

『テロス還魂記』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、トム・ファウラー/Tom Fowler、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 2020 年 1 月 10 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

『テロス還魂記』セットは、その公式発売日である 2020 年 1 月 24 日（金）から認定構築イベントで使うことができる。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：『ラヴニカのギルド』、『ラヴニカの献身』、『灯争大戦』、『基本セット 2020』、『エルドレインの王権』、『テロス還魂記』。

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。

新キーワード能力：脱出

『テロス還魂記』のストーリーは、プレインズウォーカーのエルズベスが死の国を脱出するための戦いを描いているが、彼女は自分だけが逃げ出せるようにするわけではない。新キーワード「脱出」を持つカードは死の軛を砕き、君の助けとなるだろう。

《死の国の突撃馬》

{2}{B}

クリーチャー — ナイトメア・馬

3/3

死の国の突撃馬ではブロックできない。

脱出—{4}{B}, あなたの墓地から他のカード3枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

死の国の突撃馬は+1/+1カウンターが2個置かれた状態で脱出する。

脱出の公式ルールは以下の通り。

702.137 脱出/Escape

702.137a 脱出は、脱出を持つカードがプレイヤーの墓地にある間に機能する常在型能力である。「脱出[コスト]/Escape [cost]」は、「あなたは、あなたの墓地からこのカードを、このマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」を意味する。呪文を、その脱出能力を使用して唱える場合は、rule 601.2b と rule 601.2f～rule 601.2h の代替コストのルールに従う。

702.137B 呪文や解決されてそのパーマネントになった呪文が、脱出能力によって墓地から唱えられたことを、その呪文やパーマネントが「脱出した/escaped」と言う。

702.137c 「[このパーマネント]は～状態で脱出する/[This permanent] escapes with...」という能力は、「[このパーマネントが脱出していたなら、これは～状態で戦場に出る。』を意味する。その能力は「これがこれにより戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力と関連している場合がある。(rule 603.11 参照。) そのような誘発型能力は、そのパーマネントが戦場に出たときに、その置換効果が適用された後で誘発する。その置換効果に効果がなかったとしても関係ない。

- 脱出の許諾は、あなたが墓地から呪文を唱えられるタイミングを変更しない。
- 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（たとえば、脱出コスト）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、また代替コストを支払ったとしても、呪文の点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でなかったなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文であったなら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。おそらくそれは再び脱出することになるだろう。近頃は、死の国でもセキュリティが充分とは言えないのだ。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するかを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。

- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

再録メカニズム：信心

エルズペスはテーロスの神々に逆らうことを選ぶかもしれないが、あなたはそうせずに、神々への信心を示して褒賞を受けることができる。「信心」とはルール用語であり、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の色マナ・シンボルを数えて、効果の大きさを決定するものである。

《死の国への引き込み》

{2}{B}{B}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたの黒への信心に等しい。（あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数である。）

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル（{C}、{0}、{1}、{2}、{X}のようなもの）は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 起動型能力か誘発型能力に、いずれかの色へのあなたの信心に依存する効果があったなら、その能力の解決時に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場にあれば、それも数に入れる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合には、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。

カードのサイクル：テーロスの神々

テーロスの万神殿は強大であり、そこに住まうものの存在はゲームの行方を一変させる。しかしあなたが十分な信心を示せば、テーロスの神々はあなたの味方として一層積極的に戦いに手を下してくれる。

《太陽冠のヘリオッド》

{2}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5/5

破壊不能

あなたの白への信心が5未満であるかぎり、太陽冠のヘリオッドはクリーチャーではない。あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている、クリーチャー1体かエンチャント1つを対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

{1}{W}：他のクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

- 神をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたのその色への信心に関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
- 神が戦場に出る際に、あなたのその色への信心によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果がその神に適用されるかどうかを決定する。その置換効果は、その神が戦場にあるようになる前に考慮されるので、この決定を行う時点ではそれ自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入れない。
- 神が戦場に出るとき、あなたのその色への信心（その神自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルも含める）によって、クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力に関して、クリーチャーが戦場に出たのかそうでないのかを決定する。
- 神がクリーチャーでなくなったなら、それはクリーチャーというタイプと、神というクリーチャー・タイプを失うが、それは伝説のエンチャントであり続ける。
- 神の能力は、それが戦場にあるかぎり機能する。それがクリーチャーであるかどうかには関係ない。
- 神が攻撃しているかブロックしていて、それがクリーチャーでなくなったなら、それは戦闘から取り除かれる。その戦闘中にそれが再びクリーチャーになったとしても、それが再び戦闘に加わることはない。
- 神の上に置かれているカウンターは、それがクリーチャーでない間も残る。それに効果がなくても残る。
- 神が何らかの効果によって能力をすべて失ったとしても、それをクリーチャーでなくしていたその能力は、その条件を満たしていれば適用される。

再録能力語：星座

テーロスの夜空に瞬く星々の世界ニクスは今でも、星の集団が天界に住まう神々の姿を映し、テーロスのすべての者の頭上で輝いている。星座は能力語であり、エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する能力を強調する。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）。

《蠱惑的なユニコーン》

{4}{W}

クリーチャー — ユニコーン

4 / 4

星座 — エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。

- 星座の能力は、エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。戦場に出た理由は関係ない。他のカード・タイプを持っているエンチャント（たとえば、クリーチャー・エンチャント）も、星座の能力を誘発させる。
- オーラ・呪文を解決する時に、その対象が不適正であれば、それは解決されず代わりにオーナーの墓地に置かれる。それは戦場に出ないので、星座の能力は誘発しない。

再録メカニズム：英雄譚

テーロスの次元は、勇敢な英雄、恐ろしい怪物、崇高な神々など、数えきれない神話や伝説の故郷である。『テーロス還魂記』セットでは、そのような物語を10編取り上げ、英雄譚・カードにしている。その中に Magic Story で描かれた過去の出来事を題材にしたものがあることに気づくかもしれない。

《キオーラ、海神を打ち倒す》

{5}{U}{U}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 呪禁を持つ青の8/8のクラーケン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

II — 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て土地でないパーマネントをすべてタップする。それらは、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。

III — 対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とし、そのコントロールを得る。それをアンタップする。

- 英雄譚が戦場に出るに際し、そのコントローラーはそれの上に伝承カウンターを1個置く。あなたの戦闘前メイン・フェイズが始まる際（あなたのドロー・ステッ

プの直後)にも、あなたがコントロールしている各英雄譚の上に伝承カウンターをそれぞれ1個置く。これらのいずれかにより英雄譚に伝承カウンターを置くことは、スタックを使わない。

- 英雄譚の文章欄の左側に書かれている各シンボルは章能力を表している。章能力は誘発型能力である。英雄譚の上に伝承カウンターが置かれて、その英雄譚の上に置かれている伝承カウンターの個数が章能力の章番号の数以上になったときに、その章能力が誘発する。章能力はスタックに置かれるので、対応することができる。
- 章能力は、すでにその章番号の数以上の伝承カウンターが置かれている英雄譚の上に伝承カウンターが置かれても、誘発しない。たとえば、英雄譚の上に3個目の伝承カウンターが置かれると、IIIの章能力が誘発するが、IとIIが再び誘発することはない。
- 章能力が誘発した後は、スタック上にあるその章能力は、その英雄譚の上にカウンターが置かれたり取り除かれたり、またその英雄譚が戦場を離れたりしても、その影響を受けない。
- 複数の章能力が同時に誘発した場合、それらのコントローラーはそれらを望む順番でスタックに置く。それらの中に対象を取るものがある場合は、能力をスタックに置く時点で対象を選ぶ。これは、それらのどの能力の解決よりも先である。
- 伝承カウンターが取り除かれること自体によって、以前の章能力が再び誘発することはない。英雄譚から伝承カウンターが取り除かれた場合は、その後英雄譚が伝承カウンターを得たときに、該当する章能力が再び誘発することになる。
- 英雄譚の上に置かれた伝承カウンターの数がその英雄譚の最大の章番号の数以上になったなら、その章能力がスタックを離れた(たとえば、それが解決されたり打ち消されたりした)後で、その英雄譚のコントローラーはその英雄譚を生け贄に捧げる。これは状況起因処理であり、スタックを使わない。

セットのテーマ：対戦相手のターン中に呪文を唱える

『テーロス還魂記』セットには、プレイヤーが巧みに立ち回り、対戦相手のターン中に呪文を唱えることを奨励するカードがいくつかあり、プレイヤーが初めてそうしたときに報酬を与える。

《闘技場のペテン師》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

3/3

対戦相手の各ターン内で初めてあなたが呪文を唱えるたび、闘技場のペテン師の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- あなたが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた能力よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

- この能力は、対戦相手のターン中の一番最初のあなたの呪文についてのみ誘発する。このカードが戦場に出た後で最初の呪文ではない。（あなたが何らかの方法でこのカードを対戦相手のターン中に唱えたとして）それが戦場に出る以前にあなたが呪文を唱えていたなら、この能力は誘発しない。
- 対戦相手が2人以上いるなら、この能力はそれら各対戦相手のターンのそれぞれに1回ずつ誘発し得る。
- 双頭巨人戦では、この能力は対戦相手チームの各ターン中に2回以上誘発しない。

セットのテーマ：英雄的なクリーチャー

エルズペスのみがテーロスの英雄というわけではない。まったく違う。中には特に英雄的なクリーチャーもいる。あなたがそれを対象に選ぶと、あなたのクリーチャーの攻撃を強化するのだ。

《群れの英雄》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

2/2

あなたが群れの英雄を対象として呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- あなたが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
- このクリーチャーを複数回対象とする呪文を唱えたとしても、この能力は1回しか誘発しない。
- それを対象とする呪文をコピーしても、この能力は誘発しない。呪文の対象がそれに変更になっても誘発しない。
- この効果は、その能力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の修整を受けない。

カード別注釈

《暁の福音者》

{2}{W}

クリーチャー・エンチャント — 人間・クレリック

2/3

クリーチャーが1体死亡するたび、あなたがコントロールしていたオーラがそれにつけられていた場合、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが2以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

- 《暁の福音者》の能力は、死亡することによってその能力を誘発させたカードの点数で見たマナ・コストが2以下であれば、そのカードを対象にできる。
- 《暁の福音者》の能力は、死亡したクリーチャーにあなたがコントロールしていたオーラがつけられていたのであれば、どのプレイヤーのクリーチャーが死亡したときにも誘発する。
- 《暁の福音者》が、あなたがコントロールしているオーラがそれをエンチャントしている間に死亡しても、その能力は誘発する。
- 《暁の福音者》が、あなたがコントロールしているオーラがエンチャントしているクリーチャーと同時に死亡しても、その能力は誘発する。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《悪夢の詩神、アショク》

{3}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — アショク

5

+1: 「このクリーチャーが攻撃するかブロックするたび、各対戦相手はそれぞれ自分のライブラリーの一番上からカードを2枚追放する。」を持ち青であり黒である2/3のナイトメア・クリーチャー・トークンを1体生成する。

−3: 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。その後、そのプレイヤーは自分の手札からカード1枚を追放する。

−7: あなたは、追放領域から対戦相手がオーナーである表向きのカード最大3枚を、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- カードを追放する効果は、その効果に特に明記がないかぎり、カードを表向きに追放する。
- 《悪夢の詩神、アショク》の2つ目の能力の解決中に追放するカードは、オーナーの手札に戻されたカードでもよい。
- 《悪夢の詩神、アショク》の2つ目の能力によりトークンをオーナーの手札に戻した場合は、そのプレイヤーは手札からそのトークンを追放することはできない。そのプレイヤーは可能なら手札からカードを追放しなければならない。
- 《悪夢の詩神、アショク》の最後の能力の解決中に、あなたは、追放領域にあり対戦相手がオーナーである表向きのカードであればどれでも唱えることができる。
《悪夢の詩神、アショク》の2つ目の能力や《悪夢の詩神、アショク》が生成したナイトメア・トークンによって追放したものでなくてもよい。
- 追放されているカードを唱えるなら、それは《悪夢の詩神、アショク》の最後の能力の解決の一部として唱える。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許諾は無視する。

- 「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、《胸躍る可能性》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。
- 多人数戦で、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、《悪夢の詩神、アショク》の最後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も追放される。

《悪夢の番人》

{2}{B}{B}

クリーチャー・エンチャント — デーモン

4/4

飛行

他の、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、あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、1/1であり、その他のタイプに加えてナイトメアであることを除き、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。

- トークンは、そのクリーチャーが死亡する前に戦場にあった最後のときの特性をコピーする。それが追放される前に墓地にあったときの特性ではない。
- そ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ったかアンタップ状態であったか、その上にカウンターが置かれていたかどうか、オーラや装備品がつけられていたかどうか、また、コピー効果を除く、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えていた効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。
- 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。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。
- そのトークンが、パワーやタフネスが能力によって決まる（通常「*/*」のように記載されている）クリーチャーのコピーになったとしても、そのトークンはその

パワーとタフネスを決定する能力をコピーしない。それは1/1のクリーチャーのままである。

- 後になって何かはそのトークンのコピーになったなら、そのコピーも1/1であり、ナイトメアである。

《悪夢を泳ぐ者》(プレインズウォーカーデッキのカード)

{2}{U}

クリーチャー — ナイトメア・マーフォーク

1/4

墓地1つにカードが10枚以上あるかぎり、悪夢を泳ぐ者は+3/+0の修整を受ける。

あなたがアショク・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、悪夢を泳ぐ者はブロックされない。

- 《悪夢を泳ぐ者》のパワーを修整する能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。
- 《悪夢を泳ぐ者》は、その1つ目の能力により+3/+0のみの修整を受ける。カードが10枚以上ある墓地がいくつあったとしても関係ない。

