

『戦乱のゼンディカー』リリースノート

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

最終更新 2015年8月11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

『戦乱のゼンディカー』セットは274枚のカードからなる（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚、および基本土地25枚）。『戦乱のゼンディカー』ブースターパックの中には、**ゼンディカー探検**カードが入っていることもある（下記参照）。

プレリリース・イベント：2015年9月26日～27日

発売記念ウィークエンド：2015年10月2日～4日

ゲームデー：2015年10月24日～25日

『戦乱のゼンディカー』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、2015年10月2日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『タルキール覇王譚』、『運命再編』、『タルキール龍紀伝』、『マジック・オリジン』、『戦乱のゼンディカー』。

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。

ゼンディカー探検

『ゼンディカー探検』を用いて、エルドラージとの戦いで土地そのものを味方にせよ。この特別セットには、**マジック**の歴史全体から選ばれたエキサイティングな土地のゼンディカー版が含まれる。

* 『戦乱のゼンディカー』ブースターパックには、25種類の『ゼンディカー探検』カードが含まれる。残りの20種類のカードは『ゲートウォッチの誓い』ブースターパックで登場する。『ゼンディカー探検』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。

* 『ゼンディカー探検』カードは非常にレアである。開封したブースターパックにこれらのカードが含まれる確率は、『戦乱のゼンディカー』のプレミアム版の神話レアカードよりわずかに高い程度である。

* 『戦乱のゼンディカー』ブースターパックに登場する『ゼンディカー探検』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。

* ただし『ゼンディカー探検』カードは、これらのカードがもともと使用可能でなかった構築フォーマットでは使用できない。『戦乱のゼンディカー』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ことに注意。

* どの言語版のブースターパックでも、『ゼンディカー探検』のカードはプレミアム版の英語版カードである。

ルール変更：マリガン

『戦乱のゼンディカー』プレリリースから、マリガンのルールが変更される。参考に、従来のルールを以下に記す。

ゲーム開始時に、各プレイヤーは初期手札枚数に等しい枚数（普通は7枚）のカードを引く。ターン順に各プレイヤーは、引いたカードをゲーム開始時の手札とするか、手札をライブラリーに加えて切り直した後1枚少ない枚数の新しい手札を引くというマリガンを行うか、いずれかを選択する。これにより引いた手札は、それをゲーム開始時の手札としても、さらにマリガンを行ってもよい。マリガンを行うたびにカードを引く枚数は1枚ずつ少なくなる。各プレイヤーのゲーム開始時の手札が決まるまでこれを行う。

9月26日付けで発効する変更内容は、この既存のルールに以下を追加するものである。

すべてのプレイヤーがゲーム開始時の手札を決定したあと、手札の枚数が初期手札枚数よりも少ない各プレイヤーは、自分のライブラリーの一番上のカードを見る。そのプレイヤーは、その後そのカードを自分のライブラリーの一番下に置いてもよい。（実質的にこれは「占術1」のキーワード処理である。）

* 複数のプレイヤーがマリガンを行ったなら、開始プレイヤーが最初に自分のライブラリーの一番上のカードを見て、それを一番下に移動するかどうかを決定する。その後ターン順に、マリガンを行った各プレイヤーが同様のことを行う。

* あなたが行ったマリガンの回数に関係なく、あなたがゲーム開始時の手札を決定したあとでライブラリーの一番上のカードを見るのは1回のみである。これにより、あなたが複数のカードを見たり、複数のカードをあなたのライブラリーの一番下に移動したりすることはできない。

* 一部の多人数戦フォーマットでは、最初マリガンではゲーム開始時の手札の枚数が1枚減らない。
2回目のマリガンを行わなければ、ライブラリーの一番上のカードを見ることも、それをライブラリー
の一番下に移動することもできない。

* マリガンを行った各プレイヤーは、いずれかのプレイヤーが「力線」サイクルのようなカードの「ゲ
ーム開始時の手札」の能力を使用する前に、自分のライブラリーが一番上のカードを一番下に移動する
かどうかを決定する。

新キーワード能力：欠色

エルドラージは私たちの知っているマナの色を超越している。欠色は新しいキーワード能力であり、そ
の呪文のマナ・コストに関係なくこの能力を持つカードを無色にする。

《塵の中を忍び寄るもの》

{2} {B} {R}

クリーチャー — エルドラージ

5/3

欠色（このカードは無色である。）

速攻

各終了ステップの開始時に、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしていない場合、塵の中
を忍び寄るものをオーナーの手札に戻す。

欠色の公式ルールは以下の通り。

702. 113. 欠色

702. 113a 欠色は特性定義能力である。「欠色」は、「このオブジェクトは無色である。」を意味する。
この能力は、ゲームの外部も含めすべての領域で作用する。rule 604.3参照。

* 欠色を持つカードの枠には、従来エルドラージに使用されていた透明な枠の変種が使用される。カー
ド上部は、かつてエルドラージを閉じ込めていた面晶体の表面の模様に基づく背景に重ねて、何らかの
色を強調している。この色付けは、デッキ構築やゲームプレイに役立つことを意図している。

* 欠色を持つカードは単に無色である。無色でありマナ・コストに含まれる色でもあるというわけでは
ない。

* 他のカードや能力が、欠色を持つカードに色を与えることがある。そのときには、それは単にその色
となる。その色と無色の両方になるわけではない。

* 欠色は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。

* カードが欠色能力を失っても、それは依然として無色である。それは、（欠色により生成される効果
のような）オブジェクトの色を変える効果は、そのオブジェクトが欠色を失う前に考慮されるためであ
る。

新キーワード能力：嚙下

エルドラージは行く手にあるものすべてを荒廃させる。敵対者の構成物も例外ではない。嚙下は、クリーチャーの新しいキーワード能力であり、対戦相手に戦闘ダメージを与えることでそのプレイヤーのライブラリーからカードを追放する。

《霧の侵入者》

{1} {U}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

1 / 2

欠色（このカードは無色である。）

飛行

嚙下（このクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、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追放する。）

嚙下の公式ルールは以下の通り。

702. 114. 嚙下

702. 114a 嚙下は誘発型能力である。「嚙下」は、「このクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、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追放する。」を意味する。

702. 114b 1 体のクリーチャーが複数の嚙下を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

* カードは表向きに追放される。

* 嚙下能力の解決時にそのプレイヤーのライブラリーにカードがないなら、何も起きない。そのプレイヤーは（そのプレイヤーが空のライブラリーからカードを引かなければならなくなるまでは）ゲームに敗北するわけではない。

エルドラージの新テーマ：昇華者

このセットのカードの一部、特に新しいクリーチャー・タイプ「昇華者」を持つものは、追放領域にある対戦相手のカードを「栄養」として使い、さまざまな効果を生むことができる。

《不毛の地の絞殺者》

{2} {B}

クリーチャー — エルドラージ・昇華者

3 / 2

欠色（このカードは無色である。）

不毛の地の絞殺者が戦場に出たとき、クリーチャー 1 体を対象とする。あなたは追放領域から対戦相手がオーナーであるカードを 1 枚そのプレイヤーの墓地に置いてよい。そうしたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは -3/-3 の修整を受ける。

* 2 枚以上のカードを追放領域から墓地に置く必要がある呪文や能力では、オーナーが異なる対戦相手のカードを選んでもよい。選択したカードは、それぞれのオーナーの墓地に置かれる。

* （《先頭に立つもの、アナフェンザ》によって生成されるような）置換効果によって、カードがいずれかの領域から墓地に置かれる代わりに追放されるときにも、あなたは依然として追放されているカードを対戦相手の墓地に置くことができる。そのカードは新しいオブジェクトになり追放領域に残る。そ

の状況であっても、追放されているカードを2枚以上墓地に置く必要があるなら、追放されているカード1枚を使ってそうすることはできない。ただし、2つの呪文や能力がそれぞれ、追放されているカードを1枚オーナーの墓地に置くように指示するなら、その状況では同じカード1枚を使ってそうすることができる。

* 何らかの効果によって許可されていないかぎり、あなたは追放領域にある裏向きのカードを見ることはできない。

* 追放領域にある裏向きのカードは、2つの基準に基づいて分けられている。何によって裏向きに追放されたかと、いつ裏向きに追放されたかである。あなたが追放領域にある裏向きのカードをオーナーの墓地に置いたら、それらの分けられている束の中の1つを選び、その後その選んだ束の中のカードを1枚無作為に選ぶ。たとえば、あるアーティファクトによって対戦相手がカード3枚の手札を裏向きに追放し、その後のターンに、そのアーティファクトによって対戦相手が別のカードを2枚裏向きに追放したとする。あなたが《不毛の地の紋殺者》を使って裏向きに追放されているカードを1枚そのプレイヤーの墓地に置いたら、あなたは1つ目の束か2つ目の束かいずれかを選び、その後その束から無作為に選んだカードを1枚墓地に置く。

エルドラージの新テーマ：エルドラージの末裔

エルドラージ軍団の下級のものたちは、私たちが最後に目撃した以降に進化を遂げた。このセットには、エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを戦場に出すようなカードが含まれている。これらのトークンはすべて同じ特性を持つ。

《膨れ鞘》

{G}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

1 / 1

欠色（このカードは無色である。）

膨れ鞘が死亡したとき、無色の1 / 1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{1}を加える。」を持つ。

* エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンは、『ゼンディカー』ブロックに登場したエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークンに似ている。ただし、エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンは、0 / 1ではなく1 / 1である。

* 「エルドラージ」と「末裔」は、それぞれ別のクリーチャー・タイプである。たとえば、「エルドラージ」に影響を与えるものはすべてこれらのトークンにも影響を与える。

* エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを生け贄に捧げ、あなたのマナ・プールに{1}を加えることはマナ能力である。これはスタックを使わないため、対応することはできない。

* エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを生み出すインスタントやソーサリーの中には、対象を必要とするものがある。その種の呪文の解決時まで、その呪文のすべての対象が不適正な対象となっていたなら、その呪文は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを得ることもない。

エルドラージの再録テーマ：「唱えたとき」の誘発型能力

このセットには、その呪文を唱えたときに誘発する誘発型能力を持つカードが含まれている。あなたが他の呪文を唱えたときに誘発する能力を持つカードもある。

《忘却蒔き》

{6}

クリーチャー — エルドラージ

5 / 8

あなたが忘却蒔きを唱えたとき、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が一番上から4枚のカードを追放する。その後、あなたは追放領域からそのプレイヤーがオーナーである土地・カードを、望む枚数あなたのコントロール下で戦場に出してもよい。

《棘撃ちドローン》

{2} {R}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

3 / 1

欠色（このカードは無色である。）

{T}：棘撃ちドローンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

あなたが無色の呪文を1つ唱えるたび、棘撃ちドローンをアンタップする。

* これらの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

* これらの能力が一度誘発してしまえば、その呪文に何が起ころうと関係ない。その能力が解決される前にその呪文が打ち消されたとしても、その能力はスタックに残る。

新キーワード能力：覚醒

エルドラージに蹂躪されるゼンディカーでは、大地そのものが防衛のために立ち上がる。覚醒は、インスタントとソーサリーの持つ新しいキーワード能力であり、あなたがコントロールする土地をエレメンタル・クリーチャーに変えることができる。

《真っ逆さま》

{2} {W}

ソーサリー

タップ状態のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

覚醒3 — {5} {W}（この呪文を{5} {W}で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンターを3個置く。それは速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

覚醒の公式ルールは以下の通り。

702. 112. 覚醒

702. 112a 覚醒は、一部のインスタントとソーサリーが持つ。それは、2つの能力を表す。覚醒を持つ呪文がスタック上にある間に作用する常在型能力と呪文能力である。「覚醒N—[コスト]」は、「あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってもよい。」と「この呪文の覚醒コストが支払われていたなら、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンターをN個置く。その土地は、速攻を持つ0/0のエレメンタル・

クリーチャーになる。それは土地でもある。」を意味する。呪文の覚醒コストを支払うことは、rule 601.2bとrule 601.2f-hの代替コストの支払いのルールに従う。

702.112b 覚醒を持つ呪文のコントローラーは、そのプレイヤーが呪文の覚醒コストを支払うことを選択したときにのみ、覚醒の呪文能力の対象を選ぶ。そうでないときには、その呪文はその対象を取らないものとして唱えられる。

* あなたは覚醒を持つ呪文をそのマナ・コストで唱え、その1つ目の効果のみを得ることができる。呪文を覚醒コストで唱えたなら、あなたは両方の効果を得る。

* 呪文の覚醒以外の部分に対象が必要なら、あなたは適正な対象を選ぶ必要がある。呪文の各対象群に適正な対象を選ぶことができないなら、あなたはその呪文を唱えることができない。（ただし、覚醒能力の適正な対象が必要なのは、覚醒コストで呪文を唱えるときのみである。）

* 覚醒を持つ呪文に（あなたがコントロールする土地を含めて）複数の対象があり、呪文の解決時までにすべてではなく一部の対象が不適正な対象になっていたなら、その呪文は不適正な対象には一切影響しない。

* 呪文の覚醒以外の部分に対象が必要なくて、あなたがその呪文を覚醒コストで唱え、対象としたあなたがコントロールする土地が（その唱えられた呪文に対応して破壊されたなどにより）その呪文の解決の前に不適正な対象になったなら、その呪文は打ち消される。

* その土地は、それが持っていた他の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。それは、それらのサブタイプに起因するマナ能力も持ち続ける。たとえば、これによりクリーチャーになった《森》は、依然としてタップして{G}を引き出すことができる。

* 覚醒は、あなたがコントロールする土地に色を付与しない。ほとんどの土地は無色であるため、大抵はその土地・クリーチャーも無色である。

新能力語：結集

結集は新しい能力語であり、再録クリーチャー・タイプの同盟者に関連する。結集は、同様の能力を持つクリーチャーや他の同盟者があなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する能力を強調するために使われる。能力語は、英語版では斜体で書かれ、ルール上の意味はない。

《林番のドルイド》

{2} {G} {W}

クリーチャー — エルフ・ドルイド・同盟者

3 / 3

結集 — 林番のドルイドか他の同盟者が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、緑の1/1の植物・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 同盟者が1体あなたのコントロール下で戦場に出たときには、あなたがコントロールするパーマネントの結集の能力すべてがそれぞれ誘発する。あなたはそれらの能力を望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決される。

* 結集の能力を持つクリーチャーが他の同盟者と同時にあなたのコントロール下で戦場に出るなら、同時に戦場に出た他のクリーチャー 1 体につき 1 回ずつ能力が誘発し、この能力を持つクリーチャー自体に対しても 1 回誘発する。

新能力語：収斂

エルドラージの脅威に立ち向かうため、ゼンディカーの住人は協力しなければならない。収斂は新しい能力語であり、唱えるために支払ったマナの色の数に何らかの形で依存するようなカードの効果を強調する。能力語は、英語版では斜体で書かれ、ルール上の意味はない。

《光輝の炎》

{2} {R}

ソーサリー

収斂 — 光輝の炎は各クリーチャーに、それぞれ X 点のダメージを与える。X は光輝の炎を唱えるために支払われたマナの色の総数に等しい。

* 呪文を唱えるために支払うことができるマナの色の総数は最大 5 である。無色は色ではない。収斂を持つ呪文のコストによっては、支払うことができるマナの色の総数は 5 より少ないことがある。

* 呪文や能力によってそれが可能になるのでないかぎり、支払うマナの色の総数を増やすという目的で、収斂能力を持つ呪文にマナを追加で支払うことはできない。同様に、呪文や能力によって収斂を持つ呪文を唱えるために必要なマナの点数が減少しているときに、支払うマナの色の総数を増やすという目的で、そのコストの減少を無視することもできない。

* 収斂能力を持つ呪文を唱えるための代替コストや追加コストがあるなら、それらの代替コストや追加コストとして支払われたマナも考慮する。たとえば、何らかの効果によってソーサリー・呪文を唱えるためのコストが {1} 多くなるなら、《光輝の炎》を唱えるために {W} {U} {B} {R} を支払い、各クリーチャーに 4 点のダメージを与えることができる。

* 収斂を持つ呪文を、（何らかの効果により、それをマナ・コストを支払うことなく唱えることができるなどの理由により）マナを一切支払わずに唱えたなら、それを唱えるために支払われた色の総数は 0 である。

* 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーは唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の総数は 0 である。元の呪文を唱えるために支払われた色の総数がコピーされるわけではない。

再録能力語：上陸

ゼンディカーのエルドラージとの戦いでは、依然として土地が重要な役割を果たす。上陸は、『ゼンディカー』セットで初めて登場した能力語である。土地があなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発するような能力を強調する。能力語は、英語版では斜体で書かれ、ルール上の意味はない。

《ゲール・ドラズの監視者》

{4} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼

3 / 4

飛行

上陸 — 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールする他のクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。その土地が沼であるなら、代わりに、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

* 上陸の能力は、どのような理由で土地があなたのコントロール下で戦場に出たときにも誘発する。それは、あなたが土地を1つプレイしたときに誘発することに加え、呪文や能力によって土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出たときにも誘発する。

* 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出たときには、あなたがコントロールするすべてのパーマネントが持つ上陸の能力がそれぞれ誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決される。

* 能力に、その土地が特定の基本土地・タイプを持つことに依存するような追加の効果や置換効果があるなら、その能力の解決の際にその土地のタイプを見る。もしも、その戦場に出た土地がその時点ではもう戦場になら、それが戦場を離れたときの土地タイプを用いて起きることを決定する。

テーマ：「あなたがライフを得るたび」の誘発型能力

このセットには、あなたがライフを得るたびに誘発する能力を持つカードが含まれている。

《物静かな使用人》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック・同盟者

2/2

あなたがライフを得るたび、クリーチャー1体を対象とする。あなたは{W}を支払ってもよい。そうしたなら、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

* この能力は、《ドラーナの使者》によるライフ1点であろうが《ニッサの復興》によるライフ7点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。

* 絆魂を持つクリーチャー1体が戦闘ダメージを与えることは、単一のライフを得るイベントである。たとえば、あなたがコントロールする絆魂を持つ2体のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は2回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー1体が（トランプルを持っていたり、2体以上のクリーチャーにブロックされたりしたために）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は1回しか誘発しない。

* 双頭巨人戦で、あなたのチームのライフの総量が増加したとしても、チームメイトがライフを得たことによってはこの能力は誘発しない。

サイクル：基本土地タイプを持つ基本でない土地

このセットには基本土地タイプを持つ基本でない土地のサイクルが含まれている。いずれも、2色のうち1色のマナを生み出す。これらの土地は、あなたが2つ以上の基本土地をコントロールしていないかぎり、タップ状態で戦場に出る。

《梢の眺望》

土地 — 森・平地

($\{T\}$: あなたのマナ・プールに $\{G\}$ か $\{W\}$ を加える。)

あなたが2つ以上の基本土地をコントロールしていないかぎり、梢の眺望はタップ状態で戦場に出る。

* これらの土地は基本土地タイプを持っているが、タイプ行に「基本」と書かれていないので、基本土地ではない。特に、これらの土地を2つ以上コントロールしていることによって、これらの土地がアンタップ状態で戦場に出るようにはならない。

