

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2019 年版)』リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen 協力

最終更新 2019 年 7 月 9 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、[Support.Wizards.com](https://support.wizards.com) にご連絡を。

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

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

一般注釈

製品情報

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2019 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「匿名の威圧」、「残酷な憤怒」、「神秘の知力」、「原初の起源」である。

発売日：2019 年 8 月 23 日

Locator.Wizards.com 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 (2019 版)』のデッキには、これまでのマジックにはなかった新カードが 59 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、レガシーの各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](https://magic.wizards.com/ja/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](https://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。各プレイヤーの統率者がデッキを統率する点が特徴である。統率者は伝説のクリーチャーである。ただし、統率者として使用できると書かれているプレインズウォーカー・カードもごく一部に存在する（この製品には含まれていない）。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。各デッキには、統率者も含めて100枚ちょうどのカードを入れる。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、各カードは英語名が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 [MTGCommander.net](https://mtgcommander.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し、通常は複数回戦場に出ることになる。

- 読者の便宜のために、本書は統率者がクリーチャー・カードであるという前提で記載している。しかし他の製品に含まれているごく一部の伝説のプレインズウォーカー・カードには「[このカード]は統率者として使用できる。」という一文が記載されている。それらのうちの1枚があなたの統率者である場合には、それにもここに示す共通のルールを適用する。クリーチャーでない伝説のカードは、それがその能力を持っていないかぎり、あなたのデッキの統率者として選べない。
- ゲームの開始時点で、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。この追加コストは通称「統率者税」と呼ばれている。
- あなたが統率者を統率領域から代替コストや「そのマナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、そのコストに対して統率者税を追加で適用する。

- あなたの統率者が、いずれかの領域から追放されたり、手札に加えられたり、墓地かライブラリーに置かれたりするなら、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。それが死亡するところだったとしても死亡せず、クリーチャーが1体死亡するたびに誘発する能力は誘発しない。

統率者の固有色により、他のどのカードをそのデッキに入れられるかが決まる。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。
- 基本土地タイプを持つ土地は、その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なら、あなたのデッキに入れることはできない。
- カードのテキストにある色を表す言葉は、カードの固有色を増やさない。

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。同一の統率者によりゲーム中累計で21点以上の戦闘ダメージを受け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受けた戦闘ダメージの点数を記録すべきである。
- 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受けたり、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。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場合（たとえば、それらのパーマネントがゲームを離れたプレイヤーのコントロール下で戦場に出ていた場合）には、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（2019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1枚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のものであり、統率者戦のプレイに必要なものではない。

- 大判カードを使う場合でも、その統率者の定形のマジックのカードを持っていな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。

再録メカニズム

この製品に登場するメカニズムはすべて以前のセットに含まれたことがある。それらのメカニズムのうち、マジック：ザ・ギャザリングー 統率者（2019 年版）の各デッキから 1 つずつ、合計 4 つのメカニズムについて解説する。

これらのメカニズムのルールは、それらの前回の登場時から変わっていない。

再録キーワード能力：フラッシュバック

「神秘の知力」デッキは呪文を唱えるのが好きな人に最適だ。繰り返し使える呪文よりも良いものがあるだろうか？フラッシュバック・キーワードを持つ呪文は二回役立つ。戻ってきてもう一度使えるのだ。

《集団縮退》

{1}{U}

ソーサリー

プレイヤー 1 人を対象とする。あなたの次のターンまで、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが 1 / 1 になる。

フラッシュバック {3}{U}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 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、フラッシュバックを用いてソーサリーを唱えられるのは、あなたが普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 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（たとえば、フラッシュバックコスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- フラッシュバック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。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。

再録キーワード能力：マッドネス

手札にあるカードを唱えるのではなくリソースとして利用するのなら、たくさんのカードを捨てることになるだろう。「残酷な憤怒」デッキはこれを最大限に活用できるよう作られている。それらのカードの一部はマッドネス・キーワードにより、捨てたあとで唱えることができる。

《エインジーの荒廃者》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

3/3

各戦闘で、エインジーの荒廃者は可能なら攻撃する。

エインジーの荒廃者が攻撃するたび、あなたの手札を捨て、その後カードを3枚引く。

マッドネス{1}{R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。ライブラリーからカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターンにマッドネスを持つソーサリーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（たとえば、マッドネス・コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- マッドネスでカードを唱えたとしても、捨てられたものとして扱われることに変わりはない。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。後になって、再度それを唱える機会を得ることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えること

を選択した場合は、そのカードがなる呪文)は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。

- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではそのカードはあなたの墓地にない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

再録キーワード処理：居住を行う

あなたは、たくさんの呪文ではなく、たくさんのクリーチャーで勝負したいかもしれない。「原初の起源」デッキなら、戦場をトークンで埋め尽くし、居住キーワードで自軍最強のトークンのコピーを出すことが出来る。

《世界魂の歌》

{4}{W}{W}

エンチャント

あなたが呪文を唱えるたび、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を1体生成する。)

- 居住を行う呪文や能力の解決が始まった後では、その解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、対戦相手が、あなたが選んだクリーチャー・トークンを除去して、それをコピーすることを阻止する、ということとはできない。
- 他の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。その効果が、元のトークンに影響を与える遅延誘発型能力(たとえば、「次の終了ステップの開始時に、それを追放する。」)も作成していたとしても、その遅延誘発型能力は居住によって生成したコピーには影響しない。
- 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。
- 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。

再録メカニズム：裏向きのカード

最後のデッキは「匿名の威圧」だ。このデッキのキーワードは何だろうか？それはカードが表向きになるまで分からない。なぜなら裏向きのカードがこのデッキの特徴だからだ！カードは、変異、大変異、予示のキーワードのおかげで裏向きで参戦する。

《破滅の贈り物》

{4}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは接死と破壊不能を持つ。

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

破滅の贈り物が表向きになるに際し、あなたはこれをクリーチャーにつけてもよい。

《盗み取る融合体》

{5}{B}{B}

クリーチャー — 類人猿・蛇

6/7

各対戦相手のアップキープの開始時に、あなたはそのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを予示する。(それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)あなたがコントロールしていてあなたがオーナーでないクリーチャーが1体死亡するたび、そのオーナーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- 大変異は変異の変種である。大変異能力は変異能力であり、大変異コストは変異コストである。変異に関するすべてのルールや裁定は大変異にも適用する。ただし、大変異コストを支払ってクリーチャーをオモテ向きにするなら、それがオモテ向きになるに際してその上に+1/+1カウンターを1個置くという点が異なる。
- 変異能力を持つ呪文を唱えるには、それを唱えることが適正かどうか判断する前に、それを裏向きにする。裏向きの呪文(およびその呪文になったパーマネント)は2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。それは無色であり、点数で見たマナ・コストは0である。また、その呪文を唱えるためのコストは{3}である。呪文やパーマネントに適用される他の効果によって、裏向きのパーマネントに特性が付与されたり変更されたりすることがある。
- カードを予示するとは、単に、今ある領域からそれを裏向きに戦場に出すことである。その際に、そのカードが何であるかは公開しない。それは2/2のクリーチャーになり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。無色であり、点数で見たマナ・コストは0である。
- あなたはいつでも自分がコントロールしている裏向きのパーマネントのオモテ面を見ることができる。何らかの効果によって指示されないかぎり、あなたは自分がコントロールしていない裏向きの呪文やパーマネントのオモテ面を見ることはできない。
- パーマネントの裏向きの特性はコピー可能な値である。他のオブジェクトが裏向きのクリーチャーのコピーになったり、裏向きのクリーチャーのコピーであるトークン

ンを生成したりする場合は、新しいオブジェクトは、何ら能力を持たない無色の2/2のオモテ向きのクリーチャーになる。

- 裏向きのクリーチャーには名前がないので、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。また、他のクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持つこともない。他の裏向きのクリーチャーとも、同じ名前や共通のクリーチャー・タイプを持つことはない。
- あなたが優先権を持っているときならいつでも、あなたは裏向きのクリーチャーを、それが予示されたクリーチャー・カードであることを（それに適用され得るタイプ変更効果があったとしても、それは無視した上で）公開することで、またはその変異コストを公開することで、オモテ向きにしてもよい。あなたは予示されたクリーチャーのマナ・コストか変異コストを支払う。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 変異能力を持つカードが予示されたなら、あなたはその変異コストか、それがクリーチャー・カードである場合はそのマナ・コストか、どちらかを支払ってそれをオモテ向きにすることができる。
- あなたがコストを支払う変異能力が大変異能力であるなら、それをオモテ向きにするに際してそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。カードがオモテ向きになってから、+1/+1カウンターが置かれるまでの間は、どのプレイヤーも処理を行えない。
- パーマネントは、それがオモテ向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントをオモテ向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- オモテ向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象として取っていた呪文や能力、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。
- パーマネントをオモテ向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがコントロールしている裏向きの呪文が、解決以外の理由によってスタックを離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしていた裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。これによりそれらを公開することは、それらがオモテ向きになったものとしては扱わない。
- それぞれの裏向きの呪文やパーマネントは、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。他のプレイヤーを混乱させるために、戦場でそれらを混ぜ合わせてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくこと、などがある。

