

『モダンマスターズ 2015年版』リリースノート

マット・タバック/Matt Tabak編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハーギー/Carsten Haese、エリ・シフリン/Eli Shiffrin、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 2015年4月10日・日本語版更新2015年5月27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な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ルール・テキストを含んでいる。ただし、全てのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

モダンマスターズとは

『モダンマスターズ 2015年版』は、2013年の『*Modern Masters*』セットに続くセットである。以前と同様にモダン・フォーマットを象徴する人気が高いカードの一部が1つのブースターパックから登場し、昔のお気に入り新しい方法をドラフトするという斬新なりミテッド環境を体験できる。『モダンマスターズ 2015年版』では、ゼンディカー、ミラディン、ラヴニカ、ローウィン、神河、アララなど、比較的最近の注目すべき次元を再訪する。

製品情報

『モダンマスターズ 2015年版』セットは、249枚のカードからなる（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）。

発売日：2015年5月22日

Magic Online発売日：2015年5月29日

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

モダンマスターズ・ウィークエンド：2015年5月28日～31日

これは『モダンマスターズ 2015年版』セットの発売を記念して開催される、世界中のたくさんの仲間とともに**マジック**の歴史の一部になるイベントである。この週末には、グランプリも3会場（ラスベガス、千葉、ユトレヒト）で同時開催される。この歴史的な週末に開催される併催イベント、イラストレーターのサイン会、他の様々な店舗の催しについて詳しくは、[グランプリ・ラスベガス/Grand Prix Las Veg](http://GrandPrixLasVeg.com)

[as \(リンク先は英文\)](#)、[グランプリ・千葉](#)、[グランプリ・ユトレヒト/Grand Prix Utrecht \(リンク先は英文\)](#) の各ウェブサイトを確認できる。

使用可能フォーマット

『モダンマスタース 2015年版』セットのカードはすべてモダン・フォーマットで利用できる。『モダンマスタース 2015年版』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、全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

『モダンマスタース 2015年版』セットのカードはすべてこれ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。

親和（アーティファクト）

『ミラディン』で初めて登場した親和（アーティファクト）は、自分がコントロールするアーティファクトの数に応じて呪文を唱えるコストが少なくなるというものである。

親和の公式ルールは以下の通り。

702. 40. 親和/Affinity

702. 40a 親和は呪文がスタックにある間に機能する常在型能力である。「親和（[文章]）」は、「この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールする[文章] 1 つにつき {1} 少なくなる。」を意味する。

702. 40b 親和能力は、呪文のコントローラーが支払う不特定マナ・コストのみを減らし、そのプレイヤーが支払う色マナを減らさない。

702. 40c 呪文が複数の親和を持つなら、それらはそれぞれ適用される。

* 親和は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。呪文を唱えるために支払うマナの量を変更するのみである。

* コストの減少は、呪文の一切のコストを支払う前に起こる。特に、あなたがコントロールするアーティファクトによってコストの減少を確定したあとで、マナ能力を起動するためにそのアーティファクトを生け贄に捧げることができる。

* 親和を持つ呪文に適用される追加コストやコストの増加があるなら、コストの減少を適用する前にそれらを適用する。

滅殺

滅殺はエルドラージに特徴的なメカニズムで、『エルドラージ覚醒』で初めて登場した。

滅殺の公式ルールは以下の通り。

702. 85. 滅殺/Annihilator

702. 85a 滅殺は誘発型能力である。「滅殺N」は「このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネントをN個生け贄に捧げる。」を意味する。

702. 85b クリーチャーが複数の滅殺を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

* 滅殺能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャーを指定する前に必要な数のパーマネントを選び生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げられたクリーチャーではブロックできない。

* 滅殺を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃したなら、防御プレイヤーがそのプレインズウォーカーを生け贄に捧げることを選んだとしても、その攻撃クリーチャーは攻撃を続ける。防御プレイヤーはそれをブロックしてもよい。ブロックされなかったなら、単に何にも戦闘ダメージを与えない。

* 双頭巨人戦では、滅殺を持つ攻撃クリーチャーのコントローラーがこの能力の影響を受ける防御プレイヤーを選ぶ。そのプレイヤーのみがパーマネントを生け贄に捧げる。この選択は能力の解決時に行う。プレイヤーが選択された後には、もうそれに対応することはできない。

狂喜

狂喜は、対戦相手にダメージが与えられたのと同じターンに戦場に出たクリーチャーに+1/+1カウンターを置くものである。これは『ギルドパクト』で初めて登場した。

狂喜の公式ルールは以下の通り。

702. 53. 狂喜/Bloodthirst

702. 53a 狂喜は常在型能力である。「狂喜N」は「このターンに対戦相手にダメージが与えられているなら、このパーマネントは+1/+1カウンターがN個置かれた状態で戦場に出る。」を意味する。

702. 53b 「狂喜X」は狂喜の特殊な形である。「狂喜X」は「このターンに対戦相手にダメージが与えられているなら、このパーマネントは+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xはこのターンに対戦相手に与えられたダメージの総量に等しい。」を意味する。

702. 53c オブジェクトが複数の狂喜を持つなら、それらはそれぞれ個別に適用する。

* 狂喜は、戦闘ダメージに限らずすべての種類のダメージを参照する。

* ダメージによらないライフの喪失（たとえば、『血の署名』によってライフを失う）によっては、狂喜を持つクリーチャーが+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るようにはならない。

* 対戦相手にダメージを与えた発生源のコントローラーは問わない。

* このセットのカードには、狂喜Xを持つものはない。

召集

召集は、クリーチャーが呪文を唱える助けとなる。これは『ラヴニカ：ギルドの都』で初めて登場し、最近では『基本セット2015』に登場した。

召集の公式ルールは以下の通り。

702. 50. 召集/Convoke

702. 50a 召集は、召集を持つ呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力である。「召集」は、「この呪文の総コストに含まれる色マナ1点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたのコントロールするアンタップ状態のその色のクリーチャーを1体タップしてもよい。この呪文の総コストに含まれる不特定マナ1点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたのコントロールするアンタップ状態のクリーチャーを1体タップしてもよい。」を意味する。召集能力は追加コストや代替コストではなく、召集を持つ呪文の総コストが決定された後にのみ適用される。

702. 50b 1つの呪文に複数の召集能力があっても意味はない。

* 召集のルールは、それが初めて登場した後に若干変更されているが、このメカニズムが『基本セット2015』に登場した以降は変わっていない。以前のルールでは、召集は呪文を唱えるのに必要なコストを減少させていた。現在のルールは、呪文のコストを支払う時点でクリーチャーをタップするというものである。これによりクリーチャーをタップすることは、支払いのための別の方法となるだけである。

* 召集は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。たとえば、《圧倒》（このマナ・コストは{5}{G}{G}である。）の点数で見たマナ・コストは、あなたがそれを唱えるのに7体のクリーチャーをタップしたとしても7のままである。

* 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コスト、並びにその呪文を唱えるコストを増減するすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。例えば、《磁石のゴレム》（これは「アーティファクトでない呪文は、それを唱えるためのコストが{1}多くなる。」を持っている。）が戦場にあるなら、クリーチャーを6体タップし、かつ{G}{G}を支払って《圧倒》（このマナ・コストは{5}{G}{G}である。）を唱えることができる。

* 召集は代替コストではないため、（想起のような）代替コストとともに使用することが可能である。

* 召集を使用して多色のクリーチャー1体をタップすることは、{1}か、そのクリーチャーが持つ色の中の望む色1色のマナ1点の支払いに相当する。

* 召集を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときは、最初にXの値を決める。その選択と、他にコストの増減があればそれによって、その呪文の総コストが決まる。その後、そのコストを支払う助けとしてあなたがコントロールするクリーチャーをタップすることができる。たとえば、あなたが《召喚の調べ》（召集を持ちマナ・コストが{X}{G}{G}{G}である呪文）を唱える際にXとして3を選んだなら、その総コストは{3}{G}{G}{G}となる。そこで緑のクリーチャー2体と赤のクリーチャー2体をタップしたなら、あなたは{1}{G}を支払う必要がある。

* あなたがコントロールするクリーチャーがコストに{T}を含むマナ能力を持つなら、召集を持つ呪文を唱えるにあたってその能力を起動すると、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱え

るにあたってマナ能力を起動するためにクリーチャー1体を生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う時点では戦場に存在しないため、それを召集のためにタップすることはできない。

想起

想起は、代替コストを支払ってクリーチャー・呪文を唱えることを可能にする。そのクリーチャーはすぐに生け贄に捧げられてしまうが、それが持つ「戦場に出たとき」や「戦場を離れたとき」の能力を少ないマナで利用できる。想起は『ローウィン』で初めて登場した。

想起の公式ルールは以下の通り。

702. 73. 想起/Evoke

702. 73a 想起は2つの能力からなる。1つは想起を持つカードを唱えられるあらゆる領域において機能する常在型能力であり、もう1つはそれが戦場にあるときに機能する誘発型能力である。「想起[コスト]」とは「このカードを唱えるのに、あなたはこれのマナ・コストではなく[コスト]を支払ってもよい。」と「このパーマネントが戦場に出たとき、これの想起コストが支払われていた場合、このコントローラーはこれを生け贄に捧げる。」を意味する。カードの想起コストを支払うことは、rule 601. 2b やrule 601. 2e-gの代替コストの支払いのルールに従う。

* クリーチャーの「戦場に出たとき」や「戦場を離れたとき」の能力は、あなたが想起コストを支払っても支払わなくても機能する。これらの呪文を普通に唱えれば、それを生け贄に捧げずにおくことができる。

* 呪文をその想起コストで唱えることは、その呪文を唱えるためのすべてのルールに従う。その呪文を唱えられるタイミングが、想起コストの支払いによって変わることはない。

* 想起は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。

* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、その想起能力を使用することはできない。(もっとも、そうしたいとも思わないだろうが。)

賛美

賛美は、単独で攻撃するクリーチャーにボーナスを与える。賛美は『アララの断片』で初めて登場した。

賛美の公式ルールは以下の通り。

702. 82. 賛美/Exalted

702. 82a 賛美は誘発型能力である。「賛美」は「あなたがコントロールするクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」を意味する。

702. 82b クリーチャーが「単独で攻撃する」とは、そのクリーチャーがその戦闘フェイズにおいて唯一の攻撃クリーチャーとして指定されることを意味する。rule 506. 5参照。

* 攻撃クリーチャーとしてちょうど1体のクリーチャーを指定したなら、あなたがコントロールする各パーマネントの賛美能力が（その攻撃クリーチャーが賛美能力を持つなら、それ自体の賛美能力も）誘発する。ボーナスは賛美を持つパーマネントではなく、攻撃クリーチャーに与えられる。最終的に、攻撃クリーチャーはあなたの賛美能力と同じ数の+1/+1修整を受けることになる。

* 賛美能力が誘発するためには、ちょうど1体のクリーチャーで攻撃をする必要がある。たとえば、あなたがクリーチャー1体でプレイヤーを攻撃し、別のクリーチャー1体でプレインズウォーカーを攻撃しても、賛美能力は誘発しない。

* 賛美能力を持つカードの中には、あなたがコントロールするクリーチャーが単独で攻撃したときに誘発する他の能力を持っているものもある。あなたがコントロールするクリーチャーが単独で攻撃するたびに、賛美能力ともう1つの能力の両方が誘発する。

* あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その後1体を除いて他がすべて戦闘から取り除かれたとしても、賛美能力は誘発しない。

* なんらかの効果で、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることがある。それらのクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されていないため、賛美能力に関係しない。それらは賛美能力を誘発しない。（ちょうど1体の攻撃クリーチャーが指定されていたために）すでに賛美能力が誘発されていたなら、攻撃クリーチャーが複数になったとしても、賛美能力は通常通り解決される。

* 賛美能力はブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。

* 賛美による修整はターン終了時まで持続する。なんらかの効果によりあなたのターン中に追加の戦闘フェイズが加えられたなら、最初の戦闘フェイズに単独で攻撃したクリーチャーが得た賛美ボーナスは、新たな戦闘フェイズでも依然として残る。2回目の戦闘フェイズでもクリーチャーが単独で攻撃した場合、賛美能力はすべて再び誘発される。

* 双頭巨人戦では、「単独で攻撃する」とは、チーム全体で唯一の攻撃クリーチャーとして指定されることを意味する。あなたがその攻撃クリーチャーをコントロールしているなら、あなたの賛美能力は誘発するが、チームメイトの賛美能力は誘発しない。

