

『ラヴニカの献身』リリースノート

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

最終更新 2018 年 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、mtg-jp.com/customer 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

『ラヴニカの献身』セットは、ブースターパックに入る 259 枚のカード（コモン 111 枚、アンコモン 80 枚、レア 53 枚、神話レア 15 枚）に加えて、『ラヴニカの献身』プレインズウォーカーデッキの一部として提供される 8 枚のカードと、限定プロモカード 1 枚（『ラヴニカの献身』ボックス購入キャンペーンによって入手可能）と、プレインズウォーカーデッキや Bundle や一部のサポート用製品に含まれる基本土地・カード 5 枚からなる。

『ラヴニカの献身』セットは、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、2019 年 1 月 25 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：『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』。

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。

再録テーマ：ギルドとギルドのマーク

『ラヴニカのギルド』セットに続いて、残る5つのギルドが緊張高まるラヴニカを舞台に登場する。アゾリウス評議会、オルゾフ組、ラクドス教団、グルール族、シミック連合である。

各ギルドにはそれぞれのシンボルがあり、そのギルドに関連するカードに表示されている。これらのギルドのマークはゲームやデッキ構築に影響しない。

アゾリウスの能力語：附則

アゾリウスの優秀な政治家たちは目標や戦術に関して柔軟である。附則は、機転の利く呪文使いが状況に応じて手元の呪文の効果を調整できるようにする能力語である。附則を持つ呪文は、必要なら対戦相手のターンに唱えることもできるし、自分のメイン・フェイズまで待ってから唱えて追加のボーナスを得ることもできる。

《スフィンクスの眼識》

{2}{W}{U}

インスタント

カードを2枚引く。

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えていたなら、あなたは2点のライフを得る。

附則は能力語である。能力語にはルール上の意味はない（能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている）。

- インスタント・呪文の附則の能力は、それを唱えた直後ではなく、その呪文の解決時に適用する。呪文が打ち消されたなら、附則ボーナスは得られない。たとえば、自分のメイン・フェイズ中に《スフィンクスの眼識》を唱えたなら、あなたはその呪文の解決時に、カードを2枚引いたあとで、2点のライフを得る。
- 附則の能力を持つ呪文がコピーされたなら、そのコピーは附則ボーナスを与えない。なぜなら、そのコピーは唱えられていないからである。

オルゾフのキーワード能力：死後

オルゾフ組にとって、死は契約の終わりではない。多くのラヴニカ市民は、最期の瞬間を迎えたあと、自分が依然としてオルゾフ組への義務に縛られていることに気付く。死後を持つクリーチャーが死亡すると、その後にスピリットが残る。

《傲慢な支配者》

{W}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 1

警戒

死後1（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持ち白であり黒である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。）

死後の公式ルールは以下の通り。

702.134. 死後/Afterlife

702.134a 死後は誘発型能力である。「死後 N/Afterlife N」は、「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、飛行を持ち白であり黒である 1 / 1 のスピリット・クリーチャー・トークンを N 体生成する。」を意味する。

702.134b パーマネント 1 つが複数の死後を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということとはできない。

ラクドスのキーワード能力：絢爛

ラクドス教団の考えるところでは、誰も傷つけることなく真の歓楽を得ることはできない。その誰かがあなたの対戦相手であれば、絢爛によって呪文のコストが減ったり、追加の便宜が得られたりする。

《批判家刺殺》

{2}{R}

ソーサリー

絢爛{R}（このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文を、これのマナ・コストではなく絢爛コストで唱えてもよい。）

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。批判家刺殺はそれに 3 点のダメージを与える。

絢爛の公式ルールは以下の通り。

702.136. 絢爛/Spectacle

702.136a 絢爛はスタック上で機能する常在型能力である。「絢爛[コスト]/Spectacle [cost]」は、「このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文のマナ・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。呪文の絢爛コストを支払うことは、rule 601.2b と 601.2f~~xx~~_{ff5e}h の追加コストの支払いのルールに従う。

- プレイヤーにダメージが与えられると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- 絢爛によって、あなたがカードを唱えられるタイミングが変わることはない。たとえば、あなたは絢爛を持つソーサリーを、対戦相手のターン中に唱えることはできない。たとえそのターンにそのプレイヤーがライフを失っていたとしても唱えられない（ただし、他の何らかの効果によってそれが可能な場合を除く）。
- 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、絢爛コスト）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。

- カードの絢爛コストは、対戦相手が失ったライフの点数や、ライフを失った対戦相手の人数には関係なく、一定である。
- 多人数戦で、対戦相手1人がライフを失い、そのターン、後になってゲームから除外された場合にも、呪文を絢爛コストで唱えることができる。(あるプレイヤーのターン中にそのプレイヤーがゲームから除外された場合には、そのターンをアクティブ・プレイヤーがいないまま続ける。)

グルールのキーワード能力：暴動

もともと定住の地を持たないグルール族は、新たな土地を襲撃する際にスピードと力に頼ることになる。暴動能力を持つクリーチャーは、速攻か+1/+1カウンターいずれかを持って戦場に出る。一刻も早く対戦相手を攻撃するのか、少し待って強い打撃を与えるのか、選択肢が得られるのだ。

《ザル＝ターのゴブリン》

{R}{G}

クリーチャー — ゴブリン・狂戦士

2/2

暴動（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個か速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

暴動の公式ルールは以下の通り。

702.135. 暴動/Riot

702.135a 暴動は常在型能力である。「暴動/Riot」は、「あなたは『このパーマネントは+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。』を選んでもよい。そうしないなら、それは速攻を得る。」を意味する。

702.135b パーマネント1つが複数の暴動を持つなら、それらはそれぞれ個別に機能する。

- 暴動は置換効果である。どのプレイヤーも、あなたが行う+1/+1カウンターか速攻かの選択に対応することはできず、それらのいずれも持たずにそのクリーチャーが戦場にあるというタイミングで何らかの処理を行うこともできない。
- 戦場に出るクリーチャーが暴動を持っているが、その上に+1/+1カウンターを置くことができないなら、それは速攻を得る。
- あなたが、クリーチャーが速攻を得ることを選んだなら、それは速攻を永続的に持ち続ける。そのターンが終わったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、速攻は失われない。
- 暴動を2つ持つクリーチャーが戦場に出るなら、+1/+1カウンターを2個得るか、+1/+1カウンターを1個と速攻を1つ得るか、速攻を2つ得るか、いずれかを選べる。同一のクリーチャーに速攻が複数あっても意味はないが、グルール族のやることに口を出すつもりはない。

シミックのキーワード処理：順応

生態系には環境への順応性が必要であり、シミック連合の生術師たちはその主体が望む方向に進化させることを好む。順応の能力はシミックが生み出した最新の発明であり、マナを注入することによってクリーチャーの潜在的なパワーとタフネスを引き出す。

《エアロムンクルス》

{1}{G}{U}

クリーチャー — ホムンクルス・ミュータント

2/3

飛行

{2}{G}{U}：順応 1 を行う。（このクリーチャーの上に +1/+1 カウンターが置かれていないなら、これの上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。）

順応の公式ルールは以下の通り。

701.42. 順応を行う/Adapt

701.42a 「順応 N を行う/Adapt N」とは、「このパーマネントの上に +1/+1 カウンターが置かれていないなら、これの上に +1/+1 カウンターを N 個置く。」を意味する。

- あなたは、クリーチャーが順応を行うという能力をいつでも起動できる。能力の解決時に、何らかの理由によってそのクリーチャーの上に +1/+1 カウンターが置かれていたなら、あなたは単に +1/+1 カウンターを置かない。
- 何らかの理由により、クリーチャーがそれの上に置かれていた +1/+1 カウンターをすべて失ったなら、再び順応を行ってそれの上に +1/+1 カウンターを置くことができる。

再録メカニズム：混成マナ

混成マナ・シンボルは、2 色のうちどちらでも支払えるコストを意味する。たとえば、{w/u} は {W} でも {U} でも支払える。これは白マナ・シンボルであり、青マナ・シンボルでもある。

《評議会のグリフィン》

{2}{w/u}{w/u}

クリーチャー — グリフィン

3/2

飛行

評議会のグリフィンが戦場に出たとき、占術 1 を行う。

- コストに混成マナ・シンボルが含まれる呪文を唱えたり、そのような起動型能力を起動したりする際には、あなたは各混成マナ・シンボルにつきそれぞれ、そのためにどちらの色のマナを支払うつもりであるのかを選ぶ。これはあなたがモードを選んだりマナ・コストの X の値を選んだりするのと同じタイミングで行う。たとえ

ば、《評議会のグリフィン》を唱えるなら、 $\{2\}\{W\}\{W\}$ か $\{2\}\{W\}\{U\}$ か $\{2\}\{U\}\{U\}$ のうちどれで支払って唱えるのかを選ぶことになる。

- 2色の混成マナ・シンボル1つは、点数で見たマナ・コストでは1として扱う。たとえば、《評議会のグリフィン》の点数で見たマナ・コストは4である。
- マナ・コストに混成マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。どのマナを支払って唱えたとしても関係ない。たとえば《評議会のグリフィン》は、白マナのみを支払って唱えたとしても、白であり青である。
- 同様に、カードの固有色（この概念は、統率者変種ルールで使用される）にも、常にカードの混成マナ・シンボルにある両方の色が含まれる。《評議会のグリフィン》は、それを白マナのみで唱えることができるが、統率者の固有色が白のみである統率者デッキに入れることはできない。

再録メカニズム：分割カード

分割カードは『ラヴニカの献身』セットにも再録されており、『ラヴニカのギルド』で始まった分割カードのサイクルが完結する。この分割カードの一方の半分には混成マナ・コストがあり、もう一方の半分にはマナを2色必要とするマナ・コストがある。

《強撃》

$\{r/g\}\{r/g\}$

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体と、あなたがコントロールしていない、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。

//

《脅威》

$\{2\}\{R\}\{G\}$

ソーサリー

トランプルを持ち赤であり緑である4/4のビースト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 分割カードを唱えるには、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分で唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が2つある。あなたは分割カードを、あなたが唱えている半分のみとしてスタックに置く。呪文がスタック上にある間は、そのカードのあなたが唱えなかった半分の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によって「あなたは点数で見たマナ・コストが4以上の呪文を唱えられない。」としても、あなたは《強撃》を唱えられる。
- 各分割カードは、単一のカード1枚である。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカードを1枚捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、

あなたの墓地にあるインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《強撃+脅威》で1枚分である。2枚分ではない。

- 各分割カードは、それぞれ名前を2つ持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタック上にない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば《強撃+脅威》は、インスタントでありソーサリーでもあるカードであり、その点数で見たマナ・コストは6である。また、何らかの効果によって「あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストが5以下のカードを唱えてもよい。」としても、あなたは《強撃》や《脅威》を唱えることはできない。
- 分割カードの半分である呪文をコピーするなら、そのコピーはそれと同じ半分をコピーする。たとえば、あなたが《強撃》をコピーするなら、そのコピーも《強撃》である。《脅威》にはできない。

再録サイクル：ラヴニカ2色土地

『ラヴニカの献身』セットには、基本土地タイプをそれぞれ2つ持つ基本でない土地が5種類含まれている。

《神無き祭殿》

土地 — 平地・沼

($\{T\}$: $\{W\}$ か $\{B\}$ を加える。)