- このセットには、予示された裏向きのインスタントかソーサリーであるカードをオモテ向きにするようなカードは含まれていないが、古いカードの中にはこれをしようとするものもある。何かが戦場にある裏向きのインスタントかソーサリーであるカードをオモテ向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントかソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。パーマネントがオモテ向きになるときに誘発する能力は誘発しない。なぜなら、そのカードは公開されたが、オモテ向きにはならなかったからである。
- 裏向きのクリーチャーが戦場を離れた後に、何らかの効果（たとえば、《一瞬の瞬き》や《アダーカーの戦乙女》の遅延誘発型能力の効果）がそれを戦場に戻そうとするなら、その効果はそのカードをオモテ向きで戦場に返す。その効果がこれにより、インスタントかソーサリーであるカードを戦場に出そうとするなら、代わりにそのカードは現在の領域に残る。
- 以前のマジックのセットには、両面カードが含まれていたものがある。両面カードは、カードの一方にマジックのカードのオモテ面があり、もう一方にマジックのカードの裏面があるのではなく、両方にマジックのオモテ面がある。両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれをオモテ向きにすることができる。そうしたなら、それは第1面をオモテにする。両面カードは裏向きに戦場に出ることができるが、すでに戦場にある両面カードを裏向きにすることはできない。

カード別注釈

《悪意の魔神》

{5}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

6 / 6

飛行

対戦相手がコントロールしている発生源が悪意の魔神にダメージを与えるたび、その発生源のコントローラーは、その点数に等しい数のパーマネントを生け贄に捧げないかぎり、それに等しい点数のライフを失う。

マッドネス{3}{B}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- 《悪意の魔神》の誘発型能力は、それが致死ダメージを受けたとしても誘発する。たとえば、《悪意の魔神》が7/7のクリーチャーをブロックしたなら、戦闘ダメージが受けるときにその能力が誘発し、攻撃プレイヤーはパーマネント7つを生け贄に捧げるか、7点のライフを失うことになる。

- その発生源のコントローラーは、パーマネントを生け贄に捧げるか、ライフを失うか、どちらかを選ばなくてはならない。パーマネントをいくつか生け贄に捧げてライフを何点か失う、ということとはできない。
- プレイヤーが生け贄に捧げられるパーマネントを十分な数コントロールしていないなら、ライフを失わなければならない。
- プレイヤーは、状況によらずパーマネントを生け贄に捧げないことを選ぶことができる。結果として自分のライフ総量よりも多い点数のライフを失うことになる場合や、ライフを失うことができないと書かれている何らかの効果（たとえば、《白金の帝像》の効果）がある場合でも、そうしてよい。
- ライフかパーマネントを失うプレイヤーは、《悪意の魔神》の誘発型能力の解決時にダメージの発生源をコントロールしているプレイヤーである。希に、そのプレイヤーはその発生源がダメージを与えた際にそれをコントロールしていたプレイヤーと同一でない場合がある。発生源が、それがダメージを与えた際にあった領域になかったなら、その最後の情報を使ってそれをコントロールしていたプレイヤーを決定する。

《悪夢的消滅》

{3}{B}{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- パワーがあなたの手札にあるカードの枚数より大きい各クリーチャーをそれぞれ追放する。
- パワーがあなたの手札にあるカードの枚数より小さい各クリーチャーをそれぞれ追放する。
- 解決中、《悪夢的消滅》はスタック上にあるので、あなたの手札にあるカードの枚数に入らない。
- クリーチャーのパワーと、あなたの手札にあるカードの枚数は、《悪夢的消滅》の解決時にのみ見る。プレイヤーは、選ばれたモードを知った上でこの呪文に対応し、クリーチャーを救ったり滅ぼしたりできる。

《悪夢の達人、チェイナー》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ミニオン

3/2

カード1枚を捨てる：このターン、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カードを1枚唱えてもよい。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

トークンでないクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがそれをあなたの手札から唱えていなかった場合、あなたの次のターンまで、それは速攻を得る。

- 《悪夢の達人、チェイナー》の1つ目の能力の起動中や解決中には、あなたが唱えるクリーチャー・カードを選ばない。この能力は、そのターン、後になってあなたの墓地からクリーチャー・カードを1枚唱える許諾を生成するのである。
- クリーチャー・カードを唱えられるタイミングが、《悪夢の達人、チェイナー》の1つ目の能力によって変わることはない。通常は、あなたのターン中で、スタックが空であるときにしかそれを唱えられない。ただし、そのクリーチャー・カードが瞬速を持っていたなら、その他のタイミングでも唱えることができる。
- 何らかの方法により、あなたが《悪夢の達人、チェイナー》の1つ目の能力を1ターン中に2回以上起動した（たとえば、《悪夢の達人、チェイナー》が戦場を離れてから戻った）なら、あなたは各能力による許諾1つにつきクリーチャー・カードを1枚唱えられる。同様に、他の何らかの効果によりあなたがあなたの墓地からクリーチャー・カードを唱えることができるなら、あなたはまずその許諾を使い、その後《悪夢の達人、チェイナー》の許諾を使ってクリーチャー・カードをもう1枚唱えることができる。
- 《悪夢の達人、チェイナー》の最後の能力は、戦場に出るクリーチャーがあなたの手札以外の領域から唱えられた場合や、唱えられることなく戦場に出た場合（あなたの手札を含むどの領域からであっても）にも誘発する。
- 《悪夢の達人、チェイナー》の最後の能力は、《悪夢の達人、チェイナー》が唱えられることなく手札から戦場に出たとしても誘発する。

《数多の声》

{2}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

3/3

数多の声が戦場に出たとき、コントロールしているクリーチャーの数があなたより少ない対戦相手1人につきカードを1枚引く。

- ゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーの数は、《数多の声》の誘発型能力の解決時にのみ比較する。それがまだ戦場にあるなら、それはあなたがコントロールしているクリーチャーの数に入れる。

《ウェザーライトの英雄、ジェラード》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

先制攻撃

ウェザーライトの英雄、ジェラードが死亡したとき、これを追放し、あなたの墓地にあるアーティファクトやクリーチャーであってこのターンに戦場からあなたの墓地に置かれたカードをすべて戦場に戻す。

- あなたが《ウェザーライトの英雄、ジェラード》を追放する前にそれが墓地を離れていたとしても、《ウェザーライトの英雄、ジェラード》の誘発型能力によって、アーティファクトやクリーチャーであるカードは戦場に戻る。
- 《ウェザーライトの英雄、ジェラード》が戦場にない間に墓地に置かれたものであっても、そのターンに墓地に置かれたものであれば、《ウェザーライトの英雄、ジェラード》の誘発型能力によって、アーティファクトやクリーチャーであるカードは戦場に戻る。
- 《ウェザーライトの英雄、ジェラード》があなたの統率者であるなら、あなたはそれをあなたの墓地から統率領域に追放できる。そうしたとしても、あなたはアーティファクトやクリーチャーであるカードを戻すことになる。
- そのターン、それ以前に打ち消されたパーマネント・呪文は戦場に出ていないので、《ウェザーライトの英雄、ジェラード》の能力によって戻さない。

《永遠の聖域》

土地

{T} : {C}を加える。

{2}, {T} : 戦場からあなたがオーナーである統率者 1 体を対象とし、それをあなたの手札に戻す。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

- 「統率者税」は、統率領域から統率者が唱えられた回数に基づいて増加する。あなたの手札から統率者を唱える際にはこの追加コストは必要ない。それによって次にあなたがその統率者を統率領域から唱える際のコストが増加することもない。
- あなたの統率者が戦場にない（または、統率者戦変種ルールでプレイしていない）なら、《永遠の聖域》の 2 つ目の能力は何もしない。

