

『運命再編』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 2014年11月18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明確にし、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

『運命再編』セットは185枚のカードからなる（コモン70枚、アンコモン60枚、レア35枚、神話レア10枚、および基本土地10枚）。

プレリリース・イベント：2015年1月17日～18日

発売記念ウィークエンド：2015年1月23日～25日

ゲームデー：2015年2月14～15日

『運命再編』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1月23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』。

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。

再録テーマ：5つの「楔」氏族

『タルキール覇王譚』で導入された5つの3色の氏族が本セットに再録される。ただし、『運命再編』は1,000年以上過去の出来事である。この時代には、各氏族は他の氏族だけでなく、その生存を脅かす恐るべき龍とも戦わねばならない。タルキールの過去における氏族も現在の氏族との強い類似性を持つ

ており、なじみのあるテーマや戦略も用いる。各氏族の印も存在しており、各氏族の特徴的な能力を含めたその氏族に強く関連するカードにそれは登場する。これらの印はゲームに影響しない。

テーマ：5つの龍の群れとそれらの長

『運命再編』では5体の2色の伝説のドラゴンのサイクルが登場する。これらのカードは、この世界における5つの氏族の文化を触発した5つの独特の龍の落とし子たちの長を表しており、ドラゴンと氏族はメカニズム的に多少重なっている。本セットに含まれるすべてのドラゴン・カードには、その文章欄に5つの氏族と類似した印がある。これらの印はゲームに影響しない。

アブザンのキーワード処理：鼓舞

アブザンは白黒緑の氏族である。その氏族の印は龍鱗である。ドロモカは、アブザンの理想とする忍耐を体現している龍である。

鼓舞は、自陣の最小のクリーチャーの上に＋1／＋1カウンターを置くという新たなキーワード処理であり、こちらの軍勢の弱点を確実に補強してくれる。

《アブザンの飛空隊長》

{3} {W}

クリーチャー — 鳥・兵士

2 / 2

飛行

アブザンの飛空隊長が死亡したとき、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少な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2個置く。）

鼓舞の公式ルールは以下の通り。

701.30. 鼓舞を行う

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、《アブザンの飛空隊長》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。

ジェスカイのキーワード：果敢

ジェスカイは青赤白の氏族である。その氏族の印は龍眼である。ドロモカは、ジェスカイの理想とする狡知を体現している龍である。

果敢とは、あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたびにクリーチャー1体に大型化ボーナスを与える再録キーワードである。『タルキール覇王譚』で登場してから特に変更点は無い。

《ジェスカイの賢者》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・モンク

1 / 1

果敢 (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、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。)

ジェスカイの賢者が死亡したとき、カードを1枚引く。

果敢の公式ルールは以下の通り。

702. 107. 果敢

702. 107a 果敢は誘発型能力である。「果敢/Prowess」は「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、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」を意味する。

702. 107b クリーチャー1体が複数の果敢を持っている場合は、それぞれ誘発する。

* クリーチャーというタイプを持たないあなたが唱える呪文は、果敢能力を誘発する。呪文が複数のタイプを持ち、その中の1つがクリーチャーであった場合（たとえば、アーティファクト・クリーチャーなど）、それを唱えても果敢能力は誘発しない。また、土地をプレイしても、果敢能力は誘発しない。

* 果敢は呪文1つにつき1回のみ誘発する。その呪文が複数のタイプを持っていたとしても同様である。

* 果敢は、スタック上ではそれを誘発させた呪文の上に置かれる。それはその呪文が解決される前に解決される。

* 一度誘発したら、果敢はそれを誘発させた呪文とは関係がなくなる。その呪文が打ち消されても、果敢はそのまま解決される。

スウルタイのキーワード：探査

スウルタイは黒緑青の氏族である。その氏族の印は1本の龍牙である。シルムガルは、スウルタイの理想とする残忍さを体現している龍である。

探査は、自分の墓地にあるカードを追放することで、呪文を唱える手助けとする再録キーワードである。『タルキール覇王譚』で登場してから特に変更点は無い。

《タシグルの残虐》

{5} {B}

ソーサリー

探査 (この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。)

各対戦相手はそれぞれカードを2枚捨てる。

探査の公式ルールは以下の通り。

702. 65. 探査

702. 65a 探査は、探査を持つ呪文がスタック上にあるときに機能する常在型能力である。「探査／Delve」は「この呪文の総コストに含まれる不特定マナ 1 点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたの墓地にあるカードを 1 枚追放してもよい。」を意味する。探査能力は追加コストや代替コストではなく、探査を持つ呪文の総コストが決定された後でのみ適用される。

702. 65b 1 つの呪文に複数の探査能力があっても意味はない。

* あなたは呪文のコストを支払う時点であなたの墓地にあるカードを追放する。追放されたカードは、支払いのための別の方法となるだけである。

* 探査は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。たとえば、《タシグルの残虐》の点数で見たマナ・コストは 6 であり、あなたがそれを唱えるのに 3 枚のカードを追放したとしても変わらない。

* 追放したカードで、探査を持つ呪文に必要な色マナを支払うことはできない。

* 探査を持つ呪文に必要な不特定マナより多くの枚数のカードを追放することはできない。たとえば、あなたは《タシグルの残虐》を唱えるのに、あなたの墓地から 5 枚以上のカードを追放することはできない。

* 探査は代替コストではないため、代替コストとともに使用することが可能である。

マルドゥのキーワード：疾駆

スウルタイは赤白黒の氏族である。その氏族の印は 1 対の龍翼である。コラガンは、マルドゥの理想とする迅速さを体現している龍である。

疾駆は、代替コストを支払うこと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というキーワードである。

《ゴブリンの踵裂き》

{3} {R}

クリーチャー — ゴブリン・狂戦士

3 / 2

ゴブリンの踵裂きが攻撃するたび、クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

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

702. 108a 疾駆は 3 つの能力を表す。2 つは、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であり、そのうちの 1 つは遅延誘発型能力を生成する。もう 1 つは、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である。「疾駆 [コスト]／Dash [cost]」とは「あなたはこのカー

ドを、そのマナ・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。」「あなたがこの呪文の疾駆コストを支払うことを選んだなら、次の終了ステップの開始時に、この呪文になるパーマネントをオーナーの手札に戻す。」および「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、ルール601.2bおよびルール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。

ティムールの能力語：獠猛

ティムールは緑青赤の氏族である。その氏族の印は龍爪である。アタルカは、ティムールの理想とする獠猛さを体現している龍である。

獠猛は、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合に効力を増すカードの行頭に（英語版では斜体で）書かれている再録能力語である。（能力語自体にはルール上の意味はない。）『タルキール霸王譚』で登場してから特に変更点はない。

《カル・シスマの風》

{1} {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。

獠猛 — あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、代わりに、このターンに対戦相手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。

《巫師の天啓》

{3} {G} {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体につきカードを1枚引く。

獠猛 — あなたはあなたがコントロールするパワーが4以上のクリーチャー1体につき4点のライフを得る。

* インスタント・呪文やソーサリー・呪文に書かれている獠猛能力のなかには、「代わりに」という表記が用いられるものもある。これらの呪文は、解決される際にあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、その効果が強化される。これらについては、強化された効果だけが発生する。両方が発生するわけではない。

* 「代わりに」という表記を用いていないインスタント・呪文やソーサリー・呪文の獰猛能力は、それらが解決される際にあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合に追加の効果を与える。

* 常在型または誘発型の獰猛能力を持つカードおよびそれらがどのように作用するかについての詳細は「カード別注釈」の章を参照。

新キーワード処理：予示

精霊龍ウギンとその魔力は、タルキールの過去の世界では色濃く残っている。予示はカードを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出すことで、その本性を隠すことを可能にする新たなキーワード処理である。これによりクリーチャー・カードが戦場に出されたなら、あなたはそのマナ・コストを支払うことでそれをいつでも表向きにすることができる。

《無形の育成》

{3} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上のカードを予示し、その後、その上に+1/+1カウンターを1個置く。
(カードを予示するには、それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

予示の公式ルールは以下の通り。

701.31. 予示する

701.31a 「[カードを]予示する/Manifest [a card]」とは、「[そのカードを]裏向きの状態で戦場に出す。」を意味する。そのパーマネントは、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のクリーチャーである。そのパーマネントは、裏向きの状態である限り予示されたパーマネントである。その特性を定義する効果は、そのカードが裏向きである時ならいつでも機能し、それが表向きになった時点で終了する。

