

『ゲートウォッチの誓い』リリースノート

マット・タバック/Matt Tabak編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハーギー/Carsten Haese、エリ・シフリン/Eli Shiffrin、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2015年11月6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、<http://company.wizards.com/contactus>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

『ゲートウォッチの誓い』セットは184枚のカードからなる（コモン70枚、アンコモン60枚、レア42枚、神話レア12枚）。『ゲートウォッチの誓い』のブースターパックの中には、「*Zendikar Expeditions*」カードが入っていることもある（下記参照）。

プレリリース・イベント：2016年1月16日～17日

発売記念ウィークエンド：2016年1月22日～24日

ゲームデー：2016年2月13日～14日

『ゲートウォッチの誓い』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 ことができる。その発売日とは、2016年1月22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：『タルキール覇王譚』、『運命再編』、『タルキール龍紀伝』、『マジック・オリジン』、『戦乱のゼンディカー』、『ゲートウォッチの誓い』。

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

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

「Zendikar Expeditions」

「*Zendikar Expeditions*」を用いて、エルドラージとの戦いで土地そのものを味方にせよ。この特別セットには、**マジック**の歴史全体から選ばれたエキサイティングな土地のゼンディカー版が含まれる。

* 『ゲートウォッチの誓い』ブースターパックには、20種類の「*Zendikar Expeditions*」カードが含まれる。それらのコレクター番号は26～45である。（1～25のカードは『戦乱のゼンディカー』ブースターパックに含まれていた。）「*Zendikar Expeditions*」のカードには、それに固有のエキスパンション・シンボルが記されている。

* 「*Zendikar Expeditions*」カードは非常にレアである。開封したブースターパックにこれらのカードが含まれる確率は、『戦乱のゼンディカー』のプレミアム版の神話レアカードよりわずかに高い程度である。

* 「*Zendikar Expeditions*」カードは、それが入っていたブースターパックを使用するすべてのリミテッドのイベントで使用できる。シールドデッキのイベントでは、これらのカードはあなたのカードプールの一部である。ブースタードラフトのイベントでは、これらのカードはドラフトしてカードプールに加える必要がある。

* ただし「*Zendikar Expeditions*」カードは、これらのカードがもともと使用可能でなかった構築フォーマットでは使用できない。『ゲートウォッチの誓い』ブースターパックに入っているからといって、それらのカードがスタンダードで使用できるようになるわけではないことに注意。

* どの言語版のブースターパックでも、「*Zendikar Expeditions*」のカードは英語版カードである。

無色マナを示す新しいシンボル

エルドラージが5色のマナを超越していることから、このセットで無色マナ・シンボルを導入することになった。これはルール文書では{C}として表記され、あなたのマナ・プールに加えることができる無色のマナ1点を表す。これはまた、無色のマナ1点によってのみ支払い可能なコストも表す。このシンボルは、灰色の丸の中に辺が曲がったひし形を描いたような図案である。

《次元潜入者》

{1} {U}

欠色（このカードは無色である。）

瞬速

飛行

{1} {C}：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上のカードを追放する。それが土地・カードであるなら、あなたは次元潜入者をオーナーの手札に戻してもよい。（{C}は無色マナを表す。）

* 《次元潜入者》の能力の起動コストのうち{C}は、無色のマナでのみ支払うことができる。これを、たとえば緑のマナで支払うことはできない。コストに含まれる{1}が、白、青、黒、赤、緑、無色の、どのタイプのマナでも支払うことができることは異なる。

* 以前のカードに「あなたのマナ・プールに{1}を加える。」などと書かれていたものは、「あなたのマナ・プールに{C}を加える。」のように訂正される予定である。今後は、数字の入ったマナ・シンボルや変数のマナ・シンボル（{1}、{2}、…のようなものや{X}など）は、コストを示すためにのみ使用される予定である。

* 特に、『戦乱のゼンディカー』のカードのうち、エルドラージ・末裔・トークンを生み出すものには訂正が出され、それらのトークンは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{C}を加える。」という能力を持つようになる。

新基本土地：《荒地》

プレイヤーは間違いなく無色のマナを必要とするようになるので、それを生み出すことを助けるため、このセットには新しい基本土地が含まれている。《荒地》（あれち）である。

《荒地》

基本土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

* この《荒地》のマナ能力は実際のカード上には印刷されていないが、公式のオラクルには含まれている。（カードの（英語で書かれている）オラクルは、Gatherer.Wizards.comにあるGathererカードデータベースを用いて参照できる。）印刷されたカードには、他の基本土地・カードと同じようなデザインで、大きな無色マナ・シンボルが示されている。

* 《荒地》は基本土地なので、構築フォーマットのデッキには《荒地》を好きなだけたくさん入れることができる。

* リミテッドのイベント（これには、シールドデッキとブースタードラフトが含まれる）では、《荒地》を自分のデッキに入れるためには、それが自分のカードプールに含まれていなければならない。他の基本土地を自由に追加できるのとは違い、《荒地》をカードプールに追加することはできない。

* 《荒地》は『ゲートウォッチの誓い』を含むフォーマットでのみ使用できる。特に、これが将来のセットに再録されないかぎり、《荒地》はローテーションによりこのセットの他のカードと同時にスタンダードで使用不可になる。

* 荒地は土地タイプではない。なんらかの理由で土地タイプ名を指定するときに、「荒地」を選ぶことはできない。

新能力語：盟友

盟友は、一部の同盟者が持つ、その同盟者とあなたがコントロールするアンタップ状態の他の同盟者1体をタップすることが必要な起動型能力を強調する。能力語は、英語版では斜体で書かれ、ルール上の意味はない。

《ムンダの先兵》

{4} {W}

クリーチャー — コー・騎士・同盟者

3 / 3

盟友 — {T}，あなたがコントロールするアンタップ状態の同盟者を1体タップする：あなたがコントロールする各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンターを1個置く。

* 盟友の能力を起動するには、その能力を持つ同盟者は、あなたの一番最近のターンの開始時から継続してあなたのコントロール下になければならない。俗に、それは「召喚酔い」中なので起動できないと

言う。しかし、あなたがタップするもう一方の同盟者はあなたのコントロール下になったばかりでもよい。（2体目の（もう一方の）同盟者をタップするコストは{T}（タップ・シンボル）を使っていない点に注意。）

新キーワード：怒濤

怒濤は新キーワード能力で、このターンにあなたやチームメイトが呪文を唱えていると呪文が良くなるものである。

《無謀な奇襲隊》

{2} {R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士・同盟者

2 / 1

怒濤 {1} {R}（あなたかチームメイトがこのターンに他の呪文を唱えていたなら、あなたはこの呪文を怒濤コストで唱えてもよい。）

速攻

無謀な奇襲隊が戦場に出たとき、これの怒濤コストが支払われていた場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールする他のクリーチャーは+1/+0の修整を受けるとともに速攻を得る。

怒濤の公式ルールは以下の通り。

702. 115. 怒濤/Surge

702. 115a 怒濤は、怒濤を持つ呪文がスタック上にある間に作用する常在型能力である。「怒濤[コスト]/Surge[cost]」は「あなたかあなたのチームメイトのうち1人がこのターンに他の呪文を1つ唱えていたなら、あなたはこの呪文を唱えるに際し、この呪文のマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払ってもよい。」を意味する。呪文の怒濤コストを支払うことは、rule 601. 2bとrule 601. 2f～rule 601. 2hの代替コストの支払いのルールに従う。

* カードによっては、怒濤は単に代替コストを指定するのみであり、このターンにあなたかチームメイトが他の呪文を唱えているとコストが少なくなる。《無謀な奇襲隊》のようなカードでは、怒濤コストで呪文を唱えると追加の能力や効果がある。

* あなたかチームメイトが他の呪文を唱えていたとは、その呪文が解決された呪文でも、打ち消された呪文でも、（怒濤を持つインスタントに関しては）スタックにある呪文でも構わない。

* 怒濤コストで唱えたインスタント・呪文かソーサリー・呪文がコピーされたなら、そのコピーに支払われた怒濤コストは存在しない。怒濤コストが支払われていることに基づく追加の効果は、そのコピーには一切適用されない。

* 呪文をその怒濤コストで唱えることは、そのマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変更しない。

新キーワード処理：支援

支援は、あなたのクリーチャーがエルドラージと戦う新たな手助けとなる。

《鞍背ラガーク》

{3} {G}

クリーチャー — トカゲ

3 / 1

鞍背ラガークが戦場に出たとき、支援2を行う。（他のクリーチャーを最大2体対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

