

『アルティメットマスターズ』 リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen 協力

最終更新 2018 年 9 月 18 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、mtg-jp.com/customer または support.wizards.com にご連絡を。

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

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

一般注釈

アルティメットマスターズとは

『アルティメットマスターズ』では、マジックの歴史でも最も強力なカードの数々が帰ってくる。『アルティメットマスターズ』は、今まで共にドラフトされたことのないカードの組み合わせによる刺激的で独特なリミテッド環境を実現することを狙いとしてデザインされた。

製品情報

『アルティメットマスターズ』セットは、254 枚のカード（コモン 101 枚、アンコモン 80 枚、レア 53 枚、神話レア 20 枚）からなる。

発売日：2018 年 12 月 7 日

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

使用可能フォーマット

『アルティメットマスターズ』セットの発売による、他のフォーマットでのカードの使用可否の変更はない。このセットの大半のカードはスタンダード・フォーマットでは使用できない。モダン・フォーマットで使用できないカードも多い。

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。

アルティメットボックストッパーカード

『アルティメットマスターズ』ブースターボックス1箱には、ブースターパック 24 個と、個別に包装されたアルティメットボックストッパーカードが1枚入っている。この特別な枠で飾られたプレミアム版カードは、『アルティメットマスターズ』に登場する 40 枚のカードの中からランダムに選ばれている。アルティメットボックストッパーは英語版である。このカードは、『アルティメットマスターズ』セットに含まれる他のカードと同様にイベントで利用できる。ただし、ドラフトで使用することは意図していない。該当するカード 40 枚の一覧は <https://magic.wizards.com/products/ultimate-masters> で確認できる。

再録メカニズム

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

再録キーワード：滅殺

『エルドラージ覚醒』セットの貪欲なエルドラージが、滅殺キーワードでその底知れぬ飢えを見せつける。このキーワードを持つクリーチャーが攻撃するたび、対戦相手はパーマネントを生け贄に捧げなくてはならない。

《ウラモグの破壊者》

{8}

クリーチャー — エルドラージ

8/8

滅殺 2（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント 2 つを生け贄に捧げる。）

各戦闘で、ウラモグの破壊者は可能なら攻撃する。

- 滅殺能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャーを指定する前に必要な数のパーマネントを選び生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げられたクリーチャーではブロックできない。
- 滅殺を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。防御プレイヤーがそのプレインズウォーカーを生け贄に捧げることを選んだとしても、その攻撃クリーチ

ャーは攻撃を続ける。防御プレイヤーはそれをブロックしてもよい。ブロックされなかったなら、何にも戦闘ダメージを与えないだけである。

- 滅殺能力はパーマネントやプレイヤーを対象としない。防御プレイヤーは、そのプレイヤーやパーマネントが呪禁や、その攻撃クリーチャーに対するプロテクションを持っていたとしても、パーマネントを生け贄に捧げる。

再録キーワード：探査

『タルキール覇王譚』ブロックから再録された探査キーワードを利用すれば、墓地にあるカードを呪文の原動力にすることができる。

《宝船の巡航》

{7}{U}

ソーサリー

探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）

カードを3枚引く。

- 探査が呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。たとえば、あなたが《宝船の巡航》を唱えるためにカードを3枚追放したとしても、その点数で見たマナ・コストは8である。
- 追放したカードで支払うことができるのは、探査を持つ呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。
- 探査を持つ呪文に必要な不特定マナの点数より多くの枚数のカードを追放することはできない。たとえば《宝船の巡航》を唱えるために、あなたの墓地から7枚を超えるカードを追放することはできない（ただし、何らかの効果によってそのコストが増加していれば別である）。
- 探査は代替コストではないので、（フラッシュバックのような）代替コストとともに使用できる。また、不特定マナを含む追加コストの支払いにも使用できる。

再録キーワード：発掘

埋葬されたままにならない呪文も一部存在する。発掘キーワードは『ラヴニカ：ギルドの都』セットで初めて取り上げられた。これを利用すると、ライブラリーのカードと引き換えに墓地からカードを戻すことができる。

《壤土からの生命》

{1}{G}

ソーサリー

あなたの墓地から土地・カード最大3枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

発掘3（あなたがカードを1枚引くなら、代わりにあなたのライブラリーの一番上からちょうど3枚のカードをあなたの墓地に置いてよい。そうしたなら、あなたの墓地からこのカードをあなたの手札に戻す。そうしなかったなら、カードを1枚引く。）

- 発掘は「カードを引く」というイベントであればどれでも置換できる。ドロー・ステップにカードを引くことのみではない。

- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたが手札にカードを加えることは、カードを引くことではない。発掘はそのイベントを置換できない。
- 1回のカードを引くイベントを、複数の発掘能力が置換することはできない。
- あなたのライブラリーに十分な数のカードがないなら、発掘能力は使用できない。
- あなたがカードの発掘能力を適用して、カードを引くことを置換すると宣言してから、ライブラリーの一番上からカードを墓地に置きカードを手札に戻し終わるまでの間には、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- カードを複数枚引くなら、カードを引くことは1度に1枚ずつ行う。たとえば、あなたがカードを2枚引くように指示されて、1枚目のカードを引くことを発掘能力で置換したとする。墓地にある他のカード（その発掘能力によって墓地に置かれたカードでもよい）の発掘能力を使って、次のカードを引くことも置換できる。

再録キーワード：想起

想起キーワードを持つクリーチャーは『ローウィン』セットで初めて取り上げられた。これらのクリーチャーには戦場に出たときか戦場を離れたときに誘発する効果があり、想起コストで唱えることで、そのクリーチャーを持ち続けることなく、その効果を利用できる。

《木立を歩むもの》

{6}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル

7/7

木立を歩むものが戦場を離れたとき、緑の4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体生成する。

想起{4}{G}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- 想起は、想起を持つ呪文を唱えるための代替コストである。それを他の代替コスト（たとえば、「そのマナ・コストを支払うことなく唱える」と）と組み合わせることはできない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、想起コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 想起を持つクリーチャーが唱えられることなく戦場に出たなら、あなたはそれを生け贄に捧げない。
- あなたが想起したクリーチャーを生け贄に捧げるという能力は誘発型能力である。プレイヤーは、この誘発型能力に、そのクリーチャーがまだ戦場にある間に、対応できる。
- 戦場に出たときに誘発する能力を持つクリーチャーを想起したなら、それらの誘発型能力を解決する順番はあなたが選ぶ。

再録誘発型能力：賛美

賛美キーワードは『アラーラの断片』セットで初めて登場した。この能力は単独で攻撃する、勇気あるクリーチャーに力を与える。

《貴族の教主》

{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

0 / 1

賛美（あなたがコントロール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、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

{T}：{G}か{W}か{U}を加える。

- 攻撃クリーチャーとしてちょうど1体のクリーチャーを指定したなら、あなたがコントロールしている各パーマネントの賛美能力が（その攻撃クリーチャーが賛美能力を持つなら、それ自体の賛美能力も）誘発する。
- 賛美能力が誘発するためには、ちょうど1体のクリーチャーで攻撃をする必要がある。たとえば、あなたがプレイヤー1人をクリーチャー1体で攻撃し、プレインズウォーカー1体をクリーチャーもう1体で攻撃した場合や、2体のクリーチャーで攻撃して、そのうち1体が戦闘から取り除かれた場合には、賛美能力は誘発しない。
- 何らかの効果により、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることがある。そ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ので、賛美能力に関係しない。それによって賛美能力が誘発することはない。（ちょうど1体の攻撃クリーチャーが指定されていて）すでに賛美能力が誘発していたなら、攻撃クリーチャーが複数になったとしても、賛美能力は通常通り解決される。
- 双頭巨人戦では、「単独で攻撃する」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたチーム全体で唯一のクリーチャーであることを意味する。あなたがその攻撃クリーチャーをコントロールしているなら、あなたの賛美能力は誘発するが、チームメイトの賛美能力は誘発しない。

再録キーワード：フラッシュバック

墓地をミニテーマとして扱うこのセットで、フラッシュバックキーワードが戻ってくことに驚きはないだろう。もう一度呪文を唱えることを可能にするこのキーワードは、これまで多くのセットで登場してきた。

《蜘蛛の発生》

{4}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき、到達を持つ緑の1/2の蜘蛛・クリーチャー・トークンを1体生成する。

フラッシュバック{6}{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。）

- 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。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、フラッシュバックコスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、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。

再録能力語：英雄的

『テーロス』セットで登場した英雄的能力は、自分のクリーチャーを対象とする呪文を唱えることで恩恵を与える能力である。（英雄的は能力語である。能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている。能力語自体にはルール上の意味はない。）

《イロアスの英雄》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 2

あなたがオーラ・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

英雄的 — あなたがイロアスの英雄を対象とする呪文を唱えるたび、イロアスの英雄の上に +1 / +1 カウンターを 1 個置く。

- オーラ・呪文はエンチャントするクリーチャーを対象に取る。それによって英雄的能力が誘発する。
- 英雄的能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 英雄的能力は、呪文 1 つにつき 1 回のみ誘発する。その呪文が英雄的能力を持つクリーチャーを複数回対象とする場合でも 1 回である。
- 英雄的能力は、スタック上に呪文のコピーが生成されたり、呪文の対象が変更されて英雄的能力を持つクリーチャーを含むようになったりした場合には誘発しない。

再録キーワード：マッドネス

マッドネス能力は、これまでのマジックの歴史の中でいくつかのセットに入っている。マッドネスを持つカードを捨てたら、それを墓地に置く代わりに唱える機会が得られる。

《無謀なるワーム》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ワーム

4 / 4

トランプル

マッドネス{2}{R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- マジックのルールでは、カードを捨てるのはプレイヤーの手札からのみである。プレイヤーのライブラリーからカードをそのプレイヤーの墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネス・コストで唱えられた呪文は他の呪文と同様にスタックに置かれる。打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置かれる。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターンにマッドネスを持つソーサリーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、マッドネス・コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- マッドネスでカードを唱えたときでも、それは捨てられたことになる。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。その場合も、カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。後になって、再度それを唱える機会を得ることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合は、そのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではそのカードはあなたの墓地にない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

再録キーワード：頑強と不死

いいクリーチャーを倒れたままにしておくのはもったいない。頑強と不死のキーワードはどちらも、死亡したクリーチャーが再び2本の足（4本や6本や、また翼や触手など、何であれ）で戻ってくることを可能にし、もう一度戦えるのだ。

《安寧砦の精鋭》

{1}{g/w}

クリーチャー — エルフ・スカウト

2 / 2

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

《不浄なる者、ミケウス》

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

伝説のクリーチャー — ゾンビ・クレリック

5 / 5

威嚇

人間が1体あなたにダメージを与えるたび、それを破壊する。

あなたがコントロールしていて人間でない他のクリーチャーは、+1/+1の修整を受け不死を持つ。（不死を持つクリーチャーが死亡したとき、その上に+1/+1カウンターが置かれていない場合、それを+1/+1カウンターが1個置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。）

- 頑強と不死は、扱うカウンターの種類を除いて同様に機能する。以下の注釈はどれも、それぞれのキーワードに合った適切な種類のカウンターに言及するものとして、両方のキーワードに適用される。
- 頑強か不死を持つカードが、それが死亡した後、誘発した能力が解決される前というタイミングで墓地から取り除かれた場合、それは戦場に戻らない。
- クリーチャー1体に頑強や不死が複数あるなら、それらはそれぞれ誘発する。しかしそれらの能力のうち1つによってそのカードを戦場に戻した後は、他の能力には効果がない。その上にカウンターが複数置かれることはない。
- トークンに頑強か不死があるなら、その能力はそのトークンが死亡したときに誘発する。しかし、トークンは戦場に戻らない。
- クリーチャーが戻った後は、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。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。その上に置かれていたカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- 頑強や不死を持つクリーチャーが複数同時に死亡したとき、アクティブ・プレイヤー（現在のターンを進行しているプレイヤー）が自分の誘発型能力を望む順番でスタックに置き、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。スタックに最後に置かれた誘発型能力が、最初に解決される。つまり、2人対戦では、非アクティブ・プレイヤーの頑強や不死を持つクリーチャーが先に戦場に戻り、その後でアクティブ・プレイヤーの頑強や不死を持つクリーチャーが戻るということになる。クリーチャーは1体ずつ戻る。
- クリーチャーの上に－1/－1カウンターが1個置かれていて、その上に+1/+1カウンターが1個置かれるなら、状況起因処理によってそれらのカウンターはど

