

デーロス リリースノート

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

最終更新 2013 年 7 月 19 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明確にし、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、**マジック**のルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。探している疑問が見つからない場合、Wizards.com/CustomerServiceにご連絡を。

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

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭な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ルール・テキストを含んでいる。ただし、全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

『デーロス』セットは 249 枚のカードからなる（コモン 101 枚、アンコモン 60 枚、レア 53 枚、神話レア 15 枚、および基本土地 20 枚）。

プレリリース・イベント：2013 年 9 月 21-22 日

発売記念ウィークエンド：2013 年 9 月 27-29 日

ゲームデー：2013 年 10 月 19 日～20 日

『デーロス』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 수 있습니다. 그 발매일
は、2013 年 9 月 27 日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで 사용할 수 있는 카드・세
트는以下の通りである。『ラヴニカへの回帰』、『ギルド門侵犯』、『ドラゴンの迷路』、『基本세
트 2014』、『デーロス』。

Wizards.com/MagicFormats から、全てのフォーマットと 사용할 수 있는 카드・세트の一覧を確認できる。

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

テーマ：神々の魔法

すべてのマジックのセットには強力なエンチャント・カードが存在する。そして『デーロス』セットで
は、我々がプレイする上で慣れ親しんでいるオーラやエンチャントが多数登場する。しかし、『デーロ
ス』セットでは、プレイヤーがそれまで見たこともないようなエンチャントも登場する。これらの新た
なカードは、エンチャント・カードと他のカードが持つタイプを融合し、デーロスの神々とその創造物
が定命の者たちの住む世界に顕現する様を表している。

これらのカードの絵柄上の特徴として、カード枠の上半分に神々の住む世界であるニクスの星空が描か
れている。このカード枠の特徴により、プレイヤーはどのクリーチャーとアーティファクトがエンチャ
ントでもあるかが一目でわかるようになっている。

本文書における以降の詳細に入る前に、まず代表的な 3 つのカードを例に見てみよう。

《太陽の神、ヘリオッド》

{3} {W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

破壊不能

あなたの白への信心が5未満であるかぎり、太陽の神、ヘリオッドはクリーチャーではない。（あなたの白への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる{W}の総数に等しい。）

あなたがコントロールする他のクリーチャーは警戒を持つ。

{2} {W} {W} : 白の2/1のクレリック・クリーチャー・エンチャント・トークンを1体戦場に出す。

《太陽の神、ヘリオッド》は、各色に1つある5つの伝説のクリーチャー・エンチャント・カードのサイクルの1つである。詳細については「新規用語：信心」および「サイクル：神々」を参照。

《ヘリオッドの使者》

{3} {W}

クリーチャー・エンチャント — 大鹿

3/3

授与 {6} {W} （このカードを授与コストで唱えた場合、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ呪文である。クリーチャーにつけられていない場合、これは再びクリーチャーになる。）

ヘリオッドの使者かエンチャントされているクリーチャーが攻撃するたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

エンチャントされているクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。

《ヘリオッドの使者》は、このセットに登場する15のクリーチャー・エンチャントの1つである。これらのクリーチャーすべてが5柱の神に関連しているわけではないが、すべてが授与の能力を持つ。詳細については「新キーワード：授与」を参照。

《ヘリオッドの槍》

{1} {W} {W}

伝説のアーティファクト・エンチャント

あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{1} {W} {W}, {T} : このターンにあなたにダメージを与えたクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

《ヘリオッドの槍》は、各色に1つある5つの伝説のアーティファクト・エンチャント・カードからなるサイクルのうちの1つであり、それぞれが5柱の神のいずれかにフレイバー的に関わりがある。

* エンチャントであり、別のパーマネント・タイプでもあるパーマネントは、そのいずれかのタイプに影響する呪文や能力の影響を受ける。たとえば、「エンチャント1つを対象とし、それを追放する。」という呪文は、クリーチャー・エンチャントまたはアーティファクト・エンチャントのどちらも追放できる。

* もしクリーチャー・エンチャントがクリーチャーに変化させられた（たとえば、《オパール色の輝き》を使用して）場合、それにかかれているパワーとタフネスは変化させた効果に記されたパワーとタフネスに上書きされる。変化させた効果が具体的に上書きしない限りは、それまで持っていたサブタイプまたは特殊タイプを引き続き持ち続ける。

新キーワード：授与

授与は、神々の領域であるニクスの世界の住人であるいくつかのクリーチャー・エンチャントが持ち、ニクスの力を他の存在に対して注入することを可能とする能力を表すキーワードである。授与を持つクリーチャーは、クリーチャーとしても、別のクリーチャーを対象としたオーラとしても唱えることができる。

《雨雲のナイアード》

{2} {U}

クリーチャー・エンチャント — ニンフ

2 / 2

授与 {4} {U} （このカードを授与コストで唱えた場合、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ呪文である。クリーチャーにつけられていない場合、これは再びクリーチャーになる。）

飛行

エンチャントされているクリーチャーは、+2/+2の修整を受けるとともに飛行を持つ。

授与の公式ルールは以下の通り。

702. 102. 授与

702. 102a 授与は2つの常在型能力を表す。1つは授与を持つカードがスタック上にある間に作用する常在型能力、もう1つはそれがスタック上に置かれている間と戦場に置かれている間の両方で作用する常在型能力である。「授与[コスト]」は、「あなたはこのカードを、そのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払って唱えてもよい。」および「あなたがこの呪文の授与コストを支払うことを選択したなら、これはオーラ・エンチャントとなり、エンチャント（クリーチャー）を得る。」を意味する。これらの効果は、この呪文が解決される時点で不適正な対象を対象としていたか、またはこの呪文がなかったパーマネントが外れるかのどちらかが起こるまで残る。授与コストを支払う場合、ルール 601. 2b およびルール 601. 2e-g の代替コストの支払いに関するルールに従う。

702. 102b 呪文のコントローラーがその授与コストを支払うことを選択した場合、そのプレイヤーはそのエンチャント（クリーチャー）能力およびルール 601. 2c で定義されたオーラ呪文の適正な対象を選ぶ。ルール 303. 4 も参照。

702. 102c 呪文のコントローラーは、その呪文がオーラ呪文となった後に適正な対象を選ぶことができないかぎり、授与コストを支払う事を選択することはできない。

702. 102d 授与を持つオーラ呪文の解決時にその対象が不適正だった場合、それをオーラ呪文にする効果は終了する。それはクリーチャー呪文として引き続き解決され、その呪文のコントローラーのコントロール下で戦場に出される。これはルール 608. 3a の例外である。

* 呪文がオーラ呪文となるかどうかをあなたが選ぶのは、呪文がスタック上に置かれる時点である。。瞬速などの、いつ呪文を唱えられるかに影響を与える能力は、どの領域から唱えるかには関係なく、その唱えるクリーチャー・カードに適用される。たとえば、「あなたは、クリーチャー・カードを、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。」という効果は、授与を持つクリーチャー・カードをインスタント呪文を唱えられるときならいつでもオーラ呪文として唱えることを可能とする。

* スタック上では、授与を持つ呪文はクリーチャー呪文またはオーラ呪文のいずれかである。同時に両方であることはない。

* 他のオーラ呪文と異なり、授与を持つオーラ呪文はその解決時に対象が不適正な対象となった場合に打ち消されることはない。ただし、それをオーラ呪文とする効果が終了してエンチャント（クリーチャー）を失う。そしてそれはクリーチャー・エンチャント呪文に戻り、解決されて、クリーチャー・エンチャントとして戦場に出る。

* 他のオーラと異なり、授与を持つオーラは外れた時にオーナーの墓地に置かれることはない。ただし、それをオーラにしている効果が終了してエンチャント（クリーチャー）を失い、クリーチャー・エンチャントとして戦場に残る。一番最近のあなたのターンの開始時にオーラとしてでもあなたのコントロール下に置かれていた場合、外れたターンに攻撃（および持っているなら{T}能力を起動）することができる。

* 授与を持つパーマネントが、唱えられる以外の方法で戦場に出たなら、それはクリーチャー・エンチャントである。その授与コストを支払ってオーラとすることはできない。

* クリーチャーにつけられたオーラは、そのクリーチャーがタップ状態になった場合でもタップ状態になることはない。稀なケースを除いては、授与を持つオーラが外れ、クリーチャーとなった場合でもアンタップ状態であり続ける。

新能力語：英雄的

テーロスの壮大な世界では生き残るために、並外れた英雄的な行為を行う必要に迫られることがある。英雄的という能力語は、あなたが英雄的能力を持つクリーチャーを対象として呪文を唱えた時に誘発する能力の行頭に（英語版では斜体で）書かれている。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

