

『基本セット2015』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5月19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

『基本セット2015』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）。

さらに、本セットでは270～284とナンバリングされた15枚の追加カードが存在する。これらのカードは『基本セット2015』のブースターパックには含まれない。これらはハーフデッキやデッキビルダーセットなどといったサポート用製品に入っている以前のセットからの再録カードである。これらの追加カードには『基本セット2015』のエクスパンション・シンボルが記されており、『基本セット2015』の使用が認められているすべてのフォーマットで使用可能である。

該当する追加カードは次のカードとなる：《神盾の天使》、《神聖なる評決》、《鼓舞する突撃》、《セラの天使》、《取り消し》、《マハモティ・ジン》、《夢魔》、《センギアの吸血鬼》、《歩く死骸》、《焼炉の仔》、《地鳴りの一撃》、《シヴ山のドラゴン》、《ケンタウルスの狩猟者》、《ガラクの群れ率い》、《土を踏み付けるもの》。

プレリリース・イベント：2014年7月12日～13日

発売記念ウィークエンド：2014年7月18日～20日

ゲームデー：2014年8月9日～10日

『基本セット2015』は、その公式発売日である2014年7月18日（金）から認定構築イベントで 사용할 ことができる。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。『ラヴニカへの回帰』、『ギルド門侵犯』、『ドラゴンの迷路』、『基本セット2014』、『テロス』、『神々の軍勢』、『ニクスへの旅』、『基本セット2015』。

<http://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。

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

カード枠の改定

『基本セット2015』では、カードやトークンの表示にいくつかの改善および改定が加えられている。これらの変更点はゲームに影響しない。

*

カード名やタイプ行といったいくつかのフィールドには“Beleren”という新たなフォントが使用されるようになった（日本語、韓国語、ロシア語、簡体字中国語、繁体字中国語は除く）。

* レアや神話レアにはカードの一番下にホログラムがつけられるようになった。

*

権利表記やコレクター番号といった「文章欄下」の情報は整理され、黒色の背景上に表示されるようになった。コレクター情報にはセットのコードと言語が追加され、点（通常カード）または星（プレミアム版カード）で区切られている。

* カード枠の周囲にある黒枠の幅が縮小された。

ゲストデザイナーによるカードおよびデザイン・クレジット表記

『基本セット2015』では14枚のカードがゲーム業界における代表的な方々によるオリジナル・デザインを元に製作されている。15枚目のカードとなる《無駄省き》は「[You Make the Card 4](#)」の結果として生み出された。これは[DailyMTG.com](#)上でマジック・コミュニティが投票を通じてカードをデザインするという企画である。これらの15枚のカードには文章欄の一番下にデザイン・クレジット表記が記載されている。これらのデザイン・クレジット表記はゲームに影響しない。

再録キーワード：召集

『基本セット2015』では召集メカニズムが再録される。これは『ラヴニカ：ギルドの都』で最初に登場したメカニズムである。召集は、あなたがコントロールするクリーチャーをタップすることで呪文を唱えるためのコストを支払う手助けをする常在型能力である。

《終わりなき従順》

{4} {B} {B}

ソーサリー

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、それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

召集の公式ルールは以下の通り。

702. 50. 召集

702. 50a

召集は、召集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。「召集」は、「この呪文の総コストに含まれる色マナ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コントロー

ルするその色のクリーチャーを1体タップしてもよい。この呪文の総コストに含まれる不特定マナ1点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたのコントロールするクリーチャーを1体タップしてもよい。」を意味する。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. 50b 1つの呪文に複数の召集能力があっても意味はない。

*

召集のルールは、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、召集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クリーチャーをタップする。これによりタップされたクリーチャーは、支払いのための別の方法となるだけである。

*

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。たとえば、《終わりなき従順》の点数で見たマナ・コストは、あなたがそれを唱えるのに6体のクリーチャーをタップしたとしても6のままである。

*

呪文の総コストを計算する際には、代替コストや追加コスト、並びにその呪文を唱えるためのコストを増減させるすべての要素を含める。総コストが計算された後に召集は適用される。

* 召集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。

*

召集を使用して多色のクリーチャーをタップした場合、それは{1}かそのクリーチャーが持つ色の中でああなたが望む色1色のマナ1点を支払う。

*

召集を使ってマナ・コストに{X}を含む呪文を唱える場合、最初にXの値を決める。その選択およびコストの増加、減少によって呪文の総コストが決定される。その後、あなたはそのコストを支払う手助けとしてクリーチャーをタップすることができる。たとえば、あなたが《召喚の調べ》（召集と{X}{G}{G}{G}のマナ・コストを持つ呪文）を唱える際にXとして3を選んだ場合、その総コストは{3}{G}{G}{G}となる。そしてあなたが緑のクリーチャー2体と赤のクリーチャー2体をタップした場合、{1}{G}を支払う必要がある。

*

あなたがコストに{T}を含むマナ能力を持つクリーチャーをコントロールし、召集を持つ呪文を唱える際にその能力を起動した場合、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う時点でタップ状態である。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際にマナ能力を起動するためにクリーチャー1体を生け贄に捧げた場合、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う時点で戦場に存在しないため、それを召集のためにタップすることはできない。

再録テーマ：スリヴァー

『基本セット2015』にはいくつかの新たなスリヴァーが収録されている。好評なこれらのクリーチャーは、他のスリヴァーと能力やパワー、タフネスのボーナスを共有することができる。

《好戦スリヴァー》

{2}{R}

クリーチャー — スリヴァー

2 / 2

あなたがコントロールするスリヴァー・クリーチャーは「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。」を持つ。

*

本セットのスリヴァーはあなたがコントロールするスリヴァー・クリーチャーにのみ影響する。あなたの対戦相手のスリヴァーにはボーナスを付与しない。これは『基本セット2014』に収録されたスリヴァーと同じである。それ以前のセットに収録されたスリヴァーはすべてのスリヴァーに対してボーナスを付与する。

*

スリヴァーが付与する能力およびパワー、タフネスの強化は累積する。しかし、破壊不能や《好戦スリヴァー》が付与する能力など、2つ以上同時に持っていても追加の恩恵がない能力もある。

*

あなたのコントロールするスリヴァーのクリーチャー・タイプを変更し、スリヴァーではなくなった場合、それは自分の能力の影響を受けなくなる。その能力はあなたのコントロールする他のスリヴァー・クリーチャーには引き続き影響する。

サイクル：魂

『基本セット2015』に収録されている6体のクリーチャーは、多元宇宙に存在する様々な世界からの守護者を象徴している。

《ゼンディカーの魂》

{4} {G} {G}

クリーチャー — アバター

6 / 6

到達

{3} {G} {G}：緑の3 / 3のビースト・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

{3} {G} {G},

あなたの墓地にあるゼンディカーの魂を追放する：緑の3 / 3のビースト・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* この最後の能力は、《ゼンディカーの魂》があなたの墓地に置かれている場合にのみ起動できる。

*

《ゼンディカーの魂》をあなたの墓地から追放することは、その最後の能力の起動コストの一部である。プレイヤーはあなたがこの能力を起動することを防ぐために、対応して《ゼンディカーの魂》をあなたの墓地から取り除くことはできない。

再録サイクル：大魔術師の杖

このセットにはアーティファクトのサイクルが存在する。それらはそれぞれ各色に属し、対応する色の魔法を唱えたり、その属する色の基本土地を戦場に出したりすることでライフを得ることができる。

《太陽の大魔術師の杖》

{3}

アーティファクト

あなたが白の呪文を1つ唱えるか平地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは1点のライフを得る。

*

これらの各アーティファクトは、適切な基本土地・タイプをチェックする。たとえば、《太陽の大魔術師の杖》の能力は、平地という名前を持つ土地だけではなく、平地というサブタイプを持つ土地があなたの戦場に出た場合に誘発する。

*

ほとんどの基本でない土地は、たとえ色マナを生み出したとしても、基本土地タイプは持たない。たとえば、《コイロスの洞窟》は平地でもなければ沼でもない。それがあなたのコントロール下で戦場に出て、《太陽の大魔術師の杖》の能力は誘発しない。

*

あなたが特定の色のカードのコピーを唱えた場合、対応する杖の能力が誘発する。しかし、あなたがそのコピーを唱えずにスタック上にある呪文をコピーした場合、誘発はしない。

再録カード・タイプ：プレインズウォーカー

プレインズウォーカーは、君の隣りでともに戦う強力な味方である。今回の発売においては、プレインズウォーカーのルールに変更は無い。

《ギルドパクトの体現者、ジェイス》

{2} {U} {U}

プレインズウォーカー — ジェイス

5

＋1：あなたのライブラリーのカードを上から2枚見る。それらのうちの1枚をあなたの墓地に置く。

－3：他の土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

－8：各プレイヤーは自分のライブラリーに自分の手札と墓地を加えて切り直す。あなたはカードを7枚引く。

*

プレインズウォーカーはパーマネントである。それはあなたがソーサリーを唱えられるときに唱えることができる。プレインズウォーカー・呪文を解決すると、それはあなたのコントロール下で戦場に出る。

*

あなたがいずれかの時点で同じサブタイプ（「ジェイス」といった、カードのタイプ行にあるハイフンの後にある単語）を持つプレインズウォーカーを2体以上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。これは「プレインズウォーカーの唯一性ルール」と呼ばれる状況起因処理である。

*

プレインズウォーカーはクリーチャーではない。クリーチャーに影響を与える呪文や能力の影響を受けない。

*

プレインズウォーカーは忠誠度を持つ。プレインズウォーカーは、カードの右下に書かれた数値の数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。その能力を起動することにより、忠誠カウンターが増減

することがある。プレインズウォーカーにダメージが与えられる場合、そのプレインズウォーカーからそのダメージに等しい数の忠誠カウンターが取り除かれる。プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターがない場合、それは状況起因処理でオーナーの墓地に置かれる。

*

プレインズウォーカーはそれぞれ、「忠誠度能力」と呼ばれるいくつかの起動型能力を持っている。あなたがコントロールするプレインズウォーカーの忠誠度能力は、あなたがソーサリーを唱えられる時で、かつそのターン中にそのプレインズウォーカーの忠誠度能力のいずれも起動していない場合にのみ起動できる。

*

プレインズウォーカーの忠誠度能力を起動するためのコストは、数字が中に書かれている矢印で示されている。プラスの数字（「+1」等）が書かれている上向きの矢印は、その数の忠誠カウンターを置くことを意味する（「このプレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを1個置く。」等）。マイナスの数字（「-8」等）が書かれている下向きの矢印は、その数の忠誠カウンターを取り除くことを意味する（「このプレインズウォーカーの上から忠誠カウンターを8個取り除く。」等）。ゼロ（「0」）と書かれたシンボルは、忠誠カウンターの増減を行わないことを意味する。（「このプレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを0個置く。」）。

