

『タルキール覇王譚』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7月22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に明確な答えを与え、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、Wizards.com/CustomerServiceにご連絡を。

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

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

一般注釈

製品情報

『タルキール覇王譚』セットは269枚のカードからなる（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚、および基本土地20枚）。

プレリリース・イベント：2014年9月20日～21日

発売記念ウィークエンド：2014年9月26日～28日

ゲームデー：2014年10月18日～19日

『タルキール覇王譚』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、2014年9月26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』。

Wizards.com/MagicFormatsから、全てのフォーマットと使用可能なカード・セットの一覧を確認できる。

Wizards.com/Locatorを用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

テーマ：5つの「楔」氏族

タルキールには5つの氏族が存在している。それぞれの氏族は強力なカンによって統率され、領土と覇権を巡って戦っている。タルキールでは龍族は遠い昔に絶滅しているが、各氏族はそれぞれ龍の特徴を体現している。各氏族は2つの友好色とそれらの共通の敵対色からなる「楔」と呼ばれる3色の魔法を中心に構成されている。たとえば、マルドゥの氏族は友好色である黒と赤の2色と、その共通の敵対色である白を使用している。各氏族は特徴的なキーワードまたは能力語を持っている。特定の氏族と強い

関連性を持つ（その氏族特有のメカニズムを持つカードを含む）カードには、そのカードの文章欄内に該当する氏族の印が描かれている。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：長久

アブザンは白黒緑の氏族である。その氏族の印は交差した1対の龍鱗である。長久はクリーチャーを強化させることで長期戦に備えさせるための新たなキーワードである。

《塩路の巡回兵》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・スカウト

2 / 5

長久 {1} {W} (*{1} {W}*, *{T}* : このクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。長久はソーサリーとしてのみ行う。)

長久の公式ルールは以下の通り。

702.106. 長久

702.106a 長久は起動型能力である。「長久[コスト]」は、「[コスト], {T} : このクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

* クリーチャーの長久能力を起動するためのコストには、タップシンボル（{T}）も含まれる。クリーチャーの長久能力は、そのクリーチャーがあなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下になければ、起動できない。

* 長久を持つクリーチャーのなかには、それ自身を含む、その上に+1/+1カウンターが置かれているあなたがコントロールするクリーチャーに能力も与えるものがある。これらのカウンターは長久能力から来たものであってもよいが、クリーチャーの上に置かれているどの+1/+1カウンターでも良い。

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。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新たなキーワードである。

《ジェスカイの長老》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・モンク

1 / 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。)

ジェスカイの長老がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。そうしたなら、カードを1枚捨てる。

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」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、スタックで、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。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。

《死の投下》

{9} {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。）
プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーを2体生け贄に捧げる。

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」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。

* 探査のルールは、以前のエキスパンションに登場した時のものから少し変更されている。以前のルールでは、探査は呪文を唱えるのに必要なコストを減少させた。現在のルールでは、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、《死の投下》の点数で見たマナ・コストは、あなたがそれを唱えるのにカードを3枚追放したとしても10のままである。

* 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《死の投下》を唱えるのに、あなたの墓地から10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。

マルドゥの能力語：強襲

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。強襲という能力語は、そのターン中にクリーチャーで攻撃した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。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

《マルドゥの心臓貫き》

{3} {R}

クリーチャー - 人間・射手

2/3

強襲 — マルドゥの心臓貫きが戦場に出たとき、このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していた場合、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。マルドゥの心臓貫きはそれに2点のダメージを与える。

* 強襲能力はあなたがクリーチャーで攻撃したかどうかのみを問う。あなたが何体のクリーチャーで攻撃したかや、それらのクリーチャーがどの対戦相手あるいは対戦相手のコントロールするプレインズウォーカーを攻撃したかは関係ない。

* 強襲能力はあなたがクリーチャーで攻撃したか、そのターン全体を見る。そのクリーチャーが戦場に残っている必要はない。同様に、それが攻撃したプレイヤーあるいはプレインズウォーカーがゲームもしくは戦場に残っている必要もない。

ティムールの能力語：獐猛

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。獐猛という能力語は、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。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

《頑固な否認》

[U]

インスタント

クリーチャーでない呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

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、代わりにその呪文を打ち消す。

《挑発の咆哮》

{2} {G}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。このターン、それをブロックできるすべてのクリーチャーは、それをブロックする。

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、ターン終了時まで、その対象としたクリーチャーは破壊不能を得る。

* インスタント・呪文やソーサリー・呪文に書かれている獐猛能力のなかには、「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」という表記を用いないインスタント・呪文やソーサリー・呪文の獐猛能力は、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。

再録キーワード：変異

タルキールの5つの氏族はすべて、戦いの中で頻繁に欺きを利用する。変異は、クリーチャーに自分の本当の正体を隠すことをできるようにする再録キーワードである。

《アブザンの先達》

{3} {W} {B} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

4 / 4

絆魂 (このクリーチャーがダメージを与えると、さらにあなたはその点数分のライフを得る。)

変異 {2} {W} {B} {G} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。)

変異のルールは、わずかな用語の変更およびルール上の再番号割当を除き、以前のエキスパンションに登場した時のものから変更されていない。それは以下の通りである。

702.36. 変異

702.36a 変異は、その能力を持つカードをプレイできるあらゆる領域で機能する常在型能力であり、その効果は、そのカードが裏向きである時ならいつでも機能する。「変異[コスト]」は、「あなたはこのカードを、本来のマナ・コストではなく{3}を支払うことで、裏向きで2/2の、文章やカード名やサブタイプやマナ・コストを持たないクリーチャーとして唱えられる。」という意味である。(ルール707「裏向きの呪文やパーマナント」参照。)

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

702. 36c 変異能力を持たないカードを裏向きに唱えることはできない。

702. 36d あなたが優先権を持つときならいつでも、あなたは裏向きのパーマネントを表向きにしてよい。これは特別な処理であり、スタックを用いない（ルール115参照）。そうするには、そのパーマネントが表向きになった場合の変異コストが何であるかをすべてのプレイヤーに示し、それを支払い、そのパーマネントを表向きにする。（そのパーマネントが表向きになった場合に変異コストを持たない場合、この方法で表向きにすることはできない。）変異の効果は終了し、その通常の特性を取り戻す。そのパーマネントが戦場に出たときに誘発される能力は、表向きになったときには誘発されず、効果を発揮しない。そのパーマネントはすでに戦場に出ているからである。

702. 36e 変異能力を持つカードを唱えることに関する詳細は、ルール707「裏向きの呪文やパーマネント」参照。

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

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

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

* あなたは自分に優先権がある場合、いつでもその変異コストを公開して支払うことで、裏向きになっ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。これにより表向きにできるのは裏向きのパーマネントだけである。裏向きの呪文は表向きにすることはできない。

* 裏向きになったクリーチャーがその能力を失った場合、それは以降変異（および変異コスト）を持たなくなるため、それを表向きにすることはできない。

* 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それは戦場に出たときに誘発するいずれの能力も誘発しない。

* 裏向きになったクリーチャーはカード名を持たないため、それは別の裏向きになった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。

* 表向きまたは裏向きになったパーマネントはその特性が変化するが、それ以外は同じパーマネントである。そのパーマネントを対象として取っていた呪文や能力、およびそのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。

* パーマネントを表向きまたは裏向きにしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。

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

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

* 裏向きのパーマネントが戦場から離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから退場する、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ることはできない。それらが戦場に出た順番は常に明確であるべきである。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用する、または単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。

新たなレイアウト：モードを持つ呪文や能力

呪文や能力は、「以下から1つを選ぶ。/Choose one—」等の表現を用いて選択肢を提示していた場合、「モードを持つ」という。その各選択肢は「モード」と呼ばれる。『タルキール覇王譚』より、モードを持つ呪文や能力のレイアウトが更新される。今後はすべてのモードは箇条書きのリストとして表記される。旧カードはOracle上で更新された新しい表記に改められる。

《スウルタイの魔除け》

{B} {G} {U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 単色のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。
- アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。
- カードを2枚引き、その後カードを1枚捨てる。

* これはレイアウト上の変更だけである。モードを持つ呪文や能力の機能に関するルール上の変更は無い。

* モードを持つ呪文や能力のコントローラーは、その呪文を唱えたり能力を起動したりする際に、その呪文や能力がどのモードを使うのかを決める。

* モードが1つ以上の対象を取る場合は、あなたはそのモードを選んだときに限り対象を選ぶ。モードが対象を取らない場合は、その呪文や能力は対象を取らないかのように扱う。