ちらも取り除かれる。その上に一方のカウンターがもう一方よりも多く置かれているなら、その差がクリーチャーの上に残る。

- 頑強を持つクリーチャーの上に +1/+1 カウンターが置かれているときに、それが死亡するのに十分な数の -1/-1 カウンターがその上に置かれたなら、頑強は誘発しない。

再録キーワード：プロテクション

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

《神々の思し召し》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。色1色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた色）を得る。占術1を行う。

- パーマネントが「プロテクション（特定の色）」を持つとは、以下の4つのことを意味する。
 - その色の発生源からそのパーマネントに与えられるダメージは、すべて軽減される。
 - その色のオーラや装備品を、そのパーマネントにつけることはできない。
 - その色のクリーチャーでは、そのパーマネントをブロックできない。
 - その色の呪文や、その色の発生源からの能力は、そのパーマネントを対象にできない。
- ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、プロテクション（白）を持つクリーチャーでも《アクローマの復讐》によって破壊され得る。プロテクション（黒）を持つクリーチャーでも《死神頭のノスリ》の効果によって -1/-1 の修整を受け得る。プロテクション（赤）を持つクリーチャーでも《ゴブリン・ウォー・ドラム》によって威迫を得られる。
- パーマネントがプロテクションを得ることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正になることがある。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されない。その効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。少なくとも1つの対象がまだ適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- カードの中には「色1色を選ぶ {X} プロテクション（その選ばれた色）」と書かれているものがある。あなたは、これにより「アーティファクト」や「無色」を選ぶことはできない。なぜなら、それらは色ではないからである。

再録キーワード：再生

そう簡単には諦めないクリーチャーもいる。再生はクリーチャーを破壊から救うキーワード処理である。

《パッチワーク・ノーム》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ノーム

2 / 1

カード 1 枚を捨てる：パッチワーク・ノームを再生する。

- あなたがパーマネントを再生するとは、あなたが後で使用するために「盾」の置換効果を生成することである。この効果は「このターン、次に[そのパーマネント]が破壊されるなら、代わりに、それが負っているダメージをすべて取り除き、それをタップする。それが攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーであるなら、それを戦闘から取り除く。」を意味する。
- パーマネントは、それがすでにタップ状態であっても再生できる。
- 再生されるパーマネントは、戦場を離れたり戦場に出たりしない。クリーチャーが死亡したときや戦場に出たときに誘発する能力は、クリーチャーを再生したときに誘発しない。
- パーマネントは、「破壊」という言葉を使う効果によって破壊される。クリーチャーは、致死ダメージを負うことによって破壊される。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、別のクリーチャーにタフネス以上のダメージを与えた場合などに生じる。

再録キーワード：連繫（秘儀）

秘儀は、『神河物語』で初めて登場した呪文のサブタイプである。それ自体に意味はないが、一部の秘儀・呪文は連繫（秘儀）を持っている。その効果を加えることで、さらに強力な呪文を唱えることができる。

《捨てる儀式》

{1}{R}

インスタント — 秘儀

{R}{R}{R}を加える。

連繫（秘儀）{1}{R}（あなたが秘儀・呪文を唱えるに際し、あなたはあなたの手札からこのカードを公開して、連繫コストを支払ってもよい。そうしたなら、このカードの効果をその呪文に加える。）

- 複数のカードを連繫するなら、それらをすべて同時に公開する。個々のカード 1 枚を呪文 1 つに 2 回以上連繫することはできない。
- 複数の連繫するカードの効果が発生する順番はあなたが選ぶ。ただしそれらはすべて、元の呪文の効果が発生した後に発生する。
- 連繫能力を持つカードは、自身と連繫することはできない。なぜなら、あなたが連繫するためにカードを公開する時点では、その呪文はスタック上にある（あなたの手札にはない）からである。
- 呪文の対象はすべて、あなたが連繫するカードすべてを公開した後で選ぶ。それには、連繫するカードの能力が必要とする対象も含まれる。あなたは結果として生じ

る呪文で「対象」という言葉が使われるたびに、別の対象を選ぶことができる。

- その呪文に追加された効果以外には、連繋したカードの情報は追加されない。その呪文の色は影響を受けず、点数で見たマナ・コストは自身のマナ・コストにのみ基づく。
- その呪文と連繋したカードはあなたの手札に残る。その呪文が打ち消されても、連繋したカードは影響を受けない。
- 呪文がコピーされたなら、そのコピーは元の呪文と連繋していたカードが同じ順番で連繋した状態になる。
- その呪文の解決時点で対象がすべて不適正になっていたなら、それは解決されない。効果は一切発生せず、元のカードやそのカードと連繋したカードの、対象と関係のない効果も発生しない。
- その呪文の解決時点で（全部ではなく）一部の対象が不適正になっていても、その呪文の効果は可能なかぎり適用される。不適正な対象に対する効果は無視する。

再録キーワード：族霊鎧

『エルドラージ覚醒』セットから再録した族霊鎧キーワードを持つオーラにより、さらなる防御が得られる。

《猪の陰影》

{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は+3/+3の修整を受ける。

族霊鎧（エンチャントされているクリーチャーが破壊されるなら、代わりにそれが負っているダメージをすべて取り除いてこのオーラを破壊する。）

- パーマネントは、「破壊」という言葉を使う効果によって破壊される。クリーチャーは、致死ダメージを負うことによっても破壊される。パーマネントを生け贄に捧げることは破壊ではない。クリーチャーのタフネスが0になることも破壊ではない。
- 族霊鎧の効果は強制である。エンチャントされているパーマネントが破壊されるなら、代わりにあなたはそれから（それがダメージを負っていれば）すべてのダメージを取り除いて、族霊鎧を持つオーラを破壊しなければならない。
- 族霊鎧の効果は、エンチャントされているパーマネントがどのような理由で破壊されるのかに関係なく適用される。致死ダメージを負った場合や、それを「破壊する」と書かれた効果（たとえば、《大渦の脈動》の効果）による場合など、何でもよい。いずれの場合でも、代わりに、そのパーマネントからすべてのダメージを取り除き、オーラを破壊する。
- あなたがコントロールしているパーマネントが族霊鎧を持つオーラ複数によってエンチャントされている場合に、そのエンチャントされているパーマネントが破壊されるなら、代わりに、それらのオーラのうちの1つが破壊されることになるが、これにより破壊されるオーラは1つのみである。破壊されるオーラは、あなたが選ぶ。なぜなら、エンチャントされているパーマネントをコントロールしているのはあなただからである。

- 族霊鎧を持つオーラ1つによってエンチャントされているパーマネントが同時に複数の状況起因処理によって破壊される場合（たとえば、接死を持つ発生源から、タフネス以上のダメージを与えられた場合）は、族霊鎧1つの効果によってそれらすべてが置換され、そのクリーチャーは救われることになる。
- 呪文や能力（たとえば、《アクローマの復讐》）によって族霊鎧を持つオーラとそれがエンチャントしているパーマネントが同時に破壊されるなら、族霊鎧の効果が作用し、エンチャントされているパーマネントは破壊されない。代わりに、その呪文や能力はそのオーラを2つの異なる方法で同時に破壊することになるが、その結果はそれを1回破壊することと同じである。
- 族霊鎧の効果は再生ではない。特に、族霊鎧の効果が適用される場合には、エンチャントされているパーマネントはタップ状態にならず、戦闘から取り除かれることもない。効果に、そのエンチャントされているパーマネントが再生できないと書かれている場合（たとえば、《化膿》の効果の場合）も、族霊鎧の効果が適用されることを妨げない。
- あなたが、あなたがコントロールしていて族霊鎧を持つオーラにエンチャントされているパーマネントを再生するなら、あなたは適用する効果を選ぶ。あなたが再生の盾を適用したなら、そのオーラはつけられたままになる。
- 呪文や能力に「破壊」と書かれていて、それが族霊鎧を持つオーラによってエンチャントされているパーマネントに適用されるなら、代わりにそのオーラを破壊するのはその呪文や能力である。族霊鎧がオーラを破壊するわけではない。族霊鎧は、呪文や能力の効果を変更するのである。また、呪文や能力が、族霊鎧を持つオーラによってエンチャントされているクリーチャーに致死ダメージを与えたなら、そのオーラは致死ダメージに関するゲームのルールによって破壊される。その呪文や能力によって破壊されるわけではない。
- 族霊鎧を持つオーラによってエンチャントされているパーマネントが破壊不能を持つなら、致死ダメージやそれを破壊するはずの効果は、何もしないだけである。族霊鎧は、何もする必要がないので、何もしない。

カード別注釈

《暗黒の深部》

伝説の氷雪土地

暗黒の深部は、氷カウンターが10個置かれた状態で戦場に出る。

{3}：暗黒の深部の上から氷カウンターを1個取り除く。

暗黒の深部の上に氷カウンターがないとき、これを生け贄に捧げる。そうしたなら、「マリット・レイジ」という名前で飛行と破壊不能を持つ黒の20/20の伝説のアバター・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《暗黒の深部》は正真正銘、マナ能力のない土地である。これをタップして無色のマナを引き出すことはできない。
- 《暗黒の深部》の最後の能力は状況誘発型能力である。この能力は、これがスタック上にある間は再度誘発することはないが、この能力が打ち消され、かつ、《暗黒

の深部》がまだ戦場にあつてその上に氷カウンターが置かれていなかったなら、ただちに再度誘発する。

- 《暗黒の深部》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、あなたはそれを生け贄に捧げることはできないので、あなたはマリット・レイジを生成しない。

《暁の魔除け》

{1}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

* このターン、与えられる戦闘ダメージをすべて軽減する。

* クリーチャー1体を対象とし、それを再生する。

* あなたを対象とする呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

- 《暁の魔除け》の3つ目のモードは、対象の中の少なくとも1つがあなたであるかぎり、複数の対象を持つ呪文も対象にできる。

《悪鬼の狩人》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/3

悪鬼の狩人が戦場に出たとき、他のクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。

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

- 1つ目の能力が解決される前に《悪鬼の狩人》が戦場を離れたなら、2つ目の能力は誘発するが何も起きない。その後1つ目の能力が解決され、対象のクリーチャーは永続的に追放されることになる。これは、何かが起こる「まで」パーマネントを追放する他のカードの能力とは異なる。
- 追放されたクリーチャーが戻った後は、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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放され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。
- トークンがこれにより追放されたなら、それは戦場に戻らない。
- 多人数戦では、あなたがゲームに敗北した場合、《悪鬼の狩人》によって追放されたクリーチャーは永続的に追放されたままとなる。これも、何かが起こる「まで」パーマネントを追放する他のカードの能力とは異なる。

《新たな夜明けの印形》

{3}{W}

エンチャント

クリーチャーが1体戦場からあなたの墓地に置かれるたび、あなたは{1}{W}を支払ってもよい。そうしたなら、そのカードをあなたの手札に戻す。

- 《新たな夜明けの印形》の能力は、あなたがオーナーであるクリーチャーが他のプレイヤーのコントロール下で死亡したとしても誘発する。
- あなたがオーナーであるクリーチャーが《新たな夜明けの印形》が戦場を離れるのと同時に死亡したなら、《新たな夜明けの印形》の能力はそのクリーチャーについて誘発する。

《怒り狂う山峡》

土地

怒り狂う山峡はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}か{G}を加える。

{2}{R}{G} : ターン終了時まで、怒り狂う山峡は「このクリーチャーが攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。」を持ち赤であり緑である3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- あなたが《怒り狂う山峡》の最後の能力を起動するたびに、それは誘発型能力を1つ得る。たとえば、あなたが最後の能力を2回起動し、その後《怒り狂う山峡》で攻撃した場合、それが得た2つの誘発型能力の両方が誘発する。それは合計2個の+1/+1カウンターを得ることになる。
- 《怒り狂う山峡》の上に置かれている+1/+1カウンターは、それがクリーチャーでなくなった後もその上に残る。それらは、それが再びクリーチャーになるまで何も効果がない。