《セテッサの戦神官》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 3

英雄的 - あなたがセテッサの戦神官を対象とする呪文を1つ唱えるたび、あなたは2点のライフを得る。

* 英雄的能力は、それを誘発させたエンチャント呪文よりも先に解決される。

* 英雄的能力は、呪文1つにつき1回のみ誘発する。その呪文が英雄的能力を持つクリーチャーを複数回対象にする場合でも同様である。

* 英雄的能力は、スタック上に呪文のコピーが生成された場合や呪文の対象が英雄的能力を持つクリーチャーを含むように変更された場合は誘発しない。

新キーワード処理：怪物化

神話上の怪物たちはテーロスの地を徘徊し、その姿は最も豪胆な者の心にも恐怖心を植えつける。怪物化は、クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置き、他の能力を誘発して新たなボーナスを発生させる新たなキーワード処理である。

《形見持ちのゴルゴン》

{3} {B} {B}

クリーチャー — ゴルゴン

2 / 5

接死

{5} {B} {B} : 怪物化1を行う。(このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを1個置き、怪物的になる。)

形見持ちのゴルゴンが怪物的になったとき、対戦相手がコントロールするゴルゴンでないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

怪物化の公式ルールは以下の通り。

701. 28. 怪物化

701. 28a 「怪物化 N を行う」とは、「このパーマネントが怪物的でない場合、これの上に + 1 / + 1 カウンターを N 個置き、それは怪物的になる。」を意味する。怪物的とは、他の能力によって参照されることが可能なパーマネントの状態を指す。

701. 28b パーマネントの能力がプレイヤーに対し「怪物化 X を行うこと。」と指示があった場合、そのパーマネントの持つ他の能力も X を参照することができる。それらの能力における X の値は、パーマネントが怪物的となった場合の X の値と同じである。

* 一度怪物的となったクリーチャーは、再び怪物的となることはできない。怪物化能力の解決時にクリーチャーがすでに怪物的であった場合、何も起こらない。

* クリーチャーが怪物的という能力を持つわけではない。単にそのクリーチャーがそういう性質を持つだけである。クリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、もしくはその能力を失った場合でも、それは引き続き怪物的である。

* クリーチャーが怪物的となることで誘発される能力は、そのクリーチャーの怪物化能力の解決時にそのクリーチャーが戦場に出ていなかった場合、誘発されない。

新規用語：信心

神々は定命の者による忠誠に対し、素晴らしい奇跡を起こすことで報いる。信心とは、効果の度合いを決定するために色マナ・シンボルを数える、新しいルール用語である。

《ナイレアの信奉者》

{2} {G} {G}

クリーチャー — ケンタウルス・射手

3 / 3

ナイレアの信奉者が戦場に出たとき、あなたはあなたの緑への信心に等しい点数のライフを得る。（あなたの緑への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる {G} の総数に等しい。）

信心の公式ルールは以下の通り。

700. 5. プレイヤーの [色] への信心は、そのプレイヤーがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれるマナ・シンボルの総数に等しい。

* そのプレイヤーがコントロールするパーマネントのマナ・コストにある、数字で表示されたマナ・シンボル（{0}、{1}、など）は、いずれの色の信心にも加算されない。

* パーマネントの文章欄の中にあるマナ・シンボルは、いずれの色の信心にも加算されない。

* 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、そしてファイレクシア・マナ・シンボルは、あなたの、それぞれ対応する色の信心に加算される。

* あなたの色への信心に依存する効果を持つ起動型能力または誘発型能力がある場合、その能力の解決時にあなたのコントロールするパーマネントのマナ・コストにある該当する色のマナ・シンボルの数を数える。この能力を持つパーマネントは、その時点で戦場に出ているなら数える。

再録キーワード処理：占術

占術は、プレイヤーが自らの未来を覗き見て、場合によってはそれを変えることを可能とする再録キーワード処理である。このキーワード処理は、直近では基本セット 2011 にも登場している。

《火花の衝撃》

{R}

インスタント

クリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。火花の衝撃はそれに 1 点のダメージを与える。占術 1 を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

占術の公式ルールは以下の通り。

701. 18. 占術

701. 18a 占術 N を行なうとは、プレイヤーが自分のライブラリーの一番上から N 枚のカードを見て、それらのうち望む枚数のカードを自分のライブラリーの一番下に望む順番で置き、残りを自分のライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。

* プレイヤーが占術を行う場合、そのプレイヤーは見たカードをすべて自分のライブラリーの一番上に置くか、すべて自分のライブラリーの一番下に置くか、あるいは何枚かのカードをライブラリーの一番上に置き、残りを一番下に置くかのいずれを選ぶこともできる。

* いずれの場所にカードを置く場合でも、あなたはその置かれる順番を自由に決めることができる。

* あなたは、カードに書かれた処理を順番に行う。呪文や能力によっては、最後に占術を行う。また、最初に占術を行ってから他の処理を行う場合もある。

* 1 つ以上の対象を取る呪文や能力が占術を持っていることもある。その場合、その呪文や能力の解決時点でその対象がすべて不適正になっていた場合、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よって占術を行うこともない。

サイクル：神々

テーロスの神々は、星々と共に生きる霊的な存在である。彼らに対する定命の者の強い信仰心によって、その身を現世に顕現し、共に戦えるようになる。

《狩猟の神、ナイレア》

{3} {G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6 / 6

破壊不能

あなたの緑への信心が5未満であるかぎり、狩猟の神、ナイレアはクリーチャーではない。（あなたの緑への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる {G} の総数に等しい。）

あなたがコントロールする他のクリーチャーはトランブルを持つ。

{3} {G}：クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。

* 神をクリーチャーではなくするタイプ変更能力は、戦場でのみ機能する。あなたのその色への信心に関係なく、他の領域ではクリーチャー・カードである。

* 神が戦場に出たなら、あなたのその色への信心（神自身の持つマナ・コストのマナ・シンボルの数も含む）によってクリーチャーが戦場に出たかどうか決定され、クリーチャーが戦場に出ることで誘発する能力が誘発するかどうか決まる。

* 神がクリーチャーでなくなった場合、それはクリーチャーというタイプとクリーチャー・タイプであるサブタイプすべてを失う。それは伝説のエンチャントであり続ける。

* 神々の能力は、それがクリーチャーであるか否かに関係なく、それが戦場に出ているかぎり機能する。

* 攻撃またはブロックしている神がクリーチャーでなくなった場合、それは戦闘から取り除かれる。

* 神がダメージを与えられ、その後クリーチャーでなくなり、そしてその後また同じターン中に再度クリーチャーとなった場合、そのダメージは負ったままである。神が以前クリーチャーであった時に影響を受けたすべての効果についても同様である。（神が負うダメージについては、神は破壊不能を持つため、ほとんどの場合は無意味である。）

サイクル：神々の試練

『デーロス』セットでは、それぞれの神からの挑戦として、各色に1つそれに対応するオーラが用意されている。

《エレボスの試練》

{1} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーが攻撃するたび、その上に+1/+1カウンターを1個置く。その後、その上に3個以上の+1/+1カウンターが置かれているならば、エレボスの試練を生け贄に捧げる。

あなたがエレボスの試練を生け贄に捧げたとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚捨てる。

* +1/+1カウンターは、ブロック・クリーチャーが指定されたり戦闘ダメージが与えられたりする前にクリーチャーの上に置かれる。

* エンチャントされているクリーチャーに3個以上の+1/+1カウンターが置かれているかのチェックは、攻撃による誘発型能力の解決の一部として行われる。3個目の+1/+1カウンターが他の方法によってエンチャントされているクリーチャーの上に置かれた場合、そのクリーチャーが次に攻撃する時までは《エレボスの試練》を生け贄に捧げることはない。

* あなたが他の方法によって《エレボスの試練》を生け贄に捧げた場合、その最後の能力が誘発する。

サイクル：戦場に出たときに誘発する能力を持つオーラ

《災いの印》

{1} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

災いの印が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントされているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

* 『デーロス』セットには、「[このオーラ]が戦場に出たとき、カードを1枚引く。」という能力を持つオーラが5つ存在する。これらのオーラ呪文の解決時点でその対象が不適正な対象となっていた場合、それは打ち消される。そのオーラは戦場に出ず、あなたがカードを引くこともない。

ルール変更：「プレインズウォーカーの唯一性ルール」および「レジェンド・ルール」

基本セット 2014 で導入された2つのルール変更が『デーロス』セットにおけるカードの機能に影響する。

以前のルールでは、同じ名前を持つ伝説のパーマネントが戦場に2つ以上出ていた場合、もしくは戦場に出ている2体以上のプレインズウォーカーが共通のサブタイプ（「ジェイス」等）を持つ場合、それらはすべて状況起因処理でオーナーの墓地に置かれていた。これらのルールは変更された。新しいルールは以下の通り。

704.5j 1人のプレイヤーが同じプレインズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーを2体以上コントロールしている場合、そのプレイヤーはそこから1体を選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。これは「プレインズウォーカーの唯一性ルール」と呼ばれる。