*

コストが0の忠誠度能力を起動しても、そのプレインズウォーカーに置かれた忠誠カウンターの数は変わらない。

*

マイナスの忠誠度コストを持つプレインズウォーカー能力は、少なくともその数の忠誠カウンターがそのプレインズウォーカーに置かれていないかぎり起動できない。

*

プレインズウォーカーでは攻撃できない（プレインズウォーカーがクリーチャーになる効果が適用されている場合を除く）。しかし、それは攻撃を受けることがある。攻撃クリーチャーは、いずれかの対戦相手か、そのプレイヤー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することができる。これは攻撃クリーチャーの指定時に宣言する。

*

あなたがコントロールするプレインズウォーカーが攻撃された場合、あなたは通常どおりにブロックすることができる。

*

プレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーがブロックされなかった場合、その戦闘ダメージはそのプレインズウォーカーに与えられる。プレインズウォーカーにダメージが与えられる場合、そこからそのダメージに等しい数の忠誠カウンターが取り除かれる。

*

あなたがコントロールする発生源が戦闘ダメージでないダメージをいずれかの対戦相手に与える場合、代わりにあなたはその発生源からのダメージをその対戦相手がコントロールするいずれかのプレインズウォーカーに与えることができる。たとえば、あなたはプレインズウォーカーを《稲妻の一撃》の対象にすることはできないが、対戦相手を《稲妻の一撃》の対象にし、その《稲妻の一撃》の解決の際に、《稲妻の一撃》からの3点のダメージをその対戦相手がコントロールするプレインズウォーカーのうち1人に与えることができる。（このダメージを、プレイヤーとプレインズウォーカーとの間、あるいは

複数のプレインズウォーカー間で分割することはできない。)《稲妻の一撃》によりプレインズウォーカーにダメージを与えた場合、そこから忠誠カウンターが3個取り除かれる。

新しいルール用語：「基本のパワーとタフネス」

『基本セット2015』では、クリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するカードの表記方法の変更を導入した。

《蛙変化》（古い表記方法）

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで、すべての能力を失うとともに青の1/1のカエルになる。

《蛙変化》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで、すべての能力を失うとともに基本のパワーとタフネスが1/1の青のカエルになる。

「基本のパワーとタフネス」という用語により、《剛力化》や+1/+1カウンターといったパワーとタフネスを変更する他の継続的効果が当該クリーチャーのパワーとタフネスが変更された後も引き続き適用されることがより明確となった。旧カードのいくつかは、Oracle上でこの更新を反映した新しい表記に改められた。これには機能上の変更はない。一部の稀な例外を除き、この新しいテンプレートはクリーチャーでないパーマネントをクリーチャー化させる能力を持つカード（《変わり谷》や《世界を目覚めさせる者、ニッサ》など）では使用されない。

カード別注釈

《アジャニの群れ仲間》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

2/2

あなたがライフを得るたび、あなたはアジャニの群れ仲間の上に+1/+1カウンターを1個置いてもよい。

*

この能力は、《魂癒し人》によるライフ1点であろうが《瞑想パズル》によるライフ8点であろうが、ライフを得るイベントのたびに1度だけ誘発する。

*

絆魂を持つクリーチャー1体が戦闘ダメージを与えることは、単一のライフを得るイベントである。たとえば、あなたがコントロールする絆魂を持つ2体のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えた場合、《アジャニの群れ仲間》の能力は2度誘発する。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、プレインズウォーカーに同時にダメージを与えた場合（それがトランプルを持っていた、もしくは2体以上のクリーチャーにブロックされた場合など）、この能力は1度しか誘発しない。

《アルタクの求血者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

2/1

対戦相手がコントロールするクリーチャーが1体死亡するたび、アルタクの求血者はターン終了時まで +2/+0の修整を受けるとともに先制攻撃と速攻を得る。（これは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与え、あなたのコントロール下になってすぐに攻撃したり{T}したりできる。）

*

戦闘フェイズに（攻撃やブロックしているクリーチャーに先制攻撃や二段攻撃を持つものがある場合などにより）2回の戦闘ダメージ・ステップがある場合、《アルタクの求血者》は1回目の戦闘ダメージ・ステップで先制攻撃を得ることがある。この場合、《アルタクの求血者》はその戦闘中に戦闘ダメージを割り振っていない他のクリーチャーと一緒に2回目の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを割り振る。

*

この能力が1ターン中に複数回誘発した場合、パワーを与えるボーナスは累積するが、複数の先制攻撃や速攻能力があっても意味はない。

《アンフィンの抜け道魔道士》

{3}{U}

クリーチャー — サラマンダー・ウィザード

3/2

{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。

*

ブロック・クリーチャーが指定された後にこの能力を起動しても効果はない。それによってブロックが変更されたり解除されたりすることはない。

《アーティファクトの魂込め》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクト）

エンチャントされているアーティファクトは、他のタイプに加えて基本のパワーとタフネスが5/5のクリーチャーである。

*

そのアーティファクトはそれが持つ他のタイプ、サブタイプまたは特殊タイプを持ち続ける。装備品がアーティファクト・クリーチャーになった場合、それを別のクリーチャーにつけることはできなくなる。それがクリーチャーにつけられていた場合、それは外れる。

*

そのアーティファクトがすでにクリーチャーであった場合、その基本のパワーとタフネスはそれぞれ5となる。これは、それまであったそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する効果すべてを上書きする。《アーティファクトの魂込め》がアーティファクトにつけられた後に適用されたパワーとタフネスを特定の値に設定するあらゆる効果は、この効果を上書きする。

*

《剛力化》や+1/+1カウンターといったクリーチャーのパワーあるいはタフネスを変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関わらずそのクリーチャーに適用される。これは他のパワーあるい

はタフネスを変更する効果を持つあらゆるカウンターやパワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

*

エンチャントされたアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から継続的にあなたのコントロール下に置かれていたのであれば、そのターンから攻撃することができる。それがどれだけ長くクリーチャーであったのかは関係ない。それがいつから戦場に出ていたのかのみが考慮される。

《ウルドのオベリスク》

{6}

アーティファクト

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、それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

ウルドのオベリスクが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプを1つ選ぶ。

あなたがコントロールするその選ばれたタイプを持つクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

* あなたは既存のクリーチャー・タイプを選ばなければならない。

*

クリーチャー・タイプの選択は《ウルドのオベリスク》が戦場に出るに際して選択される。プレイヤーはこの選択に対応することはできない。ボーナスはただちに適用される。

《堕ちたる者の饗宴》

{2}{B}

エンチャント

各アップキープの開始時に、直前のターンに対戦相手がライフを失っていた場合、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。

* 対戦相手にダメージが与えられた場合、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。

* 《堕ちたる者の饗宴》はその前のターン全体を見てその能力が誘発するかどうかを決定する。* 対戦相手がライフを失った時に《堕ちたる者の饗宴》が戦場に出ていたかどうかは関係ない。

*

《堕ちたる者の饗宴》はターン中に対戦相手がライフを失ったかどうかをチェックしているのであり、ターン開始時の対戦相手のライフの総量と比較して減少したかを確認するわけではない。たとえば、前のターンで対戦相手が2点のライフを失い、その後8点のライフを得た場合、《堕ちたる者の饗宴》の能力は誘発する。

*

ライフを何点失ったかには関係なく、対象としたクリーチャーの上に置かれる+1/+1カウンターの数は1個だけである。

《落とし子の守り手》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/3

オーラが1つ落とし子の守り手につけられた状態になるたび、飛行を持つ赤の2/2のドラゴン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それは「{R}：このクリーチャーはターン終了時まで+1/+0の修整を受ける。」を持つ。

*

《落とし子の守り手》の能力は、オーラが《落とし子の守り手》につけられた状態で戦場に出た場合と、戦場に出ている別のオブジェクトについていたオーラが《落とし子の守り手》についた場合のいずれの場合でも誘発する。

*

オーラが《落とし子の守り手》につけられることにより、別のプレイヤーがそのコントロールを得ることとなった場合、そのプレイヤーはドラゴンを生成する誘発型能力をコントロールする。

《オナツケの古きもの、クルケッシュ》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — オーガ・スピリット

4/3

あなたがアーティファクトの能力を1つ起動するたび、それがマナ能力でないなら、あなたは{R}を支払ってもよい。そうしたなら、その能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

*

起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。いくつかのキーワードは起動型能力である。それらは注釈文にコロンを含む。

*

マナ能力とは以下の要素を持つ能力である：（1）その解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加えることができる、（2）忠誠度能力でない、（3）対象を取らない。

*

コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の能力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）。

*

コピーされた能力がモードを持つものであった場合（「以下のN個から1つを選ぶ——」の類の記述がある場合）、コピーは同じモードを持つ。異なるモードは選べない。

* 能力のコストに{X}が含まれる場合、Xの値もコピーされる。

*

支払われる能力の起動コストに《オナツケの古きもの、クルケッシュ》を生け贄に捧げることが含まれる場合、その能力はコピーされない。能力が起動されたとみなされる時点（すべてのコストが支払われた後）で、《オナツケの古きもの、クルケッシュ》はすでに戦場になくなる。

《潰瘍化》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで－3/－3の修整を受ける。あなたは3点のライフを失う。

*

ライフを失うのはコストではない。対象としたクリーチャーが《潰瘍化》の解決時点で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。ライフを失うこともない。

《蛙変化》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで、すべての能力を失うとともに基本のパワーとタフネスが1/1の青のカエルになる。

*

そのクリーチャーは他の色とクリーチャー・タイプをすべて失うが、他の持っていたカード・タイプ（アーティファクトなど）あるいは特殊タイプ（「伝説の」など）は引き続き持ち続ける。

*

《蛙変化》は、それまであったそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するいかなる効果も上書きする。《蛙変化》が解決した後に適用されたパワーとタフネスを特定の値に設定するあらゆる効果は、この効果を上書きする。

*

《蛙変化》はすでに誘発されたり起動された能力を打ち消すことはない。特に、クリーチャーの「あなたのアップキープの開始時に～」や「このクリーチャーが戦場に出たとき～」といった能力を止めるためにこれを唱える方法はない。

*

《蛙変化》の影響を受け、《蛙変化》の解決時の後に能力を獲得したクリーチャーは、その能力を持ち続ける。

*

《剛力化》の効果などといったクリーチャーのパワーあるいはタフネスを変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関わらずそのクリーチャーに適用される。これは他のパワーあるいはタフネスを変更する効果を持つあらゆるカウンターやパワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

*

『テーロス』ブロックののいずれかの神が《蛙変化》の影響を受けた場合、それは何の能力も持たない青の1/1の伝説のカエル・クリーチャー・エンチャントとなる。あなたのその色への信心が減少したなどによって、それがクリーチャーでなくなった場合、それは何の能力も持たない青の伝説のエンチャントとなる。継続的効果の働き方により、神のタイプ変更能力はその能力を取り除く効果が適用される前に適用される。

