

『イニストラードを覆う影』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・ハーギー/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1月25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

『イニストラードを覆う影』セットは297枚のカードからなる（コモン105枚、アンコモン100枚、レア59枚、神話レア18枚、基本土地15枚）。

プレリリース・イベント：2016年4月2日～3日

発売記念ウィークエンド：2016年4月8日～10日

ゲームデー：2016年4月30日～5月1日

『イニストラードを覆う影』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4月8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』。

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。

再録メカニズム：両面カード

両面カードは『イニストラード』ブロックで初めて登場した。これが『イニストラードを覆う影』に採録される。一般的なカードの表面と**マジック**のカードの裏面の代わりに、両面カードでは両側が表面で

ある。その各面を「第1面」「第2面」と呼ぶ。第1面の左上には太陽のシンボルが記されている。第2面の左上には月のシンボルが記されている。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。

《逸脱した研究者》

{3} {U}

クリーチャー — 人間・昆虫

3 / 2

飛行

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの墓地に置く。それがインスタント・カードかソーサリー・カードなら、逸脱した研究者を変身させる。

/////

《完成態》

青

クリーチャー — 昆虫・ホラー

5 / 4

飛行

両面カードに関するルールはほとんど変わっていないが、細部に若干の更新がある。これは「ルール変更：両面カード」で述べる。以下のルールはこれまでと同じである。

* 両面カードの各面は、それ自体の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードが戦場にある間は、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。

* 両面カードが戦場にはない間は、第1面の特性のみを考慮する。たとえば、上に示したカードが墓地にある間は、それは《逸脱した研究者》の特性のみを持つ。それが戦場に置かれる前に《完成態》として戦場にあったとしても、そうである。

* 両面カードが戦場にはないときの点数で見たマナ・コストは、第1面の点数で見たマナ・コストである。

* 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場合がある。たとえば、《完成態》は青のパーマネントである。

* 両面カードの第2面を唱えることはできない。

* 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ても、そのパーマネントにつけられ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置かれているすべてのカウンターも、それが変身した後もその上に置かれたままである。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。

* 両面パーマネントが負っているダメージも、そのパーマネントが変身した後もそのまま残る。

ルール変更：両面カード

両面カードに影響する新規のルールが3つある。

202. 3b 両面パーマネントの第2面の点数で見たマナ・コストは、第2面がその第1面のマナ・コストを持つかのように計算する。これは以前のルールからの変更点である。あるパーマネントが両面カードの第2面をコピーしているなら（そのコピーを表しているカード自体が両面カードであったとしても）、そのパーマネントの点数で見たマナ・コストは0である。

* たとえば、《爪の群れの咆哮者》は《薄暮見の徴募兵》の第2面であり、《薄暮見の徴募兵》のマナ・コストは{1} {G}である。《爪の群れの咆哮者》の点数で見たマナ・コストは2である。

* 《爪の群れの咆哮者》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。ただし、《薄暮見の徴募兵》のコピーであるクリーチャーのマナ・コストは{1} {G}であり、その点数で見たマナ・コストは2である。

711. 7a プレイヤーが、両面でないカードを変身させた状態で戦場に出すように指示されたなら、そのカードは現在ある領域にとどまる。これは以前のルールからの変更点である。

* たとえば、両面カードではないカード（たとえば《もう一人の自分》）が、「変身させた状態で戦場に戻す」のような能力を持つカード（たとえば《呪われた魔女》）のコピーであったとする。このコピーが死亡したとき、その誘発型能力の、変身させた状態で戦場に戻すという部分は何もしない。そのカードはオーナーの墓地にとどまる。

701. 25e パーマネントの起動型能力がそのパーマネントを変身させようとしたなら、そのパーマネントは、その能力がスタックに置かれた以降に変身していなかったときのみ変身する。パーマネントの遅延誘発型能力でない誘発型能力も同じである。パーマネントの遅延誘発型能力がそのパーマネントを変身させようとしたなら、そのパーマネントは、その遅延誘発型能力が生成された以降に変身していなかったときのみ変身する。

* たとえば、あなたが《神出鬼没な拷問者》（これは、「{1}, カード1枚を捨てる：神出鬼没な拷問者を変身させる。」という能力を持つクリーチャーである。）の能力を4回互いに対応して起動したなら、《神出鬼没な拷問者》は最初に解決される能力によって変身し、他の3つのこの能力は何もしない。

ゲーム用品：チェックリスト・カード

デッキの中にあるカードが、互いに区別できないことは重要である。両面カードでそれを実現するために、チェックリスト・カードを用いることができる。チェックリスト・カードは『イニストラードを覆う影』ブースターパックに入っていることがある。チェックリスト・カードは、両面カードが非公開領域にあるときやその正体を隠すとき（たとえば裏向きに追放されて追放領域にあるとき）に、両面カードの代わりに使われる。チェックリスト・カードは使用してもしなくてもよい。しかしイベントでは、両面カードを使うプレイヤーはチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用する必要がある。

* 『イニストラードを覆う影』の両面カード用には、2種類のチェックリスト・カードが存在する。コモンとアンコモンのカード用に1種、レアと神話レアのカード用に1種である。プレイに使用する両面カードに適したチェックリスト・カードが必要になる。

* チェックリスト・カードで両面カードを示すときには、それが示す実際の両面カードを持っていなければならない。その両面カードはデッキおよびサイドボードの他のカードとは別に置いておくべきである。

* チェックリスト・カードは、両面カードを示すとき以外はデッキに入れてはならない。

* チェックリスト・カードを用いるときには、それが示す両面カードが何かわかるように、1つだけはっきりと印をつけなければならない。

* ゲームの間、チェックリスト・カードはそれが示す両面カードとして扱う。

* チェックリスト・カードが公開領域（戦場、墓地、スタック、追放領域）に（表向きで）置かれるなら、即座に実際の両面カードと置き換え、チェックリスト・カードを脇に置く。両面カードが非公開領域（手札やライブラリー）に置かれるなら、再びチェックリスト・カードを用いる。

* 両面カードが裏向きに追放されたり、裏向きで戦場に出たりするなら、裏向きのチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用して正体を隠し続ける。

再録テーマ：狼男・両面カード

アヴァシンの呪い黙らせが弱まるにつれ、イニストラードには再び悪質な人狼たちが徘徊するようになった。『イニストラードを覆う影』セットの狼男・クリーチャーはみな両面カードである。第1面は、それを变身させる共通の誘発型能力を持つ。同様に第2面は、それを元の姿に变身させる共通の誘発型能力を持つ。

《内陸の木こり》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・狼男

2 / 1

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、内陸の木こりを变身させる。

/////

《森林を切り裂くもの》

緑

クリーチャー — 狼男

4 / 2

トランプル

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、森林を切り裂くものを变身させる。

* これらの能力は、これらの能力を持つ狼男が直前のターンの一部または全部の間戦場になかったとしても、直前のターン全体を見る。

* 第2面の变身能力が誘発するのは、直前のターンに同一のプレイヤーが呪文を2つ以上唱えていたときである。2人以上のプレイヤーが、それぞれ1つずつ呪文を唱えていたとしても、この能力は誘発しない。

新キーワード能力：潜伏

潜伏は新しいキーワードであり、姿を見せずに近づく陰湿なクリーチャーを表現している。

702. 117. 潜伏/Skulk

702. 117a 潜伏は回避能力である。

702. 117b 潜伏を持つクリーチャーは、そ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。（rule 509 [ブロック・クリーチャー指定ステップ] 参照。）

702. 117c 1体のクリーチャーに複数の潜伏があっても意味はない。

* 潜伏はブロック・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いずれかのクリーチャーのパワーが変わっても、潜伏を持つ攻撃クリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

* クリーチャーのパワーが0以下であるなら、その実際の値（これは負の値になり得る）を用いて、ブロックできるのかできないのかを決定する。潜伏を持ちパワーが0以下であるクリーチャーはめったにブロックされないが、それが戦闘ダメージを与えることはなく、戦闘ダメージが与えられるたびに誘発する誘発型能力を誘発させることもない。

再録キーワード能力：マッドネス

マッドネスはキーワード能力であり、以前に『オデッセイ』ブロックと『時のらせん』ブロックに登場した。これは、カードを捨てることで有利をもたらす。マッドネスのルールは、以前登場したときのものから若干変わっている。下記の「ルール変更：マッドネス」を参照。

《ただの風》

{1} {U}

インスタント

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。

マッドネス {U} *（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・コストでそれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）*

マッドネスの公式ルールは以下の通り。

702. 34. マッドネス/Madness

702. 34a マッドネスは二つの能力からなるキーワードである。一つは、カードが手札にあるときに影響を与える常在型能力、もう一つは、一番目の能力が適用されたときに機能する誘発型能力である。「マッドネス[コスト]/Madness [cost]」は、「プレイヤーがこのカードを捨てるなら、このカードは捨てられるが、このカードを墓地に置く代わりに追放する」と「このカードがこの方法で追放されたとき、オーナーは、マナ・コストではなく[コスト]を支払うことでこのカードを唱えてもよい。そうしないなら、そのプレイヤーはこのカードを自分の墓地に置く」の二つの意味を持つ。

702.34b マッドネス能力で呪文を唱える場合は、rule 601.2bおよびrule 601.2f-hの代替コストのルールに従う。

* **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。

* マッドネス・コストで唱えた呪文は、他の呪文と同様にスタックに置かれる。それは打ち消されたりコピーされたりする可能性がある。解決時に、それがパーマナント・カードであればそれは戦場に出る。それがインスタント・カードかソーサリー・カードであればそれはオーナーの墓地に置かれる。

* 呪文をそのマッドネス・コストで唱えることは、そのマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変更しない。代わりにマッドネス・コストを支払うのみである。

* 呪文の支払いを増減させる効果は、マッドネス・コストの支払いも同様に増減させる。

* マッドネスは、カードを捨てる理由と無関係に作用する。何らかのコストの支払いの一部として捨てる、呪文や能力がそうするように指示したので捨てる、あなたのターンの終了時に手札の枚数が多すぎたので捨てるなど、どの理由でも作用する。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。

* あなたがマッドネスでカードを唱えたときでも、それは依然として捨てられたことになる。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。

* マッドネスを持つカードのマッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがそのカードを唱えないことを選んだなら、それはあなたの墓地に置かれる。後になって、再度それを唱える機会を得ることはない。

* 呪文や起動型能力のコストを支払うためにマッドネスを持つカードを捨てたのなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力は、そのカードを捨てることで支払った呪文や能力よりも先に解決される（さらに、そのカードを唱えることを選んだなら、そのカードがなった呪文も、そのカードを捨てることで支払った呪文や能力よりも先に解決される。）

* 呪文や能力の解決中にマッドネスを持つカードを捨てたのなら、それは即座に追放領域に移動する。そして、その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではそのカードはあなたの墓地にない。その呪文や能力が完全に解決され終わった後で、マッドネスの誘発型能力がスタックに置かれる。

ルール変更：マッドネス

以前マッドネスが登場した『時のらせん』ブロックの時点では、あなたはマッドネスを持つカードを普通に墓地に捨てることを選べた。今回、マッドネスを持つカードは追放領域に捨てなければならないことになった。その後、マッドネスの誘発型能力の解決時にあなたがそれを唱えなかったなら、それはあなたの墓地に置かれる。あなたが行う選択は、マッドネスの誘発型能力の解決時に、それを唱えるかどうかを選ぶことのみである。

* あなたが、『マジック・オリジン』セットの《ヴリンの神童、ジェイス》の能力の解決中にマッドネスを持つカードを捨てたなら、その能力の条件が満たされるためには、あらかじめあなたの墓地にカー

ドが5枚以上ある必要がある。その条件を満たそうとして、マッドネスを持つカードを直接墓地に捨てることはできない。

新能力語：昂揚

『イニストラードを覆う影』セットでも、墓地はイニストラードのおどろおどろしいテーマを表す。昂揚は新しい能力語であり、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれていると有効になるような能力を示す。能力語にはルール上の意味はない（英語版では、能力語は斜体で書かれている）。

