# 『基本セット2019』リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2018年４月12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、Wizards.CustHelp.com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カード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

## 一般注釈

### 製品情報

『基本セット2019』は、ブースターパックに入る280枚のカード（基本土地20枚、コモン111枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア16枚）に加えて、『基本セット2019』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される25枚のカードとキャンペーン限定カード１枚（『基本セット2019』ボックス購入キャンペーンによってのみ入手可能）からなる。さらに、『イクサラン』、『イクサランの相克』、『ドミナリア』セットのコモンとアンコモンから８枚のカードが、『基本セット2019』のエキスパンション・シンボル付きでウェルカム・デッキに再録される。

マジック初心者体験会：2018年６月30日～７月１日

プレリリース・ウィークエンド：2018年７月７日～８日

ドラフト・ウィークエンド：2018年７月14日～15日

ストアチャンピオンシップ：2018年９月15日～16日

『基本セット2019』は、その公式発売日から認定構築イベントで使用することができる。その発売日とは、2018年７月13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：『カラデシュ』、『霊気紛争』、『アモンケット』、『破滅の刻』、『イクサラン』、『イクサランの相克』、『ドミナリア』、『基本セット2019』。昨年のウェルカム・デッキ（などの関連商品）のカードのうち、「W17」というセット識別コードを持つものもスタンダード・フォーマットで使用できる。

Magic.Wizards.com/Rulesから、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

https://mtg-jp.com/events/search/を用いて近くのイベントを、https://mtg-jp.com/shop/を用いて近くの店舗を検索できる。

### 再録メカニズム：両面カード

誰もに知られているかぎりでは、ニコル・ボーラスが多元宇宙最古のプレインズウォーカーである。有史以前から、ボーラスは複数の次元にまたがる帝国を築き上げ、数えきれないほどの秘密と財宝を集め、悪魔のリバイアサンから他の古代のドラゴンまでライバルになり得る存在を打ち負かしていた。『基本セット2019』のカードのうち１枚は、ボーラスの、プレインズウォーカーの灯が目覚める直前の姿と、その後のとてつもない力の一部を表現している。このセットには両面カードのメカニズムが再録されているが、該当するカードはただ１枚、《破滅の龍、ニコル・ボーラス》のみである。

《破滅の龍、ニコル・ボーラス》

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

伝説のクリーチャー ― エルダー・ドラゴン

４/４

飛行

破滅の龍、ニコル・ボーラスが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード１枚を捨てる。

{4}{U}{B}{R}：破滅の龍、ニコル・ボーラスを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。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。

/////

《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》

伝説のプレインズウォーカー ― ボーラス

７

＋２：カードを２枚引く。

－３：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。覚醒の龍、ニコル・ボーラスはそれに10点のダメージを与える。

－４：墓地からクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード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。

－12：プレイヤー１人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番下以外のカードをすべて追放する。

両面カードのルールは、前回の『イクサラン』ブロックでの登場時から変わっていない。

\* 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ない間は、第１面の特性のみを考慮する。たとえば、《破滅の龍、ニコル・ボーラス》であり《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》でもあるカードが墓地にある間は、それのクリーチャーである面の特性を持つ。それが墓地に置かれる前に、プレインズウォーカーとして戦場にあったとしても、そうである。

\* 両面カードの点数で見たマナ・コストは第１面の点数で見たマナ・コストである。これは、このカードが第２面を表にして戦場にある場合でもそうである。たとえば、《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》の点数で見たマナ・コストは４である。

\* 《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》のタイプ行には色指標がある。この色指標は、これが青であり黒であり赤であるパーマネントであることを示す。

\* 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。両面カードの第２面をプレイすることはできない。

\* 希に、《破滅の龍、ニコル・ボーラス》がクリーチャーとして戦場にある間に、呪文や能力によってそれが変身することがある。これが起きると、その結果としてなったプレインズウォーカーの上には忠誠カウンターが置かれていない状態になり、間もなくオーナーの墓地に置かれることになる。

\* プレインズウォーカーの忠誠度能力は、それが戦場に出たターンに起動できる。

\* 両面カードではないパーマネント（たとえば、《鏡像》）が《破滅の龍、ニコル・ボーラス》のコピーになり、それを追放して変身させた状態で戻すという能力を起動したなら、追放するだけになる。それが戦場に戻ることはない。

### ゲーム用物品：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・カードは対応するセットの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。

\* 『基本セット2019』ブースターパックに含まれるチェックリスト・カードが表すことができるのはただ一つのカード、すなわち《破滅の龍、ニコル・ボーラス》のみである。このカードにはリストもなければチェックする場所もないが、しかしゲーム上やイベント規定上はチェックリスト・カードとして扱う。

\* 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や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。

\* 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（表向きに）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、裏向きに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。

## カード別注釈

《暁の天使》

{4}{W}

クリーチャー ― 天使

３/３

飛行

暁の天使が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受け、警戒を得る。（それらは攻撃してもタップしない。）

\* 《暁の天使》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたが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警戒を得ることもない。

《悪夢の渇望》

{B}

インスタント

クリーチャー１体を対象とする。あなたは１点のライフを得る。ターン終了時まで、それは－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたがこのターンに得たライフの点数の合計に等しい。

\* 《悪夢の渇望》はあなたがこのターンに得たライフの点数を数える。ライフ総量の変化を見るわけではない。たとえば、《悪夢の渇望》の解決前までにあなたが５点のライフを得て８点のライフを失っていた場合、《悪夢の渇望》によりあなたはもう１点のライフを得て、その後、対象としたクリーチャーは－６/－６の修整を受ける。

\* 《悪夢の渇望》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、この呪文は解決されない。あなたは１点のライフを得ない。

《アジャニ最後の抵抗》

{2}{W}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーが１体死亡するたび、あなたはアジャニ最後の抵抗を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、飛行を持つ白の４/４のアバター・クリーチャー・トークンを１体生成する。

対戦相手がコントロールしている呪文か能力によってあなたがこのカードを捨てるとき、あなたが平地をコントロールしている場合、飛行を持つ白の４/４のアバター・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* あなたがコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーが同時に複数死亡するなら、《アジャニ最後の抵抗》の１つ目の能力はそれと同じ回数誘発する。しかし、これを生け贄に捧げることができるのは１回のみである。よって、あなたが得るトークンは１体のみである。

\* 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、そのカードを捨てたことにならない。

\* 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが捨てるカードを選ぶことになり、その結果あなたが《アジャニ最後の抵抗》を捨てることを選んだなら、これの最後の能力が誘発する。

《アジャニの影響》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{W}{W}

ソーサリー

クリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。

あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたはその中から白のカード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無作為の順番で置く。

\* クリーチャーを対象とせずに《アジャニの影響》を唱えることはできない。《アジャニの影響》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、この呪文は解決されない。あなたが、あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見ることはない。

《アジャニの群れ仲間》

{1}{W}

クリーチャー ― 猫・兵士

２/２

あなたがライフを得るたび、あなたはアジャニの群れ仲間の上に＋１/＋１カウンターを１個置いてもよい。

\* 《アジャニの群れ仲間》の能力は、ライフを得るイベント１つにつき１回のみ誘発する。それが《アジャニの歓迎》による１点のライフであっても、《活力回復》による３点のライフであっても関係ない。

\* 《アジャニの群れ仲間》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これを救うのに間に合うタイミングで、これがこれの能力によってカウンターを得ることはできない。

\* 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー２体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《アジャニの群れ仲間》の能力は２回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー１体が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同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、２体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は１回しか誘発しない。

\* 「何か１つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得る。《アジャニの群れ仲間》の能力は１回のみ誘発する。

\* 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

《怪しげな書架》

{2}

アーティファクト・クリーチャー ― 壁

０/４

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

{3}, {T}：クリーチャー１体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

\* クリーチャーがブロックされた後に《怪しげな書架》の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

《アーク弓のビビアン》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{G}{G}

伝説のプレインズウォーカー ― ビビアン

５

＋２：クリーチャー最大１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。

－３：あなたがコントロールしているクリーチャー１体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

－９：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋４/＋４の修整を受けるとともにトランプルを得る。

\* 《アーク弓のビビアン》の２つ目の能力の解決時に、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しているクリーチャーはダメージを与えない。

\* 《アーク弓のビビアン》の最後の能力は、それの解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、＋４/＋４の修整を受けることもトランプルを得ることもない。

《異形化するワンド》

{3}

アーティファクト

異形化するワンドは、蓄積カウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。

{1}, {T}, 異形化するワンドの上から蓄積カウンターを１個取り除く：クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。それのコントローラーは白の２/４の雄牛・クリーチャー・トークンを１体生成する。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。

\* 《異形化するワンド》の能力の解決時まで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、この能力は解決されない。どのプレイヤーも雄牛・トークンを生成しない。

\* その対象としたクリーチャーが適正な対象だが破壊できない（たとえば、それが破壊不能を持っていた）なら、それのコントローラーは雄牛・トークンを得て、そのクリーチャーも持ち続けることになる。

《威厳ある血王》

{3}{W}{B}

クリーチャー ― 吸血鬼・兵士

２/４

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンあなたがライフを得ていた場合、飛行を持つ黒の１/１のコウモリ・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《威厳ある血王》の最後の能力は、そのターンのいずれかの時点であなたがライフを得ていたかどうかを見る。あなたがライフを失ってもいたとしても関係ない。あなたのライフ総量がターンの開始時よりも増えているかどうかも関係ない。ライフを得た時点で《威厳ある血王》が戦場にあったかどうかも関係ない。

