# 『統率者レジェンズ』リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin、マット・タバック/Matt Tabak編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、トム・ファウラー/Tom Fowler、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 2020年10月22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。この文書の目的は、新カードにおける新メカニズムや他この文書は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。Magic.Wizards.com/Rulesから最新版のルールを入手できる。

　「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」の各章では、当該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

#### 製品情報

　『統率者レジェンズ』セットは、その公式発売日からリミテッドの認定イベントで使用することができる。その発売日とは、2020年11月20日（金）である。

　『統率者レジェンズ』ブースターパック、統率者デッキで印刷された新カードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットでのみ使用可能である。スタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。これらの製品に含まれる再録カードは、構築イベントで、それらのカードの使用がすでに認められているフォーマットで使用可能である。つまり、これらのパック群に再録されたからといって、各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

　Magic.Wizards.com/Formatsから、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

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

#### 変種ルール：統率者

　統率者戦はファンが生み出し広まったカジュアル・フォーマットである。各プレイヤーの統率者がデッキを統率する点が特徴である。統率者はもともと伝説のクリーチャーであったが、一部のプレインズウォーカー・カードもデッキの統率者にすることできる。

　統率者戦は通常カジュアルな無差別多人数戦としてプレイされるが、２人対戦も人気がある。各プレイヤーの最初のライフは40点である。各デッキには、統率者も含めて100枚ちょうどのカードを入れる。統率者戦は「シングルトン」フォーマットである。つまり、基本土地を除き、各カードは英語名が異なるカードでなければならない。

　『統率者レジェンズ』でドラフトする際に適用される改変ルールについては、下記の「変種ルール：統率者ドラフト」の章を参照。

　統率者変種ルールについての詳細はWizards.com/Commanderを参照のこと。

　あなたがデッキの統率者として選んだ伝説のクリーチャー・カードはゲーム中に重要な役割を果たし、通常は複数回戦場に出ることになる。

* 通常、統率者は伝説のクリーチャーだが、ごく一部の伝説のプレインズウォーカー・カードは「[このカード]は統率者として使用できる。」という能力を持っている（このセットにも２枚存在する）。クリーチャーでない伝説のカードは、それがその能力を持っていないかぎり、あなたのデッキの統率者として選べない。
* ゲームの開始時点に、統率者は統率領域と呼ばれる他と区別された場所に置かれる。デッキに入っている他のカードは切り直され、あなたのライブラリーとなる。
* 統率領域にある間、あなたの統率者の能力は、特に影響すると記載されていないかぎり、ゲームに影響を及ぼさない。
* あなたは自分の統率者を統率領域から唱えてもよい。あなたがそうするときには、それを唱えるためのコストは、このゲーム中にあなたが統率領域からそのカードを唱えた回数１回につき{2}ずつ増える。この追加コストは通称「統率者税」と呼ばれている。
* あなたが統率者を統率領域から代替コストや「それのマナ・コストを支払うことなく」唱える場合も、統率者税は適用される。
* あなたの統率者が、いずれかの領域から、手札に加えられたり、ライブラリーに置かれたりするなら、代わりにあなたはそれを統率領域に置くことを選んでもよい。
* 以前のルールからの変更点として、あなたの統率者が墓地や追放領域に置かれたりする場合、それは通常通りその領域に置かれる。次の状況起因処理が行われても、あなたの統率者がその領域にある場合、あなたはそれを統率領域に置くことを選んでもよい。

　統率者の固有色により、他のどのカードをそのデッキに入れられるかが決まる。カードの固有色には、カードの色指標によって決まるそのカードの色と、そのカードのマナ・コストとルール・テキストにある色マナ・シンボルの色が含まれる。

* 固有色はゲーム開始前に決定される。たとえあなたの統率者が別の色になったり、非公開領域に置かれていても、固有色がゲーム中に変わることはない。
* 基本土地タイプを持つ土地は、その基本土地タイプに固有のマナ能力があなたの固有色に含まれない色のマナを生み出すなら、あなたのデッキに入れることはできない。
* カードのテキストにある色を表す言葉は、カードの固有色を増やさない。

　統率者戦フォーマットには、通常の勝敗条件に加えて、もう１つのルールがある。同一の統率者によりゲーム中累計で21点以上の戦闘ダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。

* 各プレイヤーは、ゲーム中に各統率者から受けた戦闘ダメージの点数を記録するべきである。
* このルールには自分自身の統率者が含まれる。他のプレイヤーにそれのコントロールを奪われることでそれのオーナーが戦闘ダメージを受けたり、戦闘ダメージがオーナーに移し替えられたりする可能性があるからである。

　２人対戦と異なり、多人数戦ではプレイヤー１人がゲームに敗北しゲームから除外された後でもゲームが続くことがある。

* プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのパーマネントや呪文やその他のカードもゲームから除外される。
* そのプレイヤーが、解決を待っている呪文のコピーや能力をコントロールしていたなら、それらは消滅する。
* そのプレイヤーが、他のプレイヤーがオーナーであるパーマネントをコントロールしていたなら、そのゲームから除外されたプレイヤーにそれのコントロールを与えていた効果は終了する。それにより他のプレイヤーがそれらのパーマネントのコントロールを得ない場合（たとえば、それらがゲームを離れたプレイヤーのコントロール下で戦場に出ていた場合）には、それは追放される。

#### 変種ルール：統率者ドラフト

　統率者ドラフトはブースタードラフトの要素と統率者の要素を組み合わせたものである。デッキをあらかじめ作成しておくのではなく、プレイヤーはゲームの一環としてドラフトを行い、統率者ドラフトのデッキを作成する。ドラフトを行うには、各プレイヤーにそれぞれ『統率者レジェンズ』ブースターパック３つが必要である。すべてのプレイヤーはテーブルを囲んで無作為の順番で座る。はじめに、各プレイヤーはそれぞれブースターパック１個を開封する。各プレイヤーはパックから２枚のカードを選び、それらを自分の前に裏向きで置く。その後、残ったカードを左隣のプレイヤーに渡す。各プレイヤーは渡されたパックから２枚のカードを取り、それらを自分の前に裏向きで置き、ドラフトしたカードが裏向きで１つの束になるようにする。各プレイヤーは残ったカードを自分の左隣に渡し、この手順を最初のラウンドのブースターパックのカードがすべてドラフトされるまで繰り返す。その後各プレイヤーは２個目のパックを開封し、上記の手順を繰り返す。ただし今度は右隣にカードを渡す。３個目のブースターパックは、再び左隣のプレイヤーに渡す。

　各プレイヤーはそれぞれ「ドラフト・プール」から60枚のカードをドラフトする。それらのカードを使用して（また、望む枚数の基本土地を追加して）、各プレイヤーは自分の統率者を含むちょうど60枚のデッキを作成する。構築済み統率者デッキと同様、デッキにはそのデッキの統率者の固有色に従って入れることが許されているカードしか入れることができない。ただし、構築済み統率者デッキとは違い、統率者ドラフトのデッキは同じカードを複数枚入れることができる。そのため、同じカードを複数枚ドラフトすることを避ける必要はない。

《虹色の笛吹き》
{5}
伝説のクリーチャー ― 多相の戦士
３/３
虹色の笛吹きがあなたの統率者であるなら、ゲーム開始前に色１色を選ぶ。虹色の笛吹きはその色である。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

　『統率者レジェンズ』には伝説のクリーチャーが数多く入っているものの、ドラフトを終えるころにデッキを導く伝説のクリーチャーがいないことに気付くことがあるかもしれない。大丈夫、そんな時は《虹色の笛吹き》が助けになってくれる。《虹色の笛吹き》はコモン・カードの代わりにおよそ６分の１の『統率者レジェンズ』のパックに入っている。ドラフトの後、あなたは《虹色の笛吹き》を最大２枚まであなたのカードプールに加え、デッキの統率者として選ぶことができる。（下記「共闘」を参照。）これはつまり、《虹色の笛吹き》をドラフトしていなくても使用できるということである。《虹色の笛吹き》を統率者として使用したい場合は、ドラフトで他のプレイヤーが使用しなかったカードや、自分のコレクション、または他の場所から借りればよい。

　デッキ構築の際にあなたが《虹色の笛吹き》のために選んだ色が、それの固有色となる。例えば、あなたが赤と緑のカードをドラフトしたが赤緑の伝説のクリーチャーを持っていないなら、赤を選んで《虹色の笛吹き》１枚を使い、緑を選んでもう１枚を使うことができる。あなたが「共闘」を持つ緑の伝説のクリーチャーをドラフトしたなら、そのクリーチャーと、赤を選んだ《虹色の笛吹き》１枚を使うことができる。

#### 各プレイヤーが使うデッキが用意できたら、従来通りの統率者戦をプレイする。このドラフト環境は８人のプレイヤーでドラフトを行い、その後２つに分かれて４人で楽しめるように設計されているが、必ずしもその人数に従う必要はない。

#### 再録キーワード：共闘

　《虹色の笛吹き》ですでにお気づきかもしれないが、このセットでは共闘キーワードが再録されている。共闘は、２枚の統率者が両方とも共闘を持っていれば、統率者デッキまたは統率者ドラフトのデッキで２枚の統率者を使うことを可能にするキーワード能力である。

《影猫の使い魔、ファルティス》
{2}{B}
伝説のクリーチャー ― ナイトメア・猫
２/２
あなたがコントロールしている統率者は威迫と接死を持つ。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

《燃えさし爪の使い魔、ケディス》
{1}{R}
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・トカゲ
１/１
あなたがコントロールしている統率者１体が対戦相手１人に戦闘ダメージを与えるたび、それは他の各対戦相手にそれぞれ、それに等しい点数のダメージを与える。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 共闘のルールは、前回の登場時から変わっていない。
* あなたの統率者デッキに統率者が２枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《影猫の使い魔、ファルティス》と《燃えさし爪の使い魔、ケディス》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色がや黒や赤やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、緑、白、青のカードを入れることはできない。
* 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
* 統率者を２枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
* ゲームが始まった後では、あなたの統率者２枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を１回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から与えられたダメージの合計ではない。
* あなたの統率者が２枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか１枚を参照する。あなたの統率者に関して何らかの処理を行うように指示されたなら（たとえば、《統率の灯台》によって、それが統率領域から手札に加えられるなら）、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち１枚を選ぶ。
* あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者２枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
* 共闘を持つ、同じ色の統率者２枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者２枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

#### キーワード：再演

　再演を求めるほどの活力を持って、戦場を駆け巡るクリーチャーもいる。再演は、クリーチャーの名作をもう一度蘇らせ、そのショーにすべての対戦相手を参加させる起動型能力を示す。

《宝物庫の追跡者》
{2}{U}
クリーチャー ― 人間・海賊
２/２
宝物庫の追跡者が死亡したとき、カードを１枚引く。
再演{5}{U}{U}（{5}{U}{U}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 再演を持つカードの追放が、この能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
* あなたが生成するトークンの総数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
* トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場に置かれていたときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
* 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
* 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できない（たとえば、タップ状態になった）なら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはその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。
* 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃しても、まったく攻撃しなくてもよい。コストを支払わないかぎり、効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、あなたはそのプレイヤーを攻撃したいのでないかぎり、そのコストを支払う必要はない。
* 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贄に捧げることはできない。後になってあなたがそれのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

#### 再録キーワード：続唱

　続唱キーワードを持つ呪文はとにかく魔法のエネルギーにあふれている。そのエネルギーが何に変わるかは誰にも分からない。何であれ、呪文１つ分のコストで呪文が２つ手に入る。

《苛立つアルティサウルス》
{5}{G}{G}
クリーチャー ― 恐竜
６/５
到達、トランプル
続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）

* 続唱能力は、あなたが続唱を持つ呪文を唱えたときに誘発する。そのため、続唱能力はその呪文よりも先に解決されることになる。続唱能力により追放されたカードを唱えるなら、それはスタック上で、続唱を持つ呪文よりも上に置かれる。
* 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
* 続唱を持つ呪文を打ち消すことは、続唱能力に影響しない。
* カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
* 続唱能力によって追放された最後のカードを唱える必要はない。唱えることを選んだなら、あなたはそれを呪文として唱える。これはつまり、それは打ち消されることがあり、適切な能力（たとえば、その呪文も続唱を持っていれば、その続唱能力）が誘発することを意味する。
* 「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、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためには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、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。
* 続唱を持つ呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

#### 再録メカニズム：統治者

　「統治者」はプレイヤーが持つことのできる称号である。この称号はプレイヤーに栄光と地位、そして各ターンにつき１枚の追加のカードを与える。少なくともそのプレイヤーが退位させられるまでは。

《狡猾の宮廷》
{1}{U}{U}
エンチャント
狡猾の宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
あなたのアップキープの開始時に、望む数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれカードを２枚切削する。あなたが統治者であるなら、代わりに、それらのプレイヤーはそれぞれカードを10枚切削する。（カードを切削するとは、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置くことである。）

* ゲームの開始時点では、統治者はいない。効果によってあるプレイヤーが統治者になると、それ以降はずっと、そのゲームにはちょうど１人の統治者が存在することになる。あるプレイヤーが統治者になるに際し、現在の統治者がいれば、そのプレイヤーは統治者でなくなる。
* 統治者であることに関連する暗黙の誘発型能力が２つある。これらの誘発型能力は発生源を持たず、これらの能力が誘発した時点で統治者であったプレイヤーがコントロールする。これらの能力の正確なテキストは、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード１枚を引く。」と「クリーチャー１体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、それのコントローラーが統治者になる。」である。
* 統治者がカード１枚を引くという誘発型能力がスタックに置かれて、その能力が解決される前に他のプレイヤーが統治者になったとしても、１人目のプレイヤーはカードを引く。
* 他のプレイヤーのターン中に統治者がゲームから除外されるなら、そのプレイヤーが統治者になる。統治者が自分のターン中にゲームから除外されるなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。
* 統治者に与えられた戦闘ダメージによってそのプレイヤーがゲームに敗北するなら、攻撃クリーチャーのコントローラーを統治者にする誘発型能力は解決されない。ほとんどの場合、その攻撃クリーチャーのコントローラーのターンになるので、そのプレイヤーは統治者になる。

#### カードのサイクル：統率者の意志

　モードを持つ呪文のモードが２つ以上選べればなんて話はよく聞くだろう。意志のあるところに道は開ける。このサイクルのカードは、あなたが統率者をコントロールしていればすべての選択肢を選ばせてくれる。

《アクローマの意志》
{3}{W}
インスタント
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、あなたは両方を選んでもよい。
・ ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは飛行と警戒と二段攻撃を得る。
・ ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは絆魂と破壊不能とプロテクション（すべての色）を得る。

* 各「統率者の意志」カードは特定の伝説のカードに基づいて命名されているが、どの統率者をコントロールしていても条件は満たされる。
* あなたが統率者を２体以上コントロールしていても、それによって効果が増すことはない。
* あなたがコントロールしている統率者は、あなたの統率者である必要はない。
* あなたが呪文を唱えると宣言した後、それが終わるまではどのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたの統率者を取り除いて、あなたが選べるモードの数を変更するようなことはできない。
* 呪文の両方のモードを選んだ後は、あなたがその後も統率者をコントロールし続けているかどうかは関係ない。あなたがその呪文を唱え終わった後、何らかの理由で統率者をコントロールしていなくなったとしても関係ない。

#### カードのサイクル：２色土地

　多人数戦には様々なメリットがある。より多くの人数で楽しめるというだけではなく、素晴らしい２色土地も使えるようになるからだ。『統率者レジェンズ』セットが、『バトルボンド』セットで始まった多人数土地のサイクルを締めくくる。

《回復の温泉》
土地
対戦相手が２人以上いないかぎり、回復の温泉はタップ状態で戦場に出る。
{T}：{G}か{U}を加える。

* 数えるのは現在の対戦相手の人数であり、開始時の人数ではない。４人対戦のゲームで残っているのがあなたと対戦相手１人だったなら、この土地はタップ状態で戦場に出る。
* 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出るなら、対戦相手が２人以上いてもこれはアンタップされない。

#### 『統率者レジェンズ』のカード別注釈：新カード

《ギルド無しの公共地》
土地
ギルド無しの公共地はタップ状態で戦場に出る。
ギルド無しの公共地が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている土地１つをオーナーの手札に戻す。
{T}：{C}{C}を加える。

* 《ギルド無しの公共地》が戦場に出たとき、あなたが他の土地をコントロールしていなかった場合や、あなたが《ギルド無しの公共地》をオーナーの手札に戻すことを選んだ場合、それはそれ自身をオーナーの手札に戻す。これをあなたの最初のターンにプレイすることは、ほとんど無意味であると言ってもいいだろう。

《明けの林の主》
{5}{G}{G}
クリーチャー ― 大鹿
８/８
明けの林の主が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
あなたが統治者であるかぎり、あなたがコントロールしているパーマネントは呪禁を持つ。

* 《明けの林の主》の２つ目の能力は、あなたが統治者である間は、それ自身にも適用される。

《明日の確約》
{2}{W}
エンチャント
あなたがコントロールしているクリーチャーが１体死亡するたび、それを追放する。
各終了ステップの開始時に、あなたがクリーチャーをコントロールしていないなら、明日の確約を生け贄に捧げ、これによって追放されているカードをすべてあなたのコントロール下で戦場に戻す。

* あなたがコントロールしているクリーチャーが死亡したが、それが墓地ではクリーチャー・カードではなかった場合（たとえば、それがクリーチャーになったクリーチャーでないカードであった場合）も、《明日の確約》はそれを追放するので、後でそのカードを戦場に戻す可能性がある。
* プレイヤーは《明日の確約》の１つ目の能力に対応し、《明日の確約》がそのカードを追放する前に、それを他の領域（追放領域を含む）に移動させようとすることができる、
* あなたが２体以上の《明日の確約》をコントロールしていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーが死亡するたび、それぞれの誘発型能力が誘発する。それらの能力は望む順番でスタックに置くことができ、最初に解決される《明日の確約》によってクリーチャー・カードが追放される。そのクリーチャー・カードはその《明日の確約》によって追放され、その《明日の確約》のみがそれを戻すことができる。
* 同様に、あなたが２体以上の《明日の確約》をコントロールしていたなら、それらはそれぞれ終了ステップの開始時に、あなたがクリーチャーをコントロールしていないなら誘発する。それらの能力は望む順番でスタックに置くことができ、最初に解決される《明日の確約》が生け贄に捧げられ、該当するカードがあればそれを戦場に戻す。次に解決する能力はその時点であなたがクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていたなら、その能力は解決されず、《明日の確約》は生け贄に捧げられず、カードを戻すこともない。

《嵐の目、シアーニ》
{3}{U}
伝説のクリーチャー ― ジン・モンク
３/２
飛行
嵐の目、シアーニが攻撃するたび、占術Ｘを行う。Ｘは飛行を持つ攻撃クリーチャーの総数に等しい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* この能力の解決時に、飛行を持つ攻撃クリーチャーの数を数えてＸの値を決定する。

《アラシンの守護者、ハムザ》
{4}{G}{W}
伝説のクリーチャー ― 象・戦士
５/５
この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしていて＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。
あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしていて＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。

* 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にコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《アラシンの守護者、ハムザ》によるもの）を適用する。総コストは、コストが支払われる以前に固定される。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* あなたがクリーチャー・呪文を唱えると宣言した後は、呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーの数を、対戦相手が変更しようとすることはできない。
* 《アラシンの守護者、ハムザ》の１つ目の能力は、不特定マナのコストにのみ影響する。それによって、呪文を唱えるための総コストが{G}{W}を下回ることはない。

《アンフィン学者、ゴー・ムルドラク》
{1}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・スカウト
３/２
あなたとあなたがコントロールしているパーマネントはプロテクション（サラマンダー）を持つ。
あなたの終了ステップの開始時に、コントロールしているクリーチャーが最も少ない各プレイヤーはそれぞれ、青の４/３のサラマンダー・戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《アンフィン学者、ゴー・ムルドラク》の１つ目の能力はそれ自身にも影響する。
* 《アンフィン学者、ゴー・ムルドラク》の最後の能力は、その解決時に各プレイヤーがコントロールしているクリーチャーの数を見る。あなたの終了ステップの開始時に、他の能力（たとえば、再演能力の遅延誘発型能力）が誘発するなら、あなたがそれらを解決する順番を選ぶ。

《アンフィンの反逆者》
{3}{U}
クリーチャー ― サラマンダー・海賊
３/３
アンフィンの反逆者が戦場に出たとき、サラマンダーでないクリーチャー最大１体を対象とする。それを追放する。そのクリーチャーのコントローラーは、青の４/３のサラマンダー・戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。
再演{4}{U}{U}（{4}{U}{U}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 対象にしたサラマンダーでないクリーチャーが《アンフィンの反逆者》の能力を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。どのプレイヤーもサラマンダー・戦士・トークンを生成しない。

《アーボーグの暴君、ネビニラル》
{3}{W}{U}{B}
伝説のクリーチャー ― ゾンビ・ウィザード
３/６
アーティファクトとクリーチャーとエンチャントからの呪禁
アーボーグの暴君、ネビニラルが戦場に出たとき、黒の２/２のゾンビ・クリーチャー・トークンを、このターンに死亡したクリーチャー１体につき１体タップ状態で生成する。
アーボーグの暴君、ネビニラルが死亡したとき、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたとき、アーティファクトとクリーチャーとエンチャントをすべて破壊する。

* 《アーボーグの暴君、ネビニラル》は、対戦相手がコントロールしているアーティファクト、クリーチャー、エンチャント・呪文の対象にならない。（これは主にオーラだが、変容したクリーチャー・呪文も含まれる。）《アーボーグの暴君、ネビニラル》は、対戦相手がコントロールしているアーティファクト、クリーチャー、エンチャントの能力の対象にならない。《アーボーグの暴君、ネビニラル》は、対戦相手がコントロールしているアーティファクト、クリーチャー、エンチャントが戦場以外の領域にあっても、それらの能力の対象にならない。
* 最後の能力で、あなたが{1}を支払うことを選んだなら、２つ目の誘発型能力が誘発する。プレイヤーは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャントが破壊される前に、その再帰誘発型能力に対応できる。

《イクシドールの理想、アクローマ》
{5}{W}{W}
伝説のクリーチャー ― 天使
６/６
飛行、先制攻撃、警戒、トランプル
各戦闘の開始時に、ターン終了時まで、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーはそれぞれ、飛行、先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、プロテクション、到達、トランプル、警戒、共闘のうち、自身が持つ能力１種類につき＋１/＋１の修整を受ける。
共闘

