

『アイコニックマスターズ』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、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2017年6月29日

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

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

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

一般注釈

アイコニックマスターズとは

『アイコニックマスターズ』は、23年以上にわたるマジックの歴史を彩った強力なカードの数々をプレイヤーに届けるセットである。このセットには強大なクリーチャー、たとえば天使、スフィンクス、デーモン、ドラゴン、ハイドラに加え、人気が高く思い出深い呪文が多数含まれており、新規アートも多数含まれている『アイコニックマスターズ』は、今まで共にドラフトされたことのないカードの組み合わせによる刺激的で独特なリミテッド環境を実現することを狙いとしてデザインされた。

製品情報

『アイコニックマスターズ』は、249枚のカード（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）からなる。

発売日：2017年11月17日

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

使用可能フォーマット

『アイコニックマスターズ』セットのカードはすべて「エターナル」の2つのフォーマット、すなわち、レガシーとヴィンテージで使用できる。『アイコニックマスターズ』セットの発売による、他のフォーマットでのカードの使用可否の変更はない。

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

再録メカニズム

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

長久

『タルキール覇王譚』セットで初めて登場した長久キーワードは、クリーチャーが準備に時間を掛けることにより、その後の戦闘で優位を得るものである。

《アブザンの鷹匠》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 3

長久 {W} (*{W}*, *{T}* : このクリーチャーの上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。長久はソーサリーとしてのみ行う。)

あなたがコントロールしていて +1/+1 カウンターが置かれている各クリーチャーはそれぞれ飛行を持つ。

* クリーチャーの長久能力を起動するためのコストには、タップ・シンボル (*{T}*) が含まれる。クリーチャーの長久能力は、そのクリーチャーがあなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下になければ起動できない。

* このセットに含まれる長久を持つクリーチャーは、それ自身を含めて、あなたがコントロールしていて +1/+1 カウンターが置かれているクリーチャーに何らかの能力を与える。長久能力によって得たカウンターはもちろん、そのクリーチャーの上に置かれている +1/+1 カウンターであればどれも該当する。

プロテクション

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

《オーリオックのチャンピオン》

{W} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 1

プロテクション (黒)、プロテクション (赤)

他のクリーチャーが 1 体戦場に出るたび、あなたは 1 点のライフを得てもよい。

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

- 1) その色の発生源からそのパーマネントに与えられるすべてのダメージは、軽減される。
- 2) その色のオーラや装備品を、そのパーマネントにつけることはできない。
- 3) その色のクリーチャーでは、そのパーマネントをブロックできない。
- 4) その色の呪文や、その色の発生源の能力は、そのパーマネントを対象にできない。

* ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、プロテクション（白）を持つクリーチャーでも《質素な命令》によって破壊され、プロテクション（黒）を持つクリーチャーでも《魂の裏切りの夜》によって－1/－1の修整を受け、プロテクション（赤）を持つクリーチャーでも《隠れしウラブラスク》の置換効果を無視できない。

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

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

反復

元々『エルドラージ覚醒』セットで登場し、最近『タルキール龍紀伝』セットで登場した反復は、インスタントやソーサリーを「2度おいしい」ものにする。今その効果を1回得て、あなたの次のアップキープにもう1回得るのである。

《よろめきショック》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。よろめきショックはそれに2点のダメージを与える。

反復（この呪文があなたの手札から唱えられたなら、この解決に際し、これを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたは追放領域からこのカードをこのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

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

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

* あなたのアップキープの開始時に、反復によって作成された遅延誘発型能力はすべて誘発する。あなたはそれらを望む順番で処理してよい。これによりカードを唱えるなら、あなたはそれを遅延誘発型能力の解決の一部として唱える。カード・タイプに基づく（それがソーサリーであった場合の）タイミングの制限は適用されない。それ以外の、「[この呪文]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限には従わなければならない。

* 反復を持つ呪文をあなたの手札から唱える限り、反復は、そのマナ・コストを支払ったのか許可された代替コストを支払ったのかに関係なく機能する。

* あなたが自分の手札以外の領域から反復を持つ呪文を唱えたなら、反復には何も効果がない。

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

* 反復は呪文のコピーには影響しない。それらはあなたの手札から唱えられていないからである。

* 反復の遅延誘発型能力により追放領域からカードを唱えたなら、それは解決されたか打ち消された時点でオーナーの墓地に置かれる。それは追放領域に戻るわけではない。

再生

再生は**マジック**の歴史上の長年使われていたキーワード処理を再録したもので、クリーチャーを破壊から救うものである。

《解体者の歓び》

{2} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+0の修整を受けるとともに絆魂を得る。それを再生する。

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

*すでにタップ状態のパーマネントも再生できる。

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

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

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

高名

高名は『マジック・オリジン』セットから再録した誘発型能力であり、クリーチャーが敵を攻撃した際に、名声の高まりを表す1個以上の+1/+1カウンターを与えるというものである。

《確固たるエイヴン》

{2} {W}

クリーチャー — 鳥・兵士

1 / 3

飛行

高名 1 （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たとき、これが高名でない場合、これの上に +1 / +1 カウンターを 1 個置く。これは高名になる。）

* クリーチャーがプレインズウォーカーや他のクリーチャーに戦闘ダメージを与えても、高名は誘発しない。クリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージでないダメージを与えても誘発しない。

* 高名であること自体には特に恩恵はない。+1 / +1 カウンターを得ることによって得られる修整以外には、クリーチャーの特性は変わらない。

* クリーチャーが高名能力以外の効果によって +1 / +1 カウンターを得ても、それは高名になったわけではない。高名は、そのクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えると誘発する。

ストーム

呪文が 1 回や 2 回効果を発揮する程度ではまだ物足りないというのなら、『スカージ』セットと『時のらせん』セットから再録したストーム能力が、呪文を何回もコピーする手段を与えてくれる。そのターンに誰かが唱えた他の呪文 1 つにつき 1 回コピーするのだ。

《狩り立てる群れ》

{5} {G} {G}

インスタント

緑の 4 / 4 のビースト・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンにこれより前に唱えられた呪文 1 つにつきこれを 1 回コピーする。）

* あなたが作るコピーの数は、あなたがストームを持つ呪文を唱える際に決定する。あなたがその呪文を唱えるよりも先に唱えられた呪文のみを数に入れる。ただし、打ち消された呪文や、依然としてスタックにある呪文も数に入れる。あなたがその呪文を唱えた後で、ストームの誘発型能力の解決以前に唱えられた呪文は数に入れない。

* すべてのプレイヤーが唱えた呪文を数に入れる。ストームを持つ呪文のコントローラーが唱えたもののみではない。

* ストームは、ストームの誘発型能力の解決以前に呪文が打ち消されたとしても、その呪文をコピーできる。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。（ストーム自体のような）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、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ばないなら、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）。

待機

『時のらせん』ブロックでは、呪文のコストが大幅に少なくなることと引き換えに、効果を発揮するまで時間がかかるという待機キーワードが採用された。

《ダークウッドのベイロス》

{4} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

5 / 5

待機 5—{G} (あなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、あなたは{G}を支払うとともに時間カウンターを5個置いた状態でこれを追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンターを1個取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをそのマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。)

* あなたは、そのカードを唱えられるときならいつでも、あなたの手札にあるカードを待機を使って追放できる。あなたがそれを行えるタイミングを決定するには、そのカード・タイプや、あなたがそれを唱えることができるタイミングに影響する一切の効果（たとえば、瞬速）や、それを唱えられなくする他の効果（たとえば、《翻弄する魔道士》の効果）を考慮する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、待機を持つマナ・コストのないカードを追放できる。また、対象を必要とするカードを、その時点では適正な対象がなくても追放できる。

* 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。

* 呪文が対象を必要とするなら、それらの対象はその呪文を最終的に唱えるときに選ぶ。それを追放するときではない。

* 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除くもの）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かない。この能力は、そのカードのオーナーの次のアップキープに再び誘発する。

* 最後の1個の時間カウンターを取り除いたとき、待機の2つ目の誘発型能力が誘発する。最後の1個の時間カウンターを取り除いた理由や、それを取り除いた効果が何であるかは関係ない。

* 待機の2つ目の誘発型能力（あなたにそのカードを唱えさせるもの）が打ち消されたなら、そのカードを唱えることはできない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放領域に残る。それはもう待機状態ではない。

* 2つ目の誘発型能力の解決時に、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。

* あなたがそのカードを唱えられない（たとえば、適正な対象がない）場合には、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放領域に残る。それはもう待機状態ではない。

* 待機によって唱えたクリーチャーは、速攻を持って戦場に出る。それは、他のプレイヤーがそのコントロールを得る（または、希な場合だが、そのクリーチャー・呪文のコントロールを得る）まで速攻を持つことになる。

解鎖

『ラヴニカへの回帰』セットから再録した解鎖キーワードは、クリーチャーを獰猛かつ容赦なく攻撃的にする。

《跳ね散らす凶漢》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 2

先制攻撃

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

* あなたは、解鎖を持つクリーチャーを+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出すのか、置かれていない状態で出すのかを、それが戦場に出る際に選ぶ。その時点では、プレイヤーがそのクリーチャー・呪文に対応してそれを打ち消そうとしても手遅れである。

* 解鎖能力はクリーチャーがどこから戦場に出たかに関係なく適用される。

* 解鎖を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれているなら、それではブロックできない。それが解鎖能力によって置かれたものでなくてもブロックできない。

* 解鎖を持つクリーチャーがすでにブロックしているときにその上に+1/+1カウンターを1個置いても、それが戦闘から取り除かれることはない。それはブロックを続ける。

カード別注釈

《明けの星、陽星》

{4} {W} {W}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・スピリット

5 / 5

飛行

明けの星、陽星が死亡したとき、プレイヤー1人と、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネント最大5つを対象とする。そのプレイヤーは自分の次のアンタップ・ステップを飛ばす。それらのパーマネントをタップする。

* 《明けの星、陽星》の能力の対象のいずれかが不適正になったなら、それらはタップされない。

* 《明けの星、陽星》の能力の対象としたすべてのパーマネントが不適正な対象になり、何もタップされなくても、依然として対象としたプレイヤーは自分のアンタップ・ステップを飛ばす。

* そのプレイヤーが不適正な対象になったなら、対象としたパーマネントをタップするが、そのプレイヤーは自分のアンタップ・ステップを飛ばさない。

* パーマネントが、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ら、その効果はそのコントローラーが飛ばさないアンタップ・ステップまで適用を待つ。