\* そのターンの終了ステップが始まる以前に、あなたがライフを得ていなかった場合には、《威厳ある血王》の最後の能力は一切誘発しない。終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。

\* あなたはコウモリ・トークンを１つのみ生成する。あなたが得たライフの点数には関係ない。

\* 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《威厳ある血王》の最後の能力は誘発しない。

《萎凋》

{2}{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－６/－０の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーでブロックしたとき、それを破壊する。（攻撃クリーチャーはブロックされたままである。）

\* 攻撃クリーチャーがトランプルを持っていたり他のクリーチャーでもブロックされていたりしないかぎり、エンチャントされているクリーチャーが破壊された後には戦闘ダメージを割り振りも与えもしない。

《茨の副官》

{1}{G}

クリーチャー ― エルフ・戦士

２/３

茨の副官が、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、緑の１/１のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

{5}{G}：ターン終了時まで、茨の副官は＋４/＋４の修整を受ける。

\* 《茨の副官》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それは、その呪文や能力が打ち消されたとしても解決される。

《異様な忍耐》

{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＋２/＋０の修整を受け、「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

\* 《異様な忍耐》の効果は１回のみ機能する。対象としたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡しても、それがもう一度戻ることはない。

《運命のきずな》（ボックス購入特典キャンペーン限定プロモカード）

{5}{U}{U}

インスタント

このターンに続いて追加の１ターンを行う。

運命のきずながいずれかの領域から墓地に置かれるなら、代わりに運命のきずなを公開し、オーナーのライブラリーに加えて切り直す。

\* 《運命のきずな》が墓地に置かれるなら、それがいかなる理由であっても、それの最後の能力が適用される。それの解決中であっても適用される。

《英雄的援軍》

{2}{R}{W}

ソーサリー

白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを２体生成する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受け、速攻を得る。（このターン、それらは攻撃したり{T}したりできる。）

\* 《英雄的援軍》の効果の後半は、それが適用された際にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。これには、この効果の前半で生成されたトークンも含まれる。そのターン、後になってあなたが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速攻を得ることもない。

《エイヴンの風魔道士》

{2}{U}

クリーチャー ― 鳥・ウィザード

２/２

飛行

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、エイヴンの風魔道士は＋１/＋１の修整を受ける。

\* 《エイヴンの風魔道士》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《疫病牝馬》

{1}{B}{B}

クリーチャー ― ナイトメア・馬

２/２

疫病牝馬は白のクリーチャーによってはブロックされない。

疫病牝馬が戦場に出たとき、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているクリーチャーは－１/－１の修整を受ける。

\* 《疫病牝馬》の２つ目の能力は、その解決時に対戦相手がコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってそのプレイヤーが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。

《大襞海蛇》

{4}{U}{U}

クリーチャー ― 海蛇

４/６

{5}{U}{U}：このターン、大襞海蛇はブロックされない。

\* 《大襞海蛇》がブロックされた後では、これの能力を起動しても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。

《輝かしい天使》

{1}{W}{W}

クリーチャー ― 天使

３/３

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンあなたが５点以上のライフを得ていた場合、飛行と警戒を持つ白の４/４の天使・クリーチャー・トークンを１体生成する。

{3}{W}{W}{W}：ターン終了時まで、輝かしい天使は＋２/＋２の修整を受け、絆魂を得る。

\* 《輝かしい天使》の誘発型能力は、そのターン中にあなたが５点以上のライフを得ていたかどうかを見る。あなたがライフを失ってもいたとしても関係ない。あなたのライフ総量がターンの開始時よりも増えているかどうかも関係ない。それぞれのライフを得た時点で《輝かしい天使》が戦場にあったかどうかも関係ない。

\* 《輝かしい天使》の誘発型能力の条件を満たすために、５点のライフを一度に得る必要はない。

\* そのターンの終了ステップが始まる以前にあなたがライフを得ていなかった場合には、《輝かしい天使》の誘発型能力は一切誘発しない。終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。

\* あなたは天使・トークンを１つのみ生成する。あなたが５点以上のライフを何回得ていても関係ない。

\* 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフの総量が増加することになるが、それによって《輝かしい天使》の誘発型能力の条件は満たされない。

《風読みのスフィンクス》

{5}{U}{U}

クリーチャー ― スフィンクス

３/７

飛行

飛行を持つクリーチャーが１体攻撃するたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。

\* 飛行を持つクリーチャーのコントローラーが誰であるか、またその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関係ない。カードを１枚引いてもよいプレイヤーは、《風読みのスフィンクス》のコントローラーである。

\* 《風読みのスフィンクス》の能力は、それ自身が攻撃した場合も誘発する。

\* 《風読みのスフィンクス》の能力が誘発するには、そのクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定された直後に飛行を持っている必要がある。たとえば、《帆凧の海賊》で攻撃した場合、この能力は誘発する。《ペガサスの駿馬》と飛行を持たないクリーチャーで攻撃した場合、この能力は１回のみ誘発する。飛行を持つクリーチャー２体で攻撃した場合、この能力は２回誘発する。

《カル・シスマの恐怖、殺し爪》

{3}{G}

伝説のクリーチャー ― 熊

４/３

あなたがパワーが４以上のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

カル・シスマの恐怖、殺し爪が攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが４以上の各クリーチャーはそれぞれ＋１/＋１の修整を受け、トランプルを得る。

\* あなたが、＋１/＋１カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るクリーチャー・呪文（たとえば、《飢餓ハイドラ》）を唱えるなら、《カル・シスマの恐怖、殺し爪》によって呪文のコストが減るかどうかを判定するときには、それらのカウンターは考慮しない。同様に、戦場に出た後でクリーチャーのパワーを増やす効果も適用しない。

\* 他のクリーチャーに、それが攻撃したときにパワーを変更するような能力（たとえば《殴りつけるオーガ》の能力）があったなら、あなたはその能力を《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力よりも先に解決してもよい。

\* 《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力は、それの解決時にあなたがコントロールしていて適切なパワーを持っていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはいかなる修整も受けない。そのターン、後になってあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーが減っても、それが受ける修整は変わらない。

《感染性の恐怖》

{3}{B}

クリーチャー ― ゾンビ・ホラー

２/２

感染性の恐怖が攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ２点のライフを失う。

\* 双頭巨人戦では、《感染性の恐怖》の能力によって対戦相手チームは４点のライフを失う。

《機械と共に》

{3}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているアーティファクトの点数で見たマナ・コストのうちで最も大きいものに等しい枚数のカードを引く。

\* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《奇怪なドレイク》

{1}{U}{R}

クリーチャー ― ドレイク

＊/４

飛行

奇怪なドレイクのパワーは、あなたの墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードの総数に等しい。

\* （『アモンケット』ブロックにあるような）分割カードは、《奇怪なドレイク》の能力では１枚分として扱う。それがインスタントでありソーサリーでもあるとしても１枚である。

\* 《奇怪なドレイク》のパワーを決める能力は、すべての領域で機能する。

《騎士の勇気》

{4}{W}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

騎士の勇気が戦場に出たとき、警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。（それは攻撃してもタップしない。）

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、警戒を持つ。

\* 《騎士の勇気》を唱えるには、対象とするクリーチャーが１体必要になる。《騎士の勇気》を、それが生成する騎士・トークンにつけられた状態で戦場に出すことはできない。

\* 《騎士の勇気》の解決時までにこのオーラがエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、このオーラ・呪文は解決されない。これが戦場に出ることはなく、これの能力が誘発することもない。

《吸血鬼の新生子》

{B}

クリーチャー ― 吸血鬼

０/３

{2}, {T}：各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失い、あなたは１点のライフを得る。

\* 双頭巨人戦では、《吸血鬼の新生子》の能力により、対戦相手チームは２点のライフを失い、あなたは１点のライフを得る。

《宮廷の僧侶》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{W}

クリーチャー ― 人間・クレリック

１/１

絆魂（このクリーチャーがダメージを与えると、さらにあなたはその点数分のライフを得る。）

あなたがアジャニ・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、宮廷の僧侶は＋１/＋１の修整を受ける。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にあなたがアジャニ・プレインズウォーカーのコントロールを失ったなら、《宮廷の僧侶》に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《狂気の一咬み》

{1}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー１体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。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しているクリーチャーはダメージを与えない。

《鏡像》

{2}{U}

クリーチャー ― 多相の戦士

０/０

あなたは鏡像を、あなたがコントロールし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。

\* 《鏡像》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（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をコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。

\* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。

\* 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他の《鏡像》である）なら、この《鏡像》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、《鏡像》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、《鏡像》はトークンにはならない。

\* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《鏡像》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

\* 何らかの理由によって《鏡像》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《鏡像》はそのクリーチャーのコピーになれない。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。

《巨大な威厳》

{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る場合、カードを１枚引く。

\* あなたのアップキープの開始時に、パワーが４以上であるクリーチャーをあなたがコントロールしていないなら、《巨大な威厳》の能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中のアップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。

\* あなたが、《巨大な威厳》の能力の解決時にパワーが４以上であるクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたはカードを引かない。

\* 《巨大な威厳》の能力の解決時にあなたがコントロールしているパワーが４以上のクリーチャーは、この能力の誘発時にあなたのコントロール下にあったパワーが４以上のクリーチャーと同一のものでなくてもよい。

