

『モダンマスタース 2017年版』リリースノート

エリ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハーギー/Carsten Haese、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、マット・タバック/Matt Tabak、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2017年1月3日

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

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

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

一般注釈

モダンマスタースとは

『モダンマスタース 2017年版』は、2013年の『*Modern Masters*』と2015年の『モダンマスタース 2015年版』セットに続くセットである。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でドラフトするという斬新なリミテッド環境を体験できる。『モダンマスタース 2017年版』では、イニストラード、ゼンディカー、新ファイレクシア、アラウラ、ラヴニカなど、比較的最近の注目すべき次元を再訪する。

製品情報

『モダンマスタース 2017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：2017年3月17日

Magic Onlineでの発売日：2017年3月23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

『モダンマスタース 2017年版』セットのカードはすべてモダン・フォーマットで使用できる。『モダンマスタース 2017年版』セットの発売による、他のフォーマットで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

『モダンマスタース 2017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。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。

湧血

湧血は『ギルド門侵犯』セットで最初に登場した能力語である。クリーチャー・カードを捨てることと引き換えに攻撃クリーチャーを大幅に強力にする能力同士を互いに結びつける。（能力語にはルール上の意味はない。）

《殺戮角》

{2} {G}

クリーチャー — ビースト

3/2 湧血 — {G}, 殺戮角を捨てる：攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+2の修整を受ける。

* クリーチャー・カードの湧血の能力を起動することは、そのクリーチャーを唱えることと同じではない。湧血の能力はスタックに置かれるが、クリーチャー・カードはスタックに置かれない。起動型能力に関する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》など）は湧血の能力に関するが、呪文に関する呪文や能力（たとえば、《取り消し》など）は関係しない。

共謀

共謀能力は『シャドウムーア』から再録され、自分のクリーチャーと協力して呪文を強力にする。クリーチャー2体をタップすると呪文のコピーが得られるのだ。

《巨人釣り》

{2} {R/G}

ソーサリー

速攻を持つ赤であり緑である4/4の巨人・戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

共謀（あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはあなたがコントロールするこの呪文と共通の色を持つアンタップ状態のクリーチャー2体をタップしてもよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。）

* あなたが共謀を持つ呪文を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が、あなたがタップしようとしているクリーチャーを除去することはできない。

* あなたが共謀コストの支払いを選べるのは1回のみである。追加でクリーチャーをタップして呪文のコピーを複数得るようなことはできない。

* あなたが多色の呪文の共謀コストを支払うことを選んだなら、あなたがタップするクリーチャー2体は互いに共通の色を持つ必要はない。各クリーチャーがそれぞれ共謀を持つ呪文と共通の色を持つ必要があるのみである。たとえば、あなたは《巨人釣り》の共謀コストを支払うために、赤のクリーチャー1体と緑のクリーチャー1体をタップできる。《巨人釣り》のマナ・コストに含まれる{R/G}をどのように支払うかとは関係ない。

* 共謀は、呪文が打ち消されたとしても、その呪文のコピーを生成する。

* あなたは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われているかのようにその効果もコピーされる。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力（たとえば、共謀など）はそのコピーによって誘発しない。

* 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一の対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうち1つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

フラッシュバック

フラッシュバックは、呪文を墓地から唱えられる能力である。フラッシュバックは『オデッセイ』ブロックで初めて登場し、その後『イニストラード』ブロックにも登場した。

《掘葬の儀式》

{4} {B}

ソーサリー

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。

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

* カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを用いてソーサリーを唱えることができるのは、あなたが普通にソーサリーを唱えられるときのみである。

* フラッシュバックで呪文を唱えても、そのマナ・コストや点数で見たマナ・コストが変わることはない。代わりにフラッシュバック・コストを支払うのみである。

* 呪文を唱えるコストを増減する効果は、フラッシュバックで呪文を唱えるときに支払うコストにも影響する。

* フラッシュバックで唱えた呪文は、その後で必ず追放される。それが解決されたのか、打ち消されたのか、その他の理由でスタックを離れたのかには関係ない。

* あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。

「明滅」

カードを戦場から完全に取り除き後で戻すというカードがいろいろとある。カードを危害から守ったり、危害を与えるのを阻止したりするのである。この種のメカニズムを「明滅」と通称する。

《ちらつき鬼火》

{1} {W} {W}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 1

飛行

ちらつき鬼火が戦場に出たとき、他のパーマネント1つを対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

《幽霊のゆらめき》

{2} {U}

インスタント

あなたがコントロールするアーティファクトやクリーチャーや土地合わせて2つを対象とし、それらを追放する。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戻す。

* 明滅の効果には、追放したパーマネントをすぐに戻すものもあれば、後の時点で戻すものもある。明滅の効果には、追放したパーマネントをオーナーのコントロール下で戦場に戻すものもあれば、オーナーに関係なくあなたのコントロール下で戻すものもある。文章をよく読み、個々のカードに適用されるルールを判断すること。

* 追放されたパーマネントが戻った後は、それは新しいオブジェクトとみなす。以前のオブジェクトとは関係がない。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、はずれて戦場に残る。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。

* 明滅の効果によって追放されたカードをすぐに戻す場合は、そのカードはそれ以前にそのカードを対象としていた呪文や能力の対象でなくなる。対象を取らない呪文、たとえば《滅び》のような呪文は、依然としてそれに影響する。

* 明滅の効果によって追放されたカードをあるステップの「開始時に」戻す場合は、そのカードにそのステップの「開始時に」誘発する能力があっても、その能力はそのカードが戦場に戻った直後には誘発しない。

* 明滅の効果によって追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す場合は、あなたはそれをそれ以降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。

* トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

奇跡

『アヴァシンの帰還』セットで、時宜を得た奇跡が戦いの流れを覆えることが明らかになった。奇跡のキーワードによって、ターンの最初に引いたカードをすぐに唱えるなら、呪文を唱えるコストが大幅に少なくなる。奇跡を持つカードは、それを引いたことがすぐに分かるように、枠に装飾が施されてい

る。

《終末》

{4} {W} {W}

ソーサリー

すべてのクリーチャーをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

奇跡 {W}（あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれの奇跡コストを支払うことでこれを唱えてもよい。）

- * 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。
- * 奇跡を持つカードは、それがあなたがそのターンに最初に引いたカードであれば、あなたのターンに限らずどのターンでも、それを公開し唱えることができる。
- * 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは引いたカードではない。
- * 奇跡を持つカードを引いたとき、その時点でそれを唱えることを望まない場合は、それを公開しなくてもよい。
- * カードの奇跡の誘発型能力の解決中にのみ、あなたはそれをその奇跡コストで唱えることができる。あなたがその時点でそれを唱えることを望まない（または、適正な対象がないなどの理由で唱えられない）場合は、後からそれを奇跡コストで唱えることはできない。
- * あなたは奇跡を持つカードをその誘発型能力の解決中に唱える。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- * カードを複数枚引くことは、常に、カードを1枚引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカードを3枚引くという呪文を唱えたなら、あなたはカードを3枚、一度に1枚ずつ引く。奇跡能力を使って公開し唱えることができるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。
- * 奇跡を持つカードが、その誘発型能力が解決される前にあなたの手札を離れたなら、その奇跡能力を使ってそれを唱えることはできない。
- * 奇跡能力を使うかどうかにかかわらず、あなたはそのカードを引いたことになる。たとえば、カードを1枚引くたびに誘発する能力は、誘発する。カードを、その奇跡能力を使って唱えないなら、それはあなたの手札に残る。
- * ゲーム開始時の手札を引くのはターンを始める以前である。ゲーム開始時の手札として引いたカードを奇跡を使って唱えることはできない。
- * あなたは、カードをその奇跡コストで唱える間に、共謀のような追加コストを支払ってもよい。

超過

超過は『ラグニカへの回帰』セットから再録したインスタントやソーサリーの能力で、効果の適用範囲を広げるものである。全部でないのは我慢がならないというわけである。

《サイクロンの裂け目》

{1} {U}

インスタント

あなたがコントロールしていない土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

超過 {6} {U} (あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしていない土地でない各パーマネントをそれぞれオーナーの手札に戻す。)

* 呪文の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、その呪文は対象を取らない。

* 超過を持つ呪文は、超過コストを支払ったときには対象を取らないので、被覆や呪禁を持つパーマネントに影響し得る。たとえば、あなたが《サイクロンの裂け目》を唱えてその超過コストを支払ったなら、あなたがコントロールしていない呪禁を持つクリーチャーはオーナーの手札に戻る。

* 超過はあなたが呪文を唱えられるときを変えない。

* 超過で呪文を唱えても、その呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストは変わらない。代わりに超過コストを支払うのみである。

* 呪文を唱えるコストを増減する効果は、超過コストで呪文を唱えるときに支払うコストも同じ点数分増減する。

* 超過コストで唱えた超過を持つ呪文をコピーしたなら、そのコピーも超過されている。

* 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選べない。呪文を他の代替コスト（たとえば、フラッシュバックコスト）で唱える場合も同様。共謀のような、追加コストを支払うことはできる。

居住

居住は『ラグニカへの帰郷』セットから再録した能力で、あなたがコントロールするクリーチャー・トークンをコピーすることで、クリーチャーを徴兵し、新人を戦列に迎え入れるものである。

《天空の目》

{3} {W}

インスタント

飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークンを1体生成し、その後居住を行う。(あなたがコントロールするクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体生成する。)

* 居住を行う呪文や能力の解決が始まった後では、その解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、対戦相手が、あなたが選んだクリーチャー・トークンを除去して、それをコピーすることを阻止することはできない。

* あなたはあなたがコントロールする任意のクリーチャー・トークンを選ぶことができる。呪文や能力（たとえば、《天空の目》）に、トークンを1体あなたのコントロール下で生成し、その後居住を行う

と指示がある場合は、あなたは生成したばかりのトークンをコピーしてもよいし、自分がコントロールする他のクリーチャー・トークンをコピーしてもよい。

* 他のクリーチャーのコピーであるクリーチャー・トークンをコピーすることを選んだ場合は、新しいクリーチャー・トークンは元のトークンがコピーしているものの特性をコピーする。

