

『アモンケット』リリースノート

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

最終更新 2017年2月9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

『アモンケット』セットは、ブースターパックに入る269枚のカード（基本土地20枚、コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）と、『アモンケット』プレインズウォーカーデッキおよび『アモンケット』デッキビルダーセットの一部としてのみ提供される18枚からなる。『アモンケット』のブースターパックには、Masterpiece Series・カードが1枚入っているものがある（詳細は後述）。

プレリリース・イベント：2017年4月22日～23日
ドラフト・ウィークエンド：2017年4月29日～30日
ゲームデー：2017年5月20日～21日

『アモンケット』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで使用できる。その発売日とは、2017年4月28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：『戦乱のゼンディカー』、『ゲートウォッチの誓い』、『イニストラードを覆う影』、『異界月』、『カラデシュ』、『霊気紛争』、『アモンケット』。

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。

Masterpiece Series : *Amonkhet Invocations*

王神ボーラスがアモンケットを去ったとき、彼は五神を後に残し、定めの日まで次元の世話をさせることにした。その神々は素晴らしい肉体と比類なき魔力を備えていた。ナクタムンの市民たちは必要になると神々に嘆願した。「*Amonkhet Invocations*」があれば、おそるべき力を持った古い呪文を唱えることにより、戦いで神々のごとき力を用いることができるのだ。

* 「*Amonkhet Invocations*」セットには54枚のカードがある。このうち最初の30枚は『アモンケット』ブースターパックに入っている。残りの24枚は『破滅の刻』ブースターパックに入る予定である。「*Amonkhet Invocations*」のカードには、それに固有のエキスパンション・シンボルが記されている。

* ブースターパックに入っている「*Amonkhet Invocations*」のカードは、そのブースターパックを用いるすべてのリミテッドのイベントで使用できる。シールドデッキのイベントでは、これらのカードはあなたのカードプールの一部である。ブースタードラフトのイベントでは、これらのカードはドラフトしてカードプールに加える必要がある。

* しかし構築フォーマットでは、「*Amonkhet Invocations*」のカードは、これらのカードがもともと使用可能でないかぎり使用できない。『アモンケット』や『破滅の刻』のブースターパックに入っているからといって、それらのカードがスタンダードで使用できるようになるわけではない。

* どの言語版のブースターパックでも、「*Amonkhet Invocations*」のカードはプレミアム版の英語版カードである。

* 「*Amonkhet Invocations*」のカードは極めてレアである。あなたが開けたパックに入っていたら、実に運がいい！

『アモンケット』の注目のストーリー・カード

『アモンケット』を巡る物語には、多数の重要な瞬間がある。その中の特に重要な瞬間5つを「注目のストーリー」と呼び、カードに明記した。これらの出来事に関する詳細は、mtgstory.comにあるマジック：ザ・ギャザリング公式小説で読むことができる。

- 注目のストーリー1：《新たな信仰》
- 注目のストーリー2：《残酷な現実》
- 注目のストーリー3：《選定された行進》
- 注目のストーリー4：《力づく》
- 注目のストーリー5：《ギデオンの介入》

このセットでは、注目のストーリー・カードの文章欄にはプレインズウォーカー・シンボルのアイコンが描かれている。このアイコンはゲームに影響しない。実際のカードには、mtgstory.comのURLと、各カードの物語上の順番を示す番号も記載されている。

新キーワード能力：不朽

王神はアモンケットの人々に死してなお仕えることを求めた。新しい不朽能力により、死者がミイラとしてあなたに仕え続けることが可能になる。

《聖なる猫》

{W}

クリーチャー — 猫

1 / 1

絆魂

不朽 {W} ({W}, あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと不朽を持たない白のゾンビ・猫であることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。)

不朽の公式ルールは以下の通り。

702.127. 不朽／Embalm

702.127a 不朽は、不朽を持つカードが墓地にある間に作用する起動型能力である。「不朽[コスト]／Embalm [cost]」とは、「[コスト], このカードをあなたの墓地から追放する：白であり、マナ・コストを持たず、この他のタイプに加えてゾンビであることを除き、このカードのコピーであるトークンを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。」を意味する。

702.127b トークンが「不朽を行われる／embalmed」とは、それが不朽能力の解決により生成されることである。

* 不朽を持つ各カードには、それぞれそれに対応したゲーム用品のトークンがある。それは『アモンケット』ブースターパックに入っていることがある。これらのゲーム用品は、不朽を持つカードを使用する際に必要不可欠というわけではない。あなたは、不朽を行われたトークンを表すために他のトークンと同様のものを使用できる。

* そのトークンはコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが示していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。

* そのトークンは、他のタイプに加えてゾンビでもあり、他の色の代わりに白である。それはマナ・コストを持たず、その点数で見たマナ・コストは0である。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

* トークンのコピー元のカードが「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力を持っているなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

* 不朽を持つカードに対応したトークン・カードには不朽は書かれていないが、これは起動できる状況がありえないことを鑑み、混乱を避けるためである。同様に、注釈文には「不朽を持たない」と書かれているが、これはトークン・カードとの不整合を防ぐためである。

新キーワード処理：督励する

修練者の中で群を抜き他人よりも早く栄光に到達するために、アモンケットの強靱な戦士たちはさらなる強さを求め続ける。クリーチャーの中には、この戦いへの意気込みによって、攻撃に際して自分自身を督励するものもある。

《栄光半ばの修練者》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

3 / 1

栄光半ばの修練者が攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、これは+1/+3の修整を受けるとともに絆魂を得る。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

督励の公式ルールは以下の通り。

701.37. 督励する／Exert

701.37a パーマネントを督励するとは、「それは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない」を選ぶことである。

701.37b タップされていないパーマネントや、あるターンにすでに督励されているパーマネントでも督励できる。あなたが、あなたの次のアンタップ・ステップになる前にパーマネント1つを複数回督励したなら、それがアンタップしないという各効果はすべて同一のアンタップ・ステップ中に消滅する。

701.37c 戦場にはないオブジェクトを督励することはできない。

* 『アモンケット』セットに入っている、クリーチャーを督励するというカードはどれも、それを攻撃クリーチャーとして指定する際にそれを督励する。戦闘の後の段階で督励することはできない。攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーを督励することもできない。攻撃クリーチャーを督励することで誘発する能力は、すべてブロック・クリーチャーが指定される前に解決する。

* クリーチャーに、それを督励することで誘発する対象を取る誘発型能力がある場合に、その誘発型能力に適正な対象がなくても、あなたはそれを督励できる。

* カードの中には、あなたがクリーチャーを1体督励するたびに誘発する能力を持つものがある。これらの能力は、あなたが、そのクリーチャーやあなたがコントロールする他のクリーチャーを督励したときに誘発する。

* 何らかの効果によって許可されないかぎり、あなたはクリーチャーを督励できない。クリーチャーを「タップしてそのままにする」ような督励と類似の効果（たとえば《判断麻痺》の効果）は、そのクリーチャーを督励するわけではない。

* あなたの次のアンタップ・ステップ中に、督励されたクリーチャーがすでにアンタップされている（たとえば、それが警戒を持っていた、何らかの効果によってアンタップされたなどの）場合は、それがアンタップしないという督励の効果は何もせずに消滅する。

* あなたが、ターン終了時まで他のプレイヤーのクリーチャーのコントロールを得て、それを督励したなら、それはそのプレイヤーのアンタップ・ステップ中にアンタップする。

新メカニズム：余波分割カード

余波を持つカードは分割カードだが、そこに新しいひねりが加えられている。まず、上半分は通常通りあなたの手札から唱えることができる。その後、下半分はあなたの墓地からのみ唱えられる。両方の半分を同じターンに唱える必要はないが、そうすれば有利になることが多いだろう。

《天導》

{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 +1/+0 の修整を受けるとともに破壊不能を得る。

//

《先導》

{3} {G}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

クリーチャー 1 体を対象とする。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。

余波の公式ルールは以下の通り。

702.126. 余波／Aftermath

702.126a 余波はいくつかの分割カード（rule 708 [分割カード] 参照）に見られる能力である。これは 3 つの常在型能力を表す。「余波／Aftermath」は、「あなたはあなたの墓地からこの分割カードのこの半分の唱えてもよい。」と「墓地以外の領域からこの分割カードのこの半分の唱えることはできない。」と「この呪文が墓地から唱えられていたなら、それがスタックを離れるならいつでも、それを他の領域に置く代わりにそれを追放する。」を意味する。

* 余波を持つ分割カードは新しい枠を持つ。あなたの手札から唱えることができる半分は、あなたの手札から唱える他のカードと同じ向き、あなたの墓地から唱える半分は、従来の分割カードと同じ向きになっている。この枠は利便性のためであり、ルール上の意味はない。

* 分割カードはすべて、1 枚のカードに 2 つのオモテがある。あなたは分割カードのあなたが唱える半分のみをスタックに置く。呪文がスタック上にある間は、カードのあなたが唱えなかった半分の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によってあなたが緑の呪文を唱えられないとしても、あなたは《天導》を唱えることができる。

* 各分割カードは、単一のカード 1 枚である。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカードを 1 枚捨てたことになる。2 枚ではない。何らかの効果で、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枚数を見るなら、《天導+先導》で 1 枚分である。2 枚分ではない。

* 各分割カードはそれぞれ名前を 2 つ持つ。効果によってあなたがカード名 1 つを選ぶなら、あなたはそれらの一方を選ぶことができるが、両方を選ぶことはできない。

* 分割カードの特性は、それがスタックにない間は、その半分 2 つの組み合わせである。たとえば

《天導+先導》は、緑でも黒でもあるカードであり、インスタント・カードでありソーサリー・カードでもある。その点数で見たマナ・コストは6である。つまり、あなたの手札から点数で見たマナ・コストが2であるカードを唱えられるという効果により、《天導》を唱えることはできない。これは分割カードに関する以前のルールからの変更点である。

* あなたがあなたのターン中に余波を持つ分割カードの最初の半分を唱えたなら、それを解決した直後にはあなたが優先権を持つことになる。あなたは、あなたの墓地から余波を持つ半分の唱えることが適正なら、他のプレイヤーが何らかの処理を行う前に、そうすることができる。

* 他の何らかの効果により、あなたが墓地以外の領域から余波を持つ分割カードを唱えることができるとしても、あなたは余波を持つ半分の唱えることはできない。

* 他の何らかの効果により、あなたが墓地から余波を持つ分割カードを唱えることができるなら、あなたはどちらの半分の唱えてもよい。あなたが余波を持つ半分の唱えた場合は、それがスタックを離れるなら、あなたはそのカードを追放することになる。

* 墓地から唱えた余波を持つ呪文は、その後で必ず追放される。それが解決されたのか、打ち消されたのか、他の理由でスタックを離れたのかには関係ない。

再録キーワード能力：サイクリング

アモンケットの修練者に戦いの心構えを聞けば、一様に「正しい武器を正しいタイミングで使用する」と答えるだろう。マジックのゲームも同様である。正しいカードを正しいタイミングで使用する必要があるのだ。サイクリングは、それに役立つ起動型能力である。

《蓋世の誉れ》

{4} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。蓋世の誉れはそれに7点のダメージを与える。

サイクリング {3} {R} *(/{3}/ {R}, このカードを捨てる：カードを1枚引く。)*

あなたが蓋世の誉れをサイクリングしたとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたは「蓋世の誉れはそれに2点のダメージを与える。」を選んでもよい。

* サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものがある。あなたがカードを1枚サイクリングするたびに誘発する能力を持つカードもある。これらの誘発型能力は、サイクリングの能力によりあなたがカードを引く前に解決される。

* カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に関する効果（たとえば、《取り消し》の効果）は影響しない。

* カードに、サイクリングすることにより誘発する対象を取る誘発型能力がある場合に、その適正な対象がなくても、それをサイクリングできる。サイクリング能力と誘発型能力は、別々な能力だからである。これはまた、いずれかの能力が打ち消された（たとえば《不許可》によって打ち消されたり、誘発型能力の対象が不適正な対象になったりなどの理由により）としても、他方の能力は解決されることを意味する。