704.5k 1人のプレイヤーが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしている場合、そのプレイヤーはそこから1体を選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。これは「レジェンド・ルール」と呼ばれる。

カード別注釈

《悪夢の織り手、アショク》

{1} {U} {B}

プレインズウォーカー — アショク

3

+2：対戦相手1人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番上から3枚のカードを追放する。

—X：悪夢の織り手、アショクによって追放された点数で見たマナ・コストがXのクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。そのクリーチャーは、他のタイプに加えてナイトメアでもある。

—10：すべての対戦相手の手札と墓地にある、すべてのカードを追放する。

* 《悪夢の織り手、アショク》の2つ目の能力は、アショクの1つ目および3つ目によって追放されたすべてのクリーチャー・カードを参照する。

* 《悪夢の織り手、アショク》の2つ目の能力はクリーチャー・カードを対象としない。能力の解決時点で、どのクリーチャー・カードを戻すかをあなたが決定する。しかし、この能力を起動する時にあなたがXの値として選んだ値と点数で見たマナ・コストが等しいものを選ばなくてはならない。

* 《悪夢の織り手、アショク》が一度戦場を離れ、後に別の《悪夢の織り手、アショク》が戦場に出た場合、（同じカードによって表されていても）それは新しいオブジェクトである。以前の《悪夢の織り手、アショク》によって追放されたクリーチャー・カードは、新しい《悪夢の織り手、アショク》の2つ目の能力によって戦場に出すことはできない。

* 授与を持つクリーチャー・カードを戦場に出す場合、それはオーラとしてではなくクリーチャーとして戦場に出る。

* マナ・コストに {X} が含まれるクリーチャー・カードを戦場に出した場合、そのXの値は0である。

《アクロスの巨像》

{8}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

10/10

防衛、破壊不能

{10}：怪物化10を行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを10個置き、怪物的になる。）

アクロスの巨像が怪物的であるかぎり、これはトランプルを持つとともに、防衛を持たないかのように攻撃できる。

* 《アクロスの巨像》は怪物的であっても、防衛を失うのではない。それは攻撃できるようになるだけである。

《アクロスの重装歩兵》

{R} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 2

アクロスの重装歩兵が攻撃するたび、これはターン終了時まで+X/+0の修整を受ける。Xはあなたがコントロールする攻撃クリーチャーの総数に等しい。

* この能力の解決時に、あなたのコントロールしている攻撃クリーチャーの数を数えてXの値を決定する。

* 能力の解決後に攻撃クリーチャーの数が変更されても、ボーナスの値は変更されない。

《アクロスの木馬》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 馬

0 / 4

防衛

アクロスの木馬が戦場に出たとき、対戦相手1人はこれのコントロールを得る。

あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手はそれぞれ白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《アクロスの木馬》の戦場に出たときに誘発する能力は、どの対戦相手も対象としない。多人数戦では、能力の解決時にあなたが対戦相手を決定する。

* 最後の能力にある「各対戦相手」とは、《アクロスの木馬》をコントロールしているプレイヤーの対戦相手の事を指す。2人でプレイするゲームでは大抵の場合、対戦相手が《アクロスの木馬》をコントロールし、あなたが戦場に兵士トークンを戦場に出すこととなる。

《アナックスとサイミーディ》

{1} {R} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3 / 2

先制攻撃、警戒

英雄的 — あなたがアナックスとサイミーディを対象とする呪文を1つ唱えるたび、あなたがコントロールするクリーチャーは、ターン終了時まで+1/+1の修整を受けるとともにトランプルを得る。

* 英雄的能力が解決されるときにあなたがコントロールしているクリーチャーのみボーナスを得る。ターンの後になってあなたがコントロールを得たクリーチャーは修整を受けない。

《嵐の息吹のドラゴン》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行、速攻、プロテクション（白）

{5} {R} {R} : 怪物化3を行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを3個置く。これは怪物的になる。）

嵐の息吹のドラゴンが怪物的になったとき、これは各対戦相手にそれぞれそのプレイヤーの手札にあるカードの総数に等しい点数のダメージを与える。

* 最後の能力の解決時に、各対戦相手ごとに、そのプレイヤーの手札にあるカードの枚数を数えて《嵐の息吹のドラゴン》がそのプレイヤーに与えるダメージを決定する。

《石殴りの巨人》

{3} {R} {R}

クリーチャー — 巨人

5 / 4

{6} {R} {R} : 怪物化 3 を行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に +1 / +1 カウンターを 3 個置く。これは怪物的になる。）

石殴りの巨人が怪物的になったとき、このターン、対戦相手がコントロールする飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

* 《石殴りの巨人》の最後の能力の解決時にブロック・クリーチャーがすでに宣言されていた場合、そのブロック自体を変更または解除することはできない。

* あなたの対戦相手は、そのターン中は飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。たとえ《石殴りの巨人》の能力が解決した時点でそのクリーチャーが飛行を持っていたり、あるいは対戦相手のコントロール下で戦場に出ていたりしなくても、やはりブロックすることはできない。

《忌まわしき首領》

{5} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

6 / 6

飛行

忌まわしき首領が戦場に出たとき、飛行を持つ黒の 1 / 1 のハーピー・クリーチャー・トークンをあなたの黒への信心に等しい数だけ戦場に出す。（あなたの黒への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる {B} の総数に等しい。）

あなたのアップキープの開始時に、クリーチャーを 1 体生け贄に捧げる。

* 1つ目の誘発型能力の解決時にあなたの黒への信心を使い、戦場に出すハーピー・トークンの数を決定する。《忌まわしき首領》がその時に戦場に残っていた場合、そのマナ・コストもあなたの黒への信心に含まれる。

* 《忌まわしき首領》の2つ目の誘発型能力の解決時に、それがあなたのコントロールする唯一のクリーチャーであった場合、あなたはそれを生け贄に捧げなければならない。

《今わの際》

{1} {W}

インスタント

パワーが2以下のクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。そのコントローラーは4点のライフを得る。

* 《今わの際》の解決時点で対象クリーチャーが不適正な対象になっていた場合、《今わの際》は打ち消され、その効果は一切発生しない。そのコントローラーが4点のライフを得ることもない。

《岩への繋ぎ止め》

{W}

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する山）

岩への繋ぎ止めが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、岩への繋ぎ止めが戦場を離れるまでそれを追放する。（そのクリーチャーはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《岩への繋ぎ止め》がエンチャントしている土地が山でなくなった場合、または別のプレイヤーがそのコントロールを得た場合、《岩への繋ぎ止め》は状況起因処理が行われるときにオーナーの墓地に置かれる。

* 《岩への繋ぎ止め》の能力は、基本セット 2014 で導入された持続期間を持つ領域変更という、《忘却の輪》といった過去のカードを思い起こさせる新たな種類の能力を発生させる。ただし、《忘却の輪》とは異なり、《岩への繋ぎ止め》のようなカードは、能力の解決時にクリーチャーを追放する効果と《壮大な鯨》が戦場を離れた直後に追放されたカードを戦場に戻す効果という 2 つの単発的效果を引き起こす単一の能力を持つ。

* 《岩への繋ぎ止め》の誘発した能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、対象となった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るオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる（授与を持つ場合を除く）。追放されたクリーチャーにつけられている装備品は、つけられていない状態になって戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれているカウンターは消滅する。

* クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

* 《岩への繋ぎ止め》が戦場を離れた直後に、追放されたクリーチャーは戦場に戻る。この 2 つのイベントの間には、状況起因処理も含めて何も起こらない。

* 多人数戦では、《岩への繋ぎ止め》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されたクリーチャーは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないため、それはスタック上にある離れたプレイヤーの呪文や能力と共に消滅はしない。

《海の神、タッサ》

{2} {U}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5 / 5

破壊不能

あなたの青への信心が5未満であるかぎり、海の神、タッサはクリーチャーではない。（あなたの青への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる{U}の総数に等しい。）

あなたのアップキープの開始時に、占術1を行う。

{1} {U}：あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

* 対象としたクリーチャーがブロックされた後に《海の神、タッサ》の最後の能力を起動させても、そのブロック自体を変更または解除することはできない。

《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。それはターン終了時まで速攻を得る。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

* 《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とすることができる。

* クリーチャーのコントロールを得ても、そのクリーチャーにつけられたオーラや装備のコントロールまでも得られるというわけではない。ただ、それらのパーマネントはそのクリーチャーにつけられた状態のままとなる。

《運命の三人組》

{2} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3 / 3

{1}, {T} : 他のクリーチャー 1 体を対象とし、その上に運命カウンターを 1 個置く。

{W}, {T} : 運命カウンターが置かれ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、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

{B}, {T} : 運命カウンターが置かれているクリーチャー 1 体を対象とし、それを追放する。そのコントローラーはカードを 2 枚引く。

* 《運命の三人組》の 2 つ目の能力が解決される中で戦場に戻されるクリーチャーは新たなオブジェクトとして戻り、以前の存在としての記憶を一切持たない。その上には運命カウンターは置かれない。