《偏執的な教区刃》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

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、偏執的な教区刃は+1/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。

* マジックのカード・タイプは、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、部族である（「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。

* カードの枚数ではなく、カード・タイプの種類数を数える。たとえば、《枝細工の魔女》（アーティファクト・クリーチャー）と《目録》（インスタント）と《司祭の祈り》（ソーサリー）で昂揚が有効になる。

* 両面カードは、戦場にない間は第1面の特性のみを考慮するので、第2面のタイプは昂揚により考慮されない。

* インスタント・カードとソーサリー・カードの昂揚能力には、「代わりに」と書かれているものがある。それらは、解決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種類以上含まれていると効果が増強される。それらは解決中に種類数を見る。それ自体はまだ墓地に置かれていないので数に入らない。増強された効果のみが生じる。両方の効果が生じるわけではない。

* 昂揚能力には、パーマネントの起動型能力もある。その種の能力を起動するためには、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれる必要がある。能力の解決時には、カード・タイプの種類数は再度チェックされない。

* ほとんどの昂揚の誘発型能力は「場合のルール」に従う。これらの能力が誘発するためには、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれる必要がある。そうでなければ、それらの能力が誘発することはない。この誘発型能力に対応して種類数を増やそうと思っても、十分な数のカード・タイプがないかぎり、それらの能力は誘発しない。この誘発型能力の解決時に、カード・タイプの種類数が再度チェックされる。何らかの理由でそれが必要数を下回っていたなら、この能力は何もしない。あなたの墓地にあるカードに含まれるカード・タイプが変わっていても、カード・タイプの種類数が同じ（か増えた）なら、昂揚の誘発型能力は依然として解決される。

* 稀に、トークンや呪文のコピーがあなたの墓地に存在し、オブジェクトの昂揚能力があなたの墓地にあるカードに含まれるカード・タイプの種類数を数える時点では、まだそのトークンや呪文のコピーが

消滅していないという状況があり得る。しかし、トークンや呪文のコピーは（カードのコピーではあるかもしれないが）カードではないので、それらのタイプは考慮されない。

新キーワード処理：調査を行う

イニストラードは狂気に溺れつつある。いったい何が原因なのだろうか？真実を見つけ出すために、調査を行うという新キーワード処理を用いて、あなたは謎を掘り下げてゆく。

調査を行うことに関する公式ルールは以下の通り。

701.33. 調査を行う/Investigate

701.33a 「調査を行う/Investigate」とは、「『{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。』を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。」を意味する。

* このトークンの名前は「手掛かり」であり、アーティファクト・タイプ「手掛かり」を持つ。「手掛かり」はクリーチャー・タイプではない。

* このトークンは通常のアーティファクトである。たとえば、《天使の粛清》を唱えるために生け贄に捧げたり、《根から絶つ》の対象としたりできる。

* あなたが手掛かりを他のカード（たとえば《天使の粛清》や《タミヨウの日誌》など）のコストや効果として生け贄に捧げるなら、あなたはそれとともに{2}を支払ってそれを生け贄に捧げカードを引くことはできない。

* あなたが手掛かりを生け贄に捧げるたびに誘発する誘発型能力がある。その種の能力は、あなたが手掛かりを生け贄に捧げた理由とは無関係に誘発する。

* 調査を行うように指示する呪文の中には、対象を取るものがある。適正な対象を選ばずにその呪文を唱えることはできない。それらの対象がすべて不適正になったなら、その呪文は打ち消され、あなたは調査を行わない。

サイクル：『イニストラードを覆う影』の「2色土地」

『イニストラードを覆う影』には、レアの基本でない土地5枚からなるサイクルがある。それらは、あなたが特定のタイプの土地・カードを手札から公開しないかぎりタップ状態で戦場に出る。

《港町》

土地

港町が戦場に出るに際し、あなたはあなたの手札から平地・カード1枚か島・カード1枚を公開してもよい。そうしないなら、港町はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{W}か{U}を加える。

* あなたは、該当するサブタイプのうちの一方または両方を持つ土地・カードであれば、どれでも公開できる。基本土地である必要はない。たとえば、『戦乱のゼンディカー』セットの《梢の眺望》を公開すれば、《港町》の能力の要求を満たせる。

* 土地は、特定の色のマナを生み出すからといって、対応するサブタイプを持つわけではない。たとえば、《港町》は、白と青のマナを生み出すが、平地でも島でもない。《港町》の能力の要求を満たすためにもう1枚の《港町》を公開することはできない。

* これらの2色土地のうちの1枚と同時に、あなたの手札から該当するサブタイプを持つ土地・カードが1枚戦場に出るなら、あなたはその土地を公開して、2色土地をアンタップ状態で戦場に出すことができる。

* 何らかの効果がこれらの土地をタップ状態で戦場に出すように指示したなら、あなたがあなたの手札から土地・カードを公開したとしても、その土地は依然としてタップ状態で戦場に出る。

カード別注釈

《悪意の器》

{1} {B}

エンチャント

{1} {B}, 悪意の器を生け贄に捧げる：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札からカードを2枚追放する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

* あなたは、《悪意の器》の能力の解決中に、そのプレイヤーの手札を見るわけではない。そのプレイヤーがカード2枚を選び、それらを表向きに追放する。その後あなたは、追放されたカードを見られるようになる。

《悪意の調合》

{B}

エンチャント

{B}, ライフを1点支払う、あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの墓地に置く、カード1枚を捨てる、悪意の調合を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* 《悪意の調合》のコストは望む順に支払うことができる。しかし、あなたがこの能力を起動すると決めて、あなたのライブラリーの一番上のカードを見た後では、あなたはその考えを変えることができない。

《悪魔の棲家の狼》

{3} {R} {R}

クリーチャー — エレメンタル・狼

5/5

悪魔の棲家の狼が攻撃するたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。あなたは{1} {R}を支払うとともにカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、悪魔の棲家の狼はそれに、捨てたカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

* あなたは、{1} {R}を支払わずにカード1枚を捨てることはできない。

* マナ・コストに{X}が含まれるカードを《悪魔の棲家の狼》の能力によって捨てたなら、Xは0として扱う。

* あなたは、《悪魔の棲家の狼》の誘発型能力がスタック上に置かれる際に対象とするクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を選ぶ。カード1枚を捨てるなら、捨てるカードは能力の解決時に選ぶ。プレイヤーは、あなたが対象を選んだ後でこの誘発型能力に対応できるが、あなたがカードを捨ててからダメージが与えられるまでは、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《甘やかす貴種》

{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1 / 1

絆魂

{2}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたがコントロールする各吸血鬼の上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

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

《抗えない抑止》

{1} {U}

インスタント

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

* そのパーマネントのオーナーは、手札に戻したカードを捨ててもよい。それが、そのプレイヤーの手札にある唯一のカードであるなら、それを捨てなければならない。

* 《抗えない抑止》が対象とするのは土地でないパーマネントのみである。そのパーマネントが不適正な対象になったなら、《抗えない抑止》は打ち消され、そのプレイヤーはカードを捨てない。

* あなたが、あなたがコントロールしている唯一のゾンビを《抗えない抑止》の対象としたなら、あなたはカードを捨てない。

《嵐の活用》

{2} {R}

エンチャント

あなたがあなたの手札からインスタント・呪文1つかソーサリー・呪文1つを唱えるたび、あなたの墓地からその呪文と同じ名前を持つカード1枚を対象とする。あなたはそれを唱えてもよい。（そのコストは支払う必要がある。）

* あなたは、あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えた直後に、《嵐の活用》の能力の対象を（適正なものがあるなら）選ぶ必要がある。唱えた呪文が打ち消され墓地に置かれた後で、それを《嵐の活用》の能力の対象とする、ということとはできない。

* 対象としたカードを唱えるかどうかは、この能力の解決時にあなたが選ぶ。あなたはその呪文を後になって唱えることはできないし、あなたの意思に反してあなたがそれを唱えなければならないような状況を対戦相手が作り出すこともできない。

* あなたが手札から唱えた呪文が、《嵐の活用》の誘発型能力に対応して打ち消されたとしても、能力の解決時に、あなたは依然として対象としたカードを唱えることができる。

* あなたは呪文のコストを支払うので、『戦乱のゼンディカー』ブロックの覚醒コストや怒濤コストなどの代替コストを支払うことができる。キッカー・コストのような追加コストを支払うこともできる。カードに、《稲妻の斧》にあるような強制的追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

* あなたが墓地から唱える呪文は、あなたが手札から唱えた呪文を対象とすることができる。

* あなたが墓地から唱えた呪文は、あなたが手札から唱えた呪文よりも先に解決される。それは、解決された後であなたの墓地に置かれる。

《アヴァシン教の宣教師》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

3 / 3

あなたの終了ステップの開始時に、アヴァシン教の宣教師が装備している場合、これを変身させる。

/////

《月皇の審問官》

白

クリーチャー — 人間・クレリック

4 / 4

このクリーチャーが月皇の審問官に変身したとき、他のクリーチャー1体を対象とする。あなたは月皇の審問官が戦場を離れるまでそれを追放してもよい。

* 《アヴァシン教の宣教師》につけられていた装備品は、それが変身した後もついたまま残る。

* 《月皇の審問官》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。

* 何らかの理由で《月皇の審問官》が《アヴァシン教の宣教師》に変身したなら、そのクリーチャーは追放されたままになる。その後《アヴァシン教の宣教師》が戦場を離れたなら、そのクリーチャーは戦場に戻る。

* 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。追放されるクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれた状態になって戦場に残る。追放されるクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* クリーチャー・トークンが追放されるなら、それは消滅し、戦場に戻らない。

* 多人数戦で、《月皇の審問官》のオーナーがゲームから除外されたなら、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的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。

《アヴァシンの裁き》

{1} {R}

ソーサリー

マッドネス {X} {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。)

望む数のクリーチャーやプレイヤーを対象とする。アヴァシンの裁きはそれらに2点のダメージをあなたの望むように分割して与える。アヴァシンの裁きのマッドネス・コストが支払われていたなら、代わりに、アヴァシンの裁きはそれらにX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《アヴァシンの裁き》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。

* あなたは、《アヴァシンの裁き》が対戦相手に与えるダメージを、そのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーに移し替えることができる。しかし《アヴァシンの裁き》は、プレインズウォーカーとそのプレインズウォーカーのコントローラーの両方にダメージを与えることはできない。

* 《アヴァシンの裁き》に複数の対象があり、そ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、《アヴァシンの裁き》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。

《アーリン・コード》

{2} {R} {G}

プレインズウォーカー — アーリン

3

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

0: 緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。アーリン・コードを変身させる。

/////

《月の抱擁、アーリン》

赤、*緑*

プレインズウォーカー — アーリン

+1: ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+1の修整を受けるとともにトランプルを得る。

-1: クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。月の抱擁、アーリンはそれに3点のダメージを与える。月の抱擁、アーリンを変身させる。

-6: あなたは「あなたがコントロールするクリーチャーは、速攻と『{T}: クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。このクリーチャーはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。』を持つ。」を持つ紋章を得る。

* 「プレインズウォーカーの唯一性ルール」では、共通のプレインズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーを探す。あなたが《アーリン・コード》1体と《月の抱擁、アーリン》1体を同時にコントロールしているなら、あなたはそのうち一方を選んでオーナーの墓地に置く。

* 《アーリン・コード》はクリーチャー・タイプ「狼男」を持たないので、狼男・カードではない。狼男・カードや狼男を参照する呪文や能力は《アーリン・コード》には適用されない。

* 《アーリン・コード》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。

* 《アーリン・コード》を《月の抱擁、アーリン》に変身させる能力が解決されたとき、その上に置かれている忠誠カウンターの個数は変わらない。（逆向きの変身でも同様。）