《火炎放射》

{3}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレイヤー1人と、他のクリーチャー1体かプレイヤー1人と、3番目のクリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。火炎放射はその第一者に1点、その第二者に2点、その第三者に3点のダメージを与える。

* 3つの対象はそれぞれ異なる必要がある。

*

《火炎放射》の解決時にその対象の1つまたは2つが不適正になっていた場合、残った適正な対象に与えられるダメージの点数を変更することはできない。

《拡散スリヴァー》

{1}{U}

クリーチャー — スリヴァー

1/1

あなたがコントロールするスリヴァー・クリーチャー1体が対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象になるたび、そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。

*

付与された能力はすべての呪文（オーラ・呪文を含む）や起動型能力、またはあなたのスリヴァーを対象とした対戦相手がコントロールする誘発型能力に適用される。

《加護織りの巨人》

{6}{W}

クリーチャー — 巨人・兵士

4/4

加護織りの巨人が戦場に出たとき、あなたは自分の墓地や手札やライブラリーからオーラ・カードを1枚探してもよい。そうしたなら、それを加護織りの巨人につけられた状態で戦場に出す。あなたが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、それを切り直す。

*

そのオーラ・カードは《加護織りの巨人》を適正にエンチャントできなければならない。たとえば、これによりエンチャント（土地）を持つオーラを戦場に出すことはできない。

*

《加護織りの巨人》の能力の解決時にそれが戦場に出ていなかった場合、戦場にオーラを出すことはできない。該当する場合、依然として適切な領域を探してあなたのライブラリーを切り直すことはできる。

《彼方の管理人》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

対戦相手がオーナーであるカードが追放領域にあるかぎり、彼方の管理人は+2/+2の修整を受ける。

*

カードが追放領域にある対戦相手が何人いても、追放されたカードが何枚あろうと、《彼方の管理人》はその最後の能力により+2/+2より多くの修整を受けることはない。

《カプショ海の飛行魚》

{4}{U}{U}

クリーチャー — 魚

3/3

飛行

カプショ海の飛行魚か他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

*

この誘発型能力は《カプショ海の飛行魚》と同時にあなたのコントロール下で戦場に出たクリーチャーによっても誘発する。

《狩人の待ち伏せ》

{2}{G}

インスタント

このターン、緑でないクリーチャーが与えるすべての戦闘ダメージを軽減する。

*

《狩人の待ち伏せ》の解決時にそのクリーチャーが緑であった、もしくは戦場に出ていなかった場合でも、軽減効果はそのターン中に緑でないクリーチャーが与えるすべての戦闘ダメージに適用される。

《カロニアのツイングローブ》

{5}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク・戦士

/

カロニアのツイングローブのパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールする森の総数に等しい。

カロニアのツイングローブが戦場に出たとき、「このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールする森の総数に等しい。」を持つ緑のツリーフォーク・戦士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

*

《カロニアのツイングローブ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。

*

《カロニアのツイングローブ》とそれが生成したトークンのパワーとタフネスは、あなたのコントロールする森の数が増減するに応じて変化する。

《寛大な拷問者》

{3}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

5/3

飛行

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがクリーチャーを1体生け贄に捧げるかライフを3点支払わないかぎり、あなたはカードを1枚引く。

*

対戦相手はクリーチャーを1体生け贄に捧げるか、ライフを3点支払うかを選ぶ。そうでない場合、あなたにカードを1枚引かせる。そのプレイヤーは、クリーチャーをコントロールしていない状態でクリーチャーを1体生け贄に捧げるを選ぶといった、選択不可能な選択を選ぶことはできない。

*

対戦相手が全員呪禁を持っているなどにより、選べる適正な対象がいらない場合、この能力は効果を発揮せずスタックから取り除かれる。よってカードを引くことはできない。これは対象とした対戦相手が能力に対応して不適正な対象となった場合も同様である。

《起源のハイドラ》

{X}{G}{G}

クリーチャー — 植物・ハイドラ

0/0

あなたが起源のハイドラを唱えたとき、あなたのライブラリーの一番上からX枚のカードを公開する。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パーマネント・カードを1枚戦場に出してもよい。その後、残りをあなたのライブラリーに加えて切り直す。
起源のハイドラは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

*

《起源のハイドラ》の1つ目の能力は、《起源のハイドラ》が解決される前に解決する。これによりオーラ・カードを戦場に出す場合、それは《起源のハイドラ》をエンチャントすることはできない。

*

これによりオーラを戦場に出す場合、あなたはそれが戦場に出るに際してそのエンチャントする対象を選択する。これはどのパーマネントやプレイヤーも対象としない。たとえば、あなたは対戦相手がコントロールする呪禁を持つクリーチャーをエンチャントした状態でオーラを戦場に出すことができる。

* 土地でないパーマネント・カードのマナ・コストに{X}が含まれる場合、Xは0とする。

*

Xが0であった、もしくはXが1でありそのカードが戦場に出されたことにより「残り」のカードが0枚であった場合でも、依然としてライブラリーは切り直される。

《毅然たる大天使》

{5}{W}{W}

クリーチャー — 天使

4/4

飛行

毅然たる大天使が戦場に出たとき、あなたのライフの総量が初期ライフ総量未満である場合、あなたのライフの総量は初期ライフ総量になる。

*

ゲーム開始時のライフの総量とは、ゲームを始めた時のライフの総量である。ほとんどの2人戦フォーマットでは、20点である。双頭巨人戦の場合、これはゲーム開始時のあなたのチームのライフの総量となり、通常は30点である。統率者戦では、あなたのゲーム開始時のライフの総量は40点である。

*

あなたのライフの総量が開始時のライフの総量より減っていた場合、実際に適切な点数のライフを得る。ライフの獲得に関連する他の効果は、《毅然たる大天使》の能力にも関連する。

《気紛れな詐称者》

{4}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

あなたは気紛れな詐欺者を、これが「{2}{U}{U}：このクリーチャーをオーナーの手札に戻す。」を得ることを除き、戦場に出ている、あなたがコントロールするいずれかのクリーチャーのコピーとして戦場に出してもよい。

* 《気紛れな詐欺者》の能力は選ばれたクリーチャーを対象としない。

*

《気紛れな詐欺者》が自身に与えた起動型能力は、そのコピー可能な値の一部となる。別のコピー効果によって上書きされるまで、《気紛れな詐欺者》のコピーであるクリーチャーはその能力を持つ。

*

《気紛れな詐欺者》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、それ以上のことはない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンである場合を除く）。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、オーラがつけられているかどうか、およびコピー効果でない効果で、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるものをコピーしない。たとえば、《気紛れな詐欺者》が《アーティファクトの魂込め》がつけられた《不敬な遺品》のコピーとして戦場に出た場合、《気紛れな詐欺者》は《気紛れな詐欺者》が与えた起動型能力を持つクリーチャーでない《不敬な遺品》となる。

*

選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていた場合（《起源のハイドラ》など）、Xは0である。

*

選ばれたクリーチャー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《気紛れな詐欺者》である場合など）、あなたの《気紛れな詐欺者》は選ばれたクリーチャー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、《気紛れな詐欺者》はそのトークンを戦場に出した効果が記すの元の特性をコピーする。トークンをコピーしていたとしても、《気紛れな詐欺者》はトークンではない。

*

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、《気紛れな詐欺者》が戦場に出るときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出る際」あるいは「[このクリーチャー]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

*

何らかの理由によって《気紛れな詐欺者》が他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合、《気紛れな詐欺者》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ているクリーチャーしか選べない。

*

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、《気紛れな詐欺者》は0/0の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るため、おそらく即座に墓地に置かれることになる。

《窮地の主》

{3}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

4/4

飛行

窮地の主がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの手札にあるカードを1枚選ぶ。そのプレイヤーは、選んだカードの点数で見たマナ・コストが4より大きいかどうかを宣言する。それが間違っていたなら、あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* あなたの手札にあるカードを1枚選ぶ際に、それを公開せずにあなたの手札から明確に分けておく。

*

あなたの手札から土地・カードを選ぶことも可能だが、プレイヤーが間違っただけで宣言したとしてもあなたはそれをプレイできない。

*

プレイヤーが正しく宣言したか、あなたがそれを唱えないことを選んだことによりそのカードを唱えなかった場合でも、そのカードを公開しなくてもよい。対戦相手はあなたがそのカードを唱えなかった理由を知る由はない。

* 捨てられたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

*

手札にあるカードを唱えるのは、この誘発型能力の解決の一部である。（クリーチャーやソーサリーといった）カード・タイプに基づくタイミングの制限は適用されない。「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの他の制限は適用される。

*

「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱える場合、代替コストを支払うこともできない。また、これにより授与を持つカードをオーラとして唱えることはできない。ただしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その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。

*

そのカードが分割カードである場合、その各半分につきそれぞれ点数で見たマナ・コストがある。両半分の点数で見たマナ・コストが4より大きい、もしくは両方が4より大きくない場合、対戦相手が正解するにはそれを正しく宣言する必要がある。いずれの半分の点数で見たマナ・コストが4より大きく、もう半分がそうでない場合、そのカードの点数で見たマナ・コストが4より大きいと宣言するのが正解であり、4より大きくないと宣言するのは間違いである。プレイヤーが間違っただけで宣言し、あなたがこれにより分割カードを唱える場合、あなたはいずれかの半分（そのカードが融合を持っている場合は両半分）をその点数で見たマナ・コストに関係なく唱えることができる。

《巨大戦車》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

5/3

巨大戦車は可能なら毎ターン攻撃する。

巨大戦車は壁によってはブロックされない。

*

そのクリーチャーのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、《巨大戦車》がタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、攻撃しない。《

《巨大戦車》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。

*

「壁以外によってブロックされない」と書かれた効果（たとえば、不可視の効果など）は、《巨大戦車》の最後の能力にある文を上書きしない。《巨大戦車》がそのような効果によって影響を受けた場合、それはブロックされない。

《ギルドパクトの体現者、ジェイス》

{2}{U}{U}

プレインズウォーカー — ジェイス

5

+1：あなたのライブラリーのカードを上から2枚見る。それらのうちの1枚をあなたの墓地に置く。
-3：他の土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。
-8：各プレイヤーは自分のライブラリーに自分の手札と墓地を加えて切り直す。あなたはカードを7枚引く。

* 1つ目の能力の解決時にあなたが墓地に置かなかったカードは、ライブラリーの一番上に残る。

*

3つ目の能力の解決時にプレイヤーの手札や墓地にカードが無い場合、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直さない。

《クイックリング》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

2/2

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

飛行

クイックリングが戦場に出たとき、あなたがコントロールする他のクリーチャーを1体オーナーの手札に戻さないかぎり、これを生け贄に捧げる。

*

戦場に出たときに誘発する能力の解決時に他にコントロールしているクリーチャーがない場合、あなたは《クイックリング》を生け贄に捧げなければならない。

《草タイタン》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 植物・エレメンタル

7/2

草タイタンが死亡したとき、オーナーの次のアップキープの開始時に、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。