《永劫機関》

{5}

アーティファクト

永劫機関はタップ状態で戦場に出る。

{T}, 永劫機関を追放する : ゲームのターン順を逆転する。（たとえば、プレイが時計回りに進行していたなら、今後は反時計回りに進行する。）

- この効果はゲーム開始時に確立されたプレイヤーのターン順を逆にする。ターン順が逆になっている間は、順番に影響する事項（選択順の決定など）はこの新しい順番を使う。
- ゲームのターン順が再度逆転するなら、ゲーム開始時の通常の順番に戻るようになる。
- 追加ターン中にターン順が逆転したなら、追加ターンでない次のターンは、最後に追加ターンでないターンを行ったプレイヤーから見てターン順で次のプレイヤーが行う。保留中の追加ターンを行う順番は影響を受けない。
- 2 人対戦のゲーム中や、多人数戦であってもプレイヤーが 2 人しか残っていないときには、ターン順が逆転してもゲームに影響する効果は生じない。

《エインジーの荒廃者》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

3 / 3

各戦闘で、エインジーの荒廃者は可能なら攻撃する。

エインジーの荒廃者が攻撃するたび、あなたの手札を捨て、その後カードを3枚引く。

マッドネス{1}{R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- 《エインジーの荒廃者》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。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が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。
- あなたは、誘発型能力の解決中にカードを3枚引く。あなたが捨てたカードが0枚であったとしてもそうする。
- あなたが捨てたカードの中にマッドネスを持つものがあつたなら、あなたは、カードを3枚引いた後でそれらを唱えるかどうかを選ぶ。

《エインジー・ファルケンラス》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

1 / 3

速攻

{T}, カード1枚を捨てる：カードを1枚引く。

あなたがカードを1枚捨てるたび、それがマッドネスを持っているなら、エインジー・ファルケンラスをアンタップする。

- 《エインジー・ファルケンラス》の起動型能力のコストを支払うためにマッドネスを持つカードを捨てたなら、あなたがカードを引くのは最後の処理になる。あなたが《エインジー・ファルケンラス》をアンタップするのは、捨てたカードを唱えるかどうかを選ぶ前でも後でもよい。しかし、あなたが唱えることを選んだ後、その呪文が解決される前というタイミングでアンタップすることはできない。

《オーランの凍り牙》

{3}{G}{G}

氷雪クリーチャー — 蛇

2 / 6

あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーは接死を持つ。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを1枚引く。

- 「氷雪」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。それ自身にはルール上の意味はないが、他のカードや能力が参照することがある。
- あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時に《オーランの凍り牙》が致死ダメージを受けたとしても、これの能力はそれらの各クリーチャーについてそれぞれ誘発する。

《カディーナの口封じ》

{1}{U}

クリーチャー — ナーガ・ウィザード

2/1

カディーナの口封じが表向きになったとき、対戦相手がコントロールしている能力をすべて打ち消す。

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

- 《カディーナの口封じ》は、すでにスタック上にある起動型や誘発型の能力のみを打ち消す。そのターン、後になって能力を起動することや能力が誘発することを妨げることはできず、常在型能力にも影響しない。
- 《カディーナの口封じ》は、起動型あるいは誘発型のマナ能力を打ち消すことはできない。起動型マナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないもののことである。誘発型マナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、起動型マナ能力によって誘発するもののことである。
- 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。特に、クリーチャーをオモテ向きにすることは起動型能力ではない。
- 誘発型能力は「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}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。追放されたカードを唱えるマッドネスの能力のように、誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}時に、」と書かれている。
- 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打ち消されない。「[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、打ち消されない。
- 「次の」指定されたステップや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。

《帰還の道》

{G}{G}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- ・あなたの墓地からパーマネント・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
- ・統率領域からあなたの統率者をあなたの手札に加える。

双呪{2}（双呪コストを支払ったなら、両方を選ぶ。）

- ・「統率者税」は、統率領域から統率者が唱えられた回数に基づいて増加する。あなたの手札から統率者を唱える際にはこの追加コストは必要ない。それによって次にあなたがその統率者を統率領域から唱える際のコストが増加することもない。
- ・あなたの統率者が統率領域にない（または、統率者変種ルールでプレイしていない）なら、《帰還の道》の2つ目のモードは何もしない。
- ・他のセットに含まれる、共闘キーワードを持つ一部のカードによって、統率者を複数持てる場合がある。統率領域に統率者が2枚あるなら、《帰還の道》の2つ目のモードにより、あなたが選んだ1枚を手札に加える。両方ではない。

《議事会の流刑者、ギレッド》

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

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/5

議事会の流刑者、ギレッドが戦場に出たとき、トランプルを持つ緑の4/4のサイ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

議事会の流刑者、ギレッドが攻撃するたび、居住を行う。そのトークンはタップ状態で攻撃している状態で戦場に出る。（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を1体生成することである。）

- ・生成したトークンがどのプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃しているかは、あなたが決める。《議事会の流刑者、ギレッド》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
- ・このトークンは攻撃クリーチャーであるが、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。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しないことを意味する。
- ・そのトークンでは攻撃できないという効果（たとえば、《悲運な職工》の効果や、防衛を持つトークンをコピーした際の防衛の効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。居住を行った結果のトークンが攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。
- ・希な状況では、あなたは通常はクリーチャーではないクリーチャー・トークンをコピーするかもしれない。そのトークンはクリーチャーでないパーマネントとして戦場に出る。それはタップ状態であるが、攻撃している状態にはならない。

《逆噴射のヘルカイト》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

逆噴射のヘルカイトが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたの墓地にありインスタントかソーサリーである各カードはそれぞれフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。

- 《逆噴射のヘルカイト》の誘発型能力の解決時にあなたの墓地にあったインスタント・カードとソーサリー・カードのみがフラッシュバックを得る。そのターン、後になってあなたの墓地に置かれたインスタントやソーサリーであるカードはフラッシュバックを得ない。
- 《逆噴射のヘルカイト》が攻撃した後、その能力が解決された時点で該当するカードはフラッシュバックを得る。その能力の解決前や、解決後あなたが呪文を唱える前というタイミングで《逆噴射のヘルカイト》が戦場を離れたとしても関係ない。
- これによりマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたはその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。
- 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がすでにフラッシュバックを持っているなら、あなたはそれをどちらのフラッシュバック能力を使って墓地から唱えてもよい。
- その呪文に、キッカー・コストのような選択可能な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払ってもよい。その呪文に、《重大な落下》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、あなたはそれを支払わなければならない。
- 分割カードについては、あなたが支払うフラッシュバック・コストは、あなたが唱える半分によって決まる。

《ギレッドの好戦性》

{X}{R}{R}

ソーサリー

望む数のクリーチャーを対象とする。ギレッドの好戦性はそれらにX点のダメージをあなたの望むように分割して与える。このターン、これによりダメージを与えられたクリーチャーが1体死亡するたび、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を1体生成する。)

- あなたは、《ギレッドの好戦性》を唱える際にダメージの分割を選ぶ。対象とした各クリーチャーにはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。
- 《ギレッドの好戦性》に対応して、対象としたクリーチャーのうち1体が不適正な対象になったなら、そのクリーチャーが受ける予定だったダメージは失われる。それを代わりに適正な対象に与えることはできない。
- 《ギレッドの好戦性》によりダメージを受けたクリーチャーが、そのターン中に何らかの理由で死亡するなら、それが致死ダメージ以外の理由によるものであっても、遅延誘発型能力が誘発する。

《苦境のぬかるみ》

{1}{B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体かエンチャント1つを生け贄に捧げる。

- 《苦境のぬかるみ》の解決時に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、自分がコントロールしているクリーチャー1体かエンチャント1つを選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶが、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、選ばれたパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。
- 対戦相手は、自分がコントロールしているクリーチャーとエンチャントの中から自分が望むように生け贄に捧げるパーマネントを選ぶ。これは、プレイヤーが生け贄に捧げるパーマネントのタイプをあなたが決定するわけではないことと、プレイヤーがエンチャントをコントロールしていないなら、エンチャントを生け贄に捧げることを選べないことを意味する。