* モードを持つ呪文や能力がコピーされた場合、そのコピーは元の呪文や能力で選ばれている同じモードを持つ。

カード別注釈

《悪逆な富》
{X} {B} {G} {U}
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ライブラリーの一番上から X 枚のカードを追放する。あなたはその中の点数で見たマナ・コストが X 以下である土地でないカードを、望む枚数それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 《悪逆な富》が解決している際に、あなたはこれらのカードを 1 枚ずつ、モードや対象などを選びつつ唱える。あなたが最後に唱えたカードが、最初に解決される。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。

* あなたはすでに（マナ・コストを支払わずに唱えたことで）代替コストを使用してそれらのカードを唱えているため、それらのカードの変異能力を使用してそれを裏向きに唱えるといった他の代替コストを支払うことはできない。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。カードに強制の追加コストがある場合、それを払わなければならない。

* カードのマナ・コストに {X} が含まれる場合、それを唱える際の X の値は 0 を選ばなければいけない。

* これにより唱えられなかったカードは追放されたままとなる。

《嘲る扇動者》
{1} {R}
クリーチャー — ゴブリン・ならず者
2 / 1

変異 {2} {R}（あなたはこのカードを、{3} で 2 / 2 クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

嘲る扇動者が表向きになったとき、あなたのターンである場合、他のクリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。それはターン終了時まで速攻を得る。

* 《嘲る扇動者》の最後の能力は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

* クリーチャーのコントロールを得たとしても、そのクリーチャー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。

《アナフェンザの伝令》
{W}
クリーチャー — 人間・兵士
1 / 2

長久 {2} {W}（{2} {W}、{T}：このクリーチャーの上に +1 / +1 カウンターを 1 個置く。長久はソーサリーとしてのみ行う。）

あなたがアナフェンザの伝令の長久能力を起動するたび、白の 1 / 1 の戦士・クリーチャー・トークンを 1 体戦場に出す。

* 戦士・トークンは、《アナフェンザの伝令》の上に +1 / +1 カウンターが置かれる前に生成される。

《アブザンの魔除け》

{W} {B} {G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・パワーが3以上のクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。
- ・あなたはカードを2枚引き、あなたは2点のライフを失う。
- ・クリーチャーを1体か2体対象とする。それらに2個の+1/+1カウンターを好きなように割り振って置く。

* 3つ目のモードを選んだ場合、呪文を唱える際にカウンターの割り振りをあなたが選ぶ。あなたが対象として選んだ2体のクリーチャーにそれぞれ+1/+1カウンターを1個置き、対応によりそのうちのいずれかのクリーチャーが不適正な対象となった場合、そのクリーチャーに置かれるはずだった+1/+1カウンターは失われる。それを残った適正な対象の上に置くことはできない。

《アラシンの上級歩哨》

{3} {W}

クリーチャー — 鳥・兵士

3/4

飛行

アラシンの上級歩哨は、あなたがコントロールする+1/+1カウンターが置かれている他のクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

{3} {W} : 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。

* 《アラシンの上級歩哨》の起動型能力は自身を対象として+1/+1カウンターを置くことができる。

* 《アラシンの上級歩哨》は+1/+1カウンター1個につきではなく、クリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。1個以上置かれているのであれば、あなたのコントロールする他のクリーチャーの上に+1/+1カウンターが何個置かれていても関係ない。

《戦名を望む者》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

2/1

強襲 — このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、戦名を望む者は+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

戦名を望む者は、パワーが1以下のクリーチャーによってはブロックされない。

* クリーチャーが適正に《戦名を望む者》をブロックした後にそのクリーチャーのパワーを1以下に変更しても、そのブロックを変更または解除することはできない。

《隠道の神秘家》

{4} {U}

クリーチャー — 人間・モンク

3/2

隠道の神秘家はブロックされない。

変異{2}{U}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。この変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

* 裏向きの《隠道の神秘家》がブロックされ、その後表向きになった場合、それは依然としてブロックされたままとなる。

《ウギンのきずな》

{5}

伝説のアーティファクト

プレイヤーが追加ターンを始めるなら、代わりにそのプレイヤーはそのターンを飛ばす。

ウギンのきずなが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放し、このターンの直後に追加の1ターンを行う。

* 「追加ターン」とは、呪文または能力によって作りだされたターンである。イベント等でラウンドの制限時間がなくなった時に与えられる延長ターンは、これには含まれない。

* 《ウギンのきずな》が戦場に出ている間も、追加ターンを作りだすことができる。それが開始するまで飛ばされることはないため、それが発生する前に《ウギンのきずな》が戦場から離れた場合、追加ターンは影響を受けない。また、あなたが2つ以上の《ウギンのきずな》をコントロールしていた場合、1つを残してそれらはすべて追放され、それぞれにつき1回の追加ターンが作りだされる。戦場に残った《ウギンのきずな》がそれらの追加ターンが開始する時点で戦場になかった場合、あなたはそれらのターンを行うことができる。

《うねる塔甲羅》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 海亀

5/9

島渡り（このクリーチャーは防御プレイヤーが島をコントロールしているかぎりブロックされない。）
うねる塔甲羅が攻撃するたび、これを追放する。あなたの次のターンの攻撃クリーチャー指定ステップの開始時に、これをあなたのコントロール下でタップ状態で攻撃している状態で戦場に戻す。

* 《うねる塔甲羅》が遅延誘発型能力により戦場に戻る際、あなたはそれが攻撃する対戦相手または対戦相手のプレインズウォーカーを選択する。それは追放される前に攻撃していたのと同じ対戦相手または対戦相手のプレインズウォーカーでなくてもよい。

* 《うねる塔甲羅》が攻撃している状態で戦場に出た場合、それはそのターンで攻撃クリーチャーとして指定されてはいない。（自身の誘発型能力を含めた）クリーチャーが攻撃した時に誘発する能力は誘発しない。

* 《うねる塔甲羅》が攻撃して追放されたターンでは、強襲能力はそれを攻撃したクリーチャーとして見なす。逆に、《うねる塔甲羅》が攻撃している状態で戦場に出たターンでは、強襲能力はそれを攻撃したクリーチャーとして見なさない。

* あなたがオーナーでない《うねる塔甲羅》でああなたが攻撃した場合、それが戦場に戻った時にはあなたがそれをコントロールする。

《悪寒》

{2} {U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。それは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

カードを1枚引く。

* 《悪寒》はすでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。その場合も、それは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 《悪寒》はクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーの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、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。

《書かれざるものの視認》

{4} {G} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上から8枚のカードを公開する。あなたは、それらの中にあるクリーチャー・カードを1枚戦場に出してもよい。残りをあなたの墓地に置く。

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、代わりにクリーチャー・カードを2枚戦場に出してもよい。

* 戦場にクリーチャー・カードが出される前に、獐猛能力が適用されるかどうかをあなたが決定する。これにより2枚のクリーチャー・カードを戦場に出した場合、それらのクリーチャーは同時に戦場に出る。

* あなたはそれらのクリーチャー・カードを唱えていないので、それらの追加コストや代替コストを支払うことはできない。それらのカードを裏向きに戦場出すことはできない。

* これにより戦場に出されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0として扱う。

《火口の爪》

{X} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。火口の爪はそれにX点のダメージを与える。

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、代わりに火口の爪はそのクリーチャーやプレイヤーに、Xに2を足した点数のダメージを与える。

* 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、Xが0である《火口の爪》は2点のダメージを与え、Xが1である《火口の爪》は3点のダメージを与える、というようになる。

《賢いなりすまし》

{2} {U} {U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

あなたは賢いなりすましを、戦場に出ているいずれかの土地でないパーマネントのコピーとして戦場に出してもよい。

* 《賢いなりすまし》がどの土地でないパーマネントをコピーするかは、（コピーする場合）これが戦場に出る際にあなたが選ぶ。これは土地でないパーマネントを対象としない。

* なお、あなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネントまたは同じタイプを持つプレインズウォーカーを複数コントロールしている場合、あなたは残す1体を選び、その他をすべてそのオーナーの墓地に置く必要がある。

* 《賢いなりすまし》がプレインズウォーカーのコピーとして戦場に出た場合、それはプレインズウォーカー・カードの右下角に記載された忠誠数に等しい数の忠誠カウンターが乗った状態で戦場に出る。それはコピー元のプレインズウォーカーの上に置かれた忠誠カウンターの数をコピーしない。

* 《賢いなりすまし》は選んだクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはその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、そのパーマネントの上にカウンターが置かれているかどうか、それにオーラや装備品がつけられているかどうか、およびそのパーマネントのパワー、タフネス、タイプ、色、能力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。

* 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0として扱う。

* 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《賢いなりすまし》である場合など）、あなたの《賢いなりすまし》は選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。

* 選ばれたクリーチャーがトークンである場合、《賢いなりすまし》はそのトークンを戦場に出した効果によって定義された元の特性をコピーする。《賢いなりすまし》はトークンではない。

* 選ばれたパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、《賢いなりすまし》が戦場に出るときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