*

《草タイタン》の能力は、その遅延型誘発能力の解決時にこれが墓地にある場合のみこれを戦場に戻す。そうでない場合、これは戦場に戻らない。

《鎖のヴェール》

{4}

伝説のアーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、このターン、あなたがプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動させていなかった場合、あなたは2点のライフを失う。

{4},

{T}：あなたがコントロールするプレインズウォーカー1体につき、このターン、あなたはそのプレインズウォーカーの忠誠度能力が起動されていなかったかのようにその忠誠度能力1つを1回起動してもよい。

*

1つ目の能力について、あなたの終了ステップ開始時点でそのプレインズウォーカーが戦場に残っているかどうかは関係ない。あなたがそのターン中にそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動していた場合、《鎖のヴェール》の誘発型能力は誘発しない。

*

最後の能力はゲームのルールを変化させるため、それはその解決時にあなたのコントロール下にあったプレインズウォーカーだけでなく、ターンの後にあなたのコントロール下に加わったプレインズウォーカーにも影響する。

*

最後の能力の解決後、実質的にあなたがコントロールする各プレインズウォーカーの忠誠度能力をあなたのターン中に合計2回起動することができるようになる。忠誠度能力を起動できるタイミングのルール（あなたのメイン・フェイズ中であり、スタック空でなければならない）は毎回適用される。

*

2回目に起動する忠誠度能力は、1回目に起動した忠誠度能力と同じである必要はない。たとえば、あなたはそのプレインズウォーカーの1つ目の能力を2回起動させてもいいし、もしくは1つ目の能力を起動させて後に2つ目の能力を起動させてもよい。

*

《鎖のヴェール》の最後の能力が追加で解決されるたびに、あなたがコントロールする各プレインズウォーカーの忠誠度能力を追加で1回起動することができるようになる。たとえば、あなたが《鎖のヴェール》の最後の能力を起動し、それをアンタップしてその後もう一度起動した場合、あなたがコントロールするプレインズウォーカーの忠誠度能力をそのターン中に3回起動できることとなる。

《紅蓮の達人チャンドラ》

{2}{R}{R}

プレインズウォーカー — チャンドラ

4

+1：プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーを最大1体まで対象とする。紅蓮の達人チャンドラはそのプレイヤーに1点のダメージと、そのクリーチャーに1点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーではブロックできない。

0：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

-7：あなたのライブラリーの一番上から10枚のカードを追放する。これにより追放されたインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を選び、それを3回コピーする。あなたはそれらのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

*

この1つ目の能力の起動させるには、あなたはプレイヤーを対象として選はなければならないが、クリーチャーを対象に選ぶ必要はない。

*

この1つ目の能力が解決したものの、そのダメージが軽減または移し替えられた場合も、その対象となったクリーチャーはそのターン中はブロックできない。

*

2つ目の能力によって追放されたカードは、表向きに追放される。それをプレイすることは、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、それがクリーチャー・カードである場合、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時にしか唱えられない。

*

2つ目の能力を使って土地・カードを追放した場合、あなたは土地プレイが残っている場合にのみその土地をプレイしてもよい。通常、これはあなたがそのターン中にまだ土地をプレイしなかった場合にのみ土地をプレイできることを意味する。

*

3つ目の能力の中で「これにより追放された」とは、その能力が解決したことにより追放されたカードのことを意味する。2つ目の能力や以前の3つ目の能力によって追放されたカードは含まない。

*

3つめの能力が解決されるとき、あなたは追放されたカードのコピーを作成し、追放領域から唱える。コピーのうち唱えるのは、0から3つまでいくつでもよい。カード自体が唱えられることはない。それは追放されたままとなる。

*

3つ目の能力により生成されたコピーを唱える際には、（クリーチャーやソーサリーといった）カード・タイプに基づくタイミングの制限は適用されない。「[この呪文]は戦闘中にのみ唱えられる」などの他の制限は適用される。

*

あなたは「マナ・コストを支払うことなく」コピーをプレイしているため、コピーの代替コストを支払うことはできない。ただしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。コピー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。

*

コピーされたカードのマナ・コストに{X}が含まれる場合、そのコピーを唱える際にその値として0を選ばなければならない。

《軍事情報》

{1}{U}

エンチャント

あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃するするたび、カードを1枚引く。

* クリーチャーは同じプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃していなくてもよい。

* この能力が誘発した後は、この能力の解決時に何体のクリーチャーが攻撃しているかは関係ない。

《化身の盾》

{1}

アーティファクト — 装備品

発生源が装備しているクリーチャーにダメージを与えるなら、そのダメージをX点軽減する。Xはあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

装備{2}（{2}：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、これをつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

*

ダメージが与えられる際に、これを装備したクリーチャーを含めたあなたがコントロールするクリーチャーの総数を用いて軽減するダメージを決定する。ダメージが複数のクリーチャーに同時に与えられる場合、そのダメージが与えられる前にあなたがコントロールしていたクリーチャーの総数を数える。

*

複数の効果がダメージの与え方に影響を及ぼす場合、ダメージを受けるプレイヤー（またはダメージを受けるパーマネントのコントローラー）がそれらの効果の適用順を決める。たとえば、《双子神の指図》には「発生源がパーマネントまたはプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりにそれはそのパーマネントまたはプレイヤーにその点数の2倍のダメージを与える。」と書かれている。戦場に《双子神の指図》が出ていて、あなたが2体のクリーチャーをコントロールしている状態で、装備しているクリーチャーが3点のダメージを受けることとなったとする。この場合、（a）最初に2点のダメージを軽減してから《双子神の指図》の効果で残りの1点のダメージを2倍にして結果装備したクリーチャーは2点のダメージを受ける、または（b）最初にダメージを2倍の6点にし、その後に2点のダメージを軽減してその結果装備したクリーチャーは4点のダメージを受ける、のいずれかをあなたは選ぶことができる。

《研磨時計》

{2}

アーティファクト

{T}：研磨時計の上に蓄積カウンターを1個置く。

{T}：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X枚のカードを自分の墓地に置く。Xは研磨時計の上に置かれている蓄積カウンターの数に等しい。

*墓地に置かれるカードの枚数は、《研磨時計》がその能力の解決時に戦場にない場合、それが戦場を離れた時にその上に置かれていた蓄積カウンターの数を用いて決定する。

《幻影の天使》

{2}{U}

クリーチャー — 天使・イリュージョン

4/4

飛行

幻影の天使は、あなたがこのターンに他の呪文を唱えていた場合にのみ唱えられる。

*

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

《硬化》

{1}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクトかクリーチャー）

エンチャントされているパーマネントは、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せず、その起動型能力は起動できない。

*

起動型能力は「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。いくつかのキーワードは起動型能力である。それらは注釈文にコロンを含む。常在型能力および誘発型能力は《硬化》による影響を受けない。

《光波の護法印》

{3}{W}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは+2/+2の修整を受けるとともにプロテクション（すべての色）を持つ。この効果はオーラを取り除かない。（それは白や青や黒や赤や緑のものによって、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられない。）

*

《光波の護法印》が付与するプロテクションの効果は、《光波の護法印》を含めていずれのオーラをオーナーの墓地に置くことはない。ただし、エンチャントされているクリーチャーが別の方法でプロテクション（白）を得た場合、《光波の護法印》は状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。

*

すでにクリーチャーにつけられているオーラが《光波の護法印》の影響を受けることはないが、エンチャントされているクリーチャーが1色以上の色を持つ別のオーラ・呪文の対象となることはできない。

《小走り破滅エンジン》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

6/6

小走り破滅エンジンは、パワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

小走り破滅エンジンが死亡したとき、対戦相手1人を対象とする。小走り破滅エンジンはそのプレイヤーに6点のダメージを与える。

*

《小走り破滅エンジン》がクリーチャーにブロックされた場合、そのクリーチャーのパワーを2以下にしてもそのブロックを変更または解除することはできない。

《強引な採掘》

{3}{R}

エンチャント

あなたは土地をプレイできない。

土地を1つ生け贄に捧げる：カードを2枚引く。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

* あなたは自分のターンだけでなく、各プレイヤーのターン中に能力を1回起動することができる。

*

《強引な採掘》は呪文または能力によって土地が戦場に置かれるのを防ぐことはない。土地をプレイする特別な処理を防ぐだけである。

《業火の拳》

{1}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしているクリーチャー）

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。

{R},

業火の拳を生け贄に捧げる：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。業火の拳はそれに2点のダメージを与える。

*

《業火の拳》が戦場から離れると同時に、そのパワーのボーナスも適用されなくなる。これはつまり、（潜在的なブロック・クリーチャーを破壊するためなどの理由で）あなたが戦闘ダメージを与える前に《業火の拳》を生け贄に捧げた場合、エンチャントされていたクリーチャーは戦闘ダメージを与える際にボーナスを受けることができない。

*

別のプレイヤーがエンチャントされているクリーチャーのコントロールを得た場合、あるいは《業火の拳》が別のプレイヤーがコントロールするクリーチャーにつけられた場合、《業火の拳》は状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。

《ゴブリンの熟練扇動者》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2/2

あなたがコントロールする他のゴブリン・クリーチャーは、可能なら毎ターン攻撃する。

あなたのターンの戦闘の開始時に、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。

ゴブリンの熟練扇動者が攻撃するたび、これはターン終了時まで、他の攻撃しているゴブリン1体につき+1/+0の修整を受ける。

*

《ゴブリンの熟練扇動者》は自身に攻撃を強要することはないが、それを2体コントロールしている場合は互いに可能なら攻撃することを強要する。

*

そのクリーチャーのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、可能なら攻撃しなければならないクリーチャーがタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、攻撃しない。このクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、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。

* 攻撃するゴブリンの総数は最後の能力が解決される際に数えられ、ボーナスはその時点で確定される。

《ゴブリンのドカーン物取扱者》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

1/2

あなたのアップキープの開始時に、「地雷」という名前の「{R}」
このアーティファクトを生け贄に捧げる：飛行を持たない攻撃クリーチャー1体を対象とする。このアーティファクトはそれに2点のダメージを与える。」を持つ無色のアーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。その後コイン投げをする。あなたがそのコイン投げに負けたなら、ゴブリンのドカーン物取扱者は自身に2点のダメージを与える。

*

コイン投げは地雷・トークンを生け贄に捧げた後ではなく、地雷・トークンを生成した後に行う。コイン投げに負けても、トークンは生成される。

*

《ゴブリンのドカーン物取扱者》が自身を爆破した等によって戦場から離れた後も、地雷トークンはその能力を持ち続ける。

《残酷なサディスト》

{B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

1/1

{B}, {T}, ライフを1点支払う：残酷なサディストの上に+1/+1カウンターを1個置く。

{2}{B}, {T},

残酷なサディストの上から+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。残酷なサディストはそれにX点のダメージを与える。

