***『マスターズ25th*』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・ハージー/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2018年１月10日

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

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

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

-----

**一般注釈**

**マスターズ25thとは**

『*マスターズ25th*』は、25年以上にわたる**マジック**の歴史を彩った強力なカードの数々を通して、その歴史を祝う旅へとプレイヤーを誘うセットである。このセットには、『*アルファ版*』から『*イクサランの相克*』までのすべての黒枠セットから選ばれた人気カードが含まれている。『*マスターズ25th*』は、今まで共にドラフトされたことのないカードの組み合わせによる刺激的で独特なリミテッド環境を実現することを狙いとしてデザインされた。

**製品情報**

『*マスターズ25th*』セットは、249枚のカード（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）からなる。

発売日：2018年３月16日

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

**使用可能フォーマット**

『*マスターズ25th*』セットの発売による、他のフォーマットでのカードの使用可否の変更はない。このセットの大半のカードはスタンダード・フォーマットでは使用できない。モダン・フォーマットで使用できないカードも多い。

[**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・セットの一覧を確認できる。

-----

**エキスパンション・シンボルのアイコン**

『*マスターズ25th*』セットに含まれるカードの文章欄には、そのカードが初めて印刷されたセットを思い起こせるようにエキスパンション・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。見覚えのないエキスパンション・シンボルがあった場合は、[**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com/)でそのカードを調べれば、エキスパンションの欄にそのシンボルが見つかるはずだ。

-----

**再録メカニズム**

『*マスターズ25th*』セットのカードはすべて、以前に他の**マジック**のセットに含まれていたものである。このため、キーワードや他のメカニズムはみな再録である。これらのメカニズムには、最後に登場したとき以降にルールが変更されているものはない。

-----

**サイクリングとタイプサイクリング**

さまざまなセットに登場し、最近では『*アモンケット*』ブロックにも登場したサイクリングは、特定のカードを何か欲しいものに交換するメカニズムである。

《発掘》

{B}

ソーサリー

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枚を対象とし、それを戦場に戻す。

サイクリング{2}*（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）*

タイプサイクリングは、さらに踏み込んだサイクリングの変種で、必要なカードをライブラリーから探すことができる。『*マスターズ25th*』セットに含まれているカードのうち５枚は、それぞれ基本土地タイプ１つに対応するタイプサイクリングの能力を持っている。これらのカードをサイクリングすると、カードを１枚引く代わりにそのタイプの土地を手に入れることができる。またそれとは別に、どの基本土地・カードでも探すことのできるカードも１枚含まれている。

《灰のやせ地》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

基本土地サイクリング{1} *（{1}, このカードを捨てる：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。）*

\* サイクリングに関係するものはすべてタイプサイクリングにも関係する。タイプサイクリングはサイクリング能力であり、そのコストはサイクリング・コストである。

\* サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものがある。あなたがいずれかのカードをサイクリングするたびに誘発する能力を持つカードもある。これらの誘発型能力は、サイクリングの能力によってあなたがカードを引く前に解決される。

\* カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に関係する効果（たとえば、《取り消し》の効果）は影響しない。

\* カードに、サイクリングすることにより誘発して対象を取る誘発型能力があった場合、その誘発型能力の適正な対象がなくても、そのカードをサイクリングできる。サイクリング能力とその誘発型能力は、別々な能力だからである。これはまた、いずれかの能力が打ち消された（たとえば《不許可》によって打ち消されたり、誘発型能力の対象が不適正な対象になったりした）としても、他方の能力は解決されることを意味する。

\* 沼サイクリングでは、沼というサブタイプを持っていればどのカードでも見つけることができる。基本でない土地・カードでもよい。他の４つの基本土地タイプに対するタイプサイクリング能力でも同様である。ほとんどの基本でない土地は、色マナを生み出すとしても基本土地タイプを持たない。たとえば、《黄昏のぬかるみ》は沼でも森でもない。ただし《草むした墓》は、沼と森の両方である。

-----

**変異と大変異**

変異というキーワードはこれまでに数回、最近では『*タルキール覇王譚*』ブロックで登場した。パーマネントの正体を隠し、ここぞという時にそれを明かすというものである。

《スカークの猛士》

{1}{R}{R}

クリーチャー ― ゴブリン

２/１

スカークの猛士がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤー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。あなたは「これはそれに２点のダメージを与える。」を選んでもよい。

変異{2}{R}*（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）*

変種の大変異は、あなたとクリーチャーの努力を称えて、カードを表向きにしたときに＋１/＋１カウンターを与えてくれる。

《アイノクの生き残り》

{1}{G}

クリーチャー ― 猟犬・シャーマン

２/１

大変異{1}{G}*（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。）*

アイノクの生き残りが表向きになったとき、対戦相手がコントロールしているアーティファクト１つかエンチャント１つを対象とし、それを破壊する。

\* 変異に関係するものはすべて大変異にも関係する。大変異は変異能力であり、そのコストは変異コストである。

\* あなたは、変異能力により、{3}を支払ってカードを裏向きに唱えることができる。またあなたが優先権を持っているときならいつでも、その変異コストを支払って、あなたの裏向きのパーマネントを表向きにすることができる。

\* 裏向きの呪文にはマナ・コストがなく、その点数で見たマナ・コストは０である。裏向きに呪文を唱えるときには、それを裏向きにスタックに置くので、他のプレイヤーはそのカードが何であるかわからない。その後、{3}を支払う。これは代替コストである。

\* 呪文の解決時に、それはカード名もマナ・コストもクリーチャー・タイプも能力も持たない２/２クリーチャーとして戦場に出る。それは無色であり、その点数で見たマナ・コストは０である。そのクリーチャーに適用される他の効果によって、それにそれらの特性が与えられることはありうる。

\* あなたはいつでも、自分がコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントを見ることができる。効果によって見るように指示がないかぎり、あなたは自分がコントロールしていない裏向きの呪文やパーマネントを見ることはできない。

\* あなたは自分に優先権があるときならいつでも、それの変異コストを公開してそのコストを支払うことで、裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。これは特別な処理である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。これにより表向きにできるのは裏向きのパーマネントのみである。裏向きの呪文を表向きにすることはできない。

\* 大変異を持つクリーチャーを大変異コストを支払って表向きにするなら、それが表向きになるに際して、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。これはスタックを使わない。

\* 裏向きの大変異を持つクリーチャーが他の何らかの方法で表向きになった場合は、それの上に＋１/＋１カウンターを置かない。

\* 裏向きのクリーチャーが能力を失ったなら、それは変異も（変異コストも）持たなくなるので、それを表向きにすることはできない。

\* パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、何かが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

\* 裏向きになったクリーチャーはカード名を持たず、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。他の裏向きのクリーチャーとも同じ名前を持ってはいない。

\* 表向きにしたり裏向きにしたりするときにパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点では同じパーマネントである。そのパーマネントを対象としていた呪文や能力、またそのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。

\* パーマネントを表向きにしたり裏向きにしたりする際には、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。

\* 裏向きの呪文がスタックを離れて戦場以外のいずれかの領域に置かれた場合（たとえば、打ち消された場合）には、あなたはそれを公開しなければならない。同様に、裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合も、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了した場合には、あなたはあなたがコントロールしていたすべての裏向きの呪文やパーマネントを公開しなければならない。

\* それぞれの裏向きの呪文やパーマネントは、互いに簡単に区別できるようしておかなければならない。他のプレイヤーを混乱させるために、戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。

-----

**プロテクション**

プロテクションは過去の**マジック**のセットでは頻繁に登場していた能力である。プロテクションは４通りの方法でパーマネントを他のオブジェクトから守る。

《イーサンの影》

{3}{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー ― シェイド・騎士

５/５

プロテクション（白）

\* パーマネントが「プロテクション（特定の色）」を持つなら、それは以下の４つのことを意味する。

1) その色の発生源からそのパーマネントに与えられるダメージは、すべて軽減される。

2) その色のオーラや装備品を、そのパーマネントにつけることはできない。

3) その色のクリーチャーでは、そのパーマネントをブロックできない。

4) その色の呪文や、その色の発生源の能力は、そのパーマネントを対象にできない。

\* ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、プロテクション（白）を持つクリーチャーでも《アクローマの復讐》によって破壊され、プロテクション（黒）を持つクリーチャーでも《死神頭のノスリ》の効果によって－１/－１の修整を受け、プロテクション（赤）を持つクリーチャーでも《ゴブリン・ウォー・ドラム》によって威迫を得る。

\* パーマネントがプロテクションを得ることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正になることがある。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は打ち消され、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。少なくとも１つの対象が依然として適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も依然として生じる。

\* カードの中には「色１色を選ぶ ～ プロテクション（その選ばれた色）」と書かれているものがある。あなたは、これにより「アーティファクト」や「無色」を選ぶことはできない。なぜなら、それらは色ではないからである。

-----

**再生**

そう簡単には諦めないクリーチャーもいる。再生はクリーチャーを破壊から救うキーワード処理である。

《幽霊船》

{2}{U}{U}

クリーチャー ― スピリット

２/４

飛行

{U}{U}{U}：幽霊船を再生する。

\* あなたがパーマネントを再生するとは、あなたが後で使用するための置換効果の「盾」を生成することである。この効果は「このターン、次に[そのパーマネント]が破壊されるなら、代わりに、それが負っているダメージをすべて取り除き、それをタップする。それが攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーであるなら、それを戦闘から取り除く。」を意味する。

\* すでにタップ状態のパーマネントも再生できる。

\* 再生するパーマネントは、戦場を離れたり戦場に出たりしない。クリーチャーが死亡したときや戦場に出たときに誘発する能力は、クリーチャーを再生したときに誘発しない。

\* パーマネントは、「破壊」という言葉を使う効果によって破壊される。クリーチャーは、致死ダメージを負うことによっても破壊される。パーマネントを生け贄に捧げることは破壊ではない。クリーチャーのタフネスが０になることも破壊ではない。

\* １つのパーマネントが同時に２つの方法で破壊されるなら、１つの再生の盾によって両方から保護される。これはたとえば、接死を持つクリーチャーが他のクリーチャーに、そのクリーチャーのタフネス以上の点数のダメージを与えると起きる。

-----

**カード別注釈**

《青の太陽の頂点》

{X}{U}{U}{U}

インスタント

プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカードをＸ枚引く。青の太陽の頂点をオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

\* 《青の太陽の頂点》が打ち消された場合、その効果は一切発生しない。特に、そのカードはオーナーのライブラリーに加えるのではなく、オーナーの墓地に置かれる。

\* あなたは呪文に記載されている順番で指示に従うので、あなたが唱えたものと同じ《青の太陽の頂点》を引くことはできない。

-----

《アクロスでの武勇》

{3}{W}

エンチャント

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、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。

\* 《アクロスでの武勇》の能力は、能力の解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。それには、能力を誘発させたクリーチャーも含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは＋１/＋１の修整を受けない。

-----

《悪鬼の狩人》

{1}{W}{W}

クリーチャー ― 人間・クレリック

１/３

悪鬼の狩人が戦場に出たとき、他のクリーチャー１体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。

悪鬼の狩人が戦場を離れたとき、その追放されたカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

\* １つ目の能力が解決される前に《悪鬼の狩人》が戦場を離れたなら、２つ目の能力は誘発するが何も起きない。その後１つ目の能力が解決され、対象としたクリーチャーは永続的に追放されることになる。

