

# 『ラヴニカ・リマスター』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2023 年 11 月 20 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで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。Magic.Wizards.com/Rules から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

「カード別注釈」の各章では、当該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

### カードの使用可否

『ラヴニカ・リマスター』のカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットの構築戦で使用可能である。特に、これらのカードの多くは、スタンダード、パイオニアのフォーマットでは使用できない。

Magic.Wizards.com/Formats から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。

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

### 再録メカニズム

『ラヴニカ・リマスター』では、キーワード能力、キーワード処理、能力語、さらに名前を持たないメカニズムが、合わせて 20 種類以上再録されている。これらのメカニズムを持つカードは、必要に応じて「カード別注釈」の章に個別の注釈がある。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。

この章では、最も目にするメカニズムや最も複雑なメカニズムについて注釈する。

### 再録メカニズム：分割カード

時に、一面しかないカードが物足りないと感じる時がある。そこで登場するのが分割カードだ。追加のオプションによってすべてが解決するわけではないが、なにかしら役に立つはずだ！

《強撃》

{R/G}{R/G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体と、クリーチャーやプレインズウォーカーのうちあなたがコントロールしていない 1 体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点

数のダメージを与える。

///

《脅威》

{2}{R}{G}

ソーサリー

トランプルを持つ赤緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 分割カードを唱える場合、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分の唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードに表面が2つある。呪文がスタックにある間は、あなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 分割カードは、単一のカードである。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカード1枚を捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《強撃+脅威》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前2つを持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタックにない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《強撃+脅威》は、あなたのライブラリーにある間、マナ総量は6である。何らかの効果によってあなたがマナ総量が4以下のカードを探することができる場合、《強撃+脅威》を探することはできない。
- 何らかの効果によって特定の特性を持つ呪文を唱えることができる場合、あなたが唱える半分の特性のみを考慮する。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地にあるカードの中からマナ総量が2以下でありインスタントかソーサリーである呪文を唱えることができる場合、これにより《強撃》を唱えることができても、《脅威》を唱えることはできない。

## 再録メカニズム：ショックランド

旧『ラヴニカ』ブロックで登場した全10枚のショックランドが『ラヴニカ・リマスター』で帰ってくる。

《踏み鳴らされる地》

土地 — 山・森

({T} : {R}か{G}を加える。)

踏み鳴らされる地が戦場に出るに際し、2点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- ほとんどの2色土地とは異なり、この土地は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本ではないので、《開門》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『イクサラン』セットの)《水没した地下墓地》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

## 再録メカニズム：門

旧『ラヴニカ』ブロックでデビューした10つのギルド門も『ラヴニカ・リマスター』で帰ってくる。

《イゼットのギルド門》

土地 — 門

イゼットのギルド門はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}か{R}を加える。

- 門というサブタイプにルール上で特筆すべき点はないが、他の呪文や能力がそれを参照する場合がある。

- 門は基本土地タイプではない。

## 再録メカニズム：召集

セレズニア議事会は、クリーチャーをたくさん集めれば大それたことを成し遂げられると知っている。それも、戦闘中にかぎった話ではない！召集を持つ呪文は、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャーをその支払いのためにタップさせてくれる。あなたがタップする各クリーチャーはそれぞれ、そのクリーチャーの色か不特定マナ1点分を支払うのだ。

《召喚の調べ》

{X}{G}{G}{G}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

あなたのライブラリーから、マナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 呪文を召集するためにアンタップ状態の攻撃・クリーチャーかブロック・クリーチャーをタップすることで、そのクリーチャーの攻撃やブロックを止めることはできない。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。

## 再録メカニズム：発掘

墓地にカードを置くことはできるが、それらが墓地に残り続けるとは限らない。少なくとも、ゴルガリ団がいる限りは。ほんの数枚のカードを切削するだけで、カード1枚を引く代わりにあなたの墓地にあり発掘を持つカード1枚を手札に戻すことができる。

《ゴルガリの墓トロール》

{4}{G}

クリーチャー — トロール・スケルトン

0/0

ゴルガリの墓トロールは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

{1}, ゴルガリの墓トロールの上から+1/+1カウンターを1個取り除く：ゴルガリの墓トロールを再生する。

発掘6（あなたがカード1枚を引くなら、代わりにカード6枚を切削してもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードをあなたの手札に戻す。）

- 発掘は「カードを引く」というイベントであればどれでも置換できる。ドロウ・ステップにカードを引くことのみではない。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたが手札にカードを加えることは、カードを引くことではない。発掘はそのイベントを置換できない。
- 1回のカードを引くイベントを、複数の発掘能力が置換することはできない。

- あなたのライブラリーに十分な数のカードがないなら、発掘能力は使用できない。
- あなたがカードの発掘能力を適用して、カードを引くことを置換すると宣言してから、カードを手札に戻しカードを切削し終わるまでの間には、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- カードを複数枚引くなら、カードを引くことは1度に1枚ずつ行う。たとえば、あなたがカードを2枚引くように指示されて、1枚目のカードを引くことを発掘能力で置換したとする。墓地にある他のカード（その発掘能力によって切削したカードでもよい）の発掘能力を使って、次のカードを引くことも置換できる。

## 再録メカニズム：教導

あなたの下っ端クリーチャーが高みを目指すにはどうしたらよいだろうか？そんなのは、ボロス軍がちょちょっと指導すればお安い御用！「蛙の子は蛙」は錆びついた考え方なのだ。教導を持つクリーチャーが攻撃したとき、あなたはパワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《軍勢の戦親分》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・兵士

2/2

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターを1個置く。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを1体生成する。ターン終了時まで、そのトークンは速攻を得る。この戦闘で、そのトークンは可能なら攻撃する。

- 教導では、教導を持つクリーチャーのパワーと対象のクリーチャーのパワーを、2回比較する。誘発型能力がスタックに置かれる時点で一度比較し、誘発型能力が解決される時点でもう一度比較する。より大きなクリーチャーを教導能力の対象にするために、クリーチャーのパワーを増やそうとするなら、その最後の機会は戦闘開始ステップの間である。
- 能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが攻撃クリーチャーのパワー以上であった場合、教導能力によって+1/+1カウンターを置くことはない。たとえば、教導を持つ3/3のクリーチャーが2体で攻撃し、両方の教導能力が同じ2/2のクリーチャーを対象としたとする。先に解決された能力がその上に+1/+1カウンターを置き、後に解決された能力は何もしない。
- 教導を持つクリーチャーが、教導がスタック上にある間に戦場を離れたなら、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを使用して、対象としたクリーチャーのパワーがそれよりも小さいかどうかを判断する。

## 再録メカニズム：強請

オルゾフ組は誰彼構わず貸しを作るのが好きらしい。強請のメカニズムの場合、あなたが呪文1つを唱えるたび、{W/B}を支払うことで各対戦相手からそれぞれ1点のライフを奪い取る。

《聖堂の護衛》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/4

防衛

強請（あなたが呪文1つを唱えるたび、{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはその点数分のライフを得る。）

- あなたは強請の誘発型能力1つにつき最大1回{{W/B}}を支払ってもよい。その能力の解決時に、あなたは支払うかどうかを決定する。

- 強請によってあなたが得るライフの点数は、失ったライフの総点数に基づく。あなたの対戦相手の人数である必要はない。たとえば、対戦相手のライフ総量を（そのプレイヤーが《白金の帝像》をコントロールしているなどにより）変えられなかった場合、あなたがライフを得ない。
- 強請能力はプレイヤーを対象に取らない。
- 強請能力は、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。

## 再録メカニズム：絢爛

ラクドス教団は良い芝居に目がない。そういった芝居には火傷がつきものだが。このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、絢爛コストで呪文を唱えてより少ないコストを支払ったり、追加の効果を得ることができるのだ！

《舞台照らし》

{2}{R}

ソーサリー

絢爛{R}（このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文を、マナ・コストではなく絢爛コストで唱えてもよい。）

あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらのカードをプレイしてもよい。

- プレイヤーがダメージを受けると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- 絢爛はこのターンに対戦相手がライフを失っている事のみを見る。対戦相手のライフ総量が以前より低いかどうかを見るわけではない。たとえば、対戦相手が1点のライフを失って、同じターンに2点のライフを得た場合、そのターン中にあなたはその絢爛で呪文を唱えることができる。
- 絢爛はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変化させない。たとえば、あなたは絢爛を持つソーサリーを、対戦相手のターン中に唱えることはできない。たとえそのターンにそのプレイヤーがライフを失っていたとしても唱えられない（ただし、他の何らかの効果によってそれが可能な場合を除く）。
- 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（たとえば、絢爛コスト）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、呪文のマナ総量は変わらない。
- カードの絢爛コストは、対戦相手が失ったライフの点数や、ライフを失った対戦相手の人数には関係なく、一定である。
- 多人数戦で、対戦相手1人がライフを失い、そのターン、後になってゲームから除外された場合にも、呪文を絢爛コストで唱えることができる。（あるプレイヤーのターン中にそのプレイヤーがゲームから除外された場合には、そのターンをアクティブ・プレイヤーがいないまま続ける。）

## 再録メカニズム：進化

シミック連合にとって自然保護はきわめて重要。とはいえ、変化は自然の循環の中で重要な役割を担っている。進化を持つクリーチャーは、まさにそれを体現している。何故なら、そのクリーチャーよりも大きいパワーかタフネスを持つクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るたびにそのクリーチャーは成長するのだ。

《雲ヒレの猛禽》

{U}

クリーチャー — 鳥・ミュータント

0/1

飛行

進化（クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーのパワーか

タフネスがこのクリーチャーよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 進化のためにクリーチャー2体の数値を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- クリーチャー1体があなただのコントロール下で戦場に出るたびに、そのパワーとタフネスを進化を持つクリーチャーのパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの特性がどちらも大きくない場合、進化は一切誘発しない。
- 進化が誘発する場合、能力の解決時点で再び特性の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが進化が解決する前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後のときのパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- クリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、進化が誘発するかを決定するときにそれらのカウンターも考慮に入れる。たとえば、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出た1/1のクリーチャーは、2/2のクリーチャーの進化能力を誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、進化能力が複数回誘発することがある。ただし数値の比較は、それらのうち1つの能力が解決するたびに1回ずつ行われる。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、3/3のクリーチャー2体が戦場に出たなら、進化は2回誘発する。1つ目の能力が解決されて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個が置かれる。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも進化を持つクリーチャーよりも大きくないので、その能力は何もしない。
- 進化能力が解決される際に数値を比較するとき、より大きい数値がパワーからタフネスに変わる可能性がある。そうした場合も、この能力は解決し、あなたは進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、1/3のクリーチャー1体があなただのコントロール下で戦場に出た場合、そのタフネスの方が大きいため進化が誘発する。これに対応して1/3のクリーチャーは+2/-2の修整を受ける。進化の誘発型能力の解決時には、そのパワーの方が大きくなっている。進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

## 再録メカニズム：居住

セレスニア議事会は常に新顔を求めている。居住のメカニズムは、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンのコピーを作ることで、そういった新しい委員を勧誘するというものだ。

《天空の目》

{3}{W}

インスタント

飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、居住を行う。(あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークン1つを生成する。)

- 居住は、あなたがコピーしているクリーチャー・トークンを対象とするわけではない。居住の処理を行うに際し、あなたはそのクリーチャー・トークンを選ぶ。あなたはコントロールしているクリーチャー・トークンであれば、どれを選んでもよい。何らかの呪文や能力によってあなたがクリーチャー・トークン1体を生成し、(たとえば《天空の目》のように)その後居住を行うよう指示された場合、あなたは先ほど生成したトークンをコピーしても、あなたがコントロールしていてそれでないクリーチャー・トークンをコピーしてもよい。
- これでないクリーチャーのコピーであるクリーチャー・トークンをコピーすることを選んだ場合は、新しいクリーチャー・トークンは元のトークンがコピーしているものの特性をコピーする。
- 新しいクリーチャー・トークンは、元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。

- 新しいトークンは、元のトークン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、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。
- コピーされたトークンの戦場に出たときに誘発する能力は、新しいトークンが戦場に出たときに誘発する。コピーされたトークンの「[[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]」能力も同様に機能する。
- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。

## カード別注釈

### 《悪意ある妨害》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

諜報1を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。そのカードをあなたの墓地に置いてよい。)

- 打ち消されない呪文も《悪意ある妨害》の適正な対象である。その呪文は《悪意ある妨害》の解決時に打ち消されないが、あなたは諜報1を行う。

### 《アゾリウスのギルド魔道士》

{W/U}{W/U}

クリーチャー — ヴィダルケン・ウィザード

2/2

{2}{W}：クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

{2}{U}：起動型能力1つを対象とする。それを打ち消す。(マナ能力は対象にできない。)

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。

### 《アゾリウスの拘引者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/1

アゾリウスの拘引者が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを留置する。(次のあなたのターンまで、そのクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、その起動型能力は起動できない。)

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。留置されたパーマネントの起動型能力は、マナ能力も含め、誰も起動できない。
- 留置されたパーマネントの常在型能力は適用される。留置されたパーマネントの誘発型能力も誘発する。
- クリーチャーが攻撃やブロックをしているときに留置された場合、そのクリーチャーは戦闘から取り除かれない。それはアタックやブロックをし続ける。
- そのパーマネントが留置されたときにパーマネントの起動型能力がスタック上に置かれているなら、その能力は影響を受けない。
- クリーチャーでないパーマネントが留置され、その後でクリーチャーになった場合、それでは攻撃もブロックもできない。

- プレイヤーが多人数戦のゲームから離れたときに、そのプレイヤーの次のターンまたはそのターンの特定の時点まで続く継続的効果は、そのターンが通常始まる時点まで続く。その種の効果は、ただちに消滅するわけでも永続するわけでもない。

#### 《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

対戦相手は、マナ総量が自分がコントロールしている土地の数より大きくクリーチャーでない呪文を唱えられない。

対戦相手が呪文1つを唱えるたび、それを唱えるためにマナが支払われていない場合、その呪文を打ち消す。

- （フラッシュバックや待機によってマナ・コストを支払わずに呪文を唱える効果などの）呪文を唱えるためのコストを変更したり置き換えたりする効果は呪文のマナ総量には影響しないので、《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》の1つ目の能力によってその呪文を唱えられないかどうかにも影響しない。
- プレイヤーは、《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》の2つ目の能力によって打ち消されると分かっている呪文を唱えてもよい。呪文を唱えたときに誘発する能力があれば誘発し、適切であれば解決される。唱えた呪文を考慮する効果があれば、適切であれば考慮される。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のマナ総量を決定する。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく呪文を唱える場合には、他の何らかのルールや効果によってマナを支払って唱えることが特に許可されていないかぎり、その呪文のマナ・コストを支払って唱えることを選ぶことはできない。ただし、その呪文にマナを必要とする追加コストがあるなら、それを支払うことで《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》の最後の能力の誘発を妨げることができる。

#### 《アゾリウスの大司法官》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

アゾリウスの大司法官が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大2体を対象とする。それらを留置する。（次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、それらの起動型能力は起動できない。）

- 2体のクリーチャーは同じ対戦相手がコントロールしていても、異なる対戦相手がコントロールしていてもよい。
- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの(:)を含む。留置されたパーマネントの起動型能力は、マナ能力も含め、誰も起動できない。
- 留置されたパーマネントの常在型能力は適用される。留置されたパーマネントの誘発型能力も誘発する。
- クリーチャーが攻撃やブロックをしているときに留置された場合、そのクリーチャーは戦闘から取り除かれない。それはアタックやブロックをし続ける。
- そのパーマネントが留置されたときにパーマネントの起動型能力がスタック上に置かれているなら、その能力は影響を受けない。
- クリーチャーでないパーマネントが留置され、その後でクリーチャーになった場合、それでは攻撃もブロックもできない。
- プレイヤーが多人数戦のゲームから離れたときに、そのプレイヤーの次のターンまたはそのターンの特定の時点まで続く継続的効果は、そのターンが通常始まる時点まで続く。その種の効果は、ただちに消滅するわけでも永続するわけでもない。



