

『破滅の刻』 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、マット・タバック/Matt Tabak、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2017年4月25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、<http://company.wizards.com/contactus>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

『破滅の刻』セットは、ブースターパックに入る199枚のカード（基本土地15枚、コモン70枚、アンコモン60枚、レア42枚、神話レア12枚）と、『破滅の刻』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される10枚のカードからなる。『破滅の刻』のブースターパックには、*Masterpiece Series*・カードが1枚入っているものがある（詳細は後述）。

プレリリース・イベント：2017年7月8日～9日
ドラフト・ウィークエンド：2017年7月14日～16日
ゲームデー：2017年8月5日～6日

『破滅の刻』は、その公式発売日から認定構築イベントで使うことができる。その発売日とは、2017年7月14日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使可能なカード・セットは次の通り：『戦乱のゼンディカー』、『ゲートウォッチの誓い』、『イニストラードを覆う影』、『異界月』、『カラデシュ』、『霊気紛争』、『アモンケット』、『破滅の刻』。

Magic.Wizards.com/Rulesから、すべてのフォーマットと使可能なカード・セットの一覧を確認できる。

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

Masterpiece Series：「*Amonkhet Invocations*」

王神ニコル・ボーラスがアモンケットに帰還した。破壊の三神も出現し、ボーラスの計画は成就目前である。その神々は素晴らしい肉体と比類なき魔力を備えており、試練の神々の地位を奪い、ナクタムンの市民たちを苦しめるのだ。「*Amonkhet Invocations*」セットがあれば、おそろべき力を持った古い呪文を唱えることにより、戦いで神々のごとき力を用いることができるのだ。

* 「*Amonkhet Invocations*」セットには54枚のカードがある。このうち最初の30枚は『アモンケット』ブースターパックに入っている。残りの24枚は『*破滅の刻*』ブースターパックに入っている。「*Amonkhet Invocations*」のカードには、それに固有のエキスパンション・シンボルが記されている。

* ブースターパックに入っている「*Amonkhet Invocations*」のカードは、そのブースターパックを用いるすべてのリミテッドのイベントで使用できる。シールドデッキのイベントでは、これらのカードはあなたのカードプールの一部である。ブースタードラフトのイベントでは、これらのカードはドラフトしてカードプールに加える必要がある。

* しかし構築フォーマットでは、「*Amonkhet Invocations*」のカードは、これらのカードがもともと使用可能でないかぎり使用できない。『アモンケット』や『*破滅の刻*』のブースターパックに入っているからといって、それらのカードがスタンダードで使用できるようになるわけではない。

* どの言語版のブースターパックでも、「*Amonkhet Invocations*」のカードはプレミアム版の英語版カードである。

* 「*Amonkhet Invocations*」のカードは極めてレアである。あなたが開けたパックに入っていたら、実に運がいい！

『*破滅の刻*』の注目のストーリー・カード

『*破滅の刻*』を巡る物語には、多数の重要な瞬間がある。その中の特に重要な瞬間5つを「注目のストーリー」と呼び、カードに明記した。これらの出来事に関する詳細は、mtgstory.comにあるマジック：ザ・ギャザリング公式小説で読むことができる。

注目のストーリー1：《啓示の刻》

注目のストーリー2：《栄光の刻》

注目のストーリー3：《約束の刻》

注目のストーリー4：《永遠の刻》

注目のストーリー5：《破滅の刻》

このセットでは、注目のストーリー・カードの文章欄にはプレインズウォーカー・シンボルのアイコンが描かれている。このアイコンはゲームに影響しない。実際のカードには、mtgstory.comのURLと、各カードの物語上の順番を示す番号も記載されている。

新キーワード能力：永遠

王神はアモンケットの人々に死してなお仕えることを求めた。ただし、最高の栄光とともに死した者は一層の名誉を得ることとなる。死より生まれ、永遠を生きるのだ。新しい永遠能力は、死した蓋世の英雄がボーラスの永遠衆の一員として仕え続けることを可能にする。

《実績ある戦闘員》

{U}

クリーチャー — 人間・戦士

1 / 1

永遠{4}{U}{U} ({4}{U}{U}, あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと永遠を持たない黒の4/4のゾンビ・人間・戦士であることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。)

永遠の公式ルールは以下の通り。

702.128. 永遠/Eternalize

702.128a 永遠は、永遠を持つカードが墓地にある間に作用する起動型能力である。「永遠[コスト]/Eternalize [cost]」とは、「[コスト], このカードをあなたの墓地から追放する：黒であり、4/4であり、マナ・コストを持たず、これの他のタイプに加えてゾンビであることを除き、このカードのコピーであるトークンを1体生成する。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。」を意味する。

* 永遠を持つ各カードには、それぞれそれに対応したゲーム用品のトークンがある。それは『破滅の刻』ブースターパックに入っていることがある。これらのゲーム用品は、永遠を持つカードを使用する際に必要不可欠というわけではない。あなたは、永遠を行われたトークンを表すために他のトークンと同様のものを使用できる。

* 永遠を持つクリーチャー・カードがあなたのメイン・フェイズ中にあなたの墓地に置かれたなら、その直後には、あなたが優先権を持つことになる。あなたはその永遠能力を、他のプレイヤーが、たとえば《没収の曲杖》を用いてそれを追放できるようになるより先に起動できる（ただし、そうすることが適正である場合に限る）。

* 永遠能力を起動すると、そのカードは即時に追放される。対戦相手が（たとえば《没収の曲杖》の能力の効果によって）そのカードを追放することによって永遠能力を妨害することはできない。

* トークンは、永遠能力によって特に指定される特性を除いて、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するが、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。

* そのトークンは、他のタイプに加えてゾンビでもあり、他の色の代わりに黒である。その基本のパワーとタフネスは4/4である。それはマナ・コストを持たず、その点数で見たマナ・コストは0である。これらはそのトークンの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。

* トークンのコピー元のカードが「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力を持っているなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[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。

* カードの中には、永遠コストに「カード1枚を捨てる。」を含むものがある。あなたは、その永遠コストの支払いとして、その永遠を持つカード自身を捨てることはできない。なぜなら、その永遠能力を起動し始める時点では、そのカードはあなたの墓地にある必要があるからである。

* 永遠を持つカードに対応したトークン・カードには永遠は書かれていないが、これは起動できる状況がありえないことを鑑み、混乱を避けるためである。同様に、注釈文には「永遠を持たない」と書かれているが、これはトークン・カードとの不整合を防ぐためである。

新キーワード能力：加虐

ボーラスの軍勢を構成する戦士はさまざまな面で混沌としているが、特にこの新能力である加虐を持つものは著しい。加虐は、対戦相手を痛し痒しの状況に追い込む。ブロックしてもしなくてもライフを失うことになるのである。

《ケンラの永遠衆》

{1} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ジャッカル・戦士

2 / 2

加虐 1 (このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、*防御プレイヤーは1点のライフを失う。*)

加虐の公式ルールは以下の通り。

702.129. 加虐/Afflict

702.129a 加虐は誘発型能力である。「加虐N/Afflict N」は「このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーはN点のライフを失う。」を意味する。

702.129b クリーチャー1体が複数の加虐を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

* 加虐を持つクリーチャー1体を複数のクリーチャーがブロックしたなら、加虐は1回だけ誘発する。

* 加虐により、防御プレイヤーはライフを失う。それはダメージや戦闘ダメージではない。

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

* 加虐は戦闘ダメージが与えられるより先に解決される。加虐によってライフを失ったことにより、プレイヤーのライフ総量が0以下になったなら、そのプレイヤーは即時にゲームに敗北する。絆魂を持つブロック・クリーチャーがあっても、まだ戦闘ダメージを与えていないので、そのプレイヤーを救うためには間に合わない。

再録キーワード処理：督励する

アモンケットの強靱な戦士たちは、かつては栄光を求めて戦っていたが、今では無慈悲な砂漠がナクタムンに雪崩れ込む中で生き残りを賭けて戦っている。「督励する」というキーワード処理は、『*破滅の刻*』セットでは起動型能力のコストとしても使われる。

《ケンラの潰し屋》

{2} {R}

クリーチャー — ジャッカル・戦士

2 / 3

威迫

ケンラの潰し屋が攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、これは+2/+0の修整を受ける。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

《希望守り》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2 / 2

{1}, {T} : 土地1つを対象とし、それをアンタップする。

{1}, {T}, 希望守りを督励する : 土地2つを対象とし、それらをアンタップする。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

* 『アモンケット』セットでは、クリーチャーを督励するカードはどれも、あなたがそれを攻撃クリーチャーとして指定する際に督励する。『破滅の刻』セットにも、そういうカードが存在する。戦闘の後の段階で督励することはできない。攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーを督励することもできない。攻撃クリーチャーを督励することで誘発する能力は、すべてブロック・クリーチャーが指定される前に解決する。

* 『破滅の刻』セットには、能力を起動するコストとしてクリーチャーを督励するというカードがある。あなたはそのコストを支払うために、このターンそれ以前にすでにあなたが督励していたものでも、督励できる。同じクリーチャーを複数回督励しても、それがタップされたままになるのは、あなたの次のアンタップ・ステップの間のみである。

* クリーチャーに、それを督励することで誘発する対象を取る誘発型能力がある場合に、その誘発型能力に適正な対象がなくても、あなたはそれを督励できる。

* カードの中には、あなたがクリーチャーを1体督励するたびに誘発する能力を持つものがある。これらの能力は、あなたが、そのクリーチャーやあなたがコントロールしている他のクリーチャーを督励したときに誘発する。

* 何らかの効果によって許可されないかぎり、あなたはクリーチャーを督励できない。クリーチャーを「タップしてそのままにする」ような督励と類似の効果（たとえば《判断麻痺》の効果）は、そのクリーチャーを督励するわけではない。

* あなたの次のアンタップ・ステップ中に、督励されたクリーチャーがすでにアンタップ状態であった（たとえば、それが警戒を持っていた、何らかの効果によってアンタップされた）場合は、それがアンタップしないという督励の効果は何もせずに消滅する。

* あなたが、ターン終了時まで他のプレイヤーのクリーチャーのコントロールを得て、それを督励したなら、それはそのプレイヤーのアンタップ・ステップ中にアンタップする。

『アモンケット』からの再録テーマとメカニズム

『破滅の刻』セットには、『アモンケット』セットからの再録メカニズムも含まれている。余波を持つ分割カード、サイクリング、-1/-1カウンター、カードを捨てたときに誘発する能力については、『[アモンケット](#)』リリースノートを参照。

