群れの統率者アジャニ		群れの統率者アジャニ
プレインズウォーカー - アジャニ M +1:クリーチャーを最大1体まで対象とし、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。?3: クリーチャー1体を対象とする。それはターン 終了時まで飛行と二段攻撃を得る。?8:白の 2/2の猫・クリーチャー・トークンをX体戦場に 出す。Xはあなたのライフの総量に等しい。	プレインズウォーカー - アジャニ M + 1: クリーチャーを最大 1 体まで対象とし、それの上に+ 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。?3: 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飛行と二段攻撃を得る。?8: 白の2/2の猫・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。 X はあなたのライフの総量に等しい。	プレインズウォーカー - アジャニ M +1:クリーチャーを最大1体まで対象とし、それの上に+1/+1カウンターを1個置く。?3: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飛行と二段攻撃を得る。?8:白の2/2の猫・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。Xはあなたのライフの総量に等しい。
4	4	4
放逐する僧侶 {1}{W}{W}	放逐する僧侶 {1}{W}{W}	放逐する僧侶 {1}{W}{W}
クリーチャー - 人間 クレリック U 放逐する僧侶が戦場に出たとき、対戦相手1人がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、放逐する僧侶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。)	クリーチャー - 人間 クレリック U 放逐する僧侶が戦場に出たとき、対戦相手1人がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、放逐する僧侶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。)	クリーチャー - 人間 クレリック U 放逐する僧侶が戦場に出たとき、対戦相手1人がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、放逐する僧侶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。)
2 2	2 2	2 2
放逐する僧侶 [1][W][W]	精霊への挑戦 {W}	精霊への挑戦 {W}
クリーチャー - 人間 クレリック U 放逐する僧侶が戦場に出たとき、対戦相手1人がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、放逐する僧侶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。)	インスタント	インスタント U 色を1色選ぶ。あなたがコントロールする白のクリーチャー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。(それらは選ばれた色のものによって、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされない。)
2 2		
	1	1

2page		
精霊への挑戦 {W}	精霊への挑戦 {W}	天界のほとばしり {W}{W}
インスタント	インスタント	インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは攻撃かブロックしているクリーチャーを1体生け贄に捧げる。
天界のほとばしり [W][W]	天界のほとばしり {W}{W}	天界のほとばしり [W]{W]
インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤー は攻撃かブロックしているクリーチャーを1体 生け贄に捧げる。	インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤー は攻撃かブロックしているクリーチャーを1体 生け贄に捧げる。	インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは攻撃かブロックしているクリーチャーを1体生け贄に捧げる。
破滅の刃 {1}(B)	破滅の刃 {1}{B}	破滅の刃 {1}{B}
インスタント U 黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。	インスタント U 黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを 破壊する。	インスタント U 黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを 破壊する。

page	1	
破滅の刃 {1]{B}	強迫 {B}	強迫 {B
インスタント U 黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを 破壊する。	ソーサリー C 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤー は自分の手札を公開する。あなたはその中の クリーチャーでも土地でもないカードを1枚選 ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。	ソーサリー C 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤー は自分の手札を公開する。あなたはその中の クリーチャーでも土地でもないカードを1枚選 ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。
強迫 {B}	強迫 (B)	鬼斬の聖騎士 {1}{W}{W}
ソーサリー C 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはその中のクリーチャーでも土地でもないカードを1枚選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。	ソーサリー C 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはその中のクリーチャーでも土地でもないカードを1枚選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。	クリーチャー - 人間 騎士 R 先制攻撃(このクリーチャーは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与える。) 絆魂(このクリーチャーがダメージを与える場合、さらにあなたはその点数分のライフを得る。) 鬼斬の聖騎士は、あなたの対戦相手がコントロールする黒や赤の呪文の対象にならない。
		2 2
鬼斬の聖騎士 {1}{W}{W} クリーチャー - 人間 騎士 R 先制攻撃(このクリーチャーは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与える。) 辞魂(このクリーチャーがダメージを与える場合、さらにあなたはその点数分のライフを得る。) 鬼斬の聖騎士は、あなたの対戦相手がコントロールする黒や赤の呪文の対象にならない。	鬼斬の聖騎士 {1}{W}{W} クリーチャー - 人間 騎士 R 先制攻撃(このクリーチャーは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与える。) 辞魂(このクリーチャーがダメージを与える場合、さらにあなたはその点数分のライフを得る。) 鬼斬の聖騎士は、あなたの対戦相手がコントロールする黒や赤の呪文の対象にならない。	鬼斬の聖騎士 {1}{W}{W} クリーチャー - 人間 騎士 R 先制攻撃(このクリーチャーは先制攻撃を持 たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを 与える。) 絆魂(このクリーチャーがダメージを与える場 合、さらにあなたはその点数分のライフを得 る。) 鬼斬の聖騎士は、あなたの対戦相手がコント ロールする黒や赤の呪文の対象にならない。