* 《アーリン・コード》の2つ目の能力を起動してそれを変身させた後、そのターン中に《月の抱擁、アーリン》の忠誠度能力を起動することはできない。（逆向きの変身でも同様。）

* 《月の抱擁、アーリン》の1つ目の能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。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、+1/+1の修整を受けることもトランプルを得ることもない。

* この紋章は、記載の起動型能力をあなたのクリーチャーに付与する。与えるダメージの点数は、この起動型能力の解決時のクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点でクリーチャーが戦場になければ、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。これは、両方のクリーチャーが戦場にあるときのみダメージが与えられるという、「格闘を行う」のキーワード処理とは異なる。

《石の宣告》

{1} {W}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それと、そのコントローラーがコントロールするそれと同じ名前を持つ他のクリーチャーをすべて追放する。そのプレイヤーは、これにより追放されたトークンでないクリーチャー1体につき1回調査を行う。

* 《石の宣告》の対象は1体のみである。それと同じ名前を持つ他のクリーチャーは対象ではない。たとえば、呪禁を持つクリーチャーであっても、それが対象としたクリーチャーと同じ名前を持っていれば追放される。

* 《石の宣告》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。対象となったクリーチャーも、それと同じ名前のクリーチャーも追放されない。

* クリーチャーとクリーチャーでないパーマネントが同じ名前を持つことがあり得る。たとえば同じ土地が戦場に2つあって、そのうち一方が土地・クリーチャーになった場合などが該当する。対象と同じ名前を持っていても、《石の宣告》によって追放されるのはクリーチャーのみである。

* 『タルキール龍紀伝』セットの大変異能力によって唱えたものなど、裏向きのクリーチャーには名前がない。それが他のクリーチャーと同じ名前を持つことはあり得ない。

* トークンの名前は、そのトークンが何かのコピーである場合とそれを生み出した効果によって指定された場合を除いて、そのトークンが生み出されたときのそのサブタイプと同じである。

《稲妻の斧》

{R}

インスタント

稲妻の斧を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てるか{5}を支払う。
クリーチャー1体を対象とする。稲妻の斧はそれに5点のダメージを与える。

- * 《稲妻の斧》の点数で見たマナ・コストは、あなたがどちらの追加コストを支払ったかに関係なく、1である。

《茨橋の巡回兵》

{3} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

3 / 3

茨橋の巡回兵がクリーチャー1体以上にダメージを与えるたび、調査を行う。（「{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。）

各終了ステップの開始時に、あなたがこのターンに手掛かりを3つ以上生け贄に捧げていた場合、あなたはあなたの手札からクリーチャー・カードを1枚戦場に出してもよい。

- * 《茨橋の巡回兵》の1つ目の能力は、それが何体のクリーチャーにダメージを与えたかに関係なく、1回の戦闘ダメージ・ステップに1回しか誘発しない。

- * 《茨橋の巡回兵》の2つ目の能力は、《茨橋の巡回兵》がそのターンを通しては戦場になかったとしても、ターン全体を見る。また、どのような理由であれ生け贄に捧げられた手掛かりをすべて考慮する。これ自体の能力により生け贄に捧げられた手掛かりのみではない。

《腕つぶし》

{W}

インスタント

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

- * この、あなたがコントロールする装備品は、クリーチャーにつけられていなくてもよい。

《ウルヴェンワルド横断》

{G}

ソーサリー

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

昂揚 — あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれるなら、代わりに、あなたのライブラリーからクリーチャー・カード1枚か土地・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- * 《ウルヴェンワルド横断》の昂揚の能力では、あなたは基本でない土地・カードを見つけてもよい。

《餌食》

{2} {B}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げる。

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、代わりに、そのプレイヤーはクリーチャー1体とプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げる。

* 昂揚の能力が適用されるなら、そのプレイヤーは可能ならクリーチャー1体とプレインズウォーカー1体の両方を生け贄に捧げなければならない。稀に、プレイヤーが、クリーチャーでありプレインズウォーカーでもある単一のパーマネントをコントロールしていることがある。（そのプレイヤーが他のクリーチャーやプレインズウォーカーを一切コントロールしていないのでないかぎり）そのプレイヤーはそのパーマネントの他にクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げなければならない。

《黄金夜の懲罰者》

{2} {R} {R}

クリーチャー — 天使

4/9

飛行、速攻

発生源があなたにダメージを与えるなら、代わりに、それはあなたにその点数の2倍のダメージを与える。

発生源が黄金夜の懲罰者にダメージを与えるなら、代わりに、それは黄金夜の懲罰者にその点数の2倍のダメージを与える。

* 複数の置換効果があなたか《黄金夜の懲罰者》に与えられるダメージに適用されるなら、それらの効果が適用される順番をあなたが選ぶ。特に、あなたがプレインズウォーカーをコントロールしている間に、対戦相手がコントロールする発生源があなたに戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、あなたは、そのダメージを2倍にする前に、その対戦相手がそのダメージをそのプレインズウォーカーに移し替えるかどうかを決めさせることができる。そうしたなら、そのプレインズウォーカーに移し替えられるダメージは2倍にならない。

* あなたが《黄金夜の懲罰者》を2体コントロールしていて、発生源があなたにダメージを与えるなら、代わりにそれはあなたに、その点数の4倍のダメージを与える。あなたが《黄金夜の懲罰者》を3体コントロールしているなら、その発生源は8倍のダメージを与える。以下同様。《黄金夜の懲罰者》に与えられるダメージは、《黄金夜の懲罰者》が何体戦場にあるかに関係なく、2倍になるのみである。

《往時の主教》

{2} {W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

2/3

飛行

あなたが点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、調査を行う。

（「{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。）

* マッドネス・コストのような代替コストで呪文を唱えても、その呪文の点数で見たマナ・コストは変化しない。たとえば、《マウアー地所の双子》（{4}{B}のマナ・コストと{2}{B}のマッドネス・コストを持つカード）をそのマッドネス・コストで唱えた場合、《往時の主教》の能力は誘発しない。

《収まらぬ思い》

{1}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚をあなたの墓地に置く。

マッドネス{1}{U}（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。）

* あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、それをあなたの手札に加える。あなたのライブラリーにカードがなくなったとしても、あなたがカードを引くように要求されるまでは、あなたはゲームに敗北しない。

《果敢な搜索者》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/1

あなたが手掛かりを1つ生け贄に捧げたとき、果敢な搜索者を変身させる。

/////

《禁断の真相を知る者》

青

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/2

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。）

禁断の真相を知る者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、調査を行う。（「{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。）

* 《果敢な搜索者》の能力が、それらが1つも解決されないうちに複数回誘発したなら、そのうち最初に解決されたもののみが《果敢な搜索者》を変身させる。詳細については「一般注釈」の章の「ルール変更：両面カード」の項を参照。

《かそけき翼》

{1}{U}

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、+1/+1の修整を受けるとともに飛行を持つ。

カード1枚を捨てる：エンチャントされているクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

* 対戦相手のクリーチャーをエンチャントしていても、あなたが《かそけき翼》をコントロールしている。《かそけき翼》の最後の能力を起動できるのはあなたのみである。

* 《かそけき翼》の最後の能力が解決された後には、それは戦場にあつてクリーチャーにつけられていないオーラになり、即座にオーナーの墓地に置かれる。

* 《かそけき翼》が、その起動型能力が解決される前に戦場を離れ、《かそけき翼》が戦場を離れる直前にエンチャントされていたクリーチャーが依然として戦場にあるなら、それをオーナーの手札に戻す。

* あなたはこの最後の能力を2回以上起動して、カードを複数枚捨てることができる。効果があるのは、最初に解決される能力のみである。

《逸脱した研究者》

{3} {U}

クリーチャー — 人間・昆虫

3 / 2

飛行

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの墓地に置く。それがインスタント・カードかソーサリー・カードなら、逸脱した研究者を変身させる。

/////

《完成態》

青

クリーチャー — 昆虫・ホラー

5 / 4

飛行

* 《逸脱した研究者》の誘発型能力の2つの手順の間には、どのプレイヤーも何も処理を行えない。あなたの墓地に置かれたカードがインスタント・カードかソーサリー・カードであったなら、プレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前に、《逸脱した研究者》は変身してしまう。

* 置換効果によってあなたのライブラリーの一番上のカードがあなたの墓地以外の領域に移動するとしても、それがインスタント・カードかソーサリー・カードであれば、《逸脱した研究者》は依然として変身する。

《ガイアー岬の山賊》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・ならず者・狼男

3 / 2

速攻

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、ガイアー岬の山賊を変身させる。

/////

《ヴィルディン群れの頭目》

赤

クリーチャー — 狼男

4 / 3

狼男が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはそれを変身させてもよい。

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、ヴィルディン群れの頭目を変身させる。

* あなたが《ヴィルディン群れの頭目》を3体コントロールしているときに狼男1体があなたのコントロール下で戦場に出たなら、あなたはそれを変身させて、もう1度変身させて、さらにもう1度変身させることができる。これはrule 701.25eが定める状況と似ているが、そのクリーチャーを変身させる能力が、そのクリーチャー自身が持つ能力ではないのでそのルールは適用されない。詳細については「一般注釈」の章の「ルール変更：両面カード」の項を参照。

* 速攻を持つクリーチャーが、それが戦場に出たターンと同じターンに変身して速攻を持たなくなった（たとえば、《ヴィルディン群れの頭目》を1体コントロールしているときに《ガイアー岬の山賊》を唱えた）なら、それはそのターンに攻撃することはできない。

《奇怪な突然変異》

{1} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+1の修整を受けるとともに絆魂を得る。（そのクリーチャーがダメージを与えるなら、さらにそのコントローラーはその点数分のライフを得る。）

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。

《奇妙な幕間》

{2} {W}

インスタント

あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを対象とし、それらを追放する。次の終了ステップの開始時に、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。

* 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* クリーチャー・トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 両面カードが追放されたなら、それは第1面を表にして戦場に戻る。

《救出の天使》

{6} {W} {W}

クリーチャー — 天使

6/6

飛行

昂揚 — 救出の天使がダメージを与えるたび、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、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、それを追放する。

* 《救出の天使》が同時に複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーにダメージを与えた（たとえば、それがタフネスの小さなクリーチャー2体によってブロックされたために）なら、最後の能力は1回のみ誘発する。

* 《救出の天使》がダメージを与え、それと同時に致死ダメージを与えられたなら、その能力は誘発する。

* 《救出の天使》がクリーチャーに致死ダメージを与えたなら、そのクリーチャーを《救出の天使》の誘発型能力の対象とすることはできない。そのクリーチャーはすでにオーナーの墓地にあるからである。

* あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが、クリーチャー以外のカード・タイプのみ合計3種類含まれているときに《救出の天使》がダメージを与え、それと同時にあなたがコントロールする他のクリーチャーが致死ダメージを与えたなら、この能力は誘発しない。《救出の天使》の能力が誘発するかどうかを見る時点より後になるまで、そのクリーチャーは死亡しないからである。

《狂気の一咬み》

{1} {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に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《狂気の一咬み》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。

《驚恐の目覚め》

{2} {U} {U}

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、自分のライブラリーの一番上から13枚のカードを自分の墓地に置く。

{3} {U} {U}：あなたの墓地から驚恐の目覚めを変身させた状態で戦場に出す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

/////

《絶え間ない悪夢》

青

クリーチャー — ナイトメア

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。）

絶え間ない悪夢がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、これをオーナーの手札に戻す。

* ソーサリーを戦場に出すことはできず、パーマネントをソーサリーに変身させることもできない。何らかの効果が《絶え間ない悪夢》を追放し、その後それを戦場に戻すように指示したなら、それは表向きのまま追放領域に残る（その効果が、それを変身させた状態で戦場に出すように指示したなら、それは《絶え間ない悪夢》として戦場に戻る）。何らかの効果が《絶え間ない悪夢》を変身させるように指示したなら、その指示は無視する。