* 《賢いなりすまし》が他のパーマネントと同時に戦場に出る場合、《賢いなりすまし》はそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ている土地でないパーマネントしか選べない。

* あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合、《賢いなりすまし》は0/0のクリーチャーとして戦場に出るため、即座に墓地に置かれることになる（何かがこれのタフネスを1以上に増加させている場合を除く）。

《風番いのロック》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 鳥

3/4

飛行

強襲 — 風番いのロックが戦場に出たとき、このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していた場合、飛行を持つ白の3/4の鳥・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

風番いのロックが攻撃するたび、あなたは攻撃クリーチャー1体につき1点のライフを得る。

* 最後の能力の解決時に、（それがまだ戦場に残っている場合は）《風番いのロック》自身も含め、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーの総数を数えてあなたが得るライフの量を決定する。

《兜砕きのズルゴ》

{2} {R} {W} {B}

伝説のクリーチャー — オーク・戦士

7 / 2

速攻

兜砕きのズルゴは可能なら各戦闘で攻撃する。

あなたのターンであるかぎり、兜砕きのズルゴは破壊不能を持つ。

このターンに、兜砕きのズルゴによってダメージを与えられたクリーチャーが1体死亡するたび、兜砕きのズルゴの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《兜砕きのズルゴ》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《兜砕きのズルゴ》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。《兜砕きのズルゴ》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を強制されることはないので、《兜砕きのズルゴ》で攻撃しなくてもよい。

* 《兜砕きのズルゴ》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。

* クリーチャーが死亡するたびに、《兜砕きのズルゴ》がそのターンの間にそのクリーチャーにダメージを与えていたかどうかをチェックする。ダメージを与えていた場合、《兜砕きのズルゴ》の能力が誘発する。そのクリーチャーを誰がコントロールしていたか、そしてそのクリーチャーがどの墓地に置かれたかは考慮されない。

《殻脱ぎ》

{B}

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/+0の修整を受けるとともに「{2} {B}：このクリーチャーを再生する。」を持つ。

* 再生能力はエンチャントされているクリーチャーに与えられる。クリーチャーのコントローラーのみが、再生能力を起動できる。

《騎乗追撃》

{R} {W}

インスタント

ブロックしているクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。ターン終了時まで、この戦闘でそのクリーチャーにブロックされたクリーチャーはトランプルを得る。

* 破壊されたクリーチャーがブロックしていた攻撃クリーチャーは（他にそれをブロックしているクリーチャーがいなくても）ブロックされたままとなる。トランプルを持つ攻撃クリーチャーをブロックしているクリーチャーがいない場合は、そ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ことができる。

* 稀に、ブロック・クリーチャーがその戦闘で（たとえば、ブロックした状態で戦場に出た場合などにより）ブロック・クリーチャーとして指定されなかった場合もある。その場合、たとえそのブロック・クリーチャーが破壊されても、それがブロックしていた攻撃クリーチャーはトランプルを得ない。

《凶暴な殴打》

{1} {G}

ソーサリー

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

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、格闘を行う前に、ターン終了時まで、その前者は+2/+2の修整を受ける。

* 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、《凶暴な殴打》を唱えることはできない。

* 《凶暴な殴打》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。

* 獐猛能力が適用されたと仮定した上で、《凶暴な殴打》の解決時点であなたがコントロールするクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、それはターン終了時まで+2/+2の修整を受けない。あなたがコントロールするクリーチャーが適正な対象となっていたものの、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、あなたがコントロールするクリーチャーはターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。

《苦しめる声》

{1} {R}

ソーサリー

苦しめる声を唱えるための追加コストとして、カードを1枚捨てる。

カードを2枚引く。

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

《軍族の雄叫び》

{2} {R}

ソーサリー

このターンにあなたが次にインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

強襲 — このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、このターンにあなたが次にインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えたとき、その呪文を追加でコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 《軍族の雄叫び》は、そのターンにあなたが次にインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えたときに誘発する遅延誘発型能力を生成する。強襲能力は2つ目のまったく同一の遅延誘発型能力を生成する。これらはそれぞれそのターンにあなたが次に唱えたインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ生成する。あなたがそのターンに別のインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えなかった場合、両方の遅延誘発型能力は消滅する。

* 遅延誘発型能力は、対象を取るものに限らず、あらゆるインスタント・呪文かソーサリー・呪文をコピーする。

* いずれかの能力が解決される時、それはインスタント・呪文かソーサリー・呪文のコピーを生成する。各コピーをコントロールするのはあなたである。各コピーはスタック上に生成されるため、「唱えられる」ことはない。よって、呪文を唱えたことによって誘発する能力は誘発しない。コピーまたは各コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を与えられた後、通常の呪文と同じように解決される。

* 各コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部あるいは全部を変更しても良いし、しなくても良い。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（もとの対象が不適正であってもそのまま残る）。あなたはコピーの新たな対象を選んでもよい。

* コピー元の呪文がモードを持つものであった場合（「以下から1つを選ぶ——」の類の記述がある場合）、各コピーは同じモードを持つ。異なるモードは選べない。

* コピー元の呪文に（《火口の爪》のように）唱える時点で決定されるXが含まれていた場合、各コピーは同じXの値を持つ。

《軍族の解体者》

{1} {R} {W} {B}

クリーチャー — デーモン

5 / 4

飛行

他のクリーチャーを1体生け贄に捧げる：ターン終了時まで、軍族の解体者は警戒か絆魂か速攻のうち、あなたが選んだ1つを得る。

* 起動型能力の解決時に、《軍族の解体者》がどの能力を得るかをあなたが選ぶ。

《軍団の伏兵》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

2 / 2

軍団の伏兵がブロックするたび、これはあなたに1点のダメージを与える。

変異 — あなたの手札にある赤のカードを1枚公開する。（あなたはこのカードを、{3}で2 / 2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

軍団の伏兵が表向きになったとき、クリーチャーを1体対象とする。このターン、それではブロックできない。

* ブロック・クリーチャーが指定された後に《軍団の伏兵》を表向きにしても、いずれのクリーチャーも戦闘から取り除かれることはない。また、クリーチャーがどのようにブロックするかを変更しない。

* 裏向きの《軍団の伏兵》がブロックし、その後表向きになった場合、それがブロックした時点で1つ目の能力を持っていなかったため、その能力は誘発しない。

《群の祭壇》

{1}

アーティファクト

他のパーマネントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、各対戦相手はそれぞれ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。

* 他のパーマネントと同時に《群の祭壇》があなたのコントロール下で戦場に出た場合、その能力はそれらの各パーマネントに対してそれぞれ誘発する。

《軍備部隊》

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

クリーチャー — 人間・兵士

4 / 4

軍備部隊が戦場に出たとき、あなたがコントロールするクリーチャーを1体か2体対象とする。それらに2個の+1/+1カウンターを好きなように割り振って置く。

* 《軍備部隊》の能力は自身も対象とすることができる。

* 能力をスタックに置く際にカウンターをどのように割り振るかをあなたが選ぶ。あなたが対象とした2体のクリーチャーにそれぞれ+1/+1カウンターを1個置くことを選び、対応によりそのうちのいずれかのクリーチャーが不適正な対象となった場合、そのクリーチャーに置かれるはずだった+1/+1カウンターは失われる。それを残った適正な対象の上に置くことはできない。

《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。

* 裏向きの呪文の点数で見たマナ・コストは0であり、《軽蔑的な一撃》の対象とすることはできない。

《煙の語り部》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 2

{1} {U} : 裏向きのクリーチャー1体を対象とし、その表側を見る。

* 《煙の語り部》の能力は、その能力の解決時にクリーチャーを見させてくれる。後にそれを見させてはくれないが、あなたにはそれを見るための合理的な時間が与えられるべきである。多人数戦では、そのカードを他のプレイヤーに公開しないよう留意する。

* 《煙の語り部》の能力の対象としてあなたがコントロールするクリーチャーを対象とすることもできるが、そうしても特に意味はない。あなたは、スタック上にある自分がコントロールする裏向きの呪文およびあなたがコントロールする裏向きのパーマネントを、いつでも見ることができる。

《ケルウの吸血者》

{2} {B}

クリーチャー — 吸血鬼

2 / 2

あなたがコントロールするタフネスが4以上のクリーチャーが1体死亡するたび、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。

{2} {B}, 他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる: ケルウの吸血者の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《ケルウの吸血者》の誘発型能力は、《ケルウの吸血者》のタフネスが4以上の状態で死亡した場合にも誘発する。

《ケルウの呪文奪い》

{3} {U}

クリーチャー — ナーガ・ウィザード

3 / 3

変異{4} {U} {U} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。)

