

『タルキール龍紀伝』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2月25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な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ルール・テキストを含んでいる。ただし、全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

『タルキール龍紀伝』セットは264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15枚）。

プレリリース・イベント：2015年3月21日～22日

発売記念ウィークエンド：2015年3月27日～29日

ゲームデー：2015年4月18日～19日

『タルキール龍紀伝』は、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 ことができる。その発売日とは、2015年3月27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・セットは以下の通りである。『デーロス』、『神々の軍勢』、『ニクスへの旅』、『基本セット2015』、『タルキール覇王譚』、『運命再編』、『タルキール龍紀伝』。

Magic.Wizards.com/Rulesから、全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。

テーマ：龍と2色の龍の群れ

精霊龍ウギンを救出するためにサルカンが過去の世界へ旅したことにより、タルキールの世界は大きく変貌することとなった。龍があらゆる場所に存在するため、『タルキール龍紀伝』にはこれ以前のセットと比較して、はるかに多数のドラゴン・クリーチャーが登場する。5つの氏族は依然としてタルキー

ルを支配しているものの、それらは恐るべき龍王によって率いられ、その名を冠する2色の氏族となった。この現代の氏族は、過去のタルキールに存在した氏族、そして存在することのなかったもう1つの現代の氏族の性質を色濃く残している。各氏族には固有の印が存在する。それは各氏族の特徴的な能力を持つカードを含め、その氏族に強く関連するカードに登場する。これらの印はゲームに影響しない。

ドロモカのキーワード処理：鼓舞

ドロモカ氏族の色は緑と白である。ドロモカの信奉者にとって、ドロモカは忍耐を体現する理想的な龍である。

鼓舞は再録キーワード処理であり、自陣の最小のクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことで、こちらの軍勢の弱点を確実に補強してくれる。『運命再編』で登場してから特に変更点はない。

《エイヴンの戦術家》

{4} {W}

クリーチャー — 鳥・兵士

2/3

飛行

エイヴンの戦術家が戦場に出たとき、鼓舞1を行う。（あなたがコントロールするクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャーを1体選び、その上に+1/+1カウンターを1個置く。）

鼓舞の公式ルールは以下の通り。

701.30. 鼓舞／Bolster

701.30a 「鼓舞Nを行う／Bolster N」とは「あなたがコントロールするクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャーを1体、あるいは2体以上あるならそのうちの1体選び、その上に+1/+1カウンターをN個置く。」を意味する。

* 鼓舞そのものはいずれのクリーチャーも対象に取ることはない（ただし鼓舞を行う呪文や能力には、クリーチャーを対象に取る他の効果を持つものもある）。たとえば、《エイヴンの戦術家》の鼓舞能力で、プロテクション（白）を持つクリーチャーの上にカウンターを置くことができる。

* 鼓舞を行うことを指示する呪文または能力が解決される際に、どのクリーチャーにカウンターを置くかをあなたが決定する。それがあなたのコントロール下にあり、最も小さいタフネスを持っているのであれば、鼓舞能力を持つクリーチャー自身を選んでもよい。

オジュタイのキーワード：反復

オジュタイの氏族の色は白と青である。オジュタイの信奉者にとって、オジュタイとは狡猾を体現する理想的な龍である。

反復は再録キーワードであり、一部のインスタントやソーサリーを持つ。あなたの次のアップキープの開始時にその呪文を無料でもう1回唱えさせてくれる。『エルドラージ覚醒』で登場してから特に変更点はない。

《ティガムの一撃》

{3} {U}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受けるとともに、このターン、それはブロックされない。

反復（この呪文があなたの手札から唱えられたなら、この解決に際し、これを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたはこのカードを追放領域からこのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

反復の公式ルールは以下の通り。

702. 87. 反復／Rebound

702. 87a 反復は、インスタントやソーサリーが持つ。これはその呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力であり、遅延誘発型能力を作成する。「反復／Rebound」は「この呪文が手札から唱えられたなら、解決に際してこれをあなたの墓地に置く代わりに、これを追放し、あなたの次のアップキープの開始時に、あなたはこのカードを追放領域からこのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」を意味する。

702. 87b 反復の結果としてカードをマナ・コストを支払わずに唱えることは、rule 601. 2bやrule 601. 2e-gの代替コストの支払いに関するルールに従う。

702. 87c 1つの呪文に複数の反復能力があっても意味はない。

* 遅延誘発型能力でカードを再び唱えるかどうかは任意である。あなたがカードを唱えないことを選んだ、または（適正な対象がいらないなどにより）唱えられない場合、そのカードは追放されたままとなる。先のターンで再度それを唱える機会を得ることはない。

* あなたが自分の手札から唱えた反復を持つ呪文が何らかの理由により打ち消されたなら（別の呪文や能力、もしくはその解決時点で対象がすべて不適正となっていた場合など）、その呪文は解決されず、反復を含めいずれの効果も起こらない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたがあなたの次のターンにそれを再度唱えることはできない。

* あなたのアップキープ開始時に、反復の効果によって作成されたすべての遅延誘発型能力が誘発する。あなたはそれを望む順番で処理してよい。これによりカードを唱えようとする場合、あなたはそれを遅延誘発型能力の解決の一部として唱える。（唱えるカードがソーサリーである場合も）カード・タイプに基づくタイミングの制限は適用されない。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。

* 反復を持つ呪文をあなたの手札から唱える限り、それをマナ・コストで支払ったのか許可された代替コストで支払ったのかにかかわらず、反復は作用する。

* あなたが自分の手札以外の領域（対戦相手の手札も含む）から反復を持つ呪文を唱えたなら、反復は何の効果も発揮しない。

* （《安らかなる眠り》などによって生成された）置換効果によって、あなたの手札から唱えた反復を持つ呪文がその解決の際にあなたの墓地以外の領域に置かれる場合、あなたは反復を適用するか、もしくは他の効果を適用するかをその呪文の解決の際に選ぶことができる。

* 反復は呪文のコピーには影響しない。それらはあなたの手札から唱えられていないからである。

* これにより追放領域からカードを唱えたなら、それは解決または打ち消された時点でオーナーの墓地に置かれる。それが再び追放されることはない。

シルムガルのキーワード：濫用

シルムガルの氏族の色は青と黒である。シルムガルの信奉者にとって、シルムガルは残忍さを体現する理想的な龍である。

濫用は新しいキーワード能力であり、クリーチャーが持つ。濫用を持つクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャーを1体生け贄に捧げてもよい。濫用を持つクリーチャーは、そうすることであなたに恩恵を与える別の能力を持っている。

《苦痛の公使》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 3

濫用（このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャーを1体生け贄に捧げてもよい。）
苦痛の公使がクリーチャーを1体濫用したとき、ターン終了時まで、あなたの対戦相手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。

濫用の公式ルールは以下の通り。

702. 109. 濫用／Exploit

702. 109a 濫用は誘発型能力である。「濫用／Exploit」とは、「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャーを1体生け贄に捧げてもよい。」を意味する。

702. 109b 濫用を持つクリーチャーは、濫用能力をコントロールしているプレイヤーがその能力の解決時にクリーチャーを1体生け贄に捧げるとき「クリーチャーを濫用」する。

* クリーチャーを1体生け贄に捧げるかどうか、およびどのクリーチャーを生け贄に捧げるかは、濫用能力が解決される際を選ぶ。

* 濫用を持つクリーチャーがまだ戦場に出ていれば、それ自身を生け贄に捧げてもよい。この場合、それが持つ他の能力が誘発する。

* 1つの濫用能力に対して2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

コラガンのキーワード：疾駆

コラガンの氏族の色は黒と赤である。シルムガルの信奉者にとって、シルムガルは残忍さを体現する理想的な龍である。

疾駆は再録キーワードである。代替コストでクリーチャー・呪文を唱え、そのクリーチャーが速攻を持ち、ターン終了時にオーナーの手札に戻る。『運命再編』で登場してから特に変更点はない。

《稲妻の狂戦士》

{R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

1 / 1

{R} : ターン終了時まで、稲妻の狂戦士は+1/+0の修整を受ける。

疾駆{R} (あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得るとともに、次の終了ステップの開始時に戦場からオーナーの手札に戻る。)

疾駆の公式ルールは以下の通り。

702. 108. 疾駆／Dash

702. 108a 疾駆は、遅延誘発型能力を生成するものを含む、疾駆を持つカードがスタックにある間に機能する常在型能力2つと、疾駆を持つオブジェクトが戦場に出ている間に機能する常在型能力1つの3つの能力を表す。「疾駆[コスト]／Dash [cost]」とは「あなたはこのカードを、これのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払って唱えてもよい。」「この呪文の疾駆コストが支払われたなら、次の終了ステップの開始時に、この呪文がなるパーマネントをオーナーの手札に戻す。」「このパーマネントの疾駆コストが支払われていた限り、これは速攻を持つ。」を意味する。疾駆コストを支払う場合、rule 601. 2bおよびrule 601. 2e-gの代替コストの支払いに関するルールに従う。

* マナ・コストではなく疾駆コストを支払うことを選んだ場合でも、あなたは依然としてその呪文を唱えていることとなる。それはスタックに置かれ、対応することも打ち消すこともできる。クリーチャー・呪文をその疾駆コストで唱えるのは、あなたがそのクリーチャー・呪文を唱えることができるときにのみ行なえる。ほとんどの場合、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のとき、ということになる。

* あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためにその疾駆コストを支払った場合、そのカードの誘発型能力が解決されたときにそれが依然戦場に残っていた場合にのみ、それはオーナーの手札に戻される。それ以前に死亡または別の領域に移動した場合、それはその場にとどまる。

* 別の能力がそれを指示しない限り、疾駆を持つクリーチャーで攻撃する必要はない。

* クリーチャーが疾駆コストがすでに支払われたクリーチャーのコピーとして戦場に出た、あるいはそのコピーとなった場合、そのコピーは速攻を持たず、オーナーの手札に戻ることもない。

