

『イクサランの相克』リリースノート

エリ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハージー/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、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 2017年10月24日

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

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

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭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

『イクサランの相克』セットは、ブースターパックに入る196枚のカード(基本土地5枚、コモン70枚、アンコモン60枚、レア48枚、神話レア13枚)と、『イクサランの相克』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される9枚のカードからなる。

マジック交流会:2018年1月6日～7日

プレリリース・イベント:2018年1月13日～14日

ドラフト・ウィークエンド:2018年1月20日～21日

マジック・リーグ:2018年1月22日開始

スタンダード・ショーダウン:2018年1月27日開始

ストアチャンピオンシップ:2018年4月7日～8日

『イクサランの相克』は、その公式発売日から認定構築イベントで使うことができる。その発売日とは、2018年1月19日(金)である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使えるカード・セットは次の通り:『カラデシュ』、『霊気紛争』、『アモンケット』、『破滅の刻』、『イクサラン』、『イクサランの相克』。ウェルカム・デッキ(や他の関連商品)のカードのうち、「W17」というセット識別コードが付いているものもスタンダード・フォーマットで使える。

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・セットと禁止カードの一覧を確認できる。

[Wizards.com/Locator](https://www.wizards.com/locator)を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

『イクサランの相克』の注目のストーリー・カード

『イクサランの相克』を巡る物語には、多数の重要な瞬間がある。その中の特に重要な瞬間を「注目のストーリー」と呼び、カードに明記した。これらの出来事に関する詳細は、mtgstory.comにあるマジック:ザ・ギャザリング公式小説で読むことができる。

注目のストーリー1:《想起横溢》

注目のストーリー2:《誘導記憶喪失》

注目のストーリー3:《首謀者の収得》

このセットでは、注目のストーリー・カードの文章欄にはプレインズウォーカー・シンボルのアイコンが描かれている。このアイコンはゲームに影響しない。実際のカードには、mtgstory.comのURLと、各カードの物語上の順番を示す番号も記載されている。

新キーワード:昇殿

『イクサランの相克』の物語は、『イクサラン』セットに登場した競合する四陣営が伝説の黄金都市にたどり着いた時点から始まり、不滅の太陽を巡る本格的な戦いが幕を開ける。オラズカで最も高い神殿である太陽の聖域まで昇り行くことができれば、その力に触れて闘いの形勢を一変できるだろう。

《風雲艦隊の剣客》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

あなたが都市の承認を持っているかぎり、風雲艦隊の剣客は二段攻撃を持つ。

《征服者の誇り》

{1}{W}

インスタント

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。あなたが都市の承認を持っているなら、代わりに、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

昇殿の公式ルールは以下の通り。

702.130 昇殿/Ascend

702.130a インスタントかソーサリーである呪文の昇殿は呪文能力を表す。それは「あなたがパーマネントを10個以上コントロールしていて、あなたが都市の承認を持っていないなら、あなたは都市の承認を得て、このゲームの間それを持ち続ける。」を意味する。

702.130b パーマネントの昇殿は常在型能力を表す。それは「あなたがパーマネントを10個以上コントロールしていて、あなたが都市の承認を持っていないときならいつでも、あなたは都市の承認を得て、このゲームの間それを持ち続ける。」を意味する。

702.130c 「都市の承認を持っている/*Having the city's blessing*」とは、他のルールや効果が参照できる目印として機能するが、それ以外にはルール上の意味を持たない記号である。同時に都市の承認を持っているプレイヤーの人数には制約がない。

702.130d プレイヤー1人が都市の承認を得たあと、ゲームの局面や先行するイベントが何らかの誘発条件に該当するかどうかを見るより先に、継続的效果が再度適用される。

* あなたが都市の承認を得た後では、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを持ち続ける。あなたが自分のパーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても持ち続ける。都市の承認それ自身はパーマネントではなく、それを取り除くような効果は存在しない。

* パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれるが、呪文や紋章はパーマネントではない。

* あなたが昇殿を持つ呪文を唱えた場合、その解決時まであなたは都市の承認を得ない。プレイヤーはその呪文に対応して、あなたが都市の承認を得るかどうかを変更するよう試みることができる。

* パーマネントの昇殿は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、解決するとあなたが10個目のパーマネントを得ることになる呪文に対応することはできるが、あなたが10個目のパーマネントを得た後で都市の承認を得ることに対応することはできない。つまり、あなたがプレイする土地があなたの10個目のパーマネントであれば、どのプレイヤーもあなたが都市の承認を得る前に対応することはできない。

* あなたがパーマネントを10個コントロールしていても、あなたが昇殿を持つパーマネントをコントロールしておらず、昇殿を持つ呪文の解決もしなければ、あなたは都市の承認を得ない。たとえば、あなたがパーマネントを10個コントロールしていて、そのうち1つのコントロールを失い、その後《黄金の死》を唱えたなら、あなたは都市の承認を得ず、この呪文はあなたがコントロールしているクリーチャーにも影響する。

* あなたの10個目のパーマネントが戦場に出て、その直後にパーマネントが1つ戦場を離れた場合（たとえば、「レジェンド・ルール」によって取り除かれた場合や、戦場に出たパーマネントがタフネスが0のクリーチャーだった場合）にも、それが戦場を離れる前に、あなたは都市の承認を得る。

* カードの中には、「場合のルール」によってあなたが都市の承認を持っているかどうかを見る誘発型能力を持っているものがある。それは「[誘発条件]、あなたが都市の承認を持っている場合、[効果]」のように書かれている。これらの能力が誘発するのは、それ以前にあなたが都市の承認を持っていた場合のみである。そうでなければこれらの能力は誘発しない。つまり、あなたが都市の承認を持っていなかったなら、その誘発型能力に対応して都市の承認を得ようと思っても、それが誘発することはない。

* カードによっては、あなたが都市の承認を持っているかどうかを参照するが、「場合のルール」を使わない誘発型能力もある。これらの能力はあなたが都市の承認を持っているかどうかに関係なく誘発し、解決時にのみ都市の承認をチェックする。

* あなたが都市の承認を持っていると、パワーやタフネスが変わったり、何らかの能力を得たりするカードがある。他のカードに、特定の特性を持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力（たとえば、《弱者の師》や《精霊の絆》の能力）があるなら、それらの能力が誘発するかどうかを決定する際には、その戦場に出たパーマネントの、あなたが都市の承認を得た後の特性を用いる。その戦場に出たパーマネントがあなたの10個目のパーマネントであった場合にも、そうである。

『イクサラン』からの再録テーマとメカニズム

『イクサランの相克』セットには、『イクサラン』セットからの再録メカニズムも含まれている。「部族」ボーナス、両面カード、探検を行う、激昂、強襲については、[『イクサラン』リリースノート](#)を参照。

カード別注釈

《アゾカンの予見者》

{1}{G}{W}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/3

{T}:あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。

アゾカンの予見者を生け贄に捧げる:あなたの墓地から恐竜・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

* 《アゾカンの予見者》の2つ目の能力には{T}のシンボルが含まれていない。あなたはその能力を、それがすでにタップ状態であっても起動できる。つまり、その1つ目の能力を起動した後であっても起動できる。

《アゾールの門口》

{2}

伝説のアーティファクト

{1}, {T}:カードを1枚引き、その後あなたの手札からカード1枚を追放する。アゾールの門口により5種類以上の異なる点数で見たマナ・コストを持つカードが追放されたなら、あなたは5点のライフを得て、アゾールの門口をアンタップし、これを変身させる。

/////

《太陽の聖域》

伝説の土地

(アゾールの門口から変身する。)

{T}:あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナX点を加える。Xはあなたのライフ総量に等しい。

* あなたの手札から追放するカードは表向きに追放する。

* 分割カード(たとえば、『アモンケット』ブロックの余波カード)の点数で見たマナ・コストは、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものである。分割カード1枚に点数で見たマナ・コストが2つあるわけではない。

* 追放領域にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* オブジェクトにマナ・コストがないなら、その点数で見たマナ・コストは0である。0という点数で見たマナ・コストも、『アゾールの門口』を変身させるための1種類として扱う。

* 《太陽の聖域》の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《アングラスの憤怒》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{3}{B}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体とプレイヤー1人を対象とし、その前者を破壊する。アングラスの憤怒はその後者に3点のダメージを与える。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「ミノタウルの海賊、アングラス」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てもよい。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。

* クリーチャー1体とプレイヤー1人の両方を対象として選ばないかぎり、《アングラスの憤怒》を唱えることはできない。

* あなたが《アングラスの憤怒》を唱えてからそれが解決されるまでの間に一方の対象が不適正になっても、もう一方は依然として適切に影響を受け、あなたは「ミノタウルの海賊、アングラス」という名前のカードを探せる。しかし、両方の対象が不適正になったなら、この呪文は打ち消され、あなたはカードを探さない。

