

<div>群れの統率者アジャニ</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>ブレインズウォーカー - アジャニ</div> <div>M</div> <div>+1:クリーチャーを最大1体まで対象とし、その上に+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。</div> <div>4</div> <div></div>	<div>群れの統率者アジャニ</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>ブレインズウォーカー - アジャニ</div> <div>M</div> <div>+1:クリーチャーを最大1体まで対象とし、その上に+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。</div> <div>4</div> <div></div>	<div>群れの統率者アジャニ</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>ブレインズウォーカー - アジャニ</div> <div>M</div> <div>+1:クリーチャーを最大1体まで対象とし、その上に+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。</div> <div>4</div> <div></div>
<div>放逐する僧侶</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 クレリック</div> <div>U</div> <div>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。)</div> <div>2</div> <div>2</div>	<div>放逐する僧侶</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 クレリック</div> <div>U</div> <div>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。)</div> <div>2</div> <div>2</div>	<div>放逐する僧侶</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 クレリック</div> <div>U</div> <div>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。)</div> <div>2</div> <div>2</div>
<div>放逐する僧侶</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 クレリック</div> <div>U</div> <div>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。)</div> <div>2</div> <div>2</div>	<div>精霊への挑戦</div> <div>{W}</div> <div></div> <div>インスタント</div> <div>U</div> <div>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。)</div> <div></div> <div></div>	<div>精霊への挑戦</div> <div>{W}</div> <div></div> <div>インスタント</div> <div>U</div> <div>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。)</div> <div></div> <div></div>

<div><div>精霊への挑戦[W]</div><div></div><div>インスタントU</div><div>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。)</div><div></div></div>	<div><div>精霊への挑戦[W]</div><div></div><div>インスタントU</div><div>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。)</div><div></div></div>	<div><div>天界のほとばしり[W][W]</div><div></div><div>インスタントC</div><div>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。</div><div></div></div>
<div><div>天界のほとばしり[W][W]</div><div></div><div>インスタントC</div><div>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。</div><div></div></div>	<div><div>天界のほとばしり[W][W]</div><div></div><div>インスタントC</div><div>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。</div><div></div></div>	<div><div>天界のほとばしり[W][W]</div><div></div><div>インスタントC</div><div>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。</div><div></div></div>
<div><div>破滅の刃{1}[B]</div><div></div><div>インスタントU</div><div>黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。</div><div></div></div>	<div><div>破滅の刃{1}[B]</div><div></div><div>インスタントU</div><div>黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。</div><div></div></div>	<div><div>破滅の刃{1}[B]</div><div></div><div>インスタントU</div><div>黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。</div><div></div></div>

<div><div>破滅の刃<div></div><div></div></div><div>インスタント<div>U</div></div><div>黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。</div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>強迫<div></div><div></div></div><div>ソーサリー<div>C</div></div><div>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。</div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>強迫<div></div><div></div></div><div>ソーサリー<div>C</div></div><div>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。</div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><div>強迫<div></div><div></div></div><div>ソーサリー<div>C</div></div><div>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。</div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>強迫<div></div><div></div></div><div>ソーサリー<div>C</div></div><div>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。</div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>鬼斬の聖騎士<div></div><div></div></div><div>クリーチャー - 人間 騎士<div>R</div></div><div>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。</div><div><div>2</div><div>2</div></div></div>
<div><div>鬼斬の聖騎士<div></div><div></div></div><div>クリーチャー - 人間 騎士<div>R</div></div><div>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。</div><div><div>2</div><div>2</div></div></div>	<div><div>鬼斬の聖騎士<div></div><div></div></div><div>クリーチャー - 人間 騎士<div>R</div></div><div>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。</div><div><div>2</div><div>2</div></div></div>	<div><div>鬼斬の聖騎士<div></div><div></div></div><div>クリーチャー - 人間 騎士<div>R</div></div><div>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。</div><div><div>2</div><div>2</div></div></div>

<div>威圧する君主 {1}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 R</div> <div>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。</div> <div>21</div>	<div>威圧する君主 {1}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 R</div> <div>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。</div> <div>21</div>	<div>威圧する君主 {1}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 R</div> <div>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。</div> <div>21</div>
<div>威圧する君主 {1}{W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 R</div> <div>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。</div> <div>21</div>	<div>変わり谷</div> <div></div> <div>土地 R</div> <div>[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。</div> <div></div>	<div>変わり谷</div> <div></div> <div>土地 R</div> <div>[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。</div> <div></div>
<div>変わり谷</div> <div></div> <div>土地 R</div> <div>[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。</div> <div></div>	<div>変わり谷</div> <div></div> <div>土地 R</div> <div>[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。</div> <div></div>	<div>ザスリッドの屍術師 {2}{B}</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 ウィザード R</div> <div>ザスリッドの屍術師が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。</div> <div>22</div>

