

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2017年版)』リリースノート

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

最終更新 2017年6月22日

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

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

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

一般注釈

製品情報

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2017年版)』では4種類のゲームパックが発売になる。各ゲームパックには、カード100枚のデッキ1つとプレミアム版大判統率者カード1枚が含まれている。4つのデッキの名称は「ウィザードの秘儀」、「ドラゴンの支配」、「猫の獐猛」、「吸血鬼の渇き」である。

発売日：2017年8月25日

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

新しいカードとフォーマットでの使用可否

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2017版)』には、これまでのマジックになかった新カードが56種類含まれている。これらのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットでのみ使用可能である。スタンダードやモダンでは使用できない。

本製品に含まれる他のカードは、それらのカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。つまり本製品に収録されたからといって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

マジックのフォーマットに関する詳細はMagic.Wizards.com/Rulesを参照のこと。個別カードの各フォーマットでの使用可否については、Gatherer.Wizards.comでカードを検索し、「セット&リーガル」タブで確認できる。

統率者戦とは

統率者戦はファンが生み出し広まったカジュアル・フォーマットである。各プレイヤーが選んだ伝説のクリーチャー、すなわちそのプレイヤーの**統率者**がデッキを統率する点が特徴である。普通はカジュアルな無差別多人数戦としてプレイされるが、2人対戦も人気がある。各プレイヤーの最初のライフは40点である。各デッキのカードは統率者も含み100枚ちょうどである。統率者戦は「シングルトン」フォーマットである。つまり、基本土地を除き、各カードは英語名の異なるカードでなければならない。

統率者戦フォーマットでの推奨される禁止カードリストは、ウィザーズ・オブ・ザ・コーストではなく TGCommander.net のルール委員会が決定する。

統率者の使い方

あなたがデッキの統率者として選んだ伝説のクリーチャー・カードはゲーム中に重要な役割を果たす。しばしば複数回戦場に出ることになる。

* ゲームの開始時点は、統率者は**統率領域**と呼ばれる、他と区別された場所に置かれる。残りの99枚のカードは切り直され、あなたのライブラリーとなる。

* 統率領域にある間、あなたの統率者の能力は、特に影響すると記載されていないかぎり、ゲームに影響を及ぼさない。

* あなたは自分の統率者を統率領域から唱えてもよい。あなたがそうするときには、それを唱えるためのコストは、このゲーム中にあなたが統率領域からそのカードを唱えた回数1回につき{2}ずつ増える。

* いずれかの領域からあなたの統率者が、追放されるか、あなたの手札か墓地かライブラリーに置かれるなら、代わりにあなたはそれを統率領域に置くことを選んでもよい。

統率者の**固有色**により、そのデッキに入れられる他のカードが決まる。カードの固有色には、カードのマナ・コストや色指標によって決まるそのカードの色と、そのカードのルール・テキストにある色マナ・シンボルの色が含まれる。

* 固有色はゲーム開始前に決定される。たとえあなたの統率者が別の色になったとしても、固有色がゲーム中に変わることはない。

* 基本土地タイプに固有のマナ能力があなたの固有色に含まれない色のマナを生み出す基本土地タイプを持つ土地をあなたのデッキに入れることはできない。

統率者戦フォーマットには、通常の勝敗条件に加えて、もう1つのルールがある。ゲーム中累計で同一の統率者により21点以上の戦闘ダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。

* 各プレイヤーは、ゲーム中に各統率者から与えられた戦闘ダメージの点数を記録するべきである。

* このルールには自分自身の統率者が含まれる。他のプレイヤーに自分の統率者のコントロールを奪われた上で戦闘ダメージを与えられたり、戦闘ダメージが移し替えられたりする可能性があるからである。

ゲームからの除外

2人対戦と異なり、多人数戦ではプレイヤー1人がゲームに敗北しゲームから除外された後でもゲームが続くことがある。

* プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのパーマネントや呪文やその他のカードもゲームから除外される。

* そのプレイヤーが、解決を待っている呪文のコピーや能力をコントロールしていたなら、それらは消滅する。

* そのプレイヤーが、他のプレイヤーがオーナーであるパーマネントをコントロールしていたなら、そのゲームから除外されたプレイヤーにそのコントロールを与えていた効果は終了する。（ゲームから除外されたプレイヤーのコントロール下で戦場に出ていたなどの理由で）それにより他のプレイヤーがそのパーマネントのコントロールを得ないなら、それは追放される。

大判統率者カード

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2017年版)』の各デッキには、そのデッキの統率者として使えるカードに対応するプレミアム版大判カードが1枚含まれている。このカードは演出のためにあり、統率者戦のプレイに必須なものではない。

* 大判カードを使うときにも、その統率者の定形のマジックのカードを持っていなければならない。

* あなたの統率者が統率領域や戦場といった公開領域に置かれているかぎり、あなたはその定形のマジックのカードをその大判カードに置き換えてもよい。

* あなたの統率者が手札やライブラリーといった非公開領域に置かれるなら、その定形のマジックのカードを使用する。

新能力語：威光

伝説的な統率者の中には、統率領域で休息している間ですら冷静に軍団を指揮できるほどの達人もいる。そういったクリーチャーは能力語「威光」が書かれた能力を持っている。能力語にはルール上の意味はない（能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている）。

《エドガー・マルコフ》

{3} {R} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

4 / 4

威光 — あなたが他の吸血鬼・呪文を1つ唱えるたび、エドガー・マルコフが統率領域か戦場にある場合、黒の1 / 1の吸血鬼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

先制攻撃、速攻

エドガー・マルコフが攻撃するたび、あなたがコントロールする各吸血鬼の上にそれぞれ+1/+1カウンターを1個置く。

* 威光の能力のうち3つは誘発型能力である。該当するクリーチャーは、誘発イベントが起きた際にも、誘発型能力の解決時にも、戦場か統率領域にある必要がある。誘発イベントが起きた際にそのクリーチャーが適切な領域にあっても、それがその領域を離れたなら、その能力はそれの解決時に何もしない。

* 特に、あなたの統率者が戦場にあつて威光の能力が誘発したが、その能力の解決以前にそれが統率領域に置かれた場合には、その能力はそれの解決時に何もしない。領域を移動したオブジェクトは新しいオブジェクトと見なされるからである。

サイクル：攻撃される呪い

他のプレイヤーたちを説得して、あなたがやつつけたいと願う特定のプレイヤーを皆で袋だたきにすることができれば最高である。言葉のみでプレイヤーたちをうまく説得できなければ、彼らをやる気にさせる呪いのサイクルがある。

《饒舌の呪い》

{2} {U}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

エンチャントされているプレイヤーが攻撃されるたび、あなたはカードを1枚引く。そのプレイヤーを攻撃している各対戦相手はそれぞれ同じことを行う。

* 各「呪い」の能力が誘発するのは1回のみである。何体のクリーチャーがエンチャントされているプレイヤーを攻撃したとしても関係ない。

* プレイヤーは、あるプレイヤーを攻撃しているクリーチャーをコントロールしているなら、そのプレイヤーを攻撃していることになる。「呪い」の能力の解決時に、エンチャントされているプレイヤーを攻撃しているクリーチャーが存在しない（たとえば、攻撃クリーチャーがすべて戦場を離れたので）場合には、その「呪い」のコントローラーのみがその処理を行う。

* これらの「呪い」の誘発型能力は、エンチャントされている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のみが攻撃された場合には、誘発しない。

* これらの「呪い」によってあなたがあなた自身をエンチャントしたなら、他のプレイヤーがあなたを攻撃するたびに、あなたはその効果を得ることになる。

テーマ：クリーチャー・タイプ1つを選ぶ

単一の「部族」に焦点を当てたデッキ構築は大勢のプレイヤーに人気がある。このセットには、あなたのクリーチャーに仲間が大勢いると有利になるようなカードが7枚ある。それらのカードは、あなたがコントロールしていてあなたが選んだタイプを持つクリーチャーに便宜を図ったり、そうでないクリーチャーに害を為したりする。

《同族の支配》

{5} {B} {B}

ソーサリー

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。その選ばれたタイプでないクリーチャーをすべて破壊する。

* あなたは「吸血鬼」や「猫」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプを選ぶことはできない。

* 「猫・戦士」のようにクリーチャー・タイプを複数選ぶことはできない。猫・戦士は、猫であり戦士でもある。それは、猫か戦士のタイプに影響するものすべての影響を受け、猫でも戦士でもないクリーチャーに影響するものの影響を受けない。

カード別注釈

《悪鬼追い、マシス》

{R} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

3 / 3

威迫

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、その上に賞金カウンターを1個置く。そのクリーチャーの上に賞金カウンターが置かれ続けているかぎり、それは「このクリーチャーが死亡したとき、各対戦相手はそれぞれ、カードを1枚引き2点のライフを得る。」を持つ。