2 2

2 2

2 2

page			
威圧する君主	{1}{W}	威圧する君主 {1}{W}	威圧する君主 {1}{W}
クリーチャー - 人間 あなたの対戦相手がコント チャーはタップ状態で戦場		クリーチャー - 人間 R あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。	クリーチャー - 人間 R あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。
威圧する君主	2 1 {1}{W}	変わり谷	変わり谷
クリーチャー - 人間 あなたの対戦相手がコント チャーはタップ状態で戦場	R ロールするクリー	土地 R [Tap]: あなたのマナ・プールに[1]を加える。 [1]: ターン終了時まで、変わり谷はすべてのクリーチャー・タイプを持つ2/2のクリーチャーになる。これは土地でもある。	土地 R {Tap}:あなたのマナ・プールに{1}を加える。 {1}:ターン終了時まで、変わり谷はすべてのクリーチャー・タイプを持つ2/2のクリーチャーになる。これは土地でもある。
変わり谷	2 1	変わり谷	ザスリッドの屍術師 [2]{B}
土地 [Tap]:あなたのマナ・プール [1]:ターン終了時まで、変オリーチャー・タイプを持つ2。になる。これは土地でもあった。	つり谷はすべてのク /2のクリーチャー	土地 R [Tap]: あなたのマナ・プールに[1]を加える。 [1]: ターン終了時まで、変わり谷はすべてのクリーチャー・タイプを持つ2/2のクリーチャーになる。これは土地でもある。	クリーチャー - 人間 ウィザード R ザスリッドの屍術師かあなたがコントロールする他の人間・クリーチャーが1体死亡するたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で戦場に出す。

2 2

サスリットの廃削師 (2)(8)	サスリットの廃析師 {2 (5)	サスリットの廃州師 {2(18)
クリーチャー - 人間 ウィザード R ザスリッドの屍術師かあなたがコントロールする他の人間・クリーチャーが1体死亡するたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で戦場に出す。	クリーチャー - 人間 ウィザード R ザスリッドの屍術師かあなたがコントロールする他の人間・クリーチャーが1体死亡するたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で戦場に出す。	クリーチャー - 人間 ウィザード R ザスリッドの屍術師かあなたがコントロールする他の人間・クリーチャーが1体死亡するたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で戦場に出す。
2 2	2 2	2 2
ボロスの精鋭 {W}	ボロスの精鋭 [W]	ボロスの精鋭 [W]
クリーチャー - 人間 兵士 U 大隊 ? ボロスの精鋭と少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、ボロスの精鋭はターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。	クリーチャー - 人間 兵士 U 大隊 ? ボロスの精鋭と少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、ボロスの精鋭はターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。	クリーチャー - 人間 兵士 U 大隊 ? ボロスの精鋭と少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、ボロスの精鋭はターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。
1 1	1 1	1 1
ボロスの精鋭 {W}	カルテルの貴種 [W][B]	カルテルの貴種 {W}{B}
クリーチャー - 人間 兵士 U 大隊 ? ボロスの精鋭と少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、ボロスの精鋭はターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。	クリーチャー - 人間 アドバイザー U 他のクリーチャーを1体を生け贄に捧げる:カルテルの貴種はターン終了時まで、プロテクション(あなたが選んだ色1色)を得る。	クリーチャー - 人間 アドバイザー U 他のクリーチャーを1体を生け贄に捧げる:カルテルの貴種はターン終了時まで、プロテクション(あなたが選んだ色1色)を得る。
	[2][2]	<u> </u>