《怒り狂うレギサウルス》

{2}{R}{G}

クリーチャー — 恐竜

4/4

怒り狂うレギサウルスが攻撃するたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。

* 《怒り狂うレギサウルス》の誘発型能力によって与えられるダメージは戦闘ダメージではない。

《戦風の匪賊》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

2/1

飛行

戦風の匪賊が攻撃するたび、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。ターン終了時まで、それは能力をすべて失うとともに基本のパワーとタフネスが0/1になる。

*《戦風の匪賊》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。この能力が解決した後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

*《戦風の匪賊》の能力の解決後に、影響を受けたクリーチャーが能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。影響を受けたクリーチャーに、他のオブジェクトに能力を与える能力があったなら、《戦風の匪賊》の効果によって、そのクリーチャーは能力を与えなくなる。

*クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果(たとえば、《剛力化》の効果)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。

《陰惨な運命》

{2}{B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれ、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1点のライフを失う。

*双頭巨人戦では、《陰惨な運命》により対戦相手チームは、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2点のライフを失う。

《永遠への旅》

{1}{B}{G}

伝説のエンチャント — オーラ

エンチャント(あなたがコントロールしているクリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、それをあなたのコントロール下で戦場に戻し、その後永遠への旅を変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻る。

/////

《永遠の洞窟、アザル》

伝説の土地

(永遠への旅から変身する。)

{T}:あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}{B}{G}, {T}:あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

*他のプレイヤーがエンチャントされているクリーチャーのコントロールを得たなら、《永遠への旅》はあなたの墓地に置かれる。

*《永遠への旅》とエンチャントされているクリーチャーが両方同時に墓地に置かれるなら、《永遠への旅》の能力により両方が戦場に戻る。

*《永遠への旅》が、あなたがコントロールしているがあなたがオーナーではないクリーチャーをエンチャントしているなら、それが死亡したとき、そのクリーチャーはそれのオーナーの墓地からあなたのコントロ

ール下で戦場に戻る。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、《永遠への旅》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すべて追放される。

《永暁の勇者》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

永暁の勇者に与えられる戦闘ダメージをすべて軽減する。

* 軽減されるとしても、戦闘ダメージは通常通り《永暁の勇者》に割り振ることができる。たとえば、《永暁の勇者》がトランプルを持つ4/4のクリーチャーをブロックしたなら、攻撃プレイヤーはそのクリーチャーの戦闘ダメージのうち2点を、それが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振ることができる。

《エリマキ死吐き》

{2}{R}

クリーチャー — 恐竜

3/2

激昂 — エリマキ死吐きにダメージが与えられるたび、対戦相手1人を対象とする。これはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

* 《エリマキ死吐き》にダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0点以下になったなら、これの激昂の能力が解決される前に、あなたはゲームに敗北する。

《黄金の死》

{1}{B}{B}

ソーサリー

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

ターン終了時まで、クリーチャーはすべて-2/-2の修整を受ける。あなたが都市の承認を持っているなら、代わりに、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているクリーチャーのみが-2/-2の修整を受ける。

* 《黄金の死》は、その解決時に戦場にあるクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは-2/-2の修整を受けない。同様に、あなたが都市の承認を持っているなら、そのターン、後になって対戦相手がコントロールを得たクリーチャーは-2/-2の修整を受けない。

《黄金の守護者》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4/4

防衛

{2}:あなたがコントロールしている他のクリーチャー1体を対象とする。黄金の守護者はそれと格闘を行う。このターン、黄金の守護者が死亡したとき、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻る。

////

《黄金炉の駐屯所》

土地

(黄金の守護者から変身する。)

{T}:あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ2点を加える。

{4}, {T}:無色の4/4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。

*《黄金の守護者》の起動型能力の対象がその解決時に適正な対象でないか、《黄金の守護者》が戦場を離れていたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

*《黄金の守護者》の起動型能力が解決された後では、そのターンにそれが何らかの理由によって死亡したなら、それは変身した状態で戦場に戻る。

*《黄金の守護者》が、その起動型能力が解決される前に戦場を離れたなら、その能力が解決しても戦場に戻らない。

《オラズカからの排斥》

{1}{U}

インスタント

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。あなたが都市の承認を持っているなら、代わりに、あなたはそのパーマネントをオーナーのライブラリーの一番上に置いてもよい。

*あなたが都市の承認を持っていて、対象とした土地でないパーマネントをオーナーのライブラリーの一番上に置かないことを選んだなら、それはオーナーの手札に戻る。

《オラズカの暴君、クメーナ》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・シャーマン

2/4

あなたがコントロールしているアンタップ状態の他のマーフォーク1体をタップする:このターン、オラズカの暴君、クメーナはブロックされない。

あなたがコントロールしているアンタップ状態のマーフォーク3体をタップする:カードを1枚引く。

あなたがコントロールしているアンタップ状態のマーフォーク5体をタップする:あなたがコントロールしている各マーフォークの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

*《オラズカの暴君、クメーナ》の能力を起動するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のマーフォークであれば、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。(この能力では、クリーチャーのタップに{T}(タップ・シンボル)を使っていない点

に注意。)《オラズカの暴君、クメーナ》の2つ目と3つ目の能力では、このことは《オラズカの暴君、クメーナ》自身にも該当する。

* 《オラズカの暴君、クメーナ》がブロックされてからその1つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《海底の神託者》

{2}{U}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/3

あなたがコントロールしているマーフオークが1体、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枚引く。

* あなたがコントロールしているマーフオークがプレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時に《海底の神託者》に致死ダメージが与えられたなら、あなたはカードを引く。

《覚醒した融合体》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴレム

/

覚醒した融合体のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数に等しい。

* 《覚醒した融合体》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

* あなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数を決定するには、あなたがコントロールしている土地を1つずつ見て、その英語名がこれによりすでに見た他の土地の英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。たとえば、あなたが「平地」という名前(英語名は「Plains」)である土地4つと、「島」という名前(英語名は「Island」)である土地2つと、「水没した地下墓地」という名前(英語名は「Drowned Catacomb」)である土地1つをコントロールしているなら、《覚醒した融合体》は3/3のクリーチャーである。

《風への放流》

{2}{U}

インスタント

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。そのカードが追放され続けているかぎり、そのオーナーはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* これによりトークンが追放されたなら、それを唱えることはできない。

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

* 追放したカードを唱えるときにも、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

* 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《銀エラの達人》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。

《闊歩するものの装具》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受けるとともに速攻を持つ。

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。)

* あなたのコントロール下でクリーチャーが戦場に出て、その後速攻を得たが、攻撃する前に速攻を失ったという場合には、それはそのターンには攻撃できない。つまりあなたは、1つの《闊歩するものの装具》を使って、新しく戦場に出たクリーチャー2体でそのターンに攻撃することはできない。

《渴望の時》

{1}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。あなたは2点のライフを得る。

* 《渴望の時》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、この呪文は打ち消される。あなたは2点のライフを得ない。

* 対象としたクリーチャーは、そのタフネスが0以下になったとしても、あなたがライフを得る時点に依然として戦場にある。それが持つ、ライフを得ることに関係する能力は、適切に作用する。あなたがライフを得ることにより誘発する能力があれば、そのクリーチャーは、その能力の誘発後解決前にオーナーの墓地に置かれる。

《川識の占い師》

{3}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/2

川識の占い師が戦場に出たとき、カードを3枚引き、その後あなたの手札からカード2枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

* あなたがカードを3枚引きカード2枚を置くという処理は、すべて《川識の占い師》の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。

《強者塵殺》

{1}{W}{W}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしている望む数のクリーチャーを、それらのパワーの合計が4以下になるように選び、その後自分がコントロールしている他のクリーチャーをすべて生け贄に捧げる。

*《強者塵殺》により、各プレイヤーがクリーチャー望む数をそれぞれ選び、その後でこれにより各プレイヤーが選んだクリーチャーのパワーの合計それぞれが4以下であることを確認する。たとえば、2/2のクリーチャー2体か、1/1と3/3のクリーチャー1体ずつを助けることができる。しかし、これら4体のクリーチャーすべてを助けることはできない。

* 何らかの理由により、パワーが0未満のクリーチャーがあったなら、それはそのコントローラーが選んだ他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。これにより、パワーが5以上のクリーチャーにも生き残る可能性がある。

* 各プレイヤーは(現在のターンを進行しているプレイヤーから始めて)ターン順にそれぞれ適切な数のクリーチャーを選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、残りのクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。各プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。

《凶兆艦隊の向こう見ず》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・海賊

2/1

先制攻撃

凶兆艦隊の向こう見ずが戦場に出たとき、対戦相手の墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とし、それを追放する。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。あなたは、その呪文を唱えるために、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。このターン、そのカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