\* 追放されたパーマネントが戻った後は、それは新しいオブジェクトとみなす。以前のオブジェクトとは関係がない。追放されるパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

\* トークンがこれにより追放されたなら、それは戦場に戻らない。

-----

《アーグの盗賊団》

{1}{B}

クリーチャー ― 人間・戦士

２/３

あなたの終了ステップの開始時に、アーグの盗賊団がこのターンに攻撃しなかった場合、アーグの盗賊団がこのターンにあなたのコントロール下になったのでないかぎり、これはあなたに２点のダメージを与える。

\* クリーチャーが「あなたのコントロール下になる」とは、クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るか、すでに戦場にあったクリーチャーのコントロールをあなたが得ることである。

-----

《怒りの天使アクローマ》

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

伝説のクリーチャー ― 天使

６/６

飛行、先制攻撃、警戒、トランプル、速攻、プロテクション（黒）、プロテクション（赤）

\* 「レジェンド・ルール」は、英語名が完全に同一である伝説のパーマネントを見る。たとえば、あなたは《怒りの天使アクローマ》と《憤怒の天使アクローマ》を同時にコントロールできる。

-----

《遺棄地の恐怖》

{4}{B}

クリーチャー ― ホラー

４/４

あなたが他のカードを１枚サイクリングするか捨てるたび、ターン終了時まで、遺棄地の恐怖は＋２/＋１の修整を受ける。

サイクリング{B}（{B}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

\* あなたがカードを１枚「サイクリングするか捨てる」たびに誘発する能力は、あなたがカードを１枚サイクリングしたときに１回のみ誘発する。「あなたがカードを１枚捨てるたび」という能力も、この能力と同一の機能である。「サイクリング」は明確化のために言及しているに過ぎない。

-----

《生ける屍》

{3}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地からクリーチャー・カードをすべて追放し、その後自分がコントロールしているクリーチャーをすべて生け贄に捧げ、その後これにより自分が追放したカードをすべて戦場に出す。

\* 《生ける屍》の解決に際し、すべてのプレイヤーは自分のクリーチャー・カードを同時に墓地から追放する。その後、すべてのプレイヤーは自分がコントロールしているすべてのクリーチャーを同時に生け贄に捧げる。その後、すべてのプレイヤーは自分が追放したすべてのクリーチャーを同時に戦場に出す。

\* 《生ける屍》の１つ目の指示によって追放されたカードのみが戦場に出る。置換効果（たとえば、《虚空の力線》の効果）によって、生け贄に捧げられたクリーチャーが墓地に置かれる代わりに追放されるなら、それらのカードは戦場に戻らない。

-----

《生ける願い》

{1}{G}

ソーサリー

あなたは「ゲームの外部からあなたがオーナーでありクリーチャーか土地であるカード１枚を選び、それを公開してあなたの手札に加える。」を選んでもよい。生ける願いを追放する。

\* カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。

-----

《生けるものの洞窟》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

変異{2}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

\* 《生けるものの洞窟》が表向きになったとき、それにつけられていたオーラのうち適正にそれをエンチャントできないものはオーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。それの上に置かれていたカウンターはそのまま残る。

\* 《血染めの月》が戦場にあるなら、プレイヤーが裏向きの《生けるものの洞窟》をコントロールしていても、それを表向きにすることはできない。なぜなら、それは変異コストを持っていないからである。

-----

《意志を曲げる者》

{1}{U}

クリーチャー ― 人間・ウィザード

１/２

変異{1}{U}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

意志を曲げる者が表向きになったとき、単一の対象を持つ、呪文１つか能力１つを対象とし、それの対象を変更する。

\* 呪文の新しい対象は、《意志を曲げる者》の誘発型能力の解決時まで選ばない。あなたは可能なら新しい対象を選ばなければならないが、不適正な対象に変更することはできない。適正な対象として選べるものがないなら、対象は変更されない。その呪文の元の対象自身が何らかの理由で不適正な対象になっていたとしても関係ない。

\* 複数の対象がある呪文や能力は、《意志を曲げる者》の誘発型能力の対象にできない。それの複数の対象のうち１つを除いて他のすべてが不適正な対象になっていたとしても、対象にできない。

\* 呪文や能力が同じプレイヤーやオブジェクトを複数回対象としていたなら、それは《意志を曲げる者》の対象にできない。

-----

《イゼットの薬術師》

{2}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・ウィザード

１/３

速攻

{R}, {T}：あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード１枚を対象とし、それを追放する。

{1}{R}, {T}, イゼットの薬術師を生け贄に捧げる：イゼットの薬術師によって追放された望む枚数のカードを、それらのマナ・コストを支払うことなく唱える。

\* 《イゼットの薬術師》の最後の能力によってあなたが唱えることのできるカードは、そのカードによって追放されたもののみである。《イゼットの薬術師》が、あなたがその能力を起動する前に戦場を離れたなら、追放されたカードは永遠に失われる。

\* 「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、《苦しめる声》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。

\* 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。

\* 追放されたカードを唱えるなら、それらは《イゼットの薬術師》の最後の能力の解決中に唱えなければならない。あなたはそれらを、そのターン、後になって唱えることはできない。これによりソーサリーを唱えるなら、普通ならそれを唱えられないようなときに唱えることができる。

\* 追放されたカードは、１枚ずつ、あなたが望む順番で唱える。後から唱える呪文は、それよりも先に唱えた呪文を対象にできる。それらすべてを唱え終わるまで、それらの呪文はどれも解決されない。

\* 唱えなかったカードは追放されたままとなる。

-----

《命取りの企て》

{1}{B}

エンチャント

{2}：命取りの企ての上に陰謀カウンターを１個置く。この能力はどのプレイヤーも起動できる。

命取りの企ての上に陰謀カウンターが５個以上あるとき、クリーチャー最大２体を対象とし、これを生け贄に捧げる。そうしたなら、それらのクリーチャーを破壊する。

\* 《命取りの企て》の最後の能力はあなたがコントロールする。５個目の陰謀カウンターを置くことになった能力を、誰が起動したのかは関係ない。

\* 最後の能力の解決時に、あなたは《命取りの企て》を生け贄に捧げなければならない。ただし、あなたは対象としてクリーチャー０体を選ぶことができる。

\* 最後の能力が誘発した際に《命取りの企て》をコントロールしていたプレイヤーが、その能力の解決時にそれをコントロールしていなかったなら、《命取りの企て》が生け贄に捧げられることはない。能力の解決時までに、この能力の対象がすべて不適正になっていた場合も同様である。ただし、それが依然として戦場にあって策謀カウンターが５個以上置かれているなら、それの最後の能力が即座に再び誘発することになる。

-----

《イラクサの歩哨》

{G}

クリーチャー ― エルフ・戦士

２/２

イラクサの歩哨は、あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。

あなたが緑の呪文を唱えるたび、あなたはイラクサの歩哨をアンタップしてもよい。

\* 《イラクサの歩哨》の誘発型能力は、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。

-----

《隠道の神秘家》

{4}{U}

クリーチャー ― 人間・モンク

３/２

隠道の神秘家はブロックされない。

変異{2}{U}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

\* 裏向きの《隠道の神秘家》がブロックされ、その後表向きになった場合、それは依然としてブロックされたままとなる。

-----

《渦まく知識》

{U}

インスタント

カードを３枚引き、その後あなたの手札からカード２枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

\* あなたがカードを３枚引きカード２枚を置くという処理は、すべて《渦まく知識》の能力の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

-----

《運命の盗人》

{4}{R}

クリーチャー ― 人間・ならず者

０/１

あなたのライフ総量を１点未満に減少させるダメージは、代わりにあなたのライフの総量が１点になるまで減少させる。

変異{R}{R}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

\* 《運命の盗人》の効果はライフ総量がダメージによって減少する場合にのみ適用される。その他の効果やコスト（たとえば、ライフを失うことや支払うこと）は、通常通りあなたのライフ総量を１点未満に減少させ得る。

\* 《運命の盗人》の効果は軽減効果ではない。軽減できないダメージであっても、あなたのライフ総量が１点未満に減少することはない。

\* 《運命の盗人》は与えられるダメージの点数を変更しない。変更するのはそのダメージによって失うライフの点数のみである。絆魂のような能力は与えられたダメージの点数すべてを見る。

\* あなたのライフ総量が０点以下になったり、あなたがゲームに敗北するという効果が他にあったりする場合には、《運命の盗人》によってゲームの敗北を防ぐことはできない。

\* あなたのライフ総量が１点未満であるにもかかわらず、何らかの理由によりあなたがゲームに敗北しないでいる場合には、《運命の盗人》の効果はあなたがダメージを与えられる際に一切適用されない。

-----

《英雄的行動》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー１体を対象とし、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受けるとともに、このターン、それは追加のクリーチャーを１体ブロックできる。

\* あなたは、対象としたクリーチャーがその時点ではブロックすることができないとしても、《英雄的行動》を唱えることができる。たとえば、あなたが攻撃プレイヤーである間に唱えることができる。

\* 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。

\* 《英雄的行動》は、アンタップ状態のクリーチャーを対象とすることができる。それは依然として＋２/＋２の修整を受けるとともに追加のクリーチャーを１体ブロックできる。

\* 《英雄的行動》の効果は累積する。同じクリーチャーを対象としてこの呪文が複数解決されたなら、このターン、そのクリーチャーは、その解決された数の追加のクリーチャーをブロックできる。

-----

《怨恨》

{G}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、＋２/＋０の修整を受けるとともにトランプルを持つ。

怨恨が戦場から墓地に置かれたとき、怨恨をオーナーの手札に戻す。

\* 《怨恨》の解決時までに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、このオーラ・呪文は打ち消される。これは戦場に出ないので、戦場から墓地に置かれたことにならず、これの誘発型能力は誘発しない。

-----

《黄金夜の刃、ギセラ》

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

伝説のクリーチャー ― 天使

５/５

飛行、先制攻撃

発生源１つが対戦相手か対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりにその発生源はそのプレイヤーかパーマネントにその点数の２倍のダメージを与える。

発生源１つがあなたかあなたがコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、そのダメージの端数を切り上げた半分を軽減する。

\* 《黄金夜の刃、ギセラ》により、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントへの、あらゆる発生源からのダメージを２倍にする。対戦相手がコントロールしている発生源も含む。

\* 複数の置換効果がダメージの与え方に影響を及ぼす場合、ダメージを与えられるプレイヤー（または、ダメージを与えられるパーマネントのコントローラー）がそれらの効果の適用順を決める。

\* あなたがコントロールしている発生源からのダメージが、対戦相手がコントロールしている複数のパーマネントに、あるいは対戦相手１人と対戦相手がコントロールしている１つ以上のパーマネントに同時に、割り振られたりそれらの間で分割されたりする場合には、元のダメージを分割した後で結果を２倍にする。たとえば、あなたがトランプルを持つ５/５クリーチャーで攻撃し、対戦相手が２/２クリーチャーでブロックした場合、ブロック・クリーチャーに２点、防御プレイヤーに３点のダメージを割り振ることができる。その後、これらのダメージをそれぞれ２倍にし、それぞれ４点と６点になる。先にダメージを２倍にして、10点になったダメージをクリーチャーに２点、プレイヤーに８点を割り振るようなことはできない。

