

『マジック・オリジン』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6月8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

製品情報

『マジック・オリジン』セットは272枚のカードからなる（コモン101枚、アンコモン80枚、レア55枚、神話レア16枚、および基本土地20枚）。

さらに、本セットでは273～288とナンバリングされた16枚の追加カードが存在する。これらのカードは『マジック・オリジン』のブースターパックには含まれない。これらは以前のセットからの再録カードであり、ハーフデッキやデッキビルダーセットなどといったサポート用製品に入っている。これらの追加カードには『マジック・オリジン』のエキスパンション・シンボルが記されており、『マジック・オリジン』の使用が認められているすべてのフォーマットで使用可能である。

該当する追加カードは次の通り：《神盾の天使》、《神聖なる評決》、《警備隊の鷲》、《セラの天使》、《虚空への突入》、《マハモティ・ジン》、《運命編み》、《肉は塵に》、《精神腐敗》、《夢魔》、《センギアの吸血鬼》、《焦熱のヘルハウンド》、《シヴ山のドラゴン》、《垂直落下》、《尊き一角獣》、《土を踏み付けるもの》。

プレリリース・イベント：2015年7月11日～12日

発売記念ウィークエンド：2015年7月17日～19日

ゲームデー：2015年8月8日～9日

『マジック・オリジン』は、その公式発売日から認定構築イベントで使うことができる。その発売日とは、2015年7月17日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『デーロス』、『神々の軍勢』、『ニクスへの旅』、『基本セット2015』、『タルキール覇王譚』、『運命再編』、『タルキール龍紀伝』、『マジック・オリジン』。

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。

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

5人の象徴的なプレインズウォーカー：オリジン・ストーリー

『マジック・オリジン』では、マジックで最も有名なプレインズウォーカー達から5人を選び、その始まりの時を探索する。それは、ギデオン・ジュラ、ジェイス・ベレレン、リリアナ・ヴェス、チャンドラ・ナラー、そしてニッサ・レヴェインの5人である。このセットには、故郷の次元での生活、プレインズウォーカーの灯が目覚めるきっかけの出来事、プレインズウォーカーとしての最初の旅などを描いたカードが含まれている。この5人のプレインズウォーカーは『マジック・オリジン』の中心であり、それぞれが両面カードとして登場する。

再録メカニズム：両面カード

両面カードは『イニストラード』ブロックで初めて登場した。一般的なカードの表面とマジックのカードの裏面の代わりに、両面カードでは両側が表面である。それを「第1面」「第2面」と呼ぶ。『マジック・オリジン』には両面カードが5枚含まれている。第1面は伝説のクリーチャーであり、キャラクターの人生初期の様子を表している。第2面はプレインズウォーカーであり、内なる灯に目覚め、真の力を手に入れた姿である。

《ヴリンの神童、ジェイス》

{1} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

0/2

{T}：カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。あなたの墓地にカードが5枚以上あるなら、ヴリンの神童、ジェイスを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

《束縛なきテレパス、ジェイス》

青

プレインズウォーカー — ジェイス

5

+1：クリーチャーを最大1体まで対象とする。あなたの次のターンまで、それは-2/-0の修整を受ける。

-3：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。このターン、あなたはそれを唱えてもよい。このターンにそのカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

-9：あなたは「あなたが呪文を1つ唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から5枚のカードを自分の墓地に置く。」を持つ紋章を得る。

日本語で、両面カードの各面を表す用語が「昼の面」と「夜の面」であったものを「第1面」と「第2面」に変更しているが、両面カードに関するルール上の扱いは『イニストラード』セットの時から大きくは変わっていない。（例外は、予告の処理との相互作用である。詳細は後述。）特に、『マジック・オリジン』の両面カード5枚の中には、戦場に出ている間に変身する（表の面を変える）ことを可能にする能力を持つものはない。各カードは、それ自体を追放し、その後変身した状態で戦場に出る。

* 両面カードの各面は、それ自体の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、パワーとタフネス、忠誠度、能力などを持つ。両面カードが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。両面カードが戦場にはないときは、第1面の特性のみを考慮する。たとえば、上に示したカードが墓地にある間は、それは《ヴリンの神童、ジェイス》の特性のみを持つ。《束縛なきテレパス、ジェイス》として戦場にあった後で墓地に置かれたとしても、そうである。

* 両面カードが戦場にはないときの点数で見たマナ・コストは、第1面の点数で見たマナ・コストである。

* 両面カードの第2面には、マナ・コストはない。両面カードのパーマネントが第2面を表にしているなら、その点数で見たマナ・コストは0である。第2面には、その色を示す色指標がある。たとえば、《束縛なきテレパス、ジェイス》は青のパーマネントである。

* 両面カードの第2面（『マジック・オリジン』の場合はプレインズウォーカーの面）を唱えることはできない。

* 「レジェンド・ルール」と「プレインズウォーカーの唯一性ルール」という2つのルールは、似ているが、影響するパーマネントの種類が異なる。あなたは《ヴリンの神童、ジェイス》1体と《束縛なきテレパス、ジェイス》1体を同時にコントロールすることができる。しかし、《ヴリンの神童、ジェイス》が追放されて変身した状態で戦場に出たなら、その時点で同じサブタイプを持つプレインズウォーカーを2体コントロールすることになる。あなたはそのうちの片方を選んで戦場に残し、もう片方はオーナーの墓地に置かれることになる。

* 両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを変身させた状態で戦場に出すように指示したなら、それは第2面を表にして戦場に出る。

* 『マジック・オリジン』のプレインズウォーカーが、その第1面の能力によって戦場に出るなら、それは通常通りに忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

* 特殊な状況で、これら5枚の両面カードのいずれかがクリーチャーとして戦場に出ている（第1面が表になっている）間に、呪文や能力によって変身することがある。これが起きると、その結果として、プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターが置かれていない状況になり、そのオーナーの墓地に置かれることになる。

* プレインズウォーカーの忠誠度能力は、それが戦場に出たターンに起動できる。ただし、忠誠度能力を起動できるのは、自分のメイン・フェイズでスタックが空のときのみである。たとえば、プレインズウォーカー1体が戦闘中に戦場に出たなら、対戦相手には、あなたがその能力を起動する前にそれを除去する機会がある。

* 両面カードが予示されたなら、それは裏向きの状態で戦場に出る（以下は、それが他の方法で裏向きに戦場に出た場合にも共通）。「裏向き」というのは、「第2面を表にしている」とことは異なる。予示された裏向きの両面カードは、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない、2/2のクリーチャーである。裏向きである間は、それは変身できない。予示された両面カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、それは第1面を表にして表向きになる。戦場に出ている両面カードを裏向きにすることはできない。

再録ゲーム用品：チェックリスト・カード

デッキの中にあるカードは、互いに区別できてはならない。両面カードでそれを実現するため、一部の『マジック・オリジン』ブースターパックや『マジック・オリジン』プレリリース・パックに含まれるチェックリスト・カードを用いることができる。チェックリスト・カードは、両面カードが非公開領域にあるときやその正体を隠すとき（たとえば裏向きに追放されて追放領域にあるとき）に、両面カードに置き換えて使うことができる。チェックリスト・カードは使用してもしなくてもよい。しかしイベントでは、両面カードを使うプレイヤーはチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用する必要がある。

* チェックリスト・カードで両面カードを示すときには、それが示す実際の両面カードを持っていなければならない。その両面カードはデッキおよびサイドボードの他のカードとは別に置いておくべきである。

* チェックリスト・カードは、両面カードを示すとき以外はデッキに入れてはならない。

* チェックリスト・カードを用いるときには、それが示す両面カードが何かわかるように、丸の中のちょうど1つにはっきりと印をつけなければならない。

* ゲームの間、チェックリスト・カードはそれが示す両面カードとして扱う。

* チェックリスト・カードが公開領域（戦場、墓地、スタック、追放領域）に置かれたなら（ただし、裏向きに追放されて追放領域に置かれた場合は除く）、即座に実際の両面カードと置き換え、チェックリスト・カードを脇に置く。両面カードが非公開領域（手札やライブラリー）に置かれたなら、再び元のチェックリスト・カードを用いる。

* 両面カードが裏向きに追放されたり、裏向きで戦場に出たりしたなら、裏向きのチェックリスト・カードか不透明スリーブ（またはその両方）を使用して正体を隠し続ける。

新キーワード：高名

高名は誘発型能力であり、クリーチャーが敵を攻撃した際に、名声の高まりを表す1個以上の+1/+1カウンターと場合によっては他の能力を与えるというものである。

《ヴァレロンの管理人》

{2} {G}

クリーチャー — 人間・モンク

1/3

高名2（このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、これが高名でない場合、これの上に+1/+1カウンターを2個置く。これは高名になる。）

あなたがコントロールするクリーチャーが1体高名になるたび、カードを1枚引く。

高名の公式ルールは以下の通り。

702. 111. 高名

702. 111a 高名は誘発型能力である。「高名N」は、「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、これが高名でない場合、これの上に+1/+1カウンターをN個置く。これは高名になる。」を意味する。

702. 111b 「高名である」とは、高名能力および他の呪文や能力が参照できるが、それ以外にはルール上の意味を持たないマーカーである。パーマネントのみが、高名であったり高名になったりできる。パーマネントが高名になったなら、それが戦場を離れるまでずっとそれは高名であり続ける。「高名である」は能力ではなく、パーマネントのコピー可能な値でもない。

702. 111c クリーチャーが複数の高名能力を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。それらの能力の中で最初に解決されるものによってクリーチャーは高名になり、それ以降の高名能力は効果がない (rule 603.4 参照)。

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

* ダメージが移し替えられたために、高名を持つクリーチャーがそのコントローラーに戦闘ダメージを与えたなら、高名は誘発する。

* 高名能力が誘発しても、その能力が解決される前にそのクリーチャーが戦場を離れたなら、そのクリーチャーは高名にならない。「クリーチャー 1 体が高名になるたび」に誘発する能力も誘発しない。

新能力語：魔巧

魔巧は新能力語であり、あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて 2 枚以上あると有効性が増すような、一部のインスタントやソーサリーに書かれている。能力語は、英語版では斜体で書かれ、ルール上の意味はない。

《焦熱の衝動》

{R}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。焦熱の衝動はそれに 2 点のダメージを与える。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて 2 枚以上あるなら、焦熱の衝動はそのクリーチャーに 2 点の代わりに 3 点のダメージを与える。

* この呪文の解決時にあなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて 2 枚以上あるかどうかを見て、魔巧の能力が適用されるかどうかを決定する。この確認を行う時点では、この呪文自体はまだスタックにあるので、数に含めない。

* 魔巧の能力には、追加の効果を引き起こすものと、その呪文の通常の効果の一部または全部を置き換えるものがある。特定のカードの魔巧の能力については「カード別注釈」の章を参照。

新キーワード：威迫

極めて威嚇的で迫力があり、とても単独で立ち向かう気になれないようなクリーチャーがいる。威迫は従来から存在する能力を新たにキーワード化したものである。威迫を持つクリーチャーは 2 体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。

威迫の公式ルールは以下の通り。

702. 110. 威迫

702. 110a 威迫は回避能力である。

702. 110b 威迫を持つクリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。(rule 509 [ブロック・クリーチャー指定ステップ] 参照。)

702. 110c 1体のクリーチャーに複数の威迫があっても意味はない。

* 威迫を持つ攻撃クリーチャーが2体以上のクリーチャーによって適正にブロックされたら、ブロック・クリーチャーが1体以上戦闘から取り除かれても、ブロックが変更されたり解除されたりすることはない。

再録キーワード：果敢

果敢は、『マジック・オリジン』から常磐木能力となり、どのマジックのセットにも含まれることとなった(今後のすべてのセットに必ず果敢が含まれるということではない)。これは『タルキール覇王譚』で初めて登場した。果敢は、あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたびにクリーチャーを強化するキーワードである。

《ジェスの盗人》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・ならず者

1 / 3

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

ジェスの盗人がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを1枚引く。

果敢の公式ルールは以下の通り。

702. 107. 果敢

702. 107a 果敢は誘発型能力である。「果敢」は「あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」を意味する。

702. 107b クリーチャー1体が複数の果敢を持っている場合は、それぞれ誘発する。

* クリーチャーというタイプを持たない呪文をあなたが唱えるたびに、果敢能力が誘発する。呪文が複数のタイプを持ち、その中の1つがクリーチャーである(たとえば、アーティファクト・クリーチャーの場合)なら、それを唱えても果敢能力は誘発しない。また、土地をプレイしても、果敢能力は誘発しない。