* ただし、これらのカードは基本土地タイプを持つので、土地が基本であると指定せずに基本土地タイプを指定する効果の影響を受ける。たとえば、「森を1つ対象とし、それを破壊する。」と書かれた呪文か能力があったとすれば、それは《梢の眺望》を対象とすることができる。しかし、「基本・森を1つ対象とし、それを破壊する。」と書かれていれば、それは《梢の眺望》を対象とすることはできない。

* これらの土地の1つが他の基本土地いくつかと同時に戦場に出るならば、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める辞典では、それらの基本土地は考慮しない。

カード別注釈

《アクームの火の鳥》

{2} {R} {R}

クリーチャー — フェニックス

3/3

飛行、速攻

毎ターン、アクームの火の鳥は可能なら攻撃する。

上陸 — 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは $\{4\}$ {R} {R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地からアクームの火の鳥を戦場に戻す。

* 《アクームの火の鳥》のコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップに、それがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要でも、そのコントローラーがコストの支払いを強制されることはない。そのプレイヤーがコストを支払わないなら、《アクームの火の鳥》は攻撃しなくてもよい。

* 上陸の能力は、土地が戦場に出た瞬間に《アクームの火の鳥》があなたの墓地にあるときにのみ誘発する。

* プレイヤーはこの誘発型能力に対応できるが、その解決が始まりあなたが $\{4\}$ {R} {R}を支払うかどうかを決めた後には、対応しようとしても手遅れである。

《威圧ドローン》

{2} {B}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

3/2

欠色（このカードは無色である。）

嚙下（このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、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追放する。）

威圧ドローンが戦場に出たとき、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしている場合、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

* 《威圧ドローン》の最後の能力は、それが戦場に出た時点で、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしているかどうかを確認する。コントロールしていなかった場合、この能力は誘発しない。コントロールしていた場合、この能力はその解決の際にも同じことを確認する。その時点で他の無色のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、この能力はスタックから取り除かれ、効果は一切発生しない。

《怒りの座、オムナス》
{3} {R} {R} {G} {G}
伝説のクリーチャー — エレメンタル
5 / 5

上陸 — 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、赤であり緑である5 / 5のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

怒りの座、オムナスがあなたがコントロールする他のエレメンタルが1体死亡するたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。怒りの座、オムナスはそれに3点のダメージを与える。

* 《怒りの座、オムナス》があなたがコントロールする他のエレメンタルと同時に死亡したなら、《怒りの座、オムナス》の最後の能力は死亡した他のエレメンタル1体につき1回ずつ誘発する（《怒りの座、オムナス》自体の死亡についても1回誘発する）。

《息詰まる忌まわしきもの》
{2} {B} {B}
クリーチャー — エルドラージ
4 / 3
欠色（このカードは無色である。）
飛行

あなたのアップキープの開始時に、クリーチャーを1体生け贄に捧げる。

あなたがクリーチャーを1体生け贄に捧げるたび、カードを1枚引く。

* 1つ目の誘発型能力の解決の際に、あなたは生け贄に捧げるあなたがコントロールするクリーチャーを選ぶ。プレイヤーはこの能力の誘発に対応できるが、あなたが生け贄に捧げるクリーチャーを選んだ後には、対応しようとしても手遅れである。

* 《息詰まる忌まわしきもの》の1つ目の誘発型能力の解決時に、《息詰まる忌まわしきもの》があなたがコントロールする唯一のクリーチャーであったなら、あなたはそれを生け贄に捧げなければならない。

* 《息詰まる忌まわしきもの》を生け贄に捧げると、その最後の能力が誘発する。

《石の怒り》
{3} {R} {R}
インスタント

クリーチャー1体を対象とする。石の怒りはそれに、あなたがコントロールする土地の総数に等しい点数のダメージを与える。

* 《石の怒り》が与えるダメージの点数は、《石の怒り》が解決される際にあなたがコントロールする土地を数えて決定する。

《異常な攻撃性》

{2} {G}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

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。このターンにその後者が死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* その対戦相手がコントロールするクリーチャーが格闘で死亡せず、その後そのターンに他の理由で死亡するなら、あなたのクリーチャーがそれにダメージを与えたかどうかには関係なく、代わりにそれは追放される。

* そのあなたがコントロールするクリーチャーが（たとえば、他の呪文や能力によって破壊されたために）不適正な対象になったなら、《異常な攻撃性》は解決されるが、対象となった対戦相手がコントロールするクリーチャーはダメージを与えることも与えられることもない。そのクリーチャーがその後そのターンに他の理由で死亡するなら、代わりにそれは追放される。

《命知らずの群勢》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・戦士・同盟者

2 / 2

あなたが他の同盟者をコントロールしていないかぎり、命知らずの群勢は可能なら各戦闘で攻撃する。

* 《命知らずの群勢》は、あなたが他の同盟者をコントロールしていても攻撃できる。単に強制されないだけである。

* 《命知らずの群勢》は、攻撃クリーチャーを指定する際に、あなたが他の同盟者をコントロールしているかどうかを見る。その時点で、あなたがそうしていなければ、《命知らずの群勢》は可能なら攻撃する。

* 《命知らずの群勢》のコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップにそのプレイヤーが他の同盟者をコントロールしていなくても、《命知らずの群勢》がタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、そのターンが始まってから続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、それは攻撃しない。《命知らずの群勢》が攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されない。そのプレイヤーがコストを支払わないなら、《命知らずの群勢》は攻撃しなくてもよい。

《ウギンの洞察力》

{3} {U} {U}

ソーサリー

占術Xを行う。Xは、あなたがコントロールするパーマネントの点数で見たマナ・コストの中で最も大きいものに等しい。その後カードを3枚引く。

* 《ウギンの洞察力》の解決の際に、あなたがコントロールするパーマネントの中で最も大きな点数で見たマナ・コストを使用して、あなたが占術を行うカードの枚数を決める。

* Xが0なら、あなたは占術を行わない。あなたが占術を行うたびに誘発する能力は誘発しない。

《うねる撃ちこみ》

{5} {R} {R}

ソーサリー

欠色（このカードは無色である。）

クリーチャー1体と他のクリーチャー1体とさらに他のクリーチャー1体を対象とする。うねる撃ちこみはその第一者に2点のダメージを与え、その第二者に3点のダメージを与え、その第三者に4点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを与えられたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 対象はすべて異なるクリーチャーでなければならない。3体の異なるクリーチャーを対象とできないなら、あなたは《うねる撃ちこみ》を唱えられない。

* 《うねる撃ちこみ》の解決時にそれらの対象のうち1つか2つが不適正になっていても、残っている適正な対象に与えるダメージの点数を変更することはできない。

* 《うねる撃ちこみ》から致死ダメージを与えられなければそのクリーチャーは追放されないというわけではない。ダメージが与えられたあと、そのターンに何らかの理由でそれが死亡するなら、代わりにそれは追放される。

《影響力の行使》

{4} {U}

ソーサリー

収斂 — クリーチャー1体を対象とする。そのパワーが影響力の行使を唱えるために支払われたマナの色の総数以下であるなら、そのコントロールを得る。

* 《影響力の行使》の解決の際にそのクリーチャーのパワーを確認して、それが《影響力の行使》を唱えるために支払われたマナの色の総数以下であるかどうかを見る。それが支払われたマナの色の総数より大きければ、《影響力の行使》の解決は終わり、何の効果もない。

* 《影響力の行使》によりあなたがクリーチャーのコントロールを得た後には、そのパワーがどうなるうが関係ない。そのパワーが増えてもコントロール変更効果は終了しない。

《エメリアの番人》

{5} {W} {W}

クリーチャー — 天使

4/4

飛行

上陸 — 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたの墓地から土地でないパーマネント・カード1枚を対象とする。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。その土地が平地であるなら、あなたはその土地でないパーマネント・カードを代わりに戦場に戻してもよい。

* 「土地でないパーマネント・カード」とは、アーティファクト・カードかクリーチャー・カードかエンチャント・カードかプレインズウォーカー・カードのことである。

* これによりオーラを戦場に戻すなら、あなたはそれが戦場に出るに際してそれがエンチャントするものを選ぶ。その際には、それはプレイヤーやパーマネントを対象としないので、たとえば対戦相手がコントロールする呪禁を持つパーマネントにオーラをつけることもできる。そのオーラが適正にエンチャントできるものがないなら、それは墓地に残る。

《炎套の魔道士》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン・同盟者

2 / 2

結集 — 炎套の魔道士か他の同盟者が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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威迫を得る。（威迫を持つクリーチャーは、2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

* 複数の威迫能力があっても意味はない。

《オンドウの蜂起》

{1} {W}

ソーサリー

このターン、クリーチャーが1体攻撃するたび、ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

覚醒4—{4} {W}（この呪文を{4} {W}で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンターを4個置く。それは速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

* 《オンドウの蜂起》は遅延誘発型能力を作成する。その能力は、このターンに攻撃した各クリーチャーによって誘発することになる。それには、チームメイトがコントロールするクリーチャーや、《オンドウの蜂起》の解決の際にあなたがコントロールしていなかったクリーチャーや存在していなかったクリーチャーも含まれる。特に、《オンドウの蜂起》をその覚醒コストで唱えることで生まれる土地・クリーチャーも含まれる。

《回生の天使》

{5} {W}

クリーチャー — 天使・同盟者

4 / 4

飛行

回生の天使が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールするクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

* あなたが得るライフの点数は、能力の解決の際にあなたがコントロールしているクリーチャーを数えて決定する。《回生の天使》が依然として戦場にあれば、それも数に入れる。

《隔離の場》

{X} {X} {W} {W}

エンチャント

隔離の場は、孤立カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

隔離の場が戦場に出たとき、これの上に置かれている孤立カウンター1個につき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマネントを最大1つ対象とし、隔離の場が戦場を離れるまでそれらを追放する。