* 対象になって賞金カウンターを得たクリーチャーは、《悪鬼追い、マシス》が戦場を離れたとしても、依然としてそれが得たその誘発型能力を持つ。

* 《悪鬼追い、マシス》の能力の解決によらずに賞金カウンターを得たクリーチャーは、その誘発型能力を得ない。《悪鬼追い、マシス》の能力の解決時に賞金カウンターを2つ以上得たクリーチャー（たとえば《倍増の季節》によって）は、その能力を複数持たない。

* 《悪鬼追い、マシス》の能力が同じクリーチャーを対象として別個に2回解決されたなら、そのクリーチャーはその誘発型能力を2つ持つ。そのクリーチャーが死亡したとき、各誘発型能力はそれぞれ別個に誘発する。

* それぞれカードを1枚引き2点のライフを失う対戦相手とは、クリーチャーが死亡した際にそれをコントロールしていたプレイヤーの対戦相手である。そのプレイヤーは、クリーチャーが賞金カウンターを得たときにそれをコントロールしていたプレイヤーではないかもしれない。

《新たな血族》

{2} {B} {B}

ソーサリー

新たな血族を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールするアンタップ状態の吸血鬼1体をタップする。

クリーチャー1体を対象とし、そのコントロールを得る。そのクリーチャーに書かれたクリーチャー・タイプ1種類をすべて吸血鬼に置き換える。

* 《新たな血族》の追加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の吸血鬼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るものでなくてもよい。（この能力では、クリーチャーのタップに{T}（タップ・シンボル）を使っていない点に注意。）

* 《新たな血族》は、クリーチャーのタイプ行やルール・テキストに、そのクリーチャー・タイプが書かれている箇所ごとに、それを変更する。カード名やカード名の一部としてその言葉が使われていても、それは変更しない。

* あなたは、この変更する言葉を《新たな血族》の解決時に選ぶ。あなたは、そのクリーチャーのテキストに現れる言葉を選ぶ必要はない。

* 置き換えるクリーチャー・タイプとして選んだクリーチャー・タイプが、あなたがコントロールを得るクリーチャーのタイプ行に書かれていなかった場合には、そのクリーチャーは吸血鬼にならない。

* 《新たな血族》の効果は、そのクリーチャーに書かれているテキストのみを変更する。それが得た能力に使われている言葉を変更することはできない。たとえば、あなたが《飢えたオオヤマネコ》のネズミを吸血鬼に変更したなら、あなたの猫はプロテクション（吸血鬼）を持つことになる。しかし、あなたが《飢えたオオヤマネコ》をコントロールしている間に《幻影のニショーバ》のネズミを吸血鬼に変更したとしても、《幻影のニショーバ》はプロテクション（ネズミ）を持ったままである。

* タイプ変更効果は、1つの言葉の一部分がクリーチャー・タイプを参照している（たとえば、英語の「non-Human」のような）場合には、その言葉のその部分を変更できる。

《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り追放されているカードを、それらのマナ・コストを支払うことなく望む枚数唱える。

* 《イゼットの薬術師》の最後の能力によってあなたが唱えられるカードは、このカードによって追放されたもののみである。あなたがその能力を起動する前に《イゼットの薬術師》が戦場を離れたなら、追放されている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。

* あなたが追放されている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。あなたはこれにより、普通ならソーサリーを唱えられないようなときにソーサリーを唱えることができる。

* 追放されているカードは、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領域に残る。

《ウェザーライトの決闘者、ミリー》

{1} {G} {W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

3 / 2

先制攻撃

ウェザーライトの決闘者、ミリーが攻撃するたび、この戦闘で、各対戦相手は、それぞれクリーチャー2体以上ではブロックできない。

ウェザーライトの決闘者、ミリーがタップ状態であるかぎり、各戦闘で、クリーチャー2体以上ではあなたを攻撃できない。

* 《ウェザーライトの決闘者、ミリー》がタップ状態である間に、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るクリーチャーの数には制限がない。

* クリーチャーが攻撃した後で《ウェザーライトの決闘者、ミリー》をタップしても、クリーチャーを戦闘から取り除くことにはならない。

《飢えたオオヤマネコ》

{1} {G}

クリーチャー — 猫

2 / 2

あなたがコントロールする猫はプロテクション（ネズミ）を持つ。（それらはネズミによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられない。）

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは接死を持つ黒の1 / 1のネズミ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

ネズミが1体死亡するたび、あなたがコントロールする各猫の上にそれぞれ+1 / +1カウンターを1個置く。

* パーマネントがプロテクション（ネズミ）を持つとは、以下の4つのことを意味する。

- 1) ネズミである発生源からのダメージがそのパーマネントに与えられるなら、それを軽減する。
- 2) 何らかの理由によりネズミであるオーラや装備品を、そのパーマネントにつけることはできない。
- 3) ネズミではそのパーマネントをブロックできない。
- 4) そのパーマネントは、ネズミの能力や、何らかの理由によりネズミである呪文の対象にならない。

* ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、《飢えたオオヤマネコ》で「このクリーチャーはブロックされない。」という能力を持つネズミをブロックすることはできない。

* ネズミ・トークンのオーナーは、それを生成した対戦相手である。

* トークンを生け贄に捧げたり、それが破壊されたりすると、それは消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。そのトークンがネズミであったなら、《飢えたオオヤマネコ》の最後の能力が誘発する。

* 《飢えたオオヤマネコ》の最後の能力により、あなたがコントロールしている猫すべての上に+1/+1カウンターを置くことになる。《飢えたオオヤマネコ》自身の上にも置く。

* 《飢えたオオヤマネコ》がネズミと同時に死亡したなら、この能力は誘発するが、その能力の解決時には《飢えたオオヤマネコ》は戦場にはない。これの上に+1/+1カウンターが置かれたり、それによって生き残ったりすることはない。あなたがコントロールしている他の猫がネズミと同時に死亡した場合も同様である。残されたあなたの猫は+1/+1カウンターを得る。

《エドガー・マルコフ》

{3} {R} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

4/4

威光 — あなたが他の吸血鬼・呪文を1つ唱えるたび、エドガー・マルコフが統率領域か戦場にある場合、黒の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンを1体生成する。

先制攻撃、速攻

エドガー・マルコフが攻撃するたび、あなたがコントロールする各吸血鬼の上にそれぞれ+1/+1カウンターを1個置く。

* 《エドガー・マルコフ》の最後の能力では、あなたがコントロールしているすべての吸血鬼の上に+1/+1カウンターを置く。《エドガー・マルコフ》自身や、あなたがコントロールしているが攻撃していない吸血鬼の上にも置く。

《オジュタイの達人、テイガム》

{2} {W} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

3/4

あなたがコントロールするインスタントやソーサリーやドラゴンである呪文は、呪文や能力によっては打ち消されない。

あなたがあなたの手札からインスタントかソーサリーである呪文を1つ唱えるたび、このターンにオジュタイの達人、テイガムが攻撃していた場合、その呪文は反復を得る。（その呪文の解決に際し、それを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたは追放領域から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。）

* 呪文や能力によって打ち消されない呪文であっても、その対象がすべて不適正になった（たとえば、対戦相手の呪文に対応してあなたのクリーチャーが呪禁を得た）場合には、依然としてゲームのルールによって打ち消される。

* 《オジュタイの達人、テイガム》が、それが攻撃した後で戦場を離れた場合には、このターンにあなたがあなたの手札からインスタントかソーサリーである呪文を唱えても、最後の能力は誘発しない。呪文が反復を得た後で《オジュタイの達人、テイガム》が戦場を離れたなら、その呪文は依然として反復を持つ。カードが追放された後では、反復の遅延誘発型能力は、あなたが《オジュタイの達人、テイガム》をコントロールしていなくても、あなたの次のアップキープの開始時に誘発する。

* 《オジュタイの達人、ティガム》が、あなたが呪文を唱えたことに対応して死亡しても、その能力は依然として誘発し、《オジュタイの達人、ティガム》が攻撃していたならその呪文は反復を得る。

* 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えるかどうかは任意である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、（適正な対象がないなどの理由で）唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。後のターンで、再度それを唱える機会を得ることはない。

* あなたがあなたの手札から唱えた反復を持つ呪文が何らかの理由により打ち消された（たとえば、他の呪文や能力によって打ち消された、その解決時点で対象がすべて不適正になっていた、などの）場合には、その呪文は解決されず、反復を含め効果は一切起こらない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えられるようになることもない。