page		
カルテルの貴種 {W}{B}	カルテルの貴種 {W}{B}	果敢なスカイジェク {1}{W
クリーチャー - 人間 アドバイザー U 他のクリーチャーを1体を生け贄に捧げる:カルテルの貴種はターン終了時まで、プロテクション <i>(あなたが選んだ色1色)</i>	クリーチャー - 人間 アドバイザー U 他のクリーチャーを1体を生け贄に捧げる:カルテルの貴種はターン終了時まで、プロテクション(あなたが選んだ色1色を得る。	クリーチャー - 人間 騎士 C 大隊 ? 果敢なスカイジェクと少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、果敢なスカイジェクはターン終了時まで飛行を得る。
2 2 2 果敢なスカイジェク {1}{W}	2 2 2	3 1
クリーチャー - 人間 騎士 C 大隊 ? 果敢なスカイジェクと少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、果敢なスカイジェクはターン終了時まで飛行を得る。	クリーチャー - 人間 騎士 C 大隊 ? 果敢なスカイジェクと少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、果敢なスカイジェクはターン終了時まで飛行を得る。	クリーチャー - 人間 騎士 C 大隊 ? 果敢なスカイジェクと少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃するたび、果敢なスカイジェクはターン終了時まで飛行を得る。
3 1 肉貪り {1}{B}	3 1 肉貪り {1}{B}	3 1
インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤー はクリーチャーを1体生け贄に捧げ、その後 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。	インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げ、その後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。	インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤー はクリーチャーを1体生け贄に捧げ、その後 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。

page		
肉貪り {1}{B}	ドライアドの闘士 {G/W}	ドライアドの闘士 {G/W
インスタント C プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤー はクリーチャーを1体生け贄に捧げ、その後 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。	クリーチャー - ドライアド 兵士 U インスタント・カードかソーサリー・カードがいず れかの領域からいずれかの墓地に置かれる 場合、代わりにそれを追放する。	クリーチャー - ドライアド 兵士 U インスタント・カードかソーサリー・カードがいっ れかの領域からいずれかの墓地に置かれる 場合、代わりにそれを追放する。
ドライアドの闘士 {G/W}	2 1 Fライアドの闘士 {G/W}	神無き祭殿
クリーチャー - ドライアド 兵士 U インスタント・カードかソーサリー・カードがいず れかの領域からいずれかの墓地に置かれる 場合、代わりにそれを追放する。	クリーチャー - ドライアド 兵士 U インスタント・カードかソーサリー・カードがいず れかの領域からいずれかの墓地に置かれる 場合、代わりにそれを追放する。	土地 - 平地 沼 ({Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加える。) 神無き祭殿が戦場に出るに際し、あながはライフを2点支払ってもよい。そうしない場合、神無き祭殿はタップ状態で戦場に出る。
神無き祭殿	神無き祭殿	神無き祭殿
土地 - 平地 沼 R ({Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B]を加える。) 神無き祭殿が戦場に出るに際し、あなたはライフを2点支払ってもよい。そうしない場合、神無き祭殿はタップ状態で戦場に出る。	土地 - 平地 沼 R ({Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加える。) 神無き祭殿が戦場に出るに際し、あなたはライフを2点支払ってもよい。そうしない場合、神無き祭殿はタップ状態で戦場に出る。	土地 - 平地 沼 ({Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加る。) 神無き祭殿が戦場に出るに際し、あなはライフを2点支払ってもよい。そうしない場合、神無き祭殿はタップ状態で戦場に出る。

page		
叫び回る亡霊 {1}{W}	叫び回る亡霊 {1}{W}	叫び回る亡霊 {1}{W}
クリーチャー - スピリット C 叫び回る亡霊を生け贄に捧げる: エンチャント 1つを対象とし、それを破壊する。	クリーチャー - スピリット C 叫び回る亡霊を生け贄に捧げる:エンチャント 1つを対象とし、それを破壊する。	クリーチャー - スピリット C 叫び回る亡霊を生け贄に捧げる: エンチャント 1つを対象とし、それを破壊する。
2 2 叫び回る亡霊 {1}{W}	2 2 管区の隊長 {W}(W)	2 2 管区の隊長 {W}{W}
クリーチャー - スピリット C 叫び回る亡霊を生け贄に捧げる: エンチャント 1 つを対象とし、それを破壊する。	クリーチャー - 人間 兵士 R 先制攻撃 管区の隊長がプレイヤー1人に戦闘ダメージ を与えるたび、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。	クリーチャー - 人間 兵士 R 先制攻撃 管区の隊長がプレイヤー1人に戦闘ダメージ を与えるたび、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。
2 2 管区の隊長 {W}{W}	2 2 管区の隊長 {W}(W)	2 2 根生まれの防衛 {2}{W}
クリーチャー - 人間 兵士 R 先制攻撃 管区の隊長がプレイヤー1人に戦闘ダメージ を与えるたび、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。	クリーチャー - 人間 兵士 R 先制攻撃 管区の隊長がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、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。	インスタント C 居住を行う。このターン、あなたがコントロールするクリーチャーは破壊されない。(居住を行うには、あなたがコントロールするクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体戦場に出す。破壊されないクリーチャーは、ダメージや"破壊する"効果では破壊されない。)
2 2	2 2	

