリーチャーに印刷されている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。その他の、対象としたクリーチャーのパワーやタフネス、タイプ、色などを変化させている効果はコピーしない。対象としたクリーチャーの上に置かれているカウンターもコピーしない。

* 対象としたクリーチャーが両面パーマネントや合体したパーマネントであったなら、《身分泥棒》はそれが表にしているものをコピーする。《身分泥棒》は両面カードでも合体カードでもないの、変身も合体もできない。合体したパーマネントや両面カードの第2面をコピーしたなら、その点数で見たマナ・コストは0となる。両面カードや合体カードが追放されたなら、それは第1面を表にして戦場に戻る。

* 対象としたクリーチャー自身がパーマネントのコピーであったなら、《身分泥棒》はそれがコピーしている内容にコピー効果による修整を加えたものになる。たとえば、《蔓延するもの》のコピーになっている《小村の隊長》を対象としたなら、《身分泥棒》は《蔓延するもの》になる。

* この効果により、《身分泥棒》がクリーチャーでなくなる場合もある。たとえば、あなたがクリーチャーになった《ギデオン・ジュラ》（これは、クリーチャーになるという忠誠度能力を持つプレインズウォーカーである）を対象としたなら、書かれている内容のみがコピーされ、「クリーチャーになる」効果はコピーされない。《身分泥棒》は、忠誠度が0の、クリーチャーでない《ギデオン・ジュラ》になり、戦闘から取り除かれ、その後オーナーの墓地に置かれることになる。

* この効果により《身分泥棒》が、《狼の試作機》や防衛を持つクリーチャーなど通常は攻撃できないクリーチャーのコピーになる場合もある。そのような場合も、それは攻撃を続ける。

* 《身分泥棒》にそれまでに適用されたコピー効果でない効果は、引き続き適用され続ける。たとえば、そのターンそれ以前に《木こりの気概》によって《身分泥棒》が+3/+3の修整を受け呪禁を得ていたら、《身分泥棒》はクリーチャーをコピーした後も依然としてそれらの修整や能力を持つ。

* 《身分泥棒》は、追放されたカードが戻る、次の終了ステップの間も、依然としてそのクリーチャーのコピーである。そのクリーチャーに終了ステップの開始時に誘発する能力があるなら、《身分泥棒》のその能力は誘発する。戦場に戻ったクリーチャーのその能力は誘発しない。

* 追放される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るカウンターは消滅する。

《無害な申し出》

{2} {R}

ソーサリー

対戦相手1人とあなたがコントロールするパーマネント1つを対象とする。そのプレイヤーはそのパーマネントのコントロールを得る。

* 対戦相手は、あなたの気前のよい申し出を辞退できない。

《無私の霊魂》

{1} {W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

2 / 1

飛行

無私の霊魂を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは破壊不能を得る。

* 《無私の霊魂》の最後の能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。その後そのターンにコントロールし始めたクリーチャーは破壊不能を得ない。

《無情な処分》

{4} {B}

ソーサリー

無情な処分を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てるとともにクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

クリーチャー2体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ-13/-13の修整を受ける。

* カード1枚を捨てることとクリーチャー1体を生け贄に捧げることは、両方とも《無情な処分》のコストの一部である。あなたは、カードを2枚以上捨てたりクリーチャーを2体以上生け贄に捧げたりできない。そうすることで対象のクリーチャーの数を増やすようなことはできない。また、手札に他のカードがないときやクリーチャーをコントロールしていないときに《無情な処分》を唱えることもできない。

* マッドネスを持つクリーチャー・カード1枚を捨てて、唱えて、生け贄に捧げることで《無情な処分》の両方のコストを支払うということはいできない。

* あなたが《無情な処分》を唱え始めたら、あなたが唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。

* 《無情な処分》を唱えるためには、ちょうど2体のクリーチャーを対象とする必要がある。ただし、対象のうち1体は、《無情な処分》のコストを支払うために生け贄に捧げるクリーチャーでもよい。