* 置換効果（たとえば、《安らかなる眠り》によって生成されたもの）によって、あなたがあなたの手札から唱えた反復を持つ呪文が、その解決に際してあなたの墓地以外の領域に置かれるなら、その呪文の解決時に、あなたは反復の効果を選択するか、他の効果を選択するかを選ぶ。

* 呪文が、その解決の一部としてそれ自身を他の領域に移動する（たとえば、《テフェリーの防御》や《全ての太陽の夜明け》や《不穩の標》のように）場合には、反復を適用する機会はない。

* あなたのアップキープの開始時に、複数の反復の効果によって作成された遅延誘発型能力がすべて誘発する。あなたはそれを望む順番で処理してよい。これによって唱えた呪文は、あなたが次の呪文を唱えられるようになる前に解決されるので、反復した呪文は他の反復した呪文を対象にできない。カード・タイプに基づく（それがソーサリーであった場合の）タイミングの制限は適用されない。それ以外の、「[この呪文]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限には従わなければならない。

* 追放領域からカードを唱えたなら、それは解決されたか打ち消されたときにオーナーの墓地に置かれる。それは追放領域に戻るわけではない。

《儀式の大魔導師、イナーク》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4 / 5

威光 — 他のトークンでないウィザードが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、儀式の大魔導師、イナークが統率領域か戦場にある場合、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、そのウィザードのコピーであるトークンを1体生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

あなたがコントロールするアンタップ状態のウィザード5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7点のライフを失う。

* あなたは、《儀式の大魔導師、イナーク》の1つ目の能力が1つ解決するごとに、{1}を1回のみ支払うことができる。それ以上に支払ってトークンを2体以上得るようなことはできない。

* 《儀式の大魔導師、イナーク》が、あなたがコントロールしている他のウィザードと同時に戦場に出たなら、この能力はそれらの他の各ウィザードにつきそれぞれ誘発することになる。

* トークンはそ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、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をコピーしない。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、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た場合は、トークンはそのパーマネントがコピーしていた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、トークンが戦場に出るときにも誘発する。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。

* 《儀式の大魔導師、イナーラ》の能力を誘発させたクリーチャーが、その能力の解決時までには戦場を離れていたとしても、あなたは依然として{1}を支払うことができる。そうしたなら、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときの特性のコピー可能な値を持つトークンを生成する。

* コピー元が伝説のクリーチャーであったなら、「レジェンド・ルール」によってそれらの伝説のクリーチャーのうち一方をオーナーの墓地に置くことになるが、それより先に、条件を満たしていればそれが持つ誘発型能力が誘発することになる。それらの能力は「レジェンド・ルール」が適用された後でスタックに置かれる。

* あなたがコントロールしているアンタップ状態のウィザードであれば、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしているものでなくても《儀式の大魔導師、イナーラ》の最後の能力を起動するためにタップできる。たとえば戦場に出たばかりの《儀式の大魔導師、イナーラ》自身もタップできる。（この能力では、クリーチャーのタップに{T}（タップ・シンボル）を使っていない点に注意。）

《偽善者、メアシル》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4 / 4

偽善者、メアシルが戦場に出たとき、あなたはあなたの手札やあなたの墓地からアーティファクトかクリーチャーであるカード1枚を追放し、その上に檻カウンターを1個置いてもよい。

偽善者、メアシルは、追放領域にあってあなたがオーナーである、檻カウンターが置かれているカードすべての起動型能力をすべて持つ。あなたはそれらの各能力をそれぞれ、毎ターン1回のみ起動してもよい。

* 《偽善者、メアシル》が戦場を離れても、追放されたカードは追放されて檻カウンターが置かれたままになる。《偽善者、メアシル》が戦場に戻ったなら、それは、追放されて檻カウンターが置かれているカードをすべて見ることになる。

* 他のプレイヤーが《偽善者、メアシル》のコントロールを得たなら、それは、追放領域にあってそのプレイヤーがオーナーであって檻カウンターが置かれているカードの能力のみを持つ。

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

《偽善者、メアシル》は誘発型能力（「～とき、」、「～たび、」、「～時に、」と書かれている）を得ない。

* 追放領域にあって檻カウンターが置かれているカードの起動型能力がそのカード自身をカード名で参照している場合には、《偽善者、メアシル》が得たその能力については、代わりに《偽善者、メアシル》をカード名で参照しているかのように扱う。たとえば、《偽善者、メアシル》によって《精神の大魔術師》が追放されたなら、その能力を起動するためのコストには、《偽善者、メアシル》を生け贄に捧げることが含まれるのであって、《精神の大魔術師》を生け贄に捧げることが含まれない。

* 《偽善者、メアシル》の能力のいずれかが打ち消された（たとえば、解決以前に対象が不適正になった）場合には、同じターン中にその能力を再度起動することはできない。

* 追放領域にあって檻カウンターが置かれている複数のカードに同じ能力があったなら、《偽善者、メアシル》はその能力を複数持つことになる。それぞれを毎ターン1回ずつ起動できる。

* あなたがクリーチャー1体を《偽善者、メアシル》のコピーとして戦場に出したなら、その1つ目の能力が誘発する。あなたは「レジェンド・ルール」が適用される前に能力を起動することはできないが、どちらの《偽善者、メアシル》を残すにせよ、この誘発型能力によってあなたは依然として他のカード1枚を追放し、その上に檻カウンターを置くことができる。

* 《偽善者、メアシル》が得た起動型能力が、通常はその能力があった元のカードの起動型でない能力に関連している場合であっても、《偽善者、メアシル》が得たその能力はそれと関連していない。たとえば、《偽善者、メアシル》が《試作品の扉》を追放したなら、その起動型能力はいかなるトークンも生成しない。《試作品の扉》のトークンを生成するわけでもない。

* 《偽善者、メアシル》が得た起動型能力が、通常はその能力があった元のカードの起動型能力に関連している場合には、《偽善者、メアシル》が得たそれら2つの能力は、《偽善者、メアシル》が戦場に残り続けているかぎり、関連している。たとえば、《偽善者、メアシル》が《イゼットの薬術師》を追放したなら、《偽善者、メアシル》が得た《イゼットの薬術師》の1つ目の能力によって追放されているカードを、それが得た2つ目の能力を起動して唱えることができる。《イゼットの薬術師》自身をこれにより唱えることはできない。また、その2つ目の能力を起動する以前に《偽善者、メアシル》が戦場を離れたなら、その1つ目の能力によって追放されているカードは永遠に失われる。

* 《偽善者、メアシル》が搭乗能力を持つ場合は、クリーチャーは《偽善者、メアシル》に搭乗できる。それはアーティファクト・クリーチャーになるが、そのパワーとタフネスは変わらない。

* 《偽善者、メアシル》が装備能力を持つ場合は、それを起動しても何も起きない。《偽善者、メアシル》はクリーチャーにつけられた状態にならない。友人のままでいるだろう。

《クァーサルの礫投げ》

{4} {G}

クリーチャー — 猫・戦士

3/5

到達

クァーサルの礫投げか他の猫が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、アーティファクトかエンチャント1つを対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。

* 《クァーサルの礫投げ》が、あなたがコントロールしている他の猫と同時に戦場に出たなら、この能力はそれらの各猫についてそれぞれ誘発する。

《血管の守護者》

{4} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・シャーマン

4 / 4

飛行

血管の守護者が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

対戦相手がコントロールするクリーチャーが1体死亡するたび、それを追放し、あなたがコントロールする各吸血鬼の上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

* 《血管の守護者》の1つ目の能力によってクリーチャーを破壊すると、《血管の守護者》が依然として戦場にあれば、その最後の能力が誘発する。

* 《血管の守護者》の最後の能力では、あなたがコントロールしている各吸血鬼の上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。それには《血管の守護者》自身も含まれる。また、死亡したクリーチャーを追放できなかった（たとえば、それがトークンだった）場合でもカウンターを置く。

* 《血管の守護者》と対戦相手がコントロールしているクリーチャーが同時に死亡した（おそらく両者が格闘を行ったか、ともに戦闘に参加した）場合には、《血管の守護者》の最後の能力が誘発するが、その能力の解決時には《血管の守護者》は戦場にはない。その上に+1/+1カウンターが置かれたり、それによって生き残ったりすることはない。あなたがコントロールしている他の吸血鬼が同時に死亡した場合も同様である。残されたあなたの吸血鬼は+1/+1カウンターを得る。

《ケルウの精神喰らい》

{2} {B}

クリーチャー — 吸血鬼

1 / 3

威迫

ケルウの精神喰らいがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分の手札からカード1枚を裏向きに追放する。