* 果敢は、スタック上ではそれを誘発させた呪文の上に置かれる。それはその呪文が解決される前に解決される。

* 一度誘発したら、果敢はそれを誘発させた呪文とは関係がなくなる。その呪文が打ち消されても、果敢はそのまま解決される。

再録キーワード処理：占術

占術は、『マジック・オリジン』から常磐木キーワード処理となり、どのマジックのセットにも含まれることとなった（今後のすべてのセットに必ず占術が含まれるということではない）。占術は、最近では『デーロス』ブロックに登場した。占術は、プレイヤーが自らの未来を覗き見て、変えることを可能とする。

《骨読み》

{2} {B}

ソーサリー

占術2を行い、その後カードを2枚引く。あなたは2点のライフを失う。（占術2を行うには、あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番でああなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

占術の公式ルールは以下の通り。

701.18. 占術を行う

701.18a 「占術Nを行なう/Scry N」とは、プレイヤーが自分のライブラリーの一番上からN枚のカードを見て、それらのうち望む枚数のカードを自分のライブラリーの一番下に望む順番で置き、残りを自分のライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。

* 占術を行うときは、見たカードをすべてライブラリーの一番上に置いても、すべてライブラリーの一番下に置いても、何枚かをライブラリーの一番上に置き残りを一番下に置いても構わない。

* カードをどこに置く場合でも、あなたがカードを置く順番を選ぶ。

* あなたは、カードに書かれた処理を書かれた順番に行う。呪文や能力によっては、最後に占術を行う。占術を行ってから他の処理を行う場合もある。

* 1つ以上の対象を取る呪文や能力に占術が含まれることもある。その呪文や能力の解決時点で対象がすべて不適正になっていたなら、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。よって占術を行うこともない。

トランプルについての補足

『マジック・オリジン』から、トランプルには以下のような新しい注釈文が付く。トランプルの作用は変わらない。この注釈文の変更は、明確化と簡潔性を目的としている。

トランプル（攻撃しているこのクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

サイクル：敵対色ペインランド

『マジック・オリジン』には、タップして2色の敵対色のうち1色のマナを生み出せる、基本でない土地5枚のサイクルが含まれる。

《ラノワールの荒原》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{T}：あなたのマナ・プールに{B}か{G}を加える。ラノワールの荒原はあなたに1点のダメージを与える。

* あなたに与えられるダメージは2つ目のマナ能力の一部である。これはスタックを使わないため、対応することはできない。

* ほとんどの土地と同様、このサイクルの土地は無色である。あなたに与えるダメージの発生源は無色である。

カード別注釈

《悪魔の契約》

{2} {B} {B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、以下からまだ選ばれていないもの1つを選ぶ。

- ・クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。悪魔の契約はそれに4点のダメージを与え、あなたは4点のライフを得る。
- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚捨てる。
- ・カードを2枚引く。
- ・あなたはこのゲームに敗北する。

* あなたは、この誘発型能力がスタックに置かれる際にモードを1つ選ぶ。対象を取る必要があるモードは、適正な対象があるときにのみ選べる。

* この能力が（その対象が不適正になったか、呪文や能力がそれを打ち消したために）打ち消されたとしても、その能力の起動に際して選んだモードは依然として選ばれたものとして扱う。

* 「まだ選ばれていない」は、その特定の《悪魔の契約》のみを参照する。たとえば、あなたが《悪魔の契約》を1つコントロールしているときに別の《悪魔の契約》を唱えたなら、後者の《悪魔の契約》の能力が初めて起動した際にはどのモードでも選べる。

* 「まだ選ばれていない」は、それまでにモードを選んだのが誰であるかは関係ない。たとえば、あなたが《悪魔の契約》をコントロールしていて、それまでに1つ目と2つ目のモードを選んでいたとする。対戦相手がその《悪魔の契約》のコントロールを得たなら、そのプレイヤーが選べるのは3つ目か4つ目のモードのみである。

* 極めて特殊な状況で、あなたがモードを選ぶことが不可能になることがある。それは、すべてのモードがそれまでに選ばれているときか、唯一の選ばれていないモードが対象を必要とするが適正な対象が存在しないときか、いずれかが原因である。その場合、能力は単にスタックから取り除かれ、効果は発生しない。

* 4つ目のモードが唯一の「まだ選ばれていない」モードなら、あなたはそれを選ばなければならない。契約は最後まで守らないといけませんよ？

《アクロスの英雄、キテオン》

{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2 / 1

戦闘終了時に、この戦闘でアクロスの英雄、キテオンと少なくとも2体の他のクリーチャーが攻撃していた場合、アクロスの英雄、キテオンを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻る。

{2} {W} : ターン終了時まで、アクロスの英雄、キテオンは破壊不能を得る。

《歴戦の戦士、ギデオン》

白

プレインズウォーカー — ギデオン

3

+2 : 対戦相手がコントロールするクリーチャーを最大1体まで対象とする。そのコントローラーの次のターン中、そのクリーチャーは可能なら歴戦の戦士、ギデオンを攻撃する。

+1 : クリーチャー1体を対象とする。次のあなたのターンまで、それは破壊不能を得る。そのクリーチャーをアンタップする。

0 : ターン終了時まで、歴戦の戦士、ギデオンは破壊不能を持つ4/4の人間・兵士・クリーチャーになる。これはプレインズウォーカーでもある。このターン、これに与えられるすべてのダメージを軽減する。

* 《アクロスの英雄、キテオン》の1つ目の能力は、攻撃したがすでに戦場にはないクリーチャー（たとえば、戦闘ダメージが与えられ破壊されたクリーチャー）も含めて、攻撃したクリーチャーを数える。しかし、攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは含めない。なぜなら、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からである。

* 《歴戦の戦士、ギデオン》の1つ目の能力は、クリーチャー1体を「《歴戦の戦士、ギデオン》を可能なら攻撃する」ようにする。そのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップに、そのクリーチャーがタップされているか、それでは攻撃できないという呪文か能力の影響下にあるか、そのコントローラーのターン開始時から続けて同じプレイヤーのコントロール下になかったなら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されない。そのコントローラーがコストを支払わないなら、そのクリーチャーは攻撃しなくてもよい。

* 《歴戦の戦士、ギデオン》を攻撃することができない状況（たとえば、そのクリーチャーのコントローラーの次の戦闘フェイズ以前に《歴戦の戦士、ギデオン》が戦場を離れた場合など）であれば、そのクリーチャーはあなたやあなたがコントロールする他のプレインズウォーカーを攻撃してもよいし、まったく攻撃しないことを選んでもよい。

* 《歴戦の戦士、ギデオン》の1つ目の能力の対象のクリーチャーのコントローラーが、それが《歴戦の戦士、ギデオン》を攻撃する機会が訪れる前に変わったなら、この能力はそれの新しいコントローラーの次のターンにそれに対して適用される。

* 《歴戦の戦士、ギデオン》がその3つ目の能力によってクリーチャーになったなら、それはクリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。《歴戦の戦士、ギデオン》はすでに戦場に出ていて、タイプが変わったのみである。「クリーチャー1体が戦場に出るたび」に誘発する能力は誘発しない。

* 《歴戦の戦士、ギデオン》の3つ目の能力によって、《歴戦の戦士、ギデオン》は「人間」および「兵士」というクリーチャー・タイプを持つクリーチャーになる。それは「ギデオン」というプレイン

ズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーでもある。（その他にもカード・タイプやサブタイプを持っていたなら、それも残る。）各サブタイプは固有のカード・タイプと相互に関連する。「ギデオン」は（クリーチャー・タイプではなく）プレインズウォーカー・タイプであり、「人間」および「兵士」は（プレインズウォーカー・タイプではなく）クリーチャー・タイプである。

* あなたが《歴戦の戦士、ギデオン》の3つ目の能力を起動し、その後《歴戦の戦士、ギデオン》に軽減できないダメージが与えられたなら、そのダメージのすべての結果が適用される。具体的には、《歴戦の戦士、ギデオン》は（クリーチャーであるため）そのダメージを負い、かつ、（それはプレインズウォーカーであるため）そのダメージの点数に等しい数の忠誠カウンターが《歴戦の戦士、ギデオン》の上から取り除かれる。《歴戦の戦士、ギデオン》の上に忠誠カウンターがなくなったなら、それは状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。（《歴戦の戦士、ギデオン》が破壊不能を持っているかぎり、それが負ったダメージによって破壊されることはない。）

* あなたが《歴戦の戦士、ギデオン》の3つ目の能力を起動し、その後戦闘前に対戦相手がそのコントロールを得たとする。（《歴戦の戦士、ギデオン》はプレインズウォーカーなので）あなたは望む数のあなたのクリーチャーで《歴戦の戦士、ギデオン》を攻撃してもよい。その後、《歴戦の戦士、ギデオン》は（クリーチャーであるため）ブロックすることができる。それは、可能ならどの攻撃クリーチャーでもブロックできる。それには、《歴戦の戦士、ギデオン》を攻撃しているものも含まれる。戦闘の間、《歴戦の戦士、ギデオン》は攻撃されているプレインズウォーカーとして、またブロック・クリーチャーとして適宜処理される。たとえば、《歴戦の戦士、ギデオン》はそれがブロックしているクリーチャーに戦闘ダメージを与えるが、それを攻撃しているブロックされていないクリーチャーには戦闘ダメージを与えない。

《アルハマレットの書庫》

{5}

伝説のアーティファクト

あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその2倍の点数のライフを得る。

あなたが自分の各ドロー・ステップで引く1枚目のカード以外にカードを1枚引くなら、代わりにカードを2枚引く。

* 何らかの効果によってあなたのライフ総量が特定の点数になる場合、その点数が現在のライフ総量よりも多ければ、その効果によってあなたは点数の差のライフを得ることになる。その後、その効果によってあなたが得るライフの点数が、《アルハマレットの書庫》によって2倍になる。たとえば、あなたのライフが3点のときに、あなたのライフ総量が「10点になる」という効果が発生したなら、あなたのライフ総量は17点になる。

* 2つ以上の置換効果が1つの「カードを引く」というイベントに適用されるなら、カードを引くプレイヤーがどちらの効果も先に適用するかを選ぶ。

* 《アルハマレットの書庫》は伝説のアーティファクトなので、普通はプレイヤー1人がそれを2つコントロールすることはない。しかし、もしもそれが起きたなら、そのプレイヤーが得るライフは4倍になる。《アルハマレットの書庫》が3つあれば8倍であり、以下同様に増える。

* 同様に、複数の《アルハマレットの書庫》の最後の能力の効果も累積する。《アルハマレットの書庫》を2つコントロールしていればカードを引く枚数は4倍になる。

* 双頭巨人戦では、《アルハマレットの書庫》のコントローラーのみがその影響を受ける。そのプレイヤーのチームメイトがライフを得たときは、得たライフはチームの共有ライフ総量に適用されるが、《アルハマレットの書庫》は効果がない。

《アンデッドの召使い》

{3} {B}

クリーチャー — ゾンビ

3 / 2

アンデッドの召使いが戦場に出たとき、あなたの墓地にある「アンデッドの召使い」という名前のカード1枚につき、黒の2 / 2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* この能力の解決時に、あなたの墓地にある《アンデッドの召使い》の枚数を数えて、戦場に出すトークンの数を決める。《アンデッドの召使い》が、それ自体の誘発型能力に対応して死亡し、その能力の解決時にあなたの墓地にあれば、それもトークンの数に含める。

《意志を砕く者》

{3} {U} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 3

対戦相手がコントロールするクリーチャー1体があなたのコントロールする呪文や能力の対象になるたび、あなたが意志を砕く者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。

* 《意志を砕く者》が戦場を離れたなら、あなたはそれをコントロールしていないことになるため、そのコントロール変更効果は終了する。

* 《意志を砕く者》の能力が解決される前にあなたがそのコントロールを失ったなら、あなたはクリーチャーのコントロールを得ることはない。

* 他のプレイヤーが《意志を砕く者》のコントロールを得たなら、そのコントロール変更効果は終了する。《意志を砕く者》のコントロールを再び得ても、クリーチャーのコントロールを再び得ることはない。

《異端の癒し手、リリアナ》

{1} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2 / 3

絆魂

あなたがコントロールする他のトークンでないクリーチャーが1体死亡するたび、異端の癒し手、リリアナを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。そうしたなら、黒の2 / 2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