\* パワーが４以上のクリーチャーをあなたが何体コントロールしていたとしても、あなたはカードを１枚のみ引く。

《霧の呼び手》

{U}

クリーチャー ― マーフォーク・ウィザード

１/１

霧の呼び手を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、トークンでないクリーチャーが、それが唱えられることなく戦場に出るなら、代わりにそれを追放する。

\* 《霧の呼び手》の能力は、トークンでないクリーチャーであっても唱えられたものには影響しない。これには、墓地などの特殊な領域から唱えられたものも含まれる。

\* 《霧の呼び手》の能力は、クリーチャー・トークンが戦場に出ることを妨げない。すでに戦場に出ているクリーチャーにも影響しない。

\* 《霧の呼び手》が、他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合、その能力をそれらのクリーチャーに影響を与えるのに間に合うように起動することはできない。

《ギラプールの案内人》

{2}{G}

クリーチャー ― エルフ・スカウト

３/２

{2}{G}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。このターン、それはパワーが２以下のクリーチャーによってはブロックされない。

\* パワーが２以下のクリーチャーがクリーチャーをブロックした後で《ギラプールの案内人》の能力を起動しても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。

\* パワーが３以上のクリーチャーが対象としたクリーチャーをブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。

《技量ある活性師》

{2}{U}

クリーチャー ― 人間・工匠

１/３

技量ある活性師が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているアーティファクト１つを対象とする。技量ある活性師が戦場に残り続けているかぎり、それは基本のパワーとタフネスが５/５のアーティファクト・クリーチャーになる。

\* 《技量ある活性師》は対象としたアーティファクトが持っているいかなる能力も取り除かない。

\* そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。それがクリーチャーにつけられていた場合、それは外れる。

\* そのアーティファクトがすでにクリーチャーであった場合、それの基本のパワーとタフネスはそれぞれ５になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《技量ある活性師》の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

\* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》や＋１/＋１カウンターなどにより生成される効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

\* この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。

《苦悩火》

{X}{R}

ソーサリー

クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。苦悩火はそれにＸ点のダメージを与える。

Ｘが５以上であるなら、この呪文は打ち消されず、そのダメージは軽減できない。

\* この呪文が打ち消せるかどうか、これのダメージを軽減できるかどうかを決定するために、《苦悩火》はあなたが選んだＸの値を参照する。あなたが実際に支払ったマナの点数や、これが実際に与えるダメージの点数を見るわけではない。

\* 《苦悩火》は、Ｘの値に関係なく、呪文を対象としてそれを打ち消すような呪文の対象になり得る。Ｘが５以上の場合、それらの呪文は解決されるが、《苦悩火》を打ち消すという効果は何もしない。その呪文が持つ他の効果は通常通り作用する。

\* 《苦悩火》の解決以前にこれの対象が不適正になったなら、この呪文は打ち消されないが解決もされない。対象はダメージを与えられない。

《苦しめる声》

{1}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード１枚を捨てる。

カードを２枚引く。

\* 《苦しめる声》を唱えるためには、ちょうど１枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることはできず、追加のカードを捨てることもできない。

《賢明な助言者、アジャニ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー ― アジャニ

５

＋２：あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャー１体につき１点のライフを得る。

－３：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。

－９：クリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。Ｘはあなたのライフ総量に等しい。

\* 《賢明な助言者、アジャニ》の２つ目の能力は、それの解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは＋２/＋２の修整を受けない。

\* Ｘの値は《賢明な助言者、アジャニ》の３つ目の能力の解決時にのみ決定する。後になってあなたのライフ総量が変化しても、そのクリーチャーは＋１/＋１カウンターを得たり失ったりしない。

《高山の月》

{R}

エンチャント

高山の月が戦場に出るに際し、基本でない土地・カードのカード名１つを選ぶ。

対戦相手がコントロールしていてその選ばれた名前を持つ土地はすべての土地タイプと能力を失い、「{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。」を得る。

\* 《高山の月》の効果は特殊タイプや他のカード・タイプには影響しない。アーティファクト・土地からアーティファクトのカード・タイプを取り除いたり、伝説の土地から伝説という特殊タイプを取り除いたりしない。

\* 影響を受ける土地に「戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、それはその能力が誘発する前にその能力を失う。

\* 影響を受ける土地に「タップ状態で戦場に出る」という能力があるなら、それはその能力が適用される前にその能力を失う。他の、土地が戦場に出る状態を変更する能力や土地が「戦場に出るに際し」適用される能力も同様である。

《工匠の達人、テゼレット》

{3}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー ― テゼレット

５

＋１：飛行を持つ無色の１/１の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

０：カードを１枚引く。あなたがアーティファクトを３つ以上コントロールしているなら、代わりにカードを２枚引く。

－９：あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライブラリーからパーマネント・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。」を持つ紋章を得る。

\* あなたが《工匠の達人、テゼレット》の紋章の能力によってパーマネントを戦場に出した場合、あなたの終了ステップ中に誘発するそのパーマネントの誘発型能力は、その終了ステップ中には誘発しない。

《混沌のワンド》

{3}

アーティファクト

{4}, {T}：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは、インスタントかソーサリーであるカードが追放されるまで、自分のライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなた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。その後これにより追放されて唱えられなかったカードをそのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

\* 対戦相手は、インスタントかソーサリーであるカードを追放したなら、すぐにカードを追放することをやめる。あなたが、追放をやめるカード・タイプをどちらか１つ選ぶわけではない。

\* 対戦相手が、インスタントかソーサリーであるカードを追放することなく、自分のライブラリー全体を追放してしまったなら、そのプレイヤーはカードの追放をやめて、追放したカードを無作為の順番で自分のライブラリーに置く。

\* あなたが追放されたインスタントかソーサリーであるカードを唱えなかったなら、そのカードは他のカードとともにライブラリーの一番下に置かれる。

\* 追放されたカードを唱えるなら、あなたはそれを、《混沌のワンド》の能力の解決中に唱えなければならない。あなたはそれを、そのターン、後になって唱えることはできない。これによって唱える呪文は、通常はそのタイプの呪文を唱えることができないタイミングであっても唱えることができるが、他の制約（たとえば、「この呪文は戦闘中にのみ唱えられる」のような制約）は適用される。

\* 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な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。

\* 追放されたカードのマナ・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。

《業火のヘリオン》

{3}{R}

クリーチャー ― ヘリオン

７/３

トランプル（このクリーチャーは余剰の戦闘ダメージをこれが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

各終了ステップの開始時に、このターン業火のヘリオンが攻撃したかブロックしていた場合、これのオーナーはこれを自分のライブラリーに加えて切り直す。

\* 《業火のヘリオン》が、それの最後の能力の解決時に戦場に出ている場合にのみ、それのオーナーはそれを自分のライブラリーに加えて切り直す。

《ゴブリンの損壊名手》

{2}{R}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・戦士

３/３

あなたがコントロールしている他のゴブリンは＋１/＋１の修整を受ける。

ゴブリン１体を生け贄に捧げる：アーティファクト１つを対象とし、それを破壊する。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《ゴブリンの損壊名手》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他のゴブリンに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

\* 《ゴブリンの損壊名手》の能力のコストを支払うために、これ自身を生け贄に捧げてもよい。

《逆毛の猪》

{3}{G}

クリーチャー ― 猪

４/３

逆毛の猪は、２体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

\* 《逆毛の猪》が威迫を得たなら、これは決してブロックされない。

《策略の龍、アルカデス》

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

伝説のクリーチャー ― エルダー・ドラゴン

３/５

飛行、警戒

防衛を持つクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、カードを１枚引く。

あなたがコントロールしていて防衛を持つ各クリーチャーはそれぞれ、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振り、防衛を持たないかのように攻撃できる。

\* 《策略の龍、アルカデス》の最後の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《狂気の一咬み》によってクリーチャーが自身のタフネスに等しいダメージを与えるわけではない。

\* 《策略の龍、アルカデス》が、防衛を持つクリーチャーが攻撃した後で戦場を離れた場合、そのクリーチャーは攻撃クリーチャーであり続けるが、パワーに等しい点数のダメージを与えることになる。

《サテュロスの結界師》

{1}{G}{W}

クリーチャー ― サテュロス・ドルイド

２/２

あなたがエンチャント・呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。

\* 《サテュロスの結界師》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《サルカンの封印破り》

{3}{R}

エンチャント

あなたが、パワーが４か５か６であるクリーチャー・呪文を唱えるたび、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。サルカンの封印破りはそれに４点のダメージを与える。

あなたが、パワーが７以上であるクリーチャー・呪文を唱えるたび、サルカンの封印破りは各対戦相手と対戦相手がコントロールしている各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ４点のダメージを与える。

\* あなたが、＋１/＋１カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るクリーチャー・呪文（たとえば、《飢餓ハイドラ》）を唱えるなら、《サルカンの封印破り》のいずれかの能力が誘発するどうかを判定するときには、それらのカウンターは考慮しない。同様に、戦場に出た後でクリーチャーのパワーを増やす効果も適用しない。

\* 《サルカンの封印破り》の各誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

\* クリーチャー・カードのパワーが「＊」という形で書かれていて、能力がそのパワーを決める場合には、そのクリーチャー・呪文がスタック上にある間にその能力が適用される。《サルカンの封印破り》は、その呪文のコストの支払いが終わった際にのみそれのパワーを見る。あなたが呪文を唱え始めたときや、この誘発型能力の解決時の、その呪文のパワーは関係ない。

\* 双頭巨人戦では、《サルカンの封印破り》の最後の能力により、対戦相手チームは８点のライフを失う。

《サルカンの竜火》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。サルカンの竜火はそれに３点のダメージを与える。

あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたはその中から赤のカード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無作為の順番で置く。

\* 《サルカンの竜火》の解決時に選んだ対象が不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは、あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見ることはない。

《惨劇の悪魔》

{2}{B}{B}

クリーチャー ― デーモン

６/６

この呪文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。

飛行、トランプル

\* 《惨劇の悪魔》を唱えるためには、ちょうど１体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

\* プレイヤーが対応できるのは、《惨劇の悪魔》を唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《残酷な機械技師、テゼレット》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー ― テゼレット

４

＋１：カードを１枚引く。

０：あなたがコントロールしているアーティファクト１つを対象とする。あなたの次のターンまで、それはそれの他のタイプに加えて５/５のクリーチャーになる。

－７：あなたの手札から望む枚数のカードを裏向きの状態で戦場に出す。それらは５/５の

アーティファクト・クリーチャーである。

\* 《残酷な機械技師、テゼレット》の２つ目の能力は対象としたアーティファクトが持っているいかなる能力も取り除かない。

\* そのアーティファクトは、あなたのターンが開始する直前にクリーチャーでなくなる。それはあなたのアンタップ・ステップ中はクリーチャーでないアーティファクトである。

\* そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。それがクリーチャーにつけられていた場合、それは外れる。

\* そのアーティファクトがすでにクリーチャーであった場合、それの基本のパワーとタフネスはそれぞれ５になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《残酷な機械技師、テゼレット》の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

\* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》や＋１/＋１カウンターなどにより生成される効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

\* この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。

\* 《残酷な機械技師、テゼレット》の３つ目の能力によって戦場に出るカードは、５/５のアーティファクト・クリーチャーとして戦場に出る。それら自身の特性を持って戦場に出てから５/５になるわけではない。

\* 両面カード（たとえば、《破滅の龍、ニコル・ボーラス》）が裏向きの状態で戦場に出るなら、そうする際にあなたはそれを公開しない。その第２面の特性は適用されない。

\* あなたは自分がコントロールしている裏向きのパーマネントをいつでも見ることができる。

\* あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれをプレイヤー全員に公開しなければならない。

\* 裏向きのクリーチャーのコピーとしてクリーチャーが戦場に出る場合や、裏向きのクリーチャーのコピーとしてトークンが生成される場合は、そのコピーはその裏向きのクリーチャー（この場合、他の特性を持たない５/５のアーティファクト・クリーチャー）と同じ特性を持つ。ただしそのコピーは表向きである。

\* 『基本セット2019』には、これらのカードを表向きにできるカードは含まれていない。このセットに含まれていないカードによる効果がこれらのカードを表向きにするなら、それを５/５のアーティファクト・クリーチャーにしていた効果は終了する。そのような効果がインスタントかソーサリーであるカードを表向きにしようとするなら、そのカードを公開し、それは裏向きのままになる。その場合には、それは５/５のアーティファクト・クリーチャーのままになる。

\* 裏向きのクリーチャーが戦場を離れた後に、何らかの効果（たとえば、『ドミナリア』の《テフェリーの誓い》）がそれを戦場に戻そうとするなら、その効果はそのカードを表向きで戦場に戻す。これによりそれがインスタントかソーサリーであるカードを戦場に出そうとするなら、代わりにそのカードは現在の領域に残る。

《死が触れぬ者、リリアナ》

{2}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー ― リリアナ

４

＋１：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。そのうち少なくとも１枚がゾンビ・カードであるなら、各対戦相手はそれぞれ２点のライフを失い、あなたは２点のライフを得る。

－２：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－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたがコントロールしているゾンビの総数に等しい。

－３：このターン、あなたはあなたの墓地からゾンビ・カードを唱えてもよい。

\* Ｘの値は《死が触れぬ者、リリアナ》の２つ目の能力の解決時にのみ決定する。後になってあなたがコントロールしているゾンビの総数が変わっても、対象としたクリーチャーのパワーとタフネスは変わらない。

\* 《死が触れぬ者、リリアナ》の３つ目の能力が解決された後で、あなたがあなたの墓地からゾンビ・カードを唱えるときにも、そのカードを唱え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。

\* 《死が触れぬ者、リリアナ》の３つ目の能力が解決された後そのターン中は、あなたの墓地にあるゾンビ・カードであればどれでも唱えてよい。そのターン、後になって墓地に置かれたゾンビ・カードでもよい。

\* 双頭巨人戦では、《死が触れぬ者、リリアナ》の１つ目の能力により、対戦相手チームは４点のライフを失い、あなたは２点のライフを得ることになる。

《至高の幻影》

{1}{U}

クリーチャー ― スピリット

１/３

飛行

あなたがコントロールしている他のスピリットは＋１/＋１の修整を受ける。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《至高の幻影》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他のスピリットに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《屍術師、リリアナ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー ― リリアナ

４

＋１：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは２点のライフを失う。

－１：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。

－７：クリーチャー最大２体を対象とし、それらを破壊する。墓地からクリーチャー・カード最大２枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

\* 《屍術師、リリアナ》の最後の能力であなたが戦場に戻すクリーチャーは、対象としたクリーチャーが破壊された後に選ぶ。あなたが戦場に戻すクリーチャー・カード最大２枚を選んでから、そのカードが戦場に戻されるまでの間は、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。これにより破壊されたカードも、戦場に戻すカードとして選ぶことができる。

\* 対象としたクリーチャーが破壊されることにより誘発する能力があれば、それらの誘発型能力は、あなたが墓地からクリーチャー・カードを戦場に出した後までスタックに置かれない。

\* 《屍術師、リリアナ》の最後の能力は、対象とするクリーチャーを選ばずに起動してもよい。その場合、あなたはただ墓地からクリーチャー・カード最大２枚を戦場に出す。ただし、あなたが対象を選び、この能力の解決時までに対象としたクリーチャーがすべて不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたはカードを戦場に出さない。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されるなら、あなたがコントロールしていて、《屍術師、リリアナ》の３つ目の能力によって他のプレイヤーの墓地から戦場に出されたパーマネントは追放される。

《市長の笏》

{3}

アーティファクト

{4}, {T}：市長の笏の上に蓄積カウンターを１個置く。

{T}, 市長の笏の上から蓄積カウンターを３個取り除く：このターンに続いて追加の１ターンを行う。

\* このターンに続いて追加のターンを複数行う場合（たとえば、２人以上のプレイヤーがそれぞれ自分の《市長の笏》の最後の能力を起動した場合）は、一番最近に生成されたターンを最初に行う。

《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いなら、あなたの手札に戻したクリーチャー・カードのうち１枚を捨てなければならなくなる。

\* あなたは《死の円舞曲》を、クリーチャー・カード０枚か１枚を対象として唱えてもよい。あなたがクリーチャー・カードを対象としなくても、あなたはカード１枚を捨てる。

《死の男爵》

{1}{B}{B}

クリーチャー ― ゾンビ・ウィザード

２/２

あなたがコントロールしているスケルトンとあなたがコントロールしている他のゾンビは＋１/＋１の修整を受け、接死を持つ。

\* スケルトンでありゾンビでもあるクリーチャーは、この修整を１回のみ受ける。

\* 普通は《死の男爵》は自身に影響を与えない。しかし、あなたが何らかの方法でこれをスケルトンにできたなら、これはこれ自身に＋１/＋１の修整と接死を与えることになる。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《死の男爵》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他のスケルトンやゾンビに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《消耗した全能》

{3}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分のライフの半分を失い、自分の手札にあるカードの半数を捨て、その後自分がコントロールしているクリーチャーの半数を生け贄に捧げる。それぞれの端数は切り上げる。

\* 端数を切り上げるのは失う数である。残す数ではない。たとえば、プレイヤーのライフが５点で、手札にカードが５枚あり、クリーチャーを５体持っていたなら、そのプレイヤーは３点のライフを失い、カード３枚を捨て、クリーチャー３体を生け贄に捧げる。

\* 記載されている順に指示に従うので、プレイヤーが生け贄に捧げる予定のクリーチャーの能力によって、失うライフの点数や捨てるカードの枚数や生け贄に捧げるクリーチャーの数が変更されたり、またそれの能力がライフを失うことやカードを捨てることやクリーチャーを生け贄に捧げることによって誘発したりすることがある。これにより誘発した能力は、《消耗した全能》の解決が終わった後に解決される。

\* 《消耗した全能》の解決時に、まず各プレイヤーは同時に適切な点数のライフを失う。次に、現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にある適切な枚数のカードを公開することなく選び、その後他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同様に選び、その後それらのカードはすべて同時に捨てられる。その後、現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーのうち適切な数を選ぶ。他の各プレイヤーもターン順にそれぞれ同様に選ぶが、このときそれ以前に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。最後に、それらの選ばれたクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。

\* 双頭巨人戦では、《消耗した全能》によって、各プレイヤーがそれぞれ自分のチームのライフの端数を切り上げた半分を失う。この結果、ライフ総量が偶数だったチームのライフは０点になり、ライフ総量が奇数だったチームのライフは－１点になる。その後、そのゲームは引き分けになる。

《神聖の発動》

{2}{W}

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。

\* 《神聖の発動》の解決時までに対象とした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ていたなら、この呪文は解決されない。あなたはライフを得ない。

《新米騎士》

{W}

クリーチャー ― 人間・騎士

２/３

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

新米騎士がエンチャントされているか装備しているかぎり、これは防衛を持たないかのように攻撃できる。

\* 《新米騎士》が攻撃した後では、それがエンチャントされていない状態になったり、装備していない状態になったりしたとしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