ケルウの呪文奪いが表向きになったとき、呪文1つを対象とし、それを打ち消す。その呪文がこれにより打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。そのカードが追放されているかぎり、あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* あなたは《ケルウの呪文奪い》の誘発型能力で自分のコントロールする呪文を対象とすることができる。これにより、あなたはそのカードを後ほどマナを支払うことなく唱えることができる能力を得る。

* あなたはすでに(マナ・コストを支払わずに唱えたことで)代替コストを使用してそのカードを唱えているため、そのカードの変異能力を使用してそれを裏向きに唱えるといった他の代替コストを支払うことはできない。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。その呪文に強制的追加コストがある場合、それを払わなければならない。

* カードのマナ・コストに{X}が含まれる場合、それを唱える際のXの値は0になる。

《ケルウの戦慄の大口》

{4} {B}

クリーチャー — ゾンビ・クロコダイル

4 / 4

防衛

{1} {G}, 他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる: あなたはその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得るライフの量を決定する。

《硬化した鱗》

{G}

エンチャント

あなたがコントロールするクリーチャーの上に+1/+1カウンターが1個以上置かれるなら、代わりにその数に1を足した数の+1/+1カウンターをその上に置く。

* 「あなたがコントロールするクリーチャーの上に〜置かれる〜」は+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るクリーチャーも含まれる。あなたが《硬化した鱗》をコントロールしているときに、ある個数の+1/+1カウンターが置かれた状態でクリーチャーが戦場に出る場合、それはその数に1加えた個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

* あなたがコントロールする《硬化した鱗》が1つ増えるごとに、クリーチャーの上に置かれる+1/+1カウンターの数は1個増える。

《荒野の後継者》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

2/2

接死

獐猛 — 荒野の後継者が攻撃するたび、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、ターン終了時まで、荒野の後継者は+1/+1の修整を受ける。

* 《荒野の後継者》の誘発型能力には「場合」がある。その能力は《荒野の後継者》が攻撃するたび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。その時点でそうでなかった場合、その能力は誘発しない。誘発した場合、能力はその解決時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。その時点でそうでなかった場合、その能力は何もしない。また、能力の誘発時と能力の解決時にコントロールしているパワーが4以上のクリーチャーは同一である必要はない。

《弧状の稲妻》

{2} {R}

ソーサリー

クリーチャーやプレイヤーを、1つまたは望む組み合わせで2つか3つ対象とする。弧状の稲妻はそれらに、3点のダメージを好きなように分割して与える。

* 《弧状の稲妻》を唱える際に、それが取る対象の数と割り振るダメージをあなたが選ぶ。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを与えなければならない。

《弧状の稲妻》の解決時点でそれらのクリーチャーの一部が不適正な対象になっていた場合、元のダメージの割り振りは依然適用されるが、不適正な対象にはダメージは与えられない。すべての対象が不適正な対象になっていた場合、《弧状の稲妻》は打ち消される。

《ゴブリンすべり》

{2} {R}

エンチャント

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、速攻を持つ赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* {1}を支払うかどうかは、能力の解決時にあなたが決定する。

《砂塵破》

{4} {W} {B} {G}

ソーサリー

クリーチャーを最大1体まで選ぶ。残りを破壊する。

* どのクリーチャーを救うかは、《砂塵破》の解決時にあなたが決定する。この決定はクリーチャーを対象としない。クリーチャーを選ばなかった場合、すべてのクリーチャーが破壊される。

《悟った達人、ナーセット》

{3} {U} {R} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

3/2

先制攻撃、呪禁

悟った達人、ナーセットが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上から4枚のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはこのターンに悟った達人、ナーセットにより追放された、クリーチャーでないカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* カードは表向きに追放される。これにより追放されたクリーチャーでないカードを唱える場合、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。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、追放されたカードの中にソーサリー・カードがあった場合、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時にしか唱えられない。

* 《悟った達人、ナーセット》で追放した土地・カードをプレイすることはできない。

* あなたはすでに（マナ・コストを支払わずに唱えたことで）代替コストを使用してそのカードを唱えているため、そのカードの変異能力を使用してそれを裏向きに唱えるといった他の代替コストを支払うことはできない。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。その呪文に強制の追加コストがある場合、それを払わなければならない。

* カードのマナ・コストに{X}が含まれる場合、それを唱えたならXの値は0になる。

* 唱えなかった追放されたカードは追放されたままとなる。

《死者の王、ケルゥ》

{3} {B} {G} {U}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 4

あなたのアップキープの開始時に、あなたは{2} {B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを1枚無作為に選んで戦場に戻す。それは飛行とトランプルと速攻を得る。次のあなたの終了ステップの開始時に、そのカードを追放する。それが戦場を離れるなら、それを他のいずれかの領域に置く代わりにそれを追放する。

* {2} {B}を支払うかどうかは、この能力の解決時にあなたが決定する。

* 戦場に戻るクリーチャー・カードは、この能力の解決時に無作為に選ばれる。この能力に対応するプレイヤーは、その時点ではどのカードが戻されるかを知ることにはできない。

* この能力はいずれのクリーチャー・カードをも対象にしていいため、この能力に対応して墓地に置かれたどのクリーチャー・カード（《死者の王、ケルゥ》も含む）も戦場に戻る可能性がある。

* 次のあなたの終了ステップの開始時にカードを追放する能力は遅延誘発型能力である。この遅延誘発型能力が打ち消された場合、クリーチャーは戦場に残ったままとなり、この遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのクリーチャーがその後戦場を離れたとき、置換効果がそのクリーチャーを追放する。

* 《死者の王、ケルゥ》は戦場に戻されたクリーチャーに飛行とトランプルと速攻を与える。ただし、そのクリーチャーに「追放」能力を与えるわけではない。そのクリーチャーがすべての能力を失った場合も、それはあなたの次の終了ステップの開始時に追放される。そしてそれが戦場を離れることとなった場合、それは代わりに追放される。

* 《死者の王、ケルゥ》によって戦場に戻したクリーチャー・カードが何らかの理由によって戦場を離れる場合、それは代わりに追放される。ただし、そのクリーチャーが追放される場合、置換効果は適用されない。クリーチャーを追放した呪文または能力がそれを（たとえば、《停止の場》などによって）後に戦場に戻す場合、そのクリーチャー・カードはそれまでの存在とは何の関連も持たない新たなオブジェクトとして戦場に戻る。そのクリーチャーには《死者の王、ケルゥ》による効果はそれ以上適用されない。

* 追放されたクリーチャーは、墓地に置かれることはない。それが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。

《死の激情》

{3} {B} {G}

ソーサリー

すべてのクリーチャーは、ターン終了時まで-2/-2の修整を受ける。このターン、クリーチャーが1体死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。

* 《死の激情》がタフネスを0以下にしたクリーチャー1体につき、あなたは1点のライフを得る。その遅延誘発型能力は状況起因処理により0以下のタフネスのクリーチャーが死亡する前に作成される。

* 《死の激情》の解決時に戦場にいるクリーチャーのみ-2/-2の修整を受ける。しかし、この解決後、そのターンの間に、クリーチャーが戦場に出てから死亡した場合、あなたはそれによって1点のライフを得る。

《死の投下》

{9} {B}

ソーサリー

探查（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。）
プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーを2体生け贄に捧げる。

* 対象とされたプレイヤーは、《死の投下》の解決時に生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その時点でそのプレイヤーがクリーチャーを1体しかコントロールしていない場合、それを生け贄に捧げる。

* 《死の投下》はクリーチャーを対象としない。たとえば、対象となったプレイヤーは呪禁を持つクリーチャーを生け贄に捧げることができる。

《鐘音の一撃》

{1} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

鐘音の一撃が戦場に出たとき、エンチャントされているクリーチャーをタップする。

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

エンチャントされているクリーチャーは「{6}：このクリーチャーをアンタップする。」を持つ。

* 《鐘音の一撃》は、タップ状態のものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

* クリーチャーをアンタップする起動型能力は、エンチャントされているクリーチャーに与えられる。そのクリーチャーのコントローラーのみが、この能力を起動できる。

《真珠湖の古きもの》

{5} {U} {U}

クリーチャー — リバイアサン

6 / 7

瞬速

真珠湖の古きものは打ち消されない。

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。）

あなたがコントロールする土地を3つ、オーナーの手札に戻す：真珠湖の古きものをオーナーの手札に戻す。

* 呪文を打ち消す呪文や能力は《真珠湖の古きもの》を対象に取ることができる。それが解決したとき、《真珠湖の古きもの》は打ち消されないが、その呪文や能力にある追加効果は発生する。

《心臓貫きの弓》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。心臓貫きの弓はそれに1点のダメージを与える。