701.31b あなたが優先権を持つときならいつでも、あなたは予示された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 115.2b 参照)。そうするには、そのパーマネントを表すカードがクリーチャー・カードであることとそのマナ・コストが何であるかをすべてのプレイヤーに示し、そのコストを支払い、その後そのパーマネントを表向きにする。それが裏向きのときの特性を定義する効果は終了し、それはその通常の特性を取り戻す。そのパーマネントを表しているカードがクリーチャー・カードでない、あるいはマナ・コストを持たないなら、この方法で表向きにすることはできない。

701.31c 変異を持つカードが予示されたなら、そのコントローラーは上記にある予示されたパーマネントを表向きにする手順ではなく、rule 702.36dにある裏向きの変異を持つパーマネントを表向きにする手順を用いてもよい。

701.31d 効果がプレイヤーにそのプレイヤーのライブラリーから複数のカードを予示するよう指示したなら、それらのカードは1枚ずつ予示される。

701.31e インスタント・カードまたはソーサリー・カードによって表されている裏向きのパーマネントは表向きになれない。何らかの効果がプレイヤーがそれを表向きにするように指示したなら、そのコントローラーはそのカードを公開し、裏向きのままにする。パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。

701.31f 詳細についてはrule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕を参照。

* 裏向きのパーマネントは、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない、2/2のクリーチャーである。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。パーマネントに適用される他の効果は、依然としてそれに特性を付与または変更する。

* あなたが優先権を持っているときならいつでも、あなたはそれが（それに適用されているタイプ変更の効果があってもそれを無視して）クリーチャー・カードであることを公開しそのマナ・コストを支払うことで、予示された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。

* 予示されたクリーチャーが表向きになった場合に変異を持つのであれば、その変異コストを支払って表向きにすることもできる。

* 変異能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。

* パーマネントは表向きにな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。

* 表向きになったり裏向きになっ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。

* パーマネントが表向きまたは裏向きになっても、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パーマネントを見ることができない。

* あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場から離れた場合、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を簡単に区別できるようにしなければならない。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。これを示す無難な方法には、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。また、それらがそれぞれがどのようにして裏向きにされたか（予示された、変異能力を使用して裏向きに唱えられたなど）を記録しておく必要もある。

* 『運命再編』には戦場にある裏向きのインスタント・カードやソーサリー・カードを表向きにするカードは含まれていないが、古いカードのなかにはこれをしようとするものもある。裏向きのインスタント・カードやソーサリー・カードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して全てのプレイヤーにそれがインスタント・カードまたはソーサリー・カードであることを示す。そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。パーマネントが表向きになるときに誘発する能力は誘発しない。これは、このカードは公開されたが、表向きにはならないからである。

* 過去のマジックのセットでは、カードの一方にマジックのカードの表面が、もう一方にマジックのカードの裏面があるのではなく、両方にマジックのカードの表面がある両面カードが登場した。これらのカードが予示される可能性を考慮し、両面カードに関するルールを少し変更する。両面カードが予示された場合、それは裏向きに戦場に置かれる。裏向きである間、それは変身できない。カードの昼の面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、それは昼の面で表向きとなる。戦場に出ている両面カードは依然として裏向きにすることはできない。

3つの「変化（へんげ）」

『運命再編』に登場するエンチャント・カード3枚には、それ自体をオーラに変え、クリーチャーを1体予示し、その予示されたクリーチャーにつけるという、戦場に出たときに誘発する能力がある。

《雲変化》

{1} {U} {U}

エンチャント

雲変化が戦場に出たとき、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラになる。あなたのライブラリーの一番上のカードを予示し、それに雲変化をつける。（カードを予示するには、それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

エンチャントされているクリーチャーは飛行と呪禁を持つ。

* 「変化」の戦場に出たときに誘発する能力が解決される際に、そのカード自体が戦場に出ていなくても、あなたは自分のライブラリーの一番上にあるカードを予示する。

* この能力が解決される際にあなたのライブラリーにカードが無い場合、「変化」は状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。

* エンチャントされたクリーチャーが表向きになっても、「変化」は引き続きそれをエンチャントし続ける。

サイクル：包囲

包囲は、それらが戦場に出る際にあなたにどちらに仕えるかを選択させるエンチャントのサイクルである。

《宮殿の包囲》

{3} {B} {B}

エンチャント

宮殿の包囲が戦場に出るに際し、カンか龍かを選ぶ。

- ・カン — あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
- ・龍 — あなたのアップキープの開始時に、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。

* それぞれの包囲は、戦場に出たときにあなたが選んだものに応じて、2つある能力のうちの1つを持つようになる。

* 「カン」と「龍」はあなたの選択に対応する能力を結びつける固定語である。固定語とは新しいルール・コンセプトである。「[固定語] — [能力] / [Anchor word] - [Ability]」とは「このパーマネントが戦場に出た際に[固定語]を選んでいたら、このパーマネントは[能力]を持つ」を意味する。なお、「龍」という固定語は、ドラゴンのクリーチャー・タイプとは関係がない。

* 最後の2つの能力はそれぞれ1つ目の能力と関連している。それらは1つ目の能力の結果として行われた選択のみを参照する。パーマネントがいずれかの「包囲」のコピーとして戦場に出た場合、そのコントローラーはその「包囲」のための新たな選択を行う。コピーが持つ能力は、オリジナルのパーマネントが行った選択に依存しない。

サイクル：「戦場に出たときに誘発するモードを持つ能力」を持つクリーチャー

本セットでは「戦場に出たときに誘発するモードを持つ能力」を持つクリーチャーのサイクルが登場する。あなたはそれぞれにつき、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置くか、別の効果を発生させるかのいずれかを選ぶことができる。

《反抗するオーガ》

{5} {R}

クリーチャー — オーガ・戦士

3/5

反抗するオーガが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- ・反抗するオーガの上に+1/+1カウンターを1個置く。
- ・アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。

* クリーチャーが戦場に出た後、能力をスタックに置く際にどのモードを使用するかを選ぶ。一度モードを選んだら、その能力への対応によってクリーチャーが戦場から離れたとしても、そのモードを変更することはできない。

* モードの1つが対象を必要とし、対象に取ることができる適正な対象が存在しない場合は、+1/+1カウンターを1個置くモードを選ばなければならない。

再録メカニズム：混成マナ

混成マナ・シンボルは、そのコストを2色のどちらでも支払えることを意味する。たとえば、{B/G}は{B}でも{G}でも支払うことができる。これは黒マナ・シンボルでも緑マナ・シンボルでもある。

《不屈のダガタール》

{3} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

0 / 0

警戒

不屈のダガタールは、+1/+1 カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

{1} {B/G} {B/G} : クリーチャー1体と、2体目のクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に置かれている+1/+1 カウンターを1個、その後者の上に移動する。

* 混成マナ・シンボルは、コストの部分にのみ書かれる。『運命再編』では、これらのシンボルは起動型能力のコストか誘発型能力が解決された際に支払われるコストの部分に書かれている。

* コストに混成マナ・シンボルが記載された起動型能力を起動するに際し、あなたは各混成マナ・シンボルのためにどの色のマナを支払うのかを決める。これはあなたがモードを選んだりマナ・コストのXの値を選んだりするのと同じ時に行う。たとえば、『不屈のダガタール』の能力を起動するなら、あなたは{1} {B} {B}か{1} {B} {G}か{1} {G} {G}のどの組合せで支払うかを選ぶ。

* マナ・コスト欄に混成マナ・シンボルが記載されているカードは、それが何色のマナを支払って唱えられたかに関係なく、そのマナ・コストに記載されているすべての色である。『運命再編』では、マナ・コスト欄に混成マナ・シンボルが書かれているカードは登場しない。

カード別注釈

《悪行の大悪鬼》

{3} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

5 / 4

飛行

各対戦相手の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーは自分がコントロールするクリーチャーを最大2体まで選び、その後残りを生け贄に捧げる。

* どのクリーチャーを救うかは、その能力が解決される際に対戦相手を選ぶ。この選択はそのクリーチャーを対象としない。

* 対戦相手はクリーチャーを1体救うことを選んでも救わないことを選んでもよい。プレイヤーがいずれのクリーチャーも選ばなかった場合、そのプレイヤーは自分がコントロールするすべてのクリーチャーを生け贄に捧げる。

《アブザンの獣使い》

{2} {G}

クリーチャー — 獵犬・シャーマン

2 / 1

あなたのアップキープの開始時に、あなたがタフネスの最も大きいクリーチャー、あるいは2体以上あるならそのうちの1体をコントロールしているなら、カードを1枚引く。

* この能力は、これが解決する際に戦場に出ているクリーチャーをチェックして、あなたがカードを引けるかどうかを決定する。

* タフネスの最も大きいクリーチャーを2体以上コントロールしていたとしても、あなたが引けるカードは1枚だけである。

《アブザンの優位》

{1} {W}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはエンチャントを1つ生け贄に捧げる。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少な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。）