《戮力協心》

{2} {W}

ソーサリー

支援2を行う。（クリーチャーを最大2体対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

カードを1枚引く。

支援の公式ルールは以下の通り。

701.32. 支援/Support

701.32a パーマネントの「支援Nを行う/support N」は「他のクリーチャー最大N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。」を意味する。インスタント・呪文かソーサリー・呪文の「支援Nを行う/support N」は「クリーチャー最大N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。」を意味する。

* 1回の支援の処理によって1体の対象の上に+1/+1カウンターを2個以上置くことはできない。

* 支援では、あなたがコントロールしていないクリーチャーを対象とすることができる。

* 支援を持つ呪文にクリーチャーを対象とする他の能力がある場合は、同一のクリーチャーをその能力の対象と支援の能力の対象にすることができる。

サイクル：プレインズウォーカーの誓い

ゼンディカーの出来事の後で、4人のプレインズウォーカーがすべての次元のために団結した。ゲートウォッチの結成を示すために、このセットには伝説のエンチャントが4つ含まれており、それぞれが4人のうち1人の誓いを表現している。

《ギデオンの誓い》

{2} {W}

伝説のエンチャント

ギデオンの誓いが戦場に出たとき、白の1/1のコア・同盟者・クリーチャー・トークンを2体戦場に出す。

あなたがコントロールする各プレインズウォーカーはそれぞれ、忠誠カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。

* それぞれの誓いは「伝説の」である。あなたがどれか特定の誓いを2つ以上コントロールしているなら、あなたは1つを選んで戦場に残し、他をあなたの墓地に置く。

* この「レジェンド・ルール」では、伝説のパーマネントの名前全体を見る。たとえば、あなたは《ギデオンの誓い》1つと《チャンドラの誓い》1つを同時にコントロールすることができる。

* あなたがある誓いを1つコントロールしていても、その誓いをもう1つ唱えることができる。それによって、その誓いの戦場に出たときに誘発する能力を利用できる。その誓いは戦場に出て、1つ目の能力が誘発する。その後、前述の通りあなたはどちらを残すかを選ぶことになるが、その後その戦場に出たときに誘発する能力が解決される。

『戦乱のゼンディカー』からの再録メカニズム

欠色と上陸については、『戦乱のゼンディカー』のリリースノート (<http://magic.wizards.com/ja/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>) を参照。

カード別注釈

《アクームの炎探し》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン・同盟者

3 / 2

盟友 — {T}, あなたがコントロールするアンタップ状態の同盟者を1体タップする: カードを1枚捨てる。そうしたなら、カードを1枚引く。

* カードを1枚捨てることは、この能力の効果の一部である。また、それは任意ではない。盟友の能力の解決時に、あなたの手札にカードがあれば、あなたはカードを1枚捨てなければならない。この能力を起動したときに捨てようと思っていたカードが、その時点ではあなたの手札になかったとしても、そうである。

《荒地を歩くもの》

{4} {C}

クリーチャー — エルドラージ

4 / 4

({C} は無色マナを表す。)

トランプル

荒地を歩くものは、あなたがコントロールする「荒地」という名前の土地1つにつき+1/+1の修整を受ける。

* 最後の能力は《荒地を歩くもの》が戦場にあるときにのみ作用する。

《イオナの祝福》

{3} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、警戒を持つとともに、追加で1体のクリーチャーをブロックできる。

* 追加で1体のクリーチャーをブロックできる能力は累積する。クリーチャー1体が《イオナの祝福》2つにエンチャントされているなら、それは全部で3体のクリーチャーをブロックできる。（もちろん、+2/+2の修整も累積する。）

《怒りの具象化》

{3} {R}

クリーチャー — エレメンタル

4/3

トランブル

あなたがコントロールする土地・クリーチャーはトランブルを持つ。

上陸 — 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する土地1つを対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それは速攻を持つ3/3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。」を選んでよい。

* 「土地・クリーチャー」とは、土地でもありクリーチャーでもあるパーマネントのことである。

* あなたは、すでにクリーチャーでもある土地を対象としてもよい。たとえば、その上に+1/+1カウンターが3個置かれた0/0のクリーチャーでもある土地を対象としたなら、結果としてその土地・クリーチャーは6/6になる。

《石鍛冶の傑作》

{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、あなたがコントロールする、それと共通のクリーチャー・タイプを持つ他のクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

装備 {2}

* 該当するクリーチャー1体につき、受ける修整は+1/+1のみである。装備しているクリーチャーとそのクリーチャーが2つ以上の共通のクリーチャー・タイプを持っていたとしても、そうである。たとえば、装備しているクリーチャーが人間・シャーマンであり、あなたが人間・戦士1体とゴブリン・シャーマン1体と他の人間・シャーマン1体をコントロールしているなら、その装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受けることになる。

* あなたがコントロールするクリーチャーが変わると修整も変わる。その結果、装備しているクリーチャーのタフネスが減少し、そのターンのそれ以前に与えられていたダメージによって死亡することがあり得る。

《遺跡潜り、ジョリー・エン》

{1} {U} {R}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/3

あなたが各ターンのあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

* 《遺跡潜り、ジョリー・エン》の能力は各ターン1回のみ誘発し得る。この能力は2つ目の呪文が解決される前に解決される。そのターン、あなたが1つ目に唱えた呪文が解決されたか、打ち消されたか、依然としてスタックにあるのかには関係ない。

* 《遺跡潜り、ジョリー・エン》の能力が作用するためには、それが戦場にある必要がある。特に、《遺跡潜り、ジョリー・エン》がこのターンのあなたの2つ目の呪文であったならば、その能力は誘発しない。

《イトグモの鳶》

{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+1/+2の修整を受けるとともに到達を得る。それをアンタップする。（到達を持つ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。）

* あなたはアンタップ状態のクリーチャーを《イトグモの鳶》の対象とできる。その場合も、他の効果は適用される。

《岩屋の装備役》

{1} {W}

クリーチャー — コー・工匠・同盟者

2/2

あなたがコントロールする装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールする装備しているクリーチャーが1体死亡するたび、カードを1枚引く。

* 《岩屋の装備役》によって受ける修整やそれから得る能力は、装備品が与える修整や能力に加わる。

* 装備しているクリーチャーは《岩屋の装備役》によってちょうど+1/+1の修整を受ける。いくつかの装備品がそのクリーチャーにつけられていたとしても関係ない。同様に、最後の能力は、装備しているクリーチャー1体につき1回のみ誘発する。

* これらの能力の「あなたがコントロールする装備しているクリーチャー」とは、あなたがコントロールするクリーチャーのうち装備品がつけられているものすべてという意味である。非常にまれな状況で、《岩屋の装備役》が装備品になった場合であっても、この能力の意味は変わらない。これはあなたがコントロールする装備しているすべてのクリーチャーを参照し続ける。これらの修整や能力は、《岩屋の装備役》がつけられているクリーチャー1体のみに適用されるわけではない。

《永代巡礼者、アイリ》

{W} {B}

伝説のクリーチャー — コー・クレリック

2/3

接死

{1}, 他のクリーチャーを1体生け贄に捧げる：あなたは生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを得る。

{1} {W} {B}, 他のクリーチャーを1体生け贄に捧げる：土地でないパーマネント1つを対象とし、それを追放する。この能力は、あなたのライフの総量がゲーム開始時よりも10点以上多いときにのみ起動できる。

* あなたがどちらかの起動型能力の起動を宣言した後では、誰かが、あなたが生け贄に捧げるクリーチャーを除去することによってそれを邪魔しようとしても手遅れである。

* あなたが最後の能力を適正に起動し終わった後では、あなたのライフ総量がどうなろうと関係ない。

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

《エルドラージの寸借者》

{2} {R}

クリーチャー — エルドラージ

3 / 1

欠色（このカードは無色である。）

あなたがエルドラージの寸借者を唱えたとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたは{1}{C}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。（{C}は無色マナを表す。）

速攻

* あなたは《エルドラージの寸借者》の誘発型能力の対象としてどのクリーチャーを選んでもよい。アンタップ状態のもので、すでにあなたがコントロールしているものでもよい。

《エルドラージのミミック》

{2}

クリーチャー — エルドラージ

2 / 1

他の無色のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、あなたはエルドラージのミミックの基本のパワーとタフネスをそのクリーチャーのパワーとタフネスに変更してもよい。

* 戦場に出たクリーチャーの、この能力が解決された時点でのパワーとタフネスを用いて、《エルドラージのミミック》の基本のパワーとタフネスを決める。その時点でそのクリーチャーが戦場にはない場合は、それが戦場を離れる直前のパワーとタフネスを用いる。（それは負の値かもしれない点に注意。たとえば、《次元の歪曲》のような呪文によって+3/-3の修整を受けたことが原因で戦場を離れた場合など。）