* 複数の効果が1人のプレイヤーに、そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップを飛ばすように指示した（たとえば、《明けの星、陽星》が同じターン中に複数死亡した）なら、そのプレイヤーは、その指示された回数分のアンタップ・ステップを飛ばす。この点は、何かがアンタップ・ステップにアンタップしないという効果とは異なる。

《アジャニの群れ仲間》

{1} {W}

クリーチャー — 猫・兵士

2 / 2

あなたがライフを得るたび、あなたはアジャニの群れ仲間の上に+1/+1カウンターを1個置いてもいい。

* 《アジャニの群れ仲間》の能力は、ライフを得るイベント1回につき1度のみ誘発する。それが《オーリオックのチャンピオン》による1点のライフであっても、《酒場の詐欺師》による6点のライフであっても関係ない。

* 《アジャニの群れ仲間》に致死ダメージを与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、それを救うのに間に合うタイミングで、それ自身の能力によってカウンターを得ることはない。

* 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《アジャニの群れ仲間》の能力は2つ誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた（たとえば、トランブルを持っていた、2体以上のクリーチャーにブロックされた）場合には、この能力は1つしか誘発しない。

《アゾリウスの魔除け》

{W} {U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは絆魂を得る。
- ・カードを1枚引く。
- ・攻撃クリーチャー1体かブロック・クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。

* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《雨雲の迷路》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{T}：あなたのマナ・プールに{W}を加える。この能力は、あなたが島をコントロールしているときのみ起動できる。

{T}：あなたのマナ・プールに{U}を加える。この能力は、あなたが平地をコントロールしているときのみ起動できる。

* 《雨雲の迷路》の最後の2つの能力が見るのは、あなたがコントロールしている土地のサブタイプである。名前ではない。あなたは、平地か島というサブタイプを持つ土地をコントロールしているかぎり、それに対応する方の能力を起動できる。ほとんどの基本でない土地は、色マナを生み出すとしても、基本土地タイプを持たない。たとえば、《雨雲の迷路》自身は平地でも島でもない。ただし《神聖なる泉》は、平地でも島でもある。

《偉大なる師の指令》

{3} {W}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

反復（この呪文があなたの手札から唱えられたなら、これの解決に際し、これを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたは追放領域からこのカードをこのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

* 《偉大なる師の指令》は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールを得たクリーチャーには影響しない。

《稲妻のらせん》

{R} {W}

インスタント

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。稲妻のらせんはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

* 《稲妻のらせん》の解決時に、選んだ対象が不適正になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よって3点のライフを得ることもない。

《忌まわしい光景》

{2} {B} {B}

インスタント

アーティファクトでないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。そのコントローラーは自分のライブラリーの一番上からカードをそのクリーチャーのパワーに等しい枚数自分の墓地に置く。

* そのコントローラーが自分の墓地に置くカードの枚数は、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定する。

* 《忌まわしい光景》の解決時に、そのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よってそのクリーチャーのコントローラーが自分の墓地にカードを置くこともない。

《潮の星、京河》

{5} {U}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・スピリット

5 / 5

飛行

潮の星、京河が死亡したとき、クリーチャー1体を対象とし、そのコントロールを得る。

* 《潮の星、京河》の効果は永続する。この効果はクリンナップ・ステップ中に終わらない。

《ウスーンのスフィンクス》

{5} {U} {U}

クリーチャー — スフィンクス

5 / 6

飛行

ウスーンのスフィンクスが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを5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。

* 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、能力の解決時に、カードを束に分ける対戦相手1人をあなたが選ぶ。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。

《永遠の口渇》

{1} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、絆魂と「対戦相手がコントロールしているクリーチャーが1体死亡するたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。」を持つ。

* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

* エンチャントされているクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時に、対戦相手がコントロールしているクリーチャーにも致死ダメージが与えられたなら、両者は同時に破壊される。それを救うのに間に合うタイミングで、それがその能力によって+1/+1カウンターを得る、ということはない。

《英雄たちを破滅させるもの》

{3} {G} {G}

クリーチャー — ハイドラ

0 / 0

英雄たちを破滅させるものは、+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

{2} {G} {G} : 英雄たちを破滅させるものの上に+1/+1カウンターをX個置く。Xはこれのパワーに等しい。

* Xの値は、この能力の解決時点での《英雄たちを破滅させるもの》のパワーを用いて決定する。

* 2つ目の能力の解決時点で《英雄たちを破滅させるもの》のパワーが0以下であったなら、Xは0として扱う。

《英雄の記録者》

{1} {G} {W}

クリーチャー — ケンタウルス・ウィザード

3 / 3

英雄の記録者が戦場に出たとき、あなたが+1/+1カウンターが置かれたクリーチャーをコントロールしているならカードを1枚引く。

* あなたが+1/+1カウンターが置かれたクリーチャーをコントロールしているかどうかは、《英雄の記録者》の能力の解決時にのみチェックする。

《大型化》

{3} {G} {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+7/+7の修整を受けるとともにトランブルを得る。このターン、それは可能ならブロックされなければならない。

* このクリーチャーが攻撃した場合には、防御プレイヤーがそれをブロックできるクリーチャーをコントロールしているなら、そのプレイヤーはブロック・クリーチャー指定ステップに、少なくとも1体のブロック・クリーチャーをそのクリーチャーに割り振らなければならない。そのプレイヤーがコントロールしている他のクリーチャーは、他の攻撃クリーチャーをブロックしてもいいし、何もブロックしなくてもよい。

《オジュタイの息吹》

{2} {U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。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。

反復（この呪文があなたの手札から唱えられたなら、これの解決に際し、これを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたは追放領域からこのカードをこのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

* 《オジュタイの息吹》はタップ状態のクリーチャーも対象にできる。その場合も、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。

《解体者の歎び》

{2} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+0の修整を受けるとともに絆魂を得る。それを再生する。

* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《潰瘍化》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは－3/－3の修整を受ける。あなたは3点のライフを失う。

* ライフを失うことはコストではない。《潰瘍化》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、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よってあなたがライフを失うこともない。

《鏡割りのキキジキ》

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

伝説のクリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

速攻

{T}：あなたがコントロールしていて伝説でないクリーチャー1体を対象とし、そのコピーであるトークンを1体生成する。そのトークンは速攻を持つ。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

* トークンはクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（そのパーマネントが別の何かをコピーしていたりトークンであったりする場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。

* コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。

* コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《鏡割りのキキジキ》の能力によって生成されたこのトークンは、そのトークンを戦場に出した時点でのその効果が記すそのトークンの元の特性をコピーする。

* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出るときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《核の占い師、ジン＝ギタクシアス》

{8} {U} {U}

伝説のクリーチャー — 法務官

5 / 4

瞬速

あなたの終了ステップの開始時に、カードを7枚引く。

各対戦相手の手札の上限はそれぞれ7枚少なくなる。

* プレイヤーのクリンナップ・ステップ中に、そのプレイヤーの手札にあるカードの枚数がそのプレイヤーの手札の上限よりも多かったなら、そのプレイヤーは手札が上限の枚数になるまでカードを捨てる。プレイヤーの手札の上限は、そのプレイヤーのクリンナップ・ステップ中にのみ見る。

* 《ジン＝ギタクシアス》はそのコントローラーの手札の上限には影響しない。クリンナップ・ステップが終了ステップよりも後にあるので、《ジン＝ギタクシアス》のコントローラーは、引いたばかりのカードのうち何枚かを捨てなければならない可能性がある。

* 他の呪文や能力が対戦相手の手札の最大枚数に影響していないかぎり、《ジン＝ギタクシアス》の能力によって、対戦相手の手札の上限は0になる。各対戦相手は自分のクリンナップ・ステップ中に、自分の手札からカードをすべて捨てることになる。

《隠れしウラブラスク》

{3} {R} {R}

伝説のクリーチャー — 法務官

4 / 4

あなたがコントロールしているクリーチャーは速攻を持つ。

対戦相手がコントロールしているクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。

* 《隠れしウラブラスク》が戦場にある間、それはそれ自身にも速攻を与える。

* 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが戦場に出ると同時に《隠れしウラブラスク》があなたのコントロール下で戦場に出たなら、《隠れしウラブラスク》の効果はその対戦相手のクリーチャーには適用されない。

《神々の憤怒》

{1} {R} {R}

ソーサリー

神々の憤怒は各クリーチャーにそれぞれ3点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを与えられたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* クリーチャーが追放されるのは、それが《神々の憤怒》によって致死ダメージを与えられた場合のみではない。クリーチャーが《神々の憤怒》によってダメージを与えられた後、そのターン中に何らかの理由によりそれが死亡したなら、理由を問わず代わりに追放される。

《寛大な拷問者》

{3} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

5 / 3

飛行

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがクリーチャー1体を生け贄に捧げるか3点のライフを支払わないかぎり、あなたはカードを1枚引く。

* その対戦相手は、自分のクリーチャーを1体生け贄に捧げるか、ライフを3点支払うか、あなたにカードを1枚引かせるかを選ぶ。そのプレイヤーは不可能な選択を行うことはできない。たとえば、クリーチャーをコントロールしていないときには、クリーチャーを生け贄に捧げることは選択できない。

《飢餓の声、ヴォリンクレックス》

{6} {G} {G}

伝説のクリーチャー — 法務官

7 / 6

トランブル

あなたがマナを引き出す目的で土地をタップするたび、その土地が生み出したいずれかのタイプのマナ 1 点をあなたのマナ・プールに加える。

対戦相手がマナを引き出す目的で土地をタップするたび、その土地はそれ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。

* マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色である。

* あなたがコントロールしている土地のうち 1 つが、複数のタイプの複数のマナを生み出したなら、《飢餓の声、ヴォリンクレックス》の 1 つ目の誘発型能力は、それらのタイプのうち 1 種類のみのマナ 1 点を加える。加えるマナのタイプはあなたが選ぶ。

* 《飢餓の声、ヴォリンクレックス》の 2 つ目の能力が誘発したあとでそれが戦場を離れても、その能力は依然として解決され、その影響を受ける土地はそれ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。

《起源の波》

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

ソーサリー

あなたのライブラリーが一番上からカードを X 枚公開する。あなたはそこから、望む枚数の、点数で見たマナ・コストが X 以下であるパーマネント・カードを戦場に出してもよい。その後、これにより公開し戦場に出さなかったカードをすべてあなたの墓地に置く。