* 新しいクリーチャー・トークンは、元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

* 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

* 新しいトークンの「[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」という能力は機能する。

* 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。

再生

再生は**マジック**の歴史上の長い年月から再録したキーワード処理で、クリーチャーを破壊から救うものである。

《殺戮の剣闘士》

{2} {B} {R}

クリーチャー — スケルトン・戦士

4 / 2

クリーチャーが1体ブロックするたび、そのクリーチャーのコントローラーは1点のライフを失う。

{1} {B} {R} : 殺戮の剣闘士を再生する。

* 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「盾」の置換効果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、それを戦場から取り除く。」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。

* 何らかの効果によりパーマネントが「再生できない」場合でも、再生の「盾」を生成することはできない。しかし、そのパーマネントが破壊されるとしても、「盾」の置換効果を適用することはできない。

* 再生するパーマネントは、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。

結魂

元々は『アヴァシンの帰還』で取り上げられたものである。結魂を持つクリーチャーは、互いに助け合い共に向上する相手を欲しがっている。

《ハンウィアーの槍兵》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 2

結魂（このクリーチャーか他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出たとき、それらがまだ組になっていない場合、あなたはそれらを組にしてもよい。それらのクリーチャーは、あなたがその両方をコントロールし続けるかぎり組である。）

ハンウィアーの槍兵が他のクリーチャーと組になっているかぎり、両方のクリーチャーは先制攻撃を持つ。

* 結魂は2つの誘発型能力を表す。その注釈文はそれらを要約したものである。結魂の公式ルールには、以下の誘発型能力全てが含まれる。「結魂」とは、「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがこのクリーチャーと他のクリーチャー1体を両方コントロールしていてそのいずれもがまだ組になっていない場合、あなたは『それら両方があなたのコントロール下で戦場にあるクリーチャーであり続けるかぎり、このクリーチャーと、その、他のまだ組になっていないクリーチャーは組になる。』を選んでもよい。」と「他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがそのクリーチャーとこれを両方コントロールしていてそのいずれもがまだ組になっていない場合、あなたは『それら両方があなたのコントロール下で戦場にあるクリーチャーであり続けるかぎり、そのクリーチャーとこのクリーチャーは組になる。』を選んでもよい。」を意味する。

* 組になった2体のクリーチャーは、依然としてあらゆる意味で別個のクリーチャーである。それらは個別に攻撃やブロックを行い、個別に呪文や能力の対象になったり影響を受けたりし、個別に領域を移動する。たとえば、組になった2体のクリーチャーが攻撃したときに、そのうち一方をブロックしても他方には何ら影響がない。

* クリーチャーは他のクリーチャー1体のみと組になることができる。あなたは、別のクリーチャーと組にするために組を解消するようなことを選べない。

* 結魂を持つクリーチャーが戦場に出た時点で、あなたが他のまだ組になっていないクリーチャーをコントロールしていなければ、結魂能力は誘発しない。しかし、結魂を持つクリーチャーと組になるクリーチャーは、結魂能力の解決時まで選ばない。

* あなたが結魂を持つまだ組になっていないクリーチャーを複数コントロールしていて、他のクリーチャーが1体戦場に出たなら、各結魂能力がそれぞれ誘発する。そのクリーチャーが組になった後に解決される結魂能力は何もしない。

* 組が解消したなら、クリーチャーが受けていた修整や得ていた能力は即座に消滅する。ダメージを負っているクリーチャーがタフネスを増加させる修整を受けているなら、その修整が消滅することによってそのダメージが致死ダメージになることがある。この場合、そのクリーチャーは破壊される。同様

に、修整が消滅することによってそのクリーチャーのタフネスが0になったなら、それはオーナーの墓地に置かれる。

* まだ組になっていない状態になることでクリーチャーが起動型能力を持たなくなる場合でも、すでに起動されてスタックにあるその能力には影響がない。

* 結魂を持つクリーチャーによって、それ自身とそれと組になったクリーチャーが得る能力の中には、「このクリーチャー」という表記を含むものがある。その種の能力では、「このクリーチャー」とはその能力を持つクリーチャーのみを参照する。それと組になっているクリーチャーではない。

* 結魂を持つクリーチャーが他の結魂を持つクリーチャーと組になった場合は、各クリーチャーが両方のボーナスを得る。

罨

『ゼンディカー』セットには、その荒々しい世界に不注意に足を踏み出すプレイヤーを痛い目に遭わせるための罨・カードがあった。罨という呪文タイプにはルール上の意味はないが、各罨は特定の条件を満たすとそのコストが大幅に減るという能力を持っている。

《落とし穴の罨》

{2} {W}

インスタント — 罨

ちょうど1体のクリーチャーが攻撃しているなら、あなたは落とし穴の罨のマナ・コストを支払うのではなく、{W}を支払ってもよい。

飛行を持たない攻撃クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* あなたは罨の代替コストを無視して、その通常のマナ・コストで普通にそれを唱えてもよい。その代替コストの条件を満たすときでも、そうしてもよい。

* 罨をその代替コストで唱えることは、そのマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変更しない。

* 罨を唱えるコストを増減する効果は、あなたがどちらのコストを支払うとしても適用される。罨の代替コストが{0}であったとしても、適用される。

* あなたが罨・呪文をフラッシュバック・コストのような他の代替コストで唱える場合は、あなたはその代わりに罨に記載された代替コストを支払うことを選べない。

* あなたは、カードをその代替コストで唱える間に、共謀のような追加コストを支払ってもよい。

蘇生

フラッシュバックは呪文を再利用できる素晴らしい能力だが、クリーチャーを再利用したいときはどうすればいいのだろうか。『アララーの断片』セットがこの疑問に解答を与えた。蘇生キーワードは、クリーチャーを呼び戻してもうひと暴れさせるものである。

《屑肉の地のゾンビ》

{1} {B}

クリーチャー — ゾンビ

2 / 1

蘇生 {B} (*{B}* : このカードをあなたの墓地から戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。)

* あなたはあなたの墓地にあるカードの蘇生能力を起動できる。カードが墓地に至った理由には関係ない。

* クリーチャー・カードの蘇生能力を起動することは、そのクリーチャーを唱えることではない。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、クリーチャー・カードではない。起動型能力に関する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》など）は蘇生能力に関係するが、呪文に関する呪文や能力（たとえば、《取り消し》など）は関係しない。

* あるカードの蘇生能力を起動し、その能力の解決の前にそのカードが墓地から取り除かれたなら、その蘇生能力は解決されるが何もしない。

* 次の終了ステップの開始時に、蘇生によって戦場に戻ったクリーチャーは追放される。これは遅延誘発型能力であり、《不許可》のような誘発型能力を打ち消す呪文によって打ち消すことができる。この能力が打ち消されたなら、そのクリーチャーは戦場に残る。この遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのクリーチャーが戦場を離れることがあれば、それは依然としてその置換効果によって追放される。

* 蘇生によって戦場に戻ったクリーチャーが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのクリーチャーが戦場を離れる原因となった呪文か能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、その呪文か能力がそのクリーチャーを追放する。その呪文か能力が（たとえば《ちらつき鬼火》のように）その後でそのクリーチャー・カードを戦場に戻すなら、そのクリーチャー・カードは新たなオブジェクトとして戦場に戻る。それは以前の存在とは何の関係もない。蘇生の効果はもはや適用されない。

* オブジェクトが蘇生されたクリーチャーのコピーになったなら、そのコピーは、次の終了ステップの開始時にも、それが戦場を離れても、追放されることはない。

カード別注釈

《漁る軟泥》

{1} {G}

クリーチャー — ウーズ

2 / 2

{G} : 墓地からカード1枚を対象とし、それを追放する。それがクリーチャー・カードであるなら、漁る軟泥の上に+1/+1カウンターを1個置き、あなたは1点のライフを得る。

* この能力の解決時に、対象としたカードが不適正な対象になっていたなら、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたは《漁る軟泥》の上に+1/+1カウンターを置かず、あなたがライフを得ることもない。特に、あなたが同一のクリーチャー・カードを対象として《漁る軟泥》の能力を2回以上起動しても、何らかの効果があるのは最初に解決される能力のみである。

《アラクナスの蜘蛛の巣》

{2} {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では攻撃もブロックもできず、その起動型能力は起動できない。

終了ステップの開始時に、エンチャントされているクリーチャーのパワーが4以上である場合、アラクナスの蜘蛛の巣を破壊する。

* 《アラクナスの蜘蛛の巣》の誘発型能力は、各終了ステップの開始時に誘発の有無をチェックする。あなたの終了ステップのみではない。

* 終了ステップの開始時に、エンチャントされているクリーチャーのパワーが4以上でない場合、最後の能力は誘発しない。

* 《アラクナスの蜘蛛の巣》の最後の能力が誘発したが、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のパワーが3以下になったなら、この能力は何も効果がない。《アラクナスの蜘蛛の巣》を破壊しない。

* 《アラクナスの蜘蛛の巣》が攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーにつけられた状態で戦場に出た（たとえば、《アラクナスの紡ぎ手》の能力により）なら、そのクリーチャーは攻撃やブロックを続ける。

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

* 誘発型能力（「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている）には影響しない。

《アラクナスの紡ぎ手》

{5} {G}

クリーチャー — 蜘蛛

5 / 7

到達

あなたがコントロールするアンタップ状態の蜘蛛1体をタップする: クリーチャー1体を対象とする。あなたの墓地やライブラリーから「アラクナスの蜘蛛の巣」という名前のカード1枚を探し、それをそのクリーチャーにつけた状態で戦場に出す。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

* 《アラクナスの紡ぎ手》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールするアンタップ状態の蜘蛛であればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。このコストを支払うために《アラクナスの紡ぎ手》自身もタップできる。

* これによりあなたがあなたのライブラリーから探すことを選んだ場合、ライブラリーに「アラクナスの蜘蛛の巣」という名前のカードがあったとしても、あなたはそれを見つけないでもよい。それを探した後で、あなたは依然としてライブラリーを切り直す。

* あなたはあなたの墓地とライブラリーの両方から探してよい。しかし、あなたが見つけれられる「アラクナスの紡ぎ手」という名前のカードは最大1枚である。

《戦装飾のシャーマン》

{3} {R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2 / 2

あなたのターンの戦闘の開始時に、クリーチャー1体を対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。」を選んでよい。