神無き祭殿が戦場に出るに際し、あなたは2点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- ほとんどの2色土地とは異なり、この土地は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本ではないので、《開門》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『イクサラン』セットの)《水没した地下墓地》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

カード別注釈

《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》

$\{W\}\{U\}$

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

各対戦相手はそれぞれ、点数で見たマナ・コストが自分がコントロールしている土地の総数より大きくクリーチャーでない呪文を唱えられない。

対戦相手が呪文を唱えるたび、それを唱えるためにマナが支払われていない場合、その呪文を打ち消す。

- プレイヤーは、《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》によって打ち消されると分かっている呪文を唱えてもよい。呪文を唱えたときに誘発する能力があれば誘発し、適切であれば解決される。唱えた呪文を考慮する効果があれば、適切であれば考慮される。
- 呪文を唱えるためのコストを変更したり置き換えたりする効果（たとえば、絢爛の効果）は、呪文の点数で見たマナ・コストには影響しないので、《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》の1つ目の能力によってその呪文を唱えられないかどうかにも影響しない。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく呪文を唱える場合には、他の何らかのルールや効果によってマナを支払って唱えることが特に許可されていないかぎり、その呪文のマナ・コストを支払って唱えることを選ぶことはできない。

《嵐の一撃》

{R}

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/+0の修整を受け先制攻撃を得る。占術1を行う。

- 《嵐の一撃》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。

《息詰まる徴税》

{3}{W}

エンチャント

対戦相手がカードを1枚引くたび、そのプレイヤーは{2}を支払ってもよい。そのプレイヤーがそうしないなら、あなたは「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：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。

- 対戦相手がカードを複数枚引くように指示されたなら、そのプレイヤーは、まずその枚数のカードをすべて引き、その後で《息詰まる徴税》の誘発型能力のために何回支払うかを決める。

《石のような強さ》

{G}

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体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。そのクリーチャーをアンタップする。

- 《石のような強さ》は、あなたがコントロールしていればどのクリーチャーでも対象にできる。すでにアンタップ状態のものでもよい。

《一族のギルド魔道士》

{R}{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

{1}{R}, {T} : クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。
{2}{G}, {T} : あなたがコントロールしている土地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。

- クリーチャーがブロックした後で《一族のギルド魔道士》の1つ目の能力を起動しても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になったりするわけではない。
- 《一族のギルド魔道士》の2つ目の能力は、クリーチャーになった土地をアンタップしない。

《一族の暴行》

{3}{G}

インスタント

すべてのアーティファクトとすべてのエンチャントを破壊する。これにより破壊されたパーマネント1つにつき、そのコントローラーは緑の3/3のケンタウルス・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 破壊されたアーティファクトやエンチャントはすべて、ケンタウルスが1体も生成されないうちに戦場を離れる。それらの持つ能力が、トークンが戦場に出ることに影響を与えたり、トークンが戦場に出ることによって誘発したりすることはない。
- パーマネントの中に破壊不能を持つものがあれば、それはこれにより破壊されず、そのコントローラーはその分のケンタウルス・トークンを生成しない。破壊されたパーマネントの中に墓地以外の領域に置かれたものがあっても、そのコントローラーはその分のケンタウルス・トークンを生成する。

《一面の視線》

{2}{U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、占術1を行う。

{5}{U} : 土地でないパーマネント1つを対象とし、それと一面の視線のコントロールを交換する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- 《一面の視線》の最後の能力の効果は永続する。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、《一面の視線》が戦場を離れたとしても消滅しない。
- 《一面の視線》の最後の能力の解決時に、《一面の視線》が戦場になければならず、対象とした土地でないパーマネントは適正な対象でなければならない。そのどちらかが成立していなければ、この能力は何もしない。

- 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、対象とした土地でないパーマネントのコントロールをあなたに与えていた効果は終了する。

《猪の崇神の炎》

{5}{R}

インスタント

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。猪の崇神の炎はそれに4点のダメージを与える。その後、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、猪の崇神の炎はそのプレイヤーがコントロールしている他の各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。

- これにより対象に致死ダメージが与えられても、該当するなら《猪の崇神の炎》が他のクリーチャーにダメージを与えている間、対象はまだ戦場にある。致死ダメージを与えられたクリーチャーは、《猪の崇神の炎》の解決が完全に終わるまで死亡しない。
- 選ばれた対象が《猪の崇神の炎》の不適正な対象になったなら、この呪文は解決されず、どのクリーチャーにもダメージを与えない。

《鋭射手の斉射》

{2}{G}

インスタント

飛行を持つクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。鋭射手の斉射は対戦相手がコントロールしていて飛行を持つ各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《鋭射手の斉射》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、クリーチャーにダメージを与えない。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、対戦相手がコントロールしていて飛行を持つクリーチャーにダメージを与える。これには、おそらく対象としたクリーチャーも含まれる。
- ダメージは、あなたの対戦相手がコントロールしていて飛行を持つクリーチャーすべてに与える。対象とした飛行を持つクリーチャーのコントローラー以外の対戦相手も含まれる。

《疫病ワイト》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/1

疫病ワイトがブロックされた状態になるたび、ターン終了時まで、それをブロックしている各クリーチャーは $\text{¥}-1/\text{¥}-1$ の修整を受ける。

- クリーチャーがブロックされた状態になったときに誘発する能力は、2体以上のクリーチャーがそれをブロックしたときにも1回のみ誘発する。

- 《疫病ワイト》をブロックしていたクリーチャーがすべて死亡したとしても、《疫病ワイト》はブロックされた状態のままであり、戦闘ダメージを与えない。
- 《疫病ワイト》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたとしても、それが戦場を離れる以前にそれをブロックしていたクリーチャーは¥ー 1 / ¥ー 1 の修整を受ける。

《往時軍の覚醒》

{3}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札にあるカードをすべて捨て、その後、その枚数に等しい数の黒の 2 / 2 のゾンビ・クリーチャー・トークンを生成する。

- 各プレイヤーが生成するゾンビ・トークンの数は、そのプレイヤーが捨てたカードの枚数に等しい。捨てられたカードの総数に等しいわけではない。

《オルゾフの篡奪者、ケイヤ》

{1}{W}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ケイヤ

3

+ 1 : 墓地 1 つからカード最大 2 枚を対象とし、それらを追放する。これによりクリーチャー・カードが少なくとも 1 枚追放されたなら、あなたは 2 点のライフを得る。

¥ー 1 : 点数で見たマナ・コストが 1 以下で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。

¥ー 5 : プレイヤー 1 人を対象とする。オルゾフの篡奪者、ケイヤはそのプレイヤーに、追放領域にあってそのプレイヤーがオーナーであるカードの枚数に等しい点数のダメージを与え、あなたはそれに等しい点数のライフを得る。

- パーマネントのマナ・コストに {X} が含まれるなら、X は 0 として扱う。
- 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが 0 である。
- 《オルゾフの篡奪者、ケイヤ》の最後の能力によって、あなたは、追放領域にあって対象としたプレイヤーがオーナーであるカードの枚数に等しい点数のライフを得る。何らかの効果によって《オルゾフの篡奪者、ケイヤ》がそのプレイヤーに与えるダメージの点数が、それよりも多かったり少なかったりしても関係ない。

《恩寵の天使》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使

5 / 4

瞬速

飛行

恩寵の天使が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたのライフ総量を 1 点未満に減少

させるダメージは、代わりにあなたのライフの総量を 1 点になるまで減少させる。

{4}{W}{W}, あなたの墓地から恩寵の天使を追放する：あなたのライフ総量は 10 点になる。

- 《恩寵の天使》の誘発型能力はダメージを軽減するものではない。それは単にダメージがあなたに与えられた結果を変更する。たとえば、絆魂を持つクリーチャーがあなたにダメージを与えたなら、そのダメージによってあなたのライフ総量が 1 点未満になるとしても、そのコントローラーは与えたダメージに等しいライフを得ることになる。
- 《恩寵の天使》の誘発型能力は、あなたが「ライフを失う」と記載された効果によってライフを失うことには影響しない。
- あなたのライフが 1 点未満になっているが、何らかの方法によってゲームに敗北していないでいるなら、あなたに与えられるダメージによってあなたのライフ総量は（通常通り）0 点を下回って下がり続ける。
- プレイヤーのライフ総量が 10 点になるとは、そのプレイヤーが相当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、あなたのライフ総量が 2 点であったなら、《恩寵の天使》の最後の能力によってあなたは 8 点のライフを得ることになる。あなたのライフ総量が 20 点であったなら、あなたは 10 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に関係する他のカードは、この効果にも関係する。
- 双頭巨人戦では、《恩寵の天使》の誘発型能力が解決されると、あなたやあなたのチームメイトに与えられる、あなたのチームのライフ総量を 1 点未満にするダメージは、代わりにあなたのチームのライフ総量を 1 点になるまで減少させる。
- 双頭巨人戦では、《恩寵の天使》の起動型能力によって、あなたのチームのライフ総量が 10 点になるように、あなたがライフを得るか失うかする。
- 統率者戦では、あなたのライフ総量に変化しないものであっても、統率者があなたに与える戦闘ダメージを記録し続ける。

《回生》

{w/b}{w/b}

ソーサリー

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。

//

《会稽》

{4}{W}{B}

ソーサリー

対戦相手 1 人を対象とする。あなたのライフ総量を 2 倍にする。そのプレイヤーは自分のライフの端数を切り上げた半分の点数のライフを失う。

#訂正# 日本語版で「対象とする」が文の途中に表記されていたが、対象は全て唱える時点で選択する。ライフを2倍にした後でライフを失わせる対象を選ぶわけではない。

- 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。
- プレイヤーのライフ総量を2倍にするとは、そのプレイヤーが必要な量のライフを得て、ライフ総量がそれ以前の2倍の値になるようにすることである。そのプレイヤーのライフ総量が負の値であった場合は、そのプレイヤーが必要な量のライフを失って、ライフ総量と0との差が、それ以前の2倍の差で下回るようにすることである。他の効果も、このライフを得たり失ったりすることに関係する。

《解任》

{1}{w/u}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

カードを1枚引く。

//

《開展》

{2}{W}{U}

インスタント

飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを2体生成する。その後、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

- 《解任》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。対象が適正だがタップされなかった（たとえば、それがすでにタップ状態だった）なら、あなたはカードを引く。
- あなたが飛行機械を生成しライフを得るという処理は、すべて《開展》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。

《鏡の行進》

{5}{R}

エンチャント

トークンでないクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコイン投げに負けるまでコイン投げをする。あなたがコイン投げに勝った回数1回につき、そのクリーチャーのコピーであるトークンを1体生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを追放する。

- トークンはすべて同時に戦場に出る。
- 各トークンはそ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、それ以外のことはコピーしない（そのクリーチャーが別の何かをコピーしていた場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや

装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。

- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、各トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとなって戦場に出る。
- 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。
- 戦場に出たクリーチャーが、《鏡の行進》の能力の解決以前に戦場を離れたなら、そのクリーチャーの戦場にあった最後の時点の情報を用いてトークンの特性を決定する。
- 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¥x{ff5e}状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《瓦礫帯の世捨て人》

