

エターナルパーティー09



紋章 — 有益型



1点のライフを支払う：あなたのマナ・プールに望む色のマナ1点を加える。

hやち
43/58

伏見稲荷の御膳谷奉拝所



紋章 — 有益型



①：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。

hやち
9/58

伏見稲荷の二股の鳥居



紋章 — 共有型



第一ターンのアップキープの開始時に、各プレイヤーは手札を捨てる。

hやち
25/58

伏見稲荷の下社



紋章 — 共有型



各プレイヤーのアップキープの開始時に、1から6までの数を無作為に選ぶ。この能力がスタックにあるとき、呪文は唱えられない。
点数で見たマナ・コストが選ばれた数でない呪文は唱えられない。

hやち
7/58

矢内



紋章 — 有益型



あなたがコントロールするアンタップ状態のパーマネントを1つタップする：タップされたパーマネントが持つ1色のマナX点をあなたのマナ・プールに加える。Xはそのパーマネントの点数で見たマナ・コストである。

hやち
34/58

日本語版ブリーチ



紋章 — 有益型



あなたの墓地にあるカードを1枚追放する：カードを1枚引く。追放されたカードのマナ・コストに同じ色のマナ・シンボルが2つ以上含まれる場合、追加で1枚のカードを引く。追放されたカードの点数で見たマナ・コストが4以上である場合、追加で1枚のカードを引く。

hやち
49/58

伏見稲荷の三つ辻



紋章 — 有益型



①：このターン、あなたが選んだ発生源1つが次にあなたに与えるすべてのダメージを軽減する。

hやち
6/58

生体融合フルフェイスヘルメット



紋章 — 有益型



あなたの手札の上限は1になる。
あなたのドロウ・ステップの開始時に、追加のカードを7枚引く。

hやち
1/58

伏見稲荷の上社



紋章 — 共有型



公開領域にあるカードの指定は、オーナーの代わりに、その対戦相手が行う。同じカードは1度しか指定できない。（オールマイティー系カードは、オーナーがマナ・コストを指定したあと、対戦相手がカードの指定を行う。）

hやち
12/58

伏見稲荷の築力社



紋章 — 有益型

あなたのアップキープ開始時に、あなたが多相を持たないドラゴン・クリーチャーをコントロールしている場合、あなたはゲームに勝利する。

hやぢ

11/58

伏見稲荷の案内図



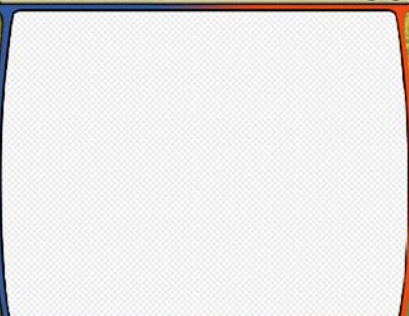
紋章 — 有益型

呪文は親和（あなたの墓地にあるカード）を持つ。

hやぢ

1/58

イゼットの守り手、ヘギ・イゼット



紋章 — 有益型・PW型

+1: クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。あなたは望む枚数のカードを捨てても良い。ヘギ・イゼットはそれにこの方法で捨てられたカードの枚数の2倍に1を加えた値のダメージを与える。

-3: カードを1枚引く。その後、あなたの手札がX枚になるまでカードを捨てる。Xは〜の上に置かれている忠誠力ワウンターの数に等しい。

-9: あなたは「カードを1枚捨てる。呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそれの新しい対象を選んでも良い。」と言う紋章を得る。

hやぢ

54/58

足まといの仲間



紋章 — 有害型・PW型

可能ならばメイン・フェイズの開始時に忠誠度能力を起動する。

+1: このターン、あなたは呪文を唱えられない。

+2: あなたの次のアンタップ・ステップを飛ばす。

-3: 1点のライフを得る。

hやぢ

12/58

英語版ブリーチ



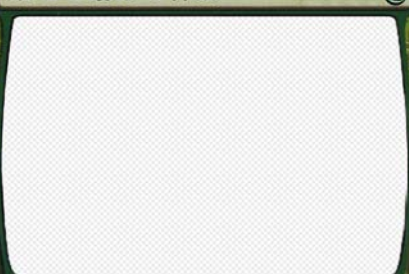
紋章 — 共有型

対戦相手がコントロールする発生源によってプレイヤーがライフを失う場合、代わりにそのプレイヤーは失うライフの点数と同じ枚数のカードを引く。（ダメージによりライフは失われる。）

hやぢ

52/58

誰でも助ける仲間



紋章 — 有害型・PW型

可能ならばメイン・フェイズの開始時に忠誠度能力を起動する。

+4: 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールするすべてのパーマナントをアンタップする。

+5: 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのコントロール下で緑の3/3のビースト・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

