

『基本セット 2020』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 2019 年 5 月 31 日

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

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

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

一般注釈

製品情報

『基本セット 2020』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 112 枚、アンコモン 80 枚、レア 53 枚、神話レア 15 枚）に加えて、『基本セット 2020』プレインズウォーカーデッキや新規プレイヤー向け製品の一部としてのみ提供される 63 枚のカードとキャンペーン限定カード 1 枚（『基本セット 2020』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。

『基本セット 2020』は、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 ことができる。その発売日とは、2019 年 7 月 12 日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『イクサラン』、『イクサランの相克』、『ドミナリア』、『基本セット 2019』、『ラヴニカのギルド』、『ラヴニカの献身』、『灯争大戦』、『基本セット 2020』。

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

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

セットのテーマ：チャンドラ・ナラー

『基本セット 2020』では、炎のプレインズウォーカー、チャンドラ・ナラーに焦点を当てている。チャンドラの目を見張る紅蓮術の腕前を、豊富なチャンドラの呪文に加えて、ブースターパックに入る3枚のプレインズウォーカー・カード（アンコモン1枚、レア1枚、神話レア1枚）と、チャンドラのプレインズウォーカーデッキに含まれる4枚目のプレインズウォーカー・カードによって表現している。

《新米紅蓮術師、チャンドラ》

{3}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

5

+1：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているエレメンタルは+2/+0の修整を受ける。

−1：{R}{R}を加える。

−2：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。新米紅蓮術師、チャンドラはそれに2点のダメージを与える。

今回のリリースではプレインズウォーカー・カードのルールに変更はない。

- プレインズウォーカー・カードにはサブタイプ（たとえば、「チャンドラ」や「アジャニ」）があり、他のカードが参照することがあるが、それ自体には特別なルール上の意味はない。たとえば、あなたは《新米紅蓮術師、チャンドラ》という名前のプレインズウォーカーを2体同時にコントロールすることはできないが、それはこのプレインズウォーカーが伝説のパーマネントであり「レジェンド・ルール」が適用されるからである。《新米紅蓮術師、チャンドラ》と《炎の侍祭、チャンドラ》であれば、両方のチャンドラをコントロールすることができる。
- プレインズウォーカーは、初期忠誠度（カードの右下に記載されている数値）に等しい数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。プレインズウォーカーにダメージを与えられると、その点数に等しい数の忠誠カウンターを失う。
- プレインズウォーカーの忠誠度が0になったなら、クリーチャーのタフネスが0になった場合と同様に、オーナーの墓地に置かれる。プレインズウォーカーの忠誠度を0にして、その後それを他の効果のために生け贄に捧げるということはできない。
- あなたは、あなたのターンに、あなたがソーサリーを唱えられるときならいつでも、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力1つを起動してもよい。そうする場合、適切な数の忠誠カウンターをその上に置くかその上から取り除くかすることにより、その能力の忠誠度コストを支払う。
- プレインズウォーカーに誘発型能力か常在型能力があるなら、その能力は、あなたがそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動した後でも機能し続ける。

- あなたのターン中にあなたがコントロールしているプレインズウォーカー・呪文が解決されたときには、他のプレイヤーが呪文（インスタント・呪文も含む）を唱えたり能力を起動したりできるようになるよりも先に、あなたが優先権を得る。それがあなたのメイン・フェイズでありスタックが空であるなら、他の誰かがそのプレインズウォーカーを戦場から除去できるようになる前に、あなたはその能力を起動できる。
- プレインズウォーカーに対処する最も簡単な方法は、それを攻撃することである。あなたが攻撃クリーチャーを選ぶ際に、あなたはそれらの各クリーチャーにつきそれぞれ、対戦相手1人を攻撃するのか、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃するのを選ぶ。プレイヤーは、自分のプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーを、自分がコントロールしているクリーチャーで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ブロックされなかったクリーチャーは、戦闘ダメージをそのプレインズウォーカーに与える。そのプレインズウォーカーがダメージを与え返すことはない。
- 一部の呪文は、プレインズウォーカーに直接ダメージを与えられる。その種の呪文には、「プレインズウォーカーを対象とする」や「プレインズウォーカーにダメージを与える」のように明記されていることもあるが、英語版では「『any target』にダメージを与える」ことができると記載されていることもある。「any target」という記載は「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」ということを意味する。

再録キーワード：プロテクション

『基本セット 2020』からプロテクションのキーワードが現役復帰し、今後のセットでは再び頻繁に登場するようになる。このキーワード能力は、パーマネントやプレイヤーを4通りの方法で守る。

《浄光の使徒》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/1

プロテクション（黒）（このクリーチャーは黒のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。）

{2}：墓地からカード1枚を対象とし、それを追放する。

今回のリリースではプロテクションのルールに変更はない。

- パーマネントが「プロテクション（特定の色）」を持つとは、以下の4つのことを意味する。
 - その色の発生源からそのパーマネントに与えられるダメージは、すべて軽減される。

- その色のオーラや装備品を、そのパーマネントにつけることはできない。
- その色のクリーチャーでは、そのパーマネントをブロックできない。
- その色の呪文や、その色の発生源からの能力は、そのパーマネントを対象にできない。
- 上記以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。プロテクション（白）を持つクリーチャーも《次元の浄化》によって破壊される。プロテクション（緑）を持つクリーチャーも《超克》によって+2/+2の修整を受けトランプルを得る。また、プロテクション（黒）を持つクリーチャーも《荒廃甲虫》の効果によって+1/+1カウンターを置けなくなる。
- パーマネントがプロテクションを得ることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になることがある。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、その効果は一切発生しない。その対象と関係ない効果も発生しない。少なくとも1つの対象がまだ適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- プロテクションは、プロテクションを持つオブジェクトが戦場にある間にのみ適用される。たとえば、プロテクション（青）を持つクリーチャー・呪文を、それを打ち消す青の呪文の対象にできるし、墓地にあってプロテクション（黒）を持つクリーチャー・カードを、それを戻す黒の呪文の対象にできる。

再録メカニズム：力線

「力線」は、5つのエンチャントからなるサイクルであり、変わった特徴を持っている。もしも、これらがゲーム開始時の手札に1枚以上あったなら、それらをゲーム開始前に戦場に出せるのだ！

《虚空の力線》

{2}{B}{B}

エンチャント

虚空の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

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

今回のリリースでは「力線」に関連するルールに変更はない。

- プレイヤーすべてがマリガンを行い終えた後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。
- プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカード（たとえば、「力線」サイクルのカード）があったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理を行う。そのプレイヤーはそれらの処理を望む順番で行うことができる。その後、他の各プレイヤーもターン順に同様に行う。その後、最初のターンが始まる。

ルールの更新：マリガン

今年の初めに行ったテストが成功したことを受けて、この『基本セット 2020』セットの発売日から新しいマリガン手順が採用される。このルール変更はすべてのフォーマットで 2019 年 7 月 12 日から適用される。

新しいマリガン手順のルールは次の通り。

103.4. 各プレイヤーはそれぞれ自分の初期手札枚数に等しい枚数のカードを引く。初期手札枚数は通常 7 枚である。（ただし効果によって初期手札枚数が変わることがある。）最初の手札が満足できるものでなかったプレイヤーは、マリガンを行ってもよい。まず、開始プレイヤーがマリガンを行うかどうかを決定し、それを宣言する。その後、ターン順に各プレイヤーが同様に行う。各プレイヤーが宣言を終えた後、マリガンを行うことを選んだすべてのプレイヤーは同時にマリガンを行う。「マリガンを行う」とは、手札にあるカードをライブラリーに戻して切り直し、自分の初期手札枚数に等しい枚数のカードを引き、その後それらのカードのうちそのプレイヤーがマリガンを行った回数に等しい枚数のカードを自分のライブラリーの一番下に望む順番で置くことである。あるプレイヤーがマリガンを行わないことを選んだなら、残ったカードがそのプレイヤーのゲーム開始時の手札になり、そのプレイヤーはそれ以上マリガンを行うことはできない。その後、マリガンを行うプレイヤーがいなくなるまで、この手順を繰り返す。プレイヤーは、開始時の手札が 0 枚になるまでマリガンを行うことができる。

- カードを 7 枚引いた後プレイヤーは、マリガンの手順を省略し、カードを自分のライブラリーの一番下に置く前に、単にマリガンを行うと宣言してもよい。ただし、何らかの効果によってマリガンを行えるときに他の処理を行うことができるならば、そのプレイヤーは、その処理を行う前に、適切な枚数のカードを自分のライブラリーの一番下に置かなければならない。
- 多人数戦では、プレイヤーが行う最初のマリガンは「フリー・マリガン」である。これは、「プレイヤーが最初にマリガンを行うときには、カードを 1 枚もライブラリーの一番下に置かない。そのプレイヤーが 2 回目のマリガンを行うときには、カード 1 枚を自分のライブラリーの一番下に置く。以下同様である。」を意味する。

カード別注釈

《暁の騎兵》

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

クリーチャー — エレメンタル・騎士

4/6

警戒

暁の騎兵が戦場に出たとき、土地でないパーマネント最大 1 つを対象とし、それを破壊する。そのコントローラーは無色の 3/3 のゴーレム・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。

暁の騎兵が死亡したとき、あなたの墓地からアーティファクトかエンチャントであるカード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

- 《暁の騎兵》の戦場に出たときに誘発する能力を、対象を選ばずにスタックに置いてよい。それは解決されるが、効果はない。しかし、あなたが対象を選び、その能力の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。どのプレイヤーもゴーレム・トークンを生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーはゴーレム・トークンを生成する。

《アンデッドの召使い》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ

3/2

アンデッドの召使いが戦場に出たとき、あなたの墓地にある「アンデッドの召使い」という名前のカード1枚につき、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。

- この能力の解決時に、あなたの墓地にある《アンデッドの召使い》の枚数を数えて、戦場に出すトークンの数を決める。《アンデッドの召使い》が、それ自体の誘発型能力に対応して死亡し、その能力の解決時にあなたの墓地にあれば、それもゾンビ・トークンの数に入れる。

《アーク弓のレインジャー、ビビアン》

{1}{G}{G}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ビビアン

4

+1：クリーチャー最大2体を対象とする。それらの上に+1/+1カウンターを2個望むように割り振って置く。ターン終了時まで、それらはトランプルを得る。

−3：あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、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。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。

−5：あなたは「ゲームの外部からあなたがオーナーであるクリーチャー・カード1枚を選び、それを公開してあなたの手札に加える。」を選んでもよい。

- あなたは、《アーク弓のレインジャー、ビビアン》の1つ目の能力を起動する際に、カウンターの割り振りを選ぶ。対象とした各クリーチャーの上にはそれぞれ少なくとも1つのカウンターを割り振らなければならない。これは、クリーチャー1体の上に2つのカウンターを置き、クリーチャー2体にトランプルを与えることはできないことを意味する。

- 《アーク弓のレインジャー、ビビアン》の1つ目の能力は、対象とするクリーチャーを選ばずに起動してもよい。カウンターは、どのクリーチャーの上にも置かない。これはカウンターの割り振りに関する以前のルールからの変更点である。
- 《アーク弓のレインジャー、ビビアン》の1つ目の能力に対応して、対象としたクリーチャー2体のうち1体が不適正な対象になったなら、そのクリーチャーの上に置くはずだった+1/+1カウンターは失われる。それを適正な対象の上に置くことはできない。
- 《アーク弓のビビアン》の2つ目の能力の解決時に、いずれかの対象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。
- カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

《遺跡の回収者》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2/1

遺跡の回収者を生け贄に捧げる：あなたの墓地にありこのターンに戦場からあなたの墓地に置かれたパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 起動型能力の対象は、そのコスト（たとえば、「遺跡の回収者を生け贄に捧げる」）を支払う前に選ぶので、《遺跡の回収者》の能力はそれ自身を対象とすることはできない。
- パーマネント・カードとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかであるカードのことである。
- 《遺跡の回収者》の能力は、あなたの墓地にあり、同じターン中の《遺跡の回収者》が戦場に出る前に戦場から墓地に置かれたパーマネント・カード1枚を対象にできる。
- そのターン、それ以前に打ち消されたパーマネント・呪文は戦場に出ていないので、《遺跡の回収者》の能力の適正な対象ではない。

《陰惨な鞭使い》

{3}{B}{B}

クリーチャー — オーク・戦士

3/3

陰惨な鞭使いが戦場に出たとき、対戦相手1人かプレインズウォーカー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クリーチャー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クリーチャーの総数は、《陰惨な鞭使い》の能力の解決時に数える。《陰惨な鞭使い》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入れる。

《イーヴォ島の管理人》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

2/2

飛行

あなたが飛行を持つクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 飛行を持たないクリーチャー・呪文は、何らかの効果によってそれが戦場に出た後で飛行を持つことになるとしても、それを唱えるためのコストが減ることはない。クリーチャー・呪文自身が、特定の状況下で戦場に出た後に飛行を与える能力を持っていたとしても同様である。その条件を満たしていたとしても関係ない。
- 《イーヴォ島の管理人》の最後の能力は、飛行を持つクリーチャー・呪文に必要な色マナの数を減らすことはできない。

《裏切りの工作員》

{5}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/3

裏切りの工作員が戦場に出たとき、パーマネント1つを対象とし、そのコントロールを得る。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが、あなたがオーナーではないパーマネントを3つ以上コントロールしている場合、カードを3枚引く。