* 《エルドラージのミミック》の能力は、その基本のパワーとタフネスを設定する他の効果を上書きする。この能力の解決後に適用が始まる同様の効果は、この能力を上書きする。《エルドラージのミミック》の基本のパワーやタフネスを特定の値に設定するのではなく、それらを修整する効果は、その適用がいつ始まったかに関係なく適用される。これの上に置かれている+1/+1カウンターについても同様である。

《大いなる歪み、コジレック》

{8} {C} {C}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

12/12

あなたが大いなる歪み、コジレックを唱えたとき、あなたの手札にあるカードの枚数が7枚未満である場合、その差に等しい枚数のカードを引く。

威迫

点数で見たマナ・コストがXであるカードを1枚捨てる：点数で見たマナ・コストがXである呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

* 《大いなる歪み、コジレック》の誘発型能力は、あなたがそれを唱えたときにあなたの手札にあるカードの枚数が7枚未満かどうかを見る。その時点では《大いなる歪み、コジレック》はスタック上にあり、あなたの手札にはない。あなたの手札の枚数が7枚未満ではなかったならば、この能力は誘発しない。この能力が誘発した場合は、その解決時にも再度同じことを確認する。その時点であなたの手札にカードが7枚以上あれば、この能力は何もしない。

* 最後の能力を起動するためには、適正な対象、つまりスタック上にある呪文1つが必要である。その対象によってXの値と、あなたが捨てるカードの点数で見たマナ・コストが決まる。あなたは、スタック上にある呪文の点数で見たマナ・コストとあなたの手札にあるカードの点数で見たマナ・コストが一致しないかぎり、この能力を起動することはできない。

* 呪文の点数で見たマナ・コストは、（覚醒コストなどの）代替コストによって唱えていたとしても変わらない。たとえば、《真逆さま》（マナ・コストが{2}{W}の呪文）を覚醒コスト{5}{W}で唱えていたとしても、その点数で見たマナ・コストは3である。

* あなたが捨てるカードのマナ・コストに{X}が含まれる場合、Xは0とする。対象とした呪文のマナ・コストの{X}は、それを唱えるに際して決めたXの値とする。

《押し潰す触手》

{4}{U}{U}

ソーサリー

怒濤{3}{U}{U}（あなたかチームメイトがこのターンに他の呪文を唱えていたなら、あなたはこの呪文を怒濤コストで唱えてもよい。）

すべての土地でないパーマネントをオーナーの手札に戻す。押し潰す触手の怒濤コストが支払われていたなら、青の8/8のタコ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 他のすべての土地でないパーマネントは、タコ・トークンが生成される時点までに、オーナーの手札に戻されている。タコ・トークンを見る誘発型能力や、それに影響を与えたかもしれない他の能力は、すでになくなっている。

《オラン＝リーフの廃墟》

土地

オラン＝リーフの廃墟はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。（{C}は無色マナを表す。）

{T}：このターンに戦場に出た無色のクリーチャー1体を対象とし、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 最後の能力の対象は、このターンに戦場に出たクリーチャーであれば、無色のクリーチャーとして戦場に出たものである必要はない。しかし、この能力の適正な対象であるためには、それは無色のクリーチャーでなければならない。

《海門の残骸》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。（{C}は無色マナを表す。）

{2}{C}，{T}：カードを1枚引く。この能力はあなたの手札にカードがないときにのみ起動できる。

* 最後の能力の解決時にあなたの手札にカードが何枚あろうとも関係ない。たとえば、あなたの手札にカードがなく、《海門の残骸》を2つコントロールしていたとする。あなたはそれらのそれぞれの最後の能力を起動することができる。そうしたなら、各能力の解決時にカードを1枚ずつ引くことになる。

《鏡の池》

土地

鏡の池はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{2}{C}，{T}，鏡の池を生け贄に捧げる：あなたがコントロールする、インスタント・呪文1つかソーサリー・呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

{4}{C}，{T}，鏡の池を生け贄に捧げる：あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、そのコピーであるトークンを1体戦場に出す。

* 《鏡の池》の3つ目の能力は、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・呪文であればどれでも対象とできる（そしてコピーもできる）。

* コピーはスタック上に生成される。唱えられたわけではない。呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。その後、コピーは、各プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得た後で、通常の呪文と同じように解決される。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部または全部を変更してもしなくてもよい。対象のうちの1つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

* コピーされた呪文がモードを持つものであったなら（つまり、「以下から1つを選ぶ」のような記述があるなら）、コピーは同じモードを持つ。異なるモードを選ぶことはできない。

* 元の呪文に（《巨人の陥落》のように）唱える時点で決定されるXが含まれていたなら、コピーは同じXの値を持つ。

* コピーのための追加コストを支払うことを選ぶことはできない。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。たとえば、《投げ飛ばし》を唱えるために3/3クリーチャーを生け贄に捧げた後にそれをコピーしたのであれば、生成された《投げ飛ばし》のコピーもまたその対象に3点のダメージを与える。

* 《鏡の池》の最後の能力では、トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていた場合を除く）。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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

* たとえば、覚醒を持つ呪文の影響を受けた平地 1 つをコピーしたトークンは、それがコピーしたオブジェクトがその時点で土地・クリーチャーであるにもかかわらず、単に土地である。それ自体をクリーチャーにするような能力を持った土地についても同様。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに {X} が含まれている場合は、X は 0 として扱う。

* 能力の解決時に、コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も作用する。

《風切る泥沼》

土地

風切る泥沼はタップ状態で戦場に出る。

{T} : あなたのマナ・プールに {B} か {G} を加える。

{1} {B} {G} : ターン終了時まで、風切る泥沼は接死を持つ黒であり緑である 2/2 のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

* クリーチャーになった土地は「召喚酔い」の影響を受けることがある。それがあなたのコントロール下で戦場にある状況で一番最近のあなたのターンが始まったのでないかぎり、あなたはそれで攻撃したり、その（マナ能力を含む）{T} 能力を使用したりできない。召喚酔いは、そのパーマネントがあなたのコントロール下になった時点を考慮するのであって、それがクリーチャーになった時点やそれが戦場に出た時点を考慮するわけではない点に注意。

* この土地は、その最後の能力によって色を得るまで無色である。

* 土地がクリーチャーになることは、クリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。そのパーマネントはすでに戦場に出ていて、そのタイプが変わったのみである。クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発しない。

* 土地をクリーチャーに変える能力は、クリーチャーのパワーとタフネスも設定する。（たとえば、これが覚醒を持つ呪文の対象となったために）この土地がすでにクリーチャーでもあったなら、その能力はこれのパワーとタフネスを設定するそれ以前の効果を上書きする。このパワーとタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を適用し始めたかに関係なく、適用され続ける。（+1/+1 カウンターのような）パワーやタフネスを変更するカウンターやこれのパワーとタフネスを入れ替える効果も同様に、適用され続ける。たとえば、《風切る泥沼》が、その上に +1/+1 カウンターが 3 つ置かれた 0/0 のクリーチャーになっていたなら、その最後の能力を起動すると、それは土地でもある 5/5 のクリーチャーになる。

《岸壁安息所の吸血鬼》

{2} {W} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・戦士・同盟者

2/4

飛行

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。

* この能力は、何点のライフを得たかには関係なく、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。

* 絆魂を持つクリーチャー1体が戦闘ダメージを与えることは、単一のライフを得るイベントである。たとえば、絆魂を持つクリーチャー1体が（トランブルを持っていたり、2体以上のクリーチャーにブロックされたりしたために）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ときには、《岸壁安息所の吸血鬼》の誘発型能力は1回しか誘発しない。しかし、あなたがコントロールする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ときには、この能力は2回誘発する。

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

《牙の贈り物》

{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、それはすべての能力を失うとともに基本のパワーとタフネスが3/3の緑の象になる。

* そのクリーチャーは他の色と他のクリーチャー・タイプをすべて失うが、他のカード・タイプ（アーティファクトなど）や特殊タイプ（「伝説の」など）を持っていれば、それは引き続き持ち続ける。

* 《牙の贈り物》は、それ以前のそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する効果を上書きする。《牙の贈り物》の能力の解決より後で適用され始めたパワーやタフネスを設定する効果は、この効果を上書きする。

* 《牙の贈り物》で能力を失わせても、すでに誘発した能力やすでに起動された能力が打ち消されるわけではない。特に、クリーチャーの「あなたのアップキープの開始時に～」や「このクリーチャーが戦場に出たとき～」のような能力が誘発した後にこの呪文を唱えても、それを止める役には立たない。