* あなたが選ぶことができる対象の数は、この誘発型能力がスタックに置かれる際に《隔離の場》の上に置かれていた孤立カウンターの数によって決める。対象を選択した後には、この能力が取る対象の数は固定される。《隔離の場》の上に置かれている孤立カウンターの数が変わっても、追放する土地でないパーマネントの数は変わらない。

* 《隔離の場》が複数のパーマネントを追放したなら、それらのカードは同時に戦場に戻る。

* 《隔離の場》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、どのパーマネントも追放されない。

* 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。追放されるクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。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、《隔離の場》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間は、状況起因処理も含めて何も起こらない。

* 多人数戦では、《隔離の場》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。それらの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ため、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共に消滅しない。

《霞の徘徊者》

{3} {U}

クリーチャー — エルドラージ・昇華者

3/2

欠色（このカードは無色である。）

霞の徘徊者が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたは追放領域から対戦相手がオーナーであるカードを1枚そのプレイヤーの墓地に置いてよい。そうしたなら、そのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

* この誘発型能力が解決される前に対象としたクリーチャーが不適正になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。追放領域からカードを1枚「昇華」することもない。

* プレイヤーはこの誘発型能力に対応できるが、その解決が始まり、あなたが追放領域からカードを1枚そのプレイヤーの墓地に置くかどうかを決めた後には、対応しようとしても手遅れである。

《彼方より》

{3} {G}

エンチャント

欠色（このカードは無色である。）

あなたのアップキープの開始時に、無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{1}を加える。」を持つ。

{1}{G}、彼方よりを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーからエルドラージ・カードを1枚探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* エルドラージ・カードとは、エルドラージのクリーチャー・タイプを持つものである。カード名に「エルドラージ」が含まれていることやエルドラージをテーマにしたカードであることは考慮しない。

《希望を溺れさせるもの》

{5}{U}

クリーチャー — エルドラージ

5/5

欠色（このカードは無色である。）

希望を溺れさせるものが戦場に出たとき、無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを2体戦場に出す。それらは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{1}を加える。」を持つ。

エルドラージ・末裔を1体生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

* 《希望を溺れさせるもの》の最後の能力を起動するために生け贄に捧げるエルドラージ・末裔は、《希望を溺れさせるもの》によって生み出されたものでなくてもよい。

* 2つの異なるコストを支払うために、同一のパーマネントを生け贄に捧げることはできない。特に、あなたが《希望を溺れさせるもの》の最後の能力を起動するためにエルドラージ・末裔を1体生け贄に捧げたなら、あなたはあなたのマナ・プールに{1}を加えることはない。

《逆境》

{3}{U}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

クリーチャーを最大2体対象とし、それらをタップする。それらのクリーチャーは、それら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。無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{1}を加える。」を持つ。

* あなたは何も対象とせずに《逆境》を唱えることができる。その解決時に、あなたはエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体得る。しかし、あなたが対象を1体以上指定して《逆境》を唱え、その解決の際にそれらの対象すべてが不適正な対象になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よってエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを得ることもない。

* 《逆境》は対象としたクリーチャーを追跡するが、それらのコントローラーは追跡しない。対象としたクリーチャーのいずれか一方のクリーチャーの現在のコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にそのクリーチャーのコントローラーが変わったなら、そのクリーチャーはその新しい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。

《軍団を破壊するもの》

{8}

クリーチャー — エルドラージ

10/8

軍団を破壊するものをブロックできるすべてのクリーチャーは、これをブロックする。

* このコントローラーのブロック・クリーチャー指定ステップに、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャーがタップ状態であるか、それではブロックできないという呪文や能力の影響下にあるなら、それはブロックしない。それがブロックするために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されない。そのプレイヤーがコストを支払わないなら、そのクリーチャーはブロックしなくてもよい。

* クリーチャーが《軍団を破壊するもの》を適正にブロックすることはできないが、他の攻撃クリーチャーであればブロックできるなら、他の攻撃クリーチャーをブロックしてもよい。同様に、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャーが何らかのコストを支払わないかぎり《軍団を破壊するもの》をブロックできないなら、そのコントローラーはそのコストを支払わずに、他の攻撃クリーチャーをブロックしてもよい。

* 2体以上の《軍団を破壊するもの》が攻撃しているなら、それらをブロックできる各クリーチャーのコントローラーは、そのクリーチャーがどちらの《軍団を破壊するもの》をブロックするか決める。このとき、複数のクリーチャーをブロックできるクリーチャーはできるだけ多くの攻撃している《軍団を破壊するもの》をブロックしなければならない。

《獣呼びの学者》

{1} {G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン・同盟者

1/1

速攻

{T}：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

* 《獣呼びの学者》が生み出したマナは、クリーチャー・呪文の総コストのうちどの部分に使用してもよい。（キッカー・コストなどの）追加コストであっても、（疾駆コストなどの）代替コストであってもよい。それは、あなたがコントロールするクリーチャーの能力のコストに使用することはできない。

* 《獣呼びの学者》が生み出したマナは、クリーチャー・トークンを生み出すものであっても、能力の起動やインスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱えることには使えない。

《荒廃した草原》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{3} {W}, {T}, 荒廃した草原を生け贄に捧げる：あなたは、あなたがコントロールするクリーチャー1体につき2点のライフを得る。

* あなたが得るライフの点数は、最後の能力の解決の際にあなたがコントロールしているクリーチャーを数えて決定する。

《荒廃の一掴み》

{4} {B} {B}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

クリーチャー 1 体と土地 1 つを対象とし、それらを追放する。

* 《荒廃の一掴み》を唱えるには、クリーチャー 1 体と土地 1 つを対象とする必要がある。土地でありクリーチャーでもあるパーマネント 1 つを両方の対象とすることができる。

《氷の猛進》

{U}

ソーサリー

クリーチャー 1 体を対象とし、それをタップする。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。

覚醒 3—{4} {U}（この呪文を {4} {U} で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地 1 つを対象とする。その上に +1/+1 カウンターを 3 個置く。それは速攻を持つ 0/0 のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

* 《氷の猛進》はタップ状態のクリーチャーも対象にできる。それは依然として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。

* 《氷の猛進》は対象としたクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーの現在のコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にコントローラーが変わったなら、それは新しい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。

《虚空の従者》

{2} {G}

クリーチャー — エルドラージ・昇華者

2/3

欠色（このカードは無色である。）

{1} {G}, 追放領域から対戦相手がオーナーであるカードを 1 枚そのプレイヤーの墓地に置く：無色の 1/1 のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを 1 体戦場に出す。それは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに {1} を加える。」を持つ。

* あなたがこの能力を起動することを宣言した後には、あなたがそのコストを支払い能力を起動し終わるまで、どのプレイヤーも対応することはできない。特に、誰も、あなたがこの能力を起動できないようにするために追放領域からカードを取り除くことはできない。

《虚空の接触》

{2} {R}

ソーサリー

欠色（このカードは無色である。）

クリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。虚空の接触はそれに 3 点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを与えられたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 《虚空の接触》から致死ダメージを与えられなければそのクリーチャーは追放されないというわけではない。ダメージが与えられたあと、そのターンに何らかの理由でそれが死亡するなら、代わりにそれは追放される。

《虚空の選別者》

{9}

クリーチャー — エルドラージ

11/9

あなたの対戦相手は点数で見たマナ・コストが偶数の呪文を唱えられない。（0は偶数である。）

あなたの対戦相手は点数で見たマナ・コストが偶数のクリーチャーではブロックできない。

* 呪文を唱えるためのコストを増やしたり減らしたりする効果は、その呪文の点数で見たマナ・コストに影響しない。

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストが偶数かどうかを決める。たとえば、対戦相手は（マナ・コストが{X}である）《果てしなきもの》を、Xを5として唱えることはできるが、Xを6として唱えることはできない。

* マナ・コストに{X}を含む戦場にあるクリーチャーでは、Xの値は0である。（マナ・コストが{X} {G}のクリーチャーである）《霧裂きのハイドラ》ではブロックできるが、《果てしなきもの》ではブロックできない。

* 裏向きのクリーチャーの点数で見たマナ・コストは0である。《虚空の選別者》によって、裏向きのクリーチャーではブロックできなくなる。

《古参の戦導者》

{1} {G} {W}

クリーチャー — 人間・兵士・同盟者

/

古参の戦導者のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。あなたがコントロールするアンタップ状態の他の同盟者を1体タップする：ターン終了時まで、古参の戦導者は先制攻撃か警戒かトランプルのうち、あなたが選んだ1つを得る。

* 《古参の戦導者》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で作用する。《古参の戦導者》が戦場にあるなら、その能力はそれ自体も数に入れる。

* 最後の能力を起動するために、あなたはあなたがコントロールする他のアンタップ状態の同盟者であればどれでもタップできる。あなたの一番最近のターンの開始時からあなたのコントロール下になかったものでもよい。（この能力はタップ・シンボルを使っていない点に注意。）

* あなたは、《古参の戦導者》の最後の能力の解決の際に《古参の戦導者》が得る能力を選ぶ。あなたがその能力を起動した際に選ぶわけではない。

* 警戒は攻撃クリーチャーが指定される際にのみ関係する。クリーチャーが攻撃していて、その時点以降に警戒を得ても、それはアンタップしない。

《コジレックの伝令》

{1} {U} {R}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/4

欠色（このカードは無色である。）

あなたが無色の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 《コジレックの伝令》の最後の能力は、呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。あなたが実際に支払う総コストを変えるのみである。

* 《コジレックの伝令》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。マナ・コストに含まれる不特定マナの部分を減らすのみである。

* 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、何らかの効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。

* コストの減少は、代替コストにも適用できる。

* あなたが唱える無色の呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X}なら、あなたはXの値として5を選び{4}を支払ってその呪文を唱えることができる。