- 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。オーラや装備品のコントロールを得たとしても、それが現在何につけられているのかは変わらない。
- 《裏切りの工作員》の効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《裏切りの工作員》が戦場を離れたとしても消滅しない。ただし多人数戦では、あなたがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。
- トークンのオーナーは、それを生成したプレイヤーである。
- あなたの終了ステップの開始時に、あなたが、あなたがオーナーではないパーマネントを3つコントロールしていないなら、《裏切りの工作員》の最後の能力は誘発しない。この能力の解決時に、あなたが、あなたがオーナーではないパーマネントを3つコントロールしていなくなっていたなら、あなたはカードを3枚引かない。ただしそれらは、それぞれの時点で同じ3つのパーマネントでなくても構わない。
- あなたが「ターン終了時まで」パーマネントのコントロールを得たなら、その効果は終了ステップの後、クリンナップ・ステップ中に終わる。《裏切りの工作員》の

最後の能力が解決される時点でも、あなたはそのパーマネントをコントロールしている。

《塩水生まれの殺し屋》

{1}{U}

クリーチャー — マーフオーク・海賊

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。）

あなたが対戦相手のターン中に呪文を唱えるたび、塩水生まれの殺し屋の上に +1/+1 カウンターを1個置く。

- 《塩水生まれの殺し屋》の最後の能力が機能するためには、それが戦場にある必要がある。特に、対戦相手のターン中にあなたが《塩水生まれの殺し屋》を唱えたとしても、それ自身の能力は誘発しない。
- 《塩水生まれの殺し屋》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《狼族の絆》

{4}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

狼族の絆が戦場に出たとき、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- 《狼族の絆》を唱えるには、対象とするためのクリーチャーが1体必要になる。それは、それが生成する狼・トークンにつけられた状態で戦場に出ることはできない。
- 《狼族の絆》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。それは戦場に出ないので、その能力が誘発することもない。

《狼乗りの鞍》

{3}{G}

アーティファクト — 装備品

狼乗りの鞍が戦場に出たとき、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンを1体生成し、その後狼乗りの鞍をそれにつける。

装備しているクリーチャーは、+1/+1の修整を受け、2体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

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

- 生成する狼・トークンは2/2のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力は、そのトークンに《狼乗りの鞍》がつけられる前に、2/2のクリーチャーとして戦場に出たことを見ることになる。
- あなたが狼・トークンを生成してから、《狼乗りの鞍》をそれにつけるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- 装備しているクリーチャーが威迫を得たなら、これは決してブロックされない。

《大襲海蛇》

{4}{U}{U}

クリーチャー — 海蛇

4/6

{5}{U}{U} : このターン、大襲海蛇はブロックされない。

- 《大襲海蛇》がブロックされた後では、その能力を起動しても、ブロックが変更されたり解除されたりしない。

《隠された手、ケシス》

{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・アドバイザー

3/4

あなたが伝説の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたの墓地から伝説のカード2枚を追放する：ターン終了時まで、あなたの墓地にある各伝説のカードはそれぞれ「あなたは墓地からこのカードをプレイしてもよい。」を得る。

- 《隠された手、ケシス》の最後の能力は、その解決時にあなたの墓地にあった伝説のカードにのみ影響する。そのターン、後になって墓地に置かれた伝説のカードは能力を得ない。あなたが伝説のカードをプレイして、それがあなたの墓地に戻ったなら、それはもうその能力を持っていない。
- 伝説のカードをプレイできるタイミングが、《隠された手、ケシス》の最後の能力によって変わることはない。たとえば、あなたの墓地に伝説のクリーチャー・カードがあったなら、あなたがそれを唱えられるのは、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ときのみである。あなたの墓地に伝説の土地・カードがあったなら、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。
- あなたは依然として、これによりあなたが唱える伝説の呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。代替コストを支払ってもよい。

《覚醒根の精霊》

{4}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル

5/5

{G}{G}{G}{G}{G} : あなたがコントロールしている土地 1 つを対象とし、それをアンタップする。それは速攻を持つ 5/5 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。(この効果は、その土地が戦場に残っているかぎり継続する。)

- 《覚醒根の精霊》の能力は、すでにクリーチャーである土地やすでにアンタップ状態である土地を対象にできる。この能力は、可能であればそれをアンタップし、基本のパワーとタフネスを 5/5 にする。そのクリーチャーのパワーとタフネスを修整するカウンターや効果は適用され続け、クリーチャーのパワーとタフネスを設定する効果は上書きされる。

《駆け回る物焦がし》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル

1/1

駆け回る物焦がしが戦場に出たとき、赤の 1/1 のエレメンタル・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エレメンタルは速攻を得る。(このターン、それらは攻撃したり{T}したりできる。)

- 《駆け回る物焦がし》の能力は、この能力の解決時（エレメンタル・トークンの生成後）にあなたがコントロールしているエレメンタルにのみ影響する。これは、それらのトークンと《駆け回る物焦がし》自身が速攻を得ることを意味する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたエレメンタルは速攻を得ない。

《風の憤怒、カイカ》

{1}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 鳥・ウィザード

3/3

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、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 体生成する。

スピリット 1 体を生け贄に捧げる：{R}を加える。

- 《風の憤怒、カイカ》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が、それはそれを誘発させた呪文の対象を選んだ後である。生成されるスピリットはその呪文の対象になれない。《風の憤怒、カイカ》の能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《金縛り》

{3}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

金縛りが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。

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

- 《金縛り》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。それは戦場に出ないので、その能力が誘発することもない。

《神々の思し召し》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。色1色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた色）を得る。（それは選ばれた色のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。）

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

- 《神々の思し召し》によって色1色を選ぶ際に、あなたは「アーティファクト」や「無色」を選ぶことはできない。なぜなら、それらは色ではないからである。
- 《神々の思し召し》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは占術1を行わない。《神々の思し召し》の解決中に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になった場合（たとえば、あなたがそれにプロテクション（白）を与えた場合）は、占術1を行う。

《雷族の呼び覚まし》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル・シャーマン

1/2

速攻

雷族の呼び覚ましは攻撃するたび、あなたの墓地にありタフネスが雷族の呼び覚ましのタフネスよりも小さいエレメンタル・クリーチャー・カード1枚を対象とする。そのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に戻す。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- 対象としたカードのタフネスは、《雷族の呼び覚まし》が攻撃したときと、誘発型能力の解決時の両方の時点で、それよりも小さくなければならない。《雷族の呼び覚まし》が攻撃するたびに誘発する他の能力によって《雷族の呼び覚まし》のタフネスを大きくするのでは、その能力がタフネスの大きなカードを対象にできるようにするには間に合わない。

- 《雷族の呼び覚まし》が攻撃した後、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点でのタフネスを用いてそのカードが依然として適正な対象であるかどうかを判断する。
- 戻したクリーチャーが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーは、あなたが選ぶ。《雷族の呼び覚まし》が攻撃しているも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。
- 戻したクリーチャーは攻撃クリーチャーであるが、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。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力（たとえば、《雷族の呼び覚まし》自身の能力）は誘発しないことを意味する。
- 新しいクリーチャーが終了ステップよりも前に戦場を離れたなら、そのカードは現在の領域に残る。それを生け贄に捧げることはない。

《害悪な掌握》

{1}{B}

インスタント

緑か白の、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とし、それを破壊する。
あなたは1点のライフを得る。

- 《害悪な掌握》の解決時までに対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたはライフを得る。

《瓦礫帯の世捨て人》（ウェルカムデッキのみ）

{4}{R}

クリーチャー — オーガ・狂戦士

6/5

各戦闘で、瓦礫帯の世捨て人は可能なら攻撃する。

- 何らかの理由により《瓦礫帯の世捨て人》が攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーがコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

《帰寂からの帰還》

{W}{W}

インスタント

あなたの墓地から、このターンに戦場からあなたの墓地に置かれたパーマネント・カード最大2枚を対象とし、それらをタップ状態で戦場に戻す。

- 「パーマネント・カード」とは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかであるカードのことである。
- これによりオーラを戻すなら、あなたはそのオーラが戦場に出る直前にそれがエンチャントするものを選ぶ。ただし、そのオーラと同時に戦場に出るパーマネント・カードを選ぶことはできない。これにより戦場に戻るオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つパーマネントやプレイヤーを選んでもよい。ただし、その選んだものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。
- そのターン、それ以前に打ち消されたパーマネント・呪文は戦場に出ていないので、《帰寂からの帰還》の適正な対象にはならない。

《吸血鬼の王、ソリン》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{4}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ソリン

4

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。

−2：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。吸血鬼の王、ソリンはそれに4点のダメージを与える。あなたは4点のライフを得る。

−8：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各吸血鬼はそれぞれ「{T}：クリーチャー1体を対象とし、そのコントロールを得る。」を得る。

- 《吸血鬼の王、ソリン》の2つ目の能力の解決時まで、選ばれた対象が不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたは4点のライフを得ない。
- 《吸血鬼の王、ソリン》の最後の能力によって得られる能力のコントロール変更効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《吸血鬼の王、ソリン》や、その能力を持っていた吸血鬼が戦場を離れたとしても消滅しない。ただし多人数戦では、あなたがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。

《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。

《凶暴な見張り、ガーゴス》

{3}{G}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ハイドラ

8 / 7

警戒

あなたがハイドラ・呪文を唱えるためのコストは{4}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が呪文の対象になるたび、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。凶暴な見張り、ガーゴスはそれと格闘を行う。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《凶暴な見張り、ガーゴス》による減少）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 《凶暴な見張り、ガーゴス》のコストを減らす能力は、ハイドラのコストのうち不特定マナにのみ影響する。たとえば、あなたがマナ・コストが{2}{G}{G}{G}のハイドラ・呪文を唱える場合、それを唱えるためのコストは{G}{G}{G}になる。{G}ではない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたはコストの減少を適用する前にXの値を選ぶ。たとえば、マナ・コストが{X}{G}{G}のハイドラ・呪文を唱え、Xの値として6を選んだなら、あなたは{2}{G}{G}を支払う。そのハイドラのXを参照する能力はXの値として6を使用する。あなたが実際に支払ったマナの点数には関係ない。
- 《凶暴な見張り、ガーゴス》のコストを減らす能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。《凶暴な見張り、ガーゴス》はそれ自身のコストを減らさない。
- 《凶暴な見張り、ガーゴス》が格闘を行うクリーチャーは、（格闘を行うなら）《凶暴な見張り、ガーゴス》のコントローラーが決める。呪文のコントローラーではない。
- 呪文1つが、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を複数回対象とする場合は、《凶暴な見張り、ガーゴス》の能力は1回誘発する。あなたがコントロールしているクリーチャー複数を対象とするなら、《凶暴な見張り、ガーゴス》の能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。
- 《凶暴な見張り、ガーゴス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《凶暴な見張り、ガーゴス》の最後の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。《凶暴な見張り、ガー

ゴス》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも与えられもしない。

《巨像の鎚》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+10/+10の修整を受け飛行を失う。

装備{8}（{8}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《巨像の鎚》は、最初から飛行を持っていないクリーチャーにつけることもできる。それは単に飛行を失わない。
- 装備しているクリーチャーが、《巨像の鎚》がそれにつけられた後で飛行を得たなら、それは飛行を持ち続ける。
- 装備しているクリーチャーに「特定の条件を満たしているかぎり」飛行を持つという能力が書かれていて、その条件を満たしていたとしても、《巨像の鎚》によってそのクリーチャーは飛行を得ない。たとえば、装備しているクリーチャーが「攻撃しているかぎり飛行を持つ」場合、それに《巨像の鎚》がつけられた後でそれが攻撃したとしても、それは飛行を得ない。

《供犠の仮面》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

供犠の仮面が戦場に出たとき、赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体生成し、その後供犠の仮面をそれにつける。

装備しているクリーチャーは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：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。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ。

装備{2}（{2}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- あなたがエレメンタル・トークンを生成してから、《供犠の仮面》をそれにつけるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- 起動型能力の発生源とダメージの発生源は、どちらも装備しているクリーチャーである。《供犠の仮面》ではない。これは、《供犠の仮面》を装備した緑のクリーチャーは、プロテクション（赤）を持つクリーチャーにダメージを与えることができるが、プロテクション（緑）を持つクリーチャーにはダメージを与えられないことを意味する。

《腐れ蔦の再生》

{3}{B}{G}

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が1体死亡するたび、あなたは1点のライフを得て、カードを1枚引く。

- 《腐れ鳶の再生》が、あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーが死亡すると同時に戦場を離れたなら、その能力はそれらの各クリーチャーについてそれぞれ誘発する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが死亡すると同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、《腐れ鳶の再生》の能力があなたを救う前に、あなたはゲームに敗北する。

《朽ちゆくレギサウルス》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・恐竜

7/6

あなたのアップキープの開始時に、カード1枚を捨てる。

- アップキープ・ステップはドロー・ステップよりも前なので、あなたがそのターンのカードを引く前に、あなたは《朽ちゆくレギサウルス》の誘発型能力によりカードを捨てる。
- 《朽ちゆくレギサウルス》の誘発型能力の解決時に、あなたの手札にカードがなかったなら、あなたは単にカードを捨てない。そうできなくても、ペナルティはない。

《苦悶の権化》

{1}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

0/0

飛行、接死

苦悶の権化は、あなたの墓地にあり土地でないカードの中の異なるマナ・コスト1種類につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。(たとえば、{2}{B}と{1}{B}{B}は異なるマナ・コストである。)