### 《圧縮》

{U}

インスタント

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、それは-4/-0の修整を受ける。

超過{2}{U}（この呪文を超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていないすべてのクリーチャーは-4/-0の修整を受ける。）

- 《圧縮》の超過コストを支払わない場合は、この呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや（超過コストなどの）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、呪文のマナ総量は変わらない。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。

### 《暴れ回る裂き角》

{4}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

暴動（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個や速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

- 暴動は置換効果である。どのプレイヤーも、あなたが行う+1/+1カウンターか速攻かの選択に対応することはできず、それらのいずれも持たずにそのクリーチャーが戦場にあるというタイミングで何らかの処理を行うこともできない。
- 戦場に出るクリーチャーが暴動を持っているが、それの上に+1/+1カウンターを置くことができないなら、それは速攻を得る。
- あなたが、クリーチャーが速攻を得ることを選んだなら、それは速攻を永続的に持ち続ける。そのターンが終わったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、速攻は失われない。

### 《安全の領域》

{4}{W}

エンチャント

プレイヤーは、攻撃するクリーチャー1体につき{X}を支払わないかぎり、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。Xは、あなたがコントロールしているエンチャントの数に等しい。

- あなたが《安全の領域》をコントロールしている場合、対戦相手は「可能なら」攻撃する各クリーチャーについて、コストを支払わないことによってあなたを攻撃しない選択をすることができる。他に攻撃するプレイヤーやパーマネントが存在しないなら、そのクリーチャーは単に攻撃しない。

### 《イゼットのギルド魔道士》

{U/R}{U/R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

{2}{U}：あなたがコントロールしていてマナ総量が2以下であるインスタント・呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

{2}{R}：あなたがコントロールしていてマナ総量が2以下であるソーサリー・呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《イゼットのギルド魔道士》の能力は、マナ総量が適切であってインスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。対象のあるものに限らない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを与える対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- 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。
- 呪文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、コピーを解決する時点で個別に行う。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それは元の呪文が解決されるより先に解決される。

#### 《イゼットの魔除け》

{U}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- クリーチャーでない呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- クリーチャー1体を対象とする。イゼットの魔除けはそれに2点のダメージを与える。
- カード2枚を引く。その後、カード2枚を捨てる。
- 最後のモードを選んだなら、カード2枚を引きカード2枚を捨てるということは、すべて《イゼットの魔除け》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。

#### 《一面の視線》

{2}{U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、占術1を行う。

{5}{U}：土地でないパーマネント1つを対象とする。それと一面の視線のコントロールを交換する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《一面の視線》の最後の能力の効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《一面の視線》が戦場を離れたとしても消滅しない。
- 《一面の視線》の最後の能力の解決時に、《一面の視線》が戦場にしなければならず、対象とした土地でないパーマネントは適正な対象でなければならない。そのどちらかが成立していなければ、この能力は何もしない。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、対象とした土地でないパーマネントのコントロールをあなたに与えていた効果は終了する。

#### 《稲妻のらせん》

{R}{W}

## インスタント

1つを対象とする。稲妻のらせんはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

- 《稲妻のらせん》の解決時に、選んだ対象がすべて不適正な対象であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは3点のライフを得ない。

### 《猪の崇神、イルハグ》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 猪・神

6/6

トランプル

猪の崇神、イルハグが攻撃するたび、あなたの手札にあるクリーチャー・カード1枚を、タップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーをあなたの手札に戻す。

猪の崇神、イルハグが死亡したか戦場から追放領域に置かれたとき、これをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置いてよい。

- あなたはその新しいクリーチャーがプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。《猪の崇神、イルハグ》が攻撃しているクリーチャーがプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。
- 新たに戦場に出たクリーチャーは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、《間に合わせの大隊》にあるような、クリーチャーが「攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 新たに戦場に出たクリーチャーが終了ステップ以前に戦場を離れた場合（たとえば、それが戦闘で死亡した場合）には、そのカードは現在の領域に残り、あなたの手札に戻らない。
- 新たに戦場に出たクリーチャーが終了ステップの開始時に誘発する能力を持っていたなら、その能力は誘発して解決される。そのクリーチャーが終了ステップ中に、その能力の解決前手札に戻されたとしても、解決される。
- 《猪の崇神、イルハグ》が、その最後の能力がスタック上にある間に墓地や追放領域を離れたなら、それはその新しい領域に残る。それが墓地か追放領域であったとしても、そこに残る。
- 《猪の崇神、イルハグ》のオーナーのライブラリーにカードが2枚以下しかない場合は、その最後の能力の解決時に、それはライブラリーの一番下に置かれる。
- あなたが他のプレイヤーの《猪の崇神、イルハグ》をコントロールしているときにそれが死亡したなら、そのカードをオーナーのライブラリーに置くかどうかはあなたが決める。
- 何らかの効果が、《猪の崇神、イルハグ》を追放して即座に戦場に戻すなら、その最後の能力は誘発するが何も効果がない。しかし、何らかの効果によって《猪の崇神、イルハグ》が追放されて後になってから戦場に戻るなら、それよりも先に《猪の崇神、イルハグ》の能力によってそのカードをオーナーのライブラリーに置いてよい。そうしたなら、それを追放した効果によって後の時点でそれが戻ることはない。
- 多人数戦では、あなたが他のプレイヤーの《猪の崇神、イルハグ》をあなたのコントロール下で戦場に出したなら、それはあなたがゲームから除外される際に追放されることになる。あなたがその《猪の崇神、イルハグ》のコントローラーであれば、その誘発型能力もあなたがコントロールしているが、あなたはゲームから除外されてしまったので、その能力は解決されず、そのカードは追放領域に残る。同様に、あなたが戦場に出した他のプレイヤーの《猪の崇神、イルハグ》が破壊されると同時にあなたがゲームに敗北したなら、それはオーナーの墓地に残る。
- 《猪の崇神、イルハグ》が死亡し、それがあなたの統率者であったなら、その能力によりそれがあなたのライブラリーに置かれる前にあなたはそれを統率領域においてもよい。これによりあなたが統率者を救ったなら、それをあなたのライブラリーに置くことはできない。それが追放される場合も同様である。

### 《ウォジェクの護衛》

{2}{R}

## クリーチャー — 人間・兵士

3/3

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

ウォジェクの護衛は単独では攻撃もブロックもできない。

- あなたが《ウォジェクの護衛》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体と一緒に攻撃やブロックをできる。
- 《ウォジェクの護衛》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーは同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃する必要はない。たとえば、《ウォジェクの護衛》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《ウォジェクの護衛》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。
- 《ウォジェクの護衛》は、それ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戦闘から取り除かれることはない。
- 《ウォジェクの護衛》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、《ウォジェクの護衛》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、《ウォジェクの護衛》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。

## 《蠢く甲虫》

{1}{G}

クリーチャー — 昆虫

2/2

活用{5}{G}（{5}{G}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。その上にこのカードのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。活用はソーサリーとしてのみ行う。）

- 活用を持つクリーチャー・カードを追放することは、活用能力の起動コストの一部である。この能力が起動されコストが支払われたら、そのクリーチャー・カードを墓地から取り除くことでその能力の起動を阻止しようとしても手遅れとなる。

## 《疫病造り師》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・シャーマン

3/2

疫病造り師が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を生け贄に捧げる。それができない各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

- 《疫病造り師》の能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたパーマメントがすべて同時に生け贄に捧げられる。次に、同じ順番で、パーマメントを生け贄に捧げなかった各プレイヤーが手札のカードをそれぞれ1枚ずつ公開せずに選び、その後選ばれたカードが同時に捨てられる。
- 各プレイヤーは、自分がコントロールしているクリーチャーとプレインズウォーカーの中から自分が望むように生け贄に捧げるパーマメントを選ぶ。他のプレイヤーが生け贄に捧げるべきパーマメントのタイプをあなたが選ぶわけではない。
- 《疫病造り師》を、それ自身の能力でそのコントローラーが生け贄に捧げるクリーチャーにすることができる。

## 《演劇の舞台》

土地

{T} : {C}を加える。

{2}, {T} : 土地1つを対象とする。演劇の舞台は、この能力を持つことを除きそのコピーになる。

- 最後の起動型能力によるコピー効果は持続期間を持たない。それは《演劇の舞台》が戦場を離れるか他のコピー効果がそれを上書きするまで継続する。そのパーマネントは《演劇の舞台》の1つ目の能力を持たなくなる。
- 土地のコピー可能な値とは、それに書かれていることに他のコピー効果による変更を適用したものである。カウンターや他の効果はコピーされない。一時的な効果によってクリーチャーになっているが土地でもある土地（《天界の列柱》など）をコピーしたなら、《演劇の舞台》は単にクリーチャーになっていない土地になる。
- 《演劇の舞台》は、それがコピーになったときにアンタップ状態にならない。対象の土地がアンタップ状態であったとしても関係ない。
- 《演劇の舞台》がコピーしている土地の戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。《演劇の舞台》はすでに戦場に出ているからである。同様に、「この土地が戦場に出るに際し」や「この土地は、～状態で戦場に出る」といった効果（たとえば、《暗黒の深部》の効果）は適用されない。

## 《炎樹族の蛮人》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/1

暴動（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個や速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

炎樹族の蛮人が攻撃するたび、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 暴動は置換効果である。どのプレイヤーも、あなたが行う+1/+1カウンターか速攻かの選択に対応することはできず、それらのいずれも持たずにそのクリーチャーが戦場にあるというタイミングで何らかの処理を行うこともできない。
- 戦場に出るクリーチャーが暴動を持っているが、それの上に+1/+1カウンターを置くことができないなら、それは速攻を得る。
- あなたが、クリーチャーが速攻を得ることを選んだなら、それは速攻を永続的に持ち続ける。そのターンが終わったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、速攻は失われない。

## 《エンチャント複製》

{2}{U}

エンチャント

エンチャント複製を、戦場にあるエンチャント1つのコピーとして戦場に出してもよい。

- 《エンチャント複製》はコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以上のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしているかそれがトークンである場合を除く）。これ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、それの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- （選ばれたクリーチャーが別の《エンチャント複製》である場合など）選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合は、《エンチャント複製》はその選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンなら、《エンチャント複製》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。《エンチャント複製》はトークンにならない。

- これにより《エンチャント複製》がオーラをコピーするなら、それが戦場に出る直前に、あなたはそのオーラがエンチャントするものを選ぶ。そのオーラと同時に戦場に出たパーマネントを選ぶことはできない。そのオーラは、それがエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントを選んでもよい。その選ばれたエンチャントするものは、そのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならぬので、これによりそのオーラの特性のうちの一つについてプロテクション（その特性）を持つプレイヤーやパーマネントを選ぶことはできない。オーラが適正にエンチャントできるものがなければ、それが戦場に出ることはない。それが呪文として解決されている場合にはオーナーの墓地に置かれ、スタック以外の領域から出ようとしている場合には《エンチャント複製》はその領域に残る。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、《エンチャント複製》が戦場に出たときに誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このエンチャント]が戦場に出るに際し、」や「[このエンチャント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。
- 何らかの理由によって《エンチャント複製》がこれでないパーマネントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるパーマネントしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合には、《エンチャント複製》は単に無意味な能力を持つエンチャントとして戦場に出る。そうする理由が何かしらあったのだろう。

#### 《大いなる創造者、カーン》

{4}

伝説のプレインズウォーカー — カーン

5

対戦相手がコントロールしているアーティファクトの起動型能力は起動できない。

+1：クリーチャーでないアーティファクト最大1つを対象とする。次のあなたのターンまで、それはパワーとタフネスがそれぞれそのmana総量に等しいアーティファクト・クリーチャーになる。

-2：ゲームの外部にありあなたがオーナーであるアーティファクト・カード1枚を公開するか、追放領域にありあなたがオーナーである表向きのアーティファクト・カード1枚を選ぶかしてもよい。そのカードをあなたの手札に加える。

- 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの（:）を含む。《大いなる創造者、カーン》の能力は、誘発型能力（「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている）には影響しない。
- 《大いなる創造者、カーン》の1つ目の能力は、戦場にあるアーティファクトにのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力は、依然として起動できる。
- 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、そのコントローラーの最も近いターンの開始時からそのプレイヤ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のみ、それで攻撃したりその{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のかには関係ない。
- パーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 《大いなる創造者、カーン》の最後の能力によって、追放領域にある裏向きのカードを手札に加えることはできない。たとえ、それがアーティファクト・カードであることをあなたが知っていたとしても、できない。
- 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。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

#### 《オルゾフの御曹子、テイサ》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/3

白のクリーチャー3体を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

あなたがコントロールしていてこれでない黒のクリーチャー1体が死亡するたび、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《オルゾフの御曹子、テイサ》自身を生け贄に捧げて1つ目の能力を支払ってもよいが、《オルゾフの御曹子、テイサ》が死亡したら2つ目の能力は誘発しない。1つ目の能力を支払うために《オルゾフの御曹子、テイサ》でない白や黒であるクリーチャーが生け贄に捧げられれば、2つ目の能力が誘発する。

《オルゾフの篡奪者、ケイヤ》

{1}{W}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ケイヤ

3

+1：墓地1つにあるカード最大2枚を対象とする。それらを追放する。これにより1枚以上のクリーチャー・カードが追放されたなら、あなたは2点のライフを得る。

-1：マナ総量が1以下であり土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

-5：プレイヤー1人を対象とする。オルゾフの篡奪者、ケイヤはそのプレイヤーに、追放領域にありそのプレイヤーがオーナーであるカードの枚数に等しい点数のダメージを与え、あなたはそれに等しい点数のライフを得る。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、マナ総量が0である。
- 《オルゾフの篡奪者、ケイヤ》の最後の能力によって、あなたは、追放領域にあって対象としたプレイヤーがオーナーであるカードの枚数に等しい点数のライフを得る。何らかの効果によって《オルゾフの篡奪者、ケイヤ》がそのプレイヤーに与えるダメージの点数が、それよりも多かたり少なかったりしても関係ない。

《オルゾフの処罰者》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

1/2

接死

死後1（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。）

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということとはできない。

《回生》

{W/B}{W/B}

ソーサリー

あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

///

《会稽》

{4}{W}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。あなたのライフ総量を2倍にする。そのプレイヤーは自分のライフの端数を切り上げた半分の点数のライフを失う。

- 墓地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。
- プレイヤーのライフ総量を2倍にするとは、そのプレイヤーが必要な量のライフを得て、ライフ総量がそれ以前の2倍の値になるようにすることである。そのプレイヤーのライフ総量が負の値であった場合は、そのプレイヤーが必要な量のライフを失って、ライフ総量と0との差が、

それ以前の2倍の差で下回るようにすることである。他の効果も、このライフを得たり失ったりすることに関係する。

#### 《快樂殺人の暗殺者》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

1/2

接死

解鎖（このクリーチャーを、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出してもよい。これの上に+1/+1カウンターがあるかぎり、これではブロックできない。）

- あなたは、解鎖を持つクリーチャーを+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出すのか、置かれていない状態で出すのかを、それが戦場に出る際を選ぶ。その時点では、プレイヤーがそのクリーチャー・呪文に対応してそれを打ち消そうとしても手遅れである。
- 解鎖能力はクリーチャーがどこから戦場に出たかに関係なく適用される。
- 解鎖を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンターがあるなら、それではブロックできない。それが解鎖能力によって置かれたものでなくてもブロックできない。
- 解鎖を持つクリーチャーがすでにブロックしているときにその上に+1/+1カウンターを置いても、それが戦闘から取り除かれることはない。それはブロックを続ける。

