

『基本セット 2019』リリースノート

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

最終更新 2018 年 4 月 12 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。探している疑問が見つからない場合、Wizards.CustHelp.com にご連絡を。

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

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

一般注釈

製品情報

『基本セット 2019』は、ブースターパックに入る 280 枚のカード（基本土地 20 枚、コモン 111 枚、アンコモン 80 枚、レア 53 枚、神話レア 16 枚）に加えて、『基本セット 2019』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される 25 枚のカードとキャンペーン限定カード 1 枚（『基本セット 2019』ボックス購入キャンペーンによってのみ入手可能）からなる。さらに、『イクサラン』、『イクサランの相克』、『ドミナリア』セットのコモンとアンコモンから 8 枚のカードが、『基本セット 2019』のエクスパンション・シンボル付きでウェルカム・デッキに再録される。

マジック初心者体験会：2018 年 6 月 30 日～7 月 1 日

プレリリース・ウィークエンド：2018 年 7 月 7 日～8 日

ドラフト・ウィークエンド：2018 年 7 月 14 日～15 日

ストアチャンピオンシップ：2018 年 9 月 15 日～16 日

『基本セット 2019』は、その公式発売日から認定構築イベントで使うことができる。その発売日とは、2018 年 7 月 13 日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『カラデシュ』、『霊気紛争』、『アモンケット』、『破滅の刻』、『イクサラン』、『イクサランの相克』、『ドミナリア』、『基本セット

2019』。昨年のウェルカム・デッキ（などの関連商品）のカードのうち、「W17」というセット識別コードを持つものもスタンダード・フォーマットで利用できる。

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

<https://mtg-jp.com/events/search/> を用いて近くのイベントを、<https://mtg-jp.com/shop/> を用いて近くの店舗を検索できる。

再録メカニズム：両面カード

誰にも知られているかぎりでは、ニコル・ボーラスが多元宇宙最古のプレインズウォーカーである。有史以前から、ボーラスは複数の次元にまたがる帝国を築き上げ、数えきれないほどの秘密と財宝を集め、悪魔のリバイアサンから他の古代のドラゴンまでライバルになり得る存在を打ち負かしていた。『基本セット 2019』のカードのうち 1 枚は、ボーラスの、プレインズウォーカーの灯が目覚める直前の姿と、その後のとてつもない力の一部を表現している。このセットには両面カードのメカニズムが再録されているが、該当するカードはただ 1 枚、《破滅の龍、ニコル・ボーラス》のみである。

《破滅の龍、ニコル・ボーラス》

{1}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

4 / 4

飛行

破滅の龍、ニコル・ボーラスが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード 1 枚を捨てる。

{4}{U}{B}{R}：破滅の龍、ニコル・ボーラスを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられたときにのみ起動できる。

/////

《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》

伝説のプレインズウォーカー — ボーラス

7

+2：カードを 2 枚引く。

−3：クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を対象とする。覚醒の龍、ニコル・ボーラスはそれに 10 点のダメージを与える。

−4：墓地からクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード 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。

−12：プレイヤー 1 人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番下以外のカードをすべて追放する。

両面カードのルールは、前回の『イクサラン』ブロックでの登場時から変わっていない。

* 両面カードの各面は、それ自体の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。

* 両面カードが戦場にはない間は、第 1 面の特性のみを考慮する。たとえば、《破滅の龍、ニコル・ボーラス》であり《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》でもあるカードが墓地にある

間は、そのクリーチャーである面の特性を持つ。それが墓地に置かれる前に、プレインズウォーカーとして戦場にあったとしても、そうである。

* 両面カードの点数で見たマナ・コストは第1面の点数で見たマナ・コストである。これは、このカードが第2面を表にして戦場にある場合でもそうである。たとえば、《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》の点数で見たマナ・コストは4である。

* 《覚醒の龍、ニコル・ボーラス》のタイプ行には色指標がある。この色指標は、これが青であり黒であり赤であるパーマネントであることを示す。

* 両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示したなら、それは第2面を表にして戦場に出る。両面カードの第2面をプレイすることはできない。

* 希に、《破滅の龍、ニコル・ボーラス》がクリーチャーとして戦場にある間に、呪文や能力によってそれが変身することがある。これが起きると、その結果としてなったプレインズウォーカーの上には忠誠カウンターが置かれていない状態になり、間もなくオーナーの墓地に置かれることになる。

* プレインズウォーカーの忠誠度能力は、それが戦場に出たターンに起動できる。

* 両面カードではないパーマネント（たとえば、《鏡像》）が《破滅の龍、ニコル・ボーラス》のコピーになり、それを追放して変身させた状態で戻すという能力を起動したなら、追放するだけになる。それが戦場に戻ることはない。

ゲーム用物品：チェックリスト・カード

デッキの中にあるカードが、互いに区別できないことは重要である。両面カードでそれを実現するために、チェックリスト・カードを用いることができる。チェックリスト・カードは対応するセットのブースターパックに入っていることがある。チェックリスト・カードは、両面カードが非公開領域にあるときやその正体を隠すとき（たとえば、裏向きに追放されて追放領域にあるとき）に、両面カードの代わりに使われる。チェックリスト・カードは使用してもしなくてもよい。しかしイベントでは、両面カードを使うプレイヤーはチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用する必要がある。

* 『基本セット2019』ブースターパックに含まれるチェックリスト・カードが表すことができるのはただ一つのカード、すなわち《破滅の龍、ニコル・ボーラス》のみである。このカードにはリストもなければチェックする場所もないが、しかしゲーム上やイベント規定上はチェックリスト・カードとして扱う。

* チェックリスト・カードで両面カードを示すときには、それが示す実際の両面カードを持っていなければならない。その両面カードはデッキやサイドボードの他のカードとは別に置いておくべきである。

* チェックリスト・カードは、両面カードを示すとき以外はデッキに入れてはならない。

* ゲームの間、チェックリスト・カードはそれが示す両面カードとして扱う。

* チェックリスト・カードが公開領域（戦場、墓地、スタック、追放領域）に（表向きに）置かれるなら、即座に実際の両面カードと置き換え、チェックリスト・カードを脇に置く。両面カードが非公開領域（手札やライブラリー）に置かれるなら、再びチェックリスト・カードを用いる。

* 両面カードが裏向きに追放されたり、裏向きに戦場に出たりするなら、裏向きのチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用して正体を隠し続ける。

カード別注釈

《暁の天使》

{4}{W}

クリーチャー — 天使

3/3

飛行

暁の天使が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、警戒を得る。(それらは攻撃してもタップしない。)

* 《暁の天使》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1/+1の修整を受けることも警戒を得ることもない。

《悪夢の渴望》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あなたは1点のライフを得る。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xはあなたがこのターンに得たライフの点数の合計に等しい。

* 《悪夢の渴望》はあなたがこのターンに得たライフの点数を数える。ライフ総量の変化を見るわけではない。たとえば、《悪夢の渴望》の解決前までにあなたが5点のライフを得て8点のライフを失っていた場合、《悪夢の渴望》によりあなたはもう1点のライフを得て、その後、対象としたクリーチャーは-6/-6の修整を受ける。

* 《悪夢の渴望》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは1点のライフを得ない。

《アジャニ最後の抵抗》

{2}{W}{W}

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かプレインズウォーカーが1体死亡するたび、あなたはアジャニ最後の抵抗を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、飛行を持つ白の4/4のアバター・クリーチャー・トークンを1体生成する。

対戦相手がコントロールしている呪文か能力によってあなたがこのカードを捨てるとき、あなたが平地をコントロールしている場合、飛行を持つ白の4/4のアバター・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* あなたがコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーが同時に複数死亡するなら、《アジャニ最後の抵抗》の1つ目の能力はそれと同じ回数誘発する。しかし、これを生け贄に捧げることができるのは1回のみである。よって、あなたが得るトークンは1体のみである。

* マジックのルールでは、カードを捨てるのはプレイヤーの手札からのみである。プレイヤーのライブラリーからカードをそのプレイヤーの墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。

* 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが捨てるカードを選ぶことになり、その結果あなたが《アジャニ最後の抵抗》を捨てることを選んだなら、この最後の能力が誘発する。

《アジャニの影響》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{W}{W}

ソーサリー

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2個置く。

あなたのライブラリーが一番上からカードを5枚見る。あなたはそこから白のカード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。

* クリーチャーを対象とせずに《アジャニの影響》を唱えることはできない。《アジャニの影響》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたが、あなたのライブラリーが一番上からカードを5枚見ることはない。

《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個置いてよい。

* 《アジャニの群れ仲間》の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。それが《アジャニの歓迎》による1点のライフであっても、《活力回復》による3点のライフであっても関係ない。

* 《アジャニの群れ仲間》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これを救うのに間に合うタイミングで、これがこの能力によってカウンターを得ることはできない。

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

* 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得る。《アジャニの群れ仲間》の能力は1回のみ誘発する。

