

## 『イクサラン』リリースノート

エリ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハーギー/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2017年7月20日

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

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

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

-----

### 一般注釈

#### 製品情報

『イクサラン』セットは、ブースターパックに入る279枚のカード（基本土地20枚、コモン101枚、アンコモン80枚、レア63枚、神話レア15枚）と、『イクサラン』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される10枚のカードからなる。

プレリリース・イベント：2017年9月23日～24日  
ドラフト・ウィークエンド：2017年9月29日～10月1日  
ゲームデー：2017年11月11日～12日

『イクサラン』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで利用できる。その発売日とは、2017年9月29日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『カラデシュ』、『霊気紛争』、『アモンケット』、『破滅の刻』、『イクサラン』。ウェルカム・デッキ（や他の関連商品）のカードのうち、「W17」というセット識別コードが付いているものもスタンダード・フォーマットで利用できる。

[Magic.Wizards.com/Rules](http://Magic.Wizards.com/Rules)から、すべてのフォーマットと使用可能なカード・セットと禁止カードの一覧を確認できる。

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

-----

### 『イクサラン』の注目のストーリー・カード

『イクサラン』を巡る物語には、多数の重要な瞬間がある。その中の特に重要な瞬間5つを「注目のストーリー」と呼び、カードに明記した。これらの出来事に関する詳細は、[mtgstory.com](http://mtgstory.com)にあるマジック：ザ・ギャザリング公式小説で読むことができる。

注目のストーリー1：《イクサランの束縛》

注目のストーリー2：《ヴラスカの侮辱》

注目のストーリー3：《川の叱責》

注目のストーリー4：《魔学コンパス》

注目のストーリー5：《危険な航海》

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

## 主要テーマ：「部族」ボーナス

『イクサラン』セットの核となるのは敵対する4つの派閥であり、それぞれの派閥に中心となるクリーチャー・タイプがある。それは、薄暮の軍団の「吸血鬼」、鉄面連合の「海賊」、太陽帝国の「恐竜」、川守りの「マーフォーク」である。『イクサラン』セットには、特定のクリーチャー・タイプのクリーチャーを多数使うことで優位をもたらすカードが多数ある。あなたが好きなタイプを選び、そのタイプを持つクリーチャーを多数使うことで優位をもたらすカードもある。仲間は賢く選ぶことだ！

《オテペクの猟匠》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1 / 2

あなたが恐竜・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{T}：恐竜1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

《溺死者の行進》

{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- ・あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
- ・あなたの墓地から海賊・カード2枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

《勝者の戦旗》

{5}

アーティファクト

勝者の戦旗が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプを持つクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがその選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

\* 何らかの効果が「[サブタイプ]・呪文」や「[サブタイプ]・カード」を参照するなら、それはそのサブタイプを持つ呪文やカードのみを参照する。たとえば、《溺死者の行進》は海賊に恩恵をもたらし、イラストにも海賊が描かれているが、海賊・カードではない。

\* クリーチャー・タイプを選ぶ場合、「吸血鬼」や「騎士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ぶなければならない。「吸血鬼・騎士」のようにクリーチャー・タイプを複数選ぶことはできない。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできない。また、「ジェイス」、「機体」、「宝物」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。

## 新キーワード処理：探検を行う

「探検を行う」は『イクサラン』セットで登場する新しいキーワード処理であり、13枚のクリーチャー・カードに記載されている。このセットには「あなたがコントロールしているクリーチャーが探検を行うたび」に誘発する能力を持つカードも2枚ある。このメカニズムは特定の派閥に関連するものではなく、探検を行うクリーチャーは5色すべてに存在する。

《ティシャーナの道探し》

{2} {G}

クリーチャー — マーフォーク・スカウト

2 / 2

ティシャーナの道探しが戦場に出たとき、これは探検を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地であるなら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置き、その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。）

探検の公式ルールは以下の通り。

### 701. 38. 探検を行う/Explore

701. 38a パーマネントに探検を行うように指示する能力がある。これを行うには、そのパーマネントのコントローラーは自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。これにより土地・カードが公開されたなら、そのプレイヤーはそのカードを自分の手札に加える。そうでないなら、そのプレイヤーは探検を行っているパーマネントの上に+1/+1カウンターを1個置き、「そのプレイヤーは公開したカードを自分の墓地に置く。」を選んでもよい。

701. 38b パーマネントが「探検を行う」とは、rule 701. 38aに規定された手順を完了することである。このうち一部か全部の処理を行うことができなかったとしても構わない。

701. 38c 何らかの効果によってパーマネントが探検を行う以前に、それが領域を移動したなら、その最後の情報を用いて、探検を行ったオブジェクトとそのコントローラーを決める。

\* クリーチャーが探検を行うという能力の解決が始まった後では、解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたが土地でないカードを公開した後、探検を行っているクリーチャーの上にカウンターを置く前というタイミングで、対戦相手がそのクリーチャーを除去するというようなことはできないことに注意。

\* カードが公開されなかった（たとえば、そのプレイヤーのライブラリーにカードがなかった）場合は、探検を行っているクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く。

\* 呪文や能力がその解決中に、特定のクリーチャーが探検を行うように指示したなら、そのクリーチャーが戦場を離れていても、そのクリーチャーは依然として探検を行う。これにより土地でないカードを公開したなら、+1/+1カウンターを置くことはないが、公開したカードを墓地に置くことはできる。

「あなたがコントロールしているクリーチャーが探検を行うたび」に誘発する効果も、他の条件を満たしていれば誘発する。

-----

## 再録メカニズム：両面カード

両面カードの再登場も、探検というテーマを表すものである。クリーチャーの姿が変わる様子を描写するのではなく、このセットの10枚の両面カードは発見にまつわる道具や物語を表現している。一般的なカードのオモテ面とマジックのカードの裏面の代わりに、両面カードでは両側がオモテ面である。その各面を「第1面」「第2面」と呼ぶ。第1面は、左上にコンパスのシンボルが記されている。第2面は、左上に土地のシンボルが記されており、新しい「地図」の枠を採用している。これらのシンボルと枠は、第1面と第2面を区別すること以外にはゲームに影響を与えない。

《宝物の地図》

{2}

アーティファクト

{1}, {T}：占術1を行う。宝物の地図の上に目印カウンターを1個置く。その後、これの上に目印カウンターが3個以上置かれていたなら、それらのカウンターを取り除き、宝物の地図を変身させ、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを3つ生成する。

/////

《宝物の入り江》

土地

(宝物の地図から変身する。)

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{T}, 宝物1つを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。

両面カードのルールは、前回の『イニストラードを覆う影』ブロックでの登場時から変わっていない。

\* 両面カードの各面は、それ自体の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。

\* 両面カードが戦場にない間は、第1面の特性のみを考慮する。たとえば、上に示したカードが墓地にある間は、それは《宝物の地図》の特性のみを持つ。それが墓地に置かれる前に、《宝物の入り江》として戦場にあったとしても、そうである。特に、これは《宝物の地図》が土地でないカードである、ということに注意。

\* 両面カードの点数で見たマナ・コストは第1面の点数で見たマナ・コストである。これは、このカードが第2面を表にして戦場にある場合でもそうである。たとえば、《宝物の入り江》は、土地でありマナ・コストを持たないが、その点数で見たマナ・コストは2である。（このルールは、『イニストラードを覆う影』セットの発売時に導入された。）

\* 『イクサラン』セットの各両面カードの第2面は、第1面の色にかかわらず無色である。

\* 両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示したなら、それは第2面を表にして戦場に出る。両面カードの第2面を唱えることはできない。

-----

## ゲーム用物品：チェックリスト・カード

デッキの中にあるカードが、互いに区別できないことは重要である。両面カードでそれを実現するために、チェックリスト・カードを用いることができる。チェックリスト・カードは『イクサラン』ブースターパックに入っていることがある。チェックリスト・カードは、両面カードが非公開領域にあるときやその正体を隠すとき（たとえば裏向きに追放されて追放領域にあるとき）に、両面カードの代わりに使われる。チェックリスト・カードは使用してもしなくてもよい。しかしイベントでは、両面カードを使うプレイヤーはチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用する必要がある。

\* チェックリスト・カードで両面カードを示すときには、それが示す実際の両面カードを持っていなければならない。その両面カードはデッキおよびサイドボードの他のカードとは別に置いておくべきである。

\* チェックリスト・カードは、両面カードを示すとき以外はデッキに入れてはならない。

\* チェックリスト・カードを用いるときには、それが示す両面カードが何かわかるように、チェック欄のうち1か所のみにはっきりと印をつけなければならない。

\* ゲームの間、チェックリスト・カードはそれが示す両面カードとして扱う。

\* チェックリスト・カードが公開領域（戦場、墓地、スタック、追放領域）に（表向きで）置かれるなら、即座に実際の両面カードと置き換え、チェックリスト・カードを脇に置く。両面カードが非公開領域（手札やライブラリー）に置かれるなら、再びチェックリスト・カードを用いる。

\* 両面カードが裏向きに追放されたり、裏向きで戦場に出たりするなら、裏向きのチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用して正体を隠し続ける。

-----

## 新能力語：激昂

恐竜に勝るものは、怒れる恐竜のみである。激昂は、一部の恐竜・クリーチャーに記載されている能力語である。これは、そのクリーチャーにダメージが与えられるたびに誘発する能力を示す。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）。

《太陽冠のハンター》

{4} {R} {R}

クリーチャー — 恐竜

5 / 4

激昂 — 太陽冠のハンターにダメージが与えられるたび、対戦相手1人を対象とする。これはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

\* 複数の発生源が激昂の能力を持つクリーチャーに同時にダメージを与えた（たとえば、複数のクリーチャーがそのクリーチャーをブロックした）場合は、激昂の能力は1つのみ発動する。

\* 激昂の能力を持つクリーチャーに致死ダメージが与えられた場合も、その能力は発動する。激昂の能力を持つそのクリーチャーは、その能力の解決前に戦場を離れるので、その能力の解決時に影響を受けない。

-----

## 再録能力語：強襲

強襲は、『イクサラン』セットの海賊や海賊テーマのカードの一致部を持つ再録能力語である。強襲の各能力は、そのターンの間にあなたがクリーチャーによって攻撃したかどうかを見る。この能力語は以前『タルキール覇王譚』セットにも登場した。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）。

《風雲艦隊の放火魔》

{4} {R}

クリーチャー — オーク・海賊

4 / 4

強襲 — 風雲艦隊の放火魔が戦場に出たとき、このターンの間にあなたがクリーチャーで攻撃していた場合、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはパーマネント 1 つを生け贄に捧げる。

\* 強襲の能力は、あなたがクリーチャーで攻撃したかどうかのみを見る。あなたが何体のクリーチャーで攻撃しても、それらのクリーチャーがどの対戦相手や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を攻撃しても関係ない。

\* 強襲の能力は、あなたがクリーチャーで攻撃したかどうかを判定するために、そのターン全体を見る。そのクリーチャーが戦場に残っている必要はない。同様に、それが攻撃したプレイヤーが依然としてゲームに残っていたり、プレインズウォーカーが戦場に残っていたりする必要もない。

\* 強襲の能力の中には、あなたの終了ステップの開始時に誘発するものがある。これらの能力は、そのターンの間にあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、その強襲の能力を持つカードが、あなたが攻撃した時点では戦場になかったとしても誘発する。

-----

## 再録メカニズム：機体

『イクサラン』セットでは、優雅に海を進めるように、アーティファクトのサブタイプ「機体」が復活した。

《小綺麗なスクナー船》

{3}

アーティファクト — 機体

4 / 3

搭乗 1（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が 1 以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

機体のルールは、前回の『カラデシュ』ブロックでの登場時から変わっていない。

\* 各機体にはパワーとタフネスが記載されているが、機体はクリーチャーではない。それがクリーチャーになった場合（たとえば、それ自身の搭乗能力によって）に、そのパワーとタフネスを持つようになる。

\* 何らかの効果によって、機体が特定のパワーとタフネスを持つアーティファクト・クリーチャーになる場合は、その効果が機体に記載されているパワーとタフネスを上書きする。

\* 「機体」はアーティファクト・タイプであり、クリーチャー・タイプではない。搭乗した後の機体には、通常はクリーチャー・タイプがない。

\* プレイヤーが搭乗能力を起動すると宣言した後では、その能力の起動コストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行えない。特に、クリーチャーのパワーを変えたり、クリーチャーを除去したりタップしたりすることによって、その能力を阻止するようなことはできない。

\* あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであれば、どれでもタップして搭乗コストを支払うことができる。あなたのコントロール下になったばかりのものでもよい。

\* 搭乗能力を起動するために、必要以上のクリーチャーをタップしてもよい。

\* 機体に搭乗するクリーチャーは、その機体につけられるわけではなく、他の何らかの方法でその機体に関連するわけでもない。機体に影響する効果、たとえばそれを破壊する効果やその上に+1/+1カウンターを置く効果は、その機体に搭乗したクリーチャーには影響しない。

\* 機体がクリーチャーになった後では、それは他のアーティファクト・クリーチャーとまったく同じように振る舞う。あなたがあなたのターンの開始時から続けてそれをコントロールしていないかぎり、それで攻撃することはできない。それがアンタップ状態であれば、それでブロックできる。それをタップして機体の搭乗コストを支払うことができる。他も同様である。

\* あなたは、機体がすでにアーティファクト・クリーチャーであっても、その搭乗能力を起動することができる。そうしても、その機体には何の効果もない。そのパワーやタフネスが変わることはない。

\* 機体で攻撃するためには、それは攻撃クリーチャー指定ステップの開始時にクリーチャーである必要がある。それで攻撃するためには、その搭乗能力を起動できる最後の時点は戦闘開始ステップ中である。機体でブロックするためには、それはブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にクリーチャーである必要がある。それでブロックするためには、その搭乗能力を起動できる最後の時点は攻撃クリーチャー指定ステップ中である。いずれの場合にもプレイヤーは、搭乗能力の解決後、機体が攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定される前に、何らかの処理を行える。

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

\* パーマネントが機体のコピーになったなら、そのコピー元の機体がアーティファクト・クリーチャーになっていたとしても、そのコピーはクリーチャーではない。

-----

### アーティファクトの新サブタイプ：宝物

宝物は、トークンのみが持つ新しいアーティファクトのサブタイプである。これは海賊の派閥と関連している。ブースターパックに入る宝物・トークンは4種類ある。各トークンには、4つの派閥のうち1つの派閥の財宝のイラストが描かれている。

《海賊の獲物》  
{3} {U}

ソーサリー

カードを2枚引く。「[T]、このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

\* 宝物・トークンを生成する呪文の中には、対象を取るものがある。適正な対象を選ばずにその呪文を唱えることはできない。対象がすべて不適正になったなら、その呪文は打ち消され、あなたが宝物・トークンを得ることはない。

-----

## ルール変更：プレインズウォーカーへの「レジェンド・ルール」の適用

これまで、プレインズウォーカーと伝説のパーマネントには、似ているが若干異なるルールが適用されていた。公式ルールの「rule 704 状況起因処理」に、以下のような規定があった。

704.5j プレイヤー1人が、プレインズウォーカー・タイプを共有する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なら、そのプレイヤーはその中から1体を選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。これを「プレインズウォーカーの唯一性ルール」と呼ぶ。

704.5k プレイヤー1人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なら、そのプレイヤーはその中から1つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。これを「レジェンド・ルール」と呼ぶ。

『イクサラン』セットの発売にあたり、「プレインズウォーカーの唯一性ルール」をルールから削除し、これまでに印刷されたすべてのプレインズウォーカー・カードに「伝説の」の特殊タイプを追加するよう訂正された。『イクサラン』のプレインズウォーカー・カードにはすべて「伝説の」の特殊タイプが記載されている。

《狡猾な漂流者、ジェイス》（『イクサラン』ブースターパックより）

{1} {U} {U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

3

+1：このターン、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枚引き、その後カード1枚を捨てる。

−2：「このクリーチャーが呪文の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。」を持つ青の2/2のイリュージョン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

−5：それらが伝説でないことを除き狡猾な漂流者、ジェイスのコピーであるトークンを2体生成する。

《巧妙な精神魔道士、ジェイス》（『イクサラン』プレインズウォーカーデッキより）

{4} {U} {U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

5

+1：カードを1枚引く。

+1：あなたがコントロールしているクリーチャーをすべてアンタップする。

−9：クリーチャー最大3体を対象とし、それらのコントロールを得る。

\* 同じ英語名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なら、1つを選び、残りをオーナーの墓地に置く。これを「レジェンド・ルール」と呼ぶ。



\* 《巧妙な精神魔道士、ジェイス》と《狡猾な漂流者、ジェイス》はカード名が異なるので、1人のプレイヤーが両方を同時にコントロールできる。

-----

## サイクル：「チェックランド」

『イクサラン』セットには、友好色の2色土地のサイクルがあり、必要なマナを常に確保できるようにする上で役立つ。これらのカードは『基本セット2010』で初めて印刷された。

《根縛りの岩山》

土地

あなたが山か森をコントロールしていないかぎり、根縛りの岩山はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{R}か{G}を加える。

\* これらの2色土地が持つ「戦場に出る」の能力は、あなたがコントロールしている土地の中で、記載された2つの土地タイプのいずれかを持つものをチェックする。名前を見るわけではない。これらがチェックする土地は、基本土地である必要はない。たとえば、あなたが《まばらな木立ち》（森と平地の土地タイプを持つ基本でない土地）をコントロールしているなら、《根縛りの岩山》はアンタップ状態で戦場に出る。

\* これらの2色土地は、それ自身は土地タイプを持たない。たとえば、《根縛りの岩山》は森ではない。あなたが《根縛りの岩山》1枚のみをコントロールしているなら、2枚目の《根縛りの岩山》は、アンタップ状態で戦場に出ることにならない。

\* これらの土地は、戦場に出る際に、すでに戦場にある土地をチェックする。それらと同時に戦場に出る土地は見ない。

-----

## カード別注釈

《アズカンタの探索》

{1} {U}

伝説のエンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそれをあなたの墓地に置いてよい。その後、あなたの墓地にカードが7枚以上あるなら、あなたはアズカンタの探索を変身させてよい。

/////

《水没遺跡、アズカンタ》

伝説の土地

（アズカンタの探索から変身する。）

{T}：あなたのマナ・プールに{U}を加える。

{2} {U}，{T}：あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見る。あなたはそこからクリーチャーでも土地でもないカード1枚を公開してあなたの手札に加えてよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

\* 《アズカンタの探索》の誘発型能力の解決以外の理由によって、あなたの墓地に7枚目のカードが置かれたなら、その時点ではまだ、これを変身させない。あなたの次のアップキープまで待つ必要がある。

\* 《アズカンタの探索》の誘発型能力の解決中に、あなたの墓地にカードが7枚以上あるなら、ライブラリーの一番上のカードを墓地に置かないことを選択しても、これを変身させられる。

\* 《アズカンタの探索》の誘発型能力の解決中にライブラリーの一番上のカードを墓地に置かないなら、それはライブラリーの一番上に置かれたままになる（そしておそらく、あなたのドロー・ステップ中にそれを引くことになる）。

-----

#### 《アゾカンの射手》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・射手

1 / 4

到達

アゾカンの射手が戦場に出たとき、他のクリーチャー1体を対象とする。あなたは「これはそれと格闘を行う。」を選んでもよい。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

\* あなたは、《アゾカンの射手》の誘発型能力がスタックに置かれたとき、（可能なら）他のクリーチャーを対象として選ばなければならない。それらのクリーチャーが格闘を行うかどうかは、能力の解決時に選ぶ。

\* その誘発型能力の解決時に《アゾカンの射手》が戦場になかった場合や、その能力の対象が不適正な対象になっていた場合は、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。

\* 《アゾカンの射手》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を対象とすることもできる（たとえば、激昂の能力を持った恐竜など）。

-----

#### 《暴れ回るフェロキドン》

{2} {R}

クリーチャー — 恐竜

3 / 3

威迫

プレイヤーはライフを得られない。

他のクリーチャーが1体戦場に出るたび、暴れ回るフェロキドンはそのクリーチャーのコントローラーに1点のダメージを与える。

\* 《暴れ回るフェロキドン》が戦場にある間も、プレイヤーがライフを得るという呪文や能力は依然として解決される。プレイヤーがライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。

\* 《暴れ回るフェロキドン》が戦場にある間に、何らかの効果がプレイヤーのライフ総量を現在のライフ総量より多い点数にするように指示しても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。

\* 《暴れ回るフェロキドン》の最後の能力は、プレイヤーがクリーチャーを戦場に出すたびに誘発する。あなたが出したときにも誘発する。

-----

\* 他のクリーチャーが《暴れ回るフェロキドン》と同時に戦場に出たなら、この最後の能力は誘発する。

《荒くれ船員》

{2} {R} {R}

クリーチャー — 人間・海賊

3/3

トランプル

荒くれ船員が戦場に出たとき、カードを3枚引き、その後カード2枚を無作為に選んで捨てる。これにより共通するカード・タイプを持つカード2枚が捨てられたなら、荒くれ船員の上に+1/+1カウンターを2個置く。

\* 《荒くれ船員》の誘発型能力の解決が始まった後では、解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、これにより引いたカードを捨てたり唱えたりして、無作為に選んで捨てるカードを誤魔化すことはできないことに注意。

\* 捨てたカードが持ち得るカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族がある（「部族」は、一部の古いカードのみが持つカード・タイプである）。「伝説の」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。

\* 捨てたカード2枚は、カード・タイプが1つ共通していればよい。たとえば、あなたがアーティファクト・クリーチャーとクリーチャー・エンチャントを捨てたなら、《荒くれ船員》は+1/+1カウンターを2個得る。

\* 捨てたカード2枚がカード・タイプを2つ以上共有していたとしても、《荒くれ船員》が+1/+1カウンターを3個以上得ることはない。

-----

《嵐を変容する者》

{3} {U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

3/2

嵐を変容する者はブロックされない。

嵐を変容する者が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

\* 《嵐を変容する者》の最後の能力は、あなたが手札に戻すクリーチャーを対象としない。あなたは、それを能力の解決時に選ぶ。あなたが手札に戻すクリーチャーを選んでから、実際にそうするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

\* 《嵐を変容する者》の最後の能力は選択可能ではない。その能力の解決時にあなたがコントロールしている唯一のクリーチャーが《嵐を変容する者》であったなら、あなたはそれをオーナーの手札に戻さなければならない。

-----

《新たな地平》

{2} {G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

新たな地平が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

エンチャントされている土地は「{T}：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ2点を加える。」を持つ。

\* あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても、《新たな地平》を唱えられる。

\* 《新たな地平》の解決時まで、このオーラがエンチャントする土地が不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。これが戦場に出ることはなく、この能力が誘発することもない。

-----

#### 《アルゲールの断血》

{1} {B}

伝説のエンチャント

{1} {B}，2点のライフを支払う：カードを1枚引く。

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライフが5点以下である場合、あなたはアルゲールの断血を変身させてもよい。

/////

#### 《アクロゾズの神殿》

伝説の土地

(アルゲールの断血から変身する。)

{T}：あなたのマナ・プールに{B}を加える。

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

\* アップキープの開始時にあなたのライフ総量が6点以上であったなら、《アルゲールの断血》の2つ目の能力は誘発しない。あなたは、あなたのターンに、アップキープの開始以前に何らかの処理を行うことはできない。

\* 《アルゲールの断血》の2つ目の能力の解決時に、あなたのライフ総量が6点以上であった場合、何も起こらない。

\* あなたが《アクロゾズの神殿》の最後の能力を起動すると宣言した後では、誰かが、あなたが生け贄に捧げるクリーチャーを除去することによってそれを邪魔しようとしても手遅れである。

\* 《アクロゾズの神殿》の最後の能力については、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスを用いて得るライフの点数を決定する。

-----

#### 《アン格拉斯の匪賊》

{5} {R} {R}

クリーチャー — 人間・海賊

4/4

あなたがコントロールしている発生源がパーマネントかプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりに、それはそのパーマネントかプレイヤーにその点数の2倍のダメージを与える。

\* 《アン格拉斯の匪賊》をコントロールしている間に、あなたがコントロールしているトランプルを持つクリーチャーがブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを与えるなら、あなたは修整前のダメージを割り振らなければならない。たとえば、トランプルを持つ3/3のクリーチャーが、2/2のクリーチャー1体によってブロックされたなら、防御プレイヤーには最大1点のダメージを割り振ることができ

る。その後、ブロック・クリーチャーに4点のダメージを与え、防御プレイヤーに2点のダメージを与えることになる。

\* 《チャンドラの螺旋炎》など、あなたが複数の対象にダメージを分割する効果では、あなたはそれを2倍にしていない修整前のダメージを分割しなければならない。

\* あなたが《アングラスの匪賊》を2体コントロールしているなら、このターンにあなたがコントロールしている発生源から与えられるダメージは4倍になる。3体コントロールしているなら、ダメージは8倍になる。以下同様。