《心理共生体》

{4}{U}{B}

クリーチャー ― ナイトメア・ホラー

３/３

飛行

心理共生体が戦場に出たとき、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカード１枚を捨て、あなたはカードを１枚引く。

\* 《心理共生体》の最後の能力は手札にカードがない対戦相手も対象にできる。対戦相手がカードを捨てなかったとしても、あなたはカードを１枚引く。

《心理腐食》

{2}{U}

エンチャント

あなたがカードを１枚引くたび、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カードを２枚自分の墓地に置く。

\* 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられた場合、《心理腐食》の能力は誘発しない。

《地盤の裂け目》

{3}{R}

ソーサリー

土地１つを対象とし、それを破壊する。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。

\* 《地盤の裂け目》の解決時に土地が不適正な対象になっていたなら、《地盤の裂け目》は解決されず、その効果は一切発生しない。飛行を持たないクリーチャーで通常通りブロックできる。

\* 《地盤の裂け目》の効果の後半はパーマネントの特性を変更しないので、どのクリーチャーがこの効果の影響を受けるかは常時変化する。そのターン、後になって戦場に出た飛行を持たないクリーチャーは、それではブロックできず、そのターン、後になって飛行を得たクリーチャーは、それでブロックできる。

《弱者の師》

{2}{W}

クリーチャー ― 人間・兵士

２/２

パワーが２以下の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}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。

\* 《弱者の師》の能力は、他のクリーチャーのパワーを、そのクリーチャーが戦場に出たときにのみ見る。そのクリーチャーのパワーが２以下であったなら、この能力は誘発する。この能力が誘発した後は、そのクリーチャーのパワーが２より大きくなっても、その能力には影響しない。同様に、クリーチャーが戦場に出た後にそのクリーチャーのパワーが２以下になっても、この能力は誘発しない。

\* クリーチャーが戦場に出る時点で上に置かれた状態であるカウンターや、たとえば《勇敢な騎士》の効果のような継続的効果によるパワーの修整は、《弱者の師》の能力が誘発するかどうかを見る前に適用する。

\* 《弱者の師》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って、２枚以上のカードを引くようなことはできない。

《睡眠》

{2}{U}{U}

ソーサリー

プレイヤー１人を対象とし、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーをすべてタップする。それらのクリーチャーは、そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

\* 《睡眠》の能力の後半は、対象としたプレイヤーが《睡眠》の解決時にコントロールしていたすべてのクリーチャーに影響を及ぼす。《睡眠》が実際にタップしたものに限られない。

《聖句札の死者》

{B}{B}{B}

クリーチャー ― ゾンビ

５/５

破壊不能

聖句札の死者が戦場に出るに際し、あなたがコントロールしているアーティファクト１つの上に聖句カウンターを１個置く。

あなたが聖句カウンターが置かれているパーマネントをコントロールしていないとき、聖句札の死者を生け贄に捧げる。

\* 《聖句札の死者》の１つ目の能力は、アーティファクトを対象としない。あなたがアーティファクトを選んでからそれに聖句カウンターを置くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

\* 《聖句札の死者》が戦場に出る際にあなたがアーティファクトをコントロールしていなかったなら、その１つ目の能力は何もしない。これが戦場に出ると（あなたが聖句カウンターが置かれたパーマネントを他にコントロールしていないかぎり）即座にこれの最後の能力が誘発し、あなたはこれを生け贄に捧げなければならないことになる。

\* 《聖句札の死者》とアーティファクトが同時にあなたのコントロール下で戦場に出た場合、そのアーティファクトの上に聖句カウンターを置くことはできない。すでに戦場にあってあなたがコントロールしていたアーティファクトしか選べない。

\* 《聖句札の死者》の最後の能力は「状況誘発型能力」である。状況誘発型能力が誘発した後では、その能力がスタックに置かれているかぎり、それが再度誘発することはない。その能力が打ち消された場合には、誘発条件が依然として成立しているなら、それは即座に再度誘発する。

\* 《聖句札の死者》の最後の能力はあなたのパーマネントの上に置かれている聖句カウンターを見る。その《聖句札の死者》によってあなたがアーティファクトの上に置いた聖句カウンターだけではない。たとえば、あなたが《聖句札の死者》２体と、聖句カウンターが置かれた異なるアーティファクト２つをコントロールしている場合、それらのアーティファクトのうち一方が戦場を離れたとしても、《聖句札の死者》はどちらも生け贄に捧げられない。

《斉射の古参兵》

{3}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・戦士

４/２

斉射の古参兵が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。これはそれにあなたがコントロールしているゴブリンの総数に等しい点数のダメージを与える。

\* あなたがコントロールしているゴブリンの総数は、《斉射の古参兵》の能力の解決時にのみ数える。《斉射の古参兵》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入れる。

《世界のるつぼ》

{3}

アーティファクト

あなたはあなたの墓地から土地・カードをプレイしてもよい。

\* 《世界のるつぼ》によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたが各ターンにプレイできる土地は依然として１つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときにのみプレイできる。

\* 《世界のるつぼ》によって、あなたの墓地にある土地・カードの起動型能力（たとえば、サイクリング）を起動できるようにはならない。

《殲滅の龍、パラディア＝モルス》

{3}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー ― エルダー・ドラゴン

６/６

飛行、警戒、トランプル

殲滅の龍、パラディア＝モルスがまだダメージを与えていないなら、これは呪禁を持つ。

\* 《殲滅の龍、パラディア＝モルス》が一度戦場を離れて再び戻った場合、それは新しいオブジェクトとして扱う。それが同じカードによって表されていたとしても、そうである。それがダメージを与えるまで、それは再び呪禁を持つ。

\* 《殲滅の龍、パラディア＝モルス》が初めてダメージを与えるのと同時に何らかの誘発型能力が誘発したなら、その能力の対象を選ぶのは、《殲滅の龍、パラディア＝モルス》が呪禁を持たなくなった後である。

《全知》

{7}{U}{U}{U}

エンチャント

あなたは、あなたの手札から呪文を、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

\* 呪文を唱える場合は、それらそれぞれの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。

\* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な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。

\* 呪文のマナ・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。

\* あなたのターン中であれば、《全知》を唱えた後それが解決された直後には、あなたが優先権を持つことになる。他のプレイヤーが呪文や能力を使って《全知》を除去できるようになる前に、あなたは他の呪文を唱えることができる。

《疎外》

{W}

インスタント

点数で見たマナ・コストが１のパーマネント１つを対象とし、それを追放する。

\* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《空乗りの巡回兵》

{2}{G}{U}

クリーチャー ― エルフ・スカウト

２/３

飛行

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたは{G}{U}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしている他のクリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、ターン終了時まで、そのクリーチャーは飛行を得る。

\* 《空乗りの巡回兵》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{G}{U}を支払ってもよい。そうしたとき、もう一つの能力が誘発し、あなたはクリーチャー１体を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、対象としたクリーチャーがカウンターと飛行を得る前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

\* 《空乗りの巡回兵》の誘発型能力の解決中に、{G}{U}を複数回支払って、＋１/＋１カウンターを２個以上置くようなことはできない。

#訂正# カードには「そうしたなら」構文で印刷されていますが、誤りです。上記の通り訂正します。

《旅立った甲板員》

{1}{U}

クリーチャー ― スピリット・海賊

２/２

旅立った甲板員が呪文の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

旅立った甲板員はスピリットによってしかブロックされない。

{3}{U}：あなたがコントロールしている他のクリーチャー１体を対象とする。このターン、それはスピリットによってしかブロックされない。

\* 《旅立った甲板員》を対象とした呪文が打ち消されたとしても、あなたはこれを生け贄に捧げる。

\* 《旅立った甲板員》を対象とした呪文に他の対象がなかったなら、それは解決されないことになる（なぜなら、《旅立った甲板員》を生け贄に捧げると、それには適正な対象がなくなるからである）。

\* クリーチャーがスピリットでないクリーチャーによってブロックされた後に《旅立った甲板員》の最後の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

《探知の塔》

土地

{T}：{C}を加える。

{1}, {T}：ターン終了時まで、呪禁を持つ対戦相手と、対戦相手がコントロールしていて呪禁を持つクリーチャーは、それらが呪禁を持っていないかのように、あなたがコントロールしている呪文や能力の対象にできる。

\* 対戦相手や対戦相手がコントロールしているクリーチャーは、実際に呪禁を失うわけではないが、あなたはあなたがコントロールしている呪文や能力の対象を選ぶときに呪禁を無視できるようになる。

\* 対戦相手がコントロールしていて「[特性]からの呪禁」能力を持つクリーチャーも、その能力を持っていないかのように対象にできる。

\* 《探知の塔》の最後の能力はパーマネントの特性を変更しないので、どのクリーチャーがこの効果の影響を受けるかは常時変化する。このターン、後になって対戦相手のコントロール下になったクリーチャーも、呪禁を持っていないかのように対象にできる。

《血占い》

{3}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー１体を生け贄に捧げる。

カードを３枚引く。

\* 《血占い》を唱えるためには、ちょうど１体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

\* プレイヤーが対応できるのは、《血占い》を唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《力強い跳躍》

{1}{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、飛行を得る。

\* クリーチャーがブロックされた後でそれが飛行を得ても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。そのクリーチャーをブロックできるものに影響を与えるためには、遅くとも攻撃クリーチャー指定ステップ中に《力強い跳躍》を唱えなければならない。