《生き返りの蒸気》

{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3枚公開し、そのうち1枚をあなたの手札に加える。あなたはそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを得る。これにより公開された他のカードをすべてあなたの墓地に置く。

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

《生ける伝承》

{3}{U}

クリーチャー — アバター

/

生ける伝承が戦場に出るに際し、あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を追放する。

生ける伝承のパワーとタフネスはそれぞれ、その追放したカードの点数で見たマナ・コストに等しい。

生ける伝承が戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたはその追放したカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《生ける伝承》が戦場に出る際にあなたの墓地にインスタントやソーサリーであるカードがないなら、それは0/0のクリーチャーとして戦場に出ることになり、タフネスが0なので、それはオーナーの墓地に置かれる。
- インスタントかソーサリーである呪文によって《生ける伝承》が戦場に出たなら、あなたが追放するカードを選んでいる間も、その呪文はまだスタック上にある。あなたはそれを《生ける伝承》によって追放することはできない。
- 《生ける伝承》が戦場を離れたなら、そのパワーとタフネスを決定する能力は追放されたカードを見失う。そのパワーとタフネスは、他の領域では0である。
- 同様に、《生ける伝承》が戦場に出ている間に、何らかの理由により追放されたカードが追放領域を離れたなら、それは0/0のクリーチャーとなる。
- 《生ける伝承》の最後の能力は戦闘ダメージを与えるたびに誘発する。そのダメージが対戦相手に与えられたのか、対戦相手のプレインズウォーカーに与えられたのか、それをブロックしているかそれがブロックしているクリーチャーに与えられたのかには関係ない。《生ける伝承》を生け贄に捧げるかどうかは、その能力の解決時に選ぶ。《生ける伝承》がすでに戦場を離れていた場合（たとえば、それがダメージを与えると同時に致死ダメージを受けた場合）は、これを生け贄に捧げることはできない。
- あなたのターンでなくても、あなたはこれによりソーサリーを唱えることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・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、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《意識の流れ》

{1}{U}

インスタント — 秘儀

プレイヤー1人と、そのプレイヤーの墓地からカード最大4枚を対象とする。そのプレイヤーは、それらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 《意識の流れ》を対象の一部として選び、それをライブラリーに入れて切り直すことはできない。
- 対象とするカードはあなたが選ぶ。対象になったプレイヤーが選ぶわけではない。ただし、提案はしてもよい。
- あなたは墓地から0枚のカードを対象とし、対象としたプレイヤーに単にライブラリーを切り直させてもよい。
- あなたが墓地にあるカードを対象とし、それらのカードがすべて不適正な対象になったなら、その対象としたプレイヤーは自分のライブラリーを切り直すだけである。

《今を生きる》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。このメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズを1つ加える。

フラッシュバック{2}{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。）

- 《今を生きる》はすでにアンタップ状態のクリーチャーも対象にできる。
- 《今を生きる》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、この呪文は解決されず、追加の戦闘フェイズやメイン・フェイズもない。
- 何らかの方法により、あなたが《今を生きる》を対戦相手のメイン・フェイズ中に唱えたなら、結果として生じる戦闘フェイズ中にはその対戦相手が攻撃する。なぜなら、そのプレイヤーのターンだからである。何らかの方法により、メイン・フェイズ中ではないときにあなたがこれを唱えたなら、結果として起きることは、あなたが対象としたクリーチャーをアンタップすることのみである。

《苛立たしい小悪魔》

{R}

クリーチャー — デビル

4 / 3

苛立たしい小悪魔が戦場に出たとき、どの対戦相手も「これは自分に4点のダメージを与える。」を選んでもよい。いずれかのプレイヤーがそうしたなら、苛立たしい小悪魔を生け贄に捧げる。

- 《苛立たしい小悪魔》の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手自身）が、「自分に4点のダメージを与える」かどうかを選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。いずれかのプレイヤーがダメージを与えられることを選んだなら、あなたは《苛立たしい小悪魔》を生け贄に捧げる。
- 対戦相手1人が《苛立たしい小悪魔》によってダメージを与えられることを選んでから、あなたが《苛立たしい小悪魔》を生け贄に捧げるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。つまり、プレイヤー1人がダメージを与えられることを選んだなら、あなたはその後で呪文や能力（たとえば、《霧への変化》）によって《苛立たしい小悪魔》を生け贄に捧げることを防ぐことはできない。

《イロアスの英雄》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 2

あなたがオーラ・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

英雄的 — あなたがイロアスの英雄を対象とする呪文を唱えるたび、イロアスの英雄の上に +1/+1 カウンターを1個置く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 《イロアスの英雄》の1つ目の能力は呪文の総コストのうち不特定マナのみを減らす。

《失われたアラーラの君主》

{4}{W}{U}

クリーチャー — スピリット

4/5

賛美（あなたがコントロール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、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、あなたは「あなたのライブラリーからそのクリーチャーにエンチャントできるオーラ・カード1枚を探し、そのクリーチャーにつけられた状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- あなたが《失われたアラーラの君主》の2つ目の能力で見つけるオーラ・カードは、現在の攻撃クリーチャーをエンチャントできる必要がある。あなたはそのオーラのエンチャント能力や、そのオーラをその攻撃クリーチャーにつけることを不適正とするような、プロテクションなどの他の効果を確認する必要がある。たとえば、攻撃クリーチャーがプロテクション（青）を持つアーティファクト・クリーチャーであった場合、あなたは「エンチャント（アーティファクト）」を持つオーラを見つけることはできるが、青のオーラを見つけることはできない。
- ライブラリーを探すことを選んだが、ライブラリーの中に適切なオーラ・カードが残っていなかった場合（または、あなたが見つけないことを選んだ場合）、何も戦場に出ず、あなたはライブラリーを切り直すだけである。
- 《失われたアラーラの君主》の2つ目の能力の解決時までにはその攻撃クリーチャーが戦場を離れた場合、あなたはこれによりオーラを戦場に出すことはできないが、あなたはライブラリーからカード探し（何も見つけずに）それを切り直すことを選ぶ。

《ウラモグの破壊者》

{8}

クリーチャー — エルドラージ

8/8

滅殺2（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント2つを生け贄に捧げる。）

各戦闘で、ウラモグの破壊者は可能なら攻撃する。

- 《ウラモグの破壊者》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、戦場に出た直後である場合）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ることはないので、攻撃しなくてもよい。

《永遠の証人》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 1

永遠の証人が戦場に出たとき、あなたの墓地からカード1枚を対象とする。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。

- インスタントかソーサリーである呪文によって《永遠の証人》が戦場に出た場合、この能力はあなたの墓地にあるそのカードを対象にできる。

《枝細工下げの古老》

{3}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク・シャーマン

4 / 4

枝細工下げの古老は−1/−1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

{G}, 枝細工下げの古老の上から−1/−1カウンターを1個取り除く：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。

- 《枝細工下げの古老》の最後の能力を起動するには、アーティファクト1つかエンチャント1つを対象として選ぶ必要がある。適正な対象を選ばずに、{G}を支払って、−1/−1カウンターを取り除くということとはできない。
- 何らかの効果によって《枝細工下げの古老》が+1/+1カウンターが1個以上置かれた状態で戦場に出るなら、あなたがその能力を起動できるようになる前に、−1/−1カウンター1個と+1/+1カウンター1個が状況起因処理によって取り除かれる。

《エルドラージの徴兵》

{8}

部族・エンチャント — エルドラージ・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+10/+10の修整を受けトランプルと滅殺2を持つ。（それが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント2つを生け贄に捧げる。）

- クリーチャーが複数の滅殺を持つなら、そのクリーチャーが攻撃したとき、それらはそれぞれ個別に誘発する。

《演劇の舞台》

土地

{T}：{C}を加える。

{2}, {T} : 土地 1 つを対象とする。演劇の舞台は、この能力を持つことを除きそのコピーになる。

- 最後の起動型能力によるコピー効果は持続期間を持たない。それは《演劇の舞台》が戦場を離れるか他のコピー効果がそれを上書きするまで継続する。そのパーマネントは《演劇の舞台》の 1 つ目の能力を持たなくなる。
- 土地のコピー可能な値とは、それに書かれていることに他のコピー効果による変更を適用したものである。カウンターや他の効果はコピーされない。一時的な効果によってクリーチャーになっているが土地でもある土地（《天界の列柱》など）をコピーしたなら、《演劇の舞台》は単にクリーチャーになっていない土地になる。
- 《演劇の舞台》は、それがコピーになったときにアンタップ状態にならない。対象の土地がアンタップ状態であったとしても関係ない。
- 《演劇の舞台》がコピーしている土地の戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。《演劇の舞台》はすでに戦場に出ているからである。同様に、「この土地が戦場に出るに際し」や「この土地は、 $\forall x\{ff5e\}$ 状態で戦場に出る」といった効果（たとえば、《暗黒の深部》の効果）は適用されない。

《煙霧吐き》

{B}

クリーチャー — ホラー

1 / 1

煙霧吐きを生け贄に捧げる：クリーチャー 1 体を対象とし、その上に - 1 / - 1 カウンターを 1 個置く。

- 《煙霧吐き》はそれ自身の能力の対象になれる。適正な対象がなくなるので、この能力は解決されず、どのクリーチャーの上にもカウンターは置かれない。これは、あなたが望むなら他のクリーチャーを対象とすることなく《煙霧吐き》を生け贄に捧げることができる手段になる。

《黄金牙、タシグル》

{5}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

4 / 5

探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）

{2}{g/u}{g/u} : あなたのライブラリーの一番上からカードを 2 枚あなたの墓地に置く。

その後、あなたの墓地から対戦相手 1 人が選んだ、土地でないカード 1 枚をあなたの手札に戻す。

- 《黄金牙、タシグル》の最後の能力はカードやプレイヤーを対象としない。この能力の解決時に、あなたは対戦相手 1 人を選び、あなたがライブラリーの一番上からカードを 2 枚あなたの墓地に置いた後で、そのプレイヤーが土地でないカード 1 枚を選ぶ。

- 選ばれた対戦相手は、直前に墓地に置かれたカードのみでなく、あなたの墓地にあるどのカードでも選べる。

《大あわての搜索》

{2}{U}

インスタント

カードを2枚引き、その後カード2枚を捨てる。土地最大3つをアンタップする。

- 対象になったプレイヤーは、カードを2枚引きカード2枚を捨てるということを、《大あわての搜索》の解決中にすべて行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- あなたは、アンタップする土地を、《大あわての搜索》の解決中に、あなたがカード2枚を捨てた後で選ぶ。アンタップする土地は対象ではない。また、それらはあなたがコントロールしている土地でなくてもよい。

《大渦の脈動》

{1}{B}{G}

ソーサリー

土地でないパーマネント1つを対象とし、それと、そのパーマネントと同じ名前を持つすべてのパーマネントを破壊する。

- 《大渦の脈動》の対象は1体のみである。同じ名前を持つ他のパーマネントは、呪禁やプロテクションを持っていたとしても破壊される。
- 《大渦の脈動》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、この呪文は解決されず、何も破壊されない。
- クリーチャー・トークンの名前は、それが他のクリーチャーのコピーであるか、トークンを生成した効果がそれに異なる名前を与えていないかぎり、そのクリーチャー・タイプと同じである。たとえば、《若き紅蓮術士》によって生成された赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体と、《木立を歩むもの》によって生成された緑の4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体は、どちらも「エレメンタル」という名前である。
- 《大渦の脈動》が解決されたが対象のパーマネントが破壊されなかった場合（たとえば、再生した場合や破壊不能を持っていた場合）も、それと同じ名前を持つ他のすべてのパーマネントは破壊される。