あなたはケルウの精神喰らいにより追放されているカードを見てもよいし、プレイしてもよい。

* 他のプレイヤーが《ケルウの精神喰らい》のコントロールを得たなら、そのプレイヤーは追放されているカードをすべて見てもよいし、プレイしてもよい。あるプレイヤーが裏向きに追放されているカードを見た後では、そのゲーム、後になって、そのプレイヤーはいつでもそのカードを見てもよい。

* 《ケルウの精神喰らい》の最後の能力によってあなたが唱えられるカードは、このカードによって追放されたもののみである。《ケルウの精神喰らい》が戦場を離れたなら、追放されているカードは永遠に失われる。

* 《ケルウの精神喰らい》によって追放されている土地・カードは、このターンにあなたの土地プレイが残っている場合にのみプレイできる。

* 追放されているカードを唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。

* あなたが追放されているカードを唱え始めた後では、《ケルウの精神喰らい》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。

《幸運な生き残り》

{3} {W} {W}

ソーサリー

あなたがコントロールしていない、土地でないパーマネント1つを選ぶ。その後、他の各プレイヤーは、それぞれこれにより選ばれてもおらず自分がコントロールしてもいない、土地でないパーマネント1つを選ぶ。他の、土地でないパーマネントをすべて破壊する。

* あなたが土地でないパーマネントを1つ選択し、その後で他の各プレイヤーが、現在のターンを進行しているプレイヤーから初めてターン順に選択する。各プレイヤーは自分より先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。

* 《幸運な生き残り》の解決が始まった後では、その解決が終わるまで、どのプレイヤーも《幸運な生き残り》によって指示されたこと以外の処理はできない。特に、自分がコントロールしているパーマネントを（たとえば《同族の加護》を起動することによって）守るためには、その処理は、どのパーマネントが選ばれるのかわからないうちに行う必要がある。

* これにより破壊不能を持つパーマネントを選んでもよいが、選ばなくてもそれは破壊されない。

* 土地を選ぶことはできず、それが破壊されることもない。その土地が他のタイプでもある場合（たとえば、アーティファクト・土地の場合）でも、そうである。

《豪奢の呪い》

{R}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

エンチャントされているプレイヤーが攻撃されるたび、「金」という名前の無色のアーティファクト・トークンを1つ生成する。それは「このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。そのプレイヤーを攻撃している各対戦相手はそれぞれ同じことを行う。

* 《豪奢の呪い》の誘発型能力は、攻撃クリーチャーを指定し終わった後で解決される。攻撃するためのコストがあるなら、攻撃プレイヤーが金を生成するのは、それらのコストを支払い終えたあとである。

《始祖ドラゴン》

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

伝説のクリーチャー — ドラゴン・アバター

10/10

威光 — 始祖ドラゴンが統率領域か戦場にあるかぎり、あなたが他のドラゴン・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

飛行

あなたがコントロールするドラゴンが1体以上攻撃するたび、その数に等しい枚数のカードを引く。その後あなたはあなたの手札からパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

* あなたは、あなたがコントロールしていて攻撃したドラゴン1体につきカードを1枚引く。それらのドラゴンの中に、《始祖ドラゴン》の誘発型能力の解決以前に戦場を離れたものがあっても関係ない。

* あなたがあなたの手札から戦場に出してもよいのは、パーマネント・カード1枚のみである。あなたが何体のドラゴンで攻撃したのか、それらのドラゴンが何人のプレイヤーを攻撃したのかは、関係ない。

* あなたがコントロールしているドラゴンが攻撃している状態で戦場に出た場合は、それにより《始祖ドラゴン》の最後の能力は誘発しない。

* 《始祖ドラゴン》の誘発型能力は、攻撃クリーチャーをすべて指定し終わった後で解決される。何体かのドラゴンで攻撃し、速攻を持つクリーチャー・カードを戦場に出し、その後そのクリーチャーでも攻撃する、ということとはできない。同様に、あなたが戦場に出したパーマネント・カードの「クリーチャーが1体攻撃するたび」の能力も誘発しない。

《シディシの手、テイガム》

{3} {U} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

あなたのドロー・ステップを飛ばす。

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からカードを3枚見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。

{B}, {T}, あなたの墓地からカードX枚を追放する：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-X/-Xの修整を受ける。

* 「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。あなたは《シディシの手、テイガム》と《オジュタイの達人、テイガム》を同時にコントロールできる。

《忍び寄るレオニン》

{2} {W}

クリーチャー — 猫・射手

3/3

忍び寄るレオニンが戦場に出たとき、秘密裏に対戦相手1人を選ぶ。

そのあなたが選んだプレイヤーを公開する：あなたを攻撃しているクリーチャー1体を対象とする。その選ばれたプレイヤーがそれをコントロールしているなら、それを追放する。この能力は、1回のみ起動できる。

* 秘密裏に対戦相手を選ぶ方法はいくつかある。たとえば、そのプレイヤーの名前を紙片に記入して、《忍び寄るレオニン》と一緒に置いておくのも一つの方法である。

* あなたが《忍び寄るレオニン》を複数持っているなら、あなたはそれぞれについて異なる対戦相手を選んでよい。ただし、各《忍び寄るレオニン》ごとにどの対戦相手を選んだのかが区別できるようにすること。

* 《忍び寄るレオニン》が戦場を離れて戻ったなら、それは新しいオブジェクトと見なされる。あなたは別の対戦相手を選んでよく、最後の能力を再び起動できる。

* 《忍び寄るレオニン》が戦場に出たときにあなたが対戦相手を選んでいなければ、あなたは最後の能力を起動するためのコストを支払うことができない。この状況は、通常あなたが他のプレイヤーの《忍び寄るレオニン》のコントロールを得たり、すでに戦場にあるクリーチャーが《忍び寄るレオニン》のコピーになったりすると生じる。

* 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しているクリーチャーは、あなたを攻撃しているわけではない。それを《忍び寄るレオニン》の最後の能力の対象とすることはできない。

《執念深いリッチ》

{3} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 1

執念深いリッチが死亡したとき、以下から1つ以上を選ぶ。各モードはそれぞれ異なるプレイヤーを対象としなければならない。

- ・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。
- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。
- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは5点のライフを失う。

* あなたは《執念深いリッチ》の誘発型能力のモードを、対戦相手の人数より多く選ぶことはできず、可能なら少なくとも1つ選ぶ必要がある。

* あなたはすべての対戦相手にモードを選ぶ必要はない。たとえば、対戦相手1人が5点のライフを失い、他の対戦相手には何もしないという選択ができる。ただし、その厚意には見返りがないかもしれない。

《真紅の儀仗兵》

{3} {R} {R}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

4 / 5

トランプル

各プレイヤーの終了ステップの開始時に、そのプレイヤーが統率者をコントロールしていないかぎり、真紅の儀仗兵はそのプレイヤーに4点のダメージを与える。

* 《真紅の儀仗兵》の最後の能力は、各プレイヤーの終了ステップの開始時に、そのプレイヤーが統率者をコントロールしているかどうかには関係なく誘発する。そのプレイヤーが統率者をコントロールしているかどうかは、その能力の解決時にのみ見る。

* あなたが統率者をコントロールしていないなら、《真紅の儀仗兵》はあなたにも4点のダメージを与えることになる。

* プレイヤーは、どのプレイヤーの統率者をコントロールしていても、《真紅の儀仗兵》の能力の条件を満たせる。プレイヤーが「ターン終了時まで」他のプレイヤーの統率者のコントロールを得たなら、コントロールを得たプレイヤーは終了ステップに依然としてその統率者をコントロールしていることになる。

《自我破摧》

{3} {W} {U}

ソーサリー

土地でないパーマネント1つを対象とし、それを追放する。そのコントローラーでない各プレイヤーは、そのコピーであるトークンをそれぞれ1つ生成する。

* トークンはそ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、それ以外のことはコピーしない（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。その場合については後述）。そ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、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

* コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。

* コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしていた場合は、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。

* コピー元のパーマネントがトークンである場合は、《自我破摧》によって生成されたトークンは、コピー元のトークンを戦場に出した時点での効果が記す元の特性をコピーする。

* 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、トークンが戦場に出るときにも誘発する。コピー元の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」の能力も機能する。

* 追放されたパーマネントが統率者であったとしても、トークンは統率者にはならない。

《精神の大魔術師》

{4} {U} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

4/5

{U}, {T}, 精神の大魔術師を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーを切り直し、その後その一番上からカードをX枚追放する。Xはこのターンに唱えられた呪文の数に1を足した数に等しい。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放されているカードを、それらのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

* あなたが《精神の大魔術師》の能力を起動したターンに呪文が一切唱えられていなければ、Xは1である。

* これにより追放されている土地をプレイできるのは、あなたの土地プレイが残っているときのみである。

* これによりカードを唱えるには、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

* 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《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mana・コストに{X}が含まれるなら、mana・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。