#### 《鍵達人のならず者》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/2

鍵達人のならず者はブロックされない。

鍵達人のならず者が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

- 《鍵達人のならず者》の最後の能力は任意ではない。能力の解決時にあなたがコントロールする唯一のクリーチャーが《鍵達人のならず者》であった場合、あなたはそれをオーナーの手札に戻さなければならない。

#### 《影小道の住人》

{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

1/1

これでない黒のクリーチャー1体がああなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは威嚇を得る。（それはアーティファクト・クリーチャーやそれと共通の色を持つクリーチャーにしかブロックされない。）

- 戦場に出た黒のクリーチャーを《影小道の住人》の能力の対象に選ぶことはできるが、それはそのターン、速攻を持っていないかぎり攻撃できない。
- 《影小道の住人》はそれ自身を能力の対象として選ぶこともできる。

#### 《カズミナの変成》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、すべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが1/1になる。

- 《カズミナの変成》は、それ以前のそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する効果を上書きする。《カズミナの変成》がクリーチャーにつけられた後で効果が適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。



- 《最後の喘ぎ》のようなクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。

#### 《化膿》

{1}{B}{G}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーのうち1つを対象とする。それを破壊する。それは再生できない。

- この呪文はモードを持たない。これは解決時に、対象がクリーチャーやアーティファクトであったらそれを破壊する。対象としてから解決されるまでの間に片方からもう一方に変わったとしても同様である。

#### 《カルテルの貴種》

{W}{B}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

2/2

これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：色1色を選ぶ。ターン終了時まで、カルテルの貴種はプロテクション（その選ばれた色）を得る。

- あなたは能力を解決する時に色を選択する。

#### 《カーンの拠点》

土地

{T}：{C}を加える。

{4}, {T}：増殖を行う。

- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならぬ。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。

#### 《キオーラの堰破り》

{5}{U}

クリーチャー — リバイアサン

5/6

キオーラの堰破りが戦場に出たとき、増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター各種類ごとに、それぞれそのカウンター1個を与える。）

- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。

- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。

#### 《危険な進出》

{3}{G}{G}

エンチャント

{1}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから基本土地タイプを持つ土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- タイプ行に平地、島、沼、山、森と書かれているカードならどれを探してもよい。土地は基本土地である必要はないため、《草むした墓》や《Tropical Island》（熱帯の島）などの土地も探すことができる。

#### 《詭謀》

{2}{U/B}{U/B}

ソーサリー

パワーが2以下であるクリーチャー1体を対象とする。そのコントロールを得る。

///

#### 《奇策》

{3}{U}{B}

ソーサリー

諜報3を行い、その後、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。

- 《詭謀》の効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《詭謀》の解決後にそのクリーチャーのパワーが大きくなったとしても消滅しない。
- 《奇策》により戻すクリーチャー・カードは、諜報を行って墓地に置いたばかりのカードでもよい。
- あなたが諜報を行ってからクリーチャー・カードを戦場に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

#### 《究極の価格》

{1}{B}

インスタント

単色のクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 単色のクリーチャーは持っている色がちょうど1色である。無色のクリーチャーは単色ではない。

#### 《急進思想》

{1}{U}

インスタント

カード1枚を引く。

再活（あなたの墓地にあるこのカードを、他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

- 再活で呪文を唱えるときには、カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、再活を使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 再活を使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。
- 何らかの効果により呪文のマナ・コストではなく代替コストを支払える場合には、呪文を再活するときにその代替コストを支払ってもよい。その場合でも、それを唱える追加コストとしてカード1枚を捨てることになる。
- 再活を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

#### 《糾弾》

{W}

インスタント

攻撃クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番下に置く。そのコントローラーは、そのタフネスに等しい点数のライフを得る。

- クリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて、そのコントローラーが得るライフの点数を決定する。

#### 《強撃》

{R/G}{R/G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーのうちあなたがコントロールしていない1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

///

#### 《脅威》

{2}{R}{G}

ソーサリー

トランプルを持つ赤緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《強撃》の解決時に、どちらか一方の対象でも不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

#### 《教術師の石》

{2}

アーティファクト

{1}, {T} : コストに{T}を含む起動型能力を持つクリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。

#### 《強制順応》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

あなたのアップキープの開始時に、エンチャントしているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- +1/+1カウンターを得るクリーチャーは、《強制順応》の能力の解決時に、それにエンチャントされているクリーチャーである。

- 《強制順応》の能力が誘発したものの、その能力の解決時に《強制順応》が戦場でない場合、それが戦場を離れたときにエンチャントしていたクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

#### 《強迫的な研究》

{2}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を引く。その後、そのプレイヤーが土地・カード1枚を捨てないかぎり、そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。

- 対象としたプレイヤーは土地・カード1枚を捨てることも、土地・カードや土地でないカード合わせて2枚を捨てることもできる。そのプレイヤーが望むなら、土地・カード1枚と他のカード1枚を捨てることも、土地・カード2枚を捨てることもできる。

#### 《巨体原形質》

{3}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

巨体原形質を、これが「{X}：このクリーチャーは基本のパワーとタフネスがX/Xになる。」を持つことを除き、戦場に出ているクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《巨体原形質》がそれ自体に与える起動型能力は、そのコピー可能な値の一部となる。別のコピー効果によって上書きされないかぎり、《巨体原形質》のコピーであるクリーチャーもその能力を持つ。
- しかし、その能力の効果はコピーできない。つまり、《巨体原形質》が基本のパワーとタフネスが2/2であるクリーチャーのコピーであり、これの能力を起動して4/4のクリーチャーにした場合、《巨体原形質》のコピーになった他のクリーチャーの基本のパワーとタフネスは2/2になる。
- 《巨体原形質》が自身に与える起動型能力には持続期間を持たない。それは、《巨体原形質》が戦場を離れるか他の効果がそれを上書きするまで持続する（たとえば、あなたが使えるマナを得て再びその能力を起動した場合など）。その能力が解決されるたび、それは同じ能力の以前の起動を含めて、そのパワーとタフネスを設定する以前の効果を上書きする。+1/+1カウンターを含め、《巨体原形質》のパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず適用される。
- 《巨体原形質》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が、それ以上のことはコピーしない（詳しくは後述するが、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、オーラがつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 《巨体原形質》がクリーチャーでなくても（たとえば、それが一時的にクリーチャーになった土地をコピーしたなど）、あなたは「{X}：このクリーチャーは基本のパワーとタフネスがX/Xになる。」の能力を起動できる。しかし、能力の効果は一切起こらないし、《巨体原形質》がクリーチャーになることはない。
- 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0である。《巨体原形質》がそれ自体に与える能力は、そのマナ・コストの{X}には関係しない。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《巨体原形質》であるなど）なら、《巨体原形質》は選ばれたクリーチャーがコピーしているもの（ただし、コピーの際に得る能力があれば、それも加わる）として戦場に出る。
- 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《巨体原形質》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。《巨体原形質》がトークンをコピーしても、それはトークンではない。

- コピーされたクリーチャーの「戦場に出たとき」の能力は、《巨体原形質》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。
- 何らかの理由によって《巨体原形質》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《巨体原形質》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでよい。そうすると、《巨体原形質》は0/0の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るため、おそらく即座に墓地に置かれることになる。

#### 《虚無の王》

{4}{B}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

7/7

飛行

虚無の王がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード7枚を追放する。その後、その中からクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

- 《虚無の王》の能力は任意ではない。あなたが追放した7枚のカードの中にクリーチャー・カードがある場合、あなたはそれをあなたのコントロール下で戦場に出さなければならない。

#### 《菌類の再誕》

{2}{G}

インスタント

あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。このターンにクリーチャーが死亡していたなら、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやバトルやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。
- このターンにクリーチャーが死亡していたなら、あなたはパーマネント・カードを手札に戻すことに加えて苗木・トークンを得る。
- 《菌類の再誕》は、クリーチャーが死亡していたかどうかのみを見る。クリーチャーが2体以上死亡していたとしても、苗木・トークンが増えることはない。

#### 《虐殺少女》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

4/4

威迫

虐殺少女が戦場に出たとき、ターン終了時まで、これでないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。このターン、クリーチャー1体が死亡するたび、ターン終了時まで、これでないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

- 《虐殺少女》の、戦場に出たときに誘発する能力と遅延誘発型能力は、それぞれの能力の解決時に戦場にあった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りクリーチャーになったりしたクリーチャーは、さらに後になってこの遅延誘発型能力が再度誘発して解決されないかぎり、-1/-1の修整を受けない。
- 《虐殺少女》の戦場に出たときに誘発する能力が誘発した後では、《虐殺少女》が戦場に残っているかどうかは関係ない。遅延誘発型能力が生成されるのは、戦場に出たときに誘発する能力が解決されたときである。
- 《虐殺少女》の誘発型能力が依然としてスタック上にある間に死亡したクリーチャーによって、この遅延誘発型能力が誘発することはない。なぜなら、その遅延誘発型能力はまだ生成されていないからである。

- タフネスが0のクリーチャーは即座に死亡しない。そのクリーチャーは、次にプレイヤーが優先権を得る時点で死亡する。つまり、《虐殺少女》の戦場に出たときに誘発する能力の解決中にタフネスが0になったクリーチャーは、遅延誘発型能力が生成された直後になるまで戦場に残っているということである。
- 2体以上のクリーチャーが同時に死亡したなら、《虐殺少女》の遅延誘発型能力は、それと同じ回数誘発する。

#### 《ギルドパクトの印章》

{5}

アーティファクト

ギルドパクトの印章が戦場に出るに際し、色2色を選ぶ。

あなたが呪文を唱えるためのコストは、その選ばれた色のうちその呪文の色である色1色につき{1}少なくなる。

- あなたは異なる色2色を選ばなければならない。
- 《ギルドパクトの印章》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《ギルドパクトの印章》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、(《スレイベンの守護者、サリア》の能力などの)効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。
- コストの減少は、想起コストのような代替コストに適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X}{R}{G}で、あなたが赤と緑を選んだなら、あなたはXの値として5を選び{3}{R}{G}を支払ってその呪文を唱えることができる。

#### 《草ハイドラ》

{2}{G}{W}{W}

クリーチャー — 植物・ハイドラ

1/1

草ハイドラがダメージを受けるなら、代わりに、その点数に等しい個数の+1/+1カウンターをこれの上に置く。

- 《草ハイドラ》の能力はダメージを軽減するわけではない。軽減できないダメージも《草ハイドラ》の上に置かれる+1/+1カウンターに置き換わる。
- 《草ハイドラ》に与えられるダメージを軽減して他の何かと置き換える他の効果があるなら、《草ハイドラ》のコントローラーがどの効果を最初に適用するかを選ぶ。
- 《草ハイドラ》が先制攻撃か二段攻撃を持つクリーチャーをブロックするかそれにブロックされたなら、第2戦闘ダメージ・ステップで《草ハイドラ》が自身の戦闘ダメージを与える前に、先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間にカウンターを得る。

#### 《黒き剣のギデオンの》

{1}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — ギデオンの

4

あなたのターンの間、黒き剣のギデオンは破壊不能を持つ4/4の人間・兵士・クリーチャーである。これはプレインズウォーカーでもある。

あなたのターン中に黒き剣のギデオンが受けるすべてのダメージを軽減する。

+1：あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは警戒や絆魂や破壊不能のうち、あなたが選んだ1つを得る。

-6：土地でないパーマナント1つを対象とする。それを追放する。

- あなたのターン中に、何らかの効果によって《黒き剣のギデオン》が能力をすべて失っても、それは依然として人間・兵士・クリーチャーでありギデオン・プレインズウォーカーでもある。何故なら、彼の1つ目の能力はその能力が失われる前に適用されるからである。
- 《黒き剣のギデオン》がクリーチャーである間に装備品がそれにつけられたなら、あなた以外のプレイヤーの次のアップキープに、それははずれる。《黒き剣のギデオン》に、クリーチャーでないプレインズウォーカーをエンチャントできないオーラがつけられた場合も同様である。
- 《黒き剣のギデオン》の上に置かれたカウンターは、それがクリーチャーでない間もその上に置かれたままになる。クリーチャーでないプレインズウォーカーには効果がないカウンターであっても置かれたままになる。
- あなたのターン中に、《黒き剣のギデオン》に軽減できないダメージを与えられたなら、そのダメージに適用される結果がすべて生じる。具体的には、《黒き剣のギデオン》は（クリーチャーなので）そのダメージを負い、また（プレインズウォーカーなので）その上からそのダメージの点数に等しい数の忠誠カウンターを取り除くことになる。《黒き剣のギデオン》が破壊不能を持っていても、その上に忠誠カウンターが置かれていないなら、それはオーナーの墓地に置かれる。
- 《黒き剣のギデオン》の1つ目の忠誠度能力によって対象としたクリーチャーが得る能力は、その解決時に選ぶ。それを起動する際ではない。

#### 《群衆の親分、クレンコ》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・戦士

3/3

{T}：赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたがコントロールしているゴブリンの数に等しい。

- この能力は《群衆の親分、クレンコ》が生成したトークンだけでなく、《群衆の親分、クレンコ》自身も含んだ、あなたがコントロールしているすべてのゴブリンの数を数える。

#### 《軍勢の戦親分》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・兵士

2/2

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。ターン終了時まで、そのトークンは速攻を得る。この戦闘で、そのトークンは可能なら攻撃する。

- 何らかの理由によってそのトークンでは攻撃できない（たとえば、タップ状態になった）なら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

#### 《軍勢の切先、タージク》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/2

速攻

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーが受ける、戦闘ダメージでないすべてのダメージを軽減する。

{R}{W}：ターン終了時まで、軍勢の切先、タージクは先制攻撃を得る。

- 《軍勢の切先、タージク》と、あなたがコントロールしている他のクリーチャーに同時に致死ダメージであって戦闘ダメージでないダメージが与えられるなら、あなたの他のクリーチャーに与えられるはずだったそのダメージは軽減される。

#### 《軍勢の集結》

{3}{R}{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、軍勢の集結の上に召集カウンター1個を置く。その後、軍勢の集結の上にある召集カウンター1個につき1体の、速攻を持つ赤白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを生成する。

- 生成する兵士トークンの数は、《軍勢の集結》がその能力の解決時に戦場でない場合、それが戦場にあった最後のときの召集カウンターの数を用いて決定する。

#### 《下水のシャンブラー》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/1

沼渡り（防御プレイヤーが沼をコントロールしているかぎり、このクリーチャーはブロックされない。）  
 活用{2}{B}（{2}{B}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。それの上にこのカードのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。活用はソーサリーとしてのみ行う。）

- 活用を持つクリーチャー・カードを追放することは、活用能力の起動コストの一部である。この能力が起動されコストが支払われたら、そのクリーチャー・カードを墓地から取り除くことでその能力の起動を阻止しようとしても手遅れとなる。

#### 《幻術師の箒手》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーの能力1つが起動されるたび、それがmana能力でない場合、その能力をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

装備{3}

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの含む。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選ばないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- 能力がモードを持つ（「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。
- 能力のコストに{X}が含まれる場合、Xの値もコピーされる。
- 起動型能力のコストが《幻術師の箒手》またはそれを装備しているクリーチャーを生け贄に捧げることを求める場合、その能力はコピーされない。能力が起動されたときみなされる時点（すべてのコストが支払われた後）で、そのクリーチャーはもう《幻術師の箒手》を装備していないことになる。
- 何らかの形で対戦相手がコントロールしているクリーチャーが《幻術師の箒手》を装備しており、そのクリーチャーの（mana能力でない）起動型能力が起動された場合、あなたがその能力をコピーする。
- mana能力とは以下の要素を持つ能力である：（1）忠誠度能力でない、（2）対象を取らない、（3）その解決時にmanaを加えることができる。