-----

#### 《イクサランの束縛》

{3} {W}

エンチャント

イクサランの束縛が戦場に出たとき、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。イクサランの束縛が戦場を離れるまでそれを追放する。

対戦相手は、その追放されたカードと同じ名前を持つ呪文を唱えられない。

\* 《イクサランの束縛》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。

\* 追放されるパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放される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。

\* トークンがこれにより追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。

\* 追放されたカードは、《イクサランの束縛》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きない。状況起因処理も行わない。

\* 追放されたカードが追放領域で、戦場にあったときと異なる名前を持っている場合は、《イクサランの束縛》により、その追放領域での名前と同じ名前を持つ呪文を唱えられなくなる。

\* 追放されたカードが、土地でないパーマネントになっていた土地・カードであった場合は、《イクサランの束縛》は、そのカードと同じ名前を持つ土地をプレイすることを妨げない。

\* 追放されたカードが存在しない場合（たとえば、追放されたパーマネントがトークンであった場合や、統率者戦変種ルールで統率者が統率領域に移動した場合は、《イクサランの束縛》は、プレイヤーが呪文を唱えることを一切妨げない。

\* 多人数戦で、《イクサランの束縛》のオーナーがゲームから除外されて、そのカードのオーナーが他のプレイヤーであったなら、追放されたカードはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。カードを戻す単発の効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるゲームから除外されたプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

-----

#### 《遺跡の略奪者》

{2} {B}

クリーチャー — オーク・海賊

3 / 2

強襲 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していた場合、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開してあなたの手札に加える。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失う。

\* 公開されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。

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

\* 分割カード（たとえば、『アモンケット』ブロックの余波カード）の点数で見たマナ・コストは、その2つある半分のマナ・コストを足したものである。

-----

#### 《イトリモクの成長儀式》

{2} {G}

伝説のエンチャント

イトリモクの成長儀式が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見る。あなたはそれらの中からクリーチャー・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがクリーチャーを4体以上コントロールしている場合、イトリモクの成長儀式を変身させる。

/////

#### 《太陽の揺籃の地、イトリモク》

伝説の土地

（イトリモクの成長儀式から変身する。）

{T}：あなたのマナ・プールに{G}を加える。

{T}：あなたのマナ・プールに、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき{G}を加える。

\* 《イトリモクの成長儀式》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時にあなたが4体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合は、誘発しない。その解決時にあなたが4体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合は、何も起こらない。

\* あなたが「次の終了ステップの開始時に」戦場を離れるクリーチャーをコントロールしている場合は、あなたは、そのクリーチャーが戦場を離れるより先に《イトリモクの成長儀式》の能力を解決できる。

\* 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り、「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でないパーマネントがクリーチャーになったりした場合は、それは終了ステップ全体を通してあなたがコントロールしているクリーチャーである。

-----

#### 《無情な略奪》

{2} {B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。

強襲 — このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

\* このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、対象とした対戦相手がカードを捨てなかった場合や1枚のみ捨てた場合にも、あなたは宝物を得る。

-----

#### 《稲妻砲手》

{2} {R}

クリーチャー — ゴブリン・海賊

0 / 5

{T} : 稲妻砲手は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

あなたが海賊・呪文を唱えるたび、稲妻砲手をアンタップする。

\* 《稲妻砲手》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

\* 双頭巨人戦では、《稲妻砲手》の起動型能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

-----

#### 《依頼殺人》

{3} {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。「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを2つ生成する。

\* 《依頼殺人》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。よってあなたが宝物を得ることもない。しかし、その対象が適正だが破壊されなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合には、あなたは宝物を得る。

-----

#### 《苛立ち》

{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。苛立ちはそれに1点のダメージを与える。ターン終了時まで、そのクリーチャーはトランブルを得る。

カードを1枚引く。

\* 《苛立ち》が、タフネスが1のクリーチャーを対象とした場合、そのクリーチャーが破壊されるのはあなたがカードを引いた後である。条件を満たしていれば、そのクリーチャーの能力がカードを引くことに影響したり、あなたがカードを引いたことによって誘発したりすることがある。

\* 《苛立ち》によって与えられるダメージが軽減された場合でも、そのクリーチャーはターン終了時までトランブルを得る。

\* 《苛立ち》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消され、あなたはカードを引かない。

-----

#### 《陰鬱な帆船》

{2}

## アーティファクト — 機体

2 / 2

あなたがコントロールしているクリーチャーが1体探検を行うたび、陰鬱な帆船の上に+1/+1カウンターを1個置く。

搭乗2（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が2以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

\* 《陰鬱な帆船》のようなクリーチャーでないパーマネントに+1/+1カウンターが置かれてもよい。それらのカウンターは、それがクリーチャーでない間もそれの上に残り、それがクリーチャーになったなら適用されることになる。

\* 呪文や能力がその解決中に、特定のクリーチャーが探検を行うように指示したなら、そのクリーチャーが戦場を離れていても、そのクリーチャーは探検を行う。《陰鬱な帆船》の誘発型能力のように、あなたがコントロールしているクリーチャーが探検を行うたびに誘発する効果も、条件を満たしていれば誘発する。

-----

## 《大嵐呼び》

{2} {U} {U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2 / 3

大嵐呼びが戦場に出たとき、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をすべてタップする。

\* 《大嵐呼び》の能力の対象はプレイヤーのみである。そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは、呪禁を持っていても、この能力の解決時にタップされる。

-----

## 《大物群れの操り手》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1 / 1

あなたが恐竜をコントロールしているかぎり、大物群れの操り手は+2/+2の修整を受ける。

{T}：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、戦闘中に《大物群れの操り手》に与えられたダメージが、そのターン、後になってあなたが恐竜をコントロールしなくなったなら、致死ダメージになることがある。

-----

## 《オテペクの猟匠》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1 / 2

あなたが恐竜・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{T}：恐竜1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。



\* 恐竜・呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。それを唱えるための総コストがどうなっても、その呪文の点数で見たマナ・コストは変わらない。

-----

#### 《海賊のカットラス》

{3}

アーティファクト — 装備品

海賊のカットラスが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている海賊1体を対象とし、これをそれにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

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。）

\* あなたは、海賊をコントロールしていなくても、《海賊のカットラス》を唱えられる。

-----

#### 《輝く報復》

{4} {W}

インスタント

攻撃クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

カードを1枚引く。

\* 《輝く報復》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。よってカードを引くこともない。しかし、その対象が適正だが破壊されなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合には、あなたは依然としてカードを1枚引く。

-----

#### 《覚醒の太陽の化身》

{5} {W} {W} {W}

クリーチャー — 恐竜・アバター

7/7

覚醒の太陽の化身が戦場に出たとき、あなたがあなたの手札からこれを唱えていた場合、恐竜でないクリーチャーをすべて破壊する。

\* あなたが、《覚醒の太陽の化身》をあなたの手札から唱えることなく戦場に出したなら、この能力は誘発しない。

\* あなたが、《覚醒の太陽の化身》のコピーとして戦場に出るクリーチャー・呪文（たとえば、《クローン》）を手札から唱えたなら、この戦場に出たときに誘発する能力が誘発する。

-----

#### 《覚醒の太陽の神官》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたの手札から恐竜・カード1枚を公開してもよい。そうしたなら、あなたは2点のライフを得る。

{3} {W} {W}, ・覚醒の太陽の神官を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから恐竜・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* 《覚醒の太陽の神官》の誘発型能力の解決時まで、あなたはあなたの手札から恐竜・カードを公開するかどうかを選ばない。あなたは、この誘発型能力に対応して、恐竜・カードを手札に加えるような処理を行う（たとえば、これの2つ目の能力を起動する）ことができる。

\* 《覚醒の太陽の神官》の誘発型能力の解決中に、複数の恐竜・カードを公開して、得るライフを増やすようなことはできない。

\* あなたは、複数の《覚醒の太陽の神官》について同じ恐竜・カードを公開してもよいし、複数のターンにわたって同じカードを公開してもよい。

-----

#### 《隠れ潜むチュパカブラ》

{3} {B}

クリーチャー — ビースト・ホラー

2 / 3

あなたがコントロールしているクリーチャーが1体探検を行うたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。

\* あなたが《隠れ潜むチュパカブラ》の能力の対象を選ぶのは、あなたのクリーチャーが探検を終えた後である。

\* 呪文や能力がその解決中に、特定のクリーチャーが探検を行うように指示したなら、そのクリーチャーが戦場を離れていても、そのクリーチャーは依然として探検を行う。《隠れ潜むチュパカブラ》の誘発型能力のように、あなたがコントロールしているクリーチャーが探検を行うたびに誘発する能力も、他の条件を満たしていれば誘発する。

-----

#### 《川守りの恩恵》

{1} {G}

インスタント

クリーチャー1体とマーフォーク最大1体を対象とし、その前者の上に+1/+1カウンターを1個置き、その後者の上に+1/+1カウンターを1個置く。

\* 同一のマーフォーク・クリーチャー1体を、《川守りの恩恵》の両方の対象として選ぶことができる。異なるマーフォーク・クリーチャー2体を選ぶこともできる。

-----

#### 《危険な航海》

{1} {U}

インスタント

あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。その点数で見たマナ・コストが2以下であったなら、占術2を行う。

\* 《危険な航海》の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。あなたは占術を行わない。

\* パーマネントが戦場にあったときの点数で見たマナ・コストを使用して、占術を行うかどうかを決める。

\* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

-----

#### 《吸血鬼の印》

{3} {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は、+2/+2の修整を受けるとともに絆魂を持つ。

\* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

-----

#### 《吸血鬼の士気》

{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。それが吸血鬼であるなら、ターン終了時まで、それは先制攻撃を得る。

\* 対象としたクリーチャーが吸血鬼であったなら、それは+2/+2の修整を受けるとともに先制攻撃を得る。そのターン、後になってそのクリーチャーが吸血鬼になったとしても、それは先制攻撃を得ない。

-----

#### 《凶兆艦隊の荒廃者》

{3} {B} {B}

クリーチャー — オーク・海賊・ウィザード

4 / 4

威迫、接死

凶兆艦隊の荒廃者が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、自分のライフの端数を切り上げた3分の1を失う。

\* たとえばあなたのライフが13点なら、あなたは5点のライフを失う。

\* プレイヤーのライフが1点なら、そのプレイヤーは1点のライフを失う。能力の解決後に、両プレイヤーのライフが0であったなら、ゲームは引き分けになる。

\* 双頭巨人戦では、各プレイヤーは所属するチームのライフ総量の端数を切り上げた3分の1を失う。たとえば、チームのライフが13点なら、そのチームの各プレイヤーはそれぞれ5点のライフを失い、そのチームのライフ総量は10点減る。

-----

#### 《凶兆艦隊の船長》

{B} {R}

クリーチャー — オーク・海賊

2 / 2

凶兆艦隊の船長が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは他の攻撃している海賊1体につき+1/+1の修整を受ける。

\* 能力の解決時に他の攻撃している海賊の総数を数えて修整の量を決定する。

\* 能力が解決された後になって他の攻撃している海賊の総数が変わっても、そのターン、後になって修整の量が変えることはない。

\* 双頭巨人戦では、《凶兆艦隊の船長》の能力は、あなたのチームメイトがコントロールしていて攻撃している海賊も数に入れる。

-----

《凶暴な踏みつけ》

{2} {G}

ソーサリー

凶暴な踏みつけがあなたがコントロールしている恐竜を対象とするなら、これを唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に+1/+1カウンターを1個置く。その後その前者はその後者と格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

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

\* 《凶暴な踏みつけ》の解決時に一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

\* 《凶暴な踏みつけ》の解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その上に+1/+1カウンターを置かない。あなたがコントロールしているクリーチャーが適正な対象で、もう一方のクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャーの上にカウンターを置く。

-----

《恐竜騎士、ファートリ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {R} {W}

伝説のプレインズウォーカー — ファートリ

4

+2：あなたがコントロールしている恐竜最大1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを2個置く。

—3：あなたがコントロールしている恐竜1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

—7：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている恐竜は+4/+4の修整を受ける。

\* 《恐竜騎士、ファートリ》の2つ目の能力の解決時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

\* 《恐竜騎士、ファートリ》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恐竜にのみ影響する。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や、そのターン、後になって恐竜になったクリーチャーは、+4/+4の修整を受けない。