《教団の歓迎》

{2} {U} {U}

ソーサリー

マッドネス {X} {U} {U}（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。）

クリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーのタフネスが2以下であるなら、そのコントロールを得る。教団の歓迎のマッドネス・コストが支払われていたなら、代わりに、そのクリーチャーのタフネスがX以下であるなら、そのコントロールを得る。

* クリーチャーのタフネスは《教団の歓迎》の解決時のみに見る。《教団の歓迎》を唱える際にタフネスがもっと大きくても、《教団の歓迎》の解決が終わった後でタフネスが大きくなっても、関係ない。

《蟻走感》

{2} {G}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたは「あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードをあなたの墓地に置く。」ことを選んでもよい。

各ターンに最初に1枚以上の土地・カードがいずれかの領域からあなたの墓地に置かれるたび、緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 2枚以上の土地・カードが同時にあなたの墓地に置かれたなら、《蟻走感》の最後の能力が誘発するのは1回のみである。この状況は、効果（たとえば、《蟻走感》の最初の能力の効果）によってライブラリーから墓地に複数のカードが同時に置かれたとき、また複数の土地が同時に破壊されたとき（たとえば、2体の土地・クリーチャーに致死ダメージとなる戦闘ダメージが与えられたとき）などに起こり得る。

《ギトラグの怪物》

{3} {B} {G}

伝説のクリーチャー — カエル・ホラー

6/6

接死

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

あなたの各ターンに、あなたは追加の土地を1つプレイしてもよい。

1枚以上の土地・カードがいずれかの領域からあなたの墓地に置かれるたび、カードを1枚引く。

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

《苦渋の破棄》

{1} {W} {B}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とし、それを追放する。あなたは3点のライフを失う。

* その土地でないパーマネントが不適正な対象になっていたなら、《苦渋の破棄》は打ち消される。あなたが3点のライフを失うことはない。

《崩れた墓石》

{2}

アーティファクト

崩れた墓石はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたの墓地にあるカードの色を1色選ぶ。あなたのマナ・プールに、その色のマナ1点を加える。

* 無色のカードは色を持たないので、これによりあなたのマナ・プールに{C}を加えることはできない。

* プレイヤーはマナ能力には対応できないので、あなたがこの能力の起動を宣言した後では、あなたが生み出そうとしている色のマナが得られなくなるような処理は、どのプレイヤーにもできない。

《グリフの加護》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、+1/+0の修整を受けるとともに飛行を持つ。

{3} {W}：クリーチャー1体を対象とする。あなたの墓地からグリフの加護をそのクリーチャーにつけられている状態で戦場に戻す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

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

《グール馬》

{4} {B}

クリーチャー — ゾンビ・馬

4/4

{2} {B}，カード2枚を捨てる：あなたの墓地からグール馬をタップ状態で戦場に戻す。

* 《グール馬》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。

《敬虔な福音者》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

敬虔な福音者か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、あなたは1点のライフを得る。

{2}，{T}，他のパーマネント1つを生け贄に捧げる：敬虔な福音者を変身させる。

/////

《むら気な信奉者》

黒

クリーチャー — 人間・クレリック

2/4

むら気な信奉者か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、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

* 《敬虔な福音者》が、あなたがコントロールする他のクリーチャー1体と同時に戦場に出たなら、《敬虔な福音者》の能力はそのクリーチャーについて1回とそれ自身について1回誘発する。

* 《むら気な信奉者》が、あなたがコントロールする他のクリーチャー1体と同時に死亡したなら、《むら気な信奉者》の能力はそのクリーチャーについて1回とそれ自身について1回誘発する。

《継続する調査》

{1} {U}

エンチャント

あなたがコントロールする1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、調査を行う。（「{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。）

{1} {G}、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：調査を行う。あなたは2点のライフを得る。

* 双頭巨人戦で、あなたが2体以上の攻撃クリーチャーをコントロールしていたとする。クリーチャーごとに別の対戦相手にダメージを与えれば、《継続する調査》の1つ目の能力は2回誘発する。

《ケッシングの鍛冶場主》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン・狼男

2 / 1

ケッシングの鍛冶場主がクリーチャー1体をブロックするかクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、ケッシングの鍛冶場主はそのクリーチャーに1点のダメージを与える。

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、ケッシングの鍛冶場主を変身させる。

/////

《炎心の人狼》

赤

クリーチャー — 狼男

3 / 2

炎心の人狼がクリーチャー1体をブロックするかクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、炎心の人狼はそのクリーチャーに2点のダメージを与える。

各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、炎心の人狼を変身させる。

* 《ケッシングの鍛冶場主》の1つ目の能力は、それがブロックしたクリーチャー1体か、それ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前に解決され、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《ケッシングの鍛冶場主》をブロックしていたクリーチャーが破壊されたとしても、《ケッシングの鍛冶場主》がブロックされていない状態になるわけではない。《炎心の人狼》の1つ目の能力も同様である。

《ケッシングの不吉な豚》

{4} {G} {G}

クリーチャー — 猪・ホラー

6 / 6

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、ケッシングの不吉な豚はトランブルを持つ。

* トランブルは戦闘ダメージが与えられる前、戦闘ダメージが割り振られる際にのみ関係する。《ケッシングの不吉な豚》の戦闘ダメージを割り振る時点でトランブルを持っていないなら、戦闘ダメージによってクリーチャーが死亡して、それによって《ケッシングの不吉な豚》がトランブルを得たとしても戦闘ダメージの割り振りは変化しない。

《血統の呼び出し》

{1} {B}

エンチャント

{1}, カード1枚を捨てる: 絆魂を持つ黒の1/1の吸血鬼・騎士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

* あなたのターンのみでなく、各プレイヤーのターン1回につき《血統の呼び出し》の能力をそれぞれ1回起動することができる。

《月皇の司令官、オドリック》

{3} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3 / 3

各戦闘の開始時に、あなたが1体以上の先制攻撃を持つクリーチャーをコントロールしているなら、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先制攻撃を得る。飛行、接死、二段攻撃、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、潜伏、トランブル、警戒についても同様である。

* 《月皇の司令官、オドリック》の能力は、各戦闘の開始時に誘発する。あなたのターンの戦闘のみではない。また、あなたが記載されたいずれかの能力を持つクリーチャーをコントロールしていてもいなくても誘発する。《月皇の司令官、オドリック》の誘発型能力の解決前に、たとえば戦闘の開始時に誘発する他の能力によって、あなたのいずれかのクリーチャーが記載されたいずれかの能力を得たなら、あなたがコントロールするクリーチャーはその能力を得る。

* 《月皇の司令官、オドリック》の能力の影響を受けるクリーチャーと、それがどのような影響を受けるかは、その能力の解決時に決定される。その後そのターンにコントロールし始めたクリーチャーはどの能力も得ることはなく、他のクリーチャーに別の能力を得させることもない。また、ある能力を通常持っているクリーチャーがすべて戦場を離れたとしても、クリーチャーが得た能力は変化しない。

* 《月皇の司令官、オドリック》によってあなたのクリーチャーが得る能力はどれも、同じものが複数あっても意味がない。

《ゲラルフの傑作》

{3} {U} {U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

7 / 7

飛行

ゲラルフの傑作は、あなたの手札にあるカード1枚につき－1/－1の修整を受ける。

{3} {U}、カード3枚を捨てる：あなたの墓地からゲラルフの傑作をタップ状態で戦場に戻す。

* 《ゲラルフの傑作》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。

* 呪文か能力によって、あなたがカードを引きその後カードを捨てるなら、あなたが捨てるカードを選んでいる間に《ゲラルフの傑作》のタフネスが0になるかもしれない。その呪文か能力が解決され終わった時点で再びタフネスが1以上になっていれば、《ゲラルフの傑作》は死亡しない。

《氷の中の存在》

{1} {U}

クリーチャー — ホラー

0/4

防衛

氷の中の存在は氷カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

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、氷の中の存在の上から氷カウンターを1個取り除く。その後、氷の中の存在の上に氷カウンターがないなら、これを変身させる。

/////

《目覚めた恐怖》

青

クリーチャー — クラーケン・ホラー

7/8

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

* 《氷の中の存在》の誘発型能力がその上から最後のカウンターを取り除いたとき、その能力を誘発させた呪文よりも先に、《目覚めた恐怖》の能力が誘発し解決される。

* 《氷の中の存在》の上から他の方法で氷カウンターをすべて取り除いても、それは変身しない。あなたはインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えて、その最後の能力を誘発させる必要がある。

《鼓舞する隊長》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

鼓舞する隊長が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

* 《鼓舞する隊長》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+1/+1の修整を受けない。

《再度の収穫》

{2} {G} {G}

インスタント

あなたがコントロールするトークン1つにつき、そのパーマネントのコピーであるトークンを1つ戦場に出す。

* 《再度の収穫》は、各トークンを戦場に出した効果が記すトークンの元の特性をコピーする。それはそのトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピーでない効果をコピーしない。

* 《再度の収穫》はすべてのトークンをコピーする。クリーチャー・トークンのみではない。特に、手掛かり・トークンもコピーされる。

《先駆ける者、ナヒリ》

{2} {R} {W}

プレインズウォーカー — ナヒリ

4

+2：あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カードを1枚引く。

-2：エンチャント1つかタップ状態のアーティファクト1つかタップ状態のクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

-8：あなたのライブラリーからアーティファクト・カード1枚かクリーチャー・カード1枚を探し、それを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それをあなたの手札に戻す。

* 《先駆ける者、ナヒリ》の1つ目の能力は、カードを捨てるつもりがないときに起動して単に《先駆ける者、ナヒリ》の忠誠度を増やすことができる。

* 《先駆ける者、ナヒリ》の3つ目の能力でクリーチャーでないアーティファクト・カードを見つけたときでも、それは依然として速攻を得る。ただし、そのアーティファクトがクリーチャーにならないかぎり、その速攻には意味がない。

* 《先駆ける者、ナヒリ》の3つ目の能力によって戦場に出たアーティファクトかクリーチャーが、次の終了ステップの前に戦場を離れたなら、それは新しい領域に残り、あなたの手札には戻らない。

《サリアの副官》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 1

サリアの副官が戦場に出たとき、あなたがコントロールする他の各人間の上に、+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

他の人間が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、サリアの副官の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《サリアの副官》が他の人間1体と同時に戦場に出たなら、《サリアの副官》の能力が両方とも誘発する。あなたは、両方のカードの上に+1/+1カウンターを置くことになる。

《罪人への急襲》

{4} {W} {W}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを追放する。

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、飛行を持つ白の 4/4 の天使・クリーチャー・トークンを 1 体戦場に出す。

* あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが、ソーサリー以外で合計 3 種類だけ含まれているときに《罪人への急襲》が解決されたなら、あなたが天使・トークンを得ることはない。《罪人への急襲》は、その解決が終わるまで墓地に置かれないからである。

* クリーチャーの中にエンチャントされているものがあつたならば、そのオーラは《罪人への急襲》の解決が終わるまでプレイヤーの墓地に置かれない。《罪人への急襲》のコントローラーがオーナーであるオーラがあつたとしても、それは昂揚の能力がカード・タイプを数える時点ではまだ墓地にない。

《潮からの蘇生》

{5} {U}

ソーサリー

あなたの墓地にあるインスタント・カードとソーサリー・カードの合計に等しい数の、黒の 2/2 のゾンビ・クリーチャー・トークンをタップ状態で戦場に出す。

* 《潮からの蘇生》は、その解決が終わるまで墓地に置かれない。それはあなたの墓地にあるインスタント・カードとソーサリー・カードの合計の数に入らない。

《死中に活》

{2} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは、あなたがコントロールするクリーチャー 1 体につき +1/+1 の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーが人間であるかぎり、それは先制攻撃を持つ。