サイクル：破壊の神々

ラザケシュの血の儀式が破壊の三神を眠りから呼び覚ました。邪悪な宿命を全うするべく怪物が現れたのだ。

《蠍の神》
{3} {B} {R}
伝説のクリーチャー — 神
6/5

— 1/— 1 カウンターが置かれているクリーチャーが1体死亡するたび、カードを1枚引く。
{1} {B} {R}：他のクリーチャー1体を対象とし、その上に— 1/— 1 カウンターを1個置く。
蠍の神が死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーの手札に戻す。

* このクリーチャーが死亡し、次の終了ステップになる前にあなたの墓地を離れたなら、これはその新しい領域に残り続ける。

* 「次の終了ステップ」とは、この時点の次に開始する終了ステップを意味する。次のターンの終了ステップという意味ではない。このクリーチャーが、ターンの終了ステップ以前（たとえば、戦闘中）に死亡したなら、これはそのターンの終了ステップの開始時にオーナーの手札に戻る。

サイクル：試練の神々の最期

神々の試練は、ボーラスの目論見通り永遠衆の軍勢を作り上げた。試練の神々を待ち受けるのは蠍の神に滅ぼされるという運命である。だが神々も、最後の魔力を振り絞ることなく消え去るわけではない。神々の最後の抵抗には激しい反動があり、あなたの次のアンタップ・ステップに、あなたの土地がアンタップしなくなってしまう。

《バントゥ最後の算段》
{1} {B} {B}
ソーサリー
クリーチャーをすべて破壊する。あなたがコントロールする土地は、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* あなたがコントロールしている土地は、どれ一つとして、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。この呪文の解決時にタップ状態でなかった土地もアンタップしない。この呪文の解決後に戦場に出た土地も含む。

* 「あなたがコントロールしている土地は、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。」という呪文が複数作用しても、それらの効果はすべて、その1つのアンタップ・ステップに終わる。それより後のあなたのアンタップ・ステップでは、あなたはあなたがコントロールしている土地をアンタップすることになる。

テーマ：アモンケットの砂漠

ヘクマの防御が失われたので、市民たちは過酷な不毛の地に出て行くことを余儀なくされた。そこではあなたも、砂中に横たわる失われた力を獲得できるかもしれない。

《ラムナブの遺跡》

土地 — 砂漠

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{T}，1点のライフを支払う：あなたのマナ・プールに{R}を加える。

{2} {R} {R}，{T}，砂漠1つを生け贄に捧げる：ラムナブの遺跡は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

* 砂漠は土地の、特別な意味を持たないサブタイプである。土地に固有のマナ能力を与えるわけではない。他のカードが、どの土地が砂漠であるのかを見ることがある。

* 砂漠に「砂漠1つを生け贄に捧げる」というコストを持つ能力があったなら、あなたはその砂漠の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてよい。

砂漠はそれ自体が力を持つばかりではない。『破滅の刻』セットには、あなたが砂漠をコントロールしていると有利になるようなカードがある。いや、砂漠があなたの墓地にありさえすればいいのだ！

《不憫なラクダ》

{1} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ラクダ

2 / 1

不憫なラクダが死亡したとき、あなたが砂漠をコントロールしているかあなたの墓地に砂漠・カードがある場合、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枚を捨てる。

* 能力が「あなたが砂漠をコントロールしているかあなたの墓地に砂漠・カードがある」かどうかを見るとときには、砂漠が2つ以上あっても関係ない。1つコントロールしていても5つコントロールしていても同じである。砂漠をコントロールしていて、かつ、あなたの墓地にも砂漠・カードがあったとしても、効果が増すことはない。

* 「あなたが砂漠をコントロールしているかあなたの墓地に砂漠・カードがある場合」にのみ誘発する能力では、この条件は、能力の誘発時に満たされており、かつ、能力の解決時にも満たされている必要がある。ただし、両時点で条件が同一である必要はない。たとえば、この種の能力が誘発してから解決されるまでの間に、あなたがコントロールしている唯一の砂漠を生け贄に捧げることができる。

カード別注釈

《悪戦》

{1} {G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーはトランプルと「この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、カードを1枚引く。」を得る。

//

《苦闘》

{1} {B}

ソーサリー

余波

ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは威迫と「この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、そのプレイヤーはカード 1 枚を捨てる。」を得る。

* あなたが《悪戦》か《苦闘》を 1 ターン中に複数解決したなら、あなたのクリーチャーはその解決した数に等しい数の該当する誘発型能力を持つ。各誘発型能力はそれぞれ個別に誘発する。

* トランブルや威迫は、複数あっても意味はない。

* 《悪戦》や《苦闘》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、キーワード能力も誘発型能力も得ない。

《圧倒的輝き》

{6} {W} {W}

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コントロールするクリーチャーは、能力をすべて失うとともに基本のパワーとタフネスが 1 / 1 になる。

エンチャントされているプレイヤーは、マナ能力でも忠誠度能力でもない能力を起動できない。

* 《圧倒的輝き》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ような、それ以前の効果を上書きする。《圧倒的輝き》がそのコントローラーにつけられた状態になった後に適用され始めた、クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定するようなあらゆる効果は、この効果を上書きする。たとえば、エンチャントされているプレイヤーの《謎変化》は、そのプレイヤーがクリーチャーでない呪文を唱えたなら 3 / 3 のクリーチャーになる。

* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（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。

* 何らかの効果がクリーチャーに、《圧倒的輝き》がそのコントローラーにつけられた状態になった後に能力を与えた場合は、そのクリーチャーはその能力を失わない。

* 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、それはそれが持つ能力をすべて失う。しかし、そのパーマネントをクリーチャーにした効果がそれに能力を与えるなら、それはその能力を持ち続ける。たとえば、エンチャントされているプレイヤーの《謎変化》は、それがクリーチャーになった後では飛行を持っていることになる。

* エンチャントされているプレイヤーのコントロール下でクリーチャーが戦場に出たなら、そのクリーチャーの「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」の能力は誘発しない。しかし、「[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」のような能力は機能する。

* 《圧倒的輝き》が、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クリーチャーと同時に戦場を離れたなら、そのクリーチャーの「[このクリーチャー]が[死亡した / 戦場を離れた]とき」の能力は誘発しない。

* 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。装備や永遠のように、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。クリーチャーでないパーマネントの誘発型能力（「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている）は、《圧倒的輝き》の最後の能力の影響を受けない。

* 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。忠誠度能力とは、プレインズウォーカーの能力で、コストとして忠誠カウンターを与えたり取り除いたりする個数が指定されているものである。

* エンチャントされているプレイヤーは依然としてマナ能力や忠誠度能力を起動できるが、普通は、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーがその種の能力を持っていて起動できるということはない。

《アムムトの永遠衆》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・クロコダイル・デーモン

5/5

加虐3（このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは3点のライフを失う。）

対戦相手が呪文を1つ唱えるたび、アムムトの永遠衆の上に-1/-1カウンターを1個置く。

アムムトの永遠衆がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上から-1/-1カウンターをすべて取り除く。

* 《アムムトの永遠衆》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《霰炎の責め苦》

{X} {B} {B}

ソーサリー

次の手順をX回繰り返す。各対戦相手は、それぞれそのプレイヤーが土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げるかカード1枚を捨てるかしないかぎり、3点のライフを失う。

* Xが0なら、《霰炎の責め苦》を解決しても何も効果がない。

* 《霰炎の責め苦》の解決中に、対戦相手は、捨てるカード1枚を公開することなく選ぶか、生け贄に捧げる土地でないパーマネント1つを選ぶか、どちらも行わないことを選ぶかする。その後そのプレイヤーは、そのカードを捨てるか、そのパーマネントを生け贄に捧げるか、3点のライフを失うかする。その後、まだX回繰り返していなければ、この手順をまた行う。対戦相手は、捨てることのできるカードや生け贄に捧げることのできる土地でないパーマネントがあったとしても、3点のライフを失うことを選べる。

* この手順の繰り返しは、1回ずつ個別に行う。対戦相手が、たとえば他のクリーチャー1体が死亡するたびに誘発する能力を持ったクリーチャーを生け贄に捧げるなら、その能力は、それ以前に生け贄に捧げたクリーチャーについて誘発するが、それ以降に生け贄に捧げるクリーチャーについては誘発しない。

* この手順を繰り返している間には、状況起因処理をチェックしない。このことによって、選択を行う際に少々風変わりなゲームの局面が生じることがある。たとえば、プレイヤーが、まずクリーチャー1体を生け贅に捧げ、その後そのクリーチャーにつけられていたオーラを生け贅に捧げるということができる。

* 多人数戦では、各対戦相手はターン順に自分の選択を1回行い、その後全員の処理を同時に行う。その後、まだX回繰り返していなければ、この手順を各対戦相手がまた行う。対戦相手は自分の選択を行うときに、自分より先に行ったプレイヤーの選択を知ることになるが、これにより捨てるカードとして選ばれたカードはそれが捨てられる時まで公開されない。

* 双頭巨人戦では、《霰炎の責め苦》によって、対戦相手2人がそれぞれ、土地でないパーマネントを生け贅に捧げるか、カード1枚を捨てるか、3点のライフを失うかすることを、X回繰り返す。それにより対戦相手チームは、毎回6点のライフを失い得る。

《威厳ある万卒隊長》

{4} {G}

クリーチャー — キマイラ

/

威厳ある万卒隊長のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールするクリーチャーの総数の2倍に等しい。

各戦闘の開始時に、あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているなら、ターン終了時まで、威厳ある万卒隊長は飛行を得る。先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランプル、警戒についても同様である。

* 《威厳ある万卒隊長》は、その機能を明確にするために若干の変更を受けた。上記のルール・テキストは、変更後のオラクルの日本語訳である。

* 《威厳ある万卒隊長》の1つ目の能力はすべての領域で適用される。それが戦場にある間は、それ自身も数に入るの少なくとも2/2になる。

* 《威厳ある万卒隊長》の2つ目の能力は、各戦闘の開始時に誘発する。あなたのターンの戦闘のみではない。また、あなたが、記載されたいずれかの能力を持つクリーチャーをコントロールしていてもいなくても必ず誘発する。

* 《威厳ある万卒隊長》が得る能力は、これの2つ目の能力の解決時に決定する。ある能力を持った他のクリーチャーがすべて戦場を離れたり、クリーチャーが戦場に出たり、クリーチャーが能力を得たりしても変わらない。

* 《威厳ある万卒隊長》の誘発型能力の解決前に（たとえば、戦闘の開始時に誘発する他の能力によって）クリーチャーが記載されたいずれかの能力を得たなら、《威厳ある万卒隊長》はその能力を得ることになる。