移植

移植は、クリーチャーに移動可能な部品、つまり他のクリーチャーの上に置くことができる+1/+1カウンターを与える。移植は『ディセンション』で初めて登場した。

移植の公式ルールは以下の通り。

702. 57. 移植/Graft

702. 57a 移植は、常在型能力と誘発型能力の両方を意味する。「移植N」は「このパーマネントは、+1/+1カウンターがN個置かれた状態で戦場に出る。」と「他のクリーチャーが1体戦場に出るたび、このパーマネントの上に+1/+1カウンターがある場合、あなたはこのパーマネントの上の+1/+1カウンターを1個、そのクリーチャーの上に移動してもよい。」を意味する。

702. 57b クリーチャーが複数の移植を持つなら、それらはそれぞれ個別に作用する。

* +1/+1 カウンターを移動するかどうかは、移植能力の解決時にあなたが選ぶ。能力の解決が始まると、戦場に出たばかりのクリーチャーに+1/+1 カウンターを置くことに決めても置かないことに決めても、誰もそれに対応することはできない。

* 移植能力は戦場に出たクリーチャーのコントローラーに関係なく誘発する。あなたは対戦相手がコントロールするクリーチャーの上に+1/+1 カウンターを移動することもできる。

* この移植能力はいずれのパーマネントも対象としない。たとえば、被覆を持つクリーチャーの上に+1/+1 カウンターを移動することもできる。

* 移植を持つクリーチャー1体と他のクリーチャー1体が同時に戦場に出たなら、その移植能力は誘発する。移植能力のコントローラーは、同時に戦場に出たもう1体のクリーチャーの上に+1/+1 カウンターを移動してもよい。

* 移植を持つクリーチャーの中には、+1/+1 カウンターが置かれているクリーチャーを対象とする起動型能力も持っているものが多数ある。それは大抵、それ自体を対象とできる。対象とするクリーチャーの上には+1/+1 カウンターが何個置かれていてもよい。対象とするクリーチャーは移植を持っていなくてもよい。

* その種の起動型能力の対象が、その能力が解決される前に+1/+1 カウンターをすべて失ったなら、その能力は不適正な対象として打ち消される。対象としたクリーチャーが、その能力が解決された後に+1/+1 カウンターをすべて失ったとしても、その能力が与えたボーナスを失うことはない。

生体武器

生体武器はファイレクシアに特徴的なメカニズムで、装備品と装備先の体を組み合わせたものである。これは『ミラディン包囲戦』で初めて登場した。

生体武器の公式ルールは以下の通り。

702. 91. 生体武器/Living Weapon

702. 91a 生体武器は誘発型能力である。「生体武器」は「この装備品が戦場に出たとき、黒の0/0の細菌・クリーチャー・トークンを1体戦場に出し、その後これをそれにつける。」を意味する。

* 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールする他のクリーチャー1体につけることができる。何も装備していない細菌・トークンは、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり墓地に置かれる。

頑強

頑強は、クリーチャーを完全に殺すことを困難にする。これは『シャドウムーア』で初めて登場した。

頑強の公式ルールは以下の通り。

702. 78. 頑強/Persist

702.78a 頑強は誘発型能力である。「頑強」は、「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、これの上に－1/－1 カウンターが置かれていなかった場合、これをオーナーのコントロール下で－1/－1 カウンターが1 個置かれた状態で戦場に返す。」を意味する。

* 頑強能力は、そのパーマネントが墓地に置かれた時に誘発する。－1/－1 カウンターを持っていたかどうかを決定するために、最後の情報（そのクリーチャーが戦場に最後にあった時の状態）を用いる。

* +1/+1 カウンターが置かれている頑強を持つクリーチャーの上に、致死ダメージにより破壊されたりタフネスが0 以下になってオーナーの墓地に置かれたりするのに十分な数の－1/－1 カウンターが置かれたなら、頑強は誘発せず、そのカードは戦場に返らない。頑強能力はそのクリーチャーが戦場を離れる直前の状態を参照するので、その時点ではそのクリーチャーの上にはそれらのカウンターがすべてあったからである。

* 頑強を持つクリーチャーがクリーチャーでなくなったとしても、頑強は依然として作用する。

* 頑強能力を持つパーマネントが戦場に戻るとき、それは以前のパーマネントの状態の記憶を持たず関連もしていない新しいオブジェクトである。

* 頑強を持つクリーチャーが（戦闘ダメージや全体除去呪文などで）同時に複数死亡するなら、アクティブ・プレイヤー（現在のターンを進行しているプレイヤー）がまず自分のコントロールする全ての頑強能力を望む順番でスタックに積み、その後ターン順に他のプレイヤーが同様に。スタックに最後に置かれた誘発型能力が、最初に解決される。つまり2 人戦では、非アクティブ・プレイヤーの頑強クリーチャーが先に戦場に戻り、その後でアクティブ・プレイヤーの頑強クリーチャーが戦場に戻るになる。なお、クリーチャーは1 体ずつ戦場に戻る。

増殖

増殖は、プレイヤーやパーマネントのカウンターを増やすキーワード処理である。これは『ミラディンの傷跡』で初めて登場した。

増殖の公式ルールは以下の通り。

701.24. 増殖を行う/Proliferate

701.24a 増殖を行なうとは、カウンターの置かれているパーマネントやカウンターを持つプレイヤーを望む数選び、その後それぞれ、それがパーマネントならその上に置かれているカウンターのうち1 種類を追加でちょうど1 個置き、それがプレイヤーならそのプレイヤーはそのプレイヤーが持つカウンターのうち1 種類を追加でちょうど1 個得ることである。

701.24b これにより選ばれたパーマネントに複数の種類のカウンターが置かれていたなら、どの種類のカウンターを置くのか、またこれにより選ばれたプレイヤーが複数の種類のカウンターを持っていたなら、どの種類のカウンターを得るのかは、増殖を行うプレイヤーが選ぶ。

701.24c 双頭巨人戦では、増殖を行なうとは、カウンターの置かれているパーマネントやカウンターを持つチームを望む数選び、その後それぞれ、それがパーマネントならその上に置かれているカウンターのうち1 種類を追加でちょうど1 個置き、それがチームならそのチームはそのチームが持つカウンターのうち1 種類を追加でちょうど1 個得ることである。rule 810 [「双頭巨人戦」変種ルール] 参照。

* あなたはカウンターを持つプレイヤーなら誰でも選ぶことができる。あなた自身を選ぶこともできる。

* あなたはカウンターが置かれているパーマネントならどれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールするものを選ぶこともできる。しかし、戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターが置かれていたとしても選ぶことはできない。たとえば、待機状態のカードやスタックにある《稲妻の嵐》を選ぶことはできない。

* あなたはカウンターの置かれているパーマネントやカウンターを持つプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。カウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」は0（ゼロ）でもよい。パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。

* これにより選ばれたパーマネントに複数の種類のカウンターが置かれていたとしても、そのパーマネントの上に新たに置かれるカウンターは1個のみである。

* 増殖能力はいずれのパーマネントやプレイヤーも対象としない。たとえば、対戦相手がコントロールする呪禁を持つクリーチャーの上に置かれた-1/-1カウンターを増やしたり、呪禁を持つ対戦相手の毒カウンターを増やしたりできる。

* プレイヤーは、その効果に「増殖を行う」という指示を含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ時点では、もう対応することはできない。

萎縮

萎縮を持つ発生源からクリーチャーに与えられたダメージは極めて厄介である。萎縮は『シャドウムーア』で初めて登場した。

萎縮の公式ルールは以下の通り。

702.79. 萎縮/Wither

702.79a 萎縮は常在型能力である。「萎縮」を持つ発生源からクリーチャーに与えられるダメージを、そのクリーチャーは負わない。そうではなく、そのダメージの点数に等しい数の-1/-1カウンターをそのクリーチャーの上に置く。rule 119.3参照。

702.79b 効果によってパーマネントがダメージを与える前にそのパーマネントが戦場を離れたなら、それが萎縮を持っていたかどうかは最後の情報によって決める。

702.79c 萎縮のルールは、萎縮を持つオブジェクトがどの領域からダメージを与えるかに関係なく機能する。

702.79d 1つのオブジェクトに複数の萎縮能力があっても意味はない。

* 萎縮の効果はすべてのダメージに適用される。戦闘ダメージのみではない。

* クリーチャーの上に置かれた-1/-1カウンターは永続的に残る。これは、そのクリーチャーが再生したり、そのターンが終了したりしても取り除かれない。

* 萎縮を持つ発生源からのダメージは依然としてダメージであり、他のダメージに関するすべてのルールに従う。それを軽減したり移し替えたりできる。与えられたダメージに適用される他の能力、たとえば絆魂や接死も、通常通りに作用する。

* 萎縮を持つ発生源からのダメージは、プレイヤーやプレインズウォーカー（ただしクリーチャーでもあるプレインズウォーカーを除く）には通常通りに影響する。

混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボル

混成マナ・シンボルは、そのコストを2色のどちらでも支払えることを意味する。たとえば、{W/U}は{W}でも{U}でも支払うことができる。これは青マナ・シンボルでも白マナ・シンボルでもある。

単色混成マナ・シンボルは、そのコストをその色のマナ1点か任意の色のマナ2点で支払えることを意味する。たとえば、{2/G}は{2}でも{G}でも支払うことができる。これは緑マナ・シンボルである。

ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのコストをその色のマナ1点か2点のライフで支払えることを意味する。ファイレクシア・マナ・シンボルの見た目は、5色のうちいずれか1色を背景とした丸にファイレクシアの紋章（縦線の入った丸）が描かれたもので、マナの5色のうち1色に対応している。たとえば、{G/P}は{G}でも2点のライフでも支払うことができる。これは緑マナ・シンボルである。

* カードの点数で見たマナ・コストを計算するとき、各混成マナ・シンボルは1とし、各ファイレクシア・マナ・シンボルも1とする。各単色混成マナ・シンボルは2とする。

* これらのいずれかのシンボルをコストに含む呪文を唱えたり能力を起動したりする際に、各シンボルをどのように支払うのかを選ぶ。

* あなたのライフが1点以下であるなら、あなたはファイレクシア・マナ・シンボルのために2点のライフを支払うことはできない。

* ファイレクシア・マナはマナの色ではない。ファイレクシア・マナというものをマナ・プールに加えることはできない。

カード別注釈

《圧倒する暴走》

{3} {G} {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ブルを得るとともに+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中のパワーの最大値に等しい。

* Xの値は、《圧倒する暴走》の解決時にあなたがコントロールするクリーチャーのパワーを参照して決定する。

* あなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値が負の値であれば、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーとタフネスは減少する。たとえば、《圧倒する暴走》の解決時に、あな

たが－2/3と－3/1であるクリーチャー2体をコントロールしていたなら、それらのクリーチャーはターン終了時まで－2/－2の修整を受ける。

《戦誉の天使》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 天使

4/4

飛行

賛美（あなたがコントロールするクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは＋1/＋1の修整を受ける。）

あなたがコントロールするクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。絆魂を持つクリーチャーが単独で攻撃しても、《戦誉の天使》の能力によってあなたが得るライフが増えることはない。

《印章の祝福》

{G} {W}

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、あなたがコントロールする他のクリーチャーは＋1/＋1の修整を受ける。

* 《印章の祝福》が解決される前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、《印章の祝福》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって他のクリーチャーが＋1/＋1の修整を受けることもない。

* 《印章の祝福》が対象とするのは、クリーチャー1体のみである。あなたがコントロールする他のクリーチャーはこの呪文の対象ではない。それらは、《印章の祝福》の適正な対象にできないもの（たとえば、プロテクション（緑）かプロテクション（白）を持っているもの）であっても、依然として＋1/＋1の修整を受ける。

《ウラモグの破壊者》

{8}

クリーチャー — エルドラージ

8/8

滅殺2（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネントを2つ生け贄に捧げる。）
毎ターン、ウラモグの破壊者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に、《ウラモグの破壊者》がタップ状態だったり、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たり、それをターンの開始時から続けてコントロールしていなかったりするなら、それは攻撃しない。《ウラモグの破壊者》が攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いを強制されることはないので、《ウラモグの破壊者》で攻撃しなくてもよい。

* ターン1回に複数の戦闘フェイズがあるなら、《ウラモグの破壊者》が攻撃を強制されるのは、攻撃が可能な戦闘フェイズのうち最も早いもののみである。

《エメリアの盾、イオナ》
{6} {W} {W} {W}
伝説のクリーチャー — 天使
7 / 7

飛行
エメリアの盾、イオナが戦場に出るに際し、色を1色選ぶ。
あなたの対戦相手は選ばれた色の呪文を唱えられない。

* 《エメリアの盾、イオナ》の3つ目の能力は、インスタント・呪文やソーサリー・呪文のみでなく、パーマナント・呪文（アーティファクト・呪文、クリーチャー・呪文、エンチャント・呪文、プレインズウォーカー・呪文）にも影響する。土地や、選ばれた色のパーマナントの能力には影響しない。