* 対象としたクリーチャーのうち1体が不適正な対象になっていたとしても、他方は依然としてターン終了時まで-13/-13の修整を受ける。

* あなたは、-26/-26の修整を与えるために、同じクリーチャーを2回対象とすることはできない。

《約束された終末、エムラクール》

{13}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

13/13

約束された終末、エムラクールを唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるカードに含まれるカード・タイプ1種類につき{1}少なくなる。

あなたが約束された終末、エムラクールを唱えたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの次のターンの間、あなたはそのプレイヤーのコントロールを得る。そのターンに続いて、そのプレイヤーは追加の1ターンを得る。

飛行、トランブル、プロテクション（インスタント）

* 墓地に存在できるカード・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、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族がある（「部族」は、一部の古いカードのみが持つカード・タイプである）。特殊タイプ（「伝説の」や「基本」など）やサブタイプ（「人間」や「装備品」など）は関係ない。《約束された終末、エムラクール》自身の能力で可能なコストの減少は、最大{8}である。

* プロテクション（インスタント）とは、《約束された終末、エムラクール》が、インスタント・呪文とインスタント・カードの起動型能力や誘発型能力の対象とならないことと、インスタント・呪文やインスタント・カードがそれに与えるダメージが軽減されることを意味する。インスタント・呪文は依然として、他の方法によって《約束された終末、エムラクール》に影響することがある。たとえば、それは《恩寵借用》による修整を受ける。

* プロテクションの能力は、その能力を持つオブジェクトが戦場にある間에만適用される。特に、《約束された終末、エムラクール》は、それがスタック上にある間は、《巻き込み》のような呪文の対象とすることができる。

* 他のプレイヤーをコントロールしている間、あなたはそのプレイヤーが見ることのできるカードをすべて見ることができる。これには、そのプレイヤーの手札、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きのカード、そのプレイヤーが見ることのできるライブラリーの中のカードが含まれる。

* プレイヤーをコントロールしていても、そのプレイヤーのサイドボードを見ることはできない。何らかの効果がそのプレイヤーにゲームの外部にあるカードを選ぶように指示したとしても、あなたは、そのプレイヤーにカードを選ばせることはできない。これは以前のルールからの変更点である。

* そのターン中も、あなたがコントロールしているプレイヤーがアクティブ・プレイヤーである。

* 他のプレイヤーをコントロールしている間も、あなたは自分の選択や判断を行う。

* 他のプレイヤーをコントロールしている間、そのプレイヤーがそのターン中に行える、または行うよう指示される決定や判断は、あなたが行う。これには、唱える呪文や起動する能力を選ぶことや、誘発型能力や他の理由により求められる一切の決定が含まれる。

* あなたは、影響を受けているプレイヤーに投了させることはできない。そのプレイヤーはいつでも、あなたがコントロールしている間も、投了を自分で選ぶことができる。

* ルールに違反する決定や判断を行うことはできない。つまり、そのプレイヤーができないことを行うことはできない。ゲームのルールやカードやパーマネントや呪文や能力などのいずれにも求められてい

ない決定や判断をそのプレイヤーにさせることはできない。（《手練れの戦術》のような）効果が、影響を受けているプレイヤーが通常行うような決定を別のプレイヤーに行わせる場合、その効果が優先される。つまり、影響を受けているプレイヤーが決定しないことを、あなたがそのプレイヤーに代わって決定することはできない。

* そのプレイヤーにイベント規定によって求められる決定や判断（たとえば、同意による引き分けを行うことやジャッジを呼ぶこと）を行わせることはできない。

* 影響を受けているプレイヤーのコストを支払う場合には、あなたはそのプレイヤーが持つ資源（カードやマナなど）のみを使用できる。あなた自身のものを使用することはできない。同様に、影響を受けているプレイヤーが持つ資源はそのプレイヤーのコストを支払うことのみを使用できる。それを自分自身のコストに使用することはできない。

* あなたはプレイヤーのみをコントロールする。そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力をあなたがコントロールするわけではない。