《オリヴィアの竜騎兵》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・狂戦士

2/2

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、オリヴィアの竜騎兵は飛行を得る。

- あなたは1ターン中に《オリヴィアの竜騎兵》の能力を2回以上起動できる。それがすでに飛行を得ていても起動できる。

《解放された者、カーン》

{7}

伝説のプレインズウォーカー — カーン

6

+ 4 : プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札からカード 1 枚を追放する。

− 3 : パーマネント 1 つを対象とし、それを追放する。

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

- ゲームを再び開始すると、直前のゲームはただちに終了する。そのゲームに参加していたプレイヤーは即座に新しいゲームを開始する。《解放された者、カーン》の能力によって、どのプレイヤーも、元のゲームに勝ったり負けたり引き分けたりしない。
- プレイヤーは、新しいゲームが始まる前に、デッキとサイドボードの間でカードを移動することはできない。
- ゲームを再び開始する能力をコントロールしていたプレイヤーが、新しいゲームの開始プレイヤーである。新しいゲームは、ゲームを普通に始めるように始める。各プレイヤーはそれぞれ自分のデッキを切り直す（ただし《解放された者、カーン》の能力によって追放領域に残っているカードは除く）。各プレイヤーのライフ総量は 20 点（または、プレイしているフォーマットの初期ライフ総量）になる。各プレイヤーはカードをそれぞれ 7 枚引いて手札とする。マリガンを行うことも認められる。プレイヤーは、ゲーム開始時の手札にあるカード（たとえば、「力線」サイクルのカード）に基づく処理を行ってもよい。
- 《解放された者、カーン》の 1 つ目と 3 つ目の能力は関連している。同様に、《解放された者、カーン》の 2 つ目と 3 つ目の能力も関連している。《解放された者、カーン》の 1 つ目または 2 つ目の能力によって追放されたオーラでないパーマネント・カードのみが、ゲームを再び開始するときに追放領域に残る。
- ゲーム開始前の手順が完了した後、新しいゲームの最初のターンが始まる前に、《解放された者、カーン》の能力の解決が終わり、追放領域に残されていたカードが戦場に出る。それにより誘発型能力が誘発するなら、それらの能力は最初のアップキープ・ステップの開始時にスタックに置かれる。
- 《解放された者、カーン》の能力によって戦場に出されたパーマネントは、そのプレイヤーの最初のターンの開始時から続けてそのコントローラーのコントロール下にあったことになる。その中のクリーチャーで攻撃することも、コストに {T} を含むそれらの持つ起動型能力を起動することもできる。
- 《解放された者、カーン》の能力によって戦場に出されたパーマネントであって、タップ状態で戦場に出たものは、そのコントローラーの最初のアンタップ・ステップにアンタップする。
- ゲームを再び開始することになった元のゲームでの処理は、新しいゲームには適用

しない。たとえば、あなたが元のゲームで《斑点の殴打者》からダメージを与えられていたとしても、その「あなたはライフを得られない。」という効果は新しいゲームに持ち越されない。

- プレイヤーは、元のゲームで持っていたカウンターや紋章を持たない。
- 多人数戦では、《解放された者、カーン》の能力によってゲームが再び開始される以前にゲームから除外されていたプレイヤーは、新しいゲームに加わらない。
- プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《解放された者、カーン》の能力によってあなたがコントロールしていたパーマネントは追放される。
- 統率者戦では、各プレイヤーはそれぞれ、自分のデッキを切り直す前に自分の統率者を統率領域に置く（ただし、自分の統率者が《解放された者、カーン》に追放されていた場合を除く）。統率者が追放されていた場合は、それは追放領域に残り、《解放された者、カーン》の能力の解決が終わるときに戦場に出る。
- プレイヤーが自分の統率者を統率領域から唱えた回数は0回に戻る。各統率者がプレイヤーに与えた戦闘ダメージの総量も0点に戻る。

《解放の天使》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 天使

3 / 3

飛行

解放の天使が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているパーマネント1つをオーナーの手札に戻す。

- 《解放の天使》の誘発型能力では、戻すパーマネントは能力の解決時に選ぶ。あなたがパーマネントを選んでから、それをオーナーの手札に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 《解放の天使》の誘発型能力の解決時に、それがまだ戦場にあるなら、《解放の天使》自身を戻してもよい。

《攪乱する群れ》

{X}{U}{U}

インスタント — 秘儀

あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、あなたの手札から点数で見たマナ・コストがXの青のカード1枚を追放してもよい。

呪文1つを対象とする。その点数で見たマナ・コストがXであるなら、それを打ち消す。

- あなたの手札にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。それが代替コストで唱えられていて、Xがマナで支払われていなかったとしても、Xの値をマナ・コストに含める。

《風切るイグアナル》

{2}{R}

クリーチャー — トカゲ

3 / 1

他のクリーチャーが1体死亡するたび、プレイヤー1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。あなたは「風切るイグアナルはそれに1点のダメージを与える。」を選んでよい。

- 《風切るイグアナル》が他のクリーチャーと同時に死亡したなら、《風切るイグアナル》の能力は誘発する。

《彼方の映像》

{U}

インスタント

カードを1枚引く。いずれかの墓地にあるカードが20枚以上なら、代わりにカードを3枚引く。

- カードを1枚引くのか3枚引くのかは、《彼方の映像》の解決が始まる時点で決まる。たとえば、あなたの墓地にカードがちょうど19枚あったとして、カードを1枚引くことを発掘能力によって置換したとする。その時点ではあなたの墓地にあるカードが20枚になっていたとしても、あなたがカードをさらに2枚引くことはない。

《ガドック・ティーク》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — キスキン・アドバイザー

2 / 2

点数で見たマナ・コストが4以上でクリーチャーでない呪文は唱えられない。

マナ・コストに{X}を含みクリーチャーでない呪文は唱えられない。

- 呪文の点数で見たマナ・コストは、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト（たとえば、「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えること）、追加コストやコストの減少は呪文の点数で見たマナ・コストに影響しない。

《奇跡の復活》

{4}{W}

インスタント

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。その上に+1/+1カウンターを1個置く。

- そのクリーチャーは+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に戻る。クリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、その上に+1/+1カウンターを置く前に誘発するかどうかが決まり、誘発したものはその上にカウンターを置いた後で解決される。

- クリーチャーを戦場に戻してからその上に+1/+1カウンターを置くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《霧覆いの平地》

土地 — 平地

({T} : {W}を加える。)

霧覆いの平地はタップ状態で戦場に出る。

{W}, {T} : あなたの墓地からカード1枚を対象とし、それをあなたのライブラリーの一番下に置く。この能力は、あなたが白のパーマネントを2つ以上コントロールしているときにのみ起動できる。

- 土地・カードには、普通は色がない。白のマナを生み出すとしても、《平地》ですらも、そうである。
- あなたが《霧覆いの平地》の最後の能力を起動した後では、あなたが白のパーマネントの一部のコントロールを失ったとしても関係ない。

《霧への変化》

{1}{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。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。

- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられている装備品は、つけられていない状態になって戦場に残る。追放され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。

《ギャンブル》

{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーからカード1枚を探してあなたの手札に加え、カード1枚を無作為に選んで捨てる。その後あなたのライブラリーを切り直す。

- あなたは、あなたが探したカードを捨てることになる可能性もある。この呪文を唱えることはまさにギャンブルである。

《空想の飛行》

{3}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

空想の飛行が戦場に出たとき、カードを2枚引く。

エンチャントされているクリーチャーは飛行を持つ。

- 《空想の飛行》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたら、このオーラ・呪文は解決されない。それが戦場に出ることはなく、その戦場に出たときに誘発する能力が誘発することもない。

《空翼のエイヴン》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・兵士

2 / 1

飛行

カード1枚を捨てる：空翼のエイヴンをオーナーの手札に戻す。

- 《空翼のエイヴン》の最後の能力は、それが戦場にある間にのみ起動できる。
- あなたは《空翼のエイヴン》の能力を起動し、その後その能力の解決前にそれを再度起動できる。それらの能力が1つも解決されないうちは、これを望む回数繰り返せる。

《腐れる嫌悪者》

{2}{b/g}{b/g}

クリーチャー — ツリーフォーク・ホラー

6 / 6

腐れる嫌悪者が戦場に出るに際し、対戦相手1人を選ぶ。腐れる嫌悪者は、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体につき－1/－1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

- 《腐れる嫌悪者》が戦場に出つつある間に、あなたは対戦相手1人を選ぶ。あなたが対戦相手を選んでから、《腐れる嫌悪者》の上に－1/－1カウンターを置くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《グール馬》

{4}{B}

クリーチャー — ゾンビ・馬

4 / 4

{2}{B}, カード2枚を捨てる：あなたの墓地からグール馬をタップ状態で戦場に戻す。

- 《グール馬》は、それがあなたの墓地にある間にのみ、能力を起動できる。

《研究室の偏執狂》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

あなたのライブラリーにカードがないときにあなたがカードを引くなら、代わりにあなたはこのゲームに勝利する。

- 何らかの理由で、あなたがゲームに勝利できない場合（たとえば、対戦相手が《白金の天使》をコントロールしている場合）でも、あなたは、空のライブラリーからカードを引こうとしたという理由でゲームに敗北することはない。その場合もカードを引くことは置換されるからである。
- 2人以上のプレイヤーが《研究室の偏執狂》をコントロールしていて、各プレイヤーがそれぞれカードを何枚か引くように指示されたなら、まず現在のターンを進行しているプレイヤーがその枚数のカードを引く。これにより、そのプレイヤーが代わりにゲームに勝利するなら、そのゲームはただちに終了する。ゲームがまだ終わっていないなら、他の各プレイヤーはターン順にこの手順を繰り返す。

《献身のドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

0/2

{T} : {G}を加える。

献身のドルイドの上に－1/－1カウンターを1個置く：献身のドルイドをアンタップする。

- あなたは能力を起動するコストとして《献身のドルイド》の上に－1/－1カウンターを1個置く。その解決時に置くのではない。このコストを支払った結果《献身のドルイド》のタフネスが0になったなら、あなたがそれをアンタップできるようになる前、かつ、コストを再度支払うことができるようになる前に、それはあなたの墓地に置かれる。
- あなたが《献身のドルイド》の上に－1/－1カウンターを置くことができない場合（たとえば、《厳粛》の効果が作用する場合）、あなたはそれの2つ目の能力を起動できない。その上にカウンターを置くことができるが、それが効果によって変更される場合（たとえば、《療治の侍臣》の効果が作用する場合）は、コストを支払った結果として《献身のドルイド》の上にカウンターが置かれなくても、あなたはこの能力を起動できる。

《古術師》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

古術師が戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

- インスタントかソーサリーである呪文によって《古術師》が戦場に出た場合は、その能力はあなたの墓地にあるその呪文のカードを対象にできる。

《ゴブリンの太守スクイー》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン

1 / 1

あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたの墓地からゴブリンの太守スクイーをあなたの手札に戻してもよい。

- あなたのアップキープの開始時に、《ゴブリンの太守スクイー》があなたの墓地になかった場合、その能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中、アップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。

《御霊の復讐》

{1}{B}

インスタント — 秘儀

あなたの墓地から伝説のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

連繫（秘儀）{2}{B}（あなたが秘儀・呪文を唱えるに際し、あなたはあなたの手札からこのカードを公開して、連繫コストを支払ってもよい。そうしたなら、このカードの効果をその呪文に加える。）

- 戻されたクリーチャーが終了ステップよりも前に戦場を離れたなら、それは現在の領域に残り、追放されない。

《ゴルガリの墓トロール》

{4}{G}

クリーチャー — トロール・スケルトン

0 / 0

ゴルガリの墓トロールは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

{1}, ゴルガリの墓トロールの上から+1/+1カウンターを1個取り除く：ゴルガリの墓トロールを再生する。

発掘 6

- 墓地から直接《ゴルガリの墓トロール》を戦場に戻すなら、1つ目の能力は自分自身も数に入れる。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中にあなたが《ゴルガリの墓トロール》の上から+1/+1カウンターを取り除いたなら、それに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。この場合それは、起動型能力が解決されてそれを再生できるようになる前に死亡する。

《再活性》

{B}

ソーサリー

墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。あなたはそれの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを失う。

- プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- あなたが失うライフの量は、あなたの墓地にあるカードの点数で見たマナ・コストによって決まる。それが戦場に出た後のクリーチャーの点数で見たマナ・コストではない。
- あなたはクリーチャーが戦場に出た後でライフを失う。あなたがライフを失うことに関係する能力（たとえば、《白金の帝像》の能力）があれば、そのライフを失うことに適用される。
- クリーチャーが戦場に出ることにより誘発する能力があれば、それらの能力は、あなたがライフを失った後で解決される。ライフを失うことによりあなたがゲームに敗北するなら、それらの能力は解決されない。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《再活性》によってあなたがコントロールしていたクリーチャーは追放される。