- マジックのカードは、マナ・コストを持たないか、ちょうど1つのマナ・コストを持っているか、どちらかである。《苦悶の権化》では、マナ・コストを持たないカードは数に入れない。{0}のマナ・コストを持つカードは数に入れる。
- 《苦悶の権化》は、カードのマナ・コストの中のマナ・シンボルを見る。たとえば、{X}のマナ・コストは{0}のマナ・コストとは異なる。
- 混成マナ・シンボルは実際のシンボルとして扱う。その2つの部分を個別に扱うわけではない。たとえば、{b/r}と{B}と{R}は異なる3種類のマナ・コストである。

- 分割カードのマナ・コストは、その2つの半分が持つマナ・コストを合わせたものである。たとえば、あなたの墓地にある《火+氷》のマナ・コストは{2}{U}{R}であり、《ラルの発露》のマナ・コストと同一である。
- 代替コスト、支払い可能な追加コスト、コストの増加、コストの減少は、《苦悶の権化》ではすべて無視する。
- 墓地から《苦悶の権化》を戦場に戻すなら、その最後の能力はそれ自身も数に入る。

《苦しめる吸引》

{3}{B}

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。苦しめる吸引はそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

- 選ばれた対象が《苦しめる吸引》の不適正な対象になったなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。

《軍団の最期》

{1}{B}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていて点数で見たマナ・コストが2以下のクリーチャー1体を対象とする。それと、他の、そのプレイヤーがコントロールしていてそのクリーチャーと同じ名前を持つクリーチャーをすべて追放する。その後そのプレイヤーは、自分の手札を公開して、自分の手札と墓地からその名前を持つカードをすべて追放する。

- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じ点数で見たマナ・コストを持つ。
- クリーチャー・トークンの名前は、それが他のクリーチャーのコピーであるか、トークンを生成した効果がそれに異なる名前を与えていないかぎり、そのクリーチャーの生成時に指定されたクリーチャー・タイプと同じである。
- 《軍団の最期》はクリーチャー1体のみを対象とする。他のクリーチャーは呪禁を持っていたとしても追放される。また、そのコントローラーの手札と墓地にあるカードも、そのプレイヤーが呪禁を持っていたとしても追放される。
- 《軍団の最期》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。どのプレイヤーも手札を公開せず、何も追放されない。

《敬虔な命令》

{1}{W}

ソーサリー

黒か赤の、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とし、それを追放する。占術1を行う。(あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。)

- 《敬虔な命令》の解決時までに対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは占術1を行わない。

《荒廃甲虫》

{1}{B}

クリーチャー — 昆虫

1 / 1

プロテクション (緑) (このクリーチャーは緑のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。)

対戦相手がコントロールしているクリーチャーの上には+1/+1カウンターを置けない。

- 《荒廃甲虫》は、対戦相手がコントロールしているクリーチャーの上にすでに置かれている+1/+1カウンターを取り除かない。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが戦場に出る際に+1/+1カウンターを得ることはできない。
- 何らかの置換効果によってプレイヤーが、《荒廃甲虫》の影響を受けているクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くというイベントを変更したり、イベントをその種の処理に置換したりすることが許されているなら、そのプレイヤーはその置換効果を適用してもよいが、そのクリーチャー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、《活力》の置換効果が適用される場合) は、単にその元のイベント全体が発生しない。
- 能力のコストや呪文の追加コストとして、《荒廃甲虫》の影響を受けるクリーチャーの上に+1/+1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の上に+1/+1カウンターを置いて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。

《焦がし吐き》

{R}

クリーチャー — エレメンタル・トカゲ

1 / 1

焦がし吐きが攻撃するたび、これは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1点のダメージを与える。

- 《焦がし吐き》が、その能力の解決時に与えるダメージは戦闘ダメージではない。

- 《焦がし吐き》が攻撃しているプレインズウォーカーが、《焦がし吐き》の能力によってダメージを与えられて忠誠度が0になったとしても、《焦がし吐き》は攻撃を続ける。それはブロックされ得るが、ブロックされなければ戦闘ダメージを与えない。

《虚空の力線》

{2}{B}{B}

エンチャント

虚空の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

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

- 《虚空の力線》が戦場にある間、対戦相手がコントロールしているトークンでないクリーチャーは死亡しない。それらは代わりに追放される。それらのクリーチャーが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。
- 《虚空の力線》が戦場にある間も、トークンは死亡する。

《小走り犬》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — カカシ

2/2

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。

{T} :クリーチャー1体を対象とする。色1色か色複数を選ぶ。ターン終了時まで、それはその選ばれた色になる。

- 《小走り犬》の最後の能力の解決時に、あなたはマジックの5色の中から1色以上を選ばなくてはならない。「アーティファクト」や「無色」や「黄緑」などは選べない。
- 対象としたクリーチャーは《小走り犬》が与えた色のみを持つ。《小走り犬》の能力は、そのクリーチャーがそれまで持っていた色を上書きする。
- 統率者戦では、カードの固有色はゲームの開始時に決定される。プレイヤーの統率者の色が変わっても、その固有色や、適正にデッキに含むことのできるカードに影響しない。

《鼓舞する指導者、アジャニ》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{4}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

5

+2 :クリーチャー最大1体を対象とする。あなたは2点のライフを得る。その上に+1/+1カウンターを2個置く。

−3 :クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。そのコントローラーは2点のラ

ライフを得る。

—10：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飛行と二段攻撃を得る。

- 《鼓舞する指導者、アジャニ》の1つ目の能力は、対象を選ばずに起動してもよい。そうしたなら、あなたは2点のライフを得る。しかし、あなたが対象を選び、この能力の解決時までには、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ず、あなたは2点のライフを得ない。
- 《鼓舞する指導者、アジャニ》の2つ目の能力の解決時までには、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、その能力は解決されず、プレイヤーはライフを得ない。
- 《鼓舞する指導者、アジャニ》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飛行も二段攻撃も得ない。

《鼓舞する隊長》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3 / 3

鼓舞する隊長が戦場に出たとき、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の修整を受ける。

- 《鼓舞する隊長》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+1/+1の修整を受けない。

《紺碧のドレイク》

{1}{U}

クリーチャー — ドレイク

1 / 1

飛行

プロテクション（赤）（このクリーチャーは赤のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。）

紺碧のドレイクを生け贄に捧げる：あなたを対象とする呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

- 《紺碧のドレイク》の起動型能力は、複数の対象を持つ呪文であっても、対象の中の少なくとも1つがあなたであれば対象にできる。

《混迷》

{2}{U}

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－4/－0の修整を受ける。
カードを1枚引く。

- 《混迷》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《傲慢な血王、ソリン》

{2}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ソリン

4

＋1：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。ターン終了時まで、それは接死と絆魂を得る。それが吸血鬼であるなら、その上に＋1/＋1カウンターを1個置く。

＋1：あなたは吸血鬼1体を生け贄に捧げてもよい。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。傲慢な血王、ソリンはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

－3：あなたは、あなたの手札から吸血鬼・クリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 同一のクリーチャーに接死や絆魂が複数あっても意味はない。
- 《傲慢な血王、ソリン》の2つ目の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、あなたは吸血鬼を1体生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたはダメージを与える対象を選ぶ。「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げた後、ダメージが与えられる前というタイミングで、プレイヤーが処理を行うことができる。
- この再帰誘発型能力の解決時まで、この能力の対象が不適正な対象になっていたなら、これは解決されず、あなたは3点のライフを得ない。

《ゴブリンの鳥掴み》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/1

{R}：ターン終了時まで、ゴブリンの鳥掴みは飛行を得る。この能力は、あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているときにのみ起動できる。

- 《ゴブリンの鳥掴み》の能力では、あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているかどうかは、その能力を起動した時点でのみ見る。能力の解決時や、そのターン、後になって再度見ることはない。

《ゴブリンの密輸入》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

2/2

速攻（このクリーチャーは、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。）

{T}：他の、パワーが2以下のクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 起動型能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが2より大きくなっていたなら、この能力は解決されない。しかし、この能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが2より大きくなったなら、このターン、それはブロックされない。

《再誕の天使、リエーン》（ボックス購入特典キャンペーン限定プロモカード）

{2}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

5/4

飛行

他の、あなたがコントロールしている多色のクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

他の、あなたがコントロールしている多色のクリーチャーが1体死亡するたび、次の終了ステップの開始時に、それをオーナーの手札に戻す。

- あなたがコントロールしている多色のクリーチャーが、それが死亡した後その遅延誘発型能力が解決される前に墓地を離れたなら、それはオーナーの手札に戻らない。
- 何らかの効果によって、多色でないクリーチャーが多色になり、そのクリーチャーが死亡した場合は、その多色でないカードはオーナーの手札に戻る。
- 《再誕の天使、リエーン》が、あなたがコントロールしている多色のクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、その最後の能力は、それらのクリーチャーそれぞれについて誘発する。
- 《再誕の天使、リエーン》がその能力の誘発後次の終了ステップの前に戦場を離れたとしても、依然としてその遅延誘発型能力によってそのカードを戻す。

《逆毛の猪》（ウェルカムデッキのみ）

{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、それは決してブロックされない。

《思考のひずみ》

{4}{B}{B}

ソーサリー

この呪文は打ち消されない。

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。そのプレイヤーの手札と墓地からクリーチャーでも土地でもないカードをすべて追放する。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《思考のひずみ》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《思考のひずみ》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。
- 《思考のひずみ》の解決時までに対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、何の効果もないままオーナーの墓地に置かれる。この呪文は打ち消されないが、そうなる。

《死者の原野》

土地

死者の原野はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {C}を加える。

死者の原野か他の土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたが名前の異なる土地を7つ以上コントロールしている場合、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。

- 同じ名前を持つ土地を複数コントロールしているなら、それらの土地のうち1つのみを、ゾンビの生成に必要な7つ以上の土地のうちの1つとして数に入れる。たとえば、「平地」という名前の土地4つと、「島」という名前の土地2つと、「死者の原野」という名前の土地1つをコントロールしているなら、名前の異なる土地を3つコントロールしていることになる。
- 《死者の原野》の最後の能力は、他のあなたがコントロールしている土地に加えて、それ自身と、その戦場に出た土地も数に入れる。
- 複数の土地が同時に戦場に出たなら、《死者の原野》自身がその中に含まれていた場合も含めて、それらの土地すべてを考慮する。たとえば、《風景の変容》の解決中に土地8つを生け贄に捧げ、ライブラリーから異なる基本土地・カード5枚と《死者の原野》カード2枚と他の名前が異なる土地・カード1枚を探したなら、あなたはゾンビ・トークンを16体生成することになる。

《自然な最期》

{2}{G}

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3点のライフを得る。

- 対象としたアーティファクトやエンチャントが《自然な最期》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたはライフを得る。

《自然の報復者、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

3

+1 : 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3個置く。

-1 : クリーチャー・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ公開する。そのカードをあなたの手札に加え、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。

-6 : 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+10/+10の修整を受けトランプルを得る。

- 《自然の報復者、ビビアン》の2つ目の能力の解決時に、あなたのライブラリーにクリーチャー・カードがなかったなら、あなたはライブラリーを公開して、それらが無作為の順番で戻すことになる。

《死体騎士》

{W}{B}

クリーチャー — ゾンビ・騎士

2/2

他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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、《死体騎士》の能力によって対戦相手チームは1点のライフを2回失う。

《漆黒軍の騎士》

{B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

1/2

{2}{B} : ターン終了時まで、漆黒軍の騎士は+3/+3の修整を受け接死を得る。

あなたの終了ステップの開始時に、プレイヤーがこのターンにライフを4点以上失っていた場合、漆黒軍の騎士の上に+1/+1カウンターを1個置く。(ダメージによりライフは失われる。)

- 《漆黒軍の騎士》は、プレイヤーがライフを4点以上失ったどうかを判定するためにターン全体を見る。何人のプレイヤーがライフを4点以上失ったかには関係なく、4点以上失ったプレイヤーがいたかどうかのみを見る。プレイヤーがライフを失ったときに《漆黒軍の騎士》が戦場にあったかどうか関係ない。
- プレイヤーのライフがターン開始時と比べて4点以上少ないかどうか関係ない。プレイヤーが4点のライフを失い、6点のライフを得たとしても、そのプレイヤーは依然として4点のライフを失っている。

- プレイヤーは4点のライフを一度に失っている必要はない。プレイヤーが1ターン中に2点のライフを2回失ったなら、そのプレイヤーはそのターンに4点のライフを失っているので、《漆黒軍の騎士》は+1/+1カウンターを得る。
- プレイヤーがライフを支払ったなら、そのプレイヤーはライフを失っている。

《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しているクリーチャー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。

- すでにタップ状態のクリーチャーも、《霜のオオヤマネコ》の誘発型能力の対象にできる。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。

《心臓貫きの弓》

{2}

アーティファクト — 装備品

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

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

- 誘発型能力の発生源もダメージの発生源も、どちらも《心臓貫きの弓》である。装備しているクリーチャーではない。これは、《心臓貫きの弓》が緑のクリーチャーにつけられていた場合に、プロテクション（緑）を持つクリーチャーは対象にできるが、プロテクション（アーティファクト）を持つクリーチャーは対象にできない、ということの意味する。
- クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

《神秘の炉》

{4}

アーティファクト

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てもよい。

あなたのライブラリーの一番上のカードがアーティファクト・カードか無色であり土地でないカードであるなら、あなたはそれを唱えてもよい。

{T}, 1点のライフを支払う：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。

- 《神秘の炉》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知るとは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。これは、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終わるまで、あなたは次のカードを見ることができないことを意味する。
- あなたのライブラリーから呪文を唱える場合、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
- あなたは、ライブラリーから唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。代替コストを支払ってもよい。