根生まれの防衛 {2}{W}	根生まれの防衛	{2}{W}	根生まれの防衛	{2}{W}
インスタント C 居住を行う。このターン、あなたがコントロールするクリーチャーは破壊されない。(居住を行うには、あなたがコントロールするクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体戦場に出す。破壊されないクリーチャーは、ダメージや"破壊する"効果では破壊されない。)	インスタント 居住を行う。このターン、あなたが ルするクリーチャーは破壊されな 行うには、あなたがコントロール・ チャー・トークン1体のコピーであ 1体戦場に出す。破壊されないク は、ダメージや"破壊する"効果で ない。)	い。(居住を するクリー るトークンを リーチャー	インスタント 居住を行う。このターン、あなた ルするクリーチャーは破壊され 行うには、あなたがコントローノ チャー・トークン1体のコピーで 1体戦場に出す。破壊されない は、ダメージや"破壊する"効果 ない。)	ない。(居住を レするクリー あるトークンを トクリーチャー
罪の収集者 {1}{W}{B}	罪の収集者	{1}{W}{B}	罪の収集者	{1}{W}{B}
クリーチャー - 人間 クレリック U 罪の収集者が戦場に出たとき、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。あなたはその中からインスタント・カードかソーサリー・カードを1枚選び、そのカードを追放する。	クリーチャー - 人間 クレリック 罪の収集者が戦場に出たとき、。 を対象とする。そのプレイヤーは 札を公開する。あなたはその中が ト・カードかソーサリー・カードを1 カードを追放する。	、自分の手 いらインスタン	クリーチャー - 人間 クレリック 罪の収集者が戦場に出たときを対象とする。そのプレイヤー 札を公開する。あなたはその中ト・カードかソーサリー・カードをカードを追放する。	、対戦相手1人 は、自分の手 ロからインスタン
2 1		2 1		2 1
罪の収集者 {1}{W}{B}	通行の神、エイスリオス	{1}{W}{B}	通行の神、エイスリオス	{1}{W}{B}
クリーチャー - 人間 クレリック U 罪の収集者が戦場に出たとき、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。あなたはその中からインスタント・カードかソーサリー・カードを1枚選び、そのカードを追放する。	伝説のエンチャント クリーチャー 破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未 り、通行の神、エイスリオスはクリはない。 あなたがオーナーである他のクリ 体死亡するたび、対戦相手1人 る。そのプレイヤーがライフを3 まかぎり、それをあなたの手札に 見	満であるかぎ リーチャーで リーチャーが1 三対象とす 三支払わない	伝説のエンチャント クリーチャ 破壊不能 あなたの白と黒への信心が75り、通行の神、エイスリオスはなはない。 あなたがオーナーである他のな体死亡するたび、対戦相手1人る。そのプレイヤーがライフを3かぎり、それをあなたの手札に	た満であるかぎ フリーチャーで フリーチャーが1 、を対象とす 3点支払わない
2 1		5 4		5 4

オレスコスの王、ブリマーズが攻撃するたび、 警戒を持つ白の1/1の猫・兵士・クリー チャー・トークン1体を攻撃している状態で戦 場に出す。

オレスコスの王、ブリマーズがクリーチャーを 1体ブロックするたび、警戒を持つ白の1/1の 猫・兵士・クリーチャー・トークン1体をそのク リーチャーをブロックしている状態で戦場に出 す。

3 4

オレスコスの王、ブリマーズが攻撃するたび、 警戒を持つ白の1/1の猫・兵士・クリー チャー・トークン1体を攻撃している状態で戦 場に出す。

オレスコスの王、ブリマーズがクリーチャーを 1体ブロックするたび、警戒を持つ白の1/1の 猫・兵士・クリーチャー・トークン1体をそのク リーチャーをブロックしている状態で戦場に出 す。

3 4

オレスコスの王、ブリマーズが攻撃するたび、 警戒を持つ白の1/1の猫・兵士・クリー チャー・トークン1体を攻撃している状態で戦 場に出す。

オレスコスの王、ブリマーズがクリーチャーを |1体ブロックするたび、警戒を持つ白の1/1の 猫・兵士・クリーチャー・トークン1体をそのク リーチャーをブロックしている状態で戦場に出 す。