《災火のドラゴン》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

6/6

飛行

災火のドラゴンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これはそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれその点数に等しい点数のダメージを与える。

- 《災火のドラゴン》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。

《鷺群れのシガルダ》

{2}{G}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

5/5

飛行、呪禁

対戦相手がコントロールしている呪文や能力は、あなたにパーマネントを生け贄に捧げさせることができない。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力の解決時に、それがあなたがパーマネントを生け贄に捧げることを強制しても、あなたはそうしないだけである。その効

果のその部分は何もしない。その呪文や能力があなたにパーマネントを生け贄に捧げるという選択肢を与える場合（たとえば、《冒涇の悪魔》の能力の場合）、あなたはその選択肢を選ぶことができない。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力に、あなたがパーマネントを生け贄に捧げないかぎり何かが起こると書かれている場合（たとえば、《殺戮の神、モーギス》の能力の場合）、あなたはパーマネントを生け贄に捧げることを選ぶことはできない。一方、対戦相手がコントロールしている呪文や能力があなたに、あなたが何らかの処理を行わないかぎりパーマネントを生け贄に捧げると指示した場合（たとえば、《殺戮の波》の場合）、あなたはその処理を行うかどうかを選べる。ただし、その処理を行わなかったとしても何も起きない。なぜなら、あなたはパーマネントを生け贄に捧げることができないからである。
- 《鷺群れのシガルダ》の能力は生け贄を捧げることによりのみ影響する。致死ダメージを受けたことやタフネスが0になったことによりクリーチャーが死亡することや、「レジェンド・ルール」によりパーマネントがオーナーの墓地に置かれることは妨げられない。これらは生け贄に捧げることではなく、ゲームのルールの結果である。

《錯乱した助手》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 1

{T}, あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの墓地に置く：{C}を加える。

- あなたが呪文を唱えている間に《錯乱した助手》の能力を起動したなら、墓地に置いたカードを見てしまった後では、その能力を巻き戻すことはできない。

《潮からの蘇生》

{5}{U}

ソーサリー

あなたの墓地にありインスタントかソーサリーであるカード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体タップ状態で生成する。

- 墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードを数える時点では、《潮からの蘇生》はまだスタック上にある。それ自身は数に入れない。

《仕組まれた爆薬》

{X}

アーティファクト

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

{2}, 仕組まれた爆薬を生け贄に捧げる：点数で見たマナ・コストが仕組まれた爆薬の上に置かれた蓄積カウンターの数に等しく、土地でない各パーマネントをそれぞれ破壊する。

- あなたは、《仕組まれた爆薬》を唱える際にXの値を望むように決めることができる。Xとして選んだ値は《仕組まれた爆薬》が戦場に出る際に置く蓄積カウンター

の個数に直接影響するわけではないが、Xの値が増えれば支払うマナの点数が増え、その結果としてそれを唱えるために支払われるマナの色の数も増やせる。

- 無色のマナによって、《仕組まれた爆薬》の上に置く蓄積カウンターの個数が増えることはない。無色は色ではないからである。
- トークンは、それが何かをコピーしているのでないかぎり、点数で見たマナ・コストは0である。

《死せざる怒り》

{2}{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/+2の修整を受け、それではブロックできない。

死せざる怒りが戦場から墓地に置かれたとき、死せざる怒りをオーナーの手札に戻す。

- 《死せざる怒り》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、このオーラ・呪文は解決されず、スタックからオーナーの墓地に置かれる。したがって、戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。

《死蔵の世話人、死零》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット

2/2

パワーが1以下のクリーチャーが1体戦場からあなたの墓地に置かれるたび、次の終了ステップの開始時に、死蔵の世話人、死零がまだ戦場にあるなら、あなたはそのカードを戦場に戻してもよい。

- 《死蔵の世話人、死零》の能力は、クリーチャーの戦場を離れる直前のパワーが1以下であった場合にのみ誘発する。それが墓地にあるときのパワーは考慮しない。
- 《死蔵の世話人、死零》の能力は、あなたがオーナーであってパワーが1以下のクリーチャーが、他のプレイヤーのコントロール下で死亡したとしても誘発する。
- パワーが1以下のクリーチャーがあなたの墓地に置かれた後で、《死蔵の世話人、死零》が戦場を離れ、また戦場に戻ったなら、その《死蔵の世話人、死零》は新しいオブジェクトとみなされる。その遅延誘発型能力によって、そのクリーチャーが戦場に戻ることはない。
- 《死蔵の世話人、死零》の能力は、《死蔵の世話人、死零》が戦場に出る前に死亡したクリーチャーを戻すことはできない。

《遮蔽する粘体》

{2}{g/u}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

遮蔽する粘体が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントされているクリーチャーは、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。

- 《遮蔽する粘体》の最後の能力は呪禁とは異なる。これが対戦相手のクリーチャーをエンチャントしたなら、対戦相手は自分のクリーチャーを呪文や能力の対象にできない。
- 《遮蔽する粘体》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたら、このオーラ・呪文は解決されない。それが戦場に出ることはなく、その戦場に出たときに誘発する能力が誘発することもない。

《手練》

{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見る。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。

- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、あなたはそれを手札に加える。

《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、あなたの墓地にありインスタントかソーサリーであるカード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。）

- あなたがフラッシュバック能力を使って墓地から呪文を唱えるなら、あなたは他の代替コスト（たとえば、《撃退》の代替コスト）を支払うことはできない。
- 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、キッカー・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、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。
- 分割カードについては、あなたが支払うフラッシュバック・コストは、あなたが唱える半分によって決まる。

《信仰の足枷》

{3}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（パーマネント）

信仰の足枷が戦場に出たとき、あなたは4点のライフを得る。

エンチャントされているパーマネントでは攻撃もブロックもできず、その起動型能力は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。起動型能力を表すキーワード（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 《信仰の足枷》は、常在型能力、誘発型能力、マナ能力が機能することを妨げない。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。
- 《信仰の足枷》の解決時まで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、このオーラ・呪文は解決されない。それが戦場に出ることはなく、その戦場に出たときに誘発する能力が誘発することもない。

《真実の解体者、コジレック》

{10}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

12/12

あなたがこの呪文を唱えたとき、カードを4枚引く。

滅殺4（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント4つを生け贄に捧げる。）

真実の解体者、コジレックがいずれかの領域から墓地に置かれたとき、これのオーナーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 《真実の解体者、コジレック》の1つ目の能力は、あなたがそれを唱える際に誘発する。その能力は元の呪文自身より先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《邪悪な囁き》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そ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+2/+0の修整を受け速攻を得る。

マッドネス{3}{R}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- 《邪悪な囁き》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にできる。
- クリーチャーのコントロールを得たときに、それにつけられているオーラや装備品はそのクリーチャーにつけられたままだが、オーラや装備品のコントロールは得られない。

《滋養の群れ》

{X}{G}{G}

インスタント — 秘儀

あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、あなたの手札から点数で見たマナ・コストがXの緑のカード1枚を追放してもよい。

あなたはX点のライフを得る。

- プレイヤーの手札にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。それが代替コストで唱えられていて、Xがマナで支払われていなかったとしても、Xの値をマナ・コストに含める。

《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やソーサリーであるカードが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。

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かソーサリーであるカードの枚数は、あなたが《迅速な報い》を唱え始める際にのみ関係する。それを唱えた後では、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。
- 何らかの効果によってあなたが《迅速な報い》を墓地から唱えられるなら、《迅速な報い》を瞬速を持っているかのように唱えるためには、あなたの墓地にインスタントかソーサリーであるカードが他に2枚ある必要がある。

《崇敬の壁》

{3}{W}

クリーチャー — スピリット・壁

1/6

防衛、飛行

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。あなたはそのパワーに等しい点数のライフを得てもよい。

- 何らかの効果によって、クリーチャーのパワーが「ターン終了時まで」変更されたなら、それはあなたの終了ステップの間も変更後のパワーを持つ。

《砂の殉教者》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

{1}, あなたの手札から白のカードをX枚公開する, 砂の殉教者を生け贄に捧げる: あなたはXの3倍の点数のライフを得る。

- 《砂の殉教者》の能力を起動するために、すでに公開したことのあるカードも公開できる。
- あなたがあなたの手札から白のカードをX枚公開した後は、それらのカードがどうなろうと関係ない。それらがあなたの手札を離れたとしても、Xの値は変わらない。

《全ては塵》

{7}

部族・ソーサリー — エルドラージ

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしている有色のパーマネントをすべて生け贄に捧げる。

- 土地・カードには、普通は色がない。有色のマナを生み出すとしても、それが基本土地タイプを持っていたとしても、そうである。

《精霊の石塚》

{2}{W}

エンチャント

プレイヤーがカードを1枚捨てるたび、あなたは{W}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《精霊の石塚》の誘発型能力1つの解決時に、{W}を複数回支払ってトークンを2体以上生成するようなことはできない。
- プレイヤーが、自分のクリンナップ・ステップ中に、手札の枚数が多すぎるという理由でカードを捨てるなら、そのカードを捨てたときに誘発する能力（たとえば、《精霊の石塚》の能力）がすべて誘発する。この場合には、それらの誘発型能力がスタックに置かれ、その後プレイヤーがそのクリンナップ・ステップ中に優先権を得て呪文を唱えたり能力を起動したりできる（通常は、クリンナップ・ステップ中にはどのプレイヤーも処理を行うことはできない）。その後、クリンナップ・ステップがもう1つ発生する。

《戦導者のらせん》

{2}{R}{W}

インスタント

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。戦導者のらせんはそれに4点のダメージを与え、あなたは4点のライフを得る。

- 《戦導者のらせん》の解決時に、選ばれた対象が不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。

《絶滅の王》

{3}{B}{G}

クリーチャー — エレメンタル

/

絶滅の王のパワーとタフネスは、それぞれすべての墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

- 《絶滅の王》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。《絶滅の王》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- インスタントかソーサリーである呪文によって、《絶滅の王》にダメージが与えられるか、そのタフネスが小さくなるなら、その呪文は状況起因処理を行うより先にそのオーナーの墓地に置かれる。《絶滅の王》が死亡するかどうかの判定を行う前に、そのカードによって《絶滅の王》のタフネスが大きくなる。

《蘇生の天使》

{1}{W}

エンチャント

クリーチャーが1体戦場からあなたの墓地に置かれるたび、あなたは蘇生の天使を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、そのカードを戦場に戻す。

- 《蘇生の天使》の能力は、あなたがオーナーであるクリーチャーが、他のプレイヤーのコントロール下で死亡したとしても誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時にあなたの墓地に置かれたなら、《蘇生の天使》の能力は複数回誘発するが、それを生け贄に捧げられるのは1回のみなので、戦場に戻すクリーチャーは1体のみである。
- 《蘇生の天使》が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れていた場合、あなたはそれを生け贄に捧げることはできず、クリーチャーを戦場に戻すことはできない。
- 通常はクリーチャーではないパーマネントになったクリーチャーが戦場からあなたの墓地に置かれた場合は、《蘇生の天使》はそのカードを戦場に戻せる。
- トークン・クリーチャーが戦場からあなたの墓地に置かれた場合は、あなたは《蘇生の天使》を生け贄に捧げることはできるが、戦場には何も戻らない。

《空召喚士ターランド》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/2

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、飛行を持つ青の2/2のドレイク・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《空召喚士ターランド》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。しかしその時点は、それを誘発させた呪文の対象が選ばれた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《対抗突風》

{U}{B}

インスタント

クリーチャーでない呪文1つを対象とし、それを打ち消す。そのコントローラーは2点のライフを失う。

- 打ち消されない呪文も《対抗突風》の適正な対象である。その場合、《対抗突風》の解決時にその呪文が打ち消されることはないが、そのコントローラーは2点のライフを失う。

《旅の準備》

{1}{G}

ソーサリー

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

フラッシュバック{1}{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。）

- 同じクリーチャーを2回対象として、それの上に+1/+1カウンターを2個置くということとはできない。
- 《旅の準備》が2体のクリーチャーを対象としたなら、そのうち1つが《旅の準備》の解決時までには不適正な対象になっていても、あなたはもう一方のクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。