《新米紅蓮術師、チャンドラ》

{3}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

5

+1：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているエレメンタルは+2/+0の修整を受ける。

−1：{R}{R}を加える。

−2：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。新米紅蓮術師、チャンドラはそれに2点のダメージを与える。

- 《新米紅蓮術師、チャンドラ》の1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エレメンタルにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたエレメンタルは+2/+0の修整を受けない。
- 《新米紅蓮術師、チャンドラ》の2つ目の能力は忠誠度能力なので、マナ能力ではない。そ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ので、対応することができる。

《森林の勇者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・スカウト

2/2

トークンが1つ以上あなたのコントロール下で戦場に出るたび、森林の勇者の上にその数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。

- あなたが《森林の勇者》の上に置く + 1 / + 1 カウンターの数は、あなたのコントロール下で戦場に出たトークンの数である。その中に、この誘発型能力の解決前に戦場を離れたものがあっても関係ない。

《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。

- 対象とした土地が《地盤の裂け目》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、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。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、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》はクリーチャーの特性を変更しないので、この呪文の解決後に戦場に出たクリーチャーや解決後に飛行を失ったクリーチャーに影響を与え、飛行を得たクリーチャーには影響しなくなる。

《樹皮革のトロール》

{G}{G}

クリーチャー — トロール

2 / 2

樹皮革のトロールは + 1 / + 1 カウンターが 1 個置かれた状態で戦場に出る。

{1}, 樹皮革のトロールの上から + 1 / + 1 カウンターを 1 個取り除く：ターン終了時まで、樹皮革のトロールは呪禁を得る。（これは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）

- ダメージ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になるので、そのターン中にあなたが《樹皮革のトロール》の最後の能力を起動したなら、《樹皮革のトロール》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。

《睡蓮の原野》

土地

呪禁

睡蓮の原野はタップ状態で戦場に出る。

睡蓮の原野が戦場に出たとき、土地 2 つを生け贄に捧げる。

{T}：好きな色 1 色のマナ 3 点を加える。

- 《睡蓮の原野》が、あなたが他の土地を 2 つ未満しかコントロールしていないときに戦場に出たなら、あなたはあなたがコントロールしている土地をすべて、《睡蓮の原野》を含めて生け贄に捧げなければならない。

《全てを見通す者、アテムシス》

{3}{U}{U}{U}

伝説のクリーチャー — スフィンクス

4 / 5

飛行

{2}{U}, {T} : カードを2枚引き、その後カード1枚を捨てる。

全てを見通す者、アテムシスが対戦相手1人にダメージを与えるたび、あなたはあなたの手札を公開してもよい。これにより6通り以上の点数で見たマナ・コストを持つカードが公開されたなら、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。

- マジックのカードはどれにも、点数で見たマナ・コストがちょうど1つある。マナ・コストを持たないカードの点数で見たマナ・コストは0であり、0も《全てを見通す者、アテムシス》の能力で考慮される6通りの点数で見たマナ・コストの1つである。
- あなたの手札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。
- 分割カードの点数で見たマナ・コストは、その2つの半分が持つマナ・コストを足し合わせたものである。たとえば、あなたの手札にある《火+氷》の点数で見たマナ・コストは4である。
- 何らかの効果によって、あなたがあなたの手札を公開した状態でプレイしているとしても、あなたは依然として《全てを見通す者、アテムシス》の最後の能力の解決時に手札を公開できる。その能力は通常通り機能する。

《聖域の門》

{2}{U}

アーティファクト

{1}, {T} : 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。それとそれにつけられているオーラすべてをオーナーの手札に戻す。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

- 対象としたクリーチャーにつけられていた装備品は戦場に残る。

《星原の神秘家》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 2

あなたがエンチャント・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしているエンチャントが1つ戦場から墓地に置かれるたび、星原の神秘家の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 対戦相手のパーマネントを対象としてあなたがオーラ・呪文を唱えた場合には、その解決後も、そのオーラをコントロールしているのはあなたである。

《星霜の学者》

{5}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

星霜の学者が戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタントやソーサリーであるカード最大2枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

- 《星霜の学者》の誘発型能力により、インスタント・カード2枚と、他のソーサリー・カード2枚を戻すことはできない。戻すカードは最大2枚である。

《成長周期》

{1}{G}

インスタント

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

ターン終了時まで、それは追加で、あなたの墓地にある「成長周期」という名前のカード1枚につき+2/+2の修整を受ける。

- 修整の量は、《成長周期》の最後の能力の解決を始める時点で決定する。あなたの墓地にある《成長周期》の数が変わったとしても、そのターン、後になって修整の量が変わることはない。
- 《成長周期》の指示に従う際には、それは依然としてスタック上にあり、墓地にあるわけではないので、それはクリーチャーが得る修整の量に含まれない。

《成長の季節》

{1}{G}

エンチャント

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

あなたが、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象とする呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

- 複数のクリーチャーが同時にあなたのコントロール下で戦場に出るなら、あなたはそれらのクリーチャー1体につき占術1を1回行う。ライブラリーの一番上からカードを2枚以上同時に見ることはできない。
- 《成長の季節》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《成長の季節》の最後の能力は、対象の中の少なくとも1つがあなたがコントロールしているクリーチャーであるかぎり、複数の対象を持つ呪文を唱えたときにも誘

発する。あなたがコントロールしているクリーチャーを複数回対象とする呪文や、あなたがコントロールしている複数のクリーチャーを対象とする呪文を唱えたとしても、この能力は複数回誘発しない。

《生命力の天使》

{2}{W}

クリーチャー — 天使

2/2

飛行

あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその点数に1を加えた点数のライフを得る。あなたのライフが25点以上であるかぎり、生命力の天使は+2/+2の修整を受ける。

- あなたが《生命力の天使》を2体コントロールしていてライフを得るなら、あなたが得るライフはその点数に2を加えた点数になる。《生命力の天使》が3体なら3点を加えた点数のライフを得る。以下同様である。
- 《生命力の天使》の2つ目の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ適用される。それが《情熱的な扇動者》による1点のライフであっても、《夜明けの天使》による4点のライフであっても関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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られ、《生命力の天使》の能力は1回のみ適用される。
- 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が2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《生命力の天使》の2つ目の能力は2回適用される。しかし、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回しか適用されない。
- 《生命力の天使》にダメージが与えられたが、状況起因処理を行う前にあなたのライフ総量が25点以上に増加した（たとえば、《生命力の天使》に戦闘ダメージが与えられるのと同時に、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が戦闘ダメージを与えた）なら、《生命力の天使》が致死ダメージを負ったことによって破壊されたかどうかを見る前に、その最後の能力が適用される。
- 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になるので、そのターン中にあなたのライフ総量が25点を下回ったなら、《生命力の天使》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。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、《生命力の天使》の2つ目の能力は適用されない。

- 初期ライフ総量が 20 点ではない多人数戦フォーマットでも、《生命力の天使》の最後の能力は、あなたのライフ総量が 25 点以上であるかどうかによって適用される。
- 双頭巨人戦では、《生命力の天使》の最後の能力は、あなたのチームのライフ総量が 25 点以上であるかぎり適用される。

《セラの守護者》(プレインズウォーカーデッキ、ウェルカムデッキ、Starter Kit)

{4}{W}{W}

クリーチャー — 天使

5/5

飛行 (このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーによってはブロックされない。)

警戒 (このクリーチャーは攻撃してもタップしない。)

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは警戒を持つ。

- クリーチャーが、攻撃した後に警戒を失った (たとえば、《セラの守護者》が戦場を離れた) としても、それはタップ状態にならない。

《占者の保管箱》

{4}

アーティファクト

{1}, {T}: カード名 1 つを選び、その後あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。そのカードがその選ばれた名前を持っているなら、占者の保管箱を生け贄に捧げカードを 3 枚引く。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- あなたのライブラリーの一番上のカードが、その選ばれた名前を持っていなかったなら、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。適切な鍵があれば、そのカードを知っているうちに《占者の保管箱》をアンタップして再挑戦できる。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、その選ばれた名前を持っていたなら、それはあなたが引く 3 枚のカードのうちの 1 枚になる。

《戦慄の存在》

{3}{B}

クリーチャー — ナイトメア

3/3

沼が 1 つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、以下から 1 つを選ぶ。

- あなたはカードを 1 枚引き、あなたは 1 点のライフを失う。
- 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。戦慄の存在はそれに 2 点のダメージを与え、あなたは 2 点のライフを得る。

- 「沼」とは、「沼」というサブタイプを持つ土地のことである。黒マナを生み出すマナ能力を持つ土地のことではない。

- あなたが2つ目のモードを選び、《戦慄の存在》の誘発型能力の解決時までには選ばれた対象が不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。あなたは2点のライフを得ず、その能力が1つ目のモードに変わることもない。

《双刃の聖騎士》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{3}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

あなたがライフを得るたび、双刃の聖騎士の上に+1/+1カウンターを1個置く。

あなたのライフが25点以上であるかぎり、双刃の聖騎士は二段攻撃を持つ。(これは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。)

- 《双刃の聖騎士》の1つ目の能力は、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《情熱的な扇動者》による1点のライフであっても、《夜明けの天使》による4点のライフであっても関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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られ、《双刃の聖騎士》の能力は1回のみ誘発する。
- 《双刃の聖騎士》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、それを救うのに間に合うタイミングで、それがそ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が2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《双刃の聖騎士》の1つ目の能力は2回誘発する。しかし、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。
- あなたに先制攻撃の戦闘ダメージが与えられてあなたのライフ総量が25点未満になったなら、《双刃の聖騎士》は即座に二段攻撃を失う。通常の戦闘ダメージ・ステップの前にあなたのライフ総量を25点以上に戻さないかぎり、それは通常の戦闘ダメージを与えない。
- 《双刃の聖騎士》が、戦闘ダメージが与えられた後に二段攻撃を得た場合(たとえば、絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与えてそうなった場合)には、《双刃の聖騎士》は通常の戦闘ダメージのみを与える。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、1つ目の能力は誘発しない。

- 双頭巨人戦では、《双刃の聖騎士》は、あなたのチームのライフが 25 点以上であるかぎり二段攻撃を持つ。

《祖先の象徴》

{3}

アーティファクト

祖先の象徴が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ 1 つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。

{3}, {T} : あなたのライブラリーの一番上からカードを 3 枚見る。あなたはそこから、その選ばれたタイプのクリーチャー・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「吸血鬼」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。カード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）や特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）を選ぶことはできない。

《祖先の刃》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

祖先の刃が戦場に出たとき、白の 1/1 の兵士・クリーチャー・トークンを 1 体生成し、その後祖先の刃をそれにつける。

装備しているクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。

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

- あなたが生成する兵士・トークンは 1/1 のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力は、そのトークンが 1/1 のクリーチャーとして戦場に出ることを見ることになる。
- あなたが兵士・トークンを生成してから《祖先の刃》をそれにつけるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。

《空からの突撃》

{2}{W}

ソーサリー

タップ状態のクリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。あなたはあなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャー 1 体につき 1 点のライフを得る。

- 対象としたクリーチャーが《空からの突撃》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたはライフを得る。

- 対象としたクリーチャーが破壊されることによって誘発する能力は、あなたがライフを得終わるまで解決されない。
- 対象としたクリーチャーが戦場を離れる「まで」追放されているクリーチャーは、あなたがライフを得る前に戻る。

《空騎士の先兵》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

1 / 2

飛行

空騎士の先兵が攻撃するたび、白の 1 / 1 の兵士・クリーチャー・トークンを 1 体、タップ状態で攻撃している状態で生成する。

- このトークンが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーは、あなたが決める。《空騎士の先兵》が攻撃しているも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クリーチャーであるが、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。これは、このトークンが攻撃している状態で戦場に出たときには、「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ことを意味する。

《空の踊り手、ムー・ヤンリン》

{1}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ヤンリン

2

+ 2 : クリーチャー最大 1 体を対象とする。あなたの次のターンまで、それは - 2 / - 0 の修整を受け飛行を失う。

- 3 : 飛行を持つ青の 4 / 4 のエレメンタル・鳥・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- 8 : あなたは「あなたがコントロールしている島は『{T} : カードを 1 枚引く。』を持つ。」を持つ紋章を得る。

- 《空の踊り手、ムー・ヤンリン》の 1 つ目の能力は、飛行を持たないクリーチャーを対象にできる。そのクリーチャーは単に - 2 / - 0 の修整を受ける。
- 《空の踊り手、ムー・ヤンリン》の 1 つ目の能力の解決後に、対象としたクリーチャーに他の効果が飛行を与えるなら、それは再び飛行を得る。
- 「島」とは、「島」というサブタイプを持つ土地のことである。青マナを生み出すマナ能力を持つ土地のことではない。

- マナを引き出す目的で島をタップすることは、起動型能力である。その能力を起動し、かつ《空の踊り手、ムー・ヤンリン》の紋章によって得た能力も起動する、ということとはできない。
- 多人数戦で、《空の踊り手、ムー・ヤンリン》の1つ目の能力の解決後あなたの次のターンの開始前にあなたがゲームから除外されたなら、その効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで続く。即座に終了するわけでも永続するわけでもない。

《ソリンの渇き》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{B}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ソリンの渇きはそれに2点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

- 《ソリンの渇き》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは2点のライフを得ない。

《大群の力》

{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはあなたがコントロールしているクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

- 修整の量は、《大群の力》の解決を始めるときに決定する。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数が変わったとしても、修整の量が変わることはない。
- 《大群の力》の対象としてあなたがコントロールしているクリーチャーを選んだなら、修整の量を決めるときにはそのクリーチャーを数に入れ忘れないこと。