* あなたは《アブザンの優位》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。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。

* 鼓舞1を行う時点では、そのエンチャントはすでに戦場を離れている。

《アラシンの軍獣》

{5} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

6/6

アラシンの軍獣が1体以上のブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを予示する。（それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしていよい。）

* 《アラシンの軍獣》の能力は何体のクリーチャーがそれをブロックしたかに関係なく、1回の戦闘ダメージ・ステップに1回しか誘発しない。

《稲妻の金切り魔》

{4} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行、トランブル、速攻

終了ステップの開始時に、稲妻の金切り魔のオーナーはこれを自分のライブラリーに加えて切り直す。

* 《稲妻の金切り魔》のオーナーは、《稲妻の金切り魔》の能力が解決される際にそれが戦場に出ている場合にのみそれを自分のライブラリーに加えて切り直す。

《ウギンの構築物》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

4/5

ウギンの構築物が戦場に出たとき、1色以上の色を持つパーマネントを1つ生け贄に捧げる。

* 能力が解決される際にあなたが無色のパーマネント（たとえば、基本土地や裏向きのパーマネントなど）しかコントロールしていない場合、あなたは何も生け贄に捧げない。

《永遠のドロモカ》

{3} {G} {W}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

あなたがコントロールするドラゴンが1体攻撃するたび、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少な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2個置く。）

* 攻撃しているあなたのドラゴン1体につき、《永遠のドロモカ》の誘発型能力が1回誘発する。それぞれの誘発した能力ごとに、どのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くかを、それぞれの能力が解決される際に決定する。具体的には、1つ目のこの能力が解決される際にあなたがコントロールするクリーチャーの中で最も少ないタフネスを持っていたクリーチャーは、2つ目のこの能力が解決される際には最も少ないタフネスを持つクリーチャーではなくなっていることもある。

《英雄の刃》

{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+3/+2の修整を受ける。

伝説のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは英雄の刃をそれにつけてもよい。

装備{4}

* 『テーロス』ブロックの神が戦場に出たときは、それがクリーチャーでいられるだけの高い信心があるときに戦場に出た場合にのみ、この誘発型能力が誘発する。装備している神（などのクリーチャー）がクリーチャーでなくなった場合、《英雄の刃》ははずれる。

《炎駆の乗り手》

{4} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/3

炎駆の乗り手が攻撃するたび、他の攻撃クリーチャー1体を対象とし、そのクリーチャーのコピーであるトークンを1体タップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。戦闘終了時に、そのトークンを追放する。

疾駆{2} {R} {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。）

* トークンを戦場に出す際に、あなたはそれが、対戦相手または対戦相手のプレインズウォーカーのうちどれを攻撃している状態なのかを選ぶ。攻撃先は《炎駆の乗り手》が攻撃しているのと同じプレイヤーまたはプレインズウォーカーでなくてもよい。

* トークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

* 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。また、クリーチャーでないパーマネントをクリーチャーにした効果をコピーしない。トークンが戦場に出た時点でクリーチャーでなかった場合、それは攻撃している状態にならない。

* 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た場合、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、《炎駆の乗り手》によって生み出されたトークンはそれ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「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」あるいは「[このクリーチャー]は～の状態では戦場に出る」能力も機能する。

* 他のクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、このトークンのコピーとして戦場に出た場合、あなたはそのクリーチャーを戦闘終了時に追放しない。しかし、《炎駆の乗り手》が（《倍增の季節》がもたらすような）置換効果によって複数のトークンを生み出す場合、あなたはそれらの各トークンを戦闘終了後にすべて追放する。

《炎跡のフェニックス》

{1} {R} {R}

クリーチャー — フェニックス

2 / 2

飛行、速攻

毎ターン、炎跡のフェニックスは可能なら攻撃する。

獐猛 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、あなたは{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にある炎跡のフェニックスを戦場に戻す。

* 《炎跡のフェニックス》の獐猛能力は、《炎跡のフェニックス》があなたの墓地にあり、あなたのターンの戦闘の開始時にあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合にのみ誘発する。また、その能力を解決する際に、再度あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかをチェックする。していなかった場合、その能力は何の効果も発揮しない。

* 《炎跡のフェニックス》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で《炎跡のフェニックス》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場合、それは攻撃しない。《炎跡のフェニックス》が攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

* 《炎跡のフェニックス》が戦闘フェイズの前に戦場に出た場合、それは可能ならそのターン攻撃しなければならない。それが戦闘の後に戦場に出た場合、それはそのターン攻撃はせず、通常は次のターンにブロックすることができる。

《黄金牙、タシグル》

{5} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4 / 5

探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）

{2} {G/U} {G/U}：あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードをあなたの墓地に置く。その後、対戦相手1人が選んだあなたの墓地にある土地でないカード1枚を、あなたの手札に戻す。

* 最後の能力はいずれのカードやプレイヤーも対象としない。その能力が解決される際に、あなたは対戦相手1人を選び、そのプレイヤーは土地でないカードを1枚選ぶ。

* 選ばれた対戦相手は、直前に墓地に置かれたカードだけでなく、あなたの墓地にあるどのカードでも選ぶことができる。あなたの墓地に土地でないカードがある場合、そのプレイヤーはどれか1枚を選ばなくてはならない。

《恐るべき目覚め》

{4} {B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。それがドラゴンであるなら、その上に+1/+1カウンターを2個置く。

* クリーチャー・カードを戦場に戻してからそれがドラゴンかどうかをチェックするまでの間には、誰も呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。

《恐ろしい徴兵》

{5} {B} {B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーの墓地にあるすべてのクリーチャー・カードを裏向きの束にして追放し、その束を切り直してからそれらのカードを予示する。（カードを予示するには、それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

* 束を切り直すのは、どの予示されたクリーチャーが何であるかを対戦相手から隠すためである。あなたは、カードを予示した後にそれを見ることができる。

* 対戦相手がオーナーであるカードをあなたが予示し、あなたがゲームから離れたなら、そのカードは追放される。

《オークの必中弾》

{3} {B}

クリーチャー — オーク・射手

4 / 2

他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。ターン終了時まで、それは-1/-1の修整を受ける。

* 《オークの必中弾》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、その能力はそのクリーチャーの分も誘発する。

《開拓地の包囲》

{3} {G}

エンチャント

開拓地の包囲が戦場に出るに際し、カンか龍かを選ぶ。

- ・カン — あなたの各メイン・フェイズの開始時に、あなたのマナ・プールに{G} {G}を加える。
- ・龍 — 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、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「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。

* 「カン」の能力は、あなたの戦闘前メイン・フェイズおよび戦闘後メイン・フェイズの両方の開始前に誘発する。各ステップやフェイズの終わりにプレイヤーのマナ・プールに残っている未使用のマナは空になる。

* 「龍」の能力は、その飛行を持つクリーチャーが、あなたがコントロールしていない対象としたクリーチャーと格闘を行うかどうかは、その能力が解決される際にあなたが決定する。

《開拓地のマストドン》

{2} {G}

クリーチャー — 象

3 / 2

獐猛 — あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、開拓地のマストドンは+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

* 《開拓地のマストドン》の獐猛能力は、《開拓地のマストドン》が戦場に出る際にあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかをチェックする。この時点で《開拓地のマストドン》はまだ戦場に出ていないため、それは自身を数えない。

《カル・シスマの風》

{1} {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。

獐猛 — あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、代わりに、このターンに対戦相手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。

* 《カル・シスマの風》が解決される際にあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、その獐猛能力が適用される。ダメージが与えられる時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていなくなっていたとしても、そのターン中に対戦相手がコントロールしているクリーチャーが与える戦闘ダメージは軽減される。

《切り出した石の従者》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4 / 4

切り出した石の従者は、このターンにあなたが他の呪文を唱えていたときにのみ唱えられる。

* 他の呪文が解決したかどうかは関係ない。他の呪文が打ち消された場合、あるいは、あなたが何らかの方法で《切り出した石の従者》を瞬速を持っていたかのように唱えることができるなら他の呪文がスタックに残っている間にも、《切り出した石の従者》を唱えることができる。

《空腹なイエティ》

{4} {R}

クリーチャー — イエティ

4 / 4

あなたが緑か青のパーマネントをコントロールしているかぎり、あなたは空腹なイエティを瞬速を持っているかのように唱えてもよい。（あなたはそれを、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。）