* 《牙の贈り物》の影響を受けたクリーチャーが、《牙の贈り物》の解決後に能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。

* 《剛力化》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、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。

《吸血鬼の特使》

{2} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック・同盟者

1/4

飛行

吸血鬼の特使がタップ状態になるたび、あなたは1点のライフを得る。

* 《吸血鬼の特使》の最後の能力は、それがどのような理由でタップ状態になったとしても誘発する。それには、攻撃することも含まれる。しかし、何らかの理由によりタップ状態で戦場に出たときには、この能力は誘発しない。

《虚身呼び》

{3} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・シャーマン

2 / 4

{3} {B}, あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で戦場に出す。

* あなたが起動型能力を起動した後では、誰かが、あなたの墓地からクリーチャー・カードを取り除くことによってそれを邪魔しようとしても手遅れである。

《巨人の陥落》

{X} {X} {R}

インスタント

怒濤{X} {R}（あなたかチームメイトがこのターンに他の呪文を唱えていたなら、あなたはこの呪文を怒濤コストで唱えてもよい。）

クリーチャーやプレイヤーを最大2つ対象とする。巨人の陥落はそれらにそれぞれX点のダメージを与える。

* 対象の中にプレイヤーが含まれていた場合には、あなたは《巨人の陥落》が与えるダメージを、そのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーに移し替えることができる。しかし《巨人の陥落》で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーの両方にダメージを与えることは（他の移し替え効果が適用されないかぎり）できない。

* 《巨人の陥落》の点数で見たマナ・コストは、怒濤コストで唱えたときであっても、{X} {X} {R}というマナ・コストに基づく。たとえば、あなたが《巨人の陥落》をその怒濤コストで唱えたときでも、Xとして4を選んだならば、その点数で見たマナ・コストは9である。

《食い荒らす炎》

{2} {R}

ソーサリー

食い荒らす炎を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールする土地1つをオーナーの手札に戻す。

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。食い荒らす炎はそれに5点のダメージを与える。

* あなたが《食い荒らす炎》を唱えると宣言した後では、誰かが、あなたが手札に戻す土地を除去することによってそれを邪魔しようとしても手遅れである。

《紅蓮術師の突撃》

{3} {R}

エンチャント

あなたが各ターンのあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。紅蓮術師の突撃はそれに2点のダメージを与える。

* この能力は各ターン1回のみ誘発し得る。この能力は2つ目の呪文が解決される前に解決される。そのターン、あなたが1つ目に唱えた呪文が解決されたか、打ち消されたか、依然としてスタックにあるのかには関係ない。

《ゲトの裏切り者、カリタス》

{2} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・戦士

3/4

絆魂

対戦相手がコントロールするトークンでないクリーチャーが死亡するなら、代わりにそのカードを追放し、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

{2} {B}, 他の吸血鬼かゾンビを1体生け贄に捧げる: ゲトの裏切り者、カリタスの上に+1/+1カウンターを2個置く。

* 対戦相手がコントロールするクリーチャーが1体死亡するたびに誘発するような能力は、それがトークンでないかぎり、誘発しなくなる（下記参照）。

* 対戦相手がコントロールするクリーチャー・トークンが死亡したなら、それは消滅する前に、通常通りそのプレイヤーの墓地に移動する。

* 《ゲトの裏切り者、カリタス》が、対戦相手がコントロールするクリーチャーと同時に死亡しても、それらのクリーチャー・カードは追放され、あなたはそれと同数のゾンビを得ることになる。

* 《ゲトの裏切り者、カリタス》が何らかの理由によりゾンビになっていたとしても、あなたは《ゲトの裏切り者、カリタス》自体を生け贄に捧げてその最後の能力を起動することはできない。

《現実を砕くもの》

{4} {C}

クリーチャー — エルドラージ

5/5

（{C}は無色マナを表す。）

トランプル、速攻

現実を砕くものが対戦相手がコントロールする呪文1つの対象となるたび、その呪文のコントローラーがカードを1枚捨てないかぎりそれを打ち消す。

* 最後の能力は、対戦相手がコントロールする、《現実を砕くもの》を対象とする呪文であれば、それがどのような呪文であっても誘発する（これには、オーラ・呪文も含まれる）。

《耕作ドローン》

{2} {U}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/3

欠色（このカードは無色である。）

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。このマナは、無色の呪文を唱えるためか、無色のパーマネントの能力を起動するためか、{C}を含むコストを支払うためにのみ使用できる。（{C}は無色マナを表す。）

* 《耕作ドローン》が生み出すマナは、無色であればどのような呪文を唱えるために使用してもよい。それには、大半のアーティファクト・呪文、裏向きの呪文、欠色を持つ呪文などが含まれる。

* 起動型能力の中には、その解決の一部としてのコストを持つものがある。たとえば、《静寂を担うもの》の能力の一部には「あなたが静寂を担うものを唱えたとき、（中略）あなたは{1}{C}を支払ってもよい。」と書かれている。あなたは《耕作ドローン》が生み出したマナを、このコストの支払いの一部に使用してもよい。実際、《耕作ドローン》2体をタップすれば、このコストをすべて支払うことができる。

《攻性エルドラージ》

{2}{R}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/3

欠色（このカードは無色である。）

あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしているかぎり、攻性エルドラージは速攻を持つ。

* 《攻性エルドラージ》があなたのコントロール下になったターンに、それが攻撃クリーチャーとして指定された後に速攻を失ったとしても、それは攻撃し続ける。戦闘から取り除かれるわけではない。

《コジレックの帰還》

{2}{R}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

コジレックの帰還は各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。

あなたが点数で見たマナ・コストが7以上のエルドラージ・クリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、あなたはあなたの墓地からコジレックの帰還を追放してもよい。そうしたなら、コジレックの帰還は各クリーチャーにそれぞれ5点のダメージを与える。

* 最後の能力は、あなたがエルドラージ・クリーチャー・呪文を唱える際に《コジレックの帰還》があなたの墓地にあるときにのみ誘発する。その能力は、そのエルドラージ・クリーチャー・呪文が解決される前に解決される。つまり、そのエルドラージはまだ戦場に出ていないので、《コジレックの帰還》からダメージを与えられることはない。

* 最後の能力に伴って《コジレックの帰還》を追放することは、それを呪文として唱えることとは異なる。「呪文1つを対象とし、それを打ち消す」と書かれたカードは使えない。

《コジレックの叫び手》

{2}{B}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

3/2

欠色（このカードは無色である。）

{C} : ターン終了時まで、コジレックの叫び手は+1/+0の修整を受けるとともに威迫を得る。(これは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。({C}は無色マナを表す。))

* 《コジレックの叫び手》がクリーチャー1体によって適正にブロックされた後でそれが威迫を得ても、それは依然としてブロックされ続ける。

* 複数の威迫能力があっても意味はない。

《コジレックの先駆者》

{6}

クリーチャー — エルドラージ

5/5

{C} : クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではコジレックの先駆者をブロックできない。({C}は無色マナを表す。)

* 《コジレックの先駆者》が適正にブロックされた後では、この能力を起動しても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。

《孤立領域》

{2} {W} {W}

エンチャント

孤立領域が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体かエンチャント1つを対象とし、孤立領域が戦場を離れるまでそれを追放する。(そのパーマネントはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。)

* 《孤立領域》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーかエンチャントは追放されない。

* 追放されるクリーチャーかエンチャントにつけられていたオーラは、その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るカウンターは消滅する。

* 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。

* 追放されたカードは、《孤立領域》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間は、状況起因処理も含めて何も起こらない。

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

《ゴブリンの闇住まい》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ゴブリン

4/4

威迫

ゴブリンの闇住まいが戦場に出たとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3以下の、インスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を対象とする。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。このターンに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。

* あなたはそのカードを、この戦場に出たときに誘発する能力の解決中に唱える。そのターンの後の時点で唱えるわけではない。それがソーサリー・カードだった場合には、それがソーサリー・カードであることによるタイミングの制限は無視する。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限には従わなければならない。

* 適正な対象が存在しないなどの理由でそのインスタント・カードかソーサリー・カードを唱えられないか、あなたがカードを唱えないことを選択したならば、それはあなたの墓地に残る。

* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、怒濤コストのような代替コストを支払うことはできない。追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制的追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

* そのインスタント・カードかソーサリー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、その値として0を選ばなければならない。