{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。

《瓦礫読み》

{3}{R}

ソーサリー

土地 1 つを対象とし、それを破壊する。占術 2 を行う。

- 《瓦礫読み》の解決時までに対象とした土地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 2 を行わない。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、占術 2 を行う。

《毅然たる番犬》

{W}

クリーチャー — 猟犬

1 / 3

防衛

{1}, 毅然たる番犬を生け贄に捧げる：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、それは破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。）

- 《毅然たる番犬》はそれ自身の能力の対象になれる。適正な対象がなくなるので、その能力は解決されず、どのクリーチャーも破壊不能を得ない。これは、あなたが望むなら、他のクリーチャーを対象とすることなく《毅然たる番犬》を生け贄に捧げる手段になる。

《吸収》

{W}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。あなたは3点のライフを得る。

- 打ち消されない呪文も《吸収》の適正な対象である。《吸収》の解決時にその呪文が打ち消されることはないが、あなたは3点のライフを得る。

《強撃》

{r/g}{r/g}

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体と、あなたがコントロールしていない、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。

//

《脅威》

{2}{R}{G}

ソーサリー

トランプルを持ち赤であり緑である4/4のビースト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《強撃》の解決時に、どちらか一方の対象でも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。

《恐怖の劇場》

{1}{B}{R}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたのターンの間、このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたは恐怖の劇場によって追放されているカードをプレイしてもよい。

{3}{R}：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。恐怖の劇場はそれに1点のダメージを与える。

- プレイヤーにダメージが与えられると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- 追放されているカードをあなたのターン中にプレイできるタイミングが、《恐怖の劇場》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・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。

- 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを複数回唱えることはできない。
- 多人数戦で、あなたのターン中に対戦相手がライフを失い、その後ゲームから除外された場合は、あなたは《恐怖の劇場》によって追放されたカードをプレイできる。

《ギルドパクトのスフィンクス》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — スフィンクス

5/5

ギルドパクトのスフィンクスはすべての色である。

飛行

単色からの呪禁（このクリーチャーは、対戦相手がコントロールしている単色の呪文や能力の対象にならない。）

- 「ギルドパクトのスフィンクスはすべての色である。」の能力は、すべての領域で機能する。
- オブジェクトが単色であるとは、それがちょうど1つの色を持つことである。無色のオブジェクトは単色ではない。

《ギルドパクトの秘本》

{5}

アーティファクト

あなたが多色の呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《ギルドパクトの秘本》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。

《苦悶の泉》

{B}

エンチャント

あなたがライフを支払うたび、その点数に等しい数の血液カウンターを苦悶の泉の上に置く。

{1}{B}、苦悶の泉の上から血液カウンターを4個取り除く：クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

- 《苦悶の泉》の1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ライフを支払えるわけではない。ライフを支払う他の方法（たとえば、《血の墓所》の能力）が必要である。
- あなたがライフを支払う効果は「支払う」という言葉を使って記載されている。何らかの効果によってあなたがライフを失ったりダメージを与えられたりすることを

選択できても、「支払う」という言葉を使っていなければ、あなたはライフを支払ったことにならない。

《グルールの獣使い》

{3}{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 2

暴動（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個か速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

グルールの獣使いが攻撃するたび、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。ターン終了時まで、それは+X/+0の修整を受ける。Xはグルールの獣使いのパワーに等しい。

- Xの値は《グルールの獣使い》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってXの値が変わることはない。その後で《グルールの獣使い》のパワーが変わったとしても、Xの値は変わらない。
- 《グルールの獣使い》が、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パワーを用いてXの値を決める。
- 誘発型能力の解決時に《グルールの獣使い》のパワーが負の値であったなら、Xは0として扱う。つまり、その能力によってクリーチャーのパワーが小さくなることはない。

《ケイヤの怒り》

{W}{W}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャーをすべて破壊する。あなたはあなたがコントロールしていてこれにより破壊されたクリーチャーの総数に等しい点数のライフを得る。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの中に破壊不能を持つものがあれば、それはこれによつては破壊されず、あなたはその分のライフは得ない。あなたがコントロールしていて破壊されたクリーチャーの中に墓地以外の領域に置かれたものがあつたとしても、あなたはその分のライフを得る。

《血液破綻》

{1}{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2体を生け贄に捧げる。
カードを3枚引く。

- 《血液破綻》を唱えるためには、ちょうど2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2体生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、余分にクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

- プレイヤーが対応できるのは、《血液破綻》を唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにするということはできない。

《激昂した角獣》

{2}{G}{G}

クリーチャー — サイ

4 / 4

激昂した角獣は、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、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《厳戒態勢》

{1}{W}{U}

エンチャント

あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

あなたがコントロールしているクリーチャーは、それが防衛を持たないかのように攻撃できる。

{2}{W}{U} : クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。

- 《厳戒態勢》の1つ目の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《厳戒態勢》の下であっても、《剛力の殴り合い》によってクリーチャーがタフネスによって格闘を行うわけではない。

《眩惑する水底種》

{3}{U}{U}

クリーチャー — タコ

4 / 5

眩惑する水底種が戦場に出たとき、「このクリーチャーがクリーチャーを1体ブロックするたび、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。」を持つ青の0/2のイリュージョン・クリーチャー・トークンを2体生成する。

あなたがイリュージョンをコントロールしているかぎり、眩惑する水底種は呪禁を持つ。

- 《眩惑する水底種》は、あなたがイリュージョンをコントロールしているかぎり、それが何であっても呪禁を持つ。1つ目の能力によって生成されたイリュージョン・トークンでなくてもよい。

- イリュージョン・トークンの誘発型能力は、アンタップ状態の攻撃クリーチャー（たとえば、警戒を持つもの）をタップすることはない。

《拘引者の忠告》

{2}{U}

インスタント

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。

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えていたなら、カードを 1 枚引く。

- 《拘引者の忠告》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたのだとしても、あなたはカードを引かない。

《興行》

{b/r}

インスタント

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。興行はそれに 1 点のダメージを与え、そのパーマネントのコントローラーに 1 点のダメージを与える。

//

《叩打》

{2}{B}{R}

ソーサリー

対戦相手 1 人を対象とする。叩打はそのプレイヤーに 3 点のダメージを与える。そのプレイヤーはカード 2 枚を捨てる。

- 《興行》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、この呪文は解決されない。プレイヤーにダメージが与えられることはない。
- 《叩打》の解決時までに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。プレイヤーはカードを捨てない。

《高塔の憑依者》（ボックス購入特典キャンペーン限定プロモカード）

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

3 / 3

飛行、絆魂

高塔の憑依者が攻撃するたび、防御プレイヤーはカード 1 枚を捨てる。

カードが 1 枚いずれかの領域から対戦相手の墓地に置かれるたび、高塔の憑依者の上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。

- 《高塔の憑依者》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。

- 《高塔の憑依者》の最後の能力は、トークンが対戦相手の墓地に置かれたときには誘発しない。

《荒廃ワーム》

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

クリーチャー — ワーム

4 / 5

暴動（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個か速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

荒廃ワームが戦場に出たとき、以下から最大1つを選ぶ。

- 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。荒廃ワームはそれと格闘を行う。
- マナ能力でない起動型能力を持つ土地1つを対象とし、それを破壊する。
- あなたは、《荒廃ワーム》の誘発型能力のモードを選ばなくてもよい。その場合、その能力は何の効果もなくスタックから取り除かれる。
- 《荒廃ワーム》の1つ目のモードの対象が、その能力の解決時に適正な対象でないか、《荒廃ワーム》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。
- 起動型能力とはコロン（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。

《拘留代理人》

{1}{W}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・ウィザード

1 / 3

拘留代理人が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。それと、そのプレイヤーがコントロールしていてそのパーマネントと同じ名前を持ち土地でない他のパーマネントすべてを、拘留代理人が戦場を離れるまで追放する。

- この能力の対象は1つのみである。それと同じ名前を持つ他のパーマネントは対象ではない。たとえば、呪禁を持つパーマネントであっても、対象とした土地でないパーマネントと同じ名前を持っていれば追放される。
- 対象とした、土地でないパーマネントがこの能力の解決時点で不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、何も追放されない。
- 《拘留代理人》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、何も追放されない。

- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 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。

《混沌をもたらす者、ドムリ》

{2}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ドムリ

5

+1 : {R}か{G}を加える。このマナがクリーチャー・呪文のために使われたなら、それは暴動を得る。

¥-3 : あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見る。あなたはそこからクリーチャー・カード最大2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。

¥-8 : あなたは「各終了ステップの開始時に、トランプルを持ち赤であり緑である4/4のビースト・クリーチャー・トークンを1体生成する。」を持つ紋章を得る。

- 《混沌をもたらす者、ドムリ》の1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。

《豪奢》

{b/r}{b/r}

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。

//

《誤認》

{4}{B}{R}

インスタント

基本でない土地1つと対戦相手1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。その前者を破壊する。誤認はその後者に2点のダメージを与える。

#訂正# 日本語版で「対象とする」が複数に分かれて書かれていたが、それらの対象は全て唱える時点で選択する。土地を破壊した後でダメージを与える対象を選ぶわけではない。

- 基本でない土地1つと、対戦相手1人かプレインズウォーカー1体を対象とせずに、《誤認》を唱えることはできない。《誤認》の解決時に、どちらか一方の対象が不適正になっていたとしても、もう一方の対象は影響を受ける。

《剛力の殴り合い》

{1}{G}

インスタント

この呪文が、あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーを対象とするなら、これ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。)

- 《剛力の殴り合い》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ることも与えられないこともない。

《ゴブリンの集会》

{2}{R}

ソーサリー

赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを、あなたの墓地にある「ゴブリンの集会」という名前のカードの枚数に2を足した数に等しい数生成する。

- 墓地にある「ゴブリンの集会」という名前のカードの枚数を数える時点では、《ゴブリンの集会》はまだスタック上にある。それ自身は数に入らない。

《護民官の重鎮》

{3}{W}

クリーチャー — 象・兵士

3/3

護民官の重鎮が戦場に出たとき、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。

- 《護民官の重鎮》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。

《災厄の行進》

{1}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしていてパワーが1以下であるクリーチャーが1体攻撃するたび、災厄の行進はそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。

- パワーが0以下のクリーチャーも、ルールや効果によって攻撃が特に禁止されないかぎり攻撃できる。パワーが0であるクリーチャーの多くは防衛を持っているが、すべてではない。

- 攻撃クリーチャーのパワーは、この能力が誘発するときのみ見る。誘発すると、《災厄の行進》は該当す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。この能力の解決前にそのクリーチャーのパワーが変わったりそのクリーチャーが戦場を離れたりしても関係ない。
- あなたがコントロールしていてパワーが1以下であるクリーチャーが複数攻撃したなら、《災厄の行進》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。誘発した各能力により、《災厄の行進》は該当するプレイヤーやプレインズウォーカーにそれぞれ1点のダメージを与える。

《サルーリの世話人》

{G}

クリーチャー — ドライアド

0/3

防衛

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

- 《サルーリの世話人》の起動型能力のコストを支払うために、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ないものでもよい。ただし《サルーリの世話人》は、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なければならない。