《アクロス戦争》

{3}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — クリーチャー1体を対象とする。アクロス戦争が戦場に残り続けているかぎり、そのコントロールを得る。

II — あなたの次のターンまで、各戦闘で、対戦相手がコントロールしているクリーチャーは可能なら攻撃する。

III — タップ状態の各クリーチャーはそれぞれ、自身にそのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《アクロス戦争》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、あなたはクリーチャーのコントロールを得ない。
- クリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合(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場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。
- 英雄譚は、その最後の能力が解決され終わるまで生け贄に捧げられないので、《アクロス戦争》の最後の能力の解決中には、あなたはその1つ目の能力で奪ったクリーチャーをコントロールしている。

- 《アクロス戦争》の1つ目の能力によって奪ったクリーチャーが、あなたが《アクロス戦争》を生け贄に捧げたときに誘発する能力を持っていれば、その結果誘発する誘発型能力はあなたがコントロールする。そのクリーチャーが、《アクロス戦争》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を持っていれば、その能力が誘発するかどうかの判定は、そのクリーチャーの元のコントローラーがそのコントロールを取り戻した後になってから行う。

《アクロスの古参兵、タラニカ》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

警戒

アクロスの古参兵、タラニカが攻撃するたび、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが4/4になり破壊不能を得る。

- すでにアンタップ状態のクリーチャーも、《アクロスの古参兵、タラニカ》の誘発型能力の対象にできる。その場合もそれは4/4になり破壊不能を得る。
- 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。
- 対象としたクリーチャーのパワーやタフネスを、特定の数値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。
- 《アクロスの古参兵、タラニカ》の誘発型能力は選択可能ではない。他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが1体のみで、それが4/4より大きかった場合は、そのターン中、あなたはそれを小さくしなければならない。

《アゴナスの雄牛》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 雄牛

4/2

アゴナスの雄牛が戦場に出たとき、あなたの手札を捨て、その後カードを3枚引く。
脱出—{R}{R}, あなたの墓地から他のカード8枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)
アゴナスの雄牛は+1/+1カウンターが1個置かれた状態で脱出する。

- あなたは、捨てたカードが0枚だったとしても、カードを3枚引く。

《アショクの消去》

{2}{U}{U}

エンチャント

瞬速

アショクの消去が戦場に出たとき、呪文1つを対象とし、それを追放する。

対戦相手は、その追放されているカードと同じ名前を持つ呪文を唱えられない。

アショクの消去が戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーの手札に戻す。

- 追放される呪文は打ち消されるわけではないが、解決もされない。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- 《アショクの消去》が、その戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に戦場を離れたなら、その最後の能力が誘発して解決されるが何も効果がない。その後、その戦場に出たときに誘発する能力によって、対象とした呪文がこのゲームの終わりまでずっと追放される。
- 追放されているカードがない場合（たとえば、追放された呪文が呪文のコピーであった場合や、それが統率者変種ルールで統率者・呪文であって統率領域に移動した場合）や、追放されたカードが何らかの理由により追放領域を離れた場合には、《アショクの消去》はプレイヤーが呪文を唱えることを妨げない。

《アスフォデルの灰色商人》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/4

アスフォデルの灰色商人が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xはあなたの黒への信心に等しい。あなたはこれにより失われたライフに等しい点数のライフを得る。（あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数である。）

- あなたが得るライフの点数は失われたライフの総量であって、Xの値そのものではない。
- 双頭巨人戦では、各対戦相手チームはそれぞれXの2倍の点数のライフを失う。

《圧倒的洞察》

{W}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、絆魂と「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、カードを1枚引く。」を持つ。

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。他方、クリーチャー1体が《圧倒的洞察》2つ以上によってエンチャントされているなら、複数の誘発型能力が個別に誘発する。

《アナックスの勝利》

{2}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IVの後に、生け贄に捧げる。)

I, II, III — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルを得て +X/+0の修整を受ける。Xはアナックスの勝利の上に置かれている伝承カウンターの個数に等しい。

IV — 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最大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。)

- 1つ目と2つ目と3つ目の章のXの値は、各章能力の解決時にのみ決定する。その後で《アナックスの勝利》の上に置かれている伝承カウンターの個数が変化したとしても、そのターン、後になってXの値が変化することはない。
- 最後の章能力の解決時に、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。

《嵐の伝令》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

3/2

速攻

嵐の伝令が戦場に出たとき、あなたの墓地から望む数のオーラ・カードを、あなたがコントロールしているクリーチャーにつけられた状態で戦場に戻す。次のあなたの終了ステップの開始時に、それらのオーラを追放する。それらのオーラが戦場を離れるなら、それらを他の領域に置く代わりに追放する。

- 他のクリーチャー同様に《嵐の伝令》自身も戦場に戻すオーラによってエンチャントされ得る。
- あなたがコントロールしているクリーチャーにつけられないオーラを戦場に戻すことはできない。
- 次のあなたの終了ステップの開始時に追放するのは、戦場に戻したオーラのみである。墓地に残すことを選んだオーラはそのまま残る。
- 何らかの効果が、これにより戦場に戻ったオーラを追放するなら、その効果がそれを追放する。《嵐の伝令》の効果ではない。その効果がそのオーラを戦場に戻すなら、それはもはや《嵐の伝令》の効果の影響を受けない。

《戦茨の恩恵》

{1}{G}

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)

戦茨の恩恵が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。エンチャントしているクリーチャーはそれと格闘を行う。(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。)

エンチャントしているクリーチャーは+0/+2の修整を受ける。

- 《戦茨の恩恵》の誘発型能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。エンチャントしているクリーチャーが戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。
- 《戦茨の恩恵》が、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、それが戦場を離れる前に最後にエンチャントしていたクリーチャーは格闘を行う。

《悪戯なキマイラ》

{U}{R}

クリーチャー・エンチャント — キマイラ

2/2

飛行

対戦相手の各ターン内で初めてあなたが呪文を唱えるたび、悪戯なキマイラは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。占術1を行う。

- あなたは占術1を1回のみ行う。何人の対戦相手にダメージが与えられるとしても関係ない。
- 双頭巨人戦では、各対戦相手チームはそれぞれ2点のライフを失い、あなたは占術1を行う。

《意味の渴望》

{2}{U}

インスタント

カードを3枚引く。その後、あなたがエンチャント・カード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

- あなたはエンチャント・カードを1枚捨てるか、エンチャント・カードであろうとなかろうとカードを2枚捨てることができる。あなたが望むなら、エンチャント・カードを2枚捨てても構わない。

《イリーシア木立のドライアド》

{2}{G}

クリーチャー・エンチャント — ニンフ

2/4

あなたの各ターンに、あなたは追加の土地を1つプレイしてもよい。

あなたがコントロールしている土地は、その他のタイプに加えてすべての基本土地タイプでもある。

- あなたが《イリーシア木立のドライアド》を2体以上コントロールしているなら、その1つ目の能力は累積する。また《僻境への脱出》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。
- あなたがコントロールしている土地はすべて、平地、島、沼、山、森の土地タイプを持つ。また、各基本土地タイプが持つそれぞれのマナ能力も持つ（たとえば、森は「{T} : {G}を加える。」を持つ。）それらは、その他のサブタイプや能力も持つ。
- 土地に追加で基本土地タイプを与えても、その土地の名前や、「伝説の」や「基本」といった特殊タイプには影響しない。

《イリーシアの女像樹》

{1}{G}

クリーチャー — 植物

1 / 1

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。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、代わりに好きな色1色のマナ2点を加える。

- 《イリーシアの女像樹》の起動型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。

《イロアスの恩寵》

{3}{R}

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）

イロアスの恩寵が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしている、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。イロアスの恩寵はそれに4点のダメージを与える。

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 《イロアスの恩寵》がエンチャントするクリーチャーが、そのオーラ・呪文の解決時に不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それは戦場に出ないので、その能力が誘発することもない。

《イロアスの寵児》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 2

星座 — エンチャントが1つ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、イロアスの寵児は二段攻撃を得る。

- 同一のクリーチャーに二段攻撃が複数あっても意味はない。

《海に愛されしカラフィ》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

*/3

海に愛されしカラフィのパワーは、あなたの青への信心に等しい。（あなたの青への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{U}の総数である。）

あなたがコントロールしている、クリーチャーとエンチャントは「対戦相手がこのパーマネントを対象として唱える呪文のコストは{1}多くなる。」を持つ。

- 《海に愛されしカラフィ》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
- 《海に愛されしカラフィ》の最後の能力は、あなたがコントロールしている他のクリーチャーやエンチャントに加えてそれ自身にも適用される。
- 《海に愛されしカラフィ》の最後の能力は、あなたがコントロールしていてエンチャントでもあるクリーチャーに、能力を1つのみ与える。
- 対戦相手の呪文が、あなたがコントロールしているクリーチャーかエンチャント1つを2回以上対象としても、唱えるコストは{1}増えるのみである。対戦相手の呪文が、あなたがコントロールしているクリーチャーやエンチャントを複数対象とするなら、唱えるコストはそれら1つにつき{1}増える。

《裏切りの先触れ》

{3}{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。占術1を行う。

- 《裏切りの先触れ》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にできる。
- 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。
- 《裏切りの先触れ》を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたは占術1を行わない。

《裏切る恵み》

{2}{B}

エンチャント

裏切る恵みが戦場に出たとき、カードを3枚引く。

あなたが呪文を唱えるたび、あなたは1点のライフを失う。

裏切る恵みが呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
- あなたが《裏切る恵み》を対象として呪文を唱えたなら、あなたは、それを生け贄に捧げる前に1点のライフを失うか、後で失うかを選ぶ。先に生け贄に捧げたとしても、あなたは1点のライフを失う。

《運命的結末》

{2}{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。運命的結末はそれに3点のダメージを与える。占術1を行う。

- 《運命的結末》の解決時に、選んだ対象が不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、あなたは占術1を行わない。

《運命の神、クローティス》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

4/5

破壊不能

あなたの赤と緑への信心が7未満であるかぎり、運命の神、クローティスはクリーチャーではない。

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、墓地からカード1枚を対象とし、それを追放する。それが土地・カードであるなら、{R}か{G}を加える。そうでないなら、あなたは2点のライフを得て、運命の神、クローティスは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- あなたの赤と緑への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる、赤か緑か両方であるマナ・シンボルの総数である。効果があなたの2色への信心を数える場合、それら両方の色である混成シンボル1個は1回だけ数える。
- 《運命の神、クローティス》の最後の能力を解決する時に、墓地にある対象としたカードが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。あなたはマナを加えたり、ライフを得たり、ダメージを与えたりしない。
- 他のカード・タイプを持つ土地・カード（たとえば、アーティファクト・土地）を追放したなら、あなたはマナを1点加えるが、ライフを得たりダメージを与えたりはしない。
- 土地でないカードを追放したなら、あなたはライフを2点のみ得る。ダメージが与えられる対戦相手の数には関係ない。

- 双頭巨人戦では、《運命の神、クローティス》の最後の能力により、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。

《運命のちらつき》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体かエンチャント1つを対象とし、それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネント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。
- オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手のパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。

《運命の手、ケイリクス》

{2}{G}{W}

伝説のプレインズウォーカー — ケイリクス

4

+1：あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見る。あなたはそこからエンチャント・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。

−3：あなたがコントロールしていない、クリーチャー1体かエンチャント1つと、あなたがコントロールしているエンチャント1つを対象とする。その後者が戦場を離れるまでその前者を追放する。

−7：あなたの墓地からエンチャント・カードをすべて戦場に戻す。

- あなたがコントロールしている対象のエンチャントが、《運命の手、ケイリクス》の2つ目の能力の解決前に戦場を離れるなどの理由で不適正な対象になったなら、あなたがコントロールしていない対象のパーマネントは追放されない。
- 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。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。

- 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。
- オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手のパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。
- オーラがクリーチャー・エンチャントと同時に戦場に出たなら、そのオーラはそのクリーチャーをエンチャントすることはできない。

《運命を紡ぐ者》

{1}{G}

クリーチャー・エンチャント — 人間

2/3

あなたがコントロールしていてクリーチャーやエンチャントである呪文は打ち消されない。
{3}{G}：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、それはトランプルと速攻を持つX/Xのエレメンタル・クリーチャーになる。Xはあなたがコントロールしているエンチャントの総数に等しい。それは土地でもある。

- 《運命を紡ぐ者》の1つ目の能力は、それが戦場にある間にのみ機能する。それが呪文である間には、それを打ち消すことができる。
- 呪文を打ち消す呪文や能力は打ち消されない呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、打ち消されない呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は発生する。
- Xの値は《運命を紡ぐ者》の起動型能力の解決時にのみ決定する。その後であなたがコントロールしているエンチャントの総数が変わったとしても、そのターン、後になってクリーチャーの基本のパワーとタフネスが変わることはない。
- 同じターンの《運命を紡ぐ者》の能力を2回以上起動したなら、起動するたびにXの値は異なる場合がある。同じ土地を対象を選んで複数回起動したなら、一番最近の効果（一番最近のXの値）が適用される。
- 《運命を紡ぐ者》の起動型能力は、クリーチャーになる土地をアンタップしない。
- 《運命を紡ぐ者》の起動型能力の解決時に、あなたがエンチャントをコントロールしていなければ、その土地は0/0のクリーチャーになる。他の効果によってそのタフネスが増えないかぎり、それはオーナーの墓地に置かれる。