* 《死中に活》の 2 つ目の能力は、エンチャントされているクリーチャーも数に入れる。そのため通常は、それは少なくとも +1/+1 の修整を受ける。

《死天狗茸の栽培者》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/1

{T} : あなたのマナ・プールに {B} か {G} を加える。

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、死天狗茸の栽培者は接死を持つ。

* 《死天狗茸の栽培者》がダメージを与えた時点で、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが、クリーチャー以外で合計 3 種類含まれていた場合、それと同時にあなたがコントロールする他のクリーチャーに致死ダメージが与えられたとしても、《死天狗茸の栽培者》が与えたダメージは接死を持つ発生源からのダメージではない。

《死の円舞曲》

{1} {B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード最大2枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻し、その後カード1枚を捨てる。

* 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クリーチャー・カードのうちの1枚を捨てなければならない。

* あなたは《死の円舞曲》を、クリーチャー・カード1枚を対象として、または何も対象とせずに唱えてもよい。あなたがクリーチャー・カードを対象としなかったときでも、あなたは依然としてカード1枚を捨てる。

《死の宿敵、ソリン》

{4} {W} {B}

プレインズウォーカー — ソリン

6

+1：あなたのライブラリーの一番上のカードを公開し、そのカードをあなたの手札に加える。各対戦相手はそれぞれ、その点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを失う。

-X：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。死の宿敵、ソリンはそれにX点のダメージを与え、あなたはX点のライフを得る。

-9：すべてのプレイヤーの中で最も多いライフの総量に等しい数の、絆魂を持つ黒の1/1の吸血鬼・騎士・クリーチャー・トークンを戦場に出す。

* 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として扱う。

* 双頭巨人戦では、「すべてのプレイヤーの中で最も多いライフの総量」は、すべてのチームの中で最も多いライフ総量を意味する。

《忍び寄る驚怖》

{3} {B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。あなたが捨てたカードと共通のカード・タイプを持つカードを捨てた各対戦相手は、それぞれ3点のライフを失う。（すべてのプレイヤーは捨てるカードを同時に公開する。）

* 呪文が能力が「各プレイヤーはカードを1枚捨てる」と指示したときは、そのターンのプレイヤーから始めてターン順に、各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、その後それらのカードすべてを同時に公開して捨てる。

* 《忍び寄る驚怖》の能力において、共通する可能性のあるカード・タイプとは、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、部族である（「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。

* プレイヤーの手札にカードがないなら、そのプレイヤーは、他のプレイヤーがカードを捨てるときにカードを捨てない。あなたがカードを捨てなかったなら、あなたが捨てたカードと共通のカード・タイプを持つカードを捨てることは不可能なので、どのプレイヤーも3点のライフを失うことはない。

* 対戦相手が、あなたが捨てたカードと共通のカード・タイプを2つ持つカードを捨てた（たとえば、両者ともアーティファクト・クリーチャー・カードを捨てた）としても、そのプレイヤーが失うライフは3点のみである。

* 両面カードが戦場にはない間は第1面の特性のみを考慮するので、2つの面のカード・タイプが異なる両面カード（たとえば、《皮膚への侵入》）は、その第1面のみを他の捨てられたカードと比べる。

《執念》

{3} {W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+1の修整を受けるとともに絆魂を得る。それらのクリーチャーをアンタップする。

* 《執念》の影響を受けるクリーチャーは、この呪文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+1/+1の修整を受けず絆魂を得ることもない。

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。

《シルブールリンドのカミツキガメ》

{5} {U}

クリーチャー — 海亀

6/6

あなたがこのターンにクリーチャーでない呪文を唱えていないかぎり、シルブールリンドのカミツキガメでは攻撃できない。

* クリーチャーでない呪文が唱えられていれば、それが解決されたのか打ち消されたのかは関係ない。

《侵襲手術》

{U}

インスタント

ソーサリー・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

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、その呪文のコントローラーの墓地と手札とライブラリーからその呪文と同じ名前を持つカードを望む枚数探し、それらのカードを追放する。その後そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

* 《侵襲手術》の昂揚の能力はそのソーサリー・呪文を打ち消した後で条件を見る。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、それも数に入れる。

《神出鬼没な拷問者》

{2} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

4 / 4

{1}, カード 1 枚を捨てる：神出鬼没な拷問者を変身させる。

/////

《陰湿な霧》

青

クリーチャー — エレメンタル

0 / 1

呪禁、破壊不能

陰湿な霧ではブロックできず、陰湿な霧はブロックされない。

陰湿な霧が攻撃してブロックされないたび、あなたは{2} {B}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

* あなたは《神出鬼没な拷問者》の能力を2回以上起動して、カードを複数枚捨てることができる。それらの能力のうち最初に解決されるもののみが、《神出鬼没な拷問者》を変身させる。

* 1 ターン中に、《神出鬼没な拷問者》で攻撃し、ブロック・クリーチャーを選ぶ前にそれを《陰湿な霧》に変身させ、その誘発型能力の解決中にそれを変身させて《神出鬼没な拷問者》に戻すことで、4 点の戦闘ダメージを与えることができる。

* ブロック・クリーチャーが指定された後で《神出鬼没な拷問者》を《陰湿な霧》に変身させても、ブロックされていない状態になるわけではない。

《親切なる余所者》

{2} {B}

クリーチャー — 人間

2 / 3

昂揚 — {2} {B}：親切なる余所者を変身させる。この能力は、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計 4 種類以上含まれるときにのみ起動できる。

/////

《悪魔憑きの魔女》

黒

クリーチャー — 人間・シャーマン

4 / 3

このクリーチャーが悪魔憑きの魔女に変身したとき、クリーチャー 1 体を対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。

* 《親切なる余所者》の誘発型能力を2回起動しても、それが《悪魔憑きの魔女》に変身した後で、再度変身して《親切なる余所者》に戻ることはない。詳細については「一般注釈」の章の「ルール変更：両面カード」の項を参照。

《審問官の雄牛》

{3} {W}

クリーチャー — 雄牛

2 / 5

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、審問官の雄牛は+1/+0の修整を受けるとともに警戒を持つ。

* 《審問官の雄牛》で攻撃することを選んだ瞬間よりも後の時点になって警戒を得たとしても、それがアンタップ状態になるわけではない。

《邪悪な囁き》

{3} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受けるとともに速攻を得る。

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。）

* 《邪悪な囁き》はクリーチャーであればどれでも対象とすることができる。すでにアンタップ状態のものや、すでにあなたがコントロールしているものでもよい。

* クリーチャーのコントロールを得たときに、それにつけられているオーラや装備品はそのクリーチャーにつけられたままだが、オーラや装備品のコントロールは得られない。

《邪悪の暴露》

{1} {W}

インスタント

クリーチャーを最大2体まで対象とし、それらをタップする。

調査を行う。（「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。）

* 調査を行うだけの目的で、《邪悪の暴露》を何も対象とせずに唱えてもよい。

《十三恐怖症》

{3} {B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、1つを選ぶ。

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

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

* あなたは、どのプレイヤーもゲームに敗北しないとしても、モード1つを選ぶことができる。その場合も、各プレイヤーはライフを得たり失ったりする。

* あなたが《十三恐怖症》の2つ目のモードを選び、その解決を始めた時点で対戦相手のライフ総量が13点、あなたのライフ総量が1点であったなら、あなたが1点のライフを失う前にその対戦相手がゲームに負けることになる。

* 双頭巨人戦では、13点のライフを持つ各チームがそれぞれゲームに敗北し、その後各チームの各プレイヤーがそれぞれ1点のライフを得るか失い、その結果各チームのライフの総量は2点増えるか2点減るかする。

* 《十三恐怖症》の能力の解決時に各プレイヤーが13点のライフを持つなら、ゲームは引き分けになる。

《熟読》

{3} {U} {U}

ソーサリー

カードを3枚引き、土地最大2つをアンタップし、その後カード1枚を捨てる。

* あなたは、アンタップする土地を、カードを3枚引いた後で選ぶ。これにより、どのプレイヤーがコントロールする土地でもアンタップできる。

《上弦の月の教団》

{4} {G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

5 / 4

あなたがコントロールするパーマネント1つが人間でないクリーチャーに変身するたび、緑の2 / 2の狼・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* パーマネント1つが人間でないクリーチャーに変身するとは、それが変身し、変身した後にクリーチャーであり、クリーチャー・タイプ「人間」を持っていないことである。変身する前に人間であったかどうかは（そもそもクリーチャーであったかどうか）関係ない。たとえば、《ウェストヴェイルの修道院》と《スレイベンのガーゴイル》のどちらも、それが変身したときに《上弦の月の教団》の能力が誘発する。

* 変身した状態で戦場に出る人間でないクリーチャー、たとえば《皮膚から抜け出たもの》では、《上弦の月の教団》の能力は誘発しない。

《壊土のドライアド》

{G}

クリーチャー — ドライアド・ホラー

1 / 2

{T}, 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：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。

* 《壊土のドライアド》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クリーチャーであればどれでもタップできる。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。ただし、《壊土のドライアド》自身は、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る必要がある。

《末永く》

{4} {B} {B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード最大2枚を対象とし、それらを戦場に戻す。それらのクリーチャーは、他の色やタイプに加えて黒のゾンビでもある。末永くをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

* 対象としたクリーチャー・カードが通常は無色であるなら、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。

《過ぎ去った季節》

{4} {G} {G}

ソーサリー

あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが互いに異なるカードを望む枚数あなたの手札に戻す。過ぎ去った季節をオーナーのライブラリーが一番下に置く。

* 「点数で見たマナ・コストが互いに異なる」は、あなたの墓地にあるカードの点数で見たマナ・コストを互いに比べて判定する。《過ぎ去った季節》の点数で見たマナ・コストは関係ない。あなたは、点数で見たマナ・コストが6のカードを手札に戻してもよい。

* 墓地にあるクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0とする。

* 土地のような、マナ・コストのないカードの点数で見たマナ・コストは0である。

* あなたは、どのカードに戻すのかを《過ぎ去った季節》の解決時に選ぶ。それを唱える際ではない。

《ステンシア仮面舞踏会》

{2} {R}

エンチャント

あなたがコントロールする攻撃クリーチャーは先制攻撃を持つ。

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

マッドネス{2} {R} (あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。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。)

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

《精神壊しの悪魔》

{2} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

4/5

飛行、トランブル

精神壊しの悪魔が戦場に出たとき、あなたのライブラリーが一番上から4枚のカードをあなたの墓地に置く。

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種類以上含まれるのでないかぎり、あなたは4点のライフを失う。

* 《精神壊しの悪魔》の誘発型能力には「場合」と書かれていない。これは「場合のルール」には従わない。この能力は、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含まれるカード・タイプの種類数に関係なく誘発する。その後解決時に種類数を見てあなたが4点のライフを失うかどうか決める。

《精神病棟の訪問者》

{1} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

3 / 1

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

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

* アップキープ・ステップは、アンタップ・ステップの後、ドロー・ステップの前にある。《精神病棟の訪問者》の1つ目の能力は、アクティブ・プレイヤーが自分のドロー・ステップにカードを1枚引く前に、そのプレイヤーの手札にカードがなければ誘発し解決される。

* 《精神病棟の訪問者》の誘発型能力は、アップキープの開始時と誘発型能力の解決時にアクティブ・プレイヤーの手札があるかどうかを確認する。解決時にそのプレイヤーの手札にカードがある場合、あなたはカードを1枚引かず1点のライフを失うこともない。特に、あなたがあなたのアップキープに《精神病棟の訪問者》を2体コントロールしていたなら、先に解決された《精神病棟の訪問者》の1つ目の能力の結果、もう1体の《精神病棟の訪問者》の1つ目の能力は何もしないことになる（ただし、この後者の1つ目の能力の解決前に、あなたが引いたカードを手札から出す手段があれば別である）。