《思考崩壊》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。そのコントローラーは、自分のライブラリーの一番上からカードを3枚自分の墓地に置く。

- 打ち消されない呪文も《思考崩壊》の適正な対象である。《思考崩壊》の解決時にその呪文は打ち消されないが、そのコントローラーは依然として自分のライブラリーの一番上からカードを3枚自分の墓地に置く。

《しつこい請願者》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

1/3

{1}, {T} : プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置く。

あなたがコントロールしているアンタップ状態のアドバイザー4体をタップする：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを

12 枚自分の墓地に置く。

デッキに「しつこい請願者」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- 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ないアドバイザーであっても、《しつこい請願者》の2つ目の能力の支払いとしてタップすることができる。
- 《しつこい請願者》1体をタップして、その1つ目と2つ目の能力の両方を起動したり、それ自身と他の《しつこい請願者》の2つ目の能力を両方起動したりすることはできない。つまり、あなたが《しつこい請願者》を4体タップしたなら、対象としたプレイヤーはライブラリーの一番上から12枚のカードを失うのであって、48枚失うわけではない。
- 《しつこい請願者》の最後の能力によって、あなたは「4枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば、『ラヴニカの献身』のリミテッドのイベントにおいて、別途用意した《しつこい請願者》をデッキに入れることはできない。しつこく請願しても無駄である。

《死に到る霊》

{2}{B}

クリーチャー — スピリット

3/2

威迫、接死

あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文は接死を持つ。（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。）

- インスタントやソーサリーである呪文がクリーチャーを破壊するには、それが実際にそのクリーチャーにダメージを与えなければならない。クリーチャーを対象とするのみでは十分ではない。その呪文に、他のオブジェクトがダメージを与えると記載されていたなら、その呪文自身はダメージを与えないので、その接死は適用されない。0点のダメージを与えることは、ダメージを与えることではない。

《死の嘲り》

{2}{B}{R}

インスタント

対戦相手の墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- 《死の嘲り》を終了ステップ中に唱えたなら、クリーチャーは次のターンの終了ステップまで戦場に残る。しかし、+2/+0の修整と速攻は、《死の嘲り》が解決されたターンの（終了ステップの次にある）クリンナップ・ステップ中に終わる。
- 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、《死の嘲り》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。

《シミックの隆盛》

{G}{U}

エンチャント

{1}{G}{U}：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。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に+1/+1カウンターが1個以上置かれるたび、その個数に等しい数の成長カウンターをシミックの隆盛の上に置く。

あなたのアップキープの開始時に、シミックの隆盛の上に成長カウンターが20個以上置かれている場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- ・ カウンターがパーマネントの上に置かれたときに誘発する能力は、何らかの理由によりパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出るときにも誘発する。
- ・ あなたのアップキープの開始時に《シミックの隆盛》の上に成長カウンターが20個以上置かれていなかったなら、その最後の能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中、アップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。
- ・ 最後の能力が誘発しても、《シミックの隆盛》の上からカウンターが取り除かれて20個未満しか残っていなければ、あなたはゲームに勝利しない。
- ・ 最後の能力が誘発したが《シミックの隆盛》が戦場を離れたなら、それが戦場を離れる直前にその上に置かれていたカウンターの個数によって、あなたがゲームに勝利するかどうかを判定する。

《集団強制》

{X}{X}{U}{U}{U}{U}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカー合わせてX体を対象とし、それらのコントロールを得る。

- ・ 《集団強制》のコントロール変更効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わらない。
- ・ 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、そのプレイヤーにパーマネントのコントロールを与えていた効果はただちに終了する。

《執念深い吸血鬼》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/3

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、執念深い吸血鬼は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

- 《執念深い吸血鬼》が、あなたがコントロールしている他のクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、《執念深い吸血鬼》の能力はそれらの他のクリーチャーそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同じ時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、《執念深い吸血鬼》の誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。
- 双頭巨人戦では、《執念深い吸血鬼》の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

《終末の崇りの先陣》

{5}{G}{G}{G}

クリーチャー — 猪

7/7

警戒、トランプル、速攻

終末の崇りの先陣が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている他のクリーチャーは+2/+2の修整を受け、警戒とトランプルを得る。

- 《終末の崇りの先陣》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+2/+2の修整を受けることも警戒やトランプルを得ることもない。

《守護者計画》

{3}{G}

エンチャント

トークンでないクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、それがあなたがコントロールしている他のクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードと同じ名前を持たない場合、カードを1枚引く。

- 戦場に出たクリーチャーが、あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードと同じ名前を持つかどうかの判定は、そのクリーチャーが戦場に出る際と《守護者計画》の能力の解決時の両方に行われる。戦場に出たクリーチャーが、それが戦場に出る際にその名前を持つ最初のものでなかったなら、その能力は誘発しない。その能力の解決時にその名前が他と同じであったなら、あなたはカードを引かない。
- 戦場に出たクリーチャーが、《守護者計画》の能力がスタック上にある間に墓地に置かれたなら、その同じカードは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードであり、それが戦場にあったときのクリーチャーの名前と同じ名前を持つので、あなたはカードを引かない。
- 戦場に出たクリーチャーが、《守護者計画》の能力がスタック上にある間に戦場を離れて戦場に戻ったなら、その同じカードは、あなたがコントロールしている新しいクリーチャーであり、それが戦場にあったときのクリーチャーの名前と同じ名前

を持つので、あなたはカードを引かない。ただし、その新しいクリーチャーによって《守護者計画》の能力が誘発し得るし、その能力の解決時にあなたがカードを引くこともあり得る。

《首席議長ヴァニファール》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・ウーズ・ウィザード

2 / 4

{T}, 他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから、その生け贄に捧げたクリーチャーの点数で見たマナ・コストに1を足した値に等しい点数で見たマナ・コストを持つクリーチャー・カード1枚を探し、そのカードを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- クリーチャーやライブラリーにあるクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが0である。

《焦印》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。焦印はそれに2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。

- 《焦印》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。その効果は、《焦印》が対象としたクリーチャーにダメージを与えなかった（たとえば、軽減効果が適用された）としても適用される。

《昇華》

{1}{w/b}

インスタント

墓地からカード1枚を対象とし、それを追放する。

カードを1枚引く。

//

《消耗》

{2}{W}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分がコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。あなたはそのパワーに等しい点数のライフを得る。

- 対象としたプレイヤーがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャーを、そのプレイヤーが2体以上コントロールしていたなら、そのプレイヤーが生け贄に捧げるものを選ぶ。
- 《消耗》の解決時に得るライフの点数は、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点でのパワーに等しい。
- そのクリーチャーのパワーが負の値であったなら、あなたはライフを得ることも失うこともない。

《焼身のシャーマン》

{1}{R}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・シャーマン

1/3

対戦相手が、アーティファクトやクリーチャーや土地の、マナ能力でない能力を起動するたび、焼身のシャーマンはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

{3}{R}{R} : ターン終了時まで、焼身のシャーマンは+3/+3の修整を受け威迫を得る。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む(たとえば、装備の注釈文はそうになっている)。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 《焼身のシャーマン》の1つ目の能力は、対戦相手が、手札にあるカードの能力(たとえば、サイクリング)や、墓地にあるカードの能力(たとえば、《骨ドラゴン》の能力)を起動しても誘発しない。それによりカードが戦場に出るとしても誘発しない。
- 《焼身のシャーマン》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- 《焼身のシャーマン》は、クリーチャーが1体でそれをブロックした後でその2つ目の能力を起動しても、《焼身のシャーマン》はブロックされていない状態にはならない。
- 同一のクリーチャーに威迫が複数あっても意味はない。

《真理の円》

{2}{U}

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が1体タップ状態になるたび、それが攻撃クリーチャーとして指定されたことによるのではない場合、あなたはカードを1枚引いてもよい。

{4}{U} : 飛行を持たないクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

- 《真理の円》の1つ目の能力が誘発するためには、そのクリーチャーが実際にアンタップ状態からタップ状態に変わる必要がある。何らかの効果によってタップ状態

のクリーチャーをタップすることになったとしても、その時点ですでにそれがすでにタップ状態であったならば、この能力は誘発しない。

- クリーチャーがタップ状態で戦場に出た場合は、《真理の円》の1つ目の能力は誘発しない。
- 警戒を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定され、その後それが攻撃している間にタップ状態になったなら、《真理の円》の1つ目の能力は誘発する。

《スカルガンのヘルカイト》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

暴動（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個か速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

飛行

{3}{R}：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1つか2つを対象とする。スカルガンのヘルカイトはそれらに2点のダメージをあなたの望むように分割して与える。この能力は、スカルガンのヘルカイトの上に+1/+1カウンターが置かれているときにのみ起動できる。

- ダメージの分割は、あなたが《スカルガンのヘルカイト》の能力を起動する際に行う。解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。つまり、あなたがその能力を起動する際には、《スカルガンのヘルカイト》が対象1つに2点のダメージを与えるか、対象2つにそれぞれ1点のダメージを与えるか、どちらかを選ぶことになる。
- 《スカルガンのヘルカイト》の能力が対象を2つ取っていて、一方が不適正になったなら、残っている対象には1点のダメージを与える。2点ではない。
- 《スカルガンのヘルカイト》の能力を起動した後では、+1/+1カウンターがすべて取り除かれたり、《スカルガンのヘルカイト》が戦場を離れたりしても、それは解決される。

《精神純化》

{2}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

カードを1枚引く。

- 自分の墓地にカードがないプレイヤーも、《精神純化》の対象にできる。そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直し、あなたはカードを1枚引く。
- 《精神純化》の対象としてあなた自身を選んだなら、その解決が終わった後では、《精神純化》があなたの墓地にある唯一のカードになる。

《生術師の使い魔》

{G}{U}

クリーチャー — ミュータント

2/2

あなたがコントロールしているクリーチャーの起動型能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。この効果は、能力の起動コストのマナの点数を1点未満に減らせない。

{T}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それが次に順応を行うなら、それはその上に+1/+1カウンターが置かれていないかのように順応を行う。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む。《生術師の使い魔》のコスト減少の能力は、誘発型能力（「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}時に」と書かれている）には影響しない。
- 《生術師の使い魔》は、戦場にあつてあなたがコントロールしているクリーチャーの能力にのみ影響する。他の領域で機能するクリーチャー・カードの起動型能力（たとえば、サイクリング）のコストは少なくなるらない。
- 不特定マナ1点と何らかの他のマナ・シンボルの組み合わせのみを起動コストとする能力のコストは{1}少なくなる。
- 《生術師の使い魔》の最後の能力は、カウンターを置いたり取り除いたりするものではない。単に、すでに+1/+1カウンターが置かれていてもクリーチャーに順応を行わせられるようにするだけである。

《生体性改造》

{4}{G}{G}

ソーサリー

クリーチャー1体か2体か3体を対象とする。それらの上に3個の+1/+1カウンターを望むように割り振って置く。その後、それらの各クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数をそれぞれ2倍にする。