《大食のハイドラ》

{X}{G}{G}

クリーチャー — ハイドラ

0/1

トランプル

大食のハイドラは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

大食のハイドラが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- 大食のハイドラの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にする。
- 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。大食のハイドラはそれと格闘を行う。

- 能力の解決時に、《大食のハイドラ》の2つ目のモードで、その対象が適正な対象ではなかったか《大食のハイドラ》が戦場を離れていたなら、どちらのクリーチャー

ーもダメージを与えも与えられもしない。対象が不適正であった場合に、この能力が1つ目のモードに変更されることはない。

- 格闘は戦闘ダメージではないので、格闘の間にはトランプルは効果を持たない。

《多用途の鍵》

{1}

アーティファクト

{1}, {T} : 他のアーティファクト1つを対象とし、それをアンタップする。

{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。

- こんな所に鍵が！
- クリーチャーがブロックされた後に《多用途の鍵》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。

《ダイヤモンドの騎士》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 騎士

1/1

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

ダイヤモンドの騎士が戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

あなたがその選ばれた色の呪文を唱えるたび、ダイヤモンドの騎士の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 《ダイヤモンドの騎士》によって色1色を選ぶ際に、あなたはマジックの5色のうちの1色を選ばなくてはならない。「アーティファクト」や「無色」や「若草色」などは選べない。
- 何らかの理由により、色を選んでいない《ダイヤモンドの騎士》をコントロールしているなら、その最後の能力が誘発することはない。
- 《ダイヤモンドの騎士》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《地下牢の霊》

{2}{U}{U}

クリーチャー — スピリット

3/3

飛行

地下牢の霊が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。あなたが地下牢の霊をコントロールし続けているかぎり、そのクリーチャーはそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 他のプレイヤーが《地下牢の霊》のコントロールを得たなら、その効果は消滅する。それはもはやクリーチャーのアンタップを妨げない。後になってあなたが《地下牢の霊》のコントロールを取り戻したとしても妨げるようにはならない。
- 《地下牢の霊》の誘発型能力は、タップ状態のクリーチャーを対象にできる。その解決時に、対象としたクリーチャーがすでにタップ状態であったなら、そのクリーチャーは単にタップ状態のままであり、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。
- 《地下牢の霊》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーはタップされるが、それは通常通りアンタップできる。

《血に飢えた曲芸師》

{1}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2/3

飛行

あなたがライフを得るたび、血に飢えた曲芸師の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 《血に飢えた曲芸師》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《情熱的な扇動者》による1点のライフであっても、《夜明けの天使》による4点のライフであっても関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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られ、《血に飢えた曲芸師》の能力は1回のみ誘発する。
- 《血に飢えた曲芸師》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、それを救うのに間に合うタイミングで、それがそ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が2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《血に飢えた曲芸師》の能力は2回誘発する。しかし、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。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、この能力は誘発しない。

《血に飢えた血王》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

あなたがコントロールしている他の吸血鬼は+ 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になるので、そのターン中に《血に飢えた血王》が戦場を離れたなら、他のあなたがコントロールしている吸血鬼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。

《血の取引者、ヴィリス》

{5}{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン

8 / 8

飛行

{B}, 2 点のライフを支払う：クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは − 1 / − 1 の修整を受ける。

あなたがライフを失うたび、その点数に等しい枚数のカードを引く。（ダメージによりライフは失われる。）

- プレイヤーがライフを支払うなら、そのプレイヤーはライフを失う。
- あなたが呪文を唱えたり能力を起動したりするためにライフを支払うなら、あなたはその呪文を唱え終わるかその能力を起動し終わるまでカードを引かず、その呪文や能力の解決よりも先にカードを引く。それは対象を選んだ後である。

《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《情熱的な扇動者》による 1 点のライフであっても、《夜明けの天使》による 4 点のライフであっても関係ない。「何か 1 つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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られ、《血の美食家》の能力は 1 回のみ誘発する。
- 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が 2 体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、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 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。

- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、この能力は誘発しない。
- 双頭巨人戦では、《血の美食家》の能力によって対戦相手チームは1点のライフを2回失う。

《チャンドラの炎波》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{3}{R}{R}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。チャンドラの炎波はそのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。あなたのライブラリーやあなたの墓地から「炎の憤怒、チャンドラ」という名前のカード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加える。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、あなたのライブラリーを切り直す。

- 《チャンドラの炎波》の解決時まで、対象としたプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのクリーチャーにもどのプレイヤーにもダメージが与えられず、あなたは《炎の憤怒、チャンドラ》を探さない。
- 《チャンドラの炎波》はプレイヤーを対象とする。クリーチャーではない。これにより、呪禁を持つクリーチャーにダメージが与えられることがある。

《チャンドラの火炎猫》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル・猫

2/2

{T} : {R}を加える。このマナは、エレメンタル・呪文かチャンドラ・プレインズウォーカー・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

- 「チャンドラ・プレインズウォーカー・呪文」とは、「チャンドラ」というサブタイプを持つプレインズウォーカー・呪文のことである。カード名にチャンドラの名前が入っているカードや、チャンドラの姿がイラストに描かれているカード（たとえば、《チャンドラの調圧器》や《チャンドラの憤慨》）は、チャンドラ・プレインズウォーカー・呪文ではない。

《チャンドラの調圧器》

{1}{R}

伝説のアーティファクト

あなたがチャンドラ・プレインズウォーカーの忠誠度能力を起動するたび、あなたは{1}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。

{1}, {T}, 山・カード1枚か赤のカード1枚を捨てる : カードを1枚引く。

- 《チャンドラの調圧器》の誘発型能力の解決1回につき、{1}を2回以上支払うことはできない。
- 忠誠度能力をコピーしても、それにより忠誠カウンターがオブジェクトの上に置かれたり取り除かれたりすることはない。
- 忠誠度能力のコストに-Xが含まれるなら、そのコピーも同じXの値を使用する。
- 《チャンドラの調圧器》の誘発型能力と、それが生成するコピーは、どちらもそれを誘発させた忠誠度能力よりも先に解決される。それらは、その忠誠度能力が打ち消されたとしても解決される。
- 「山・カード」とは、「山」というサブタイプを持つ土地・カードのことである。赤マナを生み出すマナ能力を持つ土地・カードすべてのことではない。土地・カードは通常、赤マナを生み出すとしても無色である。

《チャンドラの吐火》

{2}{R}

クリーチャー — エレメンタル

1/3

飛行

対戦相手1人に戦闘ダメージでないダメージが与えられるたび、ターン終了時まで、チャンドラの吐火は+3/+0の修整を受ける。

- 戦闘ダメージとは攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって自動的に与えられるダメージのことである。その他のダメージは、戦闘フェイズに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって与えられるとしても、戦闘ダメージでないダメージである。
- 《チャンドラの吐火》の最後の能力は、対戦相手1人に戦闘ダメージでないダメージが与えられるイベント1つにつき1回のみ誘発する。そのプレイヤーに与えられたダメージの点数は関係ない。
- 多人数戦で、発生源1つが複数の対戦相手に同時にダメージを与えた場合、《チャンドラの吐火》の最後の能力は、ダメージを与えられた対戦相手の数だけ誘発する。

《チャンドラの憤慨》

{2}{R}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。チャンドラの憤慨はそれに4点のダメージと、そのクリーチャーのコントローラーに2点のダメージを与える。

- 《チャンドラの憤慨》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、プレイヤーにダメージが与えられることはない。

《忠実なペガサス》

{W}

クリーチャー — ペガサス

2 / 1

飛行

忠実なペガサスは単独では攻撃もブロックもできない。

- 《忠実なペガサス》を2体以上コントロールしている場合は、他に攻撃やブロックをするクリーチャーがいなくても、それらが一緒に攻撃したりブロックしたりできる。
- 《忠実なペガサス》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する必要はない。たとえば、《忠実なペガサス》が対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーがその対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃することができる。同様に、他のブロック・クリーチャーは《忠実なペガサス》がブロックするクリーチャーと同じクリーチャーをブロックする必要はない。
- 《忠実なペガサス》は、それが攻撃かブロックをした後では、一緒に攻撃かブロックをしたクリーチャーをあなたがコントロールしなくなったとしても戦闘から取り除かれることはない。
- 《忠実なペガサス》が「可能なら攻撃する」や「可能ならブロックする」と記された効果があり、あなたが他の攻撃やブロックが可能なクリーチャーを1体以上コントロールしている場合には、《忠実なペガサス》と他のクリーチャー少なくとも1体とで攻撃かブロックをしなければならない。
- 双頭巨人戦では、《忠実なペガサス》はチームメイトがコントロールしているクリーチャーと一緒に攻撃やブロックをすることができる。他のあなたがコントロールしているクリーチャーが攻撃やブロックをしていなくても構わない。

《超克》

{3}{G}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+2/+2の修整を受けトランプルを得る。(それらは余剰の戦闘ダメージをそれらが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに与えることができる。)

- 《超克》は、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の修整を受けることもトランプルを得ることもない。

《土覆いのシャーマン》

{2}{G}

クリーチャー — ケンタウルス・シャーマン

3/2

土覆いのシャーマンが戦場に出たとき、プレイヤー1人と、そのプレイヤーの墓地から望む枚数のカードを対象とする。そのプレイヤーは、それらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 《土覆いのシャーマン》の誘発型能力がプレイヤーを対象としたが、そのプレイヤーの墓地にあるカードを1枚も対象としなかったなら、そのプレイヤーは単にライブラリーを切り直す。
- 対象としたカードが不適正な対象になったとしても、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。対象としたプレイヤーが不適正な対象になったなら、《土覆いのシャーマン》の能力は何もしない。

《翼ある言葉》

{2}{U}

ソーサリー

あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

カードを2枚引く。

- あなたが《翼ある言葉》を唱えると宣言してからその呪文のコストを支払い終えるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているかどうかを、対戦相手を変更しようとすることはできない。
- あなたが飛行を持つクリーチャーを複数コントロールしていても、《翼ある言葉》のコストは{1}のみ少なくなる。

《翼の司教》

{W}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/4

天使が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4点のライフを得る。

あなたがコントロールしている天使が1体死亡するたび、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体生成する。

- 《翼の司教》が、あなたがコントロールしている天使1体以上と同時に死亡したなら、その最後の能力は、それらの天使それぞれについて誘発する。
- 何らかの効果（たとえば、《秘儀での順応》の効果）によって《翼の司教》が天使であるなら、それが戦場に出たときに1つ目の能力が誘発し、それが死亡したときに最後の能力が誘発する。

《鉄根の大將軍》

{1}{G}{W}

クリーチャー — ツリーフォーク・兵士

*/5

鉄根の大將軍のパワーは、あなたがコントロールしているクリーチャーの総数に等しい。

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

- 《鉄根の大將軍》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《鉄根の大將軍》が戦場にあるかぎり、その1つ目の能力はそれ自身も数に入れるので、そのパワーは少なくとも1になる。

《手慣れた複製》

{5}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 無色の3/3のゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークンを2体生成する。
- 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。ターン終了時まで、他のあなたがコントロールしている各アーティファクトは、対象としたアーティファクトのコピーになる。

- 《手慣れた複製》は、対象としたアーティファクトに記載されている内容をコピーする。そのアーティファクトの上に置かれているカウンターや、そのパワー、タフネス、タイプ、色などを変更する効果はコピーしない。特に、それが通常はアーティファクト・クリーチャーではないアーティファクトを対象としたなら、それをアーティファクト・クリーチャーにしていた効果はコピーしない。
- クリーチャーにつけられている装備品がクリーチャーのコピーになったなら、それは外れる。クリーチャーにつけられている装備品が他の装備品のコピーになったなら、それはつけられたままである。
- 対象としたアーティファクトが何か他のものをコピーしているなら、あなたのアーティファクトはその対象としたアーティファクトがコピーしているものになる。
- コピーになることは、アーティファクトがトークンであるかどうかを変更しない。

《天界の風、ムー・ヤンリン》（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 — ヤンリン

5

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。あなたの次のターンまで、それは-5/-0の修整を受ける。

-3：クリーチャー最大2体を対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。

ー 7 : ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーは + 5 / + 5 の修整を受ける。

- ムー・ヤンリンの最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていて飛行を持つ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や、そのターン、後になって飛行を得たクリーチャーは、+ 5 / + 5 の修整を受けない。
- 多人数戦で、《天界の風、ムー・ヤンリン》の 1 つ目の能力の解決後あなたの次のターンの開始前にあなたがゲームから除外されたなら、その効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで続く。即座に終了するわけでも永続するわけでもない。

《天界の伝書使》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{2}{U}{U}

クリーチャー — 鳥・スピリット

3 / 2

瞬速 (あなたはこのカードを、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

あなたがヤンリン・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、天界の伝書使は + 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になるので、そのターン中にあなたのヤンリン・プレインズウォーカーが戦場を離れたなら、《天界の伝書使》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。

《天穹の鷲》

{1}{W}{U}

クリーチャー — 鳥・スピリット

2 / 3

飛行

他の、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーは + 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になるので、そのターン中に《天穹の鷲》が戦場を離れたなら、他のあなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《天空の刃、セファラ》

{4}{W}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

7/7

あなたは、この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{W}を支払いあなたがコントロールしていて飛行を持ちアンタップ状態であるクリーチャー4体をタップしてもよい。

飛行、絆魂

他の、あなたがコントロールしていて飛行を持つ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。)