《コーの懲罰者》

{1} {W}

クリーチャー — コー・ウィザード・同盟者

3/1

コーの懲罰者はエルドラージ・末裔によってはブロックされない。

* 末裔・クリーチャーでないエルドラージ・クリーチャー（やエルドラージ・クリーチャーでない末裔・クリーチャー）は、《コーの懲罰者》をブロックできる。

《祭壇の刈り取り》

{1} {B}

インスタント

祭壇の刈り取りを唱えるための追加コストとして、クリーチャーを1体生け贄に捧げる。

カードを2枚引く。

* 《祭壇の刈り取り》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、またカードをさらに引こうとして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《祭壇の刈り取り》に対応できるのは、それを唱え終わりコストすべての支払いも終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーを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。

《珊瑚兜の案内人》

{1} {U}

クリーチャー — マーフォーク・スカウト・同盟者

2 / 1

{4} {U} : 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。

* 攻撃クリーチャーが適正にブロックされた後に、それに「それはブロックされない」という効果が作用しても、そのブロックを変更したり解除したりはできない。

《下生えの勇者》

{1} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル

2 / 2

+ 1 / + 1 カウンターが置かれている下生えの勇者にダメージが与えられるなら、そのダメージを軽減し、下生えの勇者の上から + 1 / + 1 カウンターを 1 個取り除く。

上陸 — 土地が 1 つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、下生えの勇者の上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。

* 《下生えの勇者》に（たとえば、それが複数のクリーチャーにブロックされたために）複数の発生源から同時にダメージが与えられるなら、その軽減効果はそれらのダメージすべてに対して 1 回適用される。あなたは + 1 / + 1 カウンターを 1 個のみ取り除く。

* 《下生えの勇者》の上に + 1 / + 1 カウンターが置かれているときに軽減できないダメージが与えられたなら、あなたは依然としてその上から + 1 / + 1 カウンターを 1 個取り除く。

《昇華者の突撃》

{1} {R}

ソーサリー

欠色（このカードは無色である。）

昇華者の突撃を唱えるための追加コストとして、追放領域から対戦相手がオーナーであるカードを 1 枚そのプレイヤーの墓地に置く。

クリーチャー 1 体を対象とする。昇華者の突撃はそれに 5 点のダメージを与える。

* 《昇華者の突撃》を唱えるには、追放領域から対戦相手がオーナーであるカードをちょうど 1 枚そのプレイヤーの墓地に置く必要がある。そうせずにこの呪文を唱えることはできず、これにより追放されている複数のカードをオーナーの墓地に置くこともできない。

* プレイヤーが《昇華者の突撃》に対応できるのは、それを唱え終わりコストすべての支払いも終わった後である。追放領域からカードを取り除く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。

《深海の主、キオーラ》

{2} {G} {U}

プレインズウォーカー — キオーラ

4

+ 1 : クリーチャーを最大 1 体と土地を最大 1 つ対象とし、それらをアンタップする。

－ 2：あなたのライブラリーの一番上から 4 枚のカードを公開する。あなたは、その中のクリーチャー・カードを最大 1 枚と土地・カードを最大 1 枚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。

－ 8：あなたは「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、クリーチャー 1 体を対象とする。あなたは『その戦場に出たクリーチャーはそれと格闘を行う。』を選んでもよい。」を持つ紋章を得る。その後、青の 8/8 のタコ・クリーチャー・トークンを 3 体戦場に出す。

* 《深海の主、キオーラ》の 1 つ目の能力は、その上に忠誠カウンターを置くために、何も対象とせずに起動してもよい。

* 《深海の主、キオーラ》の 2 つ目の能力で、あなたは、カードを一切手札に加えなくても、クリーチャー・カードを 1 枚加えても、土地・カードを 1 枚加えても、クリーチャー・カードを 1 枚と土地・カードを 1 枚手札に加えても、いずれでもよい。

* タコ・クリーチャー・トークンが戦場に出たときには、あなたはすでに紋章を得ている。それらのタコ・クリーチャー・トークンは、すぐに格闘したくてウズウズしている！

《次元の激高》

{3} {W} {W}

ソーサリー

すべての土地でないクリーチャーを破壊する。

覚醒 4－{5} {W} {W} {W}（この呪文を {5} {W} {W} {W} で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地 1 つを対象とする。その上に + 1 / + 1 カウンターを 4 個置く。それは速攻を持つ 0 / 0 のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

* 「土地でないクリーチャー」とは、土地でもあるクリーチャー以外のクリーチャーである。

《成長のうねり》

{1} {G}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは + 2 / + 2 の修整を受ける。あなたは、あなたの手札から土地・カードを 1 枚戦場に出してもよい。

* これにより土地を戦場に出すことは、土地をプレイすることと同じではない。《成長のうねり》は、あなたのターン中にあなたがあなたの手札からプレイできる土地の枚数には影響しない。

《石術師の焦点》

{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。このターン、無色の発生源からそのクリーチャーに与えられるすべてのダメージを軽減する。

* 《石術師の焦点》によって、《石術師の焦点》の解決の際には存在しなかった発生源や、その際には無色でなかった発生源からのダメージであっても、そのターンに無色の発生源からそのクリーチャーに与えられるダメージが軽減される。

《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》

{2} {W} {W}

プレインズウォーカー — ギデオン

4

+1：ターン終了時まで、ゼンディカーの同盟者、ギデオンは破壊不能を持つ5/5の人間・兵士・同盟者・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。

0：白の2/2の騎士・同盟者・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

−4：あなたは「あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」を持つ紋章を得る。

* 《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》の1つ目の能力は、クリーチャーが戦場に出ることではない。

《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》はすでに戦場に出ていて、タイプが変わったのみである。特に、あなたのパーマネントの結集の能力は誘発しない。（もちろん、《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》の2つ目の能力は結集の能力を誘発する。）

* 《ゼンディカーの同盟者、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。

* 《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》の1つ目の能力によって、《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》は「人間」と「兵士」と「同盟者」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」と「同盟者」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）。

* 《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》の1つ目の能力が解決した後に軽減できないダメージがそれと与えられたなら、そのダメージが持つすべての結果が適用される。具体的には、（それはクリーチャーであるため）《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》はそのダメージを負い、また（それはプレインズウォーカーでもあるため）そのダメージの点数に等しい数の忠誠カウンターが《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》の上から取り除かれる。《ゼンディカーの同盟者、ギデオン》は破壊不能を持つが、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。

《粗暴な排除》

{2} {U} {R}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

以下から1つまたは両方を選ぶ。

* 呪文1つかクリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* 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。粗暴な排除はそれに2点のダメージを与える。このターンにそのパーマネントが墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

* 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る。その呪文は打ち消されるわけではないが、解決されない。これにより呪文のコピーがオーナーの手札に戻されるなら、そのコピーは次に状況起因処理が行われる時点で消滅する。

* 2つ目のモードにより対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーが、そのターン中に何らかの理由で墓地に置かれるなら、代わりにそれは追放される。致死ダメージ以外の理由で墓地に置かれるとしても追放される。この追放の効果は、《粗暴な排除》が（軽減効果により）そのパーマネントにダメージを与えなかったときや、（移し替え効果により）別のクリーチャーやプレインズウォーカーにダメージを与えたときにも適用される。

《空乗りのエルフ》

{X} {G} {U}

クリーチャー — エルフ・戦士・同盟者

0 / 0

飛行

収斂 — 空乗りのエルフは、これを唱えるために支払われたマナの色1色につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

* あなたはXとして望む値を選べる。Xとして選んだ値は、《空乗りのエルフ》が戦場に出るときにそれの上に置かれている+1/+1カウンターの個数に直接影響するわけではないが、Xの値によって支払うマナが増え、その結果としてそれを唱えるために支払うマナの色の数も増やせる。たとえば、あなたはXの値として0を選び、{G} {U}を支払って《空乗りのエルフ》を唱え、+1/+1カウンターを2個置くことができる。また、Xの値として3を選び、マナ・コストを{3} {G} {U}として{W} {U} {B} {R} {G}を支払い、+1/+1カウンターを5個置くこともできる。

《大群の殺到》

{2} {B}

ソーサリー

欠色（このカードは無色である。）

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/+0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無色のクリーチャーはさらに先制攻撃を得る。

* 《大群の殺到》によって先制攻撃を得た無色のクリーチャーは、その後そのターン中に無色でなくなったとしても先制攻撃を失わない。

《タイタンの存在》

{3}

インスタント

タイタンの存在を唱えるための追加コストとして、あなたの手札から無色のクリーチャー・カードを1枚公開する。

クリーチャー1体を対象とする。そのパワーが公開したカードのパワー以下なら、それを追放する。

* 《タイタンの存在》がスタックを離れるまで、その無色のクリーチャー・カードは公開されたままになる。

* あなたが公開した無色のクリーチャー・カードは、《タイタンの存在》の解決の際にあなたの手札にある必要はない。手札にないなら、最後に手札にあった時点のパワーを使用する。

* 《タイタンの存在》の解決の際に対象としたクリーチャーのパワーを確認して、それが公開したクリーチャー・カードのパワー以下かどうかを見る。それが公開したクリーチャー・カードのパワーより大きければ、《タイタンの存在》の解決は終わり、何の効果もない。

《絶え間ない飢餓、ウラモグ》

{10}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

10/10

あなたが絶え間ない飢餓、ウラモグを唱えたとき、パーマネント2つを対象とし、それらを追放する。

破壊不能

絶え間ない飢餓、ウラモグが攻撃するたび、防御プレイヤーは自分のライブラリーの一番上から20枚のカードを追放する。

* 《絶え間ない飢餓、ウラモグ》の1つ目の能力が誘発し、《絶え間ない飢餓、ウラモグ》とともにスタックに置かれた後では、両者は無関係に解決される。《絶え間ない飢餓、ウラモグ》の呪文が打ち消されたとしても、この誘発型能力は依然として解決される。この誘発型能力はいつでも、《絶え間ない飢餓、ウラモグ》の呪文より先に解決される。