* 《空腹なイエティ》はそれを唱え始める際にのみ、あなたが緑か青のパーマネントをコントロールしているかをチェックする。一度《空腹なイエティ》を瞬速を持っているかのように唱え始めたら、あなたがコントロールしている緑か青のパーマネントがどうなろうが関係ない。

《群衆の掟》

{4} {R} {R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- ・ターン終了時まで、パワーが4以上のすべてのクリーチャーのコントロールを得る。それら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は速攻を得る。
- ・ターン終了時まで、パワーが3以下のすべてのクリーチャーのコントロールを得る。それら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は速攻を得る。

* どのモードを使用するかは、《群衆の掟》を唱える際にあなたが選ぶ。一度唱えたら、それに対応してクリーチャーのパワーが変化したとしても、そのモードを変更することはできない。

* 一度クリーチャーのコントロールを得た後は、そのパワーがどうなろうが関係ない。

* 《群衆の掟》は、あなたがすでにコントロールしているクリーチャーやすでにアンタップされているクリーチャーにも影響する。それは該当する場合それらをアンタップし、速攻を付与する。

* いずれかの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。

《謙虚な離反者》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・ならず者

2 / 1

{T} : 対戦相手 1 人を対象とする。カードを 2 枚引く。そのプレイヤーは謙虚な離反者のコントロールを得る。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

* 《謙虚な離反者》の能力は、あなたのターン中はいつでも起動することができる。呪文や能力に対応して起動することもできる。

* 《謙虚な離反者》の能力が解決される際にそれが戦場に出ていなくても、対象としたプレイヤーが依然として適正な対象であれば、その能力は解決される。対象としたプレイヤーは《謙虚な離反者》のコントロールを得ないが、あなたはカードを 2 枚引く。

* 《謙虚な離反者》がオーナー以外のプレイヤーにコントロールされていて、そのコントローラーがゲームを離れた場合、そのプレイヤーに《謙虚な離反者》のコントロールを与えていた効果は終了する。《謙虚な離反者》は、まだゲームに残っているプレイヤーのうちそれを最後にコントロールしていたプレイヤーのコントロール下に戻る。

《賢者眼の報復者》

{4} {U} {U}

クリーチャー — ジン・モンク

4/5

果敢（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、このクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。）

賢者眼の報復者が攻撃するたび、クリーチャー 1 体を対象とする。それが賢者眼の報復者のパワーより小さいパワーを持つなら、あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

#訂正# 製造上の問題により、このカードの 2 つめの能力は「賢者眼の報復者が攻撃するたび、賢者眼の報復者のパワーより小さいパワーのクリーチャー 1 体を対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。」となっているが、これは誤りである。正しくは、クリーチャーであればパワーを問わず対象にすることができる。

《賢人の夢想》

{3} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

賢人の夢想が戦場に出たとき、クリーチャーにつけられている、あなたがコントロールするオーラ 1 つにつきカードを 1 枚引く。

エンチャントされているクリーチャーは、クリーチャーにつけられている、あなたがコントロールするオーラ 1 つにつき +1/+1 の修整を受ける。

* 《賢人の夢想》の能力に数えられるために、オーラはエンチャント（クリーチャー）の能力を持つ必要はない。たとえば、クリーチャーにつけられたエンチャント（パーマネント）のオーラも数えられる。

* 戦場に出たときに誘発する能力が解決される際に、あなたがコントロールしていてクリーチャーにつけられているオーラの数数えて、引くカードの枚数を決定する。その時点で《賢人の夢想》が戦場に残っている限り、それもその数に含む。

《狡猾な一撃》

{3} {U} {R}

インスタント

プレイヤー1人とクリーチャー1体を対象とする。狡猾な一撃はその前者に2点のダメージ、その後者に2点のダメージを与える。

カードを1枚引く。

* 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限り、《狡猾な一撃》を唱えることはできない。《狡猾な一撃》が解決される際に、いずれか一方の対象が不適正な対象になっていた（しかし両方ではなかった）場合、それは残った適正な対象にダメージを与え、あなたはカードを1枚引く。両方が不適正な対象となっていた場合、《狡猾な一撃》は打ち消され、あなたはカードを引くことはできない。

《交感の痛手》

{5} {W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。このターンに、あなたがコントロールしていない発生源があなたやあなたがコントロールするパーマネントに与えるすべてのダメージを軽減する。これによりダメージが軽減されるなら、あなたは「交感の痛手はそれにその点数に等しい点数のダメージを与える。」を選んでよい。

* 《交感の痛手》の対象となるのは、それがダメージを与える先のクリーチャーのみである。対象は《交感の痛手》を唱えた時点で選ぶのであって、ダメージを軽減する時点ではない。

* 《交感の痛手》の解決時点で、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、この呪文は完全に打ち消される。ダメージは一切軽減されない。

* 対象としたクリーチャーが依然適正な対象であるかどうかのチェックは、《交感の痛手》の解決後には行われぬ。たとえ《交感の痛手》がそのクリーチャーにダメージを与えられないとしても、ダメージの軽減は依然として行われる。

* 《交感の痛手》の効果は移し替え効果ではない。ダメージが軽減されたとき、あなたがそうすることを選ぶなら、その軽減効果の一部として《交感の痛手》（元の発生源ではない）が対象のクリーチャーにダメージを与える。《交感の痛手》が新しいダメージの発生源であるため、元の発生源の特性（色、絆魂や接死の有無など）はこの新しいダメージに影響しない。軽減したダメージが戦闘ダメージであっても、新しいダメージは戦闘ダメージではない。

* 自分がコントロールしているクリーチャーを対象とすることもできる。* そうしたなら、《交感の痛手》がそのクリーチャーに与えるダメージは軽減されない。

* 2人のプレイヤーが、互いに相手がコントロールするクリーチャーを対象として《交感の痛手》をそれぞれ唱え、1人目のプレイヤーがコントロールする発生源が2人目のプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールするパーマネントにダメージを与える場合、《交感の痛手》がそのダメージを軽減し、1人目のプレイヤーがコントロールするクリーチャーにダメージを与えようとする。しかし今度はそのプレイヤーの《交感の痛手》がそのダメージを軽減し、2人目のプレイヤーがコントロールするクリーチャーに対しダメージを与えようとする。これによりループが発生する。このループはいずれかのプレイヤーが「交感の痛手はそれにその点数に等しい点数のダメージを与える。」を選ばないことで終わら

ることができる。お互いに実際のダメージは与えられないので、どちらのプレイヤーがループを終わらせることを選ぶかは重要ではない。

《荒野での交渉》

{2} {B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはその中の土地でないカードを1枚選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。あなたが戦士をコントロールしているなら、そのプレイヤーは2点のライフを失う。

* 《荒野での交渉》が解決される際にあなたが戦士をコントロールしていた場合、対象のプレイヤーは（手札にカードが無かったなどにより）カードを捨てなかった場合でも2点のライフを失う。

《魂火の大導師》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・モンク

2 / 2

絆魂

あなたがコントロールするインスタント・呪文とソーサリー・呪文は絆魂を持つ。

{2} {U/R} {U/R} : このターンに次にあなたがあなたの手札からインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えるなら、それを解決するに際し、そのカードをあなたの墓地に置く代わりにあなたの手札に加える。

* 絆魂を持つインスタント・呪文やソーサリー・呪文では、それが与えられたダメージの発生源であった場合のみ、そのコントローラーはライフを得る。別の発生源にダメージを与えさせるような、絆魂を持つインスタント・呪文やソーサリー・呪文では、そのコントローラーはライフを得ない。

* 《魂火の大導師》の最後の能力を起動した後、次にあなたがあなたの手札から唱えたインスタント・呪文かソーサリー・呪文が打ち消された場合、それはあなたの手札に戻らず、この効果がその次に唱えた呪文に適用されることもない。

* あなたにそれを追放するよう指示する呪文（たとえば、《時間への侵入》など）は、その解決に際しあなたの墓地に置かれないため、手札に戻らない。

《護法鱗のドラゴン》

{4} {W} {W}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

護法鱗のドラゴンが攻撃しているかぎり、防御プレイヤーは呪文を唱えられない。

* 「防御プレイヤー」とは《護法鱗のドラゴン》が攻撃しているプレイヤー、または《護法鱗のドラゴン》が攻撃しているプレインズウォーカーをコントロールしているプレイヤーを指す。複数のプレイヤーに対し攻撃することが可能となる多人数戦フォーマットでは、たとえあなたがコントロールする他のクリーチャーが他のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃していたとしても、それらのプレイヤーは依然として呪文を唱えることができる。