* あなたのライブラリーにあるカードが X 枚未満であったなら、あなたはそれらをすべて公開する。

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

* 「パーマネント・カード」とは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかであるカードのことである。

* あなたのライブラリーにあるカードの右上にマナ・シンボルが記載されていない（たとえば、土地・カード）場合には、その点数で見たマナ・コストは 0 である。その種のカードはいつでも、《起源の波》によって戦場に出せる。

* 点数で見たマナ・コストに関係なく、あなたが戦場に出さないことを選んだなら、あなたはこれにより公開されたパーマネント・カードを戦場に出さなくてもよい。

* これにより戦場に出るパーマネントはすべて同時に戦場に出る。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参照することになる。

《起源のハイドラ》

{X} {G} {G}

クリーチャー — 植物・ハイドラ

0 / 0

あなたが起源のハイドラを唱えたとき、あなたのライブラリーの一番上からカードをX枚公開する。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストがX以下で土地でないパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。その後、残りをあなたのライブラリーに加えて切り直す。

起源のハイドラは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

* 《起源のハイドラ》の1つ目の能力は、《起源のハイドラ》の解決より先に解決される。特に、これによりオーラ・カードを戦場に出すなら、それを《起源のハイドラ》にエンチャントすることはできない。

* あなたのライブラリーにあるカードがX枚未満であったなら、あなたはそれらをすべて公開する。

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

* 「土地でないパーマネント・カード」とは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、プレインズウォーカーのいずれかであるカードのことである。

* これによりオーラを戦場に出すなら、あなたはそれが戦場に出るに際して、それがエンチャントするものを選ぶ。その際にパーマネントやプレイヤーを対象とすることはないが、それはそのパーマネントやプレイヤーをエンチャントできる必要がある。たとえば、あなたは緑のオーラを、対戦相手がコントロールしていて呪禁を持つクリーチャーをエンチャントした状態で戦場に出すことができるが、プロテクション（緑）を持つクリーチャーにエンチャントした状態で出すことはできない。

* Xの値が0か、Xの値が1でそのカードを戦場に出したので「残り」が0枚であったとしても、ライブラリーを切り直す。

《忌呪の発動》

{2} {B}

インスタント

忌呪の発動を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの手札からドラゴン・カード1枚を公開してもよい。

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。忌呪の発動を唱えた時点であなたがドラゴン・カードを公開したかドラゴンをコントロールしていたなら、あなたは4点のライフを得る。

* クリーチャーをコントロールしていないプレイヤーを対象として《忌呪の発動》を唱えることができる。「ドラゴン・ボーナス」の条件を満たしているなら、あなたは4点のライフを得ることになる。

* 《忌呪の発動》の対象はプレイヤーのみである。そのプレイヤーは、これにより呪禁やプロテクション（黒）を持つクリーチャーを生け贄に捧げることを選んでもよい。

* 《忌呪の発動》がコピーされたなら、追加コストとしてドラゴン・カードを公開していた場合にのみ、そのコピーのコントローラーがライフを得る。コピーは唱えられていないため、あなたがドラゴンをコントロールしていたかどうかは関係ない。

* ドラゴン・カードを2枚以上公開して、得るライフを増やすようなことはできない。追加コストとしてドラゴン・カードを公開し、かつ、呪文を唱えた時点でドラゴンをコントロールしていたとしても、恩恵が増えることはない。

* あなたの手札からドラゴン・カードを公開しなかった場合、恩恵を得るためには呪文を唱え終わった時点でドラゴンをコントロールしている必要がある。たとえば、呪文を唱える間に、あなたがコントロールしていた唯一のドラゴンを失った（たとえば、マナ能力を起動するためにそれを生け贄に捧げた）場合には、あなたは恩恵を得ることができない。

《希望の天使アヴァシン》

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

伝説のクリーチャー — 天使

飛行、警戒、破壊不能

あなたがコントロールしている他のパーマネントは破壊不能を持つ。

* 破壊不能を持つパーマネントが破壊されることはないが、それは依然として、生け贄に捧げられたり、追放されたり、墓地に置かれたりすることはある。特に、破壊不能を持つパーマネントであっても「レジェンド・ルール」によってオーナーの墓地に置かれ得る。

* 破壊不能を持つクリーチャーは、ダメージによって破壊されることはないが、依然としてダメージを負う。《希望の天使アヴァシン》が戦場を離れ、破壊不能を失ったクリーチャーが致死ダメージを負っていたなら、それは破壊される。

* タフネスが0であるクリーチャーは、破壊不能を持っていたとしてもオーナーの墓地に置かれる。

* プレインズウォーカーが破壊不能を持っていたても、ダメージが与えられると忠誠度を失い、忠誠度が0になるとオーナーの墓地に置かれる。

《空智の教え》

{3} {U}

エンチャント

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、あなたは{1} {U}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ青の2/2のジン・モンク・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《空智の教え》の誘発型能力の解決中に{1} {U}を複数回支払って、生成するトークンを増やすことはできない。

《空中捕食》

{2} {G}

インスタント

飛行を持つクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。あなたは2点のライフを得る。

* 《空中捕食》を唱えるには、飛行を持つクリーチャー1体を対象にできなければならない。

* 《空中捕食》の解決時に、その飛行を持つクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よって2点のライフを得ることもない。

《草茂る胸壁》

{1} {G}

クリーチャー — 壁

0 / 4

防衛

{T}：あなたがコントロールしていて防衛を持つクリーチャー1体につき、あなたのマナ・プールに{G}を加える。

* 《草茂る胸壁》の最後の能力はマナ能力である。それはスタックを使用しないので、それに（あなたがコントロールしていて防衛を持つクリーチャーを除去するなどで）対応することはできない。

《苦しめる声》

{1} {R}

ソーサリー

苦しめる声を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カードを2枚引く。

* カードを捨てることは追加コストなので、手札に他のカードがないなら《苦しめる声》を唱えることはできない。

《血清の粉末》

{3}

アーティファクト

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

あなたがマリガンを行えてあなたの手札に血清の粉末があるときならいつでも、あなたはあなたの手札からカードをすべて追放し、その後その数に等しい枚数のカードを引いてもよい。（マリガンの手順に加えてこれを行える。）

* あなたが《血清の粉末》の2つ目の能力を使えるのは、それがあなたの手札にある間のみである。このカードがあなたの手札にあったなら、あなたはマリガンの手順を行うか、《血清の粉末》の能力を使用するか選べる。この能力を使用することは、さらにマリガンの手順を行うことを妨げない。また、マリガンの手順を行うことは、新しく引いた手札に《血清の粉末》があれば、その能力を使用することを妨げない。

* 通常のマリガンの手順とは異なり、《血清の粉末》では、枚数を1枚減らさずに、手札にあった枚数と同じ枚数のカードを引くことができる。あなたがすでに1回マリガンを行っていて、あなたの手札にカードが6枚あり、そのうちの1枚が《血清の粉末》であれば、あなたはその6枚のカードを追放して新しくカードを6枚引き直すことを選べる。

* 手札にあったカードは、そのゲームの終わりまで、追放されたままになる。あなたがさらにマリガンを行っても、それらをあなたのライブラリーに戻して切り直すわけではない。追放されるカードは、それを追放する効果が特に指定しないかぎり常に、表向きに追放される。追放したカードは、次のゲームではデッキに戻すように注意すること。

《幻影の天使》

{2} {U}

クリーチャー — 天使・イリュージョン

4 / 4

飛行

幻影の天使は、このターンあなたが他の呪文を唱えていたときにのみ唱えられる。

* 呪文が解決されたかどうかは関係ない。それは、打ち消されていてもよいし、何らかの方法によりあなたが《幻影の天使》を瞬速を持つかのように唱えられるならまだスタックにあってもよい。

《幻影の虎》

{2} {G}

クリーチャー — 猫・スピリット

1 / 0

幻影の虎は、+ 1 / + 1 カウンターが 2 個置かれた状態で戦場に出る。

幻影の虎にダメージが与えられるなら、そのダメージを軽減する。幻影の虎の上から + 1 / + 1 カウンターを 1 個取り除く。

* 《幻影の虎》に複数の発生源から同時にダメージが与えられる（たとえば、戦闘中にそれが複数のクリーチャーによってブロックされた）なら、それらのダメージはすべて軽減され、あなたはそれの上からカウンターを 1 個のみ取り除く。

* 軽減できないダメージが《幻影の虎》に与えられるなら、その軽減は失敗するが、依然としてあなたはカウンターを取り除く。

* 何らかの効果によって《幻影の虎》のタフネスが増えて、+ 1 / + 1 カウンターが置かれていない状態で戦場に残っている場合に、それにダメージが与えられるなら、《幻影の虎》の能力によってその上から + 1 / + 1 カウンターを取り除くことはできないが、それに与えられるダメージはすべて軽減される。

《原始のタイタン》

{4} {G} {G}

クリーチャー — 巨人

6 / 6

トランプル

原始のタイタンが戦場に出るか攻撃するたび、あなたは「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。」を選んでよい。

* あなたはどの土地・カードでも探してよい。基本土地・カードに限らない。

《現実離れした回顧》

{3} {R}

ソーサリー

あなたの墓地からインスタント・カード 1 枚を無作為に選び、それをあなたの手札に戻す。

反復（この呪文があなたの手札から唱えられたなら、これの解決に際し、これを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたは追放領域からこのカードをこのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

* 《現実離れした回顧》は対象を取らない。あなたは、これの解決時まで、あなたの墓地からインスタント・カードを無作為に選ばない。あなたがカード1枚を無作為に選んだ後では、対応するには手遅れである。

* 《現実離れした回顧》の解決時にあなたの墓地にあるインスタント・カードが1枚のみであるなら、それがあなたの手札に戻すカードになる。

* 無作為に選んだカードをあなたの手札に戻す際には、プレイヤー全員が、それがどのカードなのかを知ることになる。

《鼓舞する呼び声》

{2} {G}

インスタント

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体につき、カードを1枚引く。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは破壊不能を得る。

* クリーチャーが破壊不能を得た後では、たとえその上に置かれていた+1/+1カウンターをすべて失っても、それはそのターン中は破壊不能を持つことになる。

* 《鼓舞する呼び声》の解決後に、あなたがコントロールしているクリーチャーに+1/+1カウンターが置かれても、そのクリーチャーは破壊不能を得ない。

《コラガンの碑》

{3}

アーティファクト

{T}：あなたのマナ・プールに{B}か{R}を加える。

{4} {B} {R}：ターン終了時まで、コラガンの碑は飛行を持ち黒であり赤である4/4のドラゴン・アーティファクト・クリーチャーになる。

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

* 《コラガンの碑》の上に+1/+1カウンターが置かれているなら、それらのカウンターはそれがクリーチャーでなくなった後も引き続き置かれたままである。それらのカウンターは、《コラガンの碑》がクリーチャーでないときは何の効果もないが、後にそれがクリーチャーとなったならば再度適用される。