再録テーマ：－1/－1カウンター

ほとんどのセットではクリーチャーを強化する＋1/＋1カウンターを用いるが、『アモンケット』セットにはクリーチャーを弱化する－1/－1カウンターが登場する。このセットには、－1/－1カウンターを自分のクリーチャーの上に置いたときに有利に働くようなカードも存在する。

《媒介者の修練者》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

3/4

媒介者の修練者が戦場に出たとき、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、その上に－1/－1カウンターを3個置く。

{T}、媒介者の修練者の上から－1/－1カウンターを1個取り除く：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。

* クリーチャーの中には、戦場に出たときに誘発して、「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」、その上に－1/－1カウンターを置くという能力を持つものがある。これらの能力は、そのクリーチャー自身を対象にできる。

* －1/－1カウンターが置かれているクリーチャーはタフネスが0以下になることがある。そのクリーチャーは、状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。そのクリーチャーが破壊不能を持っていてもそうなる。

* －1/－1カウンターが置かれているクリーチャーはパワーが0以下になることがある。この場合には、それは戦闘でダメージを与えない。呪文や能力の効果により、そのクリーチャーのパワーが変わるなら、そのパワーの実際の負の値を計算に用いる。たとえば、－2/2のクリーチャーが＋3/＋3の修整を受けたなら、1/5のクリーチャーになる。

* 呪文や能力の効果により、クリーチャーのパワーに基づいて何か他のことを行う（たとえば、パワーに等しい枚数のカードを引く）ときに、そのパワーが0以下であったならなら、その効果は実際のパワーの代わりに0を使用する。

* パーマネント1つの上に＋1/＋1カウンター1個以上と－1/－1カウンター1個以上が置かれているなら、＋1/＋1カウンターと－1/－1カウンター1個ずつを組にして、それらの組をできるだけ多く取り除く。これは状況起因処理として行う。

* 何らかの効果によりクリーチャーのタフネスが増えていると、プレイヤーのクリンナップ・ステップ中にその効果が消滅したときに、そのクリーチャーの上に置かれている－1/－1カウンターによってそのタフネスが0以下になることがある。この場合には、そのクリーチャーがオーナーの墓地に置かれ、プレイヤーがそのクリンナップ・ステップ中に優先権を得て呪文を唱えたり能力を起動したりできる（通常は、どのプレイヤーもクリンナップ・ステップ中に処理を行うことはできない）。その後、もう1つのクリンナップ・ステップが発生する。

* 効果の中には、どのプレイヤーがオブジェクトの上にカウンターを置くのかを見るものがある。《媒介者の修練者》の能力のように、ほとんどの呪文や能力は、暗黙の「あなた」として、そのコントローラーがカウンターを置くように指示する。カウンターが置かれた状態で戦場に出るオブジェクトは、そのコントローラーがその上にカウンターを置く。

セットのテーマ：カードを捨てたときに誘発する能力

『アモンケット』セットには、あなたが他のカードを捨てることを見る能力を持つカードがある。それらの能力は、対戦相手があなたにカードを捨てさせたり、あなたが自らカードを捨てたりしたときに、あなたに恩恵を与える。

《ヘクマの歩哨》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/3

あなたがカードを1枚サイクリングするか捨てるたび、ターン終了時まで、ヘクマの歩哨は+1/+1の修整を受ける。

* あなたがカードを1枚捨てるたびに誘発する能力は、あなたにカードを捨てる許可を与えるわけではない。あなたがカードを捨てることを指示したり許可したりする他の効果が必要になる。

* あなたがカードを1枚「サイクリングするか捨てる」たびに誘発する能力は、あなたがカードをサイクリングしたときに、1回のみ誘発する。「あなたがカードを1枚捨てるたび」という能力は、この能力と同一の機能である。サイクリングは明確化のために言及しているに過ぎない。

* プレイヤーが、手札の枚数が多すぎて自分のクリンナップ・ステップ中にカードを捨てるなら、そのカードを捨てたときに誘発する能力がすべて誘発する。この場合には、それらの誘発型能力がスタックに置かれ、プレイヤーがそのクリンナップ・ステップ中に優先権を得て呪文を唱えたり能力を起動したりできる（通常は、クリンナップ・ステップ中にはどのプレイヤーも処理を行うことはできない）。その後、もう1つのクリンナップ・ステップが発生する。

セットのテーマ：砂漠

豊かで肥沃なナクタムンの街の住人は、ヘクマの魔法によりアモンケットの荒涼とした砂漠や無法の死者から守られている。一方で、造反者たちを待ち受けるのは追放と死である。

《陽焼けした砂漠》

土地 — 砂漠

陽焼けした砂漠が戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。これはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

* 砂漠は土地の、特別な意味を持たないサブタイプである。土地に固有のマナ能力を与えるわけではない。他のカードが、どの土地が砂漠であるのかを見ることがある。

サイクル：神々の碑

人々はヘクマと呼ばれる障壁により砂漠の恐怖から守られているが、それのみではない。ナクタムの住人を最後の報賞へと導く神々によっても守られている。神々の碑は、あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたびにちょっとした恩恵を与えてくれる。

《オケチラの碑》

{3}

伝説のアーティファクト

あなたが白のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、警戒を持つ白の1/1の戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* それぞれの碑には、特定の色のクリーチャー・呪文のコストを減らす能力と、あなたが何らかのクリーチャー・呪文を1つ唱えるたびに誘発する誘発型能力がある。後者が誘発するのは、その色のクリーチャー・呪文を唱えたときのみではない。

* 複数の色を持つクリーチャー・呪文は、それらそれぞれの色である。たとえば、《アンー門の勇者》は白のクリーチャーであり緑のクリーチャーでもある。《オケチラの碑》と《ロナスの碑》のどちらの恩恵をも受けられる。両方の恩恵を一度に受けることもできる。

* クリーチャー・呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストに追加コストを加え、その後コストの減少を適用する。クリーチャーの点数で見たマナ・コストは変更されない。それを唱えるための総コストには関係ない。

* それぞれの碑の誘発型能力は、クリーチャー・呪文が唱えられたときに誘発し、そのクリーチャー・呪文が解決されるより先に解決される。この能力は、そのクリーチャー・呪文が打ち消されたとしても解決される。

サイクル：五神の試練

修練者は、蓋世の英雄が備えるべき5つの資質、すなわち結束、知識、活力、野望、激情を証明するために、5つの試練を受ける。試練を1つ突破するたびに、修練者たちはカルトーシュを1つ獲得する。これは、青く輝くラズテプが埋め込まれた、王神の魔法を宿す護符である。

《結束の試練》

{2} {W}

エンチャント

結束の試練が戦場に出たとき、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+2/+1の修整を受けるとともに警戒を得る。

カルトーシュが1つあなたのコントロール下で戦場に出たとき、結束の試練をオーナーの手札に戻す。

《結束のカルトーシュ》

{W}

エンチャント — オーラ・カルトーシュ

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

結束のカルトーシュが戦場に出たとき、警戒を持つ白の1/1の戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

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先制攻撃を持つ。

* カルトーシュはエンチャントのサブタイプであり、特別な意味を持たない。他のカードが、どのエンチャントがカルトーシュであるのかを見ることがある。

* カルトーシュ・呪文が解決される前に対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、この呪文は打ち消される。これは戦場に出ない。

* 各カルトーシュは「エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）」を持つオーラである。他のプレイヤーが、カルトーシュかエンチャントされているクリーチャーの（両方ではなく一方の）コントロールを得たなら、そのカルトーシュは不適正なパーマネントをエンチャントしていることになり、状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

* 各試練は、カルトーシュが1つあなたのコントロール下で戦場に出たときに、あなたの手札に戻る能力を持つ。この能力の解決時にその試練が戦場にある場合にのみ、それをオーナーの手札に戻す。

カード別注釈

《新たな視点》

{5} {U}

エンチャント

新たな視点が戦場に出たとき、カードを3枚引く。

あなたの手札に7枚以上のカードがあるかぎり、あなたはサイクリング・コストを支払うのではなく {0} を支払ってもよい。

* あなたが《新たな視点》による代替の起動コストを支払うことを選ぶとしても、サイクリングの能力を起動する場合はサイクリングを持つカードを捨てる。

* あなたが7枚以上のカードを手札に持っているかどうかを判定するときには、あなたがサイクリングしようとしているカードも数に入れる。

《アン一門の勇者》

{2} {G} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

4/4

アン一門の勇者が攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。そうしたとき、あなたがコントロールする他のクリーチャーをすべてアンタップする。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。《アン一門の勇者》で攻撃し、タップ状態であったクリーチャーをアンタップし、その後そのクリーチャーでも攻撃する、ということはいできない。

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

* あなたが《アン一門の勇者》2体で攻撃し、両方を督励したなら、それぞれが互いをアンタップすることになる。

《暗記》

{3} {U}

インスタント

呪文1つか土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上から2枚目に置く。

//

《記憶》

{4} {U} {U}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札と墓地を自分のライブラリーに加えて切り直し、その後カードを7枚引く。

* 対象のオーナーのライブラリーにカードがないなら、対象とした呪文かパーマネントはそのプレイヤーのライブラリーに置かれて、そこにある唯一のカードになる。

* 呪文がオーナーのライブラリーに置かれるなら、それはスタックから取り除かれるので、解決されない。その呪文は打ち消されるわけではなく、単に存在しなくなる。これは、打ち消されない呪文にも機能する。

* 呪文のコピーやトークンがオーナーのライブラリーに置かれるなら、それはライブラリーに移動するが、その後状況起因処理によって消滅する。

《戦炎の投槍手》

{3} {R}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

2/3

戦炎の投槍手が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。戦炎の投槍手はそれにX点のダメージを与える。Xはあなたの墓地にある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。

* 分割カードは、《戦炎の投槍手》の能力で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あるとしても1枚である。

《威厳あるカラカル》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 猫

3/3

あなたがコントロールする他の猫は、+1/+1の修整を受けるとともに絆魂を持つ。

威厳あるカラカルが戦場に出たとき、絆魂を持つ白の1/1の猫・クリーチャー・トークンを2体生成する。

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。

* あなたがコントロールする他の猫すべてが+1/+1の修整を受けるとともに絆魂を持つ。《威厳あるカラカル》の最後の能力によって生成されたもののみではない。

《うろつく蛇豹》

{1} {G} {G}

クリーチャー — 猫・蛇

4/3

うろつく蛇豹は打ち消されない。

あなたがコントロールするクリーチャー・呪文は打ち消されない。

* 呪文を打ち消す呪文や能力は、あなたがコントロールするクリーチャー・呪文を対象とすることができる。その呪文や能力が解決したとき、そのクリーチャー・呪文は打ち消されないが、その呪文や能力にある追加効果は発生する。

《栄光の神バントゥ》

{2} {B}

伝説のクリーチャー — 神

4/6

威迫、破壊不能

このターンにクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡していないかぎり、栄光の神バントゥでは攻撃したりブロックしたりできない。

{1} {B}、他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：占術1を行う。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。

* 死亡したクリーチャーすでにオーナーの墓地になくなっていても、《栄光の神バントゥ》の戦闘の制限の条件は満たされたままである。

* 死亡したクリーチャー・トークンは通常通りに墓地に置かれる（その後すぐに消滅する）。このターンにクリーチャー・トークンが死亡していたなら、《栄光の神バントゥ》の戦闘の制限の条件が満たされる。

* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。クリーチャーで攻撃し、それを生け贄に捧げて《栄光の神バントゥ》の戦闘の制限の条件を満たし、その後《栄光の神バントゥ》で攻撃するということとはできない。

* 双頭巨人戦では、《栄光の神バントゥ》の起動型能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得ることになる。

《栄光の幕切れ》

{2} {R}

インスタント

ターンを終了する。（このカードを含め、スタック領域にある呪文や能力をすべて追放する。現在のターンを進行しているプレイヤーは、カードを自分の手札の上限枚数になるまで捨てる。ダメージは消え、「このターン」と「ターン終了時まで」の効果は終わる。）