#### 《拘引者の熱情》

{W}



## インスタント

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

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは飛行を得る。

- インスタント・呪文の附則能力は、それを唱えた直後ではなく、その呪文の解決時に適用する。呪文が打ち消されたなら、附則ボーナスは得られない。
- 何らかの効果によって、それがスタック上に置かれている間に附則能力を持つ呪文をコピーする場合、そのコピーは唱えられたわけではないため、附則のボーナスを得ることはない。

### 《航海者の杖》

{1}

アーティファクト

{2}, 航海者の杖を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《航海者の杖》の能力によってクリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場に戻らない。

### 《薨の徘徊者》

{1}{U}{B}

クリーチャー — スケルトン

1/1

薨の徘徊者が死亡したとき、これをオーナーの手札に戻す。

- 《薨の徘徊者》は、その能力の解決時に墓地にある場合のみオーナーの手札に戻る。

### 《高名な弁護士、トミク》

{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/3

飛行

戦場にある土地と墓地にある土地・カードは、呪文や能力のうち対戦相手がコントロールしているものの対象にならない。

対戦相手は墓地から土地・カードをプレイできない。

- 《高名な弁護士、トミク》の2つ目の能力は呪禁と似ているが、呪禁に関する効果ではこれらの土地や土地・カードは呪禁を持つものとして扱わない。
- プレイヤーは通常は墓地から土地・カードをプレイできない。プレイヤーがそうする方法を見つけたとしても、《高名な弁護士、トミク》の最後の能力が、その許諾よりも優先する。

### 《虚空粘》

{G}{U}{U}

インスタント

呪文や起動型能力や誘発型能力のうち1つを対象とする。それを打ち消す。(マナ能力は対象にできない。)

- 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンを含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。
- 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。誘発型能力を表すキーワード能力(たとえば、死後)もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている。
- 起動型マナ能力とは、解決時にマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないものことである。誘発型のマナ能力とは、マナを加え、起動型のマナ能力によって誘発するものである。

- パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生成する能力は対象にできない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、対象にできない。
- 「次の」指定されたステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。
- 旧枠版のカードでは、「それを打ち消す。」の部分が欠落している。正しくは上記の通り、打ち消す。

#### 《弧光のフェニックス》

{3}{R}

クリーチャー — フェニックス

3 / 2

飛行、速攻

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがインスタントやソーサリーである呪文3つ以上を唱えていた場合、あなたの墓地にある弧光のフェニックスを戦場に戻す。

- 戦闘開始ステップは攻撃クリーチャーを指定するよりも前なので、《弧光のフェニックス》が戦場に帰った戦闘で、それで攻撃することができる。

#### 《剛力の殴り合い》

{1}{G}

インスタント

この呪文が、あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}少なくなる。

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

- 《剛力の殴り合い》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えることも与えられないこともない。

#### 《ゴブリンの電術師》

{U}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ウィザード

2 / 2

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

- 《ゴブリンの電術師》が2体あれば、あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。それ以降も同様である。
- 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、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《ゴブリンの電術師》の効果は呪文の総コストのうち不特定マナのみを減らす。

#### 《護民官のサーベル》

{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、その色1色につき+1/+0の修整を受ける。

装備{1}

- 《護民官のサーベル》のボーナスは+0/+0（無色クリーチャー）から+5/+0（5色全てであるクリーチャー）までの幅がある。
- 装備しているクリーチャーの色の数が変わる場合、それに応じてボーナスが変わる。

#### 《ゴルガリの女王、サヴラ》

{2}{B}{G}

## 伝説のクリーチャー — エルフ・シャーマン

2/2

あなたが黒のクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、2点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、あなた以外の各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

あなたが緑のクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、あなたは2点のライフを得てもよい。

- 《ゴルガリの女王、サヴラ》自身があなたにクリーチャーを生け贄に捧げさせるわけではない。あなたが何らかの呪文や能力やそう指示するコストによって黒や緑のクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、この能力が誘発する。
- 黒であり緑でもあるクリーチャー1体を生け贄に捧げると両方の能力が誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置いてよい。

### 《ゴルガリの墓トロール》

{4}{G}

クリーチャー — トロール・スケルトン

0/0

ゴルガリの墓トロールは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

{1}, ゴルガリの墓トロールの上から+1/+1カウンター1個を取り除く：ゴルガリの墓トロールを再生する。

発掘6（あなたがカード1枚を引くなら、代わりにカード6枚を切削してもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードをあなたの手札に戻す。）

- 墓地から直接《ゴルガリの墓トロール》を戦場に戻すなら、1つ目の能力は自分自身も数に入れる。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中にあなたが《ゴルガリの墓トロール》の上から+1/+1カウンターを取り除いたなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。この場合それは、それを再生する起動型能力が解決される前に死亡する。

### 《最下層民の盾》

{5}

アーティファクト — 装備品

あなたが受けるすべてのダメージは、代わりに装備しているクリーチャーが受ける。

装備{3}

- 《最下層民の盾》がクリーチャーにつけられていないなら、あなたが受けるすべてのダメージは通常通り受ける。

### 《サイクロンの裂け目》

{1}{U}

インスタント

あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

超過{6}{U}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしておらず土地でもないすべてのパーマネントをオーナーの手札に戻す。）

- 《サイクロンの裂け目》の超過コストを支払わない場合は、この呪文は対象を1つ取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや（超過コストなどの）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、呪文のマナ総量は変わらない。

- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。

《採取》

{B/G}{B/G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。

///

《最終》

{4}{B}{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体の上に+1/+1カウンター2個を置いてよい。その後、ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-4/-4の修整を受ける。

- 《最終》は、+1/+1カウンターを置くことになるクリーチャーを対象としない。クリーチャーをコントロールしていなくても、《最終》を唱えられる。
- 《最終》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、解決後に戦場に出たクリーチャーは-4/-4の修整を受けない。

《彩色の灯籠》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべての土地は「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- あなたがコントロールしている土地は、それが持っていた他の能力を失わない。それが何らかの土地タイプを得たり失ったりすることもない。

《債務者の輸送》

{5}{B}

クリーチャー — スラル

5/3

死後2（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン2体を生成する。）

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということとはできない。

《債務の聖職者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/1

死後2（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン2体を生成する。）

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということとはできない。

《差し戻し》

{1}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。その呪文がこれにより打ち消されたなら、それをそのプレイヤーの墓地に置く代わりにオーナーの手札に加える。

カード1枚を引く。

- 《差し戻し》は打ち消されない呪文を対象とすることができる。その呪文は打ち消されたりオーナーの手札に戻されることはないが、あなたはカード1枚を引く。
- 《差し戻し》でフラッシュバックで唱えられたカードを対象とした場合でも、そのカードは追放される。

### 《残虐の達人》

{3}{B}{R}

クリーチャー — デモン

1/4

先制攻撃、接死

残虐の達人は単独でしか攻撃できない。

残虐の達人がプレイヤー1人を攻撃してブロックされなかったとき、そのプレイヤーのライフ総量は1点になる。この戦闘で、残虐の達人は戦闘ダメージを割り振らない。

- 「攻撃してブロックされなかったとき」と書かれる時に誘発する能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップで、ブロック・クリーチャーが指定された後、(1)このクリーチャーが攻撃しており、(2)それをブロックするクリーチャーが指定されなかった時に誘発する。それは、そのクリーチャーが、攻撃クリーチャー指定ステップで攻撃クリーチャーとして指定されなくとも、攻撃している状態で戦場に出た場合でも誘発する。
- 《残虐の達人》で攻撃するのは強制ではないが、攻撃する場合は単独で攻撃しなければならない。あなたが「可能なら攻撃する」能力を持つこれでないクリーチャーをコントロールしている場合、そのクリーチャーは攻撃しなければならないので、《残虐の達人》は攻撃できない。
- 《残虐の達人》が単独で攻撃した場合、これでないクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出てもそれに影響することはない。《残虐の達人》は攻撃クリーチャーであり続ける。《残虐の達人》の最後の能力が誘発したかどうかに関係なく、これでない攻撃クリーチャーは通常通り戦闘ダメージを割り振る。
- 《残虐の達人》の最後の能力は、それがプレインズウォーカーやバトルを攻撃した場合は誘発しない。
- プレイヤーのライフの総量が1点になるということは、実際には、そのプレイヤーはそれに合わせた点数のライフを失う（または稀なケースとして、得る）ことになる。例えば、《残虐の達人》の最後の能力の解決時にプレイヤーのライフの総量が4点であった場合、それによってそのプレイヤーは3点のライフを失う。ライフを失う（または得る）ことに関連する他の効果は、この効果にも関連する。
- 戦闘ダメージを割り振らないということは、そのダメージを軽減することとは異なる。ダメージを軽減できないようにする能力は、戦闘ダメージを割り振らない場合は効果がない。

### 《死儀礼のシャーマン》

{B/G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

1/2

{T}：墓地にある土地・カード1枚を対象とする。それを追放する。好きな色1色のマナ1点を加える。

{B}, {T}：墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

{G}, {T}：墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。あなたは2点のライフを得る。

- 1つ目の能力は対象を必要とするため、マナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- 《死儀礼のシャーマン》の3つの能力いずれかの対象が、その解決の時点で不適正な対象となっていた場合、その能力は解決されず、その効果は一切発生しない。状況に応じて、あなたはマナを加えないか、対戦相手はライフを失わないか、あなたがライフを得ないことになる。

### 《自然の伝令、イエヴァ》

{2}{G}{G}

## 伝説のクリーチャー — エルフ・シャーマン

4 / 4

### 瞬速

あなたは緑のクリーチャー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- あなたは緑のクリーチャー・呪文を唱えるとき、そのコストを支払う必要がある。
- 《自然の伝令、イエヴァ》の最後の能力は、何らかの理由でそれを唱えることができる状況さえあれば、どの領域にある緑のクリーチャー・カードにも適用される。たとえば、あなたのライブラリーの一番上のカードが緑のクリーチャー・カードであり、あなたが《ガラクの大軍》をコントロールしている場合、あなたはそのカードを、瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

### 《しつこい請願者》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

1 / 3

{1}, {T} : プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード 1 枚を切削する。(そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を自分の墓地に置く。)

あなたがコントロールしているアンタップ状態のアドバイザー 4 体をタップする : プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード 12 枚を切削する。

デッキに「しつこい請願者」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- あなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないアドバイザーであっても、《しつこい請願者》の 2 つ目の能力を支払うためにタップすることができる。これは、あなたのコントロール下になったターンの《しつこい請願者》自身も含める。
- 《しつこい請願者》1 体をタップして、その 1 つ目と 2 つ目の能力の両方を起動したり、それ自身と他の《しつこい請願者》の 2 つ目の能力を両方起動したりすることはできない。つまり、あなたが《しつこい請願者》4 体をタップしたなら、対象としたプレイヤーはライブラリーの一番上から 12 枚のカードを切削するのであって、48 枚失うわけではない。
- 《しつこい請願者》の最後の能力によって、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、『ラヴニカ・リマスター』のリミテッドのイベントにおいて、別途用意した《しつこい請願者》をデッキに入れることはできない。しつこく請願しても無駄である。

### 《死の円舞曲》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大 2 枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻し、その後カード 1 枚を捨てる。

- あなたの手札に他のカードがないなら、あなたの手札に戻したクリーチャー・カードのうち 1 枚を捨てなければならなくなる。
- あなたは《死の円舞曲》を、クリーチャー・カード 0 枚か 1 枚を対象として唱えてもよい。あなたがクリーチャー・カードを対象としなくても、あなたはカード 1 枚を捨てる。

### 《忍び寄る復讐》

{5}{R}{R}

クリーチャー — アバター

5 / 5

### 速攻

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー 1 体が死亡するたび、プレイヤーやプレインズウォーカーのうち 1 つを対象とする。その死亡したクリーチャーはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、それが与えるダメージの点数を決定する。

#### 《シミックのギルド魔道士》

{G/U}{G/U}

クリーチャー — エルフ・ウィザード

2/2

{1}{G}：クリーチャー1体を対象とし、それとコントローラーが同じでそれでないクリーチャー1体を対象とする。その前者の上にある+1/+1カウンター1個をその後者の上に動かす。

{1}{U}：パーマネントについているオーラ1つを対象とする。それをコントローラーが同じである他のパーマネントにつける。

- 1つ目の能力については、対象クリーチャーの上に+1/+1カウンターがなくてもよい。置かれていないなら、その能力は何もしない。
- 1つ目の能力については、能力の解決時に対象としたクリーチャー2体が同じプレイヤーによってコントロールされていないなら、何もしない。クリーチャー2体をコントロールしているプレイヤーは、能力が起動されたときにそれらをコントロールしていたプレイヤーと同じである必要はないし、《シミックのギルド魔道士》のコントローラーでなくてもよい。
- 2つ目の能力については、オーラのみが対象となる。能力の解決時に、あなたはオーラを動かすパーマネントを選ぶ。そのオーラがすでにつけられているパーマネントを選ぶことはできない。それはそのオーラがつけられているパーマネントをコントロールしているプレイヤーがコントロールしているパーマネントでなければならないし、オーラによってエンチャントされることができなければならない。(誰がオーラや《シミックのギルド魔道士》をコントロールしているかは関係ない。)そのようなパーマネントが存在しないなら、オーラは動かない。

#### 《執念深い吸血鬼》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/3

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、執念深い吸血鬼は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

- 《執念深い吸血鬼》が、あなたがコントロールしている他のクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、《執念深い吸血鬼》の能力はそれらの他のクリーチャーそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、《執念深い吸血鬼》の誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。
- 双頭巨人戦では、《執念深い吸血鬼》の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

#### 《守護者計画》

{3}{G}

エンチャント

トークンでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、それがあなたがコントロールしていてそれでないクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードと同じ名前を持たない場合、カード1枚を引く。

- 戦場に出たクリーチャーが、あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードと同じ名前を持つかどうかの判定は、そのクリーチャーが戦場に出る際と《守護者計画》の能力の解決時の両方に行われる。戦場に出たクリーチャーが、それが戦場に出る際にその名前を持つ最初のものでなかったなら、その能力は誘発しない。その能力の解決時にその名前が他と同じであったなら、あなたはカードを引かない。

- 戦場に出たクリーチャーが、《守護者計画》の能力がスタック上にある間に墓地に置かれたなら、その同じカードは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードであり、それが戦場にあったときのクリーチャーの名前と同じ名前を持つので、あなたはカードを引かない。
- 戦場に出たクリーチャーが、《守護者計画》の能力がスタック上にある間に戦場を離れて戦場に戻ったなら、その同じカードは、あなたがコントロールしている新しいクリーチャーであり、それが戦場にあったときのクリーチャーの名前と同じ名前を持つので、あなたはカードを引かない。ただし、その新しいクリーチャーによって《守護者計画》の能力が誘発し得るし、その能力の解決時にあなたがカードを引くこともあり得る。
- 裏向きのクリーチャーには名前がないので、それが何かと共通の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。

#### 《首席議長ゼガーナ》

{2}{G}{G}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

1/1

首席議長ゼガーナは、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xは、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

首席議長ゼガーナが戦場に出たとき、このパワーに等しい枚数のカードを引く。

- Xの値は《首席議長ゼガーナ》が戦場に出る際にあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。その時点であなたがコントロールしているクリーチャーがない場合、Xは0となる。
- あなたが引くカードの枚数は、《首席議長ゼガーナ》の最後の能力が解決したときの《首席議長ゼガーナ》のパワーに等しい。
- 《首席議長ゼガーナ》があなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーと同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値を決定する際にそのクリーチャーは考慮しない。