アタルカの能力語：圧倒

コラガンの氏族の色は赤と緑である。コラガンの信奉者にとって、アタルカは獐猛さを体現する理想的な龍である。

圧倒は新能力語であり、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上の場合に効力を増すような能力の行頭に（英語版では斜体で）書かれている。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

《アタルカの獣壊し》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 2

圧倒 - {4} {G} : ターン終了時まで、アタルカの獣壊しは+4/+4の修整を受ける。この能力は、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上であるときにのみ起動できる。

《剣齒虎の先導隊》

{3} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

4/2

トランブル

圧倒 — 剣齒虎の先導隊が攻撃するたび、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上である場合、ターン終了時まで剣齒虎の先導隊は先制攻撃を得る。

* あなたがパワー0以下のクリーチャーをコントロールしている場合、コントロールしているクリーチャーのパワーの合計を計算するときには、その実際のパワーを使用する。たとえば、あなたがパワーがそれぞれ4、5、-2であるクリーチャー3体をコントロールしていた場合、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの合計は7である。

* 圧倒の能力のなかには、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上であることを必要とする起動型能力がある。これらの能力は一度起動させてしまえば、その後にあなたのコントロールするクリーチャーのパワー合計がどうなろうが関係ない。

* それ以外の圧倒能力には、「場合のルール」に該当する誘発型能力がある。その種の能力では、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計を2回チェックする。能力が誘発するかどうかを判定するために適切な時点で1回、そしてその能力が解決される時点でもう1回である。2回目のチェックの時点であなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上でなくなっていた場合、その能力の効果は発生しない。

新変種キーワード：大変異

隠匿と欺瞞に根ざす魔法はタルキール全土で広く使われている。大変異は変異の新たな変種であり、カードを裏向きに唱えることで、その実際の姿を隠すことを可能にする。

《盾皮のドラゴン》

{5} {W}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行、絆魂

大変異 {5} {W} {W} (あなたはこのカードを、{03}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。)

盾皮のドラゴンが表向きになったとき、あなたがコントロールする他の各ドラゴン・クリーチャーの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

変異と大変異の公式ルールは以下の通り。

702.36. 変異/Morph

702.36a 変異は、その能力を持つカードをプレイできるすべての領域で機能する常在型能力であり、その効果は、そのカードが裏向きである時ならいつでも機能する。「変異[コスト]/Morph [cost]」は、

「あなたはこのカードを、本来のマナ・コストではなく {3} を支払うことで、裏向きで 2/2 の、文章やカード名やクリーチャー・タイプやエクスパンション・シンボル、マナ・コストを持たないクリーチャーとして唱えられる。」という意味である。（rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。）

702.36b 変異能力を使ってカードを唱えるには、まずそれを裏向きにする。それは、文章やカード名やサブタイプやマナ・コストを持たない、2/2 の裏向きのクリーチャー・カードとなる。（そのカードの表向きの時の特性ではなく）それらの特性を持つカードを唱えることに適用される効果や禁止が、このカードを唱える際に適用される。これらの値はオブジェクトの特性のコピー可能な値である。（rule 613〔継続的効果の相互作用〕、rule 706〔オブジェクトのコピー〕参照。）それを（同じ特性を持つ裏向きの呪文として）スタックに置き、本来のマナ・コストではなく {3} を支払う。これは、代替コストのルールに則って処理される。変異能力を持つカードをプレイできる領域ならどの領域からでも、変異能力を使ってそのカードを唱えることができる。その呪文が解決されたとき、それは呪文のときと同じ特性をもったまま戦場に出る。変異の効果は、このパーマネントが裏向きである場合常に適用され、表向きになったときに終わる。

702.36c 変異能力を持たないカードを裏向きに唱えることはできない。

702.36d あなたが優先権を持つときならいつでも、あなたは裏向きのパーマネントを表向きにしてよい。これは特別な処理であり、スタックを用いない（rule 115参照）。そうするには、そのパーマネントが表向きになった場合の変異コストが何であるかをすべてのプレイヤーに示し、それを支払い、そのパーマネントを表向きにする。（そのパーマネントが表向きになった場合に変異コストを持たない場合、この方法で表向きにすることはできない。）変異の効果は終了し、その通常の特性を取り戻す。そのパーマネントが戦場に出たときに誘発される能力は、表向きになったときには誘発されず、効果を発揮しない。そのパーマネントはすでに戦場に出ているからである。

702.36e 大変異は変異能力の変種である。「大変異 [コスト]/Megamorph [cost]」は、「あなたはこのカードを、本来のマナ・コストではなく {3} を支払うことで、裏向きで 2/2 の、文章やカード名やクリーチャー・タイプやエクスパンション・シンボル、マナ・コストを持たないクリーチャーとして唱えられる。」と「このパーマネントが表向きになるに際し、これを表向きにするために大変異コストを支払っていたなら、これの上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。」を意味する。大変異コストは変異コストである。

702.36f 変異能力を持つカードを唱えることに関する詳細は、rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。

* 裏向きの大変異を持つパーマネントを表向きにし、その上に +1/+1 カウンターを 1 個置くのは特別な処理である。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。

* 大変異を持つ裏向きクリーチャーが他の方法で表向きになった場合（例えば、大変異を持つカードを予示して、そのマナ・コストで表向きにした場合）その上には +1/+1 カウンターを置かない。

表向きにするに際してその上に +1/+1 カウンターが 1 個置かれることを除き、大変異は変異と同様に機能する。これ以降の項目は『タルキール覇王譚』リリースノートに変異に関して記載したものだが、これらは大変異についても適用される。

* 変異は {3} を支払うことであなたにカードを裏向きで唱えることを可能にし、またあなたが優先権を持っているときにいつでもその変異コストを支払うことで、裏向きのパーマネントを表向きにすることを可能にする。

* 裏向きの呪文はマナ・コストを持たず、その点数で見たマナ・コストは0である。裏向きに呪文を唱える場合、他のプレイヤーにそのカードが何であるかわからないようにそれを裏向きでスタック上に置き、{3}を支払う。これは代替コストである。

* 呪文の解決時に、それはカード名、マナ・コスト、クリーチャー・タイプ、能力を持たない2/2クリーチャーとして戦場に出る。それは無色であり、その点数で見たマナ・コストは0点である。クリーチャーに適用される他の効果は、依然としてそれにそれらの特性を付与できる。

* あなたは自分に優先権がある場合、いつでもその変異コストを公開して支払うことで、裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。これは特別な処理である。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。これにより表向きにできるのは裏向きのパーマネントだけである。裏向きの呪文は表向きにすることはできない。

* 裏向きのクリーチャーが能力を失った場合、それは変異（および変異コスト）も持たなくなるため、それを表向きにすることはできなくなる。

* パーマネントは表向きにする前および後のどちらも戦場に出ているため、パーマネントを表向きにしても戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

* 裏向きのクリーチャーはカード名を持たないため、それは別の裏向きのクリーチャーを含め、他のいずれのクリーチャーとも同じ名前を持つことはない。

* 表向きにしたり裏向きにしたりするときにパーマネントの特性が変化するが、それ以外はそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象として取っていた呪文や能力、およびそのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。

* パーマネントを表向きまたは裏向きにしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかは変わらない。

* あなたはいつでも自分がコントロールしている裏向きの呪文またはパーマネントを見ることができる。効果がそれを行うよう指示した場合を除き、あなたは自分がコントロールしていない裏向きの呪文またはパーマネントを見ることができない。

* 裏向きの呪文がスタックから離れて戦場以外のいずれかの領域に置かれた（たとえば、打ち消されたなど）場合、あなたはそれを公開しなければならない。それぞれの墓地は、一つの、表向きの束でなければならない。

* 裏向きのパーマネントが戦場から離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから離れた場合、またはゲームが終了した場合、あなたはあなたがコントロールしていたすべての裏向きの呪文およびパーマネントを公開しなければならない。

* それぞれの裏向きの呪文およびパーマネントは互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。他のプレイヤーを混乱させるために、戦場でそれらを表現するカードを混ぜ合わせてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確であるべきである。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用する、または単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。

サイクル：碑

本セットではタップすることで2色のいずれかの色マナを生み出すことができ、ドラゴン・アーティファクト・クリーチャーになることもできるアーティファクトのサイクルが登場する。

《コラガンの碑》

{3}

アーティファクト

{T}：あなたのマナ・プールに {B} か {R} を加える。

{4} {B} {R}：ターン終了時まで、コラガンの碑は飛行を持つ黒であり赤である4/4のドラゴン・アーティファクト・クリーチャーになる。

* 碑はそれが戦場に出たターンに攻撃することができない。

* それぞれの碑は無色であるが、その最後の能力により、ターン終了時まで2色になる。

* 碑の上に+1/+1カウンターが置かれている場合、それらのカウンターはパーマネントがクリーチャーでなくなった後も引き続きその上に置かれたままである。それらのカウンターは、碑がクリーチャーでないときは何の効果もないが、後に碑がクリーチャーとなった場合に再度適用される。

* 碑がすでにクリーチャーであるときにその最後の能力を起動させると、そのパワーやタフネスを特定の値に設定するいかなる効果も上書きされる。パワーやタフネスを特定の値に直接設定するのではなく修整を与える効果は適用され続ける。

サイクル：命令

このセットにはモードを持つ呪文である「命令」のサイクルが存在する。命令は、4つのモードの中から2つを選ばせる。

《オジュタイの命令》

{2} {W} {U}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- ・あなたの墓地にある点数で見たマナ・コストが2以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。
- ・あなたは4点のライフを得る。
- ・クリーチャー・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。
- ・カードを1枚引く。

* モードは呪文を唱える際に2つ選ぶ。あなたは異なる2つのモードを選ばなければならない。一度モードを選んだら、それらのモードを変更することはできない。

* あなたは、適正な対象を選ぶことができるモードしか選ぶことができない。選ばれなかったモードの、対象にカンする条件は無視する。たとえば、《オジュタイの命令》の3つ目のモードを選ばない限り、それを唱えるためにクリーチャー・呪文1つを対象とする必要はない。