* 色が選ばれた後には、対戦相手が対応してその色の呪文を唱えることはできない。たとえば、選ばれた色が黒なら、対戦相手が《破滅の刃》を唱えて《エメリアの盾、イオナ》を破壊することはできない。

《オパールモックス》
{0}
伝説のアーティファクト
金属術 - {T}：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。この能力は、あなたが3つ以上のアーティファクトをコントロールしているときにのみ起動できる。

* あなたが《オパールモックス》1つと他のアーティファクト1つをコントロールしているときに、《オパールモックス》がもう1つあなたのコントロール下に入ったなら、あなたがどちらかの《オパールモックス》のマナ能力を起動できるようになる前に、「レジェンド・ルール」によって《オパールモックス》のうち1つをオーナーの墓地に置くことになる。

《オルゾヴァの幽霊議員》
{W} {W} {B} {B}
伝説のクリーチャー — スピリット
4 / 4
オルゾヴァの幽霊議員が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。
{1}、クリーチャーを1体生け贄に捧げる：オルゾヴァの幽霊議員を追放する。次の終了ステップの開始時に、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《オルゾヴァの幽霊議員》の1つ目の能力の適正な対象が存在しない（たとえば、すべての対戦相手が呪禁を持っている場合）なら、それはスタックから取り除かれ、効果は発生しない。よって1点のライフを得ることもない。

* 《オルゾヴァの幽霊議員》の起動型能力を、それ自体を生け贄に捧げて起動すると、それは追放されるのではなく墓地に行くことになる。

* 《オルゾヴァの幽霊議員》が追放されるとき、それについていたオーラや装備品はずれ、それに置かれていたカウンターは取り除かれる。それが戦場に戻るときには、アンタップ状態で、それが戦場にあった最後のときとは関係のない新たなパーマナントとして戻る。

* 《オルゾヴァの幽霊議員》の最後の能力により終了ステップに《オルゾヴァの幽霊議員》を追放したなら、それは次のターンの終了ステップの開始時に戦場に戻る。

《解放された者、カーン》

{7}

プレインズウォーカー — カーン

6

+4: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札にあるカードを1枚追放する。

-3: パーマネント1つを対象とし、それを追放する。

-14: 解放された者、カーンにより追放された、オーラでないパーマネント・カードをすべて追放したまま、ゲームを再び開始する。その後、それらのカードをあなたのコントロール下で戦場に出す。

* 《解放された者、カーン》の1つ目と3つ目の能力は関連している。同様に、《解放された者、カーン》の2つ目と3つ目の能力も関連している。《解放された者、カーン》の1つ目または2つ目の能力によって追放されたカードのみが、ゲームを再び開始するときに追放領域に残る。

* 《解放された者、カーン》の3つ目の能力によってゲームを再び開始するには、現在のゲームを即座に終了する。そのゲームに参加していたプレイヤーは即座に新しいゲームを開始する。《解放された者、カーン》の3つ目の能力によって、いずれのプレイヤーも、元のゲームに勝ったり負けたり引き分けにならなかったりしない。

* 多人数戦（3人以上のプレイヤーが参加して開始されるゲーム）では、《解放された者、カーン》の3つ目の能力によってゲームが再び開始される以前にゲームから除外されていたプレイヤーは、新しいゲームに加わらない。

* ゲームを再び開始させた能力をコントロールしていたプレイヤーが、新しいゲームの開始プレイヤーである。新しいゲームは、ゲームを普通に始めるように始める。

各プレイヤーは自分のデッキを切り直す（ただし《解放された者、カーン》の能力によって追放領域に残っているカードは除く）。

各プレイヤーのライフ総量は20点（または、プレイしているフォーマットの初期ライフ総量）になる。

各プレイヤーはカードを7枚ずつ引いて手札とする。マリガンを行うことも認められる。

プレイヤーは、ゲーム開始時の手札にある「大長」や「力線」のようなカードに基づく処理を行ってもよい。

* ゲーム開始時の手順が完了したあと、新しいゲームの最初のターンが始まる前に、《解放された者、カーン》の3つ目の能力が解決され終わり、追放領域に残されていたカードを戦場に出す。それにより誘発型能力が誘発するなら、それらの能力は最初のアップキープ・ステップの開始時にスタックに置かれる。

* 《解放された者、カーン》の3つ目の能力によって戦場に出されたクリーチャーは、最初のターンの開始時から続けてそれらのコントローラーのコントロール下にあったことになる。それらは最初のターンに攻撃できるし、コストに{T}を含むそれらの起動型能力を最初のターンに起動することもできる。

* 《解放された者、カーン》の3つ目の能力によって戦場に出されたパーマネントであって、タップ状態で戦場に出たものは、それらのコントローラーの最初のアンタップ・ステップにアンタップする。

* ゲームを再び開始することになった元のゲームでの処理は、新しいゲームには適用しない。たとえば、あなたが元のゲームで《斑点の殴打者》からダメージを与えられていたとしても、その「あなたはライフを得られない。」という効果は新しいゲームに持ち越されない。

* プレイヤーは新しいゲームでは、元のゲームで持っていた毒カウンターや紋章を持たない。

* 統率者戦では、プレイヤーは、自分のデッキを切り直す前に自分の統率者を統率領域に置く。

* プレイヤーが自分の統率者を統率領域から唱えた回数は0回に戻る。また、各統率者がプレイヤーに与えた戦闘ダメージの総量も0点に戻る。

* いずれかのプレイヤーの統率者が《解放された者、カーン》によって追放されていて、ゲームが再度開始されたなら、その統率者はゲーム開始時に統率領域に置かれない。それは、《解放された者、カーン》の3つ目の能力が解決され終わる際、戦場に出す。それは引き続き、そのオーナーの統率者である。

* 影響範囲限定選択ルールを用いる多人数戦では、この能力のコントローラーの影響範囲内にいるプレイヤーのみでなく、全プレイヤーが影響を受けゲームを再び開始する。

《鏡の精体》

{2} {W}

クリーチャー — 多相の戦士

1 / 1

多相（このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。）

{X}：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の基本のパワーとタフネスはX/Xになるとともにそれらはすべてのクリーチャー・タイプを得る。

* 《鏡の精体》の能力が解決された後で戦場に出た、あるいはあなたのコントロール下に入ったクリーチャーは影響を受けない。

* 《鏡の精体》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《鏡の精体》の能力が解決した後に適用されるパワーとタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

* 《栄光の頌歌》の効果など、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なくこのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《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する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体戦場に出す。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。

* このトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。詳しくは後述する）。また、それに加えて速攻を持つ。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、それ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、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に影響されているかどうかはコピーされない。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている（たとえば、《黙示録のハイドラ》）なら、Xは0である。

* この能力の解決時に、コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、コピー元のクリーチャーが《クローン》である場合）なら、このトークンはそのクリーチャーがコピーしているもののコピーとして戦場に出る。また、それに加えて速攻を持つ。

* 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効果が記すそのトークンの当初の特性をコピーする。また、それに加えて速攻を持つ。

* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も作用する。（ただし、このトークンは唱えられていないので、これが烈日を持つクリーチャーのコピーであっても、+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出ることはない。）

* コピー元のクリーチャーがキッカーされていても、このトークンはキッカーされていない。

* 生け贄に捧げるよう指示された時点であなたがこのトークンをコントロールしていなかった場合、このトークンはそのまま永続的に戦場に残る。

* 《鏡割りのキキジキ》の起動型能力がターンの終了ステップに解決すると、このトークンは次のターンの終了ステップの開始時に生け贄に捧げられる。

* このトークンがスタックに置かれた遅延誘発型能力によって生け贄に捧げられなかった（たとえば、《虚空粘》によって）なら、それは永続的に戦場に残る。それは速攻を持ち続ける。

* 他のクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、このトークンのコピーとして戦場に出るなら、そのクリーチャーは速攻を持つが、あなたはそれを生け贄に捧げない。逆に、《鏡割りのキキジキ》の能力が（《倍増の季節》が作成するような）置換効果によって単体のクリーチャーをコピーしたトークンを複数生成するなら、あなたはそれらをすべて生け贄に捧げる。

《欠片の双子》

{2} {R} {R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは「{T}：このクリーチャーのコピーであるトークンを1体戦場に出す。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、それを追放する。」を持つ。

* 《欠片の双子》は、エンチャントされているクリーチャーに起動型能力を付与する。それを起動できるのは、そのクリーチャーのコントローラーである。（それは、このオーラのコントローラーとは異なるかもしれない。）トークンを得るプレイヤーも、そのクリーチャーのコントローラーである。

* このトークンはエンチャントされている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（ただし、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。詳しくは後述する）。それに加えて速攻を持つ。エンチャントされている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、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、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に影響されているかどうかはコピーされない。特に、エンチャントされているクリーチャーに《欠片の双子》が付与した能力をコピーしない。

* エンチャントされているクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている（たとえば、《黙示録のハイドラ》）なら、Xは0である。

* この能力の解決時に、エンチャントされているクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、コピー元のクリーチャーが《クローン》である場合）なら、このトークンはエンチャントされているクリーチャーがコピーしているもののコピーとして戦場に出る。それに加えて速攻を持つ。

* エンチャントされているクリーチャーがトークンであるなら、新しいトークンは、そのトークンを戦場に出した効果が記すそのトークンの当初の特性をコピーする。それに加えて速攻を持つ。

* エンチャントされているクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。エンチャントされているクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も作用する。（ただし、このトークンは唱えられていないので、これが烈日を持つクリーチャーのコピーであっても、+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出ることはない。）

* エンチャントされているクリーチャーがキッカーされていても、このトークンはキッカーされていない。

* あなたがこの能力を起動したあと、能力が解決される前にエンチャントされているクリーチャーが戦場を離れたとしても、あなたは依然としてトークンを得る。エンチャントされているクリーチャーが最後に戦場にあった時の状態（特に、それがそれ自体であったのか、何か別のものをコピーしていたのか）を参照して、トークンが何になるかを定める。

* 次の終了ステップの開始時に、その時点でのトークンのコントローラーに関係なく、また《欠片の双子》やエンチャントされているクリーチャーがその時点で戦場にあるかどうかにも関係なく、このトークンは追放される。

* 能力がターンの終了ステップに起動されたなら、このトークンは次のターンの終了ステップの開始時に追放される。

* このトークンがスタックに置かれた遅延誘発型能力によって追放されなかった（たとえば、《虚空粘》の働きによって）なら、それは永続的に戦場に残る。それは速攻を持ち続ける。

* 他のクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、このトークンのコピーとして戦場に出た場合、そのクリーチャーは速攻を持つが、あなたはそれを追放しない。ただし、《欠片の双子》がエンチャン

トされているクリーチャーに付与する能力が（《倍增の季節》がもたらすような）置換効果によって単体のクリーチャーをコピーしたトークンを複数生み出す場合、あなたはそれらをすべて追放する。

《硬鎧の群れ》

{G}

クリーチャー — 昆虫

1 / 1

あなたのアップキープの開始時に、あなたが5つ以上の土地をコントロールしている場合、硬鎧の群れの上に+1/+1カウンターを4個置く。

* 《硬鎧の群れ》の能力には「場合」と書かれている。これは「場合のルール」と呼ばれ、あなたのアップキープが開始する時点であなたが5つ以上の土地をコントロールしていないならこの能力は初めから誘発せず、その後その解決時にあなたが土地を5つ未満しかコントロールしていなかったならこの能力は何もしないということを意味する。

《概念の群れ》

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

伝説のクリーチャー — エレメンタル

5 / 5

警戒、トランブル、速攻

{W} {U} {B} {R} {G} : あなたの墓地にあるエレメンタル・カード1枚を対象とする。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

* 《概念の群れ》の最後の能力によってエレメンタル・カードを唱えたなら、そのカードの他の代替コスト（たとえば、想起コスト）を支払うことはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、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、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。

《ガラス塵の大男》

{3} {W} {U}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3 / 4

他のアーティファクトが1つ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、ガラス塵の大男は+1/+1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。

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

* 《ガラス塵の大男》がブロックされた後にアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出ても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。

《軋み森のしもべ》

{1} {B/G} {B/G} {B/G}

クリーチャー — ホラー

2 / 2

あなたがコントロールする他の黒のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。
あなたがコントロールする他の緑のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。
あなたのアップキープの開始時に、あなたは黒であり緑である1/1の蟲・クリーチャー・トークンを1体戦場に出してもよい。

* 《軋み森のしもべ》が生成する蟲・トークンのような、黒であり緑でもあるクリーチャーは、最初の2つの能力両方の恩恵により+2/+2の修整を受けることになる。

《キマイラ的大群》

{X}

アーティファクト

キマイラ的大群は、蓄積カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

{1}：ターン終了時まで、キマイラ的大群は「このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれその上に置かれている蓄積カウンターの総数に等しい。」を持つ構築物・アーティファクト・クリーチャーになる。