* 《戦装飾のシャーマン》の能力は、あなたの各ターン中の戦闘開始ステップの開始時に誘発する。それは攻撃クリーチャーを指定するより先に解決される。

* 呪文や能力によってあなたのターンに複数の戦闘フェイズがあったなら、《戦装飾のシャーマン》の能力はそれらそれぞれに誘発する。

《石のような静寂》

{1} {W}

エンチャント

アーティファクト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。装備のように、起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの含む。

* マナ能力を含め、アーティファクトの能力は起動できない。

* 《石のような静寂》の能力は、戦場にあるアーティファクトにのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力（たとえば、サイクリングなど）は、依然として起動できる。誘発型能力（「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている）には影響しない。

《居すくみ》

{1} {B} {B}

インスタント

ターン終了時まで、対戦相手がコントロールするクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

* 《居すくみ》は、その解決時に対戦相手がコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって対戦相手がコントロールを得たクリーチャーには影響しない。

《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。

* それ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、《忌まわしい光景》は打ち消され、その効果は一切発生しない。そのクリーチャーのコントローラーはカードを自分の墓地に置かない。

《忌むべき者のかがり火》

{X} {X} {R}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。忌むべき者のかがり火はそのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールする各クリーチャーにそれぞれX点のダメージを与える。

奇跡 {X} {R}（あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれの奇跡コストを支払うことでこれを唱えてもよい。）

* 《忌むべき者のかがり火》はプレイヤーのみを対象とする。《忌むべき者のかがり火》が解決されたなら、そのプレイヤーがコントロールする被覆や呪禁を持っているクリーチャーもダメージを与えられる。

* {X} {X} というマナ・コストはXの2倍を支払うことを意味する。Xの値を3にするなら、あなたは《忌むべき者のかがり火》を唱えるために {6} {R} を支払う。

* 《忌むべき者のかがり火》の点数で見たマナ・コストは、奇跡コストで唱えたとしても、{X} {X} {R} というマナ・コストに基づく。たとえば、あなたが《忌むべき者のかがり火》をその奇跡コストで唱えXとして4を選んだなら、その点数で見たマナ・コストは9である。

* 《忌むべき者のかがり火》の解決時点でそのプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は打ち消され、その効果は一切発生しない。クリーチャーやプレイヤーにダメージを与えられることはない。

* プレイヤーに与えられるダメージの一部または全部が軽減されても、そのプレイヤーがコントロールする各クリーチャーに与えられるダメージは変わらない。プレイヤーに与えられるダメージを増減する効果についても同様である。

《イーオスのレインジャー》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

3 / 2

イーオスのレインジャーが戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが1以下のクリーチャー・カード最大2枚を探してもよい。そうしたなら、それらを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたは、あなたのライブラリーからクリーチャー・カードを見つけないことや、1枚か2枚見つけることを選んでもよい。あなたがみつける各カードはそれぞれ、その点数で見たマナ・コストが1以下でなければならない。

《ウルヴェンワルドの足跡追い》

{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1 / 1

{1} {G}, {T} : あなたがコントロールするクリーチャー 1 体と他のクリーチャー 1 体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

* 《ウルヴェンワルドの足跡追い》の能力の後者の対象はあなたがコントロールする他のクリーチャーでもよいが、前者の対象と同じクリーチャーにはできない。

* 《ウルヴェンワルドの足跡追い》の能力の解決時に、一方の対象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。

《炎樹族の使者》

{R/G} {R/G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 2

炎樹族の使者が戦場に出たとき、あなたのマナ・プールに {R} {G} を加える。

* 《炎樹族の使者》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。

《大笑いの写し身》

{1} {U} {U}

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 体を対象とし、そのコピーであるトークンを 1 体生成する。

フラッシュバック {5} {U} {U} (あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

* 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（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。そ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、色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

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

* コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

* コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、コピー元のクリーチャーが《邪悪な双子》である場合など）なら、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

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

《悪寒》

{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。

カードを1枚引く。

* 《悪寒》は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。それは依然として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。

《オリヴィア・ヴォルダールン》

{2} {B} {R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

3 / 3

飛行

{1} {R} : 他のクリーチャー1体を対象とする。オリヴィア・ヴォルダールンはそれに1点のダメージを与える。そのクリーチャーは他のタイプに加えて吸血鬼になる。オリヴィア・ヴォルダールンの上に+1/+1カウンターを1個置く。

{3} {B} {B} : 吸血鬼1体を対象とする。あなたがオリヴィア・ヴォルダールンをコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。

* 《オリヴィア・ヴォルダールン》がその1つ目の起動型能力でクリーチャーに致死ダメージを与えたなら、そのクリーチャーは死亡する前に吸血鬼になる。

* あなたが《オリヴィア・ヴォルダールン》の最後の能力を起動し、その能力が解決する前に《オリヴィア・ヴォルダールン》のコントロールを失ったなら、その能力は解決されるが何もしない。あなたは対象とした吸血鬼のコントロールを得ない。

《オーガの脱獄者》

{3} {B}

クリーチャー — オーガ・ならず者

4 / 4

防衛

あなたが門をコントロールしているかぎり、オーガの脱獄者は防衛を持たないかのように攻撃できる。

* 防衛は、《オーガの脱獄者》が攻撃クリーチャーとして指定されるときにのみ関係する。《オーガの脱獄者》がすでに攻撃しているなら、あなたがあなたの唯一の門のコントロールを失ったとしても、《オーガの脱獄者》が戦闘から離れることはない。

《海門の神官》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 3

海門の神官が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

* 《海門の神官》の能力の解決時に、あなたのライブラリーにあるカードが1枚のみなら、あなたはそれをあなたの手札に加えることになる。

《隔離する成長》

{G/W} {G/W}

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。その後居住を行う。（あなたがコントロールするクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体生成する。）

* 《隔離する成長》を唱えるには、アーティファクト1つかエンチャント1つを対象としなければならない。《隔離する成長》の解決時に、その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、《隔離する成長》は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたは居住を行わない。

《数の力》

{1} {G}

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、それはトランプルを得るとともに+X/+Xの修整を受ける。Xは攻撃クリーチャーの総数に等しい。

* Xの値は《数の力》の解決時に決定する。そのターン、後になって攻撃クリーチャーの総数が変化しても、その値は変化しない。

《カターリの爆撃兵》

{1} {B} {R}

クリーチャー — 鳥・シャーマン

2/2

飛行

カターリの爆撃兵がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを2体生成し、カターリの爆撃兵を生け贄に捧げる。

蘇生 {3} {B} {R} （{3} {B} {R}：このカードをあなたの墓地から戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《カターリの爆撃兵》の誘発型能力の解決時に、あなたはゴブリン・トークンを2体生成する。《カターリの爆撃兵》がそのプレイヤーに与えた戦闘ダメージの点数は関係ない。《カターリの爆撃兵》を生け贄に捧げることができなくても、あなたはトークンを生成する。

《記憶への消失》

{2} {W} {U}

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。あなたはそのクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを引く。あなたの次のアップキープの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。そうしたなら、そのクリーチャーのタフネスに等しい枚数のカードを捨てる。

* 《記憶への消失》は、戦場を離れる直前のそのクリーチャーのパワーと、戦場に戻った直後のそのタフネスを見る。たとえば、+1/+1カウンターが2個置かれた2/2のクリーチャーを対象としたなら、あなたはカードを4枚引き、その後、それがカウンターが置かれていない状態で戦場に戻ったときにカード2枚を捨てる。

* 《記憶への消失》により追放されたクリーチャーが（たとえば、トークン・クリーチャーであったなどの理由で）戦場に戻らなかったなら、カードは捨てない。

* 《記憶への消失》により追放されたクリーチャーがクリーチャー・カードでなかった（たとえば、搭乗された機体であった）としても、そのカードは依然として戦場に戻る。ただし、クリーチャーとして戻るわけではない。この場合は、戦場に戻ったそのカードにはタフネスがないので、あなたはカードを捨てない。

《強迫的な研究》

{2} {U}

ソーサリー

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3枚引く。その後、そのプレイヤーが土地・カード1枚を捨てないかぎり、そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。

* 対象としたプレイヤーは土地・カード1枚を捨てることも、土地・カードや土地でないカード2枚を捨てることもできる。そのプレイヤーが望むなら、土地・カード1枚と他のカード1枚を捨てることも、土地・カード2枚を捨てることもできる。

《狂乱病のもつれ》

{2} {B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれカード3枚を捨てる。

* 《狂乱病のもつれ》の解決時に、最初に現在のターンを進行しているプレイヤーが捨てるカード3枚を選び、その後ターン順に他のプレイヤーがそれぞれ捨てるカード3枚を選ぶ。最後に、それらのカードを全員が同時に捨てる。いずれのプレイヤーも、自分が捨てるカードを決定する前に、他のプレイヤーが捨てるカードを見ることはできない。

《巨人釣り》

{2} {R/G}

ソーサリー

速攻を持つ赤であり緑である4/4の巨人・戦士・クリーチャー・トークンを1体生成する。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

共謀（あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはあなたがコントロールするこの呪文と共通の色を持つアンタップ状態のクリーチャー2体をタップしてもよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。）

* トークンを追放する遅延誘発型能力はトークンの特性の一部ではない。居住のような効果がそのトークンをコピーしたなら、その新しいトークンは追放されない。

《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。

* 2 つの対象は、同じクリーチャーでも異なるクリーチャーでもよい。

《紅蓮術士の昇天》

{1} {R}

エンチャント

あなたがあなたの墓地にあるカードと同じ名前を持つインスタント・呪文かソーサリー・呪文を 1 つ唱えるたび、あなたは紅蓮術士の昇天の上に探索カウンターを 1 個置いてもよい。

紅蓮術士の昇天の上に探索カウンターが 2 個以上置かれている状態で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、あなたはその呪文をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 《紅蓮術士の昇天》のどちらかの能力が誘発したなら、それはスタック上で、それを誘発させた呪文よりも上に置かれ、先に解決される。《紅蓮術士の昇天》の 2 つ目の能力が誘発したなら、その生成するコピーも元の呪文よりも先に解決される。元の呪文が打ち消されたとしても、そのコピーを生成する。