《反抗する屍術師、リリアナ》

黒

プレインズウォーカー — リリアナ

3

+ 2 : 各プレイヤーはそれぞれカードを1枚捨てる。

ーX：あなたの墓地にある点数で見たマナ・コストがXの伝説でないクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

ー8：あなたは「クリーチャーが1体死亡するたび、次の終了ステップの開始時に、それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。」を持つ紋章を得る。

* あなたがコントロールするトークンでないクリーチャーが複数死亡したなら、《異端の癒し手、リリアナ》の能力はその数と同じ回数誘発する。しかし、《異端の癒し手、リリアナ》を追放し戦場に戻せるのは1回のみなので、最初に解決された能力のみがゾンビ・トークンを生み出すことになる。他の能力は解決されるが、何もしない。

* 《反抗する屍術師、リリアナ》の1つ目の能力の解決時に、最初にあなたが捨てるカードを選び、その後ターン順に他のプレイヤーが捨てるカードを選ぶ。最後に、それらのカードは同時に捨てられる。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。

《一日のやり直し》

{2} {U}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札と墓地を自分のライブラリーに加えて切り直し、その後カードを7枚引く。あなたのターンであるなら、ターンを終了する。（このカードを含め、スタック領域にある呪文や能力をすべて追放する。あなたの手札の最大枚数になるまで手札を捨てる。ダメージは消え、「このターン」と「ターン終了時まで」の効果は終わる。）

* この「ターンを終了する」により、以下のことがこの順に起きる。1) スタックの呪文や能力はすべて追放される。これには、打ち消されない呪文や能力も含まれる。2) 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがあれば、それらは戦闘から取り除かれる。3) 状況起因処理をチェックする。どのプレイヤーも優先権を得ず、誘発型能力がスタックに置かれることもない。4) 現在のフェイズやステップが終わる。直接クリンナップ・ステップまで飛ばす。5) クリンナップ・ステップのすべてを処理する。

* 何らかの誘発型能力がこの手順中に誘発したなら、それはクリンナップ・ステップの間にスタックに置かれる。その場合、プレイヤーには呪文を唱えたり能力を起動したりする機会が与えられ、その後、ターンが終わる前にもう1回クリンナップ・ステップが発生する。

* 他の呪文や能力が追放されると、それらは解決される機会を失うが、打ち消されたわけではない。

* 終了ステップが飛ばされるので、「次の終了ステップの開始時に」の誘発型能力は、このターンには誘発しない。それらの能力は次のターンの終了ステップの開始時に誘発する。他のフェイズやステップの開始時に誘発する能力も同様。

* 《一日のやり直し》の解決が始まる際に、あなたの手札と墓地が共に空だとしても、あなたはカードを7枚引く前に依然としてあなたのライブラリーを切り直す。

《隠棲した工匠》

{2} {U} {R}

クリーチャー — 人間・工匠

2 / 3

速攻（このクリーチャーは、あなたのコントロール下になってすぐに攻撃したり{T}能力を使ったりできる。）

隠棲した工匠が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたは「隠棲した工匠はそれに、あなたがコントロールするアーティファクトの総数に等しい点数のダメージを与える。」を選んでもよい。

* 《隠棲した工匠》の誘発型能力によって与えられるダメージの点数は、その能力の解決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総数を数えて決定する。

* 《隠棲した工匠》の2つ目の能力が誘発したときにクリーチャーをコントロールしているプレイヤーがあなたのみであったなら、あなたは自分がコントロールするクリーチャーの中の1体を対象としなければならない。ただし、あなたは《隠棲した工匠》がそれにダメージを与えることを選ばなくてもよい。

《エレボスのタイタン》

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

クリーチャー — 巨人

5/5

対戦相手がクリーチャーをコントロールしていない限り、エレボスのタイタンは破壊不能を持つ。（ダメージや「破壊する」と書かれた効果では、これは破壊されない。）

対戦相手の墓地からクリーチャー・カードが1枚離れるたび、あなたはカードを1枚捨ててもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるエレボスのタイタンをあなたの手札に戻す。

* 破壊不能を持つクリーチャーに与えられたダメージは、そのクリーチャーが負ったまま残る。《エレボスのタイタン》が致死ダメージを負い、その後それが破壊不能を失った（たとえば、あなたの対戦相手がクリーチャーをコントロールしていなかったが、その後クリーチャー1体のコントロールを得たなどの理由で）なら、《エレボスのタイタン》は破壊される。

* 最後の能力は、《エレボスのタイタン》があなたの墓地にあるときにのみ誘発する。

* 多人数戦で、あるプレイヤーの墓地にクリーチャー・カードがあり、そのプレイヤーがゲームから離れたとしても、最後の能力は誘発しない。

《炎影の妖術》

{3} {R}

エンチャント

トークンでないクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたはそ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得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

* 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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

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

* 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場合、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、トークンが戦場に出るときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態です」能力も作用する。

* 次の終了ステップの開始時に、その時点でこのトークンを誰がコントロールしているかにかかわらず、それは追放される。

* 能力がターンの終了ステップに解決されたなら、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。

* このトークンが次の終了ステップの開始時に追放されなかった（たとえば、遅延誘発型能力が打ち消されたという理由で）なら、それは永続的に戦場に残留する。それは速攻を維持する。

* 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たず追放もされない。

《蛙変化》

{1} {U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはすべての能力を失うとともに基本のパワーとタフネスが1/1の青のカエルになる。

* そのクリーチャーは他の色とクリーチャー・タイプをすべて失うが、それが持っていた他のカード・タイプ（アーティファクトなど）や特殊タイプ（「伝説の」など）は引き続き維持する。

* 《蛙変化》は、それまであった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いかなる効果も上書きする。《蛙変化》が解決した後に適用されたパワーとタフネスを特定の値に設定するあらゆる効果は、この効果を上書きする。

* 《蛙変化》はすでに誘発した能力や起動された能力を打ち消すことはない。特に、クリーチャーの「あなたのアップキープの開始時に～」や「このクリーチャーが戦場に出たとき～」やそれと類似の能力が誘発してからこの呪文を唱えても、それを止める役には立たない。

* 《蛙変化》の影響を受けるクリーチャーが、《蛙変化》の解決後に何らかの能力を得たなら、それはその能力を維持する。

* 《剛力化》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そ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一切のカウンターや、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。

《過去の過ち》

{1} {B}

エンチャント

クリーチャーが1体死亡するたび、占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

{4} {B}：各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。この能力は、あなたの墓地にクリーチャー・カードが4枚以上あるときにのみ起動できる。

* 最後の能力を適正に起動したなら、その解決時にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードが何枚でも関係ない。

《神々の呪》

{1}

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エンチャント1つにつき+1/+1の修整を受ける。

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。）

* 対戦相手がコントロールするパーマネントを対象としてあなたがオーラ・呪文を唱えたなら、そのオーラをコントロールしているのはあなたである。

《カラデシュの火、チャンドラ》

{1} {R} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

あなたが赤の呪文を1つ唱えるたび、カラデシュの火、チャンドラをアンタップする。

{T}：プレイヤー1人を対象とする。カラデシュの火、チャンドラはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。このターンにカラデシュの火、チャンドラが3点以上のダメージを与えたなら、カラデシュの火、チャンドラを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻る。

《燃え盛る炎、チャンドラ》

赤

プレインズウォーカー — チャンドラ

4

+1：プレイヤー1人を対象とする。燃え盛る炎、チャンドラはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

−2：クリーチャー1体を対象とする。燃え盛る炎、チャンドラはそれに2点のダメージを与える。

−7：燃え盛る炎、チャンドラは各対戦相手にそれぞれ6点のダメージを与える。これによりダメージを与えられた各プレイヤーはそれぞれ「あなたのアップキープの開始時に、この紋章はあなたに3点のダメージを与える。」を持つ紋章を得る。

* 《カラデシュの火、チャンドラ》の起動型能力は、このターンに《カラデシュの火、チャンドラ》が与えたすべてのダメージを考慮する。どのパーマネントやプレイヤーに与えたものも含めるし、戦闘ダメージも含める。

* 《カラデシュの火、チャンドラ》の起動型能力の最後の一文は、独立した能力ではない。この条件のチェックは、起動型能力の解決時にのみ行う。このターンに《カラデシュの火、チャンドラ》が3点以

上のダメージを与えたとしても、それを追放し変身させた状態で戦場に戻すためには、あなたはこの起動型能力を起動する必要がある。

* 《燃え盛る炎、チャンドラ》が生み出す紋章は無色である。それは、無色の発生源からのダメージを与える。

* 紋章を得るのは、《燃え盛る炎、チャンドラ》の3つ目の能力によって実際にダメージを与えられたプレイヤーのみである。あるプレイヤーに与えられるダメージのすべてが軽減されたなら、そのプレイヤーは紋章を得ない。ダメージが一部でも《燃え盛る炎、チャンドラ》のコントローラーに移し替えられたなら、そのプレイヤーは紋章を得る。

* 《燃え盛る炎、チャンドラ》の紋章を得た各プレイヤーが、その紋章のオーナーである。多人数戦では、《燃え盛る炎、チャンドラ》のオーナーがゲームから除外されたとしても紋章のオーナーがゲームに残っているかぎり、その紋章はゲームに残る。

《ガイアの復讐者》

{5} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル

8 / 5

ガイアの復讐者は打ち消されない。

速攻

ガイアの復讐者は、緑でない呪文や緑でない発生源の能力の対象にならない。

* 《ガイアの復讐者》の1つ目の能力は、それが呪文としてスタックにあるときにのみ作用する。《ガイアの復讐者》の最後の能力は、それが戦場にあるときにのみ作用する。

* スタックにある《ガイアの復讐者》、それを打ち消す呪文や能力の対象とすることができる。その効果の中の《ガイアの復讐者》を打ち消す部分は何もしないが、その呪文や能力に他の効果があれば、それは依然として生じる。

* 《ガイアの復讐者》の最後の能力は、緑でない呪文や緑でない発生源の能力すべてに適用される。それには、あなたがコントロールするものも含まれる。たとえば、あなたは《ガイアの復讐者》を、あなたがコントロールする装備品の装備能力の対象とすることはできない（ただしその装備品が何らかの理由で緑になっていた場合を除く）。

* 1色以上の有色の呪文で、それらの色の中の1色が緑であれば、《ガイアの復讐者》をその呪文の対象とできる。

《騎士の勇気》

{4} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

騎士の勇気が戦場に出たとき、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。（それは攻撃してもタップしない。）

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警戒を持つ。

* 《騎士の勇氣》を唱えるには、クリーチャー1体を対象にしなければならない。《騎士の勇氣》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、《騎士の勇氣》は打ち消され、戦場に出ない。よって騎士・トークンを得ることもない。

《巨森の予見者、ニッサ》

{2} {G}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

2 / 2

巨森の予見者、ニッサが戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーから基本森・カードを1枚探してもよい。そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたが7つ以上の土地をコントロールしている場合、巨森の予見者、ニッサを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

《精霊信者の賢人、ニッサ》

緑

プレインズウォーカー — ニッサ

3

+1: あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地・カードであるなら、それを戦場に出す。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。

— 2: 「目覚めし世界、アシャヤ」という名前の緑の4/4の伝説のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

— 7: 土地を最大6つまで対象とし、それらをアンタップする。それらはそれぞれ6/6のエレメンタル・クリーチャーになる。それらは土地でもある。

* 《精霊信者の賢人、ニッサ》の2つ目の能力が生み出すトークンの名前は《目覚めし世界、アシャヤ》のみである。《エレメンタル》という名前は持たない。

* あなたは、あなたがすでに《目覚めし世界、アシャヤ》をコントロールしていても、《精霊信者の賢人、ニッサ》の2つ目の能力を起動できる。その2つ目のトークンが生み出された直後に、あなたは1つを選んで戦場に残す。もう1つは墓地に置かれ、その後消滅する。

* 土地が、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、それでは攻撃できず、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。

《ギデオンの密集軍》

{5} {W} {W}

インスタント

警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを4体戦場に出す。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、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破壊不能を得る。

* 魔巧の能力が適用されるなら、4体の騎士・トークンもターン終了時まで破壊不能を得る。

《ギラプールの霊気格子》

{2} {R}

エンチャント

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2つタップする：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。ギラプールの霊気格子はそれに1点のダメージを与える。