* あなたがこれにより唱えたインスタント・カードやソーサリー・カードが打ち消されたなら、それは追放される。

* あなたがこれにより唱えたインスタント・カードやソーサリー・カードが、その能力によりオーナーの手札に戻したなどの理由で追放領域でも墓地でもない領域に置かれるなら、それは追放されない。そのターンの後になってそのカードが墓地に置かれるとしても、やはり追放されない。

《搾取ドローン》

{B}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2 / 1

欠色（このカードは無色である。）

あなたのアップキープの開始時に、あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、あなたは1点のライフを失う。

* あなたが他の無色のクリーチャーをコントロールしているかどうかのチェックは、能力が解決される時に行われる。これは、この能力に対応して《搾取ドローン》が戦場を離れたとしても、チェックする。

《さまよう噴気孔》

土地

さまよう噴気孔はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{U}か{R}を加える。

{2} {U} {R}：ターン終了時まで、さまよう噴気孔は「{0}：ターン終了時まで、このクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える。」を持つ青であり赤である1/4のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

* どの効果が先に生成されたのかにかかわらず、パワーとタフネスを入れ替える効果は、他の一切のパワーやタフネスを変更する効果よりも後に適用される。

* クリーチャーのパワーやタフネスを2回（またはその他の偶数回）入れ替えることは、実質的にそのクリーチャーのパワーやタフネスを入れ替える前と同じ状態に戻すこととなる。

* クリーチャーになった土地は「召喚酔い」の影響を受けることがある。それがあなたのコントロール下で戦場にある状況で一番最近のあなたのターンが始まったのでないかぎり、あなたはそれで攻撃したり、その（マナ能力を含む）{T}能力を使用したりできない。召喚酔いは、そのパーマネントがあなたのコントロール下になった時点を検討するのであって、それがクリーチャーになった時点やそれが戦場に出た時点を検討するわけではない点に注意。

* この土地は、その最後の能力によって色を得るまで無色である。

* 土地がクリーチャーになることは、クリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。そのパーマネントはすでに戦場に出ていて、そのタイプが変わったのみである。クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発しない。

* 土地をクリーチャーに変える能力は、クリーチャーのパワーとタフネスも設定する。（たとえば、これが覚醒を持つ呪文の対象となったために）この土地がすでにクリーチャーでもあったなら、その能力はこれのパワーとタフネスを設定するそれ以前の効果を上書きする。このパワーとタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を適用し始めたかに関係なく、適用され続ける。（+1/+1カウンターのような）パワーやタフネスを変更するカウンターやこのパワーとタフネスを入れ替える効果も同様である。たとえば、《さまよう噴気孔》が、その上に+1/+1カウンターが3つ置かれた0/0のクリーチャーになっていたなら、その最後の能力を起動すると、それは土地でもある4/7のクリーチャーになる。

《思考刈り》

{3} {U}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/4

欠色（このカードは無色である。）

飛行

あなたが無色の呪文を1つ唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上のカードを追放する。

* カードは表向きに追放される。

* この誘発型能力は、それを誘発させた無色の呪文よりも先に解決される。

* 『戦乱のゼンディカー』の無色のクリーチャー・カードである《荒廃を招くもの》や《破滅の咀嚼者》には、あなたがそれを唱えたときに誘発して、追放領域から対戦相手がオーナーであるカードをそのプレイヤーの墓地に置くことができる能力がある。その能力と《思考刈り》の能力が同時に誘発した場合は、あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。《思考刈り》の能力が先に解決される（つまり、《思考刈り》が後からスタックに置かれた）のであれば、その能力によって追放されたカードは、もう一方の能力によって「昇華」する（墓地に置く）ことができる。

《死すべき定め》

{1} {G}

エンチャント

死すべき定めが戦場に出たとき、カードを1枚引く。

{G}：ターン終了時まで、対戦相手がコントロールするクリーチャーは呪禁と破壊不能を失う。

* 対戦相手がコントロールするクリーチャーは、最後の能力の解決時に呪禁と破壊不能を失う。その時点以降に、クリーチャーがこれらの能力を得たならば、それは通常通り作用する。

* 破壊不能を持つクリーチャーに与えられたダメージは、そのクリーチャーが負ったまま残る。致死ダメージを負っていたクリーチャーが破壊不能を失えば、それは破壊される。しかし、破壊不能を持つクリーチャーが接死を持つ発生源からダメージを与えられ、その後破壊不能を失ったのであれば、そのクリーチャーは破壊されない。

《自然のままに》

{G}

インスタント

点数で見たマナ・コストが3以下の、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。

* 戦場にあるアーティファクトかエンチャントのマナ・コストに{X}が含まれていた場合は、Xは0とする。

《屍体の攪拌》

{1} {B}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードをあなたの墓地に置く。その後、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。

* 《屍体の攪拌》は、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを対象としない。ライブラリーから墓地に置いた3枚のカードの中の1枚を選んでよい。

《収穫トロール》

{3} {G}

クリーチャー — トロール

2 / 3

収穫トロールが戦場に出たとき、あなたはクリーチャー1体か土地1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、収穫トロールの上に+1/+1カウンターを2個置く。

* プレイヤーは、この戦場に出たときに誘発する能力に対応できる（その時点では《収穫トロール》は依然として2/3である）が、この能力が解決され始めた後では、誰かが対応しようとしても手遅れである。あなたは、この能力の解決時まで、どのクリーチャーや土地を生け贄に捧げるか、それとも何も生け贄に捧げないかを選ばない。

《終止符のスフィンクス》

{5} {U} {U}

クリーチャー — スフィンクス

5 / 5

終止符のスフィンクスは打ち消されない。

飛行、呪禁

あなたがコントロールするインスタント・呪文とソーサリー・呪文は、呪文や能力によっては打ち消されない。

* 打ち消されない呪文は、依然としてそれを打ち消そうとする呪文や能力の対象になり得る。その効果の中の呪文を打ち消す部分は何もしないが、その呪文や能力に他の効果があれば、それは依然として生じる。

* 「打ち消されない」と「呪文や能力によっては打ち消されない」には機能的な違いはないが、対象を取る呪文に対しては後者を用いる。対象を取る呪文は、それが解決される前にすべての対象が不適正になった場合には、依然としてゲームのルールによって打ち消される。

《終末の目撃》

{3} {B}

ソーサリー

欠色（このカードは無色である。）

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からカードを2枚追放し、2点のライフを失う。

* そのプレイヤーの手札にカードが1枚しかなければ、その1枚のカードを追放することになる。そのプレイヤーの手札にカードがなければカードを追放することはないが、そのプレイヤーは依然として2点のライフを失う。

《終末を招くもの》

{5} {C}

クリーチャー — エルドラージ

5 / 5

他の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、終末を招くものをアンタップする。

{T}：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。終末を招くものはそれに1点のダメージを与える。

{C}，{T}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それでは攻撃したりブロックしたりできない。

{C} {C}，{T}：カードを1枚引く。

* 《終末を招くもの》は、アクティブ・プレイヤーのパーマネントと同時にアンタップする。そのとき、これをアンタップしないことはできない。

* 《終末を招くもの》が、「あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない」という効果の影響を受けても、それは他のプレイヤーのアンタップ・ステップ中には適用されない。

* クリーチャーが適正に攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定された後に2つ目の起動型能力を起動しても、その攻撃やブロックは変更されたり解除されたりしない。

《種子の守護者》

{2} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 4

到達

種子の守護者が死亡したとき、緑のX/Xのエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。
Xはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

* 能力の解決時にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数を用いてXの値を決める。《種子の守護者》がその時点で墓地にあるなら、それも数に入れる。

* エレメンタル・クリーチャー・トークンが生成された後では、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数が変わったとしても、そのエレメンタル・クリーチャー・トークンのパワーやタフネスは変わらない。

《真実を覆すもの》

{2} {B} {B}

クリーチャー — エルドラージ

6 / 6

欠色（このカードは無色である。）

飛行

真実を覆すものが戦場に出たとき、あなたのライブラリーからすべてのカードを裏向きに追放し、その後あなたの墓地からすべてのカードをあなたのライブラリーに加えて切り直す。

* カードが追放された後では、どのプレイヤーもそれらを見ることはできない。

* 対戦相手が（たとえば、エルドラージ・昇華者の能力を起動するために）裏向きに追放されているカードのうちの1枚を墓地に置くときには、該当するカードの中の1枚を無作為に選ぶ。そのカードは、コストがすべて支払われた後にのみ公開される。すなわち、対戦相手は、選ばれたカードが何かを知った上でやり直す（呪文を唱えない、能力を起動しないなど）ことはできない。