* 防御プレイヤーは引き続き能力を起動したり裏向きのカードを表向きにするなどの特別な処理を行うことができる。

《囁きの森の精霊》

{3} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを予示する。（それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

囁きの森の精霊を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールする表向きのトークンでないクリーチャーは「このクリーチャーが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを予示する。」を得る。

* 最後の能力は、それが解決される際にあなたがコントロールしている表向きのトークンでないクリーチャーにその能力を付与する。ターンの後になってあなたがコントロールを得たクリーチャーはその能力を持たない。

《死に微笑むもの、アリーシャ》

{2} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3 / 2

先制攻撃

死に微笑むもの、アリーシャが攻撃するたび、あなたの墓地にあるパワーが2以下のクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたは{W/B} {W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、それをタップ状態で攻撃している状態で戦場に戻す。

* そのクリーチャーを戦場に出す際に、あなたはそれが、対戦相手や対戦相手のプレインズウォーカーのうちどれを攻撃している状態なのかを選ぶ。攻撃先は《死に微笑むもの、アリーシャ》が攻撃しているのと同じプレイヤーまたはプレインズウォーカーでなくてもよい。

* 戻したクリーチャーは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

《霜歩き》

{1} {U}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 1

霜歩きが呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

* 《霜歩き》が呪文または能力の対象となった場合、その能力が誘発し、スタック上ではその呪文または能力の上に置かれる。《霜歩き》の（これを生け贄に捧げる）能力が先に解決される。その呪文または能力が別の対象も取っていない限り、それはその解決時に適正な対象がないため打ち消される。

《ジェスカイの浸透者》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・モンク

2/3

あなたが他にクリーチャーをコントロールしていないかぎり、ジェスカイの浸透者はブロックされない。ジェスカイの浸透者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、これとあなたのライブラリーの一番上のカードを裏向きの束にして追放し、その束を切り直してからそれらのカードを予示する。（カードを予示するには、それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

* 束を切り直すのは、どの予示されたクリーチャーが何であるかを対戦相手から隠すためである。あなたは、カードを予示した後にそれを見ることができる。

* 《ジェスカイの浸透者》の誘発型能力が解決される際に《ジェスカイの浸透者》が戦場に出ていない場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカードのみを予示する。

* カードのオーナーは常に公開情報である。あなたが追放した2枚のカードのオーナーがそれぞれ別のプレイヤーであった（対戦相手がオーナーの《ジェスカイの浸透者》のコントロールをあなたが得たなどの理由により）場合、どのカードがどれであるというのは対戦相手から隠されなくなる。対戦相手にも自分がオーナーである裏向きのカードがどれであるかがわかる。

* 対戦相手がオーナーであるカードをあなたが予示し、あなたがゲームから離れたなら、そのカードは追放される。

《ジェスカイの呪印》

{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+2/+2の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーは、あなたが赤か白のパーマネントをコントロールしているかぎり飛行を持つ。

* クリーチャーが飛行を持っているかどうかは、ブロック・クリーチャー指定の際にチェックされる。エンチャントされているクリーチャーが一度ブロックしたかブロックされたなら、その後飛行を失ってもそのブロックは変更されたり解除されたりしない。

《実在への書き込み》

{2} {U}

ソーサリー

あなたのライブラリーのカードを上から2枚見る。そのうちの1枚を予示し、もう1枚をあなたのライブラリーの一番上か一番下に置く。（カードを予示するには、それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

* あなたが予示したカードが一番上のカードか上から2枚目のカードかは、他のプレイヤーには分らない。

* あなたがライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイしていた場合、この効果で予示しない方のカードを一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ前にそのカードは公開される。

《弱者狩り》

{3} {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体を対象とし、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。その前者の上に+1/+1カウンターを1個置く。その後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。）

* あなたがコントロールするクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方を対象として選ばない限り、《弱者狩り》を唱えることはできない。

* 《弱者狩り》の解決時点で対象の片方が不適正な対象となっていた場合、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。

* 《弱者狩り》の解決時点であなたの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、その上に+1/+1カウンターは置かない。そのクリーチャーが適正な対象であるが、あなたのコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象であった場合、あなたのコントロールするクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く。

《頭巾被りの暗殺者》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

1/2

頭巾被りの暗殺者が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- ・頭巾被りの暗殺者の上に+1/+1カウンターを1個置く。
- ・このターンにダメージを与えられているクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* クリーチャーがダメージを与えられたものの、その後再生した（その結果、すべてのダメージが取り除かれた）場合でも、それは依然として2つ目の誘発型能力の適正な対象となる。

《精霊龍、ウギン》

{8}

プレインズウォーカー — ウギン

7

+2：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。精霊龍、ウギンはそれに3点のダメージを与える。

—X：点数で見たマナ・コストがX以下の、1色以上の色を持つ各パーマネントをそれぞれ追放する。

—10：あなたは7点のライフを得て、カードを7枚引く。その後、あなたの手札にある最大7枚までのパーマネント・カードを戦場に出す。

* 3つ目の能力で変異を持つパーマネントカード戦場に出すことを選んだ場合、あなたはそれを表向きに戦場に出さなければならない。

* 《精霊龍、ウギン》はドラゴンのクリーチャー・タイプを持たないため、ドラゴン・カードではない。ドラゴン・カードやドラゴンを参照する呪文や能力は《精霊龍、ウギン》には適用されない。

《精霊龍のるつぼ》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{1}, {T}：精霊龍のるつぼの上に貯蔵カウンターを1個置く。

{T}, 精霊龍のるつぼの上から貯蔵カウンターをX個取り除く：あなたのマナ・プールに、好きな色の組み合わせのマナX点を加える。このマナは、ドラゴン・呪文を唱えるためか、ドラゴンの能力を起動するためにのみ使用できる。

* 最後の能力によって生み出されたマナは、ドラゴン・呪文を唱えるための代替コスト（疾駆コストなど）または追加コストとして使用することもできる。それはその呪文のマナ・コストの支払いに限定されるものではない。

* 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。

* 裏向きのクリーチャーを表向きにすることは起動型能力ではない。ドラゴン・クリーチャー・カードを予示したり、変異能力を使ってドラゴン・クリーチャー・カードを裏向きに唱えたりした場合、最後の能力によって生み出されたマナを使用してそのカードを表向きにすることはできない。

* 最後の能力によって生み出されたマナは、戦場に出ていないドラゴンの発生源の能力を起動させるために使用することはできない。

《戦線クルシヨク》

{4} {G}

クリーチャー — ビースト

3/4

戦線クルシヨクは、2体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

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、2体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

* 2つ目の能力はブロック・クリーチャーが指定される際にのみ適用される。+1/+1カウンターが置かれていないクリーチャーが2体以上のクリーチャーによってブロックされた場合、その上に+1/+1カウンターを置い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。

《戦線突破》

{1} {R}

エンチャント

{R}：パワーが2以下のクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時までそれは速攻を得るとともに、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点で対象としたクリーチャーのパワーが3以上になっていた場合、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。ただし、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが3以上になった場合、それは依然として速攻を持つとともに、このターンブロックされない。

《先祖の復讐》

{B} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

先祖の復讐が戦場に出たとき、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。

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。

* 《先祖の復讐》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、《先祖の復讐》の解決時点で不適正な対象となっていた場合、《先祖の復讐》は打ち消される。それは戦場に出ることはなく、その戦場に出たときに誘発する能力も誘発しない。

* 《先祖の復讐》がそれによりエンチャントされたクリーチャーのタフネスを0にした場合、そのクリーチャーと《先祖の復讐》はそれぞれのオーナーの墓地に置かれる。その戦場に出たときに誘発する能力は依然として誘発する。

《前哨地の包囲》

{3} {R}

エンチャント

前哨地の包囲が戦場に出るに際し、カンか龍かを選ぶ。

・カン — あなたのアップキープの開始時に、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。

・龍 — あなたがコントロールするクリーチャーが1体戦場を離れるたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。前哨地の包囲はそれに1点のダメージを与える。

* 「カン」の能力によって追放されたカードは、表向きに追放される。「カン」の能力で追放されているカードのプレイは、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、それがクリーチャー・カードである場合、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。

* 「カン」の能力を使って土地カードを追放した場合、あなたは土地プレイが残っている場合のみそれをプレイしてもよい。通常、これはあなたがそのターン中にまだ土地をプレイしなかった場合にのみその土地をプレイできることを意味する。

* 「龍」の能力は、クリーチャーでないカードが予示され、その後戦場を離れた場合、誘発する。

《僧院の導師》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・モンク

2/2

果敢 (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、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。)