次のあなたの終了ステップの開始時に、あなたはこのゲームに敗北する。

* これにより「ターンを終了する」と、以下のことがこの順に起きる。1) スタック上にある呪文や能力をすべて追放する。打ち消されない呪文や能力も追放する。2) 攻撃クリーチャーやブロック・クリ

一チャーがあれば、それらを戦闘から取り除く。3) 状況起因処理をチェックする。どのプレイヤーも優先権を得ることはなく、誘発型能力はスタックに置かない。4) 現在のフェイズやステップが終了する。直接、クリンナップ・ステップまで飛ばす。5) クリンナップ・ステップをすべて処理する。

* この手順中に何らかの誘発型能力が誘発したなら、それはクリンナップ・ステップの間にスタックに置かれる。その場合には、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりする機会があり、その後、ターンが終了する前にクリンナップ・ステップをもう1つ加える。

* 他の呪文や能力が追放されると、それらは解決される機会を失うが、打ち消されたわけではない。

* 終了ステップが飛ばされるので、「次の終了ステップの開始時に」の誘発型能力は、このターンには誘発しない。それらの能力は次のターンの終了ステップの開始時に誘発する。

* 《栄光の幕切れ》の遅延誘発型能力が打ち消されたなら、それは再度誘発しない。他の何らかの方法によりそれがスタックから取り除かれた（たとえば、2つ目の《栄光の幕切れ》によって取り除かれた）場合や、それが解決されたがあなたがゲームに敗北しなかった（たとえば、《試練に臨むギデオン》の紋章によって敗北しなかった）場合も同様である。

《エイヴンの思考検閲者》

{2} {W}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

2 / 1

瞬速

飛行

対戦相手がライブラリーからカードを探すなら、代わりにそのプレイヤーはそのライブラリーの一番上から4枚のカードの中から探す。

* カードを探すことは、カードを探す対戦相手がライブラリーの一番上から4枚のカードのみを見るという点を除き、通常と完全に同じように機能する。そのプレイヤーは、ライブラリーの他のカードを見ることはできない。何らかの理由によりライブラリーの一番上から4枚以外の部分にあるカードを特定できるとしても、それらを見つけることはできない。

* プレイヤーがライブラリーから探したかどうかを見る効果では、ライブラリーの一番上から4枚のカードの中から探すことを、そのライブラリーから探すこととして扱う。

* 対戦相手に複数のカードを探すことを許す効果でも、「探す」という言葉が1度しか使われていない場合、ライブラリーの一番上から4枚のカードは同一のまま変わらない。カードを1枚見つけると5枚目のカードを含めた中から探せるようになるというわけではない。

* 探し終えた後には、ライブラリー全体を切り直す。

《疫病吹き》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ビースト

5 / 4

威迫

疫病吹きが戦場に出たとき、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、その上に－1/－1カウンターを2個置く。

あなたがコントロールする他のゾンビが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。

* あなたがコントロールする他のゾンビが《疫病吹き》と同時に死亡するなら、そのゾンビにつき《疫病吹き》の最後の能力が誘発する。

* 双頭巨人戦では、《疫病吹き》の誘発型能力により、対戦相手チームは2点のライフを失うことになる。

《王神の玉座》

{2}

伝説のアーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手はそれぞれあなたがコントロールするタップ状態のクリーチャーの総数に等しい点数のライフを失う。

* 《王神の玉座》の能力は、あなたがタップ状態のクリーチャーをコントロールしていなくても、あなたの終了ステップの開始時に毎回誘発する。あなたがコントロールするタップ状態のクリーチャーの総数は、この能力の解決時に見る。

* あなたの終了ステップの開始時に他の能力が誘発したなら、対戦相手がコントロールする能力が先に解決され、その後あなたの能力が解決される。各プレイヤーはそれぞれ、自分の誘発型能力の順番を任意に決める。

* 双頭巨人戦では、《王神の玉座》の誘発型能力により、対戦相手チームはあなたがコントロールするタップ状態のクリーチャーの総数の2倍に等しい点数のライフを失うことになる。チームメイトがコントロールするタップ状態のクリーチャーは数に入れない。

《大いなるサンドワーム》

{5} {G} {G}

クリーチャー — ワーム

7/7

大いなるサンドワームは、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。

サイクリング {2} （{2}、このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

* パワーが3以上のクリーチャーが《大いなるサンドワーム》をブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、《大いなるサンドワーム》がブロックされていない状態になるわけではない。

《オケチラの名のもとに》

{1} {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ゾンビは+2/+1の修整を受ける。ターン終了時まで、あなたがコントロールするゾンビでないクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

* 《オケチラの名のもとに》の影響を受けるクリーチャーと、それらのクリーチャーが受ける修整は、《オケチラの名のもとに》の解決時に固定される。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いかなる修整も受けない。そのターン、後になってクリーチャーがゾンビになったりゾンビでなくなったりしても、それが受ける修整は変わらない。

《オナガトカゲ》
{2} {R}
クリーチャー — トカゲ
3 / 2

あなたの手札のカードが1枚以下であるかぎり、オナガトカゲは+1/+2の修整を受ける。

* クリーチャーにダメージが与えられると、そのダメージはクリンナップ・ステップまでそのクリーチャーが負ったままになる。あなたの手札にカードがないか1枚ある間に《オナガトカゲ》に2点か3点のダメージが与えられていて、そのターン、後になって呪文か能力を解決し終えた時点であなたの手札にカードが2枚あったなら、《オナガトカゲ》は破壊されることになる。同様に、それより《オナガトカゲ》のタフネスが0になったなら、それはオーナーの墓地に置かれる。

《潰滅甲虫》
{3} {B} {G}
クリーチャー — 昆虫
4 / 5

潰滅甲虫が戦場に出たとき、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、その上に-1/-1カウンターを1個置く。

潰滅甲虫が攻撃するたび、あなたがコントロールするクリーチャー1体と、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー最大1体を対象とする。その前者の上から-1/-1カウンターを1個取り除き、その後者の上に-1/-1カウンターを1個置く。

* 《潰滅甲虫》の2つ目の能力は、あなたがコントロールする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。-1/-1カウンターが置かれたクリーチャーのみではない。この能力は、あなたのクリーチャーの上から取り除く-1/-1カウンターがなかったとしても、対戦相手のクリーチャーの上に-1/-1カウンターを1個置く。

* 《潰滅甲虫》の2つ目の能力の対象のうち一方が不適正な対象になっていたとしても、もう一方は影響を受ける。

《過酷な指導者》
{1} {R}
クリーチャー — 人間・クレリック
2 / 2

対戦相手が戦場にあるアーティファクトかクリーチャーか土地の能力を1つ起動するたび、それがマナ能力でない場合、過酷な指導者はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

* 起動型能力とはコロンの(:)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(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンの含む。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。特に、クリーチャーを督励することは起動型能力ではない。

* 《過酷な指導者》の能力は、対戦相手が手札にあるカードの能力（たとえば、サイクリング）を起動したり、墓地にあるカードの能力（たとえば、不朽）を起動したときには誘発しない。それによりカードが戦場に出るとしてもそうである。

* 《過酷な指導者》の能力は、それを誘発させた能力よりも先に解決される。

《活力のカルトーシュ》

{2} {G}

エンチャント — オーラ・カルトーシュ

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

活力のカルトーシュが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。あなたは「エンチャントされているクリーチャーはそれと格闘を行う。」を選んでもよい。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

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トランブルを持つ。

* この誘発型能力の解決時に、その対象が不適正な対象になっていたかエンチャントされているクリーチャーが戦場を離れていたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

* エンチャントされているクリーチャーが格闘している間、それは+1/+1とトランブルを持つ。ただし、格闘ではトランブルは適用されない。

* 《活力のカルトーシュ》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合は、その能力の解決時に、最後にそれ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、そのクリーチャーは対象としたクリーチャーと格闘を行う。ただし、そのクリーチャーはもはや、《活力のカルトーシュ》による+1/+1の修整を受けない。

《活力の模範》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

4/4

活力の模範が戦場に出たとき、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、その上に-1/-1カウンターを3個置く。

活力の模範が攻撃するたび、これの上から-1/-1カウンターを1個取り除く。そうしたなら、あなたは1点のライフを得る。

* 《活力の模範》が、その2つ目の誘発型能力に対応して戦場を離れたなら、あなたはこれの上からカウンターを取り除くことはできず、あなたは1点のライフを得ない。

《華麗な苦悶》

{2} {B}

インスタント

クリーチャー1体か2体を対象とし、それらの上に-1/-1カウンターを2個、望むように割り振って置く。

* あなたは《華麗な苦悶》を唱える際にカウンターの割り振りを選ぶ。対象とした各クリーチャーの上にはそれぞれ少なくとも1つのカウンターを割り振らなければならない。

* 《華麗な苦悶》に対応して、クリーチャー2体を対象としたうち1体が不適正な対象になったなら、そのクリーチャーの上に置く予定だった1/1カウンターは失われる。それを適正な対象の上に置くことはできない。

《川蛇》

{5} {U}

クリーチャー — 海蛇

5/5

あなたの墓地にカードが5枚以上ないかぎり、川蛇では攻撃できない。

サイクリング {U}（{U}、このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

* 《川蛇》が攻撃した後では、あなたの墓地にあるカードの枚数が4枚以下になったとしても、それは戦闘から取り除かれない。

《蓋世の英雄、ネヘブ》

{1} {B} {R}

伝説のクリーチャー — ミノタウルス・戦士

2/2

先制攻撃

あなたがコントロールする他のミノタウルスは先制攻撃を持つ。

あなたの手札のカードが1枚以下であるかぎり、あなたがコントロールするミノタウルスは+2/+0の修整を受ける。

蓋世の英雄、ネヘブがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

* あなたの手札のカードが1枚か0枚になったならば、《蓋世の英雄、ネヘブ》は、それ自身のパワーを修整する能力の影響を受ける。

* 《蓋世の英雄、ネヘブ》の誘発型能力の解決時には、最初に現在のターンを進行しているプレイヤーが捨てるカードを選び、その後ターン順に他のプレイヤーがそれぞれ捨てるカードを選び、最後にそれらのカードを全員が同時に捨てる。いずれのプレイヤーも、自分が捨てるカードを決定する前に、他のプレイヤーが捨てるカードを見ることはできない。

《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。

* 分割カードは、《奇怪なドレイク》の能力で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。

《刻み角》

{2} {G}

クリーチャー — ビースト

2 / 2

刻み角が戦場に出たとき、アーティファクト1つを対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。対戦相手がコントロールするアーティファクトはタップ状態で戦場に出る。

* アーティファクトが対戦相手のコントロール下で戦場に出るのと同時に《刻み角》があなたのコントロール下で戦場に出たなら、そのアーティファクトはタップ状態で戦場に出ることにはならない。

《強制的永眠》

{1} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーでは攻撃したりブロックしたりできない。

エンチャントされているクリーチャーは「{2}、このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたは2点のライフを得る。」を持つ。

* 《強制的永眠》は、エンチャントされているクリーチャーに起動型能力を付与する。（《強制的永眠》のコントローラーではなく）そのクリーチャーのコントローラーは、その能力を起動して2点のライフを得ることができる。

《驚天》

{X} {G}

インスタント

驚天は飛行を持つ各クリーチャーにそれぞれX点のダメージを与える。

//

《動地》

{X} {R} {R}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

動地は飛行を持たない各クリーチャーにそれぞれX点のダメージを与える。

* 《動地》を唱える際のXの値は、《驚天》を唱えた際のXの値と同じでなくても構わない。

《ギデオンの介入》

{2} {W} {W}

エンチャント

ギデオンの介入が戦場に出るに際し、カード名1つを選ぶ。

対戦相手は選ばれた名前を持つ呪文を唱えられない。

選ばれた名前を持つ発生源からあなたとあなたがコントロールするパーマネントに与えられるダメージをすべて軽減する。

* あなたは土地・カードの名前を選んでよい。（土地は唱えられるわけではないので、）その名前を持つカードがプレイできなくなることはないが、それがあなたとあなたのパーマネントに与えるダメージは軽減される。