《愚者の知恵の呪い》

{4}{B}{B}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

エンチャントしているプレイヤーがカードを1枚引くたび、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

マッドネス{3}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- あなたが自分の《愚者の知恵の呪い》にエンチャントされたなら、あなたはカードを1枚引くたびに2点のライフを失い2点のライフを得ることになる。その2つのイベントの間にライフ総量が0以下になっても、あなたはゲームに敗北しない。
- エンチャントしているプレイヤーがカードを1枚以上引いた後では、《愚者の知恵の呪い》がその誘発型能力の解決前に戦場を離れたとしても、そのプレイヤーは依然としてライフを失う（そしてあなたは依然としてライフを得る）。

《コイルの破壊者、マリーシ》

{1}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

5/4

戦闘中、対戦相手は呪文を唱えられない。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーをそれぞれ使喚する。

（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。）

- 何らかの効果が戦闘フェイズに呪文を唱えることを対戦相手に許可したり指示したりしたとしても、対戦相手はそうできない。《コイルの破壊者、マリーシ》による制限が、その許諾よりも優先する。
- 対戦相手は、引き続き戦闘中に能力を起動できる。
- 《コイルの破壊者、マリーシ》の2つ目の能力の解決後に戦場に出るクリーチャーは使喚されない。
- あなたの次のターン以前に《コイルの破壊者、マリーシ》が戦場を離れたとしても、使喚されたクリーチャーは使喚されたままになる。
- 使喚されたクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。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が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。
- 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には、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃し、引き続き制限に従わなければならない。
- 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喚したなら、それはそれを使喚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、そうすることで満たされる使喚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喚したなら、それがどの対戦相手を攻撃するかをあなたが選ぶ。
- 多人数戦で、《コイルの破壊者、マリーシ》の2つ目の能力の解決後あなたの次のターンの開始前にあなたがゲームから除外されたなら、その効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで続く。即座に終了するわけでも永続するわけでもない。

《航海士、ターンガース》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ミノタウルス・戦士

5/5

航海士、ターンガースは、2体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

対戦相手1人がクリーチャー1体以上で攻撃するたび、航海士、ターンガースがタップ状態である場合、あなたは「戦闘終了時まで、その対戦相手は航海士、ターンガースのコントロールを得る。」を選んでもよい。そうしたなら、その対戦相手が攻撃しているプレイ

ヤーやプレインズウォーカーのうち1つを選ぶ。航海士、ターンガースはそのプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃している状態になる。

- 《航海士、ターンガース》が威迫を得たなら、これは決してブロックされない。
- 《航海士、ターンガース》のコントロールを対戦相手に与えても、これがアンタップ状態になるわけではない。これは、あなたのターンと次のあなたのターンの間に《航海士、ターンガース》が複数回攻撃する可能性があることを意味する。
- 対戦相手がプレイヤーでなく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している場合、《航海士、ターンガース》はそのプレイヤーを攻撃できない。
- 対戦相手がプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃したが、《航海士、ターンガース》の能力の解決時までにはそのプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃していたすべてのクリーチャーがそのプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃している状態でなくなっていた場合（たとえば、それらがすべて戦場を離れていた場合）には、《航海士、ターンガース》の攻撃先として、そのプレイヤーやプレインズウォーカーを選ぶことはできない。これにより選べるプレイヤーやプレインズウォーカーが存在しなくても、あなたは依然として対戦相手に《航海士、ターンガース》のコントロールを与えることを選べるが、《航海士、ターンガース》は攻撃している状態にならない。
- あなたが《航海士、ターンガース》のコントロールを攻撃プレイヤーに与えることを選んでから、それが攻撃クリーチャーになるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 《航海士、ターンガース》は、それがその誘発型能力を使用した場合は攻撃クリーチャーになるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これは、そのコントロールが変更されて攻撃している状態になったときには、「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しないことを意味する。
- 《航海士、ターンガース》では攻撃できない、または特定のプレイヤーを攻撃できないという効果（たとえば、《プロパガンダ》の効果や、《航海士、ターンガース》が防衛を得たならその効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。それらは、《航海士、ターンガース》がその誘発型能力によって攻撃クリーチャーになることを妨げない。
- これにより、《航海士、ターンガース》がそのオーナーを攻撃する可能性がある。
- 統率者ダメージは、統率者をコントロールしているプレイヤーが誰であるかは関係なく、統率者ごとに記録される。《航海士、ターンガース》が、あなたのコントロール下にある間に10点のダメージを1人のプレイヤーに与え、別のプレイヤーのコントロール下にある間にさらに11点のダメージをその同じプレイヤーに与えたなら、そのプレイヤーはゲームに敗北する。

《最初に落ちし者、ラヤミ》

{1}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

トークンでないクリーチャーが死亡するなら、代わりにそのカードを血液カウンターを1個置いた状態で追放する。

追放されていて血液カウンターが置かれているクリーチャー・カードが飛行を持っているかぎり、最初に堕ちし者、ラヤミは飛行を持つ。先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、プロテクション、到達、トランプル、警戒についても同様である。
#訂正# カードでは「飛行を持っている限り」となっているが、正しくは「飛行を持っているかぎり」である。

- 《最初に堕ちし者、ラヤミ》は、追放されていて血液カウンターが置かれているすべてのクリーチャー・カードを見る。この能力によって追放されたものに限らない。他のプレイヤーの《最初に堕ちし者、ラヤミ》の能力によって追放されたものも見る。
- トークンでないクリーチャーだが通常はクリーチャーではないもの（たとえば、機体）が死亡する場合も、《最初に堕ちし者、ラヤミ》はそれを血液カウンターを置いた状態で追放するが、《最初に堕ちし者、ラヤミ》がその能力を得ることはない。
- 追放されたクリーチャー・カードが、列記されたキーワードの変種（たとえば、「プロテクション（黒）」や「白からの呪禁」）を持っている場合には、《最初に堕ちし者、ラヤミ》はその特定の変種を得る。
- 追放されたクリーチャー・カードが、特定の条件を満たす場合にのみ列記されたキーワードのいずれかを持つなら、そのカードが追放領域にある間はそのキーワードを与える能力は適用されない。《最初に堕ちし者、ラヤミ》が、そのカードからその能力を得ることはない。
- トークンでないクリーチャーが、《最初に堕ちし者、ラヤミ》が戦場を離れるのと同時に死亡するなら、それは血液カウンターが置かれた状態で追放される。
- 複数の置換効果が死亡するクリーチャーの行き先を変更しようとするなら、そのクリーチャーのコントローラーが適用するものを1つ選ぶ。そのクリーチャーが《最初に堕ちし者、ラヤミ》の効果によって追放されなければ、他の効果がそれを追放するとしても、その上に血液カウンターが置かれることはない。なお、プレイヤーが自分がオーナーである統率者を死から救える効果は置換効果である点に注意すること。

《サリアの霊呼び》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/1

絆魂

あなたがあなたの墓地から呪文を唱えるたび、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体生成する。

スピリット1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、サリアの霊呼びは破壊不能を得る。

- 《サリアの霊呼び》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が、それはその呪文の対象が選ばれた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- あなたは、《サリアの霊呼び》の最後の能力を起動するために、あなたがコントロールしているスピリットであればどれでも生け贄に捧げられる。それが生成したスピリット・トークンでなくてもよい。

《指揮官の徽章》

{2}{W}{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は、このゲームであなたが統率領域からあなたの統率者を唱えた回数1回につき+1/+1の修整を受ける。

- 《指揮官の徽章》は、あなたがあなたの統率者を唱えるたびにその回数を数える。それが打ち消されたとしても、統率者の呪文がまだスタック上にあっても関係ない。
- 他のセットに含まれる、共闘キーワードを持つ一部のカードによって、統率者を複数持てる場合がある。その場合は、《指揮官の徽章》はあなたが各統率者を唱えた回数の合計を見る。

《思考スポンジ》

{3}{U}

クリーチャー — スポンジ

1/1

瞬速

思考スポンジは、このターンに対戦相手1人が引いたカードの枚数のうち最大の枚数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

思考スポンジが死亡したとき、これのパワーに等しい枚数のカードを引く。

- 《思考スポンジ》は、そのターンに対戦相手が引いたカードの枚数を見る。ゲームから除外された対戦相手も考慮する。1人の対戦相手が引いた枚数の最大値が、それが戦場に出る際に置かれる+1/+1カウンターの数である。
- 《思考スポンジ》は、各対戦相手が引いたカードの枚数の合計を見る。1回の指示によって引いた枚数ではない。
- 《思考スポンジ》の最後の能力によりあなたが引くカードの枚数は、《思考スポンジ》が戦場にあった最後のときのパワーによって決定する。その値が負であったなら、あなたはカードを引くことも捨てることもしない。
- 《思考スポンジ》は、それが戦場に出る瞬間に+1/+1カウンターを得る。それが戦場にあって、まだ置換効果が適用されていない、というタイミングは存在しない。