* 《キマイラ的大群》がクリーチャーになっている間にそれに置かれている蓄積カウンターの数が変わったなら、それに応じてパワーとタフネスが変わる。

* 《キマイラ的大群》に蓄積カウンターが置かれていないときに最後の能力を起動したなら、それは0/0のクリーチャーになり、（何か他の理由でタフネスが増えていないかぎり）状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

* 《キマイラ的大群》がすでにクリーチャーになっているときに最後の能力を起動すると、そのパワーやタフネスを他の値に設定する効果は上書きされる。しかし、パワーやタフネスを直接設定するのではなく修整する効果は依然として適用される。

* たとえば、蓄積カウンターが3個置かれている《キマイラ的大群》の最後の能力を起動し、その能力の解決後に、それを対象として《巨大化》を唱えたとする。それは6/6になる。その後、それを対象として《縮退》（「クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが1/1になる。」）が唱えられたとする。《縮退》が解決されると、《キマイラ的大群》は4/4になる。《キマイラ的大群》の最後の能力をもう一度起動すると、それはターン終了時まで再び6/6になる。

《吸血鬼の裂断者》

{B}

クリーチャー — 吸血鬼・戦士

2/2

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人のライフが10点以下でないかぎり、あなたは1点のライフを失う。

* 対戦相手1人のライフが10点以下かどうかは、この能力の解決時にチェックする。

《急送》

{W}

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。

金属術 — あなたが3つ以上のアーティファクトをコントロールしているなら、そのクリーチャーを追放する。

* あなたが《急送》の解決時に3つ以上のアーティファクトをコントロールしているなら、そのクリーチャーをタップし、その後それを追放する。

《求道者テゼレット》

{3} {U} {U}

プレインズウォーカー — テゼレット

4

+1: アーティファクトを最大2つまで対象とし、それらをアンタップする。

—X: あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストがX以下のアーティファクト・カードを1枚探し、それを戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。

—5: ターン終了時まで、あなたがコントロールするアーティファクトは基本のパワーとタフネスが5/5のアーティファクト・クリーチャーになる。

* 1つ目の能力は、何も対象としないか、アーティファクト1つを対象とするか、アーティファクト2つを対象とするか、いずれかが可能である。あなたはそれを何も対象とせずに起動して、《求道者テゼレット》の上に忠誠カウンターを1個置くことができる。

* 2つ目の能力は、能力を起動するときにXの値を選ぶ。能力が解決されるまでライブラリーの中を見てはいけない。（つまりあなたは、ライブラリーの中を見て、どのアーティファクトにするかを決めて、それからXの値を選ぶということはできない。）《求道者テゼレット》に置かれている忠誠カウンターの個数よりも大きいXの値を選ぶことはできない。

* 3つ目の能力は、すでにクリーチャーであるものも含め、あなたがコントロールするすべてのアーティファクトに影響する。

* 3つ目の能力の影響を受けるあなたがコントロールするアーティファクトの、他のタイプやサブタイプや特殊タイプはすべて残る。

* 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。

* 3つ目の能力がすでにクリーチャーであったアーティファクトに影響するなら、この能力は、その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、それまであった効果を上書きする。3つ目の能力の解決後に適用が開始される、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効果は、この効果を上書きする。

* 《栄光の頌歌》の効果など、あなたがコントロールするクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なくこのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《巨森の鳶》

{G}

インスタント

キッカー {G} (あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で {G} を支払ってもよい。)

クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それはあなたの対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象にならない。巨森の鷲がキッカーされたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは +4/+4 の修整を受ける。

* これは呪禁と同じではない。たとえば、対戦相手のクリーチャーを対象として唱えたなら、対戦相手はそのクリーチャーを呪文や能力の対象にできない。

《きらめく鷹の偶像》

{2}

アーティファクト

他のアーティファクトが 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「ターン終了時まで、きらめく鷹の偶像は飛行を持つ 2/2 の鳥・アーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでよい。

{W} : ターン終了時まで、きらめく鷹の偶像は飛行を持つ 2/2 の鳥・アーティファクト・クリーチャーになる。

* 《きらめく鷹の偶像》がすでにクリーチャーになっているときにいずれかの能力が解決されると、そのパワーやタフネスを他の値に設定する効果は上書きされる。しかし、パワーやタフネスを直接設定することなく修整する効果は依然として適用される。

* たとえば、あなたが《きらめく鷹の偶像》の最後の能力を起動し、その能力の解決後に、それを対象として《巨大化》を唱えたとする。それは 5/5 になる。その後、それを対象として《縮退》（「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが 1/1 になる。」）が唱えられたとする。《縮退》が解決されると、《きらめく鷹の偶像》は 4/4 になる。《きらめく鷹の偶像》の最後の能力をもう一度起動すると、それはターン終了時まで再び 5/5 になる。

《銀白のスフィンクス》

{2} {U} {U}

クリーチャー — スフィンクス

4/3

飛行

金属術 - {U} : 銀白のスフィンクスを追放する。次の終了ステップの開始時に、これをあなたのコントロール下で戦場に戻す。この能力は、あなたが 3 つ以上のアーティファクトをコントロールしているときにのみ起動できる。

* 《銀白のスフィンクス》の能力が起動されたなら、解決前にあなたが 3 つ以上のアーティファクトをコントロールしていない状態になったとしても、能力は通常通りに解決され、《銀白のスフィンクス》を追放する。同様に、次の終了ステップの開始時にあなたがコントロールしているアーティファクトの数に関係なく、《銀白のスフィンクス》は戦場に戻る。

* 《銀白のスフィンクス》の金属術能力により終了ステップに《銀白のスフィンクス》を追放したなら、それは次のターンの終了ステップの開始時に戦場に戻る。

* 他のプレイヤーがオーナーである《銀白のスフィンクス》のコントロールを一時的に得て、その金属術能力をあなたが起動したなら、それはあなたのコントロール下で戦場に戻る。あなたは、それを永続的にコントロールすることになる。

《くぐつ師の徒党》

{3} {B} {B}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

3/2

飛行

くぐつ師の徒党が戦場に出たとき、対戦相手の墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。それは速攻を得る。次のあなたの終了ステップの開始時に、それを追放する。

頑強（このクリーチャーが死亡したとき、これの上に－1/－1カウンターが置かれていなかった場合、これを－1/－1カウンターが1個置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。）

#訂正# カードには「次の終了ステップの開始時に」と印刷されているが、これは誤りである。正しくは、「次のあなたの終了ステップの開始時に」追放する。

《苦悩火》

{X} {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。苦悩火はそれにX点のダメージを与える。

Xが5以上であるなら、苦悩火は呪文や能力によって打ち消されず、このダメージは軽減できない。

* 《苦悩火》は、あなたが実際に支払ったマナの点数ではなく、あなたがXとして選んだ値を参照する。

* 《苦悩火》は、Xの値に関係なく、呪文を対象としてそれを打ち消すような呪文や能力（たとえば《差し戻し》）の対象になり得る。Xが5以上なら、それらの呪文は依然として解決され、その《苦悩火》を打ち消すという効果は何もしない。それらの呪文が持つ他の効果は通常通り作用する。たとえば、Xの値が5以上なら、《差し戻し》は《苦悩火》を打ち消すこともオーナーの手札に戻すこともしないが、《差し戻し》のコントローラーは依然としてカードを1枚引く。

* 《苦悩火》の能力は、その対象が（たとえば、プロテクション（赤）を得たことによって）不適正な対象になったためにゲームのルールにより打ち消されることを妨げない。

《苦悶のねじれ》

{U} {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。

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－0/－3の修整を受ける。

* 対象とする両クリーチャーは、同じクリーチャーでもよい。もちろん異なるクリーチャーでもよい。

* 異なるクリーチャー2体を対象としていて、《苦悶のねじれ》が解決される前に一方の対象が不適正な対象になったなら、《苦悶のねじれ》は依然として残った適正な対象に影響を与える。ただし、適正な対象に適用する効果を変更することはできない。たとえば、後者の対象が不適正になったからといって、その後で前者の対象が－3/－0の代わりに－0/－3の修整を受けることはできない。

《煙束ね》

{1} {R}

クリーチャー — エレメンタル・シャーマン

1 / 1

{T}：あなたのマナ・プールに、望む色の組み合わせのマナ2点を加える。このマナは、エレメンタル・呪文を唱えるためか、エレメンタルの能力を起動するためにのみ使用できる。

* マナ2点は、同じ色のマナ2点でも、異なる2色のマナ各色1点ずつでもよいが、無色のマナにはできない。

* このマナは、エレメンタル・呪文を唱える際の代替コスト（たとえば、想起コスト）や追加コストの支払いに使用することができる。その呪文のマナ・コストの支払いに限定されるものではない。

* このマナは、戦場に出ていないエレメンタルの発生源の能力を起動するために使用することはできない。

《外科的摘出》

{B/P}

インスタント

（{B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。）

いずれかの墓地にある基本土地・カードでないカード1枚を対象とする。そのオーナーの墓地と手札とライブラリーから、そのカードと同じ名前を持つカードを望む枚数探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

* あなたは、対象としたカード自体を含め、対象としたカードと同じ名前を持つカードの一部または全部を、それがあった領域に残してもよい。

《拘引》

{2} {W}

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。いくつかのキーワードは起動型能力である。それらは注釈文にコロンを含む。

《狡知》

{3} {U} {U} {U}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

6 / 6

狡知は3体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。

あなたがコントロールする呪文や能力が呪文を打ち消すなら、代わりにその呪文を追放する。あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

狡知がいずれかの領域から墓地に置かれたとき、これをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

* 《狡知》をブロックしていたクリーチャー1体以上が何らかの理由によりブロックを止めても、《狡知》のブロック状態が変わることはない。

* 《狡知》の2つ目の能力は、呪文の打ち消しを、呪文の追放とそれを即座にマナ・コストを支払うことなく唱える機会に置換する。この能力の解決に際しあなたがその呪文を唱えないことを選ぶ（または、適正なターゲットがないなどの理由により唱えることができない）なら、それは追放されたままになる。その呪文を打ち消した呪文または能力に追加の効果があつたなら、その後でその解決を続ける。

* すでに（マナ・コストを支払わずに唱えるという）代替コストを使用してその呪文を唱えているので、あなたはそれ以上他の代替コストを支払うことはできない。たとえば、そのカードの変異能力を使用してそれを裏向きに唱えることはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

* 追放したカードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、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。

* あなたがコントロールする呪文や能力が「打ち消されない」という呪文を打ち消そうとしても、それを打ち消すことはできない。その結果、その呪文は打ち消されないので、《狡知》の能力は効果がない。その呪文は通常通り解決される。

* 最後の能力は、《狡知》がいずれかの領域からオーナーの墓地に置かれたときに誘発する。戦場から墓地に置かれたときにかぎらない。この能力は墓地から誘発する。たとえば、《狡知》が予示され、その後死亡したなら、最後の能力が誘発する。

* その最後の能力が解決される前に《狡知》が墓地を離れたなら、ライブラリーを切り直さない。

《粉々》

{1} {R}

インスタント

アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。粉々はそのアーティファクトのコントローラーに3点のダメージを与える。

* 《粉々》が解決される前にそのアーティファクトが不適正な対象になっていたなら、《粉々》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってダメージを与えることもない。

《錆びた秘宝》

{4}

アーティファクト

金属術 — あなたが3つ以上のアーティファクトをコントロールしているかぎり、錆びた秘宝は5/5のゴーレム・アーティファクト・クリーチャーである。

* 《錆びた秘宝》が戦場に出る時点で、あなたが（《錆びた秘宝》自体を含めて）3つ以上のアーティファクトをコントロールしているなら、クリーチャーが1体戦場に出るたびに誘発する能力が誘発する。

* 《錆びた秘宝》が攻撃できるかどうかの判断は、そのパーマネント自体があなたのコントロール下にあつた期間に注目する。それがクリーチャーになっていた期間ではない。特に、あなたが《錆びた秘宝》をターンの開始時から続けてコントロールしていて、そのターンの途中に《錆びた秘宝》がクリーチャーになったなら、それで攻撃できる。

* 《錆びた秘宝》が戦闘の最中にクリーチャーでなくなった（たとえば、あなたが1つ以上のアーティファクトのコントロールを失った場合）なら、それは戦闘から取り除かれ、戦闘ダメージを与えたり与えられたりしない。《錆びた秘宝》がブロックしていたクリーチャーは、ブロックされたままである。《錆びた秘宝》が攻撃クリーチャーであったなら、それはタップされたままである。その戦闘フェイズ中にあなたが再びアーティファクト3つ以上をコントロールしている状態になっても、戦闘に戻ることはない。