* 対象としたプレイヤーが次のターンを飛ばす場合は、あなたはそのプレイヤーが実際に行う次のターンにコントロールする。そして、そのプレイヤーが得る追加ターンは、そのターンの後になる。

* プレイヤーをコントロールする複数の効果が同一のプレイヤーに影響する場合は、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが作用する。《約束された終末、エムラクール》を、複数のプレイヤーが同一のプレイヤーを対象として唱えたなら、各能力の効果によりそれぞれ1つの追加ターンが作成される。

* 多人数戦で、あなたが対象としたプレイヤーをコントロールしている間にそのプレイヤーがゲームに敗北した場合は、追加のターンは行わない。

* 双頭巨人戦では、プレイヤーのコントロールを得ることは、あなたがそのチームの各プレイヤーのコントロールを得ることになる。

《闇の救済》

{X} {X} {B}

ソーサリー

プレイヤー1人とクリーチャー最大1体を対象とする。そのプレイヤーは黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。その後、ターン終了時まで、その対象としたクリーチャーは、その対象としたプレイヤーがコントロールするゾンビ1体につき1/1の修整を受ける。

* あなたは合計で最大1体のクリーチャーを対象として選ぶ。そのプレイヤーがコントロールするゾンビ1体につきそれぞれ1体の異なる対象を選ぶわけではない。

* 対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたとしても、対象としたプレイヤーは依然としてゾンビ・トークンを得る。

* Xを0として《闇の救済》を唱えてもよい。その場合は、クリーチャー1体が、プレイヤーがコントロールするゾンビ1体につき1/1の修整を受ける効果のみが生じる。また、クリーチャーを対象とせずに唱えてもよい。その場合は、ゾンビ・トークンを戦場に出す効果のみが生じる。呪文を唱えることが目的であれば、Xを0としてクリーチャーの対象を取らずに唱えても構わない。その場合は、いずれの効果も生じない。

《揺るぎない信仰》

{3} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

揺るぎない信仰が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、揺るぎない信仰が戦場を離れるまでそれを追放する。

エンチャントされているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

* 《揺るぎない信仰》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。

* 追放される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。

* 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。

* 追放されたカードは、《揺るぎない信仰》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間は、状況起因処理も含めて何も起こらない。ただし、《揺るぎない信仰》がエンチャントしているクリーチャーが戦場を離れたなら、状況起因処理がチェックされる時点まで《揺るぎない信仰》自身は戦場を離れない。

* 多人数戦では、《揺るぎない信仰》のオーナーがゲームから除外されたなら、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発の効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるゲームから除外されたプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《夜深の死体あさり》

{4} {B}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/3

夜深の死体あさが戦場に出たとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。

（墓ネズミと合体する。）

/////

《墓ネズミ》

{1} {B}

クリーチャー — ネズミ

2/1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが墓ネズミと「夜深の死体あさり」という名前のクリーチャーを1体コントロールしているとともにそれらのオーナーでもある場合、それらを追放し、その後それらを騒がしい徒党へと合体させる。

/////

《騒がしい徒党》

クリーチャー — エルドラージ・ホラー

5/6

速攻

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

騒がしい徒党が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールする他のクリーチャーは+1/+0の修整を受けるとともに威迫を得る。

* プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* 《騒がしい徒党》の誘発型能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。そのターン、その後であなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1/+0の修整を受けることも威迫を得ることもない。

《流域の死刑囚》

{B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・ホラー

2/2

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、あなたがコントロールする吸血鬼は+1/+1の修整を受ける。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

* あなたがマッドネスを持つ吸血鬼・カードを捨ててそれを唱えたなら、それは《流域の死刑囚》の能力が解決するよりも先に戦場に出る。

* 《流域の死刑囚》の能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。その後そのターンにコントロールし始めた吸血鬼は+1/+1の修整を受けない。

《流域の密教信者》

{2} {R}

クリーチャー — 吸血鬼・ホラー

3/2

トランプル

流域の密教信者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

マッドネス{1} {R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。あなたがそうしたとき、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。）