《力の頂点》

{7}{R}{R}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを７枚追放する。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放された土地でないカードを唱えてもよい。

この呪文があなたの手札から唱えられたなら、好きな色１色のマナ10点を加える。

\* 追放したカードを唱えられるタイミングが、《力の頂点》によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。

\* 追放されているカードを唱えると、それは追放領域を離れる。あなたがそれを複数回唱えることはできない。

\* 土地・カードや、他の唱えなかったカードは追放領域に残る。

\* 何らかの効果によって《力の頂点》がコピーされたなら、そのコピーは唱えられていないので、あなたがマナ10点を加えることはない。

《血の美食家》

{4}{B}

クリーチャー ― 吸血鬼

４/４

あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失う。

\* 《血の美食家》の能力は、ライフを得るイベント１つにつき１回のみ誘発する。それが《アジャニの歓迎》による１点のライフであっても、《活力回復》による３点のライフであっても関係ない。

\* 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、絆魂を持つクリーチャー２体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《血の美食家》の能力は２回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー１体が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同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、２体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は１回しか誘発しない。

\* 「何か１つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得る。《血の美食家》の能力は１回のみ誘発する。

\* 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

《角のドルイド》

{3}{G}

クリーチャー ― 人間・ドルイド

２/３

あなたが角のドルイドを対象としてオーラ・呪文を唱えるたび、緑の３/３のビースト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《角のドルイド》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《テゼレットの門破り》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}

アーティファクト

テゼレットの門破りが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたはその中から青かアーティファクトであるカード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無作為の順番で置く。

{5}{U}, {T}, テゼレットの門破りを生け贄に捧げる：このターン、あなたがコントロールしているクリーチャーはブロックされない。

\* 《テゼレットの門破り》の最後の能力はパーマネントの特性を変更するものではないので、どのクリーチャーが影響を受けるかは常時変化する。このターン、後になってあなたのコントロール下になったクリーチャーもブロックされない。

《電光吠えのドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー ― ドラゴン

３/３

飛行

電光吠えのドラゴンが戦場に出たとき、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたとき、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。これはそれに３点のダメージを与える。

\* 《電光吠えのドラゴン》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたとき、２つ目の能力が誘発し、あなたは、ダメージを与えられるクリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、ダメージが与えられる前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

\* 《電光吠えのドラゴン》の誘発型能力の解決中に{2}{R}を複数回支払って、４点以上のダメージを与えるようなことはできない。

《突破》

{R}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーはトランプルを得る。（トランプルを持つクリーチャーは余剰の戦闘ダメージをそれが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

カードを１枚引く。

\* 《突破》は、これの解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはトランプルを得ない。

\* あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《突破》を唱えることができる。この呪文の解決時にあなたがクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたは単にカードを１枚引くことになる。

《毒矢尻の射手》

{2}{B}{G}

クリーチャー ― エルフ・射手

２/３

到達（このクリーチャーで飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

接死（これが何らかのダメージをクリーチャーに与えたら、それだけで破壊する。）

他のクリーチャーが１体死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失う。

\* 他のクリーチャー１体が《毒矢尻の射手》と同時に死亡したなら、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失う。

\* 双頭巨人戦では、《毒矢尻の射手》の最後の能力によって対戦相手チームは２点のライフを失う。

《ドスン》

{R}

ソーサリー

この呪文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。

クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。ドスンはそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

\* 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーを決定するために、戦場にあった最後の時点の情報を見る。

\* 《ドスン》を唱えるためには、ちょうど１体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

\* プレイヤーが対応できるのは、《ドスン》を唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《どぶ潜み》

{2}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・シャーマン

２/２

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、どぶ潜みは各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与える。

\* 《どぶ潜み》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

\* 双頭巨人戦では、《どぶ潜み》の能力によって対戦相手チームは４点のライフを失う。

《ドワーフの僧侶》

{3}{W}

クリーチャー ― ドワーフ・クレリック

２/４

ドワーフの僧侶が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー１体につき１点のライフを得る。

\* あなたがコントロールしているクリーチャーの総数は、《ドワーフの僧侶》の能力の解決時にのみ数える。《ドワーフの僧侶》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入れる。

《どんでん返し》

{4}{U}

ソーサリー

クリーチャー２体を対象とし、それらのコントロールを交換する。

\* 《どんでん返し》の解決時に対象としたクリーチャーの一方が不適正な対象となっていた場合、交換は発生しない。

\* あなたは対象のいずれかをコントロールしている必要はない。

\* 《どんでん返し》の解決時に両方のクリーチャーを同じプレイヤーがコントロールしている場合、何も起こらない。

\* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《殴りつけるオーガ》

{2}{B}{R}

クリーチャー ― オーガ・戦士

３/３

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

殴りつけるオーガが攻撃するたび、あなたは他のクリーチャー１体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、殴りつけるオーガは＋２/＋２の修整を受ける。

\* 《殴りつけるオーガ》の誘発型能力の解決中に、複数のクリーチャーを生け贄に捧げて＋２/＋２の修整を複数受けるというようなことはできない。

\* 《殴りつけるオーガ》の誘発型能力の解決が始まった後では、解決が終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、クリーチャーを生け贄に捧げた後＋２/＋２の修整を受ける前のタイミングで、《殴りつけるオーガ》にダメージを与えるというようなことはできない。

《二倍詠唱》

{R}{R}

ソーサリー

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

\* あなたが《二倍詠唱》を続けて唱えたなら、あなたは後から唱えた《二倍詠唱》をコピーすることになる。それぞれが個別に解決され、遅延誘発型能力が２つ生成される。その次にあなたが唱える呪文は２回コピーされる。その呪文も《二倍詠唱》であったなら、それに続く呪文は３回コピーされる。以下同様である。

\* 《二倍詠唱》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。

\* 《二倍詠唱》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時までに打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。

\* あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象は適正でなければならない。

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

\* 元の呪文に唱える際に値を決めるＸがあるなら、コピーも同じＸの値を持つ。

\* あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。

\* 《二倍詠唱》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱え」たわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《願いのジン》

{3}{U}{U}

クリーチャー ― ジン

４/４

飛行

願いのジンは、願いカウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。

{2}{U}{U}, 願いのジンの上から願いカウンターを１個取り除く：あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。あなたはそのカードをそれのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。そうしないなら、それを追放する。

\* 公開したカードをプレイするなら、あなたは《願いのジン》の最後の能力の解決中にプレイする必要がある。あなたはそれを、そのターン、後になってプレイすることはできない。これによって唱える呪文は、通常はそのタイプの呪文を唱えることができないタイミングであっても唱えることができるが、他の制約（たとえば、「この呪文は戦闘中にのみ唱えられる」のような制約）は適用される。

\* 公開したカードが土地であったなら、あなたのターン中で、あなたがこのターンに土地をプレイしていないときにのみプレイできる。

\* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な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。

\* 呪文のマナ・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。

《墓起こし》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{B}{B}

クリーチャー ― 鳥・スピリット

５/５

飛行

{5}{B}{B}：あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それをタップ状態で戦場に戻す。

\* 《墓起こし》の能力は、それが戦場にある間にのみ起動できる。それは、それ自身をあなたの墓地から戻すことはできない。

《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、それの他の色やタイプに加えて黒のゾンビでもある。

\* 《墓場からの復活》は以前の色やタイプを上書きしない。これは、色１色とサブタイプ１つを追加するものである。

\* 通常は無色であるクリーチャーは黒になる。黒であり無色であるということにはならない。

\* これよりも後になって生じる、影響を受けるクリーチャーの色を変える効果は、《墓場からの復活》の効果の一部を上書きする。つまり、そのクリーチャーはその新しい色のみになる。影響を受けるクリーチャーのタイプやサブタイプを変更する効果についても同様である。

《破滅の龍、ニコル・ボーラス》

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

伝説のクリーチャー ― エルダー・ドラゴン

４/４

飛行

破滅の龍、ニコル・ボーラスが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード１枚を捨てる。

{4}{U}{B}{R}：破滅の龍、ニコル・ボーラスを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。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。

/////

《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》

伝説のプレインズウォーカー ― ボーラス

７

＋２：カードを２枚引く。

－３：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。覚醒の龍、ニコル・ボーラスはそれに10点のダメージを与える。

－４：墓地からクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード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。

－12：プレイヤー１人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番下以外のカードをすべて追放する。

\* 《破滅の龍、ニコル・ボーラス》の戦場に出たときに誘発する能力の解決時には、まずターン順で次の対戦相手（対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手自身）が、自分の手札にあるカード１枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。

\* 《破滅の龍、ニコル・ボーラス》が、それのクリーチャーの面の起動型能力の起動後解決前に戦場を離れたなら、このカードはその移動先の領域に残る。それは追放されず、変身した状態で戻ることもない。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されるなら、あなたがコントロールしていて、《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》の３つ目の忠誠度能力によって他のプレイヤーの墓地から戦場に出されたパーマネントは追放される。

《反逆の行動》

{2}{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、それ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、それは速攻を得る。（このターン、それは攻撃したり{T}したりできる。）

\* 《反逆の行動》は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

\* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《秘儀術師の檻》

{3}{W}

エンチャント

秘儀術師の檻が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とする。秘儀術師の檻が戦場を離れるまでそれを追放する。