* * 対戦相手のターンでは、あなたがコントロールする誘発型能力は、それと同時に誘発した対戦相手がコントロールするパーマネントの誘発型よりも先に解決される。つまり、対戦相手のアップキープに、あなたとそのプレイヤーの両方が《精神病棟の訪問者》をそれぞれ1体ずつコントロールしていて、そのプレイヤーの手札にカードがないなら、あなたは常に、その対戦相手の手札にカードがあるようになるよりも先に、カードを1枚引く。

《聖戦士の相棒》

{2} {W}

クリーチャー — 獵犬

3 / 1

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、聖戦士の相棒は破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。）

* 《聖戦士の相棒》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。

《聖トラフトの祈祷》

{1} {W} {U}

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「このクリーチャーが攻撃するたび、飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。戦闘終了時に、そのトークンを追放する。」を持つ。

* あなたは、トークンが戦場に出るに際し、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するのかを宣言する。攻撃先は元のクリーチャーが攻撃している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。

* トークンは攻撃している状態ではあるが、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「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

* 何らかの効果によってトークンが警戒を持つとしても、このトークンは依然としてタップ状態で戦場に出る。

* 《聖トラフトの祈祷》かエンチャントされているクリーチャーを戦場から取り除いても、戦闘終了時に天使・トークンを追放する遅延誘発型能力が止まるわけではない。

《戦争に向かう者、オリヴィア》

{1} {B} {R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

3 / 3

飛行

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、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。ターン終了時まで、それは速攻を得る。それは他のタイプに加えて吸血鬼になる。

* あなたは、《戦争に向かう者、オリヴィア》の誘発型能力の解決時に、カード1枚を捨てるかどうか決める。捨てたなら、プレイヤーが何らかの処理ができるようになる前に、この能力の効果の残りの部分が発生する。

* 戦場に出たクリーチャーが、《戦争に向かう者、オリヴィア》の誘発型能力が解決される前に戦場を離れたとしても、あなたは依然としてカード1枚を捨ててもよい。しかし、能力の残りの部分は何もしない。

* カード1枚を捨てたなら、そのクリーチャーが速攻を得るのはターン終了時までだが、+1/+1カウンターとサブタイプ「吸血鬼」は永続する。

《戦闘的な審問官》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 3

戦闘的な審問官は、あなたがコントロールする装備品1つにつき+1/+0の修整を受ける。

* 《戦闘的な審問官》の能力は、あなたがコントロールするすべての装備品を考慮する。クリーチャーにつけられているかどうかは関係ない。

* 《戦闘的な審問官》の能力は、それにつけられている各装備品の効果に加えて適用される。

《戦墓の巨人》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・巨人

2 / 2

戦墓の巨人は、あなたの墓地にあるゾンビ・カード1枚につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

あなたがゾンビ・呪文を1つ唱えるたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で戦場に出す。

* 《戦墓の巨人》があなたの墓地から戦場に出たなら、その1つ目の能力は《戦墓の巨人》自身を、あなたの墓地にあるゾンビ・カードの数に入れる。同様に、他のゾンビ・カードがあなたの墓地から戦場に出るのと同時に《戦墓の巨人》が戦場に出たなら、この能力はその戦場に出た他のゾンビを数に入れる。

* 《戦墓の巨人》の最後の能力は、それ自身を唱えたときには誘発しない。それはまだ戦場に出ていないからである。

《躁の書記官》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0 / 3

躁の書記官が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ自分のライブラリーの一番上から3枚のカードを自分の墓地に置く。

昂揚 — 各対戦相手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、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から3枚のカードを自分の墓地に置く。

* アップキープ・ステップは、アンタップ・ステップの後、ドロー・ステップの前にある。《躁の書記官》の昂揚の能力は、対戦相手が自分のドロー・ステップにカードを1枚引く前に、そのプレイヤーのライブラリーを削る。

《大天使アヴァシン》

{3} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 天使

4 / 4

瞬速

飛行、警戒

大天使アヴァシンが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは破壊不能を得る。

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

/////

《浄化の天使、アヴァシン》

赤

伝説のクリーチャー — 天使

6 / 5

飛行

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

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

* 《大天使アヴァシン》がすでに《浄化の天使、アヴァシン》に変身していたなら、《大天使アヴァシン》の遅延誘発型能力がそれを変身させて《大天使アヴァシン》に戻すことはない。この状況は、1ターンの複数のクリーチャーが死亡すると生じることがある。詳細については「一般注釈」の章の「ルール変更：両面カード」の項を参照。

《知恵の拝借》

{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手札を公開する。あなたはそこから土地でないカードを1枚選び、そのカードを追放する。

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、そのプレイヤーの墓地と手札とライブラリーからそのカードと同じ名前を持つカードを望む枚数探し、それらのカードを追放する。その後そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

* 選べる土地でないカードがなくても、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、あなたはカードを見つけることはできないが、そのプレイヤーのライブラリーからカードを探すことになる。その後そのライブラリーは切り直される。

《束の間の記憶》

{2} {U}

エンチャント

束の間の記憶が戦場に出たとき、調査を行う。（「{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。）

あなたが手掛かりを1つ生け贄に捧げるたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から3枚のカードを自分の墓地に置く。

* あなたが呪文か能力のコストを支払うために手掛かりを生け贄に捧げたなら、《束の間の記憶》の2つ目の能力はその呪文や能力よりも先に解決される。

《月銀の拘束》

{2} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーでは攻撃したりブロックしたりできず、それは変身できない。他のパーマネント1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とし、月銀の拘束をそれにつける。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。

* エンチャントされているクリーチャーが持つ、それ自体を変身させる起動型能力や誘発型能力は、依然として起動できるし、誘発することがある。それらの能力に他の効果があれば、それらの効果は発生する。

* 対戦相手のクリーチャーをエンチャントしていても、あなたが《月銀の拘束》をコントロールしている。その最後の能力を起動できるのはあなたのみである。

《突き刺さる雨》

{2} {B} {B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。

マッドネス {2} {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。）

* 《突き刺さる雨》の影響を受けるクリーチャーは、この呪文の解決時に決定される。その後そのターンに戦場に出たクリーチャーは-2/-2の修整を受けない。

《翼切り》

{1} {G}

インスタント

各対戦相手はそれぞれ、飛行を持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

* 飛行を持つクリーチャーをコントロールしていない対戦相手がいても（または、誰もコントロールしていなくても）、《翼切り》を唱えることができる。飛行を持つクリーチャーをコントロールしている各対戦相手は、それぞれ生け贄に捧げる飛行を持つクリーチャーを1体ずつ選ばなければならない。そうでない対戦相手は影響を受けない。

《罪を誘うもの》

{2} {R}

クリーチャー — デビル

3/2

威迫

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。どの対戦相手も「あなたはそのカードをあなたの墓地に置く。」を選んでよい。あるプレイヤーがそうしたなら、罪を誘うものはそのプレイヤーにそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。誰もそうしないなら、そのカードをあなたの手札に加える。

* 各対戦相手は、ターン順であなたの次にあたるプレイヤーから始めてターン順に、「あなたはそのカードをあなたの墓地に置く。」を選ぶかどうかを選ぶ。そのカードを墓地に置いたなら、（あなたがそのカードをあなたの墓地に置いた後で）《罪を誘うもの》は即座に、そのプレイヤーにそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。《罪を誘うもの》の誘発型能力にはそれ以降の処理はない。

《天上からの導き》

{2} {W}

ソーサリー

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/+1の修整を受ける。

* 《天上からの導き》の影響を受けるクリーチャーは、この呪文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+2/+1の修整を受けない。

《溺墓での天啓》

{X} {U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上からXに1を足した枚数のカードを公開し、それらを2つの束に分ける。対戦相手1人は、そのうちの束1つを選ぶ。選ばれた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。

* Xは0でもよい。また、束にカードがなくてもよい。Xが0であるなら、あなたは1枚のカードを公開する。束のうち一方にはカードがないことになる。対戦相手は、そのカードがない方の束を、あなたの手札に加える束として選んでもよい。

《遠沼の猟犬》

{4} {B}

クリーチャー — ゾンビ・猟犬

5/3

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、遠沼の猟犬は威迫を持つ。（威迫を持つクリーチャーは、2体以上のクリーチャーに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《遠沼の猟犬》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。

《トロスタッドの死騎手》

{1} {B}

クリーチャー — スピリット

3/3

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。）

トロスタッドの死騎手が戦場に出たとき、カード1枚を捨てる。

* あなたの手札に他のカードがなくても、《トロスタッドの死騎手》を唱えることができる。最後の能力は、その解決時に手札にカードがなければ、何も起きない。

《ドラグスコルの騎兵》

{5} {W} {W}

クリーチャー — スピリット・騎士

4/4

飛行

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、あなたは2点のライフを得る。

{3} {W}：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。

* 《ドラグスコルの騎兵》によってスピリット・トークンが生み出されることにより、その2つ目の能力が誘発する。あなたが唱える他のスピリットや、他の方法によりあなたが戦場に出したスピリット・トークンの場合と同様である。

《食欲な求血者》

{1} {R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

1 / 3

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、食欲な求血者は+2/-2の修整を受ける。

* あなたは《食欲な求血者》の能力を望む回数起動して、カードを何枚も捨てることができる。タフネスが0以下になった時点で、《食欲な求血者》はオーナーの墓地に置かれる。スタック上に残っているこの能力は依然として解決されるが、何もしない。

《内部衝突》

{3} {R} {R}

インスタント

ブロック・クリーチャー1体と他のブロック・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。

* ブロック・クリーチャーを破壊しても、それがブロックしていた攻撃クリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

《内部着火》

{X} {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。内部着火はそれにX点のダメージを与える。これによりクリーチャーにダメージが与えられたなら、ターン終了時まで、それは破壊不能を失う。そのクリーチャーがこのターンに死亡するなら、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。《内部着火》のダメージにより死亡する場合のみではない。

* 《内部着火》が対象としたクリーチャーにダメージを与えなかった（たとえば、そのダメージが軽減された、Xが0であった、などの理由により）なら、追加の効果はどちらも適用されない。それは破壊不能を失わず、このターンに死亡する代わりに追放されることもない。

* 破壊不能を持たないクリーチャーも《内部着火》の対象とすることができる。このターンにそれが死亡するなら追放される。

《謎の石の儀式》

{1} {G}

エンチャント

あなたがコントロールするクリーチャーは「{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。」を持つ。

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

《ナッターノールズの隠遁者》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・狼男

2 / 3

対戦相手があなたのターンに呪文を1つ唱えるたび、カードを1枚引く。

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、ナッターノールズの隠遁者を変身させる。

/////

《ナッターノールズの一匹狼》

緑

クリーチャー — 狼男

3 / 5

対戦相手があなたのターンに呪文を1つ唱えるたび、カードを2枚引く。

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、ナッターノールズの一匹狼を変身させる。

* 《ナッターノールズの隠遁者》の1つ目の能力と《ナッターノールズの一匹狼》の1つ目の能力は、対戦相手が唱えた呪文が打ち消されたとしても解決される。

* あなたは、《ナッターノールズの隠遁者》の1つ目の能力か《ナッターノールズの一匹狼》の1つ目の能力が解決した後だが、それを誘発させた呪文は解決されていないというタイミングで、呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《ナヒリの策謀》

{1} {W}

エンチャント

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。

{1} {R} : ブロック・クリーチャー1体を対象とする。ナヒリの策謀はそれに1点のダメージを与える。

* プレイヤーは、《ナヒリの策謀》の誘発型能力に対応して、対象としたクリーチャーが破壊不能を得るというその能力が解決される前に、そのクリーチャーを破壊できる。

* ブロック・クリーチャーを破壊しても、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

《縫い翼のスカーブ》

{3} {U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

3 / 1

飛行

{1} {U}, カード2枚を捨てる：あなたの墓地から縫い翼のスカープをタップ状態で戦場に戻す。

* 《縫い翼のスカープ》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。

《熱病の幻視》

{1} {U} {R}

エンチャント

各プレイヤーの終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカードを1枚引く。そのプレイヤーがあなたの対戦相手であり、そのプレイヤーの手札にカードが4枚以上あるなら、熱病の幻視はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

