

3

瞬間と疾駆と双撃の決断



説文

illus.TUBAKI HALSAME

■ 次の中から2回選ぶ。(同じものを選んでもよい)

- ▶ コスト3以下のクリーチャーを1体自分の手札からバトルゾーンに出す。
- ▶ そのターン、自分のクリーチャー1体に「双びどアタッカー」を与える。
- ▶ 自分のクリーチャーを1体選ぶ。このターン、そのクリーチャーの最初の攻撃の終わりに、そのクリーチャーをアングラップする。



RP11 画 7/102



©2019 Wizards of the Coast LLC

3 たまがり おに どくろ
「呪狩」の鬼 ガシヤド觸體

デモニオ/鬼札王國

クリーチャー

illus: akagi

☐ 呪フレバー
 ■自分のクリーチャーは攻撃できない。
 ■自分の相手へのシールドの数が合計5つ以下なら、貴上の **能力**を無効する。
鬼タイム 自分と相手のシールドの数が合計5つ以下なら、貴上の **能力**を無効する。
☐ 貴方のターンのはじめに、自分のシールドを1つ手札に加えられる。ただし、その15-
 ドリガ1には使えない。

おにどくろが自分の手札に以上の呪札を2枚持つ、自分もその呪札を持っているが、
一「呪狩」の鬼 ガシヤド觸體

21000

RP15 VR 10/85

©2020 Wuxia/Shogakukan-Mitsuki-Kids

3 バンブーモクトファファイア 瞬閃と疾駆ど双撃の決断

説文

illus:TUBAKI HAL SAME

- 次の中から2体選ぶ。(同じものを選んでもよい)
- ▶ コスト3以下のクリーチャーを1体、自分の手札かザバトルゾーンに出す。
- ▶ このターン、自分のクリーチャー1体に「双ビードアタッカー」を与える。
- ▶ 自分のクリーチャーを1体選ぶ。このターン、そのクリーチャーの最初の攻撃の終わりに、そのクリーチャーをアングラップする。

RP11 GM 7/102

©2011 Wizards of the Coast LLC

3

れろち れに まる
「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼礼王國

クリーチャー

illus. Sansyu

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

＜鬼タイム＞ 自分と相手のシールドの数が合計6より下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

HP14 100 3/5

3 たまがり おに どくろ
「魔狩」の鬼 ガシヤド觸體

デモニオ/鬼札王國

クリーチャー

illus: akagi

☐ 時-スプレッド-
 ■ 時のスプレッド-は攻撃できない。
 ● タイム 自分と相手のシールドの数が各16以下なら、真上の ■ 能力を無効する。
☐ 自分のターンのほかに、自分のシールドを1つ手裏に増える。ただし、その16-9が1にはならない。

おにがシールドの数が真上とされたら、自分もその能力を1つ手裏に増える。
 —「魔狩」の鬼 ガシヤド觸體—

21000

RP15 W11 10/35

©2020 Wuxia/Shogakukan/White Wolf

瞬間と疾駆と双撃の決断

illust.TUBAKI HALSAME

説文

■ 次の中から2回選ぶ。(同じものを選んでもよい)

- ▶ コスト3以下のクリーチャーを1体、自分の手札からバトルゾーンに出す。
- ▶ このターン、自分のクリーチャー1体に「スビードアタッカー」を与える。
- ▶ 自分のクリーチャーを1体選ぶ。このターン、そのクリーチャーの最初の攻撃の終わりに、そのクリーチャーをアングラップする。

RP11 011 7/102

3

れろち めに まる
「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

illus. Sansyu

クリーチャー

■ このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ
 手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手の
 アンタゴシールドを1体破壊する。

< 鬼タイム > 自分と相手のシールドの数が合計6以下なら、この
 クリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

HP14 100 3/95

©20201 Wonders/Sega/Sumitomo Mitsui Kids

3

たまがり おに どくろ

「魂狩」の鬼 ガシヤド 觸體

テモニオ / 鬼札王国

クリーチャー

- ☐ 非プレイヤー
- ☐ 別のクリーチャーは攻撃できない。
- 鬼タイム** 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、真上の ☐ 能力を無効する。
- ☐ 自分がターンのほかに、自分のシールドを1つ手札に補充する。ただし、その16-9のカードは使えない。

illus* akagi

おなじくガシヤドが真上とされた場合、自分もまた真上とされたクリーチャー！
 →「鬼札の鬼 ガシヤド」参照

21000

L

RP15 VN 10/95

3 **瞬間と疾駆と双撃の決断**

イラスト: TUBAKI HALSAME

クリーチャー

■ 次の中から2回選ぶ。(同じものを選んでもよい)

- ▶ コスト3以下のクリーチャーを1体、自分の手札からバトルゾーンに出す。
- ▶ このターン、自分のクリーチャー1体に「スピードアタッカー」を与える。
- ▶ 自分のクリーチャーを1体選ぶ。このターン、そのクリーチャーの最初の攻撃の終わりに、そのクリーチャーをアンタップする。

RP11 VD 7/102

3 **「大蛇」の鬼 ジャドク丸**

デモニオ/鬼札王国

イラスト: Sansyu

クリーチャー

■ このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S-トリガー」は使えない。その後、相手のアンタップしているクリーチャーを1体破壊する。

鬼タイム 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W-ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VD 3/95

3 **「魂狩」の鬼 ガシヤド觸髅**

デモニオ/鬼札王国

イラスト: akagi

クリーチャー

■ W-ブレイカー

■ このクリーチャーは攻撃できない。

鬼タイム 自分と相手のシールドの数が合計5つ以下なら、相手のクリーチャーを破壊する。

■ 自分のターンのはじめに、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、そのトリガーは使えない。

もしもガシヤド觸髅が倒れたら、その代わりに、次のようにして、自分のクリーチャーを1体復活させる。

21000

RP15 VD 10/95