*《凶兆艦隊の向こう見ず》の効果は、追放されているカードをいつ唱えられるかを変えない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

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

《恐竜ハンター》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

恐竜ハンターが恐竜1体にダメージを与えるたび、そのクリーチャーを破壊する。

* 対戦相手の恐竜が激昂の能力を持っていて、あなたの《恐竜ハンター》があなたのターン中にそれにダメージを与えたなら、《恐竜ハンター》がその恐竜を破壊するより先に、その激昂の能力が解決される。それが対戦相手のターンであれば、その恐竜が破壊される方が先だが、その後でその激昂の能力も解決される。

《恐竜変化》

{4}{R}{R}

エンチャント

恐竜変化が戦場に出たとき、あなたのライフ総量は15点になる。

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。恐竜変化はそれに15点のダメージを与え、それはあなたに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* プレイヤーのライフ総量が15点になるとは、そのプレイヤーが適切な点数のライフを得るか失うかすることである。たとえば、《恐竜変化》の1つ目の能力の解決時にあなたのライフ総量が4点であったなら、あなたは11点のライフを得ることになる。解決時にあなたのライフ総量が40点であったなら、あなたは25点のライフを失うことになる。ライフを得たり失ったりすることを見る他のカードは、この効果にも関連する。

* 《恐竜変化》の最後の能力は選択可能ではない。対戦相手のクリーチャーのいずれかが適正な対象になり得るなら、そのうち1体と格闘に似た処理を行わなければならない。そのクリーチャーが《恐竜変化》の能力の対象になった後その解決以前に戦場を離れたなら、あなたがダメージを与えられることはない。

* 双頭巨人戦では、《恐竜変化》の1つ目の能力により、あなたのチームのライフ総量が15点になる。ただし、ライフを得たり失ったりするのは、あなたのみである。

《金林の追跡者》

{1}{G}

クリーチャー — マーフオーク・戦士

2/1

金林の追跡者は、パワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

* パワーが3以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

《銀まといのフェロキドン》

{5}{R}{R}

クリーチャー — 恐竜

8/5

激昂 — 銀まといのフェロキドンにダメージが与えられるたび、各対戦相手はそれぞれパーマネント1つを生け贄に捧げる。

* 対戦相手がコントロールするクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時に《銀まといのフェロキドン》にダメージが与えられた場合は、そのクリーチャーは、プレイヤーが生け贄に捧げるパーマネントを選ぶ前に破壊される。

* 《銀まといのフェロキドン》の誘発型能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが(そのプレイヤーが対戦相手である場合)生け贄に捧げるパーマネントを選び、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に選び、その後選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。各プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。

《屈強な古参兵》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

2/2

あなたのターンであるかぎり、屈強な古参兵は+0/+2の修整を受ける。

* 《屈強な古参兵》は、あなたのターンの間全体にわたり+0/+2の修整を受ける。それにダメージが与えられたり、それが「ターン終了時まで-X/-Xの修整」を受けたりしたなら、それらはあなたのターンが終了する前に終わる。

《軍団の副官》

{W}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

2/2

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なので、そのターン中に《軍団の副官》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他の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。

《激怒》

{1}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは+2/+1の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。

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クリーチャーで攻撃していなかった場合、激怒を生け贄に捧げる。

* 《激怒》の最後の能力は、強襲の能力と同様に、いずれかのクリーチャーで攻撃していれば納得する。それがエンチャントしているクリーチャーでは攻撃していなくても構わない。

《原初の嵐、エターリ》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

6/6

原初の嵐、エターリが攻撃するたび、各プレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放する。その後あなたは、これにより追放されていて土地でない望む枚数のカードを、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

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

* それらの追放されたカードのうちいずれかを唱えるなら、それは誘発型能力の解決の一部として唱える。あなたはそれらを、そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。それらの呪文は、ブロック・クリーチャーを指定する前に解決される。

* 追放されているカードを2枚以上唱えるなら、あなたはそれらを唱える順番を選ぶ。これにより唱えた呪文は、これによりそれより後に唱える呪文の対象になることができる。しかし、これにより唱えたパーマネント・呪文は、あなたがそれらの呪文をすべて唱え終わるまで解決されないので、そのパーマネントをこれにより唱える呪文の対象とすることはできない。たとえば、あなたが《双つ術》と《稲妻の一撃》を追放したなら、先に《稲妻の一撃》を唱え、その後それを対象として《双つ術》を唱えることができる。しかし、あなたがクリーチャー・カードとオーラ・カードを追放したなら、そのクリーチャーを対象としてそのオーラを唱えることはできない。

* 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《銀エラの達人》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。

* 土地・カードや、唱えなかったカードは追放領域に残る。唱えなかったカードを後のターンに唱えることはできない。《原初の嵐、エターリ》がまた攻撃しても唱えることはできない。

* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶので、これにより唱えたクリーチャーは、たとえ速攻を持っていても《原初の嵐、エターリ》が攻撃したその同じ戦闘で攻撃することはできない。

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《原初の嵐、エターリ》の能力によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。

《原初の飢え、ガルタ》

{10}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

12/12

原初の飢え、ガルタを唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの合計に等しい。

トランプル

*《原初の飢え、ガルタ》の総コストを決定するには、そのマナ・コスト(他のカードの効果によって代わりに支払うことのできる代替コストがあれば、それでもよい)に、何らかのコストの増加があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。《原初の飢え、ガルタ》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。

*《原初の飢え、ガルタ》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。たとえば、あなたが2/2のクリーチャーを3体コントロールしていて、そのうち1つは生け贄に捧げることであなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。このとき、《原初の飢え、ガルタ》の総コストは{4}{G}{G}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのクリーチャーを生け贄に捧げることができる。

*何らかの理由により、パワーが0未満のクリーチャーがあったなら、それは他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。あなたのクリーチャーのパワーの合計が0以下であったなら、《原初の飢え、ガルタ》のコストは{10}{G}{G}のままである。

*《原初の飢え、ガルタ》の1つ目の能力によって、そのコストが{G}{G}よりも少なくなることはない。

《原初の災厄、ザカマ》

{6}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

9/9

警戒、到達、トランプル

原初の災厄、ザカマが戦場に出たとき、あなたがそれを唱えていた場合、あなたがコントロールしている土地をすべてアンタップする。

{2}{R}:クリーチャー1体を対象とする。原初の災厄、ザカマはそれに3点のダメージを与える。

{2}{G}: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。

{2}{W}:あなたは3点のライフを得る。

*《原初の災厄、ザカマ》の誘発型能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《原初の災厄、ザカマ》を唱えることなく戦場に出た場合は誘発しない。

*《原初の災厄、ザカマ》のダメージを与える能力は、戦闘中に起動できる。その際にそれ自身をブロックしているクリーチャーを対象にできる。《原初の災厄、ザカマ》をブロックしていたクリーチャーがすべて破壊されたなら、トランプルがあるので、その戦闘ダメージはそれが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振られる。ブロック・クリーチャーに致死でないダメージが与えられたなら、そのダメージはトランプルのダメージを割り振る際に考慮される。

《原初の死、テジマク》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

6/6

接死

{B}, あなたの手札から原初の死、テジマクを公開する:クリーチャー1体を対象とし、その上に餌食カウンターを1個置く。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

原初の死、テジマクが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて餌食カウンターが置かれている各クリーチャーを破壊する。

*《原初の死、テジマク》の起動型能力は、あなたの1回のターン中に複数回起動できる。

*《原初の死、テジマク》の誘発型能力は、餌食カウンターが対戦相手がコントロールしているクリーチャーに置かれた理由や、誰の《原初の死、テジマク》がそのクリーチャーに餌食カウンターを置いたのかを見ない。テジマクは相手の獲物を見るなり喜んで食べてしまう。

《原初の潮流、ネザール》

{5}{U}{U}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

7/7

原初の潮流、ネザールは打ち消されない。

あなたの手札の上限はなくなる。

対戦相手がクリーチャーでない呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

カード3枚を捨てる: 原初の潮流、ネザールを追放する。次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。

* あなたの手札の上限はあなたのターンのクリンナップ・ステップ中にのみチェックされる。《原初の潮流、ネザール》の最後の能力が、あなたのターンの終了ステップ以前に起動されていたなら、それはあなたの次のクリンナップ・ステップの前に戦場に戻ることになり、あなたの手札の上限はなくなる。

* 《原初の潮流、ネザール》の誘発型能力は、それを誘発させたクリーチャーでない呪文よりも先に解決される。

* 《原初の潮流、ネザール》の誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。特に、あなたが引いたカードでその呪文を打ち消したり、それを捨てて《原初の潮流、ネザール》の最後の能力を起動したりできる可能性がある。