- 《天空の刃、セファラ》の代替コストを支払うために、あなたがコントロールしていて飛行を持ちアンタップ状態であるクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしているものでなくてもよい。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、《天空の刃、セファラ》の代替コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 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になるので、そのターン中に《天空の刃、セファラ》が戦場を離れたなら、他のあなたがコントロールしていて飛行を持ち致死ダメージが与えられていたクリーチャーが破壊されることがある。

《天使の贈り物》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

天使の贈り物が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントしているクリーチャーは飛行を持つ。

- 対象としたクリーチャーが《天使の贈り物》の解決時までには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。それは戦場に出ないので、あなたはカードを引かない。

《天頂の探求者、カーリア》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

3/3

飛行、警戒

天頂の探求者、カーリアが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを6枚見る。あなたはそこから、天使・カード最大1枚とデーモン・カード最大1枚とドラゴン・カード最大1枚を公開して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。

- あなたはこれによりカードを最大3枚まで手札に加えることができる。天使・カード1枚とデーモン・カード1枚とドラゴン・カード1枚である。1枚のカードがこれらのタイプを2つ以上持っていたなら、それをどのタイプとして扱うかをあなたが選ぶ。

《尊き一角獣》（ウェルカムデッキのみ）

{3}{G}

クリーチャー — ユニコーン

2/2

尊き一角獣をブロックできるすべてのクリーチャーは、これをブロックする。

- 防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャーが、何らかの理由により《尊き一角獣》をブロックできない場合（たとえば、タップ状態であった場合）は、それは《尊き一角獣》をブロックしない。クリーチャーが《尊き一角獣》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。
- 2体以上の《尊き一角獣》が攻撃しているなら、ブロックできるクリーチャーは《尊き一角獣》のうち1体をブロックしなければならないが、それらすべてが同じ《尊き一角獣》をブロックする必要はない。

《ドラゴン魔道士》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン・ウィザード

5/5

飛行

ドラゴン魔道士がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を捨て、その後カードを7枚引く。

- プレイヤーのライブラリーにあるカードが7枚未満だったなら、そのプレイヤーは《ドラゴン魔道士》の誘発型能力の解決後にゲームに敗北する。これにより全プレイヤーがゲームに敗北したなら、このゲームは引き分けになる。

《謎めいた洞窟》

土地

{T} : {C}を加える。

{1}, {T}, 謎めいた洞窟を生け贄に捧げる : カードを1枚引く。この能力は、あなたが土地を5つ以上コントロールしているときにのみ起動できる。

- 《謎めいた洞窟》は、あなたがコントロールしている土地5つのうちの1つとして扱える。他の土地を5つコントロールする必要はない。《謎めいた洞窟》の最後の能力を起動し終えたときにあなたが土地を4つしかコントロールしていなくても問題ない。

- 《謎めいた洞窟》2つと他の土地ちょうど3つをコントロールしていたなら、あなたはそれらの《謎めいた洞窟》のうちどちらか1つの最後の能力しか起動できない。その能力のコストを支払い次第、あなたは2つ目の《謎めいた洞窟》の能力を起動するために必要な土地をコントロールしていなくなる。

《名高い武器職人》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・工匠

1 / 3

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

{U}, {T} : あなたのライブラリーから「心臓貫きの弓」か「龍火の薬瓶」という名前のカード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 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（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンの(:)を含む。この能力によって加えたマナを、アーティファクトの誘発型能力（たとえば、《チャンドラの調圧器》の1つ目の能力）のコストを支払うために使うことはできない。
- 《名高い武器職人》の1つ目の能力によって生み出されたマナは、戦場にはないアーティファクトの発生源の能力を起動するために使用することはできない。

《夏の帳》

{G}

インスタント

このターンに対戦相手が青か黒の呪文を唱えていたなら、カードを1枚引く。このターン、あなたがコントロールしている呪文は打ち消されない。ターン終了時まで、あなたとあなたがコントロールしているパーマネントは青からと黒からの呪禁を得る。（それらは、対戦相手がコントロールしている青や黒の呪文や能力の対象にならない。）

- 《夏の帳》は解決されるまで効果が生じない。それは打ち消すことができる。
- 対戦相手が青か黒の呪文を2つ以上唱えていたとしても、あなたは《夏の帳》の解決時にカードを1枚のみ引く。
- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《夏の帳》の解決後、依然としてあなたがコントロールしている呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、あなたの呪文は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。

《涙の氾濫》

{4}{U}{U}

ソーサリー

土地でないパーマネントをすべてオーナーの手札に戻す。これによりあなたが、あなたがコントロールしていてトークンでないパーマネントを4つ以上戻したなら、あなたはあなたの手札からパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

- あなたがトークンでないパーマネントを4つ以上戻したなら、あなたが戦場に出すパーマネント・カードは、あなたがこれにより手札に戻したカードのうちの1枚でもよい。
- 土地でないパーマネントが戻されたときに誘発する能力は、(カードを出すなら)パーマネント・カードが戦場に出たときに誘発する能力と同じタイミングでスタックに置かれる。
- あなたの手札に戻されるはずのパーマネントが結果的に他の領域に置かれた場合(たとえば、「代わりにそれを追放する」効果による場合や、統率者戦で、それがプレイヤーの統率者であった場合)には、《涙の氾濫》は、あなたがコントロールしていてトークンでないパーマネントを4つ以上戻したかどうかを判定する際にそれを考慮する。

《野火の精霊》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{2}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 3

対戦相手1人に戦闘ダメージでないダメージが与えられるたび、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/+0の修整を受ける。

- 戦闘ダメージとは攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって自動的に与えられるダメージのことである。その他のダメージは、戦闘フェイズに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって与えられるとしても、戦闘ダメージでないダメージである。
- 《野火の精霊》の能力は、対戦相手1人に戦闘ダメージでないダメージが与えられるイベント1つにつき1回誘発する。そのプレイヤーに与えられたダメージの点数は関係ない。
- 《野火の精霊》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+1/+0の修整を受けない。
- 多人数戦で、発生源1つが複数の対戦相手に同時にダメージを与えた場合には、《野火の精霊》の能力はその人数に等しい回数誘発する。

《這い絡む火跡》

{R}{G}

クリーチャー — エレメンタル

2 / 2

他の、あなたがコントロールしているエレメンタルは+1/+0の修整を受ける。

{2}{R}{G}：ターン終了時まで、這い絡む火跡はあなたがコントロールしているエレメンタル1体につき+1/+1の修整を受ける。

- 修整の量は、《這い絡む火跡》の最後の能力の解決を始める時点で決定する。あなたがコントロールしているエレメンタルの数が変わったとしても、そのターン、後になって修整の量が変わることはない。
- 《這い絡む火跡》自身もエレメンタルなので、通常その最後の能力によって少なくとも+1/+1の修整を受けることになる。

《灰と化す》

{4}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。灰と化すはそれに5点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《灰と化す》の置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。

《墓起こし》（プレインズウォーカーデッキとウェルカムデッキ）

{4}{B}{B}

クリーチャー — 鳥・スピリット

5/5

飛行（このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーによってはブロックされない。）

{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。

《墓掘りの檻》

{1}

アーティファクト

墓地やライブラリーにあるクリーチャー・カードは戦場に出られない。

プレイヤーは、墓地やライブラリーから呪文を唱えられない。

- 何らかの効果によって許可されるなら、プレイヤーは依然として墓地やライブラリーから土地をプレイできる。
- 何らかの効果によってライブラリーからカードが追放され、プレイヤーがそれを唱えられるという場合は、そのプレイヤーはそうしてもよい。その呪文は追放領域から唱えられるのであって、ライブラリーからではないからである。

《鋼の監視者》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 1

{T} : あなたがコントロールしている各アーティファクト・クリーチャーの上に、+ 1 / + 1 カウンターをそれぞれ 1 個置く。

- 《鋼の監視者》の能力では、あなたがコントロールしている各アーティファクト・クリーチャーの上に+ 1 / + 1 カウンターをそれぞれ 1 個置く。それには《鋼の監視者》自身も含まれる。

《発火の力線》

{2}{R}{R}

エンチャント

発火の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたやあなたがコントロールしている 1 つ以上のパーマネントが、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、発火の力線はそのプレイヤーに 2 点のダメージを与える。

- 《発火の力線》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、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 呪文や能力が、あなたやあなたがコントロールしているパーマネント 1 つを複数回対象とした場合や、呪文や能力が、あなたとあなたがコントロールしている 1 つ以上のパーマネントを対象とした場合も、《発火の力線》の誘発型能力は 1 回誘発する。

《発現する浅瀬》

{1}{G}{U}

クリーチャー — エレメンタル

1 / 1

発現する浅瀬か他のエレメンタルが 1 体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それが土地・カードであるなら、あなたはそれをタップ状態で戦場に出してもよい。そのカードを戦場に出さないなら、それをあなたの手札に加える。

- あなたがそのカードを手札に加えるなら、それを公開する必要はない。それが土地でないカードであったのか、土地・カードであったがタップ状態で戦場に出さないことにしたのか、どちらなのかを対戦相手に教える必要もない。

《はびこる精霊》

{2}{G}

クリーチャー — エレメンタル

3/2

はびこる精霊が戦場に出たとき、他の、あなたがコントロールしているエレメンタル1体を対象とし、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。

他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。そのクリーチャーがエレメンタルだったなら、はびこる精霊の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーが死亡すると同時にあなたのライフ総量が0点以下になったなら、《はびこる精霊》の最後の能力があなたを救う前に、あなたはゲームに敗北する。
- 《はびこる精霊》が、他のあなたがコントロールしているクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、それらの他のクリーチャーそれぞれにつき《はびこる精霊》の最後の能力が誘発する。あなたはそれらそれぞれにつき1点のライフを得るが、それらのクリーチャーの一部がエレメンタルであったとしても、《はびこる精霊》すでに戦場を離れているので、それが+1/+1カウンターを得ることはない。

《反逆の行動》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。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。

《反復する反響》

{2}{R}{R}

インスタント

このターン、あなたが次にインスタント・呪文を唱えるかソーサリー・呪文を唱えるか忠誠度能力を起動したとき、その呪文や能力を2回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- あなたが《反復する反響》を続けて唱えたなら、あなたは後から唱えた《反復する反響》を2回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3つ生成される。あなたがその次に唱える呪文や起動する忠誠度能力は6回コピーする。その呪文も《反復する反響》であったなら、それに続く呪文や能力は14回コピーする。4つ目の《反復する反響》は次の呪文や能力を30回コピーすることになる。それ以上に反響が反復した場合については、読者への宿題としておこう。

- 《反復する反響》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタント・呪文かソーサリー・呪文か忠誠度能力であればどれでもコピーできる。
- 《反復する反響》の能力を誘発させた呪文や能力が、その能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文や能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象は適正でなければならない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文や能力に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- 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。ただし、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場合、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。
- 《反復する反響》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」たり「起動」したりしたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりするときに誘発する能力は誘発しない。
- 忠誠度能力をコピーしても、それにより忠誠カウンターがオブジェクトの上に置かれたり取り除かれたりすることはない。

《ハードカバー》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+0/+2の修整を受け、「{T}：カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。」を持つ。

- あなたがカードを引きカードを捨てるという処理は、この得られた能力の解決中にすべて行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 《ハードカバー》によって得られた能力は、それを起動した後では、その能力の解決前に《ハードカバー》が戦場を離れたとしても解決される。

《光り角の海賊》

{1}{R}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・海賊

速攻

あなたがカードを1枚捨てるたび、光り角の海賊は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

{1}{R}, カード1枚を捨てる：カードを1枚引く。この能力は、光り角の海賊が攻撃しているときにのみ起動できる。

- 《光り角の海賊》の2つ目の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにカードを捨てられるわけではない。他の、カードを捨てる方法（たとえば、これの最後の能力を起動すること）が必要である。
- 双頭巨人戦では、《光り角の海賊》の誘発型能力によって、対戦相手チームは1点のダメージを2回受ける。

《光の箒手》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、+0/+2の修整を受け、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る。

エンチャントしているクリーチャーは「{2}{W}：このクリーチャーをアンタップする。」を持つ。

- 《光の箒手》の効果は、エンチャントしているクリーチャーのパワーを変更しない。その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。他の、パワーやタフネスを見るルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《光の箒手》がエンチャントしているクリーチャーが格闘を行う場合、そのクリーチャーはそのパワーに等しい点数のダメージを与える。タフネスではない。

《秘本綴じのリッチ》

{1}{U}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

1/3

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。）

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。）

秘本綴じのリッチが戦場に出るかプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。

- カードを引きカードを捨てるという処理は、すべて《秘本綴じのリッチ》の誘発型能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《日和見吸血鬼》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2 / 1

{6}{B}：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。

- 双頭巨人戦では、《日和見吸血鬼》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。

《ビビアン・クロコダイル》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{G}

クリーチャー — クロコダイル・スピリット

3 / 3

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かぎり、ビビアン・クロコダイルは+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になるので、そのターン中にあなたのビビアン・プレインズウォーカーが戦場を離れたなら、《ビビアン・クロコダイル》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。

《フェアリーの悪党》

{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

1 / 1

飛行

フェアリーの悪党が戦場に出たとき、あなたが、他の、「フェアリーの悪党」という名前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。

- 《フェアリーの悪党》の誘発型能力は、《フェアリーの悪党》が新しく戦場に出たときに、あなたが他の「フェアリーの悪党」という名前のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力は解決時に再度同じことを見る。その時点で、あなたが他の「フェアリーの悪党」という名前のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、この能力は何もしない。