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

《怪しげな書架》

{2}

アーティファクト・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。）

{3}, {T} : クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

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

《アーク弓のビビアン》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{G}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ビビアン

5

+2 : クリーチャー最大 1 体を対象とし、その上に +1/+1 カウンターを 2 個置く。

−3 : あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー 1 体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

−9 : ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは +4/+4 の修整を受けるとともにトランプルを得る。

* 《アーク弓のビビアン》の 2 つ目の能力の解決時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

* 《アーク弓のビビアン》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+4/+4 の修整を受けることもトランプルを得ることもない。

《異形化するワンド》

{3}

アーティファクト

異形化するワンドは、蓄積カウンターが 3 個置かれた状態で戦場に出る。

{1}, {T}, 異形化するワンドの上から蓄積カウンターを 1 個取り除く : クリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。そのコントローラーは白の 2/4 の雄牛・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

* 《異形化するワンド》の能力の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。どのプレイヤーも雄牛・トークンを生成しない。

* その対象としたクリーチャーが適正な対象だが破壊できない（たとえば、それが破壊不能を持っていた）なら、そのコントローラーは雄牛・トークンを得て、そのクリーチャーも持ち続けることになる。

《威厳ある血王》

{3}{W}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・兵士

2/4

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンあなたがライフを得ていた場合、飛行を持つ黒の 1/1 のコウモリ・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- * 《威厳ある血王》の最後の能力は、そのターンのいずれかの時点であなたがライフを得ていたかどうかを見る。あなたがライフを失ってもいたとしても関係ない。あなたのライフ総量がターンの開始時よりも増えているかどうかも関係ない。ライフを得た時点で《威厳ある血王》が戦場にあったかどうかも関係ない。
- * そのターンの終了ステップが始まる以前に、あなたがライフを得ていなかった場合には、《威厳ある血王》の最後の能力は一切誘発しない。終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。
- * あなたはコウモリ・トークンを1つのみ生成する。あなたが得たライフの点数には関係ない。
- * 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《威厳ある血王》の最後の能力は誘発しない。

《萎凋》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは−6/−0の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーでブロックしたとき、それを破壊する。（攻撃クリーチャーはブロックされたままである。）

- * 攻撃クリーチャーがトランプルを持っていたり他のクリーチャーでもブロックされていたりしないかぎり、エンチャントされているクリーチャーが破壊された後には戦闘ダメージを割り振りも与えもしない。

《茨の副官》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

2/3

茨の副官が、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{5}{G}：ターン終了時まで、茨の副官は+4/+4の修整を受ける。

- * 《茨の副官》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それは、その呪文や能力が打ち消されたとしても解決される。

《異様な忍耐》

{1}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け、「このクリーチャーが死亡したとき、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。」を得る。

- * 《異様な忍耐》の効果は1回のみ機能する。対象としたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡しても、それがもう一度戻ることはない。

《運命のきずな》（ボックス購入特典キャンペーン限定プロモカード）

{5}{U}{U}

インスタント

このターンに続いて追加の 1 ターンを行う。

運命のきずながいずれかの領域から墓地に置かれるなら、代わりに運命のきずなを公開し、オーナーのライブラリーに加えて切り直す。

* 《運命のきずな》が墓地に置かれるなら、それがいかなる理由であっても、その最後の能力が適用される。その解決中であっても適用される。

《英雄的援軍》

{2}{R}{W}

ソーサリー

白の 1 / 1 の兵士・クリーチャー・トークンを 2 体生成する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは + 1 / + 1 の修整を受け、速攻を得る。(このターン、それらは攻撃したり{T}したりできる。)

* 《英雄的援軍》の効果の後半は、それが適用された際にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。これには、この効果の前半で生成されたトークンも含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+ 1 / + 1 の修整を受けることも速攻を得ることもない。

《エイヴンの風魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

2 / 2

飛行

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、エイヴンの風魔道士は + 1 / + 1 の修整を受ける。

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

《疫病牝馬》

{1}{B}{B}

クリーチャー — ナイトメア・馬

2 / 2

疫病牝馬は白のクリーチャーによってはブロックされない。

疫病牝馬が戦場に出たとき、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているクリーチャーは - 1 / - 1 の修整を受ける。

* 《疫病牝馬》の 2 つ目の能力は、その解決時に対戦相手がコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってそのプレイヤーがコントロールし始めたクリーチャーは - 1 / - 1 の修整を受けない。

《大髯海蛇》

{4}{U}{U}

クリーチャー — 海蛇

4 / 6

{5}{U}{U} : このターン、大髯海蛇はブロックされない。

* 《大髯海蛇》がブロックされた後では、これの能力を起動しても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。

《輝かしい天使》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 天使

3 / 3

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンあなたが5点以上のライフを得ていた場合、飛行と警戒を持つ白の4 / 4の天使・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{3}{W}{W}{W} : ターン終了時まで、輝かしい天使は+2 / +2の修整を受け、絆魂を得る。

* 《輝かしい天使》の誘発型能力は、そのターン中にあなたが5点以上のライフを得ていたかどうかを見る。あなたがライフを失ってもいたとしても関係ない。あなたのライフ総量がターンの開始時よりも増えているかどうかも関係ない。それぞれのライフを得た時点で《輝かしい天使》が戦場にあったかどうかも関係ない。

* 《輝かしい天使》の誘発型能力の条件を満たすために、5点のライフを一度に得る必要はない。

* そのターンの終了ステップが始まる以前にあなたがライフを得ていなかった場合には、《輝かしい天使》の誘発型能力は一切誘発しない。終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。

* あなたは天使・トークンを1つのみ生成する。あなたが5点以上のライフを何回得ても関係ない。

* 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフの総量が増加することになるが、それによって《輝かしい天使》の誘発型能力の条件は満たされない。

《風読みのスフィンクス》

{5}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

3 / 7

飛行

飛行を持つクリーチャーが1体攻撃するたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。

* 飛行を持つクリーチャーのコントローラーが誰であるか、またそのクリーチャーがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するかは関係ない。カードを1枚引いてもよいプレイヤーは、《風読みのスフィンクス》のコントローラーである。

* 《風読みのスフィンクス》の能力は、それ自身が攻撃した場合も誘発する。

* 《風読みのスフィンクス》の能力が誘発するには、そのクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定された直後に飛行を持っている必要がある。たとえば、《帆風の海賊》で攻撃した場合、この能力は誘発する。《ペガサスの駿馬》と飛行を持たないクリーチャーで攻撃した場合、この能力は1回のみ誘発する。飛行を持つクリーチャー2体で攻撃した場合、この能力は2回誘発する。

《カル・シスマの恐怖、殺し爪》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 熊

4 / 3

あなたがパワーが4以上のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。カル・シスマの恐怖、殺し爪が攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが4以上の各クリーチャーはそれぞれ+1/+1の修整を受け、トランプルを得る。

* あなたが、+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るクリーチャー・呪文（たとえば、《飢餓ハイドラ》）を唱えるなら、《カル・シスマの恐怖、殺し爪》によって呪文のコストが減るかどうかを判定するときには、それらのカウンターは考慮しない。同様に、戦場に出た後でクリーチャーのパワーを増やす効果も適用しない。

* 他のクリーチャーに、それが攻撃したときにパワーを変更するような能力（たとえば《殴りつけるオーガ》の能力）があったなら、あなたはその能力を《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力よりも先に解決してもよい。

* 《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていて適切なパワーを持っていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはいかなる修整も受けない。そのターン、後になってあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーが減っても、それが受ける修整は変わらない。

《感染性の恐怖》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

2 / 2

感染性の恐怖が攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

* 双頭巨人戦では、《感染性の恐怖》の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

《機械と共に》

{3}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているアーティファクトの点数で見たマナ・コストのうちで最も大きいものに等しい枚数のカードを引く。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《奇怪なドレイク》

{1}{U}{R}

クリーチャー — ドレイク

* / 4

飛行

奇怪なドレイクのパワーは、あなたの墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードの総数に等しい。

* (『アモンケット』ブロックにあるような) 分割カードは、《奇怪なドレイク》の能力では1枚分として扱う。それがインスタントでありソーサリーでもあるとしても1枚である。

* 《奇怪なドレイク》のパワーを決める能力は、すべての領域で機能する。

《騎士の勇気》

{4}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

騎士の勇気が戦場に出たとき、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体生成する。（それは攻撃してもタップしない。）

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、警戒を持つ。

* 《騎士の勇気》を唱えるには、対象とするクリーチャーが1体必要になる。《騎士の勇気》を、それが生成する騎士・トークンにつけられた状態で戦場に出すことはできない。

* 《騎士の勇気》の解決時までこのオーラがエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、このオーラ・呪文は解決されない。これが戦場に出ることはなく、この能力が誘発することもない。

《吸血鬼の新生子》

{B}

クリーチャー — 吸血鬼

0/3

{2}, {T} : 各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

* 双頭巨人戦では、《吸血鬼の新生子》の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

《宮廷の僧侶》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

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。）

あなたがアジャニ・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、宮廷の僧侶は+1/+1の修整を受ける。

* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にあなたがアジャニ・プレインズウォーカーのコントロールを失ったなら、《宮廷の僧侶》に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《狂気の一咬み》

{1}{G}

ソーサリー

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

* 《狂気の一咬み》の解決時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

《鏡像》

{2}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

あなたは鏡像を、あなたがコントロールしているクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- * 《鏡像》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（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- * コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- * 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《鏡像》である）なら、この《鏡像》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なら、《鏡像》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、《鏡像》はトークンにはならない。
- * 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、《鏡像》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- * 何らかの理由によって《鏡像》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《鏡像》はそのクリーチャーのコピーになれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

《巨大な威厳》

{2}{G}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、カードを1枚引く。

- * あなたのアップキープの開始時に、パワーが4以上であるクリーチャーをあなたがコントロールしていないなら、《巨大な威厳》の能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中のアップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。
- * あなたが、《巨大な威厳》の能力の解決時にパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたはカードを引かない。
- * 《巨大な威厳》の能力の解決時にあなたが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、この能力の誘発時にあなたのコントロール下にあったパワーが4以上のクリーチャーと同一のものでなくてもよい。
- * パワーが4以上のクリーチャーをあなたが何体コントロールしていたとしても、あなたはカードを1枚のみ引く。

《霧の呼び手》

{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

1/1

霧の呼び手を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、トークンでないクリーチャーが、それが唱えられることなく戦場に出るなら、代わりにそれを追放する。

* 《霧の呼び手》の能力は、トークンでないクリーチャーであっても唱えられたものには影響しない。これには、墓地などの特殊な領域から唱えられたものも含まれる。

* 《霧の呼び手》の能力は、クリーチャー・トークンが戦場に出ることを妨げない。すでに戦場に出ているクリーチャーにも影響しない。

* 《霧の呼び手》が、他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合、その能力をそれらのクリーチャーに影響を与えるのに間に合うように起動することはできない。

《ギラプールの案内人》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・スカウト

3 / 2

{2}{G}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはパワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

* パワーが2以下のクリーチャーがクリーチャーをブロックした後で《ギラプールの案内人》の能力を起動しても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。

* パワーが3以上のクリーチャーが対象としたクリーチャーをブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。

《技量ある活性師》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・工匠

1 / 3

技量ある活性師が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。技量ある活性師が戦場に残り続けているかぎり、それは基本のパワーとタフネスが5/5のアーティファクト・クリーチャーになる。

* 《技量ある活性師》は対象としたアーティファクトが持っているいかなる能力も取り除かない。

* そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。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になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《技量ある活性師》の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》や+1/+1カウンターなどにより生成される効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、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。

* この結果としてなっ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続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつから

クリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。

《苦悩火》

{X}{R}

ソーサリー

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

Xが5以上であるなら、この呪文は打ち消されず、そのダメージは軽減できない。

* この呪文が打ち消せるかどうか、このダメージを軽減できるかどうかを決定するために、《苦悩火》はあなたが選んだXの値を参照する。あなたが実際に支払ったマナの点数や、これが実際に与えるダメージの点数を見るわけではない。

* 《苦悩火》は、Xの値に関係なく、呪文を対象としてそれを打ち消すような呪文の対象になり得る。Xが5以上の場合、それらの呪文は解決されるが、《苦悩火》を打ち消すという効果は何もしない。その呪文が持つ他の効果は通常通り作用する。

* 《苦悩火》の解決以前にこれの対象が不適正になったなら、この呪文は打ち消されないが解決もされない。対象はダメージを与えられない。

《苦しめる声》

{1}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カードを2枚引く。

* 《苦しめる声》を唱えるためには、ちょうど1枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることはできず、追加のカードを捨てることもできない。

《賢明な助言者、アジャニ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

5

+2：あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

−3：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

−9：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X個置く。Xはあなたのライフ総量に等しい。

* 《賢明な助言者、アジャニ》の2つ目の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは+2/+2の修整を受けない。

* Xの値は《賢明な助言者、アジャニ》の3つ目の能力の解決時にのみ決定する。後になってあなたのライフ総量に変化しても、そのクリーチャーは+1/+1カウンターを得たり失ったりしない。

《高山の月》

{R}

エンチャント

高山の月が戦場に出るに際し、基本でない土地・カードのカード名1つを選ぶ。

対戦相手がコントロールしていてその選ばれた名前を持つ土地はすべての土地タイプと能力を失い、「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を得る。

* 《高山の月》の効果は特殊タイプや他のカード・タイプには影響しない。アーティファクト・土地からアーティファクトのカード・タイプを取り除いたり、伝説の土地から伝説という特殊タイプを取り除いたりしない。

* 影響を受ける土地に「戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、それはその能力が誘発する前にその能力を失う。

* 影響を受ける土地に「タップ状態で戦場に出る」という能力があるなら、それはその能力が適用される前にその能力を失う。他の、土地が戦場に出る状態を変更する能力や土地が「戦場に出るに際し」適用される能力も同様である。

《工匠の達人、テゼレット》

{3}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — テゼレット

5

+1：飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

0：カードを1枚引く。あなたがアーティファクトを3つ以上コントロールしているなら、代わりにカードを2枚引く。

—9：あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライブラリーからパーマネント・カード1枚を探し、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。」を持つ紋章を得る。

* あなたが《工匠の達人、テゼレット》の紋章の能力によってパーマネントを戦場に出した場合、あなたの終了ステップ中に誘発するそのパーマネントの誘発型能力は、その終了ステップ中には誘発しない。

《混沌のワンド》

{3}

アーティファクト

{4}, {T}：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、インスタントかソーサリーであるカードが追放されるまで、自分のライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ追放する。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。その後これにより追放されて唱えられなかったカードをそのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 対戦相手は、インスタントかソーサリーであるカードを追放したなら、すぐにカードを追放することをやめる。あなたが、追放をやめるカード・タイプをどちらか1つ選ぶわけではない。

* 対戦相手が、インスタントかソーサリーであるカードを追放することなく、自分のライブラリー全体を追放してしまったなら、そのプレイヤーはカードの追放をやめて、追放したカードを無作為の順番で自分のライブラリーに置く。

* あなたが追放されたインスタントかソーサリーであるカードを唱えなかったなら、そのカードは他のカードとともにライブラリーの一番下に置かれる。

* 追放されたカードを唱えるなら、あなたはそれを、《混沌のワンド》の能力の解決中に唱えなければならない。あなたはそれを、そのターン、後になって唱えることはできない。これによって唱える呪文は、通常はそのタイプの呪文を唱えることができないタイミングであっても唱えることができるが、他の制約（たとえば、「この呪文は戦闘中にのみ唱えられる」のような制約）は適用される。

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

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

《業火のヘリオン》

{3}{R}

クリーチャー — ヘリオン

7 / 3

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

各終了ステップの開始時に、このターン業火のヘリオンが攻撃したかブロックしていた場合、このオーナーはこれを自分のライブラリーに加えて切り直す。

* 《業火のヘリオン》が、その最後の能力の解決時に戦場に出ている場合にのみ、そのオーナーはそれを自分のライブラリーに加えて切り直す。

《ゴブリンの損壊名手》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

3 / 3

あなたがコントロールしている他のゴブリンは+1/+1の修整を受ける。

ゴブリン1体を生け贄に捧げる：アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。

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

* 《ゴブリンの損壊名手》の能力のコストを支払うために、これ自身を生け贄に捧げてもよい。

《逆毛の猪》

{3}{G}

クリーチャー — 猪

4 / 3

逆毛の猪は、2体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

* 《逆毛の猪》が威迫を得たなら、これは決してブロックされない。

《策略の龍、アルカデス》

{1}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

3/5

飛行、警戒

防衛を持つクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、カードを1枚引く。

あなたがコントロールしていて防衛を持つ各クリーチャーはそれぞれ、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振り、防衛を持たないかのように攻撃できる。

* 《策略の龍、アルカデス》の最後の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《狂気の一咬み》によってクリーチャーが自身のタフネスに等しいダメージを与えるわけではない。

* 《策略の龍、アルカデス》が、防衛を持つクリーチャーが攻撃した後で戦場を離れた場合、そのクリーチャーは攻撃クリーチャーであり続けるが、パワーに等しい点数のダメージを与えることになる。

《サテュロスの結界師》

{1}{G}{W}

クリーチャー — サテュロス・ドルイド

2/2

あなたがエンチャント・呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

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

《サルカンの封印破り》

{3}{R}

エンチャント

あなたが、パワーが4か5か6であるクリーチャー・呪文を唱えるたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。サルカンの封印破りはそれに4点のダメージを与える。

あなたが、パワーが7以上であるクリーチャー・呪文を唱えるたび、サルカンの封印破りは各対戦相手と対戦相手がコントロールしている各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ4点のダメージを与える。