* 《紅蓮術士の昇天》の 1 つ目の能力が誘発したなら、あなたの墓地にあったカードが能力の解決時まであなたの墓地を離れていたり、あなたが唱えた呪文が打ち消されていたりしても、あなたはこれの上に探索カウンターを置ける。

* あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文をあなたの墓地から唱えた（たとえば、フラッシュバックなどの能力により）なら、《紅蓮術士の昇天》の 1 つ目の能力は、あなたの墓地に同じ名前のカードが他にもないかぎり誘発しない。

* 2 つ目の能力は、あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えた時点で《紅蓮術士の昇天》の上に探索カウンターが 2 個以上置かれていたときにのみ誘発する。つまり、呪文を 1 つ唱えたことにより、あなたが《紅蓮術士の昇天》の上に 2 個目のカウンターを置き、その後その呪文をコピーする、ということとはできない。また、あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を唱えたことに対応してプレイヤーが《紅蓮術士の昇天》を除去しても、この能力の誘発を妨げることはできない。

* 《紅蓮術士の昇天》の 2 つ目の能力は、対象を取るものにかぎらず、インスタント・呪文かソーサリー・呪文であればどれでもコピーできる。

* このコピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

* 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）。

* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。

* コピー元の呪文に（たとえば《忌むべき者のかがり火》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に（たとえば《焦熱の裁き》のように）唱える際に分割するダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを与える対象は変更できる）。

* あなたは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われているかのようにその効果もコピーされる。

《荊景学院の戦闘魔道士》

{2} {G}

クリーチャー — エルフ・ウィザード

2 / 2

キッカー {R} か {W} かその両方（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で {R} か {W} かその両方を支払ってもよい。）

荊景学院の戦闘魔道士が戦場に出たとき、これが {R} のキッカーでキッカーされていた場合、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。荊景学院の戦闘魔道士はそれに2点のダメージを与える。

荊景学院の戦闘魔道士が戦場に出たとき、これが {W} のキッカーでキッカーされていた場合、アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。

* あなたは、呪文を唱える際にそれをキッカーするかどうかを選び、キッカー・コストとその呪文のマナ・コストを同時に支払う。呪文をキッカーするかどうかは、常に選択的である。

* あなたがキッカー・コストを支払うことができるのは1回のみである。あなたはそれを複数回支払ってどちらかの誘発型能力を複数回誘発させるようなことはできない。

* 《荊景学院の戦闘魔道士》が何らかの呪文や能力の結果として戦場に出たなら、それをキッカーする機会はない。

* キッカー・コストは呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。

《けちな贈り物》

{3} {U}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。あなたのライブラリーから異なる名前のカード最大4枚を探し、それらを公開する。そのプレイヤーは、それらのカードのうち2枚を選ぶ。選ばれたカードをあなたの墓地に置き、残りをあなたの手札に加える。その後あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたが見つけるカードの枚数は3枚以下でもよい。あなたが見つけたカードが1枚か2枚であったなら、対戦相手は、そうしたくなくても、それらをあなたの墓地に置くカードとして選ばなければならない。

《結界師ズアー》

{1} {W} {U} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 4

飛行

結界師ズアーが攻撃するたび、あなたはあなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが3以下のエンチャント・カード1枚を探し、それを戦場に出してもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーを切り直す。

* 唱える以外の方法で戦場に出るオーラは何も対象としないので、それを被覆や呪禁を持つパーマネントにつけることもできる。ただし、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。

《血統の切断》

{3} {B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、そのクリーチャーと、それと同じ名前を持つ他のすべてのクリーチャーを追放する。

フラッシュバック {5} {B} {B} (あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

* 戦場にあるクリーチャーのみが追放される。他の領域では、それらは「クリーチャー・カード」であり「クリーチャー」ではない。

* 《血統の切断》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。どのクリーチャーも追放されない。

* トークンが他のクリーチャーのコピーであった場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれを生成した時点でそれが得たクリーチャー・タイプである。たとえば、《スラッグ牙》が生成するトークンも《ペイロスの檻の罠》が生成するトークンも、どちらも「ビースト」という名前である。

《幻影の像》

{1} {U}

クリーチャー — イリュージョン

0 / 0

あなたは幻影の像を、他のタイプに加えてイリュージョンであり、「このクリーチャーが呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。」を得ることを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

* 《幻影の像》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（詳しくは後述するが、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）とともにイ

リゅうジョンのクリーチャー・タイプと誘発型能力を得る。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、色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

* 《幻影の像》がそのコピー効果の一部として得るイリゅうジョンのクリーチャー・タイプと誘発型能力はどちらもコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

* 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《幻影の像》であるなど）なら、この《幻影の像》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《幻影の像》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合でも《幻影の像》はトークンではない。

* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《幻影の像》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

* 何らかの理由によって《幻影の像》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《幻影の像》はそのクリーチャーのコピーになれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

《原基の印章》

{1} {G}

エンチャント

原基の印章を生け贄に捧げる：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。

* 《原基の印章》を戦場から取り除くために、あなたは《原基の印章》自身を対象としてその能力を起動することができる。対象はコストを支払うより先に選ぶからである。この場合は、この能力はその解決時に打ち消される。

《原初の命令》

{3} {G} {G}

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7点のライフを得る。
- ・クリーチャーでないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。
- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤ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。
- ・あなたのライブラリーからクリーチャー・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 《原初の命令》のモードは書かれた順番に処理を行う。あなたがクリーチャーでないパーマネントをオーナーのライブラリーの一番上に置き、そのプレイヤーに「自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す」を行わせたなら、そのカードも切り直される。

* 《原初の命令》は、その解決が終わるまで墓地に置かれない。よって、その3つ目のモードであなた自身を対象としても、その効果の一部としてこのカードがあなたのライブラリーに加えられ切り直されることはない。

《減衰のマトリックス》

{3}

アーティファクト

アーティファクトとクリーチャーの起動型能力は、それがマナ能力でないかぎり起動できない。

* 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。装備のように、起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。

* マナ能力とはマナを生み出す能力である。マナをコストとする能力のことではない。

* 《減衰のマトリックス》の能力は、戦場にあるアーティファクトとクリーチャーにのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力（たとえば、湧血や蘇生など）は、依然として起動できる。誘発型能力（「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている）には影響しない。

《孔蹄のビヒモス》

{5} {G} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

5 / 5

速攻

孔蹄のビヒモスが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーはトランプルを得るとともに+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

* Xの値は、《孔蹄のビヒモス》の誘発型能力の解決時に決定する。《孔蹄のビヒモス》自身も含み得る。そのターン、後になってあなたがコントロールするクリーチャーの総数が変化しても、その値は変化しない。

* 《孔蹄のビヒモス》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールを得たクリーチャーには影響しない。

《降霊術》

{2} {W} {W}

エンチャント

各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枚を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、その他のタイプに加えてスピリットであることを除き、そのカードのコピーであるトークンを1体生成する。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

* そのトークンは（コピー元のカードが速攻を持たないかぎり）速攻を持たないので、通常は攻撃することはできない。

* そのトークンはコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが示していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。

* そのトークンは、他のタイプに加えてスピリットでもある。これはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

* トークンを追放するこの遅延誘発型能力はトークンの特性ではない。居住などの効果がそのトークンをコピーしたなら、その新しいコピーは追放されない。

* コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

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

《魂魄流》

{4} {B/R}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード最大1枚と、プレイヤー1人を対象とする。魂魄流を唱えるために{B}が支払われていたなら、そのカードを戦場に戻す。魂魄流を唱えるために{R}が支払われていたなら、ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーは+2/+0の修整を受けるとともに速攻を得る。（{B}{R}が支払われていたなら、両方を行う。）

* 《魂魄流》は、その総コストの支払いに何のマナが使われたかを見る。コストのうち混成マナ・シンボルの部分の支払いに使われたマナのみではない。

* 《魂魄流》の解決時に、そのコストの支払いに黒のマナか赤のマナが使われていたかどうかを見る。それらの色のマナが何点使われたかには関係がない。効果が増加することもない。

* 《魂魄流》がコピーされたなら、元の呪文に何色のマナが支払われていたとしても、そのコピーを唱えるためにはいかなる色のマナも支払われていない。その解決に際し、そのコピーは何も効果を持たない。

《コーの鉤の達人》

{2} {W}

クリーチャー — コー・兵士

2/2

コーの鉤の達人が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。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。

* 《コーの鉤の達人》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。それは依然として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。

《コーの空漁師》

{1} {W}

クリーチャー — コー・兵士

2 / 3

飛行

コーの空漁師が戦場に出たとき、あなたがコントロールするパーマネント1つをオーナーの手札に戻す。

* 《コーの空漁師》の誘発型能力はパーマネントを対象としない。あなたは能力の解決時にオーナーの手札に戻すパーマネントを選ぶ。誰もこの選択に対応できない。

* 《コーの空漁師》の誘発型能力の解決時に、それが依然として戦場にあるなら、《コーの空漁師》自身を戻してもよい。

《ゴブリンの電術師》

{U} {R}

クリーチャー — ゴブリン・ウィザード

2 / 2

あなたがインスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 《ゴブリンの電術師》が2体あれば、あなたがインスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。3体あれば{3}、以下同様。

* 《ゴブリンの電術師》は、インスタント・呪文やソーサリー・呪文に含まれる色マナのコストや{C}のコストを減らすことはできない。

* 呪文を唱えるための追加コスト、たとえばキッカー・コストや他の効果によって課されるコスト（《スレイブンの守護者、サリア》の能力によるものなど）がある場合には、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。

* 《ゴブリンの電術師》は超過コストやフラッシュバック・コストなどの代替コストを減らすことができる。

《ゴブリンの突撃》

{2} {R}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、速攻を持つ赤の1 / 1のゴブリン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

ゴブリン・クリーチャーは、可能なら毎ターン攻撃する。

* 《ゴブリンの突撃》の2つ目の能力は、すべてのプレイヤーがコントロールするすべてのゴブリン・クリーチャーに影響する。1つ目の能力によって生成されたトークンに限定されるものではない。