* 《絶え間ない飢餓、ウラモグ》の1つ目と3つ目の能力によって追放されるカードは、表向きに追放される。

* プレイヤーのライブラリーにあるカードが20枚以下なら、それらすべてを追放する。そのプレイヤーは、そのプレイヤーが空のライブラリーからカードを引かなければならなくなるまでは、ゲームに敗北するわけではない。

《タジームの守護者》

{3} {U} {U}

クリーチャー — スフィンクス

4/5

飛行

上陸 — 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。その土地が島であるなら、そのクリーチャー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。

* 《タジームの守護者》の上陸の能力はすでにタップ状態のクリーチャーを対象とできる。この能力を誘発した土地が島であるなら、そのクリーチャー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。

* この能力は対象としたクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーの現在のコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にコントローラーが変わったなら、それは新しい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。

《多勢》

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。多勢はそれに、あなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい点数のダメージを与える。

* 《多勢》が与えるダメージの点数は、《多勢》の解決の際にあなたがコントロールしているクリーチャーを数えて決定する。

《大地の武装》

{1} {G}

ソーサリー

パーマナント1つを対象とし、その上に+1/+1カウンターを2個置く。

覚醒4—{6} {G}（この呪文を{6} {G}で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。その上に+1/+1カウンターを4個置く。それは速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

* +1/+1カウンターはどのパーマナントの上にも置くことができる。そのパーマナントがクリーチャーであるか、クリーチャーにならないかぎり、それらのカウンターには何も効果もない。

* 覚醒コストを支払って《大地の武装》を唱えたなら、あなたがコントロールする1つの土地を両方の対象とすることができる。

《塵の中を忍び寄るもの》

{2} {B} {R}

クリーチャー — エルドラージ

5/3

欠色（このカードは無色である。）

速攻

各終了ステップの開始時に、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしていない場合、塵の中を忍び寄るものをオーナーの手札に戻す。

* 《塵の中を忍び寄るもの》の最後の能力は、終了ステップが始まるに際し、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしているかどうかを確認する。コントロールしていた場合、この能力は誘発しない。コントロールしていなかった場合、この能力はその解決の際にも同じことを確認する。何らかの理由で、あなたがその時点で他の無色のクリーチャーをコントロールしていたなら、この能力は何もしない。あなたは《塵の中を忍び寄るもの》をオーナーの手札に戻すことはない。

* 《塵の中を忍び寄るもの》の最後の能力は、《塵の中を忍び寄るもの》が無色であるかどうかは関係ない。それが1色以上の色を得たとしても、この能力は依然としてあなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。

* 多くの能力と同様、《塵の中を忍び寄るもの》の最後の能力も《塵の中を忍び寄るもの》が戦場にあるときにのみ作用する。

《塵への崩壊》

{3} {R}

ソーサリー

欠色（このカードは無色である。）

基本でない土地1つを対象とし、それを追放する。そのコントローラーの墓地と手札とライブラリーから、その土地と同じ名前を持つカードを望む枚数探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

* あなたは、そのプレイヤーの墓地や手札やライブラリーにある、その名前を持つカードを残してもよい。それらをすべて追放する必要はない。

《停滞の罨》

{1} {W} {W}

エンチャント

瞬速（あなたはこの呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

停滞の罨が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、停滞の罨が戦場を離れるまでそれを追放する。（そのクリーチャーはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《停滞の罨》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。

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

* クリーチャー・トークンが追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 《停滞の罨》が戦場を離れた直後に、追放されたカードは戦場に戻る。この2つのイベントの間は、状況起因処理も含めて何も起こらない。

* 多人数戦では、《停滞の罨》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。それらの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ため、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共に消滅しない。

《敵対》

{4} {R}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

* 《敵対》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、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《手酷い失敗》

{1} {U}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

点数で見たマナ・コストが4以下のクリーチャー・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。その呪文がこれにより打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。

* 呪文の点数で見たマナ・コストは、そのコントローラーがそれを（想起コストなどの）代替コストを支払って唱えたとしても変わらない。

《天空の滝》

土地

天空の滝はタップ状態で戦場に出る。

天空の滝が戦場に出たとき、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。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。

{T}：あなたのマナ・プールに{U}を加える。

* 《天空の滝》の誘発型能力は対象とした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。

* この誘発型能力は対象としたクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーの現在のコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にコントローラーが変わったなら、それは新しい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。

《天使の贈り物》

{1} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

天使の贈り物が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントされているクリーチャーは飛行を持つ。

* 呪文が解決される前にオーラの対象が不適正になったなら、そのオーラは打ち消され、オーナーの墓地に置かれる。そのオーラは戦場に出ず、あなたがカードを引くこともない。

《天使の隊長》

{3} {R} {W}

クリーチャー — 天使・同盟者

4 / 3

飛行

天使の隊長が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは他の攻撃している同盟者1体につき+1/+1の修整を受ける。

* 修整の量は、能力の解決の際に他の攻撃している同盟者を数えて決定する。チームメイトがコントロールする攻撃している同盟者も数に入れる。

* 能力が解決した後で、他の攻撃している同盟者の数が変わっても、そのターンに与えられた修整の量が変えることはない。

《とどろく雷鳴》

{X} {R} {R}

ソーサリー

望む数のクリーチャーやプレイヤーを対象とする。とどろく雷鳴はそれらに、X点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* あなたは、《とどろく雷鳴》を唱える際に、この呪文が取る対象の数とダメージの分割を選ぶ。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージが与えられなければならない。

* 《とどろく雷鳴》の解決が始まった時点で、全部ではなく一部の対象が不適正になっていたなら、依然として元のダメージの分割が適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。すべての対象が不適正な対象となっていたなら、この呪文は打ち消される。

《取り囲む地割れ》

{2} {W}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。このターン、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーが与えるすべての戦闘ダメージを軽減する。

覚醒2—{4} {W}（この呪文を{4} {W}で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンターを2個置く。それは速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

* 《取り囲む地割れ》は、対象とした対戦相手がコントロールするすべてのクリーチャーが与えるすべての戦闘ダメージを軽減する。《取り囲む地割れ》の解決の際に戦場になかったクリーチャーや、その時点ではクリーチャーでなかったクリーチャーも同様である。

《同盟者の宿营地》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{T}：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、同盟者・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

{1}, {T}, 同盟者の宿营地を生け贄に捧げる：あなたがコントロールする同盟者1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* 「同盟者・呪文」とは、「同盟者」のサブタイプを持つ呪文である。2つ目の能力が生み出すマナは、あなたがコントロールする同盟者の能力のコストを支払うために使うことはできない。

* 最後の能力は、戦場にある同盟者のみを対象にできる。

《二人戦術》

{1} {W}

インスタント

クリーチャーを最大2体対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+1/+2の修整を受ける。あなたは2点のライフを得る。

* あなたは、何も対象とせずに《二人戦術》を唱えることもできる。その解決時に、あなたは2点のライフを得る。しかし、あなたが対象を1体以上選んで《二人戦術》を唱え、その解決時にそれらの対象すべてが不適正な対象になっていたなら、それは打ち消されその効果は一切発生しない。よって2点のライフを得ることもない。

《墓の出産》

{2} {B}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地からカードを1枚追放する。あなたは無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{1}を加える。」を持つ。
カードを1枚引く。

* 対象とした対戦相手は、《墓の出産》の解決の際に追放するカードを選ぶ。

* あなたは、墓地が空である対戦相手を対象として《墓の出産》を唱えることができる。そのプレイヤーが自分の墓地からカードを追放することはないが、あなたは依然としてエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体得て、カードを1枚引く。

《白日の下に》

{3} {G} {U}

ソーサリー

収斂 — あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストが白日の下にを唱えるために支払われたマナの色の総数以下であるクリーチャー・カード1枚かインスタント・カード1枚かソーサリー・カードを1枚探し、そのカードを追放し、その後、あなたのライブラリーを切り直す。あなたはそのカードそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 追放されたカードを唱えるなら、それは《白日の下に》の解決の一部として唱える。そのターンの後の時点で唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視するが、（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」のような）他の制限は無視しない。

* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、覚醒コストのような代替コストを支払うことはできない。ただしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、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、その値として0を選ばなければならない。

* これによりインスタント・カードかソーサリー・カードを唱えたなら、それは通常通りあなたの墓地に置かれる。それは追放領域に戻るわけではない。

* カードを唱えなかったなら、それは追放されたままとなる。

《ハグラの名射手》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・暗殺者・同盟者

2 / 2

{4} {B} : 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 / -1 の修整を受ける。

* クリーチャーに -1 / -1 の修整を与える効果は、そのクリーチャーの上に -1 / -1 カウンターを置くこととは異なる。特に、《ハグダの名射手》の能力の対象としたクリーチャーの上に +1 / +1 カウンターが置かれていたなら、それらのカウンターは残る。

《破滅の伝導者》

{6}

クリーチャー — エルドラージ

5 / 5

あなたが破滅の伝導者を唱えたとき、あなたはあなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが 7 以上の無色のクリーチャー・カードを 1 枚探してもよい。そうしたなら、それを公開し、その後あなたのライブラリーを切り直し、そのカードをライブラリーの一番上に置く。

各ターン、あなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは {2} 少なくなる。

* 《破滅の伝導者》の最後の能力は、呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。あなたが実際に支払う総コストを変えるのみである。