\* 《秘儀術師の檻》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。

\* 追放されるパーマネント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。

\* これにより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。

《火の血脈、サルカン》

{1}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー ― サルカン

３

＋１：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。

＋１：望む色の組み合わせのマナ２点を加える。このマナは、ドラゴン・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

－７：飛行を持つ赤の５/５のドラゴン・クリーチャー・トークンを４体生成する。

\* 《火の血脈、サルカン》の２つ目の能力は忠誠度能力なので、マナ能力ではない。これ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。それはスタックを使うため、対応することができる。

\* 「ドラゴン・呪文」とは、ドラゴンというサブタイプを持つ呪文のみを参照する。その呪文の名前は関係ない。たとえば、《ドラゴンの財宝》はドラゴン・呪文ではない。

《秘紋のアルマサウルス》

{1}{G}{G}

クリーチャー ― 恐竜

２/５

対戦相手がクリーチャーか土地の、マナ能力でない能力を起動するたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。

\* 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。

\* 《秘紋のアルマサウルス》の能力は、対戦相手が、手札にあるカードの能力（たとえば、『アモンケット』ブロックのサイクリング能力）や、墓地にあるカードの能力（たとえば、《骨ドラゴン》の能力）を起動しても誘発しない。それによりカードが戦場に出るとしても誘発しない。

\* 《秘紋のアルマサウルス》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。誘発型能力の解決後、それを誘発させた起動型能力の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《ビビアンの召致》

{5}{G}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを７枚見る。あなたはその中からクリーチャー・カード１枚を戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。これによりクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。その戦場に出たクリーチャーは自身のパワーに等しい点数のダメージをその対象としたクリーチャーに与える。

\* 《ビビアンの召致》を唱える際には、あなたは対象を選ばない。その呪文の解決中に、あなたはあなたが見たカードの中からクリーチャー・カードを１枚戦場に出してもよい。そうしたとき、別の能力が誘発する。あなたは、ダメージを与えるための、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象として選ぶ。

\* ダメージが与えられる前にあなたが戦場に出したクリーチャーが戦場を離れたなら、戦場にあった最後の時点の情報を用いて、それが対象としたクリーチャーに与えるダメージの点数を決める。

《ビビアンのジャガー》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{G}

クリーチャー ― 猫・スピリット

３/２

到達（このクリーチャーは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

{2}{G}：あなたの墓地からビビアンのジャガーをあなたの手札に戻す。この能力は、あなたがビビアン・プレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ起動できる。

\* ビビアン・プレインズウォーカーと《ビビアンのジャガー》に同時に致死ダメージが与えられた場合（たとえば、戦闘ダメージが与えられた場合）、それらは同時にオーナーの墓地に置かれる。ビビアンが戦場を離れる前に《ビビアンのジャガー》の最後の能力を起動することはできない。

《風景の変容》

{2}{G}{G}

ソーサリー

望む数の土地を生け贄に捧げる。あなたのライブラリーから、その数以下の枚数の土地・カードを探してタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* あなたは《風景の変容》の解決の一部として土地を生け贄に捧げる。これは追加コストではない。《風景の変容》が打ち消されたなら、あなたは土地を生け贄に捧げない。

《変遷の龍、クロミウム》

{4}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー ― エルダー・ドラゴン

７/７

瞬速

この呪文は打ち消されない。

飛行

カード１枚を捨てる：ターン終了時まで、変遷の龍、クロミウムは基本のパワーとタフネスが１/１の人間になり、すべての能力を失い、呪禁を得る。このターン、これはブロックされない。

\* 《変遷の龍、クロミウム》の最後の能力が解決された後では、そのターン中は、これはエルダー・ドラゴンではなくなる。ただしこれは依然として、「変遷の龍、クロミウム」という名前の伝説のクリーチャーである。

\* 《変遷の龍、クロミウム》の起動型能力は、これの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するような、それ以前の効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

\* クリーチャーのパワーやタフネスを増やしたり減らしたりする効果（たとえば《剛力化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、このクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

\* 《変遷の龍、クロミウム》が、これの起動型能力の解決後に能力を得たなら、これはその能力を持ち続ける。

\* 《変遷の龍、クロミウム》がブロックされた後で、これの最後の能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

《変態変異》

{1}{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

変態変異が戦場に出るに際し、クリーチャー１体を選ぶ。

エンチャントされているクリーチャーは、その選ばれたクリーチャーのコピーになる。

\* あなたはすでに戦場に出ているクリーチャーしか選べない。

\* 《変態変異》は選ばれた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（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をコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。

\* コピーされる特性は《変態変異》の効果が最初に適用され始めたときに決まる。後になって選ばれたクリーチャーのコピー可能な値が変わったり、そのクリーチャーが戦場を離れたりしても、エンチャントされているクリーチャーの特性には影響しない。

\* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《変態変異》にエンチャントされている場合）には、エンチャントされているクリーチャーは選ばれたクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。

\* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《変態変異》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、エンチャントされているクリーチャーはトークンにはならない。

\* エンチャントされているクリーチャーは、それが死亡する際も選ばれたクリーチャーのコピーなので、コピー効果により得た「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力は誘発する。それが通常持っている「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力は誘発しない。

\* 何らかの理由によって《変態変異》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、エンチャントされているクリーチャーをそのクリーチャーのコピーにすることはできない。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。

《包囲破りの巨人》

{3}{R}{R}

クリーチャー ― 巨人・戦士

６/３

トランプル（このクリーチャーは余剰の戦闘ダメージをこれが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

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

\* クリーチャーがブロックした後で《包囲破りの巨人》の最後の能力を起動しても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、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。

《骨を灰に》

{2}{U}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文１つを対象とし、それを打ち消す。

カードを１枚引く。

\* 打ち消されないクリーチャー・呪文も、《骨を灰に》の適正な対象である。《骨を灰に》の解決時に、そのクリーチャー・呪文は打ち消されないが、あなたはカードを１枚引く。

《暴虐の龍、アスマディ》

{3}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― エルダー・ドラゴン

６/６

飛行

暴虐の龍、アスマディが攻撃するたび、プレイヤー１人につき、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネント１つを対象とする。それらのプレイヤーはそれらのパーマネントを生け贄に捧げる。これによりパーマネントを生け贄に捧げた各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上のカードを公開し、その後それがパーマネント・カードであるならそれを戦場に出す。

\* あなたは、生け贄に捧げる対象として、あなたのパーマネントも１つ選ばなければならない。

\* 《暴虐の龍、アスマディ》の誘発型能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に、ブロック・クリーチャーが選ばれる前に解決される。この能力の対象となったクリーチャーはブロックする時点では残っていないので、それではブロックできないが、この能力によって戦場に出たクリーチャーではブロックできる可能性がある。

\* 対象としたパーマネントの中に生け贄に捧げられなかったものがあった場合（たとえば、そのうち１つが呪禁を得て不適正な対象になった場合）は、そのパーマネントのコントローラーは自分のライブラリーの一番上のカードを公開したり戦場に出したりしない。

\* パーマネントをコントロールしていないプレイヤーがいたなら、《暴虐の龍、アスマディ》の能力は適正な対象を取れないことになるので、スタックから取り除かれ、何の効果もない。

《暴君への敵対者、アジャニ》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー ― アジャニ

４

＋１：クリーチャー最大２体を対象とし、それらの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

－２：あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが２以下のクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。

－７：あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、絆魂を持つ白の１/１の猫・クリーチャー・トークンを３体生成する。」を持つ紋章を得る。

\* 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。

《冒涜された墓所》

{3}

アーティファクト

クリーチャー・カードが１枚以上あなたの墓地を離れるたび、飛行を持つ黒の１/１のコウモリ・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《冒涜された墓所》の能力が１回誘発するたびに、あなたはコウモリ・トークンを１体生成する。あなたの墓地を離れたカードの枚数には関係ない。

《墓地解放》

{3}{B}{B}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーが１体死亡するたび、黒の２/２のゾンビ・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* あなたがコントロールしている他のクリーチャーが、《墓地解放》が戦場を離れるのと同時に死亡したなら、あなたはゾンビ・トークンを得る。

《ぼろぼろのミイラ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{1}{B}

クリーチャー ― ゾンビ・ジャッカル

１/２

ぼろぼろのミイラが死亡したとき、各対戦相手はそれぞれ２点のライフを失う。

\* 《ぼろぼろのミイラ》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が０以下になったなら、それの誘発型能力がスタックに置かれる前にあなたはこのゲームに敗北する。

\* 双頭巨人戦では、《ぼろぼろのミイラ》の誘発型能力により、対戦相手チームは４点のライフを失うことになる。

《緑探しのドライアド》

{1}{G}

クリーチャー ― ドライアド

１/３

{T}：あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それが土地・カードであるなら、あなたはそれを公開してあなたの手札に加えてもよい。

\* あなたのライブラリーの一番上のカードが土地・カードでなかった場合や、あなたがそれを公開しないことを選んだ場合には、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。

《無私の勇者、レナ》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー ― 人間・騎士

３/３

無私の勇者、レナが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー１体につき、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

無私の勇者、レナを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて、無私のチャンピオン、レナよりもパワーが小さいクリーチャーは、破壊不能を得る。

\* あなたがコントロールしているトークンでないクリーチャーの総数は、《無私の勇者、レナ》の１つ目の能力の解決時にのみ見る。《無私の勇者、レナ》が戦場に残っていれば（そして、何らかの理由でそれがトークンである、というわけでなければ）、それ自身も数に入れる。

