

『ラヴニカのギルド』リリースノート

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

最終更新 2018年 8月 8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、mtg-jp.com/customerまたはsupport.wizards.comにご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

製品情報

『ラヴニカのギルド』セットは、ブースターパックに入る259枚のカード（コモン111枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）に加えて、『ラヴニカのギルド』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される12枚のカードと、限定プロモカード1枚（『ラヴニカのギルド』ボックス購入キャンペーンによってのみ入手可能）と、プレインズウォーカーデッキやBundleや一部のサポート用製品に含まれる基本土地・カード5枚からなる。

マジック初心者体験会：2018年 9月 22日～23日

プレリリース・ウィークエンド：2018年 9月 29日～30日

ドラフト・ウィークエンド：2018年10月 6日～7日

『ラヴニカのギルド』セットは、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、**2018年10月5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：『イクサラン』、『イクサランの相克』、『ド ミナリア』、『基本セット2019』、『ラヴニカのギルド』。

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

Locator.Wizards.com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：ギルドとギルドのマーク

今回のラヴニカへの再訪にあたり、5つのギルドがスポットライトの下へと躍り出た。ディ ミーア家、イゼット団、ゴルガリ団、ボロス軍、セレズニア議事会である。

各ギルドにはそれぞれのシンボルがあり、そのギルドに関連するカードに表示されている。 これらのギルドのマークはゲームやデッキ構築に影響しない。

ディミーア家のキーワード処理：諜報

ディミーア家にとっては、情報がすべてである。新キーワード処理「諜報」は、ディミーア の 作 員 が 計 画 を 練 っ て 常 に 敵 の 数 歩 先 を 行 く こ と を 可 能 に す る 。 ラ イ ブ ラ リ ー の 上 部 に あ る カ ー ド を 何 枚 か 見 て 、 目 に し た も の が 気 に 入 れ ば 、 次 に 理 想 的 な カ ー ド を 引 く よ う に す る 。 気 に 入 ら な け れ ば 墓 地 に 追 い や っ て 、 必 要 な も の を 引 き 寄 せ る の だ 。

《ディミーアの密告者》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

1/4

ディミーアの密告者が戦場に出たとき、諜報2を行う。（あなたのライブラリーの一番上から カードを2枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一 番上に望む順番で置く。）

諜報の公式ルールは以下の通り。

701.41 諜報を行う/Surveil

701.41a 「諜報Nを行う/surveil N」とは、あなたのライブラリーの一番上からカードをN枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。

701.41b 何らかの効果によって、あなたが諜報を行う間にカードを追加で何枚か見てもよいとされた場合は、それらのカードは、あなたが墓地に置いたりあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置いたりしてもよいカードに含まれる。

* 諜報を行うように指示する呪文の中には、対象を必要とするものがある。適正な対象を選ばずにその呪文を唱えることはできない。対象がすべて不適正になったなら、その呪文は解決されず、諜報も行わない。

* 諜報を行うときは、見たカードをすべてライブラリーの一番上に置いても、すべて墓地に置いても、一部をライブラリーの一番上に置き残りを墓地に置いても構わない。

* カードに書かれた処理は、書かれている通りの順番で行う。一部の呪文や能力では、最後に諜報を行う。諜報を行ってから他の処理を行うものもある。

* 「あなたが諜報を行うたび」に誘発する能力は、あなたが諜報の処理を行った後に誘発する。あなたのライブラリーにあるカードの枚数が、諜報を行うという指示で指定されたカードの枚数よりも少ない場合も同様である。あなたのライブラリーにカードがなくても、その能力は誘発する。

イゼット団のキーワード能力：再活

実験、爆発、興奮。イゼット団は勝利への手段を独自に発明することを好む。その最新のブレイクスルーが「再活」である。不要なカードを手札から捨てることで、再活を持つ呪文を墓地から再度唱えるのだ。一度成功したなら、それを再度唱える。素晴らしい！

《直流》

{1}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。直流はそれに2点のダメージを与える。

再活（あなたはあなたの墓地から、このカードを、これの他のコストの支払いに加えてカード 1 枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

再活の公式ルールは以下の通り。

702.132. 再活/Jump-Start

702.132a 再活は、一部のインスタントとソーサリーが持つ。これは 2 つの常在型能力を表している。1 つはそのカードがプレイヤーの墓地にある間に作用し、もう 1 つはそのカードがスタック上にある間に作用する。「再活/Jump-start」は、「あなたは、これを唱えるための追加コストとしてカード 1 枚を捨てることで、あなたの墓地からこのカードを唱えてもよい。」と「この呪文がこれの再活能力を使用して唱えられたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。呪文を、その再活能力を使用して唱える場合は、**rule 601.2b**と**rule 601.2f～rule 601.2h**の追加コストのルールに従う。

* カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、再活を使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。

* 再活を使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。

* 何らかの効果により呪文のマナ・コストではなく代替コストを支払える場合には、呪文を再活するときにその代替コストを支払ってもよい。その場合でも、それを唱える追加コストとしてカード 1 枚を捨てることになる。

* 再活を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

ゴルガリ団の能力語：宿根

死も腐敗も、ゴルガリには珍しいものではない。どんなものでも転用したり再利用したり資源化したりできる。宿根能力を持つカードは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚ごとに強力になる。戦いが長く激しくなればなるほど死体も増え、ゴルガリ団に有利な終局が近付くのだ。

《よろめく根茎》

{2}{B}{G}

クリーチャー — ファンガス・ゾンビ

2/2

宿根 — よろめく根茎は、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

宿根は能力語である。能力語にはルール上の意味はない（能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている）。

*他のタイプでもあるクリーチャー・カード、たとえばアーティファクト・クリーチャーのようなものも、宿根の能力の数に入れる。

*トークンはカードではないので、それが宿根の能力の数に入ることはない。

ボロス軍のキーワード能力：教導

ラヴニカの緊張が高まるにつれて、軍隊的なボロスは自軍の脆弱な点を強化すべく訓練に励む。教導を持つクリーチャーが攻撃すると、それよりも小さな味方が強化される。その結果、天使、騎士、兵士たちの一団が協力して互いを高め、無敵の軍団になるのだ。

《突発的な兵長》

{4}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・兵士

4/2

速攻

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。）

教導の公式ルールは以下の通り。

702.133. 教導/Mentor

702.133a 教導は誘発型能力である。「教導/Mentor」は、「このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこのクリーチャーのパワーよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。」を意味する。

702.133b クリーチャー 1 体が複数の教導を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

* 教導では、教導を持つクリーチャーのパワーと対象のクリーチャーのパワーを、2 回比較する。誘発型能力がスタックに置かれる時点で一度比較し、誘発型能力が解決される時点でもう一度比較する。より大きなクリーチャーを教導能力の対象にするために、クリーチャーのパワーを増やそうとするなら、その最後の機会は戦闘開始ステップの間である。

* 能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが攻撃クリーチャーのパワー以上になっていたなら、教導能力によって +1/+1 カウンターを置くことはない。たとえば、教導を持つ 3/3 のクリーチャーが 2 体で攻撃し、両方の教導能力が同じ 2/2 のクリーチャーを対象としたとする。先に解決された能力がそれの上に +1/+1 カウンターを置き、後に解決された能力は何もしない。

* 教導を持つクリーチャーが、教導がスタック上にある間に戦場を離れたなら、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使用して、対象としたクリーチャーのパワーがそれよりも小さいかどうかを判断する。

セレズニア議事会のキーワード能力：召集

セレズニア議事会は、すべての魂に関心がある。召集は、自然の流儀を選択した者にとっては馴染みのある再録能力である。この能力を使って、議事会の力を頼ることができる。小型クリーチャーの多勢を、巨大な精霊や見上げるばかりのワームなどを唱える助けとするのだ。

《包囲ワーム》

{5}{G}{G}

クリーチャー — ワーム

5/5

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ 1 点を支払う。）

トランプル

召集の公式ルールは以下の通り。

702.50. 召集/Convoke

702.50a 召集は、召集を持つ呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力である。「召集/Convoke」は、「この呪文の総コストに含まれる色マナ1点につき、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたがコントロールしていてアンタップ状態であるその色のクリーチャー1体をタップしてもよい。この呪文の総コストに含まれる不特定マナ1点につき、あなたはそのマナを支払うのではなく、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップしてもよい。」を意味する。

702.50b 召集能力は追加コストや代替コストではなく、召集を持つ呪文の総コストが決定された後にのみ適用される。

702.50c これにより呪文の総コストの中のマナの支払いに相当するものとしてクリーチャーをタップしたなら、そのクリーチャーはその呪文を「召集するためにタップした/convoked」と言う。

702.50d 1つの呪文に複数の召集能力があっても意味はない。

* 呪文を召集するために、あなたは、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。

* 召集は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。

* 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。

* 召集は代替コストではないので、代替コストと組み合わせて使用できる。

* 召集を使用して多色のクリーチャーを1体タップすることは、{1}か、そのクリーチャーの色の中のあなたが望む色1色のマナ1点の支払いに相当する。

* 召集を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他にコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールしているクリーチャーをタップできる。たとえば、《世界魂の巨像》（召集を持ちマナ・コストが{X}{G}{W}である呪文）を唱え、Xの値として3を選んだなら、その総コストは{3}{G}{W}となる。緑のクリーチャーを2体と白のクリーチャーを2体タップしたなら、あなたは{1}を支払う必要がある。

* あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。

再録メカニズム：混成マナ

混成マナ・シンボルは、2色のうちどちらでも支払えるコストを意味する。たとえば、{u/b}は{U}でも{B}でも支払える。これは青マナ・シンボルであり、黒マナ・シンボルでもある。

《囁く工作員》

{1}{u/b}{u/b}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/2

瞬速

囁く工作員が戦場に出たとき、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたの墓地に置いてよい。）

* コストに混成マナ・シンボルが含まれる呪文を唱えたり、そのような起動型能力を起動したりする際には、あなたは各混成マナ・シンボルにつきそれぞれ、そのためにどちらの色のマナを支払うつもりであるのかを選ぶ。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タイミングで行う。たとえば、《囁く工作員》を唱えるなら、{1}{U}{U}か{1}{U}{B}か{1}{B}{B}のうちどれで支払って唱えるのかを選ぶことになる。

* 2色の混成マナ・シンボル1つは、点数で見たマナ・コストでは1として扱う。たとえば、《囁く工作員》の点数で見たマナ・コストは3である。

* マナ・コストに混成マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。どのマナを支払って唱えたとしても関係ない。たとえば《囁く工作員》は、青マナのみを支払って唱えたとしても、青であり黒である。