* 《威厳ある万卒隊長》によってこれが得る能力はどれも、同じものが複数あっても意味がない。

《蝗の神》

{4} {U} {R}

伝説のクリーチャー — 神

4 / 4

飛行

あなたがカードを1枚引くたび、飛行と速攻を持つ青であり赤である1/1の昆虫・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{2} {U} {R} : カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。

蝗の神が死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーの手札に戻す。

* 何らかの呪文か能力が、「引く」という言葉を明記せずにあなたの手札にカードを加えるように指示したなら、《蝗の神》の1つ目の誘発型能力は誘発しない。

《虚ろな者》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4 / 4

虚ろな者を唱えるためのコストは、あなたがこのターンにサイクリングしたか捨てたカード1枚につき{2}少なくなる。

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

* 《虚ろな者》のコストは、あなたがサイクリングしたか捨てたカードがあなたの墓地になかったとしても、少なくなる。

* あなたがカードを3枚捨てた後では、《虚ろな者》を唱えるためのコストは{0}である。コストが{1}より少なくならないということはなく、マナ・コストが負になることもない。

* 《虚ろな者》の1つ目の能力は、カードを捨てることを許可するわけではない。あなたがカードを捨てることを指示したり許可したりする他の効果が必要になる。

《雲遊》

{1} {W}

インスタント

あなたがオーナーである望む数のパーマネントを対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

//

《萍寄》

{3} {R}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

望む枚数のカードを捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

* パーマネントは、それを表しているカードがこのゲームの開始時にあなたのデッキの中にあったか、それがトークンであってあなたのコントロール下で戦場に出たなら、あなたがそのオーナーである。

《雲遊》は、あなたがオーナーであるパーマネントであれば、あなたがコントロールしていなくても対象にできる。

《永遠衆、ネヘブ》

{3} {R} {R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ミノタウルス・戦士

4 / 6

加虐3（このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは3点のライフを失う。）

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、あなたのマナ・プールに、このターンに対戦相手が失ったライフ1点につき{R}を加える。

* プレイヤーにダメージが与えられたなら、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。

* 《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力は、フェイズの開始時に誘発するものなので、マナ能力ではない。それはスタックを使用するので、誘発型能力に関係する効果（たとえば、《敏捷な妨害術師》のもの）によって打ち消され得る。

* ターン中に、あなたがクリーチャーで攻撃しなかったとしても、戦闘後メイン・フェイズはある。《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力は誘発する。

* 対戦相手がライフを失ったが、あなたの戦闘後メイン・フェイズになる前に《永遠衆、ネヘブ》が戦場を離れたなら、これの最後の能力は誘発しない。

* 《永遠衆、ネヘブ》の能力は、このターンに対戦相手がライフを何点失ったかを見るのであって、ターン開始時に比べて対戦相手のライフ総量が何点減っているかを見るのではない。たとえば、対戦相手が2点のライフを失い、その後あなたの戦闘後メイン・フェイズになる前に8点のライフを得た場合は、あなたはあなたのマナ・プールに{R} {R}を加えることになる。

* 対戦相手がライフを失い、その後あなたの戦闘後メイン・フェイズになる前にゲームに敗北した場合は、《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力はその失ったライフも数に入れる。

* 何らかの理由により、あなたのターンにメイン・フェイズが3つ以上あったなら、1つ目のもの以外のメイン・フェイズはどれも戦闘後メイン・フェイズである。それらそれぞれの開始時に、《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力が誘発する。

《永遠の刻》

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

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カードX枚を対象とし、それらを追放する。これにより追放されたカード1枚につき、黒の4/4のゾンビであることを除きそのカードのコピーであるトークンを1体生成する。

* 各トークンは、能力によって特に変更される特性を除いて、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するが、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。

* それらのトークンは、（永遠能力によって生成されるゾンビとは異なり）他のタイプの代わりにゾンビであり、他の色の代わりに黒である。それらのパワーとタフネスは4/4である。これらはそれらのトークンの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。

* 永遠能力によって生成されるトークンと異なり、これらのトークンには、コピー元のカードのマナ・コストと点数で見たマナ・コストがある。

* 各トークンのコピー元のカードが「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力を持っていたなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[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。

《栄光の刻》

{3} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。そのクリーチャーが神であったなら、そのコントローラーは自分の手札を公開し、その中からそのクリーチャーと同じ名前を持つカードをすべて追放する。

* 《栄光の刻》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、この呪文全体が打ち消される。どのプレイヤーも自分の手札を公開したり、その中からカードを追放したりすることはない。

《英雄的行動》

{1} {W}

インスタント

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

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

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

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

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

《王神、ニコル・ボーラス》

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

プレインズウォーカー — ボーラス

7

+2：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、土地でないカードが追放されるまで、自分のライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

+1：各対戦相手は、それぞれ自分の手札からカード2枚を追放する。

—4：対戦相手1人か対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。王神、ニコル・ボーラスはそれに7点のダメージを与える。

—12：対戦相手がコントロールする、土地でない各パーマネントをそれぞれ追放する。

* 《王神、ニコル・ボーラス》の1つ目と2つ目の能力によって追放されるカードは、表向きに追放される。

* 《王神、ニコル・ボーラス》の1つ目の能力によって追放された土地でないカードは、《王神、ニコル・ボーラス》が戦場になかったりあなたのコントロール下になかったりしても、あなたはそのターン中にそれを唱えられる。

* 《王神、ニコル・ボーラス》の1つ目の能力によって追放されたカードを唱えるなら、そのカードを唱えるタイミングに関する通常のルールに従う。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ唱えることができる。

* 《王神、ニコル・ボーラス》の1つ目の能力によって追放されたカードをそのターンに唱えなかったなら、それは追放されたままになる。

* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような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。

* 各対戦相手は、《王神、ニコル・ボーラス》の2つ目の能力の解決中に、自分の手札から追放するカードを選ぶ。カードが2枚以下である対戦相手は、自分の手札全体を追放する。

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《王神、ニコル・ボーラス》の1つ目の能力によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントのカードは追放される。

《王神の贈り物》

{7}

アーティファクト

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。そうしたなら、黒の4/4のゾンビであることを除きそのカードのコピーであるトークンを1体生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

* 《王神の贈り物》の能力は、あなたが追放するクリーチャー・カードを対象としない。あなたは、それを能力の解決時に選ぶ。あなたが追放するクリーチャー・カードを選んでから、あなたがトークンを生成するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

* トークンは、能力によって特に変更される特性を除いて、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するが、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。

* そのトークンは、（永遠能力によって生成されるゾンビとは異なり）他のタイプの代わりにゾンビであり、他の色の代わりに黒である。そのパワーとタフネスは4/4である。これらはそのトークンの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。

* 永遠能力によって生成されるトークンと異なり、このトークンには、コピー元のカードのマナ・コストと点数で見たマナ・コストがある。

* トークンのコピー元のカードが「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力を持っていたなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[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。

《王神の信者》

{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0 / 4

あなたが青か黒か赤である呪文を1つ唱えるたび、あなたは1点のライフを得る。

* あなたが該当する色2色以上である呪文を1つ唱えても、あなたが得るライフは1点のみである。

* 《王神の信者》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。

《オケチラ最後の慈悲》

{1} {W} {W}

ソーサリー

あなたのライフ総量はあなたの初期ライフ総量と等しい点数になる。あなたがコントロールする土地は、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* あなたのライフ総量をあなたの初期ライフ総量（通常20点）と等しくするために、あなたは該当する点数のライフを得たり失ったりする。たとえば、《オケチラ最後の慈悲》の解決時にあなたのライフ総量が4点であったなら、あなたは16点のライフを得ることになる。解決時にあなたのライフ総量が25点であったなら、あなたは5点のライフを失うことになる。ライフを得たり失ったりすることに関する他のカードは、この効果にも関係する。

* 双頭巨人戦では、《オケチラ最後の慈悲》の能力によりチームのライフ総量がチームの初期ライフ総量（通常30点）と等しくなるが、ライフを得たり失ったりするのはあなたのみである。

《オベリスクの蜘蛛》

{1} {B} {G}

クリーチャー — 蜘蛛

1 / 4

到達

オベリスクの蜘蛛がクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーの上に-1/-1カウンターを1個置く。

あなたがクリーチャー1体の上に-1/-1カウンターを1個以上置くたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

* 《オベリスクの蜘蛛》の1つ目の誘発型能力は、それが与えた戦闘ダメージの点数に関係なく、クリーチャー1体の上に-1/-1カウンターを1個のみ置く。

* 《オベリスクの蜘蛛》がクリーチャーに戦闘ダメージを与えたが、《オベリスクの蜘蛛》の1つ目の誘発型能力の解決時にはそのクリーチャーが戦場になかった（たとえば、《オベリスクの蜘蛛》が与えたダメージによって死亡していた）場合には、その能力によって-1/-1カウンターを置くことはない。

* 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、《オベリスクの蜘蛛》の1つ目の誘発型能力によってクリーチャーの上にカウンターを置いたことによって、それ以前に負っていたダメージが致死ダメージになることがある。

* 《オベリスクの蜘蛛》がクリーチャーに戦闘ダメージを与えるのと同時に、《オベリスクの蜘蛛》に致死ダメージが与えられた場合には、これの1つ目の誘発型能力により相手のクリーチャーの上に-1/-1カウンターを置くことになる。しかし、その能力が解決されるより先に《オベリスクの蜘蛛》は戦場を離れているので、その最後の能力は誘発しない。

* クリーチャー2体以上の上に同時に-1/-1カウンターをそれぞれ1個以上ずつ置いたなら、《オベリスクの蜘蛛》の最後の能力は、それらの各クリーチャーにつきそれぞれ1回ずつ誘発する。

* 双頭巨人戦では、《オベリスクの蜘蛛》の最後の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得ることになる。

《終わりなき砂漠》

土地 — 砂漠

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{2}，{T}：あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

{4}，{T}，終わりなき砂漠を生け贄に捧げる：終わりなき砂漠により追放した各クリーチャー・カードをそれぞれオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《終わりなき砂漠》の最後の能力によって戻るクリーチャー・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《終わりなき砂漠》が戦場を離れたなら、追放されたクリーチャーは永遠に砂漠に置き去りになる。

* 《終わりなき砂漠》の2つ目の能力によって、クリーチャー・カードでないクリーチャー（たとえば、トークンであるクリーチャーや、クリーチャーになった土地）を追放したなら、3つ目の能力によって追放領域からそのトークンやカードは戻らない。