* 《熱病の幻視》の誘発型能力の2つの手順の間には、どのプレイヤーも何も処理を行えない。対戦相手がカードを引いた直後に、その手札にカードが4枚以上あれば、《熱病の幻視》はそのプレイヤーに2点のダメージを与えることになる。

《眠れぬ者の使者》

{4} {W}

クリーチャー — スピリット

2 / 4

飛行

眠れぬ者の使者が戦場に出たとき、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、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。

* 《眠れぬ者の使者》の最後の能力は、それ以前にそのターンにクリーチャーが死亡したかどうかのみを見る。そのクリーチャー・カードが依然として墓地にある必要はない。

* トークンであるクリーチャーが破壊されたり、他の理由で戦場から墓地に置かれたりしたなら、それは死亡したことになる。それらは消滅する前に、一旦オーナーの墓地に置かれる。

* 《眠れぬ者の使者》の最後の能力は、このターンに2体以上のクリーチャーが死亡していたとしても、複数のスピリット・トークンを生み出すことはない。

《狙いは高く》

{1} {G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受けるとともに到達を得る。（それは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

* 《狙いは高く》はすでにアンタップ状態のクリーチャーも対象とすることができる。

* 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。

《呪われた魔女》

{3} {B}

クリーチャー — 人間・シャーマン

4 / 2

あなたの対戦相手が呪われた魔女を対象とする呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
呪われた魔女が死亡したとき、対戦相手1人を対象とする。これを変身させた状態であなたのコントロール下でそのプレイヤーにつけられた状態で戦場に戻す。

/////

《感染性の呪い》

黒

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

あなたがエンチャントされているプレイヤーを対象とする呪文を唱えるためのコストは、{1}少なくなる。

エンチャントされ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。

* 《呪われた魔女》の1つ目の能力は、それを対象として対戦相手が唱えるすべての呪文に影響する。それには、オーラ・呪文や、他にも対象がある呪文も含まれる。しかし能力には影響しない。《感染性の呪い》の能力とあなたがエンチャントされているプレイヤーを対象として唱える呪文についても同様。

* 何らかの効果によって、戦場を離れた《呪われた魔女》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、《感染性の呪い》はどのプレイヤー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。その際、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。

《灰と化す》

{4} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。灰と化すはそれに5点のダメージを与える。そのクリーチャーがこのターンに死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 対象としたクリーチャーが、致死ダメージ以外の理由で死亡するのであっても、そのターン中に死亡するなら、追放する。

《薄暮見の徴募兵》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・戦士・狼男

2 / 2

{2} {G} : あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードを見る。あなたはそこからクリーチャー・カードを1枚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。

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、薄暮見の徴募兵を変身させる。

/////

《爪の群れの咆哮者》

緑

クリーチャー — 狼男

3 / 3

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、爪の群れの咆哮者を変身させる。

* 《薄暮見の徴募兵》の1つ目の能力は、その誘発型能力に対応して起動できる。

* 《爪の群れの咆哮者》の1つ目の能力によって少なくなるのは、クリーチャー・呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。

* 《爪の群れの咆哮者》の1つ目の能力によって、マッドネス・コストのような代替コストも少なくなる。

《ハンウィアーの民兵隊長》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

あなたのアップキープの開始時に、あなたがクリーチャーを4体以上コントロールしている場合、ハンウィアーの民兵隊長を変身させる。

/////

《ウェストヴェイル教団の指導者》

白

クリーチャー — 人間・クレリック

/

ウェストヴェイル教団の指導者のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

あなたの終了ステップの開始時に、白であり黒である1/1の人間・クレリック・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* あなたのアップキープが開始した瞬間にあなたが（《ハンウィアーの民兵隊長》自身を含めて）4体以上のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、この能力は誘発しない。他の効果によってあなたのアップキープ中にクリーチャーが増えることを待つことはできない。

* 《ハンウィアーの民兵隊長》の能力の解決時に、あなたが4体以上のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、それは変身しない。

* 《ハンウィアーの民兵隊長》が《ウェストヴェイル教団の指導者》に変身した後では、あなたがコントロールするクリーチャーが3体以下になったとしても、その変身が戻ることはない。

* 《ウェストヴェイル教団の指導者》の1つ目の能力はそれ自身も数に入れる。そのためこれは、通常は少なくとも1/1である。

《秘蔵の縫合体》

{1} {U} {B}

クリーチャー — ゾンビ

3/3

クリーチャーが1体戦場に出るたび、それがあなたの墓地から戦場に出たかあなたがそれをあなたの墓地から唱えていた場合、次の終了ステップの開始時に、あなたの墓地から秘蔵の縫合体をタップ状態で戦場に戻す。

* マッドネス能力によって唱えたカードは、追放領域から唱えたのであって、あなたの墓地から唱えたのではない。

* 《秘蔵の縫合体》の能力は、あなたの墓地からクリーチャーが1体戦場に出たか、あなたがあなたの墓地からクリーチャー1体を唱えたか、いずれかの直後に《秘蔵の縫合体》があなたの墓地にあった場合にのみ誘発する。すでに戦場にあった《秘蔵の縫合体》は、それがその後あなたの墓地に置かれたとしても、次の終了ステップの開始時に戦場に戻らない。

《火の猟犬》

{3} {R}

クリーチャー — エレメンタル・猟犬

2/3

トランブル

あなたがインスタント・呪文1つかソーサリー・呪文1つを唱えるたび、火の猟犬の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《火の猟犬》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。

《皮膚への侵入》

{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

各戦闘で、エンチャントされているクリーチャーは可能なら攻撃する。

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、皮膚への侵入を変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

/////

《皮膚から抜け出たもの》

クリーチャー — 昆虫・ホラー

3/4

* 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ではなく、《皮膚への侵入》のコントローラーが、《皮膚への侵入》を変身させた状態で戦場に戻す。

* エンチャントされているクリーチャーがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するかは、そのクリーチャーのコントローラーを選ぶ。

* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップに、エンチャントされているクリーチャーがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。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ので、そのクリーチャーは攻撃しなくてもよい。

《秘密の解明者、ジェイス》

{3} {U} {U}

プレインズウォーカー — ジェイス

5

+1：占術1を行い、その後カードを1枚引く。

-2：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。

-8：あなたは「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、その呪文を打ち消す。」を持つ紋章を得る。

* 紋章の誘発型能力は、対戦相手のターンのみではなく、各ターンに対戦相手が唱える1つ目の呪文を打ち消す。

* 《秘密の解明者、ジェイス》の紋章の誘発型能力が対戦相手が唱える1つ目の呪文を打ち消さなかった（その呪文が「打ち消されない」ものだったなどの理由により）としても、同じターンに再び誘発してそのプレイヤーの2つ目の呪文を打ち消すことはない。

* 対戦相手が2人以上いるなら、《秘密の解明者、ジェイス》の紋章の能力は各ターンに各対戦相手につきそれぞれ1回誘発し得る。

《憑依の外套》

{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、警戒とトランプルと速攻を持つ。

装備{1}

* あなたのコントロール下でクリーチャーが戦場に出て、その後速攻を得たが、攻撃する前に速攻を失ったという場合には、それはそのターンには攻撃できない。つまりあなたは、1つの《憑依の外套》を使って、新しく戦場に出たクリーチャー2体でそのターンに攻撃することはできない。

《瓶詰め脳》

{2}

アーティファクト

{1}, {T}：瓶詰め脳の上に蓄積カウンターを1個置く。その後あなたは、点数で見たマナ・コストが瓶詰め脳の上に置かれている蓄積カウンターの総数に等しいインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を、あなたの手札からそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

{3}, {T}, 瓶詰め脳の上から蓄積カウンターをX個取り除く：占術Xを行う。

* 《瓶詰め脳》の1つ目の能力の解決時に、あなたが唱えることのできる呪文を決定するときには、新しく置かれた蓄積カウンターも数に入れる。あなたがカウンターを置いてから唱える呪文を選ぶまでの間には、どのプレイヤーも何も処理を行えない。

* 1つ目の能力が解決する前に《瓶詰め脳》が戦場を離れたなら、あなたが唱えてもよい呪文の決定には、これが戦場を離れた時点でこれの上に置かれていたカウンターの総数を用いる。《瓶詰め脳》の上に新しいカウンターを置くことができないので、その数は変わらない。

* 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、覚醒コストのような代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その

カードに、《稲妻の斧》にあるような強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

* カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、その値として0を選ばなければならない。

《ファルケンラスの過食者》

{R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

2 / 1

戦場がない、あなたがオーナーである各吸血鬼・クリーチャー・カードはマッドネスを持つ。そのマッドネス・コストはそのマナ・コストに等しい。（あなたがそのカードを捨てるなら、それを追放領域に捨てる。あなたがそうしたとき、マッドネス・コストでそれを唱えるか、それをあなたの墓地に置く。）

* 《ファルケンラスの過食者》の能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。あなたが《ファルケンラスの過食者》を捨てるときに、それがそれ自身にマッドネスを付与することはない。

* 《ファルケンラスの過食者》の能力によってマッドネスを得た吸血鬼・カードのマッドネスの誘発型能力が解決される前に《ファルケンラスの過食者》が戦場を離れたなら、その吸血鬼・カードはもはやマッドネスを持っていないが、あなたは依然としてそのマッドネスの誘発型能力によりその吸血鬼・カードを適切なコストで唱えることができる。

*すでにマッドネス能力を持つ吸血鬼・クリーチャー・カードを捨てるなら、あなたはどちらのマッドネス能力によってそれを追放するのかを選ぶ。あなたは、それが通常持っている方か、《ファルケンラスの過食者》によって得た方か、どちらを選んでよい。

《古き知恵の賢者》

{4} {G}

クリーチャー — 人間・シャーマン・狼男

/

古き知恵の賢者のパワーとタフネスは、それぞれあなたの手札にあるカードの総数に等しい。

古き知恵の賢者が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

各アップキープの開始時に、直前のターンに呪文が唱えられていなかった場合、古き知恵の賢者を変身させる。

/////

《古き飢えの人狼》

緑

クリーチャー — 狼男

/

警戒、トランプル

古き飢えの人狼のパワーとタフネスは、それぞれすべてのプレイヤーの手札にあるカードの総数の合計に等しい。

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、古き飢えの人狼を変身させる。

* 《古き知恵の賢者》が戦場に出た時点であなたの手札にカードがなければ、1つ目の誘発型能力が解決されるより先にあなたの墓地に置かれる。あなたはカードを1枚引くが、《古き知恵の賢者》はすでに死亡している。

《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する他のクリーチャーが1体死亡するたび、物騒な群衆の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《物騒な群衆》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、《物騒な群衆》は、その誘発型能力の解決時に戦場がない。その上に+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。

《偏執的な皮剥ぎ人》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・ならず者

1 / 1

偏執的な皮剥ぎ人が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

昂揚 — 各対戦相手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、クリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《偏執的な皮剥ぎ人》の2つの能力はどちらも、《偏執的な皮剥ぎ人》自身を対象とすることができる。

《偏執的な教区刃》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

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、偏執的な教区刃は+1/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。

* 先制攻撃のダメージが与えられた後に先制攻撃を失ったり得たりしても、それにより《偏執的な教区刃》が戦闘ダメージを2回与えたり戦闘ダメージを与えなかったりすることはない。

《吠え群れの狼》

{2} {R}

クリーチャー — 狼

3 / 3

あなたが他の狼か他の狼男をコントロールしていないかぎり、吠え群れの狼ではブロックできない。

* あなたが《吠え群れの狼》を2体コントロールしているなら、そのどちらででもブロックできる。

《炎刃の天使》

{4} {R} {R}

クリーチャー — 天使

4 / 4

飛行

対戦相手がコントロールする発生源1つがあなたかあなたがコントロールするパーマネント1つにダメージを与えるたび、あなたは「炎刃の天使はその発生源のコントローラーに1点のダメージを与える。」を選んでよい。