《栄光への目覚め》

{3}{W}{B}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- 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。
- あなたの墓地からオーラ・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。
 - オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手のパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。
 - モードは書かれた順番に処理を行う。つまり、《栄光への目覚め》で両モードを選んだ場合、先に戦場に戻っているリーチャーを、後で戦場に戻ったオーラがエンチャントすることができる。

《エイスリオスの番犬、クノロス》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 猟犬

3/3

警戒、威迫、絆魂

墓地にあるクリーチャー・カードは戦場に出られない。

プレイヤーは、墓地から呪文を唱えられない。

- 何らかの効果によって許可されているなら、プレイヤーは墓地から土地をプレイできる。
- 何らかの効果によって墓地からカードが追放され、プレイヤーがそれを唱えられるという場合は、そのプレイヤーはそうしてもよい。その呪文は追放領域から唱えられるのであって、墓地からではないからである。
- カードの、あなたの墓地にある状態を見て、それが戦場に出られるかどうかを決定する。たとえば、《彫り込み鋼》（墓地にあるクリーチャーでないカード）はクリーチャーのコピーとして戦場に出すことができるが、《ファイレクシアの変形者》（墓地にあるクリーチャー・カード）は、それがクリーチャーでないアーティファクトをコピーするとしても、戦場に出すことができない。『テーロス還魂記』の神・クリーチャー・カードも、あなたの色への信心に関係なく、戦場に出すことができない。

《エルズペス、死に打ち勝つ》

{3}{W}{W}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 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以上のパーマネント1つを対象とし、それを追放する。

II — あなたの次のターンまで、対戦相手がクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

III — あなたの墓地からクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。その上に+1/+1カウンターか忠誠カウンターを1個置く。

- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 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、この英雄譚の2つ目の章の効果による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 2つ目の章の効果は、あなたの次のターンまで継続する。それ以前にこの英雄譚が戦場を離れたとしても関係ない。
- あなたは、戦場に戻すパーマネントが戦場に出た後で、その上の置くカウンターの種類を選ぶ。あなたは、プレインズウォーカーの上に+1/+1カウンターを置いたり、クリーチャーの上に忠誠カウンターを置いたりしてもよいが、通常はそうしても効果はない。
- 多人数戦で、この英雄譚の2つ目の章能力の解決後あなたの次のターンの開始前にあなたがゲームから除外されたなら、その効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで続く。即座に終了するわけでも永続するわけでもない。

《エレボスの介入》

{X}{B}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 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。あなたはX点のライフを得る。
- 墓地から最大Xの2倍の枚数のカードを対象とし、それらを追放する。

- あなたが1つ目のモードを選び、対象としたクリーチャーが《エレボスの介入》の解決時に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X点のライフを得ない。

《塩水の巨人》

{6}{U}

クリーチャー — 巨人

5/6

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エンチャント1つにつき{1}少なくなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《塩水の巨人》によるもの）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。

- コスト減少の能力は、《塩水の巨人》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が《塩水の巨人》のコスト減少の量を変更することはできない。

《狼のまとい身》

{3}{G}

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+4/+4の修整を受ける。

狼のまとい身が戦場から墓地に置かれたとき、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンを2体生成する。

- オーラ・呪文の解決時に、《狼のまとい身》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、呪文全体が解決されない。それは戦場からではなくスタックからあなたの墓地に置かれるので、その能力は誘発しない。

《終わりなき踊りのガリア》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — サテュロス

2/2

速攻

他の、あなたがコントロールしているサテュロスは、+1/+1の修整を受け速攻を持つ。あなたがクリーチャー3体以上で攻撃するたび、あなたはカード1枚を無作為に選んで捨ててもよい。そうしたなら、カードを2枚引く。

- 《終わりなき踊りのガリア》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているサテュロスは速攻を失う。それがそのターンの開始時からあなたのコントロール下にあったわけではなく、他の理由によって速攻を持っているわけでもないなら、このターン、それでは攻撃できない。それがすでに攻撃したのであれば、それは攻撃クリーチャーのままである。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが3体以上で攻撃した後では、それらの攻撃クリーチャーの一部または全部が《終わりなき踊りのガリア》の誘発型能力の解決前に戦場を離れたとしても、あなたはカード1枚を無作為に選んで捨てることを選べる。
- 《終わりなき踊りのガリア》の最後の能力の解決中に、カードを複数捨てることはできない。そのようにしてカードを2枚以上引くということとはできない。

- 手札にカードがないなら、カード1枚を無作為に選んで捨てることを選べない。手札にあるカードがちょうど1枚なら、カード1枚を無作為に選んで捨てることを選べる。実際には無作為という感じではないが。

《終わりなき巢網のアラスタ》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 蜘蛛

3/5

到達

対戦相手がインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、到達を持つ緑の1/2の蜘蛛・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。

《鏡の盾》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+0/+2の修整を受け、呪禁と「接死を持つクリーチャーが1体、これをブロックするか、これにブロックされた状態になるたび、そのクリーチャーを破壊する。」を持つ。

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

- 《鏡の盾》が与える能力は、戦闘ダメージが与えられる前に誘発し解決される。そのクリーチャーは、装備しているクリーチャーに戦闘ダメージを与えたり、それにダメージを与えられたりしない。
- 接死を持つクリーチャーが装備しているクリーチャーをブロックし、その後破壊されても、装備しているクリーチャーはブロックされたままである。装備しているクリーチャーは、トランプルを持っていないかぎり、攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与えない。
- 接死を持たないクリーチャーが、装備しているクリーチャーをブロックするかそれにブロックされた後では、装備しているクリーチャーではない方のクリーチャーが接死を得ても、《鏡の盾》が与えた能力は誘発しない。

《影槍》

{1}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルと絆魂を持つ。

{1}：ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているパーマネントは呪禁と破壊不

能を失う。

装備{2}

- 《影槍》の2つ目の能力は、それがクリーチャーに装備されているかどうかに関係なく起動できる。
- 《影槍》の2つ目の能力の解決後に、呪禁や破壊不能を持つパーマネントが対戦相手のコントロール下で戦場に出るなら、あなたが再び《影槍》の2つ目の能力を起動しないかぎり、それはその能力を失わない。《影槍》の2つ目の能力の解決後に、対戦相手のパーマネントが破壊不能や呪禁を得た場合も同様である。
- 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、《影槍》の2つ目の能力が解決したなら、破壊不能を持つクリーチャーがそのターン中に受けていたそれ以前のダメージによって破壊されることがある。

《鍛冶で鍛えられしアナックス》

{1}{R}{R}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

*/3

鍛冶で鍛えられしアナックスのパワーは、あなたの赤への信心に等しい。(あなたの赤への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{R}の総数である。)

鍛冶で鍛えられしアナックスか、他の、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、「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ赤の1/1のサテュロス・クリーチャー・トークンを1体生成する。そのクリーチャーのパワーが4以上であったなら、代わりにそのトークンを2体生成する。

- 《鍛冶で鍛えられしアナックス》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
- 《鍛冶で鍛えられしアナックス》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と同時に死亡したなら、その能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- あなたがトークンを2体生成するかどうかを判定するためには、死亡したクリーチャーの、死亡する直前のパワーを見る。
- あなたが《鍛冶で鍛えられしアナックス》のコピーであるトークンを生成したなら、そのコピーが死亡したときにも、《鍛冶で鍛えられしアナックス》のコピーであるトークンの最後の能力が誘発する。

《狩りに喚ばれしレナータ》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

*/3

狩りに喚ばれしレナータのパワーは、あなたの緑への信心に等しい。(あなたの緑への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{G}の総数である。)

他の、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。

- 《狩りに喚ばれしレナータ》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、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、《狩りに喚ばれしレナータ》の2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。
- クリーチャーが《狩りに喚ばれしレナータ》と同時に戦場に出るなら、それは追加の+1/+1カウンターを得ない。

《枯れ息吹のカトブレパス》

{4}{B}{B}

クリーチャー — ビースト

3/2

枯れ息吹のカトブレパスが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xはあなたの黒への信心に等しい。(あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数である。)

- Xの値は、誘発型能力の解決時にのみ決定する。その後であなたの黒への信心が変化したとしても、そのターン、後になってXの値が変化することはない。

《記憶からの束縛》

{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-4/-0の修整を受ける。占術2を行う。

- 《記憶からの束縛》を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは占術2を行わない。

《記憶を飲み込むもの》

{U}{B}

クリーチャー — ナイトメア

2/1

カードが1枚以上あなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれるたび、ターン終了時まで、記憶を飲み込むものは+1/+1の修整を受け、このターン、これはブロックされ

ない。

{1}{U}{B}あなたのライブラリーが一番上のカードをあなたの墓地に置く。

- 《記憶を飲み込むもの》の誘発型能力は、カードがあなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれた回数1回につき+1/+1のみの修整を受ける。同時に何枚のカードが墓地に置かれても関係ない。
- 《記憶を飲み込むもの》がブロックされた後では、(たとえば、その起動型能力を起動したことにより)その誘発型能力が解決されたとしても、ブロックが変更されたり解除されたりしない。

《キオーラ、海神を打ち倒す》

{5}{U}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — 呪禁を持つ青の8/8のクラーケン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

II — 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て土地でないパーマネントをすべてタップする。それらは、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。

III — 対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とし、そのコントロールを得る。それをアンタップする。

- 対象とした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のうち2つ目の章能力の解決時にすでにタップ状態であったものは、再びタップされることはないが、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。
- 2つ目の章能力では、《キオーラ、海神を打ち倒す》がそのプレイヤーの次のアンタップ・ステップよりも前に戦場を離れたとしても、該当するパーマネントはタップ状態のままになる。
- 2つ目の章能力の解決後に、対象としたプレイヤーのコントロール下になった土地でないパーマネントは、通常通りアンタップする。
- 2つ目の章能力はプレイヤーを対象とする。パーマネントではない。これにより、呪禁を持つパーマネントもタップされ得る。
- 3つ目の章能力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。ただし多人数戦では、あなたがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。

《奇怪な具現》

{2}{G}{U}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは他のエンチャント1つを生け贄に捧げててもよ

い。そうしたなら、あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストがその生け贄に捧げたエンチャントの点数で見たマナ・コストに1を足した値に等しいクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 《奇怪な具現》の能力の解決時に、複数のエンチャントを生け贄に捧げることはできない。それにより複数のクリーチャーを得るということとはできない。
- 戦場にあるエンチャント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。

《急嵐のトリクス》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・巨人

4/5

瞬速

飛行

あなたが、点数で見たマナ・コストが5以上の呪文を唱えるコストは{1}少なくなり、その呪文は打ち消されない。

- 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を加え、その後コストの減少（たとえば、《急嵐のトリクス》によるもの）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。
- 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。
- 《急嵐のトリクス》の最後の能力は、それが呪文である間は、それ自身には適用されない。
- 呪文を打ち消す呪文や能力で、あなたがコントロールしていて点数で見たマナ・コストが5以上の呪文を対象することはできる。その呪文や能力の解決時に、あなたの呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- あなたが唱えた点数で見たマナ・コストが5以上の呪文がスタック上にある間に《急嵐のトリクス》が戦場に出た場合、その呪文は打ち消されないが、唱えるコストは{1}少なくなるらない。
- プレイヤーは、《急嵐のトリクス》を除去してあなたが唱える呪文のコストを増やすことはできないが、《急嵐のトリクス》を除去して自分の呪文や能力であなたの呪文を打ち消せるようにすることはできる。

《驚異の造り手、ダラコス》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・工匠

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

あなたがコントロールしていて装備しているクリーチャーは飛行と速攻を持つ。

- 《驚異の造り手、ダラコス》の1つ目の能力が生み出したマナは、戦場にはないアーティファクト・カードの能力を起動したり、アーティファクトの誘発型能力のコストを支払ったりするために使用することはできない。
- 「装備しているクリーチャー」とは、装備品が1つ以上つけられているクリーチャーを意味する。装備品でもあるクリーチャーは、装備しているクリーチャーではない。

《恐怖を彫る者、アショク》(プレインズウォーカーデッキのカード)

{4}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — アショク

4

+2 : カードを1枚引く。各プレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを2枚自分の墓地に置く。

—5 : 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。

—11 : 対戦相手1人を対象とし、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーすべてのコントロールを得る。

- 《恐怖を彫る者、アショク》の最後の能力の効果は永続する。ターンの終了時や、《恐怖を彫る者、アショク》が戦場を離れたときにも、消滅しない。
- 多人数戦で、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、《恐怖を彫る者、アショク》の2つ目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、《恐怖を彫る者、アショク》の最後の能力のコントロール効果は終了する。

《魚態形成》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが0 / 1の青の魚である。

- 影響を受けるクリーチャーが、《魚態形成》がつけられた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。

- 《魚態形成》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの青の魚になる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持する。他のカード・タイプ（たとえば、「エンチャント」）があれば、それも保持する。
- 《魚態形成》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をすべて上書きする。《魚態形成》がクリーチャーにつけられた後で効果が適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、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。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 《魚態形成》は、一時的にクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、機体）をエンチャントしてもよい。この場合には、そのクリーチャーがクリーチャーでなくなると、状況起因処理によって、《魚態形成》はオーナーの墓地に置かれる。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、《魚態形成》がクリーチャーにつけられた状態になったなら、そのターン中にそれが受けてい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。

《鎖巣網のアラクニル》

{G}

クリーチャー — 蜘蛛

1 / 2

到達

鎖巣網のアラクニルが戦場に出たとき、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1体を対象とする。これはそれに、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。