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、果敢を持つ白の1/1のモンク・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* クリーチャーでない呪文を唱えることで、果敢と《僧院の導師》のもう1つの能力の両方が誘発する。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かれた能力が最初に解決される。

* 《僧院の導師》の2つ目の能力を誘発させた呪文が、それにより生成されたモンク・トークンの果敢能力を誘発させることはない。

《僧院の包囲》

{2} {U}

エンチャント

僧院の包囲が戦場に出るに際し、カンか龍かを選ぶ。

- ・カン — あなたのドロー・ステップの開始時に、カードを追加で1枚引き、その後カードを1枚捨てる。
- ・龍 — 対戦相手が唱える、あなたやあなたがコントロールするパーマネントを対象とする呪文は、唱えるためのコストが{2}多くなる。

* 「カン」の能力は、あなたがドロー・ステップに通常通りカードを1枚引いた後に発生する。カードを1枚捨てるとき、そのカードと追加で引いたカードの両方が手札にあることになる。

* 「ドラゴン」の能力は取った対象1つにつきではなく、呪文1つにつき{2}多くなる。たとえその呪文があなたとあなたがコントロールするパーマネント、またはあなたがコントロールするパーマネントを2つ以上対象としたとしても、それは呪文を唱えるためのコストを{2}より多く増やすことはない。

《粗暴な軍族長》

{3} {B}

クリーチャー — オーク・戦士

3/3

あなたがコントロールするクリーチャーが1体攻撃するたび、防御プレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

{3} {R/W} {R/W} : このターン、あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーは、可能ならブロックする。それらのクリーチャーがどうブロックするかはあなたが選ぶ。

* どうブロックするかは指定はすべて適正でなければならない。

* あるクリーチャーにブロックさせるために何らかのコストが必要で、あなたがそのクリーチャーにブロックさせることを選んだ場合、そのコントローラーがそのコストを支払うかどうかを選択する。そのプレイヤーがそのコストを支払わないと決めた場合、あなたは新たなブロックのしかたを提案しなければならない。

* この起動型能力の解決時には戦場にいなかったり対戦相手がコントロールしていなかったりしたクリーチャーであっても、あなたの対戦相手がコントロールしている各クリーチャーがどのようにブロックするかをあなたが選ぶ。

* 多人数戦のゲームでは、同じターン中に2人以上のプレイヤーが《粗暴な軍族長》の起動型能力を起動させたなら、最後に解決された能力のコントローラーが、この能力を解決しなかったプレイヤーがコントロールするクリーチャーがどうブロックするかを決める。

* 《粗暴な軍族長》の誘発型能力によって影響を受ける防御プレイヤーは、攻撃したクリーチャーに応じて決まる。たとえば、《粗暴な軍族長》が対戦相手を1人攻撃し、あなたがコントロールする他の2体のクリーチャーが別の対戦相手を攻撃した場合、1人目の対戦相手は1点のライフを失い、2人目の対戦相手は2点のライフを失う。あなたは3点のライフを得る。

《戦いの喧嘩屋》

{1} {B}

クリーチャー — オーク・戦士

2 / 2

あなたが赤か白のパーマネントをコントロールしているかぎり、戦いの喧嘩屋は+1/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。

* 《戦いの喧嘩屋》が第1戦闘ダメージ・ステップに戦闘ダメージを割り振り、その後第2戦闘ダメージ・ステップの前に先制攻撃を失った（たとえば、あなたがもはや赤または白のパーマネントをコントロールしていなくなったなど）なら、それは第2戦闘ダメージ・ステップに再び戦闘ダメージを割り振ることはない。

《漂う死、シルムガル》

{4} {U} {B}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

3 / 7

飛行、呪禁

あなたがコントロールするドラゴンが1体攻撃するたび、ターン終了時まで、防御プレイヤー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。

* 《漂う死、シルムガル》の誘発型能力によって影響を受けるクリーチャーは、攻撃したドラゴンに応じて決定される。たとえば、《漂う死、シルムガル》が対戦相手1人を攻撃し、他の2体のドラゴンが別の対戦相手を攻撃した場合、前者の対戦相手がコントロールするクリーチャーはターン終了時まで-1/-1の修整を受け、後者の対戦相手がコントロールするクリーチャーはターン終了時まで-2/-2の修整を受ける。双頭巨人戦では、その能力が解決される際に対戦相手のチームからメンバー1人を選ぶ。

《達人の巻物》

{2}

アーティファクト

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、達人の巻物の上に伝承カウンターを1個置く。

{3}, {T} : 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、それは達人の巻物の上に置かれている伝承カウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

* 対象としたクリーチャーが受けるボーナスの大きさは、起動型能力が解決される際に《達人の巻物》の上に置かれている伝承カウンターの数を数えて決定する。その時点で《達人の巻物》が戦場に出ている場合、それが最後に戦場に出ていた時に置かれていた伝承カウンターの数を用いる。

* 起動型能力が解決された後は、《達人の巻物》の上に置かれている伝承カウンターの数を変更しても、起動型能力が付与したボーナスには影響しない。

《魂剥ぎ》

{4} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

4 / 4

探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）
魂剥ぎの探査能力によって飛行を持つクリーチャー・カードが追放されたなら、魂剥ぎは飛行を持つ。
先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、到達、トランプル、警戒についても同様である。

* 記述されたキーワード能力を自分自身に付与する能力を持つクリーチャーは該当しない。たとえば、《戦いの喧嘩屋》（「あなたが赤か白のパーマネントをコントロールしているかぎり、戦いの喧嘩屋は+1/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。」を持つクリーチャー）を《魂剥ぎ》の探査能力で追放した場合、あなたが赤か白のパーマネントをコントロールしていても《魂剥ぎ》は先制攻撃を持たない。

* 《魂剥ぎ》に必要な不特定マナより多くの枚数のカードをあなたの墓地から追放することはできない。これはほとんどの場合、多数の能力を与えるためにもっと多くのカードを追放したいと思ったとしても、4枚より多くのカードを追放することはできないことを意味する。

《奪取の形態》

{4} {U} {U}

インスタント

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。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。

* トークンは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。

* 裏向きのクリーチャーをオーナーの手札に戻す場合、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のクリーチャーとなる。（裏向きのクリーチャーのカードは、戦場から離れる際にすべてのプレイヤーに公表される。）

* 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た場合、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、《奪取の形態》によって生み出されたトークンはそれ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「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」あるいは「[このクリーチャー]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

《ティムールの剣歯虎》

{2} {G} {G}

クリーチャー — 猫

4/3

{1} {G} : あなたがコントロールする他のクリーチャーを1体オーナーの手札に戻してもよい。そうしたら、ターン終了時まで、ティムールの剣歯虎は破壊不能を得る。

* クリーチャーを1体手札に戻すかどうか、どのクリーチャーに戻すのかは、起動型能力が解決される際に選ぶ。これはクリーチャーを対象としない。

《ティムールの激闘》

{1} {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二段攻撃を得る。（これは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。）

獐猛 — あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、ターン終了時まで、その対象としたクリーチャーはさらにトランブルを得る。

* 二段攻撃とトランブルを持つクリーチャーをブロックしたクリーチャーが第1戦闘ダメージ・ステップですべて破壊された場合、その二段攻撃とトランブルを持つクリーチャーは第2戦闘ダメージ・ステップですべての戦闘ダメージを防御プレイヤーまたはプレインズウォーカーに与える。

《天上の待ち伏せ》

{3} {G} {U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを予示する。（カードを予示するには、それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

* カードは1枚ずつ予示される。どの裏向きのクリーチャーがあなたのライブラリーの一番上のカード、または上から2枚目のカードであったのかは常に明確でなければならない。

* 《天上の待ち伏せ》が解決される際に、あなたが（たとえば、《クルフィックスの狩猟者》のようなカードをコントロールしていたため）ライブラリーの一番上のカードを公開している状態でプレイしていた場合、あなたは一番上のカードを予示し、次のカードを公開（一番上のカードとなったので）し、その後そのカードを予示する。

《電弧連鎖》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。このターン、そのクリーチャーがダメージを与えられるたび、それはその点数に等しい点数のダメージを他の各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれ与える。

* 新たなダメージの発生源はそのクリーチャーである。そのクリーチャーがそのダメージを与える際にあなたがそのクリーチャーをコントロールしているなら、そのダメージを対戦相手からその対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーに移し替えることを選んでもよい。

* 《電弧連鎖》が作成した遅延誘発型能力は、それが対象としたクリーチャーが致死ダメージを与えられた場合でも誘発する。たとえば、3/3のクリーチャーが《電弧連鎖》の対象とされ、ターンの後になってそれが7/7のクリーチャーをブロックした場合、その3/3のクリーチャーは他の各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれ7点のダメージを与える。