《殺戮の剣闘士》

{2} {B} {R}

クリーチャー — スケルトン・戦士

4 / 2

クリーチャーが1体ブロックするたび、そのクリーチャーのコントローラーは1点のライフを失う。

{1} {B} {R} : 殺戮の剣闘士を再生する。

* 《殺戮の剣闘士》の能力は、いずれかのクリーチャーがブロックするたびに誘発する。誰がそのクリーチャーをコントロールしていたか、それがどのクリーチャーをブロックしたかは関係ない。

* 複数のクリーチャーをブロックできるクリーチャー1体が複数のクリーチャーをブロックしたとしても、《殺戮の剣闘士》の能力が誘発するのは1回のみである。

《残酷な根本原理》

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

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げ、カード3枚を捨て、その後5点のライフを失う。あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻し、カードを3枚引き、その後5点のライフを得る。

* 《残酷な根本原理》は、対戦相手のみを対象とする。あなたの手札に戻すあなたの墓地にあるクリーチャー・カードは、《残酷な根本原理》の解決時まで選ばない。

* 《残酷な根本原理》の処理はすべて書かれた順番で行う。先に行った処理が後に行う処理に影響し得る。たとえば、対戦相手がコントロールしているがあなたがオーナーであるようなクリーチャーを対戦相手が生け贄に捧げたなら、それはあなたの墓地に置かれる。《残酷な根本原理》によってあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻すとき、あなたはそのカードを選べる。

* 《残酷な根本原理》の解決の開始時に、対戦相手のライフ総量が5点以下であり、あなたのライブラリーにあるカードが2枚以下であるなら、このゲームは引き分けになる。まず対戦相手のライフ総量が0以下になるが、状況起因処理を行うより先に《残酷な根本原理》の解決を完全に終える必要がある。すると、あなたはカードを3枚引くことを強制されるが、カードが足りず引けない。状況起因処理が行われるときには、あなたと対戦相手は同時にこのゲームに敗北することになる。つまりこのゲームは引き分けになる。

《死の影》

{B}

クリーチャー — アバター

13/13

死の影は $-X/-X$ の修整を受ける。Xはあなたのライフ総量に等しい。

* 《死の影》の能力は、《死の影》が戦場にある間에만適用される。他のすべての領域ではそのパワーとタフネスは13である。

* Xの値は、あなたがライフを得たり失ったりすると変化する。《死の影》が戦場に出たときの値で固定されるわけではない。

* あなたのライフ総量が13点以上で、他に《死の影》のタフネスを増加するものがないなら、《死の影》は状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

* 双頭巨人戦では、あなたのライフ総量とはあなたのチームのライフ総量である。

《絞り取る悪魔》

{4} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

5 / 5

飛行

他のクリーチャーが1体戦場を離れるたび、プレイヤー1人を対象とする。あなたは「そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを2枚自分の墓地に置く。」を選んでもよい。

蘇生{2} {B}（{2} {B}：このカードをあなたの墓地から戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《絞り取る悪魔》と他のクリーチャーが同時に戦場を離れたなら、《絞り取る悪魔》の能力は誘発する。

* あなたはどのプレイヤーでも《絞り取る悪魔》の誘発型能力の対象にできる。戦場を離れたクリーチャーのコントローラーでなくてもよい。

《終末》

{4} {W} {W}

ソーサリー

すべてのクリーチャーをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

奇跡{W}（あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれの奇跡コストを支払うことでこれを唱えてもよい。）

* 各プレイヤーはそれぞれ、自分がオーナーであるクリーチャーが自分のライブラリーの一番下に置かれる順番を選ぶ。この順番は他のプレイヤーには公開しない。

《瞬間移動門》

{U} {R}

ソーサリー

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+1/+0の修整を受けるとともに、このターン、それはブロックされない。

超過{3} {U} {R}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、ターン終了時まで、あなたがコントロールする各クリーチャーはそれぞれ+1/+0の修整を受けるとともに、このターン、それはブロックされない。）

* 超過を行った《瞬間移動門》により+1/+0の修整を受けるクリーチャーは、この呪文の解決時に決定する。そのターン、後になってコントロールし始めたクリーチャーは+1/+0の修整を受けない。ただし、《瞬間移動門》の効果のうち後半はパーマネントの特性を変更するものではないので、ブ

ロックされないクリーチャーは常時変化する。ブロック・クリーチャーを指定する時点であなたがコントロールしているクリーチャーはブロックされない。

《瞬唱の魔道士》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 1

瞬速

瞬唱の魔道士が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を対象とする。ターン終了時まで、それはフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。（あなたはあなたの墓地から、そのカードをそのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、それを追放する。）

* これによりあなたがマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたは依然としてその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。

* あなたの墓地にあるインスタント・カードやソーサリー・カードがすでにフラッシュバックを持っているなら、それをあなたの墓地から唱えるためにどちらのフラッシュバック能力を使ってもよい。

* その呪文に、共謀コストのような選択可能な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払ってもよい。その呪文に、《骨の粉碎》にあるように、唱えるために必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。

《焦熱の裁き》

{R} {G} {W}

ソーサリー

望む数のクリーチャーやプレイヤーと、対戦相手1人を対象とする。焦熱の裁きはその前者に5点のダメージをあなたの望むように分割して与える。その後者は5点のライフを得る。

* あなたは、《焦熱の裁き》を唱える際に、その対象の数とダメージの分割を選ぶ。ダメージを与える効果の各対象に、それぞれ1点以上のダメージを与える必要がある。

* （全部ではなく）一部の対象が不適正になっても、依然として元のダメージの分割が適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。ライフを得る効果の対象を含め、すべての対象が不適正になったなら、《焦熱の裁き》は打ち消される。ダメージを与える効果の対象がすべて不適正になり、ライフを得る効果の対象は適正なままであったなら、ダメージは一切与えないが、そのプレイヤーは5点のライフを得る。

* ライフを得る効果の対象の対戦相手は、ダメージを与える効果の対象であってもよい。その場合、そのダメージによりそのプレイヤーのライフ総量が0以下になったとしても、そのライフを得る効果によって、そのプレイヤーがゲームに敗北するより先にそのプレイヤーのライフ総量は再び0より大きくなる。

《神秘的発生》

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

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。緑のX/Xのウーズ・クリーチャー・トークンを1体生成する。Xはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。

* 《神秘的発生》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、《神秘的発生》は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたはウーズ・トークンを得ない。

* あなたは打ち消されない呪文を対象としてもよい。《神秘的発生》の解決時に、その対象とした呪文には影響がないが、あなたは依然としてウーズ・トークンを得ることになる。

《地獄乗り》

{2} {R} {R}

クリーチャー — デビル

3 / 3

速攻

あなたがコントロールするクリーチャーが1体攻撃するたび、地獄乗りは防御プレイヤーに1点のダメージを与える。

* 《地獄乗り》の誘発型能力によって与えられるダメージは戦闘ダメージではないので、防御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てもよい。

* あなたがコントロールするクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃した場合、防御プレイヤーとは、そのプレインズウォーカーのコントローラーのことである。

* 一部の多人数戦変種ルールでは、あなたがコントロールするクリーチャーで複数のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃できるものがある。各攻撃クリーチャーにつきそれぞれ、《地獄乗り》はそれに対応する防御プレイヤーにダメージを与える。

《邪悪な双子》

{2} {U} {B}

クリーチャー — 多相の戦士

0 / 0

あなたは邪悪な双子を、これが「{U} {B}, {T} : このクリーチャーと同じ名前を持つクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。」を得ることを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してよい。

* 《邪悪な双子》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（詳しくは後述するが、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）とともに起動型能力を得る。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、色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

* 《邪悪な双子》がそのコピー効果の一部として得る起動型能力はコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

* 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《邪悪な双子》である場合など）なら、この《邪悪な双子》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《邪悪な双子》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合でも《邪悪な双子》はトークンではない。

* トークンが他のクリーチャーのコピーであった場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれを生成した時点でそれが得たクリーチャー・タイプである。たとえば、《スラッグ牙》が生成するトークンも《ペイロスの檻の罌》が生成するトークンも、どちらも「ビースト」という名前である。

* 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、《邪悪な双子》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

* 何らかの理由によって《邪悪な双子》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《邪悪な双子》はそのクリーチャーのコピーになれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

* あなたは何もコピーしないことを選ぶことができる。その場合は、《邪悪な双子》は0/0の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るので、おそらく即座に墓地に置かれることになる。

《静寂の守り手、リンヴァーラ》

{2} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 天使

3 / 4

飛行

対戦相手がコントロールするクリーチャーの起動型能力は起動できない。

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

* マナ能力を含め、対戦相手がコントロールするクリーチャーの能力は起動できない。

* 《静寂の守り手、リンヴァーラ》の最後の能力は、戦場にあるクリーチャーにのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力（たとえば、湧血や蘇生など）は、依然として起動できる。誘発型能力（「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている）には影響しない。

《葬儀甲虫》

{B}

クリーチャー — 昆虫

1 / 1

プレイヤーがクリーチャーを1体生け贄に捧げるたび、あなたは葬儀甲虫の上に+1/+1カウンターを1個置いてもよい。

* 《葬儀甲虫》の能力は、他の呪文や能力やコストの指示によって、あなたを含めたいずれかのプレイヤーがクリーチャーを1体生け贄に捧げるたびに誘発する。《葬儀甲虫》自身によって、あなたが望むクリーチャーを生け贄に捧げられるわけではない。

* 呪文を唱えたり能力を起動したりするためのコストとしてクリーチャーが生け贄に捧げられたなら、《葬儀甲虫》の能力はその呪文や能力よりも先に解決される。

《造物の学者、ヴェンセール》

{2} {U} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

瞬速

造物の学者、ヴェンセールが戦場に出たとき、呪文1つかパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* 《造物の学者、ヴェンセール》の誘発型能力がフラッシュバックで唱えた呪文を対象としたなら、その呪文はオーナーの手札に戻される代わりに追放される。

* 呪文がオーナーの手札に戻されるなら、それはスタックから取り除かれ、解決されない。その呪文は打ち消されるわけではなく、単に存在しなくなる。これは、打ち消されない呪文にも機能する。