脱出—{3}{G}{G}, あなたの墓地から他のカード4枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

鎖巣網のアラクニルは+1/+1カウンターが3個置かれた状態で脱出する。

- 《鎖巣網のアラクニル》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いてダメージの点数を決定する。

《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ハイドラ

0 / 0

鎖を解かれしもの、ポルクラノスは+1/+1カウンターが6個置かれた状態で戦場に出る。これは+1/+1カウンターが代わりに12個置かれた状態で脱出する。

鎖を解かれしもの、ポルクラノスの上に+1/+1カウンターが置かれている間にこれがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、これの上からそれに等しい数の+1/+1カウンターを取り除く。

{1}{B}{G}：他のクリーチャー1体を対象とする。鎖を解かれしもの、ポルクラノスはそれと格闘を行う。

脱出—{4}{B}{G}, あなたの墓地から他のカード6枚を追放する。

- 《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》の上に置かれている+1/+1カウンターの数よりも大きいダメージが《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》に与えられるなら、そのダメージをすべて軽減し、それらのカウンターをすべて取り除く。ほとんどの場合、これにより《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》のタフネスは0になるので、これはオーナーの墓地に置かれる。
- 《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》が軽減できないダメージを受けた場合は、そのダメージは与えられ、同時にあなたはそれの上からその点数に等しい数の+1/+1カウンターを取り除く。これらはすべて、《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》に致死ダメージが与えられたかどうかを見る前に行われる。
- 《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》の起動型能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。《鎖を解かれしもの、ポルクラノス》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。

《苦悶の悔恨》

{1}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたは、その中から土地でないカード1枚か、そのプレイヤーの墓地からカード1枚を選ぶ。そのカードを追放する。あなたは1点のライフを失う。

- あなたが対戦相手の墓地からカードを選ぶなら、土地・カードを選んでもよい。
- あなたは、可能なら追放するカードを選ばなければならない。対戦相手の手札に土地でないカードがなければ、あなたはそのプレイヤーの墓地からカードを追放しなければならない。逆も同様である。
- あなたがカードを選んでからそれを追放するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 対戦相手の手札に土地でないカードがなく、そのプレイヤーの墓地にカードが1枚もないなら、あなたは単に1点のライフを失う。

《苦悶の侍祭》

{2}{B}{G}

クリーチャー — 人間・クレリック

苦悶の侍祭が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚あなたの墓地に置く。その後、あなたはあなたの墓地からパーマネント・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。

- 「パーマネント・カード」とは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。
- 《苦悶の侍祭》の能力により戻すカードは、その能力により墓地に置いたばかりのカードでもよい。なぜなら、この能力は、戻すカードを対象としないからである。

《食らいつくし》

{3}{B}

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体を対象とし、それを追放する。あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたの墓地に置いてよい。

- 《食らいつくし》を解決する時に、対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは、ライブラリーの一番上のカードを見ることも移動させることもない。
- ライブラリーの一番上のカードを墓地に置かなければ、それはライブラリーの一番上に残る。

《クローティスの企図》

{5}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたの緑への信心に等しい。(あなたの緑への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{G}の総数である。)

- Xの値は《クローティスの企図》の解決時に決定する。その後であなたの緑への信心が変化したとしても、そのターン、後になってXの値が変化することはない。
- 《クローティスの企図》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+X/+Xの修整を受けない。

《敬虔な旅人》

{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

1/2

星座 — エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。

- ・クリーチャー・エンチャントがあなたのコントロール下で戦場に出たときには、《敬虔な旅人》の能力はそれを対象にできる。

《啓蒙の敵》

{5}{B}

クリーチャー・エンチャント — デーモン

5 / 5

飛行

啓蒙の敵は、すべての対戦相手の手札にあるカード1枚につき－1/－1の修整を受ける。あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

- ・《啓蒙の敵》のパワーとタフネスを修整する能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。
- ・呪文や能力により対戦相手がカードを1枚以上引くなら、その呪文や能力が解決され終わるのを待ち、その後で《啓蒙の敵》のタフネスが0になっていて死亡するかどうかを判定する。その呪文か能力に、そのプレイヤーの手札のカードを減らす効果もあるなら、《啓蒙の敵》が一時的に0/0クリーチャーになっても死亡しないことがある。
- ・最後の能力の解決時には、まずあなたが手札にあるカードを公開することなく選び、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、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。
- ・カードを捨てることができないプレイヤーがいれば、そのプレイヤーは飛ばし、他のプレイヤーはカードを捨てる。

《ケイラメトラの恩恵》

{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。それが、クリーチャー・エンチャントやエンチャントされているクリーチャーであるなら、ターン終了時まで、加えてそれは呪禁と破壊不能を得る。（それは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。）

- ・対象としたクリーチャーがエンチャントされているかどうか、それがエンチャントであるかどうかは、《ケイラメトラの恩恵》の解決中にのみ見る。後になって、それがエンチャントされたりエンチャントされていない状態になったりしても（または希に、後になってエンチャントでなくなったとしても）、それは呪禁や破壊不能を得たり失ったりしない。

《嫌悪の悪魔》（Theme Booster のカード）

{5}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

7/7

飛行、トランプル

嫌悪の悪魔がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。

- クリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時に、《嫌悪の悪魔》がそのクリーチャーのコントローラーに戦闘ダメージを与えたなら、そのプレイヤーはそのクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

《下僕の復活》

{2}{B}

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が死亡したとき、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- 《下僕の復活》がトークン・クリーチャーをエンチャントしていたなら、そのクリーチャーは死亡したときに戦場に戻らない。下僕はよく考えて選ぶ必要がある。
- 多人数戦で、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、《下僕の復活》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。

《幻惑する堅琴》

{3}

アーティファクト

あなたは、あなたのアンタップ・ステップに幻惑する堅琴をアンタップしないことを選んでもよい。

{X}, {T} : パワーが X 以下のクリーチャー 1 体を対象とし、それをタップする。幻惑する堅琴がタップ状態であり続けているかぎり、それはそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 《幻惑する堅琴》の起動型能力は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。《幻惑する堅琴》がタップ状態であり続けているかぎり、そのクリーチャーはアンタップしない。
- 《幻惑する堅琴》が戦場を離れたなら、それはタップ状態ではなくなるので、そのクリーチャーは通常通りアンタップできる。
- 《幻惑する堅琴》が、その起動型能力の解決前にアンタップ状態になったなら、対象としたクリーチャーはタップされるが、それは通常通りアンタップできる。起動型能力の解決前に《幻惑する堅琴》が再びタップ状態になったとしても、その点は変わらない。

- 《幻惑する豎琴》の能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。そのクリーチャーはタップされず、通常通りアンタップできる。
- 《幻惑する豎琴》の能力の解決後に対象としたクリーチャーのパワーが増加しても、それには効果が適用され続け、通常通りにアンタップすることはない。
- 《幻惑する豎琴》がタップ状態でなくなった後でも、そのクリーチャーは即座にアンタップ状態になるわけではない。

《荒涼とした心のエレボス》

{3}{B}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5 / 6

破壊不能

あなたの黒への信心が5未満であるかぎり、荒涼とした心のエレボスはクリーチャーではない。

他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは2点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、カードを1枚引く。

{1}{B}, 他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは−2/−1の修整を受ける。

- 《荒涼とした心のエレボス》の誘発型能力の解決中に、ライフを3点以上支払うことはできない。そうしてカードを2枚以上引くようなことはできない。
- あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーが死亡すると同時に《荒涼とした心のエレボス》が死亡したなら、その誘発型能力が、それらのクリーチャー1体につき1回誘発する。
- 《荒涼とした心のエレボス》の最後の能力は、そのコストを支払うために生け贄に捧げるクリーチャーを対象にできる。その場合、その能力は解決されないが、《荒涼とした心のエレボス》の誘発型能力が誘発する。

《混乱したサイクロプス》

{3}{R}

クリーチャー — サイクロプス

4 / 4

到達

対戦相手がコントロールしているクリーチャーが2体以上攻撃するたび、この戦闘で、混乱したサイクロプスではブロックできない。

- 対戦相手がコントロールしているクリーチャー2体以上が攻撃した後では、《混乱したサイクロプス》の誘発型能力の解決前にそれらの攻撃クリーチャーが1体を除

いてすべて戦場を離れたとしても、《混乱したサイクロプス》ではブロックできない。

- 「共有チーム・ターン」選択ルールを用いるゲーム（たとえば、双頭巨人戦）では、《混乱したサイクロプス》の能力は、2人以上のプレイヤーがそれぞれ1体のみのクリーチャーで攻撃した場合にも誘発する。

《傲慢の翼》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは飛行を持つ。

傲慢の翼を生け贄に捧げる：このターン、装備しているクリーチャーはブロックされない。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

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

- 《傲慢の翼》が、あなたがコントロールしていないクリーチャーにつけられているなら、そのクリーチャーがブロックされないという能力を起動することはできるが、次の終了ステップの開始時にそのクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。
- あなたが「ターン終了時まで」クリーチャーのコントロールを得たなら、あなたの終了ステップの間にそれをコントロールしているのはあなたである。《傲慢の翼》を使ってそのクリーチャーを太陽のすぐ近くまで飛んでいかせたなら、あなたはそれを生け贄に捧げる。

《最期の噴炎》

{2}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体かエンチャント1つを生け贄に捧げる。

クリーチャー1体を対象とする。最期の噴炎はそれに5点のダメージを与える。

- 《最期の噴炎》を唱えるために、あなたはクリーチャーかエンチャントをちょうど1つ生け贄に捧げなければならない。パーマネントを生け贄に捧げずに唱えることはできず、追加のパーマネントを生け贄に捧げることもできない。
- あなたがクリーチャー・エンチャントを生け贄に捧げたとしても、《最期の噴炎》の効果に変化はない。

《避け難い最期》

{2}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは「あなたのアップキープの開始時に、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。」を持つ。

- 《避け難い最期》はエンチャントしているクリーチャーに能力を与えるので、その誘発型能力は、エンチャントしているクリーチャーのコントローラーのアップキープの開始時に誘発し、そのプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。エンチャントしているクリーチャーは、すぐには生け贄に捧げられないかもしれないが、いずれそうしなければならないことは確かである。
- プレイヤーは、《避け難い最期》が付与した誘発型能力が解決される前に何らかの処理を行うことができるが、ターン中、そのターンのアップキープの開始時よりも前には、その能力の誘発を阻止したくとも処理を行うことはできない。

《さし迫った破滅》

{2}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+3/+3の修整を受け、各戦闘で、可能なら攻撃する。

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、さし迫った破滅はそのクリーチャーのコントローラーに3点のダメージを与える。

- エンチャントしているクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（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場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

《死者の眠り》

{U}

ソーサリー

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。

脱出—{2}{U}, あなたの墓地から他のカード3枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

- 《死者の眠り》はすでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。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。

《自然の怒りのタイタン、ウーロ》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルダー・巨人

6/6

自然の怒りのタイタン、ウーロが戦場に出たとき、これが脱出していないかぎり、これを生け贄に捧げる。

自然の怒りのタイタン、ウーロが戦場に出るか攻撃するたび、あなたは3点のライフを得

てカードを1枚引く。その後、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。

脱出—{G}{G}{U}{U}, あなたの墓地から他のカード5枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

- あなたが《自然の怒りのタイタン、ウーロ》を唱えずに戦場に出した場合や、脱出能力以外の許諾を使って唱えた場合は、これの1つ目の能力により、これを生け贄に捧げる。
- 《自然の怒りのタイタン、ウーロ》の2つ目の能力は、これが脱出していなくても、これが戦場に出たときに誘発する。
- 《自然の怒りのタイタン、ウーロ》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。

《執拗な探求》

{2}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚公開する。あなたは、その中からクリーチャー・カード1枚か土地・カード1枚かその両方をあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたの墓地に置く。

- 《執拗な探求》の解決中に、あなたは、カードを手札に1枚も加えなくても、クリーチャー・カードを1枚加えても、土地・カードを1枚加えても、クリーチャー・カードと土地・カードを1枚ずつ加えてもよい。

《死の飢えのタイタン、クロクサ》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・巨人

6/6

死の飢えのタイタン、クロクサが戦場に出たとき、これが脱出していないかぎり、これを生け贄に捧げる。

死の飢えのタイタン、クロクサが戦場に出るか攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。その後、これにより土地でないカードを捨てなかった各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。

脱出—{B}{B}{R}{R}, あなたの墓地から他のカード5枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

- 《死の飢えのタイタン、クロクサ》の1つ目の能力では、あなたがこれを唱えていなかったり、脱出能力以外の許諾を用いて唱えていたりした場合でも、それを生け贄に捧げる。
- 《死の飢えのタイタン、クロクサ》の2つ目の能力は、それが脱出していなくても、それが戦場に出たときに誘発する。

- 2つ目の能力の解決時には、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。選ばれたカードはすべて同時に捨てられる。その後、該当する各プレイヤーはそれぞれ3点のライフを失う。
- 対戦相手が、土地・カードを捨てたりカードを捨てることができなかつたりした場合は、そのプレイヤーは3点のライフを失う。

《死の国からの脱出》

{1}{R}

エンチャント

あなたの墓地にあり土地でない各カードはそれぞれ脱出を持つ。脱出コストは、そのカードのマナ・コストに「あなたの墓地から他のカード3枚を追放する。」を追加したものに等しい。（あなたはあなたの墓地から、カードをその脱出コストで唱えてもよい。）