* 《電弧連鎖》が作成した能力を誘発させたのが戦闘ダメージだったとしても、この能力によって与えられるダメージは戦闘ダメージではない。

* 別のクリーチャーを対象とした2つの《電弧連鎖》が解決され、そのいずれかにダメージが与えられると、その遅延誘発型能力が他の各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれダメージを与える。これにより、もう一方の《電弧連鎖》の遅延誘発型能力が誘発する。2体目のクリーチャーも他の各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれダメージを与える。この繰り返しは、いずれか一方または両方のクリーチャーが死亡するか、もしくはゲームが終了するまで続く。それが起きず（たとえば、両方のクリーチャーが破壊不能を持ち、全プレイヤーに与えられるダメージが軽減される場合など）、かついずれのプレイヤーもループを終えない場合、ゲームは引き分けとなる。

《冬魂のオジュタイ》

{5} {W} {U}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

5/6

飛行、警戒

あなたがコントロールするドラゴンが1体攻撃するたび、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、それをタップする。そのパーマネントは、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。

* この誘発型能力は、すでにタップ状態の土地でないパーマネントも対象にできる。そのパーマネントは、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。

* この能力はパーマネントを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのパーマネント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。

* パーマネントが《冬魂のオジュタイ》の誘発型能力の対象として2回以上取られたとしても、この能力はコントローラーの次のアンタップ・ステップにのみ適用される。パーマネントが複数のアンタップ・ステップの間ずっとタップ状態のままになるわけではない。

《突然の再利用》

{3} {G}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上から4枚のカードをあなたの墓地に置く。その後、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚と土地・カード1枚をあなたの手札に戻す。

* どのクリーチャー・カードと土地・カードを手札に戻すかは、《突然の再利用》の解決時に選ぶ。これはいずれのカードも対象としない。

* あなたの墓地に土地・カードがない場合でも、あなたは依然として戻すクリーチャー・カードを選ぶ。その逆も同様である。

《名高い武器職人》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・工匠

1 / 3

{T} : あなたのマナ・プールに{2}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、アーティファクトの能力を起動するためにのみ使用できる。

{U}, {T} : あなたのライブラリーから、「心臓貫きの弓」または「龍火の薬瓶」という名前のカードを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。

* 最初の能力によって生み出されたマナは、アーティファクト・呪文を唱えるための代替コストまたは追加コストとして使用することもできる。それはその呪文のマナ・コストの支払いに限定されるものではない。

* 起動型能力は「[コスト] : [効果]」の形で書かれている。装備をはじめとするいくつかのキーワードは起動型能力である。

* 裏向きのクリーチャーを表向きにすることは起動型能力ではない。ドラゴン・クリーチャー・カードを予示したり、変異能力を使ってドラゴン・クリーチャーを裏向きに唱えたりした場合、1つ目の能力によって生み出されたマナを使用してそのカードを表向きにすることはできない。

* 1つ目の能力によって生み出されたマナは、戦場にはないアーティファクトの発生源の能力を起動させるために使用することはできない。

* 《心臓貫きの弓》は『タルキール覇王譚』のカードである。《龍火の薬瓶》はまだ発明されていないようである。気になる話である。

《ナーガの意志》

{4} {U} {U}

インスタント

探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）

クリーチャーを最大2体まで対象とし、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。

* 《ナーガの意志》はすでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。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。

* 《ナーガの意志》は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。つまり、それらのいずれかのクリーチャー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。

* 対象を2体選び、そのうち1体が《ナーガの意志》の解決時に不適正な対象となっていた場合、そのクリーチャーはタップ状態にならず、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するのを妨げられない。それはいかなる形でも《ナーガの意志》の影響を受けない。

《始まりの木の果実》

{3} {G}

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死亡したとき、あなたはX点のライフを得て、カードをX枚引く。Xはそのクリーチャーのタフネスに等しい。

* クリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスを用いてXの値を決定する。その値が0以下であったなら、あなたはライフを得ることもカードを引くこともない。（また、ライフを失うこともカードを捨てることもない。）

* 《始まりの木の果実》はどのクリーチャーでもエンチャントすることができるが、ライフを得てカードを引くのは《始まりの木の果実》のコントローラーである。

《始まりの木の管理人》

{G}

クリーチャー — 人間

1 / 1

{1} {W/B} : 始まりの木の管理人は基本のパワーとタフネスが3/3の人間・戦士になる。

{2} {W/B} {W/B} : 始まりの木の管理人が戦士であるなら、これはトランプルと絆魂を持つ人間・スピリット・戦士になる。

{3} {W/B} {W/B} {W/B} : 始まりの木の管理人がスピリットであるなら、これの上に+1/+1カウンターを5個置く。

* 1つ目の能力も2つ目の能力も持続期間を持たない。そのいずれか1つが解決されたなら、それは《始まりの木の管理人》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化する場合を除き、その効果は持続する。

* 1つ目と2つ目の起動型能力は、《始まりの木の管理人》がそれまで持っていた他のクリーチャー・タイプを失わせる。それが持っていたカード・タイプや特殊タイプは引き続き持ち続ける。

* 1つ目の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。1つ目の能力が解決した後に適用されたパワーと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。

* 《剛力化》の作成した効果など、《始まりの木の管理人》のパワーあるいはタフネスを変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関わらず《始まりの木の管理人》に適用される。これは《始まりの木の管理人》の上に置かれる+1/+1カウンターやそ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。

《発火》

{4} {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。発火はそれらに、4点のダメージをあなたの望むように割り振って与える。

* 《発火》で選ぶ対象の数は、最低で1つ、最大で4つでなければならない。ダメージの割り振りは、あなたが呪文を唱えた時点で行うのであり、解決される時点ではない。対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。

* 《発火》のいくつかの対象が不適正になった（ただしすべての対象が不適正ではない）場合、ダメージの割り振りを変更することはできない。不適正な対象に与えられるはずだったダメージは、単に与えられない。

* 《発火》でプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーの両方にダメージを与えることはできない。また、同じプレイヤーがコントロールする2体以上のプレインズウォーカーにダメージを与えることもできない。あなたがプレイヤーに与えるはずのダメージをプレインズウォーカーに移し替えることを選択した場合、あなたはすべてのダメージを1体のプレインズウォーカーに対し移し替えなければならない。

* 効果によって《発火》のコピーが作成された場合、対象の数とダメージの割り振りを変更することはできない。ただし、コピーを作成した効果によって、対象が変更できる場合もある。

《不屈のダガタール》

{3} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

0/0

警戒

不屈のダガタールは、+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

{1} {B/G} {B/G} : クリーチャー1体と、2体目のクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に置かれている+1/+1カウンターを1個、その後者の上に移動する。

* 最後の能力の2つの対象は、それぞれ別のクリーチャーでなければならない。そのいずれかが《不屈のダガタール》であってもよい。

* 能力が解決される際に両方の対象が依然適正な対象である場合のみ、+1/+1カウンターは移動する。

* あるクリーチャーから他のクリーチャーにカウンターを移動するには、1体目のクリーチャーからカウンターを取り除き、2体目のクリーチャーの上にそれを置く。2体目のクリーチャーの上にカウンターが置かれることを見る能力は適用される。

《変容する忠誠》

{5} {U}

ソーサリー

共通のカード・タイプを持つパーマネント2つを対象とし、それらのコントロールを交換する。（「アーティファクト」「クリーチャー」「エンチャント」「土地」「プレインズウォーカー」はカード・タイプである。）

* 能力の解決時に対象としたクリーチャーの一方が不適正な対象となっていた場合、交換は発生しない。両方のパーマネントが（共通したカード・タイプを持たなくなったことなどにより）不適正な対象となっていた場合、《変容する忠誠》は打ち消される。

* 両方の対象に共通するカード・タイプが最低1つある限り、どちらの対象ももう一方が持たないカード・タイプを持っていたとしてもよい。たとえば、クリーチャーとアーティファクト・クリーチャーを対象とできる。

* あなたはどちらの対象もコントロールしていなくてもよい。

* 《変容する忠誠》の解決時に両方のパーマネントを同じプレイヤーがコントロールしている場合、何も起こらない。

* オーラや装備品のコントロールを得ても、それが移るわけではない。ただし、装備品のコントロールを得ることで、後でその装備能力を起動させてあなたがコントロールする別のクリーチャーに付けることはできる。