-----

《大石弓》

{3}

アーティファクト ― 装備品

装備しているクリーチャーは、それ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。

装備しているクリーチャーは「{T}：クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。このクリーチャーはそれに２点のダメージを与える。」を持つ。

装備{4}

\* ダメージを与える能力の発生源と、それによるダメージの発生源は、どちらも装備しているクリーチャーである。《大石弓》ではない。たとえば、緑のクリーチャーが《大石弓》を装備している場合、その能力はプロテクション（アーティファクト）を持つクリーチャーを対象にできるが、プロテクション（緑）を持つクリーチャーを対象にはできない。

\* それ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クリーチャーは、そのアンタップ・ステップの開始時に《大石弓》を装備しているクリーチャーである。《大石弓》によって得た能力を起動するためにクリーチャーをタップしたが、すでに《大石弓》を装備していないのであれば、そのクリーチャーは通常通りアンタップする。

-----

《オナガトカゲ》

{2}{R}

クリーチャー ― トカゲ

３/２

あなたの手札のカードが１枚以下であるかぎり、オナガトカゲは＋１/＋２の修整を受ける。

\* 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。あなたの手札のカードが１枚以下である間に《オナガトカゲ》に与えられた致死でないダメージが、そのターン中にあなたが手札にカードを加えた結果として、致死ダメージになることがある。

-----

《解放の樹》

{3}{G}

クリーチャー ― 植物

０/13

防衛

{T}：あなたのライフ総量と解放の樹のタフネスを交換する。

\* 《解放の樹》が、その起動型能力の解決時に戦場になかったなら、交換は起こらず、この能力は何もしない。

\* 《解放の樹》は、その起動型能力の解決時に、タフネスがその直前のあなたのライフ総量になり、あなたはあなたのライフ総量が《解放の樹》のその直前のタフネスと同じになるために必要な点数のライフを得るか失うかする。ライフを得たり失ったりすることを見る他の効果は、この効果にも関連する。

\* タフネスを修整する効果やカウンターやオーラや装備品は、タフネスがあなたのその直前のライフ総量に設定された後で適用される。たとえば、《解放の樹》が《月皇の外套》にエンチャントされていて（それにより、《解放の樹》が２/15になっていて）、あなたのライフ総量が７点であったとする。交換後には、《解放の樹》は２/９クリーチャー（タフネスが７になり、その後《月皇の外套》による修整を受ける）になり、あなたのライフ総量は15点になる。

-----

《隔離するタイタン》

{8}

アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム

７/10

隔離するタイタンが戦場に出たか戦場を離れたとき、各基本土地・タイプの土地を１つずつ選び、その後それらの土地を破壊する。

\* 《隔離するタイタン》の能力は対象を取らない。能力の解決時に、《隔離するタイタン》のコントローラーは、各基本土地タイプ（平地、島、沼、山、森）につき土地を１つずつ選ばなければならない。その後、それらを同時に破壊する。

\* あなたがそれらの土地を選んでからそれらを破壊するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、それらの土地のマナ能力を起動することもできない。

\* 基本土地タイプの中に存在しないものがあったなら、そのタイプの土地は選ばない。あるタイプの土地が、あなたがコントロールしているもの１つのみであったなら、その土地を選ばなければならない。

\* 土地１つに基本土地タイプが２つ以上あったなら、その土地を２回以上選ぶことができる。

-----

《火想者ニヴ＝ミゼット》

{2}{U}{U}{R}{R}

伝説のクリーチャー ― ドラゴン・ウィザード

４/４

飛行

あなたがカードを１枚引くたび、クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。火想者ニヴ＝ミゼットはそれに１点のダメージを与える。

{T}：カードを１枚引く。

\* 呪文か能力が、あなたにカードを複数枚引くように指示したなら、《火想者ニヴ＝ミゼット》の能力はその枚数の分誘発する。

\* クリーチャーやプレイヤーにダメージを与えるたびにあなたがカードを引くという状況、たとえば《火想者ニヴ＝ミゼット》が《好奇心》にエンチャントされている状況では、これはループになる。この繰り返しは、たとえばプレイヤーがゲームに敗北するなどするまで続く。

-----

《カラスの群れ》

{3}{U}{U}

クリーチャー ― 鳥

４/４

飛行

他のクリーチャーが１体死亡するたび、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。

\* 他のクリーチャーが《カラスの群れ》と同時に死亡したなら、これの最後の能力は誘発する。

\* カードを引いてからカードを捨てるまでの間には、何もすることはできない。あなたが引いたそのカードを唱えたりサイクリングしたりもできない。

-----

《カローナの盲信者》

{4}{W}

クリーチャー ― 人間・クレリック

２/５

変異{3}{W}{W}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

カローナの盲信者が表向きになったとき、クリーチャー１体を対象とする。このターン、これに与えられるダメージは、代わりにそれに与えられる。

\* 対象としたクリーチャーが、ダメージが与えられる前に、戦場を離れたりクリーチャーでなくなったりした場合は、そのダメージは移し替えられない。たとえば、あなたが１/１のクリーチャーを選び、その後《カローナの盲信者》に３点のダメージが与えられるなら、３点すべてのダメージがその１/１のクリーチャーに与えられ、そのクリーチャーは死亡する。そのターン、後になって再び《カローナの盲信者》に３点のダメージが与えられるなら、その１/１のクリーチャーはすでに戦場にないため、ダメージは移し替えられない。

\* 複数の置換効果がダメージの与え方に影響を及ぼす場合、ダメージを与えられるプレイヤー（または、ダメージを与えられるパーマネントのコントローラー）がそれらの効果の適用順を決める。

-----

《カヴーの捕食者》

{1}{G}

クリーチャー ― カヴー

２/２

トランプル

対戦相手１人がライフを得るたび、その点数に等しい数の＋１/＋１カウンターをカヴーの捕食者の上に置く。

\* 《カヴーの捕食者》の最後の能力は、ライフを得るイベント１回につき１回のみ誘発する。それが《コーの火歩き》による１点のライフであっても、《新たな信仰》による６点のライフであっても関係ない。

\* 絆魂を持つクリーチャー１体が戦闘ダメージを与えることは、単一のライフを得るイベントである。たとえば、対戦相手がコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー２体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《カヴーの捕食者》の能力は２回誘発する。しかし、対戦相手がコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー１体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、２体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は１回のみ誘発する。

\* 対戦相手が「１体につき」のような形で（たとえば、《集い》によって）ある点数のライフを得る場合、そのライフは単一のイベントとして得られ、《カヴーの捕食者》の能力は１回のみ誘発する。

-----

《カーの空奪い、プローシュ》

{3}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― ドラゴン

５/５

飛行

あなたがカーの空奪い、プローシュを唱えたとき、「カー砦のコボルド」という名前の赤の０/１のコボルド・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。Ｘはカーの空奪い、プローシュを唱えるために支払われたマナの点数に等しい。

他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、カーの空奪い、プローシュは＋１/＋０の修整を受ける。

\* 《カーの空奪い、プローシュ》を唱えるために支払われたマナの点数は、普通はその点数で見たマナ・コストと同じである。しかし、何らかのコスト減少や追加コストの支払いがあれば、それも含める。たとえば統率者戦では、統率領域からあなたの統率者を唱える際に負担するコストを含める。

\* 何らかの指示がないかぎり、クリーチャー・呪文を唱える際に余分なマナを支払うことを選択するようなことはできない。

\* 《カーの空奪い、プローシュ》の１つ目の能力は、それを唱えたときに誘発し、それが戦場に出る前に解決される。その能力は、《カーの空奪い、プローシュ》が打ち消されたとしても解決される。

-----

《骸骨化》

{4}{R}

インスタント

クリーチャー１体を対象とする。骸骨化はそれに３点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを与えられたクリーチャーが死亡したとき、「{B}：このクリーチャーを再生する。」を持つ黒の１/１のスケルトン・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《骸骨化》の遅延誘発型能力によって生成されるトークンは、死亡したクリーチャーのコントローラーに関係なく、あなたが得る。

-----

《概念泥棒》

{2}{U}{B}

クリーチャー ― 人間・ならず者

３/１

瞬速

対戦相手が、そのプレイヤーの各ドロー・ステップ中に最初に引くカード以外にカードを１枚引くなら、代わりに、そのプレイヤーはそれを飛ばし、あなたはカードを１枚引く。

\* 対戦相手が、カードを１枚引いてカード１枚を捨てるように指示され、《概念泥棒》によって代わりにあなたがカードを１枚引くとしても、その対戦相手は依然としてカード１枚を捨てる。対戦相手が指示された他のいかなる処理についても同様である。

\* ２人以上のプレイヤーがそれぞれ《概念泥棒》を１体ずつコントロールしていて、あるプレイヤーが自分のドロー・ステップに最初のカード以外のカードを引くなら、そのプレイヤーは、適用可能な《概念泥棒》の効果のうち１つを選ぶ。その後、選ばれた《概念泥棒》をコントロールしているプレイヤーが、残りの《概念泥棒》の効果の中から同様に選ぶ。以下同様に、それ以上適用可能な効果がなくなるまで続ける。これにより、各効果はカードを１枚引くことに対して、それぞれ１回のみ適用し得る。

\* 上記の手順に従う結果、２人対戦で両方のプレイヤーが《概念泥棒》を１体ずつコントロールしていて、一方のプレイヤーがカードを引くなら、そのプレイヤーが実際にカードを引くことになる。

-----

《キイェルドーの王、ダリアン》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー ― 人間・兵士

３/３

あなたにダメージが与えられるたび、あなたはその点数に等しい数の、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを生成してもよい。

\* あなたにダメージが与えられて、そのダメージによってあなたのライフ総量が０点以下になるなら、トークンを生成する前にあなたはゲームに敗北する。

-----

《危険なマイア》

{2}

アーティファクト・クリーチャー ― マイア

１/１

危険なマイアが死亡したとき、クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。危険なマイアはそれに２点のダメージを与える。

\* 《危険なマイア》に致死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、その誘発型能力が解決される前に、あなたはゲームに敗北する。

-----

《吸血鬼の裂断者》

{B}

クリーチャー ― 吸血鬼・戦士

２/２

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手１人のライフが10点以下でないかぎり、あなたは１点のライフを失う。

\* 対戦相手１人のライフが10点以下であるかどうかは、《吸血鬼の裂断者》の能力の解決時にのみ見る。

-----

《宮廷の軽騎兵》

{2}{U}

クリーチャー ― ヴィダルケン・騎士

１/３

警戒

宮廷の軽騎兵が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚見て、そのうち１枚をあなたの手札に加え、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。

宮廷の軽騎兵が戦場に出たとき、これを唱えるために{W}が支払われていないかぎり、これを生け贄に捧げる。

\* 《宮廷の軽騎兵》が、呪文として唱えられる以外の方法で戦場に出たなら、それを唱えるために{W}が支払われていないため、あなたはそれを生け贄に捧げなければならない。

-----

《虚無の呪文爆弾》

{1}

アーティファクト

{T}, 虚無の呪文爆弾を生け贄に捧げる：プレイヤー１人を対象とし、そのプレイヤーの墓地からカードをすべて追放する。

虚無の呪文爆弾が戦場から墓地に置かれたとき、あなたは{B}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。