<div><div>ザスリッドの屍術師{2}[B]</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 ウィザードR</div><div>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。</div><div>22</div></div>	<div><div>ザスリッドの屍術師{2}[B]</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 ウィザードR</div><div>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。</div><div>22</div></div>	<div><div>ザスリッドの屍術師{2}[B]</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 ウィザードR</div><div>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。</div><div>22</div></div>
<div><div>ボロスの精鋭{W}</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 兵士U</div><div>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。</div><div>11</div></div>	<div><div>ボロスの精鋭{W}</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 兵士U</div><div>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。</div><div>11</div></div>	<div><div>ボロスの精鋭{W}</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 兵士U</div><div>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。</div><div>11</div></div>
<div><div>ボロスの精鋭{W}</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 兵士U</div><div>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。</div><div>11</div></div>	<div><div>カルテルの貴種{W}[B]</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 アドバイザーU</div><div>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。</div><div>22</div></div>	<div><div>カルテルの貴種{W}[B]</div><div></div><div>クリーチャー - 人間 アドバイザーU</div><div>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。</div><div>22</div></div>

<div>カルテルの貴種[W][B]</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 アドバイザー U</div> <div>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。</div> <div>22</div>	<div>カルテルの貴種[W][B]</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 アドバイザー U</div> <div>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。</div> <div>22</div>	<div>果敢なスカイジェク{1}[W]</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 騎士 C</div> <div>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。</div> <div>31</div>
<div>果敢なスカイジェク{1}[W]</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 騎士 C</div> <div>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。</div> <div>31</div>	<div>果敢なスカイジェク{1}[W]</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 騎士 C</div> <div>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。</div> <div>31</div>	<div>果敢なスカイジェク{1}[W]</div> <div></div> <div>クリーチャー - 人間 騎士 C</div> <div>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。</div> <div>31</div>
<div>肉食り{1}[B]</div> <div></div> <div>インスタント C</div> <div>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。</div> <div></div>	<div>肉食り{1}[B]</div> <div></div> <div>インスタント C</div> <div>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。</div> <div></div>	<div>肉食り{1}[B]</div> <div></div> <div>インスタント C</div> <div>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。</div> <div></div>

<div>肉食り {1}[B]</div> <div></div> <div>インスタント C</div> <div>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。</div> <div><div></div><div></div></div>	<div>ドライアドの闘士 {G/W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - ドライアド 兵士 U</div> <div>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。</div> <div><div>2</div><div>1</div></div>	<div>ドライアドの闘士 {G/W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - ドライアド 兵士 U</div> <div>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。</div> <div><div>2</div><div>1</div></div>
<div>ドライアドの闘士 {G/W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - ドライアド 兵士 U</div> <div>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。</div> <div><div>2</div><div>1</div></div>	<div>ドライアドの闘士 {G/W}</div> <div></div> <div>クリーチャー - ドライアド 兵士 U</div> <div>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。</div> <div><div>2</div><div>1</div></div>	<div>神無き祭殿</div> <div></div> <div>土地 - 平地 沼 R</div> <div>《[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。</div> <div><div></div><div></div></div>
<div>神無き祭殿</div> <div></div> <div>土地 - 平地 沼 R</div> <div>《[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。</div> <div><div></div><div></div></div>	<div>神無き祭殿</div> <div></div> <div>土地 - 平地 沼 R</div> <div>《[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。</div> <div><div></div><div></div></div>	<div>神無き祭殿</div> <div></div> <div>土地 - 平地 沼 R</div> <div>《[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。</div> <div><div></div><div></div></div>

<table><tr><td>叫び回る亡霊</td><td>{1}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - スピリット</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	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。				2	2	<table><tr><td>叫び回る亡霊</td><td>{1}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - スピリット</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	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。				2	2	<table><tr><td>叫び回る亡霊</td><td>{1}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - スピリット</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	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。				2	2
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。																																						
2	2																																					
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。																																						
2	2																																					
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。																																						
2	2																																					
<table><tr><td>叫び回る亡霊</td><td>{1}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - スピリット</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	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。				2	2	<table><tr><td>管区の隊長</td><td>{W}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 兵士</td><td>R</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	管区の隊長	{W}{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。				2	2	<table><tr><td>管区の隊長</td><td>{W}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 兵士</td><td>R</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	管区の隊長	{W}{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。				2	2
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。																																						
2	2																																					
管区の隊長	{W}{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。																																						
2	2																																					
管区の隊長	{W}{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。																																						
2	2																																					
<table><tr><td>管区の隊長</td><td>{W}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 兵士</td><td>R</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	管区の隊長	{W}{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。				2	2	<table><tr><td>管区の隊長</td><td>{W}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 兵士</td><td>R</td></tr><tr><td colspan="2">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。</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>2</td><td>2</td></tr></table>	管区の隊長	{W}{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。				2	2	<table><tr><td>根生まれの防衛</td><td>{2}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>インスタント</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。)</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	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。)					
管区の隊長	{W}{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。																																						
2	2																																					
管区の隊長	{W}{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。																																						
2	2																																					
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。)																																						