《かすむ刀剣》

{1} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、その上に-1/-1カウンターを1個置く。かすむ刀剣はそのクリーチャーのコントローラーに2点のダメージを与える。

* 《かすむ刀剣》の解決時まで、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、これは打ち消され、その効果は一切発生しない。《かすむ刀剣》がプレイヤーにダメージを与えることもない。

《冠毛の陽馬》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 馬

5/5

あなたがコントロールする他の馬は破壊不能を持つ。

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、白の5/5の馬・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 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。あなたがコントロールする他の馬に致死ダメージが与えられて、そのターン、後になって《冠毛の陽馬》が戦場を離れたなら、その馬は破壊されることになる。

* 《冠毛の陽馬》の誘発型能力は、ターンの終了ステップ開始前にあなたがライフを得ていないかぎり誘発しない。他の誘発型能力によってあなたが終了ステップ中にライフを得たとしても、この条件は満たされない。

* 《冠毛の陽馬》の誘発型能力は、このターンにあなたがライフを得ていたかどうかのみを見る。あなたがライフを得た時点で《冠毛の陽馬》が戦場になかったとしても構わない。あなたが得たライフの点数や、あなたがライフを失ったかどうかも関係ない。そのターンにあなたが得たライフよりも多くのライフを失っていても構わない。

《蓋世の英雄の短剣》

{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の修整を受けるとともに加虐1を持つ。（それがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは1点のライフを失う。）

装備{2}（{2}：あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* クリーチャーが複数の加虐を持っているなら、それらはそれぞれ誘発する。

《旗幟》

{G}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルを得るとともに+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

//

《鮮明》

{1} {W}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

対戦相手がコントロールするクリーチャー最大2体を対象とし、それらをタップする。ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは警戒を得る。

* Xの値は《旗幟》の解決時に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールするクリーチャーの総数が変化しても、その値は変化しない。

* あなたは《鮮明》を、クリーチャーを対象とせずに唱えてもよい。あなたがコントロールするクリーチャーは依然として、ターン終了時まで警戒を得る。しかし、あなたが対象を1体以上選び、《鮮明》の解決前にそれらの対象がすべて不適正になったなら、この呪文は打ち消され、あなたのクリーチャーが警戒を得ることもない。

《毅然たる生き残り》

{1} {R} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

3 / 3

毅然たる生き残りが攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。（これはあなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

あなたがクリーチャーを1体督励するたび、毅然たる生き残り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。

* 双頭巨人戦では、《毅然たる生き残り》の最後の能力は、対戦相手チームに合計2点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

《機知の勇者》

{2} {U}

クリーチャー — ナーガ・ウィザード

2 / 1

機知の勇者が戦場に出たとき、あなたはこれのパワーに等しい枚数のカードを引いてもよい。そうしたなら、カード2枚を捨てる。

永遠{5} {U} {U}（{5} {U} {U}、あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと永遠を持たない黒の4/4のゾンビ・ナーガ・ウィザードであることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《機知の勇者》の1つ目の能力の解決時に、その時点での《機知の勇者》のパワーを用いて、あなたは、その能力を使用するかどうかを決定するとともに、使用するならあなたが引くカードの枚数も決定する。この能力を使用するなら、あなたが引いたカードの枚数に関係なく、あなたはカード2枚を捨てる。この能力の解決前に《機知の勇者》が戦場を離れたなら、その最後のパワーを用いる。

《厳しい事実の永遠衆》

{2} {U}

クリーチャー — ゾンビ・クレリック

1 / 3

加虐2（このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは2点のライフを失う。）

厳しい事実の永遠衆が攻撃してブロックされないたび、カードを1枚引く。

* 何か「攻撃してブロックされない」ときに誘発する能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップ中にブロック・クリーチャーの指定が終了した時点で、(1) そのクリーチャーが攻撃している、(2) それをブロックすると指定されたブロック・クリーチャーが存在しない、という2条件が満たされたな

ら、誘発する。クリーチャーが、攻撃クリーチャー指定ステップに攻撃クリーチャーとして指定されたのではなく、攻撃している状態で戦場に出たのであっても、その誘発型能力は誘発し得る。

《救済の恩寵》

{1} {W}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

救済の恩寵が戦場に出たとき、このターン、あなたやあなたがコントロールするパーマネントに与えられるダメージはすべて、代わりにエンチャントされているクリーチャーに与えられる。

エンチャントされているクリーチャーは+0/+3の修整を受ける。

* 《救済の恩寵》の能力は、このターン、それ以前にすでに与えられているダメージには影響しない。

* 《救済の恩寵》が、その誘発型能力が解決されたターン中に戦場を離れたとしても、それが戦場を離れる前にエンチャントしていたクリーチャーにダメージを移し替え続ける。しかし、ダメージを与える時点で、《救済の恩寵》が最後につけられていたクリーチャーが戦場になかったり、それがクリーチャーでなかったりしたなら、ダメージは移し替えない。

* ダメージがすべて同時に与えられる（たとえば、戦闘ダメージのように）かぎり、エンチャントされているクリーチャーのタフネスを超えるダメージを、それに移し替えることができる。

* 《救済の恩寵》の移し替え効果は、ダメージの発生源や、それが戦闘ダメージであるかどうかを変えない。

* あなたが1ターン中に《救済の恩寵》を2つ以上戦場に出したなら、あなたやあなたがコントロールするパーマネントに同時に与えられるダメージはすべて、エンチャントされているクリーチャーのうちあなたが選んだクリーチャー1体に与えられることになる。それがエンチャントされているクリーチャーすべてに与えられるわけではない。それらにダメージを分割して与えることもできない。

* あなたがコントロールするプレインズウォーカーに戦闘ダメージでないダメージが与えられる場合には、プレインズウォーカーの移し替え効果と《救済の恩寵》の移し替え効果はあなたが決める順番で適用される。しかし、どちらを先に適用しても、そのダメージは代わりにエンチャントされているクリーチャーに与えられることになる。

《糾弾の天使》

{2} {W} {W}

クリーチャー — 天使

3/3

飛行、警戒

{2} {W}, {T} : 他のクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

{2} {W}, {T}, 糾弾の天使を督励する : 他のクリーチャー1体を対象とし、糾弾の天使が戦場を離れるまでそれを追放する。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

* 追放される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。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されるパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* クリーチャー・トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 《糾弾の天使》が、その1つ目の起動型能力の解決前に戦場を離れたとしても、対象としたクリーチャーは依然として追放される。そのカードは、次の終了ステップの前に《糾弾の天使》が戦場を離れていたとしても、戦場に戻る。

* 《糾弾の天使》が、その最後の能力の解決前に戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。

* 《糾弾の天使》の最後の能力によって追放されたカードは、《糾弾の天使》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きない。状況起因処理も行わない。

* 《糾弾の天使》が攻撃している間に、そのいずれかの能力を起動するためにそれをタップしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

《強靱な狩り手》

{2} {G} {G}

クリーチャー — クロコダイル

4 / 4

クリーチャーの上に－1 / －1 カウンターが置かれているかぎり、強靱な狩り手は警戒と接死を持つ。

* どのプレイヤーがコントロールしていても、いずれかのクリーチャーの上に－1 / －1 カウンターが置かれていれば、《強靱な狩り手》の能力の条件を満たす。

* 《強靱な狩り手》が攻撃した後で警戒を失っても、それはアンタップ状態のままである。

《機略》

{3} {R}

インスタント

呪文1つを対象とする。機略はそのコントローラーに、その呪文の点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

//

《縦横》

{2} {U}

インスタント

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

インスタントかソーサリーである呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。

* 《縦横》は、インスタントかソーサリーである呪文であれば、対象を取らないものでもコピーできる。

* この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。

* 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。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、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。対象のうち1つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

* 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。

* コピー元の呪文に（たとえば《霰炎の責め苦》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に（たとえば《チャンドラの螺旋炎》のように）唱える時点で分割する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、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。

* 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。

《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》（プレインズウォーカーデッキのみ）

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

プレインズウォーカー — ボーラス

5

+3：各対戦相手は、それぞれそのプレイヤーが土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げるかカード1枚を捨てるかしないかぎり、3点のライフを失う。

—3：クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。カードを1枚引く。

—11：欺瞞の主、ニコル・ボーラスは各対戦相手にそれぞれ7点のダメージを与える。あなたはカードを7枚引く。

* 《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》の1つ目の能力の解決中に、対戦相手は、捨てるカード1枚を公開することなく選ぶか、生け贄に捧げる土地でないパーマネント1つを選ぶか、どちらも行わないことを選ぶかする。その後そのプレイヤーは、そのカードを捨てるか、そのパーマネントを生け贄に捧げるか、3点のライフを失うかする。対戦相手は、捨てることのできるカードや生け贄に捧げることのできる土地でないパーマネントがあったとしても、3点のライフを失うことを選ぶ。

* 多人数戦では、各対戦相手は《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》の1つ目の能力の選択をターン順に行い、その後すべての処理が同時に行われる。対戦相手は自分の選択を行うときに、自分より先に行ったプレイヤーの選択を知ることになるが、これにより捨てるカードとして選ばれたカードはそれが捨てられる時まで公開されない。

* 《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》の2つ目の能力の対象が不適正になったなら、能力は打ち消される。よって、あなたがカードを引くこともない。その対象が適正だが破壊できなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合には、あなたは依然としてカードを1枚引く。

* 《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》の3つ目の能力によって各対戦相手のライフが0点以下になったが、それによってあなたがあなたのライブラリーにあるカードよりも多くのカードを引くことになったならば、ゲームは引き分けになる。

* 双頭巨人戦では、《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》の1つ目の能力によって、対戦相手2人がそれぞれ、土地でないパーマネントを生け贄に捧げるか、カード1枚を捨てるか、3点のライフを失うかする。それにより対戦相手チームが6点のライフを失うこともある。《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》の最後の能力によって、《欺瞞の主、ニコル・ボーラス》は対戦相手チームに14点のダメージを与えることになるが、あなたが引くカードは7枚のままである。

《空想の脅威》

{2} {U} {U}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。このターン、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーは可能なら攻撃する。そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップに、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーはアンタップしない。

サイクリング {2}（{2}、このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

* そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーはどれも、そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。攻撃しなかったクリーチャーもアンタップしない。この呪文の解決後に、戦場に出たりタップ状態になったりしたクリーチャーも含む。

* 対戦相手が、自分がコントロールするクリーチャーを督励したなら、督励と《空想の脅威》のアンタップしない効果は同じ1つのアンタップ・ステップに適用される。それらのクリーチャーは、そのプレイヤーのそれより後のアンタップ・ステップには、通常通りにアンタップすることになる。

* そのプレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップ中に、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響を受けているなら、それは攻撃しない。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。

《啓示の刻》

{3} {W} {W} {W}

ソーサリー

戦場に土地でないパーマネントが10個以上あるなら、啓示の刻を唱えるためのコストは{3}少なくなる。土地でないパーマネントをすべて破壊する。

* 《啓示の刻》を唱えるためのコストは、あなたがそのコストを支払い始める前に決定する。たとえば、戦場にある土地でないパーマネントが、《策謀家テゼレット》と、その能力によって得たエーテルウム電池9つのみであったなら、《啓示の刻》を唱えるためのコストは{W} {W} {W}である。あなたは、エーテルウム電池を3つ生け贄に捧げてこのコストを支払うことができる。{W} {W} {W}を生み出した後では土地でないパーマネントは10個未満になるが、それで構わない。

《ケフネト最後の言葉》

{2} {U} {U}

ソーサリー

アーティファクト1つかクリーチャー1体かエンチャント1つを対象とし、そのコントロールを得る。あなたがコントロールする土地は、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 《ケフネト最後の言葉》のコントロール変更効果は永続的である。この効果はクリンナップ・ステップ中に終わらない。

* 《ケフネト最後の言葉》の解決時まで、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、この呪文全体が打ち消される。あなたの土地は、あなたの次のアンタップ・ステップに通常通りアンタップすることになる。

* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。それらはつけられたままになるが、オーラの「あなた」に影響する効果は、あなたではなくそのコントローラーに影響する。装備品のコントローラーは、次の自分のメイン・フェイズにそれを移すことができる。

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのカードもゲームから除外され、そのプレイヤーにパーマネントのコントロールを与えていた効果は即座に終了する。

《捲土》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。捲土はそれに、あなたがコントロールする土地の総数に等しい点数のダメージを与える。

//

《重来》

{1} {G}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

* 《重来》の解決時にプレイヤーの墓地にカードがないなら、そのプレイヤーは単に自分のライブラリーを切り直す。

《厳粛》

{2} {W}

エンチャント

プレイヤーはカウンターを得られない。

アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地の上にカウンターを置くことはできない。

* 《厳粛》はプレイヤーやパーマネントがすでに得ているカウンターを取り除かない。

* 《厳粛》により、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地は、それらが戦場に出る際にカウンターが置かれることがなくなるとともに、その後それらの上に置かれることも阻止する。

* 能力のコストや呪文の追加コストとして、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地の上にカウンターを置くことが必要であれば、そのコストを支払うことはできない。呪文や能力の解決中に、プレイヤーがこれらのオブジェクトの上にカウンターを置いてよいと書かれていたとしても、そのプレイヤーはそうすることを選べない。

* 置換効果によって、プレイヤーがイベントに影響を及ぼしたり置き換えたりすることができて、その結果アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地の上にカウンターを置くことになる場合に、そのプレイヤーはその置換効果を適用してもよい。そうしてもそのオブジェクトの上にカウンターが置かれることはないが、その元のイベント全体が置き換えられる場合（《損魂魔道士》の置換効果のように）には、その元のイベントが起きないことになる。

* アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地がカウンターが置かれた状態で戦場に出ると同時に《厳粛》が戦場に出るなら、それらのカウンターは置かれる。

《採石場の甲虫》

{4} {G}

クリーチャー — 昆虫

4 / 5

採石場の甲虫が戦場に出たとき、あなたの墓地から土地・カード1枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

* 《採石場の甲虫》の能力は、土地をプレイする数に入らない。あなたがすでに、そのターンに可能な最大数の土地をプレイしていたとしても、あなたはこの能力により土地・カード1枚を戦場に戻せる。

《砂丘の易者》

{2} {G}

クリーチャー — ナーガ・クレリック

2 / 3

{1}, あなたがコントロールするアンタップ状態の砂漠1つをタップする：あなたは1点のライフを得る。

* あなたは、アンタップ状態の砂漠1つを1回タップすることで、{1}というコストと「あなたがコントロールするアンタップ状態の砂漠1つをタップする」というコストの両方を支払うことはできない。

《差し迫る破滅》

{2} {R}

エンチャント

差し迫る破滅は破滅カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

あなたが、点数で見たマナ・コストが差し迫る破滅の上に置かれている破滅カウンターの個数に等しい呪文を1つ唱えるたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。差し迫る破滅はそれに、その呪文の点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。その後、差し迫る破滅の上に破滅カウンターを1個置く。

* 《差し迫る破滅》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。

* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。

* 《差し迫る破滅》の誘発型能力が与えるダメージの点数は、その能力の誘発時にその上に置かれていたカウンターの個数に等しい。たとえば、あなたが《ショック》を唱え、その後《差し迫る破滅》の誘発型能力に対応して2つ目の《ショック》を唱えたなら、それら両方の能力によって《差し迫る破滅》はそれぞれ1点のダメージを与え、それらすべての解決が終わった後には《差し迫る破滅》の上に破滅カウンターが3個置かれている状態になる。

《蠍の神》

{3} {B} {R}

伝説のクリーチャー — 神

6 / 5

— 1 / — 1 カウンターが置かれているクリーチャーが1体死亡するたび、カードを1枚引く。

{1} {B} {R} : 他のクリーチャー1体を対象とし、その上に— 1 / — 1 カウンターを1個置く。

蠍の神が死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーの手札に戻す。

* — 1 / — 1 カウンターが2個以上置かれているクリーチャーが死亡したときも、あなたはカードを1枚のみ引く。

* — 1 / — 1 カウンターが置かれているクリーチャーが《蠍の神》と同時に死亡した場合、あなたはカードを引く。《蠍の神》の上に— 1 / — 1 カウンターが置かれていて死亡した場合も同様。

《砂漠の拘留》

{2} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

砂漠の拘留が戦場に出たとき、あなたが砂漠をコントロールしているかあなたの墓地に砂漠・カードがある場合、あなたは3点のライフを得る。

エンチャントされているクリーチャーでは攻撃したりブロックしたりできず、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能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《砂漠の拘留》の最後の能力は、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。

《死者の砂丘》

土地 — 砂漠

{T} : あなたのマナ・プールに{C}を加える。

死者の砂丘が戦場から墓地に置かれたとき、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。

* 《死者の砂丘》の2つ目の能力により、あなたが望む時にこれを生け贄に捧げられるわけではない。《死者の砂丘》を墓地に置くためには、あなたは何か他の方法を見つける必要がある。

* あなたが何らかの能力の起動コストを支払うために《死者の砂丘》を生け贄に捧げたなら、あなたは、その起動型能力の解決前にゾンビ・トークンを得ることになる。

《屍肉あさりの地》

土地 — 砂漠

{T} : あなたのマナ・プールに {C} を加える。

{2}, {T}, 砂漠 1 つを生け贄に捧げる : すべての墓地からカードをすべて追放する。

* 《屍肉あさりの地》の最後の能力では、生け贄に捧げた砂漠はあなたの墓地にあって追放されることになる。

《正気減らし》

{2} {U}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

各終了ステップの開始時に、エンチャントされているプレイヤーは自分のライブラリーの一番上からカードを X 枚自分の墓地に置く。X はこのターンにいずれかの領域からその墓地に置かれたカードの枚数に等しい。

* 《正気減らし》の誘発型能力は、エンチャントされているプレイヤーの墓地にこのターン中に置かれたカードの枚数を数える。墓地に置かれた時点では《正気減らし》が戦場になかったカードや、すでに墓地を離れているカードも数に入れる。

* X の値は《正気減らし》の誘発型能力の解決時に決定する。たとえば、《正気減らし》が 3 つつけられているプレイヤー 1 人がいて、このターンにそのプレイヤーの墓地にカードが 4 枚置かれていたなら、X の値は、1 番目に解決される能力では 4、2 番目に解決される能力では 8、3 番目に解決される能力では 16 になる。

《生類解放》

{X} {G} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから、異なる名前を持ち、点数で見たマナ・コストが X であるクリーチャー・カード最大 X 枚を探し、それらを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたが X を 0 として《生類解放》を唱えたなら、あなたはあなたのライブラリーからカードを探し、その後あなたのライブラリーを切り直すことになるが、カードを見つけることはできない。

* あなたのライブラリーにある、マナ・コストに {X} を含むカードでは、X は 0 として扱う。

《試練を超えた者、サムト》

{2} {R} {G}

プレインズウォーカー — サムト

4

+ 1 : クリーチャー最大 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

- ー2：クリーチャーやプレイヤー、1つか2つを対象とする。試練を超えた者、サムトはそれらに、2点のダメージをあなたの望むように分割して与える。
- ー7：あなたのライブラリーからクリーチャー・カードやプレインズウォーカー・カード最大2枚を探し、それらを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* ダメージの分割は、あなたが《試練を超えた者、サムト》の2つ目の能力を起動する際に行う。解決時ではない。各対象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。つまり、あなたがこの能力を起動する際には、対象を1つ選んでそれに2点のダメージを与えるか、対象を2つ選んでそれらにそれぞれ1点のダメージを与えるか、どちらかを選ぶ。

* 《試練を超えた者、サムト》の2つ目の能力でクリーチャー2体を対象として、その一方が不適正な対象になったなら、残りの対象に1点のダメージを与える。2点ではない。

* 《試練を超えた者、サムト》の最後の能力の解決中に、これにより戦場に出るクリーチャーやプレインズウォーカーは、すべて同時に出る。その中に、他の何かが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力を持つものがあれば、それらは互いに他を見ることになる。

《蜃気楼の鏡》

{3}

アーティファクト

{2}：アーティファクト1つかクリーチャー1体かエンチャント1つか土地1つを対象とする。ターン終了時まで、蜃気楼の鏡はそのコピーになる。

* 《蜃気楼の鏡》の能力が解決された後では、これはその能力を持っていない。

* 《蜃気楼の鏡》は、対象としたパーマネントに印刷されている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。そのパーマネント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、対象としたパーマネントをクリーチャーにした効果はコピーしない。

* 《蜃気楼の鏡》が何か他のもののコピーであるパーマネントをコピーするなら、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。

* あなたが《蜃気楼の鏡》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、それらの能力が1つ解決されるたびに、《蜃気楼の鏡》がコピーしていたものを上書きすることになる。《蜃気楼の鏡》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。

* 《蜃気楼の鏡》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、《蜃気楼の鏡》の能力をそれ自身に対応して2回起動し、1回目は《猛り狂うカバ》を、2回目は《エリマキサンドワラ》を対象としたとする。これが《エリマキサンドワラ》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《蜃気楼の鏡》が《猛り狂うカバ》のコピーになっている間も継続することになる。