#### 《召喚の調べ》

{X}{G}{G}{G}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

あなたのライブラリーから、マナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- プレイヤーの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。
- 召集を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他にコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールしているクリーチャーをタップできる。たとえば、あなたが《召喚の調べ》を唱え、Xの値として3を選んだなら、総コストは{3}{G}{G}{G}である。そこで緑のクリーチャー2体と赤のクリーチャー2体をタップしたなら、あなたは{1}{G}を支払う必要がある。

#### 《シラナの岩礁渡り》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ならず者

1/1

呪禁（このクリーチャーは、呪文や能力のうち対戦相手がコントロールしているものの対象にならない。）

シラナの岩礁渡りは飛行を持たないクリーチャーにはブロックされない。



- 到達を持つクリーチャーは飛行を持つわけではないので、《シラナの岩礁渡り》をブロックできない。

### 《真火の隊長》

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

クリーチャー — 人間・騎士

4/3

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

真火の隊長がダメージを受けるたび、プレイヤー1人を対象とする。これはそのプレイヤーにそのダメージに等しい点数のダメージを与える。

- 《真火の隊長》の最後の能力は、それが致死ダメージを与えられたとしても誘発する。たとえば、《真火の隊長》が7/7のクリーチャーをブロックしてダメージを与えられたなら、その能力が誘発し、それは対象としたプレイヤーに7点のダメージを与える。
- 《真火の隊長》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以下になったなら、誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

### 《信仰の足枷》

{3}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（パーマネント）

信仰の足枷が戦場に出たとき、あなたは4点のライフを得る。

エンチャントしているパーマネントでは攻撃もブロックもできず、その起動型能力はマナ能力でないかぎり起動できない。

- 《信仰の足枷》は、それを解決する時までに対象のパーマネントが不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 起動型能力とはコロンの（：）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンの含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。
- 《信仰の足枷》は、常在型能力、誘発型能力、マナ能力が機能することを妨げない。マナ能力とはマナを生み出す能力である。マナをコストとする能力のことではない。

### 《真髄の針》

{1}

アーティファクト

真髄の針が戦場に出るに際し、カードの名前1つを選ぶ。

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

- 《真髄の針》は、カードがどの領域にあっても影響を与える。手札にあるカードにも、墓地にあるカードにも、追放されたカードにも影響を与える。たとえば、《交錯の混乱》を指定した《真髄の針》が戦場にある場合、プレイヤーは《交錯の混乱》の変成能力を起動できない。
- そのカードが通常であれば起動型能力を持っていなかったとしても、任意のカードを指定できる。トークンの名前は、そのトークンがカードと同じ名前でないかぎり指定できない。
- マナ能力と他の起動型能力の両方を持つカードを指定した場合、そのマナ能力は起動できるが、他の能力は起動できない。
- 《真髄の針》が戦場を離れた後は、選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は再び起動できるようになる。
- 起動型能力とはコロンの（：）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。《真髄の針》は、誘発型能力（「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている）には影響しない。

### 《神聖な訪問》

{3}{W}{W}

エンチャント

1体以上のクリーチャー・トークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりに、それに等しい数の、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを生成する。

- トークンの特性全体が、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンに置き替えられる。生成されるトークンが持つはずだった能力は一切持たない。そのトークンを生成する効果が指定する他の事項（たとえば、「タップ状態で」、「攻撃している状態で」、「そのトークンは速攻を得る」、「戦闘終了時に、そのトークンを追放する」）は適用される。
- クリーチャーとして戦場に出る、クリーチャーでないトークンを生成した場合（たとえば、《機械の行進》の効果が発作用する場合）には、《神聖な訪問》の効果はそのトークンの生成には適用されない。（その理由は、《神聖な訪問》の効果はトークンをどのように生成するかに変更を加えるものだが、《機械の行進》の効果はトークンがどのように戦場に出るかを考慮するまで適用されないからである。）
- 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのかが変更されるなら、その効果は《神聖な訪問》の効果が発用されるより先に適用される。何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが戦場に出るのかが変更されるなら、その効果は《神聖な訪問》の効果が発用可能になった後に適用される。

### 《実験体》

{G}

クリーチャー — 人間・ウーズ

1/1

進化（クリーチャー1体があなただのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーのパワーかタフネスがこのクリーチャーよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

実験体の上から+1/+1カウンター2個を取り除く：実験体を再生する。（このクリーチャーが次に破壊されるなら、代わりに、これをタップし、戦闘から取り除き、これが負っているすべてのダメージを回復する。）

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたが《実験体》の上から+1/+1カウンターを取り除いたなら、そのターン中に《実験体》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。その場合、再生する起動型能力が解決される前に死亡する。

### 《滑り頭》

{B/G}

クリーチャー — 植物・ゾンビ

1/1

活用{0}（{0}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。それの上にこのカードのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。活用はソーサリーとしてのみ行う。）

- 活用を持つクリーチャー・カードを追放することは、活用能力の起動コストの一部である。この能力が起動されコストが支払われたら、そのクリーチャー・カードを墓地から取り除くことでその能力の起動を阻止しようとしても手遅れとなる。

### 《頭蓋割り》

{1}{R}

インスタント

プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。このターン、プレイヤーはライフを得ることができない。このターン、ダメージは軽減できない。頭蓋割りはそれに3点のダメージを与える。

- 《頭蓋割り》はそのプレイヤーやプレインズウォーカーのみを対象とする。《頭蓋割り》の解決時にプレイヤーやプレインズウォーカーが不適正な対象であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。
- プレイヤーがライフを得る呪文や能力、あるいはダメージを軽減する呪文や能力は解決するが、ライフ獲得またはダメージ軽減部分の効果はない。
- プレイヤーがライフを獲得することは不可能なため、ライフ獲得を別の効果によって置き換える効果は適用されない。
- 何らかの効果によってプレイヤーのライフの総量が特定の点数になる場合、その点数がプレイヤーの現在のライフの総量よりも多ければ、効果のその部分は何もしない。(その点数がプレイヤーの現在のライフの総量よりも少なければ、効果は通常通りに作用する。)

#### 《正義の模範、オレリア》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

2/5

飛行

教導 (このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。)

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは+2/+0の修整を受け、それが赤であるならトランプルを得、それが白であるなら警戒を得る。

- 《正義の模範、オレリア》の最後の能力は、攻撃クリーチャーを指定するよりも先に解決される。
- 対象としたクリーチャーは、それが赤と白の両方であるなら、トランプルと警戒を得る。ただし、それが+2/+0の修整を受けるのは1回のみである。それが赤と白の両方であっても、またはそれが赤でも白でもなかったとしても1回修整を受ける。
- 《正義の模範、オレリア》の最後の能力が解決された後では、その能力によってクリーチャーが得た能力や修整は、そのクリーチャーの色が変わったとしてもそれを持ち続ける。

#### 《精神ヒルの塊》

{5}{U}{B}{B}

クリーチャー — ホラー

6/6

トランプル

精神ヒルの塊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはそのプレイヤーの手札を見てもよい。そうしたなら、あなたはそこから呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- これによりあなたがパーマネント・呪文を唱えた場合、それはそれが解決するときあなたにコントロール下で戦場に出る。あなたがこれによりインスタントやソーサリーである呪文を唱えた場合、そのカードはそれが解決するときオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが誘発型能力によって唱えた呪文は、その能力の解決の一部として唱えられる。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。「[[この呪文]は対戦相手のターン中のみ唱えられる」などの他の制限は適用される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、(超過コストなど) 代替コストの支払いを選択することはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

#### 《急かし》

{U}

インスタント

このターン、あなたが次に唱えるソーサリー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えても

よい。

カード1枚を引く。

- あなたは《急かし》が解決した時点で、ソーサリー・呪文を選ぶわけではない。これはターン終了時まで、あるいは、通常はソーサリーを唱えられないタイミングでそのソーサリーを唱えたとしてもあなたがソーサリー・呪文を唱えるまで、有効なルールを定める。
- あなたが同じターンで複数の《急かし》を唱えたなら、それらはすべてあなたが次に唱えた呪文1つに適用される。

《セレスニアの福音者》

{G}{W}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

1/2

{1}, {T}, あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする：緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《セレスニアの福音者》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしているアンタップ状態である望むクリーチャー1体をタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。ただし、《セレスニアの福音者》自身は、直近の自分のターン開始時から続けてコントロールしていなければならない。

《戦慄衆の将軍、リリアナ》

{4}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — リリアナ

6

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

+1：黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-4：各プレイヤーはそれぞれクリーチャー2体を生け贄に捧げる。

-9：各対戦相手はそれぞれ、各パーマネント・タイプにつきそれぞれ、そのタイプであり自分がコントロールしているパーマネント1つを選び、残りを生け贄に捧げる。

- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》が、あなたがコントロールしているクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、その1つ目の能力は、それらのクリーチャーそれぞれについて誘発する。
- 何らかの方法により《戦慄衆の将軍、リリアナ》がクリーチャーになって死亡したなら、その1つ目の能力が誘発する。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の2つ目の忠誠度能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、自分がコントロールしているクリーチャー2体を選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。クリーチャーを1体しか選べないプレイヤーがいれば、そのプレイヤーはそうする。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の最後の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（何らかの理由により対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手）が選択すべきものをすべて選ぶ。その後、他の各対戦相手も同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれなかったパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。
- パーマネント・タイプは、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかである。「伝説の」のような特殊タイプはパーマネント・タイプではない。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の最後の能力による選択を行う際に、パーマネント・タイプを2つ以上持つパーマネントがあれば、それはどのタイプとして扱うこともできる。たとえば、アーティファクト・クリーチャーをアーティファクトとして選び、他のクリーチャーをクリーチャーとして選び、クリーチャー・エンチャントをエンチャントとして選び、それらを残すことができる。同様に、同じクリーチャー・エンチャント1体を、クリーチャーとエンチャントの両

方として選んで残すこともできる。あなたが他のクリーチャーやエンチャントをコントロールしていたとしても、そのように選んでよい。

#### 《組織の伝書使》

{3}{W}

クリーチャー — 鳥

2/3

飛行

死後1（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。）

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということとはできない。

#### 《空の軽騎兵》

{3}{W}{U}

クリーチャー — 人間・騎士

4/3

飛行

空の軽騎兵が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。

予見 — あなたがコントロールしていてアンタップ状態であり白や青であるクリーチャー2体をタップする、あなたの手札にある空の軽騎兵を公開する：カード1枚を引く。（これはあなたのアップキープの間にのみ起動でき、毎ターン1回しか起動できない。）

- 《空の軽騎兵》の予見能力のコストを支払うために、白や青でありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。

#### 《立ち上がる民衆》

{2}{W}

クリーチャー — 人間

2/2

クリーチャーやプレインズウォーカーのうちあなたがコントロールしていてこれでない1体が死亡するたび、立ち上がる民衆の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- クリーチャーでもあるプレインズウォーカーが1体死亡したときには、《立ち上がる民衆》の能力は1回のみ誘発する。
- 《立ち上がる民衆》とあなたがコントロールしている他のクリーチャーが同時に死亡した場合（たとえば、戦闘で両者に致死ダメージが与えられた場合）には、《立ち上がる民衆》の誘発型能力の解決時にはそれは戦場にはない。その上に+1/+1カウンターが置かれて命が助かることはない。

#### 《玉突き衝突》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それでないクリーチャー1体を対象とする。このターン、次にその前者が受けるダメージ1点は、代わりにその後者が受ける。

カード1枚を引く。

- 対象としたいいずれかのクリーチャーが、ダメージが与えられる前に戦場を離れた場合は、そのダメージは移し替えられない。
- 《玉突き衝突》はそれの解決時にカード1枚を引く。ダメージが移し替えられたときではない。

《血暴れの巨人》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 巨人

4 / 3

トランプル

解鎖（このクリーチャーを、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出してもよい。これの上に+1/+1カウンターが置かれているかぎり、これではブロックできない。）

- あなたは、解鎖を持つクリーチャーを+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出すのか、置かれていない状態で出すのかを、それが戦場に出る際に選ぶ。その時点では、プレイヤーがそのクリーチャー・呪文に対応してそれを打ち消そうとしても手遅れである。
- 解鎖能力はクリーチャーがどこから戦場に出たかに関係なく適用される。
- 解鎖を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンターがあるなら、それではブロックできない。それが解鎖能力によって置かれたものでなくてもブロックできない。
- 解鎖を持つクリーチャーがすでにブロックしているときにその上に+1/+1カウンターを置いても、それが戦闘から取り除かれることはない。それはブロックを続ける。

《地底街の抱擁》

{2}{B}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしているなら、あなたは4点のライフを得る。

- 対象とした対戦相手がクリーチャーを生け贄に捧げることができなかったとしても、あなたは依然として4点のライフを得る。
- あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかは、対戦相手がクリーチャーを生け贄に捧げた後にのみ見る。あなたがオーナーでありパワーが4以上のクリーチャーが、その生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場を離れるまで追放されていたなら、そのクリーチャーはあなたがコントロールしているクリーチャーを見る前に戦場に戻るため、そのクリーチャーも考慮される。しかし、その生け贄に捧げられたクリーチャーの死亡によって誘発する能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーを見る時点では、まだ解決されていない。
- パワーが4以上のクリーチャーを2体以上コントロールしていたとしても、あなたは4点のライフのみを得る。

《土覆いのシャーマン》

{2}{G}

クリーチャー — ケンタウルス・シャーマン

3 / 2

土覆いのシャーマンが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーの墓地にある望む枚数のカードを対象とする。そのプレイヤーは、それらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 《土覆いのシャーマン》の誘発型能力がプレイヤーを対象としたが、そのプレイヤーの墓地にあるカードを1枚も対象としなかったなら、そのプレイヤーは単にライブラリーを切り直す。
- 対象としたカードが不適正な対象になったとしても、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。対象としたプレイヤーが不適正な対象になったなら、《土覆いのシャーマン》の能力は何もしない。

《つぶやく神秘家》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 5

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ青の1/1の鳥・イリュージョン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《つぶやく神秘家》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

#### 《撤廃》

{X}{U}

インスタント

mana総量がXであり土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。カード1枚を引く。

- 《撤廃》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、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。
- 戦場にあるパーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 何か他のもののコピーでないトークンはmana・コストを持たない。mana・コストを持たないものは通常、mana総量が0である。

#### 《鉄の樹の拳》

{1}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

鉄の樹の拳が戦場に出たとき、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン2体を生成する。エンチャントしているクリーチャーはトランプルを持つ。

- 《鉄の樹の拳》が他のプレイヤーのクリーチャーにつけられた状態で戦場に出たとしても、苗木・トークンを生成するのはあなたである。
- 苗木・トークンは《鉄の樹の拳》が戦場に出た後になるまで生成されない。《鉄の樹の拳》を、それらのトークンのうち1つにつけることにして唱えるということとはできない。
- 《鉄の樹の拳》の解決時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、《鉄の樹の拳》は解決されず、戦場に出ない。あなたは苗木・トークンを生成しない。

#### 《転換》

{2}{U}{U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。アーティファクトやクリーチャーや土地のうちタイプ1つを選ぶ。そのプレイヤーがコントロールしているその選ばれたタイプでありアンタップ状態であるすべてのパーマネントをタップするか、そのプレイヤーがコントロールしているその選ばれたタイプでありタップ状態であるすべてのパーマネントをアンタップする。

- あなたがタップするかアンタップするかどうかや、影響を及ぼすパーマネントの種類は解決時に決定する。

#### 《天使の称賛》

{3}{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単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体を除いて他がすべて戦闘から取り除かれたとしても、《天使の称賛》の能力は誘発しない。

- Xの値は《天使の称賛》の能力の解決が始まる時にのみ決定する。あなたがコントロールしているクリーチャーの総数が変わったとしても、そのターン、後になってXの値が変わることはない。

#### 《塔の包囲》

{1}{R}

ソーサリー

複製{1}{R}（あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがこれの複製コストを支払った回数1回につき1回、これをコピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。）