* あなたが、+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るクリーチャー・呪文（たとえば、《飢餓ハイドラ》）を唱えるなら、《サルカンの封印破り》のいずれかの能力が誘発するかどうかを判定するときには、それらのカウンターは考慮しない。同様に、戦場に出た後でクリーチャーのパワーを増やす効果も適用しない。

* 《サルカンの封印破り》の各誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

* クリーチャー・カードのパワーが「*」という形で書かれていて、能力がそのパワーを決める場合には、そのクリーチャー・呪文がスタック上にある間にその能力が適用される。《サルカンの封印破り》は、その呪文のコストの支払いが終わった際にのみそのパワーを見る。あなたが呪文を唱え始めたときや、この誘発型能力の解決時の、その呪文のパワーは関係ない。

* 双頭巨人戦では、《サルカンの封印破り》の最後の能力により、対戦相手チームは8点のライフを失う。

《サルカンの竜火》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。サルカンの竜火はそれに3点のダメージを与える。

あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚見る。あなたはそこから赤のカード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 《サルカンの竜火》の解決時に選んだ対象が不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは、あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚見ることはない。

《惨劇の悪魔》

{2}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

6/6

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

飛行、トランプル

* 《惨劇の悪魔》を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

* プレイヤーが対応できるのは、《惨劇の悪魔》を唱え終わり、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。

《残酷な機械技師、テゼレット》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — テゼレット

4

+1：カードを1枚引く。

0：あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。あなたの次のターンまで、それはその他の他のタイプに加えて5/5のクリーチャーになる。

−7：あなたの手札から望む枚数のカードを裏向きの状態で戦場に出す。それらは5/5の

アーティファクト・クリーチャーである。

* 《残酷な機械技師、テゼレット》の2つ目の能力は対象としたアーティファクトが持っているいかなる能力も取り除かない。

* そのアーティファクトは、あなたのターンが開始する直前にクリーチャーでなくなる。それはあなたのアンタップ・ステップ中はクリーチャーでないアーティファクトである。

* そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。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になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《残酷な機械技師、テゼレット》の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》や+1/+1カウンターなどにより生成される効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、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。

* この結果としてなっ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続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。

* 《残酷な機械技師、テゼレット》の3つ目の能力によって戦場に出るカードは、5/5のアーティファクト・クリーチャーとして戦場に出る。それら自身の特性を持って戦場に出てから5/5になるわけではない。

* 両面カード（たとえば、《破滅の龍、ニコル・ボラス》）が裏向きの状態で戦場に出るなら、そうする際にあなたはそれを公開しない。その第2面の特性は適用されない。

* あなたは自分がコントロールしている裏向きのパーマネントをいつでも見ることができる。

* あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれをプレイヤー全員に公開しなければならない。

* 裏向きのクリーチャーのコピーとしてクリーチャーが戦場に出る場合や、裏向きのクリーチャーのコピーとしてトークンが生成される場合は、そのコピーはその裏向きのクリーチャー（この場合、他の特性を持たない5/5のアーティファクト・クリーチャー）と同じ特性を持つ。ただしそのコピーは表向きである。

* 『基本セット2019』には、これらのカードを表向きにできるカードは含まれていない。このセットに含まれていないカードによる効果がこれらのカードを表向きにするなら、それを5/5のアーティファクト・クリーチャーにしていた効果は終了する。そのような効果がインスタントかソーサリーであるカードを表向きにしようとするなら、そのカードを公開し、それは裏向きのままになる。その場合には、それは5/5のアーティファクト・クリーチャーのままになる。

* 裏向きのクリーチャーが戦場を離れた後に、何らかの効果（たとえば、『ドミナリア』の《テフェリーの誓い》）がそれを戦場に戻そうとするなら、その効果はそのカードを表向きで戦場に戻す。これによりそれがインスタントかソーサリーであるカードを戦場に出そうとするなら、代わりにそのカードは現在の領域に残る。

《死が触れぬ者、リリアナ》

{2}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — リリアナ

4

+1：あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚あなたの墓地に置く。そのうち少なくとも1枚がゾンビ・カードであるなら、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。

ー2：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはーX/ーXの修整を受ける。Xはあなたがコントロールしているゾンビの総数に等しい。

ー3：このターン、あなたはあなたの墓地からゾンビ・カードを唱えてもよい。

* Xの値は《死が触れぬ者、リリアナ》の2つ目の能力の解決時にのみ決定する。後になってあなたがコントロールしているゾンビの総数が変わっても、対象としたクリーチャーのパワーとタフネスは変わらない。

* 《死が触れぬ者、リリアナ》の3つ目の能力が解決された後で、あなたがあなたの墓地からゾンビ・カードを唱えるときにも、そのカードを唱え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。

* 《死が触れぬ者、リリアナ》の3つ目の能力が解決された後そのターン中は、あなたの墓地にあるゾンビ・カードであればどれでも唱えてよい。そのターン、後になって墓地に置かれたゾンビ・カードでもよい。

* 双頭巨人戦では、《死が触れぬ者、リリアナ》の1つ目の能力により、対戦相手チームは4点のライフを失い、あなたは2点のライフを得ることになる。

《至高の幻影》

{1}{U}

クリーチャー — スピリット

1/3

飛行

あなたがコントロールしている他のスピリットは+1/+1の修整を受ける。

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

《屍術師、リリアナ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — リリアナ

4

+1：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは2点のライフを失う。

ー1：あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

ー7：クリーチャー最大2体を対象とし、それらを破壊する。墓地からクリーチャー・カード最大2枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

* 《屍術師、リリアナ》の最後の能力であなたが戦場に戻すクリーチャーは、対象としたクリーチャーが破壊された後に選ぶ。あなたが戦場に戻すクリーチャー・カード最大2枚を選んでから、そのカードが戦場に戻されるまでの間は、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。これにより破壊されたカードも、戦場に戻すカードとして選ぶことができる。

* 対象としたクリーチャーが破壊されることにより誘発する能力があれば、それらの誘発型能力は、あなたが墓地からクリーチャー・カードを戦場に出した後までスタックに置かれない。

* 《屍術師、リリアナ》の最後の能力は、対象とするクリーチャーを選ばずに起動してもよい。その場合、あなたはただ墓地からクリーチャー・カード最大2枚を戦場に出す。た

だし、あなたが対象を選び、この能力の解決時までに対象としたクリーチャーがすべて不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたはカードを戦場に出さない。

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されるなら、あなたがコントロールしていて、《屍術師、リリアナ》の3つ目の能力によって他のプレイヤーの墓地から戦場に出されたパーマネントは追放される。

《市長の笏》

{3}

アーティファクト

{4}, {T} : 市長の笏の上に蓄積カウンターを1個置く。

{T}, 市長の笏の上から蓄積カウンターを3個取り除く : このターンに続いて追加の1ターンを行う。

* このターンに続いて追加のターンを複数行う場合（たとえば、2人以上のプレイヤーがそれぞれ自分の《市長の笏》の最後の能力を起動した場合）は、一番最近に生成されたターンを最初に行う。

《死の円舞曲》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード最大2枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻し、その後カード1枚を捨てる。

* あなたの手札に他のカードがないなら、あなたの手札に戻したクリーチャー・カードのうち1枚を捨てなければならなくなる。

* あなたは《死の円舞曲》を、クリーチャー・カード0枚か1枚を対象として唱えてもよい。あなたがクリーチャー・カードを対象としなくても、あなたはカード1枚を捨てる。

《死の男爵》

{1}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

2/2

あなたがコントロールしているスケルトンとあなたがコントロールしている他のゾンビは+1/+1の修整を受け、接死を持つ。

* スケルトンでありゾンビでもあるクリーチャーは、この修整を1回のみ受ける。

* 普通は《死の男爵》は自身に影響を与えない。しかし、あなたが何らかの方法でこれをスケルトンにできたなら、これはこれ自身に+1/+1の修整と接死を与えることになる。

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

《消耗した全能》

{3}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分のライフの半분을失い、自分の手札にあるカードの半数を捨て、その後自分がコントロールしているクリーチャーの半数を生け贄に捧げる。それぞれの端数は切り上げる。

* 端数を切り上げるのは失う数である。残す数ではない。たとえば、プレイヤーのライフが5点で、手札にカードが5枚あり、クリーチャーを5体持っていたなら、そのプレイヤーは3点のライフを失い、カード3枚を捨て、クリーチャー3体を生け贄に捧げる。

* 記載されている順に指示に従うので、プレイヤーが生け贄に捧げる予定のクリーチャーの能力によって、失うライフの点数や捨てるカードの枚数や生け贄に捧げるクリーチャーの数が変更されたり、またその能力がライフを失うことやカードを捨てることやクリーチャーを生け贄に捧げることによって誘発したりすることがある。これにより誘発した能力は、《消耗した全能》の解決が終わった後に解決される。