*

《残酷なサディスト》の2つ目の能力を起動するために、その1つ目の能力によって置かれたものだけでなく、その上に置かれた+1/+1カウンターであればどれでも取り除いてよい。

《肢体の壁》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・壁

0/3

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

あなたがライフを得るたび、肢体の壁の上に+1/+1カウンターを1個置く。

{5}{B}{B},

肢体の壁を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはX点のライフを失う。Xは肢体の壁のパワーに等しい。

*

この能力は、《魂癒し人》によるライフ1点であろうが《瞑想パズル》によるライフ8点であろうが、ライフを得るイベントのたびに1度だけ誘発する。

*

Xの値を決定する際は、その上に置かれていた+1/+1カウンターなどを含めた《肢体の壁》が戦場にあった最後のときのパワーを用いる。

*

《肢体の壁》が致死ダメージを与えられたのと同時に（あなたが絆魂を持つブロック・クリーチャーを

コントロールしていたなどにより) あなたがライフを得た場合、《肢体の壁》の誘発型能力は誘発するが、その能力が解決される前に《肢体の壁》は死亡する。

《下生えのゴミあさり》

{3}{G}

クリーチャー — ファンガス・ホラー

0/0

下生えのゴミあさは、すべての墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

*

《下生えのゴミあさり》が墓地から戦場に出る場合、それが戦場に出る際に上に置かれる+1/+1カウンターの数を決めるのに自分自身もカウントする。

《霜のオオヤマネコ》

{2}{U}

クリーチャー — エレメンタル・猫

2/2

霜のオオヤマネコが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。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。

*

《霜のオオヤマネコ》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。

*

《霜のオオヤマネコ》の能力はクリーチャーを追跡するが、そのクリーチャーのコントローラーは追跡しない。つまり、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、それは新しいコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

*

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・ステップでタップ状態でなかった場合（呪文によりアンタップされた場合など）、《霜のオオヤマネコ》の能力はそのとき何の効果も与えない。それはそれ以降のターンでそのクリーチャーをタップ状態を継続させることはない。

《霜の壁》

{1}{U}{U}

クリーチャー — 壁

0/7

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

霜の壁がクリーチャーを1体ブロックするたび、そのブロックされた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。

*

《霜の壁》の能力はクリーチャーを追跡するが、そのクリーチャーのコントローラーは追跡しない。つまり、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、それは新しいコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

*

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・ステップでタップ状態でなかった場合（呪文によりアンタップされた場合など）、《霜の壁》の能力はそのとき何の効果も与えない。それはそれ以降のターンでそのクリーチャーをタップ状態で継続させることはない。

《シャンドラーの魂》

{4}{R}{R}

クリーチャー — アバター

6/6

先制攻撃

{3}{R}{R}：プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーを最大1体まで対象とする。シャンドラーの魂はそのプレイヤーに3点のダメージ、そのクリーチャーに3点のダメージを与える。

{3}{R}{R}、

あなたの墓地にあるシャンドラーの魂を追放する：プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーを最大1体まで対象とする。シャンドラーの魂はそのプレイヤーに3点のダメージ、そのクリーチャーに3点のダメージを与える。

*

これらの能力を起動するには、あなたはプレイヤーを対象として選はなければならないが、クリーチャーを対象に選ぶ必要はない。

《守護天使アヴァシン》

{2}{W}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

5/4

飛行、警戒

{1}{W}：他のクリーチャー1体を対象とする。このターン、あなたが選んだ色1色を持つ発生源がそれに与えるすべてのダメージを軽減する。

{5}{W}{W}：プレイヤー1人を対象とする。このターン、あなたが選んだ色1色を持つ発生源からそのプレイヤーに与えられるすべてのダメージを軽減する。

*

選べる色は、白、青、黒、赤、緑の5色となる。アーティファクトや無色、その他の単語を選ぶことはできない。

*

起動型能力が起動されるごとに、その能力の解決時に色を選ぶ。しかし、クリーチャーまたはプレイヤーにダメージを与える発生源の色は《守護天使アヴァシン》の能力の解決時ではなく、発生源がダメージを与える時点でチェックされる。たとえば、あなたが青を選んだ場合、たとえそのクリーチャーが《守護天使アヴァシン》の能力の解決時に青でなかった（または戦場に出ていなかった）としても、やはり青のクリーチャーが与えるダメージは軽減される。

*

対象としたクリーチャーまたはプレイヤーが依然適正な対象であるかどうかのチェックは、対応する能力の解決後には行われない。たとえば、1つ目の能力によって対象に取られたクリーチャーがこの能力が解決した後、実際にダメージが与えられる前にプロテクション（白）を得た場合も、その効果は依然としてダメージを軽減する。

*

2つ目の起動型能力は、対象としたプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーに与えられるダメージを軽減することはできない。その対象としたプレイヤーがあなたであった場合、それは対戦相手があなたからあなたのコントロールするいずれかのプレインズウォーカーに移し替えようとする戦闘以外のダメージは軽減できる。その能力の軽減効果を先に適用することで、移し替えるべきダメージは存在しなくなる。

* 両方の起動型能力は選んだ色の与える戦闘ダメージだけでなく、すべてのダメージを軽減する。

* いずれの起動型能力も、すでに与えられたダメージに対して効果をもたない。

《衆生の熾天使》

{5}{W}{W}

クリーチャー — 天使

/

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、それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

飛行

衆生の熾天使のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

* 《衆生の熾天使》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。

* 《衆生の熾天使》が戦場に出ている限り、この能力はこれ自身も計算に入れる。

《主任技師》

{1}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・工匠

1/3

あなたが唱えるアーティファクト・呪文は召集を持つ。（あなたのクリーチャーが、それらの呪文を唱える助けとなる。アーティファクト・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。）

* 1つの呪文に複数の召集能力があっても意味はない。

《衝動的な行動》

{2}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放されたカードをプレイしてもよい。（あなたがこれにより呪文を唱えるなら、その呪文のコストは支払う必要がある。これにより土地をプレイするには、あなたは土地プレイを残している必要がある。）

* カードは表向きに追放される。

*

これによりプレイされたカードは、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、その

うちの1枚がクリーチャー・カードであった場合、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時にしか唱えられない。

*

通常の場合において、《衝動的な行動》によって追放された土地はあなたがそのターン中にまだ土地をプレイしていなかった場合にのみプレイできる。

* プレイされなかったカードは追放されたままとなる。

《初期対応》

{3}{W}

エンチャント

各アップキープの開始時に、直前のターンにあなたがライフを失っていた場合、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* あなたにダメージが与えられた場合、あなたはその点数に等しい点数のライフを失う。

*

《初期対応》はその前のターン全体を見てその能力が誘発するかどうかを決定する。あなたがライフを失った時に《初期対応》が戦場に出ていたかどうかは関係ない。

*

《初期対応》はターン中にあなたがライフを失ったかどうかをチェックしているのであり、ターン開始時のあなたのライフの総量と比較して減少したかをチェックするわけではない。たとえば、前のターンであなたが2点のライフを失い、その後8点のライフを得ていた場合にも、《初期対応》の能力は誘発する。

*

ライフを何点失ったかには関係なく、生成される兵士・クリーチャー・トークンの数は1体だけである。

*

兵士・クリーチャー・トークンは生成されたターン中は攻撃できない（他の何かがそれに速攻を与えている場合を除く）。

《神聖なる好意》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

神聖なる好意が戦場に出たとき、あなたは3点のライフを得る。

エンチャントされているクリーチャーは+1/+3の修整を受ける。

*

対象としたクリーチャーが、《神聖なる好意》の解決時点で不適正な対象であった場合、《神聖なる好意》は打ち消される。これは戦場に出ることはなく、その戦場に出たときに誘発する能力も誘発しない。

《侵入する生物種》

{2}{G}

クリーチャー — 昆虫

3/3

侵入する生物種が戦場に出たとき、あなたがコントロールする他のパーマネントを1つオーナーの手札に戻す。

*

この能力はパーマネントを対象としない。どれを戻すかは、能力の解決時にあなたが決定する。能力の解決が始まると、あなたの決定に対してプレイヤーが対応する事はできない。

《新緑の安息所》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (土地)

新緑の安息所が戦場に出たとき、あなたは2点のライフを得る。

あなたがmanaを引き出す目的でエンチャントされている土地をタップするたび、そのコントローラーのmana・プールに好きな色1色のmana1点を加える（その土地が生み出すmanaに追加する）。

*

対象とした土地が《新緑の安息所》の解決時点で不適正な対象になっていた場合、《新緑の安息所》は打ち消される。これは戦場に出ることはなく、その戦場に出たときに誘発する能力も誘発しない。

《弱者狩り》

{3}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールするクリーチャー1体と、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。その前者の上に+1/+1カウンターを1個置く。その後その前者はその後者と格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

*

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

*

《弱者狩り》の解決時点で対象の片方が不適正な対象となっていた場合、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。

*

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

《熟達した戦い》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは二段攻撃を持つ。（これは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。）

*

クリーチャーが1回目の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを与えた後に二段攻撃を失った場合、それが2回目の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを割り振ることはない。

《ジョルベいの闇潜み》

{2}{U}

クリーチャー — ヒル

1/3

ジョルベいの闇潜みは、あなたが沼をコントロールしているかぎり+1/+1の修整を受ける。

{1}{B}：クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで絆魂を得る。（そのクリーチャーがダメージを与えるなら、さらにそのコントローラーはその点数分のライフを得る。）

*

クリーチャーが複数の絆魂を得ても、意味はない。同一のクリーチャーに絆魂を2回以上与えてもコントローラーが追加のライフを得ることはない。

《地割れ潜み》

{2}{U}

クリーチャー — イカ・ホラー

1/1

あなたがカードを1枚引くたび、地割れ潜みの上に+1/+1カウンターを1個置く。

地割れ潜みが死亡したとき、島渡りを持つ青の1/1のイカ・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。Xは地割れ潜みの上に置かれた+1/+1カウンターの総数に等しい。（それら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。）

*

複数枚のカードを引く場合、1つ目の能力はその数だけ誘発する。各能力はそれぞれ《地割れ潜み》の上に+1/+1カウンターを1個置く。

*

もし《地割れ潜み》のタフネスを0以下とするに十分な数の-1/-1カウンターが《地割れ潜み》の上に同時に置かれた場合、-1/-1カウンターが置かれる前にその上に置かれていた+1/+1カウンターを用いてあなたが得るイカ・クリーチャー・トークンの数を決定する。たとえば、《地割れ潜み》の上に+1/+1カウンターが2個置かれており、その後その上に-1/-1カウンターが3個置かれた場合、あなたは2体のイカ・クリーチャー・トークンを得る。