* 呪文の解決に際し、カードに記された順番で、選んだモードの指示に従う。たとえば、《オジュタイの命令》の2つ目と4つ目のモードを選んだ場合、あなたは4点のライフを得た後にカードを1枚引く。（順番がどうであるかは、ほとんどの場合は意味を持たない。）

* 命令がコピーされた場合、コピーを作成した効果によって通常は、対象は変更できるが新しいモードを選択することはできない。

* 命令が解決される前に選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は打ち消され、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であった場合、呪文は解決するが、それは不適正な対象には一切影響しない。

サイクル：「ドラゴン・ボーナス」カード

本セットに登場するカードには、それを唱えるための追加コストとして手札にあるドラゴン・カードを公開した場合、またはそれを唱える際にドラゴンをコントロールしていた場合に強化されるものがいくつかある。

《忌呪の発動》

{2} {B}

インスタント

忌呪の発動を唱えるための追加コストとして、あなたの手札にあるドラゴン・カードを1枚公開してもよい。

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げる。あなたが忌呪の発動を唱えた時点でドラゴン・カードを公開したかドラゴンをコントロールしていたなら、あなたは4点のライフを得る。

* これらの呪文がコピーされた場合、追加コストとしてドラゴン・カードを公開していた場合にのみ、そのコピーをコントロールするプレイヤーが「ドラゴン・ボーナス」を得る。コピーは唱えられていないため、あなたがドラゴンをコントロールしていたかどうかは関係ない。

* ボーナスを増やすために、2枚以上のドラゴン・カードを公開することはできない。追加コストとしてドラゴン・カードを公開し、かつ、呪文を唱えた時点でドラゴン・カードをコントロールしていたとしても、恩恵が追加されることはない。

* あなたの手札にあるドラゴン・カードを公開しなかった場合、ボーナスを得るためには呪文を唱え終わる時点でドラゴンをコントロールしている必要がある。たとえば、あなたが呪文を唱える間にコントロールしていた唯一のドラゴンを失った場合（たとえば、マナ能力を起動させるためにそれを生け贄に捧げた場合など）、あなたはボーナスを得ることができない。

カード別注釈

《悪性の疫病》

{2} {B}

エンチャント

クリーチャー・トークンは－2/－2の修整を受ける。

* 通常はタフネスが2以下であるようなクリーチャー・トークンがある効果が生み出す場合、それはタフネスが0以下になって戦場に出ることになり、オーナーの墓地に置かれ、その後消滅する。クリーチャーが戦場に出たときや死亡したときに誘発する能力は誘発する。

《嘲る映し身》

{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が攻撃するたび、あなたはそのクリーチャーのコピーであるトークンを1体戦場に出してもよい。戦闘終了時に、そのトークンを追放する。

* このトークンは攻撃している状態ではない。

* 《嘲る映し身》があなたがコントロールしていないクリーチャーをエンチャントしていて、あなたが防御プレイヤーであった場合、あなたはこのトークンでブロックできる。

* トークンを追放する能力は、コピー元のクリーチャーや《嘲る映し身》に何が起ころうと、戦闘終了時に必ず誘発する。

* 《嘲る映し身》の誘発型能力の解決時点でそれがすでに戦場になかった場合、その能力はそれが戦場を離れる時点でエンチャントしていたクリーチャーのコピーを作成する。《嘲る映し身》が、適正なクリーチャーをエンチャントしていない状態になったために戦場を離れた場合、その能力はそれが戦場を離れる以前に最後にエンチャントしていたクリーチャーのコピーを作成する。

* 《嘲る映し身》の能力が（《倍增の季節》がもたらす効果などにより）複数のトークンを作成した場合、それらのトークンはすべて遅延誘発型能力により追放される。

* 裏向きのクリーチャーのコピーとして戦場に出るトークンは、名前、能力、クリーチャー・タイプのいずれも持たない、表向きの無色の2/2のクリーチャーである。

* トークン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が、それ以外のことはコピーしない（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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

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

* コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のクリーチャーがトークンである場合、《嘲る映し身》によって生み出されたトークンはそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。

* 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、トークンが戦場に出るときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

《アタルカの打撃手》

{4} {R}

クリーチャー — オーガ・戦士

4 / 5

圧倒 - {3} {R} {R} : あなたがコントロールする各クリーチャーは、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。この能力は、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上であるときにのみ起動できる。

* 《アタルカの打撃手》の能力を2回以上起動しても、あなたのコントロールしているクリーチャーが追加の恩恵を受けることはない。

《アタルカの命令》

{R} {G}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- ・このターン、あなたの対戦相手はライフを得られない。
- ・アタルカの命令は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。
- ・あなたは、あなたの手札にある土地・カードを1枚戦場に出してもよい。
- ・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+1/+1の修整を受けるとともに到達を得る。

* 1つ目のモードは、このターンにすでに得ていたライフには影響しない。

* 3つ目のモードを選び土地・カードを1枚戦場に出した場合、それは土地をプレイしたことにはならない。たとえば、あなたは自分の1ターンの間に土地をプレイしてから、これにより土地・カードを1枚戦場に出すことができる。

《嵐乗りの装具》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

クリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは嵐乗りの装具をそれにつけてもよい。

装備 {2}

* 《嵐乗りの装具》の2つ目の能力が解決される際に、戦場に出たクリーチャーがすでに戦場を離れていた場合、《嵐乗りの装具》は移動しない。これは、そのクリーチャーが《嵐乗りの装具》を適正に装備できない場合も同様である。

《アラシンの君主》

{5} {G} {W}

クリーチャー — ドラゴン

6 / 6

飛行

アラシンの君主が死亡したとき、これをオーナーのライブラリーの一番上か一番下に置いてもいい。

* 《アラシンの君主》が死亡したときにそれをコントロールしていたプレイヤーが、それをオーナーのライブラリーの一番上か一番下に置くかを選ぶ。そのプレイヤーは《アラシンの君主》をそのまま墓地に置くことも選べる。この選択は能力の解決時に行われる。

* 《アラシンの君主》の能力の解決時に、それが依然墓地に置かれている場合にのみ、それはライブラリーの一番上か一番下に置かれる。その前に《アラシンの君主》が墓地を離れた場合、たとえそれがその能力の解決前に墓地に戻されたとしても、それはその領域に置かれたままとなる。

《威圧の誇示》

{1} {G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・クリーチャーでない青か黒のパーマネント1つを対象とし、それを破壊する。
- ・このターン、あなたがコントロールするパーマネントはあなたの対戦相手がコントロールする青や黒の呪文の対象にならない。

* 2つ目のモードを選んだ場合、《威圧の誇示》の解決時にあなたがコントロールするパーマネントが呪文の対象となっても、その時点では何も起こらない。その呪文の色は、その解決時にチェックされる。それが青か黒であったなら、そのパーマネントはその呪文の不適正な対象となり、その影響を受けない。その呪文の解決時点までにすべての対象が不適正となっていた場合、それは打ち消される。

* 2つ目のモードを選んだ場合、《威圧の誇示》の解決後そのターンの間、対戦相手はあなたのコントロールするパーマネントを対象とする新たな青または黒の呪文を唱えることができない。

* 2つ目のモードを選んだ場合、《威圧の誇示》は、その解決時にあなたがコントロールしていたパーマネントだけでなく、そのターン中それ以降にあなたがコントロールするようになったすべてのパーマネントにも影響する。それは、《威圧の誇示》の効果は、それらのパーマネントに能力を付与するのではなく、ゲームのルールを変更してそれらのパーマネントが該当することを規定するからである。

* オーラ・呪文はエンチャントしようとするパーマネントを対象とする（しかし、戦場に出ているオーラはそれがつけられているパーマネントを対象としているわけではない）という点に注意。

* あなたがコントロールするパーマネントは、対戦相手がコントロールする青や黒の発生源からの能力の対象とはなり得る。

《生ける伝承》

{3} {U}

クリーチャー — アバター

/

生ける伝承が戦場に出るに際し、あなたの墓地にあるインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を追放する。

生ける伝承のパワーとタフネスはそれぞれ、その追放したカードの点数で見たマナ・コストに等しい。

生ける伝承が戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、あなたはその追放したカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 《生ける伝承》が戦場に出る際にあなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが置かれていない場合、それは0/0のクリーチャーとして戦場に出ることになり、タフネスが0のためそれはオーナーの墓地に置かれる。

* 《生ける伝承》が戦場を離れたなら、そのパワーとタフネスを決定する能力は追放されたカードを見失う。そのパワーとタフネスは他の領域では0である。

* 同様に、《生ける伝承》が戦場に出ている間に追放されたカードが何らかの理由で追放領域を離れた場合、《生ける伝承》は0/0のクリーチャーとなり、オーナーの墓地に置かれる（他の何かがそのタフネスを増加させている場合を除く）。

* 《生ける伝承》の最後の能力によりカードを唱えるとき、カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。

そのカードに強制的追加コストがある場合、それを払わなければならない。

* 追放されたカードを唱えることを選び、そのマナ・コストにXが含まれる場合、その値に0を選ばなくてはならない。

《ウギンの末裔》

{6}

クリーチャー — ドラゴン・スピリット

4/4

飛行

* 《ウギンの末裔》は無色である。それは単色ではなく、アーティファクトでもない。

《失われた業の巫師》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 3

{T}:あなたのマナ・プールに、望む色の組み合わせのマナ2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。

圧倒 — {9} {G} {G}, {T}:各プレイヤーのライフの総量は、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーの総数に等しくなる。この能力は、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上であるときにのみ起動できる。

* 《失われた業の巫師》の1つ目の能力はマナ能力である。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。

* 《失われた業の巫師》が生み出したマナは、変異や大変異を持つ裏向きのクリーチャー・呪文を唱えるのに使用することができる。

* 各プレイヤーのライフ総量の点数は、最後の能力の解決時に各プレイヤーがコントロールしているクリーチャーの数を数えて決定する。

* プレイヤーのライフ総量を特定の点数にするには、そのプレイヤーが適切な点数のライフを得るか失う。たとえば、プレイヤーのライフ総量が12点で、この能力の解決時にそのプレイヤーがクリーチャーを3体コントロールしていた場合、そのプレイヤーは9点のライフを失う。ライフの獲得や喪失に関連する他の効果は、この効果にも関連する。