山1つを対象とする。それは3/1のクリーチャーになる。それは土地でもある。

- 山は、残りのゲームの間、クリーチャーであり続ける。それはクリーチャー・タイプを持たない。
- 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、そのコントローラーの一番最近のターンの開始時からそのプレイヤ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のかには関係ない。
- 複製の誘発型能力を解決するに際し、元の呪文がその時点で（それが打ち消されるなどの理由で）スタック上になかったとしても、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、《塔の包囲》をコピーする。
- 複製が生成するコピーはスタック上に生成される。唱えたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

#### 《時を解す者、テフェリー》

{1}{W}{U}

伝説のプレインズウォーカー — テフェリー

4

各対戦相手はそれぞれ、自分がソーサリーを唱えられるときにしか呪文を唱えられない。

+1：次のあなたのターンまで、あなたはソーサリー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

-3：アーティファクトやクリーチャーやエンチャントのうち最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。カード1枚を引く。

- （対戦相手も《時を解す者、テフェリー》をコントロールしていて、その+1の忠誠度能力を起動したなどの）何らかの効果によって対戦相手が瞬速を持つかのように呪文を唱える場合であっても、《時を解す者、テフェリー》の1つ目の能力による制限が、その許諾よりも優先する。
- 《時を解す者、テフェリー》の最後の能力は、対象を選ばずに起動してもよい。あなたは単にカードを1枚引くことになる。しかし、あなたが対象を選び、《時を解す者、テフェリー》の最後の能力の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたはカードを引かない。

#### 《トルシミール・ウルフブラッド》

{4}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

3/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべての緑のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてこれでないすべての白のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{T}：「ヴォジャ」という名前の緑白の2/2の伝説の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《ヴォジャ》を含めて、あなたがコントロールしていて緑と白の両方でありこれでないすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

#### 《どぶ潜み》

{2}{R}



クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、どぶ潜みは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《どぶ潜み》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 双頭巨人戦では、《どぶ潜み》の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

《ドムリ・ラーデ》

{1}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ドムリ

3

+1：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それがクリーチャー・カードなら、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。

−2：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それでないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

−7：あなたは「あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは二段攻撃とトランプルと呪禁と速攻を持つ。」を持つ紋章を得る。

- 《ドムリ・ラーデ》の1つ目の能力の解決時に、あなたが見たカードがクリーチャー・カードでなかったり、クリーチャー・カードだがそれを自分の手札に加えたくなかったりした場合は、あなたは単にそれをライブラリーの一番上に戻す。あなたはそれを公開せず、戻す理由も述べない。
- 《ドムリ・ラーデ》の2つ目の能力の2体目の対象は、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーでもよいが、1体目の対象と同じクリーチャーにはできない。
- 《ドムリ・ラーデ》の2つ目の能力の解決時に、一方の対象が不適正な対象になっていたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。
- あるクリーチャーが二段攻撃とトランプルの両方を持っていたなら、第2戦闘ダメージ・ステップでトランプルの余剰ダメージの量を決定するときに、第1戦闘ダメージ・ステップ中にそのクリーチャーが割り振った戦闘ダメージを考慮する。第1戦闘ダメージ・ステップでそれをブロックした各クリーチャーが破壊されたなら、第2戦闘ダメージ・ステップでは、すべてのダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーかバトルに割り振らなければならない。

《ナルコメーバ》

{1}{U}

クリーチャー — イリュージョン

1/1

飛行

ナルコメーバがあなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれたとき、これを戦場に出してもよい。

- 《ナルコメーバ》が（《攔干のスパイ》などによって）あなたのライブラリーからあなたの墓地に移動する際に公開されたり見られたりした場合、それが墓地に置かれたときに能力が誘発する。公開されたか見られたときは、それはライブラリーの中にある状態である。
- 《ナルコメーバ》の能力が解決される前にそれが墓地から取り除かれた場合、あなたはそれを戦場に出すことはできない。

《ニヴ＝ミゼット再誕》

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

伝説のクリーチャー — ドラゴン・アバター

6/6

飛行

ニヴ＝ミゼット再誕が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード10枚を公開する。

その中から、色2色の組1組につきそれぞれ、ちょうどその2色であるカード1枚を選ぶ。選ばれたカード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無作為の順番で置く。

- 「色2色の組」とはちょうど2色の色のことである。マジックには色2色の組が10組存在する。白青、白黒、青黒、青赤、黒赤、黒緑、赤緑、赤白、緑白、緑青である。
- あなたのライブラリーの一番上から10枚のカードの中に、色2色の組が10組すべてそろっていなかった場合には、あなたは可能なかぎり多くのカードを選び、それらのカードをあなたの手札に加える。

#### 《根生まれの防衛》

{2}{W}

インスタント

居住を行う。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは破壊不能を得る。(居住を行うとは、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークン1つを生成することである。)

- 《根生まれの防衛》は、その解決時に居住を行った後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。あなたが生成するクリーチャー・トークンは破壊不能を得るが、そのターン、後になってコントロールし始めたクリーチャーは破壊不能を得ない。

#### 《這い寄る恐怖》

{3}{B}

ソーサリー

這いよる恐怖は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。這いよる恐怖があなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれたとき、あなたはこれを追放してもよい。そうしたなら、這いよる恐怖は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

- 双頭巨人戦では、《這い寄る恐怖》により、対戦相手チームは6点のライフを失い、あなたは3点のライフを得ることになる。

#### 《破壊放題》

{R}

ソーサリー

複製{R}

アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

- 複製の誘発型能力を解決するに際し、元の呪文がその時点で（それが打ち消されるなどの理由で）スタック上になかったとしても、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、《破壊放題》をコピーする。
- 複製が生成するコピーはスタック上に生成される。唱えたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

#### 《弾けるドレイク》

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

クリーチャー — ドレイク

\*/4

飛行

弾けるドレイクのパワーは、追放領域やあなたの墓地にあり、あなたがオーナーであり、インスタントやソーサリーであるカードの枚数に等しい。

弾けるドレイクが戦場に出たとき、カード1枚を引く。

- あなたがオーナーであって追放されたカードが裏向きであったなら、それは特性を何も持たない。それが通常はインスタントかソーサリーであるとしても、それは数に入れない。
- 《弾けるドレイク》のパワーを決める能力は、すべての領域で機能する。

### 《発展》

{U/R}{U/R}

インスタント

mana総量が4以下でありインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

///

### 《発破》

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

インスタント

1つを対象とし、プレイヤー1人を対象とする。発破はその前者にX点のダメージを与える。その後者のプレイヤーはカードX枚を引く。

- 《発展》は、mana総量が適切であってインスタントやソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。対象のあるものに限らない。
- 呪文のmana・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のmana総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを与える対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- 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。
- 呪文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、コピーを解決する時点で個別に行う。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それは元の呪文の解決よりも先に解決される。
- 《発破》の2つの対象のうち一方が不適正になったとしても、他方は適切に影響を受ける。

### 《波乱の悪魔》

{1}{B}{R}

クリーチャー — デビル

3/3

プレイヤーがパーマメント1つを生け贄に捧げるたび、1つを対象とする。波乱の悪魔はそれに1点のダメージを与える。

- 《波乱の悪魔》の誘発型能力はあなたがコントロールしており、あなたが対象を選ぶ。パーマメントを生け贄に捧げたプレイヤーが誰であっても関係ない。
- 呪文や能力のコストを支払うためにパーマメントが生け贄に捧げられたなら、《波乱の悪魔》の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。逆に、呪文や能力の解決中にパーマメントが生け贄に捧げられたなら、その呪文や能力は、《波乱の悪魔》の能力がスタックに置かれるよりも先に、解決され終わる。
- 《波乱の悪魔》自身は、プレイヤーにパーマメントを生け贄に捧げさせるわけではない。他の呪文や能力やコストの指示によってプレイヤーがパーマメントを生け贄に捧げると、そのたびにこの能力が誘発するのである。
- あなたが《波乱の悪魔》を生け贄に捧げたなら、その能力が誘発する。

- 「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれた伝説のパーマネントは、生け贄に捧げられたわけではない。

#### 《遙か見》

{1}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから平地や島や沼や山であるカード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《遙か見》は、基本でない土地を含め、たとえその土地がそれらのタイプのうち1つ以上に加えて森であったとしても、記載された望む土地タイプを探すことができる。

#### 《反応》

{R/W}{R/W}

インスタント

攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーのうち1体を対象とする。反応はそれに5点のダメージを与える。

///

#### 《反正》

{3}{R}{W}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは先制攻撃と警戒を得る。このメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズ1つを加える。

- 「攻撃クリーチャー」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、その戦闘中に攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーのことである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それは戦闘終了ステップが終わるまで引き続き攻撃クリーチャーであり続ける。それが攻撃していたプレイヤーがゲームから除外されたり、それが攻撃していたプレインズウォーカーが戦闘を離れたりしても関係ない。同様に、「ブロック・クリーチャー」とは、ブロック・クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、その戦闘中にブロックしている状態で戦場に出たクリーチャーのことである。
- 《反正》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、解決後にあなたがコントロールを得たクリーチャーは先制攻撃も警戒も得ない。
- 《反正》が解決されるのが（それを瞬速を持っているかのように唱えたなどにより）メイン・フェイズでなかった場合は、追加の戦闘フェイズや追加のメイン・フェイズは発生しない。

#### 《爆弾部隊》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・兵士

1/2

大隊 — 爆弾部隊とこれでない2体以上のクリーチャーが攻撃するたび、1つを対象とする。爆弾部隊はそれに1点のダメージを与える。

- 3体の攻撃クリーチャーは同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃していなくてもよい。
- 大隊能力が誘発したら、その能力の解決時に何体のクリーチャーが攻撃しているかは関係ない。

#### 《万全》

{W/U}{W/U}

インスタント

攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーのうち1体を対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。

///

#### 《番人》

{3}{W}{U}

ソーサリー

飛行と警戒を持つ白青の4/4のスフィンクス・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 「攻撃クリーチャー」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、その戦闘中に攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーのことである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それは戦闘終了ステップが終わるまで引き続き攻撃クリーチャーであり続ける。それが攻撃していたプレイヤーがゲームから除外されたり、それが攻撃していたプレインズウォーカーが戦闘を離れたりしても関係ない。同様に、「ブロック・クリーチャー」とは、ブロック・クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、その戦闘中にブロックしている状態で戦場に出たクリーチャーのことである。

《パルنزの剣》

{4}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーがタップ状態であるかぎり、あなたがコントロールしていてタップ状態であるすべてのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがアンタップ状態であるかぎり、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるすべてのクリーチャーは+0/+2の修整を受ける。

{3}：装備しているクリーチャーをタップまたはアンタップしてもよい。

装備{3}

- 装備しているクリーチャーがタップ状態になったなら、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーは即座に+0/+2のボーナスを失う。これによりそれがすでに受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。パルنزはあなたに細心の注意を払うよう呼びかけることだろう。

《パルン、ニヴ＝ミゼット》

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

伝説のクリーチャー — ドラゴン・ウィザード

5/5

この呪文は打ち消されない。

飛行

あなたがカード1枚を引くたび、1つを対象とする。パルン、ニヴ＝ミゼットはそれに1点のダメージを与える。

プレイヤーがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、あなたはカード1枚を引く。

- 何らかの効果が、あなたにカードを複数枚引くように指示したなら、《パルン、ニヴ＝ミゼット》の1つ目の誘発型能力はその枚数の分誘発する。あなたは、それらのカードをすべて引き終えた後で、それらの能力の対象を選ぶ。
- 呪文か能力が、「引く」という言葉を明記せずあなたの手札にカードを加えるように指示したなら、《パルン、ニヴ＝ミゼット》の1つ目の誘発型能力は誘発しない。
- 《パルン、ニヴ＝ミゼット》の2つ目の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。すると、1つ目の誘発型能力が誘発し、それもその呪文よりも先に解決される。
- 《パルン、ニヴ＝ミゼット》の2つ目の誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。特に、あなたが引いたカードで、その呪文や能力を打ち消せる可能性がある。

《光胞子のシャーマン》

{B}{G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

3/1

光胞子のシャーマンが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。あなたの墓地にある土地・カード1

枚をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

- ライブラリーの一番上に置く土地・カードは、切削したばかりのものでも、すでにそこにあったものでもよい。

#### 《引き裂くシャーマン》

{R}{R}{G}{G}

クリーチャー — 巨人・シャーマン

5/5

引き裂くシャーマンは、2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

引き裂くシャーマンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、アーティファクトやエンチャントのうちそのプレイヤーがコントロールしている1つを対象とする。それを破壊する。

- 《引き裂くシャーマン》が威迫を得たなら、これは決してブロックされない。

#### 《灯の分身》

{3}{U}

クリーチャー — イリュージョン

0/0

灯の分身を、これがクリーチャーなら追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出ること、これがプレインズウォーカーなら追加で忠誠カウンター1個が置かれた状態で戦場に出ること、伝説でないことを除き、クリーチャーやプレインズウォーカーのうちあなたがコントロールしている1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《灯の分身》はコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーする(詳しくは後述するが、そのパーマネント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)。これ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、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いているかどうかをコピーしない。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もコピーしない。
- 《灯の分身》は、伝説のパーマネントをコピーしても伝説ではなく、「～を除き」として書かれているこの部分もコピー可能な値である。後になって他の何か《灯の分身》をコピーするなら、そのコピーも伝説ではない。あなたが同じ名前を持つ2つ以上のパーマネントをコントロールしていて、そのうち1つのみが伝説であるなら、「レジェンド・ルール」は適用されない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている(たとえば、選ばれたパーマネントが他の《灯の分身》である)なら、《灯の分身》は選ばれたパーマネントがコピーしている姿で戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《灯の分身》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、《灯の分身》はトークンにはならない。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、《灯の分身》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。
- 《灯の分身》がプレインズウォーカーをコピーするなら、それはコピー元のカードに記載されている適切な忠誠カウンターの数に1を加えた数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。《灯の分身》がクリーチャーをコピーするなら、それは、+1/+1カウンター1個に加えて、それがコピーした能力と他のオブジェクトの他の能力によってその上に置かれることになる一切のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- コピー元のパーマネントがタイプ変更効果の影響を受けていたなら、《灯の分身》はコピー元のパーマネントが現在持っているパーマネント・タイプとは異なるタイプを持って戦場に出ることがある。《灯の分身》が、その上に追加のカウンターが置かれた状態で戦場に出るかどうかを決定するには、それが戦場に出る際のその特性を用いる。コピー元のパーマネントの特性ではない。特に、忠誠度能力によってプレインズウォーカー・クリーチャーになった、クリーチャーのギデオン・プレインズウォーカーを《灯の分身》がコピーするなら、《灯の分身》はク

リーチャーでないプレインズウォーカーとして戦場に出るので、+1/+1カウンターを得ない。しかし、《灯の分身》があなたのターン中に《黒き剣のギデオン》をコピーするなら、《灯の分身》はプレインズウォーカー・クリーチャーとして戦場に出るので、両方の種類のカウンターを得る。

- 何らかの理由によって《灯の分身》が他のパーマネントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるクリーチャーやプレインズウォーカーしか選べない。

《ヒレバサミダコ》

{2}{G}{U}

クリーチャー — サメ・タコ・カニ

4/4

{2}{G}{U}：順応1を行う。(このクリーチャーの上に+1/+1カウンターがないなら、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

ヒレバサミダコの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。そのクリーチャーは、次のそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- すでにタップ状態のクリーチャーも、《ヒレバサミダコ》の誘発型能力の対象にできる。そのクリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。
- カウンターがパーマネントの上に置かれたときに誘発する能力は、何らかの理由によりパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出るときにも誘発する。
- あなたは、クリーチャーが順応を行うという能力をいつでも起動できる。能力の解決時に、何らかの理由によってそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていたなら、あなたは単に+1/+1カウンターを置かない。
- 何らかの理由により、クリーチャーがその上に置かれていた+1/+1カウンターをすべて失ったなら、再び順応を行ってその上に+1/+1カウンターを置くことができる。