- あなたは、《生体性改造》の対象の数とカウンターの割り振り方を、それを唱える際に選ぶ。各対象にはそれぞれカウンターを少なくとも1個割り振らなければならない。つまり、たとえば、対象のクリーチャーを3体選んだなら、それらの上にカウンターを、2個、1個、0個のように置くことはできない。
- 《生体性改造》の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれるということはない。
- パーマネントの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にするとは、それの上にすでに置かれている+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをそれの上に置くことである。カウンターを置くことに関する他のカードは、この効果にも関係する。

《成長室の守護者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・カニ・戦士

2/2

{2}{G}：順応2を行う。（このクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていないなら、これの上に+1/+1カウンターを2個置く。）

成長室の守護者の上に+1/+1カウンターが1個以上置かれるたび、あなたは「あなたのライブラリーから『成長室の守護者』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。」を選んでよい。

- カウンターがパーマネントの上に置かれたときに誘発する能力は、何らかの理由によりパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出るときにも誘発する。

《成長のらせん》

{G}{U}

インスタント

カードを1枚引く。あなたは、あなたの手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《成長のらせん》の効果は、土地をプレイすることではない。あなたのターンでなくても、あなたがすでにそのターンの土地をプレイしていたとしても、土地・カードを戦場に出せる。

《制動規範》

{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 $\mathbb{Y}-4/\mathbb{Y}-0$ の修整を受ける。

カードを1枚引く。

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えていたなら、そのクリーチャーをタップする。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。

- 《制動規範》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはカードを引かない。
- すでにタップ状態のクリーチャーも、《制動規範》の対象にできる。これをあなたのメイン・フェイズ中に唱えていたなら、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。

《聖堂の鐘憑き》

{W}{W}{B}{B}

クリーチャー — スピリット

3/4

聖堂の鐘憑きが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨て、あなたは3点のライフを得る。

- 対戦相手の一部または全部がカードを捨てることができなかったとしても、あなたは3点のライフを得る。

《尖塔の刻み虫》

{2}{B}

クリーチャー — 昆虫

2 / 1

瞬速

飛行

尖塔の刻み虫が戦場に出たとき、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。

- 《尖塔の刻み虫》はそれ自身の能力の対象になれる。

《尖塔の霊》

{3}{W}

クリーチャー — スピリット

2 / 4

飛行

あなたがコントロールしていて飛行を持つ他のクリーチャーは+0/+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《尖塔の霊》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしていて飛行を持つ他の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。

《騒乱の落とし子》

{2}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

4 / 4

絢爛{1}{B}{B}（このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文を、これのマナ・コストではなく絢爛コストで唱えてもよい。）

飛行、トランプル

あなたのアップキープの開始時に、騒乱の落とし子は各プレイヤーにそれぞれ1点のダメージを与える。その後、あなたのライフが10点以下であるなら、騒乱の落とし子の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 《騒乱の落とし子》の誘発型能力の解決後に、各プレイヤーのライフが0点であったなら、各プレイヤーは同時にゲームに敗北し、そのゲームは引き分けになる。
- 《騒乱の落とし子》が絆魂を得たなら、それが与えるダメージによって、あなたはライフを失うと同時に得ることになる。あなたのライフ総量が1点であったとしても、あなたはゲームに敗北しない。

- 双頭巨人戦では、《騒乱の落とし子》の最後能力によって各チームはそれぞれ2点のライフを失う。その後、あなたのチームのライフ総量が10点以下であるなら、あなたは《騒乱の落とし子》の上に+1/+1カウンターを1個置く。

《空の縛め》

{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防衛を持ち、飛行を失う。

- 《空の縛め》は、飛行を持ったことのないクリーチャーをエンチャントできる。
- エンチャントしているクリーチャーも、後になって他の効果により飛行を得ることができる。

《戦いへの結集》

{3}{W}

インスタント

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/+3の修整を受ける。それらをアンタップする。

- あなたがコントロールしていてすでにアンタップ状態であるクリーチャーも、それを再度アンタップすることはできないが、+1/+3の修整を受ける。

《立ちふさがる霊》

{1}{W}{W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

3/3

立ちふさがる霊が戦場に出たとき、あなたの次のターンまで、クリーチャーは、そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。

- 《立ちふさがる霊》の誘発型能力は、クリーチャーの特性を変更しないので、その能力の解決後に戦場に出たクリーチャーにも影響する。
- 《立ちふさがる霊》の効果が作用している間、対戦相手は「可能なら」攻撃するクリーチャーについて、攻撃するためのコストを支払わないことを選ぶ。他に攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーが存在しないなら、そのクリーチャーは単に攻撃しない。
- 《立ちふさがる霊》の効果は、あなたの次のターンまで継続する。それ以前に《立ちふさがる霊》が戦場を離れたとしても関係ない。
- 双頭巨人戦では、クリーチャーがあなたのチームメイトやあなたのチームメイト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ためにマナを支払う必要はない。

《短剣使い》

{3}{R}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・ならず者

2/3

短剣使いが戦場に出たとき、これは、各対戦相手にそれぞれ1点のダメージと、対戦相手がコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

- 双頭巨人戦では、《短剣使い》の能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

《第1管区の勇士》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

2/2

あなたが多色の呪文を唱えるたび、白の1/1の人間・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《第1管区の勇士》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《大司法官の扉》

{1}{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体を対象とし、それを追放する。その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。ターン終了時まで、それは先制攻撃を得る。

- 追放されたクリーチャーが戻った後では、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。追放された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。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- クリーチャーはアンタップ状態で戦場に戻る（ただし、他の何らかの効果によってタップ状態で戦場に出るのでないかぎり）。
- 戻されたカードは、以前それを対象としていた呪文や能力の対象ではない。それを対象としない呪文、たとえば《ケイヤの怒り》のような呪文は、依然としてそれに影響し得る。
- 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。

《第10管区の古参兵》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/3

警戒

第 10 管区の古参兵が攻撃するたび、あなたがコントロールしている他のクリーチャー 1 体を対象とし、それをアンタップする。

- 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。

《大判事、ドビン》

{1}{W}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ドビン

3

+ 1 : 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 1 体がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、大判事、ドビンの上に忠誠カウンターを 1 個置く。
¥- 1 : 飛行を持つ無色の 1 / 1 の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。あなたは 1 点のライフを得る。
¥- 7 : あなたのライブラリーの一番上からカードを 10 枚見る。そのうち 3 枚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。

- 《大判事、ドビン》の 1 つ目の能力によって生成される遅延誘発型能力は、あなたがコントロールしていてこのターンにプレイヤーに戦闘ダメージを与えたクリーチャー 1 体につき 1 つ誘発する。能力が 1 つ解決されるたびに《大判事、ドビン》は忠誠カウンターを 1 個得る。与えたダメージの点数とは関係ない。
- 《大判事、ドビン》の最後の能力の解決時に、あなたのライブラリーにあるカードが 10 枚未満であったなら、それらのカードをあるだけ見て、カード 3 枚（あなたのライブラリーにあるカードが 3 枚未満なら、それらすべて）を手札に加え、残りを無作為の順番で戻す。

《地底街のゴミあさり》

{3}{B}

クリーチャー — オーガ・戦士

3 / 3

地底街のゴミあさが戦場に出たとき、あなたは他のクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、地底街のゴミあさりの上に + 1 / + 1 カウンターを 2 個置き、その後占術 2 を行う。

- クリーチャー 1 体を生け贄に捧げるかどうか（捧げるなら、どのクリーチャーを生け贄に捧げるのか）は、《地底街のゴミあさり》の能力の解決時に選ぶ。あなたが生け贄に捧げるクリーチャーを選んでから、《地底街のゴミあさり》の上に + 1 / + 1 カウンターを置くまでの間、またそれと占術 2 を行うまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- クリーチャーを 2 体以上生け贄に捧げて、《地底街のゴミあさり》の上に + 1 / + 1 カウンターを 3 個以上置いたり占術を 2 回以上行ったりする、ということとはできない。

《地底街の抱擁》

{2}{B}

インスタント

対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。あなたがパワーが 4 以上のクリーチャーをコントロールしているなら、あなたは 4 点のライフを得る。

- 対象とした対戦相手がクリーチャーを生け贄に捧げることができなかったとしても、あなたは依然として 4 点のライフを得る。
- あなたがパワーが 4 以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかは、対戦相手がクリーチャーを生け贄に捧げた後にのみ見る。あなたがオーナーでありパワーが 4 以上のクリーチャーが、その生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場を離れるまで追放されていたなら、そのクリーチャーはあなたがコントロールしているクリーチャーを見る前に戦場に戻るので、そのクリーチャーも考慮される。しかし、その生け贄に捧げられたクリーチャーの死亡によって誘発する能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーを見る時点では、まだ解決されていない。
- パワーが 4 以上のクリーチャーを 2 体以上コントロールしていたとしても、あなたは 4 点のライフのみを得る。

《徴税人》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 1

あなたのターンの間、対戦相手が呪文を唱えるためのコストは {1} 多くなり、対戦相手が起動型能力を起動するためのコストは、それがマナ能力でないかぎり {1} 多くなる。

死後 1（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持ち白であり黒である 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。）

- 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。《徴税人》は、誘発型能力（「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}時に」と書かれている）には影響しない。
- 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にコストの増加（たとえば、《徴税人》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。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。
- コストにマナを含まない対戦相手の起動型能力をあなたのターン中に起動するためのコストは、{1} とそのマナでないコストを合わせたものになる。

《調和の公有地》

土地

調和の公有地が戦場に出たとき、あなたが門を2つ以上コントロールしている場合、あなたは3点のライフを得る。

{T} : {C}を加える。

{T} : あなたがコントロールしている門が生み出すことのできるタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

- マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色、のことである。
- 門に土地タイプが追加されたり、門が能力を得たりすると、門が生み出すことのできるマナのタイプに影響することがある。
- 《調和の公有地》では、あなたがコントロールしている門のマナを生み出す能力すべての効果を見るが、それらのコストや使用可否には関知しない。たとえば、門がアンタップ状態であるかどうかは関係ない。

《テイサ・カルロフ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/4

クリーチャーの死亡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1回誘発するなら、その能力は追加でもう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・トークンは警戒と絆魂を持つ。

- 《テイサ・カルロフ》は、クリーチャーが持つ「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力のみでなく、そのクリーチャーが死亡したときに誘発する他の誘発型能力にも影響する。その種の誘発型能力には、「¥x{ff5e}とき、」か「¥x{ff5e}たび、」と書かれている。
- 《テイサ・カルロフ》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、たとえばその誘発型能力についてコストを支払うかどうかの選択も、個別に行う。
- 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何か「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、「アーティファクトが1つ戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力は、《テイサ・カルロフ》が戦場にある間にアーティファクト・クリーチャーが1体死亡したなら、2回誘発する。
- クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、2回誘発する。
- 結果としてクリーチャーが死亡するイベントによって誘発する能力は、2回誘発しない。たとえば、「あなたがクリーチャーを1体生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は、1回のみ誘発する。