《サラカーの呪文刃》

{1} {U} {U}

クリーチャー — サラカー

2 / 1

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、あなたはサラカーの呪文刃の上に蓄積カウンターを1個置いてよい。

サラカーの呪文刃がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードをX枚引いてもよい。Xはこれの上に置かれている蓄積カウンターの総数に等しい。

* 《サラカーの呪文刃》の2つ目の能力の解決時に、あなたは、これの上に置かれている蓄積カウンター1個につき1枚のカードを引くか、まったくカードを引かないか、いずれかである。

* 《サラカーの呪文刃》が2つ目の能力の解決時に戦場になければ、Xの値は、これが戦場を離れた時にこれの上に置かれていた蓄積カウンターの数によって決定する。

《萎れ葉のしもべ》

{1} {G/W} {G/W} {G/W}

クリーチャー — エルフ・騎士

4 / 4

あなたがコントロールする他の緑のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールする他の白のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

対戦相手がコントロールする呪文や能力によって、あなたが萎れ葉のしもべを捨てるなら、これをあなたの墓地に置く代わりに戦場に出す。

* 緑であり白でもあるクリーチャーは最初の2つの能力両方の恩恵により+2/+2の修整を受けることになる。

* 《萎れ葉のしもべ》の最後の能力はスタックを使わないため、これに対応することはできない。

* 最後の能力によってあなたが《萎れ葉のしもべ》を戦場に出したなら、あなたがカードを捨てることを参照する呪文や能力にとっては、それは依然として《萎れ葉のしもべ》を捨てたことになる。

《屍からの発生》

{B} {G}

エンチャント

{2} : いずれかの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 対象としたカードがこの能力が解決される前に墓地を離れたなら、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって苗木・トークンを得ることもない。

《屍滑り》

{1} {B} {B}

クリーチャー — エレメンタル

1 / 4

萎縮（これはクリーチャーに－1／－1カウンターでダメージを与える。）

対戦相手がコントロールする－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、あなたは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。

* クリーチャーが誰の墓地に置かれるかは関係ない。クリーチャーが死亡した時に、それを対戦相手がコントロールしていたという点が重要である。

* クリーチャーが戦場から墓地に置かれる時に、－1／－1カウンターが1個以上置かれていれば、いくつ置かれていたかは関係ない。

* ＋1／＋1カウンターが置かれているクリーチャーの上に－1／－1カウンターが置かれた結果、致死ダメージを負っている状態になったりタフネスが0以下になったりしたなら、それをあなたのコントロール下で戦場に戻すことができる。それは、《屍滑り》の誘発型能力はそのクリーチャーが戦場を離れる直前の状態を参照するので、その時点ではそのクリーチャーの上にはそれらのカウンターがすべてあったからである。

* そのカードは、－1／－1カウンターが置かれていない状態で戦場に戻る（他の効果によってそれが置かれた状態で戦場に出るのでないかぎり）。

《使徒の祝福》

{1} {W/P}

インスタント

（{W/P}は{W}でも2点のライフでも支払うことができる。）

あなたがコントロールする、アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。アーティファクトか色1色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた性質）を得る。

* あなたは、対象としたアーティファクトかクリーチャーが何に対するプロテクションを得るのかを、《使徒の祝福》の解決時に選ぶ。それが選ばれた時点では、あなたが選んだものに対するプロテクションをそのクリーチャーが得ることに、もう対戦相手が対応することはできない。

* オーラにエンチャントされているクリーチャーがそのオーラの色に対するプロテクションを得たなら、そのオーラははずれて、オーナーの墓地に置かれる。装備しているクリーチャーがアーティファクトに対するプロテクションを得たなら、それにつけられていた装備品はすべてははずれて、戦場に残る。

《焼却》

{1} {R}

インスタント

焼却は呪文や能力によって打ち消されない。

白か青のクリーチャー1体を対象とする。焼却はそれに5点のダメージを与える。このダメージは軽減できない。

* 《焼却》は、（《差し戻し》のような）呪文を打ち消す呪文や能力の対象となり得る。それらの呪文や能力は解決されるが、《焼却》を打ち消すという効果は何もしない。それらの呪文や能力が持つ他の効果は通常通り作用する。たとえば、《差し戻し》は《焼却》を打ち消すこともオーナーの手札に戻すこともしないが、《差し戻し》のコントローラーは依然としてカードを1枚引く。

* 《焼却》の能力は、その対象が（たとえば、プロテクション（赤）を得たことによって）不適正な対象になったためにゲームのルールにより打ち消されることを妨げない。

* 対象としたクリーチャーに影響する軽減効果を生成するような呪文は、依然として唱えることができる。対象としたクリーチャーに影響する軽減効果を作成するような能力も、依然として起動することができる。しかし、ダメージ軽減の盾（《焼却》が唱えられる以前に作られたものも含む）は、《焼却》が与えるダメージには効果がない。その種の軽減効果に追加の効果があるなら、その追加の効果は（可能であれば）依然として作用する。

* 対象としたクリーチャーに与えられるダメージが常在型能力によって軽減されとしても、《焼却》が与えるダメージの軽減には失敗する。その能力に、軽減したダメージの点数に関係のない追加の効果があるなら、その追加効果は依然として作用する。それは《焼却》の解決時に1回適用される。

* 「軽減」という語を用いずにダメージを置換したり移し替えたりする効果は、《焼却》の影響を受けず通常通り作用する。

* 《焼却》によってクリーチャーに致死ダメージが与えられたとしても、それは依然として再生できる。そうしたなら、それが負っているダメージは取り除かれる。

《神聖の力線》

{2} {W} {W}

エンチャント

神聖の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたは呪禁を持つ。（あなたは、あなたの対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象にならない。）

* あなたの「ゲーム開始時の手札」とは、あなたがマリガンをそれ以上行わずそれでゲームを始めると決定した手札である。

* すべてのプレイヤーのゲーム開始時の手札が決まったあと、開始プレイヤーの手札に「力線」があるなら、そのプレイヤーはそれらの一部または全部を戦場に出してもよい。続いて、他のプレイヤーがターン順にそれぞれ同様のことを行う。

* 戦場に出ている状態でゲームが始まった「力線」は、呪文として唱えられていない。それを打ち消すことはできない。

* 各プレイヤーが「力線」を戦場に出すかどうかの選択を行ったあと、ゲームの最初のターンが始まる。

《神秘の蛇》
{1} {G} {U} {U}
クリーチャー — 蛇
2 / 2
瞬速

神秘の蛇が戦場に出たとき、呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

* スタックに他の呪文がなくても、あなたは《神秘の蛇》を唱えることができる。《神秘の蛇》が戦場に出た時にスタックに呪文がないなら、この誘発型能力はスタックから取り除かれ効果は発生しない。

《時間の把握》
{1} {U}
インスタント

あなたのライブラリーの一番上から3枚のカードを見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、1枚をあなたのライブラリーの一番上に置き、1枚をあなたのライブラリーの1番下に置く。

* あなたのライブラリーにあるカードが3枚未満なら、そこにあるカードに対して、記載されている順序で指示に従う。

《磁石のゴーレム》
{4}
アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム
5 / 3
アーティファクトでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

* この能力はアーティファクトでない呪文の総コストに影響を及ぼすが、その呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変更しない。追加のマナはあなたが呪文をキッカーした回数やXの値を変更しない（それらがあつたとしても）。

* 呪文の総コストを決定するときは、コストを増加させる効果が、コストを減少させる効果よりも先に適用される。

《磁石マイア》
{4}
アーティファクト・クリーチャー — マイア
2 / 2
トランブル

あなたがコントロールするアンタップ状態のアーティファクトを1つタップする：ターン終了時まで、磁石マイアは+1/+1の修整を受ける。

* 《磁石マイア》の起動型能力のコストには{T}のシンボルが含まれていないので、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなかったものでも、あなたがコントロールするアンタップ状態のアーティファクト・クリーチャーであればどれでもタップすることができる。特に、《磁石マイア》が戦場に出たのと同じターンに《磁石マイア》をタップしてこの能力を起動するということが可能である。

《呪文滑り》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — ホラー

0/4

{U/P}：呪文1つか能力1つを対象とする。その対象1つを呪文滑りに変更する。（{U/P}は{U}でも2点のライフでも支払うことができる。）

* 《呪文滑り》の能力は、《呪文滑り》が対象とする呪文や能力の対象として適正でないときにも起動できる。しかし、その呪文や能力の対象は変更されない。《呪文滑り》の能力を、対象を取らない呪文や能力を対象として起動することもできる。そのときも効果はない。

* 呪文や能力の対象1つを《呪文滑り》に変更することで、その呪文や能力の他の対象が不適正になるなら、対象は変更されない。

* 呪文や能力が、「[性質]N個(または[性質]N個)」としてまとめられている対象（対象群）を複数取るなら、《呪文滑り》の解決時に、どの対象1つを《呪文滑り》に変更するかを選ぶ。

* 《呪文滑り》の能力を複数回起動することで、1回に1つずつ、複数の対象群を取る呪文や能力の各対象を《呪文滑り》に変更することができる。

* 複数の対象群を取るものであっても、《呪文滑り》によって対象を変更した結果が対象の条件をすべて満たさないかぎり、呪文や能力の対象は変更されない。たとえば、あなたは《電弧の痕跡》の両方の対象を《呪文滑り》に変更することはできない。

* 呪文や能力が複数の対象を取るものであっても（《燦爛たる放心》の2つの対象のように）1つの対象群としてまとめて指定されている対象の中では、1つの対象しか《呪文滑り》に変更することはできない。

* 対象の数が変わり得る呪文や能力であっても、対象の数を変更することはできない。

* 《呪文滑り》の能力が解決する前にそれが戦場を離れたなら、対象は変更されない。

《蒸気の絡みつき》

{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。そのコントローラーは1点のライフを失う。

* 《蒸気の絡みつき》が解決される前にそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、《蒸気の絡みつき》は打ち消され、その効果は一切発生しない。コントローラーが1点のライフを失うこともない。

《彗星の嵐》

{X} {R} {R}

インスタント

多重キッカー{1}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{1}を望む回数支払ってもよい。）

クリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とし、その後、彗星の嵐がキッカーされた 1 回につき、他のクリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。彗星の嵐はそれらにそれぞれ X 点のダメージを与える。

* 《彗星の嵐》の対象の数は、キッカーした回数より 1 多い数になる。あなたは、X の値を宣言すると同時に《彗星の嵐》をキッカーする回数を宣言し、それからそれに応じて対象を選ぶ。その後、総コストを支払う。唱えている最中にはどのプレイヤーも対応できない。

* あなたが選ぶ対象はそれぞれ異なる必要がある。

* たとえば、《彗星の嵐》で 3 つの異なる対象に 4 点ずつのダメージを与えるには、X の値を 4 にし、2 回キッカーすることになる。{4} {R} {R} のマナ・コストに加えて、1 回あたり {1} のキッカー・コスト 2 回分を支払うことになり、総コストは {6} {R} {R} となる。

* 《彗星の嵐》の解決時に対象が 1 つでも適正であれば、《彗星の嵐》はそれらの適正な対象にそれぞれ X 点のダメージを与える。

《睡眠発作》

{1} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

各アップキープの開始時に、エンチャントされているクリーチャーがアンタップ状態である場合、それをタップする。

《睡眠発作》の誘発型能力には「場合」と書かれている。これは「場合のルール」と呼ばれ、いずれかのプレイヤーのアップキープが開始する時点でエンチャントされているクリーチャーがアンタップ状態であるときにのみこの能力が誘発し、その後、この能力の解決時にエンチャントされているクリーチャーがタップ状態になっていたならこの能力は何もしないということを意味する。

* 《睡眠発作》は、エンチャントされているクリーチャーをタップ状態にし続けるのではない。エンチャントされているクリーチャーは、コントローラーのアンタップ・ステップに通常通りアンタップし、その後アップキープ・ステップに《睡眠発作》の能力が解決されてタップされるのである。それに対応して、そのクリーチャーをタップすることが可能である（たとえば、それが起動コストに {T} を含む起動型能力を持っている場合）。

《スカルガンの火の鳥》

{4} {R} {R}

クリーチャー — フェニックス

3 / 3

狂喜 3（このターン、対戦相手にダメージを与えられているなら、このクリーチャーは +1 / +1 カウンターが 3 個置かれた状態で戦場に出る。）

飛行

{R} {R} {R} : あなたの墓地にあるスカルガンの火の鳥をあなたの手札に戻す。この能力は、このターンに対戦相手にダメージを与えられているときにのみ起動できる。