《英雄の記録者》

{1} {G} {W}

クリーチャー — ケンタウルス・ウィザード

3 / 3

英雄の記録者が戦場に出たとき、あなたが +1/+1 カウンターが置かれたクリーチャーをコントロールしているならばカードを 1 枚引く。

* あなたが +1/+1 カウンターが置かれたクリーチャーをコントロールしているかのチェックは、能力が解決されるときにのみ行われる。特に、《英雄の記録者》が戦場に出ることで進化能力が誘発される場合、あなたはその進化能力を先に解決させ、その後にカードを引くことができる。

《エレボスの加護》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで+2/+0の修整を受ける。それを再生する。あなたは2点のライフを失う。

* ライフを失うのは、呪文の効果の一部である。追加コストではない。《エレボスの加護》が打ち消された場合、あなたがライフを失うことはない。

《エレボスの鞭》

{2} {B} {B}

伝説のアーティファクト・エンチャント

あなたがコントロールするクリーチャーは絆魂を持つ。

{2} {B} {B}, {T} : 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、それを戦場に戻す。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。それが戦場を離れる場合、それを他のいずれかの領域に置く代わりにそれを追放する。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。

* 次の終了ステップの開始時に、《エレボスの鞭》によって戦場に戻されたクリーチャーは追放される。これは遅延誘発型能力である。この能力が打ち消された場合、クリーチャーは戦場に残ったままとなり、この遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのクリーチャーがその後戦場を離れたとき、置換効果がそのクリーチャーを追放する。

* 《エレボスの鞭》は戦場に戻ったクリーチャーに速攻を与える。ただし、そのクリーチャーに「追放」能力を与えるわけではない。そのクリーチャーが全ての能力を失った場合、それは

次の終了ステップの開始時に追放される。そしてそれが戦場を離れることとなった場合、それは代わりに追放される。

* 《エレボスの鞭》によって戦場に戻したクリーチャーが何らかの理由によって戦場を離れる場合、それは代わりに追放される。ただし、そのクリーチャーが追放される場合、置換効果は適用されない。クリーチャーを追放した呪文または能力がそれを（たとえば、《岩に繋がれし者》などによって）後に戦場に戻す場合、そのクリーチャー・カードはそれまでの存在とは何の関連も持たない新たなオブジェクトとして戦場に戻る。そのクリーチャーには《エレボスの鞭》による効果はそれ以上適用されない。

* 追放されたクリーチャーは、墓地に置かれることはない。それが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。

《老いざるメドマイ》

{4} {W} {U}

伝説のクリーチャー — スフィンクス

4 / 4

飛行

老いざるメドマイがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、このターンの後に追加の 1 ターンを行う。

老いざるメドマイは追加ターン中には攻撃できない。

* 「追加ターン」とは、呪文または能力によって作りだされたターンである。イベント等でラウンドの制限時間がなくなった時に与えられる延長ターンは、これには含まれない。

* それが誰のターンであるかは関係ない。非常に稀なケースとして、対戦相手が追加ターンを行い、そして《老いざるメドマイ》のコントロールを得ることもありうる。その場合、《老いざるメドマイ》はそのターン中は攻撃できない。

《海檻の怪物》

{3} {U} {U}

クリーチャー — タコ

5 / 5

海檻の怪物は防御プレイヤーが島をコントロールしていないかぎり攻撃できない。

{5} {U} {U} : 怪物化3を行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを3個置き、怪物的になる。）

海檻の怪物が怪物的になったとき、土地1つを対象とする。それはその他のタイプに加えて島にもなる。

* 土地を島にする効果には期間が無く、その効果は永続的に続く。その土地はそれまでに持っていた土地タイプと能力を持ち続ける。島は「{T} : あなたのマナ・プールに{U}を加える。」という能力を持つ。

《海岸線のキマイラ》

{3} {U}

クリーチャー — キマイラ

1 / 5

飛行

{1} {W} : このターン、海岸線のキマイラは、さらに1体のクリーチャーをブロックできる。

* 《海岸線のキマイラ》の起動型能力は累積する。2回起動すると3体のクリーチャーをブロックできるようになる、というように増えていく。

《海神の復讐》

{5} {U}

ソーサリー

対戦相手がコントロールするクリーチャーを最大3体まで対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

* あなたは《海神の復讐》を対象がいない状態で唱えることができる。その場合、それが解決された時に占術1を行う。* あなたが《海神の復讐》の対象を1体以上選び、《海神の復讐》の解決時点でその対象がすべて不適正な対象になっていた場合、《海神の復讐》は打ち消され、その効果は一切発生しない。

* 多人数戦では、対象のクリーチャー3体はそれぞれ別の対戦相手によってコントロールされていてよい。

《彼方の工作員》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・ならず者

3 / 2

{2} {U} : このターン、彼方の工作員はブロックされない。

* 《彼方の工作員》がブロックされた後にその能力を起動しても、そのブロックを変更または解除することはできない。

《神々の思し召し》

{W}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。色を1色選ぶ。それはターン終了時まで、プロテクション（その選ばれた色）を得る。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

*色は、《神々の思し召し》の解決時にあなたが選ぶ。色が選ばれた後で、それに対応しようとしても手遅れである。

《神々の憤怒》

{1} {R} {R}

ソーサリー

神々の憤怒は各クリーチャーにそれぞれ3点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを与えられたクリーチャーが死亡する場合、代わりにそれを追放する。

* 《神々の憤怒》のダメージによって致死ダメージを受けなければ、クリーチャーは追放されないというわけではない。《神々の憤怒》によるダメージを受けた後、それがそのターン中に死亡したなら、理由を問わず、代わりに追放される。

《狩人狩り》

{G}

ソーサリー

あなたがコントロールする緑のクリーチャー 1 体と、他の緑のクリーチャー 1 体を対象とする。その前者はターン終了時まで +2/+2 の修整を受ける。それは対戦相手 1 人がコントロールする緑のクリーチャー 1 体と格闘を行う。

* 《狩人狩り》を唱えるには、あなたがコントロールする緑のクリーチャー 1 体と対戦相手がコントロールする緑のクリーチャー 1 体を対象としなければならない。

* 《狩人狩り》の解決時点で、対戦相手がコントロールする緑のクリーチャーが不適正な対象になっていたが、あなたのコントロールするクリーチャーが依然として適正な対象であった場合、あなたのコントロールするクリーチャーは +2/+2 の修整を受けるが、格闘は行わない。よって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。

《歓楽者ゼナゴス》

{2} {R} {G}

プレインズウォーカー — ゼナゴス

3

+1 : あなたのマナ・プールに、{R} および {G} の好きな組み合わせのマナ X 点を加える。X はあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

0 : 速攻を持つ赤であり緑である 2/2 のサテュロス・クリーチャー・トークンを 1 体戦場に出す。

-6 : あなたのライブラリーの一番上から 7 枚のカードを追放する。あなたはそれらのカードの中から望む枚数のクリーチャー・カードおよび土地カードを戦場に出してもよい。

* 《歓楽者ゼナゴス》の最初の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使うため、対応することができる。能力の解決時にあなたのコントロールするクリーチャーの数を数えて、マナ・プールに加えるマナの点数を決定する。加えられるマナの赤と緑の配分は、その時にあなたが決める。

* 《歓楽者ゼナゴス》の3つ目の能力によって戦場に出された授与の能力を持つクリーチャー・カードは、オーラではなくクリーチャーとして戦場に出される。

《霧裂きのハイドラ》

{X} {G}

クリーチャー — ハイドラ

0 / 0

霧裂きのハイドラは打ち消されない。

速攻、プロテクション（青）

霧裂きのハイドラは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

* 呪文や能力によって打ち消されない呪文も、それを打ち消そうとする呪文や能力の対象になり得る。その対象とした呪文は打ち消されないが、打ち消そうとする呪文や能力自体は解決され、その呪文や能力が持つ他の影響は発生する。

《クルフィックスの預言者》

{3} {G} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 3

他の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、あなたがコントロールするすべてのクリーチャーとすべての土地をアンタップする。

あなたはクリーチャー・カードを、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

* あなたがコントロールしているクリーチャーや土地は、アクティブ・プレイヤーのパーマネントと同時にアンタップする。そのときそれらをアンタップさせないことは選択できない。

* あなたのアンタップ・ステップにあなたがコントロールしているクリーチャーや土地がアンタップしないと記述されている効果は、他のプレイヤーのアンタップ・ステップには適用されない。