* 列記されているキーワードのうち２つ以上を持つクリーチャーは、それが持つキーワード１つにつき＋１/＋１の修整を受ける。
* 列記されているキーワードのうち１つを複数持っているクリーチャーは、そのキーワードについて＋１/＋１の修整のみを受ける。同様に、クリーチャーが同じキーワードの変種（たとえば、プロテクション（黒）やプロテクション（赤））を複数持っている場合には、そのキーワードについて＋１/＋１の修整のみを受ける。
* 影響を受けるクリーチャーと、それぞれのボーナスの量は、《イクシドールの理想、アクローマ》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。その後でキーワードを得たり失ったりしても、クリーチャーが大きくなったり小さくなったりすることはない。

《一座の支配人、ジョーリ》
{B}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・シャーマン
１/１
あなたが他のパーマネントを１つ生け贄に捧げるたび、一座の支配人、ジョーリの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
一座の支配人、ジョーリが死亡したとき、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。これはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《一座の支配人、ジョーリ》の１つ目の能力によって、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。そうするための他の方法を見つける必要がある。
* 《一座の支配人、ジョーリ》の２つ目の能力について、与えるダメージの点数は、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定する。それのパワーが０以下であったなら、《一座の支配人、ジョーリ》はダメージを与えない。

《岩山の声、ノストロ》
{1}{U}{R}{W}
伝説のクリーチャー ― キマイラ
３/３
{T}：以下から１つを選ぶ。Ｘはこのターンにあなたが唱えた呪文の総数に等しい。
・ 占術Ｘを行う。
・ クリーチャー１体を対象とする。岩山の声、ノストロはそれにＸ点のダメージを与える。
・ あなたはＸ点のライフを得る。

* Ｘの値は《岩山の声、ノストロ》の能力の解決時にのみ決定する。

《映し光るもの、アマレス》
{3}{G}{W}{U}
伝説のクリーチャー ― ドラゴン
６/６
飛行
他のパーマネントが１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それがそのパーマネントと共通のカード・タイプを持っているなら、あなたは「そのカードを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。

* パーマネントとライブラリーにあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーがある。インスタントとソーサリーはカード・タイプであるが、パーマネントには存在しない。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ドラゴンや海賊はサブタイプであってカード・タイプではない。

《恭しき霊能者、サリズ》
{3}{W}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック
３/４
各終了ステップの開始時に、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Ｘ体生成する。Ｘはこのターンにあなたが生成したトークンの総数に等しい。

* 《恭しき霊能者、サリズ》の能力は、そのトークンがクリーチャーで歩かないかを問わず、あなたがそのターン、この能力が解決する前に生成したすべてのトークンを数える。そのトークンが現在も戦場に残っているかどうか、あるいは現在もあなたのコントロール下にあるかどうかは関係ない。
* 何らかの効果によって、パーマネント・呪文のコピーが生成されるなら、その呪文はトークンになり、あなたのコントロール下で戦場に出る。ただし、このトークンは「生成された」とは言わない。それは、《恭しき霊能者、サリズ》の能力には数えられない。

《永遠の魂》
{5}{W}{W}
クリーチャー ― アバター
\*/\*
永遠の魂のパワーとタフネスはそれぞれ、あなたのライフ総量に等しい。
再演{7}{W}{W}（{7}{W}{W}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 《永遠の魂》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。

《疫病の肉裂き》
{2}{B}
クリーチャー ― ビースト
６/５
あなたの終了ステップの開始時に、他の、あなたがコントロールしている各クリーチャーをそれぞれ生け贄に捧げる。
カード２枚を捨てる, 疫病の肉裂きを生け贄に捧げる：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの次のアップキープの開始時に、疫病の肉裂きをそのプレイヤーのコントロール下で戦場に戻す。

* 起動型能力の解決後、遅延誘発型能力が《疫病の肉裂き》を戦場に戻す前というタイミングで、選ばれた対戦相手がにゲームから除外されたなら、《疫病の肉裂き》は墓地に残る。
* 《疫病の肉裂き》が、それのオーナー以外の誰かのコントロール下で戦場に出て、そのプレイヤーがゲームから除外されたなら、《疫病の肉裂き》は追放される。

《壊死の呪詛》
{6}{B}
ソーサリー
各プレイヤーはそれぞれクリーチャー６体を生け贄に捧げる。あなたは黒の２/２のゾンビ・クリーチャー・トークンを６体タップ状態で生成する。

* たとえば全員がたくさんのクリーチャーをコントロールしていたとする。《壊死の呪詛》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（おそらくあなた）が自分が生け贄に捧げるクリーチャー６体を選ぶ。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行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後すべてのクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。最後に、ゾンビを６体タップ状態で生成する。
* あなたが何体のクリーチャーを生け贄に捧げたとしても、タップ状態で生成するゾンビは6体である。

《エルフの終末論者》
{1}{B}
クリーチャー ― エルフ・シャーマン
１/１
エルフの終末論者が死亡したとき、各対戦相手はそれぞれカード１枚を捨てる。

* 《エルフの終末論者》の能力の解決時には、まずターン順で次の対戦相手がカード１枚を公開することなく選び、その後ターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれた各カードはそれぞれ同時に捨てられる。

《エルフの戦慄王》
{3}{B}{B}
クリーチャー ― ゾンビ・エルフ
３/３
接死
エルフの戦慄王が死亡したとき、ターン終了時まで、エルフでないクリーチャーは－３/－３の修整を受ける。
再演{5}{B}{B}（{5}{B}{B}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 《エルフの戦慄王》の２つ目の能力は、それの解決時に戦場にあり、エルフでないクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たエルフでないクリーチャーは－３/－３の修整を受けない。

《エンバーワイルドの隊長》
{3}{R}
クリーチャー ― ジン・海賊
４/２
エンバーワイルドの隊長が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
あなたが統治者である間に対戦相手１人があなたを攻撃するたび、エンバーワイルドの隊長はそのプレイヤーに、そのプレイヤーの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

* 《エンバーワイルドの隊長》の最後の能力は、あなたを攻撃したプレイヤー１人につき１回誘発する。そのプレイヤーが　複数体のクリーチャーで攻撃していても関係ない。
* 《エンバーワイルドの隊長》の最後の能力は、対戦相手が、あなたではなく、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーのみを攻撃していた場合は誘発しない。
* 《エンバーワイルドの隊長》の最後の能力が誘発した後、それが解決する前というタイミングで、他のプレイヤーが統治者になったとしても、その能力は通常通り解決される。あなたを攻撃したプレイヤーが統治者になったとしても、そのプレイヤーはダメージを受ける。

《親指なしのクラーク》
{1}{R}
伝説のクリーチャー ― ゴブリン・ウィザード
２/２
あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、コイン投げを行う。あなたがそのコイン投げに負けたなら、その呪文をオーナーの手札に戻す。あなたがそのコイン投げに勝ったなら、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* あなたがコイン投げに負け、呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれ、解決されない。これは呪文を打ち消すこととは異なり、打ち消されない呪文であっても手札に戻せる。
* 《親指なしのクラーク》の能力は、「あなたがこの呪文を唱えたとき」などと書かれている、続唱などの他の能力と同時に誘発する。それらの能力は望む順番でスタックに置いてもよい。それらの誘発型能力は、元の呪文が手札に戻されても、打ち消されても、スタックから取り除かれても、影響を受けない。
* あなたがインスタントかソーサリーであるカードのコピー（たとえば、《記憶の洪水》によって生成されるもの）を唱えたなら、その呪文はオーナーの手札に戻り、消滅する。あなたはそれを再び唱えることはできない。
* あなたがコイン投げに勝ったなら、コピーは元の呪文よりも先に解決される。
* あなたがコイン投げに勝ったなら、その呪文は対象を取るものでなくてもコピーされる。
* あなたがコイン投げに勝ったが、《親指なしのクラーク》の誘発型能力を誘発させた呪文がスタック上からなくなっていた場合（たとえば、それが打ち消された場合）、コピーは生成される。
* あなたがコイン投げに負けたが、《親指なしのクラーク》の誘発型能力を誘発させた呪文がスタック上からなくなっていた場合（たとえば、それが打ち消された場合）、手札には何も戻されない。そのカードは現在の領域に残る。
* あなたが対象を取る呪文をコピーしたなら、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーは同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、その対象は変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
* コピー元の呪文がモードを持つ（箇条書きになっているモードのリストがある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
* コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたＸがあるなら、コピーも同じＸの値を持つ。
* 呪文に（たとえば、《巨怪の猛攻》のように）唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
* コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。
* コイン投げに勝つことで生成されるコピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《オーロラのフェニックス》
{4}{R}{R}
クリーチャー ― フェニックス
５/３
飛行
続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）
あなたが続唱を持つ呪文を唱えるたび、あなたの墓地からオーロラのフェニックスをあなたの手札に戻す。

* 《オーロラのフェニックス》の最後の能力は、あなたが続唱を持つ呪文を唱え終わった直後に、それがあなたの墓地にあった場合にのみ誘発する。
* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
* あなたが唱える呪文の続唱能力と《オーロラのフェニックス》の復活する能力は望む順番でスタックに置くことができる。《オーロラのフェニックス》を先に手札に戻すなら、あなたは続唱能力でカードを追放する前にそうする。続唱能力を先に解決するなら、その続唱能力によってあなたが唱える呪文はあなたが《オーロラのフェニックス》を手札に戻す前に解決される。いずれにせよ、これらはすべて元の続唱を持つ呪文が解決されるよりも前に行われる。

《改革派の勧誘者、ザラ》
{3}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・海賊
４/３
飛行
改革派の勧誘者、ザラが攻撃するたび、防御プレイヤーの手札を見る。あなたはその中からクリーチャー・カード１枚を、あなたのコントロール下でタップ状態かつ、そのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー１体を攻撃している状態で戦場に出してもよい。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

* 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。
* そのクリーチャーは攻撃している状態だが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。つまり、そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たとき、「クリーチャーが１体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない。
* そのクリーチャーでは攻撃できないという効果は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることは妨げない。たとえば、あなたはこれにより防衛を持つクリーチャー・カードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出すことができる。
* そのクリーチャーは遅延誘発型能力が解決されたときにそれが戦場に残っていた場合にのみ、それはオーナーの手札に戻る。その時点でそれが別の場所にあるなら、それはその場所にとどまる。
* あなたのコントロール下で戦場に出たクリーチャーがそのオーナーの手札に戻る前にあなたがゲームに敗北したなら、そのクリーチャーは追放される。あなたがそのクリーチャーをコントロールしている間にそのクリーチャーのオーナーがゲームに敗北したなら、そのクリーチャーもゲームから除外される。

《海岸線の匪賊》
{2}{R}
クリーチャー ― 人間・海賊
０/３
トランプル
海岸線の匪賊が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは防御プレイヤーがコントロールしている土地１つにつき＋１/＋０の修整を受ける。
再演{4}{R}{R}（{4}{R}{R}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 《海岸線の匪賊》が受け取るボーナスは、それが攻撃しているプレイヤーによって決まる。他の防御プレイヤーによってコントロールされている土地は数に入らない。
* 《海岸線の匪賊》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。

《回収の接合者、イチ＝テキク》
{4}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・工匠
１/１
回収の接合者、イチ＝テキクが戦場に出たとき、無色の３/３のゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。
アーティファクトが１つ戦場から墓地に置かれるたび、回収の接合者、イチ＝テキクの上に＋１/＋１カウンターを１個と、あなたがコントロールしている各ゴーレムの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 破壊されたり死亡したりしたアーティファクト・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。それらは《回収の接合者、イチ＝テキク》の２つ目の能力を誘発させる。
* 《回収の接合者、イチ＝テキク》が、２つ目の能力が解決される前に戦場を離れても、あなたはあなたがコントロールしている各ゴーレムの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

《火山の奔流》
{4}{R}
ソーサリー
続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）
火山の奔流は、対戦相手がコントロールしている、各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれＸ点のダメージを与える。Ｘはこのターンにあなたが唱えた呪文の総数に等しい。

* Ｘの値は《火山の奔流》の解決時に計算する。呪文の総数には、《火山の奔流》、《火山の奔流》に対応して唱えた呪文、《火山の奔流》を唱える前に唱えた呪文も含まれる。その呪文がまだ解決されていなくても関係ない。たとえば、あるターンにあなたが最初に唱えた呪文が続唱を持ち、その続唱能力によって《火山の奔流》を唱え、その後、《火山の奔流》の続唱能力によって呪文をもう１つ唱えたとする。この場合《火山の奔流》の解決時に、Ｘは３となる。
* 呪文をコピーしたなら、《火山の奔流》はそのコピーを数えない。しかし、何らかの効果によってあなたがカードをコピーし、そのコピーを唱えることを指示するなら、それは《火山の奔流》の数に入れる。

《カマールの意志》
{3}{G}
インスタント
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、あなたは両方を選んでもよい。
・ 望む数の、あなたがコントロールしている土地を対象とする。ターン終了時まで、それらは警戒と破壊不能と速攻を持つ１/１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。
・ 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。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、その対象としたクリーチャーに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* １つ目のモードによってクリーチャーになった土地は、それが持っていた他の特殊タイプ、カード・タイプ、サブタイプ、能力を持ち続ける。
* あなたが両方のモードを選んだなら、効果は書かれている通りの順番に発生する。土地は、２つ目のモードの対象にダメージを与えるのに間に合うタイミングで１/１のクリーチャーになる。
* （全部ではなく）一部の対象が不適正になっても、《カマールの意志》は解決するが、不適正な対象には効果を与えない。２つ目のモードの対象が不適切な対象になったなら、ダメージは一切与えられない。

《カンジーの補佐》
{2}{W}
クリーチャー ― 鳥・兵士
１/１
飛行
カンジーの補佐が攻撃するたび、ターン終了時まで、飛行を持つ攻撃クリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。
再演{5}{W}（{5}{W}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 《カンジーの補佐》の２つ目の能力の解決時に飛行を持っていた攻撃クリーチャーのみが＋１/＋１の修整を受ける。それ以降にクリーチャーが飛行を得たり失ったりしても、そのボーナスが変わることはない。

《寛大な夜明け、ラシエル》
{2}{G}{W}
伝説のクリーチャー ― ユニコーン
２/２
絆魂
各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、他の望む数のクリーチャーを対象とする。その得たライフの点数以下の数の＋１/＋１カウンターを、それらの上に望むように割り振って置く。

* 各終了ステップの開始に際し、そのターンにあなたがライフを得ていなかったなら、《寛大な夜明け、ラシエル》の誘発型能力は誘発しない。それが誘発したなら、その能力をスタックに置く際に、あなたは対象と＋１/＋１カウンターの割り振りを選ぶ。各対象の上には＋１/＋１カウンターを少なくとも１個置かなければならない。
* あなたは何も対象としなくてもよい。その場合、どのクリーチャーの上にも＋１/＋１カウンターは置かれない。
* この誘発型能力の解決時に、全部ではなく一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。すべてのクリーチャーが不適切な対象であったなら、この能力は解決しない。
* この誘発型能力に対応してさらにライフを得ても、割り振られるカウンターの数や割り振りは変わらない。
* この誘発型能力はそのターンにあなたが得たライフの総量を考慮する。あなたのライフ総量の変化ではない。たとえば、ターン開始時のあなたのライフが10点で、その後５点のライフを得て、その後７点のライフを失った場合、あなたのライフ総量はターン開始時より減少しているが、あなたは＋１/＋１カウンターを５個割り振ることになる。

《甘露のイトグモ》
{4}{G}{G}
クリーチャー ― 蜘蛛
０/３
瞬速
続唱
到達
甘露のイトグモが戦場に出たとき、望む数の、このターンに戦場に出たクリーチャーを対象とする。それらの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ３個置く。

* このターンに戦場に出た際はクリーチャーでなかったが現在はクリーチャーであるパーマネントも、《甘露のイトグモ》の最後の能力の対象として選ぶことができる。

《記憶の洪水》
{6}{U}{U}{U}
ソーサリー
墓地からインスタントかソーサリーであるカード１枚を対象とする。それを追放する。そのカードを３回コピーする。あなたはそれらのコピーを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。記憶の洪水を追放する。

* コピーの生成とコピーを唱えることは、すべて《記憶の洪水》の解決中に行う。取っておいて後で唱えることはできない。あなたがそれら３つのコピーすべてを唱えなかったなら、あなたが唱えなかったコピーは消滅する。
* あなたは呪文を《記憶の洪水》の解決中に唱えるので、カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。つまり、あなたはこれによりソーサリー・カードのコピ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、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
* あなたがコピーするカードのマナ・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のコピーを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。

《喜劇の天才、ブリム》
{2}{B}{R}
伝説のクリーチャー ― インプ
４/３
飛行
喜劇の天才、ブリムがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしているパーマネント１つを対象とする。そのプレイヤーはそれのコントロールを得る。その後、各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているがオーナーではないパーマネントの総数に等しい点数のライフを失い、それに等しい枚数のカードを捨てる。

* プレイヤーがコントロールを得るパーマネントはあなたが選ぶ。ダメージを受けたプレイヤーではない。
* ダメージを受けたプレイヤーはあなたのありがたい贈り物を拒むことはできない。それは失礼にあたる。
* 《喜劇の天才、ブリム》の能力の解決時までに対象としたあなたがコントロールしているパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。他のプレイヤーはあなたのパーマネントのコントロールを得ず、誰もライフを失ったりカードを捨てたりしない。
* プレイヤーは自分がコントロールしているがオーナーではないパーマネントすべてを数に入れてライフを失い、カードを捨てる。あなたから受け取ったパーマネントのみではない。
* 《喜劇の天才、ブリム》の能力のコントロール変更効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《喜劇の天才、ブリム》が戦場を離れたとしても消滅しない。多人数戦では、現在のコントローラーがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。

《強制的な勧誘者》
{4}{R}
クリーチャー ― オーク・海賊
４/３
強制的な勧誘者か他の海賊が１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それ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、それは速攻を得て、それの他のタイプに加えて海賊になる。

* 《強制的な勧誘者》の能力は、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。それ自身やその能力を誘発させたクリーチャーも対象にできる。
* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《金線の打破者、アーミクス》
{2}{B}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
３/２
金線の打破者、アーミクスが攻撃するたび、あなたはカード１枚を捨ててもよい。そうしたとき、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘは、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に、あなたの墓地にあるアーティファクト・カードの枚数を足した値に等しい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《金線の打破者、アーミクス》の能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはカードを捨ててもよい。そうしたなら、２つ目の能力が誘発し、あなたは－Ｘ/－Ｘの修整を受ける対象１つを選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なる。あなたがカードを捨てた後、クリーチャーが－Ｘ/－Ｘの修整を受ける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。
* 《金線の打破者、アーミクス》の能力の解決中に、カードを２枚以上捨てて２体以上のクリーチャーに－Ｘ/－Ｘの修整を受けさせるようなことはできない。
* Ｘの値は《金線の打破者、アーミクス》の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたのコントロール下や、あなたの墓地にあるアーティファクトの枚数が変わってもＸの値は変わらない。
* 捨てられたカードがアーティファクト・カードであったなら、あなたがＸの値を決める際、それがまだ墓地か、幸運にもあなたのコントロール下で戦場にあれば、それも数に入れる。
* 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。

《熊爪のトゥーヤ》
{1}{R}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士
２/２
熊爪のトゥーヤが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘは他の、あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーに等しい。

* Ｘの値は《熊爪のトゥーヤ》の能力の解決時に計算される。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か、あなたがコントロールしている他のクリーチャーの中で最大のパワーの値が０以下なら、Ｘは０になる。
* 能力が解決し、ボーナスが適用された後で、たとえあなたがコントロールしている他のクリーチャーの中で最大のパワーが変わったとしても、ボーナスの量は変わらない。

《クローサの心胆、カマール》
{6}{G}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・ドルイド
５/５
あなたのターンの戦闘の開始時に、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋３/＋３の修整を受けトランプルを得る。
{G}：あなたがコントロールしている土地１つを対象とする。ターン終了時まで、それは警戒と破壊不能と速攻を持つ１/１のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《クローサの心胆、カマール》の誘発型能力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のみが＋３/＋３の修整を受けトランプルを得る。そのターン、後になってあなたのコントロール下になったクリーチャーや、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントはボーナスを得ることができない。
* 《クローサの心胆、カマール》の起動型能力によってクリーチャーになった土地は、それが持っていた他の特殊タイプ、カード・タイプ、サブタイプ、能力を持ち続ける。

《愚者滅ぼし、テヴェシュ・ザット》
{4}{B}
伝説のプレインズウォーカー ― ザット
４
+2：黒の０/１のスラル・クリーチャー・トークンを２体生成する。
+1：あなたは他の、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カードを２枚引き、その後、その生け贄に捧げたパーマネントが統率者であったなら、カードをもう１枚引く。
-10：統率者すべてのコントロールを得る。統率領域からすべての統率者をあなたのコントロール下で戦場に出す。
愚者滅ぼし、テヴェシュ・ザットは統率者として使用できる。
共闘

* 《愚者滅ぼし、テヴェシュ・ザット》の２つ目の能力では、あなたは能力の解決時に何かを生け贄に捧げるかどうか、生け贄に捧げるなら何を生け贄に捧げるのかを選ぶ。
* ３つ目の能力が解決される際、あなたはあなたのコントロール下で統率者が統率領域から戦場に出る前にすでに戦場に出ているすべての統率者のコントロールを得る。
* あなたがゲームから除外されたなら、あなたがコントロールを得た各統率者はそれぞれ以前のコントローラーのコントロール下に戻る。あなたのコントロール下で戦場に出た各統率者は追放される。（そこから、それのオーナーはそれを統率領域に戻してもよい。）

《継承の饗宴》
{4}{B}{B}
ソーサリー
ターン終了時まで、クリーチャーはすべて－４/－４の修整を受ける。あなたが統治者になる。

* あなたは、戦場にクリーチャーがいなくても、統治者になるために《継承の饗宴》を唱えることができる。
* 《継承の饗宴》は、それの解決時に戦場に出ているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは－４/－４の修整を受けない。