-7: 土地1つを対象とし、それをアンタップする。

hやぢ

48/58

共に燃え尽きる仲間



紋章 — 有害型・PW型

可能ならばメイン・フェイズの開始時に忠誠度能力を起動する。

-1: 共に燃え尽きる仲間はあなたに4点のダメージを与える。

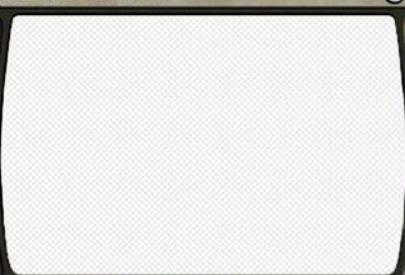
-2: 多相を持たないゴブリン・クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで+1/+0の修整を受ける。

-3: 多相を持たないドラゴン・クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで+3/+0の修整を受ける。

hやぢ

34/58

要求する仲間



紋章 — 有害型・PW型

可能ならばメイン・フェイズの開始時に忠誠度能力を起動する。

+2: あなたは2点のライフを失う。

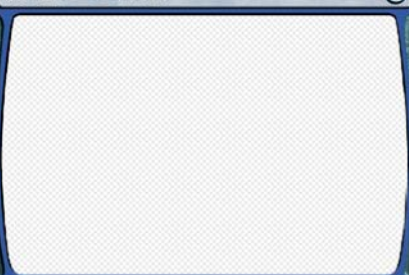
+2: あなたは手札を1枚捨てる。

-7: プレイヤー1人を対象とする。要求する仲間は、そのプレイヤーに1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

hやぢ

30/58

妨害する仲間



紋章 — 有害型・PW型

可能ならばメイン・フェイズの開始時に忠誠度能力を起動する。

+1: あなたが次に唱える呪文を打ち消す。

-2: 1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一冊上のカードを1枚見る。

-3: カードを1枚捨て、その後カードを1枚引く。

hやぢ

21/58

魔軍指令、タイショー



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: 各対戦相手は自分の手札にあるカード1枚につき1点のライフを失う。あなたはこの方法で失われたライフの総量に等しい値のライフを得る。
- 2**: 土地1つを対象とし、それを破壊する。
- 6**: 各対戦相手のライフは1になる。

→ ネタ蒔き時
31/58

2

魔影軍団長、チュンチュン



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: 幻影を1つ作り出す。あなたが次にダメージを受ける場合、代わりに幻影を1つ消滅させる。
- 2**: パーマネント1つを対象とし、それをタップする。チュンチュンの忠誠度が1以上である限り、それはそのコントローラーのアンタック・ステッフにアンタックしない。
- 8**: あなたは「呪文や能力が対象を選ぶ場合、あなたがその対象を選ぶ。」の紋章を得る。

→ ネタ蒔き時
22/58

3

超電軍団長、アブサルス



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: 飛行と速攻と「△: このクリーチャーはターン終了時まで+1/40の修整を受ける」と言う能力を持つ3/5の赤のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を戦場に出す。ターン終了時にそれを追放する。
- 3**: あなたのマナ・プールに好きな色の組み合わせのマナ8点を加える。このマナは多相を持たないドラゴン呪文を唱えるためにしか使えない。
- 6**: 飛行と速攻と呪禁と二段攻撃とトランブルを持つ8/8の赤の超電軍団長アブサルス(この名前を前の名前・ドラゴン・クリーチャー・トークン1体を戦場に出す。その後超電軍団長、アブサルスは全ての能力を失う。)

→ ネタ蒔き時
39/58

3

妖魔師団長、枕



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: 増殖を行う。
- 1**: 感染を持つ1/1の黒のネズミ・クリーチャー・トークン1体を戦場に出す。
- 6**: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは毒カウンターを9個得る。