* 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であればどれでも2つをタップできる。最も近いあなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下になかったアーティファクト・クリーチャーでもよい。

《空位の玉座の印章》

{3} {W} {W}

エンチャント

あなたがエンチャント・呪文を1つ唱えるたび、飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* この誘発型能力は、それを誘発させたエンチャント・呪文よりも先に解決される。

* オーラ・呪文を唱えたとき、そのオーラの対象を選ぶのは、この能力によって天使・トークンが戦場に出るよりも前である。つまり、オーラ・呪文を唱え、その結果として生み出される天使・トークンをそのオーラでエンチャントするというプレイはできない。

* 《空位の玉座の印章》を唱えることで、それ自体の能力は誘発しない。この能力が作用するためには、《空位の玉座の印章》がすでに戦場に出ている必要がある。

《紅蓮術師のゴーグル》

{5}

伝説のアーティファクト

{T}：あなたのマナ・プールに{R}を加える。このマナが赤のインスタント・呪文か赤のソーサリー・呪文を唱えるために支払われたとき、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よい。

* 《紅蓮術師のゴーグル》が生み出すマナは、赤のインスタント・呪文や赤のソーサリー・呪文のみではなく、何の支払いにあててもよい。

* あなたがそのマナを支払って唱えた赤のインスタント・呪文や赤のソーサリー・呪文は、それが対象を取るものでなくてもコピーされる。

* この遅延誘発型能力は、《紅蓮術師のゴーグル》が依然として戦場にあるかどうかにかかわらず誘発する。

* 赤のインスタント・呪文か赤のソーサリー・呪文を1回唱えるために、《紅蓮術師のゴーグル》が生み出したマナが複数支払われたなら、支払われたそれらの各マナに対応する遅延誘発型能力がみな誘発し、それと同じ数のコピーが作られることになる。それらの赤のマナが1つの《紅蓮術師のゴーグル》によって生み出されたのか、複数の《紅蓮術師のゴーグル》によって生み出されたのかは関係ない。

* コピーが作られたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。コピーはスタック上に生成され、唱えられたわけではない。よって、プレイヤーが呪文を唱えることによって誘発する能力は誘発しない。その後コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得たあと、通常の呪文と同じように解決される。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。新しい対象を選ぶなら、対象のうちの一部または全部を変更してもしなくてもよい。対象のうちの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）。

* コピーされた呪文がモードを持つものであったなら（つまり、「以下から1つを選ぶ」のような記述があるなら）、コピーは同じモードを持つ。あなたが異なるモードを選ぶことはできない。

* 元の呪文に、唱える際に値が決まるXが含まれていたなら、全てのコピーは同じXの値を持つ。

* コピーのための追加コストを支払うことを選ぶことはできない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。例えば、あなたが《投げ飛ばし》を唱えるために3/3クリーチャーを生け贄に捧げ、それをコピーしたなら、その《投げ飛ばし》のコピーが対象に与えるダメージも3点になる。

* そのコピーに「あなた」に影響すると書かれているなら、それは元の呪文のコントローラーではなく、そのコピーのコントローラーに影響する。同様に、そのコピーに「対戦相手」に影響すると書かれているなら、元の呪文のコントローラーの対戦相手ではなく、コピーのコントローラーの対戦相手に影響する。

《計算された放逐》

{2} {U}

インスタント

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、占術2を行う。（占術2を行うには、あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番であなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

* 魔巧の能力が適用されるなら、呪文のコントローラーが{3}を支払ったとしても、あなたは占術2を行う。

* 変わった状況として、あなたの墓地にインスタント・カードかソーサリー・カードが1枚しかないときに、あなたがコントロールするインスタント・呪文かソーサリー・呪文を対象として《計算された放逐》を唱えるというプレイができる。この状況であなたが{3}を支払わないことを選ぶと、その呪文は打ち消され、あなたの墓地に置かれる。その後、魔巧の能力が適用され、あなたは占術2を行うことになる。

《穢れた療法》

{2} {B}

エンチャント

対戦相手がライフを得るなら、代わりにそのプレイヤーはその点数に等しいライフを失う。

* 2つ以上の置換効果がライフを得るイベントに適用されるなら、ライフを得るプレイヤーがそれらを適用する順番を選ぶ。たとえば、《穢れた療法》が戦場にあるときに《アルハマレットの書庫》をコントロールしているプレイヤーが3点のライフを得るなら、そのプレイヤーは3点のライフを2倍の6点にしてからその6点のライフを失うことができる。そのプレイヤーはまた、《穢れた療法》を先に適用して「3点のライフを得る」を「3点のライフを失う」に変更してもよい。その場合は、《アルハマレットの書庫》は適用されない。

* 《穢れた療法》が複数戦場にあっても、それによってライフを得ることに意味のある効果は生じない。《穢れた療法》1つの効果が適用されると、他の《穢れた療法》が適用されるライフを得るイベントは存在しなくなるからである。

《結束した構築物》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2 / 1

結束した構築物は単独では攻撃できない。

* 《結束した構築物》は、同時に他のクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定されたときにのみ、攻撃クリーチャーとして指定できる。

* あなたが単独で攻撃できないクリーチャーを2体以上コントロールしているなら、他に攻撃するクリーチャーがいなくても、それら同士と一緒に攻撃できる。

* 《結束した構築物》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーが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、《結束した構築物》が対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーが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。

* 単独で攻撃できないクリーチャーが可能なら攻撃しなければならないクリーチャーでもある場合、そのコントローラーは可能なら他のクリーチャーと一緒にそれで攻撃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、あなたがコントロールする他のクリーチャーが攻撃しなくても、《結束した構築物》はチームメイトがコントロールするクリーチャーと一緒に攻撃できる。

《ケラル砦の修道院長》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・モンク

2 / 1

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

ケラル砦の修道院長が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

* 《ケラル砦の修道院長》の能力によって追放されるカードは、表向きに追放される。

* そのターン中であれば、《ケラル砦の修道院長》がすでに戦場になかったりあなたのコントロール下でなかったりしても、そのカードをプレイできる。

* 《ケラル砦の修道院長》の能力によって追放されたカードをプレイするときにも、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。

* 何らかの効果によってあなたがそのターンに追加の土地をプレイできるのでない限り、あなたが《ケラル砦の修道院長》の能力によって追放された土地・カードをプレイできるのは、あなたがそのターンにまだ土地をプレイしていないときのみである。

* 追放されたカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

《高位調停者、アルハマレット》

{5} {U} {U}

伝説のクリーチャー — スフィンクス

5 / 5

飛行

高位調停者、アルハマレットが戦場に出るに際し、各対戦相手はそれぞれ自分の手札を公開する。あなたはこれにより公開された土地でないカードの名前を1つ選ぶ。

（このクリーチャーが戦場に出ているかぎり）あなたの対戦相手は選ばれた名前を持つ呪文を唱えられない。

* 《高位調停者、アルハマレット》の2つ目の能力は、《高位調停者、アルハマレット》が戦場に出るに際して起きる。カードの名前が1つ選ばれた時と、《高位調停者、アルハマレット》の最後の能力が作用し始める時との間には、誰も呪文を唱えたり能力を起動したりできない。

* あなたが選ぶカードの名前は1つである。対戦相手1人につき1つではない。

* 選ばれた名前を持つカードを唱えることはできないが、その名前を持つパーマネント・カードを呪文や能力によって戦場に出すことは依然として可能である。

* どの対戦相手の手札にも土地でないカードがなかったなら、あなたはカードの名前を選ぶことはできない。その場合、《高位調停者、アルハマレット》の最後の能力によって唱えることができなくなる呪文はない。

* 選ばれた名前を持つカードが変異能力を持っていれば、対戦相手はそのカードを裏向きに唱えることができる。選ばれた名前を持つカードを予示することもできる。

《工匠の天啓》

{2} {U}

インスタント

カードを2枚引く。あなたがアーティファクトをコントロールしていないなら、カードを1枚捨てる。

* あなたがアーティファクトを少なくとも1つコントロールしているなら、あなたはカードを捨てたくても捨てることはできない。

《荒廃唱え》

{3} {B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 3

あなたがエンチャント・呪文を1つ唱えるたび、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/-2の修整を受ける。」を選んでよい。

* 《荒廃唱え》の能力は、それを誘発させたエンチャント・呪文よりも先に解決される。

* 《荒廃唱え》の能力が誘発したときにクリーチャーをコントロールしているプレイヤーがあなたのみであったなら、あなたは自分がコントロールするクリーチャーの中の1体を対象としなければならない。ただし、あなたはそれが-2/-2の修整を受けることを選ばなくてもよい。

《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》が対象とするのはアーティファクトのみである。プレイヤーは対象ではない。《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。

《魂刃のジン》

{3} {U} {U}

クリーチャー — ジン

4 / 3

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、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/+1の修整を受ける。

* クリーチャーというタイプを持たない呪文をあなたが唱えるたびに《魂刃のジン》の能力が誘発する。呪文が複数のタイプを持ち、その中の1つがクリーチャーであった場合（たとえば、アーティファクト・クリーチャーだった場合など）は、それを唱えてもこの能力は誘発しない。また、土地をプレイしても誘発しない。

* 《魂刃のジン》の能力は、スタック上ではそれを誘発させた呪文の上に置かれる。それはその呪文が解決される前に解決される。

《業火の侍祭》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・モンク

3 / 1

高名 1（このクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えたとき、これが高名でない場合、これの上に +1 / +1 カウンターを 1 個置く。これは高名になる。）

業火の侍祭がクリーチャー 1 体にブロックされた状態になるたび、業火の侍祭はそのクリーチャーに 2 点のダメージを与える。

* 《業火の侍祭》の最後の能力は、それをブロックしたクリーチャー 1 体につき 1 回誘発する。それらのクリーチャーはそれぞれ 2 点のダメージを与えられる。

* 《業火の侍祭》の最後の能力は戦闘ダメージが与えられる前に解決される。それにより《業火の侍祭》をブロックしていたクリーチャーがすべて破壊されたとしても、《業火の侍祭》はブロックされたままである。それは戦闘ダメージを与えたり与えられたりしない。

《護衛する自動機械》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3 / 3

護衛する自動機械が死亡したとき、あなたは 3 点のライフを得る。

* あなたのライフ総量が 0 以下になると同時に《護衛する自動機械》が死亡したなら、誘発型能力が解決される前にあなたはゲームに敗北する。

《極上の炎技》

{1} {R} {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。極上の炎技はそれに 4 点のダメージを与える。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて 2 枚以上あるなら、極上の炎技は呪文や能力によっては打ち消されない。

* 魔巧の能力が適用されるとしても、《極上の炎技》を、それを打ち消すような呪文や能力の対象とすることができる。その効果の中の《極上の炎技》を打ち消す部分は何もしないが、その呪文や能力に他の効果があれば、それは依然として生じる。

《護法の宝珠》

{5}

アーティファクト

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。）

クリーチャーがあなたにダメージを与えるなら、そのダメージを 1 点軽減する。

* あなたが呪禁を持つかぎり、対戦相手は、対象にダメージを与える呪文や発生源が対象にダメージを与える能力の対象としてあなたを選ぶことはできない。あなたがコントロールするプレインズウォーカーにダメージを移し替えるつもりだったとしても、そうである。

* 《護法の宝珠》は、あなたがコントロールするプレインズウォーカーにクリーチャーが与えるダメージを軽減しない。しかし、対戦相手がコントロールするクリーチャーが戦闘ダメージでないダメージを

あなたに与えるなら、対戦相手がそのダメージをあなたがコントロールするブレインズウォーカーに移し替えるかどうかを選ぶ前に《護法の宝珠》の効果を活用して、そのダメージを1点軽減することができる。

* 複数の《護法の宝珠》のダメージ軽減効果は累積する。

《苛まれし思考》

{2} {B}

ソーサリー

苛まれし思考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。プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを捨てる。

* 《苛まれし思考》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。

* プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーを破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《殺人の捜査》

{1} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。Xはそのエンチャントされているクリーチャーのパワーに等しい。

* 兵士トークンが何体作られるかは、エンチャントされている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。

* 他のプレイヤーが《殺人の捜査》かエンチャントされているクリーチャーがいずれか一方（両方ではなく）のコントロールを得たなら、《殺人の捜査》は不適正なパーマネントをエンチャントしていることになる。このオーラは状況起因処理により、オーナーの墓地に置かれる。