* 最後の能力の解決時にクリーチャーをコントロールしていないプレイヤーは、自分のライフ総量が0になり、ゲームに敗北する。これによりすべてのプレイヤーのライフ総量が0となった場合、ゲームは引き分けとなる。

《塩路の伏兵》

{3} {G}

クリーチャー — 猟犬・戦士

3 / 3

あなたがコントロールする他のパーマネント1つが表向きになるたび、それがクリーチャーである場合、それの上に+1/+1カウンターを2個置く。

大変異 {3} {G} {G} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。)

* +1/+1カウンターを置くためには、裏向きのパーマネントが表向きになる前と、この誘発型能力の解決時の両方の時点でクリーチャーである必要がある。

《押し進み》

{2} {G} {G}

インスタント

クリーチャーを最大2体まで対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+2/+2の修整を受けるとともにトランプルを得る。

* 2つの対象を取った状態で《押し進み》を唱え、《押し進み》の解決時点でそのうちの1つだけが適正な対象であった場合、その対象は+2/+2の修整とトランプルを得る。《押し進み》は不適正な対象には効果を発揮しない。

《オジュタイの息吹》

{2} {U}

インスタント

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。

反復（この呪文があなたの手札から唱えられたなら、これの解決に際し、これを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたはこのカードを追放領域からこれのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

* 《オジュタイの息吹》はタップ状態のクリーチャーも対象にできる。その場合も、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。

* 《オジュタイの息吹》は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場合、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。

《オジュタイの模範》

{2} {W} {W}

クリーチャー — 人間・モンク

4/4

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、以下から1つを選ぶ。

- ・クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。
- ・ターン終了時まで、オジュタイの模範は先制攻撃と絆魂を得る。
- ・オジュタイの模範を追放し、その後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。

* 3つ目のモードを選び、その能力への対応によって《オジュタイの模範》が戦場を離れた場合、《オジュタイの模範》がその能力によって戦場に戻ることはない。それは置かれている領域に留まる。

* この能力によって《オジュタイの模範》が戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。戦場を離れた《オジュタイの模範》と関係がない。それは戦闘に参加していず、それが戦場を離れた時点で持っていたいずれの追加の能力も持たない。その上に置かれていた+1/+1カウンターやつけられていたオーラは取り除かれる。

《尾の切りつけ》

{2} {R}

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

* 《尾の切りつけ》の解決時点でいずれかのクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、あなたがコントロールするクリーチャーはダメージを与えない。

《快速ウォークイト》

{4} {B} {R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

快速ウォークイトが戦場に出たとき、あなたはあなたの手札かあなたの墓地にある点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー・カードを1枚戦場に出してもよい。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それをあなたの手札に戻す。

* これによりクリーチャーを裏向きに戦場に出すことはできない。

* あなたが戦場に出したクリーチャーは、次の終了ステップに遅延誘発型能力が解決される際にそれが依然として戦場にあった場合にのみあなたの手札に戻る。その時点より前に戦場を離れた場合、それはその領域に残る。

* クリーチャーをあなたの手札に戻す遅延誘発型能力は、次の終了ステップの前に《快速ウォークイト》が戦場を離れた場合でも誘発する。

《隠れ潜むエイリンクス》

{4} {G}

クリーチャー — 猫・ビースト

3 / 5

圧倒 - {2} {G} : クリーチャー1体を対象とする。このターン、それは可能なら隠れ潜むエイリンクスをブロックする。この能力は、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上であるときにのみ起動できる。

* 《隠れ潜むエイリンクス》の能力を複数回起動して、複数のクリーチャーに、可能ならそれをブロックするよう強制することができる。

* 《隠れ潜むエイリンクス》の能力を起動しても、そのターンにそれで攻撃する必要はない。それが攻撃しなかった場合、その能力に影響されたクリーチャーは、他のクリーチャーをブロックすることも何もブロックしないこともできる。

* 《隠れ潜むエイリンクス》の能力に影響をされたクリーチャーがそれを適正にブロックすることができない場合（たとえば《隠れ潜むエイリンクス》が飛行を得た場合）、そのクリーチャーは他のクリーチャーをブロックすることも何もブロックしないこともできる。

* ブロック・クリーチャー指定ステップに、クリーチャーがタップ状態または「それではブロックできない」という呪文や能力に影響されている場合、それはブロックしない。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、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されないので、それは攻撃しなくてもよい。

《火口の精霊》

{2} {R}

クリーチャー — エレメンタル

0 / 6

{R}, {T}, 火口の精霊を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。火口の精霊はそれに4点のダメージを与える。

圧倒 - {2} {R}：ターン終了時まで、火口の精霊の基本のパワーは8になる。この能力は、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーの合計が8以上であるときにのみ起動できる。

* 《火口の精霊》の最後の能力は、そのパワーを特定の値に設定する、それまであったいかなる効果も上書きする。この能力の解決後に適用が開始される、パワーを特定の値に設定する他の効果は、この効果を上書きする。

* 《巨大化》や《凱旋の間》の効果のような、《火口の精霊》のパワーを修正する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかにかかわらず適用される。パワーを変更するカウンター（+1/+1カウンターなど）やクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果などについても同様である。

《過去に学ぶ》

{3} {U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

カードを1枚引く。

* プレイヤーの墓地が空であるなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直し、その後あなたはカードを1枚引く。

《火山の幻視》

{5} {R} {R}

ソーサリー

あなたの墓地にあるインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。火山の幻視はあなたの対戦相手がコントロールする各クリーチャーに、そのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージをそれぞれ与える。火山の幻視を追放する。

* 《火山の幻視》が解決される前に対象としたインスタント・カードかソーサリー・カードが不適正な対象になっていた場合、《火山の幻視》は打ち消され、その効果は一切発生しない。ダメージは与えられず、《火山の幻視》は追放されない。

* 対象としたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

* 対象が分割カードである場合、対戦相手がコントロールしている各クリーチャーにダメージを1回のみ与える。そのダメージの点数は、そのカードの2つの点数で見たマナ・コストの合計に等しい。

《火山の猛進》

{4} {R}

インスタント

ターン終了時まで、攻撃クリーチャーは+2/+0の修整を受けるとともにトランプルを得る。

* 「攻撃クリーチャー」とは、この戦闘において攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャー、またはこの戦闘中に攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それが攻撃しているプレイヤーがゲームから離れたり、それが攻撃しているプレインズウォーカーが戦場を離れた場合でも、それは戦闘ステップの終了時まで攻撃クリーチャーであり続ける。

* 《火山の猛進》は攻撃クリーチャーのみに影響を与えるが、その修正はそのターン終了時まで残る。

* 《火山の猛進》の解決時に攻撃していたクリーチャーのみが修正を受ける。つまり、攻撃クリーチャーを指定する前に唱えても、通常は何もしない。

《鐘突きのズルゴ》

{R}

伝説のクリーチャー — オーク・戦士

2/2

鐘突きのズルゴでは、パワーが2以上のクリーチャーをブロックできない。

疾駆{1}{R}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得るとともに、次の終了ステップの開始時に、これを戦場からオーナーの手札に戻す。）

* 《鐘突きのズルゴ》がクリーチャーを適正にブロックした場合、そのクリーチャーのパワーを2以上にしても、そのブロックを変更または解除することはできない。

《狩りの先駆け》

{3}{R}{G}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 3

飛行

{2}{R}：狩りの先駆けは、飛行を持たない各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

{2}{G}：狩りの先駆けは、飛行を持つ他の各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

* 《狩りの先駆け》が飛行を失った場合、その1つ目の起動型能力は自分自身にダメージを与える。

《カルシの詐欺師》

{1}{U}

クリーチャー — ナーガ・ウィザード

0 / 4

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。このマナは、裏向きのクリーチャー・呪文を唱えるためか、予示されたクリーチャーを表向きにするためのマナ・コストの支払いのためか、変異コストの支払いのためにのみ使用できる。（大変異コストは変異コストである。）

* 《カルシの詐欺師》の生み出したマナは、カードを予示するようあなたに指示する呪文を唱えるために使用することはできない。

《カル・シスマのビヒモス》

{2}{R}

クリーチャー — オーガ・戦士

5 / 5

カル・シスマのビヒモスは、あなたが{2}を支払わないかぎり、攻撃したりブロックしたりできない。

* 何らかの効果により、《カル・シスマのビヒモス》が「可能なら攻撃する」または「可能ならブロックする」ことになった場合でも、あなたはそのコストを支払わないことを選び、その要求を無視することができる。プレイヤーに攻撃またはブロックさせるためのコストの支払いが強制されることはない。

《岸砕きの精霊》

{U} {U} {U}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 3

{U} : 岸砕きの精霊を追放し、その後これをオーナーのコントロール下で裏向きで戦場に戻す。

{1} : ターン終了時まで、岸砕きの精霊は+1/-1または-1/+1の修整を受ける。

大変異 {4} {U} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。)

* 《岸砕きの精霊》の最初の能力によってそれが戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。戦場を離れた《岸砕きの精霊》とは関係がない。それは戦闘に参加していず、それが戦場を離れた時点で持っていたいづれの追加の能力も持たない。その上に置かれていた+1/+1カウンターやつけられていたオーラは取り除かれる。

* 《岸砕きの精霊》が+1/-1と-1/+1のどちらの修整を受けるかは、最後の起動型能力の解決時にあなたが選ぶ。

《忌呪の発動》

{2} {B}

インスタント

忌呪の発動を唱えるための追加コストとして、あなたの手札にあるドラゴン・カードを1枚公開してもよい。

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げる。あなたが忌呪の発動を唱えた時点でドラゴン・カードを公開したかドラゴンをコントロールしていたなら、あなたは4点のライフを得る。

* クリーチャーをコントロールしていないプレイヤーを対象として《忌呪の発動》を唱えることができる。あなたが「ドラゴン・ボーナス」の条件を満たしていたのなら、4点のライフを得る。