* 同様に、カードの固有色（この概念は、統率者変種ルールで使用される）にも、常にカードの混成マナ・シンボルにある両方の色が含まれる。《囁く工作員》は、それを青マナのみで唱えることができるが、統率者の固有色が青のみである統率者デッキに入れることはできない。

再録メカニズム：分割カード

分割カードが『ラヴニカのギルド』セットで戻ってきた。しかも今回の分割カードは、かつてなかった選択肢付きだ！分割カードの一方の半分には混成マナ・コストがあり、もう一方の半分にはマナ2色を必要とするマナ・コストがあるのだ。

《反応》

{r/w}{r/w}

インスタント

攻撃クリーチャー1体かブロック・クリーチャー1体を対象とする。反応はそれに5点のダメージを与える。

//

《反正》

{3}{R}{W}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは先制攻撃と警戒を得る。このメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズを1つ加える。

* 分割カードを唱えるには、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分の唱える方法はない。

* すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が2つある。あなたは分割カードを、あなたが唱えている半分のみとしてスタックに置く。呪文がスタック上にある間は、そのカードのあなたが唱えなかった半分の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によって「あなたは点数で見たマナ・コストが4以上の呪文を唱えられない。」としても、あなたは《反応》を唱えられる。

* 各分割カードは、単一のカード1枚である。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカードを1枚捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《反応+反正》で1枚分である。2枚分ではない。

* 各分割カードは、それぞれ名前を2つ持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。

* スタック上にない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば《反応+反正》は、インスタントでありソーサリーでもあるカードであり、その点数で見たマナ・コストは7である。つまり、何らかの効果によって「あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストが5以下のカードを唱えてもよい。」としても、あなたは《反応+反正》を唱えることはできない。

* 分割カードの半分である呪文をコピーするなら、そのコピーはそれと同じ半分のコピーする。たとえば、あなたが《反応》をコピーするなら、そのコピーも《反応》である。《反正》にはできない。

再録サイクル：ラヴニカ 2 色土地

『ラヴニカのギルド』セットには、基本土地タイプをそれぞれ 2 つ持つ基本でない土地が、5 種類含まれている。

《湿った墓》

土地 — 島・沼

（{T}：{U}か{B}を加える。）

湿った墓が戦場に出るに際し、あなたは 2 点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

* ほとんどの 2 色土地とは異なり、この土地は基本土地タイプを 2 つ持っている。これは基本ではないので、《管区の案内人》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（『イクサラン』セットの）《水没した地下墓地》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。

* 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にもあなたは 2 点のライフを支払うことはできるが、これはタップ状態で戦場に出る。

カード別注釈

《悪意ある噂》

{B}

ソーサリー

悪意ある噂は各対戦相手にそれぞれ 1 点のダメージを与える。各対戦相手はそれぞれ、カードを 1 枚捨て、その後自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置く。あなたは 1 点のライフを得る。

* 《悪意ある噂》の解決時には、まず各対戦相手にそれぞれ 1 点のダメージを与える。次に、ターン順で次の対戦相手（対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手自身）が、自分の

手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。次に、各対戦相手が同時に、自分のライブラリーの一番上のカードを墓地に置く。最後に、あなたが1点のライフを得る。

* 双頭巨人戦では、《悪意ある噂》により、対戦相手チームは2点のライフを失い、各対戦相手がそれぞれカード1枚を捨て、各対戦相手が自分のライブラリーの一番上のカードを墓地に置き、その後あなたのチームが1点のライフを得る。

《悪意ある妨害》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたの墓地に置いてもよい。）

* 打ち消されない呪文も《悪意ある妨害》の適正な対象である。その呪文は《悪意ある妨害》の解決時に打ち消されないが、あなたは諜報1を行う。

《嵐を呼ぶ者、ラル》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ラル

4

+1：カードを1枚引く。

−2：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー、1つか2つか3つを対象とする。嵐を呼ぶ者、ラルはそれらに3点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

−7：カードを7枚引く。嵐を呼ぶ者、ラルは対戦相手がコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ7点のダメージを与える。

* 《嵐を呼ぶ者、ラル》の2つ目の能力で、一部の対象が不適正な対象になったとしても、元のダメージの分割を適用する。不適正になった対象に与えられるはずだったダメージは与えられない。

《暗殺者の戦利品》

{B}{G}

インスタント

対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とし、それを破壊する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探して戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

* 《暗殺者の戦利品》の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、プレイヤーがライブラリーからカードを探すこともない。

* 対象としたパーマネントが適正な対象だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーは自分のライブラリーを探せる。

* そのパーマネントのコントローラーが自分のライブラリーを探さなかったなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直さない。

《イオン化》

{1}{U}{R}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。イオン化はその呪文のコントローラーに2点のダメージを与える。

* 打ち消されない呪文も《イオン化》の適正な対象である。《イオン化》の解決時にその呪文は打ち消されないが、《イオン化》はその呪文のコントローラーに2点のダメージを与える。

《イゼット副長、ラル》

{3}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ラル

5

+1：あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚をあなたの墓地に置く。

—3：クリーチャー1体を対象とする。イゼット副長、ラルはそれに、追放領域かあなたの墓地にあり、あなたがオーナーであり、インスタントかソーサリーであるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

—8：あなたは「あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。この紋章はそれに4点のダメージを与え、あなたはカードを2枚引く。」を持つ紋章を得る。

- * あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、《イゼット副長、ラル》の1つ目の能力でああなたの手札に加えるのはそのカードである。墓地には何も置かない。
- * あなたがオーナーであって追放されたカードが裏向きであったなら、それは特性を何も持たない。それが通常はインスタントかソーサリーであるとしても、それは《イゼット副長、ラル》の2つ目の能力の数に入れない。
- * 《イゼット副長、ラル》の最後の能力が生成する紋章は無色である。それは、無色の発生源からのダメージを与える。
- * 《イゼット副長、ラル》の紋章の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- * 《イゼット副長、ラル》の紋章の誘発型能力が対象としたパーマネントかプレイヤーが不適正な対象になったなら、その能力は解決されず、あなたはカードを2枚引かない。

《陰惨な生類》

{3}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが1であるクリーチャー・カード1枚を選び、その後、点数で見たマナ・コストが2と3であるクリーチャー・カードについても同じことを行う。それらのカードを戦場に戻す。

- * 《陰惨な生類》では、戻すカードを対象としない。あなたはその解決中にそれらのカードを選ぶ。あなたが各選択を行ってからそれらを戦場に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- * 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- * 点数で見たマナ・コストが特定の値であるクリーチャー・カードが墓地になかったなら、あなたは単に次に進む。
- * 戦場に戻るカードはすべて同時に戦場に出る。

《ウォジェクの護衛》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。）

ウォジェクの護衛は単独では攻撃もブロックもできない。

* あなたが《ウォジェクの護衛》を2体以上コントロールしている場合は、他に攻撃やブロックをするクリーチャーがいなくても、それら2体と一緒に攻撃やブロックをできる。

* 《ウォジェクの護衛》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する必要はない。たとえば、《ウォジェクの護衛》は対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃することができる。同様に、他のブロック・クリーチャーは《ウォジェクの護衛》がブロックするクリーチャーと同じクリーチャーをブロックする必要はない。

* 《ウォジェクの護衛》は、それが攻撃かブロックをした後では、一緒に攻撃かブロックをしたクリーチャーをあなたがコントロールしなくなったとしても戦闘から取り除かれることはない。

* 《ウォジェクの護衛》が「可能なら攻撃する」や「可能ならブロックする」と記された効果があり、あなたが攻撃やブロックが可能な他のクリーチャーをコントロールしている場合には、《ウォジェクの護衛》とそのクリーチャーとで攻撃かブロックをしなければならない。

* 双頭巨人戦では、《ウォジェクの護衛》はチームメイトがコントロールしているクリーチャーと一緒に攻撃やブロックをすることができる。あなたがコントロールしている他のクリーチャーが攻撃やブロックをしていなくても構わない。

《栄光の好機》

{1}{R}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャーは破壊不能を得る。このターンに続いて追加の1ターンを行う。そのターンの終了ステップの開始時に、あなたはこのゲームに敗北する。

* 何らかの理由により、《栄光の好機》によって得た追加のターンが飛ばされたり、そのターンの終了ステップが飛ばされたりした場合には、遅延誘発型能力が誘発することはない。

* 《栄光の好機》の1つ目の効果は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。解決後にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは破壊不能を得ない。

* あなたがコントロールしているクリーチャーは永続的に破壊不能を得る。何らかの方法により、あなたが次のターンにゲームに敗北しなければ、それらはそれらが戦場に残り続けているかぎり破壊不能であり続ける。

《疫病造り師》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・シャーマン

3/2

疫病造り師が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げる。それができない各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

* 《疫病造り師》の能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。次に、同じ順番で、パーマネントを生け贄に捧げなかった各プレイヤーが手札のカードをそれぞれ1枚ずつ公開せずに選び、その後選ばれたカードが同時に捨てられる。

* 各プレイヤーは、自分がコントロールしているクリーチャーとプレインズウォーカーの中から自分が望むように生け贄に捧げるパーマネントを選ぶ。他のプレイヤーが生け贄に捧げるべきパーマネントのタイプをあなたが選ぶわけではない。

* 《疫病造り師》を、それ自身の能力でそのコントローラーが生け贄に捧げるクリーチャーにすることができる。《疫病造り師》のようにならないように、危険な処理を行う際には、自分の身を守るものを用意しておくべきである。

《壊死性の傷》

{B}

インスタント

宿根 — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは $-X/-X$ の修整を受ける。Xはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。このターン、そのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* Xの値は宿根の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、解決後にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数が変わっても、対象としたクリーチャーには影響がない。

* 《壊死性の傷》の置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、それが《壊死性の傷》の解決直後でなくともそれを追放する。

* あなたの墓地にクリーチャー・カードがなかったなら、対象としたクリーチャーが受ける修整は $-0/-0$ であるが、それがそのターン中に死亡したなら追放されることになる。

《オ克蘭の暗殺者》

{1}{B}{G}

クリーチャー — エルフ・暗殺者

1 / 1

接死

オ克兰の暗殺者をブロックできるクリーチャーはすべて、これをブロックする。

* 接死を持つ発生源がクリーチャーを破壊するには、そのクリーチャーにダメージを与えなければならない。《オ克兰の暗殺者》のパワーが1である間に5体のクリーチャーがそれをブロックしたとしても、それがダメージを与え破壊することになるクリーチャーは1体のみである（その1体は《オ克兰の暗殺者》のコントローラーが選ぶ）。2体以上のクリーチャーを破壊するためには、《オ克兰の暗殺者》のパワーを増やしておく必要がある。