<table><tr><td>根生まれの防衛</td><td>{2}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>インスタント</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。)</td></tr><tr><td colspan="2"><div>21</div></td></tr></table>	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。)		<div>21</div>		<table><tr><td>根生まれの防衛</td><td>{2}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>インスタント</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。)</td></tr><tr><td colspan="2"><div>21</div></td></tr></table>	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。)		<div>21</div>		<table><tr><td>根生まれの防衛</td><td>{2}{W}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>インスタント</td><td>C</td></tr><tr><td colspan="2">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。)</td></tr><tr><td colspan="2"><div>21</div></td></tr></table>	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。)		<div>21</div>	
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。)																																
<div>21</div>																																
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。)																																
<div>21</div>																																
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。)																																
<div>21</div>																																
<table><tr><td>罪の収集者</td><td>{1}{W}{B}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 クレリック</td><td>U</td></tr><tr><td colspan="2">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。あなたはそこからインスタント・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。</td></tr><tr><td colspan="2"><div>21</div></td></tr></table>	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。あなたはそこからインスタント・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。		<div>21</div>		<table><tr><td>罪の収集者</td><td>{1}{W}{B}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 クレリック</td><td>U</td></tr><tr><td colspan="2">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。あなたはそこからインスタント・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。</td></tr><tr><td colspan="2"><div>21</div></td></tr></table>	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。あなたはそこからインスタント・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。		<div>21</div>		<table><tr><td>罪の収集者</td><td>{1}{W}{B}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 クレリック</td><td>U</td></tr><tr><td colspan="2">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。あなたはそこからインスタント・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。</td></tr><tr><td colspan="2"><div>21</div></td></tr></table>	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。あなたはそこからインスタント・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。		<div>21</div>	
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。あなたはそこからインスタント・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。																																
<div>21</div>																																
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。あなたはそこからインスタント・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。																																
<div>21</div>																																
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。あなたはそこからインスタント・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。																																
<div>21</div>																																
<table><tr><td>罪の収集者</td><td>{1}{W}{B}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>クリーチャー - 人間 クレリック</td><td>U</td></tr><tr><td colspan="2">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。あなたはそこからインスタント・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。</td></tr><tr><td colspan="2"><div>21</div></td></tr></table>	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。あなたはそこからインスタント・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。		<div>21</div>		<table><tr><td>通行の神、エイスリオス</td><td>{1}{W}{B}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>伝説のエンチャント クリーチャー - God</td><td>M</td></tr><tr><td colspan="2">破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。 あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。</td></tr><tr><td colspan="2"><div>54</div></td></tr></table>	通行の神、エイスリオス	{1}{W}{B}			伝説のエンチャント クリーチャー - God	M	破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。 あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。		<div>54</div>		<table><tr><td>通行の神、エイスリオス</td><td>{1}{W}{B}</td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td>伝説のエンチャント クリーチャー - God</td><td>M</td></tr><tr><td colspan="2">破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。 あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。</td></tr><tr><td colspan="2"><div>54</div></td></tr></table>	通行の神、エイスリオス	{1}{W}{B}			伝説のエンチャント クリーチャー - God	M	破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。 あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。		<div>54</div>	
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。あなたはそこからインスタント・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。																																
<div>21</div>																																
通行の神、エイスリオス	{1}{W}{B}																															
伝説のエンチャント クリーチャー - God	M																															
破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。 あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。																																
<div>54</div>																																
通行の神、エイスリオス	{1}{W}{B}																															
伝説のエンチャント クリーチャー - God	M																															
破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。 あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。																																
<div>54</div>																																