《スズメバチの巣》

{2}{G}

クリーチャー — 昆虫

0/2

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

スズメバチの巣にダメージを与えられるたび、その点数に等しい数の飛行と接死を持つ緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークンを戦場に出す。（接死を持つクリーチャーが何らかのダメージをクリーチャーに与えたら、それだけで破壊する。）

*

《スズメバチの巣》の誘発型能力は、それが致死ダメージを与えられた場合にも誘発する。たとえば、それが7点のダメージを与えられた場合、その能力は誘発し、あなたは7体の昆虫・クリーチャー・トークンを戦場に出す。

《スリヴァーの巢》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

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

{5}, {T}：無色の1/1のスリヴァー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

この能力は、あなたがスリヴァーをコントロールしているときにのみ起動できる。

*

あなたがスリヴァーをコントロールしているかのチェックは、最後の能力の解決時ではなく、最後の能力を起動する際にのみ行われる。その能力の解決時にあなたがスリヴァーをコントロールしていなくても、あなたは依然としてスリヴァー・クリーチャー・トークンを1体得る。

《精神染み》

{4}{B}

ソーサリー

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、それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

土地でないカード名を1つ指定する。そのプレイヤーの墓地と手札とライブラリーから、その名前を持つカードを望む枚数探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

*

あなたはその名前を持つカードをそれが置かれている領域に残してもよい。それらを追放する必要はない。

《生命の遺産》

{1}{G}

ソーサリー

生命の遺産を唱えるための追加コストとして、クリーチャーを1体生け贄に捧げる。

その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを引く。

*

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、また追加してクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

*

プレイヤーが対応できるのは、この呪文が唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《精油の壁》

{1}{W}

クリーチャー — 壁

0/4

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

精油の壁に戦闘ダメージが与えられるたび、あなたはその点数に等しい点数のライフを得る。

*

《精油の壁》の誘発型能力は、これが致死ダメージを与えられた場合にも誘発する。たとえば、これが7点のダメージを与えられた場合、その能力は誘発し、あなたは7点のライフを得る。

《静翼のグリフ》

{2}{W}

クリーチャー — ヒポグリフ

2/1

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

飛行

戦場に出るクリーチャーは能力を誘発させない。

*

誘発型能力には「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現が用いられる。これらは通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。

*

パーマネントが、タップ状態で、あるいはその上にカウンターが置かれた状態で、戦場に出るといった置換効果を発生させる能力には影響しない。

*

《気紛れな詐称者》でコピーするクリーチャーを選ぶ場合などの「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」が適用される能力にも影響しない。

*

《静翼のグリフ》の能力は、クリーチャー自身が持つ戦場に出たときに誘発する能力とクリーチャー1体が戦場に出ることによって誘発する誘発型能力の両方を阻止する。

*

誘発イベントは、戦場に出る「クリーチャー」と明記されている必要はない。たとえば、《精力の護符》には「パーマネントが1つあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出るたび、それをアンタップする。」と書かれている。クリーチャーがあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出た場合、《精力の護符》の能力は誘発しない。（クリーチャーでない）土地があなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出た場合、《精力の護符》の能力は誘発する。

*

パーマネントが戦場に出ているあるがままの状態を見て、その継続的効果を考慮した上でその誘発型能力が誘発するかどうかを決定する。たとえば、あなたが《機械の行進》をコントロールしている場合、それには部分的に「クリーチャーでない各アーティファクトは、アーティファクト・クリーチャーである」と書かれている。この場合、各アーティファクトが戦場に出た際にはクリーチャーとなるため、誘発型能力を誘発しない。

*

《静翼のグリフ》と別のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、いずれの戦場に出るクリーチャーも誘発型能力を誘発しない。

《世界を目覚めさせる者、ニッサ》

{3}{G}{G}

プレインズウォーカー — ニッサ

3

+1：あなたがコントロールする土地1つを対象とする。それはトランプルを持つ4/4のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

+1：森を最大4つまで対象とし、それらをアンタップする。

−7：あなたのライブラリーから望む数の基本土地・カードを探し、それらを戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。それらの土地はトランプルを持つ4/4のエレメンタル・クリーチャーになる。それらは土地でもある。

* 1つ目と3つ目の能力のタイプ変更の効果は持続期間を持たない。その効果は永続的に続く。

*

1つ目の能力が対象とした土地がこのターンに戦場に出ていた場合、それは攻撃できず、そのクリーチャーの{T}をコストに含む起動型能力（マナ能力を含む）も起動できない（他の何かがそれに速攻を与えている場合を除く）。これは3つ目の能力により戦場に出された土地についても同様である。

《巢主スリヴァー》

{W}{U}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — スリヴァー

5/5

あなたがコントロールするスリヴァー・クリーチャーは破壊不能を持つ。（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。）

*

破壊不能を持つスリヴァーに与えられたダメージは、そのまま残る。致死ダメージを負った後、（《巢主スリヴァー》が戦場を離れたなどの理由で）破壊不能を失った場合、そのスリヴァーは破壊される。

《束縛スリヴァー》

{5}{W}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

あなたがコントロールするスリヴァー・クリーチャーは「このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、このクリーチャーが戦場を離れるまでそれを追放する。」を持つ。

*

《束縛スリヴァー》は、あなたがコントロールするスリヴァーに、持続期間を持つ領域変更という、《忘却の輪》といった過去のカードを思い起こさせる新たな種類の能力を与える。ただし、《忘却の輪》とは異なり、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スリヴァー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。

* 《束縛スリヴァー》が戦場に出たとき、それが自身に与えた能力が誘発する。

*

戦場に出たスリヴァーが、クリーチャーを追放する能力の発生源となる。たとえば、青のスリヴァーがあなたのコントロール下で戦場に出た場合、その能力はプロテクション（白）を持つクリーチャーを対象として追放することができる。

*

追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは（『テーロス』ブロックの授与能力を持つカード以

外は) 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。

* クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

*

スリヴァー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。

*

あなたがコントロールするスリヴァーが戦場を離れた場合、その戦場を離れたスリヴァーが追放したカードのみが戦場に戻る。別のスリヴァーによって追放されたそれぞれのカードは、それを追放したスリヴァーが戦場を離れるまで追放されたままとなる。

*

スリヴァーが戦場を離れた直後に、追放されたクリーチャーは戦場に戻る。この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。この2体のクリーチャーが同時に戦場に存在することはない。たとえば、戻されるクリーチャーが《気紛れな詐称者》であった場合、それはそのスリヴァーのコピーとして戦場に戻ることはできない。

* 追放されたカードはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。

*

追放されたカードは、それを追放したスリヴァーが（《束縛スリヴァー》がすでに戦場に出ていない場合などにより）その時点でその能力を持っていない場合でも戻る。

*

多人数戦では、スリヴァー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。カードを戻す単発の効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。

《立ちこめる霧の模範》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

あなたがコントロールする他の青のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{U},

{T}: あなたがコントロールする他の青のクリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで飛行を得る。

*

クリーチャーがブロックされた後にそれが飛行を得ても、そのブロックを変更または解除することはできない。

《溜め込むドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

溜め込むドラゴンが戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーからアーティファクト・カードを1枚探してもよい。そうしたなら、それを追放し、その後あなたのライブラリーを切り直す。
溜め込むドラゴンが死亡したとき、あなたはその追放されているカードをオーナーの手札に加えてもよい。

* カードは表向きに追放される。

*

《溜め込むドラゴン》の2つの能力は関連している。2つ目の能力はその《溜め込むドラゴン》の1つ目の能力により追放されたカードのみを指している。つまり、それぞれのドラゴンは独自の財宝を持っていることとなる。

*

《溜め込むドラゴン》の1つ目の能力が解決される前に《溜め込むドラゴン》が死亡した場合、その2つ目の能力が誘発されるが、何も起こらない。その後1つ目の能力が解決される。あなたのライブラリーからアーティファクト・カードを1枚追放することを選んでいた場合、それは永続的に追放される。

《ダークスティールの城塞》
アーティファクト・土地
破壊不能（「破壊する」と書かれた効果では、この土地は破壊されない。）
{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

*

《ダークスティールの城塞》はアーティファクトではあるが、それを呪文として唱えることはできない。これをプレイすることは、土地をプレイすることに関する通常のルールに従う。

《力こそ正義》
{5}{R}
エンチャント
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが戦場に出ているパワーの最も大きいクリーチャーをすべてコントロールしている場合、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、ターン終了時までそのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。それはターン終了時まで速攻を得る。（このターン、それは攻撃したり{T}したりできる。）

*

「戦場に出ているパワーの最も大きいクリーチャー」は、他のクリーチャーが持つパワーが小さい場合、単一のクリーチャーである場合もありうる。

*

この能力は戦闘開始ステップの開始時にあなたが戦場に出ているパワーの最も大きいクリーチャーをすべてコントロールしている場合のみ誘発する。別のプレイヤーが戦場に出ているパワーの最も大きいクリーチャーをコントロールしている、あるいはパワーの最も大きいクリーチャーと同等のパワーを持つクリーチャーをコントロールしている場合、この能力は誘発しない。

*

この能力はその解決時点でその条件を再度チェックする。その時点で別のプレイヤーが戦場に出ているパワーの最も大きいクリーチャーをコントロールしている、あるいはパワーの最も大きいクリーチャーと同等のパワーを持つクリーチャーをコントロールしている場合、この能力は何もしない。

*

この起動型能力は、タップ状態のクリーチャーだけでなく、対戦相手がコントロールするどのクリーチャーでも対象にできる。

*

いずれかのクリーチャーのコントロールを得たとしても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《血の誓約》

{6}{B}

ソーサリー

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、それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。血の誓約はそれに4点のダメージを与え、あなたは4点のライフを得る。

*

対象としたクリーチャーまたはプレイヤーが《血の誓約》の解決時点で不適正な対象になっていた場合、《血の誓約》は打ち消され、その効果は一切発生しない。ライフを得ることもない。（《血の誓約》を唱えたためにタップしたクリーチャーはタップされたままとなる。）

《血の宿主》

{3}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

3/3

{1}{B},

他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：血の宿主の上に+1/+1カウンターを1個置き、あなたは2点のライフを得る。

*

《血の宿主》の能力の解決時にそれが戦場でない場合、その上に+1/+1カウンターは置かないが、あなたは依然として2点のライフを得る。

《頂点捕食者、ガラク》

{5}{B}{G}

プレインズウォーカー — ガラク

5

+1：他のプレインズウォーカー1体を対象とし、それを破壊する。

+1：接死を持つ黒の3/3のビースト・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

−3：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。

−8：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは「クリーチャーが1体あなたを攻撃するたび、それはターン終了時まで+5/+5の修整を受けるとともにトランブルを得る。」を持つ紋章を得る。

*

1つ目の能力は別のプレイヤーがコントロールするガラクのプレインズウォーカーを対象として破壊することができる。

*

あなたが3つ目の能力を起動した後、そ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、その能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。ライフを得ることもない。