* 防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャーが、何らかの理由により《オ克兰の暗殺者》をブロックできない場合（たとえば、タップ状態であった場合）は、それは《オ克兰の暗殺者》をブロックしない。クリーチャーが《オ克兰の暗殺者》をブロックするために何らかのコストが必要な場合は、防御プレイヤーにそのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーではブロックしなくてもよい。

《落とし格子の蔦》

{G}

クリーチャー — 植物・壁

0 / 3

防衛

{2}, {T}, 防衛を持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる：カードを1枚引く。

* 《落とし格子の蔦》の能力のコストを支払うために、これ自身を生け贄に捧げてよい。

* ブロック・クリーチャーを生け贄に捧げたとしても、それがブロックしていた攻撃クリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。その攻撃クリーチャーがトランブルを持っていたり、他にもそれをブロックしているクリーチャーがあったりするのではないかぎり、その攻撃クリーチャーは戦闘ダメージを与えない。

《音波攻撃》

{1}{U}{R}

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。音波攻撃はそのクリーチャーのコントローラーに2点のダメージを与える。

再活（あなたはあなたの墓地から、このカードを、これの他のコストの支払いに加えてカード 1 枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

* 《音波攻撃》は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。そのクリーチャーはタップされないが、《音波攻撃》はそのクリーチャーのコントローラーに 2 点のダメージを与える。

* 《音波攻撃》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、プレイヤーはダメージを与えられない。

《開花》

{g/w}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本であり森か平地であるカード 1 枚を探し、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。

//

《華麗》

{4}{G}{W}

ソーサリー

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

* 《華麗》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後にあなたのコントロール下になったクリーチャーは +2/+2 の修整を受けない。

《火想者の研究》

{U}{R}

エンチャント

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、火想者の研究の上に蓄積カウンターを 1 個置く。

{1}{U}, 火想者の研究の上から蓄積カウンターを 2 個取り除く：カードを 1 枚引く。

{1}{R}, 火想者の研究の上から蓄積カウンターを 5 個取り除く：クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。火想者の研究はそれに 5 点のダメージを与える。

* 《火想者の研究》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《活孢子ワーム》

{5}{G}

クリーチャー — ワーム

6/4

宿根 — 活孢子ワームが戦場に出たとき、クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは +X/+X の修整を受け警戒を得る。X はあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

活孢子ワームは、2 体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

* X の値は宿根の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、解決後にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数が変わっても、対象としたクリーチャーには影響がない。

* あなたの墓地にクリーチャー・カードがなかったなら、対象としたクリーチャーはターン終了時まで単に警戒を得る。

* 《活孢子ワーム》が威迫を得たなら、これは決してブロックされない。

《家門のギルド魔道士》

{U}{B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

{1}{U}, {T} : クリーチャー 1 体を対象とする。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。

{2}{B}, {T} : 諜報 2 を行う。（あなたのライブラリーの一番上からカードを 2 枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。）

* 《家門のギルド魔道士》の 1 つ目の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にできる。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。

《感情化粧師》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/3

宿根 — 感情化粧師が戦場に出たとき、クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは威迫を得て +X/+0 の修整を受ける。X はあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。（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。）

* X の値は宿根の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、解決後にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数が変わっても、対象としたクリーチャーには影響がない。

* あなたの墓地にクリーチャー・カードがなかったなら、対象としたクリーチャーはターン終了時まで単に威迫を得る。

《完全》

{r/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。

//

《間隙》

{2}{R}{W}

インスタント

クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。間隙はそれに 3 点のダメージを与え、あなたは 3 点のライフを得る。

* 《間隙》の解決時まで選んだ対象が不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、あなたは 3 点のライフを得ない。

《記憶の裏切り》

{1}{U}{B}

ソーサリー

対戦相手すべての墓地からカードをすべて追放する。このターン、あなたはそれらのカードを唱えてもよい。あなたは、それらの呪文を唱えるために、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。次の終了ステップの開始時に、それらのカードのうちいくつかを追放されたままになっていた場合、それらをオーナーの墓地に戻す。

記憶の裏切りを追放する。

* これにより追放された土地・カードをプレイすることはできない。

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

* あなたがこれにより呪文を唱え、そのカードが追放されたなら、それは新しいオブジェクトとなる。それは、もう《記憶の裏切り》によって唱えることはできず、《記憶の裏切り》の遅延誘発型能力の解決時に追放領域に残る。

* 追放領域に残っているカードのみがオーナーの墓地に戻される。たとえば、これによって唱えたパーマネント・呪文は戦場に残る。

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《記憶の裏切り》の効果によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。《記憶の裏切り》の遅延誘発型能力が解決される前にあなたがゲームから除外されたなら、カードは追放されたままになる。

《奇矯なサイクロプス》

{3}{R}

クリーチャー — サイクロプス・シャーマン

0/8

トランプル

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、奇矯なサイクロプスは+X/+0の修整を受ける。Xはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。

* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。

* 《奇矯なサイクロプス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《危険因子》

{2}{R}

インスタント

対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは「危険因子はそのプレイヤーに 4 点のダメージを与える。」を選んでもよい。そのプレイヤーがそうしなかったなら、あなたはカードを 3 枚引く。

再活（あなたはあなたの墓地から、このカードを、これの他のコストの支払いに加えてカード 1 枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

* 《危険因子》の解決時までに対象としたプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを 3 枚引かない。

《詭謀》

{2}{u/b}{u/b}

ソーサリー

パワーが 2 以下のクリーチャー 1 体を対象とし、そのコントロールを得る。

//

《奇策》

{3}{U}{B}

ソーサリー

諜報 3 を行い、その後あなたの墓地からクリーチャー・カード 1 枚を戦場に戻す。

* 《詭謀》の効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《詭謀》の解決後にそのクリーチャーのパワーが大きくなったとしても消滅しない。

* 《奇策》により戻すクリーチャー・カードは、諜報を行って墓地に置いたばかりのカードでもよい。

* あなたが諜報を行ってからクリーチャー・カードを戦場に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《希望の夜明け》

{1}{W}

エンチャント

あなたがライフを得るたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを 1 枚引く。

{3}{W}：絆魂を持つ白の 1/1 の兵士・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

* 《希望の夜明け》の1つ目の能力は、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。それが《悪意ある噂》による1点のライフであっても、《這い寄る恐怖》による3点のライフであっても関係ない。

* 《希望の夜明け》の誘発型能力の解決1回について、{2}を複数回支払ってカードを2枚以上引くようなことはできない。

* 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《希望の夜明け》の能力は2回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランブルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。

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

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

《気難しいゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2/1

気難しいゴブリンがクリーチャーを1体ブロックするかクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、気難しいゴブリンはそのクリーチャーに1点のダメージを与える。

* この誘発型能力は、《気難しいゴブリン》がブロックしたクリーチャーや《気難しいゴブリン》をブロックしたクリーチャー1体につき、それぞれ1回誘発する。この能力は、戦闘ダメージが与えられるよりも先に解決され、そのクリーチャーにダメージを与える。そのダメージによって《気難しいゴブリン》をブロックしていたすべてのクリーチャーが破壊されたとしても、《気難しいゴブリン》がブロックされていない状態になるわけではない。

《協約の魂、イマーラ》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・クレリック

2/2

協約の魂、イマーラがタップ状態になるたび、絆魂を持つ白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* イマーラの能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときに《協約の魂、イマーラ》をタップできるわけではない。たとえばそれで攻撃するなど、他の方法でそれをタップする必要がある。

* この能力が誘発するためには、《協約の魂、イマーラ》が実際にアンタップ状態からタップ状態に変わる必要がある。何らかの効果によって《協約の魂、イマーラ》をタップすることになったとしても、その時点ですでにそれがタップ状態であったならば、この能力は誘発しない。

《虚報活動》

{1}{U}{B}

エンチャント

虚報活動が戦場に出たとき、あなたはカードを1枚引き、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

あなたが諜報を行うたび、虚報活動をオーナーの手札に戻す。

* 《虚報活動》の最後の能力は、それが戦場にあるときにのみ誘発する。墓地から戻るわけではない。

《禁制品潰し》

{3}{W}

インスタント

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- ・アーティファクト1つを対象とし、それを追放する。
- ・エンチャント1つを対象とし、それを追放する。

* 両方のモードを選んだ場合に、《禁制品潰し》の対象のうち一方が不適正な対象になったとしても、他方は追放される。

《議事会の裁き》

{3}{W}

エンチャント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

議事会の裁きが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とし、議事会の裁きが戦場を離れるまでそれを追放する。

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

* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。

* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《ギルドパクトの大剣》

{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、あなたがコントロールしている門1つにつき+1/+0の修整を受け、警戒と威迫を持つ。（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。）

装備{3}（{3}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* あなたが門をコントロールしていなくても、装備しているクリーチャーは警戒と威迫を持つ。

《腐れ巨人》

{7}{B}{G}

クリーチャー — ファンガス・ゾンビ

6/6

宿根 — この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。

腐れ巨人が戦場に出たとき、あなたの墓地から土地・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

* 何らかの効果によってあなたがあなたの墓地から《腐れ巨人》を唱えられるなら、それ自身は、宿根の能力の数に入らない。あなたがそれを唱える総コストを決定するときには、それはすでにスタック上にあるからである。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《腐れ巨人》の宿根の能力によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

《クロールの銛撃ち》

{1}{G}

クリーチャー — 昆虫・戦士

3/2

到達

宿根 — クロールの銛撃ちが戦場に出たとき、あなたがコントロールしておらず飛行を持つクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、クロールの銛撃ちは+X/+0の修整を受ける。Xはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。その後、あなたは「クロールの銛撃ちはそのクリーチャーと格闘を行う。」を選んでもよい。

* Xの値は宿根の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、解決後にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数が変わっても、《クロールの銛撃ち》には影響がない。

* あなたは、誘発型能力の対象を（または、それが対象を取らないことを）それがスタックに置かれる際に選ぶ。しかしクリーチャーが格闘を行うかどうかは、その能力の解決時に選ぶ。

* あなたが対象を選び、《クロールの銛撃ち》の能力の解決時にその対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、《クロールの銛撃ち》は+X/+0の修整を受けない。対象としたクリーチャーは適正だが、《クロールの銛撃ち》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも与えられもしない。