* 《消耗した全能》の解決時に、まず各プレイヤーは同時に適切な点数のライフを失う。次に、現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にある適切な枚数のカードを公開することなく選び、その後他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同様に選び、その後それらのカードはすべて同時に捨てられる。その後、現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーのうち適切な数を選ぶ。他の各プレイヤーもターン順にそれぞれ同様に選ぶが、このときそれ以前に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。最後に、それらの選ばれたクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。

* 双頭巨人戦では、《消耗した全能》によって、各プレイヤーがそれぞれ自分のチームのライフの端数を切り上げた半분을失う。この結果、ライフ総量が偶数だったチームのライフは0点になり、ライフ総量が奇数だったチームのライフは-1点になる。その後、そのゲームは引き分けになる。

《神聖の発動》

{2}{W}

インスタント

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。

* 《神聖の発動》の解決時までに対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはライフを得ない。

《新米騎士》

{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/3

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

新米騎士がエンチャントされているか装備しているかぎり、これは防衛を持たないかのよう

に攻撃できる。
* 《新米騎士》が攻撃した後では、それがエンチャントされていない状態になったり、装備していない状態になったりしたとしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

《心理共生体》

{4}{U}{B}

クリーチャー — ナイトメア・ホラー

3/3

飛行

心理共生体が戦場に出たとき、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード 1 枚を捨て、あなたはカードを 1 枚引く。

* 《心理共生体》の最後の能力は手札にカードがない対戦相手も対象にできる。対戦相手がカードを捨てなかったとしても、あなたはカードを 1 枚引く。

《心理腐食》

{2}{U}

エンチャント

あなたがカードを 1 枚引くたび、各対戦相手はそれぞれ自分のライブラリーの一番上からカードを 2 枚自分の墓地に置く。

* 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられた場合、《心理腐食》の能力は誘発しない。

《地盤の裂け目》

{3}{R}

ソーサリー

土地 1 つを対象とし、それを破壊する。このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

* 《地盤の裂け目》の解決時に土地が不適正な対象になっていたなら、《地盤の裂け目》は解決されず、その効果は一切発生しない。飛行を持たないクリーチャーで通常通りブロックできる。

* 《地盤の裂け目》の効果の後半はパーマネントの特性を変更しないので、どのクリーチャーがこの効果の影響を受けるかは常時変化する。そのターン、後になって戦場に出た飛行を持たないクリーチャーは、それではブロックできず、そのターン、後になって飛行を得たクリーチャーは、それでブロックできる。

《弱者の師》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 2

パワーが 2 以下の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、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを 1 枚引く。

* 《弱者の師》の能力は、他のクリーチャーのパワーを、そのクリーチャーが戦場に出たときにのみ見る。そのクリーチャーのパワーが 2 以下であったなら、この能力は誘発する。この能力が誘発した後は、そのクリーチャーのパワーが 2 より大きくなっても、その能力には影響しない。同様に、クリーチャーが戦場に出た後にそのクリーチャーのパワーが 2 以下になっても、この能力は誘発しない。

* クリーチャーが戦場に出る時点で上に置かれた状態であるカウンターや、たとえば《勇敢な騎士》の効果のような継続的效果によるパワーの修整は、《弱者の師》の能力が誘発するかどうかを見る前に適用する。

* 《弱者の師》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って、2 枚以上のカードを引くようなことはできない。

《睡眠》

{2}{U}{U}

ソーサリー

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しているクリーチャーをすべてタップする。それらのクリーチャーは、そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 《睡眠》の能力の後半は、対象としたプレイヤーが《睡眠》の解決時にコントロールしていたすべてのクリーチャーに影響を及ぼす。《睡眠》が実際にタップしたものに限られない。

《聖句札の死者》

{B}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ

5 / 5

破壊不能

聖句札の死者が戦場に出るに際し、あなたがコントロールしているアーティファクト1つの上に聖句カウンターを1個置く。

あなたが聖句カウンターが置かれているパーマネントをコントロールしていないとき、聖句札の死者を生け贄に捧げる。

* 《聖句札の死者》の1つ目の能力は、アーティファクトを対象としない。あなたがアーティファクトを選んでからそれに聖句カウンターを置くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

* 《聖句札の死者》が戦場に出る際にあなたがアーティファクトをコントロールしていなかったなら、その1つ目の能力は何もしない。これが戦場に出ると（あなたが聖句カウンターが置かれたパーマネントを他にコントロールしていないかぎり）即座にこれの最後の能力が誘発し、あなたはこれを生け贄に捧げなければならないことになる。

* 《聖句札の死者》とアーティファクトが同時にあなたのコントロール下で戦場に出た場合、そのアーティファクトの上に聖句カウンターを置くことはできない。すでに戦場にあってあなたがコントロールしていたアーティファクトしか選べない。

* 《聖句札の死者》の最後の能力は「状況誘発型能力」である。状況誘発型能力が誘発した後では、その能力がスタックに置かれているかぎり、それが再度誘発することはない。その能力が打ち消された場合には、誘発条件が依然として成立しているなら、それは即座に再度誘発する。

* 《聖句札の死者》の最後の能力はあなたのパーマネントの上に置かれている聖句カウンターを見る。その《聖句札の死者》によってあなたがアーティファクトの上に置いた聖句カウンターだけではない。たとえば、あなたが《聖句札の死者》2体と、聖句カウンターが置かれた異なるアーティファクト2つをコントロールしている場合、それらのアーティファクトのうち一方が戦場を離れたとしても、《聖句札の死者》はどちらも生け贄に捧げられない。

《斉射の古参兵》

{3}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

4 / 2

斉射の古参兵が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。これはそれにあなたがコントロールしているゴブリンの総数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しているゴブリンの総数は、《斉射の古参兵》の能力の解決時のみ数える。《斉射の古参兵》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入れる。

《世界のるつぼ》

{3}

アーティファクト

あなたはあなたの墓地から土地・カードをプレイしてもよい。

* 《世界のるつぼ》によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたが各ターンにプレイできる土地は依然として 1 つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときにのみプレイできる。

* 《世界のるつぼ》によって、あなたの墓地にある土地・カードの起動型能力（たとえば、サイクリング）を起動できるようにはならない。

《殲滅の龍、パラディア＝モルス》

{3}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

6/6

飛行、警戒、トランプル

殲滅の龍、パラディア＝モルスがまだダメージを与えていないなら、これは呪禁を持つ。

* 《殲滅の龍、パラディア＝モルス》が一度戦場を離れて再び戻った場合、それは新しいオブジェクトとして扱う。それが同じカードによって表されていたとしても、そうである。それがダメージを与えるまで、それは再び呪禁を持つ。

* 《殲滅の龍、パラディア＝モルス》が初めてダメージを与えるのと同時に何らかの誘発型能力が誘発したなら、その能力の対象を選ぶのは、《殲滅の龍、パラディア＝モルス》が呪禁を持たなくなった後である。

《全知》

{7}{U}{U}{U}

エンチャント

あなたは、あなたの手札から呪文を、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 呪文を唱える場合は、それらそれぞれの通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

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

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

* あなたのターン中であれば、《全知》を唱えた後それが解決された直後には、あなたが優先権を持つことになる。他のプレイヤーが呪文や能力を使って《全知》を除去できるようになる前に、あなたは他の呪文を唱えることができる。

《疎外》

{W}

インスタント

点数で見たマナ・コストが1のパーマネント1つを対象とし、それを追放する。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《空乗りの巡回兵》

{2}{G}{U}

クリーチャー — エルフ・スカウト

2/3

飛行

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたは{G}{U}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしている他のクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置き、ターン終了時まで、そのクリーチャーは飛行を得る。

* 《空乗りの巡回兵》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{G}{U}を支払ってもよい。そうしたとき、もう一つの能力が誘発し、あなたはクリーチャー1体を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、対象としたクリーチャーがカウンターと飛行を得る前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

* 《空乗りの巡回兵》の誘発型能力の解決中に、{G}{U}を複数回支払って、+1/+1カウンターを2個以上置くようなことはできない。

#訂正# カードには「そうしたなら」構文で印刷されていますが、誤りです。上記の通り訂正します。

《旅立った甲板員》

{1}{U}

クリーチャー — スピリット・海賊

2/2

旅立った甲板員が呪文の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

旅立った甲板員はスピリットによってしかブロックされない。

{3}{U}：あなたがコントロールしている他のクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはスピリットによってしかブロックされない。

* 《旅立った甲板員》を対象とした呪文が打ち消されたとしても、あなたはこれを生け贄に捧げる。

* 《旅立った甲板員》を対象とした呪文に他の対象がなかったなら、それは解決されないことになる（なぜなら、《旅立った甲板員》を生け贄に捧げると、それには適正な対象がなくなるからである）。

* クリーチャーがスピリットでないクリーチャーによってブロックされた後に《旅立った甲板員》の最後の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

《探知の塔》

土地

{T} : {C}を加える。

{1}, {T} : ターン終了時まで、呪禁を持つ対戦相手と、対戦相手がコントロールしていて呪禁を持つクリーチャーは、それらが呪禁を持っていないかのように、あなたがコントロールしている呪文や能力の対象にできる。