* 呪文のコピーがオーナーの手札に戻されるなら、それは手札に移動し、その後状況起因処理によって消滅する。それを再び唱えることはできない。

《旅する寺院》

{1} {G} {W}

クリーチャー — エレメンタル

/

旅する寺院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。旅する寺院がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、居住を行う。（あなたがコントロールするクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体生成する。）

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

* 《旅する寺院》が戦場にあるかぎり、その1つ目の能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1 / 1になる。

《魂の代償》

{2} {U} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

あなたはエンチャントされているクリーチャーをコントロールする。

カード2枚を捨てる：魂の代償のコントローラーはこれを生け贄に捧げ、その後カードを2枚引く。対戦相手のみがこの能力を起動できる。

* 普通は、あなたは対戦相手がコントロールするクリーチャーをエンチャントし、それによりあなたがそのクリーチャーのコントロールを得ることになる。対戦相手は誰でもカード2枚を捨てることで《魂の代償》の最後の能力を起動できる。この能力の解決時に、あなたが、《魂の代償》を生け贄に捧げカードを2枚引く。

* 《魂の代償》を生け贄に捧げることができなくても、あなたはカードを2枚引く。たとえば、《魂の代償》の能力に対応してそれが戦場を離れると、この状況が生じる。

《魂の洞窟》

土地

魂の洞窟が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

{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、好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるためにのみ使用でき、その呪文は打ち消されない。

* あなたはゾンビや戦士などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。アーティファクトなどのカード・タイプを選ぶことはできない。

* 《魂の洞窟》が生み出したマナで呪文のコストを一部でも支払ったなら、たとえそれがキッカー・コストなどの追加コストであっても、その呪文は打ち消されない。「マナ・コストを支払うことなく」唱えた呪文の追加コストを支払うためにこのマナを使ったとしても同様である。

《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、《タルモゴイフ》が戦場にある間のみではなくすべての領域で機能する。

* 《タルモゴイフ》はカード・タイプの数数える。カードの数ではない。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー1体のみなら、《タルモゴイフ》は2/3である。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー10体のみでも、《タルモゴイフ》は依然として2/3である。

* 墓地に存在できるカードのカード・タイプには、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、部族がある（「部族」は、一部の古いカードのみが持つカード・タイプである）。「伝説の」と「基本」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。

《探検》

{1} {G}

ソーサリー

このターン、あなたは追加の土地を1つプレイしてもよい。

カードを1枚引く。

* 《探検》の効果によって、あなたはあなたのメイン・フェイズに追加の土地を1つプレイできるようになる。追加の土地をプレイする際にも、土地をプレイするときの通常のタイミングのルールに従う。特に、あなたは《探検》の解決中に土地をプレイすることはできない。先に《探検》を解決し終え、カードを1枚引く必要がある。それが土地・カードなら、その後でそれをプレイしてもよい。

* 同じターンに複数の《探検》の効果が存在するなら、それらは累積する。また《都の進化》の効果など、追加の土地をプレイできる他の効果とも累積する。

* あなたが何らかの方法であなたのターンでないときに《探検》を唱えたなら、あなたはその解決時にカードを1枚引くが、そのターンに土地をプレイすることはできない。

《血染めの月》

{2} {R}

エンチャント

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土地タイプと能力をすべて失う。それは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。

* 《血染めの月》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。

* 基本でない土地がタップ状態で戦場に出るような能力を持つなら、その能力は依然として機能する。たとえば、《血の墓所》は、そのコントローラーが2点のライフを支払わない限り、タップ状態で戦場に出る。ライフを支払ったかどうかに関係なく、それは山のみであり沼ではなくなる。他の、土地が戦場に出る状態を変更する能力や土地が戦場に「出るに際し」適用される能力、たとえば《魂の洞窟》の1つ目の能力のようなものも同様である。

* 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、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。

《チャンドラの憤慨》

{2} {R} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。チャンドラの憤慨はそれに4点のダメージと、そのクリーチャーのコントローラーに2点のダメージを与える。

* 《チャンドラの憤慨》の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。プレイヤーがダメージを与えられることはない。

《使い魔の策略》

{U} {U}

インスタント

使い魔の策略を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールするクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

* 《使い魔の策略》は呪文を対象とせずに唱えることはできない。自分自身を対象とすることはできない。

《鉄の樹の拳》

{1} {G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

鉄の樹の拳が戦場に出たとき、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンを2体生成する。

エンチャントされているクリーチャーはトランブルを持つ。

* 《鉄の樹の拳》が他のプレイヤーのクリーチャーにつけられた状態で戦場に出たとしても、苗木・トークンを生成するのはあなたである。

* 苗木・トークンは《鉄の樹の拳》が戦場に出た後になるまで生成されない。《鉄の樹の拳》を、それらのトークンのうち1つにつけることにして唱えるということとはできない。

* 《鉄の樹の拳》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、《鉄の樹の拳》は打ち消され、戦場に出ない。あなたは苗木・トークンを生成しない。

《天使への願い》

{X} {X} {W} {W} {W}

ソーサリー

飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンをX体生成する。

奇跡{X} {W} {W} (あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれの奇跡コストを支払うことでこれを唱えてもよい。)

* {X} {X} というマナ・コストはXの2倍を支払うことを意味する。Xの値を3にするなら、あなたは《天使への願い》を唱えるために{6} {W} {W} {W}を支払う。

* 《天使への願い》の点数で見たマナ・コストは、奇跡コストで唱えたとしても、{X} {X} {W} {W} {W} というマナ・コストに基づく。たとえば、あなたが《天使への願い》をその奇跡コストで唱えXとして4を選んだなら、その点数で見たマナ・コストは11である。

《ディンローヴァの恐怖》

{4} {U} {B}

クリーチャー — ホラー

4/4

ディンローヴァの恐怖が戦場に出たとき、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。その後、そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

* 《ディンローヴァの恐怖》の能力の解決時に、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、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。どのプレイヤーもカードを捨てない。

* プレイヤーの手札にカードがないときに《ディンローヴァの恐怖》によってカード1枚をそのプレイヤーの手札に戻したなら、そのプレイヤーはそのカードを捨てなければならない。それを捨てる前に、そのプレイヤーがそのカードを唱える（あるいはそのカードを用いて何か他のことを行う）機会はない。

《突然の衰微》

{B} {G}

インスタント

突然の衰微は呪文や能力によって打ち消されない。

点数で見たマナ・コストが3以下の土地でないパーマネント1つを対象とし、それを破壊する。

* クリーチャー・トークンの点数で見たマナ・コストは0である。ただし、そのトークンが他のクリーチャーのコピーである場合は、そのクリーチャーのマナ・コストもコピーするため、その点数で見たマナ・コストが0ではないことがある。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《ドムリ・ラーデ》

{1} {R} {G}

プレインズウォーカー — ドムリ

3

+1：あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それがクリーチャー・カードであるなら、あなたはそれを公開してあなたの手札に加えてもよい。

−2：あなたがコントロールするクリーチャー1体と他のクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

−7：あなたは「あなたがコントロールするクリーチャーは二段攻撃とトランブルと呪禁と速攻を持つ。」を持つ紋章を得る。

* 《ドムリ・ラーデ》の1つ目の能力の解決時に、あなたが見たカードがクリーチャー・カードでなかったり、クリーチャー・カードだがそれを自分の手札に加えたくなかったりした場合は、あなたは単にそれをライブラリーの一番上に戻す。あなたはそれを公開せず、戻す理由も述べない。

* 《ドムリ・ラーデ》の2つ目の能力の2体目の対象は、あなたがコントロールする他のクリーチャーでもよいが、1体目の対象と同じクリーチャーにはできない。

* 《ドムリ・ラーデ》の2つ目の能力の解決時に、一方の対象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。

* あるクリーチャーが二段攻撃とトランブルの両方を持っていたなら、第2戦闘ダメージ・ステップでトランブルの余剰ダメージの量を決定するときに、第1戦闘ダメージ・ステップ中にそのクリーチャーが割り振った戦闘ダメージを考慮する。第1戦闘ダメージ・ステップでそれをブロックした各クリーチャーが破壊されたなら、第2戦闘ダメージ・ステップでは、すべてのダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーに割り振らなければならない。

《ドルイドの講話》

{1} {G}

インスタント

このターン、あなたに与えられるすべての戦闘ダメージを軽減する。居住を行う。（あなたがコントロールするクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体生成する。）

* あなたは、クリーチャー・トークンを1体もコントロールしていなくても《ドルイドの講話》を唱えることができる。

* あなたがコントロールするクリーチャーやプレインズウォーカーに与えられる戦闘ダメージは軽減されない。

* 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトに与えられる戦闘ダメージは軽減されない。

《根生まれの防衛》

{2} {W}

インスタント

居住を行う。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破壊不能を得る。（居住を行うとは、あなたがコントロールするクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体生成することである。）

* 《根生まれの防衛》は、その解決時に居住を行った後にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。あなたが生成するクリーチャー・トークンは破壊不能を得るが、そのターン、後になってコントロールし始めたクリーチャーは破壊不能を得ない。

《狙い澄ましの航海士》

{4} {U} {U}

クリーチャー — スピリット

5/5

結魂（このクリーチャーか他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出たとき、それらがまだ組になっていない場合、あなたはそれらを組にしてもよい。それらのクリーチャーは、あなたがその両方をコントロールし続けるかぎり組である。）

狙い澄ましの航海士が他のクリーチャーと組になっているかぎり、両方のクリーチャーはそれぞれ

「{1} {U}」：このクリーチャーを追放し、その後それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。」を持つ。

* 《狙い澄ましの航海士》によってクリーチャーが得た能力を起動すると、そのクリーチャーは追放され、即座に組が解消する。その後、そのカードが戦場に戻ることになる。そのカードが戦場に出たとき、《狙い澄ましの航海士》の結魂能力が誘発する。あなたは再びそれらを組にすることができる。

* 《狙い澄ましの航海士》かそれと組になっているクリーチャーが追放された後では、もう一方のクリーチャーはこの起動型能力を持たなくなる。しかし、一方のクリーチャーのこの能力を起動するのに対応して、他方のクリーチャーのこの能力を起動することはできる。