\* あなたは《虚無の呪文爆弾》の１つ目の能力を、あなたが望むプレイヤーを対象として起動できる。そのプレイヤーの墓地にカードがなくても構わない。

-----

《組立作業員》

{3}

アーティファクト・クリーチャー ― 組立作業員

２/２

{T}：組立作業員・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋１/＋１の修整を受ける。

\* 《組立作業員》の能力は、組立作業員というサブタイプを持つクリーチャーであればどれでも対象にできる。「組立作業員」という名前を持つクリーチャーのみではない。

-----

《雲隠れ》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それを追放し、その後そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

\* 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとなる。追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

\* 戻されたカードは、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《アクローマの復讐》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。

\* 追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す効果では、あなたはそれをそれ以降永続的にコントロールする。多人数戦では、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、《雲隠れ》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。

-----

《クルフィックスの狩猟者》

{1}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント ― ケンタウルス

２/４

あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイする。

あなたのライブラリーの一番上のカードが土地・カードであるなら、あなたはそれをプレイしてもよい。

土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは１点のライフを得る。

\* ライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイしている間に、あなたがカードを複数引くなら、カードを１枚引くごとにカードを公開する。ライブラリーの一番上に一度に複数のカードを置くなら、新たな一番上のカードのみを公開する。

\* 呪文を唱えたり能力を起動したりしている間にライブラリーの一番上のカードが変わったなら、その呪文を唱え終わるか能力を起動し終わるまで、新たな一番上のカードを公開しない。

\* 《クルフィックスの狩猟者》はあなたが土地をプレイできるタイミングを変えるものではない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみである。

\* ライブラリーの一番上から土地をプレイすることは、そのターンの土地プレイの数に入れる。あなたのターンの間に土地を１つプレイした後では、他の効果（たとえば、《迷える探求者、梓》の効果）によって可能とならないかぎり、ライブラリーの一番上から追加の土地をプレイすることはできない。

-----

《謙虚な離反者》

{1}{R}

クリーチャー ― 人間・ならず者

２/１

{T}：対戦相手１人を対象とする。カードを２枚引く。そのプレイヤーは謙虚な離反者のコントロールを得る。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

\* 《謙虚な離反者》の能力は、あなたのターン中はいつでも起動できる。呪文や能力に対応して起動することもできる。

\* 《謙虚な離反者》の能力が解決される際にそれが戦場になくても、対象としたプレイヤーが依然として適正な対象であれば、その能力は解決される。対象としたプレイヤーは《謙虚な離反者》のコントロールを得ないが、あなたはカードを２枚引く。

\* 《謙虚な離反者》がオーナー以外のプレイヤーにコントロールされていて、そのプレイヤーがゲームから除外された場合、そのプレイヤーに《謙虚な離反者》のコントロールを与えていた効果は終了する。《謙虚な離反者》は、まだゲームに残っているプレイヤーのうちそれを最後にコントロールしていたプレイヤーのコントロール下に戻る。

\* 《謙虚な離反者》のオーナーがゲームから除外された場合、《謙虚な離反者》はそのプレイヤーとともに、謙虚にゲームから除外される。

-----

《激情のゴブリン》

{R}

クリーチャー ― ゴブリン・狂戦士

１/１

激情のゴブリンが攻撃するたび、クリーチャー１体を対象とする。あなたは{R}を支払ってもよい。そうしたなら、このターン、それではブロックできない。

\* 《激情のゴブリン》の能力の対象は１つのみである。あなたは、{R}を複数回支払って、複数のクリーチャーをブロックできないようにすることはできない。

-----

《激憤の巫師》

{1}{R}

クリーチャー ― オーク・シャーマン

２/１

威迫

大変異{R}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの大変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。そうしたなら、これの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。）

激憤の巫師が表向きになったとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

\* 裏向きの《激憤の巫師》が攻撃してそれがクリーチャー１体によってブロックされた場合、それを表向きにしても、それはブロックされていない状態にはならない。

\* 《激憤の巫師》の最後の能力によって追放するカードは表向きに追放する。

\* 《激憤の巫師》の最後の能力によって追放したカードをプレイする場合、そのカードをプレイす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、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

\* 通常、《激憤の巫師》によって追放された土地・カードは、あなたがそのターン中にまだ土地をプレイしない場合にのみプレイできる。

\* そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

-----

《激励》

{2}{G}

インスタント

あなたが森をコントロールしているなら、あなたは激励のマナ・コストを支払うのではなく、「対戦相手１人は３点のライフを得る。」を選んでもよい。

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

\* 対戦相手に「ライフを得ることができない」という効果が作用している場合は、あなたは、《激励》の代替コストを支払うために「対戦相手１人は３点のライフを得る。」を選ぶことはできない。何らかの効果（たとえば、《硫黄の渦》の効果）によってライフを得ることが置換されるとしても、あなたは代替コストの支払いを選べる。その支払いの処理が置換されて何も起きないとしても、そうできる。

-----

《月皇の外套》

{1}{W}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受けるとともに「{1}, パーマネント１つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、このクリーチャーは飛行を得る。」を持つ。

\* エンチャントされているクリーチャーをコントロールしているプレイヤーのみが、《月皇の外套》による能力を起動できる。これは、《月皇の外套》のコントローラーとは異なる場合がある。

\* 《月皇の外套》が、エンチャントされているあなたのクリーチャーに与える能力は、あなたがコントロールしているパーマネントであればどれでも生け贄に捧げて起動できる。《月皇の外套》や、エンチャントされているクリーチャー自身でもよい。これによりあなたが《月皇の外套》を生け贄に捧げた場合も、依然として、それまでこれにエンチャントされていたクリーチャーは飛行を得る。

-----

《幻影の熊》

{U}

クリーチャー ― 熊・イリュージョン

２/２

幻影の熊が呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

\* 《幻影の熊》が呪文や能力の対象になったなら、それの能力が誘発し、スタック上でその呪文や能力の上に置かれ、この能力の方が先に解決される（その結果、《幻影の熊》は生け贄に捧げられる）。その呪文や能力に他の対象がないかぎり、それは、解決時に適正な対象がないことになるので打ち消される。

-----

《原初の土》

{4}

アーティファクト・クリーチャー ― 多相の戦士

\*/\*

原初の土が戦場に出るに際し、これは自身の他のタイプに加えて、３/３のアーティファクト・クリーチャーか、飛行を持つ２/２のアーティファクト・クリーチャーか、防衛を持つ１/６の壁・アーティファクト・クリーチャーのうちあなたが選んだ１つになる。

\* 戦場以外の領域では、《原初の土》は０/０である。

\* 他のパーマネントが《原初の土》のコピーとして戦場に出る場合、そのパーマネントのコントローラーは新たに選択を行うことになる。そのコピーは元の《原初の土》と同じパワーやタフネスや能力を持つ必要はない。

\* すでに戦場にあるクリーチャーが《原初の土》のコピーになる場合は、それは《原初の土》が戦場に出たときに選んだパワーとタフネスと能力をコピーする。

-----

《現実からの遊離》

{2}{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

{U}：エンチャントされているクリーチャーをタップする。

{U}：エンチャントされているクリーチャーをアンタップする。

\* 《現実からの遊離》をコントロールしているプレイヤーのみがこの能力を起動できる。これは、エンチャントされているクリーチャーのコントローラーとは異なる場合がある。

-----

《光輝王の昇天》

{1}{W}

エンチャント

各対戦相手の終了ステップの開始時に、あなたがこのターンにライフを失っていない場合、あなたは光輝王の昇天の上に探索カウンターを１個置いてもよい。

{1}{W}：飛行を持つ白の４/４の天使・クリーチャー・トークンを１体生成する。この能力は、光輝王の昇天の上に探索カウンターが４個以上置かれているときにのみ起動できる。

\* 《光輝王の昇天》の１つ目の能力は対戦相手の終了ステップの開始前にあなたがライフを失っていた場合は誘発しない。この能力が誘発したがその解決前にあなたがライフを失った場合は、何も起きない。あなたは《光輝王の昇天》の上に探索カウンターを置かない。

\* 《光輝王の昇天》の１つ目の能力は、そのターンにあなたがライフを失っていたかどうかのみを見る。あなたがライフを失った時点で《光輝王の昇天》が戦場になかったとしても構わない。あなたが失ったライフの点数や、あなたがライフを得たかどうかも関係ない。そのターンにあなたが失ったライフよりも多くのライフを得ていても構わない。

\* 《光輝王の昇天》の最後の能力は、これに４個目の探索カウンターが置かれた終了ステップ中にも起動できる。

\* 双頭巨人戦では、《光輝王の昇天》の１つ目の能力は、対戦相手チームの終了ステップの開始時に、あなたがそのターンにライフを失っていない場合２回誘発する。あなたのチームメイトがライフを失ったかどうかは関係ない。

-----

《好奇心》

{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーが対戦相手１人に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。

\* エンチャントされているクリーチャーが対戦相手１人にダメージを与えるたびに、あなたはカードを１枚引く。与えたダメージの点数や、それが戦闘中に与えられたのかどうかは関係ない。

\* 《好奇心》が対戦相手のクリーチャーをエンチャントしているなら、そのクリーチャーがあなたにダメージを与えてもあなたはカードを引かない。そのクリーチャーがあなたの対戦相手のうち１人にダメージを与えたときにのみ、《好奇心》の能力が誘発する。

-----

《虚空の杯》

{X}{X}

アーティファクト

虚空の杯は、蓄積カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。

プレイヤーが、点数で見たマナ・コストが虚空の杯の上に置かれている蓄積カウンターの個数に等しい呪文を唱えるたび、その呪文を打ち消す。

\* {X}{X}というマナ・コストはＸの２倍の点数のマナを支払うことを意味する。Ｘの値を３にするなら、あなたは《虚空の杯》を唱えるために{6}を支払う。

\* 《虚空の杯》の上に置かれているカウンターの数は、呪文を唱える際にのみ関係する。呪文を唱え終わった後に《虚空の杯》の上に置かれている蓄積カウンターの数が変わっても、この能力がその呪文を打ち消すかどうかは変わらない。

\* 《虚空の杯》の上に置かれている蓄積カウンターの数が０であるなら、それは点数で見たマナ・コストが０である各呪文を打ち消す。これには、変異の代替コストで唱えた裏向きのクリーチャー・呪文も含まれる。

\* 呪文を唱え終わった時点で《虚空の杯》が戦場にあった場合にのみ、これの能力が誘発する。呪文を唱えるためのコストとして《虚空の杯》を生け贄に捧げた場合には、これの能力は誘発しない。ただし、これの能力が誘発した後にこれが戦場を離れた場合は、これの能力は依然としてその呪文を打ち消す。

-----

《コーの火歩き》

{W}{W}

クリーチャー ― コー・兵士

２/２

プロテクション（赤）

プレイヤーが赤の呪文を唱えるたび、あなたは１点のライフを得てもよい。

\* 《コーの火歩き》の誘発型能力は、それを誘発させた赤の呪文よりも先に解決される。

-----

《豪腕のブライオン》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー ― 巨人・戦士

４/４

絆魂

{R}, {T}, 他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：プレイヤー１人を対象とする。豪腕のブライオンはそのプレイヤーに、その生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

\* 《豪腕のブライオン》が、その能力の起動後解決前に戦場を離れた場合は、それの最後の情報を用いて、それが絆魂を持っていたかどうか、つまりあなたがそれが与えるダメージに等しい点数のライフを得るかどうかを決定する。