終了ステップの開始時に、死の国からの脱出を生け贄に捧げる。

- カードにマナ・コストがないなら、その脱出コストは支払うことができないコストになるので、あなたはそれをそのコストで唱えることはできない。
- あなたが当事者カードか分割カードを脱出を使って唱えるなら、あなたはそれをどのように唱えるのかを選び、その後、該当するコスト（つまり、出来事か、クリーチャーか、分割カードのあなたが選んだ半分のコスト）に、カード3枚を追放することを加えたコストを支払う。

《死の国の衛兵》（Theme Booster のカード）

{3}{B}{B}

クリーチャー — スケルトン・兵士

4/5

死の国の衛兵が攻撃するたび、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。

死の国の衛兵が死亡したとき、これによって追放されたカードをすべて戦場に出す。

- 《死の国の衛兵》は、あなたの墓地に追放するクリーチャー・カードがなくても攻撃できる。
- あなたが他のプレイヤーの《死の国の衛兵》のコントロールを得て、その後それが死亡したなら、あなたは追放されたカードをあなたのコントロール下で戦場に出すことになる。
- 《死の国の衛兵》が死亡することなく戦場を離れたなら、追放されたクリーチャー・カードはこのゲームの終わりまでずっと追放されたままになる。後になって《死の国の衛兵》が戦場に戻るなら、それはそれがそれまでに追放したクリーチャーの記憶を持たない新しいオブジェクトになる。

- 多人数戦で、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、《死の国の衛兵》の能力によってあなたがコントロールしていたがあなたがオーナーではないパーマネントはすべて追放される。

《死の国の火》

{1}{R}

ソーサリー

死の国の火は各クリーチャーと各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。このターン、これによりダメージを受けたパーマネントが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- クリーチャーやプレインズウォーカーが追放されるのは、それが《死の国の火》によって致死ダメージを与えられた場合のみではない。クリーチャーが《死の国の火》によってダメージを与えられた後、そのターン中に何らかの理由により死亡するなら、理由を問わず、代わりに追放される。

《死の国の憤怒犬》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル・獵犬

3/1

各戦闘で、死の国の憤怒犬は可能なら攻撃する。

脱出—{3}{R}, あなたの墓地から他のカード3枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

死の国の憤怒犬は+1/+1カウンターが1個置かれた状態で脱出する。

- 《死の国の憤怒犬》が何らかの理由で攻撃できない場合(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場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

《死の国への引き込み》

{2}{B}{B}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたの黒への信心に等しい。(あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数である。)

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

- 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(たとえば、《死の国への引き込み》によるもの)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。

- コスト減少の能力は、《死の国への引き込み》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が《死の国への引き込み》のコスト減少の量を変更することはできない。

《死の夜番のランパード》

{1}{B}

クリーチャー・エンチャント — ニンフ

1 / 3

{1}, クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：各対戦相手はそれぞれ 1 点のライフを失い、あなたは 1 点のライフを得る。

- 《死の夜番のランパード》の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてよい。
- 何人の対戦相手がライフを失ったとしても、あなたはライフを 1 点のみ得る。
- 双頭巨人戦では、各対戦相手チームはそれぞれ 2 点のライフを失い、あなたは 1 点のライフを得る。

《焼夷神託者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 2

{1}{R}：ターン終了時まで、焼夷神託者は +1 / +0 の修整を受ける。

このターン、焼夷神託者からダメージを受けたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《焼夷神託者》からダメージを受けたクリーチャーが《焼夷神託者》と同時に死亡するなら、代わりにそのクリーチャーは追放される。
- 《焼夷神託者》によりダメージを与えられたクリーチャーが、《焼夷神託者》が戦場を離れた後に死亡するなら、そのクリーチャーは死亡し、代わりに追放されることはない。

《障害の幻霊》

{1}{W}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

2 / 1

先制攻撃

対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動するためのコストは {1} 多くなる。

- 《障害の幻霊》は、忠誠度能力を起動する忠誠度コストを置換したり、それを起動するための忠誠度のコストを増やしたりするわけではない。それは単に、能力の起動コストにマナの部分を追加するのである。
- 忠誠度能力を起動するための忠誠度コストがいくつであったとしても、それを起動するコストはちょうど{1}だけ増える。

《勝利への躍進》

{3}{W}

インスタント

パワーが4以上のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。あなたは3点のライフを得る。

- 《勝利への躍進》を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは3点のライフを得ない。

《死より選ばれしティマレット》

{B}{B}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

2/*

死より選ばれしティマレットのタフネスは、あなたの黒への信心に等しい。(あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数である。)

{1}{B}：墓地からカード最大2枚を対象とし、それらを追放する。これにより追放されたクリーチャー・カード1枚につき、あなたは1点のライフを得る。

- 《死より選ばれしティマレット》の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作用する。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたの黒への信心が減ったなら、そのターン中に《死より選ばれしティマレット》が受けてい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。

《深海住まいのタッサ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6/5

破壊不能

あなたの青への信心が5未満であるかぎり、深海住まいのタッサはクリーチャーではない。あなたの終了ステップの開始時に、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とし、それを追放する。その後、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

{3}{U}：他のクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

- カードが戦場に戻る時、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。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。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
- あなたが「ターン終了時まで」クリーチャーのコントロールを得たなら、あなたの終了ステップの間にそれをコントロールしているのはあなたである。
- 追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す効果では、あなたはそれをそれ以降永続的にコントロールする。多人数戦で、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、《深海住まいのタッサ》の効果によってあなたがコントロールしていたがあなたがオーナーではないクリーチャーはすべて追放される。

《神殿泥棒》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

神殿泥棒は、クリーチャー・エンチャントやエンチャントされているクリーチャーによってはブロックされない。

- クリーチャーが《神殿泥棒》をブロックした後では、そのクリーチャーがエンチャントされても（または希に、それがクリーチャー・エンチャントになっても）、《神殿泥棒》はブロックされていない状態にはならない。

《地獄界の夢》

{B}{B}{B}

エンチャント

対戦相手がカードを1枚引くたび、地獄界の夢はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

《地盤の巨人》

{2}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル・巨人

3/4

地盤の巨人が攻撃するか、対戦相手がコントロールしている呪文の対象になるたび、以下から1つを選ぶ。

- 地盤の巨人は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。

・あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚追放する。そのうち1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- ・クリーチャーが呪文の対象になったときに誘発する能力は、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。
- ・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。
- ・呪文1つが《地盤の巨人》を2回以上対象としても、その能力は1回のみ誘発する。
- ・あなたは、能力の解決中に、追放されたカードのうち唱えられるようにするカードを選ぶ。後になって選ぶために取っておくことはできない。もう一方のカードは追放領域に残る。
- ・追放したカードを唱えられるタイミングが、《地盤の巨人》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。
- ・追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを2回以上プレイすることはできない。
- ・選んだカードをプレイしなかったなら、それはあなたが選ばなかったカードとともに追放領域に残る。

《スコフォスの戦導者》

{4}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

4/5

{R}, 他のクリーチャー1体か、エンチャント1つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、スコフォスの戦導者は+1/+0の修整を受け威迫を得る。（これは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

- ・同一のクリーチャーに威迫が複数あっても意味はない。

《スコフォスの迷宮》

土地

{T} : {C}を加える。

{4}, {T} : 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、それを戦闘から取り除く。

- ・《スコフォスの迷宮》によって戦闘から取り除かれたクリーチャーは、タップ状態であったならタップ状態のままである。

- ブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたなら、それがブロックしていたクリーチャーはブロックされたままである。そのクリーチャーがトランプルを持っていないかぎり、それは戦闘ダメージを与えない。
- クリーチャーが攻撃したかブロックした後では、それが《スコフォスの迷宮》や似た効果によって）戦闘から取り除かれなにかぎり、それは戦闘終了ステップが終わるまで攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーであるままである。

《スコフォスの迷宮守り》

{3}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

3/4

{1}：ターン終了時まで、スコフォスの迷宮守りは+1/−1の修整を受ける。

他のクリーチャーが1体、あなたがコントロールしていて「スコフォスの迷宮」という名前である土地の能力の対象になるたび、あなたは「スコフォスの迷宮守りはそのクリーチャーと格闘を行う。」を選んでよい。（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。）

- クリーチャーが能力の対象になったときに誘発する能力は、それを誘発させた能力よりも先に解決される。それは、その能力が打ち消されても、そのクリーチャーが適正な対象でなくなったとしても、解決される。
- 《スコフォスの迷宮守り》か《スコフォスの迷宮》の対象になったクリーチャーの一方が戦場を離れた場合、もう一方はダメージを与えも受けもしない。

《スコラの木立ち踊り》

{1}{G}

クリーチャー・エンチャント — サテュロス・ドルイド

2/2

土地・カードが1枚いずれかの領域からあなたの墓地に置かれるたび、あなたは1点のライフを得る。

{2}{G}：あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの墓地に置く。

- 《スコラの木立ち踊り》の能力は土地・カードが「いずれかの領域から」あなたの墓地に置かれたときに誘発するので、これが誘発するためには、土地・カードが墓地に置かれた直後に《スコラの木立ち踊り》が戦場になければならない。つまり《スコラの木立ち踊り》が、あなたがコントロールしている土地と同時に死亡した場合は、その能力は誘発しない。

《鋭い目、ナイレア》

{3}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5/6

破壊不能

あなたの緑への信心が5未満であるかぎり、鋭い目、ナイレアはクリーチャーではない。
あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{2}{G}：あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それがクリーチャー・カードであるなら、それをあなたの手札に加える。そうでないなら、あなたはそれをあなたの墓地に置いてよい。

- 公開されたクリーチャーでないカードを墓地に置かなければ、それはライブラリーの一番上に残る。

《凄絶な無気力》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできない。

{2}{W}：エンチャントしているクリーチャーを追放する。

- 追放されるクリーチャーは、《凄絶な無気力》の最後の能力の解決時にそれがエンチャントしているクリーチャーである。
- 《凄絶な無気力》が、その最後の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それが戦場を離れる前にエンチャントしていたパーマネントが追放される。その時点でそのパーマネントがクリーチャーでなかったとしても関係ない。

《青銅皮ライオン》

{G}{W}

クリーチャー — 猫

3/3

{G}{W}：ターン終了時まで、青銅皮ライオンは破壊不能を得る。

青銅皮ライオンが死亡したとき、これを戦場に戻す。これはエンチャント（あなたがコントロールしているクリーチャー）と「{G}{W}：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破壊不能を得る。」を持つオーラ・エンチャントであり、他のすべての能力を失う。

- あなたが《青銅皮ライオン》をコントロールしているがオーナーではなかった場合に、それが死亡したなら、そのオーナーではなくあなたがそれを戦場に戻すことになる。それはあなたがコントロールしているクリーチャーをエンチャントする。
- 《青銅皮ライオン》が戦場に戻る際に、それがエンチャントするものとして、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体を選ぶ。それが適正にエンチャントできるものがないなら、それはオーナーの墓地に残る。
- トークンが《青銅皮ライオン》をコピーしていたなら、それはオーナーの墓地から戻らない。

- トークンでないパーマネントが《青銅皮ライオン》をコピーしていたなら、それはオーナーの墓地から、《青銅皮ライオン》が与える2つの能力を持ち、その通常の能力を一切持たないオーラとして戻る。戦場に出る際に作用する置換効果を持っていたとしても、それは適用されない。そのオーラは、その元の名前と色と、特殊タイプを持っていたならその特殊タイプを持ち続ける。

《セテッサ式訓練》

{1}{G}

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）

セテッサ式訓練が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントしているクリーチャーは+1/+0の修整を受け、トランプルを持つ。

- オーラ・呪文の解決時に、《セテッサ式訓練》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、呪文全体が解決されない。それは戦場に出ないので、その能力が誘発することもない。

《セテッサの勇者》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

1/3

星座 — エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、セテッサの勇者の上に+1/+1カウンターを1個置き、カードを1枚引く。

- 《セテッサの勇者》が、その能力が誘発した後で戦場を離れた場合も、あなたはカードを1枚引くが、《セテッサの勇者》の上に+1/+1カウンターを置くことはない。

《旋風のごとき否定》

{2}{U}

インスタント

対戦相手がコントロールしている呪文や能力をそれぞれ、そのコントローラーが{4}を支払わないかぎり、打ち消す。

- 能力のうち、スタックを用いるのは起動型能力か誘発型能力のみである。起動型能力は「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。誘発型能力は「〜とき」、「〜たび」、「〜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。起動型能力を表すキーワード能力は注釈文にコロンを含み、誘発型能力を表すキーワード能力は注釈文に「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている。
- 《旋風のごとき否定》の解決時には、まずターンを進行している対戦相手（自分のターンであれば、ターン順で次の対戦相手）が、どの呪文や能力について支払いを行うのかを選び、その後その量のマナを支払う。その後、ターン順に他の各対戦相

手も同じことを行う。その後、コストが支払われなかった呪文と能力がすべて同時に打ち消される。

《騒音のアフィミア》

{1}{B}

伝説のクリーチャー・エンチャント — ハーピー

2/1

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、あなたはあなたの墓地からエンチャント・カード1枚を追放してもよい。そうしたなら、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《騒音のアフィミア》の誘発型能力の解決中に、エンチャント・カードを2枚以上追放することはできない。そのようにしてゾンビ・トークンを2体以上得るということとはできない。
- あなたは、《騒音のアフィミア》の誘発型能力の解決中に、エンチャント・カードを追放するかどうか、追放するならどれを追放するかを選ぶ。《騒音のアフィミア》が、それ自身の誘発型能力に対応して死亡したなら、あなたはそのカードを追放することができる。