* 対戦相手や対戦相手がコントロールしているクリーチャーは、実際に呪禁を失うわけではないが、あなたはあなたがコントロールしている呪文や能力の対象を選ぶときに呪禁を無視できるようになる。

* 対戦相手がコントロールしていて「[特性]からの呪禁」能力を持つクリーチャーも、その能力を持っていないかのように対象にできる。

* 《探知の塔》の最後の能力はパーマネントの特性を変更しないので、どのクリーチャーがこの効果の影響を受けるかは常時変化する。このターン、後になって対戦相手のコントロール下になったクリーチャーも、呪禁を持っていないかのように対象にできる。

《血占い》

{3}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

カードを3枚引く。

* 《血占い》を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

* プレイヤーが対応できるのは、《血占い》を唱え終わり、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。

《力強い跳躍》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受け、飛行を得る。

* クリーチャーがブロックされた後でそれが飛行を得ても、ブロックは変更されたり解除されたりしない。そのクリーチャーをブロックできるものに影響を与えるためには、遅くとも攻撃クリーチャー指定ステップ中に《力強い跳躍》を唱えなければならない。

《力の頂点》

{7}{R}{R}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを7枚追放する。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放された土地でないカードを唱えてもよい。

この呪文があなたの手札から唱えられたなら、好きな色1色のマナ10点を加える。

* 追放したカードを唱えられるタイミングが、《力の頂点》によって変わることはない。

たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。

* 追放されているカードを唱えると、それは追放領域を離れる。あなたがそれを複数回唱えることはできない。

* 土地・カードや、他の唱えなかったカードは追放領域に残る。

* 何らかの効果によって《力の頂点》がコピーされたなら、そのコピーは唱えられていないので、あなたがマナ 10 点を加えることはない。

《血の美食家》

{4}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

4 / 4

あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれ 1 点のライフを失う。

* 《血の美食家》の能力は、ライフを得るイベント 1 つにつき 1 回のみ誘発する。それが《アジャニの歓迎》による 1 点のライフであっても、《活力回復》による 3 点のライフであっても関係ない。

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

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

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

《角のドルイド》

{3}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2 / 3

あなたが角のドルイドを対象としてオーラ・呪文を唱えるたび、緑の 3 / 3 のビースト・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

* 《角のドルイド》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《テゼレットの門破り》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}

アーティファクト

テゼレットの門破りが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを 5 枚見る。あなたはそこから青かアーティファクトであるカード 1 枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

{5}{U}, {T}, テゼレットの門破りを生け贄に捧げる：このターン、あなたがコントロールしているクリーチャーはブロックされない。

* 《テゼレットの門破り》の最後の能力はパーマネントの特性を変更するものではないので、どのクリーチャーが影響を受けるかは常時変化する。このターン、後になってあなたのコントロール下になったクリーチャーもブロックされない。

《電光吠えのドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行

電光吠えのドラゴンが戦場に出たとき、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたとき、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。これはそれに3点のダメージを与える。

* 《電光吠えのドラゴン》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたとき、2つ目の能力が誘発し、あなたは、ダメージを与えられるクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、ダメージを与えられる前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

* 《電光吠えのドラゴン》の誘発型能力の解決中に{2}{R}を複数回支払って、4点以上のダメージを与えるようなことはできない。

《突破》

{R}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーはトランブルを得る。

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

カードを1枚引く。

* 《突破》は、これの解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはトランブルを得ない。

* あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《突破》を唱えることができる。この呪文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いなら、あなたは単にカードを1枚引くことになる。

《毒矢尻の射手》

{2}{B}{G}

クリーチャー — エルフ・射手

2/3

到達（このクリーチャーで飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

接死（これ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。）

他のクリーチャーが1体死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

* 他のクリーチャー1体が《毒矢尻の射手》と同時に死亡したなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

* 双頭巨人戦では、《毒矢尻の射手》の最後能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

《ドスン》

{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。ドスンはそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーを決定するために、戦場にあった最後の時点の情報を見る。

* 《ドスン》を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

* プレイヤーが対応できるのは、《ドスン》を唱え終わり、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。

《どぶ潜み》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2 / 2

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、どぶ潜みは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

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

* 双頭巨人戦では、《どぶ潜み》の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

《ドワーフの僧侶》

{3}{W}

クリーチャー — ドワーフ・クレリック

2 / 4

ドワーフの僧侶が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

* あなたがコントロールしているクリーチャーの総数は、《ドワーフの僧侶》の能力の解決時にのみ数える。《ドワーフの僧侶》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入れる。

《どんでん返し》

{4}{U}

ソーサリー

クリーチャー2体を対象とし、それらのコントロールを交換する。

* 《どんでん返し》の解決時に対象としたクリーチャーの一方が不適正な対象となっていた場合、交換は発生しない。

* あなたは対象のいずれかをコントロールしている必要はない。

- * 《どんでん返し》の解決時に両方のクリーチャーを同じプレイヤーがコントロールしている場合、何も起こらない。
- * クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《殴りつけるオーガ》

{2}{B}{R}

クリーチャー — オーガ・戦士

3/3

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

殴りつけるオーガが攻撃するたび、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、ターン終了時まで、殴りつけるオーガは+2/+2の修整を受ける。

* 《殴りつけるオーガ》の誘発型能力の解決中に、複数のクリーチャーを生け贄に捧げて+2/+2の修整を複数受けるというようなことはできない。

* 《殴りつけるオーガ》の誘発型能力の解決が始まった後では、解決が終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、クリーチャーを生け贄に捧げた後+2/+2の修整を受ける前のタイミングで、《殴りつけるオーガ》にダメージを与えるというようなことはできない。

《二倍詠唱》

{R}{R}

ソーサリー

このターン、あなたが次にインスタントかソーサリーである呪文を唱えたとき、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もよい。

* あなたが《二倍詠唱》を続けて唱えたなら、あなたは後から唱えた《二倍詠唱》をコピーすることになる。それぞれが個別に解決され、遅延誘発型能力が2つ生成される。その次にあなたが唱える呪文は2回コピーされる。その呪文も《二倍詠唱》であったなら、それに続く呪文は3回コピーされる。以下同様である。

* 《二倍詠唱》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。

* 《二倍詠唱》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時までには打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。

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

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

* 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。

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

* 《二倍詠唱》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱え」たわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《願いのジン》

{3}{U}{U}

クリーチャー — ジン

4 / 4

飛行

願いのジンは、願いカウンターが3個置かれた状態で戦場に出る。

{2}{U}{U}, 願いのジンの上から願いカウンターを1個取り除く：あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。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プレイしてもよい。そうしないなら、それを追放する。

* 公開したカードをプレイするなら、あなたは《願いのジン》の最後の能力の解決中にプレイする必要がある。あなたはそれを、そのターン、後になってプレイすることはできない。これによって唱える呪文は、通常はそのタイプの呪文を唱えることができないタイミングであっても唱えることができるが、他の制約（たとえば、「この呪文は戦闘中にのみ唱えられる」のような制約）は適用される。

* 公開したカードが土地であったなら、あなたのターン中で、あなたがこのターンに土地をプレイしていないときにのみプレイできる。

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

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

《墓起こし》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{B}{B}

クリーチャー — 鳥・スピリット

5 / 5

飛行

{5}{B}{B}：あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをタップ状態で戦場に戻す。

* 《墓起こし》の能力は、それが戦場にある間にのみ起動できる。それは、それ自身をあなたの墓地から戻すことはできない。

《墓場からの復活》

{4}{B}

ソーサリー

墓地からクリーチャー・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。そのクリーチャーは、その他の色やタイプに加えて黒のゾンビでもある。

* 《墓場からの復活》は以前の色やタイプを上書きしない。これは、色1色とサブタイプ1つを追加するものである。

* 通常は無色であるクリーチャーは黒になる。黒であり無色であるということにはならない。

* これよりも後になって生じる、影響を受けるクリーチャーの色を変える効果は、《墓場からの復活》の効果の一部を上書きする。つまり、そのクリーチャーはその新しい色のみ

になる。影響を受けるクリーチャーのタイプやサブタイプを変更する効果についても同様である。

《破滅の龍、ニコル・ボラス》

{1}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

4 / 4

飛行

破滅の龍、ニコル・ボラスが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

{4}{U}{B}{R}：破滅の龍、ニコル・ボラスを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

////

《覚醒の龍、ニコル・ボラス》

伝説のプレインズウォーカー — ボラス

7

+2：カードを2枚引く。

−3：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。覚醒の龍、ニコル・ボラスはそれに10点のダメージを与える。

−4：墓地からクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード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。

−12：プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番下以外のカードをすべて追放する。

* 《破滅の龍、ニコル・ボラス》の戦場に出たときに誘発する能力の解決時には、まずターン順で次の対戦相手（対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手自身）が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。

* 《破滅の龍、ニコル・ボラス》が、そのクリーチャーの面の起動型能力の起動後解決前に戦場を離れたなら、このカードはその移動先の領域に残る。それは追放されず、変身した状態で戻ることもない。