* 《コラガンの碑》がすでにクリーチャーであるときにその最後の能力を起動すると、そのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果は上書きされる。パワーやタフネスを特定の値に設定するのではなく修整する効果は、そのまま適用され続ける。

《強情なベイロス》

{2} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

4 / 4

強情なベイロスが戦場に出たとき、あなたは4点のライフを得る。

対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが強情なベイロスを手放すなら、これをあなたの墓地に置く代わりに戦場に出す。

* 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが《強情なベイロス》を手放す場合に、《強情なベイロス》の能力と他の能力（たとえば、対戦相手の《虚空の力線》の能力）の両方が《強情なベイロス》をあなたの墓地に置く代わりに他の領域に置くように指示したなら、あなたがそれらの中から適用するものを選ぶ。

* あなたが《強情なベイロス》を手放して戦場に出す場合も、あなたはそれを手放したことになる。あなたがカードを手放したときに誘発する能力（たとえば、《略奪者の痕跡》の能力など）は依然として誘発する。

《護符破りの小悪魔》

{5} {R}

クリーチャー — デビル

4 / 4

あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード 1 枚を無作為に選んであなたの手札に戻す。

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、護符破りの小悪魔は +4/+0 の修整を受ける。

* 手札に戻るインスタントかソーサリーであるカードは、《護符破りの小悪魔》の 1 つ目の能力の解決時に無作為に選ぶ。いずれかのプレイヤーがこの能力に対応した場合、その時点ではどのカードが戻るのかわからない。

* 1 つ目の能力はインスタントかソーサリーであるカードを対象としないので、この能力に対応してあなたの墓地に置かれたインスタントかソーサリーであるカードもどれでも手札に戻る可能性がある。

* 無作為に選んだカードをあなたの手札に戻す際には、プレイヤー全員が、それがどのカードなのかを知ることになる。

《酒場の詐欺師》

{1} {B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2 / 2

{T}, 3 点のライフを支払う：コイン投げをする。あなたがコイン投げに勝ったなら、あなたは 6 点のライフを得る。

* あなたのライフ総量が 3 点未満の場合には、《酒場の詐欺師》の能力は起動できない。* あなたのライフ総量が 3 点の場合には、この能力は起動できるが、たぶんそれは良い選択とは言えない。この能力が解決されるよりも先に、あなたはゲームに敗北することになる。

《囁く者、シェオルドレッド》

{5} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 法務官

6 / 6

沼渡り

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地からクリーチャー・カード 1 枚を対象とし、それを戦場に戻す。

各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

* 「沼渡り」はキーワード能力であり、「防御プレイヤーが沼をコントロールしているなら、このクリーチャーはブロックされない。」を意味する。ほとんどの基本でない土地は、色マナを生み出すとしても、基本土地タイプを持たない。たとえば、《偶像の石塚》は沼でも山でもない。ただし《血の墓所》は、沼でも山でもある。

* あなたのアップキープ中に他の誘発型能力（たとえば、《奈落の王》の能力）によってあなたがクリーチャーを生け贄に捧げるなら、あなたはそのクリーチャーを、《囁く者、シェオルドレッド》の誘発型能力がスタックに置かれる際に、その対象とすることはできない。

* 現在のアップキープを進行している対戦相手が、《囁く者、シェオルドレッド》の2つ目の能力の解決時に、生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。

* 双頭巨人戦では、最後の能力は、対戦相手チームのアップキープの開始時に、そのチームの各プレイヤーにつき1回ずつ、合計2回誘発する。各プレイヤーは、自分がコントロールしているクリーチャーのみを生け贄に捧げる。

《錯覚の伏兵》

{4} {U}

クリーチャー — 猫・イリュージョン

4 / 1

瞬速

錯覚の伏兵にダメージを与えられるたび、その点数に等しい枚数のカードを引く。

* クリーチャーはタフネスを超えるダメージを与えられることがある。たとえば、発生源が《錯覚の伏兵》に5点のダメージを与えたなら、あなたはカードを5枚引く。

* 《錯覚の伏兵》がトランブルを持つクリーチャーをブロックしたとき、そのクリーチャーのコントローラーは、1点からそのクリーチャーのパワーと同じ値までの、望む点数のダメージを《錯覚の伏兵》に割り振ることができる。タフネスを超えたダメージをすべて防御プレイヤーに割り振る必要はない。

《材料集め》

{3} {U}

ソーサリー

カードを3枚引く。その後、あなたの手札からカード1枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

* ライブラリーにあるカードが3枚に満たないときに《材料集め》を唱えたなら、あなたはライブラリーにある残りのカードをすべて引き、手札からカード1枚をライブラリーの一番下に置く。その後、次に状況起因処理が行われる時点で、カードがないライブラリーからカードを引こうとしたことによってゲームに敗北する。

《ザルファーの魔道士、テフェリー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3 / 4

瞬速

あなたがオーナーであり戦場に無いクリーチャー・カードは瞬速を持つ。

各対戦相手はそれぞれ、自分がソーサリーを唱えられるときにのみ呪文を唱えられる。

* 《ザルファーの魔道士、テフェリー》の最後の能力は、対戦相手が呪文を唱えるためには、対戦相手のターンで、メイン・フェイズ中で、スタックが空でなければならない、という意味である。たとえそのプレイヤーが唱えることのできるソーサリーがなかったり、何らかのルールや効果によって他のタイミングでソーサリーを唱えられるとしても、そうである。

* あなたの《ザルファーの魔道士、テフェリー》が戦場にあるなら、あなたは、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも、あなたの手札にある待機を持つクリーチャー・カードを追放できる。

* 呪文や能力が、その効果の一部として対戦相手がカードを唱えることを許す（たとえば、待機や反復）としても、その対戦相手はそのカードを唱えることはできない。なぜなら、その時点ではその解決中の能力がまだスタックにあるからである。これは、そのカードがインスタントであっても同様である。

《自然の要求》

{G}

インスタント

アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。そのコントローラーは4点のライフを得る。

* 《自然の要求》の解決時に、対象としたアーティファクトかエンチャ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。よって誰かがライフを得ることもない。

《屍体屋の脅威》

{2} {B} {G}

クリーチャー — ファンガス

4 / 4

あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターが1個以上置かれるなら、代わりに、その上に+1/+1カウンターをその2倍の個数置く。

* あなたがコントロールしているクリーチャーが+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、それはその2倍の数のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。

* あなたが《屍体屋の脅威》を2体コントロールしているなら、+1/+1カウンターの数は元の4倍になる。《屍体屋の脅威》が3体あれば8倍になる。以下同様。

《質素な命令》

{4} {W} {W}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- ・アーティファクトをすべて破壊する。
- ・エンチャントをすべて破壊する。
- ・点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャーをすべて破壊する。
- ・点数で見たマナ・コストが4以上のクリーチャーをすべて破壊する。

* 選んだ各モードは順番に処理する。パーマネントに、それ自身や他のパーマネントが破壊されるたびに誘発する能力があったなら、その能力は、それと同時にそれより先に破壊されたパーマネントを見るが、それより後のモードによって破壊されるパーマネントを見ることはない。

* 1つ目と3つ目の能力が選ばれたなら、点数で見たマナ・コストが3点以下のアーティファクト・クリーチャーを救うためには、それを2回再生しなければならない。なぜなら、モードは順番に処理され、1つ目のモードによって再生の「盾」が1つ消費されてしまうからである。（他のほとんどの組み合わせでも、同様のことが起こる。）

* カードが、他のパーマネントが戦場を離れる「まで」追放されていたなら、そのパーマネントが《質素な命令》の解決中に戦場を離れると、その追放されていたカードはその直後に戦場に戻るなので、それより後のモードによって破壊され得る。

《霜のオオヤマネコ》

{2} {U}

クリーチャー — エレメンタル・猫

2 / 2

霜のオオヤマネコが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。そのクリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 《霜のオオヤマネコ》の能力はすでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。そのクリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

《修復の天使》

{3} {W}

クリーチャー — 天使

3 / 4

瞬速

飛行

修復の天使が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて天使でないクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放し、その後そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻してもよい。

* 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとして扱われる。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追

放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* 戻されたクリーチャーは、以前それを対象としていた呪文や能力の対象ではない。それを対象としていない呪文、たとえば《質素な命令》のような呪文は、依然としてそれに影響し得る。

* 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を対象としたなら、あなたはその戻されたクリーチャーを、それが戻ったあと永続的にコントロールする。あなたが多人数戦のゲームから除外されたとき、あなたのコントロール下で戦場に出たがあなたがオーナーではないオブジェクトをすべて追放する。

* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《縮退》

{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは1/1になる。

* 《縮退》は、対象としたクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果をすべて上書きする。《縮退》の解決後に適用が始まる、パワーとタフネスを特定の値に設定する効果は、《縮退》の効果を上書きする。

* 対象とした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《大修道士、エリシュ・ノーン》や果敢の効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンター（たとえば、+1/+1カウンター）も同様である。

《守護像》

{2}

アーティファクト

守護像はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{2}：ターン終了時まで、守護像は2/2のゴーレム・アーティファクト・クリーチャーになる。

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

* 《守護像》の上に+1/+1 カウンターが置かれているなら、それらのカウンターはそれがクリーチャーでなくなった後も引き続き置かれたままである。それらのカウンターは、《守護像》がクリーチャーでないときは何の効果もないが、後にそれがクリーチャーとなったならば再度適用される。

* 《守護像》がすでにクリーチャーであるときにその最後の能力を起動すると、そのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果は上書きされる。パワーやタフネスを特定の値に設定するのではなく修整する効果は、そのまま適用され続ける。

《深淵の迫害者》

{2} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

6 / 6

飛行、トランブル

あなたはこのゲームに勝利できず、対戦相手はこのゲームに敗北できない。

* あなたが《深淵の迫害者》をコントロールしている間は、いかなるゲームの効果によっても、あなたがこのゲームに勝利することはなく、対戦相手がこのゲームに敗北することもない。対戦相手のライフ総量が0点以下であっても、対戦相手のライブラリーにカードがないときにそのプレイヤーがカードを引くことになっても、対戦相手が毒カウンターを10個以上持っていたとしても、対戦相手が《触れられざる者フェイジ》に戦闘ダメージを与えられても、あなたが《フェリダーの君主》をコントロールしていてライフ総量が40点以上であっても、他のどのような効果でも関係ない。あなたはプレイを続ける。