* 《クルフィックスの預言者》を2つ以上コントロールしていても、単一のアンタップ・ステップでクリーチャーや土地をアンタップできるのは1回だけである。

* あなたは授与を持つクリーチャー・カードを、それが瞬速を持っているかのようにオーラ呪文として唱えてもよい。

* 最後の能力は、何らかの理由でそれを唱えることができる状況でさえあれば、どの領域にあるクリーチャー・カードにも適用される。たとえば、あなたがゾンビをコントロールしていた場合、あなたは《墓所這い》（「あなたは、あなたがゾンビをコントロールしているかぎり、《墓所這い》をあなたの墓地から唱えてもよい。」を持つクリーチャー）を、それが瞬速を持っているかのように、あなたの墓地から唱えてもよい。

《形態の職工》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 1

英雄的 — あなたが形態の職工を対象とする呪文を1つ唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。あなたは形態の職工をそのコピーにしてもよい。そうしたなら、これはこの能力を得る。

* 能力がスタック上に置かれる時点で、あなたは誘発型能力の対象を選ぶ。《形態の職工》がそのクリーチャーのコピーになるかどうかは、能力の解決時にあなたが決定する。

* 《形態の職工》は、そのクリーチャーに印刷されている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。そのクリーチャーのパワーやタフネス、色などを変化させたその他の効果はコピーしない。《形態の職工》はそのクリーチャーの上に置かれたカウンターはコピーしないが、《形態の職工》の上にすでに置かれていたカウンターは引き続き保有する。

* 《形態の職工》がトークン・クリーチャーのコピーとなった場合、それはそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。トークン・クリーチャーにはならない。

* このコピー効果は永続的なものである。通常は、別のコピー効果によって上書きされるまで続く（たとえば、先のターンで別のクリーチャーをコピーした場合など）。

* この能力の解決時点でそのクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この能力は打ち消される。《形態の職工》はそのクリーチャーのコピーにはならない。それは、それまでコピーしていた元のままとなる。

* 《形態の職工》がクリーチャーのコピーとなったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。

* 別のクリーチャーが《形態の職工》のコピーとなった場合、それはその《形態の職工》がその時点でコピーしている何か（あれば）をコピーし、さらにその誘発型能力も持つ。

《ケイラメトラの侍祭》

{3} {G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1 / 4

{T}：あなたのマナ・プールに、あなたの緑への信心に等しい点数の{G}を加える。（あなたの緑への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる{G}の総数に等しい。）

* こ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ため、対応することはできない。

《荒野の収穫者》

{2} {B} {G}

クリーチャー — ゴルゴン

4 / 5

他のクリーチャーが1体死亡するたび、占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

{B}：荒野の収穫者はターン終了時まで接死を得る。

{1} {G}：荒野の収穫者はターン終了時まで呪禁を得る。

* 《荒野の収穫者》の1つ目の能力は、各クリーチャーにそれぞれ別個に誘発する。たとえば、同時に5体のクリーチャーが死亡した場合、あなたは占術1を5回行う。占術5を行うわけではない。

* 《荒野の収穫者》が別のクリーチャーと同時に死亡した場合、《荒野の収穫者》の能力はそのクリーチャーの分も誘発する。

《殺人王、ティマレット》

{B} {R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・戦士

2 / 2

{1} {R}, 他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる: プレイヤー1人を対象とする。殺人王、ティマレットはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

{1} {B}, クリーチャーを1体生け贄に捧げる: 殺人王、ティマレットをあなたの墓地からあなたの手札に戻す。

* 《殺人王、ティマレット》の最後の能力は、墓地に置かれているときのみ起動できる。つまり、自身を戻すために《殺人王、ティマレット》を生け贄に捧げることはできない。

《サテュロスの享楽者》

{1} {G}

クリーチャー — サテュロス

2 / 1

{R}, サテュロスの享楽者を生け贄に捧げる: あなたのマナ・プールに {R} {R} {R} を加える。

* 《サテュロスの享楽者》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ため、対応することはできない。

《サテュロスの笛吹き》

{2} {G}

クリーチャー — サテュロス・ならず者

2 / 1

{3} {G} : クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それは可能ならブロックしなければならない。

* 防御プレイヤーがブロックできるクリーチャーをコントロールしている場合、防御プレイヤーはブロック・クリーチャー指定ステップに、ブロックしなければならない各攻撃クリーチャーに少なくとも 1 体ずつのブロック・クリーチャーを割り振らなければならない。

* 複数のブロックしなければならない攻撃クリーチャーがいる場合、防御プレイヤーは最大数の攻撃クリーチャーがブロックされるようブロック・クリーチャーを割り振らなければならない。

《死呻きの略奪者》

{1} {R}

クリーチャー — ミノタウルス・狂戦士

2 / 3

死呻きの略奪者は可能なら毎ターン攻撃する。

{2} {B} : 死呻きの略奪者を再生する。

* 《死呻きの略奪者》がどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかは、あなたが決める。

* そのクリーチャーのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、《死呻きの略奪者》がタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、攻撃しない。このクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

《思考囲い》

{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の手札を公開する。あなたはその中の土地でないカードを 1 枚選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。あなたは 2 点のライフを失う。

* ライフを失うのは、呪文の効果の一部である。それは追加コストではない。《思考囲い》が打ち消された場合、あなたはライフを失うことはない。

《死の国からの救出》

{4} {B}

インスタント

死の国からの救出を唱えるための追加コストとして、クリーチャーを 1 体生け贄に捧げる。

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。あなたの次のアップキープの開始時に、そのカードと生け贄に捧げられたカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。死の国からの救出を追放する。

* あなたが《死の国からの救出》を唱えることを宣言した後では、他のプレイヤーがその呪文を唱えさせないためにあなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを取り除くことはできない。

* あなたが《死の国からの救出》を唱えるためにクリーチャー・トークンを生け贄に捧げた場合、それは戦場には戻らないが、対象としたクリーチャーは戻る。

* 生け贄に捧げたクリーチャーまたは対象としたクリーチャー・カードがあなたの次のアップキープ中に遅延誘発型能力が解決される前に墓地を離れた場合、それは戻らない。

* ただし、生け贄に捧げたクリーチャーが墓地の代わりに別の公開領域に、あなたの統率者であったことによって、もしくは別の置換効果によって置かれた場合、それはその置かれた領域から戦場に戻る。

* 《死の国からの救出》は、その遅延誘発型能力が解決される時点ではなく、《死の国からの救出》が解決される時点で追放される。

《死の国のケルベロス》

{3} {B} {R}

クリーチャー — 獵犬

6 / 6

死の国のケルベロスは、3体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。

墓地にあるカードは呪文や能力の対象にならない。

死の国のケルベロスが死亡したとき、これを追放し、各プレイヤーはそれぞれ自分の墓地にあるすべてのクリーチャー・カードを自分の手札に戻す。

* 《死の国のケルベロス》の最後の能力が解決した時に、《死の国のケルベロス》を（たとえば、別の呪文または能力によって追放されていることにより）追放できない場合、各プレイヤーはそれぞれ自分の墓地にあるすべてのクリーチャー・カードを自分の手札に戻す。

* 《死の国のケルベロス》が2体同時に死亡した場合、それぞれの最後の能力が誘発する。各プレイヤーがそれぞれ《死の国のケルベロス》を1体コントロールしていた場合、非アクティブ・プレイヤーの能力が最初に解決される。そのプレイヤーがコントロールしていた《死の国のケルベロス》は追放され、墓場にある他のすべてのクリーチャー・カード（アクティブ・プレイヤーによってコントロールされていた《死の国のケルベロス》も含む）はオーナーの手札

に戻る。その後、アクティブ・プレイヤーの能力が解決される。その《死の国のケルベロス》は追放されないが、その時点で（たとえば、この能力に対応して死亡したことにより）墓場にあるクリーチャー・カードはすべてそのオーナーの手札に戻る。

《食餌の時間》

{2} {G}

ソーサリー

対戦相手がコントロールするクリーチャー1体と、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。このターン、その前者が死亡したとき、あなたは3点のライフを得る。その後者はその前者と格闘を行う。（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。）

* 《食餌の時間》は、いずれかの対戦相手がコントロールするクリーチャーとあなたがコントロールするクリーチャーの2つを対象とする。《食餌の時間》の解決時点で、そのクリーチャーのうちの1つしか適正な対象でなかった場合、クリーチャーは格闘を行わず、どちらもダメージを与えたり与えられたりしない。ただし、たとえあなたがコントロールしていない対象のクリーチャーが《食餌の時間》が解決した時点で不適正な対象であった場合でも、そのクリーチャーがそのターンに死亡した場合、あなたは依然として3点のライフを得る。

* 《食餌の時間》の解決時点で両方のクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、《食餌の時間》は打ち消され、その効果は一切発生しない。

* 1つめの対象のクリーチャーがそのターンに死亡した場合、そのクリーチャーが死亡した原因やその時点で誰がそのクリーチャーをコントロールしていたかに関係なく、あなたは3点のライフを得る。

《職工の悲しみ》

{3} {G}

インスタント

アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。占術2を行う。（あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番でああなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