《ケッシグのレインジャー、ハラナ》
{3}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・射手
３/４
到達
他のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたとき、クリーチャー１体を対象とする。その戦場に出たクリーチャーはその対象としたクリーチャーに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《ケッシグのレインジャー、ハラナ》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、２つ目の能力が誘発し、あなたは、ダメージを受けるクリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なる。つまり、マナが支払われた後、ダメージが与えられる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。
* 戦場に出たクリーチャーについては、《ケッシグのレインジャー、ハラナ》の再帰誘発型能力の解決時にそれのパワーを用いて、それが受けるダメージの点数を決定する。その時点でそれがすでに戦場になかったなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。

《ケッシグの罠師、アレイナ》
{4}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・スカウト
４/３
先制攻撃
{T}：あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出たクリーチャーの中で最大のパワーに等しい点数の{R}を加える。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《ケッシグの罠師、アレイナ》の起動型能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。どのプレイヤーもこれに対応してクリーチャーのパワーを変更したりするようなことはできない。
* 戦場にないクリーチャーは、それがそのターンに戦場に出ていたとしても、《ケッシグの罠師、アレイナ》のマナ能力で考慮されない。
* あなたがコントロールしていて、クリーチャーでないパーマネントとして、または他のプレイヤーのコントロール下で戦場に出たクリーチャーは、《ケッシグの罠師、アレイナ》のマナ能力で考慮される。

《研究室の下働き》
{3}{U}
クリーチャー ― ゾンビ・ホラー
３/４
各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが墓地から呪文を唱えていたか墓地にあるカードの能力を起動していたなら、カードを１枚引く。

* 《研究室の下働き》の能力は、そのターンにあなたが墓地から呪文を唱えていたか墓地にあるカードの能力を起動していたかどうかにかかわらず、各終了ステップの開始時に誘発する。あなたはその能力に対応して、これらのいずれか（または両方）を行い、カードを引くことができる。
* あなたが呪文を唱えたか、カードの能力を起動したときにそれが墓地にあれば、あなたの終了ステップの開始時にそのカードがどこにあっても関係ない。

《激情の鞍暴れ》
{4}{R}
クリーチャー ― オーク・戦士
５/４
速攻
クリーチャーはすべて、あなたの対戦相手や、あなたの対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを、それらのクリーチャーが速攻を持っているかのように攻撃できる。

* 《激情の鞍暴れ》は、クリーチャーに速攻を得させるわけではない。それは、あなたがコントロールしていないクリーチャーを含むすべてのクリーチャーが、それらがあなたの対戦相手や、あなたの対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するなら、速攻を持っているかのように攻撃することを可能にするだけである。

《魂火の噴火》
{6}{R}{R}{R}
ソーサリー
望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーを対象とする。それらにつきそれぞれ「あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。その後、魂火の噴火はそのパーマネントかプレイヤーに、そのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。」を行う。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはその追放されたカードをプレイしてもよい。

* あなたが複数の対象を選んでいたなら（選んでいることを願う）、それらの対象は《魂火の噴火》の解決に際してターン順に１つずつ扱われる。現在のターンを進行しているプレイヤー（おそらくあなた）か、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネントである対象から始める。そのグループ内の対象の順番はあなたが決める。あなたが最初に選んだ対象について、あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを追放し、その後《魂火の噴火》はその対象にダメージを与える。グループ内のそれ以降の対象についても、それぞれこの手順を繰り返す。そのグループが終わったら、ターン順で次のプレイヤーやそのプレイヤーがコントロールしているパーマネントに移る。そのグループ内の対象の順番についても、あなたが決める。他の各プレイヤーについても、同じ手順を繰り返す。
* 各対象がダメージを受けること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。《魂火の噴火》の解決中に誘発した能力は、《魂火の噴火》が解決し終わった後でスタックに置かれる。
* あなたが（例えば、《クルフィックスの狩猟者》の能力によって）あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままの状態でプレイしているなら、《魂火の噴火》の解決中にカードが１枚追放されるたびに、あなたは新しいあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることになる。特に、あなたはグループ内の対象の中から選ぶ前に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを知っていることになる。たとえば、３人対戦で、あなたがライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイしていて、対戦相手２人と、ターン順で最後の対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象として《魂火の噴火》を唱えたなら、あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを追放し、《魂火の噴火》は１人目の対戦相手にダメージを与える。あなたは次の対象が最後の対戦相手になるか、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーになるかを選ぶ前に、新しいあなたのライブラリーの１番上のカードを見ることになる。
* 追放したカードをプレイできるタイミングが、《魂火の噴火》によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中のみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。
* 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。何らかの理由でそのカードが追放領域に戻ったとしても、《魂火の噴火》によってあなたがそれを複数回プレイできるということはない。

《混沌の花、アヴェルナ》
{G}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・シャーマン
４/２
あなたが続唱を行うに際し、あなたはその追放されたカードの中から土地・カード１枚をタップ状態で戦場に出してもよい。（この処理は、最後のカードが追放された後、土地でないカードを唱えるかどうかを決定する前に行う。）

* 《混沌の花、アヴェルナ》の能力は、土地をプレイすることとは異なる。この処理は、あなたのターン中で、あなたがすでに土地をプレイしていたとしても、またはそれがあなたのターンでなくても、行うことができる。
* あなたが公開した土地でないカードを唱えなくても、またはあなたが点数で見たマナ・コストがそれよりも小さい土地でないカードを公開しなくても、あなたは続唱し終わる前に土地・カード１枚を戦場に出すことができる。

《剛胆な考古学者、アーデン》
{2}{W}
伝説のクリーチャー ― コー・スカウト
２/２
あなたのターンの戦闘の開始時に、パーマネント１つかプレイヤー１人を対象とする。あなたは、望む数の、あなたがコントロールしているオーラや装備品をそれにつけてもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 移動するオーラや装備品は、《剛胆な考古学者、アーデン》の能力の解決時にあなたが選ぶ。あなたが移動するものを選んでから、対象としたパーマネントかプレイヤーにそれがつけ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。
* 他のプレイヤーによってコントロールされている、他のプレイヤーやパーマネントも《剛胆な考古学者、アーデン》の能力の対象となり得る。これにより、あなたのコントロール下にある装備品が、対戦相手がコントロールしているクリーチャーにつけられる可能性がある。オーラや装備品はあなたがコントロールしているので、「あなた」と書かれているオーラや装備品は、あなたを参照する。《剛胆な考古学者、アーデン》の能力によって、オーラや装備品を、それをつけることができないものにつけることはできない。

《ゴブリンの武器職人、トッゴ》
{2}{R}
伝説のクリーチャー ― ゴブリン・工匠
２/２
土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、「岩」という名前で「装備しているクリーチャーは『{1}, {T},岩を生け贄に捧げる：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。このクリーチャーはそれに２点のダメージを与える。』を持つ。」と装備{1}を持つ無色の装備品・アーティファクト・トークンを１つ生成する。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 岩でも《ゴブリンの武器職人、トッゴ》でもなく、岩を装備しているクリーチャーが起動型能力の発生源である。たとえば、装備しているクリーチャーが青であったなら、プロテクション（アーティファクト）やプロテクション（赤）を持つクリーチャーを対象としてこの能力を起動することができる。

《冒涜する者、トーモッド》
{3}{B}
伝説のクリーチャー ― ゾンビ・ウィザード
４/２
カードが１枚以上あなたの墓地を離れるたび、黒の２/２のゾンビ・クリーチャー・トークン１体をタップ状態で生成する。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《冒涜する者、トーモッド》の能力が１回解決するたびに、あなたはゾンビ・トークンを１体生成する。あなたの墓地を離れたカードの枚数には関係ない。

《最後のイチイ、コルフェノール》
{3}{W}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ツリーフォーク・シャーマン
３/７
警戒、到達
最後のイチイ、コルフェノールか、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが１体死亡するたび、あなたの墓地から他のタフネスがそれよりも小さいクリーチャー・カード最大１枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

* 適正な対象がどれなのかを判定するには、死亡するクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスと、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードのタフネスを用いる。
* 《最後のイチイ、コルフェノール》が、あなたがコントロールしている、他のクリーチャーと同時に死亡したなら、それの最後の能力はそれらそれぞれについて誘発する。
* 《最後のイチイ、コルフェノール》の最後の能力は、死亡することによってその能力を誘発させたクリーチャー・カードを対象にできない。ただし、２体以上のクリーチャーが同時に死亡した場合、それらはそれぞれ、他のカードのうちどれかによって誘発した能力の対象にできる。

《災難の輪》
{2}{R}
ソーサリー
各プレイヤーはそれぞれ、秘密裏に０以上の数値を選ぶ。その後、プレイヤーは全員同時にその数値を公開し、これにより公開された数値の中の最大値と最小値を決定する。災難の輪は、その最大値を選んだ各プレイヤーにそれぞれ、その値に等しい点数のダメージを与える。その最小値を選ばなかった各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を捨て、その後カードを７枚引く。

* 各プレイヤーが秘密裏に数値を選ぶ際、各プレイヤーは選んだ数を誰にも見せることなく書き込む。その後各プレイヤーは、すべてのプレイヤーが同時に自分の数値を公開するまで、自分の数値を秘密にする。
* 最大値を選んだプレイヤーの数は、与えるダメージの点数を変更しない。たとえば、ゲームに参加している４人のプレイヤーが４、７、７、７の数値を公開したなら、《災難の輪》は最後の３人の各プレイヤーにそれぞれ７点のダメージを与え、その３人のプレイヤーは自分の手札を捨て、カード７枚を引く。

《逆嶋の意志》
{3}{U}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、あなたは両方を選んでもよい。
・ 対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは自分がコントロールしているクリーチャー１体を選ぶ。あなたはそれのコントロールを得る。
・ あなたがコントロールしているクリーチャー１体を選ぶ。ターン終了時まで、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーはそのクリーチャーのコピーになる。

* ２つ目のモードはクリーチャーを対象としない。《逆嶋の意志》の解決時に、あなたはコピーするクリーチャーを選ぶ。あなたが両方のモードを選んだなら、１つ目のモードであなたがコントロールを得たクリーチャーを、あなたの、他のクリーチャーとして選んでコピーできる。
* 《逆嶋の意志》は、選ばれたクリーチャーに記載されている内容をコピーする。そのクリーチャーの上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える効果はコピーしない。特に、選ばれたクリーチャーが通常はクリーチャーでないなら、それをクリーチャーにしていた効果はコピーしない。たとえば、あなたがクリーチャーになった土地を選んだなら、ターン終了時まで、あなたの、他のクリーチャーはすべてクリーチャーでない土地になる。
* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーは選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
* トークンを選んでも、他の、あなたがコントロールしているトークンでないクリーチャーはトークンにはならない。トークンでないクリーチャーを選んでも、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンがトークンでなくなることはない。

《逆嶋の手下》
{4}{U}{U}
クリーチャー ― 多相の戦士
３/１
瞬速
続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）
あなたは逆嶋の手下を、このターンに戦場に出たパーマネント１つのコピーとして戦場に出してもよい。

* 《逆嶋の手下》の続唱能力を使ってパーマネント・呪文を唱えたなら、そのパーマネントは《逆嶋の手下》にコピーされるのに間に合うタイミングで戦場に出る。
* 《逆嶋の手下》はコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それ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いているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
* 《逆嶋の手下》がプレインズウォーカーのコピーとして戦場に出るなら、それはプレインズウォーカー・カードの右下に記載されている忠誠度に等しい数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。それは現在そのプレインズウォーカーの上に置かれている忠誠カウンターの数をコピーしない。
* 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。
* 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《逆嶋の手下》である場合）は、《逆嶋の手下》はその選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
* 選ばれたパーマネントがトークンである場合、《逆嶋の手下》はそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。この場合、《逆嶋の手下》はトークンにはならない。
* コピーされたパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、《逆嶋の手下》が戦場に出るときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。
* 何らかの理由によって《逆嶋の手下》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これはそのクリーチャーのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ていて、このターンに戦場に出たクリーチャーしか選べない。

《作戦室》
土地
{T}：{C}を加える。
{3}, {T}, あなたの統率者の固有色の中の色の総数に等しい点数のライフを支払う：カードを１枚引く。

* 固有色はゲーム開始前に決定され、ゲーム中に変わることはない。あなたの統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域にあったり、何らかの効果によってあなたの統率者の色が変わったりした場合でも、固有色は変わらない。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《作戦室》の最後の能力を起動するためにライフを支払わない。
* あなたが統率者を使っていないなら、《作戦室》の最後の能力は一切起動できない。

《三度の再誕、ジェスカ》
{2}{R}
伝説のプレインズウォーカー ― ジェスカ
０
三度の再誕、ジェスカは、このゲームであなたが統率領域から統率者を唱えた回数１回につき忠誠カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。
0：クリーチャー１体を対象とする。あなたの次のターンまで、そのクリーチャーがあなたの対戦相手１人に戦闘ダメージを与えるなら、代わりに、それはそのプレイヤーにその３倍のダメージを与える。
-X：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー合わせて最大３つを対象とする。三度の再誕、ジェスカはそれらにそれぞれＸ点のダメージを与える。
三度の再誕、ジェスカは統率者として使用できる。
共闘

* あなたが《三度の再誕、ジェスカ》を唱え、またそれがあなたの統率者であるなら、それはその１つ目の能力の数に入れる。
* 《三度の再誕、ジェスカ》の２つ目の能力の影響を受けたクリーチャーについて、そのクリーチャーがトランプルを持っているなら、防御プレイヤーに与えるダメージのみが３倍になる（そのプレイヤーがあなたの対戦相手のうちの１人であるかぎり）。たとえば、あなたがトランプルを持つ５/５のクリーチャー１体を対象としてこの能力を起動し、そのクリーチャーで対戦相手のうち１人を攻撃し、そのクリーチャーが３/３のクリーチャーによってブロックされたとする。その場合、あなたはブロック・クリーチャーに３点のダメージを与え、防御プレイヤーに２点のダメージを与えることができる。そうしたなら、あなたの攻撃クリーチャーはブロック・クリーチャーに３点のダメージを与え、防御プレイヤーに６点（２点のダメージの３倍）のダメージを与えることになる。すべてのダメージは戦闘ダメージのままである。
* １体のクリーチャーが２回《三度の再誕、ジェスカ》の２つ目の能力の対象となったなら、それが対戦相手のうち１人に与える戦闘ダメージは９倍になる。能力が３つならダメージは27倍になる。以下同様である。

《ザットの意志》
{4}{B}
インスタント
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、あなたは両方を選んでもよい。
・ 各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしていて最大のパワーを持つクリーチャー１体を生け贄に捧げる。
・ すべての対戦相手の墓地からすべてのカードを追放する。その後、黒の０/１のスラル・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。Ｘはこれにより追放されたクリーチャー・カードの中で最大のパワーに等しい。

* 各対戦相手はそれぞれ独立して自分のクリーチャーを考慮する。たとえば、対戦相手１人がパワーが４のクリーチャーと５のクリーチャーをコントロールしていて、別の対戦相手がパワーが２のクリーチャーと７のクリーチャーをコントロールしている場合、パワーが５のクリーチャーと７のクリーチャーが生け贄に捧げられる。
* 対戦相手が、自分がコントロールしていて最大のパワーを持つクリーチャーを２体以上コントロールしているなら、その対戦相手がどちらを生け贄に捧げるか選ぶ。
* 両方のモードが選ばれているなら、書かれている通りの順番に発生する。１つ目のモードで生け贄に捧げられ、対戦相手の墓地に移動したクリーチャー・カードはその後の２つ目のモードの指示に従って追放される。
* ２つ目のモードでは、墓地にあるときのクリーチャー・カードのパワーを用いてＸの値を決定する。
* 両方のモードが選ばれていて、対戦相手が１つ目のモードでクリーチャー・トークンを生け贄に捧げたなら、そのトークンはその後の２つ目のモードの指示に従って墓地に移動する。クリーチャー・カードでないので追放されず、Ｘの値の決定に考慮されない。そのトークンは《ザットの意志》の解決後に消滅する。

《失墜》
{2}{U}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
失墜が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップし、あなたが統治者になる。
エンチャントしているクリーチャーは、それのコントローラーが統治者でないかぎり、そのプレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

* 《失墜》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、これは解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

《熾天使の大剣》
{1}{W}
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/＋２の修整を受ける。
装備しているクリーチャーが、最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、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、タップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で生成する。
装備{4}

* 装備しているクリーチャーが、最多のライフを持つプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しても、《熾天使の大剣》の誘発型能力は誘発しない。
* この誘発型能力によって生成された天使・トークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャーが１体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
* 一度この誘発型能力が誘発したら、能力が解決する前にプレイヤーのライフ総量がどうなろうが関係ない。能力の解決時に装備しているクリーチャーが攻撃したプレイヤーが最多のライフを持っていない場合でも、あなたは天使・トークンを生成する。

《死の波のアラウミ》
{1}{U}{B}
伝説のクリーチャー ― マーフォーク・ウィザード
１/４
{T}, あなたの墓地からカードを、あなたの対戦相手の人数に等しい枚数追放する：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード１枚を対象とする。ターン終了時まで、それは再演を得る。その再演コストは、それのマナ・コストに等しい。（そのクリーチャー・カードを追放し、それのマナ・コストを支払う：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* クリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、あなたはＸの値を望むように決めることができる。ただし、選んだ値は生成されるトークンには適用されない。それらのトークンのＸの値は０になる。

《商船略奪隊》
{3}{U}
クリーチャー ― 人間・海賊
２/４
商船略奪隊か他の海賊が１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー最大１体を対象とする。それをタップする。あなたが商船略奪隊をコントロールし続けているかぎり、そのクリーチャーは、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。

* この誘発型能力は、クリーチャーならどれでも対象とすることができる。すでにタップ状態のものでも対象にできる。その場合、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アンタップ・ステップでアンタップしない。
* 他のプレイヤーが《商船略奪隊》のコントロールを得た場合、アンタップしない能力の影響を受けていたクリーチャーはその能力の影響を受けなくなる。あなたがその後《商船略奪隊》のコントロールを取り戻してもそのままである。
* クリーチャーがアンタップしない能力は、クリーチャーのコントローラーが変わっても引き続き適用される。

《焦熱団のユルロック》
{1}{B}{R}{G}
伝説のクリーチャー ― ヴィーアシーノ・シャーマン
４/４
警戒
プレイヤーが未消費のマナを失うと、そのプレイヤーはそれに等しい点数のライフを失う。
{1}, {T}：各プレイヤーはそれぞれ{B}{R}{G}を加える。

* ユルロックの２つ目の能力は、過去の「マナ・バーン」のルールに似ている。ライフを失うことはマナを失うことと同時に発生する。このライフを失うことはスタックを使わないので、対応することはできない。

《勝利の算段》
{6}{W}{W}{W}
ソーサリー
あなたの墓地からアーティファクトやエンチャントやプレインズウォーカーであるカードをすべて戦場に戻す。

* これによりオーラ・カードを戦場に戻すなら、そのオーラは唱えられていないので、あなたはそれが戦場に出るに際してそれがエンチャントするものを選ぶ。これにより戻されたオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは墓地に残る。
* これにより戦場に戻されたオーラは、それと同時に戦場に出る他の何かにつけることはできない。それがパーマネントをエンチャントするなら、あなたはすでに戦場に出ているパーマネント１つを選ばなければならない。

《深海艦隊の剣術屋》
{3}{R}
クリーチャー ― オーク・海賊
４/３
深海艦隊の剣術屋が攻撃するたび、これはこれが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに、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に等しい点数のダメージを与える。
再演{5}{R}（{5}{R}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 《深海艦隊の剣術屋》の誘発型能力が誘発した後、それが解決する前というタイミングで、《深海艦隊の剣術屋》が戦場を離れたとしても、その能力は通常通り解決される。それが攻撃していたプレイヤーやプレインズウォーカーはダメージを受ける。一方、それが誘発型能力の解決前に、戦場に残っているが戦闘から除外された場合、どのプレイヤーも、どのプレインズウォーカーもダメージを受けない。

《真の後継者、ジャレッド・カルサリオン》
{R}{G}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士
３/３
真の後継者、ジャレッド・カルサリオンが戦場に出たとき、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーが統治者になる。このターン、あなたは統治者になれない。
あなたが統治者である間に真の後継者、ジャレッド・カルサリオンがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、その点数に等しい数の＋１/＋１カウンターをこれの上に置く。

* あなたが統治者である間に《真の後継者、ジャレッド・カルサリオン》が軽減できないダメージを受けるなら、そのダメージを受け、同時にあなたはそれの上にその点数に等しい数の＋１/＋１カウンターを置く。これらはすべて、《真の後継者、ジャレッド・カルサリオン》に致死ダメージが与えられたかどうかを見る前に行われる。
* あなたが統治者で、あなたが戦闘ダメージを受けるのと同時に《真の後継者、ジャレッド・カルサリオン》がダメージを受けるなら、他のプレイヤーを統治者にする誘発型能力が解決される前に《真の後継者、ジャレッド・カルサリオン》の最後の能力によってダメージが軽減され、それの上にカウンターが置かれる。
* １つ目の能力が解決したが、対象とした対戦相手が統治者になれない（たとえば、そのプレイヤーもそのターン、それ以前に戦場に出た《真の後継者、ジャレッド・カルサリオン》を持っていた）なら、現在の統治者が統治者であり続ける。そのプレイヤーがあなたであってもそうなる。

《ジェスカの意志》
{2}{R}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、あなたは両方を選んでもよい。
・ 対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード１枚につき{R}を加える。
・ あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚追放する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。

* 《ジェスカの意志》の１つ目のモード（または両方）を選んだとしても、それはマナ能力ではない。それはスタックを使うので、対応することができる。
* 加える{R}の数は、《ジェスカの意志》の解決時に、対象とした対戦相手の手札にあるカードの枚数を用いて決定する。
* 追放したカードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。あなたの土地プレイが残っていないかぎり、これにより土地をプレイすることはできない。
* あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
* 追放したカードのうち、プレイしなかったカードは追放領域に残る。

《慈善の祝福》
{1}{W}
エンチャント ― オーラ
瞬速
エンチャント（クリーチャー）
慈善の祝福が戦場に出るに際し、色１色を選ぶ。
エンチャントしているクリーチャーは、プロテクション（その選ばれた色）を持つ。この効果は、すでにそれについていてあなたがコントロールしているオーラや装備品をはずさない。

* エンチャントしているクリーチャーに付与されるプロテクション能力は、《慈善の祝福》自身を取り除くことはない。あなたがコントロールしていて、《慈善の祝福》がエンチャントするのと同時にそのクリーチャーにつけられたオーラや、あなたがコントロールしていて、《慈善の祝福》がつけられた時点ですでにそのクリーチャーにつけられていたオーラも取り除かれない。