《毅然さの化身》

{G} {G}

クリーチャー — アバター

3 / 2

到達、トランプル

毅然さの化身は、あなたがコントロールする+1/+1カウンターが置かれている他のクリーチャー1体につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

* 《毅然さの化身》が、その上に置かれた状態で戦場に出る+1/+1カウンターの数を決定するとき、《毅然さの化身》と同時に戦場に出るクリーチャーは、たとえそれらが+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るとしても数えない。

《鍛えられた狂戦士》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

3 / 2

鍛えられた狂戦士が攻撃するたび、このターンにあなたが次の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 《鍛えられた狂戦士》は、あなたが唱える呪文に必要な色マナの数減らすことはできない。

* 呪文を唱えるのに追加コストが存在する場合、《鍛えられた狂戦士》や他のコストの減少を適用する前にそれを適用する。

* この能力は呪文を唱えるための代替コストにも適用できる。

《絹包み》

{1} {W}

エンチャント

絹包みが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー1体を対象とし、絹包み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。）

* 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。それが《絹包み》で追放された場合、それは表向きの状態で戦場に戻る。

* 《絹包み》の能力は、持続期間を持つ領域変更を引き起こす。これは《忘却の輪》といった過去のカードを思い起こさせる能力である。ただし、《忘却の輪》とは異なり、《絹包み》のようなカードの能力は単一の能力である。その能力は、能力の解決時にクリーチャーを追放する効果と、《絹包み》が戦場を離れた直後に追放されたカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を作り出す。

* 《絹包み》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、対象となっ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た場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

* 追放されていたカードは、《絹包み》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、《絹包み》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されてい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ため、それはゲームから離れたプレイヤーのスタック上にある呪文や能力と共に消滅はしない。

《究極の価格》

{1} {B}

インスタント

単色のクリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。

* 単色のクリーチャーとは、ちょうど 1 色の色を持つものである。

* 裏向きのクリーチャーや、ほとんどのアーティファクト・クリーチャーは単色ではない。

《仇滅の執政》

{5} {G} {G}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 5

飛行

仇滅の執政が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー 1 体を対象とする。あなたは「仇滅の執政はそれと格闘を行う。」を選んでもよい。

あなたがコントロールするクリーチャー 1 体が格闘を行うたび、次の終了ステップの開始時に、その上に +1 / +1 カウンターを 2 個置く。

* 《仇滅の執政》の 1 つ目の誘発型能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。しかしそれが格闘を行うかどうかは能力の解決時に選ぶ。

* 1 つ目の能力が解決される前に、対象としたあなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象となった場合、《仇滅の執政》は格闘を行わず、その最後の能力も誘発しない。

* あなたがコントロールするクリーチャーが終了ステップ中に格闘を行った場合、そのクリーチャーの上に +1 / +1 カウンターを置く遅延誘発型能力は次のターンの終了ステップの開始時まで誘発しない。

《凶暴な熱口》

{4} {R} {G}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

凶暴な熱口が攻撃するたび、あなたのマナ・プールに {R} {R} {R} {G} {G} {G} を加える。ターン終了時まで、このマナはステップやフェイズの終了に際してあなたのマナ・プールから無くならない。

* ターンの途中で《凶暴な熱口》が戦場を離れても、そのターン中は、このマナはステップやフェイズの終了に際してあなたのマナ・プールから無くならない。

《享楽者の宝物庫》

{5} {B} {B}

エンチャント

享楽者の宝物庫が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地にあるすべてのカードを追放する。

あなたは享楽者の宝物庫により追放された土地・カードをプレイしてもよい。

あなたは享楽者の宝物庫により追放された土地でないカードを唱えてもよい。あなたは毎ターン、この方法では1つしか呪文を唱えられない。

* カードは表向きに追放される。

* 最後の能力の「毎ターン1つ」の制限は土地でないカードにのみ適用される。《享楽者の宝物庫》で追放した土地・カードとこれにより追放された土地でないカードを同じターンにプレイすることができる。

* これによりカードをプレイするときにも、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、そのうちの1枚がクリーチャー・カードであった場合、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時にしか唱えられない。

* 通常、《享楽者の宝物庫》によって追放された土地・カードは、あなたがそのターン中にまだ土地をプレイしない場合にのみプレイできる。

* 《享楽者の宝物庫》が戦場を離れたなら、それが追放したカードは追放されたままになる。それらのカードをプレイすることはできない。将来また《享楽者の宝物庫》が戦場に出ても、（同じカードによって表されていたとしても）それは新たなオブジェクトであり、それらのカードをプレイできるようにはならない。

《空智の教え》

{3} {U}

エンチャント

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、あなたは{1} {U}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ青の2/2のジン・モンク・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* この能力はあなたが唱えるクリーチャーでない呪文1つにつき1回のみ誘発する。あなたは{1} {U}を1回のみ支払うことができ、ジン・モンク・クリーチャー・トークンを1体生み出せる。

《空智の踊り》

{1} {U}

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、それは基本のパワーとタフネスが4/4の青のドラゴン・イリュージョンになり、すべての能力を失い、飛行を得る。

* 対象とされたクリーチャーは、他の色とクリーチャー・タイプをすべて失い、青のドラゴン・イリュージョンとなる。それがアーティファクトといった他のタイプを持っていた場合は、それは残る。

* 対象とされたクリーチャーは、《空智の踊り》の解決前に獲得していた能力をすべて失う。特に、そのクリーチャーが裏向きの変異または大変異を持つクリーチャーであった場合、それは（飛行以外のすべての能力を失っているの）表向きにしても変異コストも大変異コストも持たないため、それを表向きにすることができない。

* 《空智の踊り》の解決後には、そのクリーチャーは通常通り能力を得ることができる。

* 《空智の踊り》は、そのクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定する、それまであったいかなる効果も上書きする。ただし、《空智の踊り》の解決時の後に適用が開始される、クリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定する効果は、《空智の踊り》の効果を上書きする。

* 《巨大化》や《凱旋の間》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修正する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかにかかわらず適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを変更するカウンター（+1/+1カウンターなど）やクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《苦しめる声》

{1} {R}

ソーサリー

苦しめる声を唱えるための追加コストとして、カードを1枚捨てる。

カードを2枚引く。

* カードを捨てることは追加コストであるため、手札に他のカードがない場合、《苦しめる声》を唱えることはできない。

《クローンの軍勢》

{7} {U} {U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールするクリーチャー1体につき、あなたはそのクリーチャーのコピーであるトークンを1体戦場に出す。

* トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。

* 裏向きのクリーチャーのコピーとして戦場に出るトークンは、名前、能力、クリーチャー・タイプのいずれも持たない、表向きの無色の2/2のクリーチャーである。

* 各トークン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が、それ以外のことはコピーしない（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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

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

* コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のクリーチャーがトークンである場合、《クローンの軍勢》によって生み出されたトークンはそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。

* 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、トークンが戦場に出るときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

* あなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしている場合、その中から戦場に残す1つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置くことになる点に注意。

《グドゥルの闇潜み》

{U}

クリーチャー — サラマンダー

1 / 1

グドゥルの闇潜みはブロックされない。

大変異{U}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。）

* 裏向きの《グドゥルの闇潜み》が攻撃してブロックされた場合、それを表向きにしてもそのブロックは解除されない。

《激憤の巫師》

{1}{R}

クリーチャー — オーク・シャーマン

2 / 1

激憤の巫師は、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。

大変異{R}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。）

激憤の巫師が表向きになったとき、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。

* 裏向きの《激憤の巫師》が攻撃してそれがクリーチャー1体によってブロックされた場合、それを表向きにしてもそのブロックは解除されない。

* 《激憤の巫師》の最後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。

* 《激憤の巫師》の最後の能力によって追放されたカードをプレイするときにも、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであった場合、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しか唱えられない。

* 通常、《激憤の巫師》によって追放された土地・カードは、あなたがそのターン中にまだ土地をプレイしない場合にのみプレイできる。

* そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

《氷固め》

{1} {U}

エンチャント — オーラ

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。）

エンチャント（赤か緑のクリーチャー）

氷固めが戦場に出たとき、エンチャントされているクリーチャーをタップする。

エンチャントされているクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

* エンチャントされているクリーチャーが赤または緑でなくなった、もしくはクリーチャーでなくなった場合、《氷固め》はオーナーの墓地に置かれる。

* クリーチャーは他の呪文や能力によってアンタップすることができる。

《鼓舞する呼び声》

{2} {G}

インスタント

あなたがコントロールする+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体につき、カードを1枚引く。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは破壊不能を得る。（ダメージや「破壊する」と書かれた効果では、それらは破壊されない。）

* クリーチャーが破壊不能を得た後は、たとえその上に置かれていたすべての+1/+1カウンターを失っても、それはそのターン中は破壊不能を持つ。

* あなたがコントロールする、《鼓舞する呼び声》が解決された後に+1/+1カウンターが置かれたクリーチャーは破壊不能を得ない。

《コラガンの先陣》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

*/3

トランブル

コラガンの先陣のパワーは、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。
疾駆 {2} {R}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得るとともに、次の終了ステップの開始時に、これを戦場からオーナーの手札に戻す。）

* 《コラガンの先陣》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機能する。

《コラガンの先陣》が戦場にいるなら、その能力はそれ自身も計算に入れる。

《コラガンの野心家》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

2/1

コラガンの野心家がクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、コラガンの野心家はそのクリーチャーに1点のダメージを与える。

* 《コラガンの野心家》が複数のクリーチャーによってブロックされた場合、その能力はブロック・クリーチャー1体につき1回誘発する。

* 《コラガンの野心家》がその誘発型能力により与えるダメージは戦闘ダメージではない。そのダメージがそれをブロックしているクリーチャーを戦闘から離れさせても、《コラガンの野心家》は依然としてブロックされたままである。この場合、それは戦闘ダメージを受けない。

《遮る霊気》

{G}

エンチャント

あなたが裏向きのクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{1} {G}：遮る霊気を裏向きにする。（これは2/2のクリーチャーになる。）