* 《原初の潮流、ネザール》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追加の能力を持っていたとしても失われる。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。

《原初の夜明け、ゼタルパ》

{6}{W}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

4/8

飛行、二段攻撃、警戒、トランブル、破壊不能

* 二段攻撃とトランブルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージでブロック・クリーチャーをすべて破壊した場合、その通常の戦闘ダメージはそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーかプレイインズウォーカーに割り振られる。

《狡猾な巾着切り》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

瞬速

狡猾な巾着切りが戦場に出たとき、このターン、対戦相手のコントロール下で生成される各トークンは、代わりに、あなたのコントロール下で生成される。

*《狡猾な巾着切り》の置換効果は、トークンが戦場に出る方法を変更するような他の一切の置換効果よりも先に適用される。たとえば、対戦相手が《選定された行進》をコントロールしている場合、《狡猾な巾着切り》の効果の方が《選定された行進》の効果よりも先に適用されるので、あなたが得るトークンの数は2倍にならない。

*《狡猾な巾着切り》が、すでに戦場に出ているトークンのコントロールをさかのぼって変更することはない。

*トークンがタップ状態で攻撃している状態で生成されるときに、そのトークンのコントローラーが攻撃プレイヤーでなかったなら、そのトークンはタップ状態で生成されるが、攻撃している状態ではない。トークンがクリーチャーをブロックしている状態で生成されるときに、そのトークンのコントローラーが防御プレイヤーでなかったなら、そのトークンは生成されるが、ブロックしている状態ではない。

*トークンを生成する効果は何らかの遅延誘発型能力も生成する場合、《狡猾な巾着切り》によってその能力のコントローラーが変わることはない。たとえば、対戦相手が《鏡割りのキキジキ》の能力を起動したなら、その遅延誘発型能力はその対戦相手がコントロールしている。その能力が誘発したとき、そのプレイヤーはそのトークンを生け贄に捧げることができないので、それは戦場に残る。

*しかし、トークンを生成する効果がトークンに何らかの誘発型能力を与えるなら、その能力が誘発した時点でトークンをコントロールしていたプレイヤーがその能力をコントロールするプレイヤーになる。たとえば、対戦相手が《狡猾な漂流者、ジェイス》の2つ目の能力を起動したなら、そのトークンは記載されている能力を持つ。その能力が誘発したとき、あなたがそれをコントロールしているので、あなたはそのトークンを生け贄に捧げなければならない。

*2人以上のプレイヤーがそれぞれ《狡猾な巾着切り》の誘発型能力を解決していたときにトークンが生成されるなら、そのトークンのコントローラーになるはずだったプレイヤーが、《狡猾な巾着切り》の適用し得る効果のうち適用するもの1つを選ぶ。その後、そのトークンの新しいコントローラーになるはずになったプレイヤーが、残りの《狡猾な巾着切り》の効果について同じことを行う。以下同様に、それ以上適用可能な効果がなくなるまで続ける。これにより各効果はそのトークンに、それぞれ1回のみ適用し得る。

*上記の手順に従う結果、2人対戦で両方のプレイヤーが《狡猾な巾着切り》の誘発型能力をそれぞれ1つずつ解決していたときにプレイヤーがトークンを生成すると、それは実際にそのプレイヤーのコントロール下で戦場に出る。つまり、トークンがプレイヤーAのコントロール下で戦場に出るなら、プレイヤーBの効果に影響する。すると、そのトークンはプレイヤーBのコントロール下で戦場に出ることになるので、プレイヤーAの効果に影響する。これですべての置換効果が適用され終わったので、そのトークンはプレイヤーAのコントロール下で戦場に出ることになる。

《光輝の運命》

{2}{W}

エンチャント

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

光輝の運命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を持つクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。あなたが都市の承認を持っているかぎり、それらは警戒も持つ。

* クリーチャーは、それで攻撃することを選んだ瞬間よりも後の時点に警戒を得たとしても、アンタップ状態になるわけではない。また、その瞬間よりも後の時点に警戒を失ったとしても、それがタップ状態になるわけではない。

《光輝の勇者、ファートリ》

{2}{G}{W}

伝説のプレインズウォーカー — ファートリ

3

+1: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個の忠誠カウンターを光輝の勇者、ファートリの上に置く。

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

−8:あなたは「クリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。」を持つ紋章を得る。

* あなたがクリーチャーをコントロールしていないときに《光輝の勇者、ファートリ》の1つ目の能力を起動したなら、《光輝の勇者、ファートリ》はその能力の起動コストとして忠誠カウンターを1個得るが、その解決時には1個も得ない。

* あなたがコントロールしているクリーチャーの総数は、《光輝の勇者、ファートリ》の1つ目や2つ目の能力の解決時にのみ見る。《光輝の勇者、ファートリ》の2つ目の能力が解決した後では、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総数が変わっても、修整の量は変わらない。

《攻撃的衝動》

{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+1/+1の修整を受ける。

カードを1枚引く。

* 《攻撃的衝動》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、この呪文は打ち消される。あなたはカードを引かない。

《ゴルゴンの陰謀家、ヴラスカ》(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 — ヴラスカ

5

＋2: 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。

－3: クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

－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接死と「このクリーチャーが対戦相手1人にダメージを与えるたび、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。」を得る。

*《ゴルゴンの陰謀家、ヴラスカ》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るクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、＋1/＋0の修整を受けることも能力を得ることもない。

*《ゴルゴンの陰謀家、ヴラスカ》の3つ目の能力によってクリーチャーが得る誘発型能力は、それらのクリーチャーが与えるすべてのダメージによって誘発する。戦闘ダメージでないダメージによっても誘発する。この能力を得たクリーチャーによって、複数のプレイヤーに同時にダメージが与えられたなら、あなたが誘発型能力を解決する順番を選ぶ。すべての対戦相手がゲームに敗北したなら、残っている誘発型能力が解決される前に、あなたはゲームに勝利する。

《再燃するフェニックス》

{2}{R}{R}

クリーチャー — フェニックス

4/3

飛行

再燃するフェニックスが死亡したとき、「あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地から『再燃するフェニックス』という名前のカード1枚を対象とする。このクリーチャーを生け贄に捧げ、その対象としたカードを戦場に戻す。ターン終了時まで、それは速攻を得る。」を持つ赤の0/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体生成する。

*「再燃するフェニックス」という名前のカードがあなたの墓地にないなら、このエレメンタル・トークンの能力は誘発後に即座にスタックから取り除かれる。あなたはこのトークンを生け贄に捧げない。この能力の誘発後解決前に、その対象が不適正になった場合も、あなたはこのエレメンタル・トークンを生け贄に捧げない。どちらの場合も、この能力はあなたの次のアップキープに再び誘発する。

*他のカードが《再燃するフェニックス》をコピーする場合（たとえば、《変幻の襲撃者》がコピーする場合）は、このエレメンタル・トークンの誘発型能力は「再燃するフェニックス」という名前のカードを参照する。他のカード名を持つカードを参照するようになるわけではない。これは、《再燃するフェニックス》をコピーするカードが、《再燃するフェニックス》をコピーしている間も元のカードの名前を保持している場合（たとえば、《ディミーアの黒幕レーザーヴ》のような場合）も同様である。

《詐取》

{2}{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。あなたは「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: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。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

*《詐取》は、《原初の潮流、ネザール》のような打ち消されない呪文を対象にできる。《詐取》の解決時に、その呪文は打ち消されないが、あなたは宝物を得る。

《死者の宝箱》

{1}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント(対戦相手がコントロールしているクリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、そのオーナーのライブラリーの一番上から、そのパワーに等しい枚数のカードを追放する。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらの中から土地でないカードを唱えてもよい。あなたは、それらの呪文を唱えるために、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

* あなたがエンチャントされているクリーチャーのコントロールを得たなら、《死者の宝箱》はあなたの墓地に置かれる。

* 《死者の宝箱》とエンチャントされているクリーチャーが両方同時に墓地に置かれるなら、《死者の宝箱》の最後の能力は誘発する。

* 追放するカードの枚数は、エンチャントされているクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定する。

* クリーチャーは、それを表しているカードがこのゲームの開始時にあなたのデッキの中にあったか、それがあなたのコントロール下で戦場に出たトークンであるなら、あなたがそのオーナーである。あなたがオーナーだが対戦相手がコントロールしているクリーチャーを《死者の宝箱》がエンチャントしていたなら、あなたはあなたのライブラリーからカードを追放する。

* 《死者の宝箱》の効果は、追放されているカードをいつ唱えられるかを変えない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

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

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《死者の宝箱》の能力によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。