《空の粉砕》

{2}{W}{W}

ソーサリー

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各プレイヤーは、それぞれカードを1枚引く。その後クリーチャーをすべて破壊する。

- 《空の粉砕》は、どのプレイヤーもカードを引かなかったとしても、クリーチャーをすべて破壊する。
- 条件を満たす各プレイヤーがそれぞれカードを引いてからクリーチャーをすべて破壊するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《大樹揺らしのキマイラ》(Theme Booster のカード)

{5}{G}{G}

クリーチャー — キマイラ

8/5

大樹揺らしのキマイラをブロックできるクリーチャーはすべて、これをブロックする。
大樹揺らしのキマイラが死亡したとき、カードを3枚引く。

- 何らかの理由によってクリーチャーが《大樹揺らしのキマイラ》をブロックできない場合（たとえば、タップ状態である場合）はブロックしない。それが《大樹揺らしのキマイラ》をブロックするために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーではブロックしな

くてもよい。そのクリーチャーは他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくてもどちらでもよい。

- クリーチャーが2体以上の異なるクリーチャーをブロックしなければならない場合には、そのコントローラーが、そのクリーチャーがどれをブロックするのかを選ぶ。

《太陽冠のヘリオッド》

{2}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5/5

破壊不能

あなたの白への信心が5未満であるかぎり、太陽冠のヘリオッドはクリーチャーではない。あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている、クリーチャー1体かエンチャント1つを対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

{1}{W}：他のクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

- 《太陽冠のヘリオッド》の誘発型能力は、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。それが《太陽に祝福されしダクソス》による1点のライフであっても、《塵へのしがみつき》による3点のライフであっても関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得るので、《太陽冠のヘリオッド》の能力は1回のみ誘発する。
- クリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、それを救うのに間に合うタイミングで、それが《太陽冠のヘリオッド》の能力によってカウンターを得ることはできない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《太陽冠のヘリオッド》の能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランブルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 《太陽冠のヘリオッド》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。
- クリーチャーでないエンチャントの上に+1/+1カウンターが置かれていても、それがクリーチャーになるまではそのカウンターには効果がない。それがクリーチャーになると、それはそのカウンターによって+1/+1の修整を受ける。
- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

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

《太陽に祝福されしダクソス》

{W}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

2/*

太陽に祝福されしダクソスのタフネスは、あなたの白への信心に等しい。(あなたの白への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{W}の総数である。)

他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが1体、戦場に出るか死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。

- 《太陽に祝福されしダクソス》の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作用する。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたの白への信心が減ったなら、そのターン中に《太陽に祝福されしダクソス》が受けてい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。
- あなたがコントロールしている他のクリーチャーが《太陽に祝福されしダクソス》と同時に戦場に出たなら、あなたはそのクリーチャーにつき1点のライフを得る。同様に、あなたがコントロールしている他のクリーチャーが《太陽に祝福されしダクソス》と同時に死亡したなら、あなたはそのクリーチャーにつき1点のライフを得る。しかし、《太陽に祝福されしダクソス》が死亡すると同時に他のクリーチャーが戦場に出た、あるいはその逆といった特殊な状況では、あなたはそのクリーチャーの分の1点のライフを得ない。

《太陽の宿敵、エルズペス》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — エルズペス

5

— 1 : あなたがコントロールしているクリーチャー最大2体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+2/+1の修整を受ける。

— 2 : 白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークンを2体生成する。

— 3 : あなたは5点のライフを得る。

脱出—{4}{W}{W}, あなたの墓地から他のカード4枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

- あなたが《太陽の宿敵、エルズペス》の忠誠度能力を起動し、それがあなたの墓地に置かれ、その後脱出するというのが、すべて同じターン中に起きたなら、《太陽の宿敵、エルズペス》は新しいパーマネントになるので、あなたはその忠誠度能力を起動できる。それを表すカードは同じだが関係ない。

《太陽の恵みの執政官》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 執政官

3 / 4

飛行、絆魂

あなたがコントロールしているペガサス・クリーチャーは絆魂を持つ。

星座 — エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、飛行を持つ白の2 / 2 のペガサス・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《タッサの神託者》

{U}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

1 / 3

タッサの神託者が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からX枚のカードを見る。Xはあなたの青への信心に等しい。そのうち最大1枚をあなたのライブラリーの一番上に置き、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。Xの値があなたのライブラリーにあるカードの枚数以上であるなら、あなたはこのゲームに勝利する。

(あなたの青への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{U}の総数である。)

- 《タッサの神託者》の誘発型能力の解決時に、あなたの青への信心が0であった場合は、あなたはライブラリーのカードを見ることも移動することもない。あなたのライブラリーにカードがないなら、あなたはゲームに勝利する。

《第1回イロアス競技会》

{2}{G}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IVの後に、生け贄に捧げる。)

I — 白の1 / 1 の人間・兵士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

II — 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3個置く。

III — 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、カードを2枚引く。

IV — 金・トークンを1つ生成する。

- 金・トークンとは、「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。」を持つ無色の金・アーティファクト・トークンのことである。

《血の野心家》

{1}{R}

クリーチャー — サテュロス・狂戦士

1 / 1

あなたが他のパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、血の野心家の上に+1/+1カウンターを1個置く。

{1}{R}, {T}, クリーチャー1体かエンチャント1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。血の野心家はそれに1点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーではブロックできない。

- 《血の野心家》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パーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、その2つ目の能力）でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
- あなたが、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《血の野心家》の1つ目の能力は、その呪文か能力よりも先に解決される。
- 《血の野心家》の最後の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げることができる。
- 《血の野心家》の最後の能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。そのクリーチャーで通常通りブロックできる。対象は適正だがダメージが与えられなかった場合（たとえば、軽減効果があった場合）、このターン、それではブロックできない。

《塵へのしがみつき》

{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。それがクリーチャー・カードであるなら、あなたは3点のライフを得る。そうでないなら、あなたはカードを1枚引く。

脱出—{3}{B}, あなたの墓地から他のカード5枚を追放する。（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。）

- 《塵へのしがみつき》を解決する時に、対象としたカード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3点のライフを得ることも、カードを1枚引くこともない。
- 追放されたカードがクリーチャー・カードであれば、それに他のカード・タイプがある場合（たとえば、クリーチャー・エンチャントである場合）でも、あなたは3点のライフを得る。それとともにカードを1枚引くことはない。

- 《塵へのしがみつき》は、その脱出コストを支払うために追放する5枚のカードのうちの1枚を対象とすることができる。その場合、その呪文は解決されない。

《繋がれた者の番人》

{1}{R}{G}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

4/4

トランプル

あなたが他の、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いかぎり、繋がれた者の番人では攻撃できない。

- 《繋がれた者の番人》が攻撃した後では、あなたがパワーが4以上の他のクリーチャーをコントロールしなくなったとしても、それは攻撃を続ける。
- あなたが《繋がれた者の番人》を2体コントロールしているなら、それぞれがもう一方の条件を満たすので、両方が攻撃できる。

《ティマレット、死者を呼び出す》

{2}{B}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I, II — あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚あなたの墓地に置く。その後、あなたはあなたの墓地からクリーチャーかエンチャントであるカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

III — あなたはX点のライフを得て占術Xを行う。Xはあなたがコントロールしているゾンビの総数に等しい。

- 1つ目と2つ目の章能力により追放するカードは、あなたが墓地に置いたばかりのカードでもよい。
- 1つ目と2つ目の章能力の解決中に、カードを複数追放することはできない。そうしてゾンビを複数生成するようなことはできない。
- 3つ目の章能力の解決中に、Xの値があなたのライブラリーにあるカードの枚数以上であったなら、あなたはライブラリー全体を見て、それを望む順番で戻す。その場合も、あなたはXの値に等しい点数のライフを得る。

《鉄鱗のハイドラ》(Theme Boosterのカード)

{3}{G}{G}

クリーチャー — ハイドラ

5/5

クリーチャー1体が鉄鱗のハイドラに戦闘ダメージを与えるなら、そのダメージを軽減し、鉄鱗のハイドラの上に+1/+1カウンターを1個置く。

- あなたが《鉄鱗のハイドラ》の上に置く+1/+1カウンターは、戦闘ダメージを軽減するはずのクリーチャー1体につき1個のみである。ダメージの点数には関係ない。
- 《鉄鱗のハイドラ》に軽減できないダメージが与えられた場合は、そのダメージは与えられ、それと同時にあなたはそれの上に+1/+1カウンターを1個置く。これは、致死ダメージの確認よりも先に行う。

《トリトンの波渡り》

{3}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

3/3

星座 — エンチャントが1つ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、トリトンの波渡りは飛行を得る。

- 同一のクリーチャーに飛行が複数あっても意味はない。

《ナイレアの介入》

{X}{G}{G}

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土地・カード最大X枚を探し、公開し、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。
- ナイレアの介入は飛行を持つ各クリーチャーにそれぞれXの2倍の点数のダメージを与える。

- 《ナイレアの介入》の2つ目のモードは、飛行を持つ各クリーチャーにそれぞれXの2倍に等しい点数のダメージを一度に与える。X点のダメージを与え、その後再びX点のダメージを与えるわけではない。

《ナイレアの猟匠》

{3}{G}

クリーチャー — ケンタウルス・シャーマン

4/3

ナイレアの猟匠が戦場に出たとき、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はあなたの緑への信心に等しい。(あなたの緑への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{G}の総数である。)

- Xの値は、誘発型能力の解決時にのみ決定する。その後であなたの緑への信心が変化したとしても、そのターン、後になってXの値が変化することはない。

《憎しみの幻霊》

{B}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

1/2

絆魂

エンチャントされているクリーチャーが死亡するたび、あなたがコントロールしていてそれにつけられていたオーラ 1 つにつきカードを 1 枚引く。

- 《憎しみの幻霊》が、エンチャントされているクリーチャー 1 体以上と同時に死亡したなら、その最後の能力はそれらのクリーチャーそれぞれについて誘発する。《憎しみの幻霊》がエンチャントされていたなら、それ自身についても誘発する。
- あなたがコントロールしているオーラが、それがエンチャントしているクリーチャーと同時に破壊されたなら、《憎しみの幻霊》の誘発型能力はそのオーラも含めて、その能力が誘発するかどうか、カードを何枚引くことになるのかを決定する。

《ニクス咲きの古きもの》

{4}{G}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント — エレメンタル

5/5

トランプル

あなたがマナを引き出す目的でパーマネントをタップするなら、それは代わりにその 3 倍のマナを生み出す。

- あなたが「マナを引き出す目的でパーマネントをタップする」とは、あなたがそのパーマネントの、コストに{T}のシンボルを含む起動型能力を起動し、その効果の一部としてマナが生み出されることのみを言う。
- 何らかの能力が、マナを引き出す目的で何かを「タップするたび」に誘発するなら、その誘発型マナ能力は《ニクス咲きの古きもの》の影響を受けない。
- 《ニクス咲きの古きもの》自身はマナを生み出さない。そうではなく、あなたがマナを引き出す目的でタップするパーマネントが生み出すマナを増やすのである。そのパーマネントのマナ能力が、それが生成するマナに何らかの制約や特記事項を課す場合、それはこれにより生成されるすべてのマナに適用される。
- 複数の《ニクス咲きの古きもの》の効果は累積する。たとえば、戦場に《ニクス咲きの古きもの》が 2 体あるなら、あなたは元の量とタイプのマナの、それぞれ 9 倍を得ることになる。

《ニクスの睡蓮》

{4}

伝説のアーティファクト

ニクスの睡蓮はタップ状態で戦場に出る。

{T} : 色 1 色を選ぶ。あなたのその色への信心に等しい点数の、その色のマナを加える。

(あなたの色への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれるその色のマナ・シンボルの総数である。)

- 《ニクスの睡蓮》の2つ目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。

《ニクスの伝令》

{2}{G}

クリーチャー・エンチャント — ケンタウルス・シャーマン

2/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、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1体かエンチャントされ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+1/+1の修整を受けトランプルを得る。

- 《ニクスの伝令》の能力が解決された後では、そのターン、後になってそれがエンチャントされていない状態になったとしても（または希に、エンチャントでなくなったとしても）、そのクリーチャーは+1/+1の修整とトランプルを保持する。

《ネシアン猪》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 猪

10/6

ネシアンの猪をブロックできるクリーチャーはすべて、これをブロックする。

ネシアンの猪がクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、そのクリーチャーのコントローラーはカードを1枚引く。

- 何らかの理由によってクリーチャーが《ネシアンの猪》をブロックできない場合（たとえば、タップ状態である場合）はブロックしない。それが《ネシアンの猪》をブロックするために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーではブロックしなくてもよい。そのクリーチャーは他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくてもどちらでもよい。
- クリーチャーが2体以上の異なるクリーチャーをブロックしなければならない場合には、そのコントローラーが、そのクリーチャーがどれをブロックするのかを選ぶ。
- 《ネシアンの猪》の2つ目の能力は、それをブロックしている各クリーチャーについてそれぞれ誘発する。
- 《ネシアンの猪》2つ目の能力は戦闘ダメージを与える前に解決される。また、その能力の解決後、戦闘ダメージを与える前というタイミングで、プレイヤーは優先権を得て呪文を唱えられる（たとえば、防御プレイヤーが引いたばかりのカードを唱えることができる）。