* あなたが分割カードの名前を選ぶなら、あなたは名前1つを選ぶ。両方ではない。たとえば、あなたは「腹背」か「面従」という名前を選べるが、「腹背+面従」を選ぶことはできない。対戦相手はあなたが選ばなかった方の半分を唱えられる。

* あなたはカードの名前を選ばなくてはならない。トークンの名前ではない。たとえば、「ゾンビ」や「ラガバン」を選ぶことはできない。ただし、トークンがカードと同じ名前を持つ（たとえば、不朽によるクリーチャー・トークン）なら、あなたはそれを選べる。

《結束の試練》

{2} {W}

エンチャント

結束の試練が戦場に出たとき、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+2/+1の修整を受けるとともに警戒を得る。

カルトリーシュが1つあなたのコントロール下で戦場に出たとき、結束の試練をオーナーの手札に戻す。

* 《結束の試練》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たクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールを得たクリーチャーには影響しない。

* クリーチャーが攻撃するに際しあなたがそれを督励できるという効果があるなら、それが警戒を持っていてもそれを督励できる。それはタップされない。

《ケフネトの碑》

{3}

伝説のアーティファクト

あなたが青のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。それは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 《ケフネトの碑》の誘発型能力はクリーチャーをタップしない。それは、タップ状態であれアンタップ状態であれ、望むクリーチャーを対象とできる。そのクリーチャーが、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップの開始時にすでにアンタップ状態であるなら、この効果は何もしない。

《権威の殿堂》

{3}

アーティファクト

{1}, {T}: クリーチャー1体を対象とする。このターン、それでは攻撃できない。権威の殿堂の上に石材カウンターを1個置く。

{1}, {T}: クリーチャー1体を対象とする。あなたの次のターンまで、それでは攻撃したりブロックしたりできず、その起動型能力は起動できない。この能力は、権威の殿堂の上に石材カウンターが3個以上置かれているときにのみ起動できる。

* 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーが指定された後では、《権威の殿堂》を使用しても攻撃やブロックを解除することはできない。クリーチャーが攻撃することを阻止するためには、この能力を戦闘開始ステップまでに起動しなくてはならない。クリーチャーがブロックすることを阻止するためには、この能力を攻撃クリーチャー指定ステップまでに起動しなくてはならない。

* プレイヤーがクリーチャーの能力を起動することを宣言した後では、《権威の殿堂》を使用してもそれを解除することはできない。そのプレイヤーがそのクリーチャーの能力を起動するよりも先に、この最後の能力を起動しなければならない。それでもそのプレイヤーは、《権威の殿堂》の能力に対応して、可能なら対象としたクリーチャーの能力を使うことができる。

* 起動型能力とはコロンの(:)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の含む。《権威の殿堂》の最後の能力は、誘発型能力(「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている)には影響しない。特に、クリーチャーを督励することは起動型能力ではない。

《献身的な門友》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

3 / 2

献身的な門友が攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。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、それを戦場に返す。(督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。)

* あなたの墓地にあるカードの点数で見たマナ・コストは、その右上に記載されたマナ・シンボルのみによって決まる。点数で見たマナ・コストとは、そのコストの中のマナの、色を無視した総点数である。たとえば、マナ・コストが{1} {U} {U}の場合は、そのカードの点数で見たマナ・コストは3である。

* あなたの墓地にあるカードのマナ・コストにXが含まれていたなら、Xは0として扱う。

* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。《献身的な門友》で攻撃し、クリーチャー・カードを戦場に返し、その後そのクリーチャーでも攻撃する、ということとはできない。

* 戦場に帰ったクリーチャーに、クリーチャーが攻撃したときやクリーチャーを督励したときに誘発する能力があったとしても、それらの能力は誘発しない。

《好戦的な巨口》

{2} {G}

クリーチャー — カバ

4 / 5

好戦的な巨口が戦場に出たとき、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、その上に-1/-1カウンターを2個置く。

あなたが好戦的な巨口の上に-1/-1カウンターを1個以上置くと、あなたがコントロールする他のクリーチャー1体を対象とし、その上から-1/-1カウンターを1個取り除く。

* あなたが《好戦的な巨口》の上に-1/-1カウンターを十分な数置くことで、このタフネスが0になったとしても、この最後の能力は誘発する。

《木端》

{1} {R}

ソーサリー

クリーチャー 1 体を対象とする。木端はそれに 4 点のダメージを与える。

//

《微塵》

{X} {B} {B}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

各対戦相手はそれぞれ X 点のライフを失う。

* 双頭巨人戦では、《微塵》の能力により、対戦相手チームは X の 2 倍に等しい点数のライフを失うことになる。

《採石場の運び屋》

{3} {G}

クリーチャー — ラクダ

4 / 3

採石場の運び屋が戦場に出たとき、パーマネント 1 つを対象とし、その上に置かれているカウンター 1 種類につきそれぞれ、その種類のカウンターをその上にもう 1 個置くかその上から 1 個取り除く。

* 各種類のカウンターごとに異なる選択をしてもよい。たとえば、ギデオンのプレインズウォーカーの上に忠誠カウンターが 2 個と -1/-1 カウンターが 3 個置かれているなら、あなたはそれの上に忠誠カウンターを 1 個置き、その上から -1/-1 カウンターを 1 個取り除くことができる。

《錯覚の覆い》

{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基本のパワーとタフネスが 0 / 2 になる。

* 《錯覚の覆い》は、それ以前の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効果をすべて上書きする。《奇怪なドレイク》にあるような、「*」を定義するものも含む。《錯覚の覆い》がクリーチャーにつけられた状態になった後にクリーチャーに適用され始めた、パワーやタフネスを特定の値に設定するあらゆる効果は、この効果を上書きする。

* パワーやタフネスを修整するあらゆる効果（たとえば、+N/+N の修整の効果）やカウンターは、そのクリーチャーの新しい基本のパワーとタフネスに適用される。《錯覚の覆い》がつけられた状態になる前にそれらが適用され始めていたとしてもそうである。

《サンドワームの収斂》

{6} {G} {G}

エンチャント

飛行を持つクリーチャーでは、あなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃できない。

あなたの終了ステップの開始時に、緑の5/5のワーム・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* クリーチャーが、あなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃した後では、それが飛行を得たとしても戦闘から取り除かれない。同様に、飛行を持つクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たなら、《サンドワームの収斂》の1つ目の能力によりその攻撃を解除することはできない。

《残酷な現実》

{5} {B} {B}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

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。そうできないなら、そのプレイヤーは5点のライフを失う。

* エンチャントされているプレイヤーは、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーとプレインズウォーカーの中から生け贄に捧げるパーマネントを任意に選ぶ。プレイヤーが生け贄に捧げるべきパーマネントのタイプをあなたが選ぶわけではない。

* エンチャントされているプレイヤーに、生け贄に捧げることができるクリーチャーやプレインズウォーカーがあるなら、そのプレイヤーは5点のライフを失うことを選べない。

《死者の番人》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 猫

2/2

死者の番人を追放する：各対戦相手はそれぞれ自分の墓地にあるカード2枚を選び、残りを追放する。

* 自分の墓地にあるカードが1枚か2枚である対戦相手はカードを追放しない。

* この能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤー（そのプレイヤーが対戦相手である場合）が自分の墓地にあるカード2枚を選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に処理し、その後墓地にあるその他のカードをすべて同時に追放する。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーが選んだカードを知ることになる。

《自然に仕える者、ニッサ》

{X} {G} {U}

プレインズウォーカー — ニッサ

X

+2：占術2を行う。

0：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・カードであるか、点数で見たマナ・コストが自然に仕える者、ニッサの上に置かれている忠誠カウンターの総数以下であるクリーチャー・カードであるなら、あなたはそのカードを戦場に出してもよい。

ー6：あなたがコントロールする土地最大2つを対象とし、それらをアンタップする。ターン終了時まで、それらは飛行と速攻を持つ5/5のエレメンタル・クリーチャーになる。それらは土地でもある。

* Xが0なら、《自然に仕える者、ニッサ》は忠誠度が0の状態で作場に出て、あなたがその能力を起動できるようになる前にオーナーの墓地に置かれる。

* 《自然に仕える者、ニッサ》の2つ目の能力の解決中に、あなたがそのカードを作場に出せないか出さないなら、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。

* 《自然に仕える者、ニッサ》の2つ目の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、あなたがそのカードを見たり作場に出すことを選んだりした後では、プレイヤーが《自然に仕える者、ニッサ》の忠誠度を変えることはできない。

* 《自然に仕える者、ニッサ》が、2つ目の能力がスタック上にある間に作場を離れたなら、最後の忠誠度を用いて、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを作場に出すことができるかどうかを決める。《自然に仕える者、ニッサ》が、忠誠度が0になるようなダメージを与えられたので作場を離れたのなら、最後の忠誠度は0である。

* 《自然に仕える者、ニッサ》の最後の能力は、土地の基本のパワーとタフネスを5/5に設定する。これらの土地の上に置かれていた+1/+1カウンターや-1/-1カウンターは、その値に適用する。

《叱責の風》

{1} {U}

インスタント

土地でないパーマナント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。各プレイヤーはそれぞれ、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。

* 《叱責の風》の解決時までには、対象とした土地でないパーマナントが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。よってプレイヤーがライブラリーの一番上からカードを失うこともない。

《死の権威、リリアナ》

{3} {B} {B}

プレインズウォーカー — リリアナ

5

+1：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。あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚あなたの墓地に置く。

ー3：あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを作場に戻す。そのクリーチャーは、その他の色やタイプに加えて黒のゾンビでもある。

ー7：ゾンビでないクリーチャーをすべて破壊する。

* ゾンビであり他のクリーチャー・タイプでもあるクリーチャー、たとえばゾンビ・ジャッカルは、ゾンビでないクリーチャーではない。

《周到の神ケフネト》

{2} {U}

伝説のクリーチャー — 神

5 / 5

飛行、破壊不能

あなたの手札のカードが7枚以上でないかぎり、周到の神ケフネトでは攻撃したりブロックしたりできない。

{3} {U} : カードを1枚引く。その後、あなたはあなたがコントロールする土地1つをオーナーの手札に戻してもよい。

* 《周到の神ケフネト》が攻撃あるいはブロックした後では、あなたの手札にあるカードの枚数が6枚以下になったとしても、それは戦闘から取り除かれない。

* 《周到の神ケフネト》の起動型能力の解決中に、あなたは、あなたが引いたカードを見るまで、オーナーの手札に戻すカードを（そもそもカードに戻すかどうかも）選ばない。

《主張》

{5} {U} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（パーマネント）

あなたはエンチャントされているパーマネントをコントロールする。

サイクリング {2} ({2}, このカードを捨てる : カードを1枚引く。)

* 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。それらはつけられたままになるが、オーラの「あなた」に影響する効果は、あなたではなくそのコントローラーに影響する。装備品のコントローラーは、次の自分のメイン・フェイズにそれを移すことができる。

《瘴気ミイラ》

{1} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ジャッカル

2 / 2

瘴気ミイラが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

* 《瘴気ミイラ》の誘発型能力の解決時には、最初に現在のターンを進行しているプレイヤーが捨てるカードを選び、その後ターン順に他の各プレイヤーがそれぞれ捨てるカードを選び、最後にそれらのカードを全員が同時に捨てる。いずれのプレイヤーも、自分が捨てるカードを決定する前に、他のプレイヤーが捨てるカードを見ることはできない。

《賞罰の天使》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 天使

3 / 4

飛行

賞罰の天使が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマネント1つを対象とする。あなたはそれを賞罰の天使が戦場を離れるまで追放してもよい。

不朽 {5} {W} ({5} {W}), あなたの墓地からこのカードを追放する: マナ・コストと不朽を持たない白のゾンビ・天使であることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。)