-----

《最後の審判》

{B}{B}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーやあなたの墓地からカード５枚を探し、残りを追放する。その選ばれたカードをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。あなたはあなたのライフを端数を切り上げた半分失う。

\* あなたの墓地とライブラリーにあるカードの枚数の合計が５枚以上であるなら、あなたはその中からカードを５枚選ばなければならない。カードをそれ未満の枚数見つけることを選ぶことはできない。

\* あなたの墓地とライブラリーにあるカードの枚数の合計が５枚未満であるなら、それらのカードすべてがあなたのライブラリーになる。

-----

《催眠の悪鬼》

{1}{B}

クリーチャー ― ナイトメア・ホラー

１/１

催眠の悪鬼が戦場に出たとき、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土地でないカード１枚を選ぶ。そのカードを追放する。

催眠の悪鬼が戦場を離れたとき、その追放されたカードをオーナーの手札に戻す。

\* 《催眠の悪鬼》が、その１つ目の能力が解決される前に戦場を離れたなら、２つ目の能力が誘発するが何も起きない。その後１つ目の能力が解決されて、対象とした対戦相手の手札から土地でないカードを追放することになるが、それは永続的に追放される。

-----

《珊瑚兜の案内人》

{1}{U}

クリーチャー ― マーフォーク・スカウト・同盟者

２/１

{4}{U}：クリーチャー１体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

\* クリーチャーがブロックされた後に《珊瑚兜の案内人》の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

-----

《財宝の守り手》

{4}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

３/３

財宝の守り手が死亡したとき、点数で見たマナ・コストが３以下で土地でないカードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ公開する。あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより公開されて唱えられていないカードをすべてあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

\* あなたが、点数で見たマナ・コストが３以下で土地でないカードを唱えなかったなら、それは他のカードとともにあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置かれることになる。

\* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには代替コストを支払うことはできない。たとえば、変異を持つカードであっても、{3}を支払って裏向きに唱えることはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《安堵の再会》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。

\* そのカードのマナ・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。

\* あなたのライブラリーに、点数で見たマナ・コストが３以下で土地でないカードがなかったなら、あなたはライブラリーにあるカードをすべて公開して、それらを無作為の順番で置くことになる。これはルール上はライブラリーを切り直すことには当たらないが、ライブラリーのカード全体を無作為化し、どのプレイヤーもカードの順番を一切知ることができなくなるという点は同様である。

-----

《残響する勇気》

{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、それと、そのクリーチャーと同じ名前を持つ他のすべてのクリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。

\* 《残響する勇気》の対象は１体のみである。それと同じ名前を持つ他のクリーチャーは対象ではない。たとえば、プロテクション（緑）を持つクリーチャーであっても、対象としたクリーチャーと同じ名前を持っているなら、それは＋２/＋２の修整を受けることになる。

\* 《残響する勇気》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、この呪文は打ち消され、どのクリーチャーも＋２/＋２の修整を受けない。

\* クリーチャー・トークンの名前は、それが他のクリーチャーのコピーであるか、トークンを生成した効果がそれに異なる名前を与えていないかぎり、そのクリーチャー・タイプと同じである。たとえば、１/１の猫・兵士・クリーチャー・トークンの名前は「猫・兵士」である。

\* 裏向きのクリーチャーには名前がないので、それが何かと同じ名前を持つことはない。名前のない他のクリーチャーとも同じ名前を持つわけではない。

-----

《塩水の精霊》

{4}{U}{U}

クリーチャー ― エレメンタル

５/４

変異{5}{U}{U}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

塩水の精霊が表向きになったとき、各対戦相手はそれぞれ自分の次のアンタップ・ステップを飛ばす。

\* 「次の」アンタップ・ステップを飛ばす効果は累積する。プレイヤーが《塩水の精霊》を２体同じターンに表向きにしたなら、そのプレイヤーの対戦相手はそれぞれ、次の２回のアンタップ・ステップを飛ばす。

-----

《執拗なネズミ》

{1}{B}{B}

クリーチャー ― ネズミ

２/２

執拗なネズミは、戦場にある他の「執拗なネズミ」という名前のクリーチャー１体につき＋１/＋１の修整を受ける。

デッキには「執拗なネズミ」という名前のカードを何枚入れてもよい。

\* 《執拗なネズミ》の２つ目の能力によって、あなたは「４枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば、『マスターズ25th』のリミテッドのイベントで、別途持参した《執拗なネズミ》をデッキに入れることはできない。

-----

《死神頭のノスリ》

{1}{B}{B}

クリーチャー ― 鳥

２/１

飛行

死神頭のノスリが死亡したとき、ターン終了時まで、クリーチャーはすべて－１/－１の修整を受ける。

\* 《死神頭のノスリ》の最後の能力は、その解決時に戦場に出ているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは－１/－１の修整を受けない。

-----

《忍びの釵》

{1}

アーティファクト ― 装備品

装備しているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

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、あなたは忍びの釵をそれにつけてもよい。

装備{2}

\*《忍びの釵》を戦場に出たクリーチャーにつけないことを選んだ場合や、そうできない場合（たとえば、誘発型能力の解決前にそのクリーチャーが戦場を離れた場合）には、《忍びの釵》は移動しない。

-----

《衝合》

{3}{W}{U}{B}{R}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから、白のカード１枚と青のカード１枚と黒のカード１枚と赤のカード１枚と緑のカード１枚を探す。それらのカードを公開してあなたの手札に加える。その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* カードを５枚すべて見つける必要はない。

\* 多色カードも《衝合》で見つけることができる。たとえば、白のカードを見つける場合、白が含まれていれば色がいくつあっても構わない。それがどのような色であっても、あなたが他に見つけることのできるカードに影響しない。たとえば、白のカードとして白青のカードを見つけ、青のカードとして白青のカードをもう１枚見つけてもよい。

-----

《白たてがみのライオン》

{1}{W}

クリーチャー ― 猫

２/２

瞬速

白たてがみのライオンが戦場に出たとき、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。

\* 《白たてがみのライオン》の誘発型能力はクリーチャーを対象としない。戻すクリーチャーは、能力の解決時まで選ばない。能力を解決し始めた後では、クリーチャーを選んでからそれをオーナーの手札に戻すまでの間に、プレイヤーは処理を行うことができない。

\* 《白たてがみのライオン》の誘発型能力の解決時に、あなたはそれ自身をオーナーの手札に戻してもよい。あなたが他のクリーチャーをコントロールしていなければ、あなたはそれを戻さなければならない。

-----

《心酔させる勝者》

{3}{R}

クリーチャー ― 人間・戦士

３/２

心酔させる勝者が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてパワーが２以下であるクリーチャー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。

\* 《心酔させる勝者》の能力が解決されて、あなたがクリーチャーのコントロールを得た後で、そのクリーチャーのパワーが３以上になっても、あなたはそれのコントロールを失わない。《心酔させる勝者》が戦場を離れたり、あなたが《心酔させる勝者》のコントロールを失ったりしても、同様である。このターンの終わりまで、あなたは、能力の対象としたクリーチャーのコントロールを保持する。

\* アンタップ状態のクリーチャーも、《心酔させる勝者》の誘発型能力の対象にできる。あなたは依然としてそれのコントロールを得るし、それは速攻を得る。

-----

《森林群れの狼》

{1}{G}

クリーチャー ― 狼

２/２

森林群れの狼は、あなたがコントロールしていて「森林群れの狼」という名前である他のクリーチャー１体につき＋１/＋１の修整を受ける。

\* 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。《森林群れの狼》に与えられた致死でないダメージが、そのターン中に他の《森林群れの狼》が戦場を離れた結果として致死ダメージになることがある。

-----

《自己組立機械》

{5}

アーティファクト・クリーチャー ― 組立作業員

４/４

自己組立機械が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから組立作業員・クリーチャー・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。」を選んでもよい。

\* 《自己組立機械》の能力により、あなたは組立作業員というサブタイプを持つクリーチャー・カードを見つけることができる。「組立作業員」という名前を持つクリーチャー・カードのみではない。なお、《ミシュラの工廠》を見つけることはできない。

-----

《地獄の番人》

{3}{B}

クリーチャー ― ホラー

１/１

{T}, クリーチャー１体を生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。この能力は、あなたのアップキープの間にのみ起動できる。

\* 《地獄の番人》は、それの能力を起動するために生け贄に捧げることはできるが、それ自身の能力の対象にはなれない。

\* アップキープ・ステップは、アンタップ・ステップの後、ドロー・ステップの前にある。アップキープの時点ではすでにターンが始まっているので、あなたのアップキープの間に戦場に出たクリーチャーは、そのターンに攻撃したり{T}のコストを支払ったりできない。

-----

《十三恐怖症》

{3}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、以下から１つを選ぶ。

・ちょうど13点のライフを持つ各プレイヤーはそれぞれゲームに敗北する。その後各プレイヤーはそれぞれ１点のライフを得る。

・ちょうど13点のライフを持つ各プレイヤーはそれぞれゲームに敗北する。その後各プレイヤーはそれぞれ１点のライフを失う。

\* あなたは、どのプレイヤーもゲームに敗北しないとしても、モードを１つ選べる。依然として、各プレイヤーはライフを得るか失う。

\* あなたが《十三恐怖症》の２つ目のモードを選び、その解決を始めた時点で対戦相手のライフ総量が13点、あなたのライフ総量が１点であったなら、あなたが１点のライフを失う前にその対戦相手がゲームに敗北することになる。

\* 《十三恐怖症》の能力の解決時にすべてのプレイヤーのライフ総量が13点であったなら、ゲームは引き分けになる。

\* 双頭巨人戦では、13点のライフを持つ各チームがそれぞれゲームに敗北し、その後各チームの各プレイヤーがそれぞれ１点のライフを得るか失い、その結果各チームのライフ総量は２点増えるか２点減るかする。

-----

《自由なる者ルーリク・サー》

{4}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― オーガ・戦士

６/６

警戒、到達

各戦闘で、自由なる者ルーリク・サーは可能なら攻撃する。

プレイヤーがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、自由なる者ルーリク・サーはそのプレイヤーに６点のダメージを与える。

\* 《自由なる者ルーリク・サー》の誘発型能力は、プレイヤーがクリーチャーでない呪文を唱えるたびに誘発する。あなたが唱えたときにも誘発する。

\* 《自由なる者ルーリク・サー》の誘発型能力は、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。

\* 何らかの理由により《自由なる者ルーリク・サー》が攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。クリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、《自由なる者ルーリク・サー》で攻撃しなくてもよい。

-----

《除外》

{2}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文１つを対象とし、それを打ち消す。

カードを１枚引く。

\* 《除外》は打ち消されないクリーチャー・呪文を対象とすることができる。《除外》の解決時に、その呪文は打ち消されないが、あなたは依然としてカードを１枚引く。

-----

《水銀の短剣》

{1}{U}{R}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは「{T}：プレイヤー１人を対象とする。このクリーチャーはそのプレイヤーに１点のダメージを与える。あなたはカードを１枚引く。」を持つ。

\* ダメージを与える能力と、その結果与えられるダメージの発生源は、エンチャントされているクリーチャーであって《水銀の短剣》ではない。たとえば、《水銀の短剣》と《好奇心》が同じクリーチャーをエンチャントしていたなら、このダメージが与えられたときに《好奇心》の能力が誘発する。