* そのアーティファクトまたはエンチャントは、それが再生したかまたは破壊不能を持っているのでない限り、あなたが占術を行う時点で戦場に出ていることはない。

《蒸気占い》

{2} {U} {R}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上から5枚のカードを公開し、2つの束に分ける。いずれかの対戦相手は、どちらか1つの束を選ぶ。そ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。

* 《蒸気占い》は、対戦相手を対象としない。多人数戦では、能力の解決時にあなたが対戦相手を決定する。

* いずれかの束が空である場合、もう一方の束にあるカードをあなたの手札に入れるか、それともあなたの墓地に置くかを対戦相手が決める。

《乗騎ペガサス》

{1} {W}

クリーチャー — ペガサス

1 / 1

飛行

乗騎ペガサスが攻撃するたび、攻撃している人間はそれぞれターン終了時まで飛行を得る。

* この誘発型能力が解決した後で《乗騎ペガサス》が戦場を離れても、攻撃している人間は引き続き飛行を持つ。

* 攻撃している人間は、ブロック・クリーチャーが指定される前に飛行を得る。

《定命の者の宿敵》

{4} {G} {G}

クリーチャー — 蛇

5 / 5

定命の者の宿敵を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。

{7} {G} {G} : 怪物化5を行う。この能力を起動するためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを5個置き、怪物的になる。）

* 《定命の者の宿敵》のコスト軽減能力およびその怪物化能力の条件のいずれも、それらに必要な色マナの数減らすことはできない。

* あなたが《定命の者の宿敵》を唱えることを宣言した、またはその起動型能力を起動させた後に、プレイヤーがそれを行うためのコストに影響を及ぼすために、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの数を変えようとしても手遅れである。

《世界を喰らう者、ポルクラノス》

{2} {G} {G}

伝説のクリーチャー — ハイドラ

5 / 5

{X} {G} {G} : 怪物化Xを行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+ 1 / + 1 カウンターをX個置き、怪物的になる。）

世界を喰らう者、ポルクラノスが怪物的になったとき、対戦相手がコントロールするクリーチャーを望む数だけ対象とする。世界を喰らう者、ポルクラノスはそれらに、X点のダメージをあなたの望むように分割して与える。それらの各クリーチャーは、それぞれのパワーに等しい点数のダメージを世界を喰らう者、ポルクラノスに与える。

* 《世界を喰らう者、ポルクラノス》の最後の能力のXの値は、その起動型能力が起動された時に選ばれたXの値と同じである。

* 誘発型能力の対象数として選ばれる数は、最低でも1（もしXが0でない場合）であり、最大でXである。ダメージの割り振りはその解決時ではなく、能力がスタック上に置かれる際にあなたが決める。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。多人数戦においては、違う対戦相手がコントロールするクリーチャーを選ぶことができる。

* 《世界を喰らう者、ポルクラノス》の対象のすべてではなく、いくつかの対象が不適正な対象となった場合、あなたはそのダメージの割り振りを変更することはできない。不適正な対象に与えられるはずだったダメージは、単に与えられない。

* 《世界を喰らう者、ポルクラノス》の誘発型能力が解決される時、まず《世界を喰らう者、ポルクラノス》がダメージを与え、その後に対象としたクリーチャーがダメージを与える。能力の解決が終わるまではいずれのクリーチャーも死亡することはないが、《世界を喰らう者、ポルクラノス》が萎縮や感染を持っている場合は、その順番が意味を持つこともある。

《セテッサの英雄、アンソーザ》

{3} {G} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4 / 5

英雄的 — あなたがセテッサの英雄、アンソーザを対象とする呪文を1つ唱えるたび、あなたがコントロールする土地を最大3つまで対象とする。それらはそれぞれターン終了時まで2 / 2の戦士・クリーチャーになる。それらは土地でもある。

* あなたの直前のターン開始後から続けてあなたのコントロール下にあったのでない土地がクリーチャーとなった場合、それでは攻撃できず、その{T}を含む起動型能力を起動することもできない。特に、それをそのターン中にタップしてマナを得ることはできない。

《セテッサのグリフィン》

{4} {W}

クリーチャー — グリフィン

3 / 2

飛行

{2} {G} {G} : セテッサのグリフィンはターン終了時まで+2 / +2の修整を受ける。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

* 《セテッサのグリフィン》の能力が、あるプレイヤーによって起動され、そのターンの間に別のプレイヤーがそのコントロールを得た場合、2人目のプレイヤーはそのターンの間にこの能力を起動することはできない。

《先見のキマイラ》

{3} {U} {U}

クリーチャー — キマイラ

3 / 4

飛行

あなたがインスタント呪文かソーサリー呪文を1つ唱えるたび、占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

* インスタント呪文かソーサリー呪文が解決される前に誘発型能力が解決され、あなたは占術を行う。

《タッサの二叉槍》

{2} {U} {U}

伝説のアーティファクト・エンチャント

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

{1} {U}, {T} : あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーは、このターン可能なら攻撃する。

* そのクリーチャーがどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかは、そのクリーチャーのコントローラーが選ぶ。

* そのクリーチャーのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのクリーチャーがタップ状態であるか、そのクリーチャーが「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはそのターンの間続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、そのクリーチャーでは攻撃しない。クリーチャーが攻撃するため

に何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

《タッサの褒賞》

{5} {U}

ソーサリー

カードを3枚引く。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3枚のカードを自分の墓地に置く。

* 《タッサの褒賞》の解決時点でそのプレイヤーが不適正な対象になっていた場合、《タッサの褒賞》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってカードを3枚引くことはできない。

* 自分を対象とした場合、カードに記された順番でその指示に従う。まずカードを3枚引き、その後あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードをあなたの墓地に置く。

《地平線のキマイラ》

{2} {G} {U}

クリーチャー — キマイラ

3 / 2

瞬速（あなたはこの呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

飛行、トランプル

あなたがカードを1枚引くたび、あなたは1点のライフを得る。

* 複数枚のカードを引く場合、《地平線のキマイラ》の能力はその数だけ誘発する。各能力はライフを得るというそれぞれ別のイベントを発生させる。

《闘技場の競技者》

{1} {R}

クリーチャー — 人間

2 / 1

英雄的 — あなたが闘技場の競技者を対象とする呪文を1つ唱えるたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

* 《闘技場の競技者》の英雄的能力は、すでにブロックしているクリーチャーのブロックを解除したり、そのクリーチャーを戦闘から取り除いたりすることはできない。

《都市国家の破壊者》

{2} {R} {G}

クリーチャー — サイクロプス

4 / 4

トランブル、プロテクション（エンチャント）

{4} {R} {G} : 怪物化3を行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを3個置き、怪物的になる。）

都市国家の破壊者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、都市国家の破壊者が怪物的である場合、そのプレイヤーがコントロールするエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。

* 「プロテクション（エンチャント）」とは、《都市国家の破壊者》をエンチャントすることも、オーラ呪文やエンチャントの能力の対象として選ぶこともできず、エンチャントによってそれに与えられるダメージはすべて軽減され、クリーチャー・エンチャントによってブロックされないことを意味する。《都市国家の破壊者》はプロテクション（エンチャントされたクリーチャー）を持つわけではないことに注意（そのクリーチャーがエンチャントでもある場合を除く）。

* 《都市国家の破壊者》の最後の能力が誘発するには、それがプレイヤーに戦闘ダメージを与える時点で怪物的である必要がある。その能力が誘発してしまえば、《都市国家の破壊者》がその時に戦場になくても、解決される。

《毒々しいカトブレパス》

{5} {B}

クリーチャー — ビースト

3 / 3

{2} {G} : このターン、毒々しいカトブレパスは可能ならブロックされなければならない。

毒々しいカトブレパスが死亡したとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー 1 体を対象とする。それはターン終了時まで - 3 / - 3 の修整を受ける。

* 《毒々しいカトブレパス》が攻撃していて、その起動型能力が解決された場合、防御プレイヤーがそれをブロックできるクリーチャーをコントロールしている場合、防御プレイヤーはブロック・クリーチャー指定ステップに、少なくとも 1 体のブロック・クリーチャーを割り振らなければならない。

* この起動型能力はいずれのクリーチャーも対象とせず、また特定のクリーチャーにブロックを強制することもない。この能力をターン中に 2 回以上起動させても、追加的な恩恵はない。

《ナイレアの存在》

{1} {G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

ナイレアの存在が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントされている土地は、他のタイプに加えてすべての基本土地タイプでもある。

* エンチャントされている土地は、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マナ能力を持つ（たとえば、森はタップすることで{G}を生み出すことができる）。その土地が持つ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」、または「基本」といった特殊タイプには影響しない。