-----  
《恐竜暴走》

{2} {R}

インスタント

ターン終了時まで、攻撃クリーチャーは+2/+0の修整を受ける。ターン終了時まで、あなたがコントロールしている恐竜はトランプルを得る。

\* 双頭巨人戦では、あなたのチームメイトがコントロールしている攻撃クリーチャーも+2/+0の修整を受けるが、トランプルを得るのはあなたがコントロールしている恐竜のみである。

-----  
《キンジャーリの陽光翼》

{2} {W}

クリーチャー — 恐竜

2/3

飛行

対戦相手がコントロールしているクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。

\* 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが《キンジャーリの陽光翼》と同時に戦場に出る場合、そのクリーチャーには《キンジャーリの陽光翼》の効果は適用されない。

-----  
《キンジャーリの呼び手》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

0/3

あなたが恐竜・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

\* 恐竜・呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。それを唱えるための総コストがどうなっても、そのクリーチャーの点数で見たマナ・コストは変わらない。

-----  
《クメーナの語り部》

{G}

クリーチャー — マーフォーク・シャーマン

1/1

あなたが他のマーフォークか島をコントロールしているかぎり、クメーナの語り部は+1/+1の修整を受ける。

\* 《クメーナの語り部》はその能力によって+1/+1のみの修整を受ける。あなたがコントロールしているマーフォークや島の総数は関係ない。

\* 青のマナを生み出す基本でない土地の大半は島ではない。たとえば、《氷河の城砦》は島ではない。しかし、基本でない土地の中にも（たとえば、『アモンケット』セットの《灌漑農地》のように）タイプ行に島という基本土地タイプが記載されているものがある。それらは島である。

\* 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になるので、そのターン、後になってあなたがマーフォークか島をコントロールしなくなると、戦闘中に《クメーナの語り部》に与えられたダメージが致死ダメージになることがある。

-----

#### 《軍団の上陸》

{W}

伝説のエンチャント

軍団の上陸が戦場に出たとき、絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

あなたがクリーチャー3体以上で攻撃したとき、軍団の上陸を変身させる。

/////

#### 《一番砦、アダント》

伝説の土地

(軍団の上陸から変身する。)

{T} : あなたのマナ・プールに{W}を加える。

{2} {W}, {T} : 絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

\* あなたが3体以上のクリーチャーで攻撃した後で、それらのクリーチャーの一部が戦場を離れたり戦闘から取り除かれたりしたとしても、《軍団の上陸》は変身する。

\* 《軍団の上陸》の最後の能力では、あなたが攻撃クリーチャーとして指定したクリーチャーのみを数に入れる。攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは含めない。

-----

#### 《形成師の聖域》

{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャーが1体、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るたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。

\* 《形成師の聖域》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。

\* 《形成師の聖域》の誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文や能力の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。特に、あなたが引いたカードで、その呪文や能力を打ち消せる可能性がある。

-----

#### 《穢れを灰に》

{1} {W}

エンチャント

プレイヤーは墓地から呪文を唱えたり墓地にあるカードの能力を起動したりできない。

クリーチャーが1体死亡するたび、あなたは1点のライフを得る。

\* 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば、『アモンケット』セットの不朽)もある。それらは注釈文にコロンの含む。誘発型能力(「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている)は《穢れを灰に》の影響を受けない。

\* 《穢れを灰に》は、何らかの効果によって許可されているなら、プレイヤーが墓地から土地・カードをプレイすることを妨げない。

\* 《穢れを灰に》が破壊されるのと同時にクリーチャーが1体死亡したなら、あなたは1点のライフを得る。

-----

《結集する咆哮》

{2} {W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。それらをアンタップする。

\* 《結集する咆哮》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールし始めたクリーチャーは+1/+1の修整を受けない。

\* あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーは、《結集する咆哮》によってアンタップされたものでなくても+1/+1の修整を受ける。

-----

《結束した角冠》

{3} {R}

クリーチャー — 恐竜

5/5

結束した角冠は単独では攻撃したりブロックしたりできない。

\* あなたが《結束した角冠》を2体以上コントロールしている場合は、他に攻撃やブロックをするクリーチャーがいなくても、それらは一緒に攻撃したりブロックしたりできる。

\* 《結束した角冠》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーが同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する必要はない。たとえば、《結束した角冠》が対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーがその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を攻撃してもよい。同様に、他のブロック・クリーチャーは《結束した角冠》がブロックするクリーチャーと同じクリーチャーをブロックする必要はない。

\* 《結束した角冠》が攻撃またはブロックした後、一緒に攻撃またはブロックした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、これが戦闘から取り除かれることはない。

\* 《結束した角冠》が「可能なら攻撃する」や「可能ならブロックする」と記された効果があり、あなたが攻撃やブロックが可能な他のクリーチャーをコントロールしている場合には、《結束した角冠》とそのクリーチャーで攻撃かブロックをしなければならない。

\* 双頭巨人戦では、《結束した角冠》はチームメイトがコントロールしているクリーチャーと同時に攻撃やブロックをすることができる。あなたがコントロールしている他のクリーチャーが攻撃やブロックをしていなくても構わない。

-----

《剣呑な交渉》

{2} {B}

## 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3枚公開する。それらの各カードにつきそれぞれ、いずれかの対戦相手が3点のライフを支払わないかぎりそのカードをあなたの手札に加える。その後、残りを追放する。

\* あなたは、対戦相手が各カードにライフを支払うかどうかを選択する前に、3枚のカードをすべて公開する。

\* 多人数戦では、カード1枚ごとに、各対戦相手がターン順にライフを支払うかどうかを選択する。その後で次のカードに進む。この手順を行うカードの順番はあなたが決める。対戦相手は選択する前に話し合ってもよい。対戦相手は、自分の選択を行うときに、自分より前の順番の対戦相手が行った選択を知っていることになる。

-----

## 《原初の呪物》

{4}

### アーティファクト

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、原初の呪物の上に蓄積カウンターを1個置く。その後、これの上に蓄積カウンターが4個以上置かれているなら、あなたはそれらのカウンターをすべて取り除きこれを変身させてもよい。

/////

## 《原初の水源》

土地

(原初の呪物から変身する。)

{T}：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。そのマナがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるために支払われたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

\* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。それを唱えるための総コストがどうなっても、その呪文の点数で見たマナ・コストは変わらない。

\* 呪文の不特定マナのコストを減らす効果は、その呪文が必要とする色マナを減らすことはできない。

\* 《原初の呪物》の最後の能力は、あなたが呪文を唱え終わった後に誘発する。特に、《原初の呪物》が4個目のカウンターを得る要因となった呪文のコストの支払いに、《原初の水源》を用いることはできないことに注意。

\* 《原初の呪物》の能力の解決以外の理由によって、それの上に（適用される置換効果による変更を加味して）4個目の蓄積カウンターが置かれたとしても、その時点ではまだ、それらのカウンターを取り除いて、これを変身させることはできない。あなたが再度、インスタントかソーサリーである呪文を唱えるまで待つ必要がある。

\* 《原初の水源》が生み出すマナは、インスタントかソーサリーである呪文のみではなく、何の支払いに充ててもよい。

\* あなたがそのマナを支払って唱えたインスタントかソーサリーである呪文は、それが対象を取るものでなくてもコピーされる。



\* 《原初の水源地》のmana能力が作る遅延誘発型能力は、そのmanaが支払われる前に《原初の水源地》が戦場を離れたとしても誘発する。

\* インスタントかソーサリーである呪文1つを唱えるために、《原初の水源地》が生み出したmana複数を支払ったなら、支払ったそれらの各manaに関連する遅延誘発型能力がみな誘発し、それと同じ数のコピーが作られることになる。それらのmanaが同一の《原初の水源地》によって生み出されたものでも、複数の《原初の水源地》によって生み出されたものでも、関係ない。

\* 《原初の水源地》の遅延誘発型能力は、その能力の解決前に呪文が打ち消されていたとしてもその呪文をコピーすることができる。

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

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

\* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。あなたが異なるモードを選ぶことはできない。

\* コピー元の呪文に、唱える際に値が決まるXが含まれていたなら、コピーも同じXの値を持つ。

\* あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、コピー元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。たとえば、あなたが《投げ飛ばし》を唱えるために3/3のクリーチャーを生け贄に捧げ、それをコピーしたなら、その《投げ飛ばし》のコピーもその対象に3点のダメージを与えることになる。

-----

《原野を目覚めさせる者》

{2} {G} {G}

クリーチャー — マーフオーク・シャーマン

3/3

{X} {G} {G} : あなたがコントロールしている土地1つを対象とし、その上に+1/+1カウンターをX個置く。その土地は、速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

\* この、土地がクリーチャーになる効果は永続する。この効果はクリンナップ・ステップ中にも、《原野を目覚めさせる者》のコントロールを失ったときにも終わらない。

\* すでにクリーチャーである土地をこの能力の対象としたなら、その土地・クリーチャーの基本のパワーとタフネスは、それ以前の基本のパワーとタフネスを上書きして0/0になる。そのパワーやタフネスを修整する他の効果（以前から置かれていた+1/+1カウンターを含む）はそのまま適用され続ける。

-----

《幻惑の旋律》

{X} {U} {U}

ソーサリー

点数で見たマナ・コストがXのクリーチャー1体を対象とし、そのコントロールを得る。

\* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

\* 《幻惑の旋律》のコントロール変更効果は永続的である。この効果はクリンナップ・ステップ中に終わらない。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのカードもゲームから除外され、そのプレイヤーにパーマネントのコントロールを与えていた効果は即座に終了する。

-----

《狡猾な漂流者、ジェイス》

{1} {U} {U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

3

+1：このターン、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枚引き、その後カード1枚を捨てる。

—2：「このクリーチャーが呪文の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。」を持つ青の2/2のイリュージョン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

—5：それらが伝説でないことを除き狡猾な漂流者、ジェイスのコピーであるトークンを2体生成する。

\* 《狡猾な漂流者、ジェイス》の1つ目の能力によって生成される遅延誘発型能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーがそのターンの異なる複数の時点で戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、先制攻撃を持っているクリーチャーがあった場合）や、あなたがコントロールしているクリーチャーが同時に複数のプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合には、1ターンに複数回誘発する。

\* 《狡猾な漂流者、ジェイス》の2つ目の能力によって生成されるトークンが呪文の対象になったなら、この能力が誘発し、スタック上でその呪文の上に置かれ、この能力の方が先に解決される（その結果、トークンは生け贄に捧げられる）。その呪文が他の対象を取っていないかぎり、解決時に適正な対象がないので、その呪文は打ち消される。

\* 《狡猾な漂流者、ジェイス》の最後の能力によって生成されるトークンは、《狡猾な漂流者、ジェイス》に書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはその上にカウンターがいくつ置かれているか、オーラがつけられているかどうか、また、コピー効果以外で色やタイプなどを変化させる効果をコピーしない。それらは、忠誠カウンターがそれぞれ3個置かれた状態で戦場に出る。あなたはこのターンに、各トークンの忠誠度能力を1つずつ起動できる。

\* 《狡猾な漂流者、ジェイス》の最後の能力によって生成されたトークンは、「伝説の」の特殊タイプを持たない。他のオブジェクトがこのトークンのコピーになったなら、そのコピーも伝説でない。

\* あなたは、伝説でない《狡猾な漂流者、ジェイス》のコピーを何体コントロールしていても、伝説の《狡猾な漂流者、ジェイス》1体をコントロールできる。この文書の「一般注釈」の章にある「ルール変更：プレインズウォーカーへの「レジェンド・ルール」の適用」も参照。

-----

《巧射艦隊の追跡者》

{B}

クリーチャー — 人間・海賊

1 / 1

{1} {B}, {T} : 対戦相手 1 人の墓地からカード 2 枚を対象とし、それらを追放する。巧射艦隊の追跡者は探検を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地であるなら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に +1/+1 カウンターを 1 個置き、その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。）

\* 《巧射艦隊の追跡者》の能力を起動する場合、あなたは対戦相手の墓地 1 つにあるカード 2 枚を必ず対象としなければならない。

\* 《巧射艦隊の追跡者》の能力の解決時まで、一方のカードが不適正な対象になったとしても、残った適正な対象は追放され、《巧射艦隊の追跡者》は探検を行う。

\* 《巧射艦隊の追跡者》の能力の解決時まで、対象としたカードが両方とも不適正な対象になっていたら、この能力全体が打ち消される。よって、《巧射艦隊の追跡者》は探検を行わない。