-----

《素拳の岩守》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー ― 人間・モンク

５/５

トランプル

素拳の岩守が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ自分の手札から伝説のクリーチャー・カード１枚を戦場に出してもよい。

\* 《素拳の岩守》の誘発型能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが（そのプレイヤーが対戦相手であるなら）手札にある伝説のクリーチャー・カードを公開することなく選び、その後ターン順に他の各対戦相手も同様に選び、その後選ばれたクリーチャーがすべて同時に戦場に出る。

-----

《スタング》

{4}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― 人間・戦士

３/４

スタングが戦場に出たとき、「スタングの双子」という名前の赤であり緑である３/４の伝説の人間・戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。スタングが戦場を離れたとき、そのトークンを追放する。そのトークンが戦場を離れたとき、スタングを生け贄に捧げる。

\* 《スタング》が、その能力の解決前に戦場を離れたとしても、依然として《スタングの双子》・トークンを生成する。しかし、そのトークンを追放する《スタング》の遅延誘発型能力は、決して誘発しない。そのトークンは戦場に残り続ける。

-----

《ストリオン共鳴体》

{2}

アーティファクト

{2}, {T}：あなたがコントロールしている誘発型能力１つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

\* 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。

\* 《ストリオン共鳴体》は、誘発してスタック上にある誘発型能力を対象として、その能力をスタック上にもう１つ生成する。何らかのオブジェクトが能力を得るわけではない。

\* コピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。

\* その誘発型能力がモードを持つ（つまり、「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）なら、モードもコピーされ変更できない。

\* その誘発型能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合（たとえば《ボガーダンのヘルカイト》の能力のような場合）には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。

\* 誘発型能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーの解決時に個別に行う。誘発型能力によりコストの支払いが求められる場合（たとえば、《激情のゴブリン》の能力のような場合）には、あなたはそのコピーにもそのコストを支払う。

\* 誘発型能力がもう一つの能力と関連している場合には、その誘発型能力のコピーも、そのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その誘発型能力やそれのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《悪鬼の狩人》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、合計２体のクリーチャーを追放したなら、《悪鬼の狩人》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。

\* 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの１つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、カードが２枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるＸの値は、それら２枚のカードの点数で見たマナ・コストの合計である。その能力の解決時に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち１つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

-----

《スレイベンの守護者、サリア》

{1}{W}

伝説のクリーチャー ― 人間・兵士

２/１

先制攻撃

クリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

\* 《スレイベンの守護者、サリア》の能力は、クリーチャーでない呪文すべてに影響する。あなたの呪文にも影響する。

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

-----

《ズーラポートの殺し屋》

{1}{B}

クリーチャー ― 人間・ならず者・同盟者

１/１

ズーラポートの殺し屋かあなたがコントロールしている他のクリーチャーが１体死亡するたび、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。

\* あなたがコントロールしている他のクリーチャーと同時に《ズーラポートの殺し屋》が死亡した場合は、これの能力はそのクリーチャーについて誘発する。

\* 双頭巨人戦では、《ズーラポートの殺し屋》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。

-----

《正義の命令》

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

ソーサリー

飛行を持つ白の４/４の天使・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。

サイクリング{2}{W}（{2}{W}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

あなたが正義の命令をサイクリングしたとき、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたなら、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。

\* {X}{X}というマナ・コストはＸの２倍の点数のマナを支払うことを意味する。Ｘの値を３にするなら、あなたは《正義の命令》を唱えるために{8}{W}{W}を支払う。

-----

《精神を刻む者、ジェイス》

{2}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー ― ジェイス

３

＋２：プレイヤー１人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをそのプレイヤーのライブラリーの一番下に置いてもよい。

０：カードを３枚引き、その後あなたの手札からカード２枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

－１：クリーチャー１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

－12：プレイヤー１人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーからカードをすべて追放する。その後そのプレイヤーは、自分の手札を自分のライブラリーに加えて切り直す。

\* あなたがカードを３枚引きカード２枚を置くという処理は、すべて《精神を刻む者、ジェイス》の２つ目の能力の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

\* 《精神を刻む者、ジェイス》の最後の能力で対象としたプレイヤーの手札にカードがなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーに何も加えずに切り直すので、そのプレイヤーのライブラリーは空のままである。そのプレイヤーは、空のライブラリーからカードを引こうとするときまでは、ゲームに敗北するわけではない。

-----

《精霊の魂、アニマー》

{U}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― エレメンタル

１/１

プロテクション（白）、プロテクション（黒）

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、精霊の魂、アニマーの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは、精霊の魂、アニマーの上に置かれている＋１/＋１カウンター１個につき{1}少なくなる。

\* 《精霊の魂、アニマー》の誘発型能力は、クリーチャー・呪文を唱えて、コストを支払った後にのみ誘発する。クリーチャー・呪文を唱えることによって《精霊の魂、アニマー》の上に置かれるカウンターは、そのクリーチャー・呪文のコストには影響しない。影響するのはそれ以降に唱えるもののみである。

\* 《精霊の魂、アニマー》の誘発型能力は、それを誘発させたクリーチャー・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。

\* クリーチャー・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。そのクリーチャーを唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは変わらない。

-----

《閃光》

{1}{U}

インスタント

あなたは、あなたの手札からクリーチャー・カード１枚を戦場に出してもよい。そうしたなら、あなたが最大{2}減らしたそれのマナ・コストを支払わないかぎり、それを生け贄に捧げる。

\* そのクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。

\* そのクリーチャーのマナ・コストのうち、不特定マナのみが減少する。たとえば、そのクリーチャーのマナ・コストが{1}{R}であるなら、それを戦場に残すには{R}を支払う必要がある。

\* あなたがマナ・コストを支払わないことを選ぶとしても、そのクリーチャーはいったん戦場に出るので、戦場に出たときに誘発する能力は誘発する。

\* マナ・コストを支払わないことを選んだなら、そのクリーチャーは即座に生け贄に捧げられる。クリーチャーが戦場に出てから生け贄に捧げられるまでの間は、どのプレイヤーも優先権を得ることはない。これによりクリーチャーを生け贄に捧げると、そのクリーチャーが戦場を離れたときに誘発する能力が誘発する。それらの能力は、それが戦場に出たときに誘発する能力と同じタイミングでスタックに置かれる。

-----

《尖塔の源獣》

{R}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（山）

{2}：ターン終了時まで、エンチャントされている山は赤の６/１のスピリット・クリーチャーになる。それは土地でもある。

エンチャントされている山が墓地に置かれたとき、あなたの墓地から尖塔の源獣をあなたの手札に戻してもよい。

\* 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なら、それのコントローラーの最も近いターンの開始時からそのコントローラーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりそれの{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったかは関係ない。

\* 何かをクリーチャーに変える能力を、それがすでにクリーチャーであるときに起動すると、それのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果は上書きされる。しかし、パワーやタフネスを増減する効果（《巨大化》や《栄光の頌歌》、＋１/＋１カウンターなどが作成する効果）は適用され続ける。

-----

《焚きつけ》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。焚きつけはそれにＸ点のダメージを与える。Ｘはすべての墓地にある「焚きつけ」という名前のカードの枚数に２を足した値に等しい。

\* この指示に従う時点では《焚きつけ》は依然としてスタック上にあり、墓地にあるわけではないので、与えるダメージの点数には含めない。

-----

《滝の源獣》

{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（島）

{2}：ターン終了時まで、エンチャントされている島は飛行を持つ青の３/２のスピリット・クリーチャーになる。それは土地でもある。

エンチャントされている島が墓地に置かれたとき、あなたの墓地から滝の源獣をあなたの手札に戻してもよい。

\* 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なら、それのコントローラーの最も近いターンの開始時からそのコントローラーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりそれの{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったかは関係ない。

\* 何かをクリーチャーに変える能力を、それがすでにクリーチャーになっているときに起動すると、それのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果は上書きされる。しかし、パワーやタフネスを増減する効果（《巨大化》や《栄光の頌歌》、＋１/＋１カウンターなどが作成する効果）は適用され続ける。

-----

《タッサの二叉槍》

{2}{U}{U}

伝説のアーティファクト・エンチャント

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

{1}{U}, {T}：このターン、対戦相手がコントロールしているクリーチャーは可能なら攻撃する。

\* 各攻撃クリーチャーが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーは、依然としてそのクリーチャーのコントローラーが選ぶ。

\* クリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。クリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

-----

《魂光りの炎族》

{1}{R}

クリーチャー ― エレメンタル・シャーマン

２/１

{2}：クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルを得る。これが、この能力がこのターンに解決された３回目であるなら、あなたはあなたのマナ・プールに{R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}を加えてもよい。

\* あなたが赤のマナ８点を加えるのは、《魂光りの炎族》の能力がこのターン中３回目に解決されたときのみである。同じターン中に、４回、５回、６回、またはそれ以上解決されたとしても、マナは増えない。

\* 《魂光りの炎族》の能力の解決時に、それと同じクリーチャーの同じ能力がそのターンに何回解決されていたかを数える。この能力のコピー（たとえば、《ブライトハースの指輪》によって生成されたもの）は数に入れる。同じ名前を持つ他のクリーチャーの能力は数に入れない。打ち消された能力も数に入れない。

\* 《魂光りの炎族》の能力はスタックを使うので対応できる。なぜなら、この能力は対象を取っているので、マナを出すとしてもマナ能力ではないからである。

-----

《大歓楽の幻霊》

{R}{R}

クリーチャー・エンチャント ― スピリット

２/２

プレイヤーが点数で見たマナ・コストが３点以下の呪文を唱えるたび、大歓楽の幻霊はそのプレイヤーに２点のダメージを与える。

\* 《大歓楽の幻霊》を唱えたときには、それ自身の能力は誘発しない。《大歓楽の幻霊》の能力が誘発するためには、呪文を唱えた時点でそれが戦場にある必要がある。

\* 呪文を唱えるために支払ったマナの点数は、それの点数で見たマナ・コストを変更しない。たとえば、変異能力によって唱えたカードは、支払ったコストは{3}であるが、点数で見たマナ・コストは０である。

\* マナ・コストに{X}を含む呪文の点数で見たマナ・コストには、Ｘとして選んだ値が含まれる。

-----

《地下牢の管理人、グレンゾ》

{X}{B}{R}

伝説のクリーチャー ― ゴブリン・ならず者

２/２

地下牢の管理人、グレンゾは、＋１/＋１カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。

{2}：あなたのライブラリーの一番下のカードをあなたの墓地に置く。それが地下牢の管理人、グレンゾのパワー以下のパワーを持つクリーチャー・カードであるなら、それを戦場に出す。

\* この能力の解決時に、《地下牢の管理人、グレンゾ》のパワーと墓地にあるそのクリーチャー・カードのパワーを比べて、それを戦場に出すかどうかを決定する。その時点で《地下牢の管理人、グレンゾ》が戦場になかった場合には、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いる。

\* 墓地に置いたカードがクリーチャー・カードでなかった場合や、《地下牢の管理人、グレンゾ》のパワーより大きいパワーを持つクリーチャー・カードであった場合は、それはそのまま墓地に残る。