* プレイしなかったカードは追放領域に残る。

《世界の咆哮、アラールボ》

{3} {G} {W}

伝説のクリーチャー — 猫・アバター

5/5

威光 — あなたのターンの戦闘の開始時に、世界の咆哮、アラールボが統率領域か戦場にある場合、あなたがコントロールする他の猫1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受ける。あなたがコントロールする他の猫が1体攻撃するたび、あなたは{1} {G} {W}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それはトランプルを得るとともに+X/+Xの修整を受ける。Xはそのパワーに等しい。

* 《世界の咆哮、アラールボ》のいずれかの誘発型能力が解決された後では、そのターン、後になって《世界の咆哮、アラールボ》が領域を移動したとしても、猫が受けている効果はそのままである。

* Xの値は《世界の咆哮、アラールボ》の最後の能力の解決時に決定する。その時点で攻撃している猫のパワーが負の値であれば、Xは0である。

* 複数の猫が攻撃するなら、《世界の咆哮、アラールボ》の最後の能力はそれに等しい数誘発する。それらの1つの解決のたびに、あなたは{1} {G} {W}を支払ってもよい。

* 《世界の咆哮、アラールボ》の最後の能力の解決中に、あなたは、{1} {G} {W}を複数回支払って1体の猫が受ける修整を増やすようなことはできない。

* 猫が攻撃している状態で戦場に出た場合は、それにより《世界の咆哮、アラールボ》の最後の能力は誘発しない。

《先祖伝来の宝刀》

{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+3/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが死亡するたび、あなたは「それと共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・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。」を選んでよい。

装備{1}

* 死亡したクリーチャーと共通のタイプを持つクリーチャー・カードが公開されなければ、あなたはライブラリーを公開してそれを無作為化することになる。

* 装備しているクリーチャーにクリーチャー・タイプがないなら、それと共通のクリーチャー・タイプを持つカードは存在しない。

* 少なくとも1つのクリーチャー・タイプが死亡したクリーチャーと共通するカードを見つけるまで、あなたはカードを公開し続ける。たとえば、死亡したのが猫・ウィザードであったなら、人間・ウィザードや猫・兵士が公開されたら終わる。

* 公開されたカードを手札に加えるかどうかを判断するには、それを死亡したクリーチャーの最後のときと比較する。オーナーの墓地に置かれた後のクリーチャー・カードと比較するわけではない。

* 「アーティファクト」はクリーチャー・タイプではない。

* 《先祖伝来の宝刀》が、装備しているクリーチャーの死亡と同時に戦場を離れた場合は、その誘発型能力が誘発する。

《先祖の鏡》

{2}

アーティファクト

先祖の鏡が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

{1}: あなたがコントロールするその選ばれたタイプのクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、先祖の鏡はその他のタイプに加えてアーティファクトであることを除きそのコピーになる。

* 《先祖の鏡》の2つ目の能力が解決された後では、それはその能力を持っていない。

* 《先祖の鏡》は、対象としたクリーチャーに印刷されている内容に加えて、それに適用されているコピー効果をコピーする。そのクリーチャーの上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える効果はコピーしない。特に、対象としたクリーチャーがクリーチャーになった効果はコピーしない。

* 《先祖の鏡》は、他のタイプに加えてアーティファクトになる。これはコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

* 《先祖の鏡》が何か他のもののコピーであるクリーチャーをコピーするなら、その対象がコピーしているものをコピーすることになる。

* 《先祖の鏡》の2つ目の能力を、それ自身に対応して同じターン中に複数回起動したなら、それらの能力のうち1つが解決されるたびに、《先祖の鏡》がコピーしていたものを上書きすることになる。

《先祖の鏡》は最終的に、最後に解決された能力が対象としたパーマネントのコピーになる。ターン終了時に、それらの能力は同時に終わる。

* 《先祖の鏡》が他のパーマネントのコピーになる前に、これに何らかの効果が適用され始めたなら、その効果は適用され続ける。たとえば、《先祖の鏡》の能力を起動することに対応してもう1回起動し、1回目は《かまどの精霊》を、2回目は《ティムールの剣歯虎》を対象としたとする。これが《ティムールの剣歯虎》のコピーになっている間にこれが持っている能力を起動することができる。すると、その効果は《先祖の鏡》が《かまどの精霊》のコピーになっている間も継続することになる。

* 《先祖の鏡》が、戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、これが速攻を持っていないかぎり、あなたはこれで攻撃したり（{T}能力を得ていても）{T}能力を使ったりできない。

* 《先祖の鏡》が、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーのコピーになったなら、あなたはそれらのうち一方をあなたの墓地に置くことになる。あなたがコントロールしているプレインズウォ

ーカー・クリーチャー（たとえば、クリーチャーになっている《試練に臨むギデオン》）のコピーになった場合も同様。

* 何らかの理由により、選ばれたクリーチャー・タイプのない《先祖の鏡》をコントロールしているなら、これの起動型能力を起動することはできない。

* 《先祖の鏡》がクリーチャーのコピーになったとして、そのクリーチャー自身に、それが戦場に出るに際しクリーチャー・タイプ1つを選ぶという能力と、「その選ばれたクリーチャー・タイプ」を参照する他の能力があった場合には、その能力についてクリーチャー・タイプは選ばれていない。《先祖の鏡》について選んだクリーチャー・タイプは使用できない。

《祖先の道》

土地

祖先の道はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに、あなたの統率者の固有色のうち好きな色1色のマナ1点を加える。このマナがあなたの統率者と共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・呪文を唱えるために支払われたとき、占術1を行う。

* 統率者の固有色はゲーム開始前に決定され、ゲーム中に変わることはない。あなたの統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域にいたり、何らかの効果によってあなたの統率者の色が変わったりした場合でも、固有色は変わらない。

* あなたの統率者のクリーチャー・タイプは、あなたが《祖先の道》の最後の能力が生み出したマナを支払ってクリーチャー・呪文を唱えた直後に見る。これはゲーム開始前に決定されるものではない。あなたがこの能力を起動した時点であなたの統率者が持っていたタイプとも異なる可能性がある。

* あなたが《祖先の道》が生み出したマナであなたの統率者を唱えたなら、何らかの理由によりそれがスタック上ですべてのクリーチャー・タイプを失っていないかぎり、あなたは占術1を行うことになる。

* 《祖先の道》が生み出したマナがあなたの統率者と共通のタイプを持つクリーチャー・呪文を唱えるために支払われたなら、あなたは、その呪文の解決よりも先に占術1を行うことになる。

* あなたの統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域にあるかフェイズ・アウトしているなら、それはクリーチャー・タイプを持たないものと見なす。

* あなたの統率者がクリーチャー・タイプを持たないなら、あなたが唱えるいかなる呪文も、それと共通のクリーチャー・タイプを持たない。

* 《祖先の道》の最後の能力が（たとえば《マナの反射》によって）マナを2点生み出したときに、あなたがそれら2点のマナを、あなたの統率者と共通のタイプを持つクリーチャー・呪文1つを唱えるために支払った場合には、あなたは占術1を2回行うことになる。占術2を行うわけではない。あなたの統率者と共通のタイプを持つクリーチャー・呪文2つを唱えるために、それらのマナを1点ずつ支払った場合にも、占術1を2回行う。

* しかし、あなたがマナを引き出す目的で《祖先の道》をタップしたときに何らかの能力が誘発して、それが追加のマナを生み出した（たとえば、《ゼンディカーの復興者》や《ミラーリの目覚め》）のであれば、それら2点のマナを支払った場合にも、あなたは占術1を1回のみ行う。

* あなたの統率者が《真実の解体者、コジレック》のような固有色のないカードであった場合には、《祖先の道》の最後の能力はマナを生み出さない。

* 統率者戦以外のフォーマットでは、《祖先の道》の最後の能力はマナを生み出さない。

《托鉢する者》

{3} {W}

クリーチャー — 猫・クレリック

3 / 4

瞬速

対戦相手 1 人がカードを 2 枚以上引くなら、代わりにあなたとそのプレイヤーはそれぞれカードを 1 枚引く。

* 《托鉢する者》の置換効果は、カードを 2 枚以上引くような指示に対して、引いた個々のカードに適用される置換効果よりも先に、適用される。たとえば、あなたの墓地に発掘を持つカードがあるなら、《托鉢する者》の置換効果によって《予言》の効果が変更される前にそのカードを発掘することはできない。

* あるイベントに置換効果が適用された後では、その結果生じるイベントに再びその置換効果を適用することはできない。たとえば、《托鉢する者》の置換効果によってあるプレイヤーの《予言》の効果が変更された後では、その結果の「カードを引く」というイベントを、《托鉢する者》の置換効果が再び適用されることなく、《思考の反射》によって 2 倍にすることができる。