- 各クリーチャーが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が2回誘発するかどうかを決定する。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は2回誘発する。
- あなたがコントロールしている他のパーマネントが戦場を離れるのと同時にクリーチャーが死亡したことにより、その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。
- 《テイサ・カルロフ》が死亡すると同時にクリーチャーが死亡することによって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（《テイサ・カルロフ》自身が死亡することによって誘発するものも同様である）。
- 何らかの理由によりあなたが《テイサ・カルロフ》を2体コントロールしているなら、クリーチャーが1体死亡することによって能力は3回誘発する。4回ではない。《テイサ・カルロフ》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。つまり、あなたが《テイサ・カルロフ》を1体コントロールしている間に別の《テイサ・カルロフ》を唱えたなら、それらの一方が「レジェンド・ルール」によって死亡したときに誘発する能力は3回誘発する。
- パーマネントの、カードが「いずれかの領域から」墓地に置かれたときに誘発する能力は、《テイサ・カルロフ》とそのパーマネントの両方が、クリーチャーが死亡し終えた直後に依然として戦場にあったときにのみ、2回誘発する。

《的中》

{3}{B}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。占術1を行う。

- 選ばれた対象が《的中》の不適正な対象になったなら、この呪文は解決されず、あなたは占術1を行わない。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、占術1を行う。

《天使の称賛》

{3}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、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。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体を除いて他がすべて戦闘から取り除かれたとしても、《天使の称賛》の能力は誘発しない。

- Xの値は《天使の称賛》の能力の解決が始まるときにのみ決定する。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たとしても、そのターン、後になってXの値が変わることはない。

《突進する戦猪》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{1}{R}{G}

クリーチャー — 猪

3 / 1

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。）

あなたがドムリ・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、突進する戦猪は+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。（これ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やプレインズウォーカーに与えることができる。）

- 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、そのターン中にドムリ・プレインズウォーカーが戦場を離れたなら、《突進する戦猪》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。

《轟く遺跡》

{5}{R}

クリーチャー — エレメンタル

6 / 6

轟く遺跡が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターを数える。このターン、対戦相手がコントロールしていてパワーがその数以下のクリーチャーではブロックできない。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの総数は《轟く遺跡》の能力の解決時にのみ数える。ブロックできないクリーチャーは、クリーチャーのパワーが変わるにつれて常時変化するが、パワーと比較する数は、そのターン、後になって変わることがない。あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数が変わっても変わらない。
- 十分に大きなパワーを持つクリーチャーが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、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、それがブロックしているクリーチャーがブロックされていない状態になったりすることはない。
- 《轟く遺跡》の能力の解決時に、あなたがコントロールしているどのクリーチャーの上にも+1/+1カウンターが置かれていなかったなら、このターン、パワーが0以下のクリーチャーではブロックできない。

《囚われの聴衆》

{5}{B}{R}

エンチャント

囚われの聴衆は、あなたが選んだ対戦相手 1 人のコントロール下で戦場に出る。
あなたのアップキープの開始時に、以下からまだ選ばれていないもの 1 つを選ぶ。

- ・あなたのライフ総量は 4 点になる。
- ・あなたの手札を捨てる。
- ・各対戦相手はそれぞれ、黒の 2 / 2 のゾンビ・クリーチャー・トークンを 5 体生成する。
- ・《囚われの聴衆》を対戦相手がコントロールするようになった後では、その能力は、そのプレイヤーのアップキープに誘発し、そのプレイヤーがすべての選択を行う。1 つ目と 2 つ目のモードの影響を受けるのはそのプレイヤーである。最後のモードでは、そのプレイヤーにとっての対戦相手がトークンを生成する。
- ・プレイヤーのライフ総量が 4 点になるとは、そのプレイヤーが相当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、そのプレイヤーのライフ総量が 20 点であったなら、《囚われの聴衆》によってそのプレイヤーは 16 点のライフを失うことになる。そのプレイヤーのライフ総量が 1 点であったなら、そのプレイヤーは 3 点のライフを得ることになる。ライフを得たり失ったりすることに関係する他のカードは、この効果にも関係する。
- ・あなたのライフ総量が 4 点であるときにも、あなたは《囚われの聴衆》の 1 つ目のモードを選べる。同様に、あなたの手札にカードがないときにも、2 つ目のモードを選べる。
- ・3 つのモードがすべて選ばれた後では、《囚われの聴衆》の誘発型能力は何の効果もなくスタックから取り除かれるが、《囚われの聴衆》は依然として戦場に残る。
- ・双頭巨人戦では、《囚われの聴衆》の 1 つ目のモードによって、そのコントローラーのチームのライフ総量が 4 点になるように、そのプレイヤーがライフを得るか失うかする。
- ・多人数戦で、《囚われの聴衆》のオーナーがゲームから除外されたなら、《囚われの聴衆》もゲームから除外される。《囚われの聴衆》のコントローラーがゲームから除外されたなら、《囚われの聴衆》は追放される（ただし、そのプレイヤーが《囚われの聴衆》のオーナーでもある場合は除く）。

《ドビンの鋭感》

{1}{W}{U}

エンチャント

ドビンの鋭感が戦場に出たとき、あなたは 2 点のライフを得て、カードを 1 枚引く。
あなたがインスタント・呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えるたび、あなたはドビンの鋭感をオーナーの手札に戻してもよい。

- ・《ドビンの鋭感》の 2 つ目の能力は、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。
- ・《ドビンの鋭感》の 2 つ目の能力は、それが戦場にあるときにのみ誘発する。墓地から戻るわけではない。

《ドビンの自動機械》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ホムンクルス

3 / 3

あなたがドビン・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、ドビンの自動機械は+2/+2の修整を受け警戒を持つ。（それは攻撃してもタップしない。）

- 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、そのターン中にドビン・プレインズウォーカーが戦場を離れたなら、《ドビンの自動機械》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。

《ドビンの放逐》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{W}{U}

インスタント

タップ状態のクリーチャー最大1体を対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「法を築く者、ドビン」という名前のカード1枚を探し、公開してあなたの手札に加えてもよい。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。

- あなたが《ドビンの放逐》の対象として選んだタップ状態のクリーチャーが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《法を築く者、ドビン》を探さない。

《どぶ骨》

{B}

クリーチャー — スケルトン・戦士

2 / 1

どぶ骨はタップ状態で戦場に出る。

{1}{B}：あなたの墓地からどぶ骨をあなたの手札に戻す。この能力は、あなたのターン中で、このターンに対戦相手がライフを失っていたときにのみ起動できる。

- プレイヤーにダメージが与えられると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- 多人数戦で、あなたのターン中に対戦相手がライフを失い、その後ゲームから除外された場合は、あなたは《どぶ骨》の能力を起動できる。

《奈落への放逐》

{5}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。奈落への放逐は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。

- 《奈落への放逐》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。プレイヤーにダメージが与えられることはな

い。対象としたパーマネントが適正な対象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にダメージを与える。

《縄張り持ちの猪》

{1}{G}

クリーチャー — 猪

2 / 2

パワーが4以上のクリーチャーが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、縄張り持ちの猪は+1/+1の修整を受け警戒を得る。

- 戦場に出るクリーチャーは、それが戦場に出る際にパワーが4以上である必要がある。そうでなければ《縄張り持ちの猪》の能力は誘発しない。クリーチャーのパワーを増やしたり減らしたりする常在型能力は考慮に入れるが、パワーが3以下のクリーチャーを戦場に出し、そのパワーを呪文か起動型能力か誘発型能力によって増やしても、《縄張り持ちの猪》の能力は誘発しない。
- クリーチャーが戦場に出た後で、その戦場に出たクリーチャーのパワーが変わり3以下になったとしても、《縄張り持ちの猪》は依然として+1/+1の修整と警戒を得続ける。
- 《縄張り持ちの猪》が戦場に出る際に、そのパワーが4以上に増えていたなら、それ自身の能力が誘発する。

《肉儀場の叫び》

{1}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、クリーチャーはすべて $\mathbb{Y}-2/\mathbb{Y}-2$ の修整を受ける。墓地にあって、このターンに戦場からその墓地に置かれたクリーチャー・カードをすべて追放する。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。

- 《肉儀場の叫び》の、パワーとタフネスを減らす効果は、その解決時に戦場にあった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 $\mathbb{Y}-2/\mathbb{Y}-2$ の修整を受けない。
- 《肉儀場の叫び》の置換効果は、そのターンに死亡するすべてのクリーチャーに影響する。その解決時に戦場になかったクリーチャーにも影響する。
- $\mathbb{Y}-2/\mathbb{Y}-2$ の修整を受けて死亡することになるクリーチャーは、カードを墓地から追放する時点ではまだ戦場にある。それは死亡せず、代わりに《肉儀場の叫び》の解決が完全に終わった後で追放されることになる。

《のし歩く城壘》

{4}{W}

クリーチャー — ビースト

4 / 5

警戒

のし歩く城壘が戦場に出たとき、望む数の、あなたがコントロールしていてトークンでない他のクリーチャーを、これが戦場を離れるまで追放する。

のし歩く城壘はこれにより追放されているカード1枚につき+2/+2の修整を受ける。

- 《のし歩く城壘》が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、あなたはトークンでないクリーチャーを追放することはできない。
- 追放された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。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- あなたが選んで追放したカードが追放領域を離れたり、何らかの理由により初めから追放領域に移動しなかったりした場合には、《のし歩く城壘》はそのカードについては+2/+2の修整を受けない。

《ハイドロイド混成体》

{X}{G}{U}

クリーチャー — クラゲ・ハイドラ・ビースト

0/0

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたはXの半分の点数のライフを得て、カードをXの半分の枚数引く。それぞれの端数は切り捨てる。

飛行、トランプル

ハイドロイド混成体は、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

- 《ハイドロイド混成体》の1つ目の能力は、あなたがそれを唱える際に誘発する。その能力は元の呪文自身より先に解決される。それは、《ハイドロイド混成体》が打ち消されたとしても解決される。

《秤の熾天使》

{2}{W}{B}

クリーチャー — 天使

4/3

飛行

{W}：ターン終了時まで、秤の熾天使は警戒を得る。

{B}：ターン終了時まで、秤の熾天使は接死を得る。

死後2（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持ち白であり黒である1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを2体生成する。）

- クリーチャーは、あなたが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、アンタップ状態にはならない。

《早駆けるトカゲ蛙》

{3}{G}{U}

クリーチャー — カエル・トカゲ

トランプル

早駆けるトカゲ蛙が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしている望む数のクリーチャーの上から+1/+1カウンターを望む数取り除いてもよい。そうしたなら、早駆けるトカゲ蛙の上に+1/+1カウンターをその2倍の個数置く。

- あなたがカウンターを取り除き、《早駆けるトカゲ蛙》の上に新しいものを置くという処理は、すべてそ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。
- 《早駆けるトカゲ蛙》が、その能力が誘発した後で戦場を離れたなら、あなたは望む数のあなたのクリーチャーの上から望む数の+1/+1カウンターを取り除いてもよいが、《早駆けるトカゲ蛙》の上に置くことはない。
- 何らかの効果によって《早駆けるトカゲ蛙》が+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、誘発型能力によってそれらのカウンターを取り除き、その2倍の個数置くことができる。

《反逆の行動》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 《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。

《倍火》

{2}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

1 / 1

あなたのアップキープの開始時に、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。あなたの次のターンまで、倍火の基本のパワーはそのカードのパワーの2倍になり、これの基本のタフネスはそのカードのタフネスの2倍になる。それらの公開されたカード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。