《復讐に燃えた戦長》

{4}{B}

クリーチャー — オーク・戦士

4 / 4

あなたが各ターン最初にライフを失うたび、復讐に燃えた戦長の上に+1/+1カウンターを1個置く。（ダメージによりライフは失われる。）

- あなたが何点のライフを失ったとしても、あなたは《復讐に燃えた戦長》の上に+1/+1カウンターを1個のみ置く。

- プレイヤーがライフを支払うなら、そのプレイヤーはライフを失う。
- あなたが呪文を唱えたり能力を起動したりするためにライフを支払うなら、あなたはその呪文を唱え終わるかその能力を起動し終わるまで《復讐に燃えた戦長》の上に+1/+1カウンターを置かず、その呪文や能力の解決よりも先に《復讐に燃えた戦長》の上にカウンターを置く。
- 《復讐に燃えた戦長》が、あなたがすでにそのターンにライフを失った後でああなたのコントロール下になったなら、そのターンの間、その能力が誘発することはない。

《不屈の巡礼者、ゴロス》

{5}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — スカウト

3/5

不屈の巡礼者、ゴロスが戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから土地・カード1枚を探し、そのカードを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。」を選んでよい。

{2}{W}{U}{B}{R}{G}：あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚追放する。このターン、あなたはそれらをそれらのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 《不屈の巡礼者、ゴロス》の最後の能力によって追放されたカードの一部または全部をプレイしなかったなら、それらのカードは追放領域に残る。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《不屈の巡礼者、ゴロス》の最後の能力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。土地・カードが追放されたなら、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。
- 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。
- 「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、《骨の粉砕》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。

《節くれ背のサイ》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{2}{G}{G}

クリーチャー — サイ

4/4

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。)

あなたが節くれ背のサイを対象とする呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

- 《節くれ背のサイ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《節くれ背のサイ》の最後の能力は、複数の対象を持つ呪文を唱えたときにも、その対象の中の少なくとも1つが《節くれ背のサイ》であるかぎり誘発する。《節くれ背のサイ》を複数回対象とする呪文を唱えたとしても、この能力は複数回誘発しない。

《不死のフェニックス》(ウェルカムデッキのみ)

{4}{R}{R}

クリーチャー — フェニックス

5/3

飛行 (このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーによってはブロックされない。)

不死のフェニックスが死亡したとき、これをオーナーの手札に戻す。

- 不死のフェニックスが、それが死亡した後その誘発型能力が解決される前に墓地を離れたなら、それはオーナーの手札に戻らない。

《不浄な証約》

{2}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、そのカードをあなたのコントロール下で+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に戻す。

- 《不浄な証約》によってクリーチャーを戻した後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない (これには《不浄な証約》自身も含む)。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。その上に置かれていたカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- 戻したクリーチャーはあなたがコントロールする。それが死亡する前に誰がコントロールしていても関係ない。
- 戻したクリーチャーが、他のカウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、それはそれらのカウンターに加えて+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。
- 《不浄な証約》がトークンをエンチャントしていたなら、それは死亡したときに戦場に戻らない。

- 同じクリーチャーにつけられている《不浄な証約》を、複数のプレイヤーがそれぞれ1つコントロールしていたなら、戦場に戻したクリーチャーをコントロールするプレイヤーは、そのクリーチャーが死亡したターンを進行していたプレイヤーからターン順で最後のプレイヤーである。2人対戦では、これは、現在のターンを進行していないプレイヤーがコントロールすることを意味する。多人数戦では、これは、現在のターンを進行しているプレイヤーの右側に最も近いプレイヤーがコントロールすることを意味する。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《不浄な証約》の効果によってあなたがコントロールしていたクリーチャーは、追放される。

《不動の哨兵》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

不動の哨兵が死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 他のクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時に、《不動の哨兵》にも致死ダメージが与えられたなら、《不動の哨兵》の誘発型能力によって、他のクリーチャーを救うのに間に合うタイミングでその上に+1/+1カウンターが置かれることはない。

《兵団の隊長》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

兵団の隊長は、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

- 何らかの理由により、《兵団の隊長》が他のあなたがコントロールしているクリーチャーと同時に戦場に出るなら、その、他のクリーチャーは数に入れない。すでに戦場に出ていたクリーチャーのみを数に入れる。

《変容するケラトプス》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/4

この呪文は打ち消されない。

プロテクション（青）（このクリーチャーは青のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。）

{G}：ターン終了時まで、変容するケラトプスは、到達かトランブルか速攻のうちあなたが選んだ1つを得る。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《変容するケラトプス》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《変容するケラトプス》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。
- 同一のクリーチャーに到達やトランブルや速攻が複数あっても意味はない。

《豊穡の力線》

{2}{G}{G}

エンチャント

豊穡の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたがマナを引き出す目的でクリーチャーをタップするたび、追加で{G}を加える。

{6}{G}{G}：あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

- 「あなたがマナを引き出す目的でクリーチャーをタップするたび」に誘発する能力は、あなたが、コストに{T}を含むような、クリーチャーのマナ能力を起動したときにのみ誘発する。{T}のシンボルを含まずに「あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする」のように書かれているマナ能力は、《豊穡の力線》の2つ目の能力を誘発させない。同様に、あなたが他のオブジェクトのマナ能力を起動するためにクリーチャーをタップした場合も（そのマナ能力に{T}が含まれていたとしても）誘発しない。

《法の定め》

{2}{W}

エンチャント

各プレイヤーは、毎ターン1つしか呪文を唱えられない。

- 《法の定め》は、その呪文を唱えた時点で《法の定め》が戦場に出ていなかったとしても、あなたが呪文を唱えたかどうかを判定するために、そのターン全体を見る。特に、《法の定め》を唱えた後、同じターン中に他の呪文を唱えることはできない。
- あなたが呪文を唱えたが打ち消された場合には、あなたは同じターン中に別の呪文を唱えることはできない。

《報復のワンド》

{3}

アーティファクト

{3}, {T}：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。

報復のワンドはそれに1点のダメージを与える。

報復のワンドが戦場から墓地に置かれたとき、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。報復のワンドはそれに5点のダメージを与える。

- 《報復のワンド》の最後の能力で、望む時にそれを生け贄に捧げられるわけではない。あなたは他の呪文や能力を使ってそれを破壊する必要がある。

《北方の精霊》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル

3/4

飛行

対戦相手が北方の精霊を対象として呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば、《北方の精霊》の効果による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 対戦相手が《北方の精霊》を2回以上対象として唱える呪文のコストも{2}しか多くならない。

《骨の粉碎》

{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。

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- あなたが《骨の粉碎》を唱え始めた後では、唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行えない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。

《骨への血》

{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。

あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を戦場に戻し、その後あなたの墓地から他のクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻す。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- あなたが《骨への血》を唱え始めた後では、唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行えない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。
- 《骨への血》は、あなたの墓地から戻すクリーチャー・カードを対象としない。これは、この呪文の解決中、あなたがカードを選んでからそれを戻すまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えないことを意味する。
- 《骨への血》を唱えるために生け贄に捧げられたクリーチャーを、戻すカードとして選んでもよい。
- クリーチャー・カードが戦場に戻ったときに誘発する能力は、《骨への血》の解決が終わるまで解決されない。

《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。

《炎の一掃》

{2}{R}

インスタント

炎の一掃は、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーを除く、各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《炎の一掃》によるダメージを受けずに済むクリーチャーは、あなたがコントロールしていて飛行を持つもののみである。ダメージを受けるクリーチャーには、あなたがコントロールしていない飛行を持つクリーチャーや、あなたがコントロールしている飛行を持たないクリーチャーが含まれる。

《炎の大口、ドラクセス》

{4}{R}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

7 / 7

飛行

炎の大口、ドラクセスが攻撃するたび、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人と、他のクリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー合わせて最大2つを対象とする。これはその前者に4点のダメージ、その後者のそれぞれに3点のダメージを与える。

- 同じ対象を複数回選んでそれに6点や7点や10点のダメージを与えることはできない。
- 《炎の大口、ドラクセス》がプレインズウォーカーを攻撃した場合に、《炎の大口、ドラクセス》の能力が与えたダメージによってそのプレインズウォーカーの忠誠度が0になったとしても、《炎の大口、ドラクセス》は攻撃を続ける。それはブロックされ得るが、ブロックされなければ戦闘ダメージを与えない。

《炎の騎兵》

{2}{R}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル・騎士

6 / 5

{1}{R} : 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/+0の修整を受け速攻を得る。

炎の騎兵が戦場に出たとき、望む枚数のカードを捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

炎の騎兵が死亡したとき、これは各対戦相手と対戦相手がコントロールしている各プレインズウォーカーにそれぞれX点のダメージを与える。Xはあなたの墓地にある土地・カードの枚数に等しい。

- 《炎の騎兵》の戦場に出たときに誘発する能力の解決時に、あなたは0枚のカードを捨てることを選んでもよい。あなたは単にカードを引かない。
- 双頭巨人戦では、《炎の騎兵》の最後の能力によって対戦相手チームにX点のダメージが2回与えられる。

《炎の侍祭、チャンドラ》

{1}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

4

0 : あなたがコントロールしている赤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。

0 : 赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを2体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。

— 2 : あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3以下でインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれを唱えてもよい。このターン、そのカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 《炎の侍祭、チャンドラ》の1つ目の能力は、他のあなたがコントロールしている赤のプレインズウォーカーと同様に、それ自身の上にもカウンターを置く。カウ

ターを置いた結果として、他のプレインズウォーカーの忠誠度能力が起動されるわけではない。

- あなたは、《炎の侍祭、チャンドラ》の最後の能力で唱える呪文のコストを支払わなければならない。その呪文に代替コストがあるなら、それを支払ってもよい。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、それを《炎の侍祭、チャンドラ》の最後の能力の対象にする際には、Xは0として扱う。ただし、あなたがそれを唱え始めた後では、あなたがXの値を選ぶ。その結果、点数で見たマナ・コストが4以上になっても、あなたは依然としてその呪文を唱えられる。
- 対象としたカードを唱えるなら、あなたはそれを、《炎の侍祭、チャンドラ》の最後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。

《炎の憤怒、チャンドラ》(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 — チャンドラ

4

+1：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。炎の憤怒、チャンドラはそれに2点のダメージを与える。

−2：クリーチャー1体を対象とする。炎の憤怒、チャンドラはそれに4点のダメージ、そのクリーチャーのコントローラーに2点のダメージを与える。

−8：プレイヤー1人を対象とする。炎の憤怒、チャンドラはそのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ10点のダメージを与える。

- 《炎の憤怒、チャンドラ》の2つ目の能力の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、どのプレイヤーにもダメージを与えない。同様に、《炎の憤怒、チャンドラ》の最後の能力の解決時まで、対象としたプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、どのクリーチャーにもダメージを与えない。
- 《炎の憤怒、チャンドラ》の最後の能力はプレイヤーを対象とする。クリーチャーではない。これにより、呪禁を持つクリーチャーにダメージが与えられることがある。

《保有の鞆》

{1}

アーティファクト

あなたがカードを1枚捨てるたび、あなたの墓地からそのカードを追放する。

{2}, {T}：カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。

{4}, {T}, 保有の鞆を生け贄に捧げる：保有の鞆によって追放されたカードをすべてそれらのオーナーの手札に戻す。

- あなたがカードを1枚捨てたが、《保有の鞆》の1つ目の能力の解決時にそのカードがあなたの墓地になかったなら、そのカードはその移動先に残る。
- あなたが《保有の鞆》を2つ以上コントロールしているなら、あなたは捨てたカードを保有する《保有の鞆》を1つ選ぶ。他の《保有の鞆》では、そのカードを戻せない。
- あなたがカードを引きカードを捨てるという処理は、両方とも《保有の鞆》の2つ目の能力の解決中に行う。あなたがカードを引いてからカードを捨てるという処理を終えるまでは、どのプレイヤーも処理を行えず、他のことも起きない。
- 《保有の鞆》が戦場を離れたなら、それの中に入っていたアイテムは永遠に追放されたままになる（おそらくアストラル界の様々な場所に放り出されてしまうのだろう）。《保有の鞆》の同じカードが戦場に戻ったとしても、それは新しいオブジェクトと見なされるので、以前のオブジェクトが保有していたカードには干渉しない。

《冒流されたもの、ヤロク》

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

伝説のクリーチャー — エレメンタル・ホラー

3/5

接死、絆魂

パーマネント1つが戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 《冒流されたもの、ヤロク》は、パーマネントが戦場に出たときに誘発する、そのパーマネントが持つそれが戦場に出たときに誘発する誘発型能力にも、それ以外の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「 $\forall x\{ff5e\}$ とき、」か「 $\forall x\{ff5e\}$ たび、」と書かれている。
- 置換効果は《冒流されたもの、ヤロク》の能力の影響を受けない。たとえば、+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出るクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力（たとえば、《ダイヤモンドの騎士》の、色を選ぶこと）には影響しない。
- 戦場に出るパーマネントをあなたがコントロールしている必要はない。誘発型能力を持つパーマネントのみコントロールしていればよい。
- 《冒流されたもの、ヤロク》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力を2回誘発させるのである。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。
- 何らかの理由によりあなたが《冒流されたもの、ヤロク》を2体コントロールしているなら、パーマネントが1体戦場に出ると、能力は3回誘発する。4回ではない。

《冒涇されたもの、ヤロク》を3体コントロールしているなら4回、4体コントロールしているなら5回、以下同様である。

- パーマネントが《冒涇されたもの、ヤロク》と同時に戦場に出たこと（《冒涇されたもの、ヤロク》自身が戦場に出たことも含む）によりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。
- 誘発型能力がもう一つの能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もそのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードの点数で見たマナ・コストの合計である。その能力の解決時に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