* 《蜃気楼の鏡》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。

* 《蜃気楼の鏡》が、あなたがコントロールしている伝説のパーマネントのコピーになったなら、あなたはそれらの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。

* 《蜃気楼の鏡》がオーラのコピーになったなら、何らかの理由によりこれがすでに適切なオブジェクトかプレイヤーにつけられていないかぎり、これはオーナーの墓地に置かれる。これが装備品のコピーになってクリーチャーにつけられていたなら、これが装備品でないアーティファクトに戻ったときに、はずれることになる。

《地揺すりのケンラ》

{1} {R}

クリーチャー — ジャッカル・戦士

2 / 1

速攻

地揺すりのケンラが戦場に出たとき、地揺すりのケンラのパワー以下のパワーを持つクリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

永遠{4} {R} {R}（{4} {R} {R}、あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと永遠を持たない黒の4/4のゾンビ・ジャッカル・戦士であることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。）

* 対象としたクリーチャーのパワーは、あなたがそれを《地揺すりのケンラ》の能力の対象を選ぶときと、その能力の解決時との両方にチェックする。能力が解決された後では、そのクリーチャーのパワーが増えたり《地揺すりのケンラ》のパワーが減ったりしても、依然としてその対象としたクリーチャーではブロックできない。

* 呪文や起動型能力や誘発型能力によって、この能力の対象を選ばなければならない時点より先に《地揺すりのケンラ》のパワーを増やすことはできない。《呪われた者の王》の能力のような常在型能力によって《地揺すりのケンラ》のパワーを増やし、より大きなクリーチャーを対象とすることはできる。

《人生は続く》

{G}

インスタント

あなたは4点のライフを得る。このターンにクリーチャーが死亡していたなら、代わりにあなたは8点のライフを得る。

* このターンにクリーチャーが2体以上死亡していたとしても、あなたが8点より多くのライフを得ることはない。

* 《人生は続く》は、このターンにクリーチャーが死亡していたかどうかを、その解決時にのみ見る。

《スカラベの神》

{3} {U} {B}

伝説のクリーチャー — 神

5 / 5

あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたは占術Xを行う。Xはあなたがコントロールするゾンビの総数に等しい。

{2} {U} {B}：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。黒の4/4のゾンビであることを除きそのコピーであるトークンを1体生成する。

スカラベの神が死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーの手札に戻す。

* あなたがコントロールするゾンビの総数は、《スカラベの神》の1つ目の能力の解決時に数える。プレイヤーは、この能力に対応して（たとえば、これの2つ目の能力を起動する）その総数を変えることができる。

* トークンは、能力によって特に変更される特性を除いて、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するが、それ以外のことはコピーしない。オーナー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。

* そのトークンは、（永遠能力によって生成されるゾンビとは異なり）他のタイプの代わりにゾンビであり、他の色の代わりに黒である。そのパワーとタフネスは4/4である。これらはそのトークンの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。

* 永遠能力によって生成されるトークンと異なり、このトークンには、コピー元のカードのマナ・コストと点数で見たマナ・コストがある。

* トークンのコピー元のカードが「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力を持っているなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[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。

* 双頭巨人戦では、《スカラベの神》の1つ目の能力により、対戦相手チームはあなたがコントロールしているゾンビの総数の2倍に等しい点数のライフを失うことになるが、あなたが行う占術はあなたがコントロールしているゾンビの総数のみである。

《スカラベの責め苦》

{3} {B}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

エンチャントされているプレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーが土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げるかカード1枚を捨てるかしないかぎり、そのプレイヤーは3点のライフを失う。

* 《スカラベの責め苦》の誘発型能力の解決中に、エンチャントされているプレイヤーは、捨てるカード1枚を公開することなく選ぶか、生け贄に捧げる土地でないパーマネント1つを選ぶか、どちらも行わないことを選ぶかする。その後そのプレイヤーは、そのカードを捨てるか、そのパーマネントを生け贄に捧げるか、3点のライフを失うかする。そのプレイヤーは、捨てることのできるカードや生け贄に捧げることのできる土地でないパーマネントがあったとしても、3点のライフを失うことを選べる。

《生存者の野営地》

土地 — 砂漠

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{T}、あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする：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。

* 最後の能力を起動するために、あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャーであれば、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タップできる。
(そのクリーチャーをタップすることは{T} (タップ・シンボル) を使っていない点に注意。)

《穿刺の一撃》

{2} {R} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。穿刺の一撃はそれに5点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 《穿刺の一撃》の置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。この効果は《穿刺の一撃》が対象としたクリーチャーに適用される。《穿刺の一撃》がそれにダメージを与えなかった（たとえば、軽減効果により）場合や、別のクリーチャーにダメージを与えた（たとえば、移し替え効果により）場合でもそうである。

《翦草》

{1} {B}

ソーサリー

クリーチャー最大2体を対象とし、それらの上に-1/-1カウンターをそれぞれ1個置く。

//

《除根》

{3} {W}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

-1/-1カウンターが置かれている望む数のクリーチャーを対象とし、それらを追放する。

* 同じクリーチャーを2回《翦草》の対象として、それの上に-1/-1カウンターを2個置くということとはできない。

* 《除根》の対象としたクリーチャーのうちの1体が、呪文の解決前に、-1/-1カウンターを失うか、戦場を離れるか、他の理由により不適正な対象になったなら、それは追放されないが、残りの適正な対象は追放される。

《選定の侍臣》

{3} {U}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/4

選定の侍臣が戦場に出たとき、あなたは、あなたのライブラリーから永遠か不朽を持つクリーチャー・カード1枚を探してもよい。そうしたなら、それをあなたの墓地に置き、その後あなたのライブラリーを切り直す。

あなたが永遠か不朽を1つ起動するたび、カードを1枚引く。

* あなたが永遠能力か不朽能力を起動したなら、あなたがカードを1枚引くのは、その能力の解決前だが、その能力のコストをすべて支払い終わった後である。永遠能力を起動するためにカードを捨てることが必要ななら、あなたは捨てることのできるカードを他に持っていなければならない。

《選別ワーム》

{5} {G} {G}

クリーチャー — ワーム

7 / 7

トランブル

選別ワームが戦場に出たとき、占術3を行い、その後あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。あなたはそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを得る。

* 《選別ワーム》の誘発型能力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うことはできない。特に、あなたが占術を行ってからあなたのライブラリーの一番上のカードを公開するまでの間に、対戦相手があなたのライブラリーを変更することはできない。

* あなたのライブラリーにある、マナ・コストに {X} を含むカードでは、Xは0として扱う。

* 分割カードの点数で見たマナ・コストは、2つあるその半分のマナ・コストを組み合わせたものである。

《相殺の風》

{2} {U}

インスタント

呪文1つを対象とする。そのコントローラーがあなたの墓地にあるカード1枚につき{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

サイクリング {2} ({2}, このカードを捨てる：カードを1枚引く。)

* 《相殺の風》の解決時にあなたの墓地にあるカードの枚数を数えて、対象とした呪文が打ち消されることを避けるためにそのコントローラーが支払う必要があるマナの点数を決定する。その時点では《相殺の風》はまだスタック上にあるため、これは数に入れない。

《創造の魔道士、ニッサ》 (ブレインズウォーカーデッキのみ)

{5} {G} {G}

ブレインズウォーカー — ニッサ

5

+2：クリーチャー最大2体と土地最大2つを対象とし、それらをアンタップする。

−3：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+5/+5の修整を受ける。

−10：あなたのライブラリーの一番上からカードを10枚見る。あなたはそこから、クリーチャーか土地である望む枚数のカードを戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* あなたは《創造の魔道士、ニッサ》の1つ目の能力を、対象を4つ未満として起動できる。たとえば、クリーチャー1体と土地2つを対象としたり、クリーチャーなしで土地2つを対象としたりできる。対象を全く取らないこともできる。

* 《創造の魔道士、ニッサ》の最後の能力の解決中に、これにより戦場に出るクリーチャーや土地は、すべて同時に出る。その中に、他の何かが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力を持つものがあるれば、それらは互いに他を見ることになる。

《大義》
{U}
ソーサリー
占術3を行う。
//

《名分》
{4} {G}
ソーサリー
余波

あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それがクリーチャー・カードであるなら、あなたはそれを戦場に出してもよい。そうしないなら、それをあなたの手札に加える。

* 《名分》では、あなたがライブラリーの一番上のカードを戦場に出さなかったなら、それがどのような理由であっても、それをあなたの手札に加える。それがクリーチャー・カードでなかったからでも、単にあなたがそれを戦場に出したくなかったからでも同じである。

* あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを戦場に出さなかったなら、あなたはそれをあなたの手札に加える前に公開しない。

《大群の諜報》
{6} {U}
エンチャント

あなたが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、あなたはその呪文をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 《大群の諜報》は、インスタントかソーサリーである呪文であれば、対象を取らないものでもコピーできる。

* 《大群の諜報》の誘発型能力の解決前に呪文が打ち消されたとしても、《大群の諜報》はその呪文をコピーできる。

* このコピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。（《大群の諜報》自身の能力のような）プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、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。対象のうち1つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

* 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。

* コピー元の呪文に（たとえば《霰炎の責め苦》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に（たとえば《チャンドラの螺旋炎》のように）唱える時点で分割する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、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。

* 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。

《立て直しのケンラ》

{1} {G}

クリーチャー — ジャッカル・ウィザード

2/2

立て直しのケンラが戦場に出たとき、クリーチャー 1 体を対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それは +X/+X の修整を受ける。X は立て直しのケンラのパワーに等しい。」を選んでもよい。
永遠 {4} {G} {G}（{4} {G} {G}），あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと永遠を持たない黒の 4/4 のゾンビ・ジャッカル・ウィザードであることを除きこのコピーであるトークンを 1 体生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。）

* X の値は《立て直しのケンラ》の誘発型能力の解決時に決定する。その後では、そのターン、後になって X の値が変わることはない。たとえ《立て直しのケンラ》のパワーが変わったとしても X の値は変わらない。

* 《立て直しのケンラ》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いて X の値を決定する。

* 《立て直しのケンラ》の誘発型能力の解決時に、そのパワーが負であったなら、X は 0 として扱う。（これは以前のルールからの変更点である。）

《大災厄》

{2} {B}

ソーサリー

以下から 1 つを選ぶ。

- ・対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは自分がコントロールするクリーチャー 1 体を追放する。
- ・対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード 1 枚を選ぶ。そのカードを追放する。