《ナイレアの弓》

{1} {G} {G}

伝説のアーティファクト・エンチャント

あなたがコントロールする攻撃クリーチャーは接死を持つ。

{1} {G}, {T} : 以下の4つから1つを選ぶ。「クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。」「飛行を持つクリーチャー1体を対象とする。ナイレアの弓はそれに2点のダメージを与える。」「あなたは3点のライフを得る。」「あなたの墓地にあるカードを最大4枚まで対象とし、それらをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。」

* どのモードを使用するかは、能力を起動する際にあなたが選ぶ。

《波使い》

{3} {U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2 / 1

プロテクション (赤)

あなたがコントロールするエレメンタル・クリーチャーは+ 1 / + 1 の修整を受ける。

波使いが戦場に出たとき、あなたの青への信心に等しい数の青の 1 / 0 のエレメンタル・クリーチャー・トークンを戦場に出す。(あなたの青への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる {U} の総数に等しい。)

* 誘発型能力の解決時にあなたの青への信心を使い、戦場に出すトークンの数を決定する。
《波使い》がその時にも戦場に出ていた場合、そのマナ・コストもあなたの青への信心に含まれる。

* 他の効果がなければ、エレメンタル・トークンは 2 / 1 のクリーチャーとして戦場に出る。

* 《波使い》が戦場を離れ、他にエレメンタル・トークンのタフネスを 1 以上に上げているものがない場合、エレメンタル・トークンは死亡し、そして消滅する。

《難破船の歌い手》

{U} {B}

クリーチャー — セイレーン

1 / 2

飛行

{1} {U} : 対戦相手 1 人がコントロールするクリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それは可能なら攻撃する。

{1} {B}, {T} : 攻撃クリーチャーはターン終了時まで-1/-1の修整を受ける。

* そのクリーチャーがどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかは、各クリーチャーのコントローラーを選ぶ。

* そのクリーチャーのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのクリーチャーがタップ状態であるか、そのクリーチャーが「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはそのターンの間続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、そのクリーチャーでは攻撃しない。クリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

* 最後の能力は、その解決時にすでに攻撃しているクリーチャーに影響する。戦闘が始まる前に起動しても、そのターンの後になって攻撃したクリーチャーには影響しない。

《ニクスの祭殿、ニクソス》

伝説の土地

{T} : あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{2}, {T} : 色を1色選ぶ。あなたのマナ・プールに、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は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コスト内に含まれるその色のマナ・シンボルの数である。）

* 2つ目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ため、対応することはできない。

《破壊的な享楽》

{R} {G}

インスタント

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

* 《破壊的な享樂》を唱えるには、アーティファクト1つかエンチャント1つを対象にしなければならない。《破壊的な享樂》の解決時点でそのアーティファクトまたはエンチャントが不適正な対象になっていた場合、《破壊的な享樂》は打ち消され、その効果は一切発生しない。したがって、ダメージが与えられることはない。ただし、《破壊的な享樂》は解決したが、対象アーティファクトまたはエンチャントが（破壊不能を持つなどの理由で）破壊されなかった場合、ダメージは与えられる。

《白鳥の歌》

[U]

インスタント

エンチャント呪文1つかインスタント呪文1つかソーサリー呪文1つを対象とし、それを打ち消す。そのコントローラーは、飛行を持つ青の2/2の鳥・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《白鳥の歌》は打ち消されない呪文を対象とすることができる。その呪文は《白鳥の歌》が解決しても打ち消されないが、そのコントローラーは鳥トークンを得る。

《波濤砕きのトリトン》

{2} {U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

英雄的 — あなたが波濤碎きのトリトンを対象とする呪文を1つ唱えるたび、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。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。

* 《波濤使いのトリトン》の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。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。

* 《波濤使いのトリトン》の能力はクリーチャーを追跡するが、そのコントローラーは追跡しない。そのクリーチャーのコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にコントローラーが変わった場合、新しいコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

《阻まれた希望》

{1} {U}

インスタント

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

* 《阻まれた希望》が解決したなら、対象とした呪文のコントローラーが{1}を支払うか支払わないかに関係なく、あなたは占術1を行う。

《蛮族の血気》

{1} {G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。そのクリーチャーをアンタップする。

* 《蛮族の血気》はタップされていないクリーチャーを対象とすることができる。

《パーフォロスの激怒》

{4} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。パーフォロスの激怒はそれに4点のダメージを与える。このターン、それは再生できない。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

* 《パーフォロスの激怒》が解決したものの、そのダメージが別のクリーチャーまたはプレイヤーに移し替えられた場合も、その対象となったクリーチャーはそのターン中は再生できない。これは、そのダメージが軽減された場合でも同様である。

《一口の草毒》

{4} {B} {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。そのコントローラーは2点のライフを失う。

* 《一口の草毒》の解決時点でそのクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、《一口の草毒》は打ち消され、その効果は一切発生しない。そのクリーチャーのコントローラーは2点のライフを失わない。ただし、《一口の草毒》は解決したが対象クリーチャーが（再生した、破壊不能を持つなどの理由で）破壊されなかった場合、そのクリーチャーのコントローラーは依然として2点のライフを失う。

《火飲みのサテュロス》

{R}

クリーチャー — サテュロス・シャーマン

2 / 1

火飲みのサテュロスにダメージを与えられるたび、これはその点数に等しい点数のダメージをあなたに与える。

{1} {R} : 火飲みのサテュロスはターン終了時まで +1 / +0 の修整を受けるとともに、あなたに1点のダメージを与える。

* 《火飲みのサテュロス》の1つ目の能力は、それが致死ダメージを与えられた場合にも誘発する。たとえば、《火飲みのサテュロス》が7 / 7のクリーチャーをブロックした場合、その能力は誘発し、《火飲みのサテュロス》はあなたに7点のダメージを与える。

* 《火飲みのサテュロス》の1つ目の能力を誘発させたのが戦闘ダメージであった場合でも、この能力によって与えられるダメージは戦闘ダメージではない。

《ファリカの療法》

{B} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ファリカの療法はそれに2点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

* 《ファリカの療法》の解決時点でそのクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よってライフを得ることもない。ただし、《ファリカの療法》は解決されたがそのダメージが軽減された場合にも、あなたはライフを得る。

《フィナックスの信奉者》

{2} {B} {B}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 3

フィナックスの信奉者が戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札から、あなたの黒への信心に等しい枚数のカードを公開する。あなたはそのうちの1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。（あなたの黒への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる {B} の総数に等しい。）

* 誘発型能力が解決される時点で、あなたの黒への信心を使って公開されるカードの枚数を決定する。《フィナックスの信奉者》がその時に戦場に出ていた場合、そのマナ・コストもあなたの黒への信心に含まれる。

《伏魔殿のピュクシス》

{1}

アーティファクト

{T} : 各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上のカードを裏向きで追放する。

{7}, {T}, 伏魔殿のピュクシスを生け贄に捧げる : 各プレイヤーはそれぞれ伏魔殿のピュクシスによって追放された自分がオーナーであるカードをすべて表向きにし、その後その中のすべてのパーマネント・カードを戦場に出す。

* どのプレイヤーも、それらのカードが表向きになるまで《伏魔殿のピュクシス》によって追放されたカードを見ることはできない。

* 《伏魔殿のピュクシス》が戦場を離れた後に別の《伏魔殿のピュクシス》が戦場に出た場合、（同じカードによって表されている）それは新しいオブジェクトである。以前の《伏魔殿のピュクシス》によって追放されたカードは、新しい《伏魔殿のピュクシス》によって表向きにしたり、戦場に出すことはできない。

《不死の贈り物》

{2} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。次の終了ステップの開始時に、不死の贈り物をそのクリーチャーにつけられた状態で戦場に戻す。

* 戦場に戻されたクリーチャーが、戦場に戻った次の終了ステップの開始時にすでに戦場から離れている場合、《不死の贈り物》はそのオーナーの墓地に残ったままとなる。

* エンチャントされているクリーチャーがトークンであった場合、それも《不死の贈り物》も戦場に戻らない。

《船壊しのクラークン》

{4} {U} {U}

クリーチャー — クラークン

6 / 6

{6} {U} {U} : 怪物化4を行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを4個置き、怪物的になる。）

船壊しのクラーケンが怪物的になったとき、クリーチャーを最大4体まで対象とし、それらをタップする。それらのクリーチャーは、あなたが船壊しのクラーケンをコントロールし続けているかぎり、それら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。

* あなたが《船壊しのクラーケン》の最後の能力が誘発した後、その能力が解決される前にそのコントロールを失った場合、対象としたクリーチャーはタップ状態になる。しかし、それはその他の効果の影響を受けず、そのコントローラーのアンタップ・ステップでは通常通りアンタップする。

* 他のプレイヤーが《船壊しのクラーケン》のコントロールを得た場合、アンタップさせない能力の影響を受けていたクリーチャーは、影響を受けなくなる。その後で《船壊しのクラーケン》のコントロールをもう一度得ても、やはり影響を受けない。