《執拗な猛竜》

{R}{W}

クリーチャー — 恐竜

3/3

警戒

各戦闘で、執拗な猛竜は可能なら攻撃かブロックする。

*《執拗な猛竜》が攻撃した後で、何らかの理由により防御プレイヤーがそのコントロールを得た場合は、《執拗な猛竜》は可能ならブロックしなければならない。

《執着的探訪》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは+1/+1の修整を受けるとともに「このクリーチャーがプレイヤー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。」を持つ。

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クリーチャーで攻撃していなかった場合、執着的探訪を生け贄に捧げる。

*《執着的探訪》の最後の能力は、強襲の能力と同様に、いずれかのクリーチャーで攻撃していれば納得する。それがエンチャントしているクリーチャーでは攻撃していなくても構わない。

《首謀者の収得》

{2}{B}{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

・あなたのライブラリーからカード1枚を探し、それを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。

・あなたはゲームの外部からあなたがオーナーであるカード1枚を選び、あなたの手札に加える。

* 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。

《贖罪の聖騎士》

{1}{W}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

1/1

各アップキープの開始時に、直前のターンにあなたがライフを失っていた場合、贖罪の聖騎士の上に+1/+1カウンターを1個置く。

贖罪の聖騎士が死亡したとき、あなたはこれのタフネスに等しい点数のライフを得る。

*《贖罪の聖騎士》の1つ目の能力は、直前のターンにあなたがライフを失っていたかどうかのみを見る。あなたがライフを失った時点で《贖罪の聖騎士》が戦場になかったとしても構わない。あなたが失ったライフの点数や、あなたがライフを得たかどうかも関係ない。そのターンにあなたが失ったライフよりも多くのライフを得ていても構わない。

* 最後の能力によりあなたが得るライフの点数は、《贖罪の聖騎士》が戦場にあった最後のときのタフネスによって決定する。タフネスが0未満であったなら、あなたはライフを得ない。(ライフを失うこともない。)

《深海艦隊の移乗要員》

{2}{B}

クリーチャー — オーク・海賊

3/3

深海艦隊の移乗要員が戦場に出たとき、あなたが他の海賊をコントロールしていないかぎり、あなたは2点のライフを失う。

* 《深海艦隊の移乗要員》の能力はあなたが他の海賊をコントロールしているかどうかに関係なく誘発する。あなたが他の海賊をコントロールしているかどうかは、その能力の解決時にのみ見る。

《神殿アルティサウルス》

{4}{W}

クリーチャー — 恐竜

3/4

発生源が、あなたがコントロールしている他の恐竜1体にダメージを与えるなら、そのダメージを1点を残してすべて軽減する。

* 戦闘ダメージをあなたがコントロールしている他の恐竜に通常通り割り振ることができる。そのほとんどが軽減されるだけである。たとえば、あなたがコントロールしている3/3の恐竜がトランプルを持つ5/5のクリーチャーをブロックしたなら、その攻撃プレイヤーはそのクリーチャーの戦闘ダメージのうち2点をそれが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振ることができる。このとき、防御プレイヤーの恐竜に割り振られた3点のダメージのうち2点が《神殿アルティサウルス》によって軽減されることになる。

* あなたがコントロールしている恐竜1体に、複数の発生源が同時にダメージを与えるなら、それらの各発生源からのダメージをそれぞれ1点を残して軽減する。

* 《神殿アルティサウルス》が2体あっても、それらの効果により、1つの発生源からのダメージが軽減されて1点より少なくなることはない。

* 複数の置換効果や軽減効果があなたがコントロールしている恐竜に適用されるなら、それらの効果が適用される順番をあなたが選ぶ。たとえば、恐竜に与えられるダメージを1点軽減するという他の効果があるなら、あなたは、《神殿アルティサウルス》の効果を適用してそのダメージを1点を残してすべて軽減したあと、そのもう一つの効果を適用してその1点のダメージを軽減することができる。

《弱者狩り》

{3}{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。その前者の上に+1/+1カウンターを1個置く。その後、その前者はその後者と格闘を行う。(それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。)

* あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《弱者狩り》を唱えることはできない。

* 《弱者狩り》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。

* 《弱者狩り》の解決時に、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それの上に+1/+1カウンターを置かない。そのクリーチャーが適正な対象であれば、もう一方のクリーチャーはそうではなかったとしても、あなたがコントロールしている方のクリーチャーの上にカウンターを置く。

《従者の献身》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは、+1/+1の修整を受けるとともに絆魂を持つ。

従者の献身が戦場に出たとき、絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《従者の献身》を唱えるには、対象とするクリーチャーが1体必要になる。《従者の献身》が生成する吸血鬼・トークンにつけられた状態で戦場に出すことはできない。

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

《水中からの侵略》

{3}{U}

エンチャント

水中からの侵略が戦場に出たとき、呪禁を持つ青の1/1のマーフォーク・クリーチャー・トークンを2体生成する。(それら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。)

{3}{U}: マーフォーク1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

* マーフォークがブロックされてから《水中からの侵略》の最後の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《スフィンクスの命令》

{1}{W}

ソーサリー

各対戦相手は、次の自分のターンの間、インスタントかソーサリーである呪文を唱えられない。

* 対戦相手が「次の自分のターンの間、インスタントかソーサリーである呪文を唱えられない」という効果が複数あった場合、それらはすべて同じターンに適用する。

《制覇の時》

{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の修整を受ける。あなたは2点のライフを得る。

* 《制覇の時》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、この呪文は打ち消される。あなたは2点のライフを得ない。

《征服者の誇り》

{1}{W}

インスタント

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。あなたが都市の承認を持っているなら、代わりに、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

* 《征服者の誇り》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールし始めたクリーチャーは修整を受けない。

* 《征服者の誇り》があなたのクリーチャーに与える修整の量は、その解決時に決定される。その時点であなたが都市の承認を持っていなければ、そのターン、後になって得ても、クリーチャーが受ける修整は+1/+1のみである。

《鮮血流》

{1}{B}{B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれカード2枚を捨てる。あなたが吸血鬼をコントロールしているなら、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

* あなたが吸血鬼をコントロールしているかどうかは、《鮮血流》の解決時に見る。

* あなたが吸血鬼をコントロールしているなら、《鮮血流》により対戦相手全員がそれぞれ2点のライフを失う。それらのプレイヤーの一部または全部がカードを捨てるができなかったとしても、関係ない。

* 双頭巨人戦では、《鮮血流》により、対戦相手チームは4点のライフを失い、そのチームの各プレイヤーはそれぞれカード2枚を捨て、あなたは2点のライフを得る。

《船長の鉤》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受けるとともに威迫を持ち、他のクリーチャー・タイプに加えて海賊でもある。

船長の鉤がパーマネントからはずれた状態になるたび、そのパーマネントを破壊する。

装備{1}

*《船長の鉤》が装備しているクリーチャーからはずれた状態になることは、それを別のクリーチャーに装備させたり、《船長の鉤》が戦場を離れたり、装備しているクリーチャーがクリーチャーでなくなったり、《船長の鉤》が装備品でなくなったりすると生じる。(装備しているクリーチャーが戦場を離れたときにもはずれた状態になるが、その場合には、この誘発型能力は何もしない。)

《束縛の司教》

{3}{W}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

1/1

束縛の司教が戦場に出たとき、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、束縛の司教が戦場を離れるまでそれを追放する。

束縛の司教が攻撃するたび、吸血鬼1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xはその追放されたカードのパワーに等しい。

*《束縛の司教》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追放されない。

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

*これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

*Xの値は《束縛の司教》の2つ目の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってそのカードが追放領域を離れたとしても、その値は変わらない。

*《束縛の司教》の最後の能力の解決時に、カードが追放されていなかった場合(たとえば、《束縛の司教》が、その能力がスタック上にある間に戦場を離れた場合)には、Xの値は0である。追放されたカードがパワーを持たない場合(たとえば、クリーチャーでないカードがクリーチャーになっていたものを追放した場合)も同様である。

*《束縛の司教》によって機体が追放されたなら、それに記載されているパワーを用いてXの値を決定する。

《太陽冠のプテロドン》

{4}{W}

クリーチャー — 恐竜

2/5

飛行

あなたが他の恐竜をコントロールしているかぎり、太陽冠のプテロドンは警戒を持つ。

*《太陽冠のプテロドン》は、それで攻撃することを選んだ瞬間よりも後の時点に警戒を得たとしても、アンタップ状態になるわけではない。また、その瞬間よりも後の時点に警戒を失ったとしても、それがタップ状態になるわけではない。

《黄昏の預言者》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

2/4

飛行

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

あなたのアップキープの開始時に、あなたが都市の承認を持っている場合、あなたのライブラリーが一番上のカードを公開し、それをあなたの手札に加える。各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xはそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい。