* いずれかの対戦相手に何らかの発生源からダメージを与えられていれば、あなたは《スカルガンの火の鳥》の最後の能力を起動できる。あなたがコントロールしていなかった発生源でも構わない。

《全ての太陽の夜明け》

{4} {G}

ソーサリー

各色 1 色につき、あなたの墓地にあるその色のカードを最大 1 枚まで対象とし、それらをあなたの手札に戻す。全ての太陽の夜明けを追放する。

* 《全ての太陽の夜明け》は、0 枚以上 5 枚以下のカードを対象として唱えることができる。ただし 1 色あたり 1 枚までである。

* 《全ての太陽の夜明け》を唱える際に、あなたは各対象がどの色なのかを選ぶ必要がある。たとえば、白青のカードを白の対象とし、青赤のカードを青の対象とし、赤白のカードを赤の対象とすることができる。

《全ては塵》

{7}

部族・ソーサリー — エルドラージ

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールするすべての有色のパーマネントを生け贄に捧げる。

* 有色のパーマネントとは、1 色以上の色を持つパーマネントである。

* 土地にはマナ・コストがないので、特に何かの指示がないかぎり、土地は無色である。

* すべての有色のパーマネントは同時に生け贄に捧げられる。

* 《全ては塵》は、パーマネントを破壊するのではなく、パーマネントが生け贄に捧げられるようにする。再生や破壊不能によって、パーマネントを《全ては塵》から守ることはできない。

《頭蓋囲い》

{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、あなたがコントロールするアーティファクト 1 つにつき +1/+0 の修整を受ける。

{B} {B} : 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、それに頭蓋囲いをつける。

装備 {1} ({1} : 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、これをつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。)

* 最初の起動型能力は、あなたがコントロールするクリーチャー 1 体に頭蓋囲いをつけるものだが、これは装備能力ではない。この能力は優先権を持っているときならいつでも起動できる。

《生育》

{X} {G}

ソーサリー

クリーチャー X 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。

* 対象はすべて異なるクリーチャーでなければならない。《生育》1つのみを使って、クリーチャー1体の上に複数の+1/+1カウンターを置くことはできない。

《世界心のフェニックス》

{3} {R}

クリーチャー — フェニックス

2/2

飛行

あなたは世界心のフェニックスのマナ・コストを支払うのではなく {W} {U} {B} {R} {G}を支払うことで、これをあなたの墓地から唱えてもよい。そうしたなら、これは+1/+1カウンターが2個置かれた状態で戦場に出る。

* 代替コストを支払って墓地から《世界心のフェニックス》を唱えるとしても、それを唱えることができるタイミングは変わらない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときということになる。

* 《世界心のフェニックス》をこれにより唱えたなら、それは呪文となり、打ち消され得る。

* 《世界心のフェニックス》を墓地から唱え始めるとすぐに、カードはスタックに置かれる。その時点では、対戦相手がそれを墓地から取り除くことで唱えられないようにすることはできない。

《先駆のゴーレム》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3/3

先駆のゴーレムが戦場に出たとき、無色の3/3のゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークンを2体戦場に出す。

プレイヤーがゴーレム1体のみを対象としてインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、そのプレイヤーはその呪文を、その呪文が対象にできる他の各ゴーレム1体につき1回コピーする。それぞれのコピーは、それらのゴーレムのうち別々のものを対象とする。

* 2つ目の能力は、プレイヤー1人がゴーレム1体のみを対象として、インスタント・呪文1つを唱えるかソーサリー・呪文1つを唱えるかするたびに誘発する。このゴーレムは、《先駆のゴーレム》自体でも、それが生成したゴーレム・トークンの中の1体でも、他の何らかのゴーレムでもよい。そのゴーレムを誰がコントロールしているかは関係ない。

* 複数の対象を取るインスタント・呪文またはソーサリー・呪文であっても、対象すべてが同一のゴーレム（たとえば、同一のゴーレムを2回対象として《苦悶のねじれ》を唱えた場合）であれば、《先駆のゴーレム》の最後の能力は誘発する。

* （被覆、プロテクション能力、対象の制限、その他の理由によって）元の呪文の対象とできないゴーレムは、《先駆のゴーレム》の2つ目の能力に関して単に無視される。

* 《先駆のゴーレム》の2つ目の能力を誘発させた呪文のコントローラーが、そのコピーすべてをコントロールする。そのプレイヤーが、コピーをスタックに置く順番を選ぶ。元の呪文はすでにスタックに置かれていて、それらコピーよりも下になり、最後に解決される。

* 《先駆のゴーレム》の2つ目の能力が作るコピーはスタック上で作られるのであって、「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力（たとえば、《先駆のゴーレム》の2つ目の能力自体）は誘発しない。

* コピーした元の呪文がモードを持つ（つまり、「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。それらのコントローラーは異なるモードを選べない。

* （《苦悩火》のように）元の呪文に唱える時点で決定されるXが含まれているなら、コピーは同じXの値を持つ。

* コピーのコントローラーがコピーに対して追加コストを支払うことはできない。ただし、元の呪文に対して追加コストを支払っていれば、それに基づく効果は、コピーにも同じコストを支払ったかのようにコピーされる。たとえば、元の呪文がキッカーされていないならコピーをキッカーすることはできないが、元の呪文がキッカーされているならコピーもキッカーされたことになる。

《戦争の貴神》

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

クリーチャー — スピリット・アバター

3 / 4

飛行

あなたがコントロールする攻撃クリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

* 最後の能力は常在型能力である。あなたのクリーチャーは、攻撃クリーチャーとして指定された（または、攻撃している状態で戦場に出た）瞬間から、戦闘フェイズが終わるか、戦闘から取り除かれるか、《戦争の貴神》が戦場を離れるかの最も早い瞬間まで、+2/+0の修整を受ける。

《空に届くマンタ》

アーティファクト・クリーチャー — 魚

0/0

烈日（これは、これを唱えるために使われたマナの色1色につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。）

飛行

#訂正# カードには「蓄積カウンター」と印刷されているが、これは誤りである。正しくは「+1/+1カウンター」が置かれた状態で戦場に出る。

《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す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するクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。

* 《大修道士、エリシュ・ノーン》が同じプレイヤーのコントロール下に2体以上あったなら、一時的にそれらの常在型能力のすべてが適用される。タフネスが0以下になったクリーチャーや、致死ダメー

ジを負っている状態になったクリーチャーが死亡するのは、「レジェンド・ルール」によって1つを除いてすべての《大修道士、エリシュ・ノーン》がオーナーの墓地に置かれることになるのと同様である。

* 対戦相手がコントロールするクリーチャーがタフネス0以下の状態で戦場に出るなら、それはオーナーの墓地に置かれる。クリーチャーが戦場に出たときや死亡したときに誘発する能力があれば、それは誘発する。

《太陽打ちの槌》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+4/+0の修整を受ける。

{R} {W}, 太陽打ちの槌をはずす: あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが4以下の赤か白のインスタント・カードを1枚探し、そのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱える。その後あなたのライブラリーを切り直す。

装備 {3}

* 《太陽打ちの槌》がクリーチャーにつけられていないかぎり、インスタント・カードを探す能力を起動できない。

* 見つけるカードは、適正に唱えられるものでなければならない。たとえば、対象が必要であれば、適正な対象を選ぶことができないかもしれない。それに該当するカードを見つけてはできないか、見つけられないことを選ぶなら、あなたは単に自分のライブラリーを切り直す。

* そのカードは、あなたのライブラリーから唱えられる。稀に、そのカードを唱える時点のライブラリーの中のカードの順番が重要になることがある。たとえば、その呪文を唱えるための追加コスト（たとえば、キッカーコスト）があり、マナ能力を起動するときに、あなたのライブラリーの順番や内容によって結果が変わるかもしれない。そのような場合には、あなたはカードを探すときにライブラリーの順番を変えないようにしなければならない。

* カードのマナ・コストに{X}があるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

* 《太陽打ちの槌》の能力によって分割カードを唱えるには、少なくとも1つの半分は赤か白のインスタントでなければならない、また少なくとも1つの半分は点数で見たマナ・コストが4以下でなければならないが、それら2つの半分は同じ半分でなくてもよい。あなたは、呪文を唱える際に、どちらの半分の半分を唱えるか選ぶ。たとえば、あなたは《研究+開発》のどちらの半分でも唱えることができる。それは、《研究》の点数で見たマナ・コストが2であり（《開発》は5であるが）、《開発》が赤である（《研究》は赤でも白でもないが）からである。

《黄昏の守護者、秘加理》

{3} {W} {W}

伝説のクリーチャー — スピリット

4/4

飛行

あなたがスピリット・呪文か秘儀・呪文を1つ唱えるたび、あなたは黄昏の守護者、秘加理を追放してもよい。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《黄昏の守護者、秘加理》の能力は、それを誘発させたスピリット・呪文や秘儀・呪文よりも先に解決される。

* 《黄昏の守護者、秘加理》の能力により終了ステップに《黄昏の守護者、秘加理》を追放したなら、それは次のターンの終了ステップの開始時に戦場に戻る。

《魂光りの炎族》

{1} {R}

クリーチャー — エレメンタル・シャーマン

2 / 1

{2} : 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。これが、この能力がこのターンに解決された 3 回目であるなら、あなたはあなたのマナ・プールに {R} {R} {R} {R} {R} {R} {R} {R} を加えてもよい。

* 《魂光りの炎族》の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使うため、対応することができる。

* この能力の解決時に、同じクリーチャーのこの同じ能力がそのターンそれ以前に何回解決されていたかを数える。この能力を以前に解決した時点で、このクリーチャーやこの能力を誰がコントロールしていたのかは関係ない。以前にこの能力のコピー（たとえば、《ブライトハースの指輪》で作られたもの）が解決されていたなら、それも数える。同じ名前の他のクリーチャーの能力は数えない。打ち消されたもの、他の理由でスタックから取り除かれたものは数えない。まだスタックにある能力も数えない。

* この能力がマナを生み出すのは、各ターンで 3 回目に解決される時のみである。4 回目にも、5 回目にも、6 回目にも、それ以降にも、マナを生み出すことはない。

《タルモゴイフ》

{1} {G}

クリーチャー — ルアゴイフ

* / 1 + *

タルモゴイフのパワーはすべての墓地にあるカードのカード・タイプの総数に等しく、タフネスはその値に 1 を足したものに等しい。

* 《タルモゴイフ》の能力は、戦場のみではなくすべての領域で作用する。《タルモゴイフ》が墓地にあるなら、その能力はそれ自体も考慮に入れる。

* 墓地にあり得るカードのカード・タイプとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族である。

* インスタントやソーサリーは解決時に墓地に置かれるが、それは、クリーチャーが致死ダメージを負っているかどうかのチェックよりも先である。たとえば、墓地にあるのが土地・カードとソーサリー・カードであるときに、《タルモゴイフ》が《稲妻》の対象になったとする。（《稲妻》は、クリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象として 3 点のダメージを与える。）《稲妻》の解決時に《タルモゴイフ》は 3 点のダメージを負い、《稲妻》は墓地に置かれる。ゲームのルールによって致死ダメージがチェックされる時点では、《タルモゴイフ》はすでに 3 点のダメージを負った 3 / 4 になっている。

《血まなこの練習生》

{3} {R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2 / 3

{T} : クリーチャー 1 体を対象とする。血まなこの練習生はそれに 4 点のダメージを与える。この能力は、血まなこの練習生のパワーが 4 以上のときにのみ起動できる。

* 《血まなこの練習生》の能力が起動されると、《血まなこの練習生》のパワーが 4 未満に減少しても、それは通常通りに解決される。

《ちらつき蛾の生息地》

土地

{T} : あなたのマナ・プールに {1} を加える。

{1} : ターン終了時まで、ちらつき蛾の生息地は飛行を持つ 1 / 1 のちらつき蛾・アーティファクト・クリーチャーになる。それは土地でもある。

{1}, {T} : ちらつき蛾・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。

* 最後の能力は、あらゆるちらつき蛾・クリーチャーを対象とできる。たとえば、《ちらつき蛾の生息地》がクリーチャーになったものや、多相を持つクリーチャーが該当する。

* 《ちらつき蛾の生息地》が、そのコントローラーの一番最近のターン開始時からそのプレイヤーのコントロール下に置かれ続けていなかったときにクリーチャーになったなら、《ちらつき蛾の生息地》では攻撃できず、コストに {T} を含む能力（マナ能力も含む）を起動することもできない。つまり、そのパーマネント自体があなたのコントロール下にあった期間に注目する。それがクリーチャーになっていた期間ではない。

* 《ちらつき蛾の生息地》がすでにクリーチャーになっているときに《ちらつき蛾の生息地》をクリーチャーにする能力を起動すると、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。しかし、パワーやタフネスを増減させる効果（《巨大化》や《栄光の頌歌》、+ 1 / + 1 カウンターなどが作成する効果）は適用され続ける。