《残虐無道の猛火》

{X} {R} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。残虐無道の猛火はそれにX点のダメージを与える。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、残虐無道の猛火はそのクリーチャーのコントローラーにもX点のダメージを与える。

* 《残虐無道の猛火》が対象とするのはクリーチャーのみである。魔巧の能力が適用されとしても、プレイヤーは対象ではない。

* 《残虐無道の猛火》の解決時までにはそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、《残虐無道の猛火》は打ち消され、その効果は一切発生しない。したがって、クリーチャーにもそのコントローラーにもダメージを与えられることはない。

《祝福された靈魂》

{2} {W}

クリーチャー — スピリット

2 / 2

飛行

あなたがエンチャント・呪文を1つ唱えるたび、祝福された靈魂の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《祝福された靈魂》の能力は、それを誘発させたエンチャント・呪文よりも先に解決される。

《焦熱の結末》

{1} {R}

インスタント

焦熱の結末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体を対象とする。焦熱の結末はそれに5点のダメージを与える。

* 《焦熱の結末》を唱えるために、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。

* プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーを破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《深海の恐怖》

{4} {U} {U}

クリーチャー — 海蛇

6 / 6

あなたの墓地にカードが7枚以上ないかぎり、深海の恐怖は攻撃できない。

* 《深海の恐怖》の能力は、攻撃クリーチャーが指定される際にのみ条件をチェックする。《深海の恐怖》が適正に攻撃した後であなたの墓地にあるカードの枚数が減ったとしても、それは攻撃を止めない。

《進化の飛躍》

{1} {G}

エンチャント

{G}、クリーチャーを1体生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上から、クリーチャー・カードが公開されるまでカードを公開する。そのカードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* あなたがライブラリーの一番下に置くカードの順番は、どのプレイヤーにもわかってはいけない。実際は、あなたはそれらのカードを切り混ぜることになる。（しかしこれは、ゲームの処理としての「切り直し」とは異なる。）

* クリーチャー・カードが公開されなかったなら、あなたは自分のライブラリーのカードをすべて公開したあと、それらを自分のライブラリーに無作為の順で置く。（実質的には、これはライブラリーを切り直すことと同じだが、ルール上は切り直しではない。）

《心酔させる勝者》

{3} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

3 / 2

心酔させる勝者が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするパワーが2以下のクリーチャー1体を対象とし、ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。（このターン、それは攻撃したり{T}したりできる。）

* 《心酔させる勝者》の能力が解決し、あなたがクリーチャーのコントロールを得たあとで、そのクリーチャーのパワーが3以上になっても、あなたはそのコントロールを失わない。《心酔させる勝者》が戦場を離れたり、あなたが《心酔させる勝者》のコントロールを失ったりしても、同様である。あなたは、このターンの終わりまで、能力の対象としたクリーチャーのコントロールを持ち続ける。

* アンタップ状態のクリーチャーも《心酔させる勝者》の誘発型能力の対象とすることができる。あなたは依然としてそのコントロールを得るし、それは速攻を得る。

《神聖なる月光》

{1} {W}

インスタント

ターン終了時まで、クリーチャーが、それが唱えられることなく戦場に出るなら、代わりにそれを追放する。

カードを1枚引く。

* 《神聖なる月光》の解決後に、クリーチャー・トークンが戦場に出るなら、代わりにそれは追放領域に置かれ、その後消滅する。それは、クリーチャー・トークンは唱えられることがないため（呪文を唱えることで生み出されたのだとしても）である。

* 《神聖なる月光》は、唱えられたクリーチャーには影響しない。それがどの領域から唱えられたか、そのマナ・コストが支払われたかどうかに関係なく、影響しない。

《森林の怒声吠え》

{4} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

6 / 5

森林の怒声吠えが戦場に出たとき、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3以下の伝説でない緑のクリーチャー・カードを1枚探してもよい。そうしたなら、それを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* カードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0である。

《ジェイスの聖域》

{3} {U}

エンチャント

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。

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、占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもいい。）

* 《ジェイスの聖域》の1つ目の能力は、インスタント・呪文やソーサリー・呪文に必要な色マナの数減らすことはできない。

* インスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱えるための追加コストがあったなら、コストの減少を適用する前にそれらを適用する。

* 《ジェイスの聖域》は、奇跡コストや超過コストのような代替コストを減らすことができる。

* 《ジェイスの聖域》の占術能力は、それを誘発させたインスタント・呪文かソーサリー・呪文よりも先に解決される。

《地震の精霊》

{3} {R} {R}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

地震の精霊が戦場に出たとき、このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

* そのターン中は、飛行を持たないクリーチャーでは一切ブロックできない。《地震の精霊》の能力が解決した後に飛行を失ったクリーチャーや、《地震の精霊》の能力が解決した後で戦場に出た飛行を持たないクリーチャーもそれに該当する。

《ジョラーガの祈祷》

{4} {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している各クリーチャーはそれぞれ+3/+3の修整を受ける。このターン、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ可能ならブロックされなければならない。

* 可能ならブロックされなければならない攻撃クリーチャーが複数あるなら、防御プレイヤーは可能ならその各クリーチャーに少なくとも1体のブロック・クリーチャーを割り振らなければならない。たとえば、可能ならブロックされなければならないクリーチャーが2体攻撃し、それらをブロックし得るクリーチャーが2体であったなら、それら2体で同じ攻撃クリーチャーをブロックするように割り振ることはできない。

* 《ジョラーガの祈祷》によって、特定のクリーチャーが特定の攻撃クリーチャーをブロックするように強制することはできない。依然として防御プレイヤーが、自分がコントロールするクリーチャーがどのようにブロックするのを選ぶ。

《迅速な報い》

{1} {W}

ソーサリー

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、あなたは迅速な報いを、瞬速を持っているかのように唱えてもよい。（あなたはそれを、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

タップ状態のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* あなたの墓地にあるインスタント・カードやソーサリー・カードの枚数は、あなたが《迅速な報い》を唱え始める際にのみ関係する。それを唱えてしまったなら、その枚数は関係がなく、《迅速な報い》の解決には影響しない。

《水撃》

{2} {U}

インスタント

ターン終了時まで、攻撃クリーチャーは-2/-0の修整を受ける。

カードを1枚引く。

* あなたは、攻撃クリーチャーがないときに《水撃》を唱え、カードを引く1枚引くことができる。

《スフィンクスの後見》

{2} {U}

エンチャント

あなたがカードを1枚引くたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から2枚のカードを自分の墓地に置く。それら2枚がともに土地でないカードであり共通の色を持つなら、この手順を繰り返す。

{5} {U} : カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。

* 無色は色ではない。墓地に置いた2枚のカードが共に無色であったなら、この手順は繰り返さない。

* この手順を繰り返すのは、2枚のカードに共通の色があり、かつ、そのいずれも土地・カードではない場合である。

《精神的反論》

{1} {U}

インスタント

あなたを対象とするインスタント・呪文1つかソーサリー・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、あなたはこれにより打ち消された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。

* 対象としたインスタント・呪文やソーサリー・呪文の対象にあなたが含まれているかぎり、それに他の対象があってもよい。

* 魔巧の能力が適用された場合に、あなたがインスタント・呪文やソーサリー・呪文のコピーを作成するのは、《精神的反論》がその呪文を打ち消したときのみである。それが呪文や能力によって打ち消されない呪文であるなら、あなたはコピーを得ない。

* 《精神的反論》によって呪文のコピーを作成したなら、そのコピーはあなたがコントロールする。コピーはスタック上に生成され、唱えられたわけではない。よって、プレイヤーが呪文を唱えることによって誘発する能力は誘発しない。その後コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得たあと、通常の呪文と同じように解決される。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。新しい対象を選ぶなら、対象のうちの一部または全部を変更してもしなくてもよい。対象のうちの1つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

* コピーされた呪文がモードを持つものであったなら（つまり、「以下から1つを選ぶ」のような記述があるなら）、コピーは同じモードを持つ。あなたが異なるモードを選ぶことはできない。

* 元の呪文に、唱える際に値が決まるXが含まれていたなら、全てのコピーは同じXの値を持つ。

* あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選ぶことはできない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。例えば、プレイヤーが《投げ飛ばし》を唱えるために3/3クリーチャーを生け贄に捧げ、あなたがそれをコピーしたなら、その《投げ飛ばし》のコピーが対象に与えるダメージも3点になる。

* そのコピーに「あなた」に影響すると書かれているなら、それは元の呪文のコントローラーではなく、そのコピーのコントローラーに影響する。同様に、そのコピーに「対戦相手」に影響すると書かれているなら、元の呪文のコントローラーの対戦相手ではなく、コピーのコントローラーの対戦相手に影響する。

《精霊信者の覚醒》

{X} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からX枚のカードを公開する。その中にある土地・カードをすべてタップ状態で戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、それらの土地をアンタップする。

* あなたがライブラリーの一番下に置くカードの順番は、どのプレイヤーにもわかってはいけない。実際は、あなたはそれらのカードを切り混ぜることになる。（しかしこれは、ゲームの処理としての「切り直し」とは異なる。）

* 魔巧の能力が適用されたなら、あなたは《精霊信者の覚醒》によって戦場に出した土地のみをアンタップする。

* あなたのライブラリーにあるカードがX枚以下であれば、あなたは自分のライブラリーのカードをすべて公開し、その中にある土地・カードをすべてタップ状態で戦場に出し、その後残りのカードを無作為の順番にしてあなたのライブラリーにする。（実質的には、これはライブラリーを切り直すことと同じだが、ルール上は切り直しではない。）

《精霊信者の剣》

{2}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、あなたはあなたのライブラリーから基本土地・カードを1枚探してもよい。そうしたなら、それをタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

装備 {2}

* 《巨森の予見者、ニッサ》が《精霊信者の剣》を装備すると、追加のボーナス等は一切生じないが、かなりいい感じになる。それに成功したなら、画像をハッシュタグ #EquippedNissa を用いてツイートすること。ぜひぜひ。

《精霊の絆》

{2} {G}

エンチャント

パワーが3以上のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、カードを1枚引く。

* 《精霊の絆》の能力が誘発するのは、クリーチャーが戦場に出た際にパワーが3以上であったときである。クリーチャーのパワーを増やす（または減らす）常在型能力は考慮される。しかし、パワーが2以下で戦場に出たクリーチャーのパワーを、呪文や起動型能力や誘発型能力で増やしても、それは考慮されない。

《前線の僧侶》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

前線の僧侶が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしている「前線の僧侶」という名前のクリーチャー1体につき2点のライフを得る。

* 能力の解決時に、あなたがコントロールする「前線の僧侶」という名前のクリーチャーを数えて、全部で何点のライフを得るか決める。誘発した能力を持つ《前線の僧侶》が依然として戦場にあれば、それ自体も含めて数える。

《ゼンディカーの具現》

{2} {R} {G}

クリーチャー — エレメンタル

* / 4

ゼンディカーの具現のパワーは、あなたがコントロールする土地の総数に等しい。

* 《ゼンディカーの具現》のパワーを決める能力は、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総数が変わった際には、《ゼンディカーの具現》のパワーも変わる。

《空への斉射》

{G}

インスタント

飛行を持つクリーチャーを、1体か2体か3体対象とする。空への斉射は、それらに3点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* あなたは、《空への斉射》を唱える際に、この呪文が取る対象の数とダメージの分割を選ぶ。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージが与えられなければならない。

* 《空への斉射》の解決前に（全部ではなく）一部の対象が不適正になったなら、元のダメージの分割が依然として適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。すべての対象が不適正になったなら、《空への斉射》は打ち消される。

《ソンバーワルドの頭目》

{3} {G}

クリーチャー — 狼

3 / 2

あなたがコントロールするクリーチャー1体がブロックされた状態になるたび、ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受ける。

{1} {G} : 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、それはトランブルを得る。（攻撃しているそれは余剰の戦闘ダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

* 《ソンバーワルドの頭目》の1つ目の能力により、あなたがコントロールするブロックされた各クリーチャーは、ターン終了時まで+1/+1の修整を受ける。対戦相手が何体のクリーチャーでああなたの各クリーチャーをブロックしても関係ない。

《大群の力》

{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、それはあなたがコントロールするクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