《ネシアンの角甲虫》

{1}{G}

クリーチャー — 昆虫

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが他のパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、ネシアンの角甲虫の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- あなたの戦闘フェイズの開始時に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていないなら、《ネシアンの角甲虫》の能力は誘発しない。その能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。ただし、両方の時点で同じクリーチャーである必要はない。
- 《ネシアンの角甲虫》の能力では、+1/+1カウンターを1個のみ置く。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関係ない。

#訂正# カードには誤植があるが、正しい文章は上のものである。

《ハイドラの成長》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

ハイドラの成長が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。

あなたのアップキープの開始時に、エンチャントしているクリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にする。

- 《ハイドラの成長》が、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、それが戦場を離れる前に最後にエンチャントしていたクリーチャーは+1/+1カウンターを得る。
- クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にするとは、そ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の上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

《ハイラックス塔の斥候》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・スカウト

3/3

ハイラックス塔の斥候が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。

- 《ハイラックス塔の斥候》の能力は、アンタップ状態のクリーチャーも対象にできる。《ハイラックス塔の斥候》自身も対象にできる。タップ状態のクリーチャーをアンタップしたくなければ、そうしてもよい。

《墓破りのラミア》

{4}{B}

クリーチャー・エンチャント — 蛇・ラミア

4 / 4

絆魂

墓破りのラミアが戦場に出たとき、あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの墓地に置き、その後あなたのライブラリーを切り直す。

あなたがあなたの墓地から呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 《墓破りのラミア》の最後の能力は、あなたに墓地からカードを唱える許可を与えるわけではない。そうするための他の方法（たとえば、脱出キーワード能力）が必要である。

《半真実の神託者、アトリス》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

3 / 2

威迫

半真実の神託者、アトリスが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはあなたのライブラリーの一番上からカードを3枚見て、それらを裏向きの束1つと表向きの束1つに分ける。一方の束をあなたの手札に加え、もう一方をあなたの墓地に置く。

- あなたは対戦相手1人のみを対象として選び、そのプレイヤーがあなたのライブラリーの一番上からカードを3枚見て束に分ける。他のプレイヤーはそれらのカードを見ることはできないが、それらが何のカードなのかを知らないまま何らかのアドバイスを提供することはできる。カードを見たプレイヤーは他のプレイヤーに見たものを伝えてもよい。その際、真実を伝えても、半真実でも、まったくの嘘を言ってもよい。
- 裏向きの束を手札に加えるなら、あなたはその束の中のカードを公開する必要はない。
- 対戦相手はカードを、カード3枚の束とカードのない束に分けてもよい。カード3枚の束は表向きの束でも裏向きの束でもよい。対戦相手が友好的に見えるかもしれないが、アトリスがどの神に仕えているのかを心に留めておくべきである。

《挽歌の歌い手》

{1}{U}

クリーチャー — セイレーン

1 / 3

瞬速

飛行

挽歌の歌い手が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは $-X/-0$ の修整を受ける。Xはあなたの青への信心に等しい。(あなたの青への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{U}の総数である。)

- Xの値は、誘発型能力の解決時にのみ決定する。その後であなたの青への信心が変化したとしても、そのターン、後になってXの値が変化することはない。

《パーフォロスの介入》

{X}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- トランブルと速攻を持つ赤の $X/1$ のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体生成する。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。
- クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。パーフォロスの介入はそれにXの2倍の点数のダメージを与える。

- 《パーフォロスの介入》の2つ目のモードは対象にXの2倍に等しい点数のダメージを一度に与える。X点のダメージを与え、その後再びX点のダメージを与えるわけではない。

《ピレアス号の艦長、シオーナ》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

ピレアス号の艦長、シオーナが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを7枚見る。あなたはそこからオーラ・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

あなたがコントロールしているオーラが1つ、あなたがコントロールしているクリーチャーにつけられるたび、白の $1/1$ の人間・兵士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《ピレアス号の艦長、シオーナ》の最後の能力は、オーラがあなたがコントロールしているクリーチャーにつけられた状態で戦場に出た場合にも、戦場にある別のオブジェクトにつけられていたオーラがあなたがコントロールしているクリーチャーにつけられた場合にも、誘発する。何らかの効果が、それがすでにエンチャントしているクリーチャーにオーラをつけようとしても、この能力は誘発しない。
- 《ピレアス号の艦長、シオーナ》にオーラがつけられることにより、他のプレイヤーがそのコントロールを得ることとなった場合、そのプレイヤーが兵士を生成する誘発型能力をコントロールする。

- 《ピレアス号の艦長、シオーナ》にオーラがつけられることにより、それがすべての能力を失った場合、《ピレアス号の艦長、シオーナ》の最後の能力は誘発しない。
- あなたがコントロールしていてクリーチャーでないパーマネントにオーラがつけられることにより、それがクリーチャーになった場合、《ピレアス号の艦長、シオーナ》の最後の能力は誘発する。あなたがコントロールしていないクリーチャーにオーラがつけられることにより、それがあなたがコントロールしているクリーチャーになった場合、《ピレアス号の艦長、シオーナ》の最後の能力は誘発する。あなたがコントロールしているクリーチャーにオーラがつけられることにより、それがクリーチャーでなくなったかあなたのコントロール下でなくなった場合、《ピレアス号の艦長、シオーナ》の最後の能力は誘発しない。

《ファリカの落とし子》

{3}{B}

クリーチャー — ゴルゴン

3/4

脱出—{5}{B}, あなたの墓地から他のカード3枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

ファリカの落とし子は+1/+1カウンターが2個置かれた状態で脱出する。これがこれにより戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれゴルゴンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 誘発型能力の解決時に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。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。

《フィーリーズ団の喧嘩屋》

{4}{G}{G}

クリーチャー — ケンタウルス・戦士

4/4

フィーリーズ団の喧嘩屋が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。(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。)

- 《フィーリーズ団の喧嘩屋》の最後の能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。《フィーリーズ団の喧嘩屋》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。

《不屈の英雄、エルズベス》(プレインズウォーカーデッキのカード)

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

伝説のプレインズウォーカー — エルズペス

5

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

− 2 : あなたのライブラリーや墓地から、「栄光の重装歩兵」という名前のカード1枚を探し、戦場に出す。これによりあなたが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。

− 8 : ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは飛行を得て+ X / + X の修整を受ける。Xはあなたの白への信心に等しい。

- Xの値は《不屈の英雄、エルズペス》の最後の能力の解決時に決定する。その後であなたの白への信心が変化したとしても、そのターン、後になってXの値が変化することはない。
- 《不屈の英雄、エルズペス》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは+ X / + X の修整を受けることも飛行を得ることもない。

《二柱に愛されしユートロピア》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

星座 — エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー1体を対象とし、それの上に+ 1 / + 1 カウンターを1個置く。ターン終了時まで、そのクリーチャーは飛行を得る。

- 《二柱に愛されしユートロピア》の能力は、すでに飛行を持っているクリーチャーを対象にできる。その場合も+ 1 / + 1 カウンターを1個得る。同一のクリーチャーに飛行が複数あっても意味はない。
- クリーチャー・エンチャントがあなたのコントロール下で戦場に出たときには、《二柱に愛されしユートロピア》の能力はそのクリーチャーを対象にできる。
- 《二柱に愛されしユートロピア》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。

《払拭の光》

{2}{W}

エンチャント

払拭の光が戦場に出たとき、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。払拭の光が戦場を離れるまでそれを追放する。

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

- 追放され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。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。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。

《ヘリオッドの介入》

{X}{W}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクトやエンチャント、合わせてX個を対象とし、それらを破壊する。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはXの2倍の点数のライフを得る。
- 《ヘリオッドの介入》の2つ目のモードにより、プレイヤーはXの2倍に等しい点数のライフを一度に得る。X点のライフを得て、その後再びX点のライフを得るわけではない。

《ヘリオッドの神罰》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

ヘリオッドの神罰は、労役カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

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ない。それは能力をすべて失い「{T}：ヘリオッドの神罰の上から労役カウンターを1個取り除く。その後、その上に労役カウンターが置かれていないなら、ヘリオッドの神罰を破壊する。」を持つ。

- 影響を受けるクリーチャーが、《ヘリオッドの神罰》がつけられた状態になった後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- エンチャントしているクリーチャーが、そのパワーかタフネスに含まれている*を定義する能力を持っている場合、その*は0である。
- 1体のクリーチャーが2体以上の《ヘリオッドの神罰》によってエンチャントされている場合、それは最後につけられた方の起動型能力のみを持つ。その能力を起動したなら、該当するカードのみから労役カウンターを取り除く。

《変幻の秘術師》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

星座 — エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、他のクリーチャー1体を対象とする。あなたは「変幻の秘術師は、この能力を持つことを除き、そのコピーになる。」を選んでよい。

- クリーチャー・エンチャントがあなたのコントロール下で戦場に出たときには、《変幻の秘術師》の能力はそれを対象にできる。
- 《変幻の秘術師》は、対象としたクリーチャーに記載されている内容に加えて、それに適用されたコピー効果をコピーする。そのクリーチャーの上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える効果はコピーしない。特に、対象としたクリーチャーをクリーチャーにしていた効果はコピーしない。
- 《変幻の秘術師》が何か他のもののコピーであるクリーチャーをコピーするなら、その対象がコピーしているものをコピーすることになる。
- 何かが《変幻の秘術師》のコピーになったなら、それも星座の能力を持つ。
- 《変幻の秘術師》は、その能力により永続的にコピーになる。この効果は、クリンナップ・ステップ中にも、この能力の解決後に対象としたクリーチャーが戦場を離れたとしても、消滅しない。
- 《変幻の秘術師》が他のクリーチャーのコピーになる前にそれに何らかの効果が適用されていたなら、その効果は適用され続ける。

《星明かりのマント》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

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）

星明かりのマントが戦場に出たとき、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呪禁を得る。（それは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 《星明かりのマント》が、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力の解決時に戦場を離れたとしても、それが戦場を離れる前に最後にエンチャントしていたクリーチャーはターン終了時まで呪禁を得る。

《星々とあるもの》

{3}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャーかエンチャント）

エンチャントしているパーマネントはエンチャントであり、他のカード・タイプをすべて失う。（それは能力を持ったまま、クリーチャーではなくなる。）

- 《星々とあるもの》が他のカード・タイプを持たないエンチャントをエンチャントした場合、そのエンチャントされたパーマネントは影響を受けない。
- エンチャントしているパーマネントはその能力を保持するが、パワーもタフネスも持たない。その能力の中にそれらを参照するものがあるなら0を用いる。

- エンチャントしているパーマネントは、それが失ったカード・タイプに関連するサブタイプもすべて失う。特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）は保持する。
- 《星々とあるもの》は、一時的にクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、機体）をエンチャントしてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、《星々とあるもの》の効果により、エンチャントしているパーマネントはエンチャントであり続ける。

《炎の覆い》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャー最大3体を対象とする。炎の覆いはそれらにそれぞれ1点のダメージを与える。このターン、それらのクリーチャーではブロックできない。

- 「ブロックできない」の効果は、対象としたクリーチャーすべてに適用され、それらのクリーチャーにのみ適用される。《炎の覆い》が、対象としたクリーチャーのうち1体以上に（軽減効果などにより）ダメージを与えなかったり、他のクリーチャーにダメージを（移し替え効果により）与えたりしても関係ない。
- 《炎の覆い》が解決される時点までに対象としたクリーチャーの一部が不適正な対象になっていたなら、それはダメージを与えられず、それでブロックできる。その場合も、他の対象としたクリーチャーは影響を受ける。

《暴走乗り》

{2}{R}

クリーチャー — サテュロス

2/3

トランプル

各戦闘の開始時に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、ターン終了時まで、暴走乗りは+1/+1の修整を受ける。

- 《暴走乗り》は、その能力によって+1/+1のみの修整を受ける。パワーが4以上のクリーチャーをあなたが何体コントロールしていたとしても関係ない。
- 《暴走乗り》が、その能力によって+1/+1の修整を受けた後では、そのターン、後になってパワーが4以上のクリーチャーをあなたがコントロールしなくなったとしても、それはその修整を失うことはない。
- あなたの戦闘フェイズの開始時に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていないなら、《暴走乗り》の能力は誘発しない。その能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。ただし、両方の時点で同じクリーチャーである必要はない。

《埋葬布を纏う者、エイスリオス》（ボックス購入特典のカード）

{4}{W}{B}

破壊不能

あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、埋葬布を纏う者、エイスリオスはクリーチャーではない。

あなたの終了ステップの開始時に、他のクリーチャー1体を対象とし、その上に硬貨カウンターを1個置く。

硬貨カウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡するか追放領域に置かれるたび、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- あなたの白と黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる、白か黒か両方であるマナ・シンボルの総数である。効果があなたの2色への信心を数える場合、それら両方の色である混成シンボル1個は1回だけ数える。
- 硬貨カウンターが置かれているトークンが死亡するか追放されるなら、《埋葬布を纏う者、エイスリオス》の最後の能力が誘発するが、そのトークンは戦場に戻らない。
- クリーチャーは硬貨カウンターが置かれていない状態で戦場に戻る。
- 何らかの効果によって、硬貨カウンターが置かれているクリーチャーが追放され、即座に戦場に戻るなら、《埋葬布を纏う者、エイスリオス》の最後の能力が誘発するが、効果はない。何らかの効果によって、硬貨カウンターが置かれているクリーチャーが追放され、後になって戦場に戻るなら、《埋葬布を纏う者、エイスリオス》の最後の能力がそのカードを戦場に戻し、後になって戦場に戻ることはない。
- 硬貨カウンターが置かれているクリーチャーが墓地に置かれるか追放されたが、《埋葬布を纏う者、エイスリオス》の最後の能力の解決前にその領域を離れたなら、そのカードは新しい領域に残る。その新しい領域も墓地か追放領域であったとしても、そこに残る。あなたはそれを戦場に戻さない。
- 《埋葬布を纏う者、エイスリオス》と、硬貨カウンターが置かれているクリーチャーの両方が同時に墓地や追放領域に置かれるなら、他方のクリーチャーは戦場に戻る。
- 何らかの理由により《埋葬布を纏う者、エイスリオス》自身の上に硬貨カウンターが置かれたなら、それが死亡するか追放されたときに、その最後の能力によって戦場に戻る。
- 《埋葬布を纏う者、エイスリオス》が戦場を離れたとしても、硬貨カウンターはクリーチャーの上に置かれたままである。後になって他の《埋葬布を纏う者、エイスリオス》が戦場に出ないかぎり、そのカウンターには何の意味も効果もない。
- 硬貨カウンターが置かれているクリーチャーがクリーチャーでなくなったとしても、それはその硬貨カウンターを保持するが、そのパーマネントが再びクリーチャーに