《指導者の欠如》

{2}{U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは戦場から自分がコントロールしている各統率者をそれぞれ統率領域に戻す。

カードを1枚引く。

- 《指導者の欠如》はプレイヤーを対象とする。クリーチャーではない。これにより、呪禁やプロテクション（青）を持つ統率者を戻してもよい。
- 《指導者の欠如》の解決時に対象としたプレイヤーが統率者をコントロールしていなかったとしても、あなたはカードを1枚引く。
- 「統率者税」は、統率領域から統率者が唱えられた回数に基づいて増加する。他の領域に置かれる代わりに統率領域に置かれた回数ではない。戻された統率者は、直接統率領域に置かれているが、それを再度唱えるためのコストは多くなる。

《集団縮退》

{1}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。あなたの次のターンまで、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが1/1になる。

フラッシュバック{3}{U}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《集団縮退》は、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それ以前の効果を上書きする。この能力の解決後に適用され始める、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。
- クリーチャーのパワーやタフネスを増やしたり減らしたりする効果（たとえば《剛力化》の効果）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。
- 《集団縮退》はプレイヤーを対象とする。クリーチャーではない。これにより、呪禁やプロテクション（青）を持つクリーチャーが縮退することがある。
- 《集団縮退》は、その解決時に対象としたプレイヤーがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。あなたの次のターン以前、後になってそのプレイヤーがコントロールし始めたクリーチャーは1/1にならない。
- 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、基本のタフネスが1になることにより、対象としたプレイヤーがコントロールしているクリーチャーが受け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。
- 多人数戦で、《集団縮退》の解決後あなたの次のターンの開始前にあなたがゲームから除外された場合は、その効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで継続する。即座に終了するわけでも永続するわけでもない。

《時間変造者、セヴィン》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

時間変造者、セヴィンに与えられるダメージをすべて軽減する。

あなたが各ターン最初にあなたの墓地からインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《時間変造者、セヴィン》が戦場に出る前、そのターン中に、あなたが墓地からインスタントかソーサリーである呪文を唱えていたなら、そのターン中は最後の能力は誘発しない。
- 《時間変造者、セヴィン》の能力は、対象を取るものに限らず、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。
- 《時間変造者、セヴィン》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。
- 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。新しい対象は適正でなければならない。
- 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。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- あなたは、コピーのために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払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《時間変造者、セヴィン》の能力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。その呪文に、墓地から唱えたときにのみ適用される効果があったなら、それは適用されない。

《地盤のヘリオン》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ヘリオン

8/5

速攻

地盤のヘリオンが攻撃するたび、土地を最も多くコントロールしている各プレイヤーはそれぞれ土地2つを生け贄に捧げる。

- 土地を生け贄に捧げるプレイヤーは《地盤のヘリオン》の誘発型能力の解決が始まる時点にのみ決定する。
- 土地を最も多くコントロールしているプレイヤーが2人以上いるなら、それらの各プレイヤーがそれぞれ土地2つを生け贄に捧げる。全員が同じ数の土地をコントロールしていたなら、全員がそれぞれ土地2つを生け贄に捧げる。
- 《地盤のヘリオン》の誘発型能力の解決時に2人以上のプレイヤーが土地を生け贄に捧げるなら、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

ルしている土地2つを選ぶ（そのプレイヤーが土地を最も多くコントロールしているプレイヤーである場合）。その後、他の各プレイヤーもターン順に、そのプレイヤーが土地を最も多くコントロールしているプレイヤーであれば同じことを行うが、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、選ばれた土地がすべて同時に生け贄に捧げられる。

《姿奪い、ヴォルラス》

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

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

7/5

あなたのターンの戦闘の開始時に、クリーチャー最大1体を対象とし、その上に
¥x{ff0d} 1 / ¥x{ff0d} 1 カウンターを1個置く。

{1} : カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。あなたの次のターンまで、姿奪い、ヴォルラスは、7/5でありこの能力を持つことを除きそのコピーになる。
#訂正# カードでは「カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする」と「あなたの次のターンまで、」の順番が入れ替わっているが、正しくは上記引用のとおりである。

- 《姿奪い、ヴォルラス》の最後の能力を起動すると、あなたの次のターンまで、それはその1つ目の能力を失うことになる。つまり、その前者を戦闘開始ステップの前に起動したなら、そのターンにはその後者は誘発しない。しかし、戦闘開始ステップ中の、1つ目の能力の誘発後や解決後だが、攻撃クリーチャー指定ステップになって攻撃クリーチャーが指定されるよりも前というタイミングで、プレイヤーはインスタント・呪文を唱えたり能力を起動したりできる（たとえば、最後の能力を起動できる）。
- クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと¥x{ff0d} 1 / ¥x{ff0d} 1 カウンターが置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。その結果、クリーチャーの上にカウンターが残らないこともある。
- 《姿奪い、ヴォルラス》は、対象としたクリーチャーに記載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はコピーしない。そのパワー、タフネス、タイプ、色などを変更する効果もコピーしない。特に、通常はクリーチャーではないクリーチャーを対象としたなら、それをクリーチャーにしていた効果はコピーしない。
- 《姿奪い、ヴォルラス》が予示されているカードのコピーになるなら、《姿奪い、ヴォルラス》は表向きで、色やコストやクリーチャー・タイプを持たない7/5のクリーチャーになる。
- 《姿奪い、ヴォルラス》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。

- 対象としたクリーチャーがトークンであるなら、《姿奪い、ヴォルラス》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、《姿奪い、ヴォルラス》はトークンにはならない。
- 《姿奪い、ヴォルラス》が他のクリーチャーのコピーになる前に、そ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。
- 《姿奪い、ヴォルラス》が、戦場に出たターンにクリーチャーをコピーしたなら、コピーしたクリーチャー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。
- 《姿奪い、ヴォルラス》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。
- 他のオブジェクトが《姿奪い、ヴォルラス》のコピーになったなら、それは何か他のもののコピーになる能力を持ち、7/5である。
- 《姿奪い、ヴォルラス》が、パワーやタフネスが能力によって決まる（通常「*/*」のように記載されている）クリーチャーのコピーになったとしても、《姿奪い、ヴォルラス》はそのパワーとタフネスを決定する能力をコピーしない。《姿奪い、ヴォルラス》は7/5のクリーチャーのままである。
- 《姿奪い、ヴォルラス》が毎ターン1回のみ起動できる能力を持つクリーチャー（たとえば、《悪夢の達人、チェイナー》）をコピーしたなら、あなたはその能力を1回起動できる。《姿奪い、ヴォルラス》がその後、その同じクリーチャーのコピーになったなら、あなたはその能力をもう1回起動できる。以下同様である。

《巣を守る者、アトラ・パラニ》

{1}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/3

{2}, {T}: 防衛を持つ緑の0/1の卵・クリーチャー・トークンを1体生成する。

あなたがコントロールしている卵が1体死亡するたび、クリーチャー・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ公開する。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《巣を守る者、アトラ・パラニ》が、あなたがコントロールしている卵1体以上と同時に死亡したなら、その最後の能力は、それらの卵それぞれについて誘発する。
- 《巣を守る者、アトラ・パラニ》の最後の能力の解決時に、あなたのライブラリーにクリーチャー・カードがなかったなら、あなたはライブラリーを公開して、それらが無作為の順番で戻すことになる。

《世界魂の歌》

{4}{W}{W}

エンチャント

あなたが呪文を唱えるたび、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を1体生成する。)

- 《世界魂の歌》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決されるが、それはその呪文の対象が選ばれた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《セレズニアの賛美者》

{2}{G}

クリーチャー — ケンタウルス・ドルイド

3/3

{2}{G}：墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。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を1体生成する。)

- 墓地に対象にできるクリーチャー・カードがないなら、《セレズニアの賛美者》の能力を起動することはできない。
- 《セレズニアの賛美者》の能力の解決時までに対象としたカードが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたは居住を行わない。

《戦慄蒔き、グリズモルド》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — トロール・シャーマン

3/3

トランプル

あなたの終了ステップの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ緑の1/1の植物・クリーチャー・トークンを1体生成する。