* ただし、ゲームの効果以外の事情により対戦相手がゲームに敗北することはある。対戦相手が投了したり、認定イベントでDCIの規定違反により【ゲームの敗北】や【マッチの敗北】の懲罰を与えられたり、Magic Onlineでそのプレイヤーのgame clockが時間切れになったりしたなら、その対戦相手はゲームに敗北することになる。

* 《深淵の迫害者》は対戦相手のライフ総量が0点以下になることを妨げない。そうなった結果としてそのプレイヤーがゲームに敗北することを妨げるのである。

* 対戦相手のライフ総量が0点以下である間に《深淵の迫害者》が戦場を離れたなら、その対戦相手は状況起因処理によってゲームに敗北する。《深淵の迫害者》が戦場を離れたときとそのプレイヤーがゲームに敗北するときとの間は、いずれのプレイヤーも対応できない。

* 対戦相手がゲームに敗北できない間も、そのプレイヤーは自分のライフ総量を越える点数のライフを支払うことはできない。プレイヤーのライフ総量が0点以下であれば、そのプレイヤーはライフを支払うことはできない。ただしこれには例外が1つある。プレイヤーはいつでも0点のライフを支払うことができる。

《神出鬼没の呪拳士》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・モンク

1 / 3

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、神出鬼没の呪拳士は+1/+0の修整を受けるとともに、このターン、これはブロックされない。

* 《神出鬼没の呪拳士》がブロックされた後では、その能力が誘発しても、そのブロックは変更したり解除したりされない。

《森林地の先達》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・スカウト

1 / 1

森林地の先達が戦場に出たとき、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。

* 《森林地の先達》を、それ自身の能力の対象として選ぶこともできる。

《ジェイスの幻》

{U}

クリーチャー — イリュージョン

飛行

いずれかの対戦相手の墓地にカードが10枚以上あるかぎり、ジェイスの幻は+4/+4の修整を受ける。

* 《ジェイスの幻》の最後の能力は各対戦相手の墓地を常時監視し、この修整が適用されるかどうかを見ている。記載された条件が満たされなくなったなら、この修整は即座に適用されなくなる。

* 《ジェイスの幻》に致死ダメージが与えられるのと同同时对戦相手のクリーチャーにも致死ダメージが与えられた場合に、そのクリーチャーが対戦相手の墓地の10枚目のカードになったなら、《ジェイスの幻》は+4/+4の修整を受ける前に破壊される。なぜならば、致死ダメージを受けたすべてのクリーチャーは同時に破壊されるからである。

* 多人数戦では、対戦相手1人の墓地に10枚以上のカードが置かれていれることが、この修整が適用される条件である。ただし、その対戦相手はゲーム中に変わってもかまわない。対戦相手1人を選ぶわけではない。この能力は各対戦相手の墓地を監視する。

《弱者狩り》

{3} {G}

ソーサリー

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

* あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《弱者狩り》を唱えることはできない。

* 《弱者狩り》の解決時点で対象の片方が不適正な対象になっていたなら、どちらのクリーチャーも、ダメージを与えも与えられもしない。

* 《弱者狩り》の解決時にあなたがコントロールしている方のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それの上に+1/+1カウンターを置かない。そのクリーチャーは適正な対象であるが、あなたがコントロールしていない方のクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャーの上に依然として+1/+1カウンターを置く。

《水蓮のコブラ》

{1} {G}

クリーチャー — 蛇

2 / 1

上陸 — 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはあなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加えてもよい。

* 《水蓮のコブラ》の能力はマナ能力ではない。対戦相手は、あなたがそのマナを得る前に対応できる。

《スウルタイの剥ぎ取り》

{3} {G}

クリーチャー — ナーガ・シャーマン

3 / 4

あなたがコントロールしていてタフネスが4以上のクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは4点のライフを得る。

* 《スウルタイの剥ぎ取り》が死亡して、そのタフネスが4以上であったなら、それ自身の能力が誘発する。

《聖遺の騎士》

{1} {G} {W}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 2

聖遺の騎士は、あなたの墓地にある土地・カード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

{T}、森1つか平地1つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから土地・カード1枚を探して戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 《聖遺の騎士》の1つ目の能力は、これが戦場にある間에만適用される。他のすべての領域では、これは2/2のクリーチャーである。

* 起動型能力のコストは土地のサブタイプを見る。名前ではない。森か平地というサブタイプを持っているものであれば、基本でない土地を生け贄に捧げてもよい。* ほとんどの基本でない土地は、色マナを生み出すとしても、基本土地タイプを持たない。たとえば、《地平線の梢》は森でも平地でもない。ただし《寺院の庭》は、森であり平地でもある。

* 森か平地を生け贄に捧げることは、《聖遺の騎士》の起動型能力のコストの一部である。生け贄に捧げた土地があなたの墓地に置かれるとすれば、このコストを支払った時点で、《聖遺の騎士》の1つ目の能力によって即座に追加の+1/+1の修整を受けることになる。なぜなら、あなたの墓地にある土地・カードが1枚増えるからである。コストの支払いに（たとえば、《ショック》によって）対応することはできない。

* 《聖遺の騎士》の起動型能力では、あなたはどの土地・カードでも探せる。基本土地・カードに限らない。

《精神クランク》

{2}

アーティファクト

対戦相手が1人ライフを失うたび、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上からその失った点数に等しい枚数のカードを自分の墓地に置く。（ダメージによりライフは失われる。）

* 対戦相手にダメージを与えると、通常、その対戦相手はライフを失う。対戦相手がライフを支払うことによっても、その対戦相手はライフを失う。

《聖別されたスフィンクス》

{4} {U} {U}

クリーチャー — スフィンクス

4/6

飛行

対戦相手がカードを1枚引くたび、あなたはカードを2枚引いてもよい。

* あなたは、カードを2枚引いても、まったく引かなくてもよいが、カードを1枚だけ引くことは選べない。

* この能力は対戦相手が引くカード1枚につき1回誘発する。あなたは、カードを2枚引くかどうかを、それらの能力が1つ解決するごとに選ぶ。

* 各プレイヤーが《聖別されたスフィンクス》をコントロールしているなら、それらの一方の能力が他方の能力を誘発させることになり、プレイヤーがカードを引かないことを選ぶまで続く。

《セファリッドの仲介人》

{3} {U}

クリーチャー — セファリッド

2 / 2

{T} : プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚引き、その後カード2枚を捨てる。

* 対象になったプレイヤーは、カードを2枚引きカード2枚を捨てるということを、《セファリッドの仲介人》の能力の解決中にすべて行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《セラの高位僧》

{W}

クリーチャー — 人間・モンク

1 / 1

絆魂

あなたのライフが30点以上であるかぎり、セラの高位僧は+5/+5の修整を受けるとともに飛行を持つ。

* 《セラの高位僧》にダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た（たとえば、《セラの高位僧》が、それをブロックしているかそれにブロックされているクリーチャーに戦闘ダメージを与えた）場合に、それによってあなたのライフ総量が30点以上になったなら、それに与えられたダメージが致死ダメージであるかどうかを判定する前にその最後の効果を適用する。

* 双頭巨人戦では、あなたのライフ総量を参照するものは何でも、あなたのチームのライフ総量を見る。あなたのチームのライフ総量が30点以上であるかぎり、《セラの高位僧》は+5/+5の修整を受けるとともに飛行を持つ。

《穿孔の刃》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーは、土地・カードが公開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枚ずつ公開する。ターン終了時まで、そのクリーチャーは、これにより公開したカード1枚につき+1/+0の修整を受ける。そのプレイヤーは、それらの公開したカードを自分の墓地に置く。

装備 {2}

* その土地・カードも、修整の量を決定するときに数に入れ、公開した他のカードとともに墓地に置く。

* 双頭巨人戦以外のすべてのゲームでは、装備しているクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃したなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

* 双頭巨人戦で装備しているクリーチャーが攻撃したなら、その攻撃クリーチャーのコントローラーが2人いる防御プレイヤーのうち1人を選ぶ。それがプレインズウォーカーを攻撃したとしても、そうする。

《ただれたイモリ》

{B}

クリーチャー — サラマンダー

1 / 1

ただれたイモリが死亡したとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-1/-1の修整を受ける。あなたが「泥沼煎じの魔女」という名前のクリーチャーをコントロールしているなら、それは代わりに-4/-4の修整を受ける。

* あなたが「泥沼煎じの魔女」という名前のクリーチャーをコントロールしているかどうかは、この誘発型能力の解決時にのみチェックする。そのターン、後になってあなたが《泥沼煎じの魔女》のコントロールを得たり失ったりしても、対象としたクリーチャーが受けた修整は変わらない。

《魂の裏切りの夜》

{2} {B} {B}

伝説のエンチャント

クリーチャーはすべて－1/－1の修整を受ける。

* 2つ目の《魂の裏切りの夜》があなたのコントロール下になったなら、あなたは「レジェンド・ルール」によってそのうち一方をオーナーの墓地に置くことになるが、それと同時に、－2/－2の修整を受けることによってタフネスが0以下になったすべてのクリーチャーも墓地に置かれる。

《溜め込むドラゴン》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

溜め込むドラゴンが戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーからアーティファクト・カード1枚を探し、それを追放し、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

溜め込むドラゴンが死亡したとき、あなたはその追放されたカードをオーナーの手札に加えてもよい。

* あなたが見つけたアーティファクト・カードは、表向きに追放される。すべてのプレイヤーがそのカードを見ることができる。

* 《溜め込むドラゴン》の2つの能力は関連している。2つ目の能力は、その《溜め込むドラゴン》の1つ目の能力によって追放されたカードのみを参照する。つまり、各《溜め込むドラゴン》はそれぞれ自分専用の溜め込み場所を持つ。

* 1つ目の能力が解決される前に《溜め込むドラゴン》が死亡したなら、2つ目の能力は誘発するが何も起きない。その後、その1つ目の能力が解決されることになる。あなたがライブラリーからアーティファクト・カードを追放することを選んだなら、それは永続的に追放されることになる。