《深水潜み》

{5} {U}

クリーチャー — エルドラージ

4 / 4

欠色（このカードは無色である。）

あなたがコントロールするクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。

{3} {C} : 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。（{C}は無色マナを表す。）

* 《深水潜み》が適正にブロックされた後にその最後の能力を起動しても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。攻撃クリーチャー指定ステップが、あなたがその能力を起動して意味のある最後の機会である。

《ジェイスの誓い》

{2} {U}

伝説のエンチャント

ジェイスの誓いが戦場に出たとき、カードを3枚引き、その後カードを2枚捨てる。

あなたのアップキープの開始時に、占術Xを行う。Xはあなたがコントロールするプレインズウォーカーの総数に等しい。

* 最後の能力解決時にあなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないなら、あなたは占術を行わない。あなたが占術を行うたびに誘発する能力は誘発しない。

《次元潜入者》

{1} {U}

クリーチャー — エルドラージ

2 / 1

欠色（このカードは無色である。）

瞬速

飛行

{1} {C}：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上のカードを追放する。それが土地・カードであるなら、あなたは次元潜入者をオーナーの手札に戻してもよい。（{C}は無色マナを表す。）

* 《次元潜入者》をオーナーの手札に戻すかどうかは、その能力の解決時に選ぶ。その追放したカードが土地・カードであったとしても、しばらくしてからでは《次元潜入者》を手札に戻すということとはできない。

《姿を欺くもの》

{6} {C}

クリーチャー — エルドラージ

8 / 8

（{C}は無色マナを表す。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。これによりクリーチャー・カードが公開されたなら、あなたは「ターン終了時まで、あなたがコントロールする姿を欺くものの以外のクリーチャーはそのカードのコピーになる。」を選んでもよい。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。

* このカードによって起きるどのような状況においても、あなたはそのカードをライブラリーの一番下に置いてもよい。そのカードがクリーチャー・カードであったか、そうでなかったかには関係ない。それがクリーチャー・カードであったとして、あなたがコピー効果を適用することを選んだかどうかにも関係ない。

* コピー効果を適用するなら、あなたがコントロールするクリーチャーは公開されたクリーチャー・カードに印刷されている内容をコピーする。クリーチャーの上に置かれているカウンター類はそのままになる。それらにつけられているオーラや装備品もそのままになる。

* あなたがコントロールするクリーチャーに影響するコピー効果でない効果は、引き続き適用される。これには、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果も含まれる。

* あなたがコントロールするクリーチャーが公開されたクリーチャー・カードのコピーになったとしても、それは戦場に出たわけでも戦場を離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。

《鋭い突端》

土地

鋭い突端はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに {R} か {W} を加える。

{2} {R} {W}：ターン終了時まで、鋭い突端は二段攻撃を持つ赤であり白である 2 / 1 のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

* クリーチャーになった土地は「召喚酔い」の影響を受けることがある。それがあなたのコントロール下で戦場にある状況で一番最近のあなたのターンが始まったのでないかぎり、あなたはそれで攻撃したり、その（マナ能力を含む）{T} 能力を使用したりできない。召喚酔いは、そのパーマネントがあなたのコントロール下になった時点を考慮するのであって、それがクリーチャーになった時点やそれが戦場に出た時点を考慮するわけではない点に注意。

* この土地は、その最後の能力によって色を得るまで無色である。

* 土地がクリーチャーになることは、クリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。そのパーマネントはすでに戦場に出ていて、そのタイプが変わったのみである。クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発しない。

* 土地をクリーチャーに変える能力は、クリーチャーのパワーとタフネスも設定する。（たとえば、これが覚醒を持つ呪文の対象となったために）この土地がすでにクリーチャーでもあったなら、その能力はこれのパワーとタフネスを設定するそれ以前の効果を上書きする。このパワーとタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を適用し始めたかに関係なく、適用され続ける。（+1/+1 カウンターのような）パワーやタフネスを変更するカウンターやこれのパワーとタフネスを入れ替える効果も同様である。たとえば、《鋭い突端》が、その上に +1/+1 カウンターが3つ置かれた 0/0 のクリーチャーになっていたなら、その最後の能力を起動すると、それは土地でもある 5/4 のクリーチャーになる。

《制止エルドラージ》

{1} {R}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2 / 1

欠色（このカードは無色である。）

{2} {C}：このターン、タフネスがパワーより大きいクリーチャーではブロックできない。（{C}は無色マナを表す。）

* パワーとタフネスは、あなたがブロック・クリーチャーを指定する際に比較する。《制止エルドラージ》の能力の解決時ではない。たとえば、この能力の解決時に 3/3 のクリーチャーをコントロールしていたとする。そのターン中その後にブロッキング・クリーチャーを指定する際には +0/+1 の修整を受けて 3/4 になっていたなら、それではブロックできない。

* クリーチャーがすでに適正にブロック・クリーチャーとして指定されているなら、《制止エルドラージ》の能力によってそのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。

《静寂を担うもの》

{1} {B}

クリーチャー — エルドラージ

2 / 1

欠色（このカードは無色である。）

あなたが静寂を担うものを唱えたとき、対戦相手 1 人を対象とする。あなたは {1} {C} を支払ってもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはクリーチャーを 1 体生け贄に捧げる。（{C} は無色マナを表す。）

飛行

静寂を担うものではブロックできない。

* 《静寂を担うもの》の誘発型能力はプレイヤーのみを対象とする。クリーチャーは対象としない。たとえば、そのプレイヤーは呪禁を持つクリーチャーを生け贄に捧げることがある。

* プレイヤーはこの誘発型能力に対応できるが、その解決が始まりあなたが {1} {C} を支払うかどうかを決めた後では、対応しようとしても手遅れである。

《世界を壊すもの》

{6} {G}

クリーチャー — エルドラージ

5 / 7

欠色（このカードは無色である。）

あなたが世界を壊すものを唱えたとき、アーティファクト 1 つかエンチャント 1 つか土地 1 つを対象とし、それを追放する。

到達

{2} {C}, 土地を 1 つ生け贄に捧げる：あなたの墓地から世界を壊すものをあなたの手札に戻す。（{C} は無色マナを表す。）

* この最後の能力は、《世界を壊すもの》があなたの墓地にある場合にのみ起動できる。

《戦慄の汚染者》

{6} {B}

クリーチャー — エルドラージ

6 / 8

欠色（このカードは無色である。）

{3} {C}, あなたの墓地からクリーチャー・カードを 1 枚追放する：対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはその追放したカードのパワーに等しい点数のライフを失う。（{C} は無色マナを表す。）

* そのカードが墓地にあった最後のときのパワーを用いて、失うライフの点数を決定する。

* クリーチャー・トークンはクリーチャー・カードではない。トークンが死亡したとき、それは一時的に墓地に移動するが、あなたがそれに対して何か行う機会を得る前に消滅する。

《ゼンディカーの復興者》

{5} {G} {G}

エンチャント

あなたがマナを引き出す目的で土地を1つタップするたび、その土地が生み出したいずれかのタイプのマナ1点をあなたのマナ・プールに加える。(マナのタイプとは、白か青か黒か赤か緑か無色である。)あなたがクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、カードを1枚引く。

* 土地のマナ能力が2つ以上のタイプのマナを生み出すなら、それらのタイプのうち1つを選び、《ゼンディカーの復興者》がどのマナを生み出すかを決める。

* 最後の能力は、それを誘発させたクリーチャー・呪文よりも先に解決される。

《隊長の鉤爪》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、白の1/1のコア・同盟者・クリーチャー・トークンを1体、タップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。

装備{1}

* トークンが戦場に出るに際し、あなたは、そのトークンがどの対戦相手を攻撃するか、それとも対戦相手がコントロールするどのプレインズウォーカーを攻撃するかを選ぶ。装備しているクリーチャーが攻撃しているのとは異なる対戦相手やプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

* そのトークンは攻撃クリーチャーとして指定されていない。それは単に攻撃している状態で戦場に出たのである。それによって「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。

《タズリ将軍》

{4} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・同盟者

3/4

タズリ将軍が戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーから同盟者・クリーチャー・カードを1枚探してもよい。そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

{W} {U} {B} {R} {G} : ターン終了時まで、あなたがコントロールする同盟者・クリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xはそれらのクリーチャーの中の色の数に等しい。

* 最後の能力は、能力の解決時にあなたがコントロールしている同盟者・クリーチャーのみを見る。Xの値は0～5である。無色は色ではない。

* 最後の能力が解決された後には、あなたの同盟者の中の色の数が変わったとしても、修整の量は変わらない。

《竜巻の種父》

{4} {U}

クリーチャー — エレメンタル

3/4

飛行

竜巻の種父が死亡したとき、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。あなたはそれの上に+1/+1カウンターを3個置いてもよい。そうしたなら、その土地は速攻を持つ0/0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。