クリーチャー・トークンが1体死亡するたび、戦慄蒔き、グリズモルドの上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 各植物・トークンのオーナーは、それぞれそれを生成したプレイヤーである。すべてのトークンのオーナーがあなただけというわけではない。
- 《戦慄蒔き、グリズモルド》に、クリーチャー・トークンと同時に致死ダメージを受けた場合には、《戦慄蒔き、グリズモルド》は、自身を救うのに間に合うタイミングで自身の能力によってカウンターを得ることはできない。
- 多人数戦で、クリーチャー・トークンのコントローラーがゲームに敗北すると同時にそのトークンが死亡するなら、《戦慄蒔き、グリズモルド》の最後の能力は誘発する。

《セヴィンの再利用》

{2}{W}

ソーサリー

あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3以下のパーマネント・カード1枚を対象と

し、それを戦場に戻す。この呪文が墓地から唱えられたなら、あなたはこの呪文をコピーしてもよく、そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

フラッシュバック{4}{W}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 「パーマネント・カード」とは、アーティファクト・カード、クリーチャー・カード、エンチャント・カード、土地・カード、プレインズウォーカー・カードのことである。
- 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。
- 対象としたカードが《セヴィンの再利用》の解決時までには不適正な対象になっていたら、その呪文は解決されない。それを墓地から唱えていたとしてもそれをコピーしない。
- 《セヴィンの再利用》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。コピーは墓地から唱えられていないので、自身のコピーをもう1つ作り出すことはない。
- あなたが墓地から《セヴィンの再利用》を唱えたなら、パーマネント・カードが戦場に戻ったときに誘発する能力は、《セヴィンの再利用》のコピーが解決されるよりも先に解決されるが、それはそのコピーの新しい対象が選ばれた後である。

《絶壁の救助者》

{1}{W}

クリーチャー — コー・兵士

2/2

警戒

{T}, 絶壁の救助者を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それはプロテクション（各対戦相手）を得る。（それは、それらのプレイヤーがコントロールしているものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。）

- 対象としたパーマネントがどのプレイヤーに対するプロテクションを持つかは、《絶壁の救助者》の能力の解決時に決まる。何らかの理由で、そのターン、後になって対戦相手がそのパーマネントのコントロールを得たなら、それはあなたの各対戦相手に対するプロテクションを持ったままであり、それにはその新しいコントローラーに対するプロテクションも含まれる。
- プロテクション（プレイヤー）とは、プロテクション（そのプレイヤーがコントロールしている各オブジェクト）を意味する。オブジェクトにコントローラーがない場合（たとえば、それが墓地にあるカードである場合）には、そのオーナーをそのコントローラーと見なしてこのプロテクションを解釈する。

《空火のフェニックス》

{2}{R}{R}

クリーチャー — フェニックス

飛行、速攻

あなたがあなたの統率者を唱えたとき、あなたの墓地から空火のフェニックスを戦場に戻す。

- 《空火のフェニックス》の誘発型能力は、その能力を誘発させた統率者の呪文よりも先に解決される。その能力は、その統率者の呪文が打ち消されたとしても解決される。

《憎悪の蜃気楼》

{3}{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最大2体を対象とする。それらのクリーチャー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。

- 対象としたクリーチャー2体のうち一方が不適正な対象になった場合も、あなたは適正である方のコピーであるトークンを1体生成する。トークンを2体生成するわけではない。
- 各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。
- 各トークンは生成された後で速攻を得る。何かがこれらのトークンのうち1つをコピーするなら、そのコピーは速攻を持たず、あなたはそれを次の終了ステップの開始時に追放しない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、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、《憎悪の蜃気楼》が《姿奪い、ヴォルラス》の姿を奪う場合）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。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¥x{ff5e}状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《耕しカカシ》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — カカシ

1 / 4

耕しカカシがタップ状態になるたび、以下から一つを選ぶ。

- あなたは、あなたの手札から土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。
- あなたの墓地から土地・カード1枚を対象とし、それをタップ状態で戦場に戻す。
 - 《耕しカカシ》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにこれをタップできるわけではない。たとえばこれで攻撃するなど、他の方法でそれをタップする必要がある。
 - 呪文を唱えたり能力を起動したりしている間に《耕しカカシ》がタップされた状態になるなら、その呪文や能力は《耕しカカシ》の誘発型能力の解決後に解決される。
 - 《耕しカカシ》の能力のどちらのモードも土地をプレイすることには含まれない。あなたがすでにそのターンの土地をプレイしていたとしても、またあなたのターンでなくても、あなたはこの能力により土地・カードを戦場に出せる。

《大出力自動生成器》

{4}

アーティファクト

大出力自動生成器はタップ状態で戦場に出る。

{T}：大出力自動生成器の上に蓄積カウンターを1個置く。好きな色1色のマナX点を加える。Xは大出力自動生成器の上に置かれている蓄積カウンターの数に等しい。

- 《大出力自動生成器》の起動型能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《血に飢えた刃》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け、常に使喚される。(それ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。)

{1}：対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、血に飢えた刃をそれにつける。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- 《血に飢えた刃》には装備能力がない。通常、これを自分のクリーチャーにつける方法はないが、特定の他のカードを組み合わせれば可能である。
- 《血に飢えた刃》は、それが対戦相手のクリーチャーに装備されている間も、それをコントロールしているのはあなたである。あなたは、あなたがソーサリーを唱えられるときであればいつでもそれを移動できる。装備しているクリーチャーのコントローラーには移動できない。
- 装備しているクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合(たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合)は攻撃しない。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が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。

- 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《血に飢えた刃》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、対戦相手のプレインズウォーカー（つまり、そのクリーチャーのコントローラーの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、《血に飢えた刃》をコントロールしている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。《血に飢えた刃》を装備しているかぎり、それは使喚されたままになる。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体を複数の対戦相手が使喚したなら、それはそれを使喚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喚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喚したなら、それがどの対戦相手を攻撃するかをあなたが選ぶ。

《頂点のアルティサウルス》

{7}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

10/10

頂点のアルティサウルスが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。

激昂 — 頂点のアルティサウルスにダメージが与えられるたび、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。

- 《頂点のアルティサウルス》が、そのいずれかの能力の解決中にクリーチャーと格闘を行うなら、それにより受けたダメージによってその2つ目の能力が誘発する。これにより、続けて何度も格闘を行う可能性がある。
- 《頂点のアルティサウルス》の最後の能力の解決時に、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、この能力は解決されない。この能力の解決時に、対象は適正であっても《頂点のアルティサウルス》が戦場になかった（たとえば、格闘しすぎて死亡していた）なら、その対象としたクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。

《天空罌壁、プラミコン》

{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 壁

1/5

飛行、防衛

天空罌壁、プラミコンが戦場に出るに際し、「左」か「右」のいずれかを選ぶ。

各プレイヤーはそれぞれ、その選ばれた方向にいる一番近い対戦相手と、その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しか攻撃できない。

- 戦場に《天空墨壁、プラミコン》が2体あって、プレイヤーが攻撃する方向に関して意見が分かれたなら、プレイヤーは一切攻撃できない。
- 《天空墨壁、プラミコン》のための選択が行われなかった場合（たとえば、実はそれが巧妙に姿を変えた《姿奪い、ヴォルラス》だった場合）には、その最後の能力には効果がない。
- 多人数戦では、プレイヤーがデッキを選んだ後ゲームが始まる前に、互いの合意に基づく任意の方法を用いて席順を決めてよい。プレイヤー同士が合意できない場合（たとえば、《天空墨壁、プラミコン》のせいで、プレイヤーたちが一番近い対戦相手が誰になるのか心配し始めた場合）には、プレイヤーは席順を無作為に選んで座るべきである。