ならないかぎり、それが死亡したり追放されたりしても《埋葬布を纏う者、エイスリオス》の最後の能力は誘発しない。

- あなたがオーナーではないクリーチャーの上に硬貨カウンターが置かれていたなら、あなたが《埋葬布を纏う者、エイスリオス》をコントロールしている間は、そのパーマネントが死亡するか追放されるとあなたのコントロール下で戦場に戻る。多人数戦で、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、《埋葬布を纏う者、エイスリオス》の能力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。
- 2人対戦で、硬貨カウンターが置かれているクリーチャーが死亡したときに両方のプレイヤーが《埋葬布を纏う者、エイスリオス》をコントロールしているなら、非アクティブ・プレイヤー（現在のターンを進行していないプレイヤー）がそのクリーチャーを自分のコントロール下で戦場に戻す。同様の状況が多人数戦で起きたなら、現在のターンを進行しているプレイヤーから見て右側に最も近い非アクティブ・プレイヤーがそのクリーチャーを自分のコントロール下で戦場に戻す。

《万神殿の祭壇》

{3}

アーティファクト

あなたの、各色や色の各組み合わせへの信心はそれぞれ1多くなる。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。あなたが神か亜神か伝説のエンチャントをコントロールしているなら、あなたは1点のライフを得る。

- 2色への信心（たとえば、赤と緑への信心）も1多くなる。2や3ではない。
- あなたが得るライフは1点である。神や亜神や伝説のエンチャントをいくつコントロールしていても関係ない。
- 《万神殿の祭壇》の最後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。あなたは即時に、あなたのマナ・プールにマナを加えるとともに、該当するなら1点のライフも得る。

《マンティコアの様相》

{2}{R}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（クリーチャー）

マンティコアの様相が戦場に出たとき、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先制攻撃を得る。

エンチャントしているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

- 《マンティコアの様相》が、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力の解決時までに戦場を離れたとしても、それが戦場を離れる前に最後にエンチャントしていたクリーチャーはターン終了時まで先制攻撃を得る。

《水底のクラーケン》

{1}{U}{U}

クリーチャー — クラーケン

2/3

あなたがカードを1枚引くたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、水底のクラーケンの上に+1/+1カウンターを1個置き、青の1/1の触手・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《水底のクラーケン》の能力の解決中に、{1}を複数回支払うことはできない。それにより触手を複数生成したり、+1/+1カウンターを複数置いたりするようなことはできない。
- あなたはカードを引き、それを見た後で、{1}を支払うかどうかを決定する。カードを複数枚引くなら、それらをすべて見た後で、その結果誘発した誘発型能力のうちいくつに対して{1}を支払うか決定する。
- 《水底のクラーケン》が、その能力が誘発した後で戦場を離れた場合も、あなたは{1}を支払って触手を得ることができるが、《水底のクラーケン》の上に+1/+1カウンターを置くことはない。

《未知なるものの魅惑》

{3}{B}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを6枚公開する。対戦相手1人は、その中から土地でないカード1枚を追放する。その後あなたは、残りをあなたの手札に加える。その対戦相手はその追放されたカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 公開した6枚のカードがすべて土地・カードであったなら、対戦相手は何も追放しない。あなたは、6枚のカードすべてを自分の手札に加える。
- 対戦相手がカードを唱えるなら、《未知なるものの魅惑》の解決の一部として唱える。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許諾は無視する。
- 「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、《胸躍る可能性》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。

《密集戦術》

{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体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+1の修整を受ける。ターン終了時まで、他の、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ+1/+1の修整を受ける。

- 《密集戦術》を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのクリーチャーも+1/+1の修整を受けない。

《魅了された者、アリリオス》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間

2/3

魅了された者、アリリオスはタップ状態で戦場に出る。

あなたが反射をコントロールしているなら、魅了された者、アリリオスはあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。

魅了された者、アリリオスが戦場に出たとき、青の3/2の反射・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《魅了された者、アリリオス》はあなたのアンタップ・ステップ中にはアンタップしないが、呪文や能力によってそれをアンタップすることはできる。
- あなたが反射をコントロールしなくなっても、《魅了された者、アリリオス》が即座にアンタップ状態になるわけではない。それは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップする。

《無傷のハクトス》

{R}{R}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

6/1

各戦闘で、無傷のハクトスは可能なら攻撃する。

無傷のハクトスが戦場に出るに際し、2か3か4を無作為に選ぶ。

無傷のハクトスは、プロテクション（点数で見たマナ・コストがその選ばれた値でない）を得る。

- 《無傷のハクトス》が何らかの理由で攻撃できない場合（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、あなたはその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。

- 《無傷のハクトス》は、無作為に選ばれなかった2つの選択肢に対するプロテクションだけではなく、その選ばれた値以外のすべての点数で見たマナ・コストのそれぞれに対するプロテクションを得る。
- 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。他の領域にあるカードや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。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じ点数で見たマナ・コストを持つ。
- 《無傷のハクトス》のプロテクションの内容を決める数値は、それが戦場に出る前に無作為に選ぶ。それが該当するプロテクション能力を得る前にプレイヤーがそれを対象にできるようなタイミングは存在しない。
- 何らかの理由により《無傷のハクトス》が、その能力のために数値を選ばずに戦場に出たなら、それはその最後の能力によってプロテクション能力を得ない。

《胸躍る可能性》

{1}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カードを2枚引く。

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

《メドマイの予言》

{1}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IVの後に、生け贄に捧げる。)

I — 占術2を行う。

II — カード名1つを選ぶ。

III — あなたが、その選ばれた名前の呪文をこのターン内で初めて唱えたとき、カードを2枚引く。

IV — 各プレイヤーのライブラリーの一番上のカードを見る。

- 何らかの理由により、2つ目の章能力で名前が選ばれていない状態で3つ目の章能力が解決されるなら、それは決して誘発しない遅延誘発型能力を生成する。それはあなたが名前を持たない呪文を唱えたとしても誘発しない。

《猛然たる顕現》

{2}{R}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしている場合、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたが猛然たる顕現によって他のカードを追放するまで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- あなたの終了ステップの開始時に、パワーが4以上であるクリーチャーをあなたがコントロールしていないなら、《猛然たる顕現》の能力は誘発しない。その能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。ただし、両方の時点で同じクリーチャーである必要はない。
- 《猛然たる顕現》の能力では、あなたはカードを1枚のみ追放する。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関係ない。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《猛然たる顕現》の効果によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。
- 追放したカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。
- 《猛然たる顕現》が、あなたが一番最近に追放したカードを唱える前に戦場を離れたとしても、それが追放され続けているかぎり、あなたはそれを唱えられる。

《モーギスの殺戮神官》

{B}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・シャーマン

2/2

あなたがパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、ターン終了時まで、モーギスの殺戮神官は+2/+0の修整を受ける。

{2}, 他のクリーチャー1体か、エンチャント1つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、モーギスの殺戮神官は先制攻撃を得る。

- 《モーギスの殺戮神官》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パーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、これの2つ目の能力）でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
- 同一のクリーチャーに先制攻撃が複数あっても意味はない。

《モーギスの魂刈り》

{2}{B}

クリーチャー・エンチャント — ミノタウルス・シャーマン

2 / 3

{2}{B}, クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：カードを 1 枚引く。

- 《モーギスの魂刈り》の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げて
もよい。

《ヤツメの様相》

{3}{B}

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）

ヤツメの様相が戦場に出たとき、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード 2
枚を捨てる。

エンチャントしているクリーチャーは絆魂を持つ。

- 《ヤツメの様相》を解決する時に、それがエンチャントするはずのクリーチャーが
不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それは戦場に出ないので、
その能力が誘発することもない。
- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《有刺カサゴ》

{1}{U}

クリーチャー・エンチャント — 魚

2 / 1

対戦相手の各ターン内で初めてあなたが呪文を唱えるたび、土地でないパーマネント 1 つ
を対象とする。あなたはそれをタップまたはアンタップしてもよい。

#訂正# カードには誤植があるが、正しい文章は上のものである。

《夢固めのシャーマン》

{5}{R}

クリーチャー・エンチャント — ミノタウルス・シャーマン

5 / 4

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは{2}{R}を支払い、土地でないパーマネント 1
つを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、土地でないパーマネント・カードが公開され
るまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを 1 枚ずつ公開する。そのカードを戦
場に出し、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。

- 《夢固めのシャーマン》の誘発型能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄
に捧げることができる。
- 《夢固めのシャーマン》の能力の解決中に、{2}{R}を 2 回以上支払ったりパーマネ
ントを複数生け贄に捧げたりすることはできない。

- {2}{R}を支払うが土地でないパーマネント生け贄に捧げないということはできない。その逆もできない。このコストは、すべて支払うかまったく支払わないか、どちらかでなければならない。
- あなたのライブラリーに土地でないカードが残っていなかったなら、あなたは単にライブラリーを無作為化してプレイを続ける。

《夢さらい》

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

クリーチャー — スフィンクス

3/5

飛行、絆魂

あなたがカードを1枚引くたび、ターン終了時まで、夢さらいは+1/+0の修整を受ける。

夢さらいが攻撃するたび、カードを1枚引く。

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、夢さらいは呪禁を得る。これをタップする。

- 《夢さらい》の2つ目の誘発型能力はブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。すると、通常は1つ目の誘発型能力が誘発し、それもブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。
- 《夢さらい》の最後の能力は、それがすでにタップ状態であっても起動できる。その場合もターン終了時まで呪禁を得る。

《夜明けのキマイラ》

{3}{W}{W}

クリーチャー — キマイラ

3/3

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたの白への信心に等しい。(あなたの白への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{W}の総数である。)

飛行

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少(たとえば、《夜明けのキマイラ》によるもの)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。
- コスト減少の能力は、《夜明けのキマイラ》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が《夜明けのキマイラ》のコスト減少の量を変更することはできない。

《陽光たてがみのペガサス》

{3}{W}

クリーチャー — ペガサス

2 / 3

飛行

{1}{W}：ターン終了時まで、陽光たてがみのペガサスは警戒と絆魂を得る。

- 同一のクリーチャーに警戒や絆魂が複数あっても意味はない。

《ラゴナ団の語り部》

{3}{W}

クリーチャー — ケンタウルス・アドバイザー

3 / 4

ラゴナ団の語り部が戦場に出たとき、あなたの墓地からエンチャント・カード1枚を対象とする。あなたはそれをあなたのライブラリーの一番上に置いてもよい。そうしたなら、あなたは、その点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを得る。

- プレイヤーの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。

《流星の執政官》

{4}{W}{W}

クリーチャー — 執政官

4 / 4

飛行

流星の執政官が死亡したとき、あなたの墓地からエンチャント・カード1枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

- オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手のパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。

《沸き起こる畏怖》

{3}{G}

インスタント

このターン、クリーチャー・エンチャントやエンチャントされているクリーチャーから受けるものを除き、戦闘ダメージをすべて軽減する。占術2を行う。

- あなたは《沸き起こる畏怖》の解決中に占術2を行う。ダメージを軽減した後ではない。

- 《沸き起こる畏怖》はクリーチャーの特性を変更しないので、ダメージが与えられる直前に、クリーチャーがエンチャントされているかどうか、それがエンチャントであるかどうかを見て、戦闘ダメージを軽減するかどうかを決定する。

《わしづかみの巨人》(Theme Booster のカード)

{5}{W}

クリーチャー — 巨人

5/7

警戒

わしづかみの巨人がクリーチャー 1 体にブロックされた状態になるたび、わしづかみの巨人が戦場を離れるまでそのクリーチャーを追放する。

- 2 体以上のクリーチャーが《わしづかみの巨人》をブロックしたなら、その能力はそれらのクリーチャー 1 体につき 1 回誘発する。
- 《わしづかみの巨人》は、それをブロックしたクリーチャーが追放されても、ブロックされていない状態にはならない。それがトランプルを得ていないかぎり、それは戦闘ダメージを与えない。
- 《わしづかみの巨人》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、ブロック・クリーチャーは追放されない。
- 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。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。

《ヴェリユス山の恐怖》(Theme Booster のカード)

{5}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行、二段攻撃

ヴェリユス山の恐怖が戦場に出たとき、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二段攻撃を得る。

- 同一のクリーチャーに二段攻撃が複数あっても意味はない。
- この誘発型能力は、解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは二段攻撃を得ない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、テーロス、ラヴニカのギルド、ラヴニカの献身、灯争大戦、エルドレインの王権、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。©2020 Wizards.