- 《倍火》は、あなたのアンタップ・ステップが始まってから、あなたのアップキープ中にその誘発型能力が解決されるまでの間は、1/1のクリーチャーである。
- 《倍火》のパワーやタフネスを、特定の数や値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係がない。パワーとタフネスを修整するカウンターも同様である。

- ライブラリー全体が公開されてもクリーチャー・カードが公開されなかった場合には、《倍火》は0/0のクリーチャーになり、あなたはライブラリー全体を無作為の順番で置き直す。

《培養ドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

0/2

{T}：あなたがコントロールしている土地が生み出すことのできるタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。培養ドルイドの上に+1/+1カウンターが置かれているなら、代わりにそのタイプのマナ3点を加える。

{3}{G}{G}：順応3を行う。（このクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていないなら、これの上に+1/+1カウンターを3個置く。）

- マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色、のことである。
- 土地のタイプが変わったり、土地が能力を得たりすると、土地が生み出すことのできるマナのタイプに影響することがある。
- 《培養ドルイド》では、あなたがコントロールしている土地のマナを生み出す能力すべての効果を見るが、それらのコストや使用可否には関知しない。たとえば、《産業の塔》には「{T}, 1点のライフを支払う：好きな色1色のマナ1点を加える。この能力は、あなたがアーティファクトをコントロールしているときにのみ起動できる。」と書かれている。あなたが《産業の塔》と《培養ドルイド》をコントロールしているなら、あなたは《培養ドルイド》をタップして望む色のマナを引き出すことができる。あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうか、あなたが1点のライフを支払うことができるかどうか、《産業の塔》がアンタップ状態であるかどうか、などは関係ない。
- 《培養ドルイド》は、あなたの土地が生み出すマナに何らかの制約や特記事項（たとえば、《手付かずの領土》の制約や《ギルド魔道士の広場》の特記事項）があっても、関知しない。それは単に該当するタイプのマナ1点を生み出すのみであり、そのマナには何の制約も特記事項も伴わない。

《万全》

{w/u}{w/u}

インスタント

攻撃クリーチャー1体かブロック・クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。

//

《番人》

{3}{W}{U}

ソーサリー

飛行と警戒を持ち白であり青である 4/4 のスフィンクス・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- 「攻撃クリーチャー」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、その戦闘中に攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーのことである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それは戦闘終了ステップが終わるまで引き続き攻撃クリーチャーであり続ける。それが攻撃していたプレイヤーがゲームから除外されたり、それが攻撃していたプレインズウォーカーが戦闘を離れたりしても関係ない。同様に、「ブロック・クリーチャー」とは、ブロック・クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、その戦闘中にブロックしている状態で戦場に出たクリーチャーのことである。

《引き裂くシャーマン》

{R}{R}{G}{G}

クリーチャー — 巨人・シャーマン

5/5

引き裂くシャーマンは、2 体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

引き裂くシャーマンがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているアーティファクト 1 つかエンチャント 1 つを対象とし、それを破壊する。

- 《引き裂くシャーマン》が威迫を得たなら、これは決してブロックされない。

《日晒し》

{2}{W}

インスタント

アーティファクト 1 つかエンチャント 1 つを対象とし、それを破壊する。占術 1 を行う。

- 選ばれた対象が《日晒し》の不適正な対象になったなら、この呪文は解決されず、あなたは占術 1 を行わない。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、占術 1 を行う。

《火刃の芸術家》

{B}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

速攻

あなたのアップキープの開始時に、あなたはクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてよい。

そうしたとき、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。火刃の芸術家はそれに 2 点のダメージを与える。

- 《火刃の芸術家》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはクリーチャーを 1 体生け贄に捧げてよい。そうしたとき、この再帰誘発型能力が誘発し、あなたは対象としてダメージを与える対戦相手かプレ

インズウォーカーを選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、プレイヤーは、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、処理を行うことができる。

《評議会の急使》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥

1 / 4

飛行

{1}{W} : ターン終了時まで、評議会の急使は警戒を得る。

- クリーチャーは、あなたが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ても、アンタップ状態になるわけではない。

《ヒレバサミダコ》

{2}{G}{U}

クリーチャー — 魚・タコ・カニ

4 / 4

{2}{G}{U} : 順応 1 を行う。(このクリーチャーの上に +1/+1 カウンターが置かれていないなら、これの上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。)

ヒレバサミダコの上に +1/+1 カウンターが 1 個以上置かれるたび、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、《ヒレバサミダコ》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。
- カウンターがパーマネントの上に置かれたときに誘発する能力は、何らかの理由によりパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出るときにも誘発する。

《孵化》

{g/u}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを 5 枚見る。あなたはそこからクリーチャー・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。

//

《不和》

{1}{G}{U}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とし、それを追放する。そのクリーチャーのコントローラーは、緑の 3/3 のカエル・トカゲ・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- 《不和》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、どのプレイヤーもカエル・トカゲ・トークンを生成しない。

《覆滅》

{g/u}{g/u}

インスタント

起動型か誘発型である能力1つを対象とし、それを打ち消す。(マナ能力は対象にできない。)

//

《複製》

{1}{G}{U}

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体を対象とし、そのコピーであるトークンを1体生成する。

- 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。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥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(たとえば、死後)もある。それらは注釈文に「¥x{ff5e}とき,」「¥x{ff5e}たび,」「¥x{ff5e}時に,」と書かれている。
- 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。
- 「パーマネントがタップ状態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じさせ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。
- この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、それ以外のことはコピーしない(ただし、その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。その場合については後述)。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元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。

- 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（たとえば、コピー元のクリーチャーが《鏡像》であった場合）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。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¥x{ff5e}状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《不正相続》

{3}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、不正相続は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

{5}{B}, 不正相続を生け贄に捧げる：対戦相手1人を対象とする。不正相続はそれに4点のダメージを与え、あなたは4点のライフを得る。

- 双頭巨人戦では、《不正相続》の1つ目の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

《不敗の陣形》

{2}{W}

インスタント

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破壊不能を得る。

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えていたなら、それらのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。ターン終了時まで、それらは警戒を得る。

- 《不敗の陣形》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も破壊不能や警戒や+1/+1カウンターを得るわけではない。

《旧き道のニーキャ》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ケンタウルス・ドルイド

5/5

あなたはクリーチャーでない呪文を唱えられない。

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タイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

- マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色、のことである。
- あなたが土地を1つタップしてマナを2点以上引き出したなら、あなたは生み出されたマナのタイプのうち1つを選び、そのタイプのマナ1点を加える。

- 《旧き道のニーキャ》は、あなたの土地が生み出すマナに何らかの制約や特記事項（たとえば、《手付かずの領土》の制約や《ギルド魔道士の広場》の特記事項）があっても、関知しない。それは単に該当するタイプのマナ1点を生み出すのみであり、そのマナには何の制約も特記事項も伴わない。

《舞台一掃》

{4}{B}

インスタント

クリーチャー1体と、あなたの墓地からクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。ターン終了時まで、その前者のクリーチャーは $\mathbb{Y}-3/\mathbb{Y}-3$ の修整を受ける。あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているなら、あなたはその後者のカードをあなたの手札に戻してもよい。

- $\mathbb{Y}-3/\mathbb{Y}-3$ の修整を受けるクリーチャーを対象とせずに《舞台一掃》を唱えることはできない。《舞台一掃》の解決時に、どちらか一方の対象が不適正になっていたとしても、もう一方の対象は影響を受ける。
- パワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていなくても、あなたはあなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象として選ぶことができる。あなたがそのクリーチャー・カードを戻すかどうかは、《舞台一掃》の解決時に決定する。
- あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかの判定は、対象としたクリーチャーが $\mathbb{Y}-3/\mathbb{Y}-3$ の修整を受けた後、そのクリーチャーが（該当するなら）死亡する前、というタイミングで行う。

《舞台照らし》

{2}{R}

ソーサリー

絢爛{R}（このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文を、これのマナ・コストではなく絢爛コストで唱えてもよい。）

あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《舞台照らし》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・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを複数回唱えることはできない。
- 追放されたカードをこれによりプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。

《ブリキ通りの身かわし》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

1 / 1

速攻

{R} : このターン、ブリキ通りの身かわしは、防衛を持つクリーチャーによってしかブロックされない。

- 《ブリキ通りの身かわし》は、防衛を持たないクリーチャーによってブロックされた後で能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

《プテラマンダー》

{U}

クリーチャー — サラマンダー・ドレイク

1 / 1

飛行

{7}{U} : 順応 4 を行う。この能力を起動するためのコストは、あなたの墓地にありインスタントかソーサリーであるカード 1 枚につき {1} 少なくなる。(このクリーチャーの上に +1/+1 カウンターが置かれていないなら、これの上に +1/+1 カウンターを 4 個置く。)

- 《プテラマンダー》の起動型能力を起動するためのコストは {U} よりも少なくなる。

《法魔道士の束縛》

{1}{W}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

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では攻撃もブロックもできず、その起動型能力は起動できない。

- 起動型能力とはコロン (:) を含むものである。それは通常「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《法魔道士の束縛》は、誘発型能力(「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}時に」と書かれている)には影響しない。
- クリーチャーが攻撃かブロックをした後では、《法魔道士の束縛》を唱えても、そのクリーチャーが戦闘から取り除かれることはない。同様に、クリーチャーの能力を起動した後では、《法魔道士の束縛》を唱えても、その能力が打ち消されることはない。

《法を築く者、ドビン》(プレインズウォーカーデッキのみ)

{4}{W}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ドビン

5

+1 : あなたは 2 点のライフを得て、カードを 1 枚引く。

¥- 1 : 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。

¥- 9 : 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パーマネントをすべてタップする。そのプレイヤーは、自分の次のアンタップ・ステップを飛ばす。

- すでにタップ状態のクリーチャーも、《法を築く者、ドビン》の 2 つ目の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。
- 双頭巨人戦で、プレイヤー 1 人が自分の次のアンタップ・ステップを飛ばすように指示されたなら、チーム全体がそのステップを飛ばす。

《歩哨の印》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

瞬速

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 + 1 / + 2 の修整を受け警戒を持つ。

附則 — 歩哨の印が戦場に出たとき、あなたがこれをあなたのメイン・フェイズ中に唱えていた場合、ターン終了時まで、エンチャントしているクリーチャーは絆魂を得る。

- 《歩哨の印》が唱えられることなく戦場に出たなら、あなたのメイン・フェイズ中だったとしても附則の能力は誘発しない。
- クリーチャーは、あなたが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ても、タップ状態になるわけではない。
- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《本質の把握》

{U}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文 1 つと、あなたがコントロールしているクリーチャー最大 1 体を対象とする。その前者の呪文を打ち消す。その後者のクリーチャーの上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。

- クリーチャー・呪文を対象とせずに《本質の把握》を唱えることはできない。《本質の把握》の解決時に、どちらか一方の対象が不適正になっていたとしても、もう一方の対象は依然として適切に影響を受ける。
- 打ち消されないクリーチャー・呪文も、《本質の把握》の適正な対象である。その呪文は《本質の把握》の解決時に打ち消されないが、あなたは依然として後者のクリーチャーの上に + 1 / + 1 カウンターを置く。