* 《賞罰の天使》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。

* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 追放されたカードは、《賞罰の天使》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きない。状況起因処理も行わない。

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

《生類の侍臣》

{3} {G}

クリーチャー — ナーガ・クレリック

3 / 4

あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを見てもよい。(これはいつでも行ってよい。)

あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャー・カードであるなら、あなたはそれを唱えてもよい。

あなたは、クリーチャー・呪文を唱えるために、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

* 《生類の侍臣》により、あなたはいつでも、あなたに優先権がなくても、あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる(詳しくは後述するが、これには制限が1つある)。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。

* あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたは、その呪文を唱えたり能力を起動したりする手順が終わるまで、新たな一番上のカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見ることができない。

* 通常は、あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャー・カードであり、あなたのメイン・フェイズ中であり、スタックが空であるなら、《生類の侍臣》によってそれを唱えることができる。そのクリーチャー・カードが瞬速を持っていたなら、対戦相手のターン中であっても、あなたは、インスタントを唱えられるときならいつでもそれを唱えることができる。

* あなたは、クリーチャー・呪文であればどれでも、それを唱えるために任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。あなたのライブラリーの一番上から唱えるクリーチャー・呪文に限らない。

* あなたは、その呪文の追加コストを含めたコストをすべて支払う必要がある。あなたは現出コストや《予言により》にあるような代替コストを支払うこともできる。

* あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、その起動型能力を起動したりすることはできない。

《試練に臨むギデオン》

{1} {W} {W}

プレインズウォーカー — ギデオン

3

+1：パーマネント1つを対象とする。あなたの次のターンまで、それが与えるダメージをすべて軽減する。

0：ターン終了時まで、試練に臨むギデオンは破壊不能を持つ4/4の人間・兵士・クリーチャーになる。これはプレインズウォーカーでもある。このターン、これに与えられるダメージをすべて軽減する。

0：あなたは「あなたがギデオン・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、あなたはこのゲームに敗北できず、対戦相手はこのゲームに勝利できない。」を持つ紋章を得る。

* 《試練に臨むギデオン》の1つ目の能力は、あなたの次のターンになる前に《試練に臨むギデオン》が戦場を離れたとしても、対象としたパーマネントによって与えられるダメージを軽減し続ける。

* 《試練に臨むギデオン》の2つ目の能力は、クリーチャーが戦場に出ることとしては扱われない。《試練に臨むギデオン》はすでに戦場であって、タイプが変わったのみである。

* 《試練に臨むギデオン》が戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、あなたはそれで攻撃したり、（{T}能力を得ていても）{T}能力を使ったりできない。

* 《試練に臨むギデオン》の2つ目の能力により、《試練に臨むギデオン》は「人間」と「兵士」というクリーチャー・タイプを持つクリーチャーになる。それは「ギデオン」という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でもある。（その他にもカード・タイプやサブタイプを持っていたなら、それも残る。）各サブタイプは固有のカード・タイプと相互に関連する。「プレインズウォーカー」はカード・タイプである（クリーチャー・タイプではない）。また「人間」と「兵士」はクリーチャー・タイプである（プレインズウォーカー・タイプではない）。

* 《試練に臨むギデオン》の2つ目の能力が解決された後に、それに軽減できないダメージが与えられたなら、そのダメージに適用される結果がすべて生じる。特に、《試練に臨むギデオン》はそのダメージを負い（なぜならそれはクリーチャーであるので）、また《試練に臨むギデオン》の上からそのダメージの点数に等しい数の忠誠カウンターを取り除く（なぜならそれはプレインズウォーカーでもあるので）。《試練に臨むギデオン》が破壊不能を持っていたとしても、その上に忠誠カウンターが置かれていないなら、それはオーナーの墓地に置かれる。

* あなたが《試練に臨むギデオン》の紋章を得た後で《試練に臨むギデオン》が戦場を離れても、あなたはその紋章を保持する。後の時点で他のギデオンがあなたのコントロール下になったなら、その効果が再び適用される。

* 《試練に臨むギデオン》の紋章の効果が有効な間は、いかなるゲームの効果によっても、あなたはこのゲームに敗北せず、対戦相手はこのゲームに勝利しない。ライフが0点以下でも、ライブラリーが空である間にカードを引くことになっても、毒カウンターを10個以上持っていたても、《栄光の幕切れ》を

使っても、対戦相手が2つ目の《副陽の接近》を唱えても、他のどのような効果でも関係ない。あなたはプレイを続ける。

* あなたが、他の事情によりゲームに敗北することはある。あなたが投了したり、認定イベントでDCIの規定に違反し【ゲームの敗北】や【マッチの敗北】の懲罰を与えられたり、Magic Onlineであなたのgame clockが時間切れになったりしたなら、あなたはゲームに敗北することになる。

* 双頭巨人戦では、あなたが《試練に臨むギデオン》の紋章を持っていてギデオン・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、あなたのチームはこのゲームに敗北できず、対戦相手チームはこのゲームに勝利できない。あなたのチームメイトがギデオン・プレインズウォーカーをコントロールしていても、あなたはコントロールしていないなら、あなたが得た紋章の効果は適用されない。

《試練の相棒》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2} {W}

クリーチャー — 鳥・兵士

2 / 2

飛行

{1} {W}：クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。この能力は、あなたがギデオン・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。

* 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。

《信義の神オケチラ》

{3} {W}

伝説のクリーチャー — 神

3 / 6

二段攻撃、破壊不能

あなたが他のクリーチャーを少なくとも3体コントロールしていないかぎり、信義の神オケチラでは攻撃したりブロックしたりできない。

{3} {W}：警戒を持つ白の1 / 1の戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《信義の神オケチラ》が攻撃したかブロックした後では、あなたがコントロールする他のクリーチャーが2体以下になったとしても、それは戦闘から取り除かれない。

* 《信義の神オケチラ》が攻撃するために、他のクリーチャー3体と一緒に攻撃する必要はない。ブロックについても同様である。

《信者の確信》

{2} {B}

エンチャント

あなたがカードを1枚サイクリングするか捨てるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、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。

* 《信者の確信》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って効果を増加するということはできない。

* 双頭巨人戦では、《信者の確信》の誘発型能力により、対戦相手チームは4点のライフを失い、あなたは2点のライフを得ることになる。

《心臓貫きのマンティコア》

{2} {R} {R}

クリーチャー — マンティコア

4 / 3

心臓貫きのマンティコアが戦場に出たとき、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。心臓貫きのマンティコアはそれに、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。

不朽{5} {R}（{5} {R}、あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと不朽を持たない白のゾンビ・マンティコアであることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。）

* 生け贄に捧げたクリーチャーの戦場にあった最後の情報を見て、そのパワーを決定する。

* 複数のクリーチャーを生け贄に捧げて複数回戦闘ダメージを与えるということとはできない。

* 《心臓貫きのマンティコア》では新しい形の誘発型能力を採用している。これが戦場に出たとき、対象を取らない誘発型能力がスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、2つ目の能力が誘発し、あなたは、ダメージを与えるクリーチャーかプレイヤーを対象として選ぶ。これは、他の「そうしたなら」と書かれている能力とは異なる。つまり、クリーチャーを生け贄に捧げる前に、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。さらに、クリーチャーが生け贄に捧げられた後ダメージが与えられる前にも、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

* 《心臓貫きのマンティコア》のダメージを与える能力は、あなたがこの誘発型能力の指示によりクリーチャーを生け贄に捧げたときにのみ誘発する。他の理由によりクリーチャーを生け贄に捧げて誘発しない。

《神託者の大聖堂》

{4}

アーティファクト

{2}, {T}：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。神託者の大聖堂の上に石材カウンターを1個置く。

{T}：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。この能力は、神託者の大聖堂の上に石材カウンターが3個以上置かれているときにのみ起動できる。

* 《神託者の大聖堂》によって追放するカードは、表向きに追放する。

* このターン、《神託者の大聖堂》がすでに戦場になかったりあなたのコントロール下になかったりしても、あなたは追放したカードをプレイできる。

* 《神託者の大聖堂》により追放されたカードをプレイする際にも、そのカードをプレイするときの通常のタイミングのルールに従う。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにのみ唱えられる。

* 追放されたカードが土地・カードであったなら、あなたがこのターンの土地プレイを残している場合のみそれをプレイしてもよい。

* カードをプレイしなかった場合は、それは追放されたままとなる。

* 《神託者の大聖堂》の1つ目の能力は、あなたがそのカードをプレイできないかプレイしないとしても、あなたはそれの上に石材カウンターを1個置く。

* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような代替コストを支払うことはできない。しかし、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ため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、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。

《侵入者への呪い》

{1} {B}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

クリーチャーが1体、エンチャントされているプレイヤーのコントロール下で戦場に出るたび、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。

* エンチャントされているプレイヤーのコントロール下でクリーチャーが戦場に出て、それによりそのプレイヤーがコントロールする能力が誘発したなら、それがそのプレイヤーのターンであれば、《侵入者への呪い》の誘発型能力が先に解決され、あなたのターンであれば後から解決される。

《スカラベの巣》

{2} {B}

エンチャント

あなたがクリーチャー1体の上に-1/-1カウンターを1個以上置くたび、その数に等しい数の黒の1/1の昆虫・クリーチャー・トークンを生成する。

* 何らかの効果によって、あなたがクリーチャーの上にそれが持つタフネスよりも多くの-1/-1カウンターを置く場合には、結果としてそのタフネスが負の値になるとしても、あなたはそれらのカウンターをすべてそれの上に置き、その数に等しい数の昆虫を生成する。

《先手》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+0の修整を受ける。Xはそのパワーに等しい。

//

《必勝》

{2} {W}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

* Xの値は《先手》の解決時に決定する。そのターン、後になって他の効果によりクリーチャーのパワーが修整されても、その値は変化しない。

《選定された行進》

{3} {W}

エンチャント

効果によりあなたのコントロール下でトークンが1つ以上生成されるなら、代わりにその効果はそれらのトークンをその2倍の数生成する。

* トークンはすべて同時に戦場に出る。それらは名前、色、タイプとサブタイプ、能力、パワー、タフネスなどが同じ状態で生成される。

* あなたが生成するトークンが「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力を持つなら、まず生成されるトークンの数を決め、その後それぞれにつきそれらの能力を個別に適用する。たとえば、「あなたは[このパーマネント]を戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい」を持つトークン（たとえば、不朽を行われた《多面相の侍臣》）が1体生成されるなら、その結果2体生成されるトークンはそれぞれ別のクリーチャーをコピーしてもよい。

* 何らかの効果により2種類以上のトークンが生成されるなら、各種類につきそれぞれその2倍の数生成する。たとえば、あなたが《選定された行進》をコントロールしている間に《獣性の脅威》を唱えたなら、あなたは蛇・トークンを2体と狼・トークンを2体と象・トークンを2体生成する。

* あなたが《選定された行進》を2つコントロールしているなら、生成されるトークンの数は元の数の4倍となる。3つコントロールしているなら、生成されるトークンの数は元の数の8倍となる。以下同様。

* トークンを生成する効果が、「戦闘終了時に、そのトークンを追放する。」のように、後の時点でああなたがそれらのトークンに何かを行うように指示するなら、あなたはすべてのトークンにそれを行う。

《選定の司祭》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 3

クリーチャー・トークンが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。

不朽{3} {W}（{3} {W}，あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと不朽を持たない白のゾンビ・人間・クレリックであることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。）

* 不朽を行われたなどの理由で《選定の司祭》がトークンであるなら、それが戦場に出たとき、それ自身の能力が誘発する。

* 《選定の司祭》がクリーチャー・トークン1体と同時に戦場に出たなら、その、他のクリーチャーによってこの能力が誘発する。たとえば、あなたが《選定された行進》をコントロールしていて《選定の司祭》に不朽を行ったなら、それぞれの誘発型能力が2回ずつ誘発し、あなたは合計4点のライフを得る。