-----

《巧射艦隊の略取者》

{3} {U} {B}

クリーチャー — 人間・海賊

3 / 3

巧射艦隊の略取者は、あなたがコントロールしているアーティファクト 1 つにつき +1/+1 の修整を受ける。

{2} {U} {B} : 「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを 1 つ生成する。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン、後になってあなたがコントロールしていたアーティファクトが戦場を離れると、戦闘中に《巧射艦隊の略取者》に与えられたダメージが致死ダメージになることがある。

-----

《好戦的なブロントドン》

{5} {G} {W}

クリーチャー — 恐竜

4 / 6

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

\* 《好戦的なブロントドン》の能力はクリーチャーのパワーを変えない。それが割り振る戦闘ダメージの点数を変えるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《弱者狩り》で、クリーチャーがタフネスを用いて格闘を行うようになるわけではない。

-----

《巧妙な精神魔道士、ジェイス》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {U} {U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

5

+1：カードを1枚引く。

+1：あなたがコントロールしているクリーチャーをすべてアンタップする。

−9：クリーチャー最大3体を対象とし、それらのコントロールを得る。

\* 《巧妙な精神魔道士、ジェイス》の最後の能力のコントロール変更効果は永続する。この効果はクリンナップ・ステップ中や、《巧妙な精神魔道士、ジェイス》のコントロールを失ったときに終わらない。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのカードもゲームから除外され、そのプレイヤーにパーマネントのコントロールを与えていた効果は即座に終了する。

-----

《蠱惑的な船員》

{3} {R}

クリーチャー — 人間・海賊

4 / 3

{3} {R}：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、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

\* この能力によってアンタップ状態のクリーチャー1体を対象とし、そのコントロールを得ることができる。

-----

《再誕の司教》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

3 / 4

警戒

再誕の司教が攻撃するたび、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

\* あなたの墓地にあるカードのマナ・コストにXが含まれていたなら、Xは0として扱う。

\* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。《再誕の司教》で攻撃し、クリーチャー・カードを戦場に返し、その後そのクリーチャーでも攻撃する、ということはいできない。

\* 戦場に帰ったクリーチャーに、クリーチャーが攻撃したときに誘発する能力があったとしても、それらの能力は誘発しない。

-----

《残骸の漂着》

{2} {W} {W}

インスタント

プレイヤー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攻撃クリーチャーをすべて追放する。そのプレイヤーは自分のライブラリーから、その数に等しい枚数の基本土地・カードを探してもよ

い。そうしたなら、そのプレイヤーはそれらのカードをタップ状態で戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。

\* 《残骸の漂着》の対象はプレイヤーのみである。この呪文の解決時にそのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは、呪禁を持っていたとしても追放される。

\* そのプレイヤーは基本土地・カードを見つける枚数を、追放されたクリーチャーの数より少なくすることができる。そのプレイヤーがそうしたかったからという理由でも、基本土地・カードがその枚数残っていなかったからという理由でも、構わない。

\* そのプレイヤーが見つけることのできる土地の枚数は、追放された攻撃クリーチャーの数である。それらのクリーチャーの一部が、トークンであったとしても、クリーチャー・カードでなかったとしても、最終的に追放領域になくなっていた（たとえば、統率者変種ルールで、それがそのプレイヤーの統率者であったという理由で）としても、関係ない。

-----

#### 《襲撃》

{1} {G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。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。）

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

-----

#### 《勝者の戦旗》

{5}

アーティファクト

勝者の戦旗が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプを持つクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがその選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

\* クリーチャー・タイプは《勝者の戦旗》が戦場に出る際に選ぶ。プレイヤーはこの選択に対応できない。修整はただちに適用され始める。

\* 《勝者の戦旗》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。この能力は、そのクリーチャー・呪文が打ち消されたとしても解決される。

-----

#### 《焼熱の太陽の化身》

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

クリーチャー — 恐竜・アバター

6/6

焼熱の太陽の化身が戦場に出たとき、対戦相手1人とクリーチャー最大1体を対象とする。これは、その前者に3点のダメージと、その後者に3点のダメージを与える。

\* 《焼熱の太陽の化身》の能力は、どのクリーチャーでも対象にできる。対戦相手がコントロールしているクリーチャーのみではない。

\* 《焼熱の太陽の化身》の能力がプレイヤー1人とクリーチャー1体を対象として、そのうち一方が不適正な対象になった場合でも、もう一方にはダメージを与える。

-----

#### 《深海艦隊の船長》

{1} {B}

クリーチャー — 人間・海賊

2 / 1

威迫

深海艦隊の船長が攻撃するたび、あなたがトークンでない他の海賊をコントロールしている場合、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、威迫を持つ黒の2/2の海賊・クリーチャー・トークンを1体生成する。

\* 《深海艦隊の船長》の誘発型能力の解決中に{2}を複数回支払って2体以上の海賊・トークンを生成することはできない。

\* 《深海艦隊の船長》が攻撃する時点で、あなたがトークンでない他の海賊をコントロールしていなかった場合、その誘発型能力は誘発しない。その能力の解決時に、あなたがトークンでない他の海賊をコントロールしていなかった場合、あなたは{2}を支払うことはできない。

-----

#### 《新緑の再誕》

{1} {G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーの手札に戻す。」を得る。

カードを1枚引く。

\* 《新緑の再誕》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消され、あなたはカードを引かない。

-----

#### 《自暴自棄の漂流者》

{1} {B}

クリーチャー — 人間・海賊

2 / 3

あなたがアーティファクトをコントロールしていないかぎり、自暴自棄の漂流者では攻撃できない。

\* 《自暴自棄の漂流者》が攻撃した後、あなたがアーティファクトをコントロールしていなくなっても、それが戦闘から取り除かれることはない。

-----

#### 《呪文詐欺》

{3} {U} {U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。無色の宝物・アーティファクト・トークンをX個生成する。Xはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。それらは「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

\* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストを決める。

\* あなたは打ち消されない呪文を対象としてもよい。《呪文詐欺》の解決時に、その対象とした呪文には影響がないが、あなたは宝物を得る。

-----

《定命の枢軸》

{4} {W} {W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、プレイヤー2人を対象とする。あなたは「その両者はライフ総量を交換する。」を選んでもよい。

\* 《定命の枢軸》の誘発型能力の解決時に、対象としたプレイヤーのうち1人が不適正な対象であったなら、交換は発生しない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変化しない。

\* ライフ総量が交換されるとき、各プレイヤーはもう1人のプレイヤーの直前のライフ総量と等しいライフ総量になるために必要な点数のライフを得るか失う。たとえば、交換前にプレイヤーAが5点のライフを持っていて、プレイヤーBが3点のライフを持っていた場合、プレイヤーAは2点のライフを失い、プレイヤーBは2点のライフを得る。置換効果によって得たり失ったりするライフの量が修整されることがある。また、これにより誘発型能力が誘発することがある。

\* プレイヤーがライフを得ることができないなら、そのプレイヤーはライフ総量が自分よりも多いプレイヤーとライフ総量を交換することもできない。プレイヤーがライフを失うことができないなら、そのプレイヤーはライフ総量が自分よりも少ないプレイヤーとライフ総量を交換することもできない。これらのいずれかに当てはまる場合には、どちらのプレイヤーのライフ総量も変化しない。

\* 双頭巨人戦では、それぞれのプレイヤーのライフ総量としてそのプレイヤーのチームのライフ総量を参照する。2人の対象プレイヤーがそれぞれ異なるチームに所属しているなら、それらのプレイヤーは適切な点数のライフを得るか失い、結果としてそれぞれのチームがライフ総量を交換したことになる。対象としたプレイヤー2人がチームメイトであったなら、その両者はライフ総量を交換することはできない。

-----

《翠緑の太陽の化身》

{5} {G} {G}

クリーチャー — 恐竜・アバター

5/5

翠緑の太陽の化身か他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはそのクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを得る。

\* 戦場に出るクリーチャーのタフネスは、《翠緑の太陽の化身》の能力の解決時に決定する。そのクリーチャーが戦場を離れていたなら、それが戦場にあった最後のときのタフネスを用いる。そのクリーチャーのタフネスが0以下であったなら、あなたのライフ総量は変わらない。

-----

《崇高な阻止》

{3} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

崇高な阻止が戦場に出たとき、あなたは2点のライフを得る。

エンチャントされているクリーチャーでは攻撃したりブロックしたりできない。

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

-----

《聖域探究者》

{2} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

3 / 4

あなたがコントロールしている吸血鬼が1体攻撃するたび、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。

\* 双頭巨人戦では、《聖域探究者》の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたのチームは1点のライフを得る。

-----

《征服者のガレオン船》

{4}

アーティファクト — 機体

2 / 10

征服者のガレオン船が攻撃したとき、戦闘終了時に、これを追放し、その後、変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻る。

搭乗4 (あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が4以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。)

/////

《征服者の橋頭堡》

土地

(征服者のガレオン船から変身する。)

{T} : あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{2}, {T} : カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。

{4}, {T} : カードを1枚引く。

{6}, {T} : あなたの墓地からカード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

\* 《征服者のガレオン船》が戦闘に生き残らなかったなら、これは追放されない。

\* 『イクサラン』セットの他の両面カードと異なり、《征服者のガレオン船》は追放され、その後変身させた状態で戦場に戻される。戦場に出るにあたり、新しいオブジェクトとみなされる。特に、これはアンタップ状態で戦場に戻ることにすることに注意。

-----

《セイレーンの嵐鎮め》



{U}

クリーチャー — セイレーン・海賊・ウィザード

1 / 1

飛行

{U}、セイレーンの嵐鎮めを生け贄に捧げる：あなたかあなたがコントロールしているクリーチャーを対象としている、呪文1つか能力1つを対象とし、それを打ち消す。

\* 複数の対象を持つ呪文や能力であっても、その対象のうち少なくとも1つがあなたかあなたがコントロールしているクリーチャーであるかぎり、《セイレーンの嵐鎮め》の起動型能力の対象にできる。

-----

《セイレーンの策略》

{1} {U}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これにより海賊が追放されたなら、カードを1枚引く。

\* 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとして扱われる。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。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

\* 戻されたクリーチャーは、以前それを対象としていた呪文や能力の対象ではない。それを対象としない呪文、たとえば《絶滅の星》のような呪文は、依然としてそれに影響し得る。

\* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

\* そのクリーチャーが追放される時点で海賊であったなら、あなたはカードを1枚引く。それが戦場に戻らなかった（たとえば、それがトークンであった）場合や、それが戦場に戻ったが海賊ではなかった（たとえば、それが何か別のものをコピーしていた）場合でも構わない。

-----

《鮮血の秘儀》

{X} {W} {W}

インスタント

あなたはXの2倍の点数のライフを得る。鮮血の秘儀をオーナーのライブラリーの一番下に置く。

\* 《鮮血の秘儀》によって、あなたは、単一のライフ獲得イベントとして、Xの値として選ばれた数の2倍に等しい点数のライフを得る。「あなたがライフを得るたび」の誘発型能力は、1回のみ誘発する。

-----

《戦場の詩人、ファートリ》

{3} {R} {W}

伝説のプレインズウォーカー — ファートリ

3

+2：あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーに等しい点数のライフを得る。

0：トランプルを持つ緑の3/3の恐竜・クリーチャー・トークンを1体生成する。

— X：望む数のクリーチャーを対象とする。戦場の詩人、ファートリはそれらに、X点のダメージをあなたの望むように分割して与える。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ではブロックできない。

\* あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーは、《戦場の詩人、ファートリ》の1つ目の能力の解決時に決定する。それが負の値であったなら、あなたはライフを得たり失ったりしない。

\* あなたがクリーチャーをコントロールしていなくても、《戦場の詩人、ファートリ》の1つ目の能力を起動できる。あなたは単にライフを得ないことになる。

\* 《戦場の詩人、ファートリ》の最後の能力で、対象としたクリーチャー間でのダメージの分割は、あなたがそれを起動する際に行う。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。Xが0なら、あなたは対象を選ぶことはできない。

\* （全部ではなく）一部の対象が不適正になっても、依然として元のダメージの分割が適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。すべての対象が不適正になったなら、この能力は打ち消される。

-----

#### 《船団呑み》

{5} {U} {U}

クリーチャー — 魚

6 / 6

船団呑みが攻撃するたび、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端数を切り上げた半分を自分の墓地に置く。