《覆滅》

{G/U}{G/U}

インスタント

起動型か誘発型である能力1つを対象とする。それを打ち消す。(マナ能力は対象にできない。)

///

《複製》

{1}{G}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 起動型能力は「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンを含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。
- 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。誘発型能力を表すキーワード能力(たとえば、死後)もある。それらは注釈文に「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている。
- 起動型マナ能力とは、解決時にマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないものことである。誘発型のマナ能力とは、マナを加え、起動型のマナ能力によって誘発するものである。
- パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生成する能力は対象にできない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、対象にできない。
- 「次の」指定されたステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。

- このトークン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が、それ以外のことはコピーしない（ただし、その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。その場合については後述）。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をコピーしない。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もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元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。
- コピー元の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、コピー元のクリーチャーが《鏡像》であった場合）は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 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、このトークン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。

### 《不正相続》

{3}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、不正相続は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

{5}{B}, 不正相続を生け贄に捧げる：対戦相手1人を対象とする。不正相続はそのプレイヤーに4点のダメージを与え、あなたは4点のライフを得る。

- 双頭巨人戦では、《不正相続》の1つ目の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

### 《不敗の陣形》

{2}{W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは破壊不能を得る。

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたなら、それらのクリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それらは警戒を得る。

- 《不敗の陣形》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も破壊不能や警戒や+1/+1カウンターを得るわけではない。
- インスタント・呪文の附則能力は、それを唱えた直後ではなく、その呪文の解決時に適用する。呪文が打ち消されたなら、附則ボーナスは得られない。
- 何らかの効果によって、それがスタック上に置かれている間に附則能力を持つ呪文をコピーする場合、そのコピーは唱えられたわけではないため、附則のボーナスを得ることはない。

### 《武器庫の護衛》

{3}{W}

クリーチャー — 巨人・兵士

2/5

あなたが門をコントロールしているかぎり、武器庫の護衛は警戒を持つ。

- 警戒は、《武器庫の護衛》が攻撃クリーチャーとして宣言されたときのみ関係する。《武器庫の護衛》がすでに攻撃している場合、あなたがただ1つコントロールしていた門のコントロールを失ったとしても、《武器庫の護衛》がタップ状態になったり戦闘から離れたりすることはない。

### 《舞台照らし》

{2}{R}

ソーサリー



絢爛{R}（このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文を、マナ・コストではなく絢爛コストで唱えてもよい。）

あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《舞台照らし》によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを2回以上プレイすることはできない。
- 追放されたカードをこれによりプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。

《ブリキ通りの身かわし》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

1/1

速攻

{R}：このターン、ブリキ通りの身かわしは、防衛を持つクリーチャーにしかブロックされない。

- 《ブリキ通りの身かわし》は、防衛を持たないクリーチャーによってブロックされた後で能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

《文飾術才のブルバック》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

1/4

対戦相手1人が1枚以上のカードを切削するなら、そのプレイヤーは代わりにその2倍の枚数のカードを切削する。

- プレイヤーが、「切削」という言葉を使わずにカードを自分の墓地に置くように指示されたなら（たとえば、《欄干のスパイ》の誘発型能力など）、《文飾術才のブルバック》の能力は適用されない。
- 《文飾術才のブルバック》は伝説なので、普通は1人のプレイヤーが2体コントロールすることはない。しかし、それが起きたなら、各対戦相手はそれぞれ元の指示の4倍の枚数のカードを切削する。プレイヤーが3体コントロールしていれば8倍。以下同様である。

《プテラマンダー》

{U}

クリーチャー — サラマンダー・ドレイク

1/1

飛行

{7}{U}：順応4を行う。この能力を起動するためのコストは、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚につき{1}少なくなる。（このクリーチャーの上に+1/+1カウンターがないなら、これの上に+1/+1カウンター4個を置く。）

- 《プテラマンダー》の起動型能力を起動するためのコストは{U}よりも少なくなるならない。
- あなたは、クリーチャーが順応を行うという能力をいつでも起動できる。能力の解決時に、何らかの理由によってそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていたなら、あなたは単に+1/+1カウンターを置かない。
- 何らかの理由により、クリーチャーがその上に置かれていた+1/+1カウンターをすべて失ったなら、再び順応を行ってその上に+1/+1カウンターを置くことができる。

《ヘルカイトの暴君》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

6/5

飛行、トランプル

ヘルカイトの暴君がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはそのプレイヤーがコントロールしているすべてのアーティファクトのコントロールを得る。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが 20 個以上のアーティファクトをコントロールしている場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- あなたのアップキープの開始時に、あなたが 20 個以上のアーティファクトをコントロールしていない場合、《ヘルカイトの暴君》の最後の能力は誘発しない。誘発した場合はその解決時点で再度条件をチェックする。その時点であなたが 20 個以上のアーティファクトをコントロールしていない場合、その能力は何もしない。

《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、mana 総量の合計が 6 以下になるように探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- ライブラリーにあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- mana 総量の合計が 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、mana 総量が 0 のクリーチャー・カード 8 枚とmana 総量が 2 のクリーチャー・カード 3 枚を見つけてもよい。ただし、mana 総量が 4 であるカード 2 枚を見つけないことはできない。

《鉱岩流液獣》

{3}{U/R}

クリーチャー — 奇魔

3/3

鉱岩流液獣が呪文や能力の対象となったとき、鉱岩流液獣をオーナーの手札に戻す。

- 《鉱岩流液獣》の能力は、それが呪文や能力の対象になった時点でそれが戦場にあったときのみ誘発する。
- 《鉱岩流液獣》の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それはその呪文や能力が打ち消されたとしても解決される。
- 《鉱岩流液獣》を対象とした呪文や能力に他の対象がなかったなら、それは解決されないことになる（なぜなら、《鉱岩流液獣》がオーナーの手札に戻ってしまうと、それは適正な対象がなくなるから）。

《暴動の長、ラクドス》

{B}{B}{R}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン

6/6

このターンに対戦相手がライフを失っていないかぎり、あなたはこの呪文を唱えられない。

飛行、トランプル

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは、対戦相手がこのターンに失ったライフ 1 点につき{1}少なくなる。

- プレイヤーがダメージを受けると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- そのターンに対戦相手が誰もライフを失ってなくても、《暴動の長、ラクドス》は他の呪文や能力によって戦場に出すことができる。

- 《暴動の長、ラクドス》の最後の能力は失ったライフの合計を見る。必ずしもターンの開始時の対戦相手のライフ総量と比較してどうなったかを見るわけではない。たとえば、対戦相手1人が同じターンに5点のライフを失い、その後10点のライフを得たなら、あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{5}少なくなる。
- ある対戦相手がライフを失い、その後ゲームに敗北したなら、《暴動の長、ラクドス》の1つ目の能力の条件が満たされ、その最後の能力がそのライフを失うことを数える。
- 《暴動の長、ラクドス》の最後の能力は、あなたが唱えるクリーチャー・呪文に必要な色マナを減らすことはできない。
- クリーチャー・呪文を唱える際にキッカー・コストや統率者税などの追加コストがあるなら、コスト減少よりも先にそれらの増加を適用する。
- 《暴動の長、ラクドス》の最後の能力は、《暴動の長、ラクドス》自身を唱えるためのコストは減少させない。それは《暴動の長、ラクドス》が戦場に出てからあなたが唱えるクリーチャー・呪文にのみ適用される。

#### 《ボロスの精鋭》

{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/1

大隊 — ボロスの精鋭とこれでない2体以上のクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、ボロスの精鋭は+2/+2の修整を受ける。

- 3体の攻撃クリーチャーは同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃していなくてもよい。
- 大隊能力が誘発したら、その能力の解決時に何体のクリーチャーが攻撃しているかは関係ない。

#### 《間に合わせの大隊》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

大隊 — 間に合わせの大隊とこれでない2体以上のクリーチャーが攻撃するたび、間に合わせの大隊の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《間に合わせの大隊》とこれでない攻撃クリーチャーは、同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃していなくてもよい。
- 《間に合わせの大隊》の能力が誘発した後では、その能力の解決時に攻撃しているクリーチャーが何体であっても関係ない。

#### 《迷い子、フブルスプ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — ホムンクルス

1/1

迷い子、フブルスプが戦場に出たとき、カード1枚を引く。これがあなたのライブラリーから戦場に出たかあなたのライブラリーから唱えられていたなら、代わりに、カード2枚を引く。

迷い子、フブルスプが呪文の対象になったとき、迷い子、フブルスプをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 通常、《迷い子、フブルスプ》をライブラリーから唱えたり、ライブラリーから戦場に出したりする方法はない。カードを2枚引くためには、他の効果を用いて《迷い子、フブルスプ》を見つけやることがある。
- 《迷い子、フブルスプ》をライブラリーから追放し、その後そのカードを唱えるという効果は、それを追放領域から唱えるのであってライブラリーから唱えるわけではない。
- 《迷い子、フブルスプ》の最後の能力は、それが呪文の対象になった時点でそれが戦場にあったときにのみ誘発する。

- 《迷い子、フブスプ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《迷い子、フブスプ》を対象とした呪文に他の対象がなかったなら、それは解決されないことになる（なぜなら、《迷い子、フブスプ》が道に迷ってライブラリーに移動してしまうと、それは適正な対象ではなくなるからである）。

#### 《真夜中の死神》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・騎士

3/2

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、真夜中の死神はあなたに1点のダメージを与え、あなたはカード1枚を引く。

- 《真夜中の死神》の能力は、トークンでなければ、これが死亡したときにも誘発する。
- 《真夜中の死神》が、あなたがコントロールしていてトークンでない他のクリーチャーと同時に死亡したなら、《真夜中の死神》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。

#### 《万面相、ラザーヴ》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

1/3

万面相、ラザーヴが戦場に出たとき、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。そのカードをあなたの墓地に置いてもよい。）

{X}：あなたの墓地にありマナ総量がXであるクリーチャー・カード1枚を対象とする。万面相、ラザーヴは、名前が「万面相、ラザーヴ」であり、他のタイプに加えて伝説であり、この能力を持つことを除き、そのコピーになる。

- 《万面相、ラザーヴ》は、それが特に変更する特性を除いて、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが示していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- 《万面相、ラザーヴ》が他のカードのコピーになる前に、それに何らかの効果が適用されていたなら、それがコピーになった後にもその効果は適用され続ける。《万面相、ラザーヴ》の上に置かれていたカウンターも同様である。
- 墓地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。
- 《万面相、ラザーヴ》がカードのコピーになるときは、それは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[[このクリーチャー]が戦場に出たとき]」や「[[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る]」能力があっても適用されない。
- コピー元のカードに毎ターン1回のみ起動できる能力がある場合、そのカードをもう一度コピーすると、その能力をまた起動できる。

#### 《ミジックスの熟達》

{3}{R}

ソーサリー

あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。これにより追放されたカードをコピーする。そのコピーをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。ミジックスの熟達を追放する。

超過{5}{R}{R}{R}（あなたはこの呪文を超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるすべてのカードを追放する。）

- 《ミジックスの熟達》により複数のカードを追放するなら、あなたはそれらのコピーを望む順番で唱えることができる。あなたが最後に唱えたコピーが、最初に解決される。
- あなたが、それらのコピーのうち1枚を唱えなかった（たとえば、適正な対象がなかったり、それを唱えたくないと考えたりしたため）なら、そのコピーは消滅する。

- 《ミジックスの熟達》の解決時には、それはスタック上にある。超過コストを支払ったとしても、《ミジックスの熟達》は自身をコピーしない。
- コピーは、《ミジックスの熟達》の解決の最中に生成され唱えられる。あなたはそれらを、そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。コピーのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。「[この呪文]は戦闘中にのみ唱えられる」などの他の制限は適用される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- コピーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- コピーに何が起ころうと、カードは追放されたままになる。

#### 《魅力的な執政官》

{6}{W}{W}{W}

クリーチャー — 執政官

5/6

飛行

クリーチャーではあなたを攻撃できない。

- 効果上特に明示されていないかぎり、あなたを攻撃できないクリーチャーも、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルを攻撃することができる。

#### 《無限への突入》

{8}{U}{U}{U}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーにあるカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。その後、あなたの手札にあるカード1枚をあなたのライブラリーの一番上に置く。次のあなたのターンまで、あなたの手札の上限は無くなる。

- あなたは《無限への突入》を唱えたターンのクリンナップ・ステップにカードを捨てなくてもよい。次のあなたのターンのクリンナップ・ステップでは、あなたの手札の最大枚数になるまでカードを捨てなければならない。
- あなたが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している場合、カードを引く前に1枚ずつそのカードを公開する。

#### 《群れネズミ》

{1}{B}

クリーチャー — ネズミ

\*/\*

群れネズミのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしているネズミの数に等しい。

{2}{B}, カード1枚を捨てる：群れネズミのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《群れネズミ》の1つ目の能力は、《群れネズミ》だけでなく、あなたがコントロールしているクリーチャー・タイプがネズミであるクリーチャーをすべて数える。その能力は、戦場だけでなくすべての領域で作用する。
- トークンは《群れネズミ》の2つの能力をコピーする。そのパワーとタフネスは、あなたがコントロールしているネズミの総数に等しくなる（トークンが戦場に出たときにあなたがコントロールしていたネズミの総数ではない）。それも自身のコピーを生成できる。
- トークンは《群れネズミ》のカウンターをコピーせず、また《群れネズミ》のパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるその他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《群れネズミ》になることを意味する。だがその《群れネズミ》にいずれかのコピー効果が影響していた場合、それらも有効となる。
- 《群れネズミ》がその起動型能力の解決前に戦場を離れる場合、《群れネズミ》が戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いた《群れネズミ》のコピーとなったトークンが戦場に出る。

### 《迷路の終わり》

土地

迷路の終わりはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {C}を加える。

{3}, {T}, 迷路の終わりをオーナーの手札に戻す：あなたのライブラリーから門・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。あなたが異なる名前の門10個以上をコントロールしているなら、あなたはこのゲームに勝利する。

- 《迷路の終わり》をオーナーの手札に戻すことは、《迷路の終わり》の最後の能力の起動コストの一部である。その能力が宣言されると、あなたが起動コストを支払って《迷路の終わり》を手札に戻すまで、プレイヤーはそれに対応することはできない。
- 《迷路の終わり》の最後の能力の解決時にあなたは門を探し、それを戦場に出してからゲームに勝利したかを確認する。この確認は、あなたがこれにより門を戦場に出さなくても発生する。この確認はこの能力の解決時のみに発生し、他のタイミングでは発生しない。
- 《迷路の終わり》によって門を戦場に出すことは、ターンに1度だけできる土地のプレイとしては扱わない。あなたのターンである場合、その能力が解決した後に《迷路の終わり》か別の土地・カードをプレイすることができる。
- 同じ名前を持つ門を複数コントロールすることは、《迷路の終わり》の能力によってゲームに勝利する事に影響しない。余った門は無視される。

### 《燃えがら鳶》

{R}{G}

エンチャント

対戦相手1人がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、燃えがら鳶はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

{1}, 燃えがら鳶を生け贄に捧げる：アーティファクトやエンチャントのうち1つを対象とする。それを破壊する。燃えがら鳶はそのパーマネントのコントローラーに2点のダメージを与える。

- 《燃えがら鳶》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《燃えがら鳶》起動型能力の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。プレイヤーにダメージを与えられることはない。対象としたパーマネントが適正な対象だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーにダメージを与える。
- 《燃えがら鳶》はそれ自身の起動型能力の対象になれる。その能力は適正な対象がなくなるので解決されず、どのプレイヤーもダメージを受けない。これは、あなたが望むなら、他の何らかを対象とすることなく《燃えがら鳶》を生け贄に捧げる手段になる。