《墓掘りの檻》

{1}

アーティファクト

クリーチャー・カードは、墓地やライブラリーから戦場に出られない。

プレイヤーは、墓地やライブラリーにあるカードを唱えられない。

* 墓地やライブラリーからクリーチャー・カードが戦場に出ようとしても、それは現在の領域に残る。

* 1つ目の能力は、墓地やライブラリーにあるそのカードがクリーチャー・カードであるかどうかのみを見る。《彫り込み鋼》のようなカードは、依然としてクリーチャーのコピーとして墓地やライブラリーから戦場に出られる。

* 土地は唱えるわけではないので、2つ目の能力はプレイヤーが墓地やライブラリーから土地・カードをプレイすることを妨げない。

《馬力充電》

{R}

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+2/+0の修整を受ける。

超過{2}{R}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、ターン終了時まで、あなたがコントロールする各クリーチャーはそれぞれ+2/+0の修整を受ける。）

* 超過を行った《馬力充電》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールし始めたクリーチャーは+2/+0の修整を受けない。

《ひるまぬ勇氣》

{1}{G}{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は、+2/+2の修整を受けるとともにトランブルと絆魂を持つ。

* 同一のクリーチャーが複数個の絆魂を得ても、意味はない。

《ファルケンラスの貴種》

{2}{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼

4/1

飛行、速攻

クリーチャー1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、ファルケンラスの貴種は破壊不能を得る。その生け贄に捧げたクリーチャーが人間だったなら、ファルケンラスの貴種の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《ファルケンラスの貴種》の起動型能力は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後のときに人間であったかどうかを見る。（墓地でそれが何のクリーチャー・タイプであっても関係ない。）

* 生け贄に捧げたクリーチャーが人間であったなら、《ファルケンラスの貴種》は破壊不能を得るとともに、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

《ファルケンラスの貴族》

{3} {B}

クリーチャー — 吸血鬼

2 / 2

飛行

ファルケンラスの貴族か他のクリーチャーが1体死亡するたび、プレイヤー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。

* 《ファルケンラスの貴族》と他のクリーチャーが同時に死亡したなら、《ファルケンラスの貴族》の誘発型能力はそれぞれについて誘発する。

《二人組の見張り番》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・スカウト

2 / 1

結魂（このクリーチャーか他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出たとき、それらがまだ組になっていない場合、あなたはそれらを組にしてもよい。それらのクリーチャーは、あなたがその両方をコントロールし続けるかぎり組である。）

二人組の見張り番が他のクリーチャーと組になっているかぎり、両方のクリーチャーはそれぞれ「このクリーチャーが対戦相手1人にダメージを与えるたび、カードを1枚引く。」を持つ。

* 《二人組の見張り番》かそれと組になっ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、どちらかが対戦相手にダメージを与えたなら、この能力は誘発する。そのクリーチャーはもはやその能力を持たないが、あなたはカードを1枚引く。

《復活の声》

{G} {W}

クリーチャー — エレメンタル

2 / 2

対戦相手1人があなたのターンに呪文を1つ唱えるたび、または復活の声が死亡したとき、「このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。」を持つ緑であり白であるエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 対戦相手があなたのターン中に呪文を唱えたことにより《復活の声》の能力が誘発したなら、その呪文の解決より先にトークンが生成される。

* このトークンのパワーとタフネスはあなたがコントロールするクリーチャーの総数が変わると変化する。このトークンの能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1 / 1になる。

* このトークンのコピーもそのパワーとタフネスを決定する能力を持つ。

《古きクロウサの力》

{G}

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+2/+2の修整を受ける。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズに唱えたなら、代わりに、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。

* スタック上の《古きクロサの力》がコピーされたなら、それがあなたのメイン・フェイズ中であっても、そのコピーによる修整は+2/+2のみである。あなたはそのコピーを唱えていないからである。

《ベイロスの檻の罠》

{3} {G} {G}

インスタント — 罠

このターンに対戦相手が自分のコントロール下でアーティファクトを戦場に出していたなら、あなたはベイロスの檻の罠のマナ・コストを支払うのではなく、{1} {G}を支払ってもよい。

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。

* 《ベイロスの檻の罠》は、このターンに対戦相手が自分のコントロール下でアーティファクトを戦場に出していたかどうかを見る。そのパーマネントが依然として戦場にあるかどうか、依然としてアーティファクトであるかどうかは関係ない。その対戦相手が依然としてゲームに残っているかどうかも関係ない。このターン中のある時点でそのイベントが発生したのであれば、《ベイロスの檻の罠》を代替コストで唱えることができる。

《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1体を生け贄に捧げる。

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* この呪文を唱えるためには、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、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

* あなたが《骨の粉碎》を唱え始めたら、唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。

* あなたは生け贄に捧げるクリーチャーを対象として《骨の粉碎》を唱えることができる。対象はコストを支払うより先に選ぶからである。この場合は、《骨の粉碎》はその解決時に打ち消される。

《炎の中の過去》

{3} {R}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたの墓地にある各インスタント・カードと各ソーサリー・カードはそれぞれフラッシュバックを得る。フラッシュバック・コストは、それぞれのマナ・コストに等しい。

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

* 《炎の中の過去》の解決時にあなたの墓地にあるインスタント・カードとソーサリー・カードのみがフラッシュバックを得る。解決された《炎の中の過去》を含め、そのターン、後になってあなたの墓地に置かれたインスタント・カードやソーサリー・カードはフラッシュバックを得ない。

* これによりあなたがマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたは依然としてその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。

* あなたの墓地にあるインスタント・カードやソーサリー・カードがすでにフラッシュバックを持っているなら、それをあなたの墓地から唱えるためにどちらのフラッシュバック能力を使ってもよい。

* その呪文に、共謀コストのような選択可能な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払ってもよい。その呪文に、《骨の粉碎》にあるように、唱えるために必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。

《冒涇の悪魔》

{2} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

6 / 6

飛行

各戦闘の開始時に、いずれの対戦相手もクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。いずれかのプレイヤーがそうしたなら、冒涇の悪魔をタップし、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* プレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げるかどうかを決める時点では、《冒涇の悪魔》が攻撃するかどうか、どのプレイヤーやレイنزウォーカーを攻撃するのか、分らない。

* 各対戦相手はそれぞれターン順に、クリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうかを選ぶ。その戦闘で他の対戦相手がすでにクリーチャーを生け贄に捧げることを選んでいたとしても、自分も生け贄に捧げることを選んでもよい。クリーチャーが何体生け贄に捧げられたとしても、1回の戦闘で《冒涇の悪魔》の上に置く+1/+1カウンターの数は、最大1個である。

《ボロスの反攻者》

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

クリーチャー — ミノタウルス・ウィザード

3 / 3

ボロスの反攻者にダメージが与えられるたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。ボロスの反攻者はそれに、その点数に等しい点数のダメージを与える。

{R/W} : ターン終了時まで、ボロスの反攻者は先制攻撃を得る。

* 《ボロスの反攻者》の1つ目の能力は、それが致死ダメージを与えられたとしても誘発する。たとえば、《ボロスの反攻者》が7/7のクリーチャーをブロックしたなら、その能力が誘発し、それは対象としたクリーチャーかプレイヤーに7点のダメージを与える。

* 《ボロスの反攻者》の1つ目の能力によって与えられるダメージは戦闘ダメージではない。戦闘ダメージによってこの能力が誘発した場合でも、やはり戦闘ダメージではない。

* 《ボロスの反攻者》に複数の発生源から同時にダメージを与えられた、たとえばクリーチャー2体が《ボロスの反攻者》をブロックしたような場合は、この能力は1回誘発し、1つの対象にその点数に等しい点数のダメージを与えられる。

《薪荒れのシャーマン》

{2} {R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

3/1 湧血 — {1} {R}, 薪荒れのシャーマンを捨てる: 攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールする1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、薪荒れのシャーマンがあなたの墓地にある場合、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたなら、薪荒れのシャーマンをあなたの手札に戻す。

* 《薪荒れのシャーマン》の最後の能力は、戦闘ダメージが1回与えられるたびに1回のみ誘発する。同時にダメージを与えたクリーチャーが何体あっても関係ない。

* 《薪荒れのシャーマン》の能力は、各戦闘ダメージ・ステップにそれぞれ誘発し得る。たとえば、先制攻撃を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与えたなら、あなたは《薪荒れのシャーマン》をあなたの手札に戻し、それを捨ててその湧血能力を使用し、先制攻撃を持たない攻撃クリーチャーを強化することができる。その後、そのクリーチャーが戦闘ダメージを与えたときに再度《薪荒れのシャーマン》をあなたの手札に戻すことができる。

* 《薪荒れのシャーマン》の最後の能力は、クリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたときに《薪荒れのシャーマン》があなたの墓地にあった場合にのみ誘発する。その能力の解決時にそれが依然としてあなたの墓地に置かれていた場合にのみ、それはあなたの手札に戻る。特に、あなたがコントロールするクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時に《薪荒れのシャーマン》に致死ダメージを与えられたなら、《薪荒れのシャーマン》の能力は誘発しない。

* (たとえば、多人数戦の場合など) あなたがコントロールするクリーチャーが同時に2人以上のプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、《薪荒れのシャーマン》の能力は、それらの各プレイヤーにつきそれぞれ1回ずつ誘発する。ただしその際には、あなたが最初に支払った能力によってのみ、あなたは《薪荒れのシャーマン》をあなたの手札に戻すことになる。他の能力が解決される前にそれがあなたの墓地に再度置かれたとしても、それはその能力が誘発した《薪荒れのシャーマン》とは別の《薪荒れのシャーマン》として扱われる。

《巻き直し》

{2} {U} {U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。土地最大4つをアンタップする。

* 《巻き直し》が対象とするのは呪文のみである。土地は対象としない。土地は《巻き直し》の解決時に選ぶ。

* あなたは土地を最大4つ選べる。それらのコントローラーは関係ない。それらの土地は1回のみアンタップする。たとえば、土地を1つ選び、それを4回アンタップするようなことはできない。

* 《巻き直し》の解決時に、その呪文が他の呪文や能力によって打ち消されたなどの理由により不適正な対象になっていたなら、《巻き直し》は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたは土地をアンタップしない。