* プレイヤーに対する指示が、カードを 2 枚以上引くことなのか、カードを 1 枚引くことを複数回行うことなのかを見分けるためには、「引く」という言葉が何回使用されているのかを数える。《托鉢する者》の置換効果は、1 つの「引く」によって複数のカードを引くようにプレイヤーに指示するもの（「～につきカードを 1 枚引く」も含む）を参照する。

* 何らかの効果が「引く」という言葉を使わずにカードをプレイヤーの手札に加えるなら、《托鉢する者》の置換効果は適用されない。

* 2 人のプレイヤーがそれぞれ《托鉢する者》を 1 体ずつコントロールしていて、何らかの効果 1 つが両者にそれぞれカードを 2 枚以上引くように指示したなら、各《托鉢する者》の置換効果が適用されて、両プレイヤーは結局カードを 2 枚ずつ引くことになる。

* 2 人のプレイヤーがそれぞれ《托鉢する者》を 1 体ずつコントロールしていて、3 人目のプレイヤーがカードを 2 枚以上引くなら、その 3 人目のプレイヤーがどちらの《托鉢する者》の置換効果を適用するかを選ぶ。これにより最初の 2 人のプレイヤーのうちどちらがカードを引くことになるのかが決まる。

《血鍛冶の戦斧》

{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 +2 / +0 の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、血鍛冶の戦斧のコピーであるトークンを 1 つ生成する。

装備 {2}

* トークンははずれた状態で戦場に出る。

* そのトークンは、トークンをさらに生成する能力も含む、《血鍛冶の戦斧》の3つの能力をすべて持つ。

《血滾りの司令官、リシア》

{5} {R} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・兵士

4/4

血滾りの司令官、リシアを唱えるためのコストは、あなたがこのターンに得たライフ1点につき{1}少なくなる。

先制攻撃、絆魂

ライフを5点支払う：血滾りの司令官、リシアの上に+1/+1カウンターを3個置く。この能力は、あなたのターンにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。

* 《血滾りの司令官、リシア》の1つ目の能力によって減少するのは、そのコストのうち不特定マナの部分のみである。コストが{R} {W} {B}よりも少なくなることはない。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば「統率者コスト」）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、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

* 《血滾りの司令官、リシア》の1つ目の能力はターン中に得たライフの点数を見るものであり、ターン開始時のあなたのライフ総量と比較して増えたか減ったかを見るわけではない。たとえば、ターン開始時のあなたのライフが30点で、そのターン中に6点のライフを得て、その後そのターン中に10点のライフを失った場合にも、《血滾りの司令官、リシア》を唱えるコストは依然として{6}少なくなる。

* 《血滾りの司令官、リシア》の最後の能力が打ち消された（たとえば、解決以前に対象が不適正になった）場合には、同じターン中にその能力を再度起動することはできない。

《通報の角笛》

{3}

アーティファクト

通報の角笛が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがその選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それがその選ばれたタイプのクリーチャー・カードであるなら、あなたはそれを公開してあなたの手札に加えてもよい。

* 《通報の角笛》の効果は、呪文のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。コストに不特定マナが含まれなければ、そのコストは減らない。

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

* あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの手札に加えないなら、あなたはそれを公開せずにあなたのライブラリーの一番上に戻す。そのターンのドロー・ステップに、あなたはそのカードを引くことになる。

* 何らかの理由により、選ばれたクリーチャー・タイプのない《通報の角笛》をコントロールしているなら、どの呪文を唱えるコストも減ることはない。クリーチャー・タイプのないクリーチャー・呪文のコストも減らない。あなたは、あなたの各アップキープの開始時にあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができるが、これによりカードを手札に加えることはできない。それがクリーチャー・タイプのないクリーチャー・カードであったとしても、手札に加えることはできない。

《テフェリーの防御》

{2} {W}

インスタント

あなたの次のターンまで、あなたのライフ総量は変化できず、あなたはプロテクション（すべて）を持つ。あなたがコントロールするパーマネントはすべてフェイズ・アウトする。（フェイズ・アウトしている間は、それらは存在しないものとして扱う。あなたのアンタップ・ステップにあなたがアンタップをするより先に、それらはフェイズ・インする。）

テフェリーの防御を追放する。

* 以下の注釈群は「プロテクション」キーワードに関するものである。

* プレイヤーがプロテクション（すべて）を持つとは、以下の3つのことを意味する。

- 1) そのプレイヤーに与えられるすべてのダメージは軽減される。
- 2) オーラをそのプレイヤーにつけることはできない。
- 3) そのプレイヤーは呪文や能力の対象にならない。

* ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。あなたを対象としない効果によって、たとえば、あなたは依然としてカードを捨てる可能性がある。あなたがプロテクション（すべて）を持っている間でも、クリーチャーは依然としてあなたを攻撃できる。しかし、それがあなたに与える戦闘ダメージは軽減される。

* プロテクション（すべて）を得ることによって、スタック上にあるあなたを対象とした呪文や能力は、不適正な対象を持つようになる。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。

* 以下の注釈群は「あなたのライフ総量は変化できない」に関するものである。

* あなたのライフ総量が変化できない間であっても、通常あなたがライフを得たり失ったりする呪文や能力は依然として解決される。しかし、ライフを得たりライフを失ったりするという部分には単に効果がない。

* プロテクション（すべて）によって、普通は、あなたに与えられるダメージは軽減されることになるが、軽減できないダメージもある。この場合、あなたのライフ総量は変化できないので、そのダメージは、あなたがライフを失うこと以外の他の効果（たとえば、絆魂や感染の効果）があれば、それを持つことになる。また、誘発型能力や効果は、あなたのライフ総量が変化しなくても、ダメージが与えられたことを見ることができる。

* あなたは、0点以外の点数のライフの支払いを含むコストを支払うことはできない。

* コストが、あなたがライフを得ることを含む（たとえば、対戦相手の《激励》の代替コスト）場合は、そのコストを支払うことはできない。

* あなたがライフを得ることを何らかの他のイベントに置換する効果は適用されない。なぜなら、あなたがライフを得ることは不可能だからである。あなたがライフを失うことを何らかの他のイベントに置換する効果も同様である。

* 何らかのイベントをあなたがライフを得ることに置換する効果（たとえば、《崇拜の言葉》）やあなたがライフを失うことに置換する効果は適用されるが、結果として該当するイベントを何もしないことに置換したことになる。

* 何らかの効果によって、プレイヤーのライフの総量が現在のライフ総量と異なる点数になるなら、効果のその部分は何もしない。

* 何らかの効果によって、あなたが他のプレイヤーとライフ総量を交換するなら、その交換は起きない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変わらない。

* 以下の注釈群はフェイジングのキーワードに関するものである。

* パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、それは存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それは攻撃もブロックもできず、などである。

* フェイズ・アウトすることは、「戦場を離れたとき」の能力を誘発させない。同様に、フェイズ・インすることは、「戦場に出たとき」の能力を誘発させない。

* 「[これ]が戦場を離れるまで」を待つ単発的效果（たとえば、《払拭の光》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。

* 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的效果（たとえば、《悪鬼追い、マシス》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果はフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。

* フェイズ・アウトするパーマネントにつけられていた、フェイズ・アウトした各オーラや装備品は、そのパーマネントとともにフェイズ・インし、依然としてそれにつけられている。

* フェイズ・アウトしないパーマネントにつけられていた、あなたがコントロールしていた各オーラや装備品は、依然としてそのパーマネントにつけることができるなら、そのパーマネントにつけられた状態でフェイズ・インする。そうでなければ、それははずれた状態でフェイズ・インする。はずれた状態でフェイズ・インするオーラは、状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。プレイヤーにつけられていたオーラも同様である。

* フェイズ・アウトした、カウンターが置かれていたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。

* 戦場に出たときにパーマネントに関して行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

* トークンがフェイズ・アウトしたなら、それはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。これは以前のルールからの変更点である。

* パーマネントがフェイズ・アウトすることによって、スタック上にあるそのパーマネントを対象とした呪文や能力は、不適正な対象を持つようになる。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。

* あなたの次のターンの開始時に、何らかの理由によりあなたのアンタップ・ステップが飛ばされるなら、フェイズ・アウトしたあなたのパーマネントはあなたが実際に行う次のアンタップ・ステップまでフェイズ・インしないが、あなたはプロテクション（すべて）を持たず、あなたのライフ総量は再び変化できる。

* あなたの次のアンタップ・ステップの開始時にあなたのコントロール下でフェイズ・インするクリーチャーは、そのターン中に攻撃したり{T}のコストを支払ったりできる。