《邪悪な選督使、ベルベイ》
{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ゾンビ・エルフ
２/２
各プレイヤーの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、そのプレイヤーはこのターンにライフを失ったあなたの対戦相手１人につき{C}{C}を加える。（ダメージによりライフは失われる。）

* あるプレイヤーがライフを失い、その後ゲームに敗北したなら、《邪悪な選督使、ベルベイ》の誘発型能力は加えるマナの数を決定する際にそのプレイヤーも数に入れる。
* 何らかの効果によりターンに追加の戦闘フェイズが加わったなら、それによりその戦闘フェイズの後に追加のメイン・フェイズも加わることがある。《邪悪な選督使、ベルベイ》の能力は各戦闘後メイン・フェイズの開始時にそれぞれ誘発する。
* 対戦相手が自分の戦闘後メイン・フェイズになる前にライフを失ったなら、《邪悪な選督使、ベルベイ》はその苦痛をマナで祝うことになる。

《樹根織りのドルイド》
{2}{G}
クリーチャー ― エルフ・ドルイド
２/１
樹根織りのドルイドが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ、「自分のライブラリーから基本土地・カード最大３枚を探し、それらのカードのうち１枚をタップ状態であなたのコントロール下で、残りをタップ状態で自分のコントロール下で戦場に出す。その後、自分のライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

* この誘発型能力の解決中に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、ライブラリーからカードを探すかどうかを選び、指示された通りに土地・カードを戦場に出す。各対戦相手は、自分がどうするかを選択するときに、自分より前のプレイヤーがとった行動を知っていることになる。その後、自分のライブラリーからカードを探した各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーを切り直す。
* 自分のライブラリーからカードを探した各対戦相手は、０～３枚の基本土地・カードを見つけることができる。１枚しか見つけなかったなら、それをタップ状態であなたのコントロール下で戦場に出す。

《ジョラーガの酋長、ヌーマ》
{2}{G}
伝説のクリーチャー ― エルフ・戦士
２/２
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたは{X}{X}を支払ってもよい。そうしたとき、望む数のエルフを対象とし、Ｘ個を望むように割り振る。それらの上にその割り振った個数の＋１/＋１カウンターを置く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは統率者２体を使用できる。）

* 《ジョラーガの酋長、ヌーマ》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{X}{X}を支払ってもよい。そうしたなら、２つ目の能力が誘発する。その能力をスタックに置く際に、あなたは対象のエルフと＋１/＋１カウンターの割り振りを選ぶ。各対象の上には＋１/＋１カウンターを少なくとも１個置かなければならない。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なる。つまり、マナが支払われた後、カウンターが置かれる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。
* この再帰誘発型能力の解決時にクリーチャーの一部が不適切な対象になっていた場合には、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置く予定だったカウンターは失われる。

《鋭い目の航海士、マルコム》
{2}{U}
伝説のクリーチャー ― セイレーン・海賊
２/２
飛行
あなたがコントロールしている海賊１体以上が対戦相手１人以上にダメージを与えるたび、ダメージを受けた対戦相手１人につき宝物・トークンを１つ生成する。（それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つアーティファクトである。）
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《鋭い目の航海士、マルコム》の誘発型能力は、あなたがコントロールしている海賊が対戦相手１人だけにダメージを与えた場合でも誘発する。その場合、宝物が１つだけあなたに贈られる。アホイ！
* 《鋭い目の航海士、マルコム》の誘発型能力は、あなたがコントロールしている海賊が対戦相手に与えたすべてのダメージを考慮する。戦闘ダメージのみではない。

《生廃棄物の泥塊》
{2}{G}{G}
クリーチャー ― ウーズ
０/０
あなたがコントロールしているウーズは＋１/＋１の修整を受ける。
あなたのアップキープの開始時に、あなたが統率者をコントロールしている場合、生廃棄物の泥塊のコピーであるトークンを１体生成する。

* 《生廃棄物の泥塊》の１つ目の能力はそれ自身にも影響する。
* 《生廃棄物の泥塊》の２つ目の能力は、あなたのアップキープの開始時点であなたが統率者をコントロールしていなかった場合は誘発しない。プレイヤーは、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。誘発型能力の解決時にあなたが統率者をコントロールしていないなら、それはトークンを生成しない。ただし、これらは両方の時点で同じ統率者である必要はない。また、あなたの統率者である必要もない。
* コピーであるトークンは《生廃棄物の泥塊》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。
* そのコピーであるトークンは《生廃棄物の泥塊》の上に置かれているカウンターやそれが負っているダメージをコピーせず、また、コピー効果以外で《生廃棄物の泥塊》のパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させている効果もコピーしない。通常、これはそのトークンが単なる《生廃棄物の泥塊》になることを意味するが、何らかのコピー効果がコピー元の《生廃棄物の泥塊》に影響している場合には、そのトークンはそれらも考慮することになる。
* 《生廃棄物の泥塊》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《生廃棄物の泥塊》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《生廃棄物の泥塊》が戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いたコピーである。

《船殻破り》
{2}{U}
クリーチャー ― マーフォーク・海賊
３/２
瞬速
対戦相手が、自分の各ドロー・ステップ内で初めて引くカード以外のカードを１枚引くなら、代わりに、あなたは宝物・トークンを１つ生成する。（それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つアーティファクトである。）

* 複数の置換効果が１回のカードを引くイベントに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。
* 対戦相手が、自分の各ドロー・ステップ内で初めて引くカード以外のカードを１枚引く間に、あなたが《船殻破り》を複数コントロールしていても、あなたは宝物・トークンを１つのみ生成する。

《千の顔の逆嶋》
{3}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・ならず者
３/１
あなたは千の顔の逆嶋を、これが千の顔の逆嶋が持つ他の能力を持つことを除き、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーのコピーとして戦場に出してもよい。
あなたがコントロールしているパーマネントには「レジェンド・ルール」は適用されない。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 「レジェンド・ルール」とは、プレイヤー１人が同じ名前を持つ伝説のパーマネントを２つ以上コントロールしているなら、そのプレイヤーはその中から１つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。というルールである。（詳細が気になる人は704.5j〈この文書の作成時点〉を参照。）
* あなたがコントロールしているパーマネントに「レジェンド・ルール」が適用されない間は、あなたは同じ名前を持つ伝説のパーマネントを望む数コントロールでき、それらはどれも墓地に置かれない。
* あなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを２つ以上コントロールしていて、「レジェンド・ルール」が再び適用され始めた場合（たとえば、《千の顔の逆嶋》が戦場を離れた場合）、あなたは即座にルールに従い、それらのパーマネントのうち１つを除くすべてを墓地に置かなければならない。
* 《千の顔の逆嶋》は、それが《千の顔の逆嶋》が持つ他の能力を持つことを除き、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（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。こ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、それ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いているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。特に、通常はクリーチャーではないクリーチャーをコピーしたなら、クリーチャーではない。
* 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。
* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、《千の顔の逆嶋》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
* 他のクリーチャーが《千の顔の逆嶋》のコピーになるなら、そのクリーチャーも《千の顔の逆嶋》の他の能力を持つ。
* 選ばれたクリーチャーがトークンである場合、《千の顔の逆嶋》はそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。この場合、《千の顔の逆嶋》はトークンにはならない。
* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《千の顔の逆嶋》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
* 何らかの理由によって《千の顔の逆嶋》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これはそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
* 《千の顔の逆嶋》があなたの統率者なら、それが他のクリーチャーをコピーしていても、それは引き続きあなたの統率者であり続ける。《千の顔の逆嶋》があなたの統率者でないなら、それがあなたの統率者をコピーしていても、それは引き続きあなたの統率者ではない。

《創意エンジン》
{7}
アーティファクト
続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）
{1}, {T}, アーティファクト１つを生け贄に捧げる：あなたがコントロールしているアーティファクト１つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

* 《創意エンジン》は、それ自身の能力の対象になれる。それは、起動コストの一部として生け贄に捧げるアーティファクトになれる。《創意エンジン》を生け贄に捧げ、オーナーの手札には何も戻らないことになるが、その両方になることもできる。

《蒼穹艦隊の提督》
{3}{U}
クリーチャー ― 人間・海賊
３/３
蒼穹艦隊の提督が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
蒼穹艦隊の提督は、統治者がコントロールしているクリーチャーによってはブロックされない。

* 《蒼穹艦隊の提督》の最後の能力は、通常は統治者や統治者がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している間、これがブロックされないことを意味する。双頭巨人戦など、共有チーム・ターン選択ルールを採用する一部の変種ルールでは、統治者のチームメイトによってコントロールされているクリーチャーは、それが統治者を攻撃していても《蒼穹艦隊の提督》をブロックできる。

《粗暴な年代学者、オベカ》
{1}{U}{B}{R}
伝説のクリーチャー ― オーガ・ウィザード
３/４
{T}：現在のターンを進行しているプレイヤーは、ターンを終了してもよい。（スタックから呪文や能力をすべて追放する。現在のターンを進行しているプレイヤーは、自分の手札の上限までカードを捨てる。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。）

* これによりターンを終了するとは、以下のことがこの順に起きることを意味する。１）スタック上にある呪文や能力をすべて追放する。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、それらを戦闘から取り除く。３）状況起因処理をチェックする。ただし、どのプレイヤーも優先権を得ず、誘発型能力をスタックに置くこともない。４）現在のフェイズとステップが終了する。クリンナップ・ステップまで飛ばす。５）クリンナップ・ステップをすべて処理する。
* この手順中に何らかの誘発型能力が誘発したなら、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。その場合には、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得て、その後、ターンが終了する前にクリンナップ・ステップをもう１回行う。
* 終了ステップの前にターンが終了するなら、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」誘発する誘発型能力は、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。
* 「次の終了ステップの開始時に」誘発する誘発型能力が誘発した後、それらが解決される前というタイミングで、終了ステップ中にターンが終了したなら、それらの能力は次のターンに再度誘発しない。

《空の管理者、カンジー》
{3}{W}{U}
伝説のクリーチャー ― 鳥・ウィザード
３/３
飛行、警戒
空の管理者、カンジーが攻撃するたび、ターン終了時まで、飛行を持つ攻撃クリーチャーは＋２/＋０の修整を受ける。
空の管理者、カンジーがブロックするたび、ターン終了時まで、飛行を持つブロック・クリーチャーは＋０/＋２の修整を受ける。

* １つ目の誘発型能力の解決時に飛行を持っていた攻撃クリーチャーのみが＋２/＋０の修整を受ける。同様に、２つ目の誘発型能力の解決時に飛行を持っていたブロック・クリーチャーのみが＋０/＋２の修整を受ける。それ以降にクリーチャーが飛行を得たり失ったりしても、そのクリーチャーが持っているボーナスがあれば、それが変わることはない。

《尊狼の使い魔、アナーラ》
{3}{G}
伝説のクリーチャー ― 狼・ビースト
４/４
あなたのターンであるかぎり、あなたがコントロールしている統率者は破壊不能を持つ。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それらは破壊されない。）
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《尊狼の使い魔、アナーラ》があなたの統率者なら、あなたのターンの間、その１つ目の能力はそれ自身に影響する。
* 《尊狼の使い魔、アナーラ》の１つ目の能力は、あなたがオーナーでなくても、あなたがコントロールしている統率者に影響する。他のプレイヤーがあなたの統率者をコントロールしている場合は、それには影響しない。
* 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なので、そのターン中に《尊狼の使い魔、アナーラ》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている統率者が受けてい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。

《戴冠のアルコン》
{4}{W}{W}
クリーチャー ― 執政官
５/５
飛行
戴冠のアルコンが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
あなたが統治者であるかぎり、あなたはダメージによってはライフを失わない。（クリーチャーがあなたに戦闘ダメージを与えたとき、それのコントローラーは通常通り統治者になる。）

* 《戴冠のアルコン》の最後の能力が適用される間も、あなたが受けるダメージは、あなたがライフを失うこと以外のすべての効果を持つ。たとえば、そのダメージが与えられたことによって誘発する能力は誘発する。発生源が絆魂を持っていたなら、それのコントローラーはライフを得る。その他の効果についても同様である。
* 統率者によってあなたが受けた戦闘ダメージはすべて記録する。そのダメージによってあなたがライフを失わなかったとしても記録する。

《ダスキネルの工作員、ネイディア》
{5}{B}
伝説のクリーチャー ― エルフ・戦士
３/３
あなたがコントロールしているトークンが１つ戦場を離れるたび、ダスキネルの工作員、ネイディアの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
ダスキネルの工作員、ネイディアが戦場を離れたとき、緑の１/１のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを、これのパワーに等しい数生成する。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《ダスキネルの工作員、ネイディア》の２つ目の能力について、生成するトークンの数は、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定する。

《誓いを立てた歩哨、リヴィオ》
{1}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・騎士
２/２
{1}{W}：他のクリーチャー１体を対象とする。それのコントローラーはそれを、それの上に神盾カウンターが１個置かれた状態で追放してもよい。
{2}{W}, {T}：神盾カウンターが置かれた状態で追放されているカードをすべて、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《誓いを立てた歩哨、リヴィオ》の２つ目の能力は、神盾カウンターが置かれた状態で追放されているカードをすべて戦場に戻す。これには、他の《誓いを立てた歩哨、リヴィオ》によって追放されたカードや、前回《誓いを立てた歩哨、リヴィオ》が戦場にあったときに追放されたカードも含まれる。

《力強い否定》
{3}{U}{U}
インスタント
続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）
呪文１つを対象とする。それを打ち消す。

* 続唱のためだけに、あなたは《力強い否定》を、それ自身を対象として唱えることはできない。

《知識の具身》
{3}{U}{U}
クリーチャー ― アバター
\*/\*
知識の具身のパワーとタフネスはそれぞれ、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。
あなたの手札の上限はなくなる。
知識の具身がダメージを受けるたび、その点数に等しい枚数のカードを引く。

* 《知識の具身》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。
* 《知識の具身》が手札にあるかぎり、それの能力はそれ自身も数に入れる。
* クリーチャーは、タフネスを超える点数のダメージを受けることがある。たとえば、《知識の具身》が３/３のクリーチャーで、発生源がそれに５点のダメージを与えたなら、あなたはカードを５枚引く。《知識の具身》が致死ダメージを受け、カードが引かれる前に死亡したなら、それを救うのに間に合うタイミングで、《知識の具身》のタフネスが大きくなることはない。

《秩序の大魔術師》
{2}{G}{G}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
３/３
{G}, {T}, 秩序の大魔術師と他の緑のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから緑のクリーチャー・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたが能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまでどのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手は、《秩序の大魔術師》やあなたがコントロールしている緑のクリーチャーを取り除いて、この能力を起動できないようにすることはできない。
* あなたは追加のクリーチャーを生け贄に捧げて、より多くの緑のクリーチャーを探すことはできない。
* 《秩序の大魔術師》が緑でなくなっても、あなたはそれと緑のクリーチャー１体を生け贄に捧げることで能力を起動できる。

《地平石》
{5}
アーティファクト
あなたが未消費のマナを失うなら、代わりにそのマナは無色になる。

* 《地平石》があなたのコントロール下にあるかぎり、未消費のマナはステップやフェイズの終了に際して無くならない。ただし、そのマナは無色となる。これにより、マナを加えて、それを他のステップやフェイズやターンで使用することができるようになる。《地平石》があなたのコントロール下を離れると、そのステップやフェイズが終了するまでに消費されなかったマナは消滅する。
* 消費されなかったマナで関連する何らかの制限や副次効果がある場合（たとえば、《宝石の睡蓮》により生成れた場合など）、そのマナが無色になってもそれらの関連する制限や副次効果は引き続き残ったままとなる。

《頂点壊滅獣》
{8}{G}{G}
クリーチャー ― キマイラ・ハイドラ
10/10
続唱、続唱、続唱、続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。追放したカード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。複数の続唱はそれぞれに誘発する。）

* それぞれの続唱は、それぞれ個別に誘発し、それぞれ個別に解決する。１つ目の続唱能力によって唱えた呪文は、スタック上で２つ目、３つ目、４つ目の続唱能力のも上に置かれる。その呪文は、あなたが２つ目の続唱能力でカードを追放するよりも前に解決される。あなたが２つ目の続唱能力によって唱えた呪文は、あなたが３つ目の続唱能力でカードを追放するよりも前に解決される。以下同様である。
* 《頂点壊滅獣》の４つの続唱能力はそれぞれ、点数で見たマナ・コストが10点（《頂点壊滅獣》の点数で見たマナ・コスト）よりも低く土地でないカードを探す。これは、あなたがこれらの続唱能力で唱えた呪文のうち１つ以上が、それ自身で続唱能力を持っていたとしても変わらない。追加の続唱能力があれば、それらはそれぞれ、それを誘発させた呪文の点数で見たマナ・コストを参照する。つまり、各続唱能力はそれぞれ、それを誘発させた呪文のみを考慮する。スタックは複雑になってしまうかもしれないが、幸運を祈る。

《調和の守り手》
{3}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士
３/４
各対戦相手の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーがあなたよりも多くのクリーチャーをコントロールしている場合、あなたは白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。
各対戦相手の終了ステップの開始時に、そのプレイヤー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「あなたのライブラリーから基本平地・カード１枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

* 両方の誘発型能力が同時に誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置いてもよい。
* 対戦相手の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーがあなたよりも多くのクリーチャーをコントロールしていなかったなら、１つ目の能力は誘発しない。２つ目の能力の土地についても同様である。それらの能力は解決時に再度同じことを見る。対戦相手があなたよりも多くクリーチャー（または土地）をコントロールしていなくなっていたなら、その能力は解決されず、何も効果がない。

《月のクラーケン、ブリネリン》
{6}{U}{U}
伝説のクリーチャー ― クラーケン
６/８
月のクラーケン、ブリネリンが戦場に出たときや、あなたが点数で見たマナ・コストが６以上の呪文を唱えるたび、土地でないパーマネント１つを対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Ｘとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。

《敵対工作員》
{2}{B}
クリーチャー ― 人間・ならず者
３/２
瞬速
対戦相手が自分のライブラリーからカードを探している間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。
対戦相手が自分のライブラリーからカードを探している間、そのプレイヤーは見つけた各カードをそれぞれ追放する。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、あなたはそれらを唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

* 対戦相手をコントロールしている間、あなたがそのプレイヤーのすべての選択や決定を行う。ただし、このコントロール効果はそのプレイヤーがライブラリーを探している間に限定されているので、探すものを決める以外の選択は行えない可能性が高い。
* 探す指示によって求められていルモの以外のカードをライブラリーから探させることはできない。たとえば、対戦相手が自分のライブラリーから基本土地・カード１枚を探すなら、あなたはそのプレイヤーにクリーチャー・カードなどの異なるカードを探させることはできない。
* 探す指示で、色やカード・タイプなど探すカードの特性について書かれているなら、あなたは対戦相手にカードを探させないこともできる。特性について書かれておらず、カードの枚数だけであれば、あなたはその枚数（ライブラリーに十分な枚数のカードがなかったなら、探せるだけ）探させなければならない。
* 対戦相手をコントロールしている間、あなたはイベント規定に関連するそのプレイヤーの選択や決定を行うことはできない。あなたは対戦相手を投了させたり、ＩＤに同意させることはできない。
* 探すことによって見つけたカードは、見つけた後、呪文や能力が対戦相手に指示した場所に置かれるのではなく追放される。呪文や能力が持っている他の効果は適用される。そのような効果が見つけたカードを参照するなら、それは追放領域にあるカードを参照できる。
* 呪文や能力が、あなたがコントロールしている対戦相手にライブラリーを含む複数の領域を探すように指示するなら、すべての領域で見つけるカードをあなたが決める。そのプレイヤーはそれらの領域で見つけたすべてのカードを追放する。
* ２人以上のプレイヤーが《敵対工作員》をコントロールしていて、他のプレイヤーが自分のライブラリーからカードを探すなら、最後に戦場に出た《敵対工作員》のコントローラーが、カードを探している間そのプレイヤーをコントロールする。それぞれの《敵対工作員》の最後の能力がそのカードを追放し、それをプレイする許諾を与えようとするので、追放されたカードのオーナーがどちらの効果が適用されるか選ぶ。ただし、そのオーナーは他のコントローラーのコントロール下にあるので、実際に選択を行うのはそのオーナーをコントロールしているプレイヤーとなる。つまり、効果が適用される《敵対工作員》をコントロールしている（またその結果として、対戦相手をコントロールしている）プレイヤーは、非常に気前がいいのでないかぎり、自分自身にすべてのプレイの許諾を与えることを選択できる。
* 追放した各カードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。その中に土地があっても、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
* あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
* 多人数戦で、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。

《鉄面連合の略取者、ブリーチェス》
{3}{R}
伝説のクリーチャー ― ゴブリン・海賊
３/３
威迫
あなたがコントロールしている海賊１体以上が対戦相手１人以上にダメージを与えるたび、それらの対戦相手の各ライブラリーの一番上のカードをそれぞれ追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、あなたはそれらの呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* あなたはダメージを受けた各対戦相手からカードを追放する。すべての対戦相手からではない。
* 追放した各カードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。その中に土地があっても、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
* あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
* 追放したカードのうちどれかをプレイしなかったなら、それは追放されたままになる。それ以降のターンにプレイすることはできない。
* 多人数戦で、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、《鉄面連合の略取者、ブリーチェス》の略取によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントも追放される。

《統率者の板金鎧》
{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、＋３/＋３の修整を受けプロテクション（あなたの統率者の固有色の中にない各色）を持つ。
統率者に装備{3}
装備{5}

* あなたの統率者が、固有色が無色であるカードであったなら、《統率者の板金鎧》はプロテクション（すべての色）を与える。
* あなたの統率者が２枚あるなら、《統率者の板金鎧》はあなたの２枚の統率者の組み合わせた固有色の中にない各色に対するプロテクションを与える。
* あなたが統率者を持っていないなら、《統率者の板金鎧》はプロテクション能力を与えない。それでも装備しているクリーチャーは＋３/＋３の修整を受ける。

《富の爆発》
{5}{R}
ソーサリー
あなたはカードを１枚引き、その後、他の各プレイヤーはそれぞれカードを１枚引いてもよい。これによりカードが１枚引かれるたび、対戦相手の中から無作為に選んだ対戦相手１人を対象とする。富の爆発はそのプレイヤーに５点のダメージを与える。