\* 《無私の勇者、レナ》の最後の能力の解決中に破壊不能を得るクリーチャーは、《無私の勇者、レナ》が戦場にあった最後の時点でのパワーを用いて決定する。

\* 《無私の勇者、レナ》の最後の能力は、それの解決時にあなたがコントロールしていて適切なパワーを持っていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたが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。そのターン、後になってあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーが増えても、それは破壊不能を失わない。

《冥府の傷跡》

{1}{B}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは＋２/＋０の修整を受け、「このクリーチャーが死亡したとき、カードを１枚引く。」を持つ。

\* クリーチャーが死亡したときにそれをコントロールしていたプレイヤーがカードを１枚引く。

\* 《冥府の傷跡》とエンチャントされているクリーチャーが同時に破壊された場合、プレイヤーはカードを１枚引く。

《冥府の報い》

{B}

インスタント

無色のクリーチャー１体を対象とし、それを追放する。あなたはそれのパワーに等しい点数のライフを得る。

\* 得るライフの点数は、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点でのパワーに等しい。

\* そのクリーチャーのパワーが負の値であったなら、あなたはライフを得ることも失うこともない。

《闇住まいの神託者》

{1}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・シャーマン

２/２

{1}, 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の一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。（そのコストは支払う必要がある。これにより土地をプレイするには、あなたは土地プレイを残している必要がある。）

\* 《闇住まいの神託者》によって、追放したカードを唱えられるタイミングは変わらない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。

\* 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを複数回唱えることはできない。

\* 追放されたカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。

\* 《闇住まいの神託者》の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてもよい。

《優位宣言》

{3}{G}{G}

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、それは＋３/＋３の修整を受ける。このターン、それをブロックできるクリーチャーはすべて、それをブロックする。

\* 防御プレイヤーがコントロールしているが、何らかの理由によって対象としたクリーチャーをブロックできないクリーチャー（たとえば、タップ状態のクリーチャー）では、そのクリーチャーをブロックしない。クリーチャーがその攻撃クリーチャーをブロックするために何らかのコストが必要な場合は、防御プレイヤーにそのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーではブロックしなくてもよい。

《勇敢な騎士》

{3}{W}

クリーチャー ― 人間・騎士

３/４

あなたがコントロールしている他の騎士は＋１/＋１の修整を受ける。

{3}{W}{W}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている騎士は二段攻撃を得る。

\* 同一のクリーチャーに二段攻撃が複数あっても意味はない。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《勇敢な騎士》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他の騎士に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《悠長な再構築》

{3}{U}{U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、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カードを３枚自分の墓地に置く。その後あなたはこれにより墓地に置かれた土地・カード１枚につきカードを１枚引く。

\* 《悠長な再構築》の誘発型能力が１つ解決されるたびに、その能力の解決中に墓地に置かれた土地・カードのみを数える。たとえば、対戦相手があるアップキープに土地・カードを２枚自分の墓地に置き、その次のアップキープに土地・カードを３枚置いた場合、あなたはカードをそれぞれ２枚と３枚引く。２枚と５枚引くわけではない。

\* 対戦相手がライブラリーから移動したカードがそのプレイヤーの墓地に置かれなかった場合（たとえば、あなたが《安らかなる眠り》をコントロールしていた場合）には、あなたはカードを引かない。

《陽光浄化者》

{1}{W}

クリーチャー ― 人間・クレリック

１/４

陽光浄化者が戦場に出たとき、以下から１つを選ぶ。

・クリーチャー１体を対象とする。それの上からカウンターをすべて取り除く。陽光浄化者が戦場に残り続けているかぎり、それの上にカウンターを置くことはできない。

・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカウンターをすべて失う。陽光浄化者が戦場に残り続けているかぎり、そのプレイヤーはカウンターを得ることができない。

\* 能力のコストや呪文の追加コストとして、《陽光浄化者》の影響を受けるクリーチャーやプレイヤーの上にカウンターを置くことが必要であれば、そのコストを支払うことはできない。解決される呪文や能力に、プレイヤーがそのクリーチャーやプレイヤーにカウンターを与えてもよいと書かれていたとしても、そのプレイヤーはそうすることを選べない。

\* 置換効果によって、プレイヤーがイベントを変更したり置き換えたりすることが許されていて、その結果《陽光浄化者》の影響を受けるクリーチャーやプレイヤーの上にカウンターを置くことになる場合、そのプレイヤーはその置換効果を適用してもよいが、それらがカウンターを得ることはない。その元のイベント全体が置き換えられる場合（たとえば、《損魂魔道士》の置換効果が適用される場合）は、その元のイベントは起きない。

《呼び覚ます者イザレス》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

３/３

接死

呼び覚ます者イザレスが攻撃するたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがＸのクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを死体カウンターが１個置かれた状態で戦場に戻す。そのクリーチャーが戦場を離れるなら、それを他の領域に置く代わりに追放する。

\* 《呼び覚ます者イザレス》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、もう一つの能力が誘発し、あなたは戦場に戻すクリーチャー・カード１枚を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、対象とするクリーチャー・カードが選ばれる前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

\* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶので、これにより戦場に戻ったクリーチャーは、たとえ速攻を持っていても、それが戦場に戻ったその同じ戦闘で攻撃することはできない。

\* 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。

\* 何らかの方法により、《呼び覚ます者イザレス》によって戦場に戻されたクリーチャーから死体カウンターを取り除いたとしても、それを追放する置換効果はそのまま適用され続ける。死体カウンターは、戦場を離れる代わりに追放されるクリーチャーを覚えておきやすくするという用途でのみ使用される。

\* 《呼び覚ます者イザレス》が戦場を離れても、その置換効果はそのまま適用され続ける。それによって戦場に戻されたクリーチャーが戦場を離れるなら、代わりに追放される。

\* 「死亡」とは戦場から墓地に置かれることを意味する。その代わりに追放されたクリーチャーは「死亡」したわけではない。それが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。

《リッチの愛撫》

{3}{B}{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。あなたは３点のライフを得る。

\* 《リッチの愛撫》の解決時まで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、この呪文は解決されない。あなたはライフを得ない。

《龍魂、サルカン》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー ― サルカン

５

＋２：龍魂、サルカンは各対戦相手と対戦相手がコントロールしている各クリーチャーに、それぞれ１点のダメージを与える。

－３：プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象とする。龍魂、サルカンはそれに４点のダメージを与える。

－９：あなたのライブラリーから望む数のドラゴン・クリーチャー・カードを探して戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* 双頭巨人戦では、《龍魂、サルカン》の１つ目の能力によって対戦相手チームは２点のライフを失う。

《リリアナの餌食》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{B}

ソーサリー

対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカード１枚を捨てる。

あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたはその中から黒のカード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無作為の順番で置く。

\* あなたは《リリアナの餌食》を、対戦相手であればどのプレイヤーを対象として唱えてもよい。そのプレイヤーの手札にカードがなくても構わない。対象とした対戦相手がカードを捨てられなかった場合も、あなたは《リリアナの餌食》の２つ目の能力の処理を行う。

《リリアナの契約》

{3}{B}{B}

エンチャント

リリアナの契約が戦場に出たとき、あなたはカードを４枚引き、あなたは４点のライフを失う。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが異なる名前のデーモンを４体以上コントロールしている場合、あなたはこのゲームに勝利する。

\* あなたのアップキープの開始時に、あなたが異なる名前のデーモンを４体以上コントロールしていないなら、《リリアナの契約》の２つ目の能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中のアップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。

\* また、２つ目の能力が誘発しても、その能力の解決時にあなたが異なる名前のデーモンを４体以上コントロールしていなかった場合は、あなたはそのゲームに勝利しない。

《レオニンの戦導者》

{2}{W}{W}

クリーチャー ― 猫・兵士

４/４

レオニンの戦導者が攻撃するたび、絆魂を持つ白の１/１の猫・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生成する。

\* このトークン２体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、あなたが決める。《レオニンの戦導者》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。また、それぞれが異なるプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

\* 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１体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

《レオニンの先兵》

{W}

クリーチャー ― 猫・兵士

１/１

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが３体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、ターン終了時まで、レオニンの先兵は＋１/＋１の修整を受ける。あなたは１点のライフを得る。

\* あなたのターンの戦闘フェイズの開始時に、あなたが３体以上のクリーチャーをコントロールしていないなら、《レオニンの先兵》の能力は一切誘発しない。戦闘開始ステップ中にパーマネントがクリーチャーになっても、《レオニンの先兵》の能力は誘発しない。

\* 《レオニンの先兵》の能力の解決時にあなたが３体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合は、この能力は何もしない。ただし、この能力の解決時にあなたが３体以上のクリーチャーをコントロールしていた場合は、そのターン、後になってあなたが３体以上のクリーチャーをコントロールしていなくなったとしても、＋１/＋１の修整は適用され続ける。

《練達飛行機械職人、サイ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー ― 人間・工匠

１/４

あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、飛行を持つ無色の１/１の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

{1}{U}, アーティファクト２つを生け贄に捧げる：カードを１枚引く。

\* 《練達飛行機械職人、サイ》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ヴァレロンの有印剣》

{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＋２/＋０の修整を受け、警戒を持ち、それの他のタイプに加えて騎士でもある。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体攻撃している状態で生成する。

装備{3}

\* このトークンがどのプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃しているかは、あなたが決める。それは装備している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。

\* 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）。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イクサラン、イクサランの相克、ドミナリア、カラデシュ、霊気紛争、アモンケット、破滅の刻、およびプレインズウォーカーデッキは、アメリカおよびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2018 Wizards.