* 対象のクリーチャーを選ばなかったなら、《クロールの銛撃ち》は単にターン終了時まで+X/+0の修整を受ける。

《軍勢の戦親分》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・兵士

2/2

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを1体生成する。ターン終了時まで、そのトークンは速攻を得る。この戦闘で、そのトークンは可能なら攻撃する。

* 何らかの理由によってそのトークンでは攻撃できない（たとえば、タップ状態になった）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なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

《軍勢の切先、タージク》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/2

速攻

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。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している他のクリーチャーに与えられる、戦闘ダメージでないダメージをすべて軽減する。

{R}{W}：ターン終了時まで、軍勢の切先、タージクは先制攻撃を得る。

* 《軍勢の切先、タージク》と、あなたがコントロールしている他のクリーチャーに同時に致死ダメージであって戦闘ダメージでないダメージが与えられるなら、あなたの他のクリーチャーに与えられるはずだったそのダメージは軽減される。

《軍勢のギルド魔道士》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

{5}{R}, {T}：軍勢のギルド魔道士は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。

{2}{W}, {T}：他のクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

* 双頭巨人戦では、《軍勢のギルド魔道士》の1つ目の能力によって対戦相手チームは6点のライフを失う。

《軍勢の光》

{4}{W}{W}

クリーチャー — 天使

5/5

飛行

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー 1 体を対象とする。その上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。）

軍勢の光が死亡したとき、あなたがコントロールしている白の各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。

* 《軍勢の光》と、あなたがコントロールしている他の白のクリーチャーに同時に致死ダメージが与えられたなら、それらは同時に破壊される。そのクリーチャーの上に《軍勢の光》の能力によってカウンターが置かれ、それによって生き残るということはない。

《軽蔑的な一撃》

{1}{U}

インスタント

点数で見たマナ・コストが 4 以上の呪文 1 つを対象とし、それを打ち消す。

* 呪文のマナ・コストに {X} が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、その X として選んだ値を含める。

《敬慕されるロクソドン》

{4}{W}

クリーチャー — 象・クレリック

4/4

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1} かそのクリーチャーの色のマナ 1 点を支払う。）

敬慕されるロクソドンが戦場に出たとき、これを召集するためにタップした各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。

* 《敬慕されるロクソドン》を召集するために、その総コストの支払いに必要な限度より多くのクリーチャーをタップすることはできない。つまり通常は、それを召集するためにクリーチャーを6体以上タップすることはできない。

《獣に囁く者》

{2}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/3

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

* 《獣に囁く者》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ケンタウルスの仲裁者》

{1}{G}{W}

クリーチャー — ケンタウルス・クレリック

3/3

ケンタウルスの仲裁者が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ4点のライフを得る。

* 双頭巨人戦では、《ケンタウルスの仲裁者》の能力によって各チームがそれぞれ8点のライフを得る。

《降格》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーではブロックできず、その起動型能力は起動できない。

* 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む。《降格》は、誘発型能力（「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている）には影響しない。

《光線分割の魔道士》

{U}{R}

クリーチャー — ヴィダルケン・ウィザード

2/2

あなたが光線分割の魔道士のみを対象としてインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたがその呪文の対象にできる他のクリーチャーを1体以上コントロールしている場合、それらのクリーチャーのうち1体を選ぶ。その呪文をコピーする。そのコピーはその選ばれたクリーチャーを対象とする。

* この能力は、あなたが、インスタントかソーサリーである呪文を、《光線分割の魔道士》のみを対象として他のオブジェクトやプレイヤーを一切対象とせずに唱え、かつ、あなたがその呪文の対象にできる他のクリーチャーをコントロールしているときにのみ誘発する。プレイヤー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《光線分割の魔道士》1体のみを対象とするなら、《光線分割の魔道士》の能力は誘発する。

* 《光線分割の魔道士》の誘発型能力の解決時にあなたがその呪文が対象にできる他のクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたはその呪文をコピーしない。

* 《光線分割の魔道士》が戦場を離れたり、それがその能力を誘発させた呪文の不適正な対象になったりした場合でも、その呪文をコピーする。

* あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それは元の呪文が解決されるより先に解決される。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力（たとえば、《光線分割の魔道士》の能力自身）は誘発しない。

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

* コピーする呪文に、それを唱えた際に値を決めたX（たとえば、《選択的な罠》のような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は、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた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。

* 希に、コピー元の呪文は他のクリーチャーを対象にできるが、コピーはそれを対象にできないことがある（たとえば、何らかの効果によってスタック上にあるコピー元の呪文の特性が変更されたが、その効果によってコピーの特性は変更されないという場合）。そのコピーが選ばれたクリーチャーを対象にできないなら、そのコピーは生成されない。

《鋼胴の甲虫》

{1}{G}

クリーチャー — 昆虫

1 / 1

鋼胴の甲虫が戦場に出たとき、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。

* 《鋼胴の甲虫》を、それ自身の能力の対象として選んでもよい。

《高熱仮説》

{3}{U}{R}

インスタント

カードを 2 枚引く。その後あなたは土地でないカード 1 枚を捨ててもよい。そうしたとき、クリーチャー 1 体を対象とする。高熱仮説はそれに 4 点のダメージを与える。

* 《高熱仮説》は対象を取らずにスタックに置かれる。その呪文の解決中に、あなたはカードを捨ててもよい。そうしたとき再帰誘発型能力が誘発し、あなたはダメージを与えられるクリーチャーを対象として選ぶ。これは、カードを 2 枚引き終えた後で対象を選ぶという点で、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なる。

《小柄な竜装者》

{1}{U}{R}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

1 / 3

飛行

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、小柄な竜装者は +2 / +0 の修整を受ける。

* 《小柄な竜装者》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《弧光のフェニックス》

{3}{R}

クリーチャー — フェニックス

3/2

飛行、速攻

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがインスタントかソーサリーである呪文を3つ以上唱えていた場合、あなたの墓地から弧光のフェニックスを戦場に戻す。

* 戦闘開始ステップは攻撃クリーチャーを指定するよりも前なので、《弧光のフェニックス》が戦場に戻った戦闘で、それで攻撃することができる。

《宇宙粒子波》

{3}{R}

ソーサリー

宇宙粒子波は対戦相手がコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。このターン、対戦相手がコントロールしているクリーチャーではブロックできない。

* 《宇宙粒子波》の効果はパーマネントの特性を変更するものではないので、影響を受けるクリーチャーは常時変化する。そのターン、解決後に対戦相手のコントロール下になったクリーチャーによってもブロックされない。

《轟音のクラリオン》

{1}{R}{W}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- ・ 轟音のクラリオンは各クリーチャーにそれぞれ3点のダメージを与える。
- ・ ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは絆魂を得る。

* 《轟音のクラリオン》の2つ目のモードは、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは絆魂を得ない。

* あなたがコントロールしていて《轟音のクラリオン》の1つ目のモードによって致死ダメージを与えられたクリーチャーは、そのクリーチャーが死亡する前、それが戦場にある間に、その呪文の2つ目のモードによって絆魂を得ることになる。

《ゴブリンの電術師》

{U}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ウィザード

2/2

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

* 《ゴブリンの電術師》の効果は呪文の総コストのうち不特定マナのみを減らす。

《ゴルガリの女王、ヴラスカ》

{2}{B}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ヴラスカ

4

+2：あなたは他のパーマネント1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたは1点のライフを得て、カードを1枚引く。

−3：点数で見たマナ・コストが3以下で土地でないパーマネント1つを対象とし、それを破壊する。

−9：あなたは「あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。」を持つ紋章を得る。

* パーマネント1つを生け贄に捧げるかどうか（捧げるなら、どのパーマネントを生け贄に捧げるのか）は、《ゴルガリの女王、ヴラスカ》の1つ目の能力の解決時に選ぶ。あなたが生け贄に捧げるパーマネントを選んでから、実際にそうするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

* 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが0である。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《ゴルガリの略奪者》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

0/0

速攻

宿根 — ゴルガリの略奪者は、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

* 墓地から《ゴルガリの略奪者》を戦場に戻すなら、その宿根の能力は自分自身も数に入れる。

《採取》

{b/g}{b/g}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード最大2枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

//

《最終》

{4}{B}{G}

ソーサリー

あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に+1/+1カウンターを2個置いてよい。その後、ターン終了時まで、クリーチャーはすべて−4/−4の修整を受ける。

* 《最終》は、+1/+1カウンターを置くことになるクリーチャーを対象としない。クリーチャーをコントロールしていなくても、《最終》を唱えられる。

* 《最終》は、その解決時に戦場に出ているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後に戦場に出たクリーチャーは−4/−4の修整を受けない。

《彩色の灯籠》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールしている土地は「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

* あなたがコントロールしている土地は、それが持っていた他の能力を失わない。それが何らかの土地タイプを得たり失ったりすることもない。

《囁く情報屋》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

1/3

あなたが各ターン最初に諜報を行うたび、囁く情報屋は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

* 《囁く情報屋》が戦場に出る前にあなたが諜報を行っていたなら、そのターン中にもう一度諜報を行っても、能力は誘発しない。

* 双頭巨人戦では、《囁く情報屋》の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

《思考消去》

{U}{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。あなたはそこから土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたの墓地に置いてよい。）

* 対戦相手がカードを捨てなかった（たとえば、そのプレイヤーの手札にカードがなかった）場合でも、あなたは諜報1を行う。

《思考繋ぎの幻》

{U}

クリーチャー — スピリット

2/2

防衛

あなたが諜報を行うたび、思考繋ぎの幻の上に+1/+1カウンターを1個置く。

思考繋ぎの幻の上に+1/+1カウンターが3個以上置かれているかぎり、これは防衛を持たないかのように攻撃できる。

* あなたが諜報を行った1回につき、《思考繋ぎの幻》の上に+1/+1カウンターを1個のみ置く。諜報を行ったときにカードを何枚見たとしても関係ない。

* 《思考繋ぎの幻》が攻撃した後では、その上から+1/+1カウンターを取り除かれたとしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

《静める者、エトラータ》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・暗殺者

3/5

静める者、エトラータはブロックされない。

静める者、エトラータがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放し、そのカードの上に殺人カウンターを1個置く。そのプレイヤーがオーナーであり、追放されていて、殺人カウンターが置かれているカードが3枚以上あるなら、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。静める者、エトラータのオーナーは静める者、エトラータを自分のライブラリーに加えて切り直す。

* そのプレイヤーがクリーチャーをコントロールしていないなら、《静める者、エトラータ》の能力は解決されない。《静める者、エトラータ》は戦場に残り、オーナーはライブラリーを切り直さない。《静める者、エトラータ》の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていた場合も同様である。