* 《破滅の伝導者》の最後の能力は、《破滅の伝導者》がそのターンの一部に戦場に出ていなかったとしても、ターン全体を見る。特に、あなたがあるターンに《破滅の伝導者》を唱えたなら、その後そのターンにあなたが唱える他のクリーチャー・呪文があなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文となることはない。

* 《破滅の伝導者》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。マナ・コストに含まれる不特定マナの部分を減らすのみである。

* あなたが 2 体以上の《破滅の伝導者》をコントロールしているなら、それらそれぞれの最後の能力は、各ターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文 1 つにのみ適用され、別々の複数の呪文には適用されない。つまりあなたがちょうど 2 体の《破滅の伝導者》をコントロールしているなら、各ターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文 1 つのコストが {4} 少なくなる。

* 各ターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文とは、あなたが最初に唱える呪文である必要はない。たとえば、あなたはまずソーサリー・呪文を唱え、その後少ないコストでクリーチャー・呪文を唱えることができる。

* 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、何らかの効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。

* コストの減少は、（疾駆コストのような）代替コストにも適用できる。

* あるターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文のマナ・コストに {X} が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前に X の値を選ぶ。たとえば、あるターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文のマナ・コストが {X} {G} なら、X の値として 2 を選び、{G} を支払ってその呪文を唱えることができる。

* あるターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文が収斂を持つなら、支払うマナの色の総数を増やすという目的で《破滅の伝導者》の最後の能力のコスト減少を無視することはできない。

#訂正# カードには「破滅を導くもの」と印刷されているが、これは誤りである。このカード名は「破滅の伝導者」であるものとして扱う。

《ハヤバイ》

{3} {B}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

4/3

欠色（このカードは無色である。）

ハヤバイではブロックできない。

{1} {B}：ハヤバイを再生する。この能力は、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしているときにのみ起動できる。

* この能力を適正に起動した後には、他の無色のクリーチャーに何が起ころうと関係ない。能力の解決時にあなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしていなくても、この能力は解決し再生の盾が作られる。

* 《ハヤバイ》の起動型能力は、《ハヤバイ》が無色であることに依存しない。それが1色以上の色を得たとしても、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしているなら、あなたは依然としてこの能力を起動できる。

《伐採地の滝》

土地

伐採地の滝はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{G}か{U}を加える。

{2} {G} {U}：ターン終了時まで、伐採地の滝は呪禁を持つ緑であり青である3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

* クリーチャーになった土地は「召喚酔い」の影響を受けることがある。それがあなたのコントロール下で戦場にある状況で一番最近のあなたのターンが始まったのでないかぎり、あなたはそれで攻撃したり、その（マナ能力を含む）{T}能力を使用したりできない。召喚酔いは、そのパーマネントがあなたのコントロール下になった時点を考慮するのであって、それがクリーチャーになった時点やそれが戦場に出た時点を考慮するわけではない点に注意。

* この土地は、その最後の能力によって色を得るまで無色である。

* 土地がクリーチャーになることは、クリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。そのパーマネントはすでに戦場に出ていて、そのタイプが変わったのみである。「クリーチャーが1体戦場に出るたび」に誘発する能力は誘発しない。

* 土地をクリーチャーに変える能力は、クリーチャーのパワーとタフネスも設定する。（たとえば、これが覚醒を持つ呪文の対象とされたために）この土地がすでにクリーチャーであったなら、その能力はこれのパワーとタフネスを設定するそれ以前の効果を上書きする。このパワーとタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を適用し始めたかに関係なく、適用され続ける。（+1/+1カウンターのような）パワーやタフネスを変更するカウンターやこれのパワーとタフネスを入れ替える効果も同様である。

たとえば、《伐採地の滝》がそれの上に+1/+1カウンターが3つ置かれた0/0のクリーチャーになっていたなら、その最後の能力を起動すると、それは土地でもある6/6のクリーチャーになる。

《バーラ・ゲドを滅ぼすもの》

{7}

クリーチャー — エルドラージ

7/5

バーラ・ゲドを滅ぼすものが攻撃するたび、防御プレイヤーは自分がコントロールするパーマネントを2つ追放する。

* 《バーラ・ゲドを滅ぼすもの》がプレインズウォーカーを攻撃したなら、防御プレイヤーはそのプレインズウォーカーを追放してもよい。《バーラ・ゲドを滅ぼすもの》は依然として攻撃しており、防御プレイヤーはそれを通常通りブロックしてもよい。それがブロックされなかったなら、それは戦闘ダメージを与えない。

* 双頭巨人戦では、あなたは2人の対戦相手のうちどちらがパーマネントを追放するかを選ぶ。対戦相手の両方にパーマネントを1つずつ追放させることはできない。

* パーマネントはブロック・クリーチャーが指定される前に追放される。

* 防御プレイヤーがパーマネントを1つのみコントロールしているなら、そのパーマネントを追放する。

《灯の再覚醒、オブ・ニクシリス》

{3} {B} {B}

プレインズウォーカー — ニクシリス

5

+1：あなたはカードを1枚引き、1点のライフを失う。

—3：クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

—8：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは「プレイヤー1人がカードを1枚引くたび、あなたは2点のライフを失う。」を持つ紋章を得る。

* 《灯の再覚醒、オブ・ニクシリス》の最後の能力が生成する紋章は、対象とした対戦相手がオーナーであり、そのプレイヤーがコントロールする。多人数戦で、あなたがオーナーである《灯の再覚醒、オブ・ニクシリス》をあなたが使うことによって対戦相手が紋章を得たなら、あなたがゲームから除外されたとしても、その紋章は残る。

《肥沃な茂み》

土地

肥沃な茂みはタップ状態で戦場に出る。

肥沃な茂みが戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーの一番上から5枚のカードを見てもよい。そうしたなら、その中の基本土地・カードを最大1枚公開し、そのカードをあなたのライブラリーの一番上に、残りを一番下に望む順番で置く。

{T}：あなたのマナ・プールに{G}を加える。

* あなたが見た5枚のカードに基本土地・カードが含まれていても、それを公開する必要はない。公開しなかったなら、あなたはライブラリーの一番上にはカードを置かない。

《フェリダーの君主》

{4} {W} {W}

クリーチャー — 猫・ビースト

4 / 6

警戒、絆魂

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライフが40点以上である場合、あなたはこのゲームに勝利する。

* 《フェリダーの君主》の誘発型能力は、あなたのアップキープが始まるに際しあなたのライフが40点以上であるかどうか確認する。40点以上でなかった場合、この能力は誘発しない。40点以上であった場合、この能力はその解決の際にも同じことを確認する。その時点であなたのライフが40点以上でなかったなら、この能力は何もしない。

* 双頭巨人戦では、あなたのライフの総量とはあなたのチームのライフ総量と同義である。そのため、あなたのチームのライフが40点以上である場合、この能力が誘発する。

《不快な集合体》

{2} {R}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

*/ 5

欠色（このカードは無色である。）

不快な集合体のパワーは、あなたがコントロールする無色のクリーチャーの総数に等しい。

トランブル

嚙下（このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、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追放する。）

* 《不快な集合体》のパワーを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で作用する。《不快な集合体》が戦場にあるなら、その能力はそれ自体も数に入れる。

《骨の粉碎》

{B}

ソーサリー

骨の粉碎を唱えるための追加コストとして、クリーチャーを1体生け贄に捧げる。

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* 《骨の粉碎》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、またクリーチャーをさらに破壊しようとして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《骨の粉碎》に対応できるのは、それを唱え終わりコストすべての支払いも終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーを除去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。

《忘却蒔き》

{6}

クリーチャー — エルドラージ

5 / 8

あなたが忘却蒔きを唱えたとき、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4枚のカードを追放する。その後、あなたは追放領域からそのプレイヤーがオーナーである土地・カードを、望む枚数あなたのコントロール下で戦場に出してもよい。

* 《忘却蒔き》の能力によって、あなたは、追放領域からそのプレイヤーがオーナーである土地・カードを、それらのカードがどのように追放されたかに関係なく、戦場に出すことができる。

* 追放領域にある裏向きのカードは特性を持たない。そのようなカードは、《忘却蒔き》の能力により戦場に出すことはできない。

《巻き締め付け》

{1} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは-6/-0の修整を受けるとともに飛行を失う。

* 《巻き締め付け》がつけられた後に何らかの効果によってエンチャントされているクリーチャーが飛行を得たなら、そのクリーチャーは飛行を持つ。

《マキンディの巡回兵》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・騎士・同盟者

2 / 3

結集 — マキンディの巡回兵か他の同盟者が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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警戒を得る。

* 警戒は攻撃クリーチャーが指定される際のみ関係する。クリーチャーが攻撃していて、その時点以降に警戒を得ても、それはアンタップしない。

《マラキールの解放者、ドラーナ》

{1} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・同盟者

2 / 3

飛行、先制攻撃

マラキールの解放者、ドラーナがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールする各攻撃クリーチャーの上に、それぞれ+1/+1カウンターを1個置く。

* 《マラキールの解放者、ドラーナ》の最後の能力は戦闘ダメージが与えられ終わった後に誘発する。そのため、+1/+1カウンターが置かれるのは、《マラキールの解放者、ドラーナ》が戦闘ダメージを与えた戦闘ダメージ・ステップに死亡しなかった攻撃クリーチャーのみである。

* その戦闘ダメージ・ステップの間に、《マラキールの解放者、ドラーナ》や他の先制攻撃や二段攻撃を持つ攻撃クリーチャーが与えるダメージが、それの上に+1/+1カウンターが置かれることによって

変わることはない。しかし、先制攻撃を持たない攻撃クリーチャーが通常の戦闘ダメージ・ステップの間に与えるダメージは、それの上に置かれた+1/+1カウンターの影響を受ける。