* 公開したカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* 公開したカードがマナ・コストを持たない場合(たとえば、土地・カードの場合)は、その点数で見たマナ・コストは0である。

* 分割カード(たとえば、『アモンケット』ブロックの余波カード)の点数で見たマナ・コストは、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものである。

* 双頭巨人戦では、《黄昏の預言者》の最後の能力により、対戦相手チームはXの2倍の点数のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。

《胆力の道》

{R}{W}

伝説のエンチャント

胆力の道が戦場に出たとき、これは先制攻撃も二段攻撃も警戒も速攻も持たない各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

あなたが、先制攻撃や二段攻撃や警戒や速攻を持つクリーチャー2体以上で攻撃するたび、胆力の道を変身させる。

/////

《制覇の塔、メツァーリ》

伝説の土地

(胆力の道から変身する。)

{T}:あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。

{1}{R}, {T}:制覇の塔、メツァーリは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

{2}{W}, {T}:このターンに攻撃したクリーチャー1体を無作為に選ぶ。そのクリーチャーを破壊する。

*《胆力の道》の1つ目の能力は、記載されている4つの能力を1つも持っていない各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。各クリーチャーに、そのクリーチャーが持っていない能力1つにつき1点のダメージを与えるわけではない。

*《胆力の道》の最後の能力が誘発するためには、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャー2体が、それぞれ記載されている4つの能力のうち1つを持っていればよい。その2体が共通に持っている能力がある必要はない。たとえば、《太陽の歩哨》(警戒を持つクリーチャー)と《狂信的扇動者》(速攻を持つクリーチャー)で攻撃したなら、《胆力の道》の能力が誘発する。もちろん、《太陽の歩哨》2体で攻撃しても誘発する。

*《制覇の塔、メツァーリ》の最後の能力は、ブロック・クリーチャーを指定する前に起動できる。

*《制覇の塔、メツァーリ》の最後の能力は、戦闘ダメージが与えられた後に起動できる。その場合は、このターンに攻撃して戦闘ダメージで破壊されなかったクリーチャーの中から無作為に1体を選ぶことになる。

*破壊不能を持つクリーチャーも無作為に選ばれ得る。それは選ばれても破壊されない。

*呪禁を持つクリーチャーも無作為に選ばれ得る。それは選ばれたなら破壊される。

*攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは攻撃していないので、それが無作為に選ばれることはない。

*攻撃して、その後戦闘から(たとえば、《オラズカの尖塔》によって)取り除かれたクリーチャーは、攻撃したことには変わらないので、無作為に選ばれ得る。

*プレイヤーは、クリーチャーを無作為に選んでからそれを破壊するまでの間に何も処理を行うことはできない。

*双頭巨人戦では、《制覇の塔、メツァーリ》の2つ目の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

《誓いを立てた吸血鬼》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

2/2

誓いを立てた吸血鬼はタップ状態で戦場に出る。

あなたがこのターンにライフを得ていたなら、あなたはあなたの墓地から誓いを立てた吸血鬼を唱えてもよい。

*《誓いを立てた吸血鬼》の最後の能力は、このターンにあなたがライフを得ていたかどうかのみを見る。あなたがライフを得た時点で《誓いを立てた吸血鬼》があなたの墓地になかったとしても構わない。あな

たが得たライフの点数や、あなたがライフを失ったかどうかも関係ない。そのターンにあなたが得たライフよりも多くのライフを失っていても構わない。

* あなたの墓地から《誓いを立てた吸血鬼》を唱えるときにも、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。

《血染めの太陽》

{2}{R}

エンチャント

血染めの太陽が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

土地はすべて、マナ能力でない能力をすべて失う。

* マナ能力とはマナを生み出す能力である。マナをコストとする能力のことではない。

* 戦場にはない土地・カードは影響を受けない。

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

* 土地に、「タップ状態で戦場に出る」という能力があるなら、それはその能力が適用される前にその能力を失う。土地が持つ、それが戦場に出る方法を変更する能力や「戦場に出るに際し」適用される他の能力(たとえば、《手付かずの領土》の1つ目の能力)も同様である。

* 《血染めの太陽》が戦場に出た後で土地が能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。

* 土地に、他の土地のタイプを継続的に変更する能力(たとえば、《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》の能力)があったなら、その能力は、《血染めの太陽》がその土地の能力を取り除く前に適用されることになる。土地に、他のオブジェクトに能力を与える能力があったなら、《血染めの太陽》によって、その土地はその能力を与えなくなる。

《寵愛される幼生》

{1}{G}

クリーチャー — 恐竜

2/1

寵愛される幼生が死亡したとき、このターン、あなたは恐竜・呪文をそれが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。このターンにあなたが恐竜・呪文を唱えるたび、それは「このクリーチャーが戦場に出たとき、他のクリーチャー1体を対象とする。あなたは『これはそれと格闘を行う。』を選んでもよい。」を得る。

* 《寵愛される幼生》が死亡したターンの間、あなたは望む数の恐竜・呪文をそれが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

* あなたは、これにより唱える呪文のコストを支払う必要がある。恐竜・呪文のマナ・コストの代わりに支払うことができる代替コストがあるなら、あなたは代わりにそのコストを支払ってもよい。

* 戦場に出る恐竜が得た誘発型能力の解決時に、対象が不適正になっていたか、戦場に出たその恐竜が戦場を離れていたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

* 戦場に出る恐竜が得た誘発型能力の対象は、その能力がスタックに置かれるときに選ぶ。クリーチャーが格闘を行うかどうかは、その能力の解決時まで選ばない。

《沈黙の墓石》

{1}

アーティファクト

墓地にあるカードは呪文や能力の対象にならない。

{4}, {T}: 沈黙の墓石と、すべての墓地からカードをすべて追放する。カードを1枚引く。

* 墓地にあるカードを対象とする呪文や能力のみが影響を受ける。対象とすることなく墓地にあるカードに影響を与える呪文や能力(たとえば、《闇からの摘出》の能力)は、依然としてそれらのカードに影響を及ぼす。

* 《沈黙の墓石》は、その起動型能力の解決時まで追放されない。

《ティロナーリの召喚士》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1/1

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

ティロナーリの召喚士が攻撃するたび、あなたは{X}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンをX体タップ状態で攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、あなたが都市の承認を持っていないかぎり、それらのトークンを追放する。

* 各エレメンタル・トークンが戦場に出る際に、それが攻撃する対戦相手か対戦相手のプレインズウォーカーを、あなたがそれぞれ選択する。それは《ティロナーリの召喚士》が攻撃しているのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。

* あなたが都市の承認を持っているかどうかは、終了ステップ中に遅延誘発型能力が解決される際にのみ見る。あなたが生成するトークンは昇殿への助けとなる。

《帝国のケラトプス》

{4}{W}

クリーチャー — 恐竜

3/5

激昂 — 帝国のケラトプスにダメージが与えられるたび、あなたは2点のライフを得る。

* 《帝国のケラトプス》にダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0点以下になったなら、激昂の能力が解決される前に、あなたはゲームに敗北する。

《突進するタスコドン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 恐竜

4/4

トランプル

突進するタスコドンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるなら、代わりにそれはそのプレイヤーにその点数の2倍のダメージを与える。

*《突進するタスコドン》がトランプルによってプレイヤーに与えるダメージがあるなら、そのダメージは実際のパワーに基づいて割り振り、それを与える際にのみ2倍にする。たとえば、《突進するタスコドン》が3/3のクリーチャーにブロックされたなら、攻撃プレイヤーが防御プレイヤーに割り振ることができるダメージは1点であり、その後《突進するタスコドン》はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

*《突進するタスコドン》が与える2倍のダメージは戦闘ダメージである。

《捕らえ難い悪漢》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

あなたが都市の承認を持っているかぎり、捕らえ難い悪漢は呪禁を持つとともにブロックされない。

*《捕らえ難い悪漢》がブロックされた後では、あなたが都市の承認を得ても、それはブロックされていない状態にはならない。

《薄暮の勇者》

{3}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

4/4

薄暮の勇者が戦場に出たとき、あなたはカードをX枚引きX点のライフを失う。Xはあなたがコントロールしている吸血鬼の総数に等しい。

*あなたがコントロールしている吸血鬼の総数は、《薄暮の勇者》の能力の解決時にのみ数える。《薄暮の勇者》がその時点で依然として戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

《薄暮薔薇、エレンダ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

1/1

絆魂

他のクリーチャーが1体死亡するたび、薄暮薔薇、エレンダの上に+1/+1カウンターを1個置く。
薄暮薔薇、エレンダが死亡したとき、絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンをX体生成する。Xは薄暮薔薇、エレンダのパワーに等しい。