* 《静める者、エトラータ》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それはそれがある新しい領域に残るが、《静める者、エトラータ》のオーナーはライブラリーを切り直す。

* 《静める者、エトラータ》の能力によってトークン・クリーチャーを追放したなら、それは追放されていて殺人カウンターが置かれているカードの数に入らない。

* 《静める者、エトラータ》のオーナーは、その誘発型能力が解決される際にはそれをライブラリーに加えて切り直す。追放領域にあるカードの枚数やそのプレイヤーがゲームに敗北するかどうかには関係ない。

* 統率者戦で《静める者、エトラータ》があなたの統率者であったなら、あなたはその能力の解決時にそれを統率領域に置いてよいが、あなたはライブラリーを切り直すことになる。

《正気泥棒》

{1}{U}{B}

クリーチャー — スペクター

2/2

飛行

正気泥棒がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーの一番上からカードを 3 枚見て、そのうち 1 枚を裏向きに追放し、その後残りをそのプレイヤーの墓地に置く。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれを見て唱えてもよく、あなたはその呪文を唱えるために任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

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

* あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。

* 《正気泥棒》が戦場を離れたり、それがあなたのコントロール下を離れたりしても、あなたは追放されたカードを唱えられる。他のプレイヤーが《正気泥棒》のコントロールを得たとしても、そのプレイヤーは追放されたカードを唱えられない。

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

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《正気泥棒》の効果によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。裏向きに追放されていたカードは永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

《奨励》

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

* あなたは《奨励》を、あなたが攻撃クリーチャーを 1 体もコントロールしていなくても唱えられる。あなたのターン中ですらなくてもよい。対象としたクリーチャーは +2/+2 の修整を受ける。あなたはライフを得ない。

* 《奨励》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。

《標の稲妻》

{1}{U}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。標の稲妻はそれに、追放領域かあなたの墓地にあり、あなたがオーナーであり、インスタントかソーサリーであるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

再活（あなたはあなたの墓地から、このカードを、これの他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

* あなたの墓地や追放領域にあってインスタントかソーサリーであるカードの枚数を数えている間、《標の稲妻》はスタック上にある。それ自身は数に入らない。

* あなたがオーナーであって追放されたカードが裏向きであったなら、それは特性を何も持たない。それが通常はインスタントかソーサリーであるとしても、それは数に入れない。

《真火の隊長》

{R}{R}{W}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

4/3

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。）

真火の隊長にダメージを与えられるたび、プレイヤー1人を対象とする。これはそのプレイヤーにそのダメージに等しい点数のダメージを与える。

* 《真火の隊長》の最後の能力は、それが致死ダメージを与えられたとしても誘発する。たとえば、《真火の隊長》が7/7のクリーチャーをブロックしてダメージを与えられたなら、その能力が誘発し、それは対象としたプレイヤーに7点のダメージを与える。

* 《真火の隊長》に致死ダメージを与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

《神聖な訪問》

{3}{W}{W}

エンチャント

あなたのコントロール下でクリーチャー・トークンが1体以上生成されるなら、代わりに、それに等しい数の、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを生成する。

* トークンの特性全体が、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンに置き換えられる。生成されるトークンが持つはずだった能力は一切持たない。そのトークンを生成する効果が指定する他の事項（たとえば、「タップ状態で」、「攻撃している状態で」、「そのトークンは速攻を得る」、「戦闘終了時に、そのトークンを追放する」）は適用される。

* クリーチャーとして戦場に出る、クリーチャーでないトークンを生成した場合（たとえば、《機械の行進》の効果が作用する場合）には、《神聖な訪問》の効果はそのトークンの生成には適用されない。（その理由は、《神聖な訪問》の効果はトークンが生成されることに変更を加えるものだが、《機械の行進》の効果はトークンが戦場に出る状態を考慮する時点になるまで適用されないからである。）

* 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのかが変更されるなら、その効果は《神聖な訪問》の効果が適用されるより先に適用される。

《実験の狂乱》

{3}{R}

エンチャント

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードをプレイしてもよい。

あなたはあなたの手札からカードをプレイすることはできない。

{3}{R} : 実験の狂乱を破壊する。

* 《実験の狂乱》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。

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

* あなたのライブラリーからカードをプレイする場合も、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

* あなたがライブラリーの一番上にある土地・カードをプレイできるのは、あなたの土地プレイが残っているときのみである。

* あなたは、ライブラリーの一番上から唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。代替コストを支払ってもよい。

* あなたはあなたの手札から呪文を唱えたり土地をプレイしたりできないが、あなたは手札にあるカードによって他の処理を行うことはできる（たとえば、サイクリングや湧血の能力を起動するためにそのカードを捨てることできる）。

《重力殴打》

{3}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、プレイヤー1人を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

再活（あなたはあなたの墓地から、このカードを、これの他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

* 《重力殴打》の解決時に、対象としたクリーチャーか対象としたプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、そのクリーチャーはダメージを与えない。

《水没した秘密》

{1}{U}

エンチャント

あなたが青の呪文を唱えるたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上からカードを2枚自分の墓地に置く。

* 《水没した秘密》の能力が誘発するためには、それが戦場にある必要がある。それ自身の能力は、それを唱えたことによって誘発しない。

* 《水没した秘密》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《煤の儀式》

{2}{B}{B}

ソーサリー

点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャーをすべて破壊する。

* 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが0である。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《正義の模範、オレリア》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

2/5

飛行

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは+2/+0の修整を受け、それが赤であるならトランプルを得て、それが白であるなら警戒を得る。

* 《正義の模範、オレリア》の最後の能力は、攻撃クリーチャーを指定するよりも先に解決される。

* 対象としたクリーチャーは、それが赤と白の両方であるなら、トランプルと警戒を得る。ただし、それが+2/+0の修整を受けるのは1回のみである。それが赤と白の両方であっても、またはそれが赤でも白でもなかったとしても1回修整を受ける。

* 《正義の模範、オレリア》の最後の能力が解決された後では、その能力によってクリーチャーが得た能力や修整は、そのクリーチャーの色が変わったとしてもそれを持ち続ける。

《静電場》

{1}{R}

クリーチャー — 壁

0/4

防衛

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、静電場は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

* 《静電場》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

* 双頭巨人戦では、《静電場》の誘発型能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

《切断された糸》

{1}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。あなたは生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを得る。その対象としたクリーチャーを破壊する。

* 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る必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

* 得るライフの点数は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスに等しい。

* 《切断された糸》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。

* 対象としたクリーチャーが適正な対象だが破壊できなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合にも、あなたはライフを得る。

《背骨ムカデ》

{2}{B}

クリーチャー — 昆虫

3/2

背骨ムカデが死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《背骨ムカデ》と、あなたがコントロールしている他のクリーチャーに同時に致死ダメージが与えられたなら、それらは同時に破壊される。そのクリーチャーの上に《背骨ムカデ》の能力によってカウンターを置き、それによって生き残るということとはできない。

《選択的な罨》

{X}{U}

ソーサリー

あなたが選んだ1つのクリーチャー・タイプのクリーチャーX体を対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。

* クリーチャー・タイプを選ぶ場合は、「吸血鬼」や「騎士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「吸血鬼・騎士」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできない。しかし「吸血鬼」を選べば、吸血鬼・騎士を対象にできる。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできない。「伝説の」のような特殊タイプも選

ぶことはできない。また、「ジェイス」、「機体」、「宝物」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。

《千年嵐》

{4}{U}{R}

エンチャント

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、このターンにあなたがそれより前に唱えたインスタントかソーサリーである他の呪文1つにつき1つ、それをコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* あなたが唱えて打ち消された呪文も唱えたことには変わりがない。そのターン、それ以降の呪文について《千年嵐》の能力が解決されるときには、その分もコピーする。

* 何らかの効果があなたに複数の呪文を唱えるように指示したなら、あなたはそれらを、望む順番で1つずつ唱える。

* 《千年嵐》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーする。

* 《千年嵐》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時までには打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。

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

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

* コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。

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

* 《千年嵐》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力（たとえば《千年嵐》の能力自身）は誘発しない。

《千の目、アイゾーニ》

{2}{B}{B}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・シャーマン

2/3

宿根 — 千の目、アイゾーニが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき、黒であり緑である1/1の昆虫・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{B}{G}, 他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたは1点のライフを得てカードを1枚引く。

* あなたは、《千の目、アイゾーニ》の宿根の能力がスタック上にある間に、その最後の能力を起動できる。そうすると、あなたが生成する昆虫・トークンの数が増えることになる。

《鮮烈な蘇生》

{4}{G}

ソーサリー

あなたの墓地から多色のカード最大3枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。鮮烈な蘇生を追放する。

* 《鮮烈な蘇生》の全部ではなく一部の対象が不適正になったなら、残りの対象をあなたの手札に戻し、《鮮烈な蘇生》を追放する。すべての対象が不適正になったなら、《鮮烈な蘇生》は解決されず、あなたの墓地に置かれる。

《大群の力》

{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、それはあなたがコントロールしているクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

* 修整の量は《大群の力》の解決時に決まる。そのターン、解決後にあなたがコントロールしているクリーチャーの数が変わったとしても、修整は変わらない。

* 《大群の力》の対象としてあなたがコントロールしているクリーチャーを選んだなら、修整の量を決めるときにはそのクリーチャーを数に入れ忘れないこと。

《巧みな叩き伏せ》

{2}{U}{B}

インスタント

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- ・クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。
- ・クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-4の修整を受ける。

* 《巧みな叩き伏せ》の2つのモードでは、同一のクリーチャー1体を対象とすることも異なるクリーチャー2体を対象とすることもできる。

《猛り狂う聖像》

{4}

アーティファクト・クリーチャー—クレリック

0/0

トランプル

猛り狂う聖像は+1/+1カウンターが3個置かれた状態で戦場に出る。

あなたが多色の呪文を唱えるたび、猛り狂う聖像の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《猛り狂う聖像》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《戦いの覚悟》

{W}

ソーサリー

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

* 同じクリーチャーを2回対象として、それの上に+1/+1カウンターを2個置くということはない。

《盾連携》

{3}{G}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャーをすべてアンタップする。ターン終了時まで、それらは呪禁と破壊不能を得る。（それらは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。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。）

* あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーはアンタップされないが、それらのクリーチャーも呪禁と破壊不能を得る。