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されるなら、あなたがコントロールしていて、《覚醒の龍、ニコル・ボラス》の3つ目の忠誠度能力によって他のプレイヤーの墓地から戦場に出されたパーマネントは追放される。

《反逆の行動》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。（このターン、それは攻撃したり{T}したりできる。）

* 《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、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《秘儀術師の檻》

{3}{W}

エンチャント

秘儀術師の檻が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。秘儀術師の檻が戦場を離れるまでそれを追放する。

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

* 追放されるパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《火の血脈、サルカン》

{1}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — サルカン

3

+1：あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カードを1枚引く。

+1：望む色の組み合わせのマナ2点を加える。このマナは、ドラゴン・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

−7：飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークンを4体生成する。

* 《火の血脈、サルカン》の2つ目の能力は忠誠度能力なので、マナ能力ではない。これはあなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。それはスタックを使うため、対応することができる。

* 「ドラゴン・呪文」とは、ドラゴンというサブタイプを持つ呪文のみを参照する。その呪文の名前は関係ない。たとえば、《ドラゴンの財宝》はドラゴン・呪文ではない。

《秘紋のアルマサウルス》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

2/5

対戦相手がクリーチャーか土地の、マナ能力でない能力を起動するたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。

* 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。

* 《秘紋のアルマサウルス》の能力は、対戦相手が、手札にあるカードの能力（たとえば、『アモンケット』ブロックのサイクリング能力）や、墓地にあるカードの能力（たとえば、『骨ドラゴン』の能力）を起動しても誘発しない。それによりカードが戦場に出るとしても誘発しない。

* 《秘紋のアルマサウルス》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。誘発型能力の解決後、それを誘発させた起動型能力の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《ビビアン の 召致》

{5}{G}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを7枚見る。あなたはそこからクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。これにより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しているクリーチャー1体を対象とする。その戦場に出たクリーチャーは自身のパワーに等しい点数のダメージをその対象としたクリーチャーに与える。

* 《ビビアン の 召致》を唱える際には、あなたは対象を選ばない。その呪文の解決中に、あなたはあなたが見たカードの中からクリーチャー・カードを1枚戦場に出してもよい。そうしたとき、別の能力が誘発する。あなたは、ダメージを与えるための、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象として選ぶ。

* ダメージが与えられる前にあなたが戦場に出したクリーチャーが戦場を離れたなら、戦場にあった最後の時点の情報を用いて、それが対象としたクリーチャーに与えるダメージの点数を決める。

《ビビアン の ジャガー》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{G}

クリーチャー — 猫・スピリット

3/2

到達（このクリーチャーは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

{2}{G}：あなたの墓地からビビアン の ジャガーをあなたの手札に戻す。この能力は、あなたがビビアン・プレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ起動できる。

* ビビアン・プレインズウォーカーと《ビビアン の ジャガー》に同時に致死ダメージが与えられた場合（たとえば、戦闘ダメージが与えられた場合）、それらは同時にオーナーの墓地に置かれる。ビビアンが戦場を離れる前に《ビビアン の ジャガー》の最後の能力を起動することはできない。

《風景 の 変容》

{2}{G}{G}

ソーサリー

望む数の土地を生け贄に捧げる。あなたのライブラリーから、その数以下の枚数の土地・カードを探してタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたは《風景 の 変容》の解決の一部として土地を生け贄に捧げる。これは追加コストではない。《風景 の 変容》が打ち消されたなら、あなたは土地を生け贄に捧げない。

《変遷 の 龍、クロミウム》

{4}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

7/7

瞬速

この呪文は打ち消されない。

飛行

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、変遷の龍、クロミウムは基本のパワーとタフネスが1/1の人間になり、すべての能力を失い、呪禁を得る。このターン、これはブロックされない。

* 《変遷の龍、クロミウム》の最後の能力が解決された後では、そのターン中は、これはエルダー・ドラゴンではなくなる。ただしこれは依然として、「変遷の龍、クロミウム」という名前の伝説のクリーチャーである。

* 《変遷の龍、クロミウム》の起動型能力は、これの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するような、それ以前の効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

* クリーチャーのパワーやタフネスを増やしたり減らしたりする効果（たとえば《剛力化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、このクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、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。

* 《変遷の龍、クロミウム》が、この起動型能力の解決後に能力を得たなら、これはその能力を持ち続ける。

* 《変遷の龍、クロミウム》がブロックされた後で、この最後の能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

《変態変異》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

変態変異が戦場に出るに際し、クリーチャー1体を選ぶ。

エンチャントされているクリーチャーは、その選ばれたクリーチャーのコピーになる。

* 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。

* 《変態変異》は選ばれた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（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。

* コピーされる特性は《変態変異》の効果が最初に適用され始めたときに決まる。後になって選ばれたクリーチャーのコピー可能な値が変わったり、そのクリーチャーが戦場を離れたりしても、エンチャントされているクリーチャーの特性には影響しない。

* 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他の《変態変異》にエンチャントされている場合）には、エンチャントされているクリーチャーは選ばれたクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。

* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《変態変異》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、エンチャントされているクリーチャーはトークンにはならない。

* エンチャントされているクリーチャーは、それが死亡する際も選ばれたクリーチャーのコピーなので、コピー効果により得た「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能

力は誘発する。それが通常持っている「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力は誘発しない。

* 何らかの理由によって《変態変異》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、エンチャントされているクリーチャーをそのクリーチャーのコピーにすることはできない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

《包囲破りの巨人》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・戦士

6 / 3

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

{3}{R}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

* クリーチャーがブロックした後で《包囲破りの巨人》の最後の能力を起動しても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

《骨を灰に》

{2}{U}{U}

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。

カードを1枚引く。

* 打ち消されないクリーチャー・呪文も、《骨を灰に》の適正な対象である。《骨を灰に》の解決時に、そのクリーチャー・呪文は打ち消されないが、あなたはカードを1枚引く。

《暴虐の龍、アスマディ》

{3}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

6 / 6

飛行

暴虐の龍、アスマディが攻撃するたび、プレイヤー1人につき、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。それらのプレイヤーはそれらのパーマネントを生け贄に捧げる。これによりパーマネントを生け贄に捧げた各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上のカードを公開し、その後それがパーマネント・カードであるならそれを戦場に出す。

* あなたは、生け贄に捧げる対象として、あなたのパーマネントも1つ選ばなければならない。

* 《暴虐の龍、アスマディ》の誘発型能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に、ブロック・クリーチャーが選ばれる前に解決される。この能力の対象となったクリーチャーはブロックする時点では残っていないので、それではブロックできないが、この能力によって戦場に出たクリーチャーではブロックできる可能性がある。

* 対象としたパーマネントの中に生け贄に捧げられなかったものがあつた場合（たとえば、そのうち1つが呪禁を得て不適正な対象になった場合）は、そのパーマネントのコントローラーは自分のライブラリーの一番上のカードを公開したり戦場に出したりしない。

* パーマネントをコントロールしていないプレイヤーがいたなら、《暴虐の龍、アスマディ》の能力は適正な対象を取れないことになるので、スタックから取り除かれ、何の効果もない。

《暴君への敵対者、アジャニ》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

4

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

−2：あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが2以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

−7：あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、絆魂を持つ白の1/1の猫・クリーチャー・トークンを3体生成する。」を持つ紋章を得る。

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

《冒涇された墓所》

{3}

アーティファクト

クリーチャー・カードが1枚以上あなたの墓地を離れるたび、飛行を持つ黒の1/1のコウモリ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《冒涇された墓所》の能力が1回誘発するたびに、あなたはコウモリ・トークンを1体生成する。あなたの墓地を離れたカードの枚数には関係ない。

《墓地解放》

{3}{B}{B}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーが1体死亡するたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* あなたがコントロールしている他のクリーチャーが、《墓地解放》が戦場を離れるのと同時に死亡したなら、あなたはゾンビ・トークンを得る。

《ぼろぼろのミイラ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ジャッカル

1/2

ぼろぼろのミイラが死亡したとき、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

* 《ぼろぼろのミイラ》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、その誘発型能力がスタックに置かれる前にあなたはこのゲームに敗北する。

* 双頭巨人戦では、《ぼろぼろのミイラ》の誘発型能力により、対戦相手チームは4点のライフを失うことになる。

《緑探しのドライアド》

{1}{G}

クリーチャー — ドライアド

1 / 3

{T} : あなたのライブラリーが一番上のカードを見る。それが土地・カードであるなら、あなたはそれを公開してあなたの手札に加えてもよい。

* あなたのライブラリーが一番上のカードが土地・カードでなかった場合や、あなたがそれを公開しないことを選んだ場合には、それはあなたのライブラリーが一番上に残る。

《無私の勇者、レナ》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3 / 3

無私の勇者、レナが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体につき、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

無私の勇者、レナを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて、無私のチャンピオン、レナよりもパワーが小さいクリーチャーは、破壊不能を得る。