* あなたが《大災厄》の 1 つ目のモードを選んだなら、追放するクリーチャーは対象とした対戦相手を選ぶ。そのクリーチャーは対象になるわけではないので、これにより呪禁を持つクリーチャーが追放されることもある。

* あなたが《大災厄》の 2 つ目のモードを選んだなら、あなたは、そのプレイヤーの手札から土地でないカード 1 枚を、可能なら追放しなければならない。たとえば、そのプレイヤーの手札が土地のみであったなどの理由により、そうできないなら、何も起きない。そのプレイヤーが、代わりに、自分のコントロールするクリーチャー 1 体を追放するということはない。

《致死の一刺し》

{2} {B}

ソーサリー

致死の一刺し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クリーチャー1体の上にー1/ー1カウンターを1個置く。

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* あなたがクリーチャーをコントロールしていないか、あなたがコントロールしているどのクリーチャーの上にもー1/ー1カウンターを置くことができないなら、あなたは《致死の一刺し》を唱えられない。

《敵意ある砂漠》

土地 — 砂漠

{T} : あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{2}, あなたの墓地から土地・カード1枚を追放する: ターン終了時まで、敵意ある砂漠は3/4のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

* 《敵意ある砂漠》が戦場に出たのと同じターンにそれがクリーチャーになったなら、それで攻撃したり、それをタップしてマナを引き出ししたりすることはできない。

《突破》

{R}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーはトランブルを得る。

カードを1枚引く。

* 《突破》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはトランブルを得ない。

《毒の責め苦》

{2} {B} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、その上にー1/ー1カウンターを3個置く。そのコントローラーは、そのプレイヤーが他の土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げるかカード1枚を捨てるかしないかぎり、3点のライフを失う。

* 《毒の責め苦》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、この呪文全体が打ち消される。そのクリーチャーのコントローラーは責め苦に遭わない。

* 《毒の責め苦》の解決中には状況起因処理を行わないので、対象としたクリーチャーは、そのコントローラーが責め苦に遭っている間に依然として戦場にある。そのクリーチャーにオーラがつけられていたなら、そのオーラを生け贄に捧げることができる。

* 《毒の責め苦》の解決中に、そのクリーチャーのコントローラーは、捨てるカード1枚を公開することなく選ぶか、生け贄に捧げる土地でないパーマネント1つを選ぶか、どちらも行わないことを選ぶかする。その後そのプレイヤーは、そのカードを捨てるか、そのパーマネントを生け贄に捧げるか、3点

のライフを失うかする。そのプレイヤーは、捨てることのできるカードや生け贄に捧げることのできる土地でないパーマナントがあったとしても、3点のライフを失うことを選べる。

《謎変化》

{1} {U}

エンチャント

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、あなたは「ターン終了時まで、謎変化はその他のタイプに加えて飛行を持つ3/3のスフィンクス・クリーチャーになる。」を選んでもよい。

{2} {U}：占術1を行う。

* 《謎変化》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。しかしそれは、それを誘発させた呪文の対象が選ばれた後である。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。呪文が、「各クリーチャー」や「あなたがコントロールする各クリーチャー」に影響するなら、あなたが《謎変化》がクリーチャーになることを選んだ場合、その呪文は《謎変化》に影響する。しかし、呪文が「クリーチャー1体を対象とする」のであれば、その呪文は《謎変化》を対象とすることができない。

* 《謎変化》が戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、あなたはそれで攻撃したり、（{T}能力を得ていても）{T}能力を使ったりできない。

《苦々しい結末の蜂》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{1} {B}

クリーチャー — 昆虫・ホラー

2 / 1

飛行

あなたがボラス・プレインズウォーカー・呪文を1つ唱えるたび、あなたは苦々しい結末の蜂を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* あなたは、ボラス・プレインズウォーカー・呪文を唱えた直後に《苦々しい結末の蜂》の誘発型能力の対象を選ぶが、その能力の解決時まで《苦々しい結末の蜂》を生け贄に捧げるかどうかを選ばない。そのクリーチャーが不適正な対象になったなら、この能力全体が打ち消される。あなたは《苦々しい結末の蜂》を生け贄に捧げることはできない。

《ニッサの激励》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーやあなたの墓地から「森」という名前のカード1枚と「茨織りのビヒモス」という名前のカード1枚と「創造の魔道士、ニッサ」という名前のカード1枚を探す。それらのカードを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたは、《ニッサの激励》に列記されているカードを、一部見つけても全部見つけてもよい。何も見つけなくても構わないが、お勧めはできない。

* 《ニッサの激励》を用いて、「森」という土地タイプを持つ名前が「森」ではないカード（たとえば、『アモンケット』セットの《隠れた茂み》）を見つけることはできない。

《ニッサの敗北》

{2} {G}

ソーサリー

森1つか緑のエンチャント1つか緑のプレインズウォーカー1体を対象とし、それを破壊する。そのパーマネントがニッサ・プレインズウォーカーであったなら、カードを1枚引く。

* 大半の、緑のマナを生み出す基本でない土地は、森ではない。たとえば、《不屈の砂漠》は森ではない。しかし、基本でない土地の中にも（たとえば、『アモンケット』セットの《隠れた茂み》のように）タイプ行に森という基本土地タイプが記載されているものがある。それらは森である。

《熱心な回収者》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2} {G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2 / 2

{T}：あなたのマナ・プールに{G}か{U}を加える。あなたがニッサ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、あなたは2点のライフを得る。

* あなたは、あなたがマナを支払うものが何もなくとも、《熱心な回収者》の能力を起動できる。あなたがニッサ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、あなたは依然として2点のライフを得ることになる。

* 《熱心な回収者》の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。あなたは即時に、あなたのマナ・プールにマナを加えると同時に、該当するなら2点のライフも得る。

《野火の永遠衆》

{3} {R}

クリーチャー — ゾンビ・ジャッカル・クレリック

1 / 4

加虐4（このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは4点のライフを失う。）

野火の永遠衆が攻撃してブロックされないたび、あなたはあなたの手札からインスタントかソーサリーであるカード1枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 何かが「攻撃してブロックされない」ときに誘発する能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップ中にブロック・クリーチャーの指定が終了した時点で、(1) そのクリーチャーが攻撃している、(2) それをブロックすると指定されたブロック・クリーチャーが存在しない、という2条件が満たされたなら、誘発する。クリーチャーが、攻撃クリーチャー指定ステップに攻撃クリーチャーとして指定されたのではなく、攻撃している状態で戦場に出たのであっても、その誘発型能力は誘発し得る。

* 《野火の永遠衆》の2つ目の能力は、戦闘ダメージが与えられる前に解決される。あなたがマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えるなら、その時点で唱えなければならない。あなたはこれによりソーサリーを、ブロック・クリーチャー指定ステップ中に唱えることができる。

* 「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ためにはそれを支払わなければならない。

* そのカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《呪われた大群》

{3} {B}

クリーチャー — ゾンビ

3 / 3

{1} {B} : 攻撃しているゾンビ1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。そのタフネスが0以下であるなら、それはオーナーの墓地に置かれる。)

* 《呪われた大群》の能力は、それが攻撃している間にそれ自身を対象にできる。

* 対象としたゾンビは、ターンの残りの間はずっと、それが攻撃クリーチャーでなくなった後も、破壊不能を得ている。

《廃墟ネズミ》

{1} {B}

クリーチャー — ネズミ

1 / 1

接死

廃墟ネズミが死亡したとき、対戦相手の墓地からカード1枚を対象とし、それを追放する。

* 《廃墟ネズミ》が他のクリーチャーと同時に死亡した(たとえば、ともに戦闘に参加していた)なら、この誘発型能力により、その、他のカードを追放できる。

《ハズレトの終わりになき怒り》

{4} {R} {R}

ソーサリー

あなたのライブラリーを切り直し、その後一番上からカードを4枚追放する。あなたは、その中から点数で見たマナ・コストが5以下で土地でないカードを、それらのマナ・コストを支払うことなく望む枚数唱えてもよい。あなたがコントロールする土地は、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* これによりあなたが唱える各呪文はそれぞれ、点数で見たマナ・コストが5以下でなければならない。それらの点数で見たマナ・コストの合計は、それより大きくてもよい。

* あなたがあなたのライブラリーを切り直してから、一番上からカードを4枚追放するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような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。

* あなたがそれらのカードのいずれかを唱える際に能力が誘発したなら、それらの能力は、あなたがそれらのカードを唱え終わるまでスタックに置かれる。それらの能力は、それらの呪文のどれよりも先に解決される。

* それらのカードを唱えるなら、それらは《ハズレトの終わりなき怒り》の能力の解決の一部として唱える。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。

* これにより唱える呪文が他の呪文を対象に取るなら、それは、《ハズレトの終わりなき怒り》の解決中に、それより先にあなたが唱えた呪文を対象とできる。それは《ハズレトの終わりなき怒り》を対象とすることもできるが、《ハズレトの終わりなき怒り》はすぐにあなたの墓地におかれることになるので、その呪文の対象が不適正になってしまう。

《破滅の刻》

{3} {R} {R}

ソーサリー

ターン終了時まで、クリーチャーはすべて破壊不能を失う。破滅の刻は各クリーチャーと、ボースでない各プレインズウォーカーにそれぞれ5点のダメージを与える。

* 《破滅の刻》の解決後に戦場に出た、破壊不能を持つクリーチャーは、依然として破壊不能を持つ。

* 《破滅の刻》の解決が始まった後では、解決が終わるまで、どのプレイヤーも処理を行えない。特に、ダメージによる破壊を防ぐために、クリーチャーに破壊不能を再度与えるということはいくつかできない。

《悲劇的教訓》

{2} {U}

インスタント

カードを2枚引く。その後、あなたが「あなたがコントロールする土地1つをオーナーの手札に戻す。」を選ばないかぎり、カード1枚を捨てる。

* あなたが引いたカード2枚を見るまで、あなたはオーナーの手札に戻すカードを選ばず、その代わりにカード1枚を捨てることにするかどうかを選ばない。

《火付け射手》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・射手

2 / 1

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、火付け射手は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

* 《火付け射手》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、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、《火付け射手》の能力は、対戦相手チームに合計2点のダメージを与えることになる。

《敏捷な妨害術師》

{2} {U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

3 / 1

瞬速

飛行

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

あなたが敏捷な妨害術師をサイクリングしたとき、あなたがコントロールしていない起動型能力1つか誘発型能力1つを対象とし、それを打ち消す。

* 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。装備や永遠のように、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。