《戦闘の祝賀者》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

4 / 1

戦闘の祝賀者がこのターンに督励されていなかったなら、これが攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。そうしたとき、あなたがコントロールする他のクリーチャーをすべてアンタップし、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズを1つ加える。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

* 《戦闘の祝賀者》の能力はあなたのクリーチャーをすべてアンタップする。攻撃クリーチャーのみではない。

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

* 戦闘フェイズと追加の戦闘フェイズの間にはメイン・フェイズがないので、あなたには、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ唱えられる呪文を唱えたり、そのときにのみ起動できる能力を起動したりする機会がない。たとえば、あなたは戦闘と戦闘の間に、他のクリーチャーを唱えたり装備品を装備したりすることはできない。

* あなたが《戦闘の祝賀者》を督励したなら、その戦闘フェイズの後に《戦闘の祝賀者》が戦場に残っていなかったとしても、あなたは追加の戦闘フェイズを得る。

* あなたが戦闘フェイズ1つの中で複数の《戦闘の祝賀者》を督励したなら、追加の戦闘フェイズが、その数に等しい数加わることになる。ただし、あなたのクリーチャーをすべてアンタップするのは、最初の戦闘フェイズ中のみである。複数の戦闘ステップ中に毎回攻撃クリーチャーをすべてアンタップしそれらで攻撃するためには、各戦闘フェイズ中に《戦闘の祝賀者》を1体ずつ督励する必要がある。

《葬送の影》

{1} {B}

インスタント

あなたの墓地にある、あなたがこのターンにサイクリングしたか捨てたカードをすべてあなたの手札に戻す。

* 《葬送の影》は、どのような理由であれあなたが捨てたカードをすべてあなたの手札に戻す。あなたがサイクリングしたカードや、対戦相手の《荷降ろし》によってあなたが捨てたカードや、あなたが《苦しめる声》を唱えるために捨てたカードなどをすべて含む。

* あなたがマッドネスを持つカードを捨てて、それを唱えなかったなら、《葬送の影》はそれをあなたの墓地に見つける。あなたがそのカードを唱えたなら、《葬送の影》はそれをあなたの墓地に見つけない。

《損魂魔道士》

{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 2

果敢

あなたがコントロールする発生源が対戦相手がコントロールするクリーチャーに戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、代わりにその点数に等しい数の−1/−1カウンターをそのクリーチャーの上に置く。

* 何らかの効果により、あなたがコントロールするクリーチャーが対戦相手がコントロールするクリーチャーと格闘を行うなら、ダメージは同時に与えられる。たとえば、あなたの2/2のクリーチャーが対戦相手の4/4のクリーチャーと格闘を行うなら、あなたのクリーチャーに4点のダメージが与えられ、対戦相手のクリーチャーの上に−1/−1カウンターを2個置く。

* 対戦相手がコントロールする呪文や能力により、あなたがコントロールする発生源が対戦相手がコントロールするクリーチャーに戦闘ダメージでないダメージを与える場合も、そのダメージは−1/−1カウンターに置き換わる。

* 《損魂魔道士》の効果は軽減効果ではない。軽減できないダメージも−1/−1カウンターに置き換わる。

* 軽減効果や置換効果が複数、同じダメージに適用されるなら、ダメージが与えられるクリーチャーのコントローラーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。たとえば、対戦相手は、《デジエルの決意》の効果を利用してダメージを軽減し、そのクリーチャーの上に−1/−1カウンターを置かないようにすることを選ぶ。対戦相手は、《嘲笑》によってダメージが2倍になる前にそのダメージを−1/−1カウンターに置換し、《嘲笑》の効果が適用されないようにすることも選べる。

《魂刺し》

{3} {B}

クリーチャー — 蠍・デーモン

4 / 5

魂刺しが戦場に出たとき、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、その上に−1/−1カウンターを2個置く。

魂刺しが死亡したとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたはその上に−1/−1カウンターを、魂刺しの上に置かれていた−1/−1カウンター1個につき1個置いてよい。

* 《魂刺し》の2つ目の能力では、クリーチャー1体だけを対象とし、その上にカウンターすべてを置く。複数のクリーチャーの上にカウンターを割り振って置くことはできない。

《多面相の侍臣》

{2} {U} {U}

クリーチャー — 多相の戦士・クレリック

0 / 0

多面相の侍臣が不朽を行われていたなら、あなたはそのトークンを、マナ・コストを持たず、白であり、その他のタイプに加えてゾンビであることを除き、戦場にある他のクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

不朽 {3} {U} {U}

* 《多面相の侍臣》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、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はコピーしない。

* 《多面相の侍臣》がそのコピー効果の一部として得る特性はコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

* 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《多面相の侍臣》である場合など）なら、《多面相の侍臣》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、《多面相の侍臣》はそのトークンを生成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、《多面相の侍臣》は、督励を行われていないかぎりトークンではない。

* 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、《多面相の侍臣》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《多面相の侍臣》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《多面相の侍臣》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。

《血怒りの喧嘩屋》

{1} {R}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

4 / 3

血怒りの喧嘩屋が戦場に出たとき、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、《血怒りの喧嘩屋》を唱えることができる。この能力の解決時にあなたの手札にカードがないなら、何も起きない。

《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の修整を受けるとともに飛行を得る。

* クリーチャーがブロックされた後にそれが飛行を得ても、その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。

《嘲笑》

{2} {R}

ソーサリー

このターン、ダメージは軽減できない。このターン、あなたがコントロールする発生源がダメージを与えるなら、代わりにそれはその点数の2倍のダメージを与える。

//

《負傷》

{2} {R}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

クリーチャー1体とプレイヤー1人を対象とする。負傷はその前者に2点のダメージ、その後者に2点のダメージを与える。

* このターンにあなたがコントロールするトランプルを持つクリーチャーがブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを与えるなら、あなたは修整前のダメージを割り振らなければならない。たとえば、トランプルを持つ3/3のクリーチャーが、2/2のクリーチャー1体によってブロックされたなら、防御プレイヤーには1点のダメージのみを割り振ることができる。その後、ブロック・クリーチャーに4点のダメージを与え、防御プレイヤーに2点のダメージを与えることになる。

* 《チャンドラの螺旋炎》など、あなたが複数の対象にダメージを分割する効果では、あなたはそれを2倍にしていない修整前のダメージを分割しなければならない。

* あなたが単一のターン中に《嘲笑》を2つ唱えたなら、そのターン、あなたがコントロールする発生源によって与えられるダメージは4倍になる。あなたが《嘲笑》を3つ唱えたなら、ダメージは8倍になる。以下同様。笑えない。

* クリーチャー1体とプレイヤー1人の両方を対象として選ばないかぎり、《負傷》を唱えることはできない。《負傷》の解決時に一方の対象が不適正であったなら、この呪文は残っている適正な対象にダメージを与える。

《超常的耐久力》

{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の修整を受けるとともに「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。

* 《超常的耐久力》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、その後戦場に帰ったなら、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たとしても、それがもう一度戻ることはない。

《打擲場のマンティコア》

{4} {R}

クリーチャー — マンティコア

5/4

打擲場のマンティコアが戦場に出たとき、あなたがコントロールするクリーチャー1体と対戦相手1人を対象とし、その前者の上に－1/－1カウンターを1個置く。打擲場のマンティコアはその後者に3点のダメージを与える。

* あなたが《打擲場のマンティコア》の誘発型能力をスタックに置くときに対象とする対戦相手を選べない（たとえば、対戦相手が呪禁を持つ）場合には、その能力はスタックから取り除かれる。あなたはクリーチャーの上に－1/－1カウンターを置かない。

* 《打擲場のマンティコア》の誘発型能力がスタックに置かれた後、それが解決される前に一方の対象が不適正な対象になっていても、もう一方は影響を受ける。

《枕戈》

{1} {W}

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絆魂を得る。

//

《待旦》

{3} {G}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

あなたがコントロールするクリーチャー1体と対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

* 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。

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。

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

* あなたがコントロールする絆魂を持つクリーチャーが何らかのダメージを与えるなら、あなたはその点数分のライフを得る。戦闘ダメージのみではない。

《天頂の探求者》

{3} {U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

2/2

飛行

あなたがカードを1枚サイクリングするか捨てるたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

* クリーチャーがブロックされた後にそれが飛行を得ても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。飛行によって、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カードをサイクリングするか捨てるかしくはならない。

《天導》

{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+1/+0の修整を受けるとともに破壊不能を得る。

//

《先導》

{3} {G}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

クリーチャー 1 体を対象とする。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。

* 《先導》はクリーチャーに、対象としたクリーチャーをブロックする能力を与えるわけではない。すでにそのクリーチャーをブロックできるクリーチャーに、ブロックを強制するのみである。

* ブロック・クリーチャーを指定する際に、タップ状態であるクリーチャーや「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているクリーチャーはブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合は、プレイヤーがコストの支払いを強制されることはないので、そのコストが支払われないならそのクリーチャーはブロックしない。

* 複数の戦闘フェイズがあるなら、最初の戦闘で《先導》の対象になったクリーチャーをブロックしたクリーチャーは、それ以降の戦闘で再度ブロックしなくてもよい。《先導》の効果はこのターンを見るのであって、各戦闘を見るわけではないからである。

《デジェルの決意》

{W}

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。このターン、それに与えられるダメージをすべて軽減する。

サイクリング {2}（{2}、このカードを捨てる：カードを 1 枚引く。）

* 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。

* 《デジェルの決意》はアンタップ状態のクリーチャーを対象とすることができる。ダメージの軽減効果は適用される。

《突風撃》

{2} {U}

インスタント

タップ状態のクリーチャー 1 体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

カードを 1 枚引く。

* 《突風撃》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、この呪文全体が打ち消される。よってカードを引くこともない。

《同期した一撃》

{2} {G}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とし、それらをアンタップする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+2/+2の修整を受ける。

* 《同期した一撃》は、対象を2体か1体取って唱えることも、対象を取らずに唱えることもできる。

* 《同期した一撃》はアンタップ状態のクリーチャーを対象とすることができる。それは+2/+2の修整を受ける。

* 《同期した一撃》がクリーチャー2体を対象とし、それが解決される前に一方が不適正な対象になったとしても、対象としたもう一方のクリーチャーはアンタップされ+2/+2の修整を受ける。

* あなたは、同じクリーチャーを2回対象とすることはできない。それにより+4/+4の修整を得るようにすることはできない。

《洞察の探求者》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

{T} : カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。この能力は、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たときにのみ起動できる。

* 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。
《洞察の探求者》の能力を起動した時点で、その呪文がスタック上にあってもよい。

《毒物の侍臣、ハパチラ》

{B} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

毒物の侍臣、ハパチラがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれの上に-1/-1カウンターを1個置いてよい。

あなたがクリーチャー1体の上に-1/-1カウンターを1個以上置くたび、接死を持つ緑の1/1の蛇・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 2体以上のクリーチャーの上に同時に-1/-1カウンターをいくつか置いたなら、《毒物の侍臣、ハパチラ》の最後の能力は、それらの各クリーチャーにつきそれぞれ1回ずつ誘発する。

* あなたが《毒物の侍臣、ハパチラ》の上に-1/-1カウンターを置いたなら、それによりこのタフネスが0以下になったとしても、この最後の能力は誘発する。

《ドレイクの安息地》

{2} {U}

エンチャント

あなたがカードを1枚サイクリングするか捨てるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ青の2/2のドレイク・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《ドレイクの安息地》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って複数のドレイクを得るというようなことはできない。

《投げ飛ばし》

{1} {R}

インスタント

投げ飛ばし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体かプレイヤー1人を対象とする。投げ飛ばしはそれに、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戦場にあった最後の情報を見て、そのパワーを決定する。

* ブロック・クリーチャー指定ステップ中に、攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーを生け贄に捧げたなら、それは戦闘ダメージを与えない。戦闘ダメージ・ステップまで待って、そのクリーチャーに致死ダメージが与えられたなら、それは、あなたがそれを生け贄に捧げる機会を得る前に破壊される。