* あなたがコントロールしているトークンでないクリーチャーの総数は、《無私の勇者、レナ》の1つ目の能力の解決時にのみ見る。《無私の勇者、レナ》が戦場に残っていれば（そして、何らかの理由でそれがトークンである、というわけでなければ）、それ自身も数に入れる。

* 《無私の勇者、レナ》の最後の能力の解決中に破壊不能を得るクリーチャーは、《無私の勇者、レナ》が戦場にあった最後の時点でのパワーを用いて決定する。

* 《無私の勇者、レナ》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていて適切なパワーを持っていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは破壊不能を得ない。そのターン、後になってあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーが増えても、それは破壊不能を失わない。

《冥府の傷跡》

{1}{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、「このクリーチャーが死亡したとき、カードを1枚引く。」を持つ。

* クリーチャーが死亡したときにそれをコントロールしていたプレイヤーがカードを1枚引く。

* 《冥府の傷跡》とエンチャントされているクリーチャーが同時に破壊された場合、プレイヤーはカードを1枚引く。

《冥府の報い》

{B}

インスタント

無色のクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。あなたはそのパワーに等しい点数のライフを得る。

* 得るライフの点数は、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点でのパワーに等しい。

* そのクリーチャーのパワーが負の値であったなら、あなたはライフを得ることも失うこともない。

《闇住まいの神託者》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

{1}, 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追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。（そ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。）

* 《闇住まいの神託者》によって、追放したカードを唱えられるタイミングは変わらない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。

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

* 追放されたカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。

* 《闇住まいの神託者》の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げててもよい。

《優位宣言》

{3}{G}{G}

ソーサリー

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受ける。このターン、それをブロックできるクリーチャーはすべて、それをブロックする。

* 防御プレイヤーがコントロールしているが、何らかの理由によって対象としたクリーチャーをブロックできないクリーチャー（たとえば、タップ状態のクリーチャー）では、そのクリーチャーをブロックしない。クリーチャーがその攻撃クリーチャーをブロックするために何らかのコストが必要な場合は、防御プレイヤーにそのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーではブロックしなくてもよい。

《勇敢な騎士》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/4

あなたがコントロールしている他の騎士は+1/+1の修整を受ける。

{3}{W}{W}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている騎士は二段攻撃を得る。

* 同一のクリーチャーに二段攻撃が複数あっても意味はない。

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

《悠長な再構築》

{3}{U}{U}

エンチャント

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。そのプレイヤーは、自分のライブラリー一番上からカードを3枚自分の墓地に置く。その後あなたはこれにより墓地に置かれた土地・カード1枚につきカードを1枚引く。

* 《悠長な再構築》の誘発型能力が1つ解決されるたびに、その能力の解決中に墓地に置かれた土地・カードのみを数える。たとえば、対戦相手があるアップキープに土地・カードを2枚自分の墓地に置き、その次のアップキープに土地・カードを3枚置いた場合、あなたはカードをそれぞれ2枚と3枚引く。2枚と5枚引くわけではない。

* 対戦相手がライブラリーから移動したカードがそのプレイヤーの墓地に置かれなかった場合（たとえば、あなたが《安らかなる眠り》をコントロールしていた場合）には、あなたはカードを引かない。

《陽光浄化者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 4

陽光浄化者が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

・クリーチャー1体を対象とする。その上からカウンターをすべて取り除く。陽光浄化者が戦場に残り続けているかぎり、その上にカウンターを置くことはできない。

・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカウンターをすべて失う。陽光浄化者が戦場に残り続けているかぎり、そのプレイヤーはカウンターを得ることができない。

* 能力のコストや呪文の追加コストとして、《陽光浄化者》の影響を受けるクリーチャーやプレイヤーの上にカウンターを置くことが必要であれば、そのコストを支払うことはできない。解決される呪文や能力に、プレイヤーがそのクリーチャーやプレイヤーにカウンターを与えてもよいと書かれていたとしても、そのプレイヤーはそうすることを選べない。

* 置換効果によって、プレイヤーがイベントを変更したり置き換えたりすることが許されていて、その結果《陽光浄化者》の影響を受けるクリーチャーやプレイヤーの上にカウンターを置くことになる場合、そのプレイヤーはその置換効果を適用してもよいが、それらがカウンターを得ることはない。その元のイベント全体が置き換えられる場合（たとえば、《損魂魔道士》の置換効果が適用される場合）は、その元のイベントは起きない。

《呼び覚ます者イザレス》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3 / 3

接死

呼び覚ます者イザレスが攻撃するたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがXのクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを死体カウンターが1個置かれた状態で戦場に戻す。そのクリーチャーが戦場を離れるなら、それを他の領域に置く代わりに追放する。

* 《呼び覚ます者イザレス》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、もう一つの能力が誘発し、あなたは戦場に戻すクリーチャー・カード1枚を対象として選ぶ。これは、「そうしたな

ら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、対象とするクリーチャー・カードが選ばれる前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶので、これにより戦場に戻ったクリーチャーは、たとえ速攻を持っていても、それが戦場に戻ったその同じ戦闘で攻撃することはできない。

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

* 何らかの方法により、《呼び覚ます者イザレス》によって戦場に戻されたクリーチャーから死体カウンターを取り除いたとしても、それを追放する置換効果はそのまま適用され続ける。死体カウンターは、戦場を離れる代わりに追放されるクリーチャーを覚えておきやすくするという用途でのみ使用される。

* 《呼び覚ます者イザレス》が戦場を離れても、その置換効果はそのまま適用され続ける。それによって戦場に戻されたクリーチャーが戦場を離れるなら、代わりに追放される。

* 「死亡」とは戦場から墓地に置かれることを意味する。その代わりに追放されたクリーチャーは「死亡」したわけではない。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。

《リッチの愛撫》

{3}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。あなたは3点のライフを得る。

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

《龍魂、サルカン》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — サルカン

5

+2：龍魂、サルカンは各対戦相手と対戦相手がコントロールしている各クリーチャーに、それぞれ1点のダメージを与える。

−3：プレイヤー1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。龍魂、サルカンはそれに4点のダメージを与える。

−9：あなたのライブラリーから望む数のドラゴン・クリーチャー・カードを探して戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 双頭巨人戦では、《龍魂、サルカン》の1つ目の能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

《リリアナの餌食》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚見る。あなたはそこから黒のカード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* あなたは《リリアナの餌食》を、対戦相手であればどのプレイヤーを対象として唱えてもよい。そのプレイヤーの手札にカードがなくても構わない。対象とした対戦相手がカードを捨てられなかった場合も、あなたは《リリアナの餌食》の2つ目の能力の処理を行う。

《リリアナの契約》

{3}{B}{B}

エンチャント

リリアナの契約が戦場に出たとき、あなたはカードを4枚引き、あなたは4点のライフを失う。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが異なる名前のデーモンを4体以上コントロールしている場合、あなたはこのゲームに勝利する。

* あなたのアップキープの開始時に、あなたが異なる名前のデーモンを4体以上コントロールしていないなら、《リリアナの契約》の2つ目の能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中のアップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。

* また、2つ目の能力が誘発しても、その能力の解決時にあなたが異なる名前のデーモンを4体以上コントロールしていなかった場合は、あなたはそのゲームに勝利しない。

《レオニンの戦導者》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

4 / 4

レオニンの戦導者が攻撃するたび、絆魂を持つ白の1 / 1の猫・クリーチャー・トークンを2体タップ状態で攻撃している状態で生成する。

* このトークン2体がどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するかは、あなたが決める。《レオニンの戦導者》が攻撃しているのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。また、それぞれが異なるプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

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

《レオニンの先兵》

{W}

クリーチャー — 猫・兵士

1 / 1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが3体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、レオニンの先兵は+1/+1の修整を受ける。あなたは1点のライフを得る。

* あなたのターンの戦闘フェイズの開始時に、あなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていないなら、《レオニンの先兵》の能力は一切誘発しない。戦闘開始ステップ中にパーマネントがクリーチャーになっても、《レオニンの先兵》の能力は誘発しない。

* 《レオニンの先兵》の能力の解決時にあなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合は、この能力は何もしない。ただし、この能力の解決時にあなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていた場合は、そのターン、後になってあなたが

3体以上のクリーチャーをコントロールしていなくなったとしても、+1/+1の修整は適用され続ける。

《練達飛行機械職人、サイ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/4

あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{1}{U}, アーティファクト2つを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。

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

《ヴァレロンの有印剣》

{3}

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/+0の修整を受け、警戒を持ち、その他のタイプに加えて騎士でもある。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体攻撃している状態で生成する。

装備{3}

* このトークンがどのプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃しているかは、あなたが決める。それは装備しているクリーチャーが攻撃しているのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。

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

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イクサラン、イクサランの相克、ドミナリア、カラデシュ、霊気紛争、アモンケット、破滅の刻、およびプレインズウォーカーデッキは、アメリカおよびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2018

Wizards.