* 《富の爆発》は対象を取らずにスタックに置かれる。この呪文の解決中、あなたはカードを１枚引き、その後、他の各プレイヤーはターン順でカードを引くかどうかを選ぶ。その後、カードを引くことを選んだ他の各プレイヤーはそれぞれカードを１枚引く。最後に、《富の爆発》の再帰誘発型能力が、それの解決中に引かれた各カードについて誘発し、それらの能力は無作為の対象を選んだ状態でスタックに置かれる。

《登る建築家、レベック》
{3}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・工匠
３/４
あなたがコントロールしているアーティファクトは、あなたがコントロールしているアーティファクトの中の点数で見たマナ・コストにつきそれぞれ、プロテクション（点数で見たマナ・コストがその数である）を得る。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Ｘとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。あなたがコントロールしているアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《鋼軍団のプラヴァ》
{2}{W}
伝説のクリーチャー ― 猫・兵士
１/４
あなたのターンであるかぎり、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンは＋１/＋４の修整を受ける。
{3}{W}：白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* クリンナップ・ステップ中にダメージが取り除かれたときも、《鋼軍団のプラヴァ》の１つ目の能力によって与えられるボーナスは作用する。
* ただし、《鋼軍団のプラヴァ》が戦場を離れた場合、そのボーナスは即座に適用されなくなる。あなたのターン中に《鋼軍団のプラヴァ》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンが受けてい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。

《薄暮の埋葬布、リーサ》
{2}{W}{W}{B}
伝説のクリーチャー ― 天使
５/５
このゲームで統率領域からこの呪文をこれ以前に唱えていた回数１回につき{2}を支払うのではなく、２点のライフをそれに等しい回数分支払う。
飛行、絆魂
プレイヤーが呪文を唱えるたび、そのプレイヤーは２点のライフを失う。

* 《薄暮の埋葬布、リーサ》の１つ目の能力は、「統率者税」のみに適用される。《薄暮の埋葬布、リーサ》を唱えるために必要な他の追加コストがあるなら、それらのコストは通常通り支払わなければならない。
* 《薄暮の埋葬布、リーサ》の１つ目の能力は選択可能ではない。使えるマナを持っていても、「統率者税」をマナで支払うことはできない。
* 《薄暮の埋葬布、リーサ》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。

《ハンス・エリクソン》
{2}{R}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・スカウト
１/４
ハンス・エリクソンが攻撃するたび、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、それをタップ状態かつ、防御プレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー１体を攻撃している状態で戦場に出す。そうでないなら、そのカードをあなたの手札に加える。これによりあなたがクリーチャー・カードを戦場に出したとき、それはハンス・エリクソンと格闘を行う。

* 防御プレイヤーとは《ハンス・エリクソン》が攻撃しているプレイヤー、または《ハンス・エリクソン》が攻撃しているプレインズウォーカーのコントローラーを指す。
* これによりクリーチャー・カードを戦場に出すと、２つ目の再帰誘発型能力が誘発する。プレイヤーは、この能力が解決する前に対応できる。
* この再帰誘発型能力の解決時に、あなたが戦場に出したクリーチャー・カードが戦場になかったり、クリーチャーでなかったりしたなら、そのクリーチャーも《ハンス・エリクソン》もダメージを与えも受けもしない。その時点で《ハンス・エリクソン》が戦場になかったり、クリーチャーでなかったりしても同様である。

《場違い》
{2}{U}
インスタント
対戦相手１人とクリーチャー１体を対象とする。そのプレイヤーはそのクリーチャーのコントロールを得る。（攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーのコントローラーが変わると、それは戦闘から取り除かれる。）

* プレイヤーがクリーチャーのコントロールを得たとしても、そのプレイヤーはそのクリーチャー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。

《パワーストーンの技師、グレイシャン》
{5}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・工匠
３/６
{T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態のアーティファクトＸ個をタップする：あなたのライブラリーの一番上からカードをＸ枚見る。それらのカードのうち１枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* あなたがコントロールしてい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。
* 装備品をタップしても、それがそれを装備しているクリーチャーに影響しなくなるわけではない。

《東の樹の木霊》
{4}{G}{G}
伝説のクリーチャー ― スピリット
６/６
到達
他のパーマネントが１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、それがこの能力によって戦場に出たのではなかった場合、あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストがそれ以下であるパーマネント・カード１枚を戦場に出してもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* パーマネントやあなたの手札にあるパーマネント・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。

《秘儀の織り手、ゲン》
{R}{W}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード
２/３
{R}{W}{B}, {T}, エンチャント１つを生け贄に捧げる：あなたの墓地からエンチャント・カード１枚を対象とする。それを戦場に戻す。

* 対象はコスト（エンチャントを生け贄に捧げるなどのコスト）を支払う前に選ぶので、《秘儀の織り手、ゲン》の能力は、生け贄に捧げるエンチャントを対象としてその能力を起動することはできない。
* これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは墓地に残る。

《副陽のスフィンクス》
{6}{U}{U}
クリーチャー ― スフィンクス
６/６
飛行
あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、あなたはこのフェイズの後に追加の開始フェイズを得る。（開始フェイズは、アンタップとアップキープとドローの各ステップからなる。）

* 追加の開始フェイズは、通常の開始フェイズに似ている。アンタップ・ステップ中、パーマネントは適切にフェイズ・インまたはフェイズ・アウトし、タップ状態のパーマネントはアンタップされる。「あなたのアップキープの開始時に」誘発する能力などはアップキープ・ステップ中に誘発し、あなたは最終的にドロー・ステップでカードを引く。
* 追加の開始フェイズはそのターンの間に起こる。「あなたの次のターンまで」続く効果などは、追加の開始フェイズを行うからといって無効にはならない。
* 追加の開始フェイズの後、ゲームは最終フェイズへ進む。（何かによってフェイズが更に追加された場合を除く。その場合については後述）
* あなたの同じターンに複数のフェイズが追加されたなら、一番最近に生成されたフェイズが最初に発生する。たとえば、あなたが《副陽のスフィンクス》をコントロールしていて、あなたの戦闘後メイン・フェイズ中にそれの能力が誘発し、その同じメイン・フェイズ中、後になって、別の効果がそのメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズを与えたとする。その場合、その追加の戦闘フェイズが先に発生し、それに続いて追加の開始フェイズが発生する。
* 戦闘中にクリーチャーで攻撃をしなかったとしても、あなたは戦闘後メイン・フェイズを得て、《副陽のスフィンクス》の能力は誘発する。
* 何らかの理由であなたのターンに２つ以上メイン・フェイズがあるなら、１つ目のもの以外のメイン・フェイズはどれも戦闘後メイン・フェイズであり、それらそれぞれの開始時に《副陽のスフィンクス》の能力が誘発する。

《不敬な輸血》
{6}{B}{B}{B}
ソーサリー
プレイヤー２人を対象とする。それらのプレイヤーはライフ総量を交換する。あなたは無色のＸ/Ｘのホラー・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘはそれらのプレイヤーのライフ総量の差に等しい。

* ライフ総量が交換されるとき、各プレイヤーはもう１人のプレイヤーののライフ総量と等しいライフ総量になるために必要な点数のライフを得るか失う。たとえば、片方のプレイヤーのライフが10点で、もう片方のプレイヤーのライフが17点だった場合、１人目のプレイヤーは７点のライフを得て、２人目のプレイヤーは７点のライフを失う。置換効果によって得たり失ったりするライフの量が修整されることがある。また、これにより誘発型能力が誘発することがある。
* プレイヤーがライフを得ることができないなら、そのプレイヤーはライフ総量が自分よりも多いプレイヤーとライフ総量を交換することはできない。同様に、ライフを失うことができないプレイヤーは、ライフ総量が自分よりも少ないプレイヤーとライフ総量を交換することはできない。

#### これらのいずれかに当てはまる場合には、どちらのプレイヤーのライフ総量も変化しない。

* 交換の後のライフ総量の差を用いてホラー・トークンのパワーとタフネスを決定する。置換効果はライフを得ることやライフを失うことを変更できるので、この数は交換の前とは異なっていることがある。

《船壊し、ダーゴ》
{6}{R}
伝説のクリーチャー ― 巨人・海賊
７/５
この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは望む数の、アーティファクトやクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより生け贄に捧げたパーマネント１つにつき{2}少なくなり、他の、あなたがこのターンに生け贄に捧げたアーティファクトやクリーチャー１つについても{2}少なくなる。
トランプル
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《船壊し、ダーゴ》の１つ目の能力によって、それのコストが{R}よりも少なくなることはない。あなたは望む数のアーティファクトとクリーチャーを生け贄に捧げることができる。それによって《船壊し、ダーゴ》のコストがそれ以上減らないとしても構わない。
* そのターン、それ以前に生け贄に捧げられたアーティファクトやクリーチャーによるコストの減少は、あなたが追加コストとして何も生け贄に捧げなかったとしても適用される。
* コストの減少は、生け贄に捧げられたパーマネント１つにつき{2}である。そのパーマネントがアーティファクト、クリーチャー、その両方だったとしても関係ない。
* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コストにコストの増加（統率者税など）を加え、その後コストの減少（たとえば、《船壊し、ダーゴ》の１つ目の能力によるもの）を適用する。《船壊し、ダーゴ》を唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは７である。

《武勇の選定師》
{5}{W}
クリーチャー ― 天使
３/５
飛行
クリーチャーが１体攻撃するたび、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたとき、そのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《武勇の選定師》の誘発型能力はどのクリーチャーがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しても誘発する。
* あなたが{3}を支払うことを選んだなら、２つ目の誘発型能力が誘発する。プレイヤーは＋１/＋１カウンターがそのクリーチャーの上に置かれる前に、その再帰誘発型能力に対応できる。
* あなたは{3}を２回以上支払って、攻撃クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを２個以上置くようなことはできない。

《ブレードグリフの試作品》
{5}
アーティファクト・クリーチャー ― グリフィン
３/２
飛行
ブレードグリフの試作品がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーが選んだ、あなたの対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とする。それを破壊する。

* 《ブレードグリフの試作品》の能力の対象を選ぶのはダメージを受けたプレイヤーだが、その能力のコントローラーはあなたである。
* 《ブレードグリフの試作品》によってダメージを与えられた対戦相手が、その誘発型能力がスタックに置かれる前にゲームから除外された場合（たとえば、そのプレイヤーのライフ総量が戦闘で０以下になった場合）、あなたは対象とするパーマネントを選ぶ他の対戦相手を選ぶ。

《ヘルカイトの狩猟者》
{4}{R}{R}
クリーチャー ― ドラゴン
６/５
飛行
ヘルカイトの狩猟者が戦場に出たとき、あなたは統率領域からあなたがオーナーである統率者１枚を戦場に出してもよい。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを統率領域に戻す。

* これにより統率者を戦場に出すことは、統率者を唱えることとは異なる。「統率者税」が増えることはない。
* あなたは統率者を、遅延誘発型能力が解決される際にそれが戦場に残っていた場合にのみ、統率領域に戻す。それが別の領域にあったなら、それはその領域にとどまる。

《報奨の宮廷》
{2}{G}{G}
エンチャント
報奨の宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたの手札から土地・カード１枚を戦場に出してもよい。あなたが統治者であるなら、代わりに、あなたはあなたの手札からクリーチャーか土地であるカード１枚を戦場に出してもよい。

* 《報奨の宮廷》の能力は、土地をプレイすることとは異なる。これにより戦場に土地を出していても、そのターンの土地はプレイできる。

《報奨の祝賀者、イモーティ》
{3}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― ナーガ・ドルイド
３/１
続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から１枚ずつ追放していく。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）
あなたが唱える点数で見たマナ・コストが６以上の呪文は続唱を持つ。

* あなたが呪文を唱えると宣言した後は、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。点数で見たマナ・コストが６以上の呪文が唱えられた後で《報奨の祝賀者、イモーティ》が戦場を離れても、それの続唱能力の解決は妨げられない。
* 特殊な状況下で、点数で見たマナ・コストが６以上の呪文を唱える間に《報奨の祝賀者、イモーティ》のコントロールを失うことがある。そのような状況下では、その呪文は続唱を持たない。
* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Ｘとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。

《炎族の伝令》
{2}{R}
クリーチャー ― エレメンタル・ウィザード
３/２
あなたが唱える統率者・呪文は続唱を持つ。（あなたが統率者・呪文を唱えるたび、点数で見たマナ・コストがそれよりも小さく土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカード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。）

* あなたが統率者・呪文を唱えると宣言した後は、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。その呪文が唱えられた後で《炎族の伝令》が戦場を離れても、それの続唱能力の解決は妨げられない。
* 特殊な状況下で、統率者・呪文を唱える間に《炎族の伝令》のコントロールを失うことがある。そのような状況下では、その統率者・呪文は続唱を持たない。

《真面目な祭儀師、アルハール》
{4}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・モンク
３/３
真面目な祭儀師、アルハールが戦場に出たとき、他のクリーチャー最大２体を対象とする。それらの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。
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てトークンでないクリーチャーが１体死亡するたび、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。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* あなたはスピリット・クリーチャー・トークンを１体のみ生成する。死亡したクリーチャーの上に置かれていた＋１/＋１カウンター１個につき１体ではない。
* あなたがコントロールしていて＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーが、《真面目な祭儀師、アルハール》と同時に死亡したなら、そのクリーチャーについて《真面目な祭儀師、アルハール》の能力が誘発する。
* 《真面目な祭儀師、アルハール》が＋１/＋１カウンターが置かれた状態で死亡したなら、その能力は自身について誘発する。

《港を滅ぼす者》
{3}{R}{R}
クリーチャー ― オーク・海賊
４/４
港を滅ぼす者がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーをそれぞれアンタップする。この戦闘フェイズの後に、追加の戦闘フェイズを１つ加える。
港を滅ぼす者は、これがすでにこのターンに攻撃したプレイヤーを攻撃できない。

* 《港を滅ぼす者》の最後の能力は、戦闘中にそれがプレインズウォーカーを攻撃することを妨げない。
* 《港を滅ぼす者》は、それが生成する追加の戦闘（またはそれに関係する他のタイミング）で攻撃しなくてもよい。

《燃えさし爪の使い魔、ケディス》
{1}{R}
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・トカゲ
１/１
あなたがコントロールしている統率者１体が対戦相手１人に戦闘ダメージを与えるたび、それは他の各対戦相手にそれぞれ、それに等しい点数のダメージを与える。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《燃えさし爪の使い魔、ケディス》の誘発型能力の結果として統率者が与えるダメージは、戦闘ダメージではない。それは統率者によって与えられた戦闘ダメージとして記録されず、それにより《燃えさし爪の使い魔、ケディス》の能力が再び誘発することもない。
* 《燃えさし爪の使い魔、ケディス》の誘発型能力は、あなたがコントロールしているどの統率者が対戦相手に戦闘ダメージを与えても誘発する。あなたの統率者だけではない。
* 《燃えさし爪の使い魔、ケディス》の誘発型能力は、あなたがコントロールしている統率者がプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与えた場合は誘発しない。

《守り翼の使い魔、エシオル》
{1}{U}
伝説のクリーチャー ― 鳥
１/３
飛行
対戦相手があなたがコントロールしている統率者を対象として呪文を唱えるためのコストは{3}多くなる。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* あなたがコントロールしている統率者を対象とする対戦相手の呪文の総コストを決定するには、そのプレイヤーが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば、《守り翼の使い魔、エシオル》の２つ目の能力による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* あなたがコントロールしている統率者２体以上を対象とする呪文も、それを唱えるコストは{3}多くなるのみである。

《野望の宮廷》
{2}{B}{B}
エンチャント
野望の宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手はそれぞれ、カード１枚を捨てないかぎり３点のライフを失う。あなたが統治者であるなら、代わりに、各対戦相手はそれぞれ、カード２枚を捨てないかぎり６点のライフを失う。

* 《野望の宮廷》の２つ目の能力の解決に際し、まずターン順で次の対戦相手がカードを捨てるかどうかを選ぶ。カードを捨てるなら、そのプレイヤーはカード１枚を公開することなく選び（またはあなたが統治者であるなら、カード２枚を公開することなく選び）、その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶ。その後、選ばれた各カードはそれぞれ同時に捨てられ、最後に、カードを捨てられなかった、または捨てなかった各プレイヤーはそれぞれ該当する点数のライフを失う。

《闇の男爵、センギア》
{4}{B}{B}
伝説のクリーチャー ― 吸血鬼・貴族
４/４
飛行
他のクリーチャーが１体死亡するたび、闇の男爵、センギアの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。
他のプレイヤーが１人このゲームに敗北するたび、あなたは、このターンの開始時のそのプレイヤーのライフ総量に等しい点数のライフを得る。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《闇の男爵、センギア》と他のクリーチャーが同時に致死ダメージを受けたなら、それらは同時に死亡する。２つ目の能力は、《闇の男爵、センギア》を救うのに間に合うタイミングで解決されない。
* 《闇の男爵、センギア》の３つ目の能力は、どういう形でプレイヤーが負けたかにかかわらず誘発する。（ライフが０点以下になる、空のライブラリーからカードを引く、10個以上の毒カウンターを持つ、などの）状況起因処理、ゲームに敗北すると書かれた呪文や能力の効果、あなたの圧倒的な力によって相手が投了せざるを得なかった場合など、その他のいかなる理由でも関係なく誘発する。
* あなたと他のプレイヤーが同時にゲームに敗北するなら、３つ目の能力はあなたを救うタイミングで解決しない。

《幽体の兵長、ベル・ボルカ》
{2}{R}{W}
伝説のクリーチャー ― スピリット・兵士
\*/５
各カードが追放領域に置かれるに際し、それの点数で見たマナ・コストをそれぞれ記録する。
幽体の兵長、ベル・ボルカのパワーは、このターンにこれによって記録された最大の数値に等しい。
あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

* 《幽体の兵長、ベル・ボルカ》は、カードが追放領域に置かれるに際し、それが戦場にあった場合にのみ、点数で見たマナ・コストを記録する。
* それが以前あった領域ではなく、追放領域にあるカードを見て、それの点数で見たマナ・コストを決定する。
* 追放領域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。
* それが戦場にない間、または各ターンにカードが記録される前は、《幽体の兵長、ベル・ボルカ》のパワーは０である。
* 《幽体の兵長、ベル・ボルカ》の最後の能力によってカード追放したカードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。それが土地であれば、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
* あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
* 追放されたカードをプレイしないなら、それは追放されたままになる。

《鎧の空狩人》
{3}{W}
クリーチャー ― 猫・騎士
３/３
飛行
鎧の空狩人が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上からカードを６枚見る。あなたはその中からオーラか装備品であるカード１枚を戦場に出してもよい。これにより装備品が戦場に出たなら、あなたはそれをあなたがコントロールしているクリーチャーにつけてもよい。残りのカード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。

* これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができないなら、あなたはそれを戦場に出すことを選べない。

《ラクシャーサの堕落者》
{4}{B}{B}
クリーチャー ― 猫・デーモン
６/６
ラクシャーサの堕落者が攻撃するたび、防御プレイヤーの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。
再演{6}{B}{B}（{6}{B}{B}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* 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。
* この誘発型能力によって戦場に出るクリーチャーは、速攻を持っていても、その戦闘で攻撃できない。
* あなたがゲームから除外されたなら、あなたのコントロール下で戦場に出ていた、他のプレイヤーがオーナーであるすべてのクリーチャーは追放される。

《ラグーンの神秘家、アーチェロス》
{1}{B}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― 海亀・シャーマン
２/４
ラグーンの神秘家、アーチェロスがタップ状態であるかぎり、他のパーマネントはタップ状態で戦場に出る。
ラグーンの神秘家、アーチェロスがアンタップ状態であるかぎり、他のパーマネントはアンタップ状態で戦場に出る。

* 《ラグーンの神秘家、アーチェロス》の能力は、それ自身が戦場に出る際や、それと同時に戦場に出るパーマネントには適用されない。
* 《ラグーンの神秘家、アーチェロス》がアンタップ状態である間に、他の置換効果によりパーマネントがタップ状態で戦場に出るなら、その戦場に出るパーマネントのコントローラーがそのパーマネントがタップ状態で戦場に出るか、アンタップ状態で戦場に出るか選ぶ。置換効果を適用することなく単にパーマネントをタップ状態で戦場に出すなら、《ラグーンの神秘家、アーチェロス》がアンタップ状態であれば、そのパーマネントは常にアンタップ状態で戦場に出る。
* 複数の《ラグーンの神秘家、アーチェロス》が戦場にあるなら、置換効果が適用される順番は戦場に出るパーマネントのコントローラーが選ぶ。

《ラノワールの異形》
{1}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― エルフ・ホラー
\*/\*
警戒、威迫（このクリーチャーはクリーチャー２体以上によってしかブロックされない。）
ラノワールの異形のパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしているエルフの数にあなたの墓地にあるエルフ・カードの数を足した値に等しい。

* 《ラノワールの異形》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。
* 《ラノワールの異形》が戦場にある（かつ、エルフである）かぎり、または墓地にあるかぎり、それの能力はそれ自身も数に入れる。

《ラミレス・ディピエトロの幽霊》
{2}{U}
伝説のクリーチャー ― スピリット・海賊
２/３
ラミレス・ディピエトロの幽霊は、タフネスが３以上のクリーチャーによってはブロックされない。
ラミレス・ディピエトロの幽霊がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、墓地にあり、このターンに捨てられたかライブラリーからそこに置かれたカード最大１枚を対象とする。そのカードをオーナーの手札に加える。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* タフネスが２以下のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後で、そのブロック・クリーチャーのタフネスが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。
* ２つ目の能力は、それ以前のターンに捨てられたカードや、それ以前のターンにライブラリーから墓地に置かれたカードを対象にできない。

《流翼組の脱走者》
{5}{G}
クリーチャー ― エルフ・サラマンダー・ならず者
７/４
流翼組の脱走者は、パワーが２以下のクリーチャーによってはブロックされない。
再演{4}{G}（{4}{G}, あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを１体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。この能力はソーサリーとしてのみ起動できる。）

* パワーが３以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《林間の茨、ミアーラ》
{1}{B}
伝説のクリーチャー ― エルフ・スカウト
１/２
林間の茨、ミアーラか、他の、あなたがコントロールしているエルフが１体死亡するたび、あなたは{1}と１点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、カード１枚を引く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは統率者２体を使用できる。）