《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} : {C}を加える。

{T} :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「人間」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。
- 呪文のコストの一部でも《魂の洞窟》が生み出したマナで支払ったなら、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。

《魂の火》

{2}{R}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《魂の火》の解決時に、いずれかの対象が不適正な対象であったなら、そのクリーチャーはダメージを与えない。

《玉虫色のドレイク》

{3}{U}

クリーチャー — ドレイク

2/2

飛行

玉虫色のドレイクが戦場に出たとき、墓地からオーラ・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で玉虫色のドレイクにつけられた状態で戦場に出す。

- 《玉虫色のドレイク》の誘発型能力は、墓地にあるどのオーラ・カードも対象にできる。ただし、そのオーラを《玉虫色のドレイク》につけることができない場合は、それはそのオーナーの墓地に残り、戦場に出ない。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《玉虫色のドレイク》の能力によってあなたがコントロールしていたオーラは追放される。

《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。《タルモゴイフ》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- 《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すべてのカードが、アーティファクト・クリーチャー1枚のみなら、《タルモゴイフ》は2/3である。すべての墓地にカードが10枚あり、そのすべてがアーティファクト・クリーチャーであっても、《タルモゴイフ》は2/3である。
- 墓地にあり得るカードのカード・タイプとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族である。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。
- インスタントかソーサリーである呪文が《タルモゴイフ》にダメージを与えるか、そのタフネスを減少させるなら、その呪文は状況起因処理を行うより先にオーナーの墓地に置かれる。その呪文のタイプが、墓地に初めて置かれたものであったなら、《タルモゴイフ》が死亡するかどうかを見る前に、それによって《タルモゴイフ》のタフネスが増える。

《大霊堂の戦利品》

{B}

インスタント

カード名1つを選ぶ。その名前を持つカードが公開されるまで、あなたのライブラリーの

一番上からカードを1枚ずつ公開する。その後そのカードをあなたの手札に加える。これにより公開された他のカードをすべて追放し、あなたはそれらの追放されたカード1枚につき1点のライフを失う。

- あなたはライブラリーの中に残っていないカードの名前や、そもそもあなたのデッキに入っていないカードの名前を選んでもよい。その選ばれた名前のカードがあなたのライブラリーになれば、あなたはあなたのライブラリーを追放し、それらのカード1枚につき1点のライフを失う。

《血の炎、ガルナ》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/3

瞬速

血の炎、ガルナが戦場に出たとき、あなたの墓地にありこのターンにいずれかの領域からあなたの墓地に置かれたクリーチャー・カードをすべてあなたの手札に戻す。

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは速攻を持つ。

- あなたの手札に戻すクリーチャー・カードは、《血の炎、ガルナ》の誘発型能力の解決時に決定する。何らかの理由により、その時点以前に《血の炎、ガルナ》が墓地に置かれた（たとえば、「レジェンド・ルール」により墓地に置かれた）なら、それもあなたの手札に戻る。

《罪の自覚》

{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/+3の修整を受ける。

{W}：罪の自覚をオーナーの手札に戻す。

- 戦闘ダメージが割り振られてから実際に与えられるまでの間には、プレイヤーが優先権を得て呪文を唱えたり能力を起動したりできる機会は存在しない。つまり、戦闘ダメージが与えられる前に《罪の自覚》をオーナーの手札に戻そうとするのであれば、戦闘ダメージが割り振られる前にそうしなければならない（しかし、そうするとクリーチャーは+1/+3の修整を受けなくなる）。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中にあなたが《罪の自覚》をオーナーの手札に戻したなら、エンチャントされているクリーチャーに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《テツモスの大神官》

{2}{W}

クリーチャー — 猫・クレリック

英雄的 — あなたがテツモスの大神官を対象とする呪文を唱えるたび、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが2以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に返す。

- プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《天界の列柱》

土地

天界の列柱はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W}か{U}を加える。

{3}{W}{U} : ターン終了時まで、天界の列柱は飛行と警戒を持ち白であり青である4/4のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- 《天界の列柱》が攻撃した後では、マナを引き出すためにそれをタップしても、戦闘から取り除かれない。
- 《天界の列柱》が、マナの支払いを含む何らかのコストを支払わないかぎり攻撃できない場合に、あなたはそれで攻撃して、そのコストを支払うためにそれをタップできる。この場合も、それは攻撃する。

《天才の煽り》

{4}{U}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。カードを3枚引き、その後カード1枚を捨てる。天才の煽りはそのパーマネントやプレイヤーに、捨てたカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

- 《天才の煽り》の解決時に、対象としたパーマネントかプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたはカードを引いたり捨てたりしない。
- 捨てたカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

《闘技場の競技者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間

英雄的 — あなたが闘技場の競技者を対象とする呪文を唱えるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

- クリーチャーでブロックした後で《闘技場の競技者》の誘発型能力が解決されても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になったりするわけではない。

《突撃の地鳴り》

{R}{R}{R}

エンチャント

土地・カード1枚を捨てる：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。突撃の地鳴りはそれに2点のダメージを与える。

- 何らかの効果が、あなたにカードを引きその後カードを捨てるように指示したなら、あなたはその間に処理を行うことはできない。たとえば、あなたの手札にカードがないときに《信仰無き物あさり》を唱えたなら、あなたがカードを2枚引いてから、カードを2枚捨てるまでの間に、《突撃の地鳴り》の能力を起動することはできない。

《トレストの使者、レオヴォルド》

{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・アドバイザー

3/3

各ターン、各対戦相手はそれぞれ、カードを2枚以上引くことができない。

あなたかあなたがコントロールしているパーマネントが、対戦相手がコントロールしている呪文か能力の対象になるたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。

- 対戦相手が各プレイヤーのターンに引けるカードの枚数は、最大1枚である。そのターン中、それ以降のカードを引くことは無視される。
- ある対戦相手があるターンにまだカードを1枚も引いておらず、呪文や能力がそのプレイヤーに複数のカードを引くように指示したなら、そのプレイヤーはカードを1枚のみ引くことになる。ただし、カードを引くことが任意である場合、そのプレイヤーはこれによりカードを1枚引くことができるとしても、カードを引くことを選べない。
- 《トレストの使者、レオヴォルド》は、それが戦場に出たターンのそれ以前に対戦相手の引いたカードを見るが、《トレストの使者、レオヴォルド》が戦場に出る前に引き終わっているカードに影響を与えることはない。たとえば、ある対戦相手がカードを2枚引いた後に《トレストの使者、レオヴォルド》が戦場に出たなら、その対戦相手はそのターンにそれ以上カードを引くことはできないが、すでに引いた2枚のカードは影響を受けない。
- 《トレストの使者、レオヴォルド》によってカードを引くことができないなら、それが置換効果（たとえば、発掘能力や《研究室の偏執狂》の能力による効果）によって置換されることもない。ただし、対戦相手の1回目の「引く」が（《発掘》の能力などによって）置換された場合、その「引く」は発生しておらず、《トレストの使者、レオヴォルド》は次の「引く」を妨げない。
- あなたとあなたがコントロールしているパーマネントの両方が、対戦相手がコントロールしている1つの呪文や能力の対象になったなら、《トレストの使者、レオヴォルド》の能力は2回誘発する。あなたがコントロールしているパーマネント2つが、対戦相手がコントロールしている呪文や能力1つの対象になった場合も同様で

ある。

《堂々巡り》

{2}{U}

インスタント

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

マッドネス{U}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- 墓地にあるカードの枚数を数える時点では、《堂々巡り》はまだスタック上にある。それ自身は数に入らない。

《ならず者の道》

土地

{T}：{C}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た後に《ならず者の道》の2つ目の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

《縫い師の見習い》

{1}{U}

クリーチャー — ホムンクルス

1/2

{1}{U}, {T}：青の2/2のホムンクルス・クリーチャー・トークンを1体生成し、その後クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- あなたが《縫い師の見習い》の能力のために生け贄に捧げるクリーチャーは、直前に生成したホムンクルスでもよい。また、《縫い師の見習い》自身でもよい。
- あなたは、トークンを生成することとクリーチャーを生け贄に捧げることを、この起動型能力の解決中にすべて行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- ホムンクルス・トークンが戦場に出ることによって誘発するすべての能力は、あなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げた後に解決される。

《ネクロマンサーの弟子》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

1/1

{B}, {T}, ネクロマンサーの弟子を生け贄に捧げる：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。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- 《ネクロマンサーの弟子》はそれ自身の能力の対象になれない。これは、コスト（「ネクロマンサーの弟子を生け贄に捧げる」など）の支払いよりも前に、起動型能力の対象を選ぶからである。

《熱錬金術師》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

0 / 3

防衛

{T}：熱錬金術師は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、熱錬金術師をアンタップする。

- 《熱錬金術師》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。誘発型能力（たとえば、《熱錬金術師》それ自身の起動型能力）の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
- 双頭巨人戦では、《熱錬金術師》の起動型能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

《燃烧》

{X}{X}{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー、望む数を対象とする。燃烧はそれらにX点のダメージをあなたの望むように割り振って与える。

フラッシュバック—{R}{R}, カードX枚を捨てる。（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。）

- ダメージの分割は、あなたが《燃烧》を唱える際に行う。解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。X個を超える対象を選び、いくつかの対象に0点のダメージを割り振るということとはできない。
- Xが0の場合は《燃烧》は対象を取らず、ダメージを与えない。
- 《燃烧》の解決時に、対象の一部が不適正な対象になっていても、元のダメージの分割を適用する。ただし、不適正になった対象に与えられるはずだったダメージは一切与えられない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。それがフラッシュバックを用いて唱えられていて、Xがマナで支払われていなかったとしても、Xの値をマナ・コストに含める。

《脳食願望》

{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。あなたはそこから点数で見たマナ・コストが4以上のカード1枚を選び、そのカードを追放する。

- プレイヤーの手札にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

《白金の帝像》

{8}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

8/8

あなたのライフ総量は変化できない。

- 《白金の帝像》の能力はダメージを軽減するわけではない。これは、ダメージの結果を変更するものである。たとえば、絆魂を持つクリーチャーがあなたにダメージを与えるなら、あなたはライフを失わないが、そのコントローラーはその点数分のライフを得る。同様に、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが他のプレイヤーにダメージを与えるなら、そのプレイヤーはライフを失うが、あなたはライフを得ない。
- あなたにダメージが与えられるたびに誘発する能力は誘発する。なぜなら、結果としてあなたのライフ総量は変化していないが、そのダメージは与えられているからである。
- 通常ならあなたがライフを得たり失ったりする呪文や能力も、解決される。しかし、ライフを得たりライフを失ったりするという部分には効果がないだけである。
- あなたは、0点以外の点数のライフの支払いを含むコストを支払うことはできない。ただし、あなたは、あなたがダメージを与えられることを選択することはできる。そのダメージによってあなたのライフ総量は変化しないが、それを選択できる。
- あなたがライフを得ることを含むコスト（たとえば、対戦相手の《激励》の代替コスト）は、支払うことはできない。
- あなたがライフを得ることを何らかの他のイベントに置換する効果は適用されない。なぜなら、あなたがライフを得ることは不可能だからである。
- 何らかのイベントをあなたがライフを得ることに置換する効果（たとえば、《崇拝の言葉》）やあなたがライフを失うことに置換する効果は、結果として該当するイベントを何もしないことに置換する。
- 何らかの効果によって、あなたのライフ総量が一定の点数になるなら、効果のその部分は何もしない。
- 何らかの効果によって、あなたが他のプレイヤーとライフ総量を交換するなら、その交換は起きない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変わらない。
- 統率者戦で、統率者によってあなたに与えられたダメージも数に入れる。そのダメージによってあなたがライフを失わないとしても関係ない。

《発生器の召使い》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

2 / 1

{T}, 発生器の召使いを生け贄に捧げる：{C}{C}を加える。このマナがクリーチャー・呪文のために使用されたなら、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- このマナが異なるクリーチャー・呪文2つのために使用されたなら、ターン終了時まで、それらの呪文（と、結果としてなるクリーチャー）はそれぞれ速攻を得る。
- クリーチャー・呪文の代替コストや追加コストのみに不特定マナが含まれていた場合も、そのクリーチャーは速攻を得る。
- インスタントやソーサリーである呪文はクリーチャー・呪文ではない。その呪文がクリーチャー・トークンを生成するとしても関係ない。
- このマナがクリーチャーでない呪文のために使用され、そのターン、後になってそれがクリーチャーになったとしても、そのクリーチャーは速攻を得ない。