《水の帳の分離》

{4} {U} {U}

ソーサリー

このターンに続いて追加の1ターンを行う。水の帳の分離を追放する。

覚醒6—{6} {U} {U} {U}（この呪文を{6} {U} {U} {U}で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンターを6個置く。それは速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

* 《水の帳の分離》を追放することはその効果の一部である。《水の帳の分離》をその覚醒コストで唱えたあと、対象としたあなたがコントロールする土地が不適正な対象になったときも含め、《水の帳の分離》が打ち消されたなら、これはオーナーの墓地に置かれる。

《ムラーサの緑守り》

{4} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル

5/4

ムラーサの緑守りが戦場に出たとき、あなたの墓地からカード1枚を対象とする。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。

ムラーサの緑守りが死亡したとき、あなたの墓地からカード1枚を対象とする。あなたはムラーサの緑守りを追放してもよい。そうしたなら、それをあなたの手札に戻す。

* あなたは、最後の能力の解決の際に《ムラーサの緑守り》を追放するかどうかを決める。プレイヤーはこの能力の誘発に対応できるが、その解決が始まり、あなたが《ムラーサの緑守り》を追放すると決めた後には、対応しようとしても手遅れである。

* 最後の能力が解決する前に対象としたカードが不適正になったなら、それは打ち消される。あなたは、追放したくても《ムラーサの緑守り》を追放することはできない。

《面晶体の掘削者、ザダ》

{3} {R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・同盟者

3/3

あなたが面晶体の掘削者、ザダのみを対象とするインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、その呪文が対象にできるあなたがコントロールする他のクリーチャー1体につき、その呪文を1回コピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。

* この能力は、あなたが《面晶体の掘削者、ザダ》1体のみを対象として、他のオブジェクトやプレイヤーは対象とせず、インスタント・呪文1つを唱えるかソーサリー・呪文1つを唱えるかするたびに誘発する。

* あなたが複数の対象群を持つインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱え、そのすべての対象群が《面晶体の掘削者、ザダ》1体のみを対象とするなら、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力は誘発する。

* あなたがコントロールするクリーチャーのうち、（被覆能力、プロテクションの能力、対象の制限などにより）元の呪文の対象とできないものは、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力では単に無視する。

* あなたはすべてのコピーをコントロールする。あなたは、それらのコピーがスタックに置かれる順番を選ぶ。元の呪文はスタック上でそれらのコピーの下に置かれていて、最後に解決されることになる。

* この能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。（《面晶体の掘削者、ザダ》の能力自体のような）プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。

* コピーした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。

* コピーされる呪文に（たとえば《とどろく雷鳴》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* コピーのコントローラーが、コピーに対して代替コストや追加コストを支払うことはできない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや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支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《淀みの種父》

{4} {U} {B}

クリーチャー — エルドラージ

5 / 7

欠色（このカードは無色である。）

土地が1つ対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から2枚のカードを追放する。あなたはカードを2枚引く。

* ライブラリーからカードは表向きに追放される。

* 《淀みの種父》の誘発型能力の解決時に、そのプレイヤーのライブラリーにあるカードが1枚であったなら、そのカードを追放する。ライブラリーにカードがなかったなら、カードを追放しない。いずれにせよ、あなたは依然としてカードを2枚引く。そのプレイヤーは（そのプレイヤーが空のライブラリーからカードを引こうとするまでは）ゲームに敗北するわけではない。

《ランタンの斥候》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・スカウト・同盟者

3 / 2

結集 — ランタンの斥候か他の同盟者が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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絆魂を得る。

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。この結集の能力が1ターンの間に2回以上解決されても、この能力の2回目以降の解決時までには新たに戦場に出たクリーチャーに影響があること以外には、普通は大して意味がない。

《乱動の報復》

{3} {W} {W}

インスタント

攻撃がブロックしているクリーチャーを望む数対象とする。乱動の報復はそれらに、5 点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* あなたは、《乱動の報復》を唱える際に、この呪文が取る対象の数とダメージの分割を選ぶ。各対象にはそれぞれ少なくとも 1 点のダメージが与えられなければならない。

* 《乱動の報復》の解決が始まった時点で、全部ではなく一部の対象が不適正になっていたなら、依然として元のダメージの分割が適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。すべての対象が不適正な対象となっていたなら、この呪文は打ち消される。

《乱動魔道士の計略》

{3} {U}

インスタント

収斂 — ターン終了時まで、対戦相手がコントロールするクリーチャーは $-X/-0$ の修整を受ける。X は乱動魔道士の計略を唱えるために支払われたマナの色の総数に等しい。

カードを 1 枚引く。

* あなたは対戦相手がクリーチャーをコントロールしていなくても《乱動魔道士の計略》を唱えることができる。あなたは単にカードを 1 枚引くことになる。

《乱動を刻む者、ノヤン・ダール》

{3} {W} {U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・同盟者

4 / 4

あなたがインスタント・呪文 1 つかソーサリー・呪文 1 つを唱えるたび、あなたがコントロールする土地 1 つを対象とする。あなたはそれの上に $+1/+1$ カウンターを 3 個置いてもよい。そうしたなら、その土地は速攻を持つ $0/0$ のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

* 《乱動を刻む者、ノヤン・ダール》の能力は覚醒とよく似ているが、同じ能力ではない。「覚醒を持つカード」を参照するカードは、《乱動を刻む者、ノヤン・ダール》を参照しない。

* この能力は、それを誘発させたインスタント・呪文やソーサリー・呪文よりも先に解決される。

《乱脈な気孔》

土地

乱脈な気孔はタップ状態で戦場に出る。

{T} : あなたのマナ・プールに {W} か {B} を加える。

{1} {W} {B} : ターン終了時まで、乱脈な気孔は絆魂を持つ白であり黒である $2/3$ のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。最後の能力を 2 回以上起動しても、《乱脈な気孔》がダメージを与えたときに、追加のライフを得るようになるわけではない。

* クリーチャーになった土地は「召喚酔い」の影響を受けることがある。それがあなたのコントロール下で戦場にある状況で一番最近のあなたのターンが始まったのでないかぎり、あなたはそれで攻撃した

り、その（マナ能力を含む）{T}能力を使用したりできない。召喚酔いは、そのパーマネントがあなたのコントロール下になった時点 considering のであって、それがクリーチャーになった時点やそれが戦場に出た時点 considering のわけではない点に注意。

* この土地は、その最後の能力によって色を得るまで無色である。

* 土地がクリーチャーになることは、クリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。そのパーマネントはすでに戦場に出ていて、そのタイプが変わったのみである。「クリーチャーが1体戦場に出るたび」に誘発する能力は誘発しない。

* 土地をクリーチャーに変える能力は、クリーチャーのパワーとタフネスも設定する。（たとえば、これが覚醒を持つ呪文の対象とされたために）この土地がすでにクリーチャーであったなら、その能力はこれのパワーとタフネスを設定するそれ以前の効果を上書きする。このパワーとタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を適用し始めたかに関係なく、適用され続ける。（+1/+1カウンターのような）パワーやタフネスを変更するカウンターやこれのパワーとタフネスを入れ替える効果も同様である。たとえば、《乱脈な気孔》がそれの上に+1/+1カウンターが3つ置かれた0/0のクリーチャーになっていたなら、その最後の能力を起動すると、それは土地でもある5/6のクリーチャーになる。

《連結面晶体構造》

{4}

アーティファクト

連結面晶体構造が戦場に出たとき、パワーが5以上のすべてのクリーチャーを、連結面晶体構造が戦場を離れるまで追放する。（それらのクリーチャーはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《連結面晶体構造》の能力の解決の際に各クリーチャーのパワーを見て、そのクリーチャーを追放するかどうかを決める。クリーチャーを誰がコントロールしているかは関係ない。

* 《連結面晶体構造》によって複数のクリーチャーを追放したなら、それらのカードは同時に戦場に戻る。

* 《連結面晶体構造》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、どのクリーチャーも追放されない。

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

* クリーチャー・トークンが追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 追放されたカードは、《連結面晶体構造》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間は、状況起因処理も含めて何も起こらない。

* 多人数戦で、《連結面晶体構造》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。それらの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ため、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共に消滅しない。

* 非常に稀な状況で、《連結面晶体構造》がパワーが5以上のクリーチャーとして戦場に出ることがある。これが起きたなら、《連結面晶体構造》は、他のパワーが5以上のクリーチャーとともにそれ自体

によって追放される。それらのカードは即座に戦場に戻る。これにより《連結面晶体構造》が追放され戦場に戻ることを繰り返すループになるなら、いずれかのプレイヤーが何らかの方法でループを終わらせないかぎり、そのゲームは引き分けとなる。

《連射する暴君》

{4} {R}

クリーチャー — エルドラージ

5 / 3

欠色（このカードは無色である。）

{2} {R}, 他の無色のクリーチャーを1体生け贅に捧げる：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。連射する暴君はそれに、生け贅に捧げられ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。

* ダメージを与えるのは《連射する暴君》であり、生け贅に捧げられたクリーチャーではない。たとえば、生け贅に捧げられたクリーチャーが絆魂を持っていたとしても、あなたはライフを得ない。

《湧き上がる瘴気》

{3} {B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。

覚醒3—{5} {B} {B}（この呪文を{5} {B} {B}で唱えたなら、加えて、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。その上に+1/+1カウンターを3個置く。それは速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。）

* 《湧き上がる瘴気》を覚醒コストで唱えたなら、クリーチャーが-2/-2の修整を受けるのは、対象とした土地がクリーチャーになる前である。《湧き上がる瘴気》の解決が始まる前の時点で土地・クリーチャーでないかぎり、-2/-2の修整を受けることはない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、戦乱のゼンディカー、マジック・オリジン、タルキール霸王譚、運命再編、タルキール龍紀伝、およびゼンディカー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。©2015 Wizards.