* ボーナスは《大群の力》の解決時に決まる。それは、そのターン中に後であなたがコントロールするクリーチャーの数が変わったとしても変わらない。

* あなたがコントロールするクリーチャーを《大群の力》の対象としたなら、ボーナスの量を決めるときにその対象としたクリーチャーを含めて数えるよう注意すること。

《魂の貯蔵者、コソフェッド》

{4} {B} {B}

伝説のクリーチャー — デーモン

6 / 6

飛行

他のプレイヤーがオーナーであるパーマネントが1つ戦場から墓地に置かれるたび、あなたはカードを1枚引き、1点のライフを失う。

* パーマネントが墓地に置かれたときに、誰がそれをコントロールしていたかは関係ない。

* この誘発型能力は強制である。あなたは、カードを引くこともライフを失うことも拒否できない。

《大オーロラ》

{6} {G} {G} {G}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札にあるすべてのカードと自分がオーナーであるすべてのパーマネントを自分のライブラリーに加えて切り直し、その後それらの枚数に等しい枚数のカードを引く。各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札から望む枚数の土地・カードを戦場に出してもよい。大オーロラを追放する。

* あなたが引くカードの枚数は、戦場にあつてあなたが自分のライブラリーに加えて切り直したパーマネントの数に、あなたの手札にあつてあなたが自分のライブラリーに加えて切り直したカードの枚数を加えた数に等しい。

* トークンのオーナーは、それが最初に戦場に出たときにそれをコントロールしていたプレイヤーである。トークンもライブラリーに加えて切り直すものとしてカードを引く枚数に加算するが、それらのトークンはライブラリーの一部になる時点で消滅する。トークンを示すために何を使っていたにせよ、その物自体をライブラリーに加えて切り直すことはない。

* プレイヤーが、自分のライブラリーに含まれるカードの枚数を超える枚数のカードを引かなければならないなら、そのプレイヤーはゲームに敗北することになる。これによりすべてのプレイヤーがゲームに敗北したなら、そのゲームは引き分けになる。

* 《大オーロラ》の解決時に、最初にあなたが手札から望む枚数の土地・カードを戦場に出すものとして選び、続いて他の各プレイヤーがターン順に同様にする。それらの土地は同時に戦場に出る。

《力強い跳躍》

{1} {W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受けるとともに飛行を得る。（それは飛行や到達を持たないクリーチャーによってブロックされない。）

* クリーチャーがブロックされた後にそれが飛行を得ても、そのブロックを変更または解除することはできない。飛行によって、そのクリーチャーをブロックできるものに影響を与えるためには、遅くとも攻撃クリーチャー指定ステップ中に《力強い跳躍》を唱えなければならない。

《血に呪われた騎士》

{1} {W} {B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

3 / 2

あなたがエンチャントをコントロールしているかぎり、血に呪われた騎士は+1/+1の修整を受けるとともに絆魂を持つ。（このクリーチャーがダメージを与えると、さらにあなたはその点数分のライフを得る。）

* 対戦相手がコントロールするクリーチャーを対象としてあなたがオーラ・呪文を唱えたなら、そのオーラをコントロールしているのはあなたである。それは《血に呪われた騎士》の能力が見るエンチャントに該当する。

《血による聖別》

{2} {B} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは+2/+2の修整を受けるとともに飛行と「他のクリーチャーを2体生け贄に捧げる：このクリーチャーを再生する。」を持つ。（このターン、次にそのクリーチャーが破壊されるなら、破壊されない。代わりに、それをタップし、ダメージをすべて取り除き、戦闘から取り除く。）

* 再生の能力が、戦闘ダメージが与えられる前に起動されたなら、生け贄に捧げた2体のクリーチャーは戦闘ダメージを与えない。しかし、クリーチャーの再生はそれが破壊される前に行わなければならないので、戦闘ダメージが与えられるのを待っていると、エンチャントされているクリーチャーは再生するチャンスがないまま戦闘ダメージによって破壊されてしまうかもしれない。

《チャンドラの灯の目覚め》

{3} {R} {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。それは他の各クリーチャーと各対戦相手に、自身のパワーに等しい点数のダメージをそれぞれ与える。

* このダメージの発生源は、対象としたクリーチャーである。《チャンドラの灯の目覚め》ではない。たとえば、《チャンドラの灯の目覚め》の対象として白のクリーチャーを選べば、プロテクション（赤）を持つクリーチャーにダメージを与えることができる。

* 他の各クリーチャーと各対戦相手に与えるダメージの点数は、《チャンドラの灯の目覚め》の解決時に対象のクリーチャーのパワーを使って決める。

* そのクリーチャーが《チャンドラの灯の目覚め》の解決時までには不適正な対象になった（たとえば、他のプレイヤーがそのコントロールを得たり、それが戦場を離れたりした）なら、《チャンドラの灯の目覚め》は打ち消され、その効果は一切発生しない。したがって、ダメージは一切与えられない。

《チャンドラの憤怒》

{4} {R}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。チャンドラの憤怒はそのプレイヤーに4点、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1点のダメージを与える。

* 《チャンドラの憤怒》はプレイヤーのみを対象とする。クリーチャーは対象としない。《チャンドラの憤怒》は、たとえば呪禁を持つクリーチャーにも1点のダメージを与える。

《徴税の大天使》

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

クリーチャー — 天使

3/5

飛行

徴税の大天使がアンタップ状態であるかぎり、クリーチャー1体につき、そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それではあなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃できない。徴税の大天使が攻撃しているかぎり、クリーチャー1体につき、そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それではブロックできない。

* あなたがアンタップ状態の《徴税の大天使》をコントロールしているなら、対戦相手は「可能なら攻撃する」というクリーチャーで攻撃するかどうかを選べる。これは、攻撃している《徴税の大天使》と「可能ならブロックする」についても同様。

* 双頭巨人戦では、プレイヤーのうち1人が《徴税の大天使》をコントロールしているなら、クリーチャーのコントローラーが自分のコントロールする攻撃クリーチャー1体につき{1}を支払わない限り、《徴税の大天使》をコントロールしているプレイヤーのチームや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をクリーチャーで攻撃できない。このコストを支払わなくとも、そのプレイヤーのチームメイトがコントロールするプレインズウォーカーをクリーチャーで攻撃することはできる。

《ツキノテブクロの浸潤》

{B}

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+1/+0の修整を受けるとともに接死を得る。このターン、そのクリーチャーによってダメージを与えられたクリーチャーが死亡するたび、そのコントローラーは2点のライフを失う。（接死を持つクリーチャーが何らかのダメージをクリーチャーに与えたら、それだけで破壊する。）

* 2点のライフを失うプレイヤーは、対象としたクリーチャーによってダメージを与えられたクリーチャーのコントローラーである。対象としたクリーチャーのコントローラーではない。

《鳶の罾》

{2} {G}

インスタント

このターン、パワーが4以下のクリーチャーが与えるすべての戦闘ダメージを軽減する。

* 各クリーチャーが戦闘ダメージを与える際に、そのパワーを見て、そのダメージを軽減するかどうかを決める。《鳶の罾》の解決時のクリーチャーのパワーは関係ない。

《つむじ風のならず者》

{2} {U} {U}

クリーチャー — 人間・ならず者・工匠

2 / 2

つむじ風のならず者が戦場に出たとき、飛行を持つ無色の 1 / 1 の飛行機械・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。

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 2 つタップする：クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

* 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であればどれでも 2 つをタップできる。最も近いあなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下になかったアーティファクト・クリーチャーでもよい。

* クリーチャーがブロックされてから《つむじ風のならず者》の 2 つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《テレパスの才能》

{2} {U} {U}

ソーサリー

対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から 7 枚のカードを公開する。あなたはそこ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、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、そのプレイヤーは残りのカードをそのプレイヤーの墓地に置く。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて 2 枚以上あるなら、あなたは公開されたインスタント・カードやソーサリー・カードを 1 枚の代わりに最大 2 枚まで唱えてもよい。

* 魔巧の能力が適用されるなら、2 枚のカードを順番に唱える。後から唱えたものが先に解決される。

* あなたは、《テレパスの才能》の解決時に、インスタント・カードやソーサリー・カード（1 枚または 2 枚）を対戦相手のライブラリーから唱える。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。

* それらのカードは、解決後にオーナーの墓地に置かれる。あなたの墓地ではない。

* インスタント・カードやソーサリー・カードを唱えることができなかった（たとえば、適正な対象が存在しなかったため）、またはあなたが唱えないことを選んだなら、《テレパスの才能》の解決は終わる。公開され、あなたが唱えなかったカードはすべてそのプレイヤーの墓地に置かれる。

* 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。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。

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

《天界のほとばしり》

{W} {W}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは攻撃かブロックしているクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

* 《天界のほとばしり》はプレイヤーのみを対象とする。クリーチャーは対象としない。たとえば、呪禁やプロテクション（白）を持つクリーチャーをこの方法で生け贄に捧げる事ができる。

* プレイヤーがブロックしているクリーチャーを生け贄に捧げても、それがブロックしていた攻撃クリーチャーはブロックされたままとなる。その攻撃クリーチャーがトランプルを持っているか、別のクリーチャーによってもブロックされているのでないかぎり、それは戦闘ダメージを与えない。

* クリーチャーが攻撃しているかブロックしている（つまり、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーである）という状態は、戦闘ステップの終了時まで続く。《天界のほとばしり》は、戦闘中であるが戦闘ダメージが与えられた後のタイミング（具体的には、戦闘ダメージ・ステップまたは戦闘終了ステップ）に唱えることができる。その場合に生け贄に捧げるものとして選べるのは、戦闘ダメージ・ステップで破壊されなかった攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーのみである。

《天使の墳墓》

{3}

アーティファクト

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、あなたは「ターン終了時まで、天使の墳墓は飛行を持つ白の3/3の天使・アーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでもよい。

* クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出たとき《天使の墳墓》がすでにクリーチャーであったなら、その能力は基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するいかなる効果をも上書きする。ただし、パワーとタフネスの値を修整する効果（たとえば、《剛力化》が作り出す効果）は依然として適用される。

* 《天使の墳墓》の基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するような効果が、《天使の墳墓》がクリーチャーになった後で適用されたなら、それは《天使の墳墓》の効果を上書きする。たとえば、ある効果によって3/3であった《天使の墳墓》が0/1になったなら、それは他の効果によってそれらの値が変更される（たとえば、《天使の墳墓》の誘発型能力がもう1回誘発したり、《天使の墳墓》を対象として《剛力化》を唱えたり）までずっと0/1のままである。

《伝染性渴血症》

{1} {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+2/+1の修整を受けるとともに速攻を持つ。毎ターンそれは可能なら攻撃する。

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、あなたはあなたのライブラリーから「伝染性渴血症」という名前のカードを1枚探してもよい、そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 《伝染性渴血症》のコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップに、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、それでは攻撃できないという呪文か能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。そのクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラー

はコストの支払いを強制されない。そのコントローラーがコストを支払わないなら、そのクリーチャーは攻撃しなくてもよい。

《搭載歩行機械》

{X} {X}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/0

搭載歩行機械は、+1/+1 カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

搭載歩行機械が死亡したとき、これの上に置かれている+1/+1 カウンター1個につき、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・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}, {T} : 搭載歩行機械の上に+1/+1 カウンターを1個置く。

* 《搭載歩行機械》のマナ・コストに含まれる各Xは等しい値を取る。たとえば、Xが2なら、あなたは{4}を支払って《搭載歩行機械》を唱え、それは上に+1/+1 カウンターが2個置かれた状態で戦場に出る。

* 十分な数の-1/-1 カウンターが《搭載歩行機械》の上に同時に置かれ、《搭載歩行機械》のタフネスが0以下となったなら、-1/-1 カウンターが置かれる前にその上に置かれていた+1/+1 カウンターの個数を用いて、あなたが得る飛行機械・トークンの数を決定する。たとえば、《搭載歩行機械》の上に+1/+1 カウンターが3個置かれていて、その上に-1/-1 カウンターが4個置かれたなら、あなたは飛行機械・トークンを3体得る。これは、《搭載歩行機械》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見るが、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。

《取り憑かれたスカーブ》

{3} {U} {B}

クリーチャー — ゾンビ

3/2

取り憑かれたスカーブが戦場に出たとき、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枚かクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

取り憑かれたスカーブが死亡するなら、代わりにこれを追放する。

* 《取り憑かれたスカーブ》の最後の能力は、それが死亡した理由（致死ダメージ、生け贄に捧げられた、十分な数の-1/-1 カウンターなど）に関係なく適用される。《取り憑かれたスカーブ》は墓地に移動しない。それは戦場から追放領域に置かれる。クリーチャー1体が死亡するたびに誘発する能力は誘発しない。