《団体のギルド魔道士》

{U}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

{3}{U}, {T} : カードを1枚引く。

{X}{R}, {T} : あなたがコントロールしていて点数で見たマナ・コストがXでインスタントかソーサリーである呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。

* 《団体のギルド魔道士》の2つ目の能力は、あなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。対象のあるものに限らない。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

* あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。

* あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの全部か一部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうちの1つでも新たに適正なものを選ばなければ、変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

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

* コピー元の呪文に（たとえば《苦悩火》のように）それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。

* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選ばない。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。

《力の報奨》

{4}{G}{G}

インスタント

クリーチャー1体と、クリーチャー1体と、クリーチャー1体を対象とする。 ターン終了時まで、その第1者は+3/+3の修整を受ける。

ターン終了時まで、その第2者は+3/+3の修整を受ける。

ターン終了時まで、その第3者は+3/+3の修整を受ける。

* 《力の報奨》では、「クリーチャー1体」という記述が複数あり、それらを「対象とする」と書かれているので、あなたは同一のクリーチャーを複数回対象としてもよい。3体の異なるクリーチャーにそれぞれ+3/+3の修整を与えることも、1体に+6/+6と他の1体に+3/+3の修整を与えることも、1体のクリーチャーに+9/+9の修整を与えることもできる。

《地底王国のリッチ》

{3}{B}{G}

クリーチャー — ゾンビ・エルフ・シャーマン

4/3

あなたがカードを1枚引くなら、代わりにあなたはあなたのライブラリーの一番上からカードを3枚見て、そのうち1枚をあなたの手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。

4点のライフを支払う：ターン終了時まで、地底王国のリッチは破壊不能を得る。これをタップする。

* 何らかの効果が、あなたにカードを複数枚引くように指示したなら、カードを引くことは1度に1枚ずつ行い、それぞれが《地底王国のリッチ》の能力によって置換される。つまり、カードを2枚引くなら、まずあなたはライブラリーの一番上からカードを3枚見て、そのうち1枚をあなたの手札に加え、残りを墓地に置く。その後、ライブラリーの一番上の次の3枚について同様に繰り返す。

* 《地底王国のリッチ》の1つ目の能力は、あなたのライブラリーにカードが3枚未満しかないときにも適用される。あなたのライブラリーにカードが残っていなくても、空のライブラリーからカードを引こうとしたという理由でゲームに敗北することはない。

* 《地底王国のリッチ》の最後の能力は、それがすでにタップ状態であっても起動できる。それはタップされないが、破壊不能を得る。

《地底街のネクロリスク》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・トカゲ

3/3

{1}, 他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：地底街のネクロリスクの上に+1/+1カウンターを1個置く。ターン終了時まで、これは威迫を得る。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。（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。）

* 同一のクリーチャーに威迫が複数あっても意味はない。

《地底街の反乱》

{2}{B}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは接死を得る。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。）

* 接死を持つ発生源が他のクリーチャーを破壊するには、それにダメージを与えなければならない。ただし戦闘ダメージでなくてもよい。あなたがコントロールしていて格闘を行うクリーチャーのパワーが1以上である（かつ、そのダメージが軽減されない）なら、あなたがコントロールしていない方の格闘を行うクリーチャーは破壊されることになる。

* 《地底街の反乱》の解決時まで、対象とした2体のクリーチャーのうち一方が不適正な対象になったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えたり与えられたりしない。ただし、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは接死を得る。

* 《地底街の反乱》の解決時までに対象とした両方のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どちらのクリーチャーもダメージを与えず、どのクリーチャーも接死を得ない。

* 《地底街の反乱》の効果のうち「ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは接死を得る。」の部分は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは接死を得ない。

《血の刺客》

{1}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・暗殺者

3/1

絆魂

血の刺客が戦場に出たとき、墓地からカード1枚を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。

あなたが諜報を行うたび、あなたの墓地に血の刺客がある場合、あなたは3点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、血の刺客をあなたの手札に戻す。

* あなたが諜報を行い、その際に《血の刺客》をあなたの墓地に置いたなら、諜報の処理の後でこれの誘発型能力が誘発する。

* あなたが3点のライフを支払うことを選んでからあなたが《血の刺客》をあなたの手札に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《致命的な訪問》

{3}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

諜報2を行う。（あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。）

* 対象としたクリーチャーが死亡するときに誘発する能力があったなら、あなたはその解決よりも先に諜報を行うことになる。

* 《致命的な訪問》は破壊不能であるクリーチャーも対象にできる。それは破壊されないが、あなたは諜報を行うことになる。

《庁舎の歩哨》

{X}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/0

庁舎の歩哨は、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。

{X}, {T}, 庁舎の歩哨の上から+1/+1カウンターをX個取り除く：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。庁舎の歩哨はそれにX点のダメージを与える。

{W}{U}{B}{R}{G}：あなたの墓地から庁舎の歩哨をあなたの手札に戻す。

* あなたは、《庁舎の歩哨》を唱える際にXの値を望むように決める。Xとして選んだ値は、《庁舎の歩哨》が戦場に出る際に置く+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の値が増えれば支払えるマナの点数が増え、その結果としてそれを唱えるために支払われるマナの色の数も増やせる。

* 何らかの効果によってマナを望む色のマナであるかのように支払って《庁舎の歩哨》を唱えられる場合でも、その上に置くカウンターの個数を決定する際には、実際に支払われたマナの色のみを考慮する。

* 無色のマナによって、《庁舎の歩哨》の上に置く+1/+1カウンターの個数が増えることはない。無色は色ではないからである。

* 《庁舎の歩哨》が唱えられることなく戦場に出たなら、その上には+1/+1カウンターを置かない。

* 他のクリーチャーが《庁舎の歩哨》のコピーとして戦場に出るなら、そのクリーチャーを唱えるために支払われたマナの色を用いて、それが戦場に出る際にその上に置く+1/+1カウンターの個数を決定する。

* 《庁舎の歩哨》の1つ目の起動型能力を起動する際に選ぶXの値は、あなたがそれを唱える際に選んだXの値と同じである必要はない。

《諜報強化》

{1}{U}

エンチャント

あなたが行う諜報1回につき、あなたはカードを追加で2枚見てもよい。

諜報強化を追放する：あなたの墓地をあなたのライブラリーに加えて切り直す。

* 《諜報強化》の能力によってあなたが追加で見たカードは、あなたが諜報を行ったカードの一部である。あなたはそれを、あなたの墓地に置いてもよいし、他のカードとともにあなたが望む順番で一番上に置いてもよい。

* あなたが《諜報強化》を2つコントロールしているなら、それらの効果が両方とも適用され、あなたはカードを追加で4枚見ることができる。3つコントロールしているなら6枚であり、以下同様である。

* 《諜報強化》の最後の能力は、それが戦場にある間にのみ起動できる。

《つぶやく神秘家》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/5

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、飛行を持つ青の1/1の鳥・イリュージョン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《つぶやく神秘家》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ディミーアの偵察虫》

{U}{B}

クリーチャー — 昆虫

1/1

飛行

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

あなたが諜報を行うたび、ディミーアの偵察虫の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* あなたが諜報を行った1回につき、《ディミーアの偵察虫》の上に+1/+1カウンターを1個のみ置く。諜報を行ったときにカードを何枚見たとしても関係ない。

《都市の楽園》

{1}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

都市の楽園が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントされている土地は「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

* エンチャントされている土地は、それが持っていた他の能力を失わない。それが何らかの土地タイプを得たり失ったりすることもない。

《遁走する蒸気族》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

1 / 1

あなたが赤の呪文を唱えるたび、遁走する蒸気族の上にある +1/+1 カウンターが 3 個未満であった場合、遁走する蒸気族の上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。

遁走する蒸気族の上から +1/+1 カウンターを 3 個取り除く：{R}{R}{R}を加える。

* 《遁走する蒸気族》の能力が誘発するためには、それが戦場にある必要がある。それ自身の能力は、それを唱えたことによって誘発しない。

* 《遁走する蒸気族》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

* あなたが赤の呪文の支払いを終えた後に、《遁走する蒸気族》の上に +1/+1 カウンターが 3 個以上置かれていたなら、その能力は誘発しない。その誘発型能力の解決時に、その上に +1/+1 カウンターが 3 個以上置かれていたなら、それは +1/+1 カウンターを得ない。

《仲間意識》

{4}{G}{W}

ソーサリー

あなたは X 点のライフを得てカードを X 枚引く。X はあなたがコントロールしているクリーチャーの総数に等しい。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。

* 《仲間意識》の効果の後半は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは +1/+1 の修整を受けない。

《薙ぎ払いの巨人》

{4}{R}{W}

クリーチャー — 巨人・兵士

警戒

薙ぎ払いの巨人が攻撃するたび、これは防御プレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

* クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

* 双頭巨人戦では、《薙ぎ払いの巨人》は、それが攻撃しているプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。他のプレイヤーのクリーチャーには影響がない。

《生皮収集家》

{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

1/1

あなたがコントロールしている他のクリーチャーが1体戦場に出るか死亡するたび、そのクリーチャーのパワーが生皮収集家よりも大きい場合、生皮収集家の上に+1/+1カウンターを1個置く。

生皮収集家の上に+1/+1カウンターが3個以上置かれているかぎり、これはトランブルを持つ。

* クリーチャーが戦場に出たときに、《生皮収集家》の1つ目の能力が誘発するかどうかを決定するには、そのクリーチャーのパワーを変更する常在型能力（たとえば、《不和のトロスターニ》の能力）があればそれを適用した後のパワーを使用する。

* クリーチャーが死亡したときに、《生皮収集家》の1つ目の能力が誘発するかどうかを決定するには、それが戦場にあった最後のときのパワーを使用する。

* 《生皮収集家》のパワー以下のパワーを持つクリーチャーが戦場に出るか死亡したなら、《生皮収集家》の1つ目の能力は誘発しない。あなたは、そのクリーチャーのパワーを増やしたり、《生皮収集家》のパワーを減らしたりして、カウンターを得るようなことはできない。

* 《生皮収集家》の1つ目の能力の解決時に、戦場に出たクリーチャーのパワーが《生皮収集家》のパワーよりも小さくなっていった場合や、《生皮収集家》のパワーが増えて死亡したクリーチャーのパワーよりも大きくなっていった場合には、《生皮収集家》の上の+1/+1カウンターを置かない。特に、《生皮収集家》が1/1であるときに2/2のクリーチャーが2体同時に死亡したとすると、最初に解決される誘発型能力によってのみ+1/+1カウンターを1個置き、次の誘発型能力が解決される際にはすでにパワーが大き過ぎるのでカウンターを置かないということになる。