-----

《蓄積した知識》

{1}{U}

インスタント

カードを１枚引き、その後、すべての墓地にある「蓄積した知識」という名前のカードの総数に等しい枚数のカードを引く。

\* この指示に従う際には、《蓄積した知識》は依然としてスタック上にあり、墓地にあるわけではないので、あなたが引くカードの枚数には含めない。

-----

《知識鱗のコアトル》

{1}{G}{U}

クリーチャー ― 蛇

２/２

あなたがカードを１枚引くたび、あなたは知識鱗のコアトルの上に＋１/＋１カウンターを１個置いてもよい。

\* 呪文か能力によって、あなたがカードを複数枚引くなら、《知識鱗のコアトル》の能力はその枚数の分誘発する。

\* 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えられた場合、《知識鱗のコアトル》の能力は誘発しない。

-----

《血染めの月》

{2}{R}

エンチャント

基本でない土地は山である。

\* 基本でない土地は、それが持っていた他の土地タイプと能力をすべて失う。それは山という土地タイプと「{T}：あなたのマナ・プールに{R}を加える。」の能力を得る。

\* 《血染めの月》の効果は名前や特殊タイプには影響しない。土地が基本土地になったり、伝説の土地から伝説の特殊タイプが取り除かれたりしない。土地が「山」という名前になることもない。

\* 基本でない土地に「戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。

\* 基本でない土地に、「タップ状態で戦場に出る」という能力があるなら、それはその能力が適用される前にその能力を失う。他の、土地が戦場に出る状態を変更する能力や土地が「戦場に出るに際し」適用される能力、たとえば《魂の洞窟》の１つ目の能力のようなものも同様である。

-----

《チャンドラの憤慨》

{2}{R}{R}

インスタント

クリーチャー１体を対象とする。チャンドラの憤慨はそれに４点のダメージ、そのクリーチャーのコントローラーに２点のダメージを与える。

\* 《チャンドラの憤慨》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、この呪文は打ち消され、プレイヤーがダメージを与えられることはない。

-----

《忠誠な歩哨》

{W}

クリーチャー ― 人間・兵士

１/１

忠誠な歩哨がクリーチャーを１体ブロックしたとき、そのクリーチャーと忠誠な歩哨を破壊する。

\* 《忠誠な歩哨》と、それがブロックしたクリーチャーは、戦闘ダメージが与えられる前に破壊される。《忠誠な歩哨》がその誘発型能力の解決前に戦場を離れたとしても、それがブロックしたクリーチャーは破壊される。

-----

《超常的耐久力》

{B}

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の修整を受けるとともに「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

\* 《超常的耐久力》の効果は１回のみ機能する。対象としたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡したとしても、それがもう一度戻ることはない。

-----

《剣を鍬に》

{W}

インスタント

クリーチャー１体を対象とし、それを追放する。それのコントローラーは、それのパワーに等しい点数のライフを得る。

\* 得るライフの点数は、対象としたクリーチャーが戦場にあった最後の時点でのパワーに等しい。

\* クリーチャーのパワーが負の値であったなら、それのコントローラーはライフを得ることも失うこともない。

-----

《トゲ撃ちゴブリン》

{2}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・シャーマン

１/２

{R}, {T}：クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。トゲ撃ちゴブリンはそれにこれのパワーに等しい点数のダメージを与える。

\* 《トゲ撃ちゴブリン》のパワーは、それの能力の解決時に決定する。《トゲ撃ちゴブリン》が戦場を離れていたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いる。

-----

《破滅的な行為》

{1}{B}{G}

エンチャント

{X}, 破滅的な行為を生け贄に捧げる：点数で見たマナ・コストがＸ以下の、各アーティファクトと各エンチャントと各クリーチャーを破壊する。

\* 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。

\* トークンは、それが何かをコピーしているのでないかぎり、点数で見たマナ・コストは０である。

-----

《速足のブーツ》

{2}

アーティファクト ― 装備品

装備しているクリーチャーは呪禁と速攻を持つ。

装備{1}

\* クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出て速攻を得たが、その後攻撃する前に速攻を失ったなら、そのターンには攻撃できない。つまり、１つの《速足のブーツ》を使って、同じターンに２体の新しいクリーチャーで攻撃することはできない。

-----

《火の猟犬》

{3}{R}

クリーチャー ― エレメンタル・猟犬

２/３

トランプル

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、火の猟犬の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

\* 《火の猟犬》の誘発型能力は、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。

-----

《憑依された沼墓》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{3}, {T}, 憑依された沼墓を生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を無作為に選んであなたの手札に戻す。

\* 手札に戻すクリーチャー・カードは、この能力の解決時に無作為に選ぶ。プレイヤーがこの能力に対応する時点では、戻されることになるカードはわからない。

\* 《憑依された沼墓》の能力はクリーチャー・カードを対象としないので、この能力に対応して墓地に置かれたクリーチャー・カードが手札に戻される可能性もある。

\* 手札に戻すカードは、プレイヤー全員が知ることになる。

-----

《ファイレクシアの抹消者》

{B}{B}{B}{B}

クリーチャー ― ホラー

５/５

トランプル

発生源が１つファイレクシアの抹消者にダメージを与えるたび、その発生源のコントローラーはその点数に等しい数のパーマネントを生け贄に捧げる。

\* 対戦相手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るのと同時に《ファイレクシアの抹消者》にダメージが与えられた場合は、そのクリーチャーは、プレイヤーが生け贄に捧げるパーマネントを選ぶ前に破壊される。

-----

《不眠の晒し台》

{1}{W}{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では攻撃もブロックもできない。

エンチャントされているクリーチャーは「あなたのアップキープの開始時に、あなたは１点のライフを失う。」を持つ。

\* １点のライフを失うのは、エンチャントされているクリーチャーのコントローラーである。《不眠の晒し台》のコントローラーではない。

-----

《憤怒の天使アクローマ》

{5}{R}{R}{R}

伝説のクリーチャー ― 天使

６/６

憤怒の天使アクローマは打ち消されない。

飛行、トランプル、プロテクション（白）、プロテクション（青）

{R}：ターン終了時まで、憤怒の天使アクローマは＋１/＋０の修整を受ける。

変異{3}{R}{R}{R}（あなたはこのカードを、{3}で２/２クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

\* 「レジェンド・ルール」は、英語名が完全に同一である伝説のパーマネントを見る。たとえば、あなたは《憤怒の天使アクローマ》と《怒りの天使アクローマ》を同時にコントロールできる。

-----

《分霊の確約》

{2}{W}

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体死亡したとき、分霊の確約を生け贄に捧げる。そうしたなら、無色の１/１のスピリット・クリーチャー・トークンを４体生成する。

\* 複数のクリーチャーが同時に死亡すると、《分霊の確約》の能力は複数誘発するが、これを生け贄に捧げられるのは１回のみである。あなたが得ることになるスピリット・トークンは４体のみである。

-----

《平和の道》

{3}{W}

ソーサリー

クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。それのオーナーは４点のライフを得る。

\* クリーチャーは、それを表しているカードがこのゲームの開始時にあなたのデッキの中にあったか、それがあなたのコントロール下で戦場に出たトークンであるなら、あなたがそれのオーナーである。あなたがオーナーであって対戦相手がコントロールしているクリーチャーが《平和の道》の対象になったなら、４点のライフを得るのはあなたである。

\* 対象としたクリーチャーが、《平和の道》の解決時までに不適正な対象になっていたなら、この呪文は打ち消される。プレイヤーはライフを得ない。

-----

《ヘリオッドの試練》

{1}{W}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーが攻撃するたび、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、それの上に＋１/＋１カウンターが３個以上置かれているなら、ヘリオッドの試練を生け贄に捧げる。

あなたがヘリオッドの試練を生け贄に捧げたとき、あなたは10点のライフを得る。

\* 《ヘリオッドの試練》の１つ目の誘発型能力は、ブロック・クリーチャーが指定されるよりも先に、つまり戦闘ダメージが与えられるよりも先に解決される。

\* エンチャントされているクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターが３個以上置かれているかどうかは、１つ目の誘発型能力の解決の一部として見る。エンチャントされているクリーチャーの上に、他の方法によって３個目の＋１/＋１カウンターが置かれた場合は、そのクリーチャーが次に攻撃する時までは、あなたは《ヘリオッドの試練》を生け贄に捧げない。

\* あなたが《ヘリオッドの試練》を、それの能力以外によって生け贄に捧げた場合も、最後の能力は誘発する。

-----

《変幻の大男》

{5}{G}{G}

クリーチャー ― ビースト

６/６

変幻の大男が死亡したとき、あなたのライブラリーから望む枚数のクリーチャー・カードを、点数で見たマナ・コストの合計が６以下になるように探し、それらを戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

\* 点数で見たマナ・コストの合計が６以下であれば、あなたはライブラリーからクリーチャー・カードを何枚見つけてもよい。たとえば、点数で見たマナ・コストが０のクリーチャー・カード８枚と点数で見たマナ・コストが２のクリーチャー・カード３枚を見つけてもよい。しかし、点数で見たマナ・コストが４であるカード２枚を見つけることはできない。

-----

《暴獣乗り》

{G}

クリーチャー ― 人間・スペルシェイパー

１/１

{1}{G}, {T}, カード１枚を捨てる：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＋１/＋１の修整を受けるとともにトランプルを得る。

\* 《暴獣乗り》の能力は、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、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、＋１/＋１の修整を受けることもトランプルを得ることもない。

-----

《迷える探求者、梓》

{2}{G}

伝説のクリーチャー ― 人間・モンク

１/２

あなたの各ターンに、あなたは追加の土地を２枚プレイしてもよい。

\* 《迷える探求者、梓》の能力は、追加の土地をプレイできるという他の効果と累積する。たとえば《むら気な長剣歯》（これは『イクサランの相克』セットに入っている。）の効果と累積する。

-----

《マーフォークの物あさり》

{1}{U}

クリーチャー ― マーフォーク・ならず者

１/１

{T}：カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。

\* カードを引いてからカードを捨てるまでの間には、何もすることはできない。あなたが引いたそのカードを唱えたりサイクリングしたりもできない。

-----

《ミシュラの工廠》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{1}：ターン終了時まで、ミシュラの工廠は２/２の組立作業員・アーティファクト・クリーチャーになる。それは土地でもある。

{T}：組立作業員・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋１/＋１の修整を受ける。

\* クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになったなら、それのコントローラーの最も近いターンの開始時からそのコントローラーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりそれの{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったかは関係ない。

\* 何かをクリーチャーに変える能力を、それがすでにクリーチャーであるときに起動すると、それのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果は上書きされる。しかし、パワーやタフネスを増減する効果（《巨大化》や《栄光の頌歌》、＋１/＋１カウンターなどが作成する効果）は適用され続ける。

\* クリーチャーになった後なら、《ミシュラの工廠》の最後の能力は、それ自身を対象にできる。それがすでにブロック・クリーチャーであったなら、それによってそれが戦闘から取り除かれることはない。

-----

《無限地帯》

土地

無限地帯はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{2}, {T}, 無限地帯を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから互いに同じ土地タイプを持つ基本土地・カード最大２枚を探し、それらをタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* あなたは、《無限地帯》の最後の能力により基本土地・カードを１枚のみ見つけることを選んでもよい。

-----

《面晶体の掘削者、ザダ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー ― ゴブリン・同盟者

３/３

あなたが面晶体の掘削者、ザダのみを対象としてインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、その呪文が対象にできてあなたがコントロールしている他のクリーチャー１体につき、その呪文を１回コピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。