《投げナイフ》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。あなたは投げナイフを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、投げナイフはそれに2点のダメージを与える。装備{2}（{2}：あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、これをつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《投げナイフ》の誘発型能力はブロック・クリーチャーが指定される前に誘発する。あなたがこの能力を使用し対象のクリーチャーを致死ダメージによって破壊したなら、それはブロック・クリーチャーを指定する時には戦場にはない。

* 《投げナイフ》の誘発型能力の結果として与えられるダメージの発生源は、《投げナイフ》である。たとえば、《投げナイフ》を装備しているのが赤のクリーチャーであったとしても、《投げナイフ》を生け贄に捧げてプロテクション（赤）を持つクリーチャーに2点のダメージを与えることができる。

《ならず者の道》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{4}, {T}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

* クリーチャーがブロックされてから《ならず者の道》の2つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《ナントゥーコの鞘虫》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・昆虫

2 / 2

クリーチャーを1体生け贄に捧げる：ターン終了時まで、ナントゥーコの鞘虫は+2/+2の修整を受ける。

* 《ナントゥーコの鞘虫》の能力を起動するコストとして、それ自体を生け贄に捧げることができる。しかしその結果は、《ナントゥーコの鞘虫》が墓地に置かれるのみである。

《ニクスの星原》

{4} {W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にあるエンチャント・カード1枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

あなたが5つ以上のエンチャントをコントロールしているかぎり、あなたがコントロールする他のオーラでないエンチャントは、その他のタイプに加えてクリーチャーである。それらはそれぞれその点数で見たマナ・コストに等しい基本のパワーと基本のタフネスを持つ。

* 1つ目の能力がオーラ・カードを戦場に戻すなら、あなたはそのオーラが戦場に出るに際し、それがエンチャントするものを選ぶ。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなければ、それは墓地に残る。

* オーラがこれにより戦場に戻るなら、《ニクスの星原》の能力もそのオーラ・カード自体も、そのオーラがエンチャントするものを対象とはしない点に注意。たとえば、あなたはこれにより、対戦相手がコントロールする呪禁を持つクリーチャーをエンチャントした状態でオーラを戦場に出すことができる。

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

《肉袋の匪賊》

{2} {B}

クリーチャー — ゾンビ・戦士

3 / 1

肉袋の匪賊が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

* この能力の解決時に、あなたは《肉袋の匪賊》自体を生け贄に捧げてもよい。他のクリーチャーをコントロールしていないなら、《肉袋の匪賊》を生け贄に捧げなければならない。

* 《肉袋の匪賊》の能力の解決時に、最初にあなたが生け贄に捧げるクリーチャーを選び、その後ターン順に他のプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。最後に、それらのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。

《ニッサの巡礼》

{2} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本森・カードを最大2枚まで探し、それらを公開し、1枚をタップ状態で戦場に出し、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。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、あなたのライブラリーから基本森・カードを最大2枚の代わりに最大3枚まで探す。

* あなたが森を1枚のみ探したなら、あなたはそれをタップ状態で戦場に出す。あなたは、そうしたいと望んでも、それを手札に加えることはできない。

* 魔巧の能力が適用され、基本森・カードを3枚探したなら、その中の1枚をタップ状態で戦場に出し、残りの2枚を手札に加える。

《ニッサの天啓》

{5} {G} {G}

ソーサリー

占術5を行い、その後あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それがクリーチャー・カードであるなら、あなたはそのカードのパワーに等しい枚数のカードを引き、そのタフネスに等しい点数のライフを得る。

* あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャー・カードでないか、それがパワー0以下のクリーチャー・カードであれば、あなたはカードを引かない。それ以外は、最初に引くカードは公開したカードとなる。

《眠りへの誘い》

{1} {U}

インスタント

クリーチャーを最大2体まで対象とし、それらをタップする。

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、それらのクリーチャーは、それら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。

* 魔巧の能力が適用された場合、《眠りへの誘い》の影響を受けたクリーチャーのコントローラーが以前のコントローラーの次のアンタップ・ステップの前に変わったなら、そのクリーチャーは新しい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。

* タップ状態のクリーチャーを《眠りへの誘い》の対象としてもよい。この呪文の解決時に対象としたクリーチャーがすでにタップ状態であり、魔巧の能力が適用されたなら、そのクリーチャーはタップ状態のままとなり、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。

* あなたが対象を2体選び、そのうち1体が《眠りへの誘い》の解決時に不適正な対象となっていたなら、そのクリーチャーはタップ状態にならず、また（魔巧の能力が適用されたとしても）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ことにもならない。それはいかなる形でも《眠りへの誘い》の影響を受けない。

《破衝車》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

2 / 3

毎ターン、破衝車は可能なら攻撃する。

あなたが他のアーティファクトをコントロールしているかぎり、破衝車は+2/+0の修整を受ける。

* 《破衝車》のコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップに、それがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、《破衝車》は攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されない。そのコントローラーがコストを支払わないなら、《破衝車》は攻撃しなくてもよい。

《反逆の行動》

{2} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、ターン終了時までそのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。（このターン、それは攻撃したり{T}したりできる。）

* 《反逆の行動》は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

* クリーチャーのコントロールを得ても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《光り葉の将帥、ドゥイネン》

{2} {G} {G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

3 / 4

到達

あなたがコントロールする他のエルフ・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

光り葉の将帥、ドゥイネンが攻撃するたび、あなたがコントロールする攻撃しているエルフ 1 体につき、あなたは 1 点のライフを得る。

* あなたが何点のライフを得るかは、《光り葉の将帥、ドゥイネン》の最後の能力の解決時にあなたがコントロールする攻撃しているエルフを数えて決定する。

《秘儀術師の掌握》

{1} {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 +1/+1 の修整を受けるとともに「このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー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。」を持つ。

* エンチャントされているクリーチャーが得る誘発型能力は、ブロック・クリーチャーが指定される前にクリーチャーをタップする。

* その誘発型能力の発生源は、エンチャントされているクリーチャーであって、《秘儀術師の掌握》ではない。たとえば、エンチャントされているクリーチャーが白ではないなら、その能力はプロテクション (白) を持つクリーチャーを対象とすることができる。

《悲劇的な傲慢》

{3} {W} {W}

ソーサリー

プレイヤー 1 人につき、あなたはそのプレイヤーがコントロールしているパーマネントの中からアーティファクト 1 つ、クリーチャー 1 体、エンチャント 1 つ、プレインズウォーカー 1 体を選ぶ。その後各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールする他のすべての土地でないパーマネントを生け贄に捧げる。

* 選ばれたパーマネントはいずれも、《悲劇的な傲慢》の対象ではない。

* 列記されたタイプのうち 2 つ以上を持つパーマネントは、それらのいずれとしても扱うことができる。たとえば、残すアーティファクトとしてアーティファクト・クリーチャーを 1 体、残すクリーチャーとして他のクリーチャーを 1 体、残すエンチャントとしてクリーチャー・エンチャントを 1 体、選ぶことができる。また、残すクリーチャーと残すエンチャントの両方として同じクリーチャー・エンチャント 1 体を選ぶこともできる。そのプレイヤーが他のクリーチャーや他のエンチャントをコントロールしていたとしても、そのように選んでよい。

《飛行機械の諜報網》

{2} {U} {U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたがアーティファクトをコントロールしている場合、飛行を持つ無色の 1/1 の飛行機械・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。

あなたがコントロールする 1 体以上のアーティファクト・クリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを 1 枚引く。

* 《飛行機械の諜報網》の1つ目の能力には「場合」と書かれている。これは「場合のルール」と呼ばれ、次の2つのことを意味する。(1) あなたのアップキープの開始時にあなたがアーティファクトをコントロールしていないかぎり、この能力は誘発しない。(2) この能力の解決時にあなたがアーティファクトをコントロールしていないなら、この能力は何もしない。

* 最後の能力は、戦闘ダメージ・ステップ1回につき、最大1回誘発する。しかし、あなたがコントロールするアーティファクト・クリーチャーのうち少なくとも1体が先制攻撃を持つが他のアーティファクト・クリーチャーは持っていないかたり、あなたがコントロールするアーティファクト・クリーチャーが二段攻撃を持っていたりするなら、この能力が1回の戦闘につき2回（戦闘ダメージ・ステップ1回につき1回ずつ）誘発することもある。

《白蘭の騎士》

{W} {W}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 2

先制攻撃

白蘭の騎士が戦場に出たとき、対戦相手1人があなたよりも多くの土地をコントロールしている場合、あなたは自分のライブラリーから平地・カードを1枚探してもよい。そうしたならそれを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 《白蘭の騎士》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、次の2つのことを意味する。(1) この能力は、対戦相手の中で少なくとも1人があなたよりも多くの土地をコントロールしていないかぎり誘発しない。(2) この能力の解決時に、対戦相手が誰もあなたよりも多くの土地を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。

* あなたが探す平地・カードは基本土地・カードでなくてもよい。たとえば、《聖なる鍛冶所》を戦場に出すことができる。

《フェアリーの悪党》

{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

1 / 1

飛行（このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーによってブロックされない。）

フェアリーの悪党が戦場に出たとき、あなたが他の「フェアリーの悪党」という名前のクリーチャーをコントロールしている場合、カードを1枚引く。

* 《フェアリーの悪党》の誘発型能力は、あなたが他の「フェアリーの悪党」という名前のクリーチャーをコントロールしているかどうかを、《フェアリーの悪党》が新しく戦場に出たときにチェックする。コントロールしていなかったなら、この能力は誘発しない。この能力は、解決時に再度同じことをチェックする。その時点であなたが他の「フェアリーの悪党」という名前のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。

* 複数の《フェアリーの悪党》が同時に戦場に出たなら、それらすべての誘発型能力が誘発する。

《武勇の印章》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それはあなたがコントロールする他のクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

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。）

* ボーナスの量は、《武勇の印章》の能力の解決時に、装備しているクリーチャー以外のあなたがコントロールするクリーチャーの数を数えて決定する。能力の解決後にあなたがコントロールするクリーチャーの数が変わっても、ボーナスの値は変わらない。

* クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールするクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の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、《武勇の印章》の能力は誘発しない。

《分離主義者の虚空魔道士》

{3} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

分離主義者の虚空魔道士が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

* 《分離主義者の虚空魔道士》の能力は、それ自体も対象とすることができる。

《閉所恐怖症》

{1} {U} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

閉所恐怖症が戦場に出たとき、エンチャントされているクリーチャーをタップする。

エンチャントされているクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 《閉所恐怖症》は、タップ状態のクリーチャーでもアンタップ状態のクリーチャーでも、それを対象としてエンチャントできる。

* エンチャントされているクリーチャーは、依然として他の方法によってアンタップすることができる。それでも《閉所恐怖症》はつけられたままなので、そのクリーチャーがそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしないという状況は続く。

《変位の波》

{X} {U} {U}

ソーサリー

点数で見たマナ・コストがX以下のすべての土地でないパーマネントをオーナーの手札に戻す。

* そのパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0である。

* トークンの点数で見たマナ・コストは0である。ただし、トークンが何かをコピーしているなら、そのマナ・コストはコピーされているオブジェクトのマナ・コストである。

《骨読み》

{2} {B}

ソーサリー

占術2を行い、その後カードを2枚引く。あなたは2点のライフを失う。（占術2を行うには、あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番であなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

* ライフを失うのは、呪文の効果の一部である。追加コストではない。《骨読み》が打ち消されたなら、あなたはライフを失うことはない。

《墓刃の匪賊》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・戦士

1 / 4

接死（これが何らかのダメージをクリーチャーに与えたら、それだけで破壊する。）

墓刃の匪賊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい点数のライフを失う。

* 能力の解決時にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数を数えて、失われるライフの点数を決める。それには、あなたがオーナーであって戦闘中に死亡した他のクリーチャーや《墓刃の匪賊》自体も含まれる。

《マグマの洞察力》

{R}

ソーサリー

マグマの洞察力を唱えるための追加コストとして、土地・カードを1枚捨てる。
カードを2枚引く。

* 《マグマの洞察力》を唱えるには、土地・カードをちょうど1枚捨てる必要がある。土地・カードを捨てずにこの呪文を唱えることはできず、また土地・カードを2枚以上捨てることもできない。