* 紋章の能力は、クリーチャーがブレインズウォーカーを攻撃した場合は誘発しない。

*

紋章はそれを生成した能力の対象がオーナーであり、それをコントロールする。多人数戦では、《頂点捕食者、ガラク》のオーナーがゲームから離れた場合でも、その紋章は離れることはない。

《蔦織り》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{4}{G}: あなたの墓地にある蔦織りをあなたの手札に戻す。

* この最後の能力は、《蔦織り》があなたの墓地に置かれている場合にのみ起動できる。

《解き放たれし者、オブ・ニクシリス》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン

4/4

飛行、トランブル

対戦相手1人が自分のライブラリーを探すたび、そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げ、10点のライフを失う。

他のクリーチャーが1体死亡するたび、解き放たれし者、オブ・ニクシリスの上に+1/+1カウンターを1個置く。

*

《解き放たれし者、オブ・ニクシリス》の1つ目の誘発型能力は、あなたが対戦相手のライブラリーを探す、あるいは対戦相手が別のプレイヤーのライブラリーを探した場合には誘発しない。

*

1つ目の誘発型能力の解決時に対戦相手がクリーチャーをコントロールしていなかった場合でも、そのプレイヤーは依然として10点のライフを失う。

*

1つ目の誘発型能力は、対戦相手が自分のライブラリーを探させている呪文または能力が解決するまでスタック上には置かれない。その呪文または能力が他の能力を誘発する場合（たとえば、対戦相手がクリーチャー・カードを1枚探してそれを戦場に出したなど）、それらの能力と《解き放たれし者、オブ・ニクシリス》の誘発型能力は一緒にスタック上に置かれる。アクティブ・プレイヤーは能力をすべて望む順番でスタックに置き、その後各プレイヤーはターン順に同様にする。スタックに最後に置かれた能力が最初に解決される、というようになる。

《発生器の召使い》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

2/1

{T},

発生器の召使いを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{2}を加える。このマナがクリーチャー・呪文のために使用されたなら、そのクリーチャーはターン終了時まで速攻を得る。（そのクリーチャーは、あなたのコントロール下になってすぐに攻撃したり{T}したりできる。）

*

そのマナが2つの異なるクリーチャー・呪文のために使用されたなら、それぞれの呪文（およびその結果として戦場に出るクリーチャー）はターン終了時まで速攻を得る。

*

そのマナがクリーチャー・呪文の追加コストや代替コストに使用された場合でも、そのクリーチャーは依然として速攻を得る。

*

たとえその呪文がクリーチャー・トークンを生成したとしても、インスタント・呪文やソーサリー・呪文はクリーチャー・呪文ではない。

《爆炎の稲妻》

{5}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。爆炎の稲妻はそれに5点のダメージを与える。そのクリーチャーにつけられているすべての装備品を破壊する。

*

《爆炎の稲妻》は装備品がつけられているクリーチャーに限らず、どのクリーチャーでも対象にできる。クリーチャーに装備品がつけられていなくても、そのクリーチャーにダメージが与えられる。

*

対象としたクリーチャーが《爆炎の稲妻》の解決時点で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。装備品は破壊されない。

《爆片破》

{1}{R}

インスタント

爆片破を唱えるための追加コストとして、アーティファクトを1つ生け贄に捧げる。

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。爆片破はそれに5点のダメージを与える。

*

この呪文を唱えるためには、ちょうど1つのアーティファクトを生け贄に捧げる必要がある。アーティファクトを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、また追加してアーティファクトを生け贄に捧げることもできない。

*

プレイヤーが対応できるのは、この呪文が唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げられるアーティファクトをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《秀でた隊長》

{2}{W}

クリーチャー — キスキン・兵士

2/2

先制攻撃（このクリーチャーは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与える。）
秀でた隊長が攻撃するたび、あなたはあなたの手札にある兵士・クリーチャー・カードを1枚、タップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。

*

攻撃している状態で戦場に出す兵士が何を攻撃するかはあなたが選ぶ。攻撃先は《秀でた隊長》が攻撃しているのと同じプレイヤーまたはプレインズウォーカーでなくてもよい。

*

兵士・クリーチャー・カードは攻撃クリーチャーとして指定されていないため、「[このクリーチャー]が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない。

《否定の法典》

{2}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。あなたが青のクリーチャーをコントロールしているなら、カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。

*

あなたが青のクリーチャーをコントロールしているかのチェックは、能力が解決されるときにのみ行われる。そうであった場合、カードを引いて捨てるのは強制である。それをしないことは選択できない。

《憑依された板金鎧》

{4}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。

{0}：憑依された板金鎧はターン終了時まで、装備品ではない4/4のスピリット・アーティファクト・クリーチャーになる。この能力は、あなたがクリーチャーをコントロールしていないときにのみ起動できる。

装備{4}（{4}：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、これをつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

*

このクリーチャー化能力を起動させるには、あなたがクリーチャーをコントロールしていないことが必要であるが、この能力に対応して何らかの方法によりあなたがクリーチャーのコントロールを得たとしても、その解決を妨げることはない。

*

別の《憑依された板金鎧》の1つめの能力を起動したことに対応して《憑依された板金鎧》の1つ目の能力を起動させ、ターン終了まで両方ともクリーチャーとすることも可能である。

*

装備品でない状態で《憑依された板金鎧》の装備能力を起動することは可能だが、その能力は何の効果を持たない。《憑依された板金鎧》はいずれのクリーチャーにもつかない。

《氷河の壊し屋》

{4}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル

5/5

トランプル（このクリーチャーが、自身をブロックしているすべてのクリーチャーを破壊するのに十分なダメージを割り振ったなら、あなたはこれの残りのダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーに割り振ってもよい。）

氷河の壊し屋は、戦場に山がないかぎり攻撃できない。

* 誰が山をコントロールしているかは関係ない。

*

《氷河の壊し屋》が攻撃した後に、戦場に出ていた唯一の山が戦場から離れた場合にも、《氷河の壊し屋》は引き続き攻撃する。

《ファイレクシアの破棄者》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — ホラー

2/1

ファイレクシアの破棄者が戦場に出るに際し、土地でないカード名を1つ指定する。

選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は起動できない。

*

起動型能力は「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。いくつかのキーワードは起動型能力である。それらは注釈文にコロンを含む。選ばれた名前を持つ発生源の常在型能力および誘発型能力は影響を受けない。

*

《ファイレクシアの破棄者》の能力は選ばれた名前を持つ発生源に影響する。それがどの領域にいるかは関係ない。たとえば、《ラヴニカの魂》が選ばれた名前である場合、それをプレイヤーの墓地から追放する能力は起動できない。

《不敬な遺品》

{1}

アーティファクト

クリーチャー・カードが1枚いずれかの領域から対戦相手の墓地に置かれるたび、あなたは1点のライフを得る。

* トークン・クリーチャーが死亡しても、《不敬な遺品》の能力は誘発しない。

*

あなたがコントロールしている対戦相手がオーナーのトークンでないクリーチャーが死亡した場合、《不敬な遺品》の能力は誘発する。

*

対戦相手のクリーチャーカードが墓地に置かれると同時に《不敬な遺品》があなたの墓地に置かれた場合、《不敬な遺品》の能力は誘発しない。

《不動のアジャニ》

{3}{W}

プレインズウォーカー — アジャニ

4

+1：クリーチャーを最大1体まで対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受けるとともに先制攻撃と警戒と絆魂を得る。

－2：あなたがコントロールする各クリーチャーの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個、あなたがコントロールする他の各プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターをそれぞれ1個置く。

－7：あなたは「発生源があなたかあなたがコントロールするプレインズウォーカーにダメージを与えるなら、そのダメージを1点を残してすべて軽減する。」を持つ紋章を得る。

*

あなたは対象を取らずに1つ目の能力を起動できる。そうした場合、能力のコストを支払うために《不動のアジャニ》の上に忠誠度カウンターを1個置くだけである。

*

あなたがコントロールするパーマネントがクリーチャーでもプレインズウォーカーでもある場合、《不動のアジャニ》の2つ目の能力はその上に+1/+1カウンターと忠誠度カウンターをそれぞれ1個置く。

*

紋章の能力は、あなたかあなたがコントロールするプレインズウォーカーにダメージを与える発生源をコントロールしているのが誰であることを考慮しない。

*

攻撃クリーチャーはそれぞれが個別のダメージの発生源である。たとえば、2体の3/3のクリーチャーがあなたを攻撃し、そしてそれらがブロックされなかった場合、紋章は各クリーチャーから2点のダメージを軽減する。あなたには合計2点のダメージが与えられる。

*

複数の効果がダメージの与え方に影響を及ぼす場合、ダメージを受けるプレイヤー（またはダメージを受けるパーマネントのコントローラー）がそれらの効果の適用順を決める。たとえば、《双子神の指図》には「発生源がパーマネントまたはプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりにそれはそのパーマネントまたはプレイヤーにその点数の2倍のダメージを与える。」と書かれている。戦場に《双子神の指図》が出ていて、あなたが《不動のアジャニ》をコントロールしている状態で、あなたは3点のダメージを受けることとなったとする。この場合、(a) 最初に1点を残したすべてのダメージを軽減してから《双子神の指図》の効果で残りの1点のダメージを2倍にして結果2点のダメージを受ける、または (b) 最初にダメージを2倍の6点にし、その後に1点を残したすべてのダメージを軽減する、のいずれかをあなたは選ぶことができる。

《腐敗喰いの蛆》

{4}{B}

クリーチャー — 昆虫

3/5

腐敗喰いの蛆が戦場に出たとき、いずれかの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。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。

*

《腐敗喰いの蛆》の能力は強制である。あなたが墓地にクリーチャー・カードを持つ唯一のプレイヤーであった場合、あなたはそのうちの1体を対象とする必要がある。

《ヘリオッドの巡礼者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

ヘリオッドの巡礼者が戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーからオーラ・カードを1枚探してもよい。そうしたなら、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。

*

『テーロス』ブロックに登場する授与を持つクリーチャー・エンチャントは、あなたのライブラリーではオーラ・カードではない。《ヘリオッドの巡礼者》でそれを探すことはできない。

《変身術士の戯れ》

{1}{U}{U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールする各クリーチャーはターン終了時まで、すべての能力を失うとともに基本のパワーとタフネスが1/1の青のカエルになる。

*

《変身術士の戯れ》が解決した後に戦場に出た、あるいは対象としたプレイヤーのコントロール下に入ったクリーチャーは影響を受けない。

*

各クリーチャーは他の色とクリーチャー・タイプをすべて失うが、他の持っていたカード・タイプ（アーティファクトなど）あるいは特殊タイプ（「伝説の」など）は引き続き持ち続ける。