→ ネタ蒔き時
20/58

1

不死騎団長、モッチイ



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: 「△: このクリーチャーを再生する」を持つ1/1の黒のスケルトン・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で戦場に出す。
- 2**: あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。
- 7**: あなたは「クリーチャーが戦場からいずれかの墓地に置かれるたび、それをあなたのコントロール下で場に返す。」の紋章を得る。

→ ネタ蒔き時
24/58

2

百獣魔団長、朴富



紋章 — 有益型・PW型



- +3**: 1/1の緑の苗木・クリーチャー・トークン1体を戦場に出す。
- 2**: 「このクリーチャーを生贄に捧げる: あなたは4点のライフを得る」を持つ4/4の緑のビースト・クリーチャー・トークン1体を戦場に出す。
- 15**: あなたは「朴富の忠誠度が1以上である限り、あなたはゲームに敗北せず、他のプレイヤーはゲームに勝利出来ない。」の紋章を得る。

→ ネタ蒔き時
45/58

5

氷炎魔団長、ヘギイ



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: クリーチャー1体がプレイヤー1人を対象とする。ヘギイはそれに2点のダメージを与え、あなたに1点のダメージを与える。
- 2**: 偶数か奇数のいずれかを選ぶ。あなたのライブラリーの一番上のカードを追放し、その点数で見たマナ・コストが選ばれた値である場合、あなたはそれをマナ・コストを支払わずに唱えても良い。
- 8**: あなたはすべてのパーマネントのコントロールを得る。その後、それらをアンタックし、それらはターン終了時まで速攻を持つ。ターン終了時に、あなたははこのゲームに敗北する。

→ ネタ蒔き時
38/58

3

天秤宮のネタマキ2



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: カードを1枚引く。
- 3**: パーマネント1つを対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。
- 9**: あなたの手札と墓地を加えた上であなたのライブラリーを切り直す。その後あなたはカードを1枚引く。あなたのコントロールするすべてのパーマネントはアンタックする。あなたはこのターンの後に追加の1ターンを行う。天秤宮のネタマキ2は全ての能力を失う。

→ ネタ蒔き時
20/58

3

ゴルガリの守り手、ジンチョモス



紋章 — 有益型・PW型



- +1**: いずれかの墓地にあるカード1枚を対象とする。そのコントローラーは自分のライブラリーのカードを上から6枚追放する。その後、そのカードをそのコントローラーのライブラリーの一番上に置く。
- 2**: あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを最大3枚まで対象とし、それらを裏向きの土地として戦場に戻す。
- X**: 点数で見たマナ・コストがX以下であるすべての土地でないパーマネントを破壊する。

→ ネタ蒔き時
56/58

4

オルゾフの守り手、ハーヤフージ

紋章 — 有益型・PW型

- +1** : 表向きのトークンでないパーマナント1つを対象とし、それを追放する。その後そのコントロールはあなたのパーマナントと同じマナ・コストを持つ宣言されていない別のパーマナントとして場に置いても良い。
- 2** : 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールするすべてのパーマナントをタップし、あなたがコントロールするすべてのパーマナントをアンタップする。あなたがコントロールするクリーチャーはターン終了時まで警戒を持つ。
- 6** : この方法で追放された最後のパーマナントよりも高い額の点数で見たマナ・コストを持つパーマナント1つを対象とし、それを追放する。その後この手順を望む回数だけ繰り返す。

→ ネタ蒔き時
51/58

3

ヴィンテージフロムトキョーの座席表

紋章 — 有益型・装備型

- 装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受けるとともに、先制攻撃と速攻と接死を持つ。
- 装備しているクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えるたび、黒の1/1のゾンビ・クリーチャートークンを2体戦場に出す。
- : 黒の1/1のゾンビ・クリーチャートークンを2体戦場に出す。
- ① : 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、それにヴィンテージフロムトキョーの座席表をつける。
- 装備 0