《繁殖力》

{2}{G}

エンチャント

クリーチャーが1体死亡するたび、そのクリーチャーのコントローラーはカードを1枚引いてもよい。

- 多人数戦でプレイヤーがゲームに敗北したなら、そのプレイヤーがコントロールしている誘発型能力はスタックから取り除かれ、そのプレイヤーからそれ以上追加されることもない。つまり、対戦相手がコントロールしているクリーチャーが、あなたが《繁殖力》をコントロールしている間に死亡し、かつ、《繁殖力》の誘発型能力の解決前にあなたがゲームに敗北したという場合（たとえば、そのクリーチャーの死亡と同時にあなたがゲームに敗北した場合）には、そのプレイヤーはカードを引かない。

《バザールの大魔術師》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0 / 1

{T}：カードを2枚引き、その後カード3枚を捨てる。

- 対象になったプレイヤーは、カードを2枚引きカード3枚を捨てるということを、この起動型能力の解決中にすべて行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《パッチワーク・ノーム》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ノーム

2 / 1

カード1枚を捨てる：パッチワーク・ノームを再生する。

- あなたは1ターン中に《パッチワーク・ノーム》の能力を2回以上起動できる。
《パッチワーク・ノーム》を破壊しようとしているものがなくても、《パッチワー

ク・ノーム》がすでにタップされていても起動できる。

《引き裂かれし永劫、エムラクール》

{15}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

15/15

この呪文は打ち消されない。

あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンに続いて追加の1ターンを行う。

飛行、プロテクション（有色の呪文）、滅殺6

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

- 《引き裂かれし永劫、エムラクール》の2つ目の能力は、あなたがそれを唱える際に誘発する。その能力は元の呪文自身よりも先に解決される。それは、その呪文が何らかの理由でスタックから取り除かれたとしても解決される。
- 《引き裂かれし永劫、エムラクール》は、（《対抗突風》のような）呪文を打ち消す呪文の対象となり得る。その呪文は解決されるが、その効果のうち《引き裂かれし永劫、エムラクール》を打ち消すという部分は何もしない。その呪文が持つ他の効果は通常通り作用する。
- 「有色の呪文」は「有色のカード」と同義ではない。たとえばクリーチャーは、唱えられるときは呪文であるものの、戦場にあるときは呪文ではないので、《引き裂かれし永劫、エムラクール》をブロックすることができる。また、パーマネントが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力（たとえば、《払拭の光》の能力）が、それを対象にできる。
- 《引き裂かれし永劫、エムラクール》は、有色のオーラ・呪文の対象にはなれないが、有色のオーラを、《引き裂かれし永劫、エムラクール》をエンチャントしている状態で戦場に出すことはできる。

《火+氷》

{1}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー、1つか2つを対象とする。火はそれらに2点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

//

《氷》

{1}{U}

パーマネント1つを対象とし、それをタップする。

カードを1枚引く。

- 分割カードの点数で見たマナ・コストは、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものである。つまり、《火+氷》の点数で見たマナ・コストは4である。あなたがそれを唱えた後では、あなたが唱えなかった半分は無視され、結果として

生じる呪文の点数で見たマナ・コストは2である。

- 分割カードは、単一のカード1枚である。たとえば、あなたが《火+氷》を捨てたなら、あなたはカードを1枚捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるインスタント・カードの枚数を見るなら、《火+氷》で1枚分である。2枚分ではない。
- 分割カードは、それぞれ名前を2つ持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、《火》か《氷》を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- ダメージの分割は、あなたが《火》を唱える際に行う。解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。つまり、あなたが《火》を唱える際には、対象を1つ選んでそれに2点のダメージを与えるか、対象を2つ選んでそれらにそれぞれ1点のダメージを与えるか、どちらかを選ぶことになる。
- 《火》がクリーチャー2体を対象として、その一方が不適正な対象になったなら、残りの対象に1点のダメージを与える。2点ではない。
- 《氷》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、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《火翼のフェニックス》

{3}{R}

クリーチャー — フェニックス

4 / 2

飛行

{1}{R}{R}{R}：あなたの墓地から火翼のフェニックスをあなたの手札に戻す。

- 《火翼のフェニックス》の能力は、これがあなたの墓地にあるときにのみ起動できる。

《貧民街の刈り取るもの》

{3}{B}

クリーチャー — ホラー

4 / 2

貧民街の刈り取るものが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《貧民街の刈り取るもの》の能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先にされたプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。
- あるプレイヤーがクリーチャーをコントロールしていなければ、そのプレイヤーは何も生け贄に捧げないだけである。その場合も他の各プレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《貧民街の刈り取るもの》のコントローラーは、その能力によりそれ自身を生け贄に捧げることができる。

《封じ込める僧侶》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 2

瞬速

トークンでないクリーチャーが、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。

- 《封じ込める僧侶》の最後の能力は、トークンでないクリーチャーであっても唱えられたものには影響しない。これには、墓地などの特殊な領域から唱えられたものも含まれる。
- 《封じ込める僧侶》の最後の能力は、クリーチャー・トークンが戦場に出ることを妨げない。すでに戦場に出ているクリーチャーにも影響しない。
- クリーチャーでないカードが、唱えられることなくクリーチャーとして戦場に出る場合（たとえば、《機械の行進》の効果が作用する場合）、それは追放される。同様に、クリーチャー・カードが、唱えられることなくクリーチャーでないパーマネント（たとえば、信心が十分ではない《太陽の神、ヘリオッド》など）として戦場に出る場合、それは追放されない。
- 《封じ込める僧侶》が唱えられることなく戦場に出た場合は、その能力はそれ自身を追放しない。
- 《封じ込める僧侶》が、他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合は、その能力はそれらのクリーチャーに影響を与えない。

《復讐鳶》

{2}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 3

速攻

あなたが呪文を唱えるたび、それがこのターンにあなたが唱えた2つ目のクリーチャー・呪文である場合、あなたはあなたの墓地から復讐鳶を戦場に戻してもよい。

- あなたが1ターン中に2つ目のクリーチャー・呪文を唱え、《復讐鳶》があなたの墓地にあったなら、《復讐鳶》の2つ目の能力が誘発し、スタック上でその呪文の上に置かれる。能力が解決され、あなたはそのクリーチャー・呪文の解決よりも先に《復讐鳶》を戦場に戻す。その能力は、そのクリーチャー・呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《復讐鳶》の誘発型能力は、あなたがそのターン中で2つ目のクリーチャー・呪文を唱え終わった時点で《復讐鳶》がすでに墓地にあり、かつ、その能力が解決されるまで墓地にあり続けていた場合にのみ機能する。
- 《復讐鳶》の誘発型能力は、ターン全体の中であなたが呪文を唱えた回数を見る。

《復讐葛》があなたの墓地にある間に唱えられた呪文のみではない。たとえば、あなたがクリーチャー・呪文を唱え、その後で《復讐葛》が墓地に置かれ、その後であなたが他のクリーチャー・呪文を唱えたなら、《復讐葛》の能力は誘発する。

- 《復讐葛》の能力は、あなたが1ターン中に唱えた2つ目のクリーチャー・呪文によってのみ誘発する。3つ目、4つ目、それ以降では誘発しない。また、あなたがターン中に唱えたクリーチャーでない呪文は関係ない。この能力はクリーチャー・呪文のみを見る。

《復讐に燃えた再誕》

{4}{R}{G}

ソーサリー

あなたの墓地からカード1枚と、プレイヤー1人かクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。その前者をあなたの手札に戻す。これにより土地でないカードをあなたの手札に戻したなら、復讐に燃えた再誕はその後者に、その前者の点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

復讐に燃えた再誕を追放する。

- あなたは《復讐に燃えた再誕》により土地・カードを手札に戻してもよい。そうした場合は、対象としたパーマネントかプレイヤーにダメージを与えないだけである。
- 対象としたパーマネントかプレイヤーが不適正な対象になっても、対象とした墓地にあるカードが不適正になっていなければ、そのカードは手札に戻る。ただし、ダメージは与えない。その後《復讐に燃えた再誕》は追放される。
- 対象とした墓地にあるカードが不適正な対象になり、対象としたパーマネントかプレイヤーは不適正になっていなければ、そのカードは手札に戻らず、ダメージも与えない（なぜなら、「これにより土地でないカードをあなたの手札に戻した」のではないからである）。その後《復讐に燃えた再誕》は追放される。
- 両方の対象が不適正になっていたなら、《復讐に燃えた再誕》は解決されず、あなたの墓地に置かれる。

《不浄な飢え》

{3}{B}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

魔巧 — あなたの墓地にインスタントやソーサリーであるカードが2枚以上あるなら、あなたは2点のライフを得る。

- 墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードを数える時点では、《不浄な飢え》はまだスタック上にある。それ自身は数に入れない。

《不浄なる者、ミケウス》

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

伝説のクリーチャー — ゾンビ・クレリック

威嚇

人間が1体あなたにダメージを与えるたび、それを破壊する。

あなたがコントロールしていて人間でない他のクリーチャーは、+1/+1の修整を受け不死を持つ。（不死を持つクリーチャーが死亡したとき、その上に+1/+1カウンターが置かれていない場合、それを+1/+1カウンターが1個置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。）

- 《不浄なる者、ミケウス》の能力は、人間があなたにダメージを与えたならば誘発する。これには、戦闘ダメージでないダメージを与えられた場合も、あなたがコントロールしている人間がダメージを与えた場合も含まれる。
- 人間があなたに戦闘ダメージを与えるのと同時に《不浄なる者、ミケウス》に致死ダメージを与えられたなら、《不浄なる者、ミケウス》の誘発型能力は誘発する。《不浄なる者、ミケウス》が戦場を離れたとしても、その人間は破壊される。
- あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれていない、人間でないクリーチャーと《不浄なる者、ミケウス》が同時に死亡したなら、《不浄なる者、ミケウス》によってそのクリーチャーが得ていた不死能力が誘発し、それは戦場に戻される。
- 《不浄なる者、ミケウス》によって他の人間でないクリーチャーが得る+1/+1の修整はカウンターではない。それは不死の誘発を妨げない。

《放浪する勇者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・モンク

3/1

放浪する勇者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたが青か赤のパーマネントをコントロールしている場合、あなたはカードを1枚捨ててもよい。そうしたなら、カードを1枚引く。

- 《放浪する勇者》の能力は、それがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えた直後にあなたが青か赤のパーマネントをコントロールしていないなら誘発しない。
- あなたがコントロールしている唯一の青か赤のパーマネントがクリーチャーであり、それに致死ダメージが与えられるのと同時に《放浪する勇者》が戦闘ダメージを与えた場合、《放浪する勇者》の能力は誘発する。
- あなたが《放浪する勇者》の能力の解決時に青か赤のパーマネントをコントロールしていない場合、あなたはカードを捨てたり引いたりできない。ただし、あなたが能力の解決時にコントロールしている青か赤のパーマネントは、その誘発時にコントロールしていたものでなくてもよい。

《捕食》

{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

- 《捕食》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、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。

《骨塚のワーム》

{1}{G}

クリーチャー — ワーム

/

骨塚のワーム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・カードの総数に等しい。

- 《骨塚のワーム》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。《骨塚のワーム》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。

《亡霊招き》

{w/b}

インスタント

墓地からカード1枚を対象とし、それを追放する。飛行を持ち白であり黒である1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《亡霊招き》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、この呪文は解決されず、あなたはトークンを生成しない。

《マイアの苦役者》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — マイア

1/1

あなたのアップキープの開始時に、マイアの苦役者が戦場にある場合、各プレイヤーはそれぞれ自分の墓地から「マイアの苦役者」という名前のカードをすべて戦場に戻す。

- この誘発型能力の発生源である《マイアの苦役者》は、この能力の解決時に戦場に残っている必要がある。戦場に残っていたなら、他のすべての「マイアの苦役者」という名前のカードは、すべての墓地からそれらのオーナーのコントロール下で戦場に戻される。戦場に残っていなかったなら、いずれの《マイアの苦役者》も戦場に戻らない。