《第6管区のワイト》

{1} {B}

クリーチャー — ゾンビ

1 / 1

第6管区のワイトは、すべての対戦相手の墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

* 《第6管区のワイト》の能力は、これが戦場にある間にのみ適用される。他のすべての領域では、これは1/1のクリーチャーである。

* 《第6管区のワイト》に致死ダメージが与えられるのと同時に、対戦相手がコントロールしているクリーチャーにも致死ダメージが与えられたなら、両者は同時に破壊される。それを救うのに間に合うタイミングで、それがその能力によって追加の+1/+1の修整を受ける、ということはない。

《大修道士、エリシュ・ノーン》

{5} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 法務官

4 / 7

警戒

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

対戦相手がコントロールしているクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。

* 2体目の《大修道士、エリシュ・ノーン》があなたのコントロール下になったなら、あなたは「レジェンド・ルール」によってそのうち一方をオーナーの墓地に置くことになるが、それは、-4/-4の修整を受けることによってタフネスが0以下になった対戦相手のクリーチャーが墓地に置かれるのと同じである。

《チャンネル》

{G} {G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがマナ能力を起動できるときならいつでも、あなたは1点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、あなたのマナ・プールに{C}を加える。

* あなたのライフが0点であれば、何らかの理由であなたがゲームに敗北しなくなっていたとしても、あなたはライフを支払うことはできない。

《超音速のドラゴン》

{3} {U} {R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行、速攻

あなたはソーサリー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

* 《超音速のドラゴン》の最後の能力は、何らかの理由でそれを唱えることができる状況でさえあれば、どの領域にあるソーサリー・カードにも適用される。たとえば、あなたはフラッシュバックを用いてソーサリーを唱える場合でも、それが瞬速を持っているかのように唱えることができる。

* 《超音速のドラゴン》の最後の能力は、あなたが「ソーサリーを唱えられるとき」に起動できる能力には影響しない。

《月の大魔術師》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

基本でない土地は山である。

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

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

* 基本でない土地に、「[この土地]が戦場に出るに際し」適用される能力や、タップ状態やカウンターが置かれた状態で戦場に出るという能力があるなら、その土地はその種の能力が適用される前にそれらを失う。これは以前のルールからの変更点である。

* 基本でない土地が「戦場に出たとき」に誘発する能力を持つなら、それはその能力が誘発する前にそれを失う。

《剣を鍬に》

{W}

インスタント

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

* コントローラーが得るライフの点数は、対象としたクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーに等しい。

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

《チューンの大天使》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 天使

3/4

飛行、絆魂

あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

* 《チューンの大天使》の最後の能力は、ライフを得るイベント1回につき1度のみ誘発する。それが《オーリオックのチャンピオン》による1点のライフであっても、《酒場の詐欺師》による6点のライフであっても関係ない。

* あなたがコントロールしているクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得たとしても、それが《チューンの大天使》の最後の能力によってカウンターを得たことによって生き残る、ということはない。

* 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《チューンの大天使》の最後の能力は2回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時にダメージを与えた（たとえば、トランブルを持っていた、2体以上のクリーチャーにブロックされた）場合には、この能力は1回しか誘発しない。

《天使の協定》

{3} {W}

エンチャント

各終了ステップの開始時に、このターンあなたが4点以上のライフを得ていた場合、飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《天使の協定》の能力は、そのターン中に得たライフの点数をチェックする。ターン開始時のあなたのライフ総量と比較して増えたか減ったかを見るわけではない。たとえば、ターン開始時のあなたのライフが10点で、ターン中に6点のライフを得て、その後6点のライフを失った場合にも、この能力は誘発する。

* 終了ステップが始まる時点で、あなたがライフを4点以上得ていなかった場合には、この能力は誘発しない。終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。

《電解》

{1} {U} {R}

インスタント

クリーチャーやプレイヤー、1つか2つを対象とする。電解はそれらに、2点のダメージを望むように分割して与える。

カードを1枚引く。

* ダメージの分割は、あなたが《電解》を唱える際に行う。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《電解》を唱える際には、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。

* 《電解》がクリーチャー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。あなたは依然としてカードを1枚引く。

* 《電解》の解決時に、選んだ対象がすべて不適正になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。ダメージが与えられることはなく、あなたがカードを引くこともない。

《尊い祖霊》

{2} {W}

クリーチャー — スピリット

0 / 4

防衛

{T} : クリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。このターン、それに与えられるダメージを次の 1 点軽減する。

* 対象としたクリーチャーかプレイヤーに複数の発生源から同時にダメージが与えられるなら、ダメージが与えられる時点で、そのプレイヤーかそのクリーチャーのコントローラーがそれらの発生源のうち 1 つを選び、その発生源からのダメージのうち 1 点を軽減する。

《突撃陣形》

{1} {G}

エンチャント

あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

{G} : 防衛を持つクリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それは防衛を持たないかのように攻撃できる。

{2} {G} : ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは +0 / +1 の修整を受ける。

* たとえば、2 / 3 のクリーチャーは 2 点ではなく 3 点の戦闘ダメージを割り振ることになる。

* 突撃陣形の 1 つ目の能力はクリーチャーのパワーを変えるわけではない。それが割り振る戦闘ダメージの点数を変えるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《弱者狩り》で、クリーチャーがタフネスを用いて格闘を行うようになるわけではない。

《戸惑い》

{2} {U}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは－3/－0の修整を受ける。

カードを 1 枚引く。

* 《戸惑い》の解決時に、そのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よってカードを引くこともない。

《どぶ潜み》

{2} {R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2 / 2

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

* 《どぶ潜み》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

《ドラゴンの日》

{4} {U} {U} {U}

エンチャント

ドラゴンの日が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャーをすべて追放する。その後その総数に等しい数の、飛行を持つ赤の 5/5 のドラゴン・クリーチャー・トークンを生成する。

ドラゴンの日が戦場を離れたとき、あなたがコントロールしているドラゴンをすべて生け贄に捧げる。その後これにより追放されたカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

* 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンも、あなたが生成するドラゴン・トークンの数を決める数に入れる。しかし、それらのトークンは、《ドラゴンの日》が戦場を離れるときには戦場に戻らない。

* 《ドラゴンの日》が、その1つ目の能力の解決以前に戦場を離れたなら、その2つ目の能力が誘発し、あなたはすでにコントロールしていたドラゴンをすべて生け贄に捧げることになる。その後、1つ目の能力が解決され、あなたのクリーチャーをすべて永遠に追放する。その後には、それと同数のドラゴン・トークンが残る。

* 《ドラゴンの日》が戦場を離れたとき、あなたが追放した、トークンでないクリーチャーはすべて戦場に戻る。たとえ、ドラゴン・トークンの一部か全部が戦場を離れていても、そうなる。

《泥沼煎じの魔女》

{3} {B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 3

{2}, {T} : あなたのライブラリーから「ただれたイモリ」か「泡立つ大釜」という名前のカード1枚を探し、それ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。

* 《泥沼煎じの魔女》の能力を起動する際に、探すつもりカードを宣言する必要はない。探している間に、どちらのカードを見つけてもよい。

《謎めいた命令》

{1} {U} {U} {U}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- ・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。
- ・パーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。
- ・対戦相手がコントロールしているクリーチャーをすべてタップする。
- ・カードを1枚引く。

* モードは、《謎めいた命令》を唱える際に、2つとも選ぶ。あなたは異なるモード2つを選ばなければならない。

* 《謎めいた命令》の対象の数は、選んだ2つのモード全体によって決まる。《謎めいた命令》に対象が1つ以上あって、その解決時にそれらの対象がすべて不適正になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。たとえば、あなたが2つ目と4つ目のモードを選び、《謎めいた命令》の解決時に対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、あなたがカードを引くことはない。

《涙の川》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{U}を加える。あなたがこのターンに土地をプレイしたなら、代わりにあなたのマナ・プールに{B}を加える。

* あなたが《涙の川》をプレイしたターンには、マナを引き出す目的でそれをタップすると、それは{B}を生み出す。

* 《涙の川》が{B}を生み出すのは、あなたが土地をプレイした後のみである。あなたが土地を戦場に出した（たとえば、《進化する未開地》によって出した）後ではない。

《奈落の王》

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

クリーチャー — デーモン

7 / 7

飛行、トランプル

あなたのアップキープの開始時に、奈落の王以外のクリーチャー1体を生け贄に捧げる。それができないなら、奈落の王はあなたに7点のダメージを与える。

* 《奈落の王》の誘発型能力の解決時に、あなたが他のクリーチャーを1体以上コントロールしているなら、あなたはそのうち1体を生け贄に捧げなければならない。あなたは、生贄に捧げずに7点のダメージを与えられることを選べない。

* 《奈落の王》が絆魂を得たなら、それがあなたに7点のダメージを与えると、あなたはライフを得たりライフを失ったりするが、あなたのライフ総量は変わらない。あなたのライフ総量が7点未満だったとしても、あなたはゲームに敗北しない。

* あなたが《奈落の王》を2体持っているなら、それらを互いに生け贄に捧げあってもよい。

《ネクロポーテンス》

{B} {B} {B}

エンチャント

あなたのドロー・ステップを飛ばす。

あなたがカードを1枚捨てるたび、あなたの墓地からそのカードを追放する。

1点のライフを支払う：あなたのライブラリーの一番上のカードを裏向きに追放する。次のあなたの終了ステップの開始時に、そのカードをあなたの手札に加える。

* 捨てたカードがあなたの墓地に置かれなかった（たとえば、《強情なベイロス》の効果によって）場合や、あなたの墓地を離れた（たとえば、他の効果がそれをあなたの手札に戻した）場合には、それは追放されない。

* あなたがマッドネスを持つカードを捨てて、それを唱えるつもりなら、そのカードは《ネクロポーテンス》の能力によって追放されない。あなたがそれを唱えるつもりがないなら、あなたはそのカードを追放するか墓地に置くかを選ぶ。

* 《ネクロポーテンス》の最後の能力は、追放したカードをあなたの手札に加えるという遅延誘発型能力を生成する。あなたの終了ステップ以前に《ネクロポーテンス》が戦場を離れたとしても、その能力は依然として誘発する。

《根の壁》

{1} {G}

クリーチャー — 植物・壁

0 / 5

防衛

根の壁の上に－0／－1カウンターを1個置く：あなたのマナ・プールに{G}を加える。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

* あなたが、呪文を唱えるコストか能力の起動コストとしてクリーチャーを1体生け贄に捧げなければならない、かつ、そのコストにマナも含まれる（たとえば、《泡立つ大釜》の能力のコスト）なら、あなたは《根の壁》の上に－0/－1カウンターを1個置き、その結果タフネスが0になったそれを生け贄に捧げてそのコストを支払うことができる。