* 《巻き直し》が解決時に、対象とした呪文が打ち消されないものであっても、あなたは依然として土地をアンタップする。

《マグマの噴流》

{1} {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。マグマの噴流はそれに2点のダメージを与える。占術2を行う。

* 《マグマの噴流》の解決時に、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っていたなら、《マグマの噴流》は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたは占術2を行わない。

《都の進化》

{3} {G} {U}

ソーサリー

カードを3枚引く。このターン、あなたは追加の土地を1つプレイしてもよい。

* 《都の進化》の効果によって、あなたはあなたのメイン・フェイズに追加の土地を1つプレイできるようになる。追加の土地をプレイする際にも、土地をプレイするときの通常のタイミングのルールに従う。特に、あなたは《都の進化》の解決中に土地をプレイすることはできない。先に《都の進化》を解決し終え、カードを3枚引く必要がある。それらに土地・カードが含まれるなら、後でそれをプレイしてもよい。

* 同じターンに複数の《都の進化》の効果が存在するなら、それらは累積する。また《探検》の効果など、追加の土地をプレイできる他の効果とも累積する。

* あなたが何らかの方法であなたのターンでないときに《都の進化》を唱えたなら、あなたはそれの解決時にカードを3枚引くが、そのターンに土地をプレイすることはできない。

《モグの下働き》

{1} {R}

クリーチャー — ゴブリン

3 / 3

モグの下働きは単独では攻撃したりブロックしたりできない。

* 《モグの下働き》は、同時に他のクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定するときのみ、攻撃クリーチャーとして指定できる。同様に、《モグの下働き》は、同時に他のクリーチャーをブロック・クリーチャーとして指定するときのみ、ブロック・クリーチャーとして指定できる。

* 《モグの下働き》2体以上で同時に攻撃やブロックをすることができる。

* 《モグの下働き》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーがそれと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する必要はない。たとえば、《モグの下働き》が対戦相手1人を攻撃し、他のクリーチャー1体はその対戦相手がコントロールするプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

* 《モグの下働き》が「可能なら攻撃する」や「可能ならブロックする」と記された効果があり、あなたが攻撃やブロックが可能な他のクリーチャーをコントロールしている場合には、《モグの下働き》とそのクリーチャーで攻撃かブロックをしなければならない。

* 双頭巨人戦（または共有チーム・ターン選択ルールを採用する他のフォーマット）では、《モグの下働き》はチームメイトがコントロールするクリーチャーと同時に攻撃やブロックをすることができる。あなたがコントロールする他のクリーチャーが攻撃やブロックをしていなくても構わない。その他の多人数戦変種ルールでは、他の各プレイヤーのブロック・クリーチャーは無視する。

《優雅な猶予》

{1} {W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。このターン、それが死亡したとき、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《優雅な猶予》の効果は1回のみ機能する。対象としたクリーチャーが戦場を離れ、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが墓地に置かれたとしても、それがもう一度戻ることはない。

* 《優雅な猶予》はトークンであるクリーチャーを対象にできるが、トークンは戦場を離れた後に消滅するので戦場に戻らない。

《幽霊議員オブゼダート》

{1} {W} {W} {B} {B}

伝説のクリーチャー — スピリット・アドバイザー

5 / 5

幽霊議員オブゼダートが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは幽霊議員オブゼダートを追放してもよい。そうしたなら、あなたの次のアップキープの開始時に、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これは速攻を得る。

* 《幽霊議員オブゼダート》の能力によってこれが戦場に戻った後は、これが戦場に残り続けているかぎり、これは速攻を持つ。対戦相手がこれのコントロールを得た（《オリヴィア・ヴォルダレン》や《魂の代償》などにより）なら、そのターンに攻撃できる。

* あなたが「ターン終了時まで」《幽霊議員オブゼダート》のコントロールを得たなら、あなたの終了ステップの間にこれをコントロールするのはあなたになる。これを追放するかどうかはあなたが選ぶ。追放したなら、これがオーナーのコントロール下で戦場に戻るのは、あなたの次のアップキープの開始時である。オーナーの次のアップキープの開始時ではない。

《幽霊のゆらめき》

{2} {U}

インスタント

あなたがコントロールするアーティファクトやクリーチャーや土地合わせて2つを対象とし、それらを追放する。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戻す。

* 2つの対象は異なるカード・タイプのものでよい。たとえば、アーティファクト1つとクリーチャー1体を《幽霊のゆらめき》の対象とできる。

《略奪の母、汁婆》

{4} {R/G} {R/G}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・シャーマン

3 / 3

略奪の母、汁婆が戦場に出たとき、赤であり緑である1 / 1のゴブリン・戦士・クリーチャー・トークンを2体生成する。

あなたが唱える赤か緑である各インスタント・呪文や各ソーサリー・呪文はそれぞれ共謀を持つ。（あなたがその呪文を唱えるに際し、あなたはあなたがコントロールするその呪文と共通の色を持つアンタップ状態のクリーチャー2体をタップしてもよい。そうしたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

* 《略奪の母、汁婆》の能力によって呪文が2つ目の共謀を得たなら、あなたはそれらの能力のうち1方を支払うか、両方を支払うか、どれも支払わないかを選べる。共謀の各能力はそれぞれ、その能力のためにクリーチャーを2体タップしたときにのみ誘発する。

* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。

* コピー元の呪文に（たとえば《忌むべき者のかがり火》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に（たとえば《焦熱の裁き》のように）唱える際に分割するダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを与える対象は変更できる）。

* 呪文の中には、その呪文を唱えるための追加コストとしてクリーチャー1体を生け贄に捧げることを指示するものがある。そのコストを支払うために《略奪の母、汁婆》を生け贄に捧げたなら、その呪文を唱えたという状態になった時点では、その呪文は共謀を持たない。よって、クリーチャー2体をタップしていたとしても、共謀は誘発しない。

* あなたが呪文をフラッシュバック・コストで唱えるなら、あなたは代わりに他の代替コスト（たとえば、超過コストや罠の代替コストなど）を支払うことはできない。共謀のような、追加コストを支払うことはできる。

《流刑への道》

{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自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探してもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはそのカードをタップ状態で戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。

* 《流刑への道》の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文全体が打ち消される。そのクリーチャーのコントローラーは基本土地・カードを探さない。

* 追放されたクリーチャーのコントローラーは自分のライブラリーから基本土地・カードを探さなくてもよい。探さなかったなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直さない。

《霊気魔道士の接触》

{2} {W} {U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚公開する。あなたはそこからクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。それは「あなたの終了ステップの開始時に、このクリーチャーをオーナーの手札に戻す。」を得る。その後、これにより公開された残りのカードをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

* あなたが公開した中にクリーチャー・カードがなかった場合や、公開したクリーチャー・カードを戦場に出さないことを選んだ場合は、公開したカードをすべてあなたのライブラリーの一番下に置く。

* 戦場に出たクリーチャーが、あなたの次の終了ステップより先に戦場を離れたなら、あなたの次の終了ステップの開始時にそれをあなたの手札に戻さない。

* これによりあなたがあなたの終了ステップ中にクリーチャーを戦場に出したなら、あなたの次の終了ステップまでそれをあなたの手札に戻さない。

* クリーチャーが得る誘発型能力は、何らかの効果によりそのクリーチャーのコピーであるトークンが生成された場合や他のオブジェクトがそのクリーチャーのコピーになった場合は、コピーされない。

《冷静な天使》

{1} {G} {W} {U}

クリーチャー — 天使

3 / 4

飛行、警戒

プレイヤーは自分のアンタップ・ステップに、クリーチャーを1体しかアンタップできない。

* 《冷静な天使》が2体以上戦場にあっても、その効果には変わりがない。各プレイヤーは依然として自分のアンタップ・ステップに、クリーチャーを1体しかアンタップできない。

* クリーチャーでないパーマネントは通常通りそれらのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップする。

《練達の接合者》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・工匠

1 / 1

練達の接合者が戦場に出たとき、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1体生成する。

あなたがコントロールするゴーレム・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

* クリーチャーにダメージが与えられると、そのダメージはクリンナップ・ステップまでそのクリーチャーが負ったままになる。《練達の接合者》が戦場を離れたことにより、あなたがコントロールするゴーレム・クリーチャーに与えられていたダメージが致死ダメージになったなら、そのクリーチャーは破壊される。同様に、それよりゴーレムのタフネスが0になったなら、それはオーナーの墓地に置かれる。

《災いの悪魔》

{4} {R}

クリーチャー — デビル

3/3

災いの悪魔が戦場に出たとき、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。

蘇生 {2} {R} ({2} {R}) : このカードをあなたの墓地から戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。))

* 《災いの悪魔》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールし始めたクリーチャーは+1/+0の修整を受けない。

《ヴェールのリリアナ》

{1} {B} {B}

プレインズウォーカー — リリアナ

3

+1 : 各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

—2 : 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。

—6 : プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーがコントロールするすべてのパーマネントを2つの束に分ける。そのプレイヤーは束1つを選び、その束にあるすべてのパーマネントを生け贄に捧げる。

* 《ヴェールのリリアナ》の1つ目の能力の解決時に、最初に現在のターンを進行しているプレイヤーが捨てるカード1枚を選び、その後ターン順に他のプレイヤーがそれぞれ捨てるカード1枚を選ぶ。最後に、それらのカードを全員が同時に捨てる。いずれのプレイヤーも、自分が捨てるカードを決定する前に、他のプレイヤーが捨てるカードを見ることはできない。

* 《ヴェールのリリアナ》の2つ目の能力の解決時に、対象になったプレイヤーが、生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。この能力はクリーチャーを対象としない。

* 《ヴェールのリリアナ》の3つ目の能力の解決時に、あなたはそのプレイヤーがコントロールする各パーマネントをそれぞれ2つの束のうち1つに置く。たとえば、片方の束にクリーチャーを置き、もう一方の束にそのクリーチャーをエンチャントしていたオーラを置くこともできる。

* カードがない束があっても構わない。そのプレイヤーがカードがない束を選んだなら、どのパーマネントも生け贄に捧げない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、Magic Online、アヴァシンの帰還、ギルド門侵犯、イニスト
ロード、オデッセイ、ラヴニカへの回帰、シャドウムーア、アラーラの断片、およびゼンディカーは米
国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2017 Wizards.