* すでにクリーチャーでもある土地を《竜巻の種父》の誘発型能力の対象としたなら、その土地・クリーチャーの基本のパワーとタフネスは、それ以前の基本のパワーとタフネスを上書きして0/0になる。そのパワーやタフネスを修整する他の効果（たとえば、これによって新たに置かれたりそれ以前から置かれていたりする+1/+1カウンターによるものなど）は適用され続ける。

《大自然の反撃》

{1} {G}

インスタント

あなたがコントロールする土地1つを対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を持つ4/4のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。このターン、それは可能ならブロックされなければならない。

* クリーチャーになった土地が攻撃した場合は、防御プレイヤーがそれをブロックできるクリーチャーをコントロールしているなら、そのプレイヤーはブロック・クリーチャー指定ステップに、少なくとも1体のブロック・クリーチャーをそのクリーチャーに割り振らなければならない。

* あなたは、すでにクリーチャーでもある土地を対象としてもよい。たとえば、それの上に+1/+1カウンターが3個置かれた0/0のクリーチャーでもある土地を対象としたなら、結果としてその土地・クリーチャーは7/7になる。

《チャンドラの誓い》

{1} {R}

伝説のエンチャント

チャンドラの誓いが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。チャンドラの誓いはそれに3点のダメージを与える。

各終了ステップの開始時に、そのターンにプレインズウォーカーがあなたのコントロール下で戦場に出ていた場合、チャンドラの誓いは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

* 《チャンドラの誓い》の最後の能力は、そのあなたのコントロール下で戦場に出たプレインズウォーカーが、もはや戦場になくても、もはやあなたのコントロール下になくても、もはやプレインズウォーカーではなくなっている、誘発する。そのプレインズウォーカーが出た時点で《チャンドラの誓い》が戦場になかった場合も同様。

* 最後の能力は、各ターンに1回のみ誘発する。あなたのコントロール下でプレインズウォーカーが2体以上戦場に出たターンでもそうである。

《作り変えるもの》

{2} {C}

クリーチャー — エルドラージ

3/2

（{C}は無色マナを表す。）

作り変えるものが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが、点数で見たマナ・コストが3以下のパーマネント・カードなら、あなたはそのカードを戦場に出してもよい。そうでないなら、そのカードをあなたの手札に加える。

* これによりオーラ・カードを戦場に出す場合は、それが戦場に出るに際して、あなたはそれがエンチャントするものを選ぶ。あなたは、適正なプレイヤーやパーマネントを選ぶことができる必要がある。そうでないなら、あなたはそのオーラを戦場に出すことはできない。

* 何らかの理由によりそのカードを戦場に出さないなら、あなたはそのカードを手札に加える。

《抵抗者の居住地》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。（{C}は無色マナを表す。）

{T}，あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。

* 最後の能力を起動するために、あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャーであれば、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タップできる。（そのクリーチャーをタップすることは{T}（タップ・シンボル）を使っていない点に注意。）

《洞察の具象化》

{4} {G}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

警戒

あなたがコントロールする土地・クリーチャーは警戒を持つ。

上陸 — 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する土地1つを対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それは速攻を持つ3 / 3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。」を選んでよい。

* 「土地・クリーチャー」とは、土地でもありクリーチャーでもあるパーマネントのことである。

* あなたは、すでにクリーチャーでもある土地を対象としてもよい。たとえば、その上に+1/+1カウンターが3個置かれた0 / 0のクリーチャーでもある土地を対象としたなら、結果としてその土地・クリーチャーは6 / 6になる。

《難解な干渉》

{2} {U}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。あなたは無色の1 / 1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{C}を加える。」を持つ。（{C}は無色マナを表す。）

* あなたは、その呪文のコントローラーが{1}を支払ったとしてもエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを得る。

《ニッサの裁き》

{4} {G}

ソーサリー

支援2を行う。（クリーチャーを最大2体対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

対戦相手がコントロールするクリーチャーを最大1体対象とする。あなたがコントロールする+1/+1カウンターが置かれている各クリーチャーは、それぞれそのパワーに等しい点数のダメージをそのクリーチャーに与える。

* 支援の処理は、クリーチャーがダメージを与える前に終わらせる。+1/+1カウンターを得るクリーチャーも対戦相手がコントロールするクリーチャーにダメージを与えることになる。

* 《ニッサの裁き》の解決時に、その対象のうち少なくとも1つが依然として適正であれば、これは解決される。その際、その時点で依然として適正である対象のみが影響を受ける。その時点で適正な対象が1つもなければ、これは打ち消され、その効果は一切発生しない。

《廃集落》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。（{C}は無色マナを表す。）

{T}，ライフを1点支払う：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは欠色を持つ呪文を唱えるためにのみ使用できる。

* 最後の能力によって生み出されたマナは、無色の呪文であっても、それが欠色能力を持つと明記されていない呪文を唱えるためには使用できない。

《破壊的陥没孔》

{3} {R}

インスタント

欠色（このカードは無色である。）

以下から1つを選ぶ。

* 土地・クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

* プレイヤー1人を対象とする。破壊的陥没孔はそのプレイヤーに4点のダメージを与える。

* 「土地・クリーチャー」とは、土地でもありクリーチャーでもあるパーマネントのことである。

《林鹿騎兵隊》

{5} {G} {G}

クリーチャー — エルフ・騎士

6/6

林鹿騎兵隊が戦場に出たとき、支援6を行う。（他のクリーチャーを最大6体対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

あなたがコントロールする+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは2点のライフを得る。

* あなたがコントロールする+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーと《林鹿騎兵隊》が同時に死亡したなら、この能力が誘発する。

* なんらかの理由により《林鹿騎兵隊》の上に+1/+1カウンターが置かれているなら、それが死亡したときにそれ自体の能力が誘発する。

* あなたはクリーチャー1体につき2点のライフを得る。+1/+1カウンター1個につき2点ではない。

《反射魔道士》

{1} {W} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

反射魔道士が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。あなたの次のターンまで、そのクリーチャーのオーナーはそれと同じ名前を持つ呪文を唱えられない。

* 《反射魔道士》の能力は（手札に戻したクリーチャーが土地でもあったとしても）プレイヤーが土地をプレイすることを妨げない。

* ときには、手札に戻されたクリーチャーの名前と、そのカードがオーナーの手札に戻った後のカードの名前が一致しないことがある。たとえば、そのカードが他のクリーチャーをコピーしていたのなら、それはオーナーの手札中では異なる名前を持つ。そのカードは、あなたの次のターンが来る前にも再び唱えることができる。第2面を表にしている両面カードが、これによりそのオーナーの手札に戻された場合も同様。

* 手札に戻されたクリーチャーが戦場にある間に名前を持っていなかった場合（たとえば、それが裏向きのクリーチャーだった場合）には、そのオーナーは依然としてあなたの次のターンより前に、変異や大変異を持つクリーチャー・呪文を裏向きに唱えたり、同じカードを表向きに唱えたりできる。

《卑小な回収者》

{2} {G}

クリーチャー — エルドラージ

3/3

欠色（このカードは無色である。）

瞬速

あなたが卑小な回収者を唱えたとき、あなたは{C}を支払ってもよい。そうしたなら、このターンにあなたのコントロール下で死亡したトークンでないクリーチャー1体につき、無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それらのトークンは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに{C}を加える。」を持つ。

* 《卑小な回収者》の最後の能力は、あなたのコントロール下にある間に死亡したトークンでないクリーチャーであればどれでも考慮する。そのクリーチャーのオーナーがあなたである必要はない。そのカードが、この能力の解決時にどの領域にあっても関係ない。それが依然として墓地にある必要はない。

* 《卑小な回収者》の最後の能力は、置換効果によって墓地に移動しなかったトークンでないクリーチャーは考慮しない（たとえば、代わりに追放されたクリーチャーや、統率領域に移動したクリーチャーが、それに該当する）。

《火花魔道士の計略》

{1} {R}

ソーサリー

クリーチャーを最大2体対象とする。火花魔道士の計略はそれらにそれぞれ1点のダメージを与える。このターン、それらではブロックできない。

* 《火花魔道士の計略》が対象を2つ取っていて、《火花魔道士の計略》の解決時にそのうちの1つが不適正な対象になっていたなら、もう1つの適正な対象のみが影響を受ける。その不適正な対象にダメージが与えられることはなく、そのターンにそれでブロックすることもできる。《火花魔道士の計略》の解決時に両方の対象が不適正であったならば、《火花魔道士の計略》は打ち消され、その効果は一切発生しない。