* 《投げ飛ばし》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、この呪文を唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げたクリーチャーを破壊することでこの呪文を唱えられないようにするということとはできない。

《謎めいた海蛇》

{5} {U} {U}

クリーチャー — 海蛇

6/5

謎めいた海蛇を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるインスタントかソーサリーであるカード1枚につき{1}少なくなる。

* 《謎めいた海蛇》の能力は、そのマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。この呪文を唱えるためのコストを減らすのみである。

* 分割カードは、《謎めいた海蛇》の能力で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。

* 《謎めいた海蛇》の能力により、そのコストが{U} {U}より少なくなることはない。

《ナーガの生氣論者》

{1} {G}

クリーチャー — ナーガ・ドルイド

1/2

{T}:あなたのマナ・プールに、あなたがコントロールする土地が生み出すことのできるタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

* マナのタイプとは、白か青か黒か赤か緑か無色である。

* 土地のタイプを変更することや、土地が能力を得ることが、土地が生み出すことのできるマナのタイプに影響することがある。

* 《ナーガの生氣論者》は、あなたがコントロールする土地の、マナを生み出すすべての能力の効果を見るが、それらのコストや適正かどうかは見ない。たとえば、《産業の塔》には「{T}、1点のライフを支払う：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。この能力は、あなたがアーティファクトをコントロールしているときにのみ起動できる。」と書かれている。あなたが《ナーガの生氣論者》と《産業の塔》をコントロールしているなら、あなたは《ナーガの生氣論者》をタップして好きな色のマナを引き出すことができる。あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうか、あなたが1点のライフを支払うことができるかどうか、《産業の塔》がアンタップ状態であるかどうかは関係ない。

* 《ナーガの生氣論者》は、《魂の洞窟》にあるような、あなたの土地が生み出すマナに対する制限や特記事項は考慮しない。それは、マナのタイプのみを考慮する。

《熱烈の神ハズレト》

{3} {R}

伝説のクリーチャー — 神

5 / 4

破壊不能、速攻

あなたの手札のカードが1枚以下でないかぎり、熱烈の神ハズレトでは攻撃したりブロックしたりできない。

{2} {R}、カード1枚を捨てる：熱烈の神ハズレトは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

* 《熱烈の神ハズレト》が攻撃あるいはブロックした後では、あなたの手札にあるカードの枚数が2枚以上になったとしても、それは戦闘から取り除かれない。

* 双頭巨人戦では、《熱烈の神ハズレト》の起動型能力により、各対戦相手はそれぞれ2点のダメージを与えられる。つまり対戦相手チームは4点のダメージを与えられることになる。

《排斥》

{3} {W}

エンチャント

瞬速

排斥が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマネント1つを対象とし、排斥が戦場を離れるまでそれを追放する。

サイクリング {W}（{W}、このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

* 《排斥》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。

* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 追放されたカードが戦場に戻るのは、《排斥》が戦場を離れた直後である。この2つのイベントの間には何も起きない。状況起因処理も行わない。

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

《ハパチラの刻印》

{G}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁を得る。それの上から-1/-1カウンターをすべて取り除く。（呪禁を持つクリーチャーは、対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象にならない。）

* あなたは-1/-1カウンターが置かれていないクリーチャーを対象にできる。それは呪禁を得る。

《バントウの碑》

{3}

伝説のアーティファクト

あなたが黒のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、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、《バントウの碑》の誘発型能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得ることになる。

《貧窮》

{2} {B} {B}

ソーサリー

ターン終了時まで、クリーチャーはすべて-2/-2の修整を受ける。

//

《裕福》

{5} {U} {U}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

各対戦相手はそれぞれ自分がコントロールするクリーチャー1体を選ぶ。あなたはそれらのクリーチャーのコントロールを得る。

* 《貧窮》は、その解決時に戦場に出ているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーやクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントには影響しない。

* 《裕福》の効果は対象を取らない。呪禁を持つクリーチャーも、これによりコントロールし得る。

* 《裕福》の効果は永続する。この効果はクリンナップ・ステップ中に消えない。

* 《裕福》の解決が始まった後では、解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、対戦相手はクリーチャーを選んだ後で、あなたがそのコントロールを得る前にそれを取り除くようなことはできない。

* 多人数戦では、各対戦相手はターン順にそれぞれ、そのプレイヤーがクリーチャーをコントロールしているなら、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を選ぶ。各対戦相手がそうした後で、あなたはそれらの選ばれたクリーチャーのコントロールを同時に得る。

《不朽処理者の道具》

{2}

アーティファクト

あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの起動型能力を起動するためのコストは{1}少なくなる。
あなたがコントロールするアンタップ状態のゾンビ1体をタップする：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のカードを自分の墓地に置く。

* 起動型能力とはコロンの(:)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（たとえば、不朽）もある。それらは注釈文にコロンの含む。

* 通常は、墓地にあるカードの起動型能力は起動できない。墓地から起動できるのは、そのカードを墓地から移動することを指示する能力か、そのカードがあなたの墓地にあるときに起動できると明記されている能力である。

* あなたがコントロールするアンタップ状態のゾンビであれば、どれでもタップして2つ目の能力の起動コストを支払うことができる。あなたのコントロール下になったばかりのものでもよい。

《不屈の神ロナス》

{2} {G}

伝説のクリーチャー — 神

5/5

接死、破壊不能

あなたがパワーが4以上の他のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、不屈の神ロナスでは攻撃したりブロックしたりできない。

{2} {G}：他のクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受けるとともにトランブルを得る。

* 《不屈の神ロナス》が攻撃したかブロックした後では、あなたがパワーが4以上の他のクリーチャーをコントロールしなくなったとしても、それは戦闘から取り除かれない。

* 《不屈の神ロナス》が攻撃するために、パワーが4以上の他のクリーチャーと一緒に攻撃する必要はない。ブロックについても同様である。

《腹背》

{1} {U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

//

《面従》

{W}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

カード名1つを選ぶ。あなたの次のターンまで、対戦相手は選ばれた名前を持つ呪文を唱えられない。

* 呪文がオーナーの手札に戻されるなら、それはスタックから取り除かれ、解決されない。その呪文は打ち消されるわけではなく、単に存在しなくなる。これは、打ち消されない呪文にも機能する。

* 呪文のコピーがオーナーの手札に戻されるなら、それは手札に移動し、その後状況起因処理によって消滅する。

* あなたは、カード名を《面従》の解決時に選ぶ。それを唱える際ではない。あなたが名前を選び終えた後には、プレイヤーはその名前を持つ呪文を唱えられない。

* あなたは土地・カードの名前を選んでもよい。土地は唱えられるわけではないので、その名前を持つカードがプレイできなくなることはない。

* あなたが分割カードの名前を選ぶなら、あなたは名前1つを選ぶ。両方ではない。たとえば、あなたは「腹背」か「面従」という名前を選べるが、「腹背+面従」を選ぶことはできない。対戦相手はあなたが選ばなかった方の半分を唱えられる。

《副陽の接近》

{6} {W}

ソーサリー

副陽の接近があなたの手札から唱えられ、かつ、あなたがこのゲームで「副陽の接近」という名前の他の呪文を唱えていたなら、あなたはこのゲームに勝利する。そうでないなら、副陽の接近をオーナーのライブラリーの一番上から7枚目に置き、あなたは7点のライフを得る。

* 領域を移動したカードは新しいオブジェクトと見なされるので、《副陽の接近》の同じカードを後のターンに唱えても、それは「副陽の接近」という名前の「他の呪文」である。

* あなたのライブラリーのカードが6枚未満であるなら、あなたは《副陽の接近》をあなたのライブラリーの一番下に置く。そうでないなら、あなたはライブラリーの一番上からカードを6枚、表を見ずに持ち上げ、それらのすぐ下に《副陽の接近》を置く。

* あなたが唱える2つ目の《副陽の接近》は、あなたの手札から唱える必要がある。1つ目はどこから唱えていてもよい。

* 呪文のコピーは唱えられるわけではないので、それは1つ目の《副陽の接近》にも2つ目にもならない。

* あなたの2つ目の《副陽の接近》の解決時には、1つ目が唱えられていたかどうかのみを見る。1つ目が解決されたかどうかではない。あなたの1つ目の《副陽の接近》が打ち消されていたとしても、2つ目が解決されれば、あなたはゲームに勝利する。

《不気味な徘徊者》

{3} {B}

クリーチャー — ホラー

6 / 6

不気味な徘徊者は、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。

* 呪文や能力によって、あなたがカードを引きその後手札からカードを取り除く（たとえば、カードを捨てたりあなたのライブラリーの一番上に置いたりする）場合には、《不気味な徘徊者》のタフネスが一時的に0以下になることがある。その呪文や能力を解決し終わった時点でタフネスが再び1以上であるかぎり、《不気味な徘徊者》は戦場に残る。

* ダメージはターン終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン、後になってあなたがカードを引くと、戦闘中に《不気味な徘徊者》に与えられたダメージが致死ダメージになることがある。

《武芸の模範、ギデオン》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {W}

プレインズウォーカー — ギデオン

5

+2：あなたがコントロールするすべてのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

0：ターン終了時まで、武芸の模範、ギデオンは破壊不能を持つ5/5の人間・兵士・クリーチャーになる。これはプレインズウォーカーでもある。このターン、これに与えられるすべてのダメージを軽減する。

－10：ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。対戦相手がコントロールするすべてのクリーチャーをタップする。

* 《武芸の模範、ギデオン》の1つ目の能力により、あなたがコントロールするすべてのクリーチャーが+1/+1の修整を受ける。それによりアンタップされたクリーチャーのみではない。

* 《武芸の模範、ギデオン》の1つ目と3つ目の能力の影響を受けるクリーチャーは、それらの能力の解決時に決定する。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や、あなたがコントロールするそのターン、後になってクリーチャーになったパーマネントは、+1/+1か+2/+2の修整を受けない。

* 《武芸の模範、ギデオン》の2つ目の能力は、クリーチャーが戦場に出ることではない。《武芸の模範、ギデオン》はすでに戦場にあって、タイプが変わったのみである。

* 《武芸の模範、ギデオン》が戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、あなたはそれで攻撃したり、（{T}能力を得ていても）{T}能力を使ったりできない。

* 《武芸の模範、ギデオン》の2つ目の能力により、《武芸の模範、ギデオン》は「人間」と「兵士」というクリーチャー・タイプを持つクリーチャーになる。それは「ギデオン」という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でもある。（その他にもカード・タイプやサブタイプを持っていたなら、それもある。）各サブタイプは固有のカード・タイプと相互に関連する。「プレインズウォーカー」はカード・タイプである（クリーチャー・タイプではない）。また「人間」と「兵士」はクリーチャー・タイプである（プレインズウォーカー・タイプではない）。

* 《武芸の模範、ギデオン》の2つ目の能力が解決された後に、それに軽減できないダメージが与えられたなら、そのダメージに適用される結果がすべて生じる。特に、《武芸の模範、ギデオン》はそのダメージを負い（クリーチャーであるので）、また《武芸の模範、ギデオン》の上からそのダメージの点数に等しい数の忠誠カウンターを取り除く（プレインズウォーカーでもあるので）。《武芸の模範、ギデオン》が破壊不能を持っていたとしても、それの上に忠誠カウンターが置かれていないなら、それはオーナーの墓地に置かれる。

《ヘクマの防御》

{4} {W}

エンチャント

対戦相手がコントロールする発生源があなたにダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。

* 複数の発生源（たとえば、複数の攻撃クリーチャー）が同時にあなたにダメージを与えるなら、それらの各発生源からそれぞれ1点のダメージを軽減する。

* あなたがコントロールするクリーチャーに与えられるダメージは影響を受けない。

* 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、あなたに与えられる戦闘ダメージでないダメージに軽減効果が適用されるなら、その軽減効果を、プレインズウォーカーの移し替え効果よりも先に適用するのかわから適用するのかわ、あなたが選ぶ。あなたが《ヘクマの防御》の軽減効果を先に適用したなら、プレインズウォーカーの移し替え効果が、残りのダメージに適用される。あなたがプレインズウォーカーの移し替え効果を先に適用し、対戦相手がそのダメージをあなたがコントロールするプレインズウォーカーに与えることを選んだなら、そのダメージは一切軽減されない。