装備 {1}

* 《心臓貫きの弓》のコントローラーが誘発型能力の対象を選択する。ダメージの発生源は《心臓貫きの弓》であり、装備しているクリーチャーではない。

* 誘発型能力はブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。

* 稀に、《心臓貫きの弓》があなたかあなたがコントロールするいずれかのプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーにつけられることがある。その場合、誘発型能力の対象をあなたが選択するが、あなたが防御プレイヤーとなるため、その対象として自分のコントロールするクリーチャーを選ぶ必要がある。

《スウルタイの剥ぎ取り》

{3} {G}

クリーチャー — ナーガ・シャーマン

3 / 4

あなたがコントロールするタフネスが4以上のクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは4点のライフを得る。

* 《スウルタイの剥ぎ取り》が死亡し、そのタフネスが4以上であった場合、自身の能力が誘発する。

《スウルタイの魔除け》

{B} {G} {U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・単色のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。
- ・アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。
- ・カードを2枚引き、その後カードを1枚捨てる。

* 単色のクリーチャーは持っている色がちょうど1色である。無色のクリーチャーは単色ではない。

《砂への挑戦》

{1} {W}

エンチャント

あなたがコントロールするクリーチャーは警戒を持つ。

あなたがコントロールする各クリーチャーは、さらに1体のクリーチャーをブロックできる。

* 最後の能力は累積する。あなたが追加で《砂への挑戦》をコントロールしている場合、あなたの各クリーチャーは3体のクリーチャーをブロックできる、というようになる。

《素早い蹴り》

{3} {R}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+0の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。

* 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、《素早い蹴り》を唱えることはできない。

* 《素早い蹴り》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。

* 《素早い蹴り》の解決時点であなたがコントロールするクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、それはターン終了時まで+1/+0の修整を受けない。あなたがコントロールするクリーチャーが適正な対象であって、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、あなたがコントロールするクリーチャーはターン終了時まで+1/+0の修整を受ける。

《頭蓋書庫》

{2}

アーティファクト

{2}, 頭蓋書庫を追放する: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーに自分の墓地を加えて切り直す。カードを1枚引く。

* 対象としたプレイヤーの墓地が空な場合、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直し、その後あなたはカードを1枚引く。

《頭巾被りのハイドラ》

{X} {G} {G}

クリーチャー — 蛇・ハイドラ

0/0

頭巾被りのハイドラは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

頭巾被りのハイドラが死亡したとき、これの上に置かれている+1/+1カウンター1個につき、緑の1/1の蛇・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

変異 {3} {G} {G}

頭巾被りのハイドラが表向きになるに際し、これの上に+1/+1カウンターを5個置く。

* 生み出す蛇・トークンの数は、《頭巾被りのハイドラ》が戦場にあった最後のときにその上に置かれていた+1/+1カウンターの数を用いて決定する。

* 《頭巾被りのハイドラ》の最後の能力は誘発型能力ではない。それは《頭巾被りのハイドラ》がどのように表向きなるかを変更する置換能力である。プレイヤーは、《頭巾被りのハイドラ》が表向きになってその上に+1/+1カウンターが5個置かれることに対応することはできない。

* 《頭巾被りのハイドラ》が裏向きの状態からその変異コストを支払う以外の方法で表向きになった場合でもその最後の能力は適用される。

《精神振り》

{X} {U} {R}

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{X}を支払わないかぎり、それを打ち消す。精神振りはその呪文のコントローラーにX点のダメージを与える。

* 対象とした呪文のコントローラーが{X}を支払った場合、その呪文は打ち消されない。その場合も《精神振り》はそのプレイヤーにダメージを与える。

* 《精神振り》の解決時点で、その対象とした呪文が（他の呪文や能力によって打ち消されたなどの理由から）不適正な対象になっていた場合、《精神振り》は打ち消され、その効果は一切発生しない。したがって、ダメージが与えられることはない。

《精霊龍の墓》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{2}，{T}：あなたはあなたがコントロールする無色のクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

* あなたが得るライフの量は、最後の能力が解決される際に、あなたがコントロールする（裏向きクリーチャーも含む）無色のクリーチャーの総数を数えて決定する。

《石弾の弾幕》

{2} {R}

ソーサリー

石弾の弾幕は、あなたがコントロールしていない各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

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、クリーチャーではブロックできない。

* 《石弾の弾幕》はその解決時にあなたがコントロールしていないクリーチャーにのみダメージを与える。しかし、その獐猛能力はあなたのコントロールするクリーチャーおよび《石弾の弾幕》の解決時点で戦場に出ていなかったクリーチャーを含めたすべてのクリーチャーに影響する。

《戦場での猛進》

{3} {W}

ソーサリー

あなた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/+1の修整を受ける。ターン終了時まで、あなたがコントロールする戦士・クリーチャーは絆魂を得る。（それらの戦士・クリーチャーがダメージを与えるなら、さらにそれらのコントローラーはその点数分のライフを得る。）

* 《戦場での猛進》の解決時に、あなたのコントロールする戦士・クリーチャーは+2/+1の修整を受けると共に絆魂を得る。

《先頭に立つもの、アナフェンザ》

{W} {B} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

4/4

先頭に立つもの、アナフェンザが攻撃するたび、あなたがコントロールする他のタップ状態のクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンターを1個置く。

クリーチャー・カードがいずれかの領域から対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

* 《先頭に立つもの、アナフェンザ》の1つ目の能力は、あなたがコントロールするタップ状態のどのクリーチャーも対象にできる。そのクリーチャーは攻撃している必要はない。

* 《先頭に立つもの、アナフェンザ》が戦場にある間は、対戦相手がコントロールしているトークンでないクリーチャーはそのプレイヤーの墓地に置かれることがないため、それが死亡した際に誘発する能力は誘発されない。（トークン・クリーチャーは依然として消滅する前に一瞬だけ墓地に置かれる。）

* 《先頭に立つもの、アナフェンザ》が戦場にある間に対戦相手がクリーチャー・カードを捨てた場合、カードが捨てられたときに作用する能力（マッドネスなど）は、そのカードが墓地に置かれることがなかったとしても依然として作用する。また、捨てられたカードの特性をチェックする呪文や能力（《燃え立つチャンドラ》の1つ目の能力など）は、追放領域にあるそのカードを参照することができる。

* 《先頭に立つもの、アナフェンザ》の最後の能力は、そのカードが墓地に置かれる時の状態ではなく、移動する前の領域にあった時の状態のみをチェックする。たとえば、あなたがコントロールする土地が効果によりクリーチャーとなった後に死亡した場合、その土地・カードは追放される。しかし、授与を持つクリーチャー・カードが墓地に置かれる時にはオーラである場合、それは墓地に置かれる。

《千の風》

{4} {U} {U}

クリーチャー — エレメンタル

5 / 6

飛行

変異 {5} {U} {U}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしていよい。）

千の風が表向きになったとき、他のタップ状態のクリーチャーをすべてオーナーの手札に戻す。

* 《千の風》の最後の能力の解決時点で、それがタップ状態であってもアンタップ状態であっても（または戦場に出ていなくても）関係ない。《千の風》以外のタップ状態のクリーチャーはすべてオーナーの手札に戻される。

《鮮明のレンズ》

{1}

アーティファクト

あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードとあなたがコントロールしていない裏向きのクリーチャーの表側を見てもよい。（これはいつ行ってもよい。）

* 《鮮明のレンズ》は、たとえあなたに優先権がなくても、いつでもあなたのライブラリーの一番上のカードとあなたがコントロールしていない裏向きのクリーチャーを見させてくれる。この処理はスタックを用いない。それらのカードが何であるかを知ることは、自分の手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたがアクセス可能な知識の一部となる。

* 《鮮明のレンズ》は対戦相手が自分のコントロールする裏向きのクリーチャーを見るのを妨げることはない。

* 《鮮明のレンズ》はあなたにスタックに置かれているあなたがコントロールしていない裏向きの呪文を見させることはできない。

《僧院の群れ》

{2} {U}

クリーチャー — 鳥

0 / 5

防衛、飛行

変異 {U} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。)

* 攻撃している裏向きの《僧院の群れ》が表向きになった場合、これは防衛を持っているが、いぜんとして攻撃しているままである。ブロック・クリーチャーが指定される前に表向きになった場合、飛行や到達を持たないクリーチャーではこれをブロックできない。

《象牙牙の城塞》

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

クリーチャー — 象

5 / 7

他の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、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をアンタップする。

* 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、アクティブ・プレイヤーのパーマネントと同時にアンタップする。そのときそれらをアンタップさせないことは選択できない。

* あなたのアンタップ・ステップにあなたがコントロールしているクリーチャーがアンタップしないと記述されている効果は、他のプレイヤーのアンタップ・ステップには適用されない。