* 戦場に出たクリーチャーが、《生皮収集家》の誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、その戦場にあった最後のときのパワーを使用して《生皮収集家》の上に+1/+1カウンターを置くかどうかを判断する。

* 《生皮収集家》のパワーが0未満であったなら、パワーが0のクリーチャー（や、パワーが0未満だが《生皮収集家》のパワーよりは大きいクリーチャー）が戦場に出るか死亡したときには、1つ目の能力が誘発する。

* 《生皮収集家》と、それよりもパワーが大きくあなたがコントロールしているクリーチャーに同時に致死ダメージが与えられたなら、両者は同時に破壊される。《生皮収集家》がこれの能力によって+1/+1カウンターを得て、それによって生き残る、ということはない。

《任務説明》

{U}{U}

インスタント

諜報2を行い、その後あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を選ぶ。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。このターン、そのカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。（諜報2を行うとは、あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。）

* あなたが選ぶインスタントかソーサリーであるカードは、諜報を行って墓地に置いたばかりのカードでもよい。

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

* 墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードを選ぶときには、《任務説明》はスタック上にある。《任務説明》は、その同じ《任務説明》をあなた自身に与えることはできない。

* あなたがこれにより呪文を唱え、そのカードが追放されたなら、それが行きついた先の領域ではそれは新しいオブジェクトと見なされる。そのターン、解決後にそのカードがあなたの墓地に置かれたとしても、それは追放されない。

《納骨堂のトロール》

{1}{B}{G}

クリーチャー — トロール

トランプル

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する。そうしたなら、納骨堂のトロールの上に+1/+1カウンターを1個置く。そうでないなら、これを生け贄に捧げる。

{B}{G}, クリーチャー・カード1枚を捨てる：納骨堂のトロールの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* あなたの墓地から追放できるクリーチャー・カードがあるなら、あなたはそれを必ず追放しなければならない。

* あなたは、《納骨堂のトロール》の最後の能力を、あなたのアップキープ中に、その誘発型能力が解決される前に、起動できる。

* アップキープ・ステップはアンタップ・ステップよりも後なので、あなたのアップキープにはあなたの土地がアンタップ状態になっているはずである。このことは《納骨堂のトロール》の最後の能力を起動する助けになる。しかし、アップキープ・ステップはドロー・ステップよりは先なので、その時点ではまだそのターンのカードを引いていない。

《這い寄る恐怖》

{3}{B}

ソーサリー

這いよる恐怖は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

這いよる恐怖があなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれたとき、あなたはこれを追放してもよい。そうしたなら、這いよる恐怖は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

* 双頭巨人戦では、《這い寄る恐怖》により、対戦相手チームは6点のライフを失い、あなたは3点のライフを得ることになる。

《弾けるドレイク》

{U}{U}{R}{R}

クリーチャー — ドレイク

* / 4

飛行

弾けるドレイクのパワーは、追放領域かあなたの墓地にあり、あなたがオーナーであり、インスタントかソーサリーであるカードの枚数に等しい。

弾けるドレイクが戦場に出たとき、カードを1枚引く。

* あなたがオーナーであって追放されたカードが裏向きであったなら、それは特性を何も持たない。それが通常はインスタントかソーサリーであるとしても、それは数に入れない。

* 《弾けるドレイク》のパワーを決める能力は、すべての領域で機能する。

《ハズダーの司法官》

{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 1

ハズダーの司法官と、少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、絆魂を持つ白の1 / 1の兵士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《ハズダーの司法官》の能力が誘発した後では、その能力の解決時に何体のクリーチャーが攻撃していても関係ない。

《発見》

{1}{u/b}

ソーサリー

諜報2を行い、その後カードを1枚引く。（諜報2を行うとは、あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。）

//

《発散》

{3}{U}{B}

インスタント

各対戦相手は、自分がコントロールしているパーマネントの中で、点数で見たマナ・コストが最も大きく土地でないパーマネント1つをオーナーの手札に戻し、その後カード1枚を捨てる。

* 《発散》の解決時に、対戦相手が土地のみをコントロールしていたなら、そのプレイヤーがパーマネントを手札に戻すことはないが、そのプレイヤーはカード1枚を捨てることになる。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* 《発散》の解決時に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、その対戦相手自身）が、自分がコントロールしているパーマネントの中で点数で見たマナ・コストが最も大きく土地でないパーマネント1つを選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたパーマネントがすべて同時に戻される。次に、各対戦相手が同じ順番で手札のカードをそれぞれ1枚ずつ公開せずに選び、その後選ばれたカードが同時に捨てられる。

《発展》

{u/r}{u/r}

インスタント

点数で見たマナ・コストが4以下でインスタントかソーサリーである呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

//

《発破》

{X}{U}{U}{R}{R}

インスタント

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人とプレイヤー1人を対象とする。発破はその前者にX点のダメージを与える。その後者のプレイヤーはカードをX枚引く。

* 《発展》は、点数で見たマナ・コストが適切であってインスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。対象のあるものに限らない。

* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

* あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうちの1つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

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

* コピー元の呪文に（たとえば《苦悩火》のように）それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。

* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた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。

* あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それは元の呪文の解決よりも先に解決される。

* 《発破》の2つの対象のうち一方が不適正になったとしても、他方は適切に影響を受ける。

《速太刀の擁護者》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 1

二段攻撃、警戒、トランプル

* 二段攻撃とトランプルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージでブロック・クリーチャーをすべて破壊したなら、その通常の戦闘ダメージはすべてそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振られる。

《反転》

{u/r}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とし、それらそれぞれについてパワーとタフネスを入れ替える。

//

《観点》

{4}{U}{R}

インスタント

あなたのライブラリーからインスタント・カード最大1枚とソーサリー・カード最大1枚を探し、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。

* 《反転》で対象を2体選んだなら、まず1体のクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替え、次にもう1体のクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える。クリーチャーのパワーをもう1体のクリーチャーのパワーと入れ替えたりはしない。

* クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は、他の効果をすべて適用した後で適用する。それらの効果が適用され始めた順番とは関係ない。たとえば、あなたが1/2のクリーチャー1体を対象として《反転》を唱え、その後、そのターンの間にさらにそれに+2/+0の修整を与えたなら、それは2/3のクリーチャーになる。4/1のクリーチャーではない。

* 《観点》の解決中に、あなたは手札に、カードを1枚も加えなくても、インスタント・カード1枚を加えても、ソーサリー・カード1枚を加えても、インスタント・カード1枚とソーサリー・カード1枚を加えてもよい。

《反応》

{r/w}{r/w}

インスタント

攻撃クリーチャー1体かブロック・クリーチャー1体を対象とする。反応はそれに5点のダメージを与える。

//

《反正》

{3}{R}{W}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは先制攻撃と警戒を得る。このメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズを1つ加える。

* 《反正》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後にあなたがコントロールを得たクリーチャーは先制攻撃も警戒も得ない。

* メイン・フェイズでないときに《反正》を唱えた（たとえば、《万呪文の達人》の能力によって唱えた）場合は、あなたがコントロールしているクリーチャーは先制攻撃と警戒を得るが、追加の戦闘フェイズやメイン・フェイズはない。対戦相手のメイン・フェイズ中にあなたが《反正》を唱えた場合は、追加の戦闘フェイズと追加のメイン・フェイズがあるが、その戦闘フェイズ中にはそのプレイヤーが攻撃を行う。あなたが攻撃するわけではない。

《パルン、ニヴ＝ミゼット》

{U}{U}{U}{R}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・ウィザード

5/5

この呪文は打ち消されない。

飛行

あなたがカードを1枚引くたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。パルン、ニヴ＝ミゼットはそれに1点のダメージを与える。

プレイヤーがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたはカードを1枚引く。

* 何らかの効果が、あなたにカードを複数枚引くように指示したなら、《パルン、ニヴ＝ミゼット》の1つ目の誘発型能力はその枚数の分誘発する。あなたは、それらのカードをすべて引き終えた後で、それらの能力の対象を選ぶ。

* 呪文か能力が、「引く」という言葉を明記せずにあなたの手札にカードを加えるように指示したなら、《パルン、ニヴ＝ミゼット》の1つ目の誘発型能力は誘発しない。

* 《パルン、ニヴ＝ミゼット》の2つ目の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。すると、1つ目の誘発型能力が誘発し、それもその呪文よりも先に解決される。

* 《パルン、ニヴ＝ミゼット》の2つ目の誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。特に、あなたが引いたカードで、その呪文や能力を打ち消せる可能性がある。

《光胞子のシャーマン》

{B}{G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

3/1

光胞子のシャーマンが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚あなたの墓地に置く。あなたはあなたの墓地から土地・カード1枚をあなたのライブラリーの一番上に置いてもよい。

* ライブラリーの一番上に置く土地・カードは、墓地に置いたばかりのものでもよい。

《火小僧》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

1/3

トランプル

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、火小僧は+1/+0の修整を受ける。

* 《火小僧》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《孵卵場の蜘蛛》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

5/7

到達

宿根 — あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたのライブラリーの一番上からカードをX枚公開する。Xはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストがX以下で緑のパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 《孵卵場の蜘蛛》の能力は、あなたがそれを唱える際に誘発する。その能力は元の呪文自身より先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

* ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* 緑のマナを生み出す土地・カード（たとえば、《森》）には、普通は色がない。

《不和のトロスターニ》

{3}{G}{W}

伝説のクリーチャー — ドライアド

1/4

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

不和のトロスターニが戦場に出たとき、絆魂を持つ白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを2体生成する。

あなたの終了ステップの開始時に、各プレイヤーは自分がオーナーであるすべてのクリーチャーのコントロールを得る。

* トークンのオーナーは、それを生成したプレイヤーである。

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

* 各終了ステップの開始時に誘発する能力を持つクリーチャーがあつて、《不和のトロスターニ》の能力によってそのコントロールを得るとする。誘発したそのクリーチャーの能力は、以前のコントローラーがコントロールする。「あなたの終了ステップの開始時」に誘発する能力を持つクリーチャーの場合には、あなたがそのコントロールを得るときには、その能力は誘発しない。

《壁過の達人》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

{2}{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。

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

《ヘルカイトの仔》

{4}{R}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行

ヘルカイトの仔が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。これはそれに 1 点のダメージを与える。

* クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

* 双頭巨人戦では、《ヘルカイトの仔》の誘発型能力は、それが攻撃しているプレイヤーがコントロールしているクリーチャーのみを対象にできる。そのプレイヤーのチームメイトがコントロールしているクリーチャーは対象にできない。