\* 《船団呑み》の誘発型能力はどのプレイヤーでも対象にできる。それが攻撃しているプレイヤーのみではない。

\* 《船団呑み》2体が攻撃したなら、各誘発型能力につきそれぞれそのプレイヤーのライブラリーの「一番上から端数を切り上げた半分」を決める。たとえば、対象としたプレイヤーのライブラリーにカードが15枚あったなら、そのプレイヤーは、まず上から8枚のカードを墓地に置き、その後上から4枚のカードを墓地に置く。

-----

#### 《創発的成長》

{3} {G}

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、それは+5/+5の修整を受けるとともに、このターン、可能ならブロックされなければならない。

\* 対象としたクリーチャーが攻撃した場合に、防御プレイヤーがそれをブロックできるクリーチャーをコントロールしているなら、そのプレイヤーはブロック・クリーチャー指定ステップに、少なくとも1体のブロック・クリーチャーをそのクリーチャーに割り振らなければならない。他のクリーチャーは、同じクリーチャーをブロックしてもよいし、別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よい。

-----

《太陽冠のハンター》

{4} {R} {R}

クリーチャー — 恐竜

5 / 4

激昂 — 太陽冠のハンターにダメージが与えられるたび、対戦相手1人を対象とする。これはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

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

-----

《太陽鳥の祈祷》

{5} {R}

エンチャント

あなたがあなたの手札から呪文を唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上からカードをX枚公開する。Xはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。あなたは、これにより公開されたカードの中から、点数で見たマナ・コストがX以下であるカード1枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。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。

\* 《太陽鳥の祈祷》を唱えることによって、それ自身の能力が誘発することはない。

\* 《太陽鳥の祈祷》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。その能力の解決の一部としてあなたが呪文を唱えたなら、その呪文もその能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。

\* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストを決める。

\* その呪文の点数で見たマナ・コストが0であったなら、あなたは《太陽鳥の祈祷》の能力の解決時に何もしない。

\* ライブラリーにあって公開されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

\* その公開されたカードを唱えるなら、それは誘発型能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視するが、他の（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」のような）制限は無視しない。

\* 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《高くつく略奪》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。

\* 分割カード（たとえば、『アモンケット』ブロックの余波カード）の点数で見たマナ・コストは、その2つある半分のマナ・コストを足したものである。

-----

《太陽の化身、ギンヤス》

{5} {R} {G} {W}

伝説のクリーチャー — 恐竜・アバター

7 / 6

トランプル、警戒、速攻

太陽の化身、ギシャスがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上からその点数に等しい枚数のカードを公開する。その中から望む枚数の恐竜・クリーチャー・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。

\* あなたのライブラリーにあるカードの枚数が、ギシャスを与えたダメージの量よりも少なかった場合には、ライブラリーのカードをすべて公開する。これはカードを引くことではないので、あなたはゲームに敗北しない。

-----

《高くつく略奪》

{1} {B}

インスタント

高くつく略奪を唱えるための追加コストとして、アーティファクト 1 つかクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。

カードを 2 枚引く。

\* あなたは、宝物 1 つを生け贄に捧げることで、《高くつく略奪》のコストのマナを支払い、同時にこれの追加コストも支払う、ということとはできない。

-----

《探査の短剣》

{2}

アーティファクト — 装備品

探査の短剣が戦場に出たとき、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは防衛を持つ緑の 0 / 2 の植物・クリーチャー・トークンを 2 体生成する。

装備しているクリーチャーは +2 / +1 の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは探査の短剣を変身させてもよい。

装備 {2}

/////

《失われた谷間》

土地

(探査の短剣から変身する。)

{T} : あなたのマナ・プールに、好きな色 1 色のマナ 3 点を加える。

\* 装備しているクリーチャーで攻撃しても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。《探査の短剣》が《失われた谷間》に変身した時点では、通常それはアンタップ状態である。

-----

《血潮隊の司教》

{3} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

3 / 3

血潮隊の司教が戦場に出たとき、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは、あなたがコントロールしている吸血鬼 1 体につき 1 点のライフを失う。

\* あなたがコントロールしている吸血鬼の総数は、《血潮隊の司教》の能力の解決時にのみ数える。  
《血潮隊の司教》がその時点で戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

-----

《血に狂った聖騎士》

{1} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

1 / 1

瞬速

血に狂った聖騎士は、このターンに死亡したクリーチャー1体につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

\* 《血に狂った聖騎士》の最後の能力は、そのターンに戦場から墓地に置かれたすべてのクリーチャーを数に入れる。トークン・クリーチャーや、クリーチャーでないカードだが戦場を離れたときにはクリーチャーだったものも含む。それらが墓地に残っているかどうかはチェックしない。

\* 《血に狂った聖騎士》の最後の能力は、置換効果などによって墓地でない領域に直接移動したクリーチャーは考慮しない。たとえば、死亡する代わりに追放されたクリーチャーや、統率者戦変種ルールで統率者が統率領域に移動した場合が、これに該当する。

-----

《鳶形成師の神秘家》

{2} {G}

クリーチャー — マーフォーク・シャーマン

1 / 3

鳶形成師の神秘家が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているマーフォーク最大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。

\* 同じマーフォークを2回対象として、それの上に+1/+1カウンターを2個置くということはいかない。

\* 《鳶形成師の神秘家》はそれ自身の能力の対象になれる。

-----

《ティロナーリの騎士》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 2

ティロナーリの騎士が攻撃するたび、あなたが恐竜をコントロールしている場合、ターン終了時まで、ティロナーリの騎士は+1/+1の修整を受ける。

\* 《ティロナーリの騎士》の攻撃時にあなたが恐竜をコントロールしていなかったなら、その能力は一切誘発しない。《ティロナーリの騎士》の能力の解決時にあなたが恐竜をコントロールしていなかったなら、その能力は何もしない。

\* あなたが1体以上の恐竜をコントロールしている間に《ティロナーリの騎士》の能力が解決されたならば、そのターン、後になってあなたが恐竜をコントロールしなくなったとしても、《ティロナーリの騎士》はそのターンの間+1/+1の修整を受ける。

-----

《ティロナーリの肌変わり》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

0 / 1

速攻

ティロナーリの肌変わりが攻撃するたび、伝説でない他の攻撃クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、これはそのコピーになる。

\* 《ティロナーリの肌変わり》の能力の対象が不適正な対象になった場合、《ティロナーリの肌変わり》は何のコピーにもならない。これは 0 / 1 の攻撃クリーチャーのままである。

\* 《ティロナーリの肌変わり》は、対象とした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、《ティロナーリの肌変わり》は、クリーチャーでないパーマネントをクリーチャーにする効果をコピーしないことに注意。これにより《ティロナーリの肌変わり》がクリーチャーでなくなったなら、これは戦闘から取り除かれる。

\* 《ティロナーリの肌変わり》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。

\* 呪文や能力（たとえば、《結集する咆哮》）が解決されて、《ティロナーリの肌変わり》が他のクリーチャーのコピーになる前にそれに適用され始めたなら、その効果は適用され続ける。

\* 攻撃クリーチャーはすでに指定されているので、《ティロナーリの肌変わり》がコピーした、それ自身か他のクリーチャーが攻撃したときに誘発する能力は、誘発しない。

\* 《ティロナーリの肌変わり》の能力が解決された後、コピー元のクリーチャーの特性が変わったりコピー元のクリーチャーが戦場を離れたりしても、《ティロナーリの肌変わり》の新しい特性は変化しない。

\* 《ティロナーリの肌変わり》は終了ステップまでそのクリーチャーのコピーであり続ける。それがコピーでなくなるのと同時に、そのダメージも取り除かれる。

-----

《帝国の槍騎兵》

{W}

クリーチャー — 人間・騎士

1 / 1

あなたが恐竜をコントロールしているかぎり、帝国の槍騎兵は二段攻撃を持つ。

\* 先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの後にあなたが恐竜をコントロールしなくなったなら、《帝国の槍騎兵》は二段攻撃を持たなくなるので、通常の戦闘ダメージ・ステップにダメージを与えない。

-----

《鉄面提督ベケット》

{1} {U} {B} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

3 / 3

あなたがコントロールしている他の海賊は+1/+1の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに海賊3体以上によって戦闘ダメージを与えられた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1つを対象とし、そのコントロールを得る。

\* 《鉄面提督ベケット》の誘発型能力は、そのターンのそれ以前に何が起きたのかをチェックする。それらの海賊が戦闘ダメージを与えたときに《鉄面提督ベケット》が戦場に出ていたかどうか、それらのクリーチャーが戦場に残っているかどうか、それらが依然として海賊であるかどうかには関係ない。

\* 海賊1体が複数回戦闘ダメージを与えた（たとえば、二段攻撃を持っていた）場合には、それは《鉄面提督ベケット》の誘発型能力の海賊3体のうち1体としてのみ扱う。

\* 海賊3体に戦闘ダメージを与えられたプレイヤーが2人以上いた場合も、あなたはパーマネント1つのみを対象とする。それはどちらのプレイヤーがコントロールしているものでもよい。

\* 《鉄面提督ベケット》の誘発型能力のコントロール変更効果は永続する。この効果はクリンナップ・ステップ中や、《鉄面提督ベケット》のコントロールを失ったときにも終わらない。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのカードもゲームから除外され、そのプレイヤーにパーマネントのコントロールを与えていた効果は即座に終了する。

\* 双頭巨人戦では、ブロックされていない攻撃クリーチャーはその戦闘ダメージを2人のプレイヤーのうち1人に与える。攻撃チームが、各クリーチャーの戦闘ダメージを割り振るプレイヤーを選択する。チームメイトがコントロールしている海賊によって与えられた戦闘ダメージは、《鉄面提督ベケット》の能力のチェック時に数に入れる。

-----

《トカートリの儀仗兵》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 3

戦場に出るクリーチャーは能力を誘発させない。

\* 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。

\* パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」といった置換効果には影響しない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果である。

\* 《トカートリの儀仗兵》の能力は、クリーチャー自身が持つ戦場に出たときに誘発する能力とクリーチャーが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力の両方を阻止する。《トカートリの儀仗兵》自身が戦場に出たときに誘発する能力もこれに含まれる。

\* 該当する誘発イベントは、特に「クリーチャー」が戦場に出たことを指定しているものだけではない。たとえば、《禁制品の黒幕》の能力には「アーティファクトが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、占術1を行う。」と書かれている。アーティファクト・クリーチャーがあなたのコントロ

ール下で戦場に出たときには、この能力は誘発しない。クリーチャーでないアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出たときには、この能力は誘発する。

\* 継続的効果も考慮した上で戦場にあるパーマネントを見て、何らかの誘発型能力が誘発するかどうかを決定する。たとえば、《機械の行進》の能力の一部として「クリーチャーでない各アーティファクトは、アーティファクト・クリーチャーである」と書かれている。あなたがそれをコントロールしているなら、各アーティファクトは戦場に出る時点でクリーチャーであるので、誘発型能力を誘発させないことになる。

\* 《トカートリの儀仗兵》と他のクリーチャーが同時に戦場に出たなら、戦場に出たどちらのクリーチャーも誘発型能力を誘発させない。

-----

《轟く声、ティシャーナ》

{5} {G} {U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・シャーマン

\*/\*

轟く声、ティシャーナのパワーとタフネスは、それぞれあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

あなたの手札の上限はなくなる。

轟く声、ティシャーナが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につきカードを1枚引く。

\* あなたがコントロールしているクリーチャーの総数は、《轟く声、ティシャーナ》の最後の能力の解決時にのみ見る。《轟く声、ティシャーナ》がその時点で依然として戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

\* あなたの手札にカードがない間に《轟く声、ティシャーナ》が戦場に出たなら、これはタフネスが0であるので、この誘発型能力が解決される前にあなたの墓地に置かれる。

\* 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になるので、あなたが戦闘後メイン・フェイズにカードを唱えるなどして、そのターン、後になってカードがあなたの手札から離れたなら、戦闘中に《轟く声、ティシャーナ》に与えられたダメージが致死ダメージになることがある。

-----

《富の享楽》

{4} {B}

エンチャント

対戦相手がコントロールしているクリーチャーが1体死亡するたび、「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが宝物を10個以上コントロールしている場合、あなたはこのゲームに勝利する。

\* あなたのアップキープの開始時にあなたが宝物を10個コントロールしていなかったなら、《富の享楽》の2つ目の能力は誘発しない。あなたは、あなたのターンに、アップキープの開始以前に何らかの処理を行うことはできない。



\* 《富の享楽》の2つ目の能力の解決時にあなたが宝物を10個以上コントロールしていなかったなら、あなたはゲームに勝利しない。

\* 《富の享楽》が破壊されるのと同時に対戦相手のクリーチャーが死亡した場合は、あなたは宝物を得る。

\* 《富の享楽》の2つ目の能力によってあなたがゲームに勝利したとしても、宝物・トークンを撒き散らさないこと。他のプレイヤーの迷惑であり、怪我につながる恐れもある。