* 《象牙牙の城塞》を2つ以上コントロールしていても、単一のアンタップ・ステップでクリーチャーや土地をアンタップできるのは1回だけである。

《贈賄者の財布》

{X}

アーティファクト

贈賄者の財布は、宝石カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

{1}, {T}, 贈賄者の財布の上から宝石カウンターを1個取り除く: クリーチャー1体を対象とする。それはこのターン、攻撃したりブロックしたりできない。

* すでに攻撃またはブロックしているクリーチャーを対象として起動型能力を起動しても、それは戦闘から取り除かれない。また、その攻撃やブロックにも影響しない。

* 《贈賄者の財布》の上に宝石カウンターが置かれていない場合、それは戦場に残るが、あなたは最後の能力を起動できない。

《族樹の発動》

{B} {G}

ソーサリー

黒であり緑であるX/Xのスピリット・戦士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。Xはあなたがコントロールするクリーチャーの中で最大のタフネスの値に等しい。

* Xの値は《族樹の発動》が解決されたときに、1度だけ計算される。あなたがコントロールするクリーチャーの中で最大のタフネスが変化しても、スピリット・戦士・トークンのパワーとタフネスはその後変化しない。

* 《族樹の発動》の解決時にあなたがクリーチャーをコントロールしていなかった場合、あなたは0/0のトークンを戦場に出す。他の何かがそのタフネスを1以上に増加させている場合を除き、それは即座にオーナーの墓地に置かれ、その後消滅する。クリーチャーが戦場に出たときや死亡したときに誘発する能力は誘発する。

《対立の終結》

{3} {W} {W}

ソーサリー

すべてのクリーチャーと、クリーチャーにつけられているすべてのパーマネントを破壊する。

* クリーチャーにつけられたパーマネントにはオーラや装備品などが含まれる。影響を受けたパーマネントはすべて同時に破壊される。

《谷を駆ける者》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

2/2

速攻

毎ターン、谷を駆ける者は可能なら攻撃する。

* 《谷を駆ける者》がどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかは、あなたが決める。

* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップで《谷を駆ける者》がタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けている場合、それは攻撃しない。《谷を駆ける者》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。

* 《谷を駆ける者》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せず、通常は次のターンにブロックすることができる。

《タルキールの龍の玉座》

{4}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは防衛と「{2}, {T} : あなたがコントロールする他のクリーチャーは、ターン終了時まで、+X/+Xの修整を受けるとともにトランブルを得る。Xはこのクリーチャーのパワーに等しい。」を持つ。

装備 {3}

* Xの値は起動型能力の解決時に決定される。その時点につけられたクリーチャーが戦場でない場合は、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いてXの値を決定する。そのパワーがマイナスになっていた場合、あなたがコントロールする他のクリーチャーもパワーとタフネスを失う。たとえば、装備していたクリーチャーが2/2であり、《タルキールの龍の玉座》の起動型能力に対応して呪文がそれに-5/-5の修整を与えた場合、あなたがコントロールする他のクリーチャーもターン終了時まで-3/-3の修整を受ける。

《大蛇の儀式》

{4} {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。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていたなら、緑の1/1の蛇・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 対象のクリーチャーを誰がコントロールしているかにかかわらず、あなたは蛇・トークンを得る。

* たとえ対象としたクリーチャーの上に2個以上の+1/+1カウンターが置かれていたとしても、《大蛇の儀式》が生成する蛇・トークンは1体だけである。

* 《大蛇の儀式》の解決時点でそのクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、《大蛇の儀式》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって蛇・トークンを得ることもない。

* 《大蛇の儀式》は解決したものの、（再生した、破壊不能を持つなどの理由で）クリーチャーが破壊されなかった場合、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれているのであれば、あなたは蛇・トークンを得る。

《血に染まりし勇者》

{B}

クリーチャー — 人間・戦士

2/1

血に染まりし勇者ではブロックできない。

強襲 — {1} {B} : あなたの墓地にある血に染まりし勇者を戦場に戻す。この能力は、このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していた場合にのみ起動できる。

* 起動型能力は、《血に染まりし勇者》があなたの墓地に置かれているときのみ起動できる。それが攻撃してそのターンの後に死亡した場合、それが攻撃したことで自身の起動指示を満たしたため、あなたは《血に染まりし勇者》の能力を使ってそれを戦場に戻すことができる。

《血の暴君、シディシ》

{1} {B} {G} {U}

伝説のクリーチャー — ナーガ・シャーマン

3/3

血の暴君、シディシが戦場に出るか攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードをあなたの墓地に置く。

クリーチャー・カードが1枚以上あなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれるたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《血の暴君、シディシ》の最後の能力は、クリーチャー・カードがあなたのライブラリーの一番上からだけでなく、ライブラリーのどこかからあなたの墓地に置かれた時に、いつでも誘発する。

* 《血の暴君、シディシ》の1つ目の能力を含め、複数のカードをライブラリーから墓地に置くよう指示があった場合、すべてのカードは同時に移動される。たとえば、《血の暴君、シディシ》が戦場に出て、あなたがクリーチャー・カードを3枚墓地に置いた場合、《血の暴君、シディシ》の最後の能力は1回誘発し、あなたは1体のゾンビ・トークンを戦場に出す。

《挑発の咆哮》

{2} {G}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。このターン、それをブロックできるすべてのクリーチャーは、それをブロックする。

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、ターン終了時まで、その対象としたクリーチャーは破壊不能を得る。

* 《挑発の咆哮》はいずれのクリーチャーにも対象となるクリーチャーをブロックする能力を与えない。すでにそのクリーチャーをブロックすることのできるクリーチャーに、ブロックを強制しているだけである。

* ブロック・クリーチャー指定ステップでクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けている場合、そのクリーチャーはブロックしない。そのクリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合、そのコントローラーはコストの支払いを強制されない。プレイヤーがそうしなかった場合、クリーチャーもブロックしない。

* 複数の戦闘フェイズがある場合、最初の戦闘で《挑発の咆哮》が対象としたクリーチャーをブロックしたクリーチャーは、その後の戦闘でそれを再びブロックする必要はない。

《跳躍の達人》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・モンク

2 / 1

{2} {W} : ターン終了時まで、跳躍の達人は飛行を得る。

* 《跳躍の達人》がブロックされた後にその能力を起動しても、そのブロックを変更または解除することはできない。

《爪鳴らしの神秘家》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 1

{T} : あなたのマナ・プールに {G} か {U} か {R} を加える。

変異 {2} (あなたはこのカードを、{3} で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしていよう。)

爪鳴らしの神秘家が表向きになったとき、あなたのマナ・プールに {G} {U} {R} を加える。

* 変異を持つ裏向きのクリーチャーを表向きにするのにはスタックを使用しないが、《爪鳴らしの神秘家》の誘発型能力はスタックを使用する。よって、プレイヤーはそれに対して対応することができる。また、呪文を唱えたり能力を起動させたりしている最中に《爪鳴らしの神秘家》を表向きにすることはできない。まず《爪鳴らしの神秘家》を表向きにし、その誘発型能力が解決した後に、そのマナを使用することができる。

《ティムールの魔除け》

{G} {U} {R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

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

- ・呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- ・このターン、パワーが3以下のクリーチャーではブロックできない。

* 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、1つ目のモードを選んで《ティムールの魔除け》を唱えることはできない。

* 1つ目のモードが選ばれており、そして《ティムールの魔除け》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。

* 1つ目のモードが選ばれており、そして《ティムールの魔除け》の解決時点であなたがコントロールするクリーチャーのみが不適正な対象となっていた場合、それはターン終了時まで+1/+1の修整を受けない。あなたがコントロールするクリーチャーは適正な対象であり、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象となっていた場合、ターン終了時まで、対象としたあなたがコントロールするクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

* 3つ目のモードが選ばれていた場合、《ティムールの魔除け》の解決後に戦場に出たパワーが3以下のクリーチャーもブロックできない。また、《ティムールの魔除け》の解決時点でパワーが4以上であっても、ブロック・クリーチャー指定ステップ開始時に3以下であるクリーチャーもブロックできない。

《抵抗の妙技》

{1} {W}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。ターン終了時まで、それはプロテクション（あなたが選んだ色1色）を得る。

* 《抵抗の妙技》の解決時に、色1色をあなたが選ぶ。

《停止の場》

{1} {W}

エンチャント

停止の場が戦場に出たとき、タフネスが3以上のクリーチャー1体を対象とする。停止の場が戦場を離れるまで、あなたはそれを追放してもよい。（そのクリーチャーはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《停止の場》の能力は、持続期間を持つ領域変更を発生させる。この能力は、その能力の解決時にクリーチャーを追放する効果と、《停止の場》が戦場を離れた直後に追放されたカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を引き起こす。

* この能力が解決する前に（そのタフネスが下げられたことなどにより）対象クリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。いずれのクリーチャーも追放されず、《停止の場》は戦場に留まる。

* 《停止の場》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、対象となったクリーチャーは追放されない。

* 追放されたクリーチャーにつけられているオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれているカウンターは消滅する。

* これによりトークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

* 《停止の場》が戦場を離れた直後に、追放されたカードは戦場に戻る。これらの2つのイベントの間には、状況起因処理も含めて何も起こらない。《停止の場》と戻されたカードが同時に戦場に存在することはない。

* 多人数戦では、《停止の場》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないため、それはスタック上にある離れたプレイヤーの呪文や能力と共に消滅はしない。

《凍氷破》

{X} {U}

インスタント

クリーチャーX体を対象とし、それらをタップする。

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、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。

* 《凍氷破》の解決時に、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かをチェックする。いずれかの関係するアンタップ・ステップ中にあなたがそのようなクリーチャーをコントロールしているかどうかは関係ない。

* 《凍氷破》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。

* 《凍氷破》はクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーの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、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。

《なだれの大牙獣》

{2} {G} {U} {R}

クリーチャー — 象・戦士

6 / 4

なだれの大牙獣が攻撃するたび、防御プレイヤーのコントロールするクリーチャー1体を対象とする。この戦闘で、それは可能ならこれをブロックする。

* 対象としたクリーチャーが《なだれの大牙獣》をブロックできないが別の攻撃クリーチャーをブロックできる場合、対象とされたクリーチャーはそのクリーチャーをブロックするかどのクリーチャーもブロックしないかを自由を選ぶことができる。

* ブロック・クリーチャー指定ステップに、対象としたクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けている場合、そのクリーチャーはブロックしない。そのクリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合、そのコントローラーはコストの支払いを強制されない。プレイヤーがそうしなかった場合、クリーチャーもブロックしない。

《灰雲のフェニックス》

{2} {R} {R}

クリーチャー — フェニックス

4 / 1

飛行

灰雲のフェニックスが死亡したとき、これを裏向きで戦場に戻す。

変異 {4} {R} {R} (あなたはこのカードを、{3} で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。この変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。)

灰雲のフェニックスが表向きになったとき、これは各プレイヤーにそれぞれ2点のダメージを与える。

* 《灰雲のフェニックス》が裏向きな場合、それが変異能力を使用することで裏向きになったのではなくても、あなたは《灰雲のフェニックス》の変異コストでそれを表向きにすることができる。

* 《灰雲のフェニックス》の「死亡」能力が解決される前にそれが墓地を離れた場合、それは戦場に戻らない。

* 《灰雲のフェニックス》が裏向きで戦場に戻った後は、各プレイヤーはそれがどの裏向きクリーチャーであるかを知ることとなる。これを隠すために裏向きのパーマネントの位置を混ぜ合わせることはできない。

《はじける破滅》

{R} {W} {B}

インスタント

はじける破滅は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールするクリーチャーの中で最も高いパワーを持つクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

* プレイヤーがコントロールしているクリーチャーの中に、パワーの最も大きいクリーチャーが2体以上いる場合、そのプレイヤーはそのうちの1体を選んで生け贄に捧げる。

* 生け贄に捧げるのは、与えられたダメージに依存しない。そのダメージが軽減や移し替えられた場合でも関係ない。

* 《はじける破滅》はいずれのプレイヤーもクリーチャーも対象としない。たとえば、プロテクション(黒)を持つクリーチャーを生け贄に捧げることもできる。

* 多人数戦では、各対戦相手はアクティブ・プレイヤーから始まりターン順に生け贄に捧げるクリーチャーを選び、すべてのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。各プレイヤーは、自分の前のプレイヤーが何を生け贄に捧げるかがわかる。

《跳ね返す掌》

{R} {W}

インスタント

このターン、あなたが選んだいずれかの発生源 1 つが次にあなたに与えるダメージを軽減する。これによりダメージが軽減されたなら、跳ね返す掌はその発生源のコントローラーに同じ点数のダメージを与える。

* 《跳ね返す掌》はどのクリーチャーもプレイヤーも対象としない。《跳ね返す掌》が解決される時点で、ダメージの発生源を選ぶ。

* 複数の軽減・置換効果が同じダメージに対して適用されようとしている場合、それらの適用順をダメージを与えられるプレイヤーが選ぶ。対戦相手がコントロールする発生源によってあなたに戦闘ダメージでないダメージを与えられる場合、《跳ね返す掌》とプレインズウォーカーの移し変え効果の適用順をあなたが選ぶ。《跳ね返す掌》を先に適用することを選んだ場合、ダメージは軽減され（そのダメージは発生源のコントローラーに与えられる）、プレインズウォーカーの移し変え効果は適用されない。

《反逆の行動》

{2} {R}

ソーサリー

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タップする。それはターン終了時まで速攻を得る。

* 《反逆の行動》は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

* クリーチャーのコントロールを得たとしても、そのクリーチャー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。

《飛鶴の技》

{3} {U} {R} {W}

インスタント

あなたがコントロールする全てのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらは飛行と二段攻撃を得る。

* 《飛鶴の技》の解決時にあなたがコントロールしている白のクリーチャーのみが飛行と二段攻撃を得る。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修整を受けない。

《秘密の計画》

{G} {U}

エンチャント

あなたがコントロールする裏向きのクリーチャーは+0/+1の修整を受ける。
あなたがコントロールするパーマネントが1つ表向きになるたび、カードを1枚引く。

* クリーチャーが表向きになったと同時に、それは《秘密の計画》からの+0/+1の修整を失う。そのクリーチャーが負ったダメージが新しいタフネスと同じまたはそれ以上であった場合、そのクリーチャーは破壊される。

《氷羽のエイヴン》

{G} {U}

クリーチャー — 鳥・シャーマン

2/2

飛行

変異{1} {G} {U} (あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。)

氷羽のエイヴンが表向きになったとき、他のクリーチャー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。

* 《氷羽のエイヴン》が表向きになったときにあなたがクリーチャーをコントロールしている唯一のプレイヤーであった場合、あなたはそのうちの1体を対象としなければならない。能力の解決時に、あなたはそのクリーチャーをオーナーの手札に戻すかどうかを選ぶ。

《増え続ける成長》

{3} {G} {G}

ソーサリー

クリーチャー1体と、他のクリーチャー1体と、さらに他のクリーチャー1体を対象とする。その第1者の上に+1/+1カウンターを1個置き、その第2者の上に+1/+1カウンターを2個置き、その第3者の上に+1/+1カウンターを3個置く。

* 《増え続ける成長》を唱えるには、3つの異なる対象を選ばなくてはならない。あなたは呪文を唱える一部として、各クリーチャーが+1/+1カウンターを何個もらえるかを選ぶ。

* 《増え続ける成長》の解決時点でそれらのクリーチャーの一部が不適正な対象になっていた場合、残った適正な対象は依然として適切な数の+1/+1カウンターをもらう。すべての対象が不適正な対象になっていた場合、《増え続ける成長》は打ち消される。

《冬の炎》

{1} {U} {R}

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。冬の炎はそれに2点のダメージを与える。

* どちらのモードを選ぶか、あるいは両方のモードを選ぶかどうかは、呪文を唱える際にあなたが選択する。選択をしたら、後になって呪文がスタックに置かれている間に変更しようとしても手遅れである。

* あなたが両方のモードを選んだ場合、それらは同じクリーチャー、または別々のクリーチャーのいずれも対象とすることができる。

* 《冬の炎》は、その解決時点で不適正となっている対象には影響しない。両方のモードを選んで、解決時に両方の対象が不適正となっていた場合、《冬の炎》は打ち消される。

《古き者どもの報復》

{B}

エンチャント

{B}、好きな数のあなたがコントロールするクリーチャーの上から+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。

* あなたが《古き者どもの報復》の能力を起動することを宣言した後は、あなたがそのコストを支払うまで、いずれのプレイヤーも何の処理も行うことができない。また、対戦相手はあなたが支払うのを阻止するために、その上にカウンターが置かれたクリーチャーを除去しようとすることはできない。

《本質捕らえ》

{G} {U} {R}

インスタント

クリーチャー・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。クリーチャーを最大1体まで対象とし、その上に+1/+1カウンターを2個置く。

* 《本質捕らえ》を唱えるのにクリーチャーを対象とする必要はないが、スタック上にあるクリーチャー・呪文を対象とする必要がある。

《真面目な訪問者、ソリン》

{2} {W} {B}

プレインズウォーカー — ソリン

4

+1：あなたの次のターンまで、あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+0の修整を受けるとともに絆魂を得る。

—2：飛行を持つ黒の2/2の吸血鬼・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

—6：あなたは「各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げる。」を持つ紋章を得る。

* 1つ目の能力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のみボーナスを得る。能力が解決した後にあなたがコントロールするようになったクリーチャーはボーナスを得ない。