《捕食》

{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。（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。）

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

《真夜中の死神》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・騎士

3/2

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーが1体死亡するたび、真夜中の死神はあなたに1点のダメージを与え、あなたはカードを1枚引く。

* 《真夜中の死神》の能力は、トークンでなければ、これが死亡したときにも誘発する。

* 《真夜中の死神》が、あなたがコントロールしていてトークンでない他のクリーチャーと同時に死亡したなら、《真夜中の死神》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。

《万呪文の達人》

{4}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

{2}{U}, {T} : あなたは、あなたの手札からインスタントかソーサリーであるカード1枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* あなたのターンでなくても、あなたはこれによりソーサリーを唱えることができる。

* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《切断された糸》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《万面相、ラザーヴ》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

1/3

万面相、ラザーヴが戦場に出たとき、諜報 1 を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたの墓地に置いてもいい。）

{X}：あなたの墓地にある点数で見たマナ・コストが X のクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。万面相、ラザーヴは、名前が「万面相、ラザーヴ」であり、他のタイプに加えて伝説であり、この能力を持つことを除き、そのコピーになる。

* 《万面相、ラザーヴ》は、それが特に変更する特性を除いて、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが示していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。

* 《万面相、ラザーヴ》が他のカードのコピーになる前に、それに何らかの効果が適用されていたなら、それがコピーになった後にもその効果は適用され続ける。《万面相、ラザーヴ》の上に置かれていたカウンターも同様である。

* 墓地にあるカードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、X は 0 として扱う。

* 《万面相、ラザーヴ》がカードのコピーになるときは、それは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「これが戦場に出たとき」や「これは～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。

* コピー元のカードに毎ターン 1 回のみ起動できる能力がある場合、そのカードをもう一度コピーすると、その能力をまた起動できる。

《無効皮のフェロックス》

{2}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

6/6

呪禁

あなたはクリーチャーでない呪文を唱えられない。

{2}：ターン終了時まで、無効皮のフェロックスは能力をすべて失う。この能力はどのプレイヤーも起動できる。

対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが無効皮のフェロックスを捨てるなら、これをあなたの墓地に置く代わりに戦場に出す。

* 《無効皮のフェロックス》の起動型能力は、それが戦場にある間にのみ起動できる。たとえば、プレイヤーがその能力を、《無効皮のフェロックス》がその置換効果によって戦場に出ることを阻止するために起動する、ということとはできない。

* 《無効皮のフェロックス》は、その起動型能力が解決された後で、別の能力を得ることができる。それらの能力を失うことはない。

* 《無効皮のフェロックス》がその能力を失わせる起動型能力を失った後では、そのターンが終わるまでは、その能力を再度起動することはできない。

《名声の代価》

{3}{B}

インスタント

この呪文が伝説のクリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{2}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

諜報2を行う。（あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。）

* 《名声の代価》の点数で見たマナ・コストは、それを唱えるためのコストが{2}少なくなっていたとしても4である。

* 対象としたクリーチャーが死亡するときに誘発する能力があったなら、あなたはその解決よりも先に諜報を行うことになる。

* 《名声の代価》は破壊不能であるクリーチャーも対象にできる。それは破壊されないが、あなたは諜報を行うことになる。

《模写》

{1}{U}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、そのコピーであるトークンを1体生成する。

再活（あなたはあなたの墓地から、このカードを、これの他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

* その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（その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。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、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は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとなって戦場に出る。

* コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《模写》によって生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

* 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、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。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」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《優しいインドリク》

{5}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

優しいインドリクが戦場に出たとき、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「これはそれと格闘を行う。」を選んでもよい。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

* あなたは、誘発型能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。しかしそのクリーチャーが格闘を行うかどうかは能力の解決時に選ぶ。

* 《優しいインドリク》の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。《優しいインドリク》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも与えられもしない。

《有毒ガス》

{2}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、クリーチャーはすべて-1/-1の修整を受ける。

諜報2を行う。（あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。）

* -1/-1の修整を受けて死亡することになるクリーチャーは、あなたが諜報を行う時点ではまだ戦場にある。《有毒ガス》の解決がすべて終わった後になるまでオーナーの墓地に置けない。諜報を行っている間にそれらの能力が誘発するなら、それらの能力は誘発するが、それらのクリーチャーが戦場を離れた後になるまで解決されない。

* 《有毒ガス》は、その解決時に戦場に出ているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後に戦場に出たクリーチャーは-1/-1の修整を受けない。

《夢喰い》

{4}{U}{U}

クリーチャー — ナイトメア・スフィンクス

4/3

瞬速

飛行

夢喰いが戦場に出たとき、諜報4を行う。そうしたとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。（諜報4を行うとは、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。）

* 《夢喰い》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。能力の解決中に、諜報を行った後で再帰誘発型能力が誘発し、あなたはオーナーの手札に戻すための土地でないパーマネントを対象として選ぶ。これは、諜報を行い終えた後で対象を選ぶという点で、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なる。

* 《夢喰い》の再帰誘発型能力は、諜報を行うためのあなたのライブラリーにあるカードが4枚未満であったとしても誘発する。

《溶解区のミノタウルス》

{2}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

2/3

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

* クリーチャーでブロックした後で《溶解区のミノタウルス》の誘発型能力を解決しても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になったりするわけではない。

* 《溶解区のミノタウルス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《溶岩コイル》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。溶岩コイルはそれに4点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 《溶岩コイル》の置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。その効果は《溶岩コイル》が対象としたクリーチャーに（たとえば、軽減効果によって）ダメージを与えなかったとしても適用される。

《よろめく根茎》

{2}{B}{G}

クリーチャー — ファンガス・ゾンビ

2/2

宿根 — よろめく根茎は、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

* 墓地から《よろめく根茎》を戦場に戻すなら、その宿根の能力は自分自身も数に入れる。

《ラルの消散》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{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。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「嵐を呼ぶ者、ラル」という名前のカード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

* 《ラルの消散》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは《嵐を呼ぶ者、ラル》を探さない。

《ラルの静電術師》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{U}{R}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・ウィザード

3/3

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

ラルの静電術師が攻撃するたび、あなたがラル・プレインズウォーカーをコントロールしている場合、ターン終了時まで、ラルの静電術師はあなたの手札にあるカード1枚につき+1/+0の修整を受ける。

* あなたの手札にあるカードの枚数は、《ラルの静電術師》の誘発型能力の解決時にのみ見る。そのターン、解決後にその枚数が変わっても、そのパワーには影響がない。

* あなたがラル・プレインズウォーカーをコントロールしているかどうかは、能力の誘発時と解決時にチェックする。あなたがラル・プレインズウォーカーをコントロールしている間にそれが解決された後では、《ラルの静電術師》が受けた修整は、あなたがプレインズウォーカーのコントロールを失ったとしてもそのターンの残りの間中続く。

《霊廟の秘密》

{1}{B}

インスタント

宿根 — あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストがあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数以下である黒のカード1枚を探し、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。

* 黒のマナを生み出す土地・カード（たとえば、《沼》）には、普通は色がない。

* ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《レーデヴの勇者》

{1}{G}{W}

クリーチャー — エルフ・騎士

レーデヴの勇者が攻撃するたび、あなたはあなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャー望む数をタップしてもよい。ターン終了時まで、レーデヴの勇者は、これによりタップしたクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

{3}{G}{W}：絆魂を持つ白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- * 《レーデヴの勇者》の1つ目の能力では、タップするクリーチャーは能力の解決時に選ぶ。あなたがタップするクリーチャーを選んでから、《レーデヴの勇者》のパワーとタフネスが増えるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- * 警戒を持つ攻撃クリーチャーを《レーデヴの勇者》の1つ目の能力でタップしてもよい。《レーデヴの勇者》が警戒を持っていれば、これにより自分自身をタップすることもできる。タップしたクリーチャーが戦闘から取り除かれるわけではない。
- * このターンにあなたのコントロール下になったクリーチャーも、《レーデヴの勇者》の1つ目の能力でタップできる。
- * あなたがこれによりクリーチャーをタップできるのは、《レーデヴの勇者》の誘発型能力の解決中のみである。その戦闘中、解決後に追加のクリーチャーをタップして、+1/+1の修整を増やすようなことはできない。

《悪賢い隠蔽》

{2}{U}{U}

インスタント

呪文1つとあなたの墓地からカード最大4枚を対象とする。その前者の呪文を打ち消す。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。あなたはその後者のカードをあなたのライブラリーに加えて切り直してもよい。

- * 《悪賢い隠蔽》は、どちらの対象としてであっても、自分自身を対象とすることはできない。それをそれ自身によって打ち消してカードをライブラリーに加えて切り直すことはできず、その効果によってそれ自身をライブラリーに加えて切り直すようなこともできない。
- * あなたの墓地にあるカード0枚を対象としてもよい。その場合も、あなたはあなたのライブラリーを切り直す。
- * 打ち消されない呪文も、《悪賢い隠蔽》の適正な対象である。《悪賢い隠蔽》の解決時にその呪文が打ち消されることはないが、あなたはカードをライブラリーに加えて切り直すことになる。

《ヴラスカの従者》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{1}{B}{G}

クリーチャー — ゾンビ・兵士

3/3

ヴラスカの従者が死亡したとき、あなたがヴラスカ・プレインズウォーカーをコントロールしている場合、あなたはヴラスカの従者のパワーに等しい点数のライフを得る。

* 得るライフの点数は、《ヴラスカの従者》が戦場にあった最後のときのパワーに等しい。

* 《ヴラスカの従者》のパワーが負の値であったなら、あなたはライフを得ることも失うこともない。

* 《ヴラスカの従者》の誘発型能力の解決時にあなたがヴラスカ・プレインズウォーカーをコントロールしていなかった場合（たとえば、それが《ヴラスカの従者》と同時に戦場を離れた場合）は、あなたはライフを得ない。

《ヴラスカの石睨》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{B}{G}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。あなたはそれのタフネスに等しい点数のライフを得る。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「威厳あるゴルゴン、ヴラスカ」という名前のカード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

* 得るライフの点数は、破壊したクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスに等しい。それが破壊されなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合は、戦場にあるその現在のタフネスに等しい点数のライフを得る。

* 《ヴラスカの石睨》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得たり、《威厳あるゴルゴン、ヴラスカ》を探したりもしない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ラヴニカのギルド、イクサラン、イクサランの相克、ドミナリア、プレインズウォーカーデッキ、ならびにギルドの名前およびシンボルは、アメリカおよびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2018 Wizards.