* 《遮る霊気》はカードを予示するようあなたに指示する呪文には何の効果も発揮しない。

* 《遮る霊気》には変異コストが無い点に注意。それが裏向きになると、それには自身を表向きにするための手段がない。

《錯覚の利得》

{3} {U} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

あなたはエンチャントされているクリーチャーをコントロールする。

クリーチャーが1体対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーに錯覚の利得をつける。

* 《錯覚の利得》の最後の能力は強制である。あなたが《錯覚の利得》を移動させないことを選ぶことはできない。

* 《錯覚の利得》が戦場に出たクリーチャーを適正にエンチャントできない（たとえば、プロテクション（青）を持っているなど）場合、それはそれまでいた場所に残る。あなたは引き続き、それが現在エンチャントしているクリーチャーのコントロールを維持する。

* 《錯覚の利得》の最後の能力は、新しいクリーチャーを対象としない。そのクリーチャーが呪禁や被覆を持っていたとしても、《錯覚の利得》はそれにつく。

* 複数のクリーチャーが同時に対戦相手のコントロール下で戦場に出た場合、《錯覚の利得》はそれぞれにつき誘発する。あなたはそれらの能力を望む順番でスタックに置いてよい。それぞれの能力の解決時に、あなたは関連するクリーチャーのコントロールを一時的に得る。最後に解決されたものにより、あなたが最終的にコントロールするクリーチャーが決まる。

《サルカンの怒り》

{4} {R}

インスタント

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。サルカンの怒りはそれに5点のダメージを与える。あなたがドラゴンをコントロールしていないなら、サルカンの怒りはあなたに2点のダメージを与える。

* 《サルカンの怒り》はその解決時にあなたがドラゴンをコントロールしているかをチェックする。

《死霧の猛禽》

{1} {G} {G}

クリーチャー — トカゲ・ビースト

3 / 3

接死

あなたがコントロールするパーマネントが1つ表向きになるたび、あなたの墓地にある死霧の猛禽を表向きまたは裏向きの状態で戦場に戻してもよい。

大変異 {4} {G} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。)

* 《死霧の猛禽》の2つ目の能力は、あなたがコントロールするパーマネント1つを表向きにした時点で《死霧の猛禽》が墓地に置かれている場合にのみ誘発する。

* 《死霧の猛禽》が表向きに戦場に出るのか裏向きに戦場に出るかは、能力の解決時にあなたが選ぶ。それを墓地に置いたままにすることを選んでもよい。

《死者を冒読するもの》

{3} {U}

クリーチャー — ナーガ・ウィザード

3/3

濫用 (このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャーを1体生け贄に捧げてもよい。)

死者を冒読するものがクリーチャーを1体濫用したとき、その濫用されたクリーチャーのタフネスより小さいタフネスを持つ、対戦相手がコントロールするクリーチャーをすべてオーナーの手札に戻す。

* オーナーの手札に戻すクリーチャーは、濫用されたクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーとタフネスを用いて決定する。

《屍術使いのドラゴン》

{3} {U} {B}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

屍術使いのドラゴンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたは黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出し、各対戦相手はそれぞれ自分のライブラリーの一番上から2枚のカードを自分の墓地に置く。

* 《屍術使いのドラゴン》の最後の能力は、それが戦闘ダメージを与えたプレイヤー1人につき1回誘発する。それらの能力1つにつき、あなたが{2}を支払えるのは1回のみである。

《死体結い》

{2} {B}

エンチャント

{1} {B}, あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを1枚以上追放する：黒のX/Xのゾンビ・ホラー・クリーチャー・トークンを1体、タップ状態で戦場に出す。Xはこれにより追放されたカードの枚数の2倍に等しい。

* あなたの墓地からクリーチャー・カードを追放することは起動コストの一部であるため、他のプレイヤーが対応してあなたの墓地からクリーチャー・カードを移動させその能力の起動を阻止することはできない。

* 「これにより追放された」は、この能力の今回の起動を参照する。それ以前に追放されたクリーチャー・カードは含まない。

《死致の執政》

{5} {B} {B}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 6

飛行

死致の執政が戦場に出たとき、あなたがこれを手札から唱えていて戦場に他に5体以上のクリーチャーがあった場合、他のすべてのクリーチャーを破壊する。

* 《死致の執政》のコピーとして戦場に出るクリーチャー・呪文を唱えた場合、その戦場に出る際に誘発する能力は誘発する（「他に5体以上のクリーチャーがあった場合」の条件が満たされているならば）。

* 《死致の執政》の最後の能力は、その能力をが効果を発揮するために必要となる他の5体のクリーチャーを含めて、《死致の執政》以外のすべてのクリーチャーを破壊する。

《疾走する戦暴者》

{4} {R}

クリーチャー — オーガ・狂戦士

5 / 4

毎ターン、疾走する戦暴者は可能なら攻撃する。

疾駆{3} {R}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得るとともに、次の終了ステップの開始時に、これを戦場からオーナーの手札に戻す。）

* 《疾走する戦暴者》がどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかは、あなたが決める。

* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップに、《疾走する戦暴者》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、あるいはそのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、それは攻撃しない。このクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、あなたはコストの支払いを強制されることはないので、それは攻撃しなくてもよい。

《祝福された転生》

{3} {U}

インスタント

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、それを追放する。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から、クリーチャー・カードが公開されるまでカードを公開し続ける。そのプレイヤーはそのカードを戦場に出し、その後、残りを自分のライブラリーに加えて切り直す。

反復（この呪文があなたの手札から唱えられたなら、これの解決に際し、これを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたはこのカードを追放領域からこのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

* ライブラリーにクリーチャー・カードが無かった場合、ライブラリー全体を公開した後に切り直す。その場合でも、対象とされたクリーチャーは追放されたままである。

《衝撃の震え》

{1} {R}

エンチャント

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、衝撃の震えは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

* 複数のクリーチャーが同時にあなたのコントロール下で戦場に出る場合、《衝撃の震え》はその数だけ誘発する。それぞれの能力1つずつが、各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

《シルムガルの暗殺者》

{1} {B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

2 / 1

シルムガルの暗殺者よりパワーが大きいクリーチャーでは、これをブロックできない。

大変異 {2} {B}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。）

シルムガルの暗殺者が表向きになったとき、対戦相手がコントロールするパワーが3以下のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* 《シルムガルの暗殺者》とそれをブロックしようとしているクリーチャーのパワーは、ブロック・クリーチャーが指定される際にのみチェックされる。《シルムガルの暗殺者》が適正にブロックされた後にいずれかのクリーチャーのパワーを変更しても、そのブロックを変更または解除することはできない。

《神出鬼没の呪拳士》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・モンク

1 / 3

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、ターン終了時まで、神出鬼没の呪拳士は+1/+0の修整を受けるとともに、このターン、ブロックされない。

* 《神出鬼没の呪拳士》がブロックされた後でその能力が誘発しても、そのブロックを変更したり解除したりすることはない。

《神秘の瞑想》

{3} {U}

ソーサラー

カードを3枚引く。その後、あなたがクリーチャー・カードを1枚捨てないかぎり、カードを2枚捨てる。

* クリーチャー・カード1枚と他のカード1枚を捨ててもよい。

《神話実現》

{W}

エンチャント

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、神話実現の上に伝承カウンターを1個置く。

{2} {W} : 神話実現の上に伝承カウンターを1個置く。

{W} : ターン終了時まで、神話実現は他のタイプに加えてモンク・アバター・クリーチャーになり、「このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれこれの上に置かれている伝承カウンターの総数に等しい。」を得る。

* 《神話実現》は戦場に出たターンには攻撃できない。

* 《神話実現》がすでにクリーチャーであるときに《神話実現》をクリーチャーにする能力を起動すると、そのパワーやタフネスを特定の値に設定するいかなる効果も上書きされる。パワーやタフネスを特定の値に直接設定するのではなく修整を与える効果は適用され続ける。

《邪悪な復活》

{3} {B}

インスタント

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚と、クリーチャー1体を対象とする。その前者をあなたの手札に戻す。ターン終了時まで、その後者は-X/-Xの修整を受ける。Xはこれによりあなたの手札に戻したカードのタフネスに等しい。

* 《邪悪な復活》を唱えるには、あなたの墓地に置かれているクリーチャー カード1枚と戦場に出ているクリーチャー1体を対象とする必要がある。《邪悪な復活》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ていた場合でも、依然として対象としたクリーチャー・カードは手札に戻す。対象とした墓地にあるクリーチャー カードが不適正な対象になっていた場合、「これにより戻したカード」が存在しないため、対象とした戦場にあるクリーチャーは影響を受けない。

#訂正# 製造上の問題により、カードの対象を選ぶ部分の表記がわかりにくくなっている。これは上記の通り解釈する。

《熟達した戦い》

{2} {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は二段攻撃を持つ。(それは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。)

#訂正# 製造上の問題により、カード名が「熟達した戦技」と印刷されているが、誤りである。正しくは、上記の通り《熟達した戦い》である。

《水晶の番人》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

1 / 2

あなたはあなたがコントロールしていない裏向きのクリーチャーの表側を見てもよい。(これはいつでも行ってよい。)

* 《水晶の番人》により、あなたはあなたが望むときに、優先権を持っていなくとも、あなたがコントロールしていない裏向きのクリーチャーを見ることができる。この処理はスタックを用いない。

* 《水晶の番人》は、対戦相手のコントロールしている裏向きのクリーチャーを対戦相手が見ることを妨げない。

* 《水晶の番人》により、スタック上にある他のプレイヤーの裏向きの呪文を見ることはできない。

《棲み家の防御者》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 1

棲み家の防御者よりパワーの小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

大変異{1}{G}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。）

棲み家の防御者が表向きになったとき、あなたの墓地にあるカード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

* 《棲み家の防御者》のパワーとそれをブロックしようとしているクリーチャーのパワーは、ブロック・クリーチャーの割り振りの際にのみ比較する。《棲み家の防御者》がクリーチャーによって適正にブロックされた場合、いずれかのクリーチャーのパワーを変更してもそのブロックを変更したり解除したりすることはない。