《突然の置換》

{2}{U}{U}

インスタント

刹那（この呪文がスタック上にあるかぎり、プレイヤーは呪文を唱えられず、マナ能力でない起動型能力を起動できない。）

クリーチャーでない呪文1つとクリーチャー1体を対象とし、それらのコントロールを交換する。その後、その呪文のコントローラーはそれの新しい対象を選んでもよい。

- 刹那を持つ呪文がスタック上にある間も、プレイヤーは特別な処理を行うことができる。たとえば、裏向きのパーマネントをオモテ向きにできる。
- 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。
- 《突然の置換》の解決時に、対象とした呪文や対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、交換は発生しない。両方の対象が適正であっても、両方が同じプレイヤーにコントロールされているなら、交換は発生しない。
- 交換が発生しなくても、呪文が適正な対象であるなら、そのコントローラーはそれの新しい対象を選んでもよい。
- コントロールを交換した後も、そのクリーチャーでない呪文はスタック上に、そのクリーチャーは戦場にあるままである。
- これによりパーマネント・呪文を交換したなら、その呪文がなったパーマネントは、その新しいコントローラーがコントロールする。
- この交換は永続する。もう一方の呪文やクリーチャーが領域を移動したり、ゲームから除外されたりしても消滅しない。
- 多人数戦で、《突然の置換》の解決後に、それらのオブジェクトのコントローラーのうち1人がゲームから除外されたなら、そのプレイヤーに呪文やパーマネントのコントロールを与えていた効果は消滅する。その呪文がスタック上に残っていたとしても、これによりそのコントロールを得るプレイヤーは、その新しい対象を選べない。

《なりすましの壁》

{3}{U}

クリーチャー — 多相の戦士・壁

0/0

あなたはなりすましの壁を、その他のタイプに加えて壁であり防衛を持つことを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。そうしたとき、コピー元のクリーチャーをタップし、あなたがなりすましの壁をコントロールし続けているかぎり、それは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。

- 《なりすましの壁》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。そ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。
- 《なりすましの壁》が、通常はクリーチャーではないクリーチャー（たとえば、《変わり谷》）をコピーするなら、コピー元のパーマネントはタップされ、あなたが《なりすましの壁》をコントロールしているかぎり、それがクリーチャーでなくなったとしてもタップ状態のままになる。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《なりすましの壁》である場合）には、《なりすましの壁》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《なりすましの壁》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、《なりすましの壁》はトークンにはならない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《なりすましの壁》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¥x{ff5e}状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何らかの理由により《なりすましの壁》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、それはそのクリーチャーのコピーになれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
- 《なりすましの壁》が戦場に出てクリーチャーになりすました後、そのクリーチャーがタップされる前に、プレイヤーは処理を行うことができる。
- 他のプレイヤーが《なりすましの壁》のコントロールを得たなら、そのクリーチャーをタップ状態にし続けている効果は消滅する。それはもはやクリーチャーのアンタップを妨げない。後になってあなたが《なりすましの壁》のコントロールを取り戻したとしても妨げない。

- 《なりすましの壁》はタップ状態のクリーチャーをコピーできる。そのクリーチャーは単にタップ状態のままであり、あなたが《なりすましの壁》をコントロールし続けているかぎり、それ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。
- 《なりすましの壁》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、コピー元のクリーチャーはタップされるが、それは通常通りアンタップする。

《盗み取る融合体》

{5}{B}{B}

クリーチャー — 類人猿・蛇

6 / 7

各対戦相手のアップキープの開始時に、あなたはそのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを予示する。(それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)あなたがコントロールしていてあなたがオーナーでないクリーチャーが1体死亡するたび、そのオーナーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- 対戦相手は、自分がオーナーであっても、あなたが予示したカードを見ることはできない。
- あなたがコントロールしているがあなたがオーナーではないクリーチャーが死亡するのと同時にあなたのライフ総量が0点以下になったなら、《盗み取る融合体》の最後の能力があなたを救う前に、あなたはゲームに敗北する。
- あなたがコントロールしているがあなたがオーナーではないクリーチャーが死亡するのと同時にそのオーナーがゲームから除外されたなら、《盗み取る融合体》の最後の能力は誘発する。どのプレイヤーも2点のライフを失わないが、あなたは2点のライフを得る。
- 統率者戦では、自分の統率者の固有色でない色マナのシンボルが記載されているカードを自分のデッキに入れることはできないが、その色のマナや望む色のマナを生み出すという効果があるなら、あなたはその色のマナを生み出すことができる。予示されたカードの色があなたの統率者の色と異なる色だったとしても、これによりそのカードをオモテ向きにできるかもしれない。
- 多人数戦で、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、《盗み取る融合体》の誘発型能力によってあなたが予示したクリーチャーは追放される。

《野火の悪魔》

{3}{R}

クリーチャー — デビル

4 / 2

野火の悪魔が戦場に出たときとあなたのアップキープの開始時に、プレイヤー1人を無作為に選ぶ。そのプレイヤーは自分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

を追放する。そのカードをコピーする。あなたはそのコピーを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたがプレイヤーを無作為に選び、そのプレイヤーがカードを追放する、という処理はすべて、誘発型能力の解決中に行う。この2つの手順の間や、カードが追放されてから、あなたがそれをコピーして唱えるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- 墓地からどのカードを追放するのを選ぶのは、選ばれたプレイヤーである。
- 選ばれたプレイヤーの墓地にインスタントかソーサリーであるカードがなかったなら、《野火の悪魔》の能力は何もしない。他のプレイヤーを選び直すわけではない。
- カードのコピーは追放領域で生成され、追放領域から唱える。墓地からではない。
- そのコピーは、誘発型能力の解決中にのみ唱えられる。あなたがその時点でそれを唱えることを望まない場合（または、適正な対象がないなどの理由で唱えられない場合）は、そのコピーは消滅する。それを後になって唱えることはできない。
- コピーがソーサリーであっても、あなたはそれを誘発型能力の解決中に唱えることができる。それがどのプレイヤーのターンであっても、どのフェイズであっても関係ない。
- 呪文のマナ・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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コスト（たとえば、《重大な落下》のもの）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。

《波止場の恐喝者》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・海賊

1/2

波止場の恐喝者が戦場に出たとき、宝物・トークンをX個生成する。Xは対戦相手がコントロールしているアーティファクトとエンチャントの総数に等しい。（宝物・トークンは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

- 対戦相手がエンチャントでもあるアーティファクトをコントロールしているなら、《波止場の恐喝者》の能力では、そのパーマネントは1回のみ数える。

《破滅の贈り物》

{4}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは接死と破壊不能を持つ。

変異—他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる。（あなたはこのカードを、{3}で2/2ク

リーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。)

破滅の贈り物が表向きになるに際し、あなたはこれをクリーチャーにつけてもよい。

- 《破滅の贈り物》の変異コストを2回以上支払うことはできない。
- あなたが《破滅の贈り物》をオモテ向きにすると宣言してから、それを選ばれたクリーチャーにつけるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- 《破滅の贈り物》をオモテ向きにした際に、それを適正につけられるクリーチャーがなかったり、あなたがそれをクリーチャーにつけないことを選んだなら、それはオーナーの墓地に置かれる。
- 《破滅の贈り物》は、それがエンチャントするクリーチャーを対象としないので、これにより対戦相手の呪禁を持つクリーチャーや被覆を持つクリーチャーを選んでもよい。ただし、その選ばれたものはこ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ないので、プロテクション（黒）を持つクリーチャーを選ぶことはできない。

《繁栄のペンダント》

{3}

アーティファクト

繁栄のペンダントは、あなたが選んだ対戦相手1人のコントロール下で戦場に出る。

{2}, {T}: カードを1枚引く。その後、あなたはあなたの手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。繁栄のペンダントのオーナーはカードを1枚引く。その後、そのプレイヤーは自分の手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《繁栄のペンダント》の効果は、土地をプレイすることには含まれない。あなたがすでにそのターンの土地をプレイしていたとしても、またあなたのターンでなくても、あなたはこの能力により土地・カードを戦場に出せる。
- 自分がオーナーである《繁栄のペンダント》をコントロールしていて、その最後の能力を起動したなら、カードを1枚引き、土地・カード1枚を戦場に出し、その後カードをもう1枚引き、土地・カードもう1枚を戦場に出す、ということができる。
- 多人数戦で、《繁栄のペンダント》のオーナーがゲームから除外されたなら、《繁栄のペンダント》もゲームから除外される。《繁栄のペンダント》のコントローラーがゲームから除外されたなら、《繁栄のペンダント》は追放される（ただし、そのプレイヤーが《繁栄のペンダント》のオーナーでもある場合は除く）。

《悲運な職工》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

1/1

あなたがコントロールしている彫像では攻撃もブロックもできない。

あなたの終了ステップの開始時に、「このクリーチャー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彫像の総数に等しい。」を持つ無色の彫像・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 彫像・トークンはそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1/1になる。
- 彫像はクリーチャー・タイプであり、アーティファクト・タイプではない。
- 《悲運な職工》が戦場を離れた後では、あなたの彫像は攻撃したりブロックしたりできる。