《補給の隊商》

{4} {W}

クリーチャー — ラクダ

3/5

補給の隊商が戦場に出たとき、あなたがタップ状態のクリーチャーをコントロールしている場合、警戒を持つ白の1/1の戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《補給の隊商》が戦場に出る際にあなたがタップ状態のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、その能力は誘発しない。たとえその直後にクリーチャーをタップできるとしてもそうである。* この能力の解決時にあなたがタップ状態のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、何も起きない。

* 何らかの効果により、《補給の隊商》がタップ状態で戦場に出るなら、それのみでそれ自身の誘発型能力が誘発する。

《ホネツツキ》

{3} {B}

クリーチャー — 鳥

3/2

このターンにクリーチャーが死亡していたなら、ホネツツキを唱えるためのコストは{3}少なくなる。
飛行、接死

* あなたが《ホネツツキ》を1つ目の能力を適用して唱える時点で、死亡したクリーチャーがすでにオーナーの墓地になくなっていても問題ない。

* 死亡したクリーチャー・トークンは通常通りに墓地に置かれる（その後すぐに消滅する）。このターンにクリーチャー・トークンが死亡していたなら、《ホネツツキ》の1つ目の能力が適用される。

* 多人数戦では、プレイヤーが、自分のクリーチャーが死亡すると同時にゲームに敗北することがある。その場合には、《ホネツツキ》の1つ目の能力が適用される。

《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、その誘発型能力がスタックに置かれる前にあなたはゲームに敗北する。

* 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。

《マグマのしぶき》

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。マグマのしぶきはそれに2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。

* 《マグマのしぶき》の置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。この効果は《マグマのしぶき》が対象としたクリーチャーに適用される。《マグマのしぶき》がそれにダメージを与えなかった（たとえば、軽減効果により）場合や、別のクリーチャーにダメージを与えた（たとえば、移し替え効果により）場合でもそうである。

《道拓きの修練者》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 1

{T}：パワーが2以下のクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

* この起動型能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが3以上になっていたなら、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。しかし、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが3以上になったとしても、このターン、それはブロックされない。

《無慈悲な投槍手》

{2} {B} {R}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

4 / 2

{2}, カード1枚を捨てる: 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。このターン、そのクリーチャー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は、《無慈悲な投槍手》の能力により、そのブロックを解除することはできない。

* 対象としたクリーチャーの上に置いた-1/-1カウンターがその上から取り除かれたり、その上に-1/-1カウンターを置くことができなかつたりしても、そのクリーチャーではブロックできない。

《無情な狙撃手》

{B}

クリーチャー — 人間・射手

1 / 2

あなたがカードを1枚サイクリングするか捨てるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、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。

* 《無情な狙撃手》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払ってクリーチャーの上に追加のカウンターを置くようなことはできない。

《むら気な召使い》

{W} {B}

クリーチャー — ゾンビ

2 / 2

他のゾンビが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。

* 《むら気な召使い》が他のゾンビ・クリーチャーと同時に戦場に出たなら、そのゾンビにつきこの能力が誘発する。

* 双頭巨人戦では、《むら気な召使い》の誘発型能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得ることになる。

《迷宮の守護者》

{1} {U}

クリーチャー — イリュージョン・戦士

2 / 3

迷宮の守護者が呪文の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

不朽{3} {U} ({3} {U}), あなたの墓地からこのカードを追放する: マナ・コストと不朽を持たない白のゾンビ・イリュージョン・戦士であることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。)

* 《迷宮の守護者》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。その呪文に他の対象がなければ、それはその解決時に打ち消されることになる。

* オーラ・呪文を唱えるときには、それはそれがエンチャントしようとするパーマネントを対象とする。

《黙考の時間》

{W}

インスタント

このターンにゾンビをブロックしたかゾンビにブロックされたクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

* 《黙考の時間》は、その時点でゾンビをブロックしているクリーチャーやゾンビにブロックされているクリーチャーも、このターン、それ以前にゾンビをブロックしたかゾンビにブロックされたものも、対象とすることができる。

* 《黙考の時間》は、対象としたクリーチャーをブロックしたか対象としたクリーチャーにブロックされた状態になった瞬間に、その相手のクリーチャーがゾンビであったかどうかを見る。そのゾンビがゾンビでないクリーチャーになっていたり、戦場を離れていたとしても、《黙考の時間》はそのクリーチャーを対象とすることができる。

《焼き尽くす熱情》

{R}

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、+3/+3の修整を受けるとともに「あなたのアップキープの開始時に、このクリーチャーの上に-1/-1カウンターを1個置く。」を持つ。

* 《焼き尽くす熱情》が取り除かれたとき、エンチャントされているクリーチャーは-1/-1カウンターを保持するが、+3/+3の修整は失う。

* クリーチャー1体が《焼き尽くす熱情》2つにエンチャントされているなら、それはこの誘発型能力を2つ持ち、あなたのアップキープの開始時に-1/-1カウンターが2個置かれることになる。

《野望のカルトーシュ》

{2} {B}

エンチャント — オーラ・カルトーシュ

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

野望のカルトーシュが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれの上に-1/-1カウンターを1個置いてよい。

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絆魂を持つ。

* 《野望のカルトーシュ》の誘発型能力が対象とするクリーチャーは、エンチャントしているクリーチャーである必要はない。

《猶予の侍臣》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

瞬速

猶予の侍臣が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。このターンにそれが攻撃していたかブロックしていたなら、あなたはそれを追放してもよい。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《猶予の侍臣》の誘発型能力は、どのクリーチャーでも対象とすることができる。しかし、そのクリーチャーに影響があるのは、それがそのターンに攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定されていた場合のみである。《猶予の侍臣》を戦闘中に唱えても、そのターン、後になって唱えても、そうである。特に、この能力は、攻撃している状態かブロックしている状態で戦場に出たクリーチャーに影響することはない。

* 対象としたクリーチャーが戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーとは関係がない。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で追加の能力を持っていたとしても失われる。その上に置かれていたカウンターや、それにつけられていたオーラは取り除かれ、装備品ははずれる。

* これにより追放されたトークン・クリーチャーは戦場に戻らない。

《予言により》

{2} {U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、予言によりの上に時間カウンターを1個置く。

毎ターン1回、あなたは点数で見たマナ・コストがX以下の呪文を、そのマナ・コストではなく{0}を支払って唱えてもよい。Xは予言によりの上に置かれている時間カウンターの総数に等しい。

* あなたがカードを{0}の代替コストで唱えるときには、現出コストのような他の代替コストを支払うことはできない。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。

* カードの点数で見たマナ・コストは、その右上に記載されたマナ・シンボルのみによって決まる。点数で見たマナ・コストとは、そのコストの中のマナの、色を無視した総点数である。たとえば、マナ・コストが{1} {U} {U}の場合は、そのカードの点数で見たマナ・コストは3である。適用することができる、代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少はすべて無視する。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。

* 分割カードを唱えるなら、あなたが唱える半分の点数で見たマナ・コストのみを、《予言により》の上に置かれた時間カウンターの総数と比較する。

* カードのマナ・コストにXが含まれるなら、Xを含まない他のコストで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。たとえば、《予言により》の上に時間カウンターが5個置かれていて、あなたがその効果により《明日からの引き寄せ》を唱えることを選んだなら、Xの値は0である。Xが2だとすると、その呪文の点数で見たマナ・コストは4になるが、それでもそうすることはできない。

* あなたが《予言により》を複数コントロールしているなら、それら1つにつき呪文1つを、{0}を支払って唱えてもよい。

* 同じ名前を持つカウンターはすべて、その名前を持つ他のカウンターと区別できない。『時のらせん』ブロックの時間カウンターに関するカードは《予言により》にも関係する。

《来世への門》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールするトークンでないクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。その後あなたはカードを1枚引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

{2}, {T}, 来世への門を生け贄に捧げる：あなたの墓地やあなたの手札やあなたのライブラリーから「王神の贈り物」という名前のカード1枚を探し、それを戦場に出す。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。この能力は、あなたの墓地にクリーチャー・カードが6枚以上あるときにのみ起動できる。

* 《来世への門》が、あなたがコントロールするトークンでないクリーチャーが死亡するのと同時に墓地に置かれたなら、そのクリーチャーによって1つ目の能力が誘発する。

* このセットには「王神の贈り物」という名前のカードは含まれない。今後発売される『破滅の刻』セットで、あなたがそれを受け取るにふさわしいと示すことになるかもしれない。

《療治の侍臣》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 1

あなたがコントロールするクリーチャーの上に－1/－1カウンターが1個以上置かれるなら、代わりに、その数から1を引いた個数の－1/－1カウンターをその上に置く。

* 「あなたがコントロールするクリーチャーの上に置かれる」は、－1/－1カウンターが置かれた状態でクリーチャーが戦場に出ることも含む。あなたが《療治の侍臣》をコントロールしている間に、－1/－1カウンターがいくつか置かれた状態でクリーチャーが戦場に出るなら、それはその数から1を引いた個数のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。

* 何らかの効果により、《療治の侍臣》の上に－1/－1カウンターが1個以上置かれた状態で《療治の侍臣》が戦場に出るなら、この効果は適用されない。《療治の侍臣》の効果が適用されるためには、あなたは、クリーチャーが戦場に出始める前にこれをコントロールしている必要があるからである。

《療治の侍臣》が戦場に出るのと同時に－1/－1カウンターが置かれた状態で戦場に出るクリーチャーも同様である。

* あなたがコントロールする《療治の侍臣》1体につき、クリーチャーの上に置く－1/－1カウンターの数が1個ずつ減る。

《ルクサの恵み》

{2} {G} {U}

エンチャント

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、ルクサの恵みの上から洪水カウンターをすべて取り除く。これによりカウンターが1個も取り除かれなかったなら、ルクサの恵みの上に洪水カウンターを1

個置き、カードを1枚引く。これによりカウンターが取り除かれたなら、あなたのマナ・プールに{C}{G}{U}を加える。

* 何らかの理由により《ルクサの恵み》の上に洪水カウンターが複数置かれていたとしても、あなたが洪水カウンターをすべて取り除くときに得るのは{C}{G}{U}のみである。

* 《ルクサの恵み》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それが戦場を離れる前にそれの上に洪水カウンターが置かれていたとしても、その上から洪水カウンターを取り除くことはできない。能力の解決時に、あなたはそれの上に洪水カウンターを置かないが、カードを1枚引く。

《ロナスの碑》

{3}

伝説のアーティファクト

あなたが緑のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、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+2/+2の修整を受けるとともにトランプルを得る。

* 《ロナスの碑》の誘発型能力は、それを誘発させたクリーチャー・呪文を対象とすることはできない。

《ロナスの施し》

{2}{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5枚公開する。あなたはそこからクリーチャー・カード最大1枚とエンチャント・カード最大1枚をあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたの墓地に置く。

* 《ロナスの施し》の解決中に、あなたは手札に、カードを1枚も加えないことも、クリーチャー・カード1枚を加えることも、エンチャント・カード1枚を加えることも、クリーチャー・カード1枚とエンチャント・カード1枚を加えることもできる。

《ロナスの勇者》

{3}{G}

クリーチャー — ジャッカル・戦士

3/3

ロナスの勇者が攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。そうしたとき、あなたはあなたの手札からクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。《ロナスの勇者》で攻撃し、クリーチャー・カードを戦場に出し、その後そのクリーチャーでも攻撃する、ということはいできない。

* その戦場に出たクリーチャーに、クリーチャーが攻撃したときやクリーチャーを督励したときに誘発する能力があったとしても、それらの能力は誘発しない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、アモンケット、戦乱のゼンディカー、ゲートウォッチの誓い、イニストラードを覆う影、異界月、カラデシュ、霊気紛争、および時のらせんは米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2017 Wizards.