→ hやち
23/58

ヨスイの算術具

紋章 — 共有型

パーマナントは賛美を持つ。

→ hやち
50/58

ポマセマールの時計

紋章 — 共有型

プレイヤーがX点のライフを得るたびに、そのプレイヤーはX枚のカードを引き、自分のマナ・プールに好きな色1色のマナX点を加える。

→ hやち
58/58

天鵝宮のマ・キ3

紋章 — 有益型・PW型

- +2** : あなたのコントロールするパーマナント1つを対象とし、それをアンタップする。
- 3** : あなたのライブラリーのカードを上から3枚追放する。あなたはそこから1枚を選び、それをマナ・コストを支払う事なく追放しても良い。
- 8** : 望む数のパーマナントを生贄に捧げる。その後、あなたのライブラリーから任意で見たマナ・コストの合計がX以下になるような数のカードを1枚選ぶ。それらを公開し、あなたの手札にそれらと同じ数のパーマナントの表側の点数で見たマナ・コストの合計に等しいパーマナントを置く。

→ ネタ蒔き時
57/58

3

伏見稲荷の奥社奉拝所

紋章 — 有益型

● : あなたの手札のすべてのカードとあなたの墓地のすべてのカードを入れ替える。

→ hやち
8/58

一心同体の仲間

紋章 — 有害型・PW型

あなたのアップキープ開始時に、一心同体の仲間の忠誠度が0である場合、あなたはゲームに敗北する。

- +5** : あなたは手札が1枚になるまで手札を捨てて。
- +X** : あなたがコントロールするアンタップ状態のパーマナントをX個を対象とし、それらをタップする。
- +8** : 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からカードを1枚探し、それを手札に加える。その後自分のライブラリーを切り直す。

→ hやち
2/58

6

伏見稲荷の荷田社

紋章 — 有益型

あなたのアップキープ開始時に、伏見稲荷の荷田社の上に蓄積カウンターを1つ置く。

- ① : 伏見稲荷の荷田社の上に蓄積カウンターを1つ置く。
- , ● : 伏見稲荷の荷田社の上の蓄積カウンターの数のX倍のライフを得る。

→ hやち
10/58

伏見稲荷の大杉社

紋章 — 有益型

あなたはゲーム開始時にあなたの手札にあるパーマナント・カードを1枚選び、それが戦場に出ている状態でゲームを始めてもよい。

→ hやち
19/58

伏見稲荷の四つ辻



紋章 — 共有型

プレイヤーは自分がオーナーである追放されているカードをプレイしてよい。

→hやち

18/58

てんぶら天兵



紋章 — 有益型

あなたがコントロールする土地は「**●**」：あなたの手札にカードがちょうど7枚ある場合、カードを1枚引く。」を持つ。

→hやち

1/58

おきなわ缶



紋章 — 共有型

終了ステップの開始時に、無作為にプレイヤー1人を選ぶ。このターンのあとに、選ばれたプレイヤーのターンを追加する。

→hやち

12/58

特選呉服・和装小物竹井



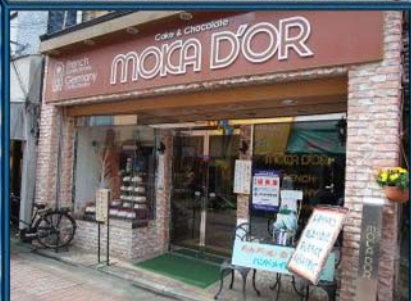
紋章 — 有益型

0：基本土地でないパーマネント5つを対象とし、それらを破壊する。

→hやち

27/58

Cake & Chocolate MOKA D'OR



紋章 — 共有型

プレイヤーが唱えたカードをスタックに置く場合、代わりにこの能力によって追放されているカードをそのプレイヤーのコントロール下でスタックに置く。そのコントローラーはスタックに置かれる呪文の新たな対象を選んでよい。そのあと、はじめに唱えられたカードを追放する。

→hやち

13/58

石川屋



紋章 — 共有型

あなたがカードを引く場合、代わりにその3倍のカードを引く。
あなたの対戦相手のマナ・プールにマナが加えられる場合、代わりにその3倍のマナを加える。

→hやち

55/58

おしゃれの店徳善



紋章 — 共有型

各プレイヤーのアンタップ・ステップにおしゃれの店徳善をアンタップする。

●：各プレイヤーは自分の手札をライブラリーに加えて切り直す。そのあとカードを7枚引く。この能力はどのプレイヤーでも起動できるが、自分のターンには起動できない。

→hやち

14/58

手づくりの店さかい



紋章 — 共有型

プレイヤーが他の呪文や能力のコストを支払う場合、代わりにそのコストをそのプレイヤーの次のアップキープの開始時に支払うことを選んでもよい。そうした場合、そのコストを支払うまでの間、そのプレイヤーはゲームに勝利することができず、その対戦相手はゲームに敗北することができない。次のアップキープにそのコストを支払わないとき、そのプレイヤーはゲームに敗北する。