* あなたがコントロールしている複数のエルフ（これには、《林間の茨、ミアーラ》も含まれる可能性がある）が同時に死亡したなら、《林間の茨、ミアーラ》の能力はその数と同じ回数誘発する。
* 《林間の茨、ミアーラ》の誘発型能力が解決するたび、あなたは{1}と１点のライフをを１回のみ支払い、カードを１枚のみ引くことができる。

《練達の職人、レヤブ》
{R}{W}
伝説のクリーチャー ― ドワーフ・工匠
２/２
あなたがコントロールしていて、オーラや装備品がついているクリーチャー１体が攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは二段攻撃を得る。

* あなたがコントロールしていて、オーラと装備品の両方がついているクリーチャーが攻撃するなら、《練達の職人、レヤブ》の能力はそのクリーチャーについて１回のみ誘発する。（ご心配なく。二段攻撃が複数あっても意味はない。大きな影響はないだろう。）
* 《練達の職人、レヤブ》の能力を誘発させるには、攻撃クリーチャーとして指定された時点でそのクリーチャーにオーラや装備品がついている必要がある。その能力の解決時にクリーチャーがオーラや装備品がついていなくなっていたとしても、その能力は解決される。

《ワイアウッドの呼び手、ギランラ》
{2}{G}
伝説のクリーチャー ― エルフ・ドルイド
１/２
{T}：{G}を加える。あなたがこのマナを支払って点数で見たマナ・コストが６以上の呪文を唱えたとき、カードを１枚引く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* プレイヤーがマナを支払って呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
* 何らかの効果（たとえば、《マナの反射》の効果）によって《ワイアウッドの呼び手、ギランラ》の能力で生成されるマナが２点以上になるなら、それらのマナそれぞれについて遅延誘発型能力が生成され、それらのマナのうち１点を支払って点数で見たマナ・コストが６以上の呪文を唱えるたびに、あなたはカードを１枚引く。それらのマナのうち２点を支払って点数で見たマナ・コストが６以上の呪文１つを唱えたなら、あなたはカードを２枚引く。
* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Ｘとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。

#### 『統率者レジェンズ』のカード別注釈：統率者デッキ

《円渦海峡の暴君、アシー》
{4}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― 海蛇
５/５
あなたの各ターンに、あなたは追加で土地を１つプレイしてもよい。
土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。

* また《踏査》の効果など、アシーの能力は追加の土地をプレイできる他の効果とも累積する。

《海溝のビヒモス》
{5}{U}{U}
クリーチャー ― クラーケン
７/７
あなたがコントロールしている土地を１つオーナーの手札に戻す：海溝のビヒモスをアンタップする。ターン終了時まで、これは呪禁を得る。
土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。それのコントローラーの次の戦闘フェイズに、それは可能なら攻撃する。

* 《海溝のビヒモス》の１つ目の能力は、それがすでにアンタップ状態であっても、すでに呪禁を持っていても、起動できる。
* 何らかの理由によって対象としたクリーチャーが攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合）、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。
* 対象としたクリーチャーが攻撃するなら、どのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するかは、通常通りそれのコントローラーが選ぶ。それは、そのクリーチャーを打ち負かそうと待ち構えているアンタップ状態の《海溝のビヒモス》をコントロールしている対戦相手以外の対戦相手がいれば、そのプレイヤーも攻撃できる。

《切り首嵐のハイドラ》
{X}{G}{G}{G}
クリーチャー ― ハイドラ
１/１
切り首嵐のハイドラが戦場に出たとき、これと望む数の統率者の上に＋１/＋１カウンターＸ個を望むように割り振って置く。

* 《切り首嵐のハイドラ》の能力は対象を取らないので、能力の解決時に＋１/＋１カウンターＸ個をあなたがどのように割り振るのかを選ぶ。どのプレイヤーも、この割り振りを選んでから適切なパーマネントに時間カウンターを置くまでの間に処理を行うことはできない。
* 戦場にない統率者に＋１/＋１カウンターを置くことはできない。
* あなたはその時点でクリーチャーでない統率者（たとえば、《愚者滅ぼし、テヴェシュ・ザット》）に＋１/＋１カウンターを置いてもよい。
* その誘発型能力の解決前に《切り首嵐のハイドラ》が戦闘を離れたとしても、あなたは望む数の統率者の上にカウンターを割り振って置いてもよいし、置かなくてもよい。

《鋼の魂、ワイレス》
{1}{R}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士
２/２
トランプル
鋼の魂、ワイレスが攻撃するたび、これについているオーラや装備品１つにつきカードを１枚引く。

* 《鋼の魂、ワイレス》についているオーラと装備品の数はその誘発型能力の解決時にのみ決定する。その時点で《鋼の魂、ワイレス》が戦場になかったなら、それが戦場を離れる直前の状態を見て、それについているオーラと装備品の数を決定する。

《猛火の太陽鋼》
{1}{R}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは、対戦相手１人につき＋１/＋０の修整を受ける。
装備しているクリーチャーがダメージを受けるたび、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。装備しているクリーチャーはそれに、その点数に等しい点数のダメージを与える。
装備{4}

* ゲームから除外された対戦相手は、《猛火の太陽鋼》の１つ目の能力の数に入らない。
* ２つ目の誘発型能力の発生源は《猛火の太陽鋼》だが、そのダメージの発生源はこれを装備しているクリーチャーである。たとえば、装備しているクリーチャーが緑でも、その能力はプロテクション（赤）を持つパーマネントを対象とすることはできないが、プロテクション（緑）をもつパーマネントは対象とすることができる。ただしダメージは軽減される。
* クリーチャーは、それのタフネスを超える点数のダメージを受けることがある。たとえば、タフネスが１のクリーチャーが装備していて３点のダメージを受けたなら、それは選んだ対象に与えるダメージは１点ではなく３点である。
* 装備しているクリーチャーがダメージを受けるのと同時にあなたのライフ総量が０以下になったなら、《猛火の太陽鋼》の２つ目の能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

#### 『統率者レジェンズ』のカード別注釈：ショーケース版伝説のカード

《永遠王、ブレイゴ》
{2}{W}{U}
伝説のクリーチャー ― スピリット・貴族
２/４
飛行
永遠王、ブレイゴがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしていて土地でない望む数のパーマネントを対象とする。それらを追放する。その後、それらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《永遠王、ブレイゴ》の最後の能力は、戦闘ダメージ・ステップ中、戦闘ダメージを与えた後に、すべての対象を追放し戦場に戻す。戦闘に生き残らなかったクリーチャーを対象とすることはできない。
* 《永遠王、ブレイゴ》の能力で、それ自身を追放してから戻すこともできる。
* 《永遠王、ブレイゴ》の最後の能力でオーラを追放したなら、それが戦場に戻るに際し、それが何をエンチャントするのかをそれのオーナーが選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラは、それと同時に戦場に出るパーマネントをエンチャントした状態で戦場に出ることはできない。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは追放されたままになる。

《大渦の放浪者》
{5}{G}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― エレメンタル
７/５
あなたがコントロールしているクリーチャーは速攻を持つ。
続唱、続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放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枚ずつ追放する。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。追放したカード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。その後、それをもう一度行う。）

* 《大渦の放浪者》はそれ自身に速攻を与える。
* それぞれの続唱は、それぞれ個別に誘発し、それぞれ個別に解決する。１つ目の続唱能力によって唱えた呪文は、スタック上で２つ目の続唱能力よりも上に置かれる。その呪文は、あなたが２つ目の続唱能力でカードを追放するよりも前に解決される。
* １つ目の続唱の誘発型能力によって唱えた呪文が何であったとしても（さらにまた、その呪文を唱えることにより続唱が誘発すれば、それによって唱えた呪文が何であったとしても）、２つ目の続唱の誘発型能力は、点数で見たマナ・コストが《大渦の放浪者》の点数で見たマナ・コスト（８点）よりも低い呪文を求める。

《オジュタイの龍語り、イーシャイ》
{2}{W}{U}
伝説のクリーチャー ― 鳥・モンク
１/１
飛行
対戦相手が呪文を唱えるたび、オジュタイの龍語り、イーシャイの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。

《織り手のティムナ》
{1}{W}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック
２/２
絆魂
あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、あなたはＸ点のライフを支払ってもよい。Ｘはこのターンに戦闘ダメージを受けた対戦相手の人数に等しい。カードをＸ枚引く。Ｘはあなたが得たライフの量以下の値である。」を選んでもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* あなたはちょうどＸ点のライフを支払うか、まったく支払わないか、いずれかでなければならない。Ｘより少ない点数のライフを支払って、その分のみのカードを引くということはできない。
* あるプレイヤーに戦闘ダメージが与えられて、その後ゲームに敗北したなら、《織り手のティムナ》の誘発型能力のＸの値を決定するためにそのプレイヤーも数に入れる。
* 何らかの効果によりターンに追加の戦闘フェイズが加わったなら、それによりその戦闘フェイズの後に追加のメイン・フェイズも加わることがある。《織り手のティムナ》の能力は各戦闘後メイン・フェイズの開始時にそれぞれ誘発する。

《寛大なるゼドルー》
{1}{U}{R}{W}
伝説のクリーチャー ― ミノタウルス・モンク
２/４
あなたのアップキープの開始時に、あなたはＸ点のライフを得て、カードをＸ枚引く。Ｘは、あなたがオーナーであり対戦相手がコントロールしているパーマネントの総数に等しい。
{U}{R}{W}：対戦相手１人と、あなたがコントロールしているパーマネント１つを対象とする。そのプレイヤーはそのパーマネントのコントロールを得る。

* 《寛大なるゼドルー》の最後の能力の解決時までに対戦相手かあなたがコントロールしているパーマネントのどちらかが不適正な対象になっていたなら、何も起きない。
* 対戦相手がゲームから除外されたなら、その対戦相手が《寛大なるゼドルー》によって得たパーマネントはすべてあなたのコントロール下に戻る。
* あなたがゲームから除外されたなら、あなたがオーナーであるパーマネントもすべてゲームから除外される。

《歓楽の神、ゼナゴス》
{3}{R}{G}
伝説のクリーチャー・エンチャント ― 神
６/５
破壊不能
あなたの赤と緑への信心が７未満であるかぎり、歓楽の神、ゼナゴスはクリーチャーではない。
あなたのターン中の戦闘の開始時に、他の、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。ターン終了時まで、それは速攻を得て＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはそのクリーチャーのパワーに等しい。

* あなたの２色への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる、１色目、２色目、あるいは両方の色を持つマナ・シンボルの総数である。効果があなたの２色への信心を数えるなら、それら両方の色である混成シンボル１個は１回だけ数える。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたの赤と緑への信心に関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》が戦場に出る際に、あなたの赤と緑への信心によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果が適用されるかどうかを決定する。その置換効果は、《歓楽の神、ゼナゴス》が戦場にあるようになる前に考慮されるので、この決定を行う時点ではそれ自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入れない。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》が戦場に出るとき、あなたの赤と緑への信心によって、クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力に関して、クリーチャーが戦場に出たのかそうでないのかを決定する。これを決定するとき、《歓楽の神、ゼナゴス》自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入る。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》がクリーチャーでなくなったなら、それはクリーチャーというタイプと、神というクリーチャー・タイプを失う。それは伝説のエンチャントであり続ける。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》の能力は、それが戦場にあるかぎり機能する。それがクリーチャーであるかどうかには関係ない。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》が攻撃かブロックしていて、それがクリーチャーでなくなったなら、それは戦闘から取り除かれる。その戦闘中にそれが再びクリーチャーになったとしても、それが再び戦闘に加わることはない。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》の上に置かれているカウンターは、それがクリーチャーでない間も残る。それに効果がなくても残る。
* 《歓楽の神、ゼナゴス》が何らかの効果によって能力をすべて失ったとしても、それをクリーチャーでなくしていたそれの能力は、その条件を満たしていれば適用される。

《カーの空奪い、プローシュ》
{3}{B}{R}{G}
伝説のクリーチャー ― ドラゴン
５/５
あなたがこの呪文を唱えたとき、「カー砦のコボルド」という名前の赤の０/１のコボルド・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。Ｘはこれを唱えるために支払ったマナの点数に等しい。
飛行
他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、カーの空奪い、プローシュは＋１/＋０の修整を受ける。

* このクリーチャーを唱えるのに支払われたマナの点数は、普通はその点数で見たマナ・コストと同じである。しかし、統率者税など、何らかの追加コストの支払いがあればそれも含める。
* 何らかの指示がないかぎり、あなたはクリーチャー・呪文を唱える際に余分なマナを支払うことを選択するようなことはできない。
* １つ目の能力は、《カーの空奪い、プローシュ》を唱えたときに誘発する。戦場に出たときに誘発するのではない。つまり、それは《カーの空奪い、プローシュ》よりも先に解決する。それが生成するコボルド・トークンは《カーの空奪い、プローシュ》よりも先に戦場に出る。《カーの空奪い、プローシュ》が唱えられることなく戦場に出たなら、この能力は誘発しない。

《求道の達人、サイラス・レン》
{1}{U}{B}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― 人間
２/２
接死
求道の達人、サイラス・レンがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地からアーティファクト・カード１枚を対象とする。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 対象としたアーティファクト・カードを唱えられるタイミングが、《求道の達人、サイラス・レン》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないアーティファクト・カードを対象としたなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときだけである。
* 対象としたアーティファクト・カードを唱えるなら、あなたはそのコストを支払う。そのカードのマナ・コストではなく、代替コストを支払ってもよい。
* 《求道の達人、サイラス・レン》が戦場を離れたとしても、このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。
* あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
* カードを唱えると、それはあなたの墓地を離れて新しいオブジェクトになる。それを２回以上唱えることはできない。
* あなたがそのカードを唱えなかったなら、それはあなたの墓地に残る。

《クルフィックスに選ばれし者、キデール》
{2}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード
２/３
{T}：このターンにあなたが引いたカード１枚につき{C}を加える。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《クルフィックスに選ばれし者、キデール》の能力は、このターンにあなたが引いたカードをすべて数える。それらがあなたの手札にあるかどうかや、それらを引いたときに《クルフィックスに選ばれし者、キデール》が戦場にあったかどうか、あなたのコントロール下であったかどうかには関係ない。
* 「引く」という言葉を使わずにあなたの手札に加えたカードは、《クルフィックスに選ばれし者、キデール》の効果によって引いたカードの数に入らない。
* あなたがこのターンにカードを１枚も引いていないなら、あなたは《クルフィックスに選ばれし者、キデール》のマナ能力を起動できるが、それによりマナは生み出されない。

《結界師ズアー》
{1}{W}{U}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード
１/４
飛行
結界師ズアーが攻撃するたび、あなたは「あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが３以下のエンチャント・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

* 唱える以外の方法でオーラを戦場に出す場合、あなたはそれが戦場に出るに際してそれがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それはあなたのライブラリーに残る。

《激情の薬瓶砕き》
{1}{B}{R}
伝説のクリーチャー ― ゴブリン・狂戦士
２/３
あなたが各ターンのあなたの１つ目の呪文を唱えるたび、対戦相手１人を無作為に選ぶ。激情の薬瓶砕きは、そのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー１体に、その呪文の点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《激情の薬瓶砕き》の誘発型能力は、あなたが各ターンのあなたの１つ目の呪文を唱えたときに誘発する。それが誰のターンであるかは関係ない。
* あなたがあなたの１つ目の呪文を唱えた瞬間に、《激情の薬瓶砕き》が戦場にある必要がある。その呪文を唱えるための追加コストとして《激情の薬瓶砕き》が戦場を離れるなら、《激情の薬瓶砕き》の能力は誘発しない。その呪文が《激情の薬瓶砕き》自身であるなら、《激情の薬瓶砕き》の能力は誘発しない。
* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Ｘとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
* 《激情の薬瓶砕き》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。《激情の薬瓶砕き》の能力が解決されたが、それを誘発させた呪文が打ち消されていたなら、その呪文がスタック上にあった最後のときの点数で見たマナ・コストを用いて与えるダメージの点数を決める。
* ダメージを与える対戦相手は、この誘発型能力の解決中に無作為に選ぶ。その対戦相手が選ばれた後に、あなたはそのプレイヤーにダメージを与えるか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー（その場合は、どのプレインズウォーカーに）にダメージを与えるかを選ぶ。ダメージの受け手が選ばれてから、ダメージが与えられるまでの間は、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《最後のアブザン、レイハン》
{1}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士
０/０
最後のアブザン、レイハンは、＋１/＋１カウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。
あなたがコントロールしているクリーチャーが１体死亡するか統率領域に置かれるたび、それの上に＋１/＋１カウンターが１個以上置かれていた場合、クリーチャー１体を対象とする。あなたはそれの上に＋１/＋１カウンターを同じ個数置いてもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* クリーチャー１体の上に十分な数の－１/－１カウンターが同時に置かれて、それのタフネスが０以下になったなら、あなたが対象としたクリーチャーの上に置くカウンターの個数は、－１/－１カウンターが置かれる前にそれの上に置かれていた＋１/＋１カウンターの個数によって決定する。たとえば、《最後のアブザン、レイハン》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６個置かれたなら、対象としたクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを３個置く。

《簒奪者、イクラ・シディーキ》
{3}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ナーガ・ウィザード
３/７
威迫
あなたがコントロールしているクリーチャー１体がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはそのクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを得る。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* あなたが得るライフの点数は、《簒奪者、イクラ・シディーキ》の誘発型能力の解決時に決定する。そのクリーチャーがすでに戦場にないなら、それが戦場にあった最後のときのタフネスを用いて得るライフの点数を決定する。

《屍錬金術師、ルーデヴィック》
{1}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード
１/４
各プレイヤーの終了ステップの開始時に、そのプレイヤーは、あなた以外のプレイヤーがこのターンにライフを失っていたならカードを１枚引いてもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* プレイヤーにダメージが与えられると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
* 引いてもよいカードは１枚のみである。ライフを何点失っていても、ライフを失ったプレイヤーが何人いても関係ない。
* あるプレイヤーがライフを失い、その後ゲームに敗北したなら、現在のターンを進行しているプレイヤーはカードを１枚引いてもよい。
* 《屍錬金術師、ルーデヴィック》の誘発型能力は、各プレイヤーの終了ステップの開始時に誘発する。あなたの終了ステップにも誘発する。また、そのターンにライフを失っていたプレイヤーがいなくても誘発する。プレイヤーがライフを失っていたかどうかは、この誘発型能力の解決時にのみ見る。
* 《屍錬金術師、ルーデヴィック》の誘発型能力では、そのターンに《屍錬金術師、ルーデヴィック》のコントローラー以外のプレイヤーがライフを失っていたなら、ライフを失ったのが現在のターンを進行しているプレイヤーであっても、そのプレイヤーはカードを引ける。
* 《屍錬金術師、ルーデヴィック》の能力は、プレイヤーがカードを１枚引いてもよいかどうかを判定するためにターン全体を見る。対戦相手がライフを失ったときに《屍錬金術師、ルーデヴィック》が戦場にあったかどうかは関係ない。
* 《屍錬金術師、ルーデヴィック》の能力は、ターン中に対戦相手がライフを失ったかどうかを見るのであり、プレイヤーのライフ総量がターンの初めから減少したかどうかを見るわけではない。たとえば、《屍錬金術師、ルーデヴィック》のコントローラー以外のプレイヤーが、このターン中に２点のライフを失い、その後８点のライフを得ていたなら、現在のターンを進行しているプレイヤーはカードを１枚引いてもよい。

《収穫の神、ケイラメトラ》
{3}{G}{W}
伝説のクリーチャー・エンチャント ― 神
６/７
破壊不能
あなたの緑と白への信心が７未満であるかぎり、収穫の神、ケイラメトラはクリーチャーではない。
あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、あなたは「あなたのライブラリーから森か平地であるカード１枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
* あなたの２色への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる、１色目、２色目、あるいは両方の色を持つマナ・シンボルの総数である。効果があなたの２色への信心を数える場合、それら両方の色である混成シンボル１個は１回だけ数える。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたのそれの色への信心に関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》が戦場に出る際に、あなたの緑と白への信心によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果が適用されるかどうかを決定する。その置換効果は、《収穫の神、ケイラメトラ》が戦場にあるようになる前に考慮されるので、この決定を行う時点ではそれ自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入れない。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》が戦場に出るとき、あなたの緑と白への信心によって、クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力に関して、クリーチャーが戦場に出たのかそうでないのかを決定する。これを決定するとき、《収穫の神、ケイラメトラ》自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入る。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》がクリーチャーでなくなったなら、それはクリーチャーというタイプと、神というクリーチャー・タイプを失う。それは伝説のエンチャントであり続ける。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》の能力は、それが戦場にあるかぎり機能する。それがクリーチャーであるかどうかには関係ない。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》が攻撃かブロックしていて、それがクリーチャーでなくなったなら、それは戦闘から取り除かれる。その戦闘中にそれが再びクリーチャーになったとしても、それが再び戦闘に加わることはない。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》の上に置かれているカウンターは、それがクリーチャーでない間も残る。それに効果がなくても残る。
* 《収穫の神、ケイラメトラ》が何らかの効果によって能力をすべて失ったとしても、それをクリーチャーでなくしていたそれの能力は、その条件を満たしていれば適用される。

《ジャムーラのシダー・コンド》
{2}{G}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・騎士
２/５
側面攻撃（側面攻撃を持たないクリーチャーが１体このクリーチャーをブロックするたび、ターン終了時まで、そのブロック・クリーチャーは－１/－１の修整を受ける。）
対戦相手がコントロールしていて飛行も到達も持たないクリーチャーでは、パワーが２以下のクリーチャーをブロックできない。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《ジャムーラのシダー・コンド》のブロックの制限は、対戦相手があなた以外のプレイヤーに攻撃されているときにも、対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーに適用する。
* 攻撃クリーチャーが飛行や到達を持たないクリーチャーにブロックされた後で、それのパワーを２以下に減らしても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。

《浄火の戦術家、デリーヴィー》
{G}{W}{U}
伝説のクリーチャー ― 鳥・ウィザード
２/３
飛行
浄火の戦術家、デリーヴィーが戦場に出るかあなたがコントロールしているクリーチャー１体がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、パーマネント１つを対象とする。あなたはそれをタップまたはアンタップしてもよい。
{1}{G}{W}{U}：統率領域から浄火の戦術家、デリーヴィーを戦場に出す。