*《薄暮薔薇、エレンダ》が他のクリーチャーと同時に死亡したなら、その両方の誘発型能力が誘発する。しかし、《薄暮薔薇、エレンダ》の上に+1/+1カウンターを置くことはできないので、1つ目の能力は何もしない。

* 生成する吸血鬼・トークンの数は、《薄暮薔薇、エレンダ》が戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定する。

* 統率者戦で、《薄暮薔薇、エレンダ》が死亡し、それがあなたの統率者であったなら、代わりにあなたはそれを統率領域においてもよい。しかし、これによりあなたが《薄暮薔薇、エレンダ》の命を救ったなら、それは死亡しないので吸血鬼・トークンは生成できない。

《発見の道》

{3}{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、それは探検を行う。(あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地であるなら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置き、その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。)

*《発見の道》の誘発型能力は、クリーチャーが戦場に出たときに探検を行うという他の能力(たとえば、クリーチャー自身がその種の能力を持っている場合や、《発見の道》が複数ある場合)と一緒に誘発する。それぞれの探検能力の解決と解決の間に、あなたは何らかの処理を行うことができる。

《反逆》

{R}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体と、そのプレイヤーがコントロールしている他のクリーチャー1体を対象とする。その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。

*《反逆》の解決時に対象の一方または両方が不適正になっていたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

《万猛竜》

{6}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/5

激昂 — 万猛竜にダメージが与えられるたび、万猛竜のコピーであるトークンを1体生成する。

* そのトークンも《万猛竜》の能力を持ち、自身のコピーを生成できる。

*トークンは《万猛竜》の上に置かれたカウンターやそれが負っているダメージをコピーせず、また《万猛竜》のパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるその他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《万猛竜》になることを意味する。しかし、その《万猛竜》に何らかのコピー効果が影響していた場合は、それは有効になる。

*《万猛竜》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた(たとえば、それに致死ダメージが与えられた)場合も、《万猛竜》が戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いた《万猛竜》のコピーであるトークンが戦場に出る。

《翡翠光のレインジャー》

{1}{G}{G}

クリーチャー — マーフオーク・スカウト

2/1

翡翠光のレインジャーが戦場に出たとき、これは探検を行い、その後これはもう一度探検を行う。(あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地であるなら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置き、その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。その後この手順を繰り返す。)

*《翡翠光のレインジャー》が1回目に探検を行ったときに、あなたが土地でないカードを公開してあなたのライブラリーの一番上に戻したなら、2回目の探検でも同じカードを公開することになる。それを見たあなたが驚いたフリをしないと、あなたは《翡翠光のレインジャー》の感情を害することになる。

《風雲艦隊の剣客》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

あなたが都市の承認を持っているかぎり、風雲艦隊の剣客は二段攻撃を持つ。

*《風雲艦隊の剣客》が通常の戦闘ダメージを与えた後に二段攻撃を得たとしても、それが前のステップに戻って先制攻撃の戦闘ダメージを与えることはない。しかし、何らかの理由で《風雲艦隊の剣客》が先制攻撃を得て先制攻撃の戦闘ダメージを与え、その後に二段攻撃を得たなら、それは通常の戦闘ダメージも与える。

《不可解な終焉》

{1}{W}

エンチャント

不可解な終焉が戦場に出たとき、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3以下であるクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

不可解な終焉が戦場を離れたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはトランプルを持つ緑の3/3の恐竜・クリーチャー・トークンを1体生成する。

*《不可解な終焉》の2つの能力はプレイヤー的には関連しているが、独立の能力である。1つ目の能力が解決されなかった場合(たとえば、対象が呪禁を得たという場合)でも、《不可解な終焉》が戦場を離れたときに2つ目の能力により恐竜・トークンを生成する。

* 多人数戦で、恐竜・トークンを生成する対戦相手として選ぶ対象は、追放したクリーチャーのオーナーと同一のプレイヤーである必要はない。

《深根の精鋭》

{1}{G}

クリーチャー — マーフォーク・戦士

1/1

他のマーフォークが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしているマーフォーク1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。

*《深根の精鋭》の能力は、それを誘発させたマーフォークを対象にできる。それは《深根の精鋭》自身を対象とすることもできる。

《不敬の行進》

{1}{W}{B}

伝説のエンチャント

{3}{W}{B}:クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。その後、不敬の行進により追放されたカードが3枚以上あるなら、これを変身させる。

/////

《薄暮薔薇の墓所》

伝説の土地

(不敬の行進から変身する。)

{T}:あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。

{2}{W}{B}, {T}:このパーマネントにより追放されたクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

*《不敬の行進》の能力によりトークン・クリーチャーを追放できる。それはこのカードによって追放されたカードの枚数には含めない。

*《不敬の行進》の能力以外の何らかの方法で、《不敬の行進》か《薄暮薔薇の墓所》によりカードが追放された場合、それらの追放されたカードは《薄暮薔薇の墓所》の2つ目の能力とは関連しない。その能力によってそれらのカードを戦場に出すことはできない。

* 十分な量のマナを持っているなら、あなたは《不敬の行進》の起動型能力を複数回、その能力が解決されないうちに起動することができる。起動した能力のうち1つが3枚目のカードを追放したなら、《不敬の行進》は変身する。解決待ちだった起動型能力がその後解決されても《薄暮薔薇の墓所》が再度変身して《不敬の行進》に戻るということはないが、それが追放したクリーチャーは《薄暮薔薇の墓所》によって戦場に戻せる。

* 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、《薄暮薔薇の墓所》の能力によってあなたがコントロールしていたパーマネントは追放される。

《不滅の太陽》

{6}

伝説のアーティファクト

プレイヤーはプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動できない。

あなたのドロー・ステップの開始時に、カードを追加で1枚引く。

あなたが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するクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

* 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。

《粉碎する潮流》

{2}{U}

ソーサリー

あなたがマーフォークをコントロールしているかぎり、粉碎する潮流は瞬速を持つ。

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。

カードを1枚引く。

* あなたが《粉碎する潮流》を唱えると宣言した後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも、あなたのマーフォークを除去してその瞬速を失わせるようなことはできない。それを唱え終わった後では、瞬速を失ったとしても、それは可能であれば解決される。

* 《粉碎する潮流》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、この呪文は打ち消され、あなたはカードを引かない。

《変幻の襲撃者》

{1}{U}{R}

クリーチャー — 多相の戦士・海賊

2/2

強襲 — このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、あなたは変幻の襲撃者を戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

* 《変幻の襲撃者》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする(クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く)。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

* 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている(たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《変幻の襲撃者》であるなど)なら、この《変幻の襲撃者》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《変幻の襲撃者》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合でも《変幻の襲撃者》はトークンではない。

* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《変幻の襲撃者》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

* 何らかの理由によって《変幻の襲撃者》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《変幻の襲撃者》はそのクリーチャーのコピーになれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

《宝物庫襲撃》

{2}{U}{R}

伝説のエンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体以上がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: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。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがアーティファクトを5つ以上コントロールしている場合、宝物庫襲撃を变身させる。

////

《カトラカンの宝物庫》

伝説の土地

(宝物庫襲撃から变身する。)

{T}:あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。

{T}:あなたのマナ・プールに、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{U}を加える。

* 《宝物庫襲撃》の1つ目の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーが1ターン中に異なる複数の時点で戦闘ダメージを与えた場合(たとえば、先制攻撃を持っているクリーチャーがあった場合)や、あなたがコントロールしているクリーチャーが同時に複数のプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合には、1ターンに2回以上誘発し得る。

* 《宝物庫襲撃》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時にあなたが5体以上のアーティファクトをコントロールしていなかった場合は、誘発しない。また、能力が誘発しても、その能力の解決時にあなたが5体以上のアーティファクトをコントロールしていなかった場合は、何も起こらない。

* 双頭巨人戦で、あなたが2体以上の攻撃クリーチャーをコントロールしていたとする。クリーチャーごとに別の対戦相手にダメージを与えれば、《宝物庫襲撃》の1つ目の能力は2回誘発する。

《法をもたらす者、アゾール》

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

伝説のクリーチャー — スフィンクス

6/6

飛行

法をもたらす者、アゾールが戦場に出たとき、各対戦相手は、次の自分のターンの間、インスタントかソーサリーである呪文を唱えられない。

法をもたらす者、アゾールが攻撃するたび、あなたは{X}{W}{U}{U}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたはX点のライフを得て、カードをX枚引く。

* 対戦相手が「次の自分のターンの間、インスタントかソーサリーである呪文を唱えられない」という効果が複数あった場合、それらはすべて同じターンに適用する。

《帆風の海賊》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

2/1

帆風の海賊が攻撃しているかぎり、これは飛行を持つ。

* 帆風の海賊は、それが攻撃した直後に飛行を持つようになる。つまり、飛行を持つクリーチャーについての戦闘の制限（たとえば、《サンドワームの収斂》の効果）は適用されないが、飛行を持つクリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力（たとえば、《風読みのスフィンクス》の能力）は誘発する。