《天羅至の掌握》

{2} {W}

ソーサリー — 秘儀

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。あなたはそれの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを得る。

* 《天羅至の掌握》が解決される前にそのパーマネントが不適正な対象になっていたなら、《天羅至の掌握》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってライフを得ることもない。

《電解》

{1} {U} {R}

インスタント

クリーチャーやプレイヤーを、1 つまたは望む組み合わせで 2 つ対象とする。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。

* あなたは、《電解》を唱える際にダメージの分割を宣言する。対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り当てなければならない。

* 《電解》の対象が2つで、《電解》が解決される前に（両方ではなく）一方が不適正になったとしても、ダメージの分割は変更できない。不適正な対象に与えられるはずだったダメージは、単に与えられない。

* 《電解》で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールす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する2体のプレインズウォーカーにダメージを与えることもできない。《電解》がプレイヤーに与えるダメージをそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーに移し替えることを選択するなら、あなたはすべてのダメージを1体のプレインズウォーカーに対し移し替えなければならない。

* 効果によって《電解》のコピーが作られても、ダメージの割り振りや対象の数を変更することはできない。ただし、コピーを作った効果によって、対象を変更できることもある。

《トゲ撃ちの古老》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

1 / 1

{1} {R} {R} : クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。トゲ撃ちの古老はそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《トゲ撃ちの古老》の能力によってそれが与えるダメージの点数は、能力の解決時の《トゲ撃ちの古老》のパワーによって決まる。その時点で《トゲ撃ちの古老》がすでに戦場になければ、最後に戦場にあった時の状態を用いてパワーの値を定める。

《内炎の点火者》

{2} {R}

クリーチャー — エレメンタル・戦士

2 / 2

{2} {R} : 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+1/+0の修整を受ける。これが、この能力がこのターンに解決された3回目であるなら、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先制攻撃を得る。

* この能力の解決時に、同じクリーチャーのこの同じ能力がそのターンそれ以前に何回解決されていたかを数える。この能力を以前に解決した時点で、このクリーチャーやこの能力を誰がコントロールしていたのかは関係ない。この能力のコピー（たとえば、《ブライトハースの指輪》で作られたもの）であって、それ以前に解決されているものは、数える。同じ名前の他のクリーチャーの能力は数えない。打ち消されたもの、他の理由でスタックから取り除かれたものは数えない。まだスタックにある能力も数えない。

《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。
- ・あなたの対戦相手がコントロールするすべてのクリーチャーをタップする。
- ・カードを1枚引く。

* 《謎めいた命令》を唱える際にモードを2つとも選ぶ。あなたは異なるモードを2つ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。たとえば、2つ目と4つ目のモードを選んだなら、《謎めいた命令》の対象は1つで、それはオーナーの手札に戻すパーマネントである。《謎めいた命令》が解決される前にその対象が不適正になったなら、《謎めいた命令》全体が打ち消され、どの効果も発生しない。よってカードを引くことはできない。

《根の血族の同盟者》

{4} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル・戦士

3 / 3

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

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を2体タップする：ターン終了時まで、根の血族の同盟者は+2/+2の修整を受ける。

* 《根の血族の同盟者》の起動型能力のコストには{T}のシンボルが含まれていないので、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなかったものでも、あなたがコントロールするクリーチャーであればいつでも2体タップすることができる。特に、《根の血族の同盟者》が戦場に出たターンの間に、《根の血族の同盟者》とあなたがコントロールする他のクリーチャー1体をタップしてこの能力を起動することが可能である。

《ノヴィジェンの賢者》

{4} {U} {U}

クリーチャー — 人間・アドバイザー・ミュータント

0 / 0

移植4（このクリーチャーは+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。他のクリーチャーが1体戦場に出るたび、あなたはこのクリーチャーの上にある+1/+1カウンターを1個、その上に移動してもよい。）

{1}、望む数のあなたがコントロールするクリーチャーの上から+1/+1カウンターを合わせて2個取り除く：カードを1枚引く。カードを1枚引く。

* この起動型能力を起動するためには、あなたがコントロールするクリーチャー1体の上から+1/+1カウンターを2個取り除くか、またはあなたがコントロールする異なるクリーチャー2体の上から+1/+1カウンターを1個ずつ取り除く。

《遙か忘れられし御幣》

{3}

アーティファクト

あなたが唱える秘儀・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
あなたがコントロールするスピリット・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

* この能力は各秘儀・呪文の総コストに影響を及ぼすが、その呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変更しない。

* 呪文の総コストを決定するときは、コストを増加させる効果が、コストを減少させる効果よりも先に適用される。

《ハーキルの召還術》

{1} {U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがオーナーであるすべてのアーティファクトをそのプレイヤーの手札に戻す。

* 《ハーキルの召還術》は、誰がコントロールしているかには関係なく、対象としたプレイヤーがオーナーである、戦場にあるすべてのアーティファクトをオーナーの手札に戻す。

* 《ハーキルの召還術》は、どのアーティファクトも対象にしない。たとえば、呪禁を持つアーティファクトも、これによりオーナーの手札に戻される。

《引き裂かれし永劫、エムラクール》

{15}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

15/15

引き裂かれし永劫、エムラクールは打ち消されない。

あなたが引き裂かれし永劫、エムラクールを唱えたとき、このターンの直後に追加の1ターンを行う。

飛行、プロテクション（有色の呪文）、滅殺6

引き裂かれし永劫、エムラクールがいずれかの領域から墓地に置かれたとき、そのオーナーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

* 《引き裂かれし永劫、エムラクール》は、（《差し戻し》のような）呪文を打ち消す呪文の対象となり得る。それらの呪文は解決されるが、その効果のうち《引き裂かれし永劫、エムラクール》を打ち消すという部分は何もしない。それらの呪文が持つ他の効果は通常通り作用する。たとえば、《差し戻し》は《引き裂かれし永劫、エムラクール》を打ち消すこともオーナーの手札に戻すこともしないが、《差し戻し》のコントローラーは依然としてカードを1枚引く。

* 「プロテクション（有色の呪文）」は、《引き裂かれし永劫、エムラクール》が有色の呪文（これには有色のオーラ・呪文も含まれる）や、有色の呪文が発生源である能力（たとえば、《絵描きの召使い》によって赤になった《無限に廻るもの、ウラモグ》の「唱えたとき」の能力）の対象にならないことを意味する。それはまた、有色の呪文から《引き裂かれし永劫、エムラクール》に与えられるダメージがすべて軽減されることも意味する。他のプロテクション能力と同様に、それは《引き裂かれし永劫、エムラクール》が戦場にあるときにのみ作用する。

* 「有色の呪文」は「有色のインスタントやソーサリー」と同義ではない。たとえば、プレイヤーが《圧倒する波》をサイクリングしたなら、その誘発型能力は《引き裂かれし永劫、エムラクール》を対象としてもよい。なぜなら、《圧倒する波》は呪文として唱えられていないからである。

* 《引き裂かれし永劫、エムラクール》は、それを対象としたりそれにダメージを与えたりしないような有色の呪文の影響を受けることがある。それをブロックされた状態にするものがその例である。有色のパーマネント（たとえば、《未達への旅》）の能力は、《引き裂かれし永劫、エムラクール》を対象にできる。《引き裂かれし永劫、エムラクール》を対象としない有色の呪文や能力を使って（たとえば、《オーラの移植》を使って）、有色のオーラを《引き裂かれし永劫、エムラクール》に移すことができる。

《病気の拡散》

{4} {B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊し、その後増殖を行う。（あなたはカウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーを望む数だけ選び、その後それらのそれぞれに、その上に置かれているうち1種類のカウンターを1個置く。）

* 《病気の拡散》が解決される前にそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、《病気の拡散》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって増殖を行うこともない。

* 《病気の拡散》が解決されたなら、対象のクリーチャーが破壊されなかった（たとえば、再生した、破壊不能を持っていた、などの理由で）としても、あなたは依然として増殖を行う。

《復讐に燃えた再誕》

{4} {R} {G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるカード1枚と、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。そのカードをあなたの手札に戻す。これにより土地でないカードをあなたの手札に戻したなら、復讐に燃えた再誕はそのクリーチャーやプレイヤーに、そのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

復讐に燃えた再誕を追放する。

* 《復讐に燃えた再誕》を使って土地・カードを手札に戻してもよい。その場合には単に、対象としたクリーチャーかプレイヤーにダメージが与えられないことになる。

* 《復讐に燃えた再誕》が解決される前に、対象としたクリーチャーかプレイヤーが不適正な対象になり、対象とした墓地にあるカードは適正なままであれば、そのカードは依然として手札に戻る。ダメージは与えられない。その後《復讐に燃えた再誕》は追放される。

* 《復讐に燃えた再誕》が解決される前に対象とした墓地にあるカードが不適正な対象になり、対象としたクリーチャーかプレイヤーは適正なままであれば、そのカードは手札に戻らず、ダメージも与えられない。（なぜなら、「これにより土地でないカードをあなたの手札に戻した」のではないからである。）その後《復讐に燃えた再誕》は追放される。

* 復讐に燃えた再誕が解決される前に両方の対象が不適正になったなら、《復讐に燃えた再誕》全体が打ち消され、どの効果も発生しない。《復讐に燃えた再誕》はあなたの墓地に置かれる。

《不敬の命令》

{X} {B} {B}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはX点のライフを失う。
- ・あなたの墓地にある点数で見たマナ・コストがX以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。
- ・クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。
- ・クリーチャーを最大X体まで対象とする。ターン終了時まで、それらは畏怖を得る。

* 《不敬の命令》を唱える際にモードを2つとも選ぶ。あなたは異なるモードを2つ選ばなければならない。

* 《不敬の命令》が解決される前に《不敬の命令》の対象の（全部ではなく）一部が不適正になったなら、それは不適正な対象には効果がない。しかし残りの適正な対象に関しては、《不敬の命令》は通常通り解決される。

《不眠の晒し台》

{1} {W} {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では攻撃したりブロックしたりできない。

エンチャントされているクリーチャーは「あなたのアップキープの開始時に、あなたは1点のライフを失う。」を持つ。

* エンチャントされているクリーチャーがこの誘発型能力を得る。ライフを失うことになるのは、そのコントローラーである。

《不気味な苦悩》

{2} {B}

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個置き、その後増殖を行う。（あなたはカウンターの置かれているパーマネントやプレイヤーを望む数だけ選び、その後それらのそれぞれに、その上に置かれているうち1種類のカウンターを1個置く。）

* 《不気味な苦悩》が解決される前にそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、《不気味な苦悩》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって増殖を行うこともない。

《部族の炎》

{1} {R}

ソーサリー

版図 — クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。部族の炎は、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する土地の中の基本土地・タイプの総数に等しい。

* Xは0以上5以下の値であり、あなたが平地や島や沼や山や森をコントロールしているかどうかによって決まる。各タイプは、1つ以上をコントロールしていれば、そのタイプの土地をいくつコントロールしているかは関係ない。

* 基本でない土地の中には、基本土地・タイプを持つものがある。たとえば、あなたが《神聖なる泉》（平地・島）と《山》をコントロールしていれば、Xは3である。

《ブリン・アーゴルの白鳥》

{2} {W/U} {W/U}

クリーチャー — 鳥・スピリット

4 / 3

飛行

発生源 1 つがブリン・アーゴルの白鳥にダメージを与えるなら、そのダメージを軽減する。その発生源のコントローラーは、これにより軽減されたダメージの点数に等しい枚数のカードを引く。

* ダメージを与える呪文では、そのダメージの発生源が決まっている。普通はその呪文自体だが、クリーチャーの場合もある。特に、その呪文によってクリーチャーが《ブリン・アーゴルの白鳥》と格闘を行うなら、発生源はクリーチャーである。同様に、ダメージを与える能力でも、そのダメージの発生源が決まっているが、能力自体が発生源になることはない。普通は能力の発生源がダメージの発生源である。戦闘ダメージの発生源は、それを与えたクリーチャーである。

* ダメージの発生源がパーマネントなら、《ブリン・アーゴルの白鳥》は、ダメージを軽減した時点でのそのパーマネントのコントローラーを参照する。そのパーマネントがすでに戦場を離れていたなら、最後のコントローラーを用いる。発生源が他の領域にあるカード（たとえば、サイクリングされた《ジャンドの滞留者》）なら、《ブリン・アーゴルの白鳥》はコントローラーではなくそのオーナーを参照する。

* 萎縮や感染を持つクリーチャーが《ブリン・アーゴルの白鳥》にダメージを与えるなら、そのダメージは通常通り軽減される。そのクリーチャーのコントローラーはカードを引く。《ブリン・アーゴルの白鳥》の上には－1 / －1 カウンターが置かれない。