* 《浄火の戦術家、デリーヴィー》の最後の能力は、それが統率領域に置かれているときにのみ起動できる。
* 《浄火の戦術家、デリーヴィー》の最後の能力を起動したとき、あなたはそれを呪文として唱えているのではない。この能力は呪文のみを打ち消す何かによっては打ち消されない。この能力は統率者税の対象にならない。そのゲーム、後になってあなたが統率領域から《浄火の戦術家、デリーヴィー》を唱えたとしても、この能力によって支払う統率者税が増えることはない。

《精神破壊者、ネクサル》
{2}{U}{B}{R}
伝説のクリーチャー ― ゾンビ・ウィザード
２/４
各プレイヤーのドロー・ステップの開始時に、そのプレイヤーはカードを追加で１枚引く。
対戦相手がカードを１枚引くたび、精神破壊者、ネクサルはそのプレイヤーに１点のダメージを与える。

* 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられたなら、それはカードを引いたことにならず、《精神破壊者、ネクサル》の２つ目の能力を誘発させない。

《粗野な牧人、ブルース・タール》
{2}{R}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・同盟者
３/３
粗野な牧人、ブルース・タールが戦場に出るか攻撃するたび、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。ターン終了時まで、それは二段攻撃と絆魂を得る。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* この誘発型能力は、《粗野な牧人、ブルース・タール》が戦場に出たときと攻撃するたびの両方に誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

《魂の守護者、ラーボス》
{3}{W}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック
２/２
飛行
他の、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。
あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とする。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 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なので、そのターン中に《魂の守護者、ラーボス》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーが受けてい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。

《虎の影、百合子》
{1}{U}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・忍者
１/３
上忍術{U}{B}（{U}{B}, あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー１体を手札に戻す：あなたの手札か統率領域からこのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。）
あなたがコントロールしている忍者１体がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開してあなたの手札に加える。各対戦相手はそれぞれ、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失う。

* 上忍術は忍術の変種であり、統率領域からでもあなたの手札からでも起動できる。通常の忍術と同様に、忍者は戻されたクリーチャーが攻撃していたプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る。
* 忍術能力によってクリーチャーは攻撃している状態で戦場に出るが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャーが１体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
* 《虎の影、百合子》の上忍術能力を起動することは、それを呪文として唱えることとは異なる。その能力を起動するためにあなたが統率者税を支払うことはなく、その能力を起動したことによって後で支払う統率者税が増えることもない。
* プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《トリトンの英雄、トラシオス》
{G}{U}
伝説のクリーチャー ― マーフォーク・ウィザード
１/３
{4}：占術１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。それが土地・カードであるなら、それをタップ状態で戦場に出す。そうでないなら、カードを１枚引く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 公開したうちで土地でないカードが、あなたが引くカードになる。

《ドラゴン・エンジン、レイモス》
{6}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― ドラゴン
４/４
飛行
あなたが呪文を唱えるたび、ドラゴン・エンジン、レイモスの上に＋１/＋１カウンターをその呪文の色１色につき１個置く。
ドラゴン・エンジン、レイモスの上から＋１/＋１カウンターを５個取り除く：{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}を加える。毎ターン１回しか起動できない。

* 《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力は、ある呪文が持つ色の総数（０色から５色まで）を数える。マナ・コストの中のマナ・シンボルの数やあなたが支払ったマナの色の数ではない。
* あなたが無色の呪文を唱えたなら、《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力が誘発するが、それは１/＋１カウンターを得ない。
* 《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力は、あなたが呪文を唱え終わるまで誘発しない。つまり、その呪文のコストをすべて支払い終わった後になるまで誘発しない。《ドラゴン・エンジン、レイモス》の上にある＋１/＋１カウンターが５個未満であったなら、呪文によってカウンターを追加するとともに、その追加されたカウンターを利用してその呪文に支払う、というようなことはできない。
* 《ドラゴン・エンジン、レイモス》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。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。その呪文が打ち消されたなら、それの最後の情報を用いて、それの色の数を決める。

《墓場波、ムルドローサ》
{3}{B}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・アバター
６/６
あなたの各ターンに、あなたはあなたの墓地から、土地を最大１つプレイしてもよく、各パーマネント・タイプのパーマネント・呪文をそれぞれ最大１つ唱えてもよい。（カード１枚が複数のパーマネント・タイプを持っているなら、それをプレイするに際し、１つを選ぶ。）

* たとえば、アーティファクト・クリーチャー・呪文１つをアーティファクト・呪文として唱え、別のアーティファクト・クリーチャー・呪文をクリーチャー・呪文として唱えることができる。
* どのパーマネント・タイプとして数えるかは、そのカードがプレイされたか唱えられた時点でのカードのタイプを用いて決定する。たとえば、あなたの墓地からクリーチャー・呪文を唱えたなら、エンチャント・呪文として授与を持つカードを唱えることができる。
* あなたの墓地からカードをプレイするには、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。たとえば、あなたは《墓場波、ムルドローサ》を使用して、土地プレイが残っていないときに土地をプレイしたり、あなたの終了ステップ中にプレインズウォーカー・呪文を唱えたりすることはできない。
* これにより呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
* あなたが呪文を唱え始めた後は、《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。
* あなたが墓地からカードを１枚プレイして、その後同じターン中に別の《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地から土地か呪文をもう１枚プレイしてもよい。
* 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パーマネント・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。
* カードを墓地からプレイできるという効果が複数あるなら、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。

《暴動の長、ラクドス》
{B}{B}{R}{R}
伝説のクリーチャー ― デーモン
６/６
このターンに対戦相手がライフを失っていないかぎり、あなたはこの呪文を唱えられない。
飛行、トランプル
あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは、対戦相手がこのターンに失ったライフ１点につき{1}少なくなる。

* プレイヤーがダメージを受けると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
* そのターンに対戦相手が誰もライフを失っていなくても、《暴動の長、ラクドス》は他の呪文や能力によって戦場に出すことができる。
* 《暴動の長、ラクドス》の最後の能力は失ったライフの合計を見る。必ずしもターンの開始時の対戦相手のライフ総量と比較してどうなったかを見るわけではない。たとえば、対戦相手１人が同じターンに５点のライフを失い、その後10点のライフを得たなら、あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{5}少なくなる。
* ある対戦相手がライフを失い、その後ゲームに敗北したなら、《暴動の長、ラクドス》の１つ目の能力の条件が満たされ、それの最後の能力がそのライフを失うことを数える。
* 《暴動の長、ラクドス》の最後の能力は、あなたが唱えるクリーチャー・呪文に必要な色マナを減らすことはできない。
* クリーチャー・呪文を唱える際にキッカー・コストや統率者税などの追加コストががあるなら、コスト減少よりも先にそれらの増加を適用する。
* 《暴動の長、ラクドス》の最後の能力は、《暴動の長、ラクドス》自身を唱えるためのコストは減少させない。それは《暴動の長、ラクドス》が戦場に出てからあなたが唱えるクリーチャー・呪文にのみ適用される。

《刃を咲かせる者、ナジーラ》
{2}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士
３/２
戦士が１体攻撃するたび、あなたは「それのコントローラーは、白の１/１の戦士・クリーチャー・トークンを１体、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。」を選んでもよい。
{W}{U}{B}{R}{G}：攻撃クリーチャーをすべてアンタップする。ターン終了時まで、それらはトランプルと絆魂と速攻を得る。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ１つを加える。この能力は、戦闘中にのみ起動できる。

* 《刃を咲かせる者、ナジーラ》によって生成される各戦士・トークンがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態なのかは、そのトークンのコントローラーが選ぶ。そのトークンは、この能力を誘発させたクリーチャーと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態である必要はない。攻撃されていなかったプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態であってもよい。
* 《刃を咲かせる者、ナジーラ》の１つ目の能力によって生成されるトークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（「クリーチャー１体が攻撃するたび」に誘発する能力などを誘発させない）。
* 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。
* 追加の戦闘フェイズの前には、メイン・フェイズはない。つまり、２つの戦闘フェイズの間に装備能力を起動することなどはできない。

《野生の意志、マラス》
{R}{G}{W}
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・ビースト
０/０
野生の意志、マラスは、これを唱えるために支払ったマナの点数に等しい数の＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
{X}, 野生の意志、マラスの上から＋１/＋１カウンターをＸ個取り除く：以下から１つを選ぶ。Ｘは０にできない。
・ クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。
・ 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。野生の意志、マラスはそれにＸ点のダメージを与える。
・ 緑のＸ/Ｘのエレメンタル・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 能力の起動時にあなたがＸの値を宣言する。それぞれの起動コストに含まれるＸの値はその宣言された値に等しい。たとえば、あなたがＸの値として２を選んだなら、あなたはそのコストとして２を支払って、＋１/＋１カウンターを２個取り除く。
* このクリーチャーを唱えるのに支払われたマナの点数は、普通はその点数で見たマナ・コストと同じである。しかし、何らかの追加コストの支払いがあれば、それも含める。たとえば、統率領域からあなたの統率者を唱える際に負担するコストを含める。
* 何らかの指示がないかぎり、あなたはクリーチャー・呪文を唱える際に余分なマナを支払うことを選択するようなことはできない。
* 《野生の意志、マラス》が、唱えられることなく戦場に出たなら、それを唱えるために支払われたマナはない。それはそれの上に＋１/＋１カウンターが置かれることなく戦場に出る。その時点でそれのタフネスを増加させる他の効果がないなら、それはその後状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

《幽霊の酋長、カラドール》
{5}{W}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ケンタウルス・スピリット
３/４
この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード１枚につき{1}少なくなる。
あなたの各ターンに、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・呪文最大１つを唱えてもよい。

* 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にコストの増加（たとえば、統率者税によるもの）を加え、その後コストの減少（たとえば、《幽霊の酋長、カラドール》によるもの）を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* 墓地から唱える呪文の通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
* 呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
* あなたが呪文を唱え始めた後で、《幽霊の酋長、カラドール》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。通常通りそれを唱え終えることができる。
* カードを墓地からプレイできるという効果が複数ある場合は、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。
* あなたがあなたの墓地からクリーチャー・呪文１つを唱え、その後同じターン中に別の《幽霊の酋長、カラドール》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンにあなたの墓地からクリーチャー・呪文をもう１つ唱えることができる。
* 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クリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。

《ルーデヴィックの名作、クラム》
{3}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― ゾンビ・ホラー
４/４
飛行、速攻
対戦相手１人が各ターンの自分の２つ目の呪文を唱えるたび、あなたはカードを１枚引く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは２体の統率者を使用できる。）

* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の誘発型能力が誘発するのは、対戦相手１人が２つの呪文を唱えたときである。異なる対戦相手２人が合計２つの呪文を唱えたとしてもそれは誘発しない。
* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の誘発型能力は、各ターンに対戦相手１人につき１回のみしか誘発しない。
* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の誘発型能力は、そのターンにその対戦相手が唱えた１つ目の呪文や２つ目の呪文が、解決されても、打ち消されても、スタック上にあっても、解決される。特に、この能力は常に、２つ目の呪文が解決される前に解決される。
* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の能力は、呪文がプレイヤーの２つ目の呪文であるかどうかを判定するためにターン全体を見る。１つ目の呪文を唱えたときに《ルーデヴィックの名作、クラム》が戦場にあったかどうかには関係ない。

#### 『統率者レジェンズ』のカード別注釈：再録カード

《暁の天使》
{4}{W}
クリーチャー ― 天使
３/３
飛行
暁の天使が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受け警戒を得る。

* 《暁の天使》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、＋１/＋１の修整を受けることも警戒を得ることもない。

《稲妻砲手》
{2}{R}
クリーチャー ― ゴブリン・海賊
０/５
{T}：稲妻砲手は各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。
あなたが海賊・呪文を唱えるたび、稲妻砲手をアンタップする。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。

《古えの憎しみ》
{1}{G}
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、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。その前者が伝説であるなら、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、その前者はその後者と格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

* あなたがコントロールしているクリーチャーと対戦相手がコントロールしているクリーチャーの両方を対象として選ばないかぎり、《古えの憎しみ》を唱えることはできない。
* あなたがコントロールしているクリーチャーは、伝説のクリーチャーである必要はない。それが伝説のクリーチャーでなかった場合は、単に格闘の前に＋１/＋１カウンターを置かない。
* 《古えの憎しみ》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受けもしない。
* 《古えの憎しみ》の解決時に、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それの上に＋１/＋１カウンターを置かない。そのクリーチャーが適正な対象であれば、あなたがコントロールしていない方のクリーチャーが適正ではなかったとしても、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが伝説のクリーチャーであるならそれの上にカウンターを置く。

《イロアスの武器庫》
{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攻撃するたび、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
装備{2}（{2}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* ＋１/＋１カウンターは、戦闘ダメージを与える前に装備しているクリーチャーの上に置かれる。
* 《イロアスの武器庫》を別のクリーチャーに移した場合、最初につけられていたクリーチャーの上に置かれた＋１/＋１カウンターはそのまま残る。

《イーヴォ島の管理人》
{2}{U}
クリーチャー ― 鳥・ウィザード
２/２
飛行
あなたが飛行を持つクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 飛行を持たないクリーチャー・呪文は、何らかの効果によってそれが戦場に出た後で飛行を持つことになるとしても、それを唱えるためのコストが減ることはない。クリーチャー・呪文自身が、特定の状況下で戦場に出た後に飛行を与える能力を持っていたとしても同様である。その条件を満たしていたとしても関係ない。
* 《イーヴォ島の管理人》の最後の能力は、飛行を持つクリーチャー・呪文に必要な色マナの数を減らすことはできない。

《裏切りの先触れ》
{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、それ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。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。）

* 《裏切りの先触れ》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しても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。
* 《裏切りの先触れ》を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたは占術１を行わない。

《英雄の刃》
{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＋３/＋２の修整を受ける。
伝説のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは英雄の刃をそれにつけてもよい。
装備{4}（{4}：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。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* 戦場に出た伝説のクリーチャーが、《英雄の刃》がついた状態になる前に戦場を離れたなら、《英雄の刃》はそれ以前のままになる。それが他のクリーチャーについていたなら、それはそのクリーチャーについたままになる。

《押収》
{4}{U}{U}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（パーマネント）
あなたはエンチャントしているパーマネントをコントロールする。

* パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。それらはつけられたままになるが、オーラの「あなた」に影響する効果は、あなたではなくオーラのコントローラーに影響し、装備品のコントローラーは、次の自分のメイン・フェイズにそれを移すことができる。他の事柄も同様である。
* オーラや装備品のコントロールを得たとしても、それが何についているのかは変わらない。

《恐ろしい死》
{B}
インスタント
黒でないクリーチャー１体を対象とする。それのタフネスがあなたの墓地にあるカードの枚数以下であるなら、それを破壊する。

* 《恐ろしい死》はどの黒でないクリーチャーでも対象にできる。《恐ろしい死》の解決時にそのクリーチャーのタフネスをあなたの墓地にあるカードの枚数と比べて、クリーチャーが破壊されるか見る。
* 《恐ろしい死》は、それの解決が終わるまで墓地に置かれないので、クリーチャーが破壊されるかどうかを決定するときに数えない。

《オパールの宮殿》
土地
{T}：{C}を加える。
{1}, {T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色１色のマナ１点を加える。あなたがあなたの統率者を唱えるためにこのマナを支払ったなら、その統率者は追加で、このゲームでそれが統率領域から唱えられた回数に等しい数の＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

* あなたの統率者が２枚あったなら、その最後の能力はあなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色１色のマナ１点を加える。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《オパールの宮殿》の最後の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
* 統率者を使っていないなら、《オパールの宮殿》の最後の能力はマナを生み出さない。
* 「それが統率領域から唱えられた回数」には、一番最近の回も含まれる。たとえば、あなたが最初にあなたの統率者を統率領域から唱える際に《オパールの宮殿》の最後の能力で生み出したマナを支払ったなら、それは＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。
* 《オパールの宮殿》の最後の能力が２マナを生み出し（たとえば、《マナの反射》によって）あなたが統率者を唱えるためにそれを支払ったなら、その統率者は統率領域からそれを唱えた回数１回につきそれの上にカウンターが２個置かれた状態で戦場に出る。

《オルゾフの弁護士》
{2}{W}
クリーチャー ― 人間・アドバイザー
１/４
あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー１体の上に＋１/＋１カウンター２個を置いてもよい。プレイヤーがそうしたなら、あなたの次のターンまで、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーではあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。

* 《オルゾフの弁護士》の能力の解決中に、まずあなたが、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を選ぶか、クリーチャーの上にカウンターを置かないことを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行う。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。その後、クリーチャー１体を選んだ各プレイヤーはそれぞれ同時に自分が選んだクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。
* 《オルゾフの弁護士》の能力は、＋１/＋１カウンターを得るクリーチャーを対象としない。この能力の解決時に、それのコントローラーがクリーチャーを選ぶ。選択が行われてから＋１/＋１カウンターが置かれるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 《オルゾフの弁護士》の贈り物を受け取ったプレイヤーは、自分の次のターン中に、あなたやあなたがコントロールしてい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ができない。《オルゾフの弁護士》の能力の解決時に戦場になかったクリーチャーでも攻撃できない。
* クリーチャーではあなたを攻撃できないという《オルゾフの弁護士》の効果は、《オルゾフの弁護士》が戦場を離れたり、カウンターを置いたクリーチャーがすでに戦場になかったり、何らかの効果によってそれらのカウンターがそのクリーチャーの上から他のクリーチャーの上に移動していたりしても、続く。

《改革派の戦術》
{R}
ソーサリー
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。
カードを１枚引く。

* 《改革派の戦術》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、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《海賊のカットラス》
{3}
アーティファクト ― 装備品
海賊のカットラスが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている海賊１体を対象とする。これをそれにつける。
装備しているクリーチャーは＋２/＋１の修整を受ける。
装備{2}（{2}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* あなたは、海賊をコントロールしていなくても、《海賊のカットラス》を唱えられる。《海賊のカットラス》が戦場に出たとき、あなたが海賊をコントロールしていないなら、その誘発型能力は何もしない。

《キヅタ小径の住人》
{3}{G}
クリーチャー ― エルフ・戦士
２/３
他の緑のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* その戦場に出た緑のクリーチャーも《キヅタ小径の住人》の能力の対象として選ぶことができる。
* 《キヅタ小径の住人》はそれ自身を能力の対象として選ぶこともできる。

《強者鏖殺》
{1}{W}{W}
ソーサリー
各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしている望む数のクリーチャーを、それらのパワーの合計が４以下になるように選び、その後、他の、自分がコントロールしているクリーチャーをすべて生け贄に捧げる。

* 《強者鏖殺》により、各プレイヤーが望む数のクリーチャーをそれぞれ選び、その後でこれにより各プレイヤーが選んだクリーチャーのパワーの合計それぞれが４以下であることを見る。たとえば、２/２のクリーチャー２体か、１/１と３/３のクリーチャー１体ずつを助けることができる。これら４体のクリーチャーすべてを助けることはできない。
* 《強者鏖殺》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どのクリーチャーを助けるかを選ぶ。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行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれなかったクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。
* 何らかの理由により、パワーが０未満のクリーチャーがあったなら、それはそれのコントローラーが選んだ他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。これにより、パワーが５以上のクリーチャーも生き残る可能性がある。

《巨怪の猛攻》
{3}{G}{G}
ソーサリー
望む数のクリーチャーを対象とする。巨怪の猛攻はそれらにＸ点のダメージをあなたの望むように分割して与える。Ｘは、あなたがこの呪文を唱える際にあなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーに等しい。

* あなたは《巨怪の猛攻》を唱える際に、対象としたクリーチャーにダメージを分割する。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の値は、あなたがダメージを分割する時点で決定する。後になって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。
* 一部の対象が不適正な対象になったとしても、元のダメージの分割を適用する。不適正な対象の中で割り振られたダメージは単に与えられない。それは、残った適正な対象に再度割り振られない。
* ダメージを与えるのは《巨怪の猛攻》である。あなたがコントロールしているクリーチャーの中の最大のパワーを持つクリーチャーではない。

《技量ある活性師》
{2}{U}
クリーチャー ― 人間・工匠
１/３
技量ある活性師が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているアーティファクト１つを対象とする。技量ある活性師が戦場に残り続けているかぎり、それは基本のパワーとタフネスが５/５のアーティファクト・クリーチャーになる。

* 《技量ある活性師》は対象としたアーティファクトが持っているいかなる能力も取り除かない。
* そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。
* 装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。それがクリーチャーについていたなら、それは外れる。
* そのアーティファクトがすでにクリーチャーであったなら、それの基本のパワーとタフネスはそれぞれ５になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《技量ある活性師》の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》や＋１/＋１カウンターなどにより生成される効果）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。
* この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、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あるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。

《クォムバッジの魔女》
{B}{B}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
１/３
{T}：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人と、対戦相手１人が選んだ、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。クォムバッジの魔女はその前者に１点のダメージと、その後者に１点のダメージを与える。

* ２つ目の対象を選ぶ対戦相手はあなたが選ぶ。それは１つ目の対象をコントロールしている（または対象そのものである）対戦相手でなくてもよい。
* 対象を選ぶのが対戦相手でも、能力はあなたがコントロールする。対戦相手は、自分がコントロールしていて呪禁を持つクリーチャーを対象として選ぶことはできない。

《愚鈍な自動人形》
{4}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
０/０
愚鈍な自動人形は、＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出る。
{1}, カード１枚を捨てる：愚鈍な自動人形の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
愚鈍な自動人形の上から＋１/＋１カウンターを２個取り除く：カードを１枚引く。

* 《愚鈍な自動人形》の上から＋１/＋１カウンターを２個取り除いたことで、《愚鈍な自動人形》がすでに負っているダメージの点数がそれのタフネスよりも大きくなった場合、それはこの能力が再度起動してカードが引かれる前に状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。

《啓示の解読》
{5}{U}
ソーサリー
占術３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。そのカードの点数で見たマナ・コストに等しい枚数のカードを引く。（占術３とは、あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚見て、そのうち望む枚数をあなたのライブラリーの一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置くことである。）

* 点数で見たマナ・コストが０のカード（たとえば、土地・カード）を公開したなら、あなたはカードを引くことはできない。そうでないなら、公開したカードが最初に引くカードとなる。
* プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《謙虚な離反者》
{1}{R}
クリーチャー ― 人間・ならず者
２/１
{T}：対戦相手１人を対象とする。カードを２枚引く。そのプレイヤーは謙虚な離反者のコントロールを得る。あなたのターンにしか起動できない。