* 発生源1つが、複数の、あなたやあなたがコントロールするパーマネントに同時にダメージを与えたなら、《炎刃の天使》の最後の能力はその数と同じ回数誘発する。たとえば、トランプルを持つクリーチャー1体が、あなたがコントロールするブロック・クリーチャー1体とあなたにダメージを与えたなら、《炎刃の天使》の能力は2回誘発する。

* 最後の能力は選択可能である点に注意。たとえば、2人のプレイヤーがそれぞれ《炎刃の天使》を1体ずつコントロールしていて、一方のコントロールする発生源が他方のプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールするパーマネント1つにダメージを与えたとする。それにより誘発する誘発型能力により、後者のプレイヤーは前者のプレイヤーにダメージを与えることを選べるが、そうすると前者のプレイヤーの《炎刃の天使》の能力が誘発する。その能力により、前者のプレイヤーは後者のプレイヤーにダメージを与えることを選べる。この繰り返しになる。この循環は、ゲームが終了するか、いずれかのプレイヤーがこの能力を利用するのを止めて消耗戦を中止するまで続く。

《本質の変転》

{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1体を対象とし、それを追放する。その後そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。それがスピリットであるなら、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《本質の変転》は、クリーチャーが追放領域から戻った後で、それがスピリットかどうかを見る。

* 追放され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。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれた状態になって戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* クリーチャー・トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 両面カードが追放されたなら、それは第1面を表にして戦場に戻る。

《町のゴシップ屋》

{W}

クリーチャー — 人間

1 / 1

{T}, あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする：町のゴシップ屋を変身させる。

/////

《扇動された民衆》

赤

クリーチャー — 人間

2/3

各戦闘で、扇動された民衆は可能なら攻撃する。

{2}：ターン終了時まで、扇動された民衆は+1/+0の修整を受ける。

* 《町のゴシップ屋》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロール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。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。ただし、《町のゴシップ屋》自身は、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る必要がある。

* 《扇動された民衆》がどのプレイヤーかブレイズウォーカーを攻撃するかを決めるのは、そのコントローラーである。

* 《扇動された民衆》のコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップに、それがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。《扇動された民衆》が攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されることはないので、それは攻撃しなくてもよい。なお、《町のゴシップ屋》を変身させても、それはアンタップしない。

《未知との対決》

{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。調査を行う。その後、ターン終了時まで、そのクリーチャーはあなたがコントロールする手掛かり1つにつき+1/+1の修整を受ける。（調査を行うとは、「{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ戦場に出すことである。）

* 《未知との対決》の「その後」の前後の手順の間には、どのプレイヤーも何も処理を行えないので、対象としたクリーチャーは少なくとも+1/+1の修整を受ける。

《無慈悲な決意》

{2} {B}

インスタント

無慈悲な決意を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体か土地1つを生け贄に捧げる。カードを2枚引く。

* 《無慈悲な決意》を唱えるには、ちょうど1体のクリーチャーかちょうど1つの土地を生け贄に捧げる必要がある。パーマネントを生け贄に捧げずにこれを唱えることはできず、また追加のパーマネントを生け贄に捧げることもできない。

* プレイヤーがこの呪文に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーや土地を破壊することでこの呪文を唱えられないようにしたり、あなたが他のクリーチャーや土地を生け贄に捧げるように仕向けたりすることは、誰にもできない。

《無情な死者》

{B} {B}

クリーチャー — ゾンビ

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。）

無情な死者が死亡したとき、あなたは{B}を支払ってもよい。そうしたなら、これをオーナーの手札に戻す。

無情な死者が死亡したとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがXの他のゾンビ・クリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたなら、それを戦場に戻す。

* 《無情な死者》の最後の2つの能力は同時に誘発する。それらは望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最初に置かれた能力が最後に解決される。

* 各誘発型能力にマナを支払うかどうかは、それぞれの解決時に決める。支払ったなら、プレイヤーが何らかの処理ができるようになる前に、その能力の効果の残りの部分が発生する。

《ムーアランドの流れ者》

{1} {W}

クリーチャー — スピリット

2 / 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、ムーアランドの流れ者は飛行を持つ。

* 飛行は、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《ムーアランドの流れ者》が飛行を得ても、それがブロックされていない状態になるわけではない。

《もう一人の自分》

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

クリーチャー — 多相の戦士

0 / 0

もう一人の自分は打ち消されない。

あなたはもう一人の自分を、追加の+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出ることを除いて、戦場に出ているクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

* 《もう一人の自分》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピーでない効果をコピーしない。

* あなたが両面クリーチャーをコピーするなら、《もう一人の自分》は、《もう一人の自分》が戦場に出たときに表になっている面のコピーになる。《もう一人の自分》は両面カードではないので、変身できない。それが戦場を離れたときに、何らかの効果がそれを変身させた状態で戦場に戻すように指示したなら、それは戦場に戻らずにその領域にとどまる。

* 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのXは0とする。《もう一人の自分》の最後の能力に含まれるXの値は、《もう一人の自分》を唱える間に選んだXの値である。

* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《もう一人の自分》であるなど）なら、この《もう一人の自分》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《もう一人の自分》はそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。《もう一人の自分》がトークンになるわけではない。

* コピーされたクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《もう一人の自分》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も作用する。

* 何らかの理由によって《もう一人の自分》が他のクリーチャーと同時に戦場に出るなら、《もう一人の自分》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

* あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合は、《もう一人の自分》は0/0の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るので、おそらく即座に墓地に置かれることになる。それ自体の能力によって、それの上に+1/+1カウンターが置かれている状態になるわけではない。

* Xは0でもよい。《もう一人の自分》は、それの上に追加の+1/+1カウンターが置かれている状態で戦場に出るのではなく、単に選ばれたクリーチャーのコピーになる。

《モークラットの屍蛞蝓》

{5} {B}

クリーチャー — ナメクジ・ホラー

7/7

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。）

モークラットの屍蛞蝓が攻撃かブロックするたび、他のクリーチャー1体か他の土地1つを生け贄に捧げる。

* 《モークラットの屍蛞蝓》が攻撃したとき、すべての攻撃クリーチャーを選び終わるまで、その誘発型能力は解決されない。ブロックしたときも同様である。つまり、たとえば《聖トラフトの祈祷》でエンチャントされているクリーチャーで攻撃かブロックして、その後それを生け贄に捧げることができる。これによりブロック・クリーチャーを生け贄に捧げても、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

* あなたが他のクリーチャーも他の土地も一切コントロールしていないという稀な状況では、最後の能力は何もしない。何のデメリットもなく《モークラットの屍蛞蝓》で攻撃したりブロックしたりできる。

《闇告げカラス》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・鳥

2/1

飛行

闇告げカラスが戦場に出るか死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードをあなたの墓地に置く。

* この誘発型能力は、《闇告げカラス》が戦場に出たときと死亡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。

《優雅な鷲、シガルダ》

{3} {G} {W}

伝説のクリーチャー — 天使

4/5

飛行

あなたとあなたがコントロールする人間は呪禁を持つ。

{2}、あなたの墓地からカード1枚を追放する：白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* あなたが呪禁を持つかぎり、対戦相手は、ダメージを与える呪文や能力の対象としてあなたを選ぶことはできない。あなたがコントロールするプレインズウォーカーにダメージを移し替えるつもりだったとしても、そうである。

《溶岩の地割れ》

{1} {R}

ソーサリー

このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

* 《溶岩の地割れ》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、《溶岩の地割れ》の影響を受けるクリーチャーは常時変化する。その後このターンに戦場に出た飛行を持たないクリーチャーでもブロックできない。

《容赦無い泥塊》

{2} {G}

クリーチャー — ウーズ

3/3

昂揚 — 容赦無い泥塊が攻撃するたび、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、緑の3/3のウーズ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。

* あなたは、このトークンが戦場に出る際に、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているのかを宣言する。攻撃先は《容赦無い泥塊》が攻撃している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。

* このトークンは攻撃している状態ではあるが、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、「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

* 何らかの効果によってこのトークンが警戒を持つとしても、このトークンは依然としてタップ状態で戦場に出る。

《よろめく帰還》

{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、それを追放する。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。あなたは2点のライフを得る。

* そのクリーチャー・カードが不適正な対象になったなら、《よろめく帰還》は打ち消される。その効果は一切発生しない。

《ラムホルトの平和主義者》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・シャーマン・狼男

3/3

あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、ラムホルトの平和主義者では攻撃できない。

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、ラムホルトの平和主義者を変身させる。

/////

《ラムホルトの解体者》

緑

クリーチャー — 狼男

4/4

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、ラムホルトの解体者を変身させる。

* 《ラムホルトの平和主義者》のパワーが4以上になったなら、それで制限が満たされるので、《ラムホルトの平和主義者》は攻撃できる。

《両手撃ち》

{R}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。両手撃ちはそれらにそれぞれ1点のダメージを与える。

* 《両手撃ち》でクリーチャー1体に2点のダメージを与えようとして、同じクリーチャーを2回対象に選ぶことはできない。

《リリアナの憤り》

{X} {B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。あなたのライブラリーの一番上からX枚のカードをあなたの墓地に置く。そのプレイヤーは、これによりあなたの墓地に置かれたクリーチャー・カード1枚につき2点のライフを失う。

* あなたのライブラリーにカードがなくなったとしても、あなたがカードを引くように指示されないかぎり、あなたはゲームに敗北しない。あなたはゲームに敗北することなく、Xの値をあなたのライブラリーにあるカードの枚数と同じかそれ以上にできる。

《靈魂破》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。靈魂破はそれに2点のダメージを与える。

{2} {U}、あなたの墓地から靈魂破を追放する：あなたがコントロールする、インスタント・呪文1つかソーサリー・呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 《靈魂破》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタント・呪文かソーサリー・呪文であればどれでもコピーできる。

* 《靈魂破》の能力の解決時に、そのインスタント・呪文かソーサリー・呪文のコピーが生成される。コピーはスタック上に生成される。唱えられたわけではない。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。その後、コピーは、各プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得た後で、元の呪文が解決されるよりも先に、通常の呪文と同じように解決される。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部または全部を変更してもしなくてもよい。対象のうち1つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

* 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。あなたが異なるモードを選ぶことはできない。

* コピー元の呪文に（《アヴァシンの裁き》のマッドネス・コストのように）唱える時点で決定されるXが含まれていたなら、コピーは同じXの値を持つ。

* 呪文に（《アヴァシンの裁き》のように）唱える時点で分割するダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。

* マッドネス・コストや怒濤コストのような、呪文の代替コストが支払われていたなら、コピーにも同じ代替コストが支払われていたものと見なす。

《忘れじ》

{1} {W}

ソーサリー

墓地からカード1枚を対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上か一番下に置く。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。

* 対象としたカードをオーナーのライブラリーの一番上に置くのか一番下に置くのかは、《忘れじ》の解決時にあなたが選ぶ。

* スピリット・トークンはあなたが得る。対象としたカードのオーナーではない。

《忘れられた作品》

{3} {U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

3/3

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。）

あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたの手札にあるカードをすべて捨ててもよい。そうしたなら、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

* アップキープ・ステップは、アンタップ・ステップの後、ドロー・ステップの前にある。あなたの手札にカードがないときに、まずそのターンのカードを引き、その後そのカードを捨てて新しいカードを1枚引くということはできない。なぜなら、《忘れられた作品》の最後の能力はすでに誘発し解決されているからである。

《忘れられていた家宝》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが変身したとき、忘れられていた家宝を変身させる。

装備{1}

/////

《灰口の刃》

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。

装備{3}

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

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラードを覆う影、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、オデッセイ、siおよび時のらせんは、米国および他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2016 Wizards.