* 別の呪文または能力によって《変容する忠誠》の対象を変更することができる場合（もしくはそれをコピーしてそのコピーに別の対象を選んだ場合など）、その最終的な対象の組が適正であるようにのみ対象を変更することができる。たとえば、《変容する忠誠》があなたがコントロールするクリーチャーと対戦相手がコントロールするクリーチャーを対象としている場合、2つ目の対象だけをそのプレイヤーがコントロールするクリーチャーでないパーマネントに変更はできない。しかし、2つ目の対象を別の対戦相手がコントロールするクリーチャーに変更することはできる。新たな2つの対象は、元の2つの対象が共通して持っていたのとは別のカード・タイプを共通して持つものであっても構わない。

《奔流の精霊》

{4} {U}

クリーチャー — エレメンタル

3/5

飛行

奔流の精霊が攻撃するたび、防御プレイヤー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。

{3} {B/G} {B/G} : 奔流の精霊を追放領域からタップ状態で戦場に出す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

* 「防御プレイヤー」とは《奔流の精霊》が攻撃しているプレイヤー、または《奔流の精霊》が攻撃しているプレインズウォーカーをコントロールしているプレイヤーを指す。複数のプレイヤーに対し攻撃することが可能となる多人数戦フォーマットでは、たとえあなたがコントロールしている他のクリーチャーが他のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃していたとしても、それらのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーはタップされない。双頭巨人戦では、この能力が解決される際に対戦相手のチームからメンバー1人を選ぶ。

《巻き添え被害》

{R}

インスタント

巻き添え被害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体かプレイヤー1人を対象とする。巻き添え被害はそれに3点のダメージを与える。

* 攻撃またはブロックしているクリーチャーをブロック・クリーチャー指定ステップに生け贄に捧げた場合、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、そのクリーチャーが致死ダメージを受けた場合、生け贄として捧げられる機会より前に破壊される。

* この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げなければならない。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《巻き添え被害》に対応できるのは、それを唱えてコストの支払いが終わった後である。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。

《待ち伏せクロティク》

{5} {G}

クリーチャー — 昆虫

5 / 5

トランプル

待ち伏せクロティクが戦場に出たとき、あなたがコントロールする他のクリーチャーを1体オーナーの手札に戻す。

* 《待ち伏せクロティク》の誘発型能力を解決する際に他にクリーチャーをコントロールしていなかった場合、何も起こらない。《待ち伏せクロティク》は戦場に残る。

* 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。どれに戻すかは、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。

《マラング川をうろつくもの》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・ならず者

2 / 1

マラング川をうろつくものではブロックできず、マラング川をうろつくものはブロックされない。あなたが黒か緑のパーマネントをコントロールしているかぎり、あなたはマラング川をうろつくものをあなたの墓地から唱えてもよい。

* 《マラング川をうろつくもの》の能力によって、唱えられるタイミングが変わるわけではない。その呪文のコストを支払う必要もある。

* 《マラング川をうろつくもの》はそれを唱え始める際にのみ、あなたが黒か緑のパーマネントをコントロールしているかどうかをチェックする。一度《マラング川をうろつくもの》を瞬速を持っているかのように唱え始めたら、あなたがコントロールしている黒か緑のパーマネントがどうなろうが関係ない。

《マルドゥの呪印》

{2} {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+2/+2の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーは、あなたが白か黒のパーマネントをコントロールしているかぎり先制攻撃を持つ。

* エンチャントされているクリーチャーが第1 戦闘ダメージ・ステップの間に戦闘ダメージを割り振り、その後第2 戦闘ダメージ・ステップの前に先制攻撃を失った場合、それは第2 戦闘ダメージ・ステップ時に再び戦闘ダメージを割り振ることはない。

《味方からの誤射》

{3} {R}

インスタント

クリーチャー1 体を対象とする。そのコントローラーは手札からカードを1 枚無作為に選んで公開する。味方からの誤射はそのクリーチャーとそのプレイヤーに、公開された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与える。

* カードがマナ・コストを持たない場合（土地・カードなど）、その点数で見たマナ・コストは0 である。

* 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。

《無残な競争》

{1} {B} {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。それらの各クリーチャーは、それぞれもう一方に、自身のタフネスに等しい点数のダメージを与える。

* 《無残な競争》の解決時点で対象の片方が不適正な対象となっていた場合、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。

《無慈悲な処刑人》

{2} {B}

クリーチャー — オーク・戦士

3 / 1

無慈悲な処刑人が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャーを1 体生け贅に捧げる。

* 《無慈悲な処刑人》の能力が解決される際にあなたが他にクリーチャーをコントロールしていなかった場合、《無慈悲な処刑人》を生け贅に捧げなければならない。

《無情な本能》

{2} {G}

インスタント

以下から1 つを選ぶ。

・攻撃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、それは到達と接死を得る。それをアンタップする。

・攻撃クリーチャー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。

* 1つ目のモードを選択した場合、対象としたクリーチャーは攻撃してはならないが、ターンの後になって攻撃することができる。

《野生呼び》

{X} {G} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上のカードを予示し、その後、その上に+1/+1カウンターをX個置く。

(カードを予示するには、それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

* Xの値として0を選んだ場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカードの予示のみを行う。

《闇取引》

{2} {B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札にあるカードをすべて捨てる。その後、それよりも1枚少ない枚数のカードを引く。

* プレイヤーの手札がカード1枚だった、または手札にカードがなかった場合、そのプレイヤーはカードを引かない。

《有毒ドラゴン》

{4} {B} {B}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

有毒ドラゴンが死亡したとき、点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。

* 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。ただし、その点数で見たマナ・コストは表向きになるときに变化する。つまり、《有毒ドラゴン》の能力の対象とされたクリーチャーがそれに対応して表向きになることで、不適正な対象になることもあり得る。

《ラクシャーサの侮蔑》

{2} {U}

インスタント

呪文1つを対象とする。そのコントローラーがあなたの墓地にあるカード1枚につき{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

* 《ラクシャーサの侮蔑》が解決される際に、自分の墓地にあるカードの枚数を数えて、対象とされた呪文のコントローラーがそれを打ち消されるのを回避するために支払わなければならないマナの点数を決定する。《ラクシャーサの侮蔑》はこの時点ではまだスタックにあるため、この数には含まれない。

《乱撃斬》

{R}

インスタント

獐猛 — あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、このターン、ダメージは軽減できない。

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。乱撃斬はそれに2点のダメージを与える。

* 《乱撃斬》の獐猛能力は、《乱撃斬》が与えるダメージも含めてそのターン中に与えられるすべてのダメージに適用される。

* 《乱撃斬》が解決される際にあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、その獐猛能力は適用される。ダメージが与えられる時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていなくなっていたとしても、そのターン中に与えられるダメージは軽減できない。

《龍爪のヤソヴァ》

{2} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4/2

トランブル

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたは{1} {U/R} {U/R}を支払ってもよい。そうしたなら、龍爪のヤソヴァよりもパワーの小さい、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、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トップする。ターン終了時までそれは速攻を得る。

* 対象としたクリーチャーと《龍爪のヤソヴァ》のパワーは能力をスタックに置く時点と能力の解決時点の両方でチェックされる。一度能力が解決されたら、いずれのクリーチャーのパワーがどうなるうが関係ない。

* いずれかの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。

《龍怒》

{2} {R}

インスタント

あなたがコントロールする攻撃クリーチャー1体につき、あなたのマナ・プールに{R}を加える。ターン終了時まで、あなたがコントロールする攻撃クリーチャーは「{R}：ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。」を得る。

* マナを生み出すことができるものの、《龍怒》はマナ能力ではない。それはスタックを使うため、対応することができる。

* 《龍怒》が解決される際に攻撃しているクリーチャーのみを、生み出されるマナの点数として数える。また、それらのクリーチャーのみが《炎のプレス》同様の起動型能力を得る。つまり、あなたが攻撃クリーチャーを指定する前に《龍怒》を唱えても、通常それは何もしない。

* 各ステップやフェイズの終わりにプレイヤーのマナ・プールに残っている未使用のマナは空になる。
たとえば、あなたがあなたの攻撃クリーチャー指定ステップ中に《龍怒》を唱えた場合、非常に稀な状況を除き、《龍怒》が生み出したマナがブロック・クリーチャー指定ステップや戦闘後メイン・フェイズまで残ることはない。

《龍鱗隊の将軍》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 3

あなたの終了ステップの開始時に、鼓舞Xを行う。X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に等しい。（あなたがコントロールするクリーチャーの中で最も少な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。）

* こ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タップ状態のクリーチャーの数を数えてXの値を決定する。

* カウンターを置くクリーチャーは、タップ状態のクリーチャーである必要はない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、運命再編、タルキール霸王譚、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.