《ヘルカイトの突撃者》

{4} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

飛行、速攻

ヘルカイトの突撃者が攻撃するたび、あなたは{5} {R} {R}を支払ってもよい。そうしたなら、攻撃クリーチャーをすべてアンタップし、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズを加える。

* {5} {R} {R}を支払うかどうかは、《ヘルカイトの突撃者》の能力の解決時に決定する。これは、能力の誘発 1 回につき 1 回のみ行うことができる。

* あなたが{5} {R} {R}を支払ったなら、新しい戦闘フェイズをこの戦闘フェイズの直後に行う。その間にはメイン・フェイズはない。

* 《ヘルカイトの突撃者》の能力は同じターンに複数回誘発することができる。それ自体の能力によって、複数回攻撃する機会が生まれるからである。その能力が解決されるたびに、追加の戦闘フェイズを加えることができる。

* 《ヘルカイトの突撃者》が2体同時に攻撃したなら、両者の能力が誘発する。あなたがそれぞれに{5}{R}{R}を支払ったなら、追加の戦闘フェイズが2回加わる。しかし、攻撃クリーチャーをすべてアンタップするのは、それらの能力の解決時であって、追加の戦闘フェイズの開始時ではない。2回目の戦闘フェイズに攻撃したクリーチャーは、3回目の戦闘フェイズではタップ状態のままになる。

《骨の粉碎》

{B}

ソーサリー

骨の粉碎を唱えるための追加コストとして、クリーチャーを1体生け贄に捧げる。

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* 《骨の粉碎》を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、また2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

* プレイヤーがこの呪文に対応できるのは、すべてのコストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することで《骨の粉碎》を唱えられないようにすることはできない。

《炎の覆い》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャーを最大3体まで対象とする。炎の覆いはそれらに、それぞれ1点のダメージを与える。このターン、それらではブロックできない。

* 「ではブロックできない」の効果は、対象としたクリーチャーすべてに、またそれら対象としたクリーチャーのみに適用される。たとえ、（軽減効果などにより）《炎の覆い》が対象としたクリーチャーの中の1体以上にダメージを与えなかったり、（移し替え効果などにより）《炎の覆い》が他のクリーチャーにダメージを与えたりしても、そうである。

* 《炎の覆い》が解決される時点までに対象としたクリーチャーのいくつかが不適正な対象になったなら、それはダメージを与えられず、それでブロックできる。他の対象としたクリーチャーは、依然として影響を受ける。

《忘却の輪》

{2}{W}

エンチャント

忘却の輪が戦場に出たとき、他の土地でないパーマネント1つを対象とし、それを追放する。

忘却の輪が戦場を離れたとき、その追放されたカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 1つ目の能力が解決する前に《忘却の輪》が戦場を離れたなら、2つ目の能力は誘発するが何も起きない。その後1つ目の能力が解決され、対象とした土地でないパーマネントは永続的に追放される。（この《忘却の輪》の能力の作用は、たとえば《放逐する僧侶》が持つ、より新しい能力とは異なる。）

* 追放したカードがオーラであるなら、それが戦場に戻る際に、そのカードのオーナーが何をエンチャントするかを決める。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としないが、そのオーラのエンチ

ヤント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけられないなら、それは追放されたままになる。

* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、つけられていない状態になって戦場に残る。追放された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。

* 戦場にある土地でないパーマネントが《忘却の輪》1つだけで、それが追放していたカードが他の《忘却の輪》である場合、そこでさらに別の《忘却の輪》を唱えると、選択肢のない無限ループが生じる。（誰かが、他の土地でないパーマネントを戦場に出したり、《忘却の輪》を破壊したりすることでループを中断させない限り）そのゲームは引き分けとなる。

《マイア鍛冶》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・工匠

2 / 1

あなたがアーティファクト・呪文を1つ唱えるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、無色の1 / 1のマイア・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* {1}を支払うかどうかは、誘発型能力の解決時にあなたが決定する。あなたがこれを行ってマイア・トークンを生成することができるのは、この能力1回につき1回のみである。

《マトカの暴動者》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

/

版図 — マトカの暴動者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土地の中の基本土地・タイプの総数に等しい。

* 《マトカの暴動者》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で作用する。

* あなたがコントロールする土地の中の基本土地・タイプの総数は、0以上5以下の値であり、あなたが平地や島や沼や山や森をコントロールしているかどうかによって決まる。各タイプは、1つ以上をコントロールしていれば、そのタイプの土地をいくつコントロールしているかは関係ない。

* 基本でない土地の中には、基本土地・タイプを持つものがある。たとえば、あなたが《神聖なる泉》（平地・島）と《山》と《森》をコントロールしていれば、《マトカの暴動者》は4 / 4になる。

《明敏な雛》

{3} {U/R}

クリーチャー — エレメンタル

6 / 6

明敏な雛は、-1 / -1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

{U/R}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それでは明敏な雛をブロックできない。

あなたが青の呪文を1つ唱えるたび、明敏な雛の上から-1 / -1カウンターを1個取り除く。

あなたが赤の呪文を1つ唱えるたび、明敏な雛の上から-1 / -1カウンターを1個取り除く。

* 《明敏な雛》が適正にブロックされた後にその能力を起動しても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。

* あなたが青であり赤でもある呪文を唱えたなら、両方の誘発型能力が誘発する。あなたは《明敏な雛》の上から－1/－1カウンターを合計2個取り除くことになる。

* 誘発型能力の解決時に、《明敏な雛》の上に－1/－1カウンターが置かれていなかったなら、その能力は何もしない。カウンターを取り除くことができなくても、懲罰はない。

《黙示録のハイドラ》

{X} {R} {G}

クリーチャー — ハイドラ

0/0

黙示録のハイドラは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xが5以上であるなら、これは追加の+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

{1} {R}, 黙示録のハイドラの上から+1/+1カウンターを1個取り除く：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。黙示録のハイドラはそれに1点のダメージを与える。

* たとえば、Xが4であるなら、黙示録のハイドラは+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。Xが5であるなら、+1/+1カウンターが10個置かれた状態で戦場に出る。

* 1つ目の能力は、あなたが実際に支払ったマナの点数や、《黙示録のハイドラ》が戦場に出る際にその上に置かれた+1/+1カウンターの数ではなく、あなたがXとして選んだ値を参照する。

* 呪文や能力によって、あなたが《黙示録のハイドラ》をそのマナ・コストを支払わずに唱えるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《野生の末裔》

{1} {G} {G}

クリーチャー — アバター

/

野生の末裔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に等しい。

* 《野生の末裔》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で作用する。《野生の末裔》が戦場にあるなら、その能力は《野生の末裔》自体も数える。

《夜明けの宝冠》

{W} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（他のオーラがつけられているクリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、+3/+3の修整を受けるとともに先制攻撃と警戒と絆魂を持つ。

* エンチャントされているクリーチャーにつけられているすべての他のオーラがそのクリーチャーをエンチャントしなくなったなら、《夜明けの宝冠》はオーナーの墓地に置かれる。

* 《夜明けの宝冠》が唱える以外の方法で戦場に出るなら、それは、それ以前からエンチャントされていたクリーチャーにつけられた状態で戦場に出なければならない。これと同時に戦場に出るオーラは考慮に入れない。《夜明けの宝冠》がそれにつけられた状態で戦場に出るための、他のオーラにエンチャントされているクリーチャーがなければ、《夜明けの宝冠》はそれが元あった領域に留まる。

《容赦無い潮流》

{3} {U} {U}

エンチャント

あなたが呪文を1つ唱えるたび、増殖を行う。（あなたはカウンターの置かれているパーマネントやプレイヤーを望む数だけ選び、その後それらのそれぞれに、その上に置かれているうち1種類のカウンターを1個置く。）

* あなたが呪文を唱えるたびに、《容赦無い潮流》の能力が誘発して、スタックの一番上に置かれる。その能力が解決される（つまり、あなたが増殖を行う）のは、その呪文が解決されるよりも前になる。

《よだれ垂らしのグルーディオン》

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

クリーチャー — ビースト

4 / 3

{2} {B} {G}, クリーチャーを1体生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とし、他のクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+2/+2の修整を受け、その後者は-2/-2の修整を受ける。

* あなたは、コストを支払う前に起動型能力の両方の対象を選ぶ。特に、あなたがコントロールするクリーチャー1体を+2/+2の修整を受ける対象として選び、あなたがコントロールする他のクリーチャー1体を-2/-2の修整を受ける対象として選び、その後《よだれ垂らしのグルーディオン》の起動型能力への支払いとして後者のクリーチャーを生け贄に捧げるということが可能である。前者のクリーチャーは、依然として+2/+2の修整を受ける。

* 《よだれ垂らしのグルーディオン》の起動型能力の対象は常に2つである。この能力が解決される前に対象とした（両方ではなく）一方が不適正になったなら、不適正な対象には効果がない。しかし残りの適正な対象に関しては、この能力は通常通り解決される。

《来世への旅》

{1} {W}

インスタント — 秘儀

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、+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に戻す。

* そのクリーチャーは新しいクリーチャーとして、+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に戻る。（通常戦場に出るに際して置かれるカウンターが他にもあれば、それらも置かれた状態で戦場に出る。）

* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、つけられていない状態になって戦場に残る。追放された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。

* 《来世への旅》が終了ステップに解決されたなら、クリーチャーは次のターンの終了ステップの開始時に戦場に戻る。

《竜魂の騎士》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 2

先制攻撃

{W} {U} {B} {R} {G} : ターン終了時まで、竜魂の騎士はドラゴンになり、+5/+3の修整を受けるとともに飛行とトランブルを得る。

* 《竜魂の騎士》の起動型能力が解決されたとき、それはその他の能力に加えて飛行とトランブルを得る。それはドラゴンになり、他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。それは人間でも騎士でもなくなる。

* 《竜魂の騎士》がブロックされた後でその起動型能力を起動し、ブロック・クリーチャーが飛行も到達も持っていなかったとしても、《竜魂の騎士》が飛行を得たことによってそのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。

《療原の火》

{4} {R} {R}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ土地を4つ生け贄に捧げる。療原の火は各クリーチャーにそれぞれ4点のダメージを与える。

* まず、現在のターンのプレイヤーが生け贄に捧げる土地を選ぶ。続いて他のプレイヤーがターン順に、各自の土地を選ぶ。その後それらすべての土地は同時に生け贄に捧げられる。その後《療原の火》が各クリーチャーにダメージを与える。

《冷静な反論》

{1} {U} {U}

インスタント

金属術 — あなたが3つ以上のアーティファクトをコントロールしているなら、冷静な反論を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

* コストの減少が適用されるかどうかを確定するには、あなたが《冷静な反論》を唱えるに際して支払いのためにマナ能力を起動する前の時点で、あなたがコントロールするアーティファクトの数を参照する。たとえば、あなたがアーティファクトを3つコントロールしているなら、あなたが《冷静な反論》を唱えるコストを{U} {U}として確定し、その後アーティファクトの1つを生け贄に捧げてマナ能力を起動することが可能である。

《練達の育種師、エンドレク・サール》

{4} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

あなたがクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、黒の1 / 1のスラル・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。Xはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。

あなたが7体以上のスラルをコントロールしているとき、練達の育種師、エンドレク・サールを生け贄に捧げる。

* 2つ目の能力は状況誘発型能力である。一度これが誘発すると、能力がスタック上にあるかぎり、それは再度誘発しない。能力が打ち消され誘発条件が依然として成立しているなら、それは即座に再度誘発する。

* 2つ目の能力が誘発すると、能力が解決される前にあなたがコントロールするスラルの数に関係なく、仮にそれが7未満になっていても、《練達の育種師、エンドレク・サール》は生け贄に捧げられる。

* 裏向きのクリーチャー・呪文の点数で見たマナ・コストは0である。

《ヴェリズ・ヴェルの翼》

{1} {U}

部族・インスタント — 多相の戦士

多相（このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。）

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4 / 4になるとともにすべてのクリーチャー・タイプと飛行を得る。

* 《ヴェリズ・ヴェルの翼》は、その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、それまでであった効果を上書きする。ただし、《ヴェリズ・ヴェルの翼》を解決した後に適用が開始される、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効果は、《ヴェリズ・ヴェルの翼》の効果を上書きする。

* 《巨大化》や《栄光の頌歌》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。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（+1 / +1カウンターなど）やクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ディセンション、ギルドパクト、ローウィン、ミラディン、ミラディン包囲戦、ラヴニカ：ギルドの都、エルドラージ覚醒、ミラディンの傷跡、シャドウムーア、アララの断片、ゼンディカー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。
©2015 Wizards.