《ボーラク族の破壊者》

{3}{R}{G}

クリーチャー — オーガ・戦士

4 / 4

{T}, あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体の上から +1/+1 カウンターを 1 個取り除く：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。ボーラク族の破壊者はそれに 2 点のダメージを与える。

- 《ボーラク族の破壊者》の能力を起動するためには、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体の上から +1/+1 カウンターをちょうど 1 個取り除かなければならない。+1/+1 カウンターを取り除くことなく起動することはできず、余分にカウンターを取り除くこともできない。

《街潰し、ドムリ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ドムリ

4

+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/+1 の修整を受け速攻を得る。

¥-3：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。

街潰し、ドムリはそれに 3 点のダメージを与える。

¥-8：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 3 個置く。ターン終了時まで、それらのクリーチャーはトランブルを得る。

- 《街潰し、ドムリ》の 1 つ目と 3 つ目の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、1 つ目の能力であれば +1/+1 の修整を受けることも速攻を得ることもなく、3 つ目の能力であればトランブルを得ることも +1/+1 カウンターを得ることもない。

《水底の生術師》

{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード・ミュータント

1 / 1

{1}{U}：順応 1 を行う。（このクリーチャーの上に +1/+1 カウンターが置かれていないなら、これの上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。）

水底の生術師の上に +1/+1 カウンターが 1 個以上置かれるたび、カードを 1 枚引き、その後カード 1 枚を捨てる。

- カウンターがパーマネントの上に置かれたときに誘発する能力は、何らかの理由によりパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出るときにも誘発する。

- あなたがカードを1枚引きカード1枚を捨てるという処理は、すべて《水底の生術師》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。

《名演撃、ラクドス》

{4}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン

6/6

飛行、トランプル

名演撃、ラクドスが戦場に出たとき、デーモンでもデビルでもインプでもない各クリーチャーにつきそれぞれ1回コイン投げをする。コインが裏だった各クリーチャーをそれぞれ破壊する。

- コイン投げをしてからクリーチャーを破壊するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。たとえば、呪文を唱えてクリーチャーに破壊不能を与えたいのであれば、それは《名演撃、ラクドス》の誘発型能力の解決以前に行う必要があるが、その時点ではそのクリーチャーについてのコインが表になるのか裏になるのかが分からない。
- コインが裏だったクリーチャーは、すべて同時に破壊される。

《燃えがら鳶》

{R}{G}

エンチャント

対戦相手がクリーチャーでない呪文を唱えるたび、燃えがら鳶はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

{1}, 燃えがら鳶を生け贄に捧げる：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。燃えがら鳶はそのパーマネントのコントローラーに2点のダメージを与える。

- 《燃えがら鳶》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。
- 《燃えがら鳶》起動型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、この呪文は解決されない。プレイヤーにダメージが与えられることはない。対象としたパーマネントが適正な対象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にダメージを与える。
- 《燃えがら鳶》はそれ自身の起動型能力の対象になれる。適正な対象がなくなるので、その能力は解決されず、どのプレイヤーもダメージを与えられない。これは、あなたが望むなら、他のエンチャントを対象とすることなく《燃えがら鳶》を生け贄に捧げる手段になる。

《門の巨像》

{8}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

8 / 8

この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている門 1 つにつき {1} 少なくなる。

門の巨像は、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。

門が 1 つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはあなたの墓地から門の巨像をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

- 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、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《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。

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ない。あなたはカードを引かない。

《野生の律動》

{1}{R}{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・呪文は打ち消されない。

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーは暴動を持つ。（それらは +1/+1 カウンター 1 個か速攻のうちあなたが選んだ 1 つを持った状態で戦場に出る。）

- 呪文を打ち消す呪文や能力は、依然としてあなたがコントロールしているクリーチャー・呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、そのクリーチャー・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。
- 暴動を持つクリーチャーが戦場に出た後では、それが暴動を失ったとしても、その +1/+1 カウンターか速攻は残る。
- トークンでもクリーチャーでもないパーマネントが、戦場に出た後でクリーチャーになったなら、それは暴動を得ることになるが、その置換効果が何らかの効果を持つには手遅れである。

《野蛮な一撃》

{1}{R}{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。ターン終了時まで、その前者は +2/+2 の修整を受ける。

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を対象として選ばないかぎり、《野蛮な一撃》を唱えることはできない。
- 《野蛮な一撃》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与えられもしない。
- 《野蛮な一撃》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が不適正な対象になっていたなら、それは+2/+2の修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象であれば、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象になっていても、あなたがコントロールしているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

《槍播き》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

0/2

防衛

{T} : 槍播きは各プレイヤーにそれぞれ1点のダメージを与える。

- 双頭巨人戦では、《槍播き》の能力によって各チームはそれぞれ2点のライフを失う。

《有事の力》

{5}{W}{U}

インスタント

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札と墓地を自分のライブラリーに加えて切り直し、その後カードを7枚引く。有事の力を追放する。

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えていたなら、あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストが7以下のパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 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。

《溶解区のイグナス》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

2/1

{2}{R}, 溶解区のイグナスを生け贄に捧げる : パワーが3以下のクリーチャー1体を対象とし、ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップす

る。ターン終了時まで、それは速攻を得る。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- 《溶解区のイグナス》の能力は、パワーが3以下であればどのクリーチャーでも対象にできる。アンタップ状態のものや、すでにあなたがコントロールしているものでもよい。
- 《溶解区のイグナス》の能力が解決された後では、クリーチャーのパワーが3より大きくなったとしても、あなたはそれのコントロールを維持する。

《欲深いスラル》

{3}{W}{B}

クリーチャー — スラル

3 / 3

飛行

欲深いスラルが戦場に出たとき、これは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

- 双頭巨人戦では、《欲深いスラル》の2つ目の能力により、対戦相手チームは4点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

《予見のスフィンクス》

{2}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

4 / 4

あなたはあなたのゲーム開始時の手札からこのカードを公開してもよい。そうしたなら、あなたの最初のアップキープの開始時に、占術3を行う。

飛行

あなたのアップキープの開始時に、占術1を行う。

- プレイヤーの「ゲーム開始時の手札」とは、プレイヤーすべてがマリガンを行い終えて、該当するなら「占術」も行った後に、そのプレイヤーが持っているカードからなる手札のことである。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があったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。
- あなたがあなたのゲーム開始時の手札から《予見のスフィンクス》を2枚公開したなら、あなたは占術3を2回行うことになる。占術6を行うわけではない。1回目の占術3によってライブラリーの一番上に置いたカードがあれば、それらは2回目の占術3の一部になる。

《雷電支配》

{X}{R}{R}

インスタント

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。雷電支配はそれにX点のダメージを与える。あなたは、あなたの手札から点数で見たマナ・コストがX以下のカード1枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 選ばれた対象が《雷電支配》の不適正な対象になったなら、この呪文は解決されない。あなたはあなたの手札からカードを唱えることはできない。
- カードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
- これにより対象に致死ダメージを与えられても、あなたが手札からカードを唱えている間は、それはまだ戦場にある。《雷電支配》の解決が完全に終わるまで死亡しない。あなたがその呪文を唱えている間にその能力が誘発するなら、その能力は誘発するが対象が死亡し終わるまで解決されない。
- あなたのターンでなくても、あなたはこれによりソーサリー・呪文やパーマネント・呪文を唱えることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《血液破綻》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《ラクドスの火輪使い》

{B}{B}{R}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

4/3

ラクドスの火輪使いが戦場に出たとき、対戦相手1人と、クリーチャーやプレインズウォーカー合わせて最大1体を対象とする。これは、その前者に2点のダメージと、その後者に2点のダメージを与える。

- 《ラクドスの火輪使い》の能力の対象にできる対戦相手がいなければ、その能力はスタックに置かれない。あなたはその能力によってクリーチャーかプレインズウォーカーに2点のダメージを与えることもできない。しかし、あなたが適正な対象を選び、能力の解決時にどちらかの対象が不適正な対象になっていたなら、もう一方は依然として適切に影響を受ける。

《ラクドスの人足》

{1}{B}{R}

クリーチャー — オーガ・戦士

3/2

ラクドスの人足がブロックされた状態になるたび、これはこれが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。

- クリーチャーがブロックされた状態になったときに誘発する能力は、2体以上のクリーチャーがそれをブロックしたときにも1回のみ誘発する。

《リックス・マーディの歓楽者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

絢爛{2}{B}{R}（このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文を、これのマナ・コストではなく絢爛コストで唱えてもよい。）

リックス・マーディの歓楽者が戦場に出たとき、カード1枚を捨て、その後カードを1枚引く。リックス・マーディの歓楽者の絢爛コストが支払われていたなら、代わりに、あなたの手札を捨てカードを3枚引く。

- 《リックス・マーディの歓楽者》は赤のみである。黒ではない。絢爛コストで唱えたとしても関係ない。
- あなたの手札にカードがないなら、あなたはカードを捨てず、その後カードを適切に1枚か3枚引くことになる。

《冷氣をもたらす者》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル

3/3

飛行

冷氣をもたらす者が戦場に出たとき、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。

- すでにタップ状態のクリーチャーも、《冷氣をもたらす者》の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。

《連合のギルド魔道士》

{G}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/2

{1}{G}, {T} : このターン、あなたがコントロールしている各クリーチャーは、それぞれ+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。

{1}{U}, {T} : 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る他のクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に置かれている+1/+1カウンターを1個、その後者の上に移動させる。

- クリーチャーが、通常は+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、《連合のギルド魔道士》の1つ目の能力によって、それは+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出るようになる。

- 《連合のギルド魔道士》の2つ目の能力の解決時に、対象とした前者のクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていなかったなら、何も起きない。対象とした後者のクリーチャーが+1/+1カウンターを得ることはない。
- 《連合のギルド魔道士》の2つ目の能力の解決時までに対象としたクリーチャーのどちらかが不適正な対象になっていたなら、何も起きない。どのクリーチャーも、+1/+1カウンターを得たり失ったりしない。

《災いの歌姫、ジュディス》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーが1体死亡するたび、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。災いの歌姫、ジュディスはそれに1点のダメージを与える。

- 《災いの歌姫、ジュディス》の最後の能力は、《災いの歌姫、ジュディス》が死亡したときにも誘発する（ただし、それがトークンでない場合）。
- 《災いの歌姫、ジュディス》が、あなたがコントロールしていてトークンでない他のクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、《災いの歌姫、ジュディス》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、《災いの歌姫、ジュディス》の誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

《忘れられた神々の僧侶》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

{T}, 他のクリーチャー2体を生け贄に捧げる：望む数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれ、2点のライフを失いクリーチャー1体を生け贄に捧げる。あなたは{B}{B}を加えカードを1枚引く。

- あなたは、望むなら対象を選ばずに《忘れられた神々の僧侶》の能力を起動できる。依然として、あなたは{B}{B}を加えカードを1枚引く。
- クリーチャーを生け贄に捧げることができないプレイヤーを対象としてもよい。そのプレイヤーは依然として2点のライフを失う。
- 《忘れられた神々の僧侶》の能力は、対象を取ることがあるので、マナ能力ではない。それはスタックを使うので、対応することができる。対象を選んでいなくても構わない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ラヴニカの献身、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、プレインズウォーカーデッキ、ならびにギルドの名前およびシンボルは、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.