《正義のうねり》

{1}{W}

インスタント

攻撃かブロックしている黒か赤のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。あなたは2点のライフを得る。

* 《正義のうねり》が解決されたが対象のクリーチャーが破壊されなかった場合（たとえば、再生した場合や破壊不能を持っていた場合）でも、あなたは依然として2点のライフを得る。

* ただし、《正義のうねり》が解決される前にそのクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よってライフを得ることもない。

《精霊龍の安息地》

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、ドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

{2}, {T}, 精霊龍の安息地を生け贄に捧げる:あなたの墓地にあるドラゴン・クリーチャー・カード1枚かウギン・プレインズウォーカー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

* 《精霊龍の安息地》の2つ目の能力により生み出されたマナは、ドラゴン・クリーチャー・呪文を唱える際の（疾駆コストなどの）代替コストや追加コストを支払うために使用することができる。

《切翼の宴》

{4}{G}

インスタント

飛行を持つクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。鼓舞2を行う。（あなたがコントロールするクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャーを1体選び、それの上に+1/+1カウンターを2個置く。）

* 《切翼の宴》を唱えるには、飛行を持つクリーチャー1体を対象として選ぶ必要がある。鼓舞のために、これを適正な対象なしに唱えることはできない。

《双雷弾》

{1} {R}

インスタント

クリーチャーやプレイヤーを、1つまたは望む組み合わせで2つ対象とする。双雷弾はそれらに、2点のダメージを望むように分割して与える。

* 1つの対象に2点のダメージを与えるか、2つの対象にそれぞれ1点のダメージを与えるかを、《双雷弾》を唱えた時点であなたが選ぶ。

* 2つの対象を選んで《双雷弾》を唱え、《双雷弾》が解決される前に対象のうちの1つが不適正な対象となっていた場合、残った適正な対象に1点のダメージを与える。元のダメージの割り振りを変更することはできない。

《祖先の像》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3 / 4

祖先の像が戦場に出たとき、あなたがコントロールする土地でないパーマネントを1つオーナーの手札に戻す。

* 《祖先の像》の能力は強制である。能力の解決時にあなたがコントロールする唯一の土地でないパーマネントが《祖先の像》であった場合、あなたはそれをオーナーの手札に戻さなければならない。

* この誘発型能力はいずれのパーマネントも対象としない。どれを戻すかは、能力が解決される際にあなたが決定する。能力の解決が始まると、あなたの決定に対してプレイヤーが対応する事はできない。

《体躯の縮小》

{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。

* 《体躯の縮小》は、そのクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定する、それまであったいかなる効果も上書きする。ただし、クリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定する効果のうちで《体躯の縮小》の解決後に適用が開始されるものは、《体躯の縮小》の効果を上書きする。

* 《巨大化》や《清浄の名誉》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修正する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかにかかわらず適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを変更するカウンター（+1/+1カウンターなど）やクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《太陽運びの接触》

{2} {G} {G}

ソーサリー

鼓舞Xを行う。Xはあなたの手札のカードの枚数に等しい。ターン終了時まで、あなたがコントロールする+1/+1カウンターが置かれている各クリーチャーはそれぞれトランプルを得る。（鼓舞Xを行うには、あなたがコントロールするクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャーを1体選び、その上に+1/+1カウンターをX個置く。）

* Xの値は、《太陽運びの接触》が解決される際にあなたの手札にあるカードの枚数を数えて決定する。

《卓絶のナーセット》

{2} {W} {U}

プレインズウォーカー — ナーセット

6

+1：あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それがクリーチャーでも土地でもないカードであるなら、あなたはそれを公開してあなたの手札に加えてもよい。

−2：このターン、あなたが次にあなたの手札からインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えたとき、それは反復を得る。

−9：あなたは「あなたの対戦相手はクリーチャーでない呪文を唱えられない。」を持つ紋章を得る。

* 《卓絶のナーセット》の1つ目の能力の解決時に、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・カードまたは土地・カードであった場合、またはそれを自分の手札に入れたくない場合は、それを公開しない。

* 《火山の幻視》のように、その解決の一部としてそれ自身を追放する呪文が反復を得た場合、呪文を再度唱えさせてくれる能力は作成されない。その呪文は単に追放される。

《戦いをもたらすもの》

{3} {R}

クリーチャー — オーク・狂戦士

3/3

あなたが支払う疾駆コストは{2}少なくなる。（このクリーチャーが戦場に出ている限り）

疾駆{2} {R}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得るとともに、次の終了ステップの開始時に、これを戦場からオーナーの手札に戻す。）

* 《戦いをもたらすもの》の1つ目の能力は、《戦いをもたらすもの》自身には影響しない。

* 《戦いをもたらすもの》の1つ目の能力は、疾駆コストに必要な色マナの数には影響しない。カードの疾駆コストに含まれる汎用マナが1点だった場合、そのコストは{1}少なくなる。

《ダルガーの宿敵》

{5} {U}

クリーチャー — 海蛇

6 / 5

防衛

大変異 {6} {U} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。)

* 攻撃している裏向きの《ダルガーの宿敵》が表向きになったなら、それは防衛を持っていても攻撃を続ける。

《血顎の狂信者》

{1} {B} {B}

クリーチャー — オーク・戦士

3 / 3

{1} {B}, 他の戦士・クリーチャーを1体生け贄に捧げる: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xはその生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい。

* Xの値は、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを、その上に置かれていた+1/+1カウンターを含めて用い、決定する。

《突撃陣形》

{1} {G}

エンチャント

あなたがコントロールする各クリーチャーは、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

{G}: 防衛を持つクリーチャー1体を対象とする。このターン、それは防衛を持たないかのように攻撃できる。

{2} {G}: 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+0/+1の修整を受ける。

* たとえば、2/3のクリーチャーは2点ではなく3点の戦闘ダメージを割り振る。

* 1つ目の能力はいずれのクリーチャーのパワーも変化させない。それはクリーチャーが割り振る戦闘ダメージの値を変化させるだけである。パワーやタフネスをチェックするその他のルールや効果はその実際の値を用いる。

《ドロモカの伝令》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 2

警戒

あなたがコントロールする他の戦士・クリーチャーは警戒を持つ。

* 攻撃クリーチャーが警戒を失った場合、それは依然としてアンタップ状態で攻撃したままである。

《ドロモカの命令》

{G} {W}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- ・インスタント・呪文1つかソーサリー・呪文1つを対象とする。このターン、それが与えるすべてのダメージを軽減する。
- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはエンチャントを1つ生け贄に捧げる。
- ・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。
- ・あなたがコントロールするクリーチャー1体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

* ダメージを与えるインスタントやソーサリーは、ほとんどの場合そのダメージの発生源となるが、中には他のオブジェクトにダメージを与えさせるものもある（たとえば、クリーチャーに格闘させる呪文など）。《ドロモカの命令》の1つ目の能力は、これらの他の発生源によって与えられるダメージを軽減できない。

* あなたは2つ目の能力の対象としてどのプレイヤーも対象に取ることができる。たとえ、そのプレイヤーがエンチャントをコントロールしていなくても対象に取ることができる。

《忍耐の鱗王》

{4} {G} {W}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

あなたがコントロールする他のクリーチャー1体の上に+1/+1カウンターが1個以上置かれるたび、あなたは忍耐の鱗王の上に+1/+1カウンターを1個置いてもよい。

* クリーチャーが+1/+1カウンターが1個以上置かれた状態で戦場に出たなら、それは《忍耐の鱗王》の能力を誘発する。

* +1/+1カウンターがあなたのコントロールする（《忍耐の鱗王》以外の）複数のクリーチャーの上に同時に置かれた場合、《忍耐の鱗王》の能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

* あなたが《忍耐の鱗王》を2体コントロールしているなら、そのうちの1体の上に+1/+1カウンターを1個置くともう1体の能力が誘発する。この能力の解決時に、もう1体の《忍耐の鱗王》の上に+1/+1カウンターを1個置くことになる。これにより最初の《忍耐の鱗王》の能力が誘発される。このループは、あなたがいずれかの《忍耐の鱗王》の上に+1/+1カウンターを1個置かないことを選ぶまで繰り返される。

《暴露する風》

{2} {G}

インスタント

このターンに与えられるすべての戦闘ダメージを軽減する。あなたは攻撃またはブロックしている裏向きの各クリーチャーの表側をそれぞれ見てもよい。

* 攻撃またはブロックしている裏向きのクリーチャーがいない状態でも、《暴露する風》を唱えることができる。そのダメージを軽減する効果は依然として適用される。

《否定》

{3} {U} {U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

カードを1枚引く。

* 《否定》の解決時に、（たとえばスタックを離れたなどの理由で）呪文が不適正な対象になっていた場合、《否定》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってカードを引くことはできない。

* 呪文や能力によっては打ち消されない呪文は、《否定》の適正な対象である。その呪文は《否定》の解決時に打ち消されないが、あなたはカードを1枚引くことができる。

《氷瀑の執政》

{3} {U} {U}

クリーチャー — ドラゴン

4/3

飛行

氷瀑の執政が戦場に出たとき、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、それをタップする。あなたが氷瀑の執政をコントロールし続けているかぎり、そのクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

あなたの対戦相手が、氷瀑の執政を対象とする呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

* 《氷瀑の執政》の誘発型能力は、対戦相手がコントロールするクリーチャーならどれでも対象とすることができる。すでにタップ状態にあるものも対象とできる。その場合、そのクリーチャーはタップ状態のままとなり、そのコントローラーのアンタップ・ステップでアンタップしない。

* 他のプレイヤーが《氷瀑の執政》のコントロールを得た場合、アンタップしない能力の影響を受けていたクリーチャーはその能力の影響を受けなくなる。あなたがその後《氷瀑の執政》のコントロールを取り戻してもそのままである。

* クリーチャーがアンタップしない能力は、クリーチャーのコントローラーが変わっても引き続き適用される。

* 《氷瀑の執政》の最後の能力は、それを対象として対戦相手が唱えるすべての呪文に影響する。それには、オーラ・呪文や複数の対象を取る呪文も含まれる。ただし能力には影響しない。