* 《火花魔道士の計略》が解決されたならば、そのダメージが軽減されたり移し替えられたりしても、そのターンには依然として、その対象となったクリーチャーではブロックできない。

《封止の被膜》

{2} {U}

エンチャント — オーラ

怒濤{U}（あなたかチームメイトがこのターンに他の呪文を唱えていたなら、あなたはこの呪文を怒濤コストで唱えてもよい。）

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、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。

* 《封止の被膜》はアンタップ状態のクリーチャーを対象として、それに付けることができる。単に、そのクリーチャーがタップ状態になるまで、このオーラは効果がないのみである。

* エンチャントされているクリーチャーは、依然として他の呪文や能力によってアンタップすることができる。

《復興の壁》

{2} {W}

クリーチャー — 壁

0/6

防衛

復興の壁が戦場に出たとき、あなたがコントロールする土地1つを対象とする。あなたはそれの上に+1/+1カウンターを3個置いてもよい。そうしたなら、その土地は速攻を持つ0/0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。

* すでにクリーチャーでもある土地を《復興の壁》の誘発型能力の対象としたなら、その土地・クリーチャーの基本のパワーとタフネスは、それ以前の基本のパワーとタフネスを上書きして0/0になる。そのパワーやタフネスを修整する他の効果（たとえば、これによって新たに置かれたりそれ以前から置かれていたりする+1/+1カウンターによるものなど）は適用され続ける。

《武器の教練者》

{R} {W}

クリーチャー — 人間・兵士・同盟者

3 / 2

あなたが装備品をコントロールしているかぎり、あなたがコントロールする他のクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

* この能力は、装備品が何かにつけられていないときにも適用される。

《変位エルドラージ》

{2} {W}

クリーチャー — エルドラージ

3 / 3

欠色（このカードは無色である。）

{2} {C}：他のクリーチャー1体を対象とし、それを追放し、その後そ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。（{C}は無色マナを表す。）

* クリーチャー・トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* クリーチャーが戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーとは関係がない。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で持っていた追加の能力も持たない。その上に置かれていた+1/+1カウンターや、それにつけられていたオーラは取り除かれ、装備品ははずれる。

《保護者、リンヴァーラ》

{4} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 天使

5 / 5

飛行

保護者、リンヴァーラが戦場に出たとき、対戦相手1人のライフがあなたより多い場合、あなたは5点のライフを得る。

保護者、リンヴァーラが戦場に出たとき、対戦相手1人があなたより多くのクリーチャーをコントロールしている場合、飛行を持つ白の3/3の天使・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 各誘発型能力が誘発する時点で、条件が成立しているかどうかを見る。条件が成立していなければ、その能力は誘発しない。能力が誘発したなら、その能力が解決される時点でその条件が成立しているかどうかを再度見る。その時点で成立していなかったなら、その能力は何もしない。

* 多人数戦のゲームでは、両方の時点で条件が成立していれば、2人の異なる対戦相手に関して成立しているのも構わない。

《炎呼び、チャンドラ》

{4} {R} {R}

プレインズウォーカー — チャンドラ

4

+1：速攻を持つ赤の3/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを2体戦場に出す。次の終了ステップの開始時に、それらを追放する。

0：あなたの手札からカードをすべて捨て、その後その枚数に1を足した枚数のカードを引く。

—X：炎呼び、チャンドラは各クリーチャーにそれぞれX点のダメージを与える。

* あなたの手札が空のときにも、あなたはチャンドラの2つ目の能力を起動することができる。そうしたら、あなたはカードを1枚引くことになる。

《まばゆい反射》

{1} {W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あなたはそのパワーに等しい点数のライフを得る。このターン、そのクリーチャーが次に与えるダメージを軽減する。

* あなたは《まばゆい反射》が解決されるとすぐにライフを得る。ダメージを軽減するときに得るわけではない。

* 同一のクリーチャーを対象とする《まばゆい反射》が同じターンに2回解決されたときには、そのクリーチャーが次に与えるダメージに対して軽減効果が1つのみ適用される。もう1つの効果は、そのクリーチャーがそのターン中に2度目にダメージを与えることがあるなら、それに適用される。

《無情な処罰》

{3} {B} {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、カードを2枚捨てるかクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げないかぎり、5点のライフを失う。この手順をもう1回繰り返す。

* プレイヤーは、自分の手札にカードが2枚以上ないかぎり、カードを2枚捨てることを選べない。同様に、そのプレイヤーはクリーチャーやプレイヤーをコントロールしていないかぎり、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げることを選べない。つまり、対象とした対戦相手の手札にカードが2枚なく、クリーチャーもプレインズウォーカーもコントロールしていなかったなら、そのプレイヤーは5点のライフを失い、その後もう1回5点のライフを失うことになる。

* プレイヤーがこの手順を2回繰り返すとき、その1回目と2回目の間には、誰もどのような処理も行いうことはできない。

* 《無情な処罰》の解決中に誘発した能力は、この呪文が完全に解決され終わった後でスタックに置かれる。

《鞭打つ触手》

{1} {B} {B}

ソーサリー

欠色（このカードは無色である。）

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは—2/—2の修整を受ける。このターンにクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 《鞭打つ触手》の解決時に戦場にあったクリーチャーのみが-2/-2の修整を受ける。しかし、そのターンに死亡するクリーチャーであれば、《鞭打つ触手》の解決時に戦場になかったものや、その時点ではクリーチャーでなかったものも追放される。

* 《鞭打つ触手》によって死亡することとなったクリーチャーも、代わりに追放される。《鞭打つ触手》が解決され終わるまで、どのクリーチャーが死亡するかチェックされないためである。

《面晶体の連結》

{2} {U}

エンチャント

呪禁

あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたの手札を公開してもよい。そうしたなら、あなたがオーナーである「面晶体の連結」という名前のカードが追放領域とあなたの手札とあなたの墓地と戦場のいずれにもあるなら、あなたはこのゲームに勝利する。

{1} {U} : 占術1を行う。

* 「面晶体の連結」という名前のカードが追放領域にあるとみなされるためには、表向きに追放されていなければならない。裏向きに追放されているものは、あなたがそれを見ることができたとしても該当しない。

《森の代言人》

{1} {G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド・同盟者

2/3

警戒

あなたが6つ以上の土地をコントロールしているかぎり、森の代言人とあなたがコントロールする土地・クリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

* 「土地・クリーチャー」とは、土地でもありクリーチャーでもあるパーマネントのことである。

* ダメージは、ターン終了時までクリーチャーが負ったままである。《森の代言人》の能力が（たとえば、《森の代言人》が戦場を離れたり、あなたが6つ以上の土地をコントロールしていなくなったりしたために）適用されなくなったならば、死亡しないためにはタフネスの増加が必要な土地・クリーチャーはすべて破壊されることになる。

《野生生まれのミーナとデーン》

{2} {R} {G}

伝説のクリーチャー — エルフ・同盟者

4/4

あなたの各ターンに、あなたは追加の土地を1つプレイしてもよい。

{R} {G}, あなたがコントロールする土地を1つ、オーナーの手札に戻す: クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランブルを得る。

* あなたが最後の能力を起動すると宣言した後では、誰かが、あなたが手札に戻す土地を除去することによってそれを邪魔しようとしても手遅れである。

《抑圧的支配》

{4} {R}

ソーサリー

支援2を行う。（クリーチャーを最大2体対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

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。

* 《抑圧的支配》の最後の能力は、クリーチャーであればどれでも対象とできる。アンタップ状態でも、すでにあなたがコントロールしていても、この呪文の支援の能力の対象としたものでもよい。

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

* 《抑圧的支配》の解決時に、その対象のうち少なくとも1つが依然として適正であれば、これは解決される。その際、その時点で依然として適正である対象のみが影響を受ける。その時点で適正な対象が1つもなければ、これは打ち消され、その効果は一切発生しない。

《乱動の握撃》

{2} {U}

インスタント

怒濤{1} {U}（あなたかチームメイトがこのターンに他の呪文を唱えていたなら、あなたはこの呪文を怒濤コストで唱えてもよい。）

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

カードを1枚引く。

* 《乱動の握撃》は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象とできる。それは依然として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。

* 《乱動の握撃》はクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーの現在のコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にコントローラーが変わったなら、それは新しいコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ゲートウォッチの誓い、戦乱のゼンディカー、マジック・オリジン、タルキール覇王譚、運命再編、タルキール龍紀伝、およびゼンディカーは米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2016 Wizards.