* 《流域の密教信者》の2つ目の能力によって追放するカードは、表向きに追放する。

* そのターン中であれば、《流域の密教信者》がすでに戦場になかったり、あなたのコントロール下でなかったりしても、そのカードをプレイできる。

* 《流域の密教信者》の最後の能力によって追放されたカードをプレイするときにも、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。

* あなたは、そのカードの現出コストや増呪コストのような代替コストや追加コストを支払ってもよい。強制的追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

* 何らかの効果によってあなたがそのターンに追加の土地をプレイできるのでないかぎり、あなたが《流域の密教信者》の2つ目の能力によって追放した土地・カードをプレイできるのは、あなたがそのターンにまだ土地をプレイしていないときのみである。

* 追放したカードをプレイしなかった場合は、それは追放されたままとなる。

《流電砲撃》

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。流電砲撃はそれにX点のダメージを与える。Xはあなたの墓地にある「流電砲撃」という名前のカードの枚数に2を足した数に等しい。

* あなたがXの値を決める際には《流電砲撃》は依然としてスタック上にある。それはあなたの墓地にあるわけではないので、Xの値に含めない。

《リリアナの精鋭》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ

1 / 1

リリアナの精鋭はあなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

* この能力は、《リリアナの精鋭》が戦場にある間에만適用される。

《リリアナの誓い》

{2} {B}

伝説のエンチャント

リリアナの誓いが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

各終了ステップの開始時に、そのターンにプレインズウォーカーがあなたのコントロール下で戦場に出ていた場合、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《リリアナの誓い》の最後の能力は、あなたのコントロール下で戦場に出たプレインズウォーカーが戦場になかったり、あなたのコントロール下になかったり、プレインズウォーカーではなくなっていたりしたとしても、誘発する。そのプレインズウォーカーが戦場に出た時点で《リリアナの誓い》が戦場になかった場合も同様。

* 最後の能力は、各ターンに1回のみ誘発する。あなたのコントロール下でプレインズウォーカーが2体以上戦場に出たターンでもそうである。

* 『ゲートウォッチの誓い』の「誓い」と同様に、《リリアナの誓い》は伝説のパーマネントである。あなたが《リリアナの誓い》を1つコントロールしていても、2つ目の《リリアナの誓い》を唱えることができる。それによって、その戦場に出たときに誘発する能力を利用できる。それは戦場に出て、1つ目の能力が誘発する。その後、あなたは一方を選んで残し、他方をオーナーの墓地に置くことになる。

《霊動カシ》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — カカシ

4 / 4

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}増える。

* 《霊動カカシ》の能力は、あなたが（現出コストなど）代替コストでクリーチャー・呪文を唱えたとしても適用される。あなたがクリーチャー・呪文を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えるとしても、あなたは依然として{1}を支払わなくてはならない。

* 呪文のコストを減らす能力は、増やす能力よりも後に適用される。たとえば、あなたが《霊動カカシ》をコントロールしているときに、あなたの墓地にインスタント・カードとソーサリー・カードが合わせて7枚あるなら、《騒乱の歓楽者》を唱えるコストは{R} {R}となる。

《ヴォルダレンの下層民》

{3} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・ホラー

3 / 3

飛行

他のクリーチャー3体を生け贄に捧げる：ヴォルダレンの下層民を变身させる。

マッドネス {B} {B} {B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。あなたがそうしたとき、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。）

/////

《血統の撤廃者》

クリーチャー — エルドラージ・吸血鬼

6 / 5

飛行

このクリーチャーが血統の撤廃者に变身したとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー3体を生け贄に捧げる。

* 《血統の撤廃者》の誘発型能力の解決時に、対象とした対戦相手がクリーチャーを3体コントロールしていなかったなら、そのプレイヤーは可能なかぎり多くのクリーチャーを生け贄に捧げる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、異界月、タルキール龍紀伝、マジック・オリジン、戦乱のゼンディカー、ゲートウォッチの誓い、およびイニストラードを覆う影は、米国および他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2016 Wizards.