-----

#### 《食欲な短剣歯》

{2} {G}

クリーチャー — 恐竜

3 / 2

激昂 — 食欲な短剣歯にダメージが与えられるたび、あなたは2点のライフを得る。

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

-----

#### 《波を司る者、コパラ》

{1} {U} {U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2 / 2

対戦相手が、あなたがコントロールしているマーフオークを対象とする呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

対戦相手が、あなたがコントロールしているマーフオークを対象とする能力を起動するためのコストは{2}多くなる。

\* あなたがコントロールしているマーフオークを対象とする対戦相手の呪文の総コストを決定するには、そのプレイヤーが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。それを唱えるための総コストがどうなっても、その呪文の点数で見たマナ・コストは変わらない。

\* 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。

\* 《波を司る者、コパラ》の能力は、あなたがコントロールしているマーフオークを対象とする誘発型能力(「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている)には影響しない。

\* あなたがコントロールしているマーフオーク2体以上を対象とする呪文や能力も、それを唱えたり起動したりするためのコストは{2}多くなるのみである。

-----

#### 《野茂み歩き》

{1} {G}

クリーチャー — エレメンタル

1 / 3

あなたがコントロールしているクリーチャーが1体探検を行うたび、野茂み歩きの上に+1/+1カウンターを1個置き、あなたは3点のライフを得る。

\* クリーチャーが、何らかの効果がそれが探検を行うように指示する前に戦場を離れても、それは依然として探検を行う。《野茂み歩き》の誘発型能力のような、あなたがコントロールしているクリーチャーが探検を行うたびに誘発する能力は、他の条件を満たしていれば誘発する。

\* 《野茂み歩き》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、あなたは+1/+1カウンターは置かないが、3点のライフは得る。

-----

#### 《乗っ取り》

{1} {R} {R}

ソーサリー

アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

\* これによりアンタップ状態のアーティファクトかクリーチャーを対象とし、そのコントロールを得ることもできる。また、あなたがすでにコントロールしているアーティファクトかクリーチャーをアンタップして速攻を与えることもできる。

-----

#### 《呑み込む水流》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {U}

ソーサリー

クリーチャー最大2体を対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。

あなたのライブラリーやあなたの墓地から「巧妙な精神魔道士、ジェイス」という名前のカード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加える。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

\* あなたは《呑み込む水流》を、クリーチャーを対象とせずに唱えてもよい。あなたは単に《巧妙な精神魔道士、ジェイス》を探すことになる。しかし、あなたが対象を1体以上選び、《呑み込む水流》の解決前にそれらの対象がすべて不適正になったなら、この呪文は打ち消され、あなたは《巧妙な精神魔道士、ジェイス》を探さない。

-----

#### 《薄暮の使徒、マーブレン・フェイン》

{2} {W}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・クレリック

2/2

あなたがコントロールしていてトークンでない吸血鬼が1体以上攻撃するたび、絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

\* あなたがトークンでない吸血鬼1体以上で攻撃した後、それらの吸血鬼の一部か全部が戦場を離れたり戦闘から取り除かれたりしても、《薄暮の使徒、マーブレン・フェイン》の能力は吸血鬼・トークンを生成する。

-----

#### 《卑怯な行為》

{B}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と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、その前者は+1/+1の修整を受け、その後者は-1/-1の修整を受ける。

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

\* あなたが《卑怯な行為》を唱えた後、それが解決される前に一方の対象が不適正な対象になっていても、もう一方は該当する影響を受ける。

-----

《秘儀での順応》

{2} {U}

エンチャント

秘儀での順応が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしているクリーチャーは、それらの他のタイプに加えてその選ばれたタイプでもある。あなたがコントロールしているクリーチャー・呪文と、あなたがオーナーである戦場にはないクリーチャー・カードについても同様である。

\* 特定のタイプを持つクリーチャーが戦場に出る際にそれを変更する置換効果は、《秘儀での順応》の効果の適用後に適用される。これは以前のルールからの変更点である。あなたが《秘儀での順応》と、『靈気紛争』のカードである《金属ミミック》をコントロールしていて、その両方について同じクリーチャー・タイプを選んだなら、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。

-----

《翡翠の守護者》

{3} {G}

クリーチャー — マーフオーク・シャーマン

2/2

呪禁（このクリーチャーは、対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象にならない。）

翡翠の守護者が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているマーフオーク1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

\* 《翡翠の守護者》はそれ自身を能力の対象にできる。

-----

《人質取り》

{2} {U} {B}

クリーチャー — 人間・海賊

2/3

人質取りが戦場に出たとき、他のクリーチャー1体かアーティファクト1つを対象とし、人質取りが戦場を離れるまでそれを追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを唱えてもよい。あなたは、その呪文を唱えるために、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

\* 《人質取り》には、それ自身を対象とすることを防ぐため、訂正が出ている。訂正後のオラクルの日本語訳は上記の通りである。

\* 《人質取り》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。

\* 追放されるパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放される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。

\* トークンがこれにより追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。あなたはそれを唱えることもできない。

\* あなたが追放したカードを唱え始めた後では、それは新しいオブジェクトとみなされる。《人質取り》が戦場を離れたとしても、あなたはその呪文や、その呪文が解決されて戦場に出たパーマネントをコントロールする。

\* その追放されたカードが依然として追放領域にあるなら、それは《人質取り》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きない。状況起因処理も行わない。

\* 多人数戦で、カードが依然として追放されている間に《人質取り》のオーナーがゲームから除外されて、そのカードのオーナーが他のプレイヤーであったなら、追放されたカードはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。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ので、スタック上にあるゲームから除外されたプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《人質取り》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のカードは追放される。

-----

#### 《火の祭殿の守り手》

{R}

クリーチャー — エレメンタル

1 / 1

威迫

{7} {R}, {T}, 火の祭殿の守り手を生け贄に捧げる：クリーチャー最大2体を対象とする。これはそれらに、それぞれ3点のダメージを与える。

\* 同じクリーチャーを2回対象に選ぶことはできない。そうすることで、《火の祭殿の守り手》でクリーチャー1体に6点のダメージを与えるようなことはできない。

-----

#### 《秘宝探究者、ヴラスカ》

{4} {B} {G}

伝説のプレインズウォーカー — ヴラスカ

6

+2：威迫を持つ黒の2/2の海賊・クリーチャー・トークンを1体生成する。

—3：アーティファクト1つかクリーチャー1体かエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。

「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

ー10：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーのライフ総量は1点になる。

\* 《秘宝探究者、ヴラスカ》の2つ目の能力の解決時までには、対象としたアーティファクトかクリーチャーかエンチャントが不適正な対象になっていたなら、この能力全体が打ち消され、あなたは宝物を得ない。一方、その対象が適正だが破壊されなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合には、あなたは宝物を得る。

\* プレイヤーのライフ総量が1点になるとは、実際に起きることは、そのプレイヤーが適切な点数のライフを失うということである（稀に、適切な点数を得ることになる場合もある）。たとえば、この能力の解決時に対象としたプレイヤーのライフ総量が4点であったなら、そのプレイヤーは3点のライフを失う。ライフを失うことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

-----

《漂流者の絶望》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

漂流者の絶望が戦場に出たとき、エンチャントされているクリーチャーをタップする。

エンチャントされているクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

\* 《漂流者の絶望》はすでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。

-----

《秘滝の軍使》

{3} {U}

クリーチャー — マーフォーク・戦士

2 / 3

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーはブロックされない。

\* あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされた後、その上に+1/+1カウンターを置いても、ブロックされていない状態にはならない。

-----

《ファートリの喉け》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。あなたがファートリ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、代わりに、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+4/+0の修整を受ける。

\* あなたがファートリ・プレインズウォーカーをコントロールしているかどうかは、《ファートリの喉け》の解決時にもみチェックする。そのクリーチャーのパワーは、そのターン、後になってあなたがファートリ・プレインズウォーカーのコントロールを得たり失ったりしても変化しない。

-----

《風雲船長ラネリー》

{2} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

2 / 2

### 速攻

風雲船長ラネリーが攻撃するたび、「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを 1 つ生成する。

あなたが宝物を 1 つ生け贄に捧げるたび、ターン終了時まで、風雲船長ラネリーは +1 / +0 の修整を受ける。

\* あなたは、マナを支払うものが何もなくとも、宝物のマナ能力を起動できる。

\* 《風雲船長ラネリー》の最後の能力は、何らかの理由であなたが宝物を 1 つ生け贄に捧げるたびに誘発する。宝物のマナ能力を起動したときのみではない。

\* 《風雲船長ラネリー》を唱えるために宝物を生け贄に捧げた場合、この最後の能力がその宝物によって誘発することはない。

-----

### 《深根の水域》

{2} {U}

エンチャント

あなたがマーフォーク・呪文を唱えるたび、呪禁を持つ青の 1 / 1 のマーフォーク・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。（呪禁を持つクリーチャーは、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。）

\* 《深根の水域》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

-----

### 《深根の戦士》

{1} {G}

クリーチャー — マーフォーク・戦士

2 / 2

深根の戦士がブロックされた状態になるたび、ターン終了時まで、これは +1 / +1 の修整を受ける。

\* 《深根の戦士》の能力は、複数のクリーチャーによってそれがブロックされたとしても、1 回のみ誘発する。

-----

### 《深根の勇者》

{1} {G}

クリーチャー — マーフォーク・シャーマン

1 / 1

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、深根の勇者の上に +1 / +1 カウンターを 1 個置く。

\* 《深根の勇者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

-----

### 《不死の古き者》

{4} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

4 / 4

飛行

あなたがコントロールしているアンタップ状態の吸血鬼3体をタップする：あなたの墓地から不死の古き者をあなたの手札に戻す。

\* 《不死の古き者》の最後の能力は、それがあなたの墓地にある間にのみ起動できる。

\* あなたが《不死の古き者》の最後の能力を起動すると宣言してからその能力の起動コストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーはあなたがコントロールしている吸血鬼をタップしたり除去したりすることによって、その能力を阻止するようなことはできないことに注意。

\* 最後の能力を起動するためにタップするのは、あなたがコントロールしていてアンタップ状態の吸血鬼であれば、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしているものでなくてもよい。（この能力では、クリーチャーのタップに{T}（タップ・シンボル）を使っていない点に注意。）

-----

《不動のアルマサウルス》

{3} {W}

クリーチャー — 恐竜

2 / 3

警戒

{1} {W}, {T}：不動のアルマサウルスをブロックしているクリーチャー1体かこれにブロックされているクリーチャー1体を対象とする。不動のアルマサウルスはそれに、このタフネスに等しい点数のダメージを与える。

\* 攻撃クリーチャー1体かブロック・クリーチャー1体をタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。《不動のアルマサウルス》の能力の対象が、その能力によるダメージを与えられても死亡しなかった場合は、《不動のアルマサウルス》は通常通り、そのクリーチャーと戦闘ダメージをやりとりする。

\* 《不動のアルマサウルス》が、その能力の解決時にすでに戦場を離れていた場合は、それが戦場にあった最後のときのタフネスを用いて与えられるダメージを決定する。

-----

《不気味な船長の召集》

{2} {B}

ソーサリー

あなたの墓地から海賊・カード1枚をあなたの手札に戻す。その後、吸血鬼と恐竜とマーフォークについて同様のことを行う。

\* 《不気味な船長の召集》は、手札に戻すカードを対象としない。あなたはこれの解決中にそれらのカードを選ぶ。あなたが手札に戻すカードを選んでからそれを実際に手札に加えるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

\* あなたの墓地にあるカード1枚がこれらのタイプを2つ以上持っていた場合（たとえば、《秘儀での順応》の効果によって恐竜が吸血鬼・恐竜になっていた場合）には、それらのタイプのうちの1つのタイプとしてそのカードを選び、別のカードをもう1つのタイプとして戻すことができる。

\* 記載されたクリーチャー・タイプのうちの1つのタイプを持つカードがあなたの墓地になかった場合には、そのまま記載された次のタイプへ進む。

-----

#### 《宝物の地図》

{2}

アーティファクト

{1}, {T} : 占術1を行う。宝物の地図の上に目印カウンターを1個置く。その後、これの上に目印カウンターが3個以上置かれていたなら、それらのカウンターを取り除き、宝物の地図を変身させ、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを3つ生成する。