→hやち

17/58

北村青果



紋章 — 共有型

タップとマナの支払い以外のコストを支払う場合、代わりに1を支払ってもよい。

→hやち

15/58

手づくりのおそうざい染谷



紋章 — 共有型

各プレイヤーのアップキープ・ステップとクリンナップ・ステップを飛ばす。

hやち

14/58

おでん種大国屋



紋章 — 共有型

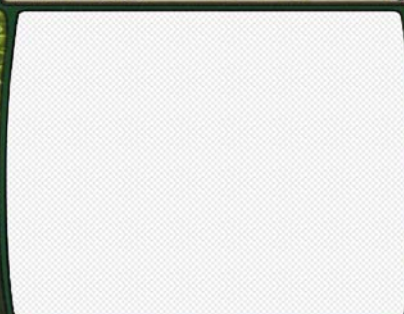
呪文は瞬速を持つ。

0：あなたは手札から土地を1枚戦場に出しても良い。この能力はどのプレイヤーも起動できる。

hやち

15/58

歴戦の傭兵、コイジウミ



紋章 — 有益型・PW型

+1：あなたはこのターン追加の土地を最大2つまでプレイしてよい。

-2：このターン戦闘に参加したクリーチャー1体につきカードを3枚引く。

-4：あなたは「唯は俺の嫁」を持つ紋章を得る。

hやち

44/58

2

筋肉の化身、サピール



紋章 — 有益型

あなたがコントロールするクリーチャーは+X/+Yの修整を受ける。Xはあなたがコントロールするタップ状態のパーマネントの数に等しく、Yはあなたがコントロールするアンタップ状態のカードの数に等しい。

hやち

31/58

砂町物産



紋章 — 共有型

カードはフラッシュバック2を持つ。

hやち

28/58

京呉服の店田巻屋



紋章 — 有益型

0：呪文と起動型能力と誘発型能力の組み合わせ5つを対象とし、それらを打ち消す。

hやち

16/58

そば処前野屋



紋章 — 有益型

X：あなたのライブラリーのカードを上からX枚追放する。あなたはそれの中の点数で見たマナ・コストがX以下である各カードを、そのマナ・コストを支払う事なく唱えても良い。

hやち

30/58

砂町眼科クリニック



紋章 — 有益型

：パーマネント1つを対象とし、それを再生する。

hやち

29/58

赤札堂砂町店



紋章 — 共有型

クリーチャーをコントロールしていないプレイヤーは、クリーチャーでない呪文を唱えられない。

hやち

11/58

スーパーやおうめ砂町店



紋章 — 有益型



超基本（プレイヤーはこの紋章が他の能力を持たないかのように、基本土地をプレイしたり、基本土地の持つマナ能力を起動したりできる。）

あなたの対戦相手は、各ターンに1つしか呪文を唱えられない。

あなたの対戦相手は、各ターンに1つしか発生源が紋章でない起動型能力を起動できない。

あなたの対戦相手がコントロールする紋章でない発生源からの誘発型能力は、各ターンに1つしか誘発しない。

→はやち

5/58

おかしのまちおか



紋章 — 共有型



ソーサリー・カードとインスタント・カードはバイバック1を持つ。

→はやち

53/58

やきとりおか田



紋章 — 有益型



1：クリーチャーでないパーマネント1つを対象とする。それはターン終了時まで緑の0/1の植物クリーチャーでもある。それは防衛を持つ。

0：クリーチャーでないパーマネント1つを対象とする。それはターン終了時まで緑の3/3のビーストクリーチャーでもある。

→はやち

31/58

アリオ北砂店2



紋章 — 共有型



プレイヤーは望む数の土地をプレイ出来る。
土地はタップ状態で戦場に出る。

→ネタ読み時

32/58