<div><div>通行の神、エイスリオス<div></div><div></div></div><div>伝説のエンチャント クリーチャー - God M</div><div>破壊不能 あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。 あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。</div><div>54</div></div>	<div><div>払拭の光<div></div><div></div></div><div>エンチャント U</div><div>払拭の光が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマナント1つを対象とし、払拭の光が戦場を離れるまでそれを追放する。（そのパーマナントはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）</div><div></div><div></div></div>	<div><div>払拭の光<div></div><div></div></div><div>エンチャント U</div><div>払拭の光が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマナント1つを対象とし、払拭の光が戦場を離れるまでそれを追放する。（そのパーマナントはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）</div><div></div><div></div></div>
<div><div>払拭の光<div></div><div></div></div><div>エンチャント U</div><div>払拭の光が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマナント1つを対象とし、払拭の光が戦場を離れるまでそれを追放する。（そのパーマナントはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）</div><div></div><div></div></div>	<div><div>払拭の光<div></div><div></div></div><div>エンチャント U</div><div>払拭の光が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマナント1つを対象とし、払拭の光が戦場を離れるまでそれを追放する。（そのパーマナントはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）</div><div></div><div></div></div>	<div><div>オレスコス王、プリマーズ<div></div><div></div></div><div>伝説のクリーチャー - 猫 兵士 M</div><div>警戒 オレスコス王、プ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。 オレスコス王、プ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。</div><div>34</div></div>
<div><div>オレスコス王、プリマーズ<div></div><div></div></div><div>伝説のクリーチャー - 猫 兵士 M</div><div>警戒 オレスコス王、プ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。 オレスコス王、プ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。</div><div>34</div></div>	<div><div>オレスコス王、プリマーズ<div></div><div></div></div><div>伝説のクリーチャー - 猫 兵士 M</div><div>警戒 オレスコス王、プ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。 オレスコス王、プ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。</div><div>34</div></div>	<div><div>オレスコス王、プリマーズ<div></div><div></div></div><div>伝説のクリーチャー - 猫 兵士 M</div><div>警戒 オレスコス王、プ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。 オレスコス王、プ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。</div><div>34</div></div>

<div><div>神討ち<div></div></div><div>インスタントR<div>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。</div></div></div>	<div><div>神討ち<div></div></div><div>インスタントR<div>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。</div></div></div>	<div><div>神討ち<div></div></div><div>インスタントR<div>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。</div></div></div>
<div><div>神討ち<div></div></div><div>インスタントR<div>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。</div></div></div>	<div><div>マナの合流点<div></div></div><div>土地R<div>{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。</div></div></div>	<div><div>マナの合流点<div></div></div><div>土地R<div>{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。</div></div></div>
<div><div>マナの合流点<div></div></div><div>土地R<div>{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。</div></div></div>	<div><div>マナの合流点<div></div></div><div>土地R<div>{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。</div></div></div>	<div><div>復仇<div></div></div><div>インスタントU<div>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。</div></div></div>

<div><div>復仇<div></div></div><div>インスタントU<div>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。</div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>復仇<div></div></div><div>インスタントU<div>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。</div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>復仇<div></div></div><div>インスタントU<div>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。</div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><div>万神殿の兵士<div></div></div><div>クリーチャー – 人間 兵士R<div>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。</div></div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>	<div><div>万神殿の兵士<div></div></div><div>クリーチャー – 人間 兵士R<div>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。</div></div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>	<div><div>万神殿の兵士<div></div></div><div>クリーチャー – 人間 兵士R<div>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。</div></div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>
<div><div>万神殿の兵士<div></div></div><div>クリーチャー – 人間 兵士R<div>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。</div></div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>	<div><div>ヘリオッドの槍<div></div></div><div>伝説のエンチャント アーティファクトR<div>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。</div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>ヘリオッドの槍<div></div></div><div>伝説のエンチャント アーティファクトR<div>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。</div></div><div><div></div><div></div></div></div>

<div>ヘリオッドの槍</div> <div>{1}{W}{W}</div> <div></div> <div>伝説のエンチャント アーティファクト</div> <div>R</div> <div>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。</div> <div></div> <div></div>	<div>静寂の神殿</div> <div></div> <div>土地</div> <div>R</div> <div>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。) {Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加える。</div> <div></div> <div></div>	<div>静寂の神殿</div> <div></div> <div>土地</div> <div>R</div> <div>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。) {Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加える。</div> <div></div> <div></div>
<div>静寂の神殿</div> <div></div> <div>土地</div> <div>R</div> <div>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。) {Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加える。</div> <div></div> <div></div>	<div>静寂の神殿</div> <div></div> <div>土地</div> <div>R</div> <div>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。) {Tap}: あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加える。</div> <div></div> <div></div>	<div>思考囲い</div> <div>{B}</div> <div></div> <div>ソーサリー</div> <div>R</div> <div>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。あなたはそこから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。</div> <div></div> <div></div>
<div>思考囲い</div> <div>{B}</div> <div></div> <div>ソーサリー</div> <div>R</div> <div>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。あなたはそこから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。</div> <div></div> <div></div>	<div>思考囲い</div> <div>{B}</div> <div></div> <div>ソーサリー</div> <div>R</div> <div>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。あなたはそこから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。</div> <div></div> <div></div>	<div>思考囲い</div> <div>{B}</div> <div></div> <div>ソーサリー</div> <div>R</div> <div>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。あなたはそこから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。</div> <div></div> <div></div>