* 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。果敢や加虐のように、誘発型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている。

* 「次」の特定のステップやフェイズの開始時に誘発するという遅延誘発型能力を打ち消したなら、その次のそのフェイズやステップにその能力が再度誘発することはない。

* マナ能力は対象とできない。起動型のマナ能力とは、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、忠誠度能力ではないものである。誘発型のマナ能力とは、プレイヤーのマナ・プールにマナを加えるものであって、起動型のマナ能力によって誘発するものである。

* 置換効果を生成する能力、たとえばパーマネントが「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」といった能力は対象とできない。「[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、対象とできない。

《不快の顕現》

{1} {B}

クリーチャー — ホラー

0 / 4

不快の顕現は、あなたの墓地にあるサイクリングを持つカード1枚につき+1/+0の修整を受ける。サイクリング {2}（{2}、このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

* 《不快の顕現》の1つ目の能力は、あなたの墓地にあるカードがサイクリング能力を持っているかどうかのみを考慮する。そのカードがサイクリングを行った結果として墓地に置かれたかどうかは関係ない。

* 《不快の顕現》の1つ目の能力は、これが戦場にある間にもみ機能する。他のすべての領域ではこれのパワーは0である。

《不屈のエイヴン》

{2} {W}

クリーチャー — 鳥・戦士

2 / 1

飛行

不屈のエイヴンが攻撃するたび、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。

* 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。

* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。《不屈のエイヴン》で攻撃し、タップ状態であったクリーチャーをアンタップし、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。

《誇り高き君主》

{2} {G}

クリーチャー — 猫

2 / 2

誇り高き君主は、あなたがコントロールする他の猫1体につき+1/+1の修整を受ける。

{W}, {T}, 誇り高き君主を督励する：絆魂を持つ白の1/1の猫・クリーチャー・トークンを2体生成する。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

* 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、そのターン、後になってあなたがコントロールしていた他の猫が戦場を離れると、戦闘中に《誇り高き君主》に与えられたダメージが致死ダメージになることがある。

《ほころびミイラ》

{1} {W} {B}

クリーチャー — ゾンビ

2 / 3

{1} {W} : 攻撃しているゾンビ1体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

{1} {B} : 攻撃しているゾンビ1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死を得る。

* 《ほころびミイラ》の能力は、それが攻撃している間にそれ自身を対象にできる。

* 対象としたゾンビは、戦闘後にそれが攻撃クリーチャーではなくなった後にも、依然として絆魂や接死を持っている。

* 複数の絆魂や接死があっても意味はない。

《マグマロス》

{3} {R}

クリーチャー — エレメンタル

5 / 5

あなたのアップキープの開始時に、マグマロスの上に-1/-1カウンターを1個置く。

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、マグマロスの上から-1/-1カウンターを1個取り除く。

* 《マグマロス》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。

《待ち伏せ》

{2} {G}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体と、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+0の修整を受ける。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。

* 《待ち伏せ》の解決前に、あなたがコントロールするそのクリーチャーが戦場を離れたなら、《待ち伏せ》は何もせず、ダメージは一切与えられない。逆に、対戦相手がコントロールするそのクリーチャーが戦場を離れたなら、あなたがコントロールするそのクリーチャーは、ダメージを与えることはないが、+1/+0の修整は受ける。

《マンティコアの永遠衆》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ゾンビ・マンティコア

5/4

加虐3（このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは3点のライフを失う。）

各戦闘で、マンティコアの永遠衆は可能なら攻撃する。

* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップ中に、《マンティコアの永遠衆》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、あなたはその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。

《見捨てられた石棺》

{3}

アーティファクト

あなたはあなたの墓地から、サイクリングを持つ、土地でないカードを唱えてもよい。

サイクリングを持つカードがサイクリングされずにいずれかの領域からあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

* トークンであるパーマネントは、サイクリングを持っていたとしても、あなたの墓地に置かれ、その後消滅する。それは追放されない。同様に、トークンでないパーマネントであっても、戦場にある間にサイクリングを失っていたなら、それはあなたの墓地に置かれる。

* あなたがインスタント・カードをサイクリングしたなら、あなたはそれを即時に、他のプレイヤーが何らかの他の処理を行えるようになるより先に、あなたの墓地から唱えることができる。そうしたら、その呪文は、サイクリング能力よりも先に解決される。あなたが瞬速を持たないインスタントでないカードをサイクリングしたなら、そのサイクリング能力が解決されるまで、あなたはそれを唱えることができない。

* 《見捨てられた石棺》は、該当するカードに関して、それを唱えること以外の行動を許可するわけではない。たとえば、あなたは、あなたの墓地からサイクリングを持つ土地でないカードをサイクリングできるようにはならない。

《無法の斬骨鬼》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ミノタウルス

3 / 3

あなたが他のゾンビをコントロールしていないかぎり、無法の斬骨鬼ではブロックできない。

* あなたが他のゾンビをコントロールしているかどうかは、ブロック・クリーチャーの指定時にのみチェックする。その後あなたがゾンビをコントロールしなくなったとしても、《無法の斬骨鬼》はブロックをやめない。

* その他のゾンビはブロックしなくてもよい。

《目を開いた者、デジェル》

{3} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4 / 3

警戒

目を開いた者、デジェルが戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーからプレインズウォーカー・カード1枚を探してもよい。そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

発生源1つがあなたがコントロールするプレインズウォーカーにダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。

* 複数の発生源（たとえば、複数の攻撃クリーチャー）が、あなたがコントロールするプレインズウォーカー1体以上に同時にダメージを与えるなら、それらの各発生源がプレインズウォーカーに与えるダメージから、それぞれ1点のダメージを軽減する。

《黙示録の悪魔》

{4} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

/

飛行

黙示録の悪魔のパワーとタフネスは、それぞれあなたの墓地にあるカードの総数に等しい。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが他のクリーチャー1体を生け贄に捧げないかぎり、黙示録の悪魔をタップする。

* 《黙示録の悪魔》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《約束の刻》

{4} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから土地・カード最大2枚を探し、それらをタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。その後、あなたが砂漠を3つ以上コントロールしているなら、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを2体生成する。

* 《約束の刻》が、あなたがコントロールする砂漠の数を見るときには、《約束の刻》によってその前に出した砂漠も数に入れる。

《陽光鞭の勇者》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

陽光鞭の勇者が戦場に出たとき、あなたはこれのパワーに等しい点数のライフを得る。

永遠—{2} {W} {W}, カード1枚を捨てる。({2} {W} {W}), カード1枚を捨てる、あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストと永遠を持たない黒の4/4のゾンビ・人間・ウィザードであることを除きこのコピーであるトークンを1体生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。)

* あなたが得るライフの点数は、《陽光鞭の勇者》の誘発型能力の解決時に決定する。プレイヤーはこの能力に対応して、これのパワーの変更を図ることができる。

* 《陽光鞭の勇者》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いてライフの点数を決定する。その値が負であったなら、あなたはライフを得ることも失うこともない。

《羊頭スフィンクスの君主、アネシ》

{4} {U} {U}

伝説のクリーチャー — スフィンクス

4/4

飛行

あなたがスフィンクス・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

羊頭スフィンクスの君主、アネシか他のスフィンクスが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚公開する。対戦相手1人は、それらのカードを2つの束に分ける。一方の束をあなたの手札に加え、もう一方をあなたの墓地に置く。

* スフィンクス・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追加コストを加え、その後コストの減少を適用する。そのクリーチャーの点数で見たマナ・コストは変更されない。それを唱えるための総コストがどうなっても関係ない。

* 《羊頭スフィンクスの君主、アネシ》のコストを減らす能力は、《羊頭スフィンクスの君主、アネシ》自身を唱えるためのコストは減らさない。

* どちらの束を手札に加え、どちらの束を墓地に置くかを決めるのはあなたである（対戦相手ではない）。

* 一方の束にはカードがなくてもよい。この場合は、あなたは公開したカードをすべて手札に加えるかすべて墓地に置くかを選ぶことになる。

* 多人数戦では、あなたは能力の解決時に、カードを束に分ける対戦相手1人を選ぶ。その対戦相手を対象とするわけではない。カードは公開されるので、プレイヤー全員がそれを見て意見を言える。

《ラムナブの遺跡》

土地 — 砂漠

{T} : あなたのマナ・プールに {C} を加える。

{T}, 1 点のライフを支払う : あなたのマナ・プールに {R} を加える。

{2} {R} {R}, {T}, 砂漠 1 つを生け贄に捧げる : ラムナブの遺跡は各対戦相手にそれぞれ 2 点のダメージを与える。

* 双頭巨人戦では、《ラムナブの遺跡》の最後の能力は、対戦相手チームに合計 4 点のダメージを与えることになる。

《ラムナブの探掘者》

{2} {G}

クリーチャー — ナーガ・クレリック

2 / 3

あなたはあなたの墓地から土地・カードをプレイしてもよい。

* 《ラムナブの探掘者》は、あなたが該当する土地・カードをプレイできる時を変えない。あなたは依然として各ターンに土地を 1 つプレイできるのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみ土地をプレイできる。

* 《ラムナブの探掘者》によって、あなたがあなたの墓地にある土地・カードの起動型能力（たとえば、サイクリング）を起動できるようになるわけではない。

《ラムナブのハイドラ》

{3} {G}

クリーチャー — 蛇・ハイドラ

3 / 3

警戒、到達、トランブル

あなたが砂漠をコントロールしているかぎり、ラムナブのハイドラは +1/+1 の修整を受ける。

あなたの墓地に砂漠・カードがあるかぎり、ラムナブのハイドラは +1/+1 の修整を受ける。

* 「あなたが砂漠をコントロールしているかあなたの墓地に砂漠・カードがある」かどうかのみを見るこのセットの他のカードとは異なり、《ラムナブのハイドラ》の能力は、両方の条件を満たしていると効果が増加する。あなたが砂漠を 1 つ以上コントロールしていて、かつ、あなたの墓地に砂漠・カードが 1 枚以上あるなら、これは +2/+2 の修整を受けることになる。

《ロナスの重鎮》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 2

ロナスの重鎮が攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、これは +1/+1 の修整を受けるとともに、このターン、これはパワーが 2 以下のクリーチャーによって

はブロックされない。（督励されたクリーチャーは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。）

* パワーが3以上のクリーチャーが、督励された《ロナスの重鎮》をブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、《ロナスの重鎮》がブロックされていない状態になることはない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、破滅の刻、戦乱のゼンディカー、ゲートウォッチの誓い、イニストラードを覆う影、異界月、カラデシュ、霊気紛争、およびアモンケット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.