/////

#### 《宝物の入り江》

土地

(宝物の地図から変身する。)

{T} : あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{T}, 宝物1つを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。

\* 《宝物の地図》の1つ目の能力の解決以外の理由によって、その上に（適用される置換効果による変更を加味して）3個目の目印カウンターが置かれたとしても、その時点ではまだ、それらのカウンターを取り除き、《宝物の地図》を変身させ、宝物を得ることはない。あなたはその1つ目の能力を再度起動するときまで待つ必要がある。

\* 《宝物の地図》が、その能力の解決前に戦場を離れたなら、あなたはそれの上に目印カウンターを置くことができない。しかし、何らかの理由によってそれが戦場を離れる前にそれの上にすでに目印カウンターが3個置かれていたなら、あなたは宝物を3つ得ることになる。

-----

#### 《吠えるイージサウルス》

{5} {W}

クリーチャー — 恐竜

3 / 5

激昂 — 吠えるイージサウルスにダメージが与えられるたび、あなたがコントロールしている他の各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンターを1個置く。

\* 《吠えるイージサウルス》にダメージが与えられるのと同時に、あなたがコントロールしているクリーチャーに致死ダメージが与えられたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれることはなく、それによってそのクリーチャーが生き残ることはない。

-----

#### 《帆風の掠め盗り》

{1} {B}

クリーチャー — 人間・海賊

1 / 2

飛行

帆風の掠め盗りが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこからクリーチャーでも土地でもないカード1枚を選ぶ。帆風の掠め盗りが戦場を離れるまでそのカードを追放する。



\* 《帆風の掠め盗り》が、こ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、対戦相手は手札を公開するが、カードは追放しない。

\* 追放されたカードは、《帆風の掠め盗り》が戦場を離れた直後にオーナーの手札に戻る。この2つのイベントの間には何も起きない。状況起因処理も行わない。

\* 多人数戦では、《帆風の掠め盗り》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されたカードはオーナーの手札に戻る。カードを戻す単発の効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるゲームから除外されたプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

-----

#### 《骨塚協議》

{5} {B} {B}

ソーサリー

墓地からクリーチャー・カード最大5枚を対象とし、それらを追放する。対戦相手1人は、それらのカードを2つの束に分ける。あなたは束1つを選ぶ。その選ばれた束からカードをすべてあなたのコントロール下で戦場に出し、残りをオーナーの墓地に置く。

\* クリーチャー・カードは複数の墓地から選んでもよい。

\* どちらの束を戦場に出し、どちらの束を墓地に戻すかを決めるのはあなたである（対戦相手ではない）。

\* 一方の束にカードがなくてもよい。この場合は、あなたは公開したカードをすべて戦場に出すかすべて墓地に置くかを選ぶことになる。

\* 多人数戦では、能力の解決時に、カードを束に分ける対戦相手1人をあなたが選ぶ。その対戦相手を対象とするわけではない。カードは公開されるので、プレイヤー全員がそれを見て意見を言える。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《骨塚協議》の効果によってあなたがコントロールしていたクリーチャーはすべて追放される。

-----

#### 《魔学コンパス》

{2}

アーティファクト

{3}, {T} : あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが土地を7つ以上コントロールしている場合、魔学コンパスを変身させる。

/////

#### 《オラズカの尖塔》

土地

（魔学コンパスから変身する。）

{T} : あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{T} : 対戦相手がコントロールしている攻撃クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップし、それを戦闘から取り除く。

\* クリーチャーを戦闘から取り除くと、それはもはや攻撃クリーチャーではないが、それが攻撃したという事実は変わらない。特に、攻撃クリーチャーをすべて戦闘から取り除いたとしても、強襲の能力は依然としてその条件を満たすことに注意。

-----

《マガーンの塵殺者、ヴォーナ》

{3} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

4 / 4

警戒、絆魂

{T}, 7点のライフを支払う：土地でないパーマネント1つを対象とし、それを破壊する。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

\* 《マガーンの塵殺者、ヴォーナ》の最後の能力は、あなたのターンの間であればどのステップやフェイズでも起動できる。戦闘フェイズでもよい。《マガーンの塵殺者、ヴォーナ》で攻撃し、その後ブロック・クリーチャーが指定される前に、これの能力を起動できる。そうしても、《マガーンの塵殺者、ヴォーナ》は戦闘から取り除かれない。

-----

《魔術遠眼鏡》

{2}

アーティファクト

魔術遠眼鏡が戦場に出るに際し、対戦相手1人の手札を見て、その後任意のカード名1つを選ぶ。

その選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は、それがマナ能力でないかぎり起動できない。

\* あなたは任意のカード名を選べる。そのカードが通常起動型能力を持っていなくてもよい。あなたが見た、対戦相手の手札にあったカードの名前でなくてもよい。

\* トークンがカードと同じ名前を持っていなかったり、トークンの名前を指定することはできない。

\* 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。装備や搭乗のように、起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《魔術遠眼鏡》の最後の能力は、誘発型能力(「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている)には影響しない。

\* 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。

\* 《魔術遠眼鏡》は、カードがどの領域にあるかに関係なく影響する。手札にあるカードも、墓地にあるカードも、追放されたカードもこれに含まれる。

-----

《真っ二つ》

{2} {G} {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。

カードを1枚引く。

\* 《真っ二つ》の解決時までに対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。よってカードを引くこともない。しかし、その対象が適正だが破壊されなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合には、あなたは依然としてカードを1枚引く。

-----

#### 《間に合わせの砲弾》

{1} {R}

エンチャント

{1}、アーティファクト1つかクリーチャー1体を生け贄に捧げる：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。間に合わせの砲弾はそれに1点のダメージを与える。

\* 宝物1つを生け贄に捧げて、{1}と「アーティファクト1つかクリーチャー1体を生け贄に捧げる」という両方のコストを支払うことはできない。

-----

#### 《水罨織り》

{2} {U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2 / 2

水罨織りが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。そのクリーチャーは、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。

\* 《水罨織り》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。

-----

#### 《見張りによる消散》

{2} {U}

インスタント

あなたが海賊をコントロールしているなら、見張りによる消散を唱えるためのコストは{1}少なくなる。呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{4}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

\* あなたが《見張りによる消散》を唱えると宣言した後では、その呪文のコストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーがあなたの海賊を除去して、この呪文のコストを増やすようなことはできない。

-----

#### 《食る死肉あさり》

{2} {G}

クリーチャー — 恐竜

3 / 2

食る死肉あさが戦場に出るか攻撃するたび、墓地からカード1枚を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。これによりクリーチャー・カードが追放されたなら、あなたは2点のライフを得る。これによりクリーチャーでないカードが追放されたなら、ターン終了時まで、食る死肉あさは+1/+1の修整を受ける。

\* 《食べる死肉あさり》の能力の解決中に、両方のボーナスを一度に得ることはできない。これによりアーティファクト・クリーチャー・カードが追放されたなら、それはクリーチャー・カードであり、クリーチャーでないカードではない。

-----

#### 《無情な無頼漢》

{2} {B}

クリーチャー — オーク・海賊

3 / 2

{2} {B}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる: 「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを2つ生成する。

宝物3つを生け贄に捧げる: カードを1枚引く。

\* 《無情な無頼漢》の1つ目の能力のコストを支払うために、これを生け贄に捧げてよい。

\* 《無情な無頼漢》の最後の能力を起動するために生け贄に捧げる宝物を、同時にマナを得るために生け贄に捧げることはできない。

-----

#### 《目隠し霧》

{2} {G}

インスタント

このターン、クリーチャーに与えられるダメージをすべて軽減する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは呪禁を得る。(それらは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。)

\* 《目隠し霧》はクリーチャーに与えられるすべてのダメージを軽減する。戦闘ダメージのみではない。

\* そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーに与えられるダメージも軽減される。ただし、そのターン、後になってあなたのコントロール下になったクリーチャーは呪禁を得ない。

-----

#### 《闇の滋養》

{4} {B}

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。闇の滋養はそれに3点のダメージを与える。あなたは3点のライフを得る。

\* 《闇の滋養》の解決時まで、対象としたクリーチャーかプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。よってあなたがライフを得ることもない。

-----

#### 《勇敢な妨害工作員》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・海賊

2 / 1

{2} {U}: このターン、勇敢な妨害工作員はブロックされない。

勇敢な妨害工作員がプレイヤー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。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

\* 《勇敢な妨害工作員》がブロックされてから1つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

-----

### 《誘惑の財宝》

{3} {R}

エンチャント

各戦闘で、各対戦相手はそれぞれ、可能ならあなたかあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを少なくとも1体のクリーチャーで攻撃しなければならない。

あなたの終了ステップの開始時に、「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の宝物・アーティファクト・トークンを1つ生成する。

\* 各対戦相手は、あなたかあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを合計1体のクリーチャーで攻撃すればよい。あなたを1体で攻撃し、さらにあなたがコントロールしている各プレインズウォーカーをそれぞれ1体で攻撃する必要があるわけではない。他のクリーチャーは、他のプレイヤーを攻撃しても、他のプレインズウォーカーを攻撃しても、何も攻撃しなくてもよい。

\* 何らかの理由により、クリーチャーがあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない（たとえば、そのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの開始直前にタップされたり、「召喚酔い」が影響したり、などの理由により）なら、そのクリーチャーは攻撃する必要はない。あるプレイヤーが、あなたかあなたのプレインズウォーカーを攻撃できるクリーチャーをコントロールしていなかったなら、《誘惑の財宝》の強制はその戦闘中は効果がない。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ら、そのコントローラーは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。

\* 双頭巨人戦では、2人いるあなたの各対戦相手はそれぞれ、可能なら、あなたのチームかあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを、少なくとも1体のクリーチャーで攻撃しなければならない。あなたのチームメイトがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しても、《誘惑の財宝》の強制を満たさない。あなたのチームを攻撃したクリーチャーが与える戦闘ダメージは、あなたのチームメイトに割り振ってもよい。

-----

### 《夢呼びのセイレーン》

{2} {U} {U}

クリーチャー — セイレーン・海賊

3/3

瞬速

飛行

夢呼びのセイレーンは、飛行を持つクリーチャーのみをブロックできる。

夢呼びのセイレーンが戦場に出たとき、あなたが他の海賊をコントロールしている場合、土地でないパーマネント最大2つを対象とし、それらをタップする。

\* 《夢呼びのセイレーン》の最後の能力は、それが戦場に出る時点であなたが他の海賊をコントロールしていなかった場合は誘発しない。この能力の解決前に他の海賊のコントロールを失ったなら、何も起こらない。

-----  
《両手撃ち》

{R}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。両手撃ちはそれらにそれぞれ1点のダメージを与える。

- \* 同じクリーチャーを2回対象に選ぶことはできない。そうすることで、《両手撃ち》でクリーチャー1体に2点のダメージを与えるようなことはできない。
- 

《ヴァンスの爆破砲》

{3} {R}

伝説のエンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。それが土地でないカードであったなら、このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。

あなたがいずれかのターン内で3つ目のあなたの呪文を唱えるたび、あなたはヴァンスの爆破砲を変身させてもよい。

/////

《火を吐く稜堡》

伝説の土地

(ヴァンスの爆破砲から変身する。)

{T}：あなたのマナ・プールに{R}を加える。

{2} {R}, {T}：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。火を吐く稜堡はそれに3点のダメージを与える。

- \* 《ヴァンスの爆破砲》の1つ目の能力によって追放されたカードは、表向きに追放される。

\* 追放したカードを唱えるときにも、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、これによりあなたがクリーチャー・カードを追放したなら、それを唱えるにはあなたのメイン・フェイズまで待たなくてはならない。

- \* あなたが追放されたカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。

\* 《ヴァンスの爆破砲》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

\* 《ヴァンスの爆破砲》の2つ目の能力は、あなたが唱えたすべての呪文を数える。あなたが《ヴァンスの爆破砲》をこのターンに唱えたなら、それ自身も含まれる。あなたがターン内の3つ目の呪文を唱える際に《ヴァンスの爆破砲》が戦場にないかぎり、その能力は誘発しない。

-----

《ヴラスカの侮辱》

{2} {B} {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。あなたは2点のライフを得る。

\* 《ヴァスカの侮辱》の解決時までに対象としたクリーチャーか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、この呪文全体が打ち消され、あなたはライフを得ない。

-----

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イクサラン、カラデシュ、霊気紛争、アモンケット、破滅の刻、イニストラードを覆う影、タルキール覇王譚、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。©2017 Wizards.