《炎鎖のアン格拉斯》

{3}{B}{R}

伝説のプレインズウォーカー — アン格拉斯

4

+1: 各対戦相手はそれぞれ、カード1枚を捨て2点のライフを失う。

—3: 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。その点数で見たマナ・コストが3以下なら、次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

—8: 各対戦相手はそれぞれ、自分の墓地にあるカードの枚数に等しい点数のライフを失う。

* 《炎鎖のアン格拉斯》の1つ目の能力により、対戦相手全員がそれぞれ2点のライフを失う。それらのプレイヤーの一部または全部がカードを捨てるができなかったとしても、関係ない。

* 《炎鎖のアン格拉斯》の2つ目の能力により、アンタップ状態のクリーチャーを対象として、そのコントロールを得ることができる。すでにあなたがコントロールしているクリーチャーをアンタップして速攻を与えることもできる。

* 対象としたクリーチャーの点数で見たマナ・コストが3以下であるかどうかは、《炎鎖のアン格拉斯》の2つ目の能力が作る遅延誘発型能力が、終了ステップ中に解決される際にのみ見る。

* 双頭巨人戦では、《炎鎖のアン格拉斯》の1つ目の能力により、対戦相手チームは4点のライフを失い、そのチームの各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。《炎鎖のアン格拉斯》の最後の能力により、対戦相手チームは両方の墓地にあるカードの枚数に等しい点数のライフを失う。

《暴走する角冠》

{4}{R}

クリーチャー — 恐竜

4/4

あなたが他の恐竜をコントロールしているかぎり、暴走する角冠は速攻を持つ。

* 《暴走する角冠》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。しかし、《暴走する角冠》が戦場に出たターンの攻撃クリーチャー指定ステップより前に速攻を失ったなら、それでは攻撃できない。

《暴走の騎士》

{3}{G}

クリーチャー — 人間・騎士

2/4

あなたが恐竜・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

* 恐竜・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を適用する。そのクリーチャー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。

《マーフォークの霧縛り》

{G}{U}

クリーチャー — マーフォーク・シャーマン

2/2

あなたがコントロールしている他のマーフォークは+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《マーフォークの霧縛り》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他のマーフォーク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。

《未踏地への進入》

{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体を対象とする。それは探検を行う。(あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地であるなら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置き、その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。)

このターン、あなたは追加の土地を1つプレイしてもよい。

*《未踏地への進入》の効果によって、あなたはあなたのメイン・フェイズに追加の土地を1つプレイできるようになる。追加の土地をプレイする際にも、土地をプレイするときの通常のタイミングのルールに従う。

* 同じターンに《未踏地への進入》を複数唱えたなら、それらの効果は累積する。また《むら気な長剣齒》の効果など、あなたが追加の土地をプレイできるという他の効果とも累積する。

* あなたが何らかの方法であなたのターンでないときに《未踏地への進入》を唱えたなら、対象としたクリーチャーはそれの解決時に探検を行うが、あなたはそのターンに土地をプレイすることはできない。

*《未踏地への進入》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、この呪文は打ち消される。そのクリーチャーは探検を行わず、あなたは追加の土地をプレイできない。

《ミノタウルの海賊、アングラス》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{4}{B}{R}

伝説のプレインズウォーカー — アングラス

5

+2: 対戦相手1人を対象とする。ミノタウルの海賊、アングラス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1点のダメージを与える。

— 3: あなたの墓地から海賊・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

— 11: 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーをすべて破壊する。ミノタウルの海賊、アングラスはそのプレイヤーに、それらのパワーの合計に等しい点数のダメージを与える。

*《ミノタウルの海賊、アングラス》の1つ目と最後の能力はプレイヤーのみを対象とする。そのプレイヤーがコントロールしていて呪禁を持つクリーチャーも影響を受ける。

*《ミノタウルの海賊、アングラス》の最後の能力は、該当するクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを用いてパワーの合計を決定する。何らかの理由により、パワーが0未満のクリーチャーがあったなら、それは他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。それらのクリーチャーのパワーの合計が0以下であったなら、《ミノタウルの海賊、アングラス》はダメージを与えない。

*《ミノタウルの海賊、アングラス》の最後の能力の解決時に、対象とした対戦相手がコントロールしているクリーチャーの中に破壊されなかったものがあつた(たとえば、それが破壊不能を持っていた)場合も、そのパワーを対戦相手に与えるダメージの量に含める。クリーチャーのパワーの合計を決定する際には、戦場にある破壊されなかったクリーチャーの現在のパワーを用いる。

*《ミノタウルの海賊、アングラス》の最後の能力の解決中にクリーチャーが死亡した場合、そのクリーチャーが死亡したときに誘発する能力は、プレイヤーにダメージが与えられた後になるまでスタックに置かれない。そのプレイヤーのライフ総量が0以下になるなら、それらの誘発型能力は、そのプレイヤーを救うために間に合うようなタイミングでは解決されない。

*破壊されたクリーチャーに、プレイヤーにダメージが与えられたときに誘発する能力があっても、それらの能力は誘発しない。

《無慈悲な略奪者》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・海賊

1/4

あなたがコントロールしている他のクリーチャーが1体死亡するたび、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: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。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

* あなたがコントロールしている他のクリーチャーが《無慈悲な略奪者》と同時に死亡したなら、あなたは宝物を得る。

《無謀な怒り》

{R}

インスタント

あなたがコントロールしていないクリーチャー1体と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。無謀な怒りはその前者に4点、その後者に2点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とあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《無謀な怒り》を唱えることはできない。

* 《無謀な怒り》の解決時に一方の対象が不適正な対象であっても、もう一方の対象は依然としてダメージを受ける。

《むら気な長剣歯》

{2}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/5

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

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。

あなたが都市の承認を持っていないかぎり、むら気な長剣歯では攻撃したりブロックしたりできない。

* あなたが《むら気な長剣歯》を2体以上コントロールしているなら、その2つ目の能力は累積する。また《未踏地への進入》の効果など、追加の土地をプレイできる他の効果とも累積する。

《誘導記憶喪失》

{2}{U}

エンチャント

誘導記憶喪失が戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分の手札のカードをすべて裏向きに追放し、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

誘導記憶喪失が戦場から墓地に置かれたとき、それらの追放されたカードをオーナーの手札に戻す。

* どのプレイヤーも追放されたカードを見ることはできない。

* 《誘導記憶喪失》が戦場を離れて、それが墓地に置かれなかったなら、追放されたカードは永遠に失われる。それらは、他の《誘導記憶喪失》が墓地に置かれても、手札に戻ることはない。その《誘導記憶喪失》が同じカードによって表されていたとしても、戻らない。

* 《誘導記憶喪失》が、その1つ目の能力が解決される前に戦場を離れたなら、その2つ目の能力は(それが適切であれば)誘発するが、何も起きない。その後1つ目の能力が解決され、追放されたカードは永続的に追放されたままになる。

《霊廟のハーピー》

{4}{B}

クリーチャー — ハーピー

3/3

飛行

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

あなたがコントロールしている他のクリーチャーが1体死亡するたび、あなたが都市の承認を持っている場合、霊廟のハーピーの上に+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、《霊廟のハーピー》にも致死ダメージが与えられたなら、《霊廟のハーピー》の上に+1/+1カウンターが置かれることはなく、それによって命を救われることもない。

《連合の先駆け》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

連合の先駆けが戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから海賊・カード1枚を探し、それを公開し、その後あなたのライブラリーを切り直し、その一番上にそのカードを置く。」を選んでよい。

他の海賊が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、《連合の先駆け》の最後の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失う。

《若葉のドライアド》

{4}{G}

クリーチャー — ドライアド

2/2

昇殿(あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

各アップキープの開始時に、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンを1体生成する。

あなたが都市の承認を持っているかぎり、あなたがコントロールしている苗木は+2/+2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《若葉のドライアド》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他の苗木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。

《毘顎の暴君》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 恐竜

5/5

激昂 — 毘顎の暴君にダメージが与えられるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。毘顎の暴君が戦場を離れるまで、それを追放する。

* 《毘顎の暴君》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた(たとえば、致死ダメージが与えられた)なら、対象としたパーマナントは追放されない。

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

* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《ヴォーナの飢え》

{2}{B}

インスタント

昇殿(あなたがパーマナントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。あなたが都市の承認を持っているなら、代わりに、各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャーのうち端数を切り上げた半分を生け贄に捧げる。

* 《ヴォーナの飢え》の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが(そのプレイヤーが対戦相手である場合)生け贄に捧げるクリーチャーを選び、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に選び、その後すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。各プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。

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