* 紋章の能力の解決時に、そのプレイヤーがクリーチャーを1体もコントロールしていなかった場合、そのプレイヤーは何も生け贄に捧げない。

《松歩き》

{3} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル

5/5

変異{4}{G}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

松歩きかあなたがコントロールする他のクリーチャーが1体表向きになるたび、そのクリーチャーをアンタップする。

* 《松歩き》以外の裏向きのクリーチャーが表向きになり、その表向きとなったパーマネントがクリーチャーでなかった場合、《松歩き》の最後の能力は誘発しない。

《マルドゥの戦叫び》

{3}{R}

クリーチャー — オーク・シャーマン

3/3

強襲 — マルドゥの戦叫びが戦場に出たとき、このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していた場合、あなたのマナ・プールに{R}{W}{B}を加える。

* 《マルドゥの戦叫び》の強襲能力はあなたのマナ・プールにマナを追加するものの、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。

《マルドゥの隆盛》

{R}{W}{B}

エンチャント

あなたがコントロールするトークンでないクリーチャーが1体攻撃するたび、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・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。

《マルドゥの隆盛》を生け贄に捧げる：あなたがコントロールするクリーチャーは、ターン終了時まで+0/+3の修整を受ける。

* ゴブリン・トークンが戦場に出る際、それが攻撃する対戦相手または対戦相手のプレインズウォーカーをあなたは選択する。攻撃先は元のクリーチャーが攻撃しているのと同じ対戦相手または対戦相手のプレインズウォーカーでなくてもよい。

* トークンが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）。

《道極め》

{3}{U}{R}

ソーサリー

カードを1枚引く。クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。道極めはそれに、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

* カードを1枚引いた後にあなたの手札にあるカードの枚数を用いて、《道極め》が対象としたクリーチャーまたはプレイヤーに与えるダメージの量を決定する。（《道極め》はあなたの手札にはなく、スタックにある。）

* 《道極め》の解決時点でそのクリーチャーまたはプレイヤーが不適正な対象になっていた場合、《道極め》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってカードを引くことはできない。

《道の探求者》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

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、ターン終了時まで、道の探求者は絆魂を得る。

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。《道の探求者》の最後の能力がターン中に2回以上解決した場合、《道の探求者》が与えるダメージによってあなたが追加のライフを得ることにはならない。

《目潰しのしぶき》

{4} {U}

インスタント

あなた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-4/-0の修整を受ける。カードを1枚引く。

* 《目潰しのしぶき》は、それが解決した後に戦場に出たクリーチャーや対戦相手のコントロール下に入ったクリーチャーには影響しない。

* あなたは、対戦相手がクリーチャーをコントロールしていなくてもカードを引くためだけに《目潰しのしぶき》を唱えることができる。

《物静かな熟考》

{2} {U}

エンチャント

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、そのクリーチャーをタップする。そのクリーチャーはそれ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。

* {1}を支払うかどうかは、誘発型能力の解決時に決定する。

* この能力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。

* この能力はクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーの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、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。

《焼き払い》

{4} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。焼き払いはそれに6点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡したとき、そのコントローラーの墓地にあるすべてのカードを追放する。

* 対象としたクリーチャーがそのターンに死亡しなかった場合、遅延誘発型能力は単に消滅するだけである。

《幽霊火の刃》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

装備 {3}

これが無色のクリーチャーを対象としたなら、幽霊火の刃の装備能力を起動するためのコストは {2} 少なくなる。

* 裏向きのクリーチャーとほとんどのアーティファクト・クリーチャーは無色である。

《ラクシャーサの大臣》

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

クリーチャー — 猫・デーモン

4/4

1枚以上のカードがあなたの墓地から追放されるたび、その枚数に等しい数の+1/+1カウンターをラクシャーサの大臣の上に置く。

* カードが墓地に置かれる「代わりに」追放された場合、《ラクシャーサの大臣》の能力は誘発しない。

* 探査を持つ呪文を唱えるときにあなたの墓地からカードを追放することは単一の処理である。それは《ラクシャーサの大臣》の能力を1回誘発し、あなたが追放したカードの枚数に等しい数の+1/+1カウンターを《ラクシャーサの大臣》の上に置く。

《ラッパの一吹き》

{2} {R}

インスタント

攻撃クリーチャーはターン終了時まで+2/+0の修整を受ける。

* 《ラッパの一吹き》の解決時点で攻撃しているクリーチャーのみがボーナスを受ける。つまり、あなたが攻撃クリーチャーを指定する前にそれを唱えても、通常それは何もしない。

《略奪者の戦利品》

{3} {B}

エンチャント

あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

あなたがコントロールする戦士1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはライフを1点支払ってもよい。そうしたなら、カードを1枚引く。

* ライフを1点を支払うを支払うかどうかは、誘発型能力の解決時に決定する。これは能力1つに対し1回だけ行うことができる（つまり、戦士がプレイヤーに対し戦闘ダメージを与えるたびに1回となる。）

《龍語りのサルカン》

{3} {R} {R}

プレインズウォーカー — サルカン

4

+1：ターン終了時まで、龍語りのサルカンは飛行と破壊不能と速攻を持つ赤の4/4の伝説のドラゴン・クリーチャーになる。（プレインズウォーカーでない間は、龍語りのサルカンは忠誠度を失わない。）

−3：クリーチャー1体を対象とする。龍語りのサルカンはそれに4点のダメージを与える。

−6：あなたは「あなたのドロー・ステップの開始時に、カードを追加で2枚引く。」と「あなたの終了ステップの開始時に、あなたは手札を捨てる。」を持つ紋章を得る。

* 《龍語りのサルカン》がその1つ目の能力によってクリーチャーになった場合、クリーチャーが戦場に出たとは扱わない。サルカンはすでに戦場におり、そのタイプを変化させただけである。よってクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発しない。

* 1つ目の能力の解決時に《龍語りのサルカン》の上に置かれた忠誠度カウンターは、それがクリーチャーである間も残る。その時点で《龍語りのサルカン》はプレインズウォーカーでないため、《龍語りのサルカン》にダメージを与えてもそれらのカウンターは取り除かれない。

* 1つ目の能力の解決後、ターン終了時まで《龍語りのサルカン》はプレインズウォーカーではない。そのターンの後に別の《龍語りのサルカン》を唱えても、どちらのパーマネントもオーナーの墓地には置かれない。「レジェンド・ルール」は元の《龍語りのサルカン》だけを見ており、また「プレインズウォーカーの唯一性ルール」は新たな《龍語りのサルカン》のみを見る。しかし、あなたが新たな《龍語りのサルカン》の1つ目の能力を起動したのであれば、あなたは同じ名前を持つ2つの伝説のパーマネントをコントロールすることになる。その場合、そのうちの片方を戦場に残し、もう片方はオーナーの墓地に置かれることになる。あなたが新たな《龍語りのサルカン》の1つ目の能力を起動しなかったのであれば、元のサルカンはクリンナップ・ステップ中にプレインズウォーカーに戻る。その時点で、あなたは同じプレインズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーを2体コントロールすることになる。その場合、そのうちの片方を戦場に残し、もう片方はオーナーの墓地に置かれることになる。その後、ターンの最終的な終了の前にもう一度クリンナップ・ステップが発生する。

* 《龍語りのサルカン》の1つ目の能力の解決後にパーマネントが《龍語りのサルカン》のコピーとして戦場に出た場合、そのコピーはプレインズウォーカーの《龍語りのサルカン》となる。コピー元のサルカンの上に何個忠誠度カウンターが置かれていたとしても、それは忠誠度カウンターが4個上に置かれた状態で戦場に出る。その後、前記で説明した同じ状態となる。

《龍爪のスーラク》

{2} {G} {U} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

6/6

瞬速

龍爪のスーラクは打ち消されない。

あなたがコントロールするクリーチャー・呪文は打ち消されない。

あなたがコントロールする他のクリーチャーはトランプルを持つ。

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

《龍の握撃》

{2} {R}

エンチャント — オーラ

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、あなたは龍の握撃を、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。）

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/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。

* 《龍の握撃》の獐猛能力を使用して、これを瞬速を持っているかのように唱える場合、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ければならないのは、《龍の握撃》を唱え始めてスタックに置く時点でのみである。（マナ能力を起動するために生け贄に捧げたなどの理由で）《龍の握撃》を唱える最中に、または《龍の握撃》への対応により、そのクリーチャーのコントロールを失った場合でも、スタック上の《龍の握撃》には影響しない。

* 戦闘で先制攻撃が有効となるには、《龍の握撃》を遅くともブロック・クリーチャーが指定されたブロック・クリーチャー指定ステップの間に唱える必要がある。

《龍鱗の加護》

{3} {G}

インスタント

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2個置き、それをアンタップする。

* 《龍鱗の加護》は、アンタップ状態のものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、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。©2014 Wizards.