《プレデターの艦長、グレヴェン》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

5/5

威迫

プレデターの艦長、グレヴェンは+X/+0の修整を受ける。Xはあなたがこのターンに失ったライフの点数に等しい。

プレデターの艦長、グレヴェンが攻撃するたび、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、あなたはそのクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを引き、そのクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを失う。

#訂正# カード上で「+X/+0の修正を受ける」となっているが、正しくは「+X/+0の修整を受ける」である。

- プレイヤーがダメージを受けたりライフを支払ったりしたなら、そのプレイヤーはライフを失う。
- 《プレデターの艦長、グレヴェン》は、あなたが失ったライフの点数を見る。あなたのライフ総量の変化ではない。あなたが4点のライフを失って6点のライフを得たなら、あなたは4点のライフを失っているので、《プレデターの艦長、グレヴェン》は+4/+0の修整を受ける。
- 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーとタフネスは、それが戦場を離れる前の最後の情報を用いて決定する。
- あなたは、クリーチャー1体を生け贄に捧げる（または、生け贄に捧げないことを選ぶこと）、カードを引くこと、ライフを失うことを、すべて《プレデターの艦長、グレヴェン》の誘発型能力の解決中に行う。これら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。

《平和の執行》

{1}{W}

インスタント

この呪文は、戦闘中にのみ唱えられる。

このターン、対戦相手は呪文を唱えられない。

戦闘フェイズを終了する。(攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーをすべて戦闘から取り除く。この呪文も含め、スタックから呪文や能力をすべて追放する。)

- 何らかの効果が《平和の執行》を戦闘フェイズ以外に唱えることを許可したり指示したりするとしても、あなたはそうできない。この制限が、その許諾よりも優先する。同様に、《平和の執行》が解決された後では、何らかの効果が呪文を唱えることを許可したり指示したりしたとしても、対戦相手は呪文を唱えられない。
- 《平和の執行》が解決される前に、それに対応して他のプレイヤーが呪文を唱えることを、《平和の執行》は妨げない。
- 対戦相手は、引き続き能力を起動したり土地をプレイしたりできる。自分の手札にあるカードの能力（たとえば、サイクリング）を起動することもできる。
- これにより戦闘フェイズを終了することは、以下のことがこの順に起きることを意味する。1) スタック上にある呪文や能力をすべて追放する。これには、打ち消されない呪文や能力も含まれる。2) 状況起因処理をチェックする。ただし、どのプレイヤーも優先権を得ず、誘発型能力をスタックに置くこともない。3) 現在のフェイズとステップが終了する。戦闘後メイン・フェイズまで飛ばす。これにより、すべての攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは戦闘から取り除かれ、「戦闘終了時まで」続く効果は消滅する。
- 希に、戦闘後メイン・フェイズが飛ばされて、ゲームが最終フェイズの終了ステップまで飛ばされることがある。終了ステップも飛ばされたなら、そのターンのクリーンアップ・ステップまで飛ばされることになる。なお、クリーンアップ・ステップが飛ばされることはない。
- この手順中に誘発型能力が誘発したなら、それはゲームが適切なフェイズやステップまで飛ばされた後でスタックに置かれる。
- 戦闘終了ステップが飛ばされるので、「戦闘終了時に」誘発する誘発型能力は、その戦闘に関しては誘発しない。
- 他の呪文や能力が追放されると、それらは解決される機会を失うが、打ち消されたわけではない。

《骨たかりの守銭奴》

{4}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 4

あなたがクリーチャー・カードを1枚捨てるたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

あなたが土地・カードを1枚捨てるたび、{B}{B}を加える。

あなたがクリーチャーでも土地でもないカードを1枚捨てるたび、カードを1枚引く。

- 《骨たかりの守銭奴》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。それらの能力によって、あなたが望むときにカードを捨てられるわけではない。カードを捨てる他の方法が必要である。
- 《骨たかりの守銭奴》の2つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使うので、対応することができる。またこれは、「{2}, カードを1枚捨てる」というコ

ストを、土地・カードを1枚捨て、それによって生み出された{B}{B}を使って{2}を支払う、という方法で支払うことができないことを意味する。

- 呪文を唱えたり能力を起動したりするためのコストとしてカードを捨てるなら、《骨たかりの守銭奴》の誘発型能力は、その呪文や能力が解決されるよりも先に解決されるが、それはその対象が選ばれた後である。呪文や能力の解決中にカードを捨てるなら、誘発型能力が解決されるのは、あなたがその呪文や能力を解決し終えた後である。

《忘却の偶像》

{2}

アーティファクト

{T}：カードを1枚引く。この能力は、このターンにあなたがトークンを生成していたときにのみ起動できる。

{8}, {T}, 忘却の偶像を生け贄に捧げる：無色の10/10のエルドラージ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《忘却の偶像》の1つ目の能力は、あなたが生成したトークンが《忘却の偶像》が戦場に出る前に生成されていたり、そのトークンが戦場を離れていたとしても、起動できる。

《満開》

{X}{X}{G}

ソーサリー

居住をX回行う。(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を1体生成することである。これをX回行う。)

- トークンは1体ずつ戦場に出る。
- あなたが居住を行うたびに、あなたがコントロールしているものであればどのクリーチャー・トークンでも選んでコピーできる。X回すべてで同じクリーチャー・トークンのコピーであるトークンを生成する必要はない。
- 居住を行っている間に誘発する能力は、あなたが居住をX回行い終わるまでスタックに置けない。
- Xが0なら、あなたは居住を行わない。

《未来を点火》

{3}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚追放する。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。この呪文を墓地から唱えていたなら、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そのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

フラッシュバック{7}{R}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 追放したカードの一部または全部をプレイしなかったなら、それらのカードは追放領域に残る。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《未来を点火》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。
- 《未来を点火》を墓地以外の領域から唱えたなら、あなたはこれにより唱える各呪文のマナ・コストか代替コストを支払わなければならない。《未来を点火》を墓地から唱えたなら、あなたは各呪文をそのマナ・コストで唱えるか、代替コストで唱えるか、マナ・コストを支払うことなく唱えるか、いずれかを選べる。
- 呪文のマナ・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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、あなたは代替コストの支払いを選択することはできず、そのコストを支払わない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コスト（たとえば、《重大な落下》のもの）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。

《無限のエルシャ》

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

伝説のクリーチャー — ジン・モンク

3/3

果敢（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てもよい。

あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャーでも土地でもないカードであるなら、あなたはそれを唱えてもよく、あなたはそれを、瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 《無限のエルシャ》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）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。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知るとは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。これは、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたが次のカードを見られないことを意味する。

- あなたは、ライブラリーの一番上から唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。代替コストを支払ってもよい。
- 他の何らかの効果によりあなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えられるなら、あなたはそれが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。それがクリーチャー・カードであったとしても、そうしてよい。

《ヨーグモスの息子、ケリク》

{4}{b/p}{b/p}

伝説のクリーチャー — ホラー・ミニオン

2/2

(**{b/p}**は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。)

絆魂

コストに含まれる{B} 1 つにつき、あなたはそのマナを支払うのではなく、2点のライフを支払ってもよい。

あなたが黒の呪文を唱えるたび、ヨーグモスの息子、ケリクの上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 《ヨーグモスの息子、ケリク》の能力はあなたが支払うコストを変更したり減らしたりしない。それは、あなたがどのようにコストを支払うかのみを変更する。
- あなたは、あなたが支払うコスト内の不特定マナの分として2点のライフを支払うことはできない。何らかの効果によって、その不特定マナを支払うには黒マナを使用しなければならないとしても、ライフを支払うことはできない。
- コストに複数の方法で支払うことのできるマナ・シンボル（たとえば、**{b/r}**、**{b/p}**、**{2/b}**など）が含まれているなら、あなたは、そのコストを支払う前にどのように支払うかを決める。これによりあなたが{B}を支払うことを選んだなら、《ヨーグモスの息子、ケリク》の能力により、あなたはそのマナを支払うのではなくライフを支払ってもよい。
- 《ヨーグモスの息子、ケリク》の能力により、あなたはあなたが支払うどんなコストであっても、それに含まれる{B}を2点のライフで支払える。これには、唱えるためのコスト、起動コスト、特別な処理のコスト（たとえば、変異コスト）が含まれる。あなたがマナを支払うなら、それはコストである。
- 《ヨーグモスの息子、ケリク》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。

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。(C)2019 Wizards.