《真似るスライム》

{2}{G}

ソーサリー

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はあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

- Xの値は《真似るスライム》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

ーの中のパワーの最大値である。その時点であなたが他にクリーチャーをコントロールしていないなら、Xは0になる。0/0のウーズ・トークンが生成され、状況起因処理によってあなたの墓地に置かれる（他の何かによってそのタフネスが増えていないかぎり）。

- ウーズ・トークンのパワーとタフネスは《真似るスライム》の解決時に決定する。それは、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変化しても変わらない。

《マラング川をうろつくもの》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/1

マラング川をうろつくものではブロックできず、マラング川をうろつくものはブロックされない。

あなたが黒か緑のパーマネントをコントロールしているかぎり、あなたはあなたの墓地からマラング川をうろつくものを唱えてもよい。

- 《マラング川をうろつくもの》をあなたの墓地から唱える場合も、通常のタイミングの許諾や制限に従い、そのコストを支払う必要がある。
- 《マラング川をうろつくもの》はそれを唱え始める際にのみ、あなたが黒か緑のパーマネントをコントロールしているかどうかを見る。あなたの墓地から《マラング川をうろつくもの》を唱え始めたなら、あなたがコントロールしていた黒か緑のパーマネントがどうなろうと関係ない。

《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、あなたは追加で土地を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。まず、《都の進化》を解決し終え、カードを3枚引く必要がある。その中に土地・カードが含まれていたなら、その後でそれをプレイしてもよい。
- 同じターンに複数の《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。

《無限に廻るもの、ウラモグ》

{11}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

10/10

あなたがこの呪文を唱えたとき、パーマネント 1 つを対象とし、それを破壊する。

破壊不能

滅殺 4（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント 4 つを生け贄に捧げる。）

無限に廻るもの、ウラモグがいずれかの領域から墓地に置かれたとき、これのオーナーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 《無限に廻るもの、ウラモグ》の能力は、あなたがそれを唱えるときに誘発する。その能力は元の呪文自身よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《目覚ましヒバリ》

{4}{W}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 3

飛行

目覚ましヒバリが戦場を離れたとき、あなたの墓地からパワーが 2 以下のクリーチャー・カード最大 2 枚を対象とし、それらを戦場に戻す。

想起{5¥}{W}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- 《目覚ましヒバリ》の能力は、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードのうち 0 体、1 体、2 体を対象にできる。各対象はそれぞれパワーが 2 以下である必要がある。

《闇告げカラス》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・鳥

2 / 1

飛行

闇告げカラスが戦場に出るか死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを 2 枚あなたの墓地に置く。

- この誘発型能力は、《闇告げカラス》が戦場に出たときと死亡したときの両方に誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

《闇の追い返し》

{2}{W}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とし、それらをタップする。

カードを1枚引く。

- あなたは0体か、1体か、2体のクリーチャーを対象にできる。それらのクリーチャーはアンタップ状態である必要はない。
- あなたが0体のクリーチャーを対象にしたなら、カードを1枚引くことのみを行う。
- あなたが1体のクリーチャーを対象にし、《闇の追い返し》の解決時にその対象が不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。
- あなたが2体のクリーチャーを対象にし、《闇の追い返し》の解決時にその対象が両方とも不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。対象のうち一方のみが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決される。残っている適正な対象は、その時点でアンタップ状態であればタップ状態になり、あなたはカードを1枚引く。

《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。

魔巧 — あなたの墓地にインスタントやソーサリーであるカードが2枚以上あるなら、あなたがコントロールしている他の各クリーチャーもそれぞれ再生する。

- 《闇の試み》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。あなたはカードを引かず、どのクリーチャーも再生しない。
- 墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードを数える時点では、《闇の試み》はまだスタック上にある。それ自身は数に入らない。
- 《闇の試み》の魔巧の能力は通常の呪文の効果であり、置換効果ではない。したがって、《闇の試み》の効果によってカードを引くことをあなたの墓地からカードを発掘することに置換したなら、これによりあなたの墓地に置かれたカードによって、再生するクリーチャーが増える可能性がある。

《夜明けの宝冠》

{W}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（他のオーラがつけられているクリーチャー）

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

- 複数のオーラが同時に戦場に出る場合は、それらが戦場に出る前に、それらそれぞれ

れがエンチャントするプレイヤーやパーマネントを選ぶ。これはつまり、それらのオーラが戦場に出る前にはエンチャントされていなかったクリーチャーをエンチャントした状態で《夜明けの宝冠》を戦場に出すことはできないことを意味する。

《溶口》

{3}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

{1}, 土地でないパーマネント 1つを生け贄に捧げる：クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。溶口はそれに 1 点のダメージを与える。

- 《溶口》の能力のコストを支払うために、これ自身を生け贄に捧げてよい。その場合も、それは対象に 1 点のダメージを与える。

《溶鉄の誕生》

{1}{R}{R}

ソーサリー

赤の 1 / 1 のエレメンタル・クリーチャー・トークンを 2 体生成する。その後、コイン投げをする。あなたがコイン投げに勝ったなら、溶鉄の誕生をオーナーの手札に戻す。

- あなたがコイン投げに勝ったなら、《溶鉄の誕生》はスタックから直接オーナーの手札に戻る。墓地を経由するわけではない。

《黄泉からの橋》

{B}{B}{B}

エンチャント

トークンでないクリーチャーが 1 体戦場からあなたの墓地に置かれるたび、黄泉からの橋があなたの墓地にある場合、黒の 2 / 2 のゾンビ・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

クリーチャーが 1 体戦場から対戦相手の墓地に置かれたとき、黄泉からの橋があなたの墓地にある場合、黄泉からの橋を追放する。

- 《黄泉からの橋》は、戦場にある間は何の効果もない。墓地にある場合にのみ仕事をする。おかしなカードなのは間違いない。
- どちらの能力も死亡したクリーチャーを誰がコントロールしていたかは考慮せず、どちらの墓地に置かれたかということのみを考慮する。つまり、あなたがオーナーであるクリーチャーを対戦相手がコントロールしていて、それが死亡した場合は《黄泉からの橋》の 1 つ目の能力が誘発する。2 つ目ではない。
- クリーチャーが死亡する直前に《黄泉からの橋》があなたの墓地になかった場合は、その能力は一切誘発しない。その 1 つ目の能力の解決時に《黄泉からの橋》が墓地に残っていなかったなら、あなたはトークンを生成しない。
- あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーと、対戦相手がコントロールしているクリーチャーが同時に死亡したなら、あなたが《黄泉からの橋》の

誘発型能力が解決される順番を選ぶ。あなたは《黄泉からの橋》を追放する前にトークンを生成することができる。

《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》

伝説の土地

各土地はそれぞれ、その他の土地タイプに加えて沼でもある。

- 《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》は、戦場にはない間は沼ではない。
- 戦場にはない土地・カードは、《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》が戦場にある間も沼ではない。
- 《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》の能力により、戦場にある各土地が「沼」という土地タイプを持つようになる。沼であるすべての土地は「{T}：{B}を加える。」の能力を持つ。その土地に関するそれ以外のことは変わらない。これには、その名前、他のサブタイプ、他の能力、それが「伝説の」「基本」「氷雪」であるかどうかも含まれる。

《略奪の爆撃》

{2}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしていてパワーが2以下のクリーチャーが1体攻撃するたび、略奪の爆撃はそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。

- 攻撃クリーチャーのパワーは、この能力が誘発するときのみ見る。誘発した後は、《略奪の爆撃》は該当するプレイヤーかプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。そのクリーチャーのパワーがこの能力の解決前に変わったとしても関係ない。
- たとえば、あなたがパワーが2以下の複数のクリーチャーによって攻撃したなら、《略奪の爆撃》の能力はそれぞれについて誘発する。
- パワーが0のクリーチャーも、それが防衛を持っていないかぎり攻撃できる。
- 《略奪の爆撃》の誘発型能力の解決前に攻撃クリーチャーが戦場を離れたなら、《略奪の爆撃》は、そのクリーチャーが戦場を離れる直前に攻撃していたプレイヤーかプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。
- クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃していて、そのプレインズウォーカーが戦場を離れた場合も、その攻撃クリーチャーはブロックされ得る。ブロックされなかったとしても、その攻撃クリーチャーは攻撃しているままである。それは戦闘ダメージを与えないだけである。

《流血の鑑定人》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

クリーチャー1体を生け贄に捧げる：流血の鑑定人の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 《流血の鑑定人》の能力のコストを支払うために、これ自身を生け贄に捧げてもよい。この場合は、能力の解決時に何も起きない。

《ルーンの光輪》

{W}{W}

エンチャント

ルーンの光輪が戦場に出るに際し、カード名1つを選ぶ。

あなたはプロテクション（その選ばれた名前）を持つ。（あなたはその名前のものによって、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされない。）

- プレイヤーがプロテクション（その選ばれた名前）を持つとは、以下の3つのことを意味する。
 - その名前を持つ発生源からそのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。
 - その名前を持つオーラを、そのプレイヤーにつけることはできない。
 - そのプレイヤーはその名前を持つ呪文や能力の対象にならない。
- 《ルーンの光輪》はその選ばれた名前を持つ各オブジェクトに対するプロテクションを与える。そのオブジェクトが、カードであっても、トークンであっても、呪文のコピーであっても作用する。そのオブジェクトがどのゲーム領域にあるかも関係ない。
- 《ルーンの光輪》はプロテクション（その選ばれた名前）をあなたのパーマネントに与えるのではなく、あなたにのみ与える。
- あなたは、その選ばれた名前を持つクリーチャーによっても攻撃され得る。ただし、それがあなたに戦闘ダメージを与えることはない。
- あなたが持つのは名前に対するプロテクションである。その言葉が表すものに対するプロテクションではない。たとえば、あなたが「多相の戦士」という名前を選んだなら、あなたは「多相の戦士」という名前を持つものに対するプロテクションを得るのであって、「多相の戦士」というクリーチャー・タイプを持つ他のクリーチャーに対するプロテクションは得ない。
- あなたはカードの名前を選ばなくてはならない。トークンの名前ではない。たとえば、「苗木」や「マリット・レイジ」を選ぶことはできない。ただし、トークンがカードと同じ名前を持つ場合（たとえば、「多相の戦士」や「火花の精霊」）は、それを選べる。

《霊気撃ち》

{5}{U}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

霊気撃ちが戦場に出たとき、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。

想起{1}{U}{U}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- 《霊気撃ち》はそれ自身の能力の対象になれる。それが唯一の、戦場にあって土地でないパーマネントであった場合は、その能力はそれを対象としなくてはならない。

《レイナ塔の英雄》

{G}

クリーチャー — 人間・戦士

1 / 1

英雄的 — あなたがレイナ塔の英雄を対象とする呪文を唱えるたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたなら、レイナ塔の英雄の上に+1/+1カウンターをX個置く。

- {X}として支払う量は、誘発型能力の解決時に選ぶ。あなたが{X}を支払ってから、《レイナ塔の英雄》の上に+1/+1カウンターがX個置かれるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《炉の式典》

{1}{R}{R}

エンチャント

あなたが他のパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、炉の式典はそれに2点のダメージを与える。

- 《炉の式典》自身によって、あなたが望むパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。その能力は、何らかの他の指示によってあなたがパーマネントを生け贄に捧げると誘発するのである。
- あなたは{2}を支払うかどうかを、能力の解決時に決定する（ただし、対象がまだ適正である場合）。あなたが{2}を支払ってから、ダメージを与えられるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 《炉の式典》の誘発型能力の解決1回につき、{2}を2回以上支払うことはできない。

《若き紅蓮術士》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 1

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《若き紅蓮術士》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ヴェールのリリアナ》

{1}{B}{B}

伝説の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しているパーマネントすべてを 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 つ目の能力は、プレイヤーの一部または全員がカードを捨てることができないとしても起動できる。
- 《ヴェールのリリアナ》の 1 つ目の能力の解決時には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカードを公開することなく選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。
- 《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してい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、エルドラージ覚醒、タルキール覇王譚、ラヴニカ：ギルドの都、ローウィン、アララーの断片、テーロス、および神河物語はアメリカおよびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2018 Wizards.