* あなたが他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトした場合に、それがフェイズ・インするより先にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントは、あなたの次のアンタップ・ステップの開始時にその、他のプレイヤーのコントロール下でフェイズ・インする。あなたの次のアンタップ・ステップ以前にあなたがゲームから除外されたなら、それは、あなたのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

《突風起こしの巨人》

{5} {U} {U}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

5/6

あなたがコントロールするアンタップ状態のウィザード1体をタップする：あなたがコントロールしていない、土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* あなたがコントロールしているアンタップ状態のウィザードであれば、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしているものでなくても《突風起こしの巨人》の能力を起動するためにタップできる。たとえば戦場に出たばかりの《突風起こしの巨人》自身もタップできる。（この能力では、クリーチャーのタップに{T}（タップ・シンボル）を使っていない点に注意。）

《同族の加護》

{2} {W} {W}

エンチャント

同族の加護が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

{1} {W}：あなたがコントロールする、その選ばれたタイプのクリーチャー1体を対象とし、それの上に神性カウンターを1個置く。

あなたがコントロールする神性カウンターが置かれている各クリーチャーはそれぞれ破壊不能を持つ。

* 何らかの理由により選ばれたタイプでないクリーチャーの上に神性カウンターが置かれていたなら、そのクリーチャーも破壊不能を持つ。

* クリーチャーにダメージが与えられると、そのダメージはクリンナップ・ステップまでそのクリーチャーが負ったままになる。神性カウンターが置かれているクリーチャーに致死ダメージが与えられたターンの間に、《同族の加護》が戦場を離れるかそのクリーチャーから神性カウンターがすべて取り除かれるかしたなら、そのクリーチャーは破壊されることになる。

* 何らかの理由により、選ばれたクリーチャー・タイプのない《同族の加護》をコントロールしているなら、その起動型能力を起動することはできない。

《同族の支配》

{5} {B} {B}

ソーサリー

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。その選ばれたタイプでないクリーチャーをすべて破壊する。

* 《同族の支配》の解決が始まった後では、解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行えない。特に、あなたがクリーチャー・タイプを選んだ後で、プレイヤーが自分のクリーチャーを救おうとして何かをすることはできない。

《同族の召喚》

{5} {G} {G}

インスタント

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。その選ばれたタイプのクリーチャー・カードがX枚公開されるまで、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。Xはあなたがコントロールするそのタイプのクリーチャーの総数に等しい。それらのカードをすべて戦場に出し、その後残りの公開されたカードをあなたのライブラリーに加えて切り直す。

* あなたのライブラリーをすべて公開しても選ばれたタイプのクリーチャー・カードがX枚に満たなければ、それらの選ばれたタイプであなたが公開したカードを戦場に出し、あなたのライブラリーを切り直す。

《同族の突撃》

{4} {R} {R}

ソーサリー

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。あなたがコントロールする、その選ばれたタイプのクリーチャー1体につき、そのクリーチャーのコピーであるトークンを1体生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを追放する。

* トークンはそ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、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をコピーしない。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、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た場合、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がトークンである場合は、《同族の突撃》によって生成されたトークンは、コピー元のトークンを戦場に出した時点でのその効果が記す元の特徴をコピーする。

* コピー元のクリーチャーが持つ戦場に出たときに誘発する能力は、トークンが戦場に出るときにも誘発する。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。

* トークンはすべて同時に戦場に出る。それらが持つ誘発型能力は、戦場に出る際に互いを見ることになる。

* コピー元が伝説のクリーチャーであったなら、「レジェンド・ルール」によってそれらの伝説のクリーチャーのうち一方をオーナーの墓地に置くことになるが、それより先に、条件を満たしていればそれが持つ誘発型能力が誘発することになる。それらの能力は「レジェンド・ルール」が適用された後でスタックに置かれる。

《同族の発見》

{3} {U} {U}

エンチャント

同族の発見が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールする、その選ばれたタイプのクリーチャーが1体戦場に出るか攻撃するたび、カードを1枚引く。

* 何らかの理由により、選ばれたクリーチャー・タイプのない《同族の発見》をコントロールしているなら、これの最後の能力が誘発することはない。クリーチャー・タイプのないクリーチャーが戦場に出るか攻撃したときにも誘発しない。

《ドラゴン・エンジン、レイモス》

{6}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

あなたが呪文を1つ唱えるたび、ドラゴン・エンジン、レイモスの上に+1/+1カウンターを、その呪文の色1色につき1個置く。

ドラゴン・エンジン、レイモスの上から+1/+1カウンターを5個取り除く：あなたのマナ・プールに{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}を加える。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

* 《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力は、呪文が持つ色の数を数える（これは0～5の値になる）。そのマナ・コストに含まれる色マナのシンボルの個数でも、あなたが支払ったマナの色の数でもない。

* あなたが無色の呪文を唱えたなら、《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力が誘発するが、+1/+1カウンターは得られない。

* 《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力は、あなたが呪文を唱え終わるまで誘発しない。つまり、その呪文のコストをすべて支払い終わった後になるまで誘発しない。《ドラゴン・エンジン、レイモス》の上にある+1/+1カウンターが5個未満であったなら、呪文によってカウンターを追加するとともに、その追加されたカウンターを利用してその呪文に支払う、というようなことはできない。

* 《ドラゴン・エンジン、レイモス》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。その呪文が打ち消されたなら、その最後の情報を用いて、その色の数を決める。

《ナザーンの槌》

{4}

伝説のアーティファクト — 装備品

ナザーンの槌か他の装備品が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。あなたはその装備品をそれにつけてもよい。

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受けるとともに破壊不能を持つ。

装備 {4}

* 《ナザーンの槌》が、あなたがコントロールしている他の装備品と同時に戦場に出た場合は、この能力はそれらの各装備品についてそれぞれ誘発する。

* クリーチャーにダメージが与えられると、そのダメージはクリンナップ・ステップまでそのクリーチャーが負ったままになる。装備しているクリーチャーに致死ダメージが与えられ、そのターン、後になって《ナザーンの槌》がそのクリーチャーからはずれたなら、そのクリーチャーは破壊される。

《ネコルーの女王、ワシトラ》

{2} {B} {R} {G}

伝説のクリーチャー — 猫・ドラゴン

5/4

飛行、トランプル

ネコルーの女王、ワシトラがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうできないなら、あなたは飛行を持つ黒であり赤であり緑である3/3の猫・ドラゴン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* クリーチャーに致死戦闘ダメージが与えられるのと同時に、《ネコルーの女王、ワシトラ》がそのクリーチャーのコントローラーにダメージを与えたなら、そのクリーチャーはそのプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ前に破壊される。

《反攻する鱗王》

{3} {W} {W}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

あなたがコントロールするドラゴンが1体、対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーがコントロールする、土地でないパーマナント1つを対象とし、それを破壊する。

* 《反攻する鱗王》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。

* 《反攻する鱗王》が複数戦場にあつて、それらと《反攻する鱗王》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ドラゴンのみが戦場にある土地でないパーマネントであつたなら、それらのドラゴンのうち1体が呪文か能力の対象になると、誘発型能力の無限ループが生じることになり、ゲームは即座に引き分けになる。

《反体制魔道士、ケス》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3 / 4

飛行

あなたの各ターンの間、あなたは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枚を唱えてもよい。このターンにこれにより唱えたカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

* あなたの墓地からカードを唱えるには、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

* そのカードを唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。

* あなたがカードを唱え始めた後では、《反体制魔道士、ケス》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。それを通常通りに唱え終えることができる。このターンにそれがあなたの墓地に置かれるならそれは追放される。

* フラッシュバックのような他の効果によってあなたの墓地からカードを唱えたなら、《反体制魔道士、ケス》の効果は適用されない。あなたはあなたの墓地からインスタントかソーサリーである他のカードを1枚唱えることができる。

* あなたが墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を唱え、その後同じターン中に別の《反体制魔道士、ケス》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地からインスタントかソーサリーであるカードをもう1枚唱えてもよい。

* 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ソーサリー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。

* これにより唱えた呪文が、解決後に他の領域に置かれた（たとえばバイバックを持っていたなどの理由で）なら、それは新しいオブジェクトと見なされる。後でそのカードがあなたの墓地に移動しても、それは追放されない。

《復讐の神、大口縄》

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

伝説のクリーチャー — ドラゴン・スピリット

6 / 6

飛行、トランプル

復讐の神、大口縄がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーが自分の直前のターンにあなたを攻撃していた場合、そのプレイヤーがコントロールする土地でないパーマネント1つを対象とし、それを追放する。