*

《変身術士の戯れ》はそれまであった、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するいかなる効果も上書きする。《変身術士の戯れ》が解決した後に適用されたパワーとタフネスを設定するあらゆる効果は、この効果を上書きする。

*

《変身術士の戯れ》はすでに誘発されたり起動された能力を打ち消すことはない。特に、クリーチャーの「あなたのアップキープの開始時に～」や「このクリーチャーが戦場に出たとき～」などと書かれた能力を止めるためにこれを唱える方法はない。

*

《変身術士の戯れ》の影響を受け、《変身術士の戯れ》の解決後に能力を獲得したクリーチャーは、その能力を持ち続ける。

*

《剛力化》の効果など、クリーチャーのパワーあるいはタフネスを変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関わらずそのクリーチャーに適用される。これは他のパワーあるいはタフネスを変更する効果を持つあらゆるカウンターやパワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

*

『テーロス』ブロックのいずれかの神が《変身術士の戯れ》の影響を受けた場合、それは何の能力も持たない青の1/1の伝説のカエル・クリーチャー・エンチャントとなる。あなたのその色への信心が減少したなどの理由で、それがクリーチャーでなくなった場合、それは何の能力も持たない青の伝説のエンチャントとなる。継続的効果の働き方により、神のタイプ変更能力はその能力を取り除く効果が適用される前に適用される。

《咆哮するプリマドックス》

{3}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールするクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

*

《咆哮するプリマドックス》の能力は強制である。その解決時に《咆哮するプリマドックス》があなたがコントロールする唯一のクリーチャーであった場合、これをオーナーの手札に戻す必要がある。

*

この能力はクリーチャーを対象としない。どれを戻すかは、能力の解決時にあなたが決定する。能力の解決が始まると、あなたの決定に対してプレイヤーが対応する事はできない。

《放浪の吟遊詩人、イーサーン》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

2/3

{2}{G}, {T},

放浪の吟遊詩人、イーサーンの上に詩句カウンターを1個置く：あなたのライブラリーから、放浪の吟遊詩人、イーサーンの上に置かれている詩句カウンターの総数に等しい点数で見たマナ・コストを持つクリーチャー・カードを1枚探し、それを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

*

《放浪の吟遊詩人、イーサーン》がその能力の解決時に戦場にない場合、それが戦場を離れた時にその上に置かれていた詩句カウンターの数を用いて戦場に出すクリーチャー・カードを決定する。その数には、能力を起動する際に《放浪の吟遊詩人、イーサーン》の上に置いたカウンターも含まれる。

《炎の円》

{1}{R}

エンチャント

飛行を持たないクリーチャー1体があなたかあなたがコントロールするプレインズウォーカー1体を攻撃するたび、炎の円はそのクリーチャーに1点のダメージを与える。

*

《炎の円》の能力は、攻撃クリーチャー指定ステップで飛行を持たないクリーチャーが指定された場合のみ誘発する。飛行を持つクリーチャーがあなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃した後に飛行を失う、あるいは飛行を持たないクリーチャーがあなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出された場合、その能力は誘発しない。

《真面目な捧げ物》

{2}{W}

ソーサリー

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。あなたは4点のライフを得る。

*

対象としたパーマネントが《真面目な捧げ物》の解決時点で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。ライフを得ることもない。

《食る光》
{1}{W}{W}
インスタント

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、それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

攻撃かブロックしているクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

*

《食る光》を唱える手助けとして、あなたがコントロールするアンタップ状態の攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーをタップすることができる。これによりそれらのクリーチャーが戦闘から取り除かれることはない。

*

ブロック・クリーチャー指定ステップが、クリーチャーが戦闘ダメージを与える前に《食る光》を唱えることができる最後の機会となる。しかし、戦闘ダメージ・ステップおよび戦闘終了ステップ中は、クリーチャーは攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーのままであることとなる。クリーチャーがダメージを与えた後のそれらのステップ中に、それらのクリーチャーを対象として《食る光》を唱えることができる。

《無私の聖戦士》
{W}
クリーチャー — 人間・クレリック
1 / 1

{1}{W},
無私の聖戦士を生け贄に捧げる：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+1/+1の修整を受ける。

*

こ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が影響を受ける。そのターンの後に戦場に出たり、あなたがコントロールを得ることとなったクリーチャーは影響を受けない。

*

あなたが他にクリーチャーをコントロールしていなくても、《無私の聖戦士》の能力を起動することができる。

《燃え盛る怒り》
{4}{R}
エンチャント — オーラ
エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは「{T}：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。このクリーチャーはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。」を持つ。

*

何点のダメージを与えるかは、この起動型能力の解決時のエンチャントされたクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点でクリーチャーが戦場にはない場合は、それが戦場にあった最後のときのパワ

ーを用いる。これは、両方のクリーチャーが戦場になければダメージを与えられない格闘キーワードとは異なる働きをする。

*

起動型能力の発生源はエンチャントされたクリーチャーであり、《燃え盛る怒り》ではない。たとえば、エンチャントされたクリーチャーが緑であった場合、プロテクション（赤）を持つクリーチャーを対象としてこの能力を起動することができる。

《抑圧的な光線》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、攻撃したりブロックしたりできない。

エンチャントされているクリーチャーの起動型能力は、それを起動するためのコストが{3}多くなる。

*

可能であれば攻撃またはブロックしなくても、エンチャントされているクリーチャーのコントローラーはそれで攻撃またはブロックしないことを選択できる。プレイヤーに攻撃またはブロックさせるためのコストの支払いが強制されることはない。

*

起動型能力は「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。いくつかのキーワードは起動型能力である。それらは注釈文にコロンを含む。常在型能力および誘発型能力は《抑圧的な光線》による影響を受けない。

《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》

伝説の土地

各土地は、その他の土地タイプに加えて沼でもある。

* 《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》は戦場に出ていない間は沼ではない。

*

《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》の能力により、戦場にある各土地が沼の土地タイプを持つことになる。

よって、各土地は「{T}:あなたのマナ・プールに{B}を加える。」という能力を持つ。それ以外にその土地に関する他の事を変えない。これには、その名前、他のサブタイプ、他の能力、それが「伝説の」「基本」であるか否かを含む。

*

《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》がその能力を失った（たとえば、それがクリーチャーとなり、その後《蛙変化》の対象となったなどによる）場合、《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》を含めた戦場に出ているすべての土地は依然として沼であり続けるが、《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》は「各土地は、その他の土地タイプに加えて沼でもある。」の能力を持たなくなる。《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》はタップすることで{B}を生み出すことができなくなるが、他の（後に戦場に出た土地を含めた）土地は可能である。継続的効果の働き方により、《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》のタイプ変更能力はその能力を取り除く効果が適用される前に適用される。

《嵐潮のリバイアサン》

{5}{U}{U}{U}

クリーチャー — リバイアサン

8/8

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。）

すべての土地は、自身の他のタイプに加えて島でもある。

飛行か島渡りを持たないクリーチャーは攻撃できない。

*

《嵐潮のリバイアサン》の2つ目の能力により、戦場にある各土地が島の土地タイプを持つことになる。

よって、各土地は「{T}：あなたのマナ・プールに{U}を加える。」という能力を持つ。それ以外にその土地に関する他の事を変えない。これには、その名前、他のサブタイプ、他の能力、それが「伝説の」「基本」であるか否かを含む。

*

《嵐潮のリバイアサン》がすべての能力を失った場合、（後に戦場に出た土地を含めた）戦場に出ているすべての土地は依然として他のタイプに加えて島であり続け、それをタップすることで{U}を生み出すことができる。継続的効果の働き方により、《嵐潮のリバイアサン》のタイプ変更能力はその能力を取り除く効果が適用される前に適用される。

*

《嵐潮のリバイアサン》の3つ目の能力は、飛行も島渡りも持たないすべてのクリーチャーに適用される。誰がコントロールしているかは関係が無い。それらはプレイヤーもプレインズウォーカーも攻撃できない。

《ラヴニカの魂》

{4}{U}{U}

クリーチャー — アバター

6/6

飛行

{5}{U}{U}：あなたがコントロールするパーマネントの中の色1色につきカードを1枚引く。

{5}{U}{U},

あなたの墓地にあるラヴニカの魂を追放する：あなたがコントロールするパーマネントの中の色1色につきカードを1枚引く。

*

これらの起動型能力の解決時に、あなたのコントロールするパーマネントに含まれる色の数を数えて、引くカードの枚数を決定する。あなたは0～5枚のカードを引くこととなる。

《霊気渦竜巻》

{3}{U}{U}

インスタント

攻撃クリーチャー1体につき、それぞれ、オーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

*

各攻撃クリーチャーのオーナーは、それぞれそれを自分のライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選択する。アクティブ・プレイヤー（現在のターンを進行しているプレイヤー）が最初に選択を行い、その後ターンの順に他の各プレイヤーも選ぶ。

*

何らかの効果で2枚以上のカードがライブラリーの一番上か一番下に置かれることとなった場合、それらのカードのオーナーが望む順番で並べてもよい。そのライブラリーのオーナーは、自分のライブラリーにカードが置かれる順番を公表することはない。

《靈魂の絆》

{1}{W}

エンチャント

トークンでないクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{W}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

{1}{W},

スピリットを1体生け贄に捧げる：スピリットでないクリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで破壊不能を得る。（ダメージや「破壊する」と書かれた効果では、それらは破壊されない。）

*

{W}を支払うかどうかは、誘発型能力の解決時に決定する。あなたが{W}を支払ってスピリット・クリーチャー・トークンを1体生成できるのは、トークンでないクリーチャー1体につき1回のみである。

*

最後の能力を起動するのに生け贄に捧げるスピリットは、《靈魂の絆》が生成したスピリット・クリーチャー・トークンだけでなく、どのスピリットでも可能である。

《練達の変身術士、ジャリラ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

{2}{U}, {T},

他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上のカードを、伝説でないクリーチャー・カードが公開されるまで公開し続ける。そのカードを戦場に出し、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。

*

あなたのライブラリーに伝説でないクリーチャー・カードが無い場合、あなたのライブラリーにあるすべてのカードを公開し、その後それらを無作為の順番で置く。これはルール上ライブラリーをシャッフルするのとは違う行動であるが、どのプレイヤーもそれらのカードが置かれた順番を知ることはできない。

《炉の小悪魔》

{R}

クリーチャー — デビル

1/1

炉の小悪魔が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。炉の小悪魔はそれに1点のダメージを与え、あなたに1点のダメージを与える。

*

《炉の小悪魔》の能力は強制である。戦場に《炉の小悪魔》しかクリーチャーがいなかった場合、これを選択し、それ自身に1点のダメージと、自分に1点のダメージを与えさせなければならない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ラヴニカへの回帰、ギルド門侵犯、ドラゴンの迷路、テール
ス、神々の軍勢、ニクスへの旅、ラヴニカ：ギルドの都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。©2014 Wizards.