《憤激》

{3} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そ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とともに、このターンそれは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。

* 《憤激》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。

《墓所粛正》

{2} {B}

インスタント

あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを望む枚数対象とし、それらをあなたのライブラリーの一番上に置く。

カードを1枚引く。

* ライブラリーの一番上に置くカードの順番は、あなたが決める。

* カードを1枚も対象とせずに《墓所肅正》を唱えることもできる。その場合は、単にカードを1枚引くのみである。* しかし、《墓所肅正》を唱えるに際して1枚以上を対象としていて、それらがすべて不適正な対象となった場合、この呪文そのものが打ち消される。あなたはカードを引くこともない。

《待ち伏せの巫师》

{2} {B}

クリーチャー — オーク・シャーマン

2 / 2

待ち伏せの巫师か他のクリーチャー1体が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、そのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

疾駆{3} {B}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得るとともに、次の終了ステップの開始時に戦場からオーナーの手札に戻る。）

* 《待ち伏せの巫师》が、あなたがコントロールする他のクリーチャーと同時に戦場に出た場合、その能力はこれらの各クリーチャーに対してそれぞれ誘発する。

《まばゆい神盾》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

まばゆい神盾が戦場に出たとき、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、それをタップする。

エンチャントされているクリーチャーは+1/+3の修整を受ける。

* 《まばゆい神盾》を唱え、そのエンチャント（クリーチャー）能力の対象としたクリーチャーが《まばゆい神盾》が解決される前に不適正な対象となった場合、《まばゆい神盾》は打ち消される。それは戦場に出ることはなく、その誘発型能力も誘発しない。

* 《まばゆい神盾》が戦場に出たときにいずれの対戦相手もクリーチャーをコントロールしていない場合、その誘発型能力はスタックから取り除かれ、何の効果も発揮しない。

《無情な死牙》

{4} {U} {B}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

あなたがクリーチャーを1体生け贄に捧げるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

* 《無情な死牙》の誘発型能力は、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げたときならいつでも誘発する。《無情な死牙》自身を生け贄に捧げたときにも誘発する。いかなる理由で生け贄を

捧げたときにも誘発する。それには、コストの支払い、呪文や能力の効果が（対戦相手の《無情な死牙》の能力も）含まれる。

* なお、「レジェンド・ルール」はパーマネントを生け贄に捧げるわけではない。それらは単にオーナーの墓地に置かれるだけである。

《目覚めし処刑者》

{2} {B} {B}

クリーチャー — ゾンビ・戦士

4 / 3

目覚めし処刑者ではブロックできない。

あなたがコントロールする他のゾンビ・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

目覚めし処刑者を唱えるために、あなたの墓地にある他のクリーチャー・カード1枚につきさらに{1}を支払うなら、あなたは目覚めし処刑者をあなたの墓地から唱えてもよい。

* 《目覚めし処刑者》の最後の能力は、それを唱えられるタイミングを変えない。

* あなたが《目覚めし処刑者》を墓地から唱え始めたら、そのコストの支払いも含め、他のプレイヤーが優先権を得る前に唱え終える。いずれのプレイヤーも、コストの支払いに影響するような（たとえば、あなたの他のクリーチャーを破壊するような）対応を行うことはできない。

《門破り》

{3}

アーティファクト — 装備品

門破りはタフネスが4以上のクリーチャーにのみつけることができる。

装備しているクリーチャーは+3/+0の修整を受けるとともにトランプルを持つ。

装備 {3}

* 《門破り》の装備能力は、どのクリーチャーでも対象にできる。ただし、その装備能力の解決時点で対象としたクリーチャーのタフネスが3以下であった場合、《門破り》はそれにつかない。

* 《門破り》がつけられていたクリーチャーのタフネスが3以下になった場合、《門破り》は状況起因処理によりはずれる。

《勇壮な対決》

{1} {G}

ソーサリー

あなたがコントロールするクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+2の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。（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。）

* 《勇壮な対決》の解決時点であなたがコントロールするクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+2の修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象であるが、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+2の修整を受ける。いずれの場合も、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。

《溶岩との融和》

{X} {R} {R}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上からX枚のカードを追放する。次のあなたのターンのターン終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

* カードは表向きに追放される。

* これによりカードをプレイするときにも、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、そのうちの1枚がクリーチャー・カードであった場合、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しか唱えられない。

* 通常、《溶岩との融和》によって追放された土地・カードは、あなたがそのターン中にまだ土地をプレイしない場合にのみプレイできる。

* プレイしなかったカードは追放されたままとなる。

《溶岩の地割れ》

{1} {R}

ソーサリー

このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

* そのターンには、飛行を持たないクリーチャーでは一切ブロックできない。それには、《溶岩の地割れ》の解決後に飛行を失ったクリーチャーや、《溶岩の地割れ》の解決後に戦場に出た飛行を持たないクリーチャーも含まれる。

《雷光翼の匪賊》

{3} {B} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5/4

飛行

他のクリーチャー1体が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。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。

* 《雷光翼の匪賊》の誘発型能力は、戦場に出ることで《雷光翼の匪賊》の能力を誘発させたクリーチャーを含め、いずれのクリーチャーも対象とすることができる。

《雷破の執政》

{2} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

あなたがコントロールするドラゴン1体が対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象になると、雷破の執政はそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

* 《雷破の執政》の能力は、それを誘発させた呪文または能力が解決される前に解決される。

《龍王アタルカ》

{5} {R} {G}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

8 / 8

飛行、トランプル

龍王アタルカが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする、クリーチャーやプレインズウォーカーを望む数対象とする。龍王アタルカはそれらに5点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* 能力をスタックに置く際に、能力が対象とするクリーチャーの数とどのようにダメージを割り振るかあなたが選ぶ。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。

* 能力の解決時に対象の一部が不適正な対象となっていた場合、元のダメージ割り振りは依然として適用されるが、不適正となった対象には何のダメージも与えられない。すべての対象が不適正な対象となっていた場合、この能力は打ち消される。

《龍王コラガン》

{4} {B} {R}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

6 / 5

飛行、速攻

あなたがコントロールする他のクリーチャーは速攻を持つ。

対戦相手が、自分の墓地にあるいずれかのカードと同じ名前を持つ、クリーチャー・呪文かプレインズウォーカー・呪文を1つ唱えるたび、そのプレイヤーは10点のライフを失う。

* 裏向きに唱えた呪文は《龍王コラガン》の最後の能力を誘発しない。名前を持たない呪文が他のカードと同じ名前を持つことはない。

* 対戦相手が探査を持つクリーチャー・カードを唱え、そのコストの支払いを助けるために墓地から同じ名前を持つすべてのカードを追放した場合、《龍王コラガン》の能力は誘発しない。

《龍王シルムガル》

{4} {U} {B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

3 / 5

飛行、接死

龍王シルムガルが戦場に出たとき、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。あなたが龍王シルムガルをコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。

* 《龍王シルムガル》が戦場を離れたのなら、あなたはそれをコントロールしていないこととなるため、そのコントロール変更効果は終了する。

* その能力が解決される前に《龍王シルムガル》があなたのコントロール下でなくなった場合、あなたはいずれのクリーチャーやプレインズウォーカーのコントロールも得ることはない。

* 別のプレイヤーが《龍王シルムガル》のコントロールを得た場合、そのコントロール変更効果は終了する。《龍王シルムガル》のコントロールを取り戻しても、クリーチャーやプレインズウォーカーのコントロールを再び得ることはない。

《龍王の召使い》

{1} {R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

1 / 3

あなたがドラゴン・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 《龍王の召使い》の最後の能力は、あなたが唱えるドラゴン・呪文に必要な色マナの数減らすことはできない。

* ドラゴン・呪文を唱えるために追加コストが存在する場合、それを適用した後に《龍王の召使い》や他のコストの減少を適用する。

* この能力はドラゴン・呪文を唱えるための代替コストにも適用される。

《龍詞の咆哮》

{1} {R}

インスタント

龍詞の咆哮を唱えるための追加コストとして、あなたの手札にあるドラゴン・カードを1枚公開してもよい。

クリーチャー 1 体を対象とする。龍詞の咆哮はそれに 3 点のダメージを与える。あなたが龍詞の咆哮を唱えた時点でドラゴン・カードを公開したかドラゴンをコントロールしていたなら、龍詞の咆哮はそのクリーチャーのコントローラーに 3 点のダメージを与える。

* 《龍詞の咆哮》はクリーチャーのみを対象とする。そのコントローラーを対象とはしない。
《龍詞の咆哮》の解決前にそのクリーチャーが不適正な対象となった場合、《龍詞の咆哮》は打ち消され、その効果は一切発生しない。一切のダメージを与えない。

《龍の大嵐》

{1} {R}

エンチャント

飛行を持つクリーチャーが 1 体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

ドラゴンが 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 体かプレイヤー 1 人を対象とする。そのドラゴンは、それに X 点のダメージを与える。X はあなたがコントロールするドラゴンの総数に等しい。

* 最後の能力の X の値は、その能力が解決される際にあなたがコントロールしているドラゴン・クリーチャーの数を用いて決定する。

* 2 つの能力は排他的ではない。飛行を持つドラゴン（ほとんどのドラゴンが当てはまる）があなたのコントロール下で戦場に出たなら、両方の能力が誘発する。

《龍の降下》

{4} {R} {R}

ソーサリー

望む数のクリーチャーを対象とし、それらを破壊する。これにより破壊されたクリーチャー 1 体につき、そのコントローラーは飛行を持つ赤の 4/4 のドラゴン・クリーチャー・トークンを 1 体戦場に出す。

* クリーチャーが対象とされたものの、（再生した、破壊不能を持つなどの理由で）破壊されなかった場合、それは戦場に出されるドラゴン・クリーチャー・トークンの数には数えない。

マジック： ザ・ギャザリング、マジック、タルキール龍紀伝、運命再編、タルキール覇王譚、テーロス、神々の軍勢、およびニクスへの旅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.