《狙い撃ち》

{1} {W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受けるとともに先制攻撃を得る。

カードを1枚引く。

* 《狙い撃ち》の解決時に、そのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よってカードを引くこともない。

《濃霧の層》

{1} {U}

クリーチャー — 壁

0/2

防衛、飛行

濃霧の層に与えられる戦闘ダメージとこれが与える戦闘ダメージをすべて軽減する。

* 《濃霧の層》が持つ軽減効果は、トランブルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを割り振る間には考慮しない。たとえば、《濃霧の層》がトランブルを持つ5/5のクリーチャーをブロックしたなら、そのクリーチャーのコントローラーはそのクリーチャーの戦闘ダメージのうち2点を《濃霧の層》に割り振らなければならない。残りは防御プレイヤーかプレインズウォーカーに割り振ることができる。

《昇る星、珠眼》

{3} {G} {G} {G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・スピリット

5 / 5

飛行

昇る星、珠眼が死亡したとき、望む数のクリーチャーを対象とする。あなたはそれらの上に5個の+1/+1カウンターを望むように割り振って置いてもよい。

* あなたは、《昇る星、珠眼》の誘発型能力をスタックに置く際に、その能力の対象の数と、カウンターをどのように割り振るのかを選ぶ。各対象の上に少なくとも1つのカウンターを置かなければならない。

* 《昇る星、珠眼》の誘発型能力の解決時にクリーチャーの一部が不適切な対象になっていた場合には、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置く予定だったカウンターは失われる。代わりにそれが適正な対象の上に置かれるわけではない。

《反逆の印》

{2} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、ターン終了時まで、そのコントロールを得る。その上に+1/+1カウンターを1個置き、それをアンタップする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは速攻を得る。

* 《反逆の印》はクリーチャーであればどれでも対象にできる。すでにあなたがコントロールしているものやアンタップ状態のものでもよい。

* コントロール変更効果が終わっても、そのクリーチャーの上に置かれた+1/+1カウンターは残る。

《卑下》

{X} {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{X}を支払わないかぎり、それを打ち消す。占術2を行う。

* 《卑下》を唱えるには、他の呪文1つを対象にできなければならない。それ自身を対象とすることはできない。

* 呪文のコントローラーが{X}を支払ったとしても、あなたは占術2を行う。

《火の玉》

{X} {R}

ソーサリー

望む数のクリーチャーやプレイヤーを対象とする。火の玉は、それらにX点を均等に割って端数を切り捨てた点数のダメージを与える。

火の玉を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき{1}多くなる。

* たとえば、Xの値が5で、クリーチャー3体を対象としたなら、《火の玉》の総コストは{7} {R}となる（ただし、そのマナ・コストは{5} {R}であり、点数で見たマナ・コストは6である）。この《火の玉》の解決時に、それらのクリーチャーがすべて依然として適正な対象であれば、各対象にそれぞれ1点のダメージを与える。

* あなたは、Xの値として何を選んだとしても、対象を1体も選ばずに《火の玉》を唱えてもよい。そうしたなら、それは対象を取る呪文ではなく、その解決時にダメージを与えない。

* 《火の玉》のダメージは《火の玉》の解決時に均等に割る。分割の仕方をプレイヤーが選択するわけではないので、それを唱える時点で分割は行わない。分割は、《火の玉》の解決時に依然として適正である対象のみによって決まる。

* X体を超える数のクリーチャーを対象としてもよい。しかし、《火の玉》の解決時に適正な対象の数がXより多いなら、いずれの対象にもダメージは一切与えられない。

《火柱》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。火柱はそれに2点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを与えられたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 《火柱》によってダメージを与えられたクリーチャーがこのターンに死亡したなら、それは追放される。それが《火柱》の対象でなかったとしても追放される（たとえば、何らかの理由によってダメージが移し替えられた場合）。対象としたクリーチャーにダメージが与えられなかった（たとえば、ダメージが軽減された）なら、それはこのターンに死亡しても追放されない。

* 《火柱》によってダメージを与えられたクリーチャーは、このターンに死亡した理由に関係なく追放される。タフネスが0以下になったり、他の呪文や能力によって破壊されたのだとしても追放される。

《吹雪の死霊》

{2} {U} {B}

氷雪クリーチャー — スペクター

2 / 3

飛行

吹雪の死霊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から1つを選ぶ。

- そのプレイヤーは自分がコントロールしているパーマネント1つをオーナーの手札に戻す。
- そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

* モードは、あなたが《吹雪の死霊》の誘発型能力をスタックに置くときに選ぶ。そのプレイヤーの手札にカードがなくても、《吹雪の死霊》の2つ目のモードを選んでもよい。

* 《吹雪の死霊》の1つ目のモードを選んだなら、その能力の解決時に、ダメージを与えられたプレイヤーが、手札に戻すパーマネントを選ぶ。これにより、呪禁やプロテクション（黒）を持つパーマネントを選んでもよい。

《憤怒の魔除け》

{1} {R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受けるとともにトラップルを得る。

・パーマネント1つか待機状態のカード1枚を対象とし、その上から時間カウンターを2個取り除く。

* パーマネントか待機状態のカードの上に時間カウンターが1個のみ置かれていたなら、《憤怒の魔除け》の最後のモードはその1個のカウンターを取り除く。

《ブレンタンの炉の世話人》

{W}

クリーチャー — キスキン・ウィザード

1 / 1

プロテクション（赤）

ブレンタンの炉の世話人を生け贄に捧げる：赤の発生源1つを選ぶ。このターン、その選ばれた発生源が与えるダメージをすべて軽減する。

* あなたが選んだ赤の発生源の色が、それがダメージを与える前に変わったなら、このダメージ軽減効果は適用されない。

* 《ブレンタンの炉の世話人》の最後の能力は何も対象としない。あなたは、その能力の解決時に、可能ならダメージの発生源を1つ選ぶ。あなたは、選べる発生源がなくても、それを起動できる。

* ダメージの発生源としてパーマネント・呪文を選んだなら、《ブレンタンの炉の世話人》の軽減効果は、その呪文が解決されてパーマネントとして戦場に出た後も、そのターンの残りの間、そのパーマネントに適用され続ける。

《星のコンパス》

{2}

アーティファクト

星のコンパスはタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに、あなたがコントロールしている基本土地が生み出すことのできる色1色のマナ1点を加える。

* あなたがコントロールしている基本土地が、他の基本土地タイプを得たり他のマナを生み出す能力を得たりしたなら、基本土地が生み出すことのできるマナの色を決定するときにそれらの効果も考慮する。

* マナの色とは、白、青、黒、赤、緑である。無色は、タイプではあるが色ではない。

《捕食の呪い》

{2} {G}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

クリーチャーが1体エンチャントされているプレイヤーを攻撃するたび、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

* クリーチャーが、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プレインズウォーカーを攻撃しても、《捕食の呪い》の能力は誘発しない。

《炎まといの天使》

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

クリーチャー — 天使

4/3

飛行、先制攻撃

あなたのアップキープの開始時に、炎まといの天使があなたの墓地か戦場にある場合、あなたは1点のライフを得てもよい。

{6} {R} {R} {W} {W} : あなたの墓地にある炎まといの天使を戦場に戻す。この能力は、あなたのアップキープの間にのみ起動できる。

* あなたのアップキープ中、《炎まといの天使》の誘発型能力の解決以前に、それが戦場から墓地に置かれたり墓地から戦場に戻ったりしたなら、あなたは1点のライフを得ない。

《ボガーデンのヘルカイト》

{6} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

瞬速

飛行

ボガーダンのヘルカイトが戦場に出たとき、望む数のクリーチャーやプレイヤーを対象とする。ボガーダンのヘルカイトはそれらに5点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* あなたは、《ボガーダンのヘルカイト》の誘発型能力をスタックに置く際に、その能力の対象の数と、ダメージをどのように分割するのを選ぶ。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージが与えられなければならない。

* あなたは、《ボガーダンのヘルカイト》の誘発型能力によって、プレイヤーと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の両方にダメージを与えることはできない。また、同じ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2体以上にダメージを与えることもできない。あなたがプレイヤーに与えるダメージをプレインズウォーカーに移し替えることを選ぶなら、あなたはすべてのダメージをプレインズウォーカー1体に移し替えなければならない。

* 《ボガーダンのヘルカイト》の誘発型能力の解決時にクリーチャーやプレイヤーの一部が不適正な対象になっていた場合には、依然として元のダメージの分割を適用し、不適正な対象に与えるはずだったダメージは失われる。代わりにそれが適正な対象に与えられるわけではない。

《曲がりくねりのロシーン》

{3} {(r/g)}

伝説のクリーチャー — 巨人・シャーマン

4 / 4

{T} : あなたのマナ・プールに{C} {C} {C} {C}を加える。このマナは{X}を含むコストにのみ使用できる。

* 「{X}を含むコスト」は、呪文の総コストでも、起動型能力のコストでも、待機コストでも、呪文や能力（たとえば、《卑下》）の解決の一部として支払いを求められるコストでもよい。呪文の総コストには、そのマナ・コスト（右上に印刷されているもの）か代替コスト（たとえば、フラッシュバック・コスト）のいずれかに加え、追加コスト（たとえば、キッカー・コスト）があればそれも含まれる。あなたがマナを支払うことができる何かがあれば、それはコストである。そのコストの中に{X}のシンボルがあれば、あなたは《曲がりくねりのロシーン》が生み出したマナをそのコストに使用できる。

* あなたは《曲がりくねりのロシーン》が生み出したマナを、{X}を含むコストのどの部分にでも使用できる。その使用は{X}の部分のみに限定されない。

* 《曲がりくねりのロシーン》が生み出したマナは、コストが{X}を含んでいれば、あなたがXの値として0を選んだ場合や、そのカードがXを色マナのみで支払うように指定している場合でも、その支払いに使用できる。（もちろんその場合は、《曲がりくねりのロシーン》のマナはそのコストの他の部分に使用する必要がある。）

* 4点のマナすべてを同じコストに使用する必要はない。

《マナ吸収》

{U} {U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。あなたの次のメイン・フェイズの開始時に、あなたのマナ・プールに、その呪文の点数で見たマナ・コストに等しい点数の{C}を加える。

* 《マナ吸収》は打ち消されない呪文を対象とすることができる。《マナ吸収》の解決時にその呪文は打ち消されないが、あなたはあなたの次のメイン・フェイズの開始時にあなたのマナ・プールにマナを加える。