《魔道士輪の対応者》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

7 / 7

魔道士輪の対応者は、あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。

{7}：魔道士輪の対応者をアンタップする。

魔道士輪の対応者が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。

魔道士輪の対応者はそれに7点のダメージを与える。

* 最後の能力は、ブロック・クリーチャーが指定される前に誘発し解決される。そのダメージによって対象としたクリーチャーが破壊されたなら、それはブロック・クリーチャーを指定する時には戦場にならない。

《魔道士輪の暴漢》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

2 / 2

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

毎ターン、魔道士輪の暴漢は可能なら攻撃する。

* 《魔道士輪の暴漢》のコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップに、それがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文か能力の影響下にあるなら、《魔道士輪の暴漢》は攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されない。《魔道士輪の暴漢》のコントローラーがコストを支払わないなら、それは攻撃しなくてもよい。

《マナ喰らいのハイドラ》

{2} {G}

クリーチャー — ハイドラ

1 / 1

トランブル（攻撃しているこのクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

プレイヤーが呪文を1つ唱えるたび、マナ喰らいのハイドラの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《マナ喰らいのハイドラ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

《満月の呼び声》

{1} {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、+3/+2の修整を受けるとともにトランブルを持つ。（攻撃しているそれは余剰の戦闘ダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）各アップキープの開始時に、直前のターンにプレイヤー1人が2つ以上の呪文を唱えていた場合、満月の呼び声を生け贄に捧げる。

* 《満月の呼び声》の最後の能力は、直前のターンの一部または全部の間《満月の呼び声》が戦場に出ていなかったとしても、直前のターン全体を見る。たとえば、あなたが《満月の呼び声》と他の呪文1つを同じターンに唱えたなら、次のターンのアップキープの開始時に《満月の呼び声》を生け贄に捧げなければならない。

* 《満月の呼び声》の最後の能力が誘発するのは、直前のターンに1人のプレイヤーが2つ以上の呪文を唱えていたときである。複数のプレイヤーが、それぞれ1つずつ呪文を唱えていたとしても、この能力は誘発しない。

《万神殿の伝令》

{1} {G}

クリーチャー — ケンタウルス・シャーマン

2 / 2

あなたがエンチャント・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがエンチャント・呪文を1つ唱えるたび、あなたは1点のライフを得る。

* 《万神殿の伝令》の1つ目の能力は、エンチャント・呪文に必要な色マナの数減らすことはできない。

* エンチャント・呪文を唱えるための追加コストがあったなら、コストの減少を適用する前にそれらを適用する。

* 《万神殿の伝令》は、授与コスト等の代替コストを減らすことができる。

《ミジウムの干渉者》

{2} {U}

クリーチャー — ヴィダルケン・ウィザード

1 / 4

瞬速（あなたはこの呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

ミジウムの干渉者が戦場に出たとき、呪文1つか能力1つを対象とする。あなたはそれの対象1つをミジウムの干渉者に変更してもよい。

* 呪文や能力の対象1つを《ミジウムの干渉者》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、《ミジウムの干渉者》の解決時に、どの対象1つを《ミジウムの干渉者》に変更するかを選ぶ。

* 《ミジウムの干渉者》が対象として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。《眠りへの誘い》のような複数の対象を取る呪文や能力では、対象のうちの1つのみを《ミジウムの干渉者》に変更できる。

* 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。

* 《ミジウムの干渉者》の能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象は変更されない。

* 《ミジウムの干渉者》がその適正な対象にならないような呪文や能力を《ミジウムの干渉者》の誘発型能力の対象としてもよい。しかし、その場合は、その呪文や能力の対象は変更されない。

* 《ミジウムの干渉者》の誘発型能力が対象を取らない呪文や能力を対象にしたなら、何も起きない。

《無限の抹消》

{1} {B} {B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。クリーチャー・カード名を1つ指定する。そのプレイヤーの墓地と手札とライブラリーから、その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。

* あなたは実際のクリーチャー・カードの名前を指定しなければならない。たとえば、あなたが《沼》という名前の、クリーチャーになったカードをコントロールしていたとしても、《沼》を指定することはできない。

* あなたはその名前を持つカードをそれが置かれている領域に残してもよい。それらを追放する必要はない。

《群れのシャーマン》

{1} {B} {G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

3 / 2

群れのシャーマンが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはあなたがコントロールするエルフの総数に等しい点数のライフを失う。

* プレイヤーが失うライフの点数は、《群れのシャーマン》の能力の解決時に、あなたがコントロールするエルフの総数を数えて決める。《群れのシャーマン》が依然として戦場にあれば、それも含めて数える。

《冥府の傷跡》

{1} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは+2/+0の修整を受けるとともに「このクリーチャーが死亡したとき、カードを1枚引く。」を持つ。

* クリーチャーが死亡したときにそれをコントロールしていたプレイヤーがカードを1枚引く。

《燃えさし口のヘリオン》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ヘリオン

4 / 5

トランプル (攻撃しているこのクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを防御プレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。)

あなたがコントロールする他の赤の発生源がパーマネントかプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりにそれはそのパーマネントやプレイヤーに、その点数に1を足した点数のダメージを与える。

* 《燃えさし口のヘリオン》の最後の能力は、《燃えさし口のヘリオン》がダメージを与えるというものではない。元の赤の発生源が与えるダメージの点数に影響を与えるのである。

* ダメージを与えられるプレイヤーかパーマネントがダメージ軽減効果の影響下にあるなら、そのプレイヤーかそのパーマネントのコントローラーが望む順に、その効果と《燃えさし口のヘリオン》の効果

を適用できる。すべてのダメージが軽減されるのであれば、《燃えさし口のヘリオン》の効果は適用されない。

* 複数の《燃えさし口のヘリオン》の効果は累積する。あなたが《燃えさし口のヘリオン》を2体コントロールしているなら、あなたがコントロールする他の赤の発生源が与えるダメージには2を足すことになる。また、その場合に、一方の《燃えさし口のヘリオン》が戦闘で与えるダメージには1を足すことになる。

《野性の本能》

{3} {G}

ソーサリー

あなたがコントロールするクリーチャー1体と、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+2/+2の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

* 《野性の本能》を唱えるには、あなたがコントロールするクリーチャー1体と対戦相手がコントロールするクリーチャー1体の両方を対象としなければならない。

* 《野性の本能》の解決時に、対戦相手がコントロールするクリーチャーが不適正な対象になっていたが、あなたがコントロールするクリーチャーは依然として適正な対象であったなら、あなたがコントロールするクリーチャーは+2/+2の修整を受けるが、両者は格闘を行わない。《野性の本能》の解決中には、いずれのクリーチャーもダメージを与えたり与えられたりしない。

《闇の試み》

{2} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それを再生する。カードを1枚引く。（このターン、次にそのクリーチャーが破壊されるなら、破壊されない。代わりに、それをタップし、ダメージをすべて取り除き、戦闘から取り除く。）

魔巧 — あなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて2枚以上あるなら、あなたがコントロールする他のクリーチャーもそれぞれ再生する。

* あなたがカードを引くのは、《闇の試み》の解決時である。クリーチャーが実際に再生する際ではない。

* 魔巧が適用されるかどうかにかかわらず、《闇の試み》が対象とするのはクリーチャー1体のみである。《闇の試み》の解決時までにはそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、《闇の試み》は打ち消され、その効果は一切発生しない。クリーチャーを再生することはなく、あなたがカードを引くこともない。

《抑制する縛め》

{3} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地でないパーマネント）

エンチャントされているパーマネント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。

* 《抑制する縛め》は、クリーチャーのみではなく、土地でないパーマネントなら何でもエンチャントできる。

* 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もある。それらは注釈文にコロンの含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。

《黄泉からの帰還者》

{4} {B}

クリーチャー — スピリット

/

飛行

黄泉からの帰還者のパワーとタフネスは、それぞれあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

* 《黄泉からの帰還者》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。《黄泉からの帰還者》が墓地にあるなら、その能力はそれ自体も考慮に入れる。

《夜の罨》

{3} {B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカードを1枚選んでもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはそのカードを捨てる。そうしなかったなら、そのプレイヤーはカードを2枚捨てる。

* あなたがそのプレイヤーが捨てる土地でないカードを選ばなかったなら、そのプレイヤーが捨てる2枚のカードはそのプレイヤーが選ぶ。

《錬金術師の薬瓶》

{2}

アーティファクト

錬金術師の薬瓶が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

{1}, {T}, 錬金術師の薬瓶を生け贄に捧げる: クリーチャー1体を対象とする。このターン、それでは攻撃したりブロックしたりできない。

* すでに攻撃しているかブロックしているクリーチャーを対象として《錬金術師の薬瓶》の最後の能力を起動しても、そのクリーチャーの攻撃やブロックを止めることはできない。特殊な状況で、そのターンに追加の戦闘フェイズがあれば、その戦闘フェイズにはそのクリーチャーの攻撃やブロックを妨げる。

《牢獄の管理人、ヒクサス》

{3} {W} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

4/4

瞬速（あなたはこの呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

クリーチャー1体があなたに戦闘ダメージを与えるたび、牢獄の管理人、ヒクサスがこのターンに戦場に出ていた場合、牢獄の管理人、ヒクサスが戦場を離れるまでそのクリーチャーを追放する。（そのクリーチャーはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《牢獄の管理人、ヒクサス》の能力は、持続期間を持つ領域変更を引き起こす。これは《忘却の輪》といった過去のカードを思い起こさせる能力である。ただし、《忘却の輪》とは異なり、《牢獄の管理人、ヒクサス》のようなカードの能力は単一の能力である。その能力は、能力の解決時にクリーチャーを追放する効果と、《絹包み》が戦場を離れた直後に追放されたカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を作り出す。

* 《牢獄の管理人、ヒクサス》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、あなたに戦闘ダメージを与えたクリーチャーは追放されない。

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

* クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

* 追放されたカードは、《牢獄の管理人、ヒクサス》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間は、状況起因処理も含めて何も起こらない。

* 多人数戦では、《牢獄の管理人、ヒクサス》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないため、それはゲームから離れたプレイヤーのスタック上にある呪文や能力と共に消滅しない。

《ヴリンの神童、ジェイス》

{1} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

0/2

{T}：カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。あなたの墓地にカードが5枚以上あるなら、ヴリンの神童、ジェイスを追放し、その後、これを変身させた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻る。

《束縛なきテレパス、ジェイス》

青

プレインズウォーカー — ジェイス

5

+1：クリーチャーを最大1体まで対象とする。あなたの次のターンまで、それは-2/-0の修整を受ける。

-3：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。このターン、あなたはそれを唱えてもよい。このターンにそのカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

-9：あなたは「あなたが呪文を1つ唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から5枚のカードを自分の墓地に置く。」を持つ紋章を得る。

* 《ヴリンの神童、ジェイス》の起動型能力は、あなたがこの能力によりカードを1枚捨てた後に、あなたの墓地にカードが5枚以上あるかどうかをチェックする。他の時にあなたの墓地に5枚目のカード

を置いたとしても《ヴリンの神童、ジェイス》を追放することはできないし、あなたの墓地にカードが5枚以上あるとしても《ヴリンの神童、ジェイス》を戦場に戻すことはできない。

* 《束縛なきテレパス、ジェイス》の2つ目の能力を起動した場合でも、あなたはそのカードのタイプのタイミングのルールに従う必要がある。たとえば、ソーサリー・カードを対象としたなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時に唱えることができる。あなたは、その呪文のコストをすべて支払う。

* あなたがそのカードをそのターン中に唱えなかったなら、何も起きない。それはあなたの墓地に残る。

* そのカードが追放されるのは、それが墓地から唱えられ、（それが解決されたか、打ち消されたかしたために）また墓地に置かれるときのみである。もしも、いかなる時であれ、そのカードが非公開領域（たとえば手札やライブラリー）に移動したなら、この効果はそのカードを見失う。後でそのターン中にそのカードがあなたの墓地に置かれたとしても、それは追放されない。

《ヴリンの翼馬》

{2} {W}

クリーチャー — ペガサス

2 / 1

飛行

クリーチャー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、あなた自身のクリーチャーを含め、クリーチャーでない呪文のすべてに影響する。

* この能力は、クリーチャーでない呪文を唱えるためにあなたが支払うもの（呪文の総コスト）に影響するが、その呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストは変更しない。

* 呪文の総コストを決定するときには、コストを増やす効果を、コストを減らす効果よりも先に適用する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、マジック・オリジン、タルキール覇王譚、運命再編、タルキール龍紀伝、テーロス、神々の軍勢、ニクスへの旅、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。©2015 Wizards.