《まばゆい神盾》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

まばゆい神盾が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

エンチャントしているクリーチャーは+1/+3の修整を受ける。

- 《まばゆい神盾》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、その呪文は解決されない。それは戦場に出ないので、その能力が誘発することもない。

《丸焼き》

{1}{R}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

白か青の、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。丸焼きはそれに5点のダメージを与える。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《丸焼き》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《丸焼き》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。
- 《丸焼き》の解決時までに対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、何の効果もないままオーナーの墓地に置かれる。この呪文は打ち消されないが、そうなる。

《見本に倣うもの》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3 / 3

見本に倣うものが戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから他のあなたがコントロールしているクリーチャーと同じ名前を持つカード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- あなたが他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、あなたはあなたのライブラリーを探して何も見つけずにライブラリーを切り直すことを選んでもよい。
- 2番目の《見本に倣うもの》があなたのコントロール下で戦場に出たなら、最初の《見本に倣うもの》を見本にして、3番目の《見本に倣うもの》を探すことができる。

《無法の猛竜》

{1}{R}

クリーチャー — 恐竜

2 / 3

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

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、無法の猛竜はそれに2点のダメージを与える。これにより恐竜にダメージが与えられたなら、ターン終了時まで、無法の猛竜は+2/+0の修整を受ける。

- 呪文の不特定マナのコストを減らす効果（たとえば、《無法の猛竜》の効果）は、その呪文が必要とする色マナを減らすことはできない。
- 《無法の猛竜》のコストの減少は自身には影響しない。

《ムラーサの胎動》

{2}{G}

インスタント

墓地からクリーチャーか土地であるカード1枚を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。あなたは6点のライフを得る。

- 対象としたカードが《ムラーサの胎動》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたは6点のライフを得ない。

《群れの力、アジャニ》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

5

+1：あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャーの総数とあなたがコントロールしているプレインズウォーカーの総数の合計に等しい点数のライフを得る。

−2：「アジャニの群れ仲間」という名前で「あなたがライフを得るたび、アジャニの群れ仲間の上に+1/+1カウンターを1個置く。」を持つ白の2/2の猫・兵士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

0：あなたのライフが、あなたの初期ライフ総量よりも15点以上多いなら、群れの力、アジャニと、対戦相手がコントロールしている各アーティファクトと各クリーチャーをそれぞれ追放する。

- あなたがコントロールしているプレインズウォーカーがクリーチャーでもある（たとえば、それが《黒き剣のギデオン》である）なら、それは《群れの力、アジャニ》の1つ目の能力の解決時に2回数える。
- 《群れの力、アジャニ》の2つ目の能力で生成されるトークンは《アジャニの群れ仲間》のカードに似ているが、こちらはマナ・コストを持たず、点数で見たマナ・コストは0である。
- 《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、それを救うのに間に合うタイミングで、それがその能力によってカウンターを得ることはできない。
- 《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《情熱的な扇動者》による1点のライフであっても、《夜明けの天使》による4点のライフであっても関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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られ、《アジャニの群れ仲間》の能力は1回のみ誘発する。
- 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が2体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、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。
- あなたのライフが、あなたの初期ライフ総量よりも15点以上多いかどうかは、《群れの力、アジャニ》の最後の能力の解決時に決定する。

- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、《アジャニの群れ仲間》の能力は誘発しない。
- 双頭巨人戦では、《群れの力、アジャニ》の最後の能力は、あなたのチームのライフ総量があなたのチームの初期ライフ総量よりも 15 点以上多いなら、パーマネントを追放する。

《ムーアランドの審問官》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

{2}{W} : ターン終了時まで、ムーアランドの審問官は先制攻撃を得る。(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る。)

- 同一のクリーチャーに先制攻撃が複数あっても意味はない。

《目覚めた猛火、チャンドラ》

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

6

この呪文は打ち消されない。

+2 : 各対戦相手はそれぞれ「あなたのアップキープの開始時に、この紋章はあなたに 1 点のダメージを与える。」を持つ紋章を得る。

−3 : 目覚めた猛火、チャンドラはエレメンタルでない各クリーチャーにそれぞれ 3 点のダメージを与える。

−X : 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。目覚めた猛火、チャンドラはそれに X 点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを与えられたパーマネントが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《目覚めた猛火、チャンドラ》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《目覚めた猛火、チャンドラ》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。
- 紋章はパーマネントではなく、追放したり破壊したりできない。何らかの紋章を得た後で、それを取り除く方法は存在しない。
- 《目覚めた猛火、チャンドラ》の紋章の能力は、その紋章を得たプレイヤーのアップキープの開始時に誘発する。《目覚めた猛火、チャンドラ》のコントローラーのアップキープではない。
- 1 人のプレイヤーが《目覚めた猛火、チャンドラ》の紋章を 2 つ以上持つこともある。各紋章の能力はそれぞれ個別に誘発する。

- 《目覚めた猛火、チャンドラ》の最後の能力の置換効果は、対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。
- 《目覚めた猛火、チャンドラ》の最後の能力がダメージを与えない場合（たとえば、何らかの方法によってそのダメージが軽減された場合）には、対象は死亡するとしても追放されない。
- 双頭巨人戦では、《目覚めた猛火、チャンドラ》の1つ目の能力によって各対戦相手は紋章をそれぞれ1つ得る。対戦相手チームは、自分のアップキープの間に1点のダメージを2回受けるようになる。
- あなたが多人数戦から除外されても、対戦相手は《目覚めた猛火、チャンドラ》によって得た紋章を持ち続ける。《目覚めた猛火、チャンドラ》によって得た紋章のオーナーは各対戦相手である。多人数戦では、あなたも《目覚めた猛火、チャンドラ》もゲームから除外された後にも、対戦相手は燃え続けるのである。

《物語の終わり》

{1}{U}

インスタント

起動型能力1つか誘発型能力1つか伝説の呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

- 《物語の終わり》は、起動型や誘発型のマナ能力を対象にできない。起動型マナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないもののことである。誘発型マナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、起動型マナ能力によって誘発するもののことである。
- 起動型能力は「[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（たとえば、装備）もある。それらは（注釈文がある場合）注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「 $\forall x\{ff5e\}$ とき」、「 $\forall x\{ff5e\}$ たび」、「 $\forall x\{ff5e\}$ 時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件],[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「 $\forall x\{ff5e\}$ とき」、「 $\forall x\{ff5e\}$ たび」、「 $\forall x\{ff5e\}$ 時に」と書かれている。
- パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生成する能力は対象にできない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、対象にできない。
- 「次の」指定されたステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。

《焼印刃》

{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、それは接死を得る。(そ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。)
カードを1枚引く。

- 《焼印刃》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《野蛮な大喰らい》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{1}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1 / 1

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、野蛮な大喰らいの上に+1/+1カウンターを1個置く。(ダメージによりライフは失われる。)

- 《野蛮な大喰らい》は、対戦相手がライフを失ったかどうかを判定するために、あなたのターン全体を見る。何人の対戦相手がライフを失ったか、何点のライフを失ったかは関係ない。ライフを失ったプレイヤーがいたかどうかのみを見る。プレイヤーがライフを失ったときに《野蛮な大喰らい》が戦場にあったかどうかも関係ない。
- 対戦相手のライフがターン開始時と比べて少ないかどうかも関係ない。プレイヤーが4点のライフを失い、6点のライフを得たとしても、そのプレイヤーは依然として4点のライフを失っている。
- プレイヤーがライフを支払ったなら、そのプレイヤーはライフを失っている。

《ヤロクの波壊し》

{3}{U}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

ヤロクの波壊しが戦場に出たとき、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

- 誘発型能力の解決時に、あなたが他のクリーチャーをコントロールしていなかった場合、あなたは単に何も戻さない。そうできなくても、ペナルティはない。

《勇壮の時》

{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。)

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《溶岩族の喧嘩屋》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル・戦士

2 / 4

溶岩族の喧嘩屋が攻撃するたび、ターン終了時まで、これはあなたがコントロールしているエレメンタル1体につき+1/+0の修整を受ける。

- 修整の量は、《溶岩族の喧嘩屋》の能力の解決を始めるときに決定する。あなたがコントロールしているエレメンタルの数が変わったとしても、そのターン、後になって修整の量が変わることはない。
- 《溶岩族の喧嘩屋》自身もエレメンタルなので、通常その能力によって少なくとも+1/+0の修整を受けることになる。

《夜群れの伏兵》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 狼

4 / 4

瞬速

他の、あなたがコントロールしている狼と狼男は+1/+1の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが呪文を唱えていなかった場合、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 狼であり狼男でもあるクリーチャーも、《夜群れの伏兵》の能力によって+1/+1カウンターを1個のみ得る。
- 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になるので、そのターン中に《夜群れの伏兵》が戦場を離れたなら、他のあなたがコントロールしている狼や狼男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。
- 《夜群れの伏兵》は、その呪文を唱えた時点で《夜群れの伏兵》が戦場に出ていなかったとしても、あなたが呪文を唱えたかどうかを判定するために、そのターン全体を見る。特に、あなたがあなたのターン中に《夜群れの伏兵》を唱えたなら、あなたはあなたの終了ステップ中に狼・トークンを得ない。
- あなたが呪文を唱えたが打ち消された場合には、《夜群れの伏兵》の最後の能力は誘発しない。

《夜の騎兵》

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

クリーチャー — エレメンタル・騎士

絆魂

夜の騎兵が戦場に出たとき、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

夜の騎兵が死亡したとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3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。

- 《夜の騎兵》の戦場に出たときに誘発する能力は、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、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたは破壊するクリーチャーを対象として選ぶ。「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げた後、対象としたクリーチャーが破壊される前というタイミングで、プレイヤーが処理を行うことができる。
- 《夜の騎兵》の戦場に出たときに誘発する能力の解決中に、2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。
- 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。
- 点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー・カードが《夜の騎兵》のコピーになったなら、その最後の能力は、それが死亡したときにそれ自身を対象にできる。

《楽園の贈り物》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

楽園の贈り物が戦場に出たとき、あなたは3点のライフを得る。

エンチャントしている土地は「{T}：好きな色1色のマナ2点を加える。」を持つ。

- 対象とした土地が《楽園の贈り物》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されない。それは戦場に出ないので、あなたは3点のライフを得ない。

《乱動の座、オムナス》

{1}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

乱動の座、オムナスが戦場に出たとき、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、あなたがコントロールしているエレメンタルの総数に等しい点数のダメージを与える。

土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしているエ

レメンタル1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。あなたが土地を8つ以上コントロールしているなら、カードを1枚引く。

- あなたがコントロールしているエレメンタルの総数は、《乱動の座、オムナス》の1つ目の能力の解決時に数える。《乱動の座、オムナス》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入れる。
- 《乱動の座、オムナス》を、それ自身の2つ目の能力の対象として選んでもよい。
- 《乱動の座、オムナス》の2つ目の能力の解決時まで、対象としたエレメンタルが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。土地を8つ以上コントロールしていたとしてもカードを引かない。対象は適正だがその上に+1/+1カウンターを置くことができなかった場合（たとえば、対戦相手が《荒廃甲虫》をコントロールしていた場合）には、土地を8つ以上コントロールしていればカードを引く。

《靈気の疾風》

{1}{U}

インスタント

赤か緑の、呪文1つかパーマネント1つを対象とする。その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。

- 対象とした呪文かパーマネントのオーナーが、それをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。
- 呪文がオーナーのライブラリーに置かれたなら、それはスタックから取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。

《練達の接合者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

1/1

練達の接合者が戦場に出たとき、無色の3/3のゴーレム・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。

あなたがコントロールしているゴーレムは+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になるので、そのターン中に《練達の接合者》が戦場を離れたなら、他のあなたがコントロールしているゴーレム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。

《ロクソドンの生命詠み》

{5}{W}

クリーチャー — 象・クレリック

ロクソドンの生命詠みが戦場に出たとき、あなたは「あなたのライフ総量は、あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計に等しくなる。」を選んでよい。

{5}{W}：ターン終了時まで、ロクソドンの生命詠みは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたのライフ総量に等しい。

- あなたは《ロクソドンの生命詠み》の最後の能力を、それが戦場に出た後その1つ目の能力の解決前に起動できる。
- あなたはあなたのライフ総量を変えるかどうかを選ぶが、変えることを選んだなら、《ロクソドンの生命詠み》の誘発型能力の解決中にあなたのライフ総量を適切な点数に設定する。あなたがライフ総量を設定することを選んでからライフ総量が変わるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- あなたのライフ総量が一定の点数になるとは、あなたが対応する点数のライフを得るか失うかすることである。たとえば、この能力の解決時にあなたのライフ総量が4点であり、あなたのクリーチャーのタフネスの合計が6であった場合、この能力によりあなたは2点のライフを得る。この能力の解決時にあなたのライフ総量が10点であった場合、あなたがあなたのライフ総量を変えることを選べばこれによりあなたは4点のライフを失う。他のライフを得たり失ったりすることに関するカードは、この効果にも関係する。
- あなたがあなたのライフ総量をあなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスと等しい値に設定するなら、これは1回のみ起こる。後になってあなたのクリーチャーのタフネスが変わっても、それはあなたのライフ総量に影響しない。
- Xの値は《ロクソドンの生命詠み》の最後の能力の解決が始まる時点でのみ決定する。そのターン、後になってあなたのライフ総量に変化しても、その値は変化しない。

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、ラヴニカのギルド、ラヴニカの献身、灯争大戦、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。(C)2019

Wizards.