* 《マナ吸収》は、その解決時に、対象とした呪文が不適正な対象になっていたなら、打ち消され、その効果は一切発生しない。よってあなたがマナを得ることもない。

* 《マナ吸収》の遅延誘発型能力は、普通はあなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に誘発する。しかし、あなたが《マナ吸収》をあなたの戦闘前メイン・フェイズ中かあなたの戦闘フェイズ中に唱えたなら、その遅延誘発型能力はそのターンの戦闘後メイン・フェイズの開始時に誘発することになる。

《マルフェゴール》

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

伝説のクリーチャー — デーモン・ドラゴン

6 / 6

飛行

マルフェゴールが戦場に出たとき、あなたの手札を捨てる。各対戦相手はそれぞれ、これにより捨てられたカード1枚につきクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

* 《マルフェゴール》の能力は選択可能ではない。対戦相手がコントロールしているクリーチャーの数に関係なく、あなたは手札をすべて捨てなければならない。

* あなたが手札を捨てて各対戦相手が生け贄に捧げなければならないクリーチャーの数が決まったあと、各対戦相手は、現在のターンを進行しているプレイヤーがあなたの対戦相手であればそのプレイヤーから初めてターン順に、それぞれ自分が生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その後選ばれたクリーチャーはすべて同時に生け贄に捧げられる。

《道の探求者》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 2

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、道の探求者は絆魂を得る。

* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《刃の翼の虜》

{2} {B} {B}

クリーチャー — ゾンビ

3 / 3

あなたがドラゴンをコントロールしているかぎり、刃の翼の虜は飛行を持つ。

ドラゴンが1体戦場に出たとき、あなたはあなたの墓地から刃の翼の虜を戦場に戻してもよい。

* 《刃の翼の虜》の2つ目の能力は、ドラゴンが対戦相手のコントロール下で戦場に出たとしても誘発する。そのドラゴンのコントローラーではなく、《刃の翼の虜》のオーナーが、それをコントロールする。

《勇気の道》

{2} {W}

エンチャント

あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量以上であるかぎり、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールしているクリーチャーが1体以上攻撃するたび、あなたは攻撃クリーチャーの総数に等しい点数のライフを得る。

* あなたの初期ライフ総量とは、あなたのゲーム開始時点のライフ総量である。ほとんどの2人対戦フォーマットでは、これは20点である。双頭巨人戦では、これはゲーム開始時点のあなたのチームのライフ総量であり、普通は30点である。統率者戦では、あなたの初期ライフ総量は40点である。

* あなたがコントロールしているクリーチャーにダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た（たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ発生源も同時にダメージを与えた）場合に、それによってあなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量以上になったなら、そのクリーチャーに与えられたダメージが致死ダメージであるかどうかを判定する前に《勇気の道》の効果を適用する。

* 《勇気の道》の誘発型能力は、攻撃クリーチャーがすべて指定された後で1回のみ誘発する。たとえば、あなたが5体のクリーチャーで攻撃したなら、あなたは単一のイベントとして5点のライフを得る。

* 攻撃クリーチャーを指定し終えた後にクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、《勇気の道》の能力が再度誘発することはない。なぜなら、あなたはそのクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定するわけではないからである。しかし、そのクリーチャーがこの能力の解決以前に戦場に出たのであれば、得るライフの点数を決定するときにそれも数に入れる。

《寄せ餌》

{1} {G} {G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーをブロックできるクリーチャーはすべて、それをブロックする。

* 《寄せ餌》はクリーチャーに、対象としたクリーチャーをブロックする能力を与えるわけではない。すでにそのクリーチャーをブロックできるクリーチャーに、ブロックを強制するのみである。

* ブロック・クリーチャーを指定する際に、タップ状態であるクリーチャーや「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているクリーチャーではブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合は、プレイヤーがコストの支払いを強制されることはないので、そのコストが支払われないならそのクリーチャーではブロックしない。

《雷口のヘルカイト》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

飛行、速攻

雷口のヘルカイトが戦場に出たとき、これは対戦相手がコントロールしている飛行を持つ各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。それらのクリーチャーをタップする。

* 《雷口のヘルカイト》は対戦相手がコントロールしている飛行を持つ各クリーチャーに、それがタップ状態かアンタップ状態かにかかわらず、それぞれ1点のダメージを与える。

* 飛行を持つクリーチャーに与えられるダメージが軽減された場合でも、そのクリーチャーをタップする。そのダメージが別のクリーチャーに移し換えられたとしても、タップするのはその飛行を持つクリーチャーである。最終的にダメージを与えられたクリーチャーではない。

《欄干のスパイ》

{3} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2 / 3

飛行

欄干のスパイが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、土地・カードが公開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枚ずつ公開し、その後それらのカードを自分の墓地に置く。

* 対象としたプレイヤーのライブラリーに土地・カードがなかったなら、そのライブラリーからカードがすべて公開されて、そのプレイヤーの墓地に置かれることになる。

《龍屋の偶像》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ガーゴイル

3 / 3

あなたがドラゴンをコントロールしているかぎり、龍屋の偶像は+1/+1の修整を受けるとともに飛行とトランブルを持つ。

* 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、そのターンにあなたがドラゴンをコントロールしなくなったなら、《龍屋の偶像》が負っているダメージが致死ダメージになることがある。

《龍詞の咆哮》

{1} {R}

インスタント

龍詞の咆哮を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの手札からドラゴン・カード1枚を公開してもよい。

クリーチャー1体を対象とする。龍詞の咆哮はそれに3点のダメージを与える。龍詞の咆哮を唱えた時点であなたがドラゴン・カードを公開したかドラゴンをコントロールしていたなら、龍詞の咆哮はそのクリーチャーのコントローラーに3点のダメージを与える。

* 《龍詞の咆哮》はクリーチャーのみを対象とする。そのコントローラーは対象ではない。《龍詞の咆哮》の解決以前にそのクリーチャーが不適正な対象になった場合には、《龍詞の咆哮》は打ち消され、その効果は一切発生しない。それはダメージを一切与えない。

* 《龍詞の咆哮》がコピーされたなら、追加コストとしてドラゴン・カードを公開していた場合にのみ、対象のクリーチャーのコントローラーに3点のダメージが与えられる。コピーは唱えられていないため、あなたがドラゴンをコントロールしていたかどうかは関係ない。

* ドラゴン・カードを2枚以上公開して、与えるダメージを増やすようなことはできない。追加コストとしてドラゴン・カードを公開し、かつ、呪文を唱えた時点でドラゴンをコントロールしていたとしても、恩恵が増えることはない。

* あなたの手札からドラゴン・カードを公開しなかった場合、恩恵を得るためには呪文を唱え終わった時点でドラゴンをコントロールしている必要がある。たとえば、呪文を唱える間に、あなたがコントロ

ールしていた唯一のドラゴンを失った（たとえば、マナ能力を起動するためにそれを生け贄に捧げた）場合には、あなたは恩恵を得ることができない。

《龍の大嵐》

{1} {R}

エンチャント

飛行を持つクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

ドラゴンが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。そのドラゴンは、それにX点のダメージを与える。Xはあなたがコントロールしているドラゴンの総数に等しい。

* 戦場に出たドラゴンが与えるダメージは、その能力の解決時にあなたがコントロールしているドラゴンの総数に基づく。

* ドラゴンが戦場に出たことによって《龍の大嵐》の2つ目の能力が誘発したなら、その能力の解決以前に戦場を離れたとしても、そのドラゴンは依然としてダメージを与える。

* 2つの能力は排他的ではない。飛行を持つドラゴン（ほとんどのドラゴンが当てはまる）があなたのコントロール下で戦場に出たなら、両方の能力が誘発する。

《靈気化》

{3} {U}

インスタント

攻撃クリーチャーをすべてオーナーの手札に戻す。

* 攻撃クリーチャーとは、この戦闘で攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、この戦闘で攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーのことである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それは戦闘終了ステップの終わりまで引き続き攻撃クリーチャーである。それが攻撃していたプレイヤーがゲームから除外されたり、それが攻撃していたプレインズウォーカーが戦闘を離れたりしても、そうである。戦闘フェイズ以外には、攻撃クリーチャーというものは存在しない。

《霊気の薬瓶》

{1}

アーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、あなたは霊気の薬瓶の上に蓄積カウンターを1個置いてよい。

{T}：あなたはあなたの手札から、点数で見たマナ・コストが霊気の薬瓶の上に置かれている蓄積カウンターの個数に等しいクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

* 《霊気の薬瓶》が、その2つ目の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、その最後の蓄積カウンターの個数を用いて、あなたが手札から戦場に出してもよいカードを決める。

* プレイヤーの手札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。

《ヴァルカスの災い魔》

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

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

ヴァルカスの災い魔か他のドラゴンが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。その戦場に出たクリーチャーは、それにX点のダメージを与える。Xはあなたがコントロールしているドラゴンの総数に等しい。

{R}：ターン終了時まで、ヴァルカスの災い魔は+1/+0の修整を受ける。

* 戦場に出たドラゴンが与えるダメージは、その能力の解決時にあなたがコントロールしているドラゴンの総数に基づく。

* ドラゴンが戦場に出たことによって《ヴァルカスの災い魔》の能力が誘発したなら、その能力の解決以前に戦場を離れたとしても、そのドラゴンは依然としてダメージを与える。

《ヴィズコーパのギルド魔道士》

{W} {B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

{1} {W} {B} : クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

{1} {W} {B} : このターンの間、あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれその点数に等しい点数のライフを失う。

* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

* 《ヴィズコーパのギルド魔道士》の 2 つ目の能力が解決するたびに、遅延誘発型能力が 1 つ作成される。そのターンの間にあなたがライフを得るたびに、それらの能力がそれぞれ誘発する。たとえば、あなたが 2 つ目の能力を 2 回起動し、それらの能力が解決され、その後 2 点のライフを得たなら、各対戦相手はそれぞれ合計 4 点のライフを失うことになる。

* 双頭巨人戦では、《ヴィズコーパのギルド魔道士》の遅延誘発型能力により、対戦相手チームは、あなたが得たライフの点数の 2 倍の点数のライフを失う。

マジック : ザ・ギャザリング、マジック、*Magic Online*、タルキール龍紀伝、タルキール霸王譚、マジック・オリジン、ラヴニカへの回帰、エルドラージ覚醒、スカージ、および時のらせんは、アメリカおよびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2017 Wizards.