### 《燃え立つ預言者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、燃え立つ預言者は+1/+0の修整を受ける。その後、占術1を行う。

- 《燃え立つ預言者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

### 《模写》

{1}{U}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

再活（あなたの墓地にあるこのカードを、他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

- そのトークン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が、それ以外のことはコピーしない（その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。その場合については後述）。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をコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとなって戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《模写》によって生成されるトークンは、コピー元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。
- 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、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元の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。
- 再活で呪文を唱えるときには、カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、再活を使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 再活を使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。
- 何らかの効果により呪文のマナ・コストではなく代替コストを支払える場合には、呪文を再活するときにその代替コストを支払ってもよい。その場合でも、それを唱える追加コストとしてカード1枚を捨てることになる。
- 再活を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

#### 《門の巨像》

{8}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

8/8

この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている門1つにつき{1}少なくなる。

門の巨像は、パワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

門1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたの墓地にある門の巨像をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

- パワーが3以上のクリーチャーが《門の巨像》をブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、《門の巨像》はブロックされていない状態にならない。

#### 《焼印刃》

{1}{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、それは接死を得る。

カード1枚を引く。

- 《焼印刃》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、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

#### 《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、すべての墓地を追放する。

カードやトークンがどこか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1体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。

#### 《野生の律動》

{1}{R}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー・呪文は打ち消されない。

あなたがコントロールしていてトークンでないすべてのクリーチャーは暴動を持つ。（それらは+1/+1カウンター1個や速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

- 呪文を打ち消す呪文や能力は、依然としてあなたがコントロールしているクリーチャー・呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、そのクリーチャー・呪文は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。
- 暴動を持つクリーチャーが戦場に出た後では、それが暴動を失ったとしても、その+1/+1カウンターか速攻は残る。
- トークンでもクリーチャーでもないパーマネントが、戦場に出た後でクリーチャーになったなら、それは暴動を得ることになるが、その置換効果が何らかの効果を持つには手遅れである。
- クリーチャーでないカードがクリーチャーとして戦場に出る場合には、それは暴動を得る（たとえば、あなたのターンの《黒き剣のギデオン》など）。同様に、クリーチャー・カードがクリーチャーでないパーマネントとして戦場に出る場合には、それは暴動を得ない（たとえば、他のパーマネントによるあなたの青への信心が4以下だった際の《海の神、タッサ》など）。
- 暴動は置換効果である。どのプレイヤーも、あなたが行う+1/+1カウンターか速攻かの選択に対応することはできず、それらのいずれも持たずにそのクリーチャーが戦場にあるというタイミングで何らかの処理を行うこともできない。
- 戦場に出るクリーチャーが暴動を持っているが、それの上に+1/+1カウンターを置くことができないなら、それは速攻を得る。
- あなたが、クリーチャーが速攻を得ることを選んだなら、それは速攻を永続的に持ち続ける。そのターンが終わったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、速攻は失われない。
- 暴動を2つ持つクリーチャーが戦場に出るなら、+1/+1カウンターを2個得るか、+1/+1カウンターを1個と速攻を1つ得るか、速攻を2つ得るか、いずれかを選べる。同一のクリーチャーに速攻が複数あっても意味はないが、グルルー一族のやることに口を出すつもりはない。
- 《野生の律動》が、トークンでないクリーチャーが戦場に出ると同時に（《救出のスフィンクス》のようにそのクリーチャーが置換効果を持つなど）戦場を離れる場合でも、そのクリーチャーは+1/+1カウンターか速攻を得る。

#### 《闇の腹心》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開し、あなたの手札に加え、あなたはそれのマナ総量に等しい点数のライフを失う。



- プレイヤーの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。

#### 《誘導稲妻》

{2}{R}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。誘導稲妻はそれ、およびそれと同じ名前を持ちそれでない各クリーチャーにそれぞれ4点のダメージを与える。

- 《誘導稲妻》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、それが対象となるクリーチャーと同じ名前を持っていれば、呪禁を持つクリーチャーにもダメージが与えられる。
- トークンが他のパーマネントのコピーであった場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれを生成した時点でそれが得たサブタイプに「・トークン」という言葉を足したものである。例えば、何らかの効果によって1/1の兵士・クリーチャー・トークンが生成されたなら、そのトークンの名前は「兵士・トークン」になる。

#### 《有毒ガス》

{2}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

諜報2を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。)

- 1/-1の修整を受けて死亡することになるクリーチャーは、あなたが諜報を行う時点ではまだ戦場にある。《有毒ガス》の解決がすべて終わった後になるまでオーナーの墓地に置かれない。諜報を行っている間にそれらの能力が誘発するなら、それらの能力は誘発するが、それらのクリーチャーが戦場を離れた後になるまで解決されない。
- 《有毒ガス》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、解決後に戦場に出たクリーチャーは-1/-1の修整を受けない。
- 諜報を行うときは、見たカードをすべてライブラリーの一番上に置いて、すべて墓地に置いても、一部をライブラリーの一番上に置き残りを墓地に置いても構わない。

#### 《幽霊議員カルロフ》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット・アドバイザー

2/2

あなたがライフを得るたび、幽霊議員カルロフの上に+1/+1カウンター2個を置く。

{W}{B}, 幽霊議員カルロフの上から+1/+1カウンター6個を取り除く：クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

- この能力は、絆魂を持つ攻撃クリーチャーによるライフ1点であろうが《信仰の足枷》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。
- 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、あなた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、この能力は2回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー1体が（トランプルを持っていたり、2体以上のクリーチャーにブロックされたりしたために）複数のプレイヤーやパーマネントに同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は1回しか誘発しない。
- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

#### 《ラクドスの火輪使い》

{B}{B}{R}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

4/3

ラクドスの火輪使いが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち最大1体を対象とする。これは、その前者に2点のダメージと、その後者に2点のダメージを与える。

- 《ラクドスの火輪使い》の能力の対象にできる対戦相手がいなければ、その能力はスタックに置かれない。あなたはその能力によってクリーチャーかプレインズウォーカーに2点のダメージを与えることもできない。他方で、あなたが適正な対象2つを選んだものの能力の解決時にどちらかの対象が不適正な対象になっていたなら、もう一方は依然として適切に影響を受ける。

《ラクドスのギルド魔道士》

{B/R}{B/R}

クリーチャー — ゾンビ・シャーマン

2/2

{3}{B}, カード1枚を捨てる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。

{3}{R}：速攻を持つ赤の2/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

- 2つ目の能力がターンの終了ステップに起動されたなら、そのトークンは次のターンの終了ステップまで追放されない。

《ラクドスの地獄ドラゴン》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

{R}{R}：ターン終了時まで、ラクドスの地獄ドラゴンは飛行を得る。

{R}：ターン終了時まで、ラクドスの地獄ドラゴンは+1/+0の修整を受ける。

暴勇 — あなたの手札にカードが無いかぎり、ラクドスの地獄ドラゴンは二段攻撃を持つ。

- 《ラクドスの地獄ドラゴン》が先制攻撃の戦闘ダメージを与えた後で二段攻撃を失ったなら、それは通常の戦闘ダメージ・ステップでダメージを与えることはできない。

《ラル・ザレック》

{2}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ラル

4

+1：パーマネント1つを対象とし、それでないパーマネント1つを対象とする。その前者をタップし、その後、その後者をアンタップする。

-2：1つを対象とする。ラル・ザレックはそれに3点のダメージを与える。

-7：コイン投げを5回行う。表が出た回数1回につき1回、このターンに続いて追加の1ターンを行う。

- 《ラル・ザレック》の1つ目の能力はどのパーマネント2つでも対象とすることができる。それらがタップ状態だろうとアンタップ状態だろうと関係ない。能力の解決時に1つ目の対象がタップされたなら、それはタップ状態のまま残る。同様に、能力の解決時に2つ目の対象がアンタップされたなら、それはアンタップ状態のまま残る。
- 《ラル・ザレック》の最後の能力のために5回投げたコインの出る面を当てる必要がないため、どのプレイヤーもそのコイン投げに勝ったり負けたりすることはない。プレイヤーがコイン投げに勝つか負けるかを見る能力は、それらのコイン投げを考慮しない。

《欄干のスパイ》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2/3

飛行

欄干のスパイが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、土地・カード1枚が公開されるまで自分のライブラリーが一番上から1枚ずつ公開していき、その後、それらの公開されたカードを自分の墓地に置く。

- 対象としたプレイヤーが土地・カードを公開した場合、それもそのプレイヤーの墓地に置く。
- 対象となるプレイヤーのライブラリーに土地がない場合、そのライブラリーのすべてのカードは公開され、そのプレイヤーの墓地に置かれる。

#### 《略式判決》

{1}{W}

インスタント

タップ状態のクリーチャー1体を対象とする。略式判決はそれに3点のダメージを与える。

附則 — あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたなら、代わりに、これは5点のダメージを与える。

- インスタント・呪文の附則能力は、それを唱えた直後ではなく、その呪文の解決時に適用する。呪文が打ち消されたなら、附則ボーナスは得られない。
- 何らかの効果によって、それがスタック上に置かれている間に附則能力を持つ呪文をコピーする場合、そのコピーは唱えられたわけではないため、附則のボーナスを得ることはない。

#### 《龍神、ニコル・ポーラス》

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

伝説のプレインズウォーカー — ポーラス

4

龍神、ニコル・ポーラスは、戦場にありこれでないすべてのプレインズウォーカーのすべての忠誠度能力を持つ。

+1：カード1枚を引く。各対戦相手はそれぞれ、自分の手札にあるカードや自分がコントロールしているパーマネントのうち1つを追放する。

-3：クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを破壊する。

-8：伝説のクリーチャーも伝説のプレインズウォーカーもコントロールしていない各対戦相手はそれぞれこのゲームに敗北する。

- 《龍神、ニコル・ポーラス》は、他のプレインズウォーカーの忠誠度能力を取り除かない。
- 《龍神、ニコル・ポーラス》は、他のプレインズウォーカーの常在型や誘発型の能力を得ることはなく、またそれらが忠誠度能力でない起動型能力を持っていたとしてもそれを得ることもない。
- 《龍神、ニコル・ポーラス》は極めて多くの忠誠度能力を持ちうるが、あなたが各ターン中に起動できる《龍神、ニコル・ポーラス》の忠誠度能力は1つのみである。
- プレインズウォーカーの忠誠度能力が、名前を用いてそれが記載されているカードを参照していた場合は、《龍神、ニコル・ポーラス》が持つようになったその能力は、それが「龍神、ニコル・ポーラス」という名前を参照しているかのように扱う。たとえば、《ラル・ザレック》が戦場にあるなら、《龍神、ニコル・ポーラス》が《ラル・ザレック》から得た2つ目の能力を起動すると、《龍神、ニコル・ポーラス》がダメージを与える。
- プレインズウォーカーの1つの能力がカードを追放し、そのプレインズウォーカーの他の忠誠度能力がその追放されたカードを参照するなら、それらの能力は関連している。《龍神、ニコル・ポーラス》がその両方の能力を同じプレインズウォーカーから得たなら、それが得たそれらの能力も同様に関連している。《龍神、ニコル・ポーラス》の他の能力（たとえば、それ自身の1つ目の忠誠度能力）によって追放されたカードを、それらの関連している能力が見ることはない。
- 《龍神、ニコル・ポーラス》の1つ目の忠誠度能力の解決中にあなたがカードを引いた際に何らかの能力が誘発した場合、その能力は、対戦相手がカードかパーマネントを追放し終わった後になるまで解決されない。
- 《龍神、ニコル・ポーラス》の1つ目の忠誠度能力の解決時にあなたがカードを引いた後で、ターン順で次の対戦相手（何らかの理由により対戦相手のターン中であればその対戦相手）が、

自分がコントロールしているパーマネント1つを選ぶか、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順にそれぞれ同様に選ぶが、このときそれ以前に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。最後に、選ばれたパーマネントとカードがすべて同時に追放される。

- 双頭巨人戦では、チームのプレイヤー1人がゲームに敗北したなら、チーム全体がそのゲームに敗北する。チームのもう1人のプレイヤーが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしていたとしてもそのチームは敗北する。

#### 《霊気の原形質》

{2}{U}{U}

クリーチャー — イリュージョン

1 / 1

霊気の原形質がクリーチャー1体をブロックするたび、霊気の原形質をオーナーの手札に戻してもよい。そうしたなら、あなたの手札にあるクリーチャー・カード1枚を、そのクリーチャーをブロックしている状態で戦場に出してもよい。

- 《霊気の原形質》は戦闘ダメージが割り振られる前にあなたの手札に戻る。
- あなたが望むなら、《霊気の原形質》をあなたの手札に戻して何も戦場に出さなくてもよい。攻撃クリーチャーはブロックされているものとして扱われるため、それがトランプルやそれに似た能力を持っていないかぎり、それはあなたに戦闘ダメージを与えることはできない。
- 戦場に戻すクリーチャーはあなたが先ほど手札に戻した《霊気の原形質》でもよい。
- あなたが手札から戦場に出したクリーチャーは、たとえそのブロックが適正に指定できない場合でも（たとえば、そのクリーチャーがタップ状態で戦場に出たか、ブロックできないか、攻撃クリーチャーがそれに対するプロテクションを持つ場合）、その攻撃クリーチャーをブロックしている。
- 戦場に出るクリーチャーはブロックしているが、それはブロック・クリーチャーとして指定されたわけではない。たとえば、《霊気の原形質》の能力のようなクリーチャー1体がブロックするたびに誘発する能力は誘発しない。

#### 《霊の通り路》

{2}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上にあったカウンターは消滅する。
- クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

#### 《連帯》

{2}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー最大2体を対象とし、それらでないクリーチャー1体を対象とする。その前者はそれぞれ、その後者に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー2体を対象として、それらの一方が《連帯》の解決時に不適正な対象であっても、もう一方は依然としてそのパワーに等しい点数のダメージを与える。
- 《連帯》の解決時に、対象とした後者のクリーチャーが不適正な対象であるか、前者のクリーチャーの両方が不適正な対象であったなら、どのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

#### 《忘れられた神々の僧侶》

{1}{B}

## クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

{T}, これでないクリーチャー2体を生け贄に捧げる：望む数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれ、2点のライフを失いクリーチャー1体を生け贄に捧げる。あなたは{B}{B}を加えカード1枚を引く。

- あなたは、望むなら対象を選ばずに《忘れられた神々の僧侶》の能力を起動できる。その場合も、あなたは{B}{B}を加えカード1枚を引く。
- クリーチャーを生け贄に捧げることができないプレイヤーを対象としてもよい。そのプレイヤーは依然として2点のライフを失う。
- 《忘れられた神々の僧侶》の能力は、対象を取ることがあるので、マナ能力ではない。それはスタックを使うので、対応することができる。対象を選んでいなくても構わない。

### 《ワーム編みのとぐろ》

{4}{G}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（緑のクリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+6/+6の修整を受ける。

{G}{G}{G}, ワーム編みのとぐろを生け贄に捧げる：緑の6/6のワーム・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《ワーム編みのとぐろ》は緑のクリーチャーにだけエンチャントできる。このオーラは、緑でないクリーチャーについて状態で戦場に出ることはできないし、緑でないクリーチャーの上に動かすことはできないし、それがついているクリーチャーが緑でなくなった場合、オーナーの墓地に置かれる。

---

© 2023 Wizards of the Coast LLC ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、マジック：ザ・ギャザリング、それらのロゴ、マジック、および WUBRGCT のシンボルについて、ウィザーズがアメリカおよびその他の国における権利を保有しています。U.S. Pat.No.RE 37,957.