3 4

l page			
神討ち {1}{W}	神討ち	[1]{W] 神討ち	5 {1}{V
インスタント R エンチャント1つを対象とし、それを追放する。 追放されたカードが神・カードであるなら、その コントローラーの墓地と手札とライブラリーか ら、そのカードと同じ名前を持つカードを望む 枚数探し、それらを追放する。その後、そのプ レイヤーは自分のライブラリーを切り直す。	インスタント エンチャント1つを対象と 追放されたカードが神・カ コントローラーの墓地と ら、そのカードと同じ名前 枚数探し、それらを追放 レイヤーは自分のライブ	カードであるなら、その 手札とライブラリーか 力を持つカードを望む ける。その後、そのプ 枚数探	タント R ャント1つを対象とし、それを追放する がれたカードが神・カードであるなら、そのコーラーの墓地と手札とライブラリーか カカードと同じ名前を持つカードを望む 別し、それらを追放する。その後、そのご 一は自分のライブラリーを切り直す。
神討ち {1}{W}	マナの合流点	マナの	合流点
インスタント R エンチャント1つを対象とし、それを追放する。 追放されたカードが神・カードであるなら、その コントローラーの墓地と手札とライブラリーか ら、そのカードと同じ名前を持つカードを望む 枚数探し、それらを追放する。その後、そのプ レイヤーは自分のライブラリーを切り直す。	土地 [Tap], ライフを1点支払う ルに、好きな色1色のマ		F ライフを1点支払う:あなたのマナ・プー 好きな色1色のマナ1点を加える。
マナの合流点	マナの合流点	復仇	[1]{
土地 R [Tap], ライフを1点支払う: 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。	土地 [Tap], ライフを1点支払う ルに、好きな色1色のマ		タント -が4以上のクリーチャー1体を対象と れを破壊する。それは再生できない。

2page				
復仇 {1}{W}	復仇	{1}{W}	I仇	{1}{W
インスタント U パワーが4以上のクリーチャー1体を対象と し、それを破壊する。それは再生できない。	インスタント パワーが4以上のクリーチャ し、それを破壊する。それは	·一1体を対象と / バ	ンスタント パワーが4以上のクリーチャ・ 、それを破壊する。それはず	
万神殿の兵士 {W}	万神殿の兵士	{w} 75	神殿の兵士	[W
クリーチャー - 人間 兵士 R 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。	クリーチャー - 人間 兵士 プロテクション(多色) 対戦相手が多色の呪文を1 なたは1点のライフを得る。	プロ唱えるたび、あり対	リーチャー - 人間 兵士 『ロテクション(多色) 『戦相手が多色の呪文を1つ たは1点のライフを得る。	R つ唱えるたび、あ
2 1 万神殿の兵士 [W]	ヘリオッドの槍	[1]{W}{W}	リオッドの槍	2 1 {1}{W}{W
クリーチャー - 人間 兵士 R 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。	伝説のエンチャント アーティあなたがコントロールするクは+1/+1の修整を受ける [1]{W}{W}, {Tap}: このターンにを与えたクリーチャー1体を: 破壊する。	リーチャー 。 は こあなたにダメージ [1] 対象とし、それを を	i説のエンチャント アーティフ なたがコントロールするクリ は+1/+1の修整を受ける。 }{W}{W}, {Tap}: このターンに、 ・与えたクリーチャー1体を対 玻壊する。	リーチャー , あなたにダメージ
2 1				

ヘリオッドの槍 {1}{W}	静寂の神殿	静寂の神殿
THE COUNTY	HT9XV/IT9X	HTGAOTITOU
云説のエンチャント アーティファクト 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}, {Tap}:このターンにあなたにダメー を与えたクリーチャー1体を対象とし、それる 皮壊する。		ドを う。(あなたのライブラリーの一番上のカード ブラ 見る。あなたはそのカードをあなたのライブ・ リーの一番下に置いてもよい。)
浄寂の神殿	静寂の神殿	思考囲い
土地 静寂の神殿はタップ状態で戦場に出る。 静寂の神殿が戦場に出たとき、占術1を行 う。(あなたのライブラリーの一番上のカード 見る。あなたはそのカードをあなたのライブ Jーの一番下に置いてもよい。) Tapl:あなたのマナ・プールに(Wlか(B)を加;	ラ 見る。あなたはそのカードをあなたのライン リーの一番下に置いてもよい。)	ドを ら土地でないカードを1枚選ぶ。そのプレイ ブラ ヤーはそのカードを捨てる。あなたは2点の イフを失う。
思考囲い	る。 B	[B] 思考囲い
ノーサリー プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤ は自分の手札を公開する。あなたはその中 5土地でないカードを1枚選ぶ。そのプレイ マーはそのカードを捨てる。あなたは2点の (フを失う。	か は自分の手札を公開する。あなたはその ら土地でないカードを1枚選ぶ。そのプレー	中か は自分の手札を公開する。あなたはその中 ら土地でないカードを1枚選ぶ。そのプレイ