* プレイヤーがあなたを攻撃していたとは、そのプレイヤーがあるクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定し、かつ、そのクリーチャーがあなたを攻撃していた、ということである。そのプレイヤーが、あなたがコントロールしていたプレインズウォーカーを攻撃したのみでは、そのプレイヤーはあなたを攻撃していたことにはならない。そのプレイヤーのクリーチャーがあなたを攻撃していたとしても、それらすべてが、攻撃している状態で戦場に出た、あるいは攻撃するプレイヤーを選び直してあなたになったのであれば、そのプレイヤーはあなたを攻撃していたことにはならない。

* 《復讐の神、大口縄》の最後の能力では、土地でないパーマネント1つのみを追放する。あなたを攻撃したクリーチャーの総数や、プレイヤーが自分の直前のターンにあなたを攻撃した回数には関係ない。

* 《復讐の神、大口縄》がブロック・クリーチャー1体に致死ダメージを与えるとともにそのコントローラーにもダメージを与えたなら、そのブロック・クリーチャーは、《復讐の神、大口縄》の最後の能力の対象を選ぶ前に破壊される。それを追放することはできない。

《変化する影》

{2} {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速攻と「あなたのアップキープの開始時に、このクリーチャーを破壊する。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、変化する影をそれにつける。その後これにより公開された他の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。」を持つ。

* これによりクリーチャー・カードが公開されなければ、あなたは単にあなたのライブラリーを公開して無作為化し、《変化する影》は何にもつけられていない状態になる。それは状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

* 《変化する影》が、あなたが戦場に出したクリーチャーについた状態になれない（たとえば、そのクリーチャーがプロテクション（赤）を持っている）場合には、それは何にもつけられていない状態になる。それは状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

* 《変化する影》が、それが与えた誘発型能力が誘発した後それが解決される前に戦場を離れたなら、あなたは、それが戦場を離れる前にそれがエンチャントしていたクリーチャーを破壊し、その後カードを1枚ずつ公開してクリーチャー・カードを戦場に出すが、《変化する影》はそれについた状態にならない。《変化する影》のみではなくエンチャントされていたクリーチャーが戦場を離れたときも同様であるが、その場合にはあなたはそれがエンチャントしていたクリーチャーを破壊しない。

* エンチャントされているクリーチャーを破壊できない（たとえば、そのクリーチャーが破壊不能を持っている）場合にも、あなたは依然として新しいクリーチャーを得て《変化する影》をその新しいクリーチャーにつけることになる。

《褒賞の呪い》

{1} {G}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

エンチャントされているプレイヤーが攻撃されるたび、あなたがコントロールする、土地でないパーマネントをすべてアンタップする。そのプレイヤーを攻撃している各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールする、土地でないパーマネントをすべてアンタップする。

* 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。

《放浪の騎士、バーラン》

{2} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 猫・騎士

3 / 3

先制攻撃

放浪の騎士、バーランに装備品が2つ以上つけられているかぎり、これは二段攻撃を持つ。

{1} {W} : あなたがコントロールする装備品をすべて放浪の騎士、バーランにつける。

* 《放浪の騎士、バーラン》の起動型能力にはタイミングの制限がない。あなたが優先権を持っているときならいつでも起動できる。

* 《放浪の騎士、バーラン》が先制攻撃のダメージを与え、その後（たとえば、先制攻撃のダメージが与えられた後で起動型能力を起動し、装備品がいくつかつけられたことによって）二段攻撃を得たなら、それは通常の戦闘ダメージも与えることになる。

《骨塚の災い魔》

{2} {B} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ドラゴン

4 / 3

飛行

骨塚の災い魔があなたの墓地にある間にあなたがコントロールするドラゴンが1体死亡するたび、あなたは{1} {B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地から骨塚の災い魔を戦場に戻す。

* 《骨塚の災い魔》が、あなたがコントロールしている他のドラゴンと同時に死亡した場合には、この能力は誘発しない。

* 《骨塚の災い魔》が、その誘発型能力の解決以前に墓地を離れた場合、それは戦場に戻らない。

《門の魔道士》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

瞬速

門の魔道士が攻撃クリーチャー指定ステップ中に戦場に出たとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーを選び直してもよい。（それはそのコントローラーやそのコントローラーのプレインズウォーカーを攻撃することはできない。）

* 《門の魔道士》を、攻撃クリーチャー指定ステップでないときに唱えてもよい。《門の魔道士》が攻撃クリーチャー指定ステップでないときに戦場に出たなら、その能力は誘発しない。

* 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を選び直すときには、攻撃に関する強制や制限やコストを無視する。

* 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を選び直すときには、「このクリーチャーが攻撃したとき」の能力は誘発しない。特に、このセットの呪い（たとえば《活力の呪い》）は、《門の魔道士》の能力の解決によって誘発しない。

* 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を選び直した場合でも、そのクリーチャーは依然としてそのプレイヤーやプレインズウォーカーを指定した通りに攻撃したものと見なすが、それが実際に攻撃しているのは選び直したプレイヤーかプレインズウォーカーである。

* 何らかの能力の対象が、ある攻撃クリーチャーの「防御プレイヤー」がコントロールしている何か1つであった場合に、その能力の解決以前にそのクリーチャーの防御プレイヤーが変わったなら、その能力は、対象が不適正になり打ち消されることになる。

《有徳の刃鍛冶、ナザーン》

{4} {G} {W}

伝説のクリーチャー — 猫・工匠

5 / 4

有徳の刃鍛冶、ナザーンが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから装備品・カード1枚を探し、それを公開する。これによりあなたが「ナザーンの槌」という名前のカードを公開したなら、それを戦場に出す。そうでないなら、そのカードを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。

あなたがコントロールする装備しているクリーチャーが1体攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれをタップしてもよい。

* あなたがコントロールしている装備しているクリーチャーが2体以上攻撃したなら、《有徳の刃鍛冶、ナザーン》の最後の能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。これが誘発する回数は、攻撃クリーチャーに追加の装備品がつけられていたとしても増えない。

* 《有徳の刃鍛冶、ナザーン》の最後の能力の対象にできるのは、その能力を誘発させた攻撃クリーチャーが攻撃している防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャーのみである。たとえば、装備していない《有徳の刃鍛冶、ナザーン》がプレイヤーAを攻撃し、装備しているクリーチャーがプレイヤーBを攻撃したなら、《有徳の刃鍛冶、ナザーン》の能力の対象にできるのは、プレイヤーBがコントロールしているクリーチャーのみである。

* クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃したなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが、そのクリーチャーの防御プレイヤーである。

《領空のヘルカイト》

{2} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

6 / 5

飛行、速攻

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたの直前の戦闘中に領空のヘルカイトが攻撃しなかった対戦相手1人を無作為に選ぶ。この戦闘で、領空のヘルカイトは可能ならそのプレイヤーを攻撃する。これによりあなたが対戦相手を選べないなら、領空のヘルカイトをタップする。

* あなたの直前の戦闘中に《領空のヘルカイト》が攻撃しなかった（たとえば、それがタップ状態であった、その時点ではあなたはそれをコントロールしていなかった、などの）場合には、どの対戦相手も無作為に選ばれ得る。

* あるプレイヤーを攻撃できなくても、そのプレイヤーも依然として無作為に選ばれ得る。

* 《領空のヘルカイト》が可能なら攻撃しなければならないのは、選ばれたプレイヤーである。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ではない。

* プレイヤーは、《領空のヘルカイト》の能力によりプレイヤー1人が無作為に選ばれた後、それがそのプレイヤーを攻撃する前に、呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

* 《領空のヘルカイト》が選ばれたプレイヤーを攻撃できないなら、それは他のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しても、攻撃しなくても、自由である。選ばれたプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、それは他のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しても、攻撃しなくても、自由である。しかしそのコストが、《領空のヘルカイト》が攻撃すること自体に必要なものであれば、《領空のヘルカイト》は選ばれたプレイヤーを攻撃するか、攻撃しないか、どちらかの選択肢しかない。

《礼儀妨害》

{2} {R} {R}

ソーサリー

あなたがコントロールしていないクリーチャーをすべて使喚する。（あなたの次のターンまで、それらのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

* 《礼儀妨害》の解決後に戦場に出るクリーチャーは使喚されない。

* プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしている使喚されたクリーチャーが、タップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、そのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。

* 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、そのクリーチャーは攻撃しなくてもよい。

* クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能なら、それを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれをも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。

* 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。

* あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を複数の対戦相手が使嗟したなら、それはそれを使嗟していない対戦相手の中の 1 人を攻撃しなければならない。なぜなら、それにより満たされる使嗟の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体をすべての対戦相手が使嗟したなら、それがどの対戦相手を攻撃するかをあなたが選ぶ。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック：ザ・ギャザリング — 統率者、およびマジックは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2017 Wizards.