\* 《面晶体の掘削者、ザダ》の能力は、あなたが《面晶体の掘削者、ザダ》１体のみを対象として、他のオブジェクトやプレイヤーは対象とせずに、インスタントかソーサリーである呪文を唱えるたびに誘発する。

\* あなたが複数の対象群を持つインスタントかソーサリーである呪文を唱え、そのすべての対象群が《面晶体の掘削者、ザダ》１体のみを対象とするなら、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力は誘発する。各コピーも同様に、それぞれあなたの他のクリーチャーのうち１体のみを対象とすることになる。あなたは、コピーの対象を他のクリーチャーに変更することはできない。

\* あなたがコントロールしているクリーチャーのうち、元の呪文の対象にできないもの（たとえば、被覆能力やプロテクション能力を持つもの、対象の制限に抵触するもの、その他いかなる理由であれ）は、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力では単に無視する。

\* すべてのコピーはあなたがコントロールする。それらのコピーをスタックに置く順番はあなたが選ぶ。元の呪文は、スタック上でそれらのコピーの下にあるので、最後に解決されることになる。

\* この能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。（《面晶体の掘削者、ザダ》の能力自体のような）プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。

\* コピーした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。異なるモードを選ぶことはできない。

\* コピーする呪文に、それを唱えた際に値を決めたＸ（たとえば、《とどろく雷鳴》のようなＸ）があるなら、コピーも同じＸの値になる。

\* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや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支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

-----

《モグの下働き》

{1}{R}

クリーチャー ― ゴブリン

３/３

モグの下働きは単独では攻撃もブロックもできない。

\* あなたが《モグの下働き》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２体で一緒に攻撃やブロックをできる。

\* 《モグの下働き》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、《モグの下働き》は対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃することができる。同様に、他のブロック・クリーチャーは《モグの下働き》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。

\* 《モグの下働き》が攻撃かブロックをした後では、一緒に攻撃かブロックを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。

\* 《モグの下働き》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、《モグの下働き》とそのクリーチャーと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、《モグの下働き》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一緒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。

-----

《安らかなる眠り》

{1}{W}

エンチャント

安らかなる眠りが戦場に出たとき、すべての墓地からカードをすべて追放する。

カードかトークンがいずれかの領域から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

\* 《安らかなる眠り》が戦場にある間は、カードやトークンがプレイヤーの墓地に置かれることはないので、クリーチャーが死亡するたびに誘発する能力は誘発しない。

\* 《安らかなる眠り》が呪文によって破壊されたなら、《安らかなる眠り》は追放され、その後その呪文はオーナーの墓地に置かれる。

\* 《安らかなる眠り》が戦場にある間にカードを捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、カードを捨てたときに作用する能力（たとえばマッドネス）は依然として機能する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力（たとえば《燃え立つチャンドラ》の１つ目の能力）は、追放領域にあるそのカードを参照できる。

-----

《野生の狩りの達人》

{2}{G}{G}

クリーチャー ― 人間・シャーマン

３/３

あなたのアップキープの開始時に、緑の２/２の狼・クリーチャー・トークンを１体生成する。

{T}：クリーチャー１体を対象とする。あなたがコントロールしているアンタップ状態の狼・クリーチャーをすべてタップする。これによりタップされた各狼はそれぞれ、その対象としたクリーチャーに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。そのクリーチャーはそれらの狼に、自身のパワーに等しい点数のダメージを、自身のコントローラーの望むように分割して与える。

\* あなたがコントロールしているすべての狼は、起動型能力の効果の一部としてタップされる。コストとしてタップされるわけではない。プレイヤーは能力の起動に対応して、狼をタップしたりアンタップしたり、また狼を生成したり除去したりできる。

\* 《野生の狩りの達人》の能力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、この能力は打ち消される。あなたは狼をタップせず、何もダメージを与えも与えられもしない。

\* 対象としたクリーチャーは、この能力の効果の一部としてタップされた狼・クリーチャーにのみダメージを与えることができる。

\* 対象としたクリーチャーのコントローラーは、能力の起動時には、そのクリーチャーがダメージを与える狼を選んだり、与えるダメージの分割を行ったりしない（なぜならば、そのダメージを与えられる狼は対象ではないからである）。そのプレイヤーは、能力の解決時にそれらを行う。ダメージを与える狼を選んで、それらにダメージが与えられて、致死ダメージが与えられたものが破壊されるまでの間には、対応できるタイミングはない。それらの狼のうちの１体に再生の盾を与えたり、それをダメージ軽減呪文の対象としたり、その他何かを行いたいのであれば、この能力が解決される前に行う必要がある（つまり、どの狼が選ばれて、どのようにダメージが分割されることになるのかを、あなたが知る前に行う必要がある。）

-----

《勇壮な対決》

{1}{G}

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。ターン終了時まで、その前者は＋１/＋２の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。

\* 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、《勇壮な対決》を唱えることはできない。

\* 《勇壮な対決》の解決時点で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場合、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋２の修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象であるが、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋２の修整を受ける。いずれの場合も、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。

-----

《よじれた映像》

{U}

インスタント

クリーチャー１体を対象とし、ターン終了時まで、それのパワーとタフネスを入れ替える。

カードを１枚引く。

\* パワーとタフネスを入れ替える効果は、パワーやタフネスを変更する他の一切の効果よりも後で適用される。どちらの効果が先に生成されたとしても関係ない。

\* 《よじれた映像》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、この呪文は打ち消される。あなたはカードを引かない。

-----

《ラクァタスのチャンピオン》

{4}{B}{B}

クリーチャー ― ナイトメア・ホラー

６/３

ラクァタスのチャンピオンが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは６点のライフを失う。

ラクァタスのチャンピオンが戦場を離れたとき、そのプレイヤーは６点のライフを得る。

{B}：ラクァタスのチャンピオンを再生する。

\* 《ラクァタスのチャンピオン》の２つ目の能力の解決に際し、６点のライフを得るプレイヤーとは１つ目の能力の対象であったプレイヤー（または、その能力がまだスタック上にあるなら、その能力の対象であるプレイヤー）である。

-----

《リシャーダの港》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{1}, {T}：土地１つを対象とし、それをタップする。

\* あなたが呪文を唱えたり能力を起動したりすると宣言した後は、その呪文や能力へ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土地をタップしてあなたの支払いを妨害するようなことはできない。

-----

《連合の秘宝》

{3}

アーティファクト

{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。

{T}：連合の秘宝の上に蓄積カウンターを１個置く。

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、連合の秘宝の上から蓄積カウンターをすべて取り除く。これにより取り除かれた蓄積カウンター１個につき、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。

\* 複数の蓄積カウンターを《連合の秘宝》から一度に取り除く場合、それぞれ異なる色のマナを加えてもよい。

\* 各ターンの１回目のメイン・フェイズのみが戦闘前メイン・フェイズである。他のメイン・フェイズや戦闘フェイズが加わった（たとえば、《連続突撃》によって加わった）としてもそうである。

-----

《練達の変身術士、ジャリラ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

２/２

{2}{U}, {T}, 他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：伝説でないクリーチャー・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ公開する。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

\* あなたのライブラリーに伝説でないクリーチャー・カードが入っていない場合には、あなたはライブラリーにあるすべてのカードを公開して、無作為の順番で置くことになる。これはルール上はライブラリーを切り直すことには当たらないが、ライブラリーのカード全体を無作為化し、どのプレイヤーもカードの順番を一切知ることができなくなるという点は同様である。

-----

《罠の橋》

{3}

アーティファクト

パワーがあなたの手札のカードの枚数より大きいクリーチャーでは攻撃できない。

\* 《罠の橋》の効果は、プレイヤー（あなたを含む）が攻撃クリーチャーを宣言するときにのみ、あなたの手札にあるカードの枚数を見る。クリーチャーが適正に攻撃した後で、それのパワーやあなたの手札にあるカードの枚数が変わったとしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

-----

《輪の大魔術師》

{2}{R}

クリーチャー ― 人間・ウィザード

３/３

{1}{R}, {T}, 輪の大魔術師を生け贄に捧げる：各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を捨て、その後カードを７枚引く。

\* 《輪の大魔術師》の能力の解決時に、各プレイヤーのライブラリーにあるカードが７枚未満であった場合、ゲームは引き分けになる。

-----

《ヴェズーヴァの多相の戦士》

{3}{U}{U}

クリーチャー ― 多相の戦士

０/０

ヴェズーヴァの多相の戦士が戦場に出るか表向きになるに際し、あなたは戦場にある他のクリーチャー１体を選んでもよい。そうしたなら、ヴェズーヴァの多相の戦士が裏向きになるまで、ヴェズーヴァの多相の戦士はそのクリーチャーのコピーになるとともに「あなたのアップキープの開始時に、あなたはこのクリーチャーを裏向きにしてもよい。」を得る。

変異{1}{U}

\* 《ヴェズーヴァの多相の戦士》の、コピーになる能力は置換効果である。クリーチャーを表向きにすることも置換効果を適用することもスタックを使用しないので、あなたが《ヴェズーヴァの多相の戦士》を表向きにすると宣言してからそれがあなたが選んだクリーチャーのコピーになるまでの間には、プレイヤーが何らかの処理を行うことはできない。

\* 《ヴェズーヴァの多相の戦士》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

\* 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。

\* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《ヴェズーヴァの多相の戦士》である場合）には、《ヴェズーヴァの多相の戦士》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものをコピーする。

\* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《ヴェズーヴァの多相の戦士》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合でも《ヴェズーヴァの多相の戦士》はトークンではない。

\* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《ヴェズーヴァの多相の戦士》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。同様に、選ばれたクリーチャーの「[このクリーチャーが]表向きになるに際し」や「[このクリーチャーが]表向きになったとき」の能力も、《ヴェズーヴァの多相の戦士》が表向きになるなら機能する。

\* 何らかの理由によって《ヴェズーヴァの多相の戦士》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《ヴェズーヴァの多相の戦士》はそのクリーチャーのコピーになれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

\* 《ヴェズーヴァの多相の戦士》が裏向きになったとき、それのコピーの効果は終了する。それが裏向きである間は、それは２/２の裏向きの《ヴェズーヴァの多相の戦士》であり、{1}{U}の変異コストを支払って表向きにできる。

\* 《ヴェズーヴァの多相の戦士》が表向きであって他のクリーチャーをコピーしている間にそれを他のクリーチャーがコピーしたなら、その新しいクリーチャーは《ヴェズーヴァの多相の戦士》がコピーしているものになるとともに「このクリーチャーを裏向きにしてもよい」の能力を得るが、変異{1}{U}は得ない。そのクリーチャーがその後裏向きになったとしても、それのコピー効果は適用され続け、それはそれがコピーしているものが裏向きになったものになる。それがコピーしているクリーチャーが変異を持っているなら、それを表向きにできる。それがコピーしているクリーチャーが変異を持っていないなら、それは裏向きのままどうにもならない。

\* 《ヴェズーヴァの多相の戦士》が裏向きのクリーチャーをコピーしたなら、それは表向きの、それが自分自身に与えた能力以外の能力を持たない、無色の２/２の名前のないクリーチャーになる。

-----

*マジック：ザ・ギャザリング*、*マジック*、*アモンケット*、*タルキール覇王譚*、および*イクサランの相克*は、アメリカおよびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2018 Wizards.