* 《船壊しのクラーケン》のコントローラーが、アンタップできなくなっているクリーチャーのコントロールを得た場合も、《船壊しのクラーケン》のコントローラーが変わらない限り、そのクリーチャーはアンタップしないままである。

* その能力は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。その能力の解決時に対象のクリーチャーがタップされている場合、そのクリーチャーはタップ状態のままで、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。

《豚の呪い》

{X} {U} {U}

ソーサリー

クリーチャーX体を対象とし、それを追放する。これにより追放されたクリーチャー1体につき、そのコントローラーは緑の2/2の猪・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 統率者戦では、統率者が《豚の呪い》によって追放される代わりに統率領域に置かれたとしても、そのコントローラーは猪トークンを得る。

《骨読み》

{2} {B}

ソーサリー

占術2を行い、その後カードを2枚引く。あなたは2点のライフを失う。（占術2を行うには、あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番でああなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

* ライフを失うのは、呪文の効果の一部である。追加コストではない。《骨読み》が打ち消された場合、あなたはライフを失うことはない。

《炎語りの達人》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 3

あなたが占術を行うたび、炎語りの達人はターン終了時まで+2/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を得る。

* 《炎語りの達人》の能力は、あなたが占術で何枚のカードを見たかに関係なく、「占術を行う」の指示1つにつき1回だけ誘発する。

《魔心のキマイラ》

{1} {U} {R}

クリーチャー — キマイラ

*/3

飛行、トランプル

魔心のキマイラのパワーは、あなたの墓地にあるインスタント・カードとソーサリー・カードの総数に等しい。

* 《魔心のキマイラ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。

《万神殿の兵士》

{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/1

プロテクション（多色）

対戦相手が多色の呪文を1つ唱えるたび、あなたは1点のライフを得る。

* 《万神殿の兵士》は多色のオーラにエンチャントされることも多色の装備品を装備することもできず、多色のクリーチャーにブロックされず、多色の呪文や多色の発生源の能力の対象にならず、多色の発生源によってそれに与えられるすべてのダメージは軽減される。

* ラヴニカへの回帰ブロックなどに登場する多くの混成呪文や混成パーマネントは、あなたがそれらをマナ1色で唱えたとしても多色である。

《峰の噴火》

{2} {R}

ソーサリー

山1つを対象とし、それを破壊する。峰の噴火はその土地のコントローラーに3点のダメージを与える。

* 《峰の噴火》は、山という名前を持つ土地だけではなく、山というサブタイプを持つすべての土地を対象とすることができる。たとえその土地をタップすることで{R}を生み出すことができて、《峰の噴火》はサブタイプを持たない土地を対象とすることはできない。

* 《峰の噴火》の解決時点で対象の山が不適正になっていた場合、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。したがって、ダメージを与えられることはない。ただし、《峰の噴火》は解決したが、対象とした山が（破壊不能を持つなどの理由で）破壊されなかった場合、ダメージは与えられる。

《メレティスのダクソス》

{1} {W} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2 / 2

メレティスのダクソスは、パワーが3以上のクリーチャーによってはブロックされない。

メレティスのダクソスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたはそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを得る。ターン終了時まで、あなたは任意のマナをいずれかの色のマナであるかのように支払ってそのカードを唱えてもよい。

* 《メレティスのダクソス》がクリーチャーによってブロックされた場合、そのクリーチャーのパワーを3以上にしても、そのブロックを変更または解除することはできない。

* 追放されたカードが土地カードであった場合、あなたはライフを得ることもできず、その土地をプレイすることもできない。

* 追放したカードを唱えるには、あなたはすべてのコストを払わなければならない。追加コストや代替コストを支払うことはできる。その呪文に強制の追加コストがある場合、それを払わなければならない。

* 《メレティスのダクソス》は追放したカードをあなたがいつ唱えられるかを変化させない。たとえば、追放したカードがクリーチャー・カードである場合、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時にしか唱えられない。

《メレティスのほら吹き》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

{2} {U}, {T} : インスタント呪文1つかソーサリー呪文1つを対象とする。そのコントローラーはその呪文をコピーする。そのプレイヤーはコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 《メレティスのほら吹き》の能力は、対象を必要としたりあなたがコントロールしていたりするものだけではなく、どのインスタント呪文またはソーサリー呪文も対象にできる。

* 能力が解決される時、それは呪文のコピーを作成する。元の呪文のコントローラーがそのコピーをコントロールする。コピーはスタック上に生成されるため、「唱え」られることはない。よって、呪文を唱えたことによって誘発する能力は誘発しない。その後コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得た後、通常の呪文と同じように解決される。

* コピーは、そのコントローラーが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部あるいは全部を変更しても良いし、しなくても良い。新しく選んだ対象のうち1つでも不適正であれば、その新しい選択はできず、変更されないままになる（現在の対象が不適正であってもそのまま残る）。

* 元の呪文がモードを持つものであった場合（「以下のN個から1つを選ぶ——」の類の記述がある場合）、コピーは同じモードを持つ。そのコントローラーは異なるモードは選べない。

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

《燃えさし呑み》

{2} {R} {R}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 5

{5} {R} {R} : 怪物化3を行う。（このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターを3個置き、怪物的になる。）

燃えさし呑みが怪物的になったとき、各プレイヤーはそれぞれ土地を3つ生け贄に捧げる。

* 最後の能力が解決される時、まずアクティブ・プレイヤーがコントロールする土地を3つ選び、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に選ぶ。その後それらの土地は同時に生け贄に捧げられる。

《モーギスの匪賊》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・狂戦士

2 / 2

モーギスの匪賊が戦場に出たとき、クリーチャーを最大X体まで対象とする。それらはターン終了時まで威嚇と速攻を得る。Xはあなたの黒への信心に等しい。（あなたの黒への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数に等しい。）

* 信心を使ってその効果の度合いを決定する他の多くの能力と異なり、《モーギスの匪賊》はその能力が対象するクリーチャーの数を決定するのに信心を使う。その能力がスタックの上に置かれた時点で、あなたの黒への信心を使用する。《モーギスの匪賊》のマナ・コストは、常にあなたの黒への信心に含まれる。一度対象が選択された後は、その能力がスタック上にある限りはあなたの黒への信心が変化しても関係ない。対象の数は確定されている。

《予知するスフィンクス》

{3} {U} {U}

クリーチャー — スフィンクス

3 / 5

飛行

カードを1枚捨てる：予知するスフィンクスはターン終了時まで呪禁を得る。これをタップする。

予知するスフィンクスが攻撃するたび、占術3を行う。（あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番であなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

* タップ状態であっても、あなたは《予知するスフィンクス》の能力を起動できる。

《夜の咆哮獣》

{1} {B} {B}

クリーチャー・エンチャント — ホラー

0/0

授与 {2} {B} {B} （このカードを授与コストで唱えた場合、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ呪文である。クリーチャーにつけられていない場合、これは再びクリーチャーになる。）

夜の咆哮獣とエンチャントされているクリーチャーは、それぞれ +X/+X の修整を受ける。X はすべての墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

* 《夜の咆哮獣》の最後の能力は、戦場にある間のみ機能する。他の領域では、《夜の咆哮獣》は 0/0 のクリーチャー・エンチャントである。

《落岩》

{6} {R} {R}

インスタント

望む数のクリーチャーかプレイヤー（またはその組み合わせ）を対象とする。落岩はそれらに、5 点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* 《落岩》で選ぶ対象の数は、最低で 1 つ、最大で 5 つでなければならない。ダメージは、その能力が解決される時点ではなく、スタックに乗った時点で割り振る。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。

* 《落岩》の対象のすべてではなく、いくつかの対象が不適正になった場合、ダメージの割り振りを変更することはできない。不適正な対象に与えられるはずだったダメージは、単に与えられない。

* 《落岩》でプレイヤー 1 人とそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーの両方にダメージを与えることはできない。また、同じプレイヤーがコントロールする 2 体以上のプレインズウォーカーにダメージを与えることもできない。あなたがプレイヤーに与えるはず

のダメージをプレインズウォーカーに移し替えることを選択した場合、あなたはすべてのダメージを1体のプレインズウォーカーに対し移し替えなければならない。

* 効果によって《落岩》のコピーが作成された場合、ダメージの割り振りと対象の数を変更することはできない。ただし、コピーを作成した効果によって、対象が変更できる場合がある。

《ラゴナ団の長老》

{2} {W}

クリーチャー — ケンタウルス・アドバイザー

3 / 2

ラゴナ団の長老が戦場に出たとき、あなたがエンチャントを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。

* 《ラゴナ団の長老》が戦場に出たとき、あなたがエンチャントをコントロールしていなかった場合、その能力は誘発しない。また、能力は誘発したが、その能力の解決時点であなたがエンチャントをコントロールしていなかった場合、あなたがライフを得ることはない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、テールズ、ラヴニカへの回帰、ギルド門侵犯、およびドラゴンの迷路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。©2013 Wizards.