* 《謙虚な離反者》の能力は、あなたのターン中ならいつでも起動できる。呪文や能力に対応して起動することもできる。
* 《謙虚な離反者》の能力が解決される際にそれが戦場になくても、対象としたプレイヤーが適正な対象であれば、その能力は解決される。対象としたプレイヤーは《謙虚な離反者》のコントロールを得ないが、あなたはカードを２枚引く。
* 《謙虚な離反者》がオーナー以外のプレイヤーにコントロールされていて、そのコントローラーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーに《謙虚な離反者》のコントロールを与えていた効果は終了する。《謙虚な離反者》は、まだゲームに残っているプレイヤーのうちそれを最後にコントロールしていたプレイヤーのコントロール下に戻る。
* 《謙虚な離反者》のオーナーがゲームから除外された場合、《謙虚な離反者》はそのプレイヤーとともに、謙虚にゲームから除外される。

《傲慢な完全者》
{2}{G}
クリーチャー ― エルフ・戦士
２/２
あなたがコントロールしている、他のすべてのエルフは＋１/＋１の修整を受ける。
{G}, {T}：緑の１/１のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 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なので、そのターン中に《傲慢な完全者》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているエルフが受けてい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。

《砂岩の予言者》
{7}
アーティファクト・クリーチャー ― スフィンクス
４/４
飛行
砂岩の予言者が戦場に出たとき、対戦相手１人を選ぶ。そのプレイヤーの手札にあるカードがあなたより多いなら、その差に等しい枚数のカードを引く。

* あなたは対戦相手を、《砂岩の予言者》の能力の解決時に選ぶ。あなたが選択を行ってからカードを引くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 差に等しい枚数のカードを引く際には、まずあなたが引くカードの枚数を決定し、その後その枚数が置換効果によって変更された枚数のカードを引く。たとえば、あなたの手札にカードが２枚あり、選ばれた対戦相手の手札が５枚であったなら、《思考の反射》によってあなたはカードを３枚の代わりに６枚引くことになる。

《作業場の助手》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
１/２
作業場の助手が死亡したとき、あなたの墓地から他のアーティファクト・カード１枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

* 他のアーティファクト・カードが《作業場の助手》と同時にあなたの墓地に置かれたなら、あなたはそれを《作業場の助手》の誘発型能力の対象にできる。

《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）
エンチャントし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。

* 対象としたクリーチャーが《死せざる怒り》の解決時までに不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場からではなくスタックからオーナーの墓地に置かれるので、その最後の能力は誘発しない。

《犠牲》
{2}{B}
ソーサリー
あなたの墓地にあるクリーチャー・カード２枚を対象とする。クリーチャー１体を生け贄に捧げる。そうしたなら、対象としたそれらのカードをタップ状態で戦場に戻す。

* あなたは対象を２つ選ばなければならない。あなたは《犠牲》を、クリーチャー・カード１枚のみを対象として唱えることはできない。
* 対象としたクリーチャー・カードのうち１枚が不適正な対象となった（たとえば、それが《犠牲》の解決の前に墓地を離れた）なら、あなたはクリーチャー１体を生け贄に捧げ、適正な対象であるカード1枚を戦場に置く。両方の対象が不適正であれば、《犠牲》は解決されず、あなたはクリーチャーを生け贄に捧げない。
* 生け贄に捧げるクリーチャーは、《犠牲》の解決時まで選ばない。対象を選ぶ時点では、それはまだ戦場にあるので、生け贄に捧げたクリーチャーを戦場に戻すということはできない。
* 《犠牲》の解決時に、あなたは可能ならクリーチャー１体を生け贄に捧げなければならない。その時になって、何も生け贄に捧げないことを選ぶことはできない。

《屍体の攪拌》
{1}{B}
インスタント
カードを３枚切削する。その後、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード１枚をあなたの手札に戻してもよい。（カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上からカードをあなたの墓地に置くことである。）

* 《屍体の攪拌》はあなたの墓地から手札に戻すクリーチャー・カードを対象としないので、該当する場合、ライブラリーから墓地に置いた３枚のカードのうちの１枚を選ぶことができる。

《質素な命令》
{4}{W}{W}
ソーサリー
以下から２つを選ぶ。
・ アーティファクトをすべて破壊する。
・ エンチャントをすべて破壊する。
・ 点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャーをすべて破壊する。
・ 点数で見たマナ・コストが４以上のクリーチャーをすべて破壊する。

* 選ばれた各モードは順番に処理する。パーマネントに、それ自身や他のパーマネントが破壊されるたびに誘発する能力があったなら、その能力は、それと同時かそれより先に破壊されたパーマネントを見るが、それより後のモードによって破壊されるパーマネントを見ることはない。
* １つ目と最後のモードが選ばれたなら、点数で見たマナ・コストが４点以上のアーティファクト・クリーチャーを救うためには、それを２回再生しなければならない。なぜなら、モードは順番に処理され、１つ目のモードによって再生の「盾」が１つ消費されてしまうからである。パーマネント１つが２回該当するようなモードの他の組み合わせについても同様である。
* カードが、他のパーマネントが戦場を離れる「まで」追放されていたなら、そのパーマネントが《質素な命令》の解決中に戦場を離れると、その追放されていたカードはその直後に戦場に戻るので、それより後のモードによって破壊され得る。

《写本裁断機》
{1}
アーティファクト
{oT}：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを１枚切削する。（そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置く。）
{5}, {T}, 写本裁断機を生け贄に捧げる：あなたの墓地からカード１枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

* 《写本裁断機》の最後の能力の対象はそのコストを支払う前に選択するため、あなたはこれにより《写本裁断機》を自分の手札に戻すことができない。

《初期対応》
{3}{W}
エンチャント
各アップキープの開始時に、直前のターンにあなたがライフを失っていた場合、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* あなたがダメージを受けたなら、あなたはその点数に等しい点数のライフを失う。
* 《初期対応》は直前のターン全体を見てその能力が誘発するかどうかを決定する。あなたがライフを失った時に《初期対応》が戦場にあったかどうかは関係ない。
* 《初期対応》は、ターン中にあなたがライフを失ったかどうかを見るのであり、あなたのライフ総量がターンの初めから減少したかどうかを見るわけではない。たとえば、直前のターンであなたが２点のライフを失い、その後８点のライフを得ていた場合にも、《初期対応》の能力は誘発する。
* 生成される兵士の数は１体だけである。失ったライフの点数とは関係ない。
* 兵士は生成されたターンには攻撃できない（何かがそれに速攻を与える場合を除く）。

《蜃気楼のマイア》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― マイア
２/２
瞬速
あなたはアーティファクト・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

* あなたが呪文を唱えると宣言した後では、どのプレイヤーも、その呪文を唱えることを不適正とするために《蜃気楼のマイア》を戦場から取り除くことはできない。あなたが呪文を唱えた後で《蜃気楼のマイア》を取り除いたとしてもその呪文には影響がない。

《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。
エンチャントしているパーマネントでは攻撃もブロックもできず、それの起動型能力はマナ能力でないかぎり起動できない。

* 《信仰の足枷》は、それを解決する時までに対象のパーマネントが不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
* 起動型能力とはコロン（：）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を含む。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。
* 《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。

《真鍮の伝令》
{6}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
２/２
真鍮の伝令が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ１つを選ぶ。
真鍮の伝令が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを４枚公開する。これにより公開された、その選ばれたタイプのクリーチャー・カードをすべてあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。
その選ばれたタイプのクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

* クリーチャー・タイプの選択は《真鍮の伝令》が戦場に出る際に行う。選択が行われてから該当するクリーチャーが＋１/＋１の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 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。望むなら、「臆病者」を選んでもよい。「アーティファクト」などのカード・タイプや、「伝説の」などの特殊タイプを選ぶことはできない。
* 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なので、そのターン中に《真鍮の伝令》が戦場を離れたなら、その選ばれたタイプのクリーチャーが受けてい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。

《ジェイラム秘本》
{3}
アーティファクト
{2}, {T}：カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。

* カードを１枚引き、カード１枚を捨てるということは、すべて《ジェイラム秘本》の能力の解決中に行う。これら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。

《星霜の学者》
{5}{U}{U}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
３/３
星霜の学者が戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタントやソーサリーであるカード合わせて最大２枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。

* 《星霜の学者》の誘発型能力によって戻すカードは最大２枚である。インスタント・カード２枚と、ソーサリー・カード２枚を戻すわけではない。

《清廉潔白な判事》
{3}{G}
クリーチャー ― エルフ・シャーマン
２/２
{T}：クリーチャー１体を対象とする。それの上に、＋１/＋１カウンターをあなたがコントロールしているエルフ１体につき１個置く。

* 対象のクリーチャーの上に置かれるカウンターの数は、《清廉潔白な判事》の能力の解決時にのみ数える。その後に出たり去ったりするエルフによって、そのクリーチャーは＋１/＋１カウンターを得たり失ったりしない。
* 対象のクリーチャーはエルフでなくてもよい。

《セイレーンの嵐鎮め》
{U}
クリーチャー ― セイレーン・海賊・ウィザード
１/１
飛行
{U}, セイレーンの嵐鎮めを生け贄に捧げる：あなたかあなたがコントロールしているクリーチャーを対象としている、呪文１つか能力１つを対象とする。それを打ち消す。

* 複数の対象を持つ呪文や能力であっても、その対象のうち少なくとも１つがあなたかあなたがコントロールしているクリーチャーであるかぎり、《セイレーンの嵐鎮め》の起動型能力の対象にできる。
* 対象とした呪文や能力の対象であった、あなたがコントロールしているクリーチャーが戦場を離れたなら、その呪文や能力は《セイレーンの嵐鎮め》の能力の適正な対象ではなくなる。他方、その対象であったクリーチャーがその対象の呪文の対象として不適正になったとしてもあなたのコントロール下で戦場に残っているなら、その対象の呪文や能力は《セイレーンの嵐鎮め》の能力の適正な対象である。

《選別ワーム》
{5}{G}{G}
クリーチャー ― ワーム
７/７
トランプル
選別ワームが戦場に出たとき、占術３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。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。

* 《選別ワーム》の誘発型能力の解決が始まった後は、解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、対戦相手が、あなたが占術を行った後、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する前というタイミングで、あなたのライブラリーを変えようとすることはできない。
* ライブラリーにあるマナ・コストに{X}を含むカードについては、Ｘは０として扱う。

《祖先の道》
土地
祖先の道はタップ状態で戦場に出る。
{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色１色のマナ１点を加える。そのマナが、あなたの統率者と共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・呪文を唱えるために支払われたとき、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。）

* あなたの統率者が２枚あったなら、その最後の能力はあなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色１色のマナ１点を加える。
* あなたの統率者のクリーチャー・タイプは、あなたが《祖先の道》の最後の能力が生み出したマナを支払ってクリーチャー・呪文を唱えた直後に見る。それはゲーム開始前に決定されない。その能力の起動時にあなたの統率者が持っていたタイプと同一でない場合もある。特に、あなたの統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域にあるかフェイズ・アウトしているなら、それはクリーチャー・タイプを持たないものと見なす。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《祖先の道》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
* 統率者を使っていないなら、《祖先の道》の能力はマナを生み出さない。
* あなたが《祖先の道》が生み出したマナであなたの統率者を唱えたなら、何らかの理由によりそれがスタック上ですべてのクリーチャー・タイプを失っていないかぎり、あなたは占術１を行うことになる。
* あなたの統率者がクリーチャー・タイプを持たないなら、あなたが唱えるいかなる呪文も、それと共通のクリーチャー・タイプを持たない。
* 《祖先の道》の最後の能力が（たとえば《マナの反射》によって）マナを２点生み出したなら、あなたがそれら２点のマナを、あなたの統率者と共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・呪文を唱えるために支払うことによって、２つの能力が誘発することになる。あなたはそれらの各能力につきぞれぞれ占術１を行うことになる。占術２を行うのではない。これはそのマナをクリーチャー・呪文１つのために支払っても、２つのために支払っても同様である。

《祖先の刃》
{1}{W}
アーティファクト ― 装備品
祖先の刃が戦場に出たとき、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。その後、祖先の刃をそれにつける。
装備しているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。
装備{1}（{1}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* あなたが生成する兵士・トークンは１/１のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力は、そのトークンが１/１のクリーチャーとして戦場に出たことを見ることになる。兵士のパワーとタフネスに影響を及ぼす常在型能力はこれを変更する可能性があるが、《祖先の刃》は、兵士のタフネスが０以下かどうかを見る前にそれにつけられる。たとえば、《集団疾病》（「クリーチャー・トークンは－１/－１の修整を受ける。」）が戦場にあるなら、兵士は０/０のクリーチャーとして戦場に出るが、《祖先の刃》によって１/１になり、そのトークンは生き残る。
* あなたが兵士・トークンを生成してから《祖先の刃》をそれにつけるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
* この誘発型能力によって兵士が２体生成される場合（たとえば、《倍増の季節》の効果がある場合）は、《祖先の刃》はそれらのうちの１体につく。

《空鯨捕りの一撃》
{2}{W}
インスタント
パワーが３以上のクリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。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。）

* 対象としたクリーチャーが《空鯨捕りの一撃》の解決時までに不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは占術１を行わない。

《造命師の贈り物》
{3}{G}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、あなたがコントロールしていて＋１/＋１カウンターが置かれている各クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

* 対象のクリーチャーの上に置かれた各＋１/＋１カウンターはそれぞれ別のイベントとなる。置換効果は、クリーチャーの上に置かれる各カウンターに影響し得る。
* 対象としたクリーチャーが《造命師の贈り物》の解決時までに不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのクリーチャーも＋１/＋１カウンターを得ない。
* あなたがコントロールしているクリーチャーでないパーマネント（たとえば、搭乗されていない機体）の上に＋１/＋１カウンターが置かれていても、《造命師の贈り物》によってそれの上にカウンターを置くことはできない。
* 《造命師の贈り物》の解決が終わるまで、一致する＋１/＋１カウンターと－１/－１カウンターを取り除く状況起因処理は確認されない。－１/－１カウンターが１個置かれているクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、後になってさらに２つ目の＋１/＋１カウンターをそのクリーチャーの上に置くことも可能である。

《たかり猫猿》
{1}{G}
クリーチャー ― 猫・猿
０/０
たかり猫猿は、＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出る。
あなたのアップキープの開始時に、他のクリーチャー１体を対象とする。あなたはたかり猫猿の上から望む数の＋１/＋１カウンターをそれの上に移動してもよい。

* 《たかり猫猿》の誘発型能力がスタックに置かれる際に、あなたは対象のクリーチャーを選ぶ。それの上にカウンターを移動するなら、その個数はその能力の解決時に選ぶ。そのクリーチャーが不適正な対象になったか《たかり猫猿》が戦場を離れたりしたなら、カウンターを移動することはできない。
* あるクリーチャーの上から他のクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のクリーチャーからカウンターを取り除き、後者のクリーチャーの上に置くことである。カウンターがクリーチャーの上から取り除かれたり上に置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用されることになる。

《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。

《第九橋の巡回員》
{1}{W}
クリーチャー ― ドワーフ・兵士
１/１
他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが１体戦場を離れるたび、第九橋の巡回員の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《第九橋の巡回員》に、あなたがコントロールしている他のクリーチャーと同時に致死ダメージが与えられたなら、それが破壊される前にそれの能力によってそれの上にカウンターを置くことはできない。
* 《第九橋の巡回員》の能力は、クリーチャーが移動した行き先の領域や、それがその領域でもクリーチャーであるかどうかを見ない。死亡した、追放された、手札に戻されたなど、何でもよい。しかし、オブジェクトが戦場に残っていてクリーチャーでなくなったなら、この能力は誘発しない。同様に、クリーチャーがフェイズ・アウトしたなら、この能力は誘発しない。

《知識の渇望》
{2}{U}
インスタント
カードを３枚引く。その後、あなたがアーティファクト・カード１枚を捨てないかぎり、カード２枚を捨てる。

* あなたは、アーティファクト・カードを１枚捨てるか、アーティファクト・カードであろうとなかろうとカードを２枚捨てるか、いずれかを行うことができる。望むなら、アーティファクト・カードを２枚捨てても構わない。

《超常的耐久力》
{B}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋０の修整を受け「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

* 《超常的耐久力》の効果は１回のみ機能する。対象としたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡したとしても、それがもう一度戻ることはない。

《塵への帰結》
{2}{W}{W}
インスタント
アーティファクト１つかエンチャント１つを対象とする。それを追放する。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたなら、他の、アーティファクトやエンチャント、最大１つを対象とする。あなたはそれを追放してもよい。

* 《塵への帰結》は常に２つ目のアーティファクトやエンチャントを対象とすることができる。あなたのメイン・フェイズでないときに《塵への帰結》を唱えたなら、それは追放しないだけである。
* 何らかの呪文か能力によって、《塵への帰結》がコピーされたなら、そのコピーは対象とした１つ目のアーティファクトかエンチャントのみ追放する。なぜなら、そのコピーは唱えられていないからである。

《強気な回収者》
{2}{B}
クリーチャー ― 霊基体・工匠
２/２
アーティファクト１つかクリーチャー１体を生け贄に捧げる：強気な回収者の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

* 《強気な回収者》の能力を起動するために、これ自身を生け贄に捧げることができる。これはカウンターを得ないが、生け贄に捧げることによって誘発する能力や、クリーチャーの死亡を見張る能力はそれを見る。
* あなたがアーティファクト・クリーチャー１体を生け贄に捧げて《強気な回収者》の能力を起動したなら、あなたが《強気な回収者》の上に置く＋１/＋１カウンターは１個である。２個ではない。

《手の檻》
{2}{W}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできない。
{1}{W}：手の檻をオーナーの手札に戻す。

* 《手の檻》をオーナーの手札に戻す能力は、《手の檻》が戦場にあるときにのみ起動できる。この能力の解決時に《手の檻》が戦場に無いなら、《手の檻》は新しい領域にとどまりオーナーの手札に戻されない。

《天使の贈り物》
{1}{W}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
天使の贈り物が戦場に出たとき、カードを１枚引く。
エンチャントしているクリーチャーは飛行を持つ。

* 対象としたクリーチャーが《天使の贈り物》の解決時までに不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

《電光吠えのドラゴン》
{3}{R}{R}
クリーチャー ― ドラゴン
３/３
飛行
電光吠えのドラゴンが戦場に出たとき、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたとき、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。これはそれに３点のダメージを与える。

* 《電光吠えのドラゴン》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、２つ目の能力が誘発し、あなたは、ダメージを受けるクリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なる。つまり、マナが支払われた後、ダメージが与えられる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。
* 《電光吠えのドラゴン》の誘発型能力の解決中に{2}{R}を複数回支払って、４点以上のダメージを与えるようなことはできない。

《伝承探求者の石》
{6}
アーティファクト
{3}, {T}：カードを３枚引く。この能力を起動するためのコストは、あなたの手札にあるカード１枚につき{1}多くなる。

* 能力を起動した時点（カードを３枚引く前）であなたの手札にあるカードの枚数を用いて、起動コストに加えるマナの点数を決定する。

《統率者の宝球》
{3}
アーティファクト
{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色１色のマナ１点を加える。
統率者の宝球を生け贄に捧げる：カード１枚を引く。

* あなたの統率者が２枚あったなら、その能力ははあなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色１色のマナ１点を加える。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《統率者の宝球》の１つ目の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
* 統率者を使っていないなら、《統率者の宝球》の１つ目の能力はマナを生み出さない。

《統率の塔》
土地
{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色１色のマナ１点を加える。

* あなたの統率者が２枚あったなら、あなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色１色のマナ１点を加える。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
* 統率者を使っていないなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。

《統率の灯台》
土地
{T}：{C}を加える。
{T}, 統率の灯台を生け贄に捧げる：あなたの統率者を統率領域からあなたの手札に加える。

* あなたの手札から統率者を唱えるなら、統率者税は適用されない。加えて、後で統率領域から統率者を唱えたとしても、それを唱えたときの統率者税は追加されない。
* 最後の能力の解決時に、あなたの統率者が統率領域にない（または、統率者を使っていないなら）なら、何も起きない。
* 統率領域に共闘能力を持つ統率者が２枚あるなら、《統率の灯台》の効果は、あなたが選んだ１枚を手札に加える。両方ではない。

《突発的変化》
{U}
エンチャント ― オーラ
瞬速
エンチャント（クリーチャー）
エンチャントしているクリーチャーは－Ｘ/－０の修整を受ける。Ｘはあなたの墓地にあるカードの枚数に等しい。

* Ｘの値は、あなたの墓地にあるカードの枚数が変わると常時変化する。

《突風撃》
{2}{U}
インスタント
タップ状態のクリーチャー１体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
カードを１枚引く。

* 《突風撃》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、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《共に逃走》
{1}{U}
インスタント
異なるプレイヤーがコントロールしているクリーチャー２体を対象とする。それらのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

* 《共に逃走》では、対象とした２体のクリーチャーの一方が不適正な対象になったとしても、それのコントローラーをチェックして、もう一方のクリーチャーが適正な対象であるかどうかを判定する。不適正な対象が戦場を離れていたなら、それの最後の情報を用いる。もう一方のクリーチャーが適正な対象であれば、それをオーナーの手札に戻す。
* 《共に逃走》の解決時に、両方のクリーチャーが同じプレイヤーによってコントロールされていたなら、両方の対象が不適正であり、この呪文は解決されない。

《トレストの随員》
{4}{G}
クリーチャー ― エルフ・兵士
４/４
トレストの随員が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。
あなたが統治者であるかぎり、各戦闘で、トレストの随員は追加で１体のクリーチャーをブロックできる。

* １体のクリーチャーが２体のクリーチャーをブロックしたなら、その戦闘ダメージは１体のクリーチャーが２体のクリーチャーによってブロックされた場合のルールを用いてそれらのクリーチャーに割り振られる。逆もまた然り。

《ドラゴンのマントル》
{R}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
ドラゴンのマントルが戦場に出たとき、カードを１枚引く。
エンチャントしているクリーチャーは「{R}：ターン終了時まで、このクリーチャーは＋１/＋０の修整を受ける。」を持つ。

* 対象としたクリーチャーが《ドラゴンのマントル》の解決時までに不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

《ナイレアの試練》
{1}{G}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、それの上に＋１/＋１カウンターが３個以上置かれているなら、ナイレアの試練を生け贄に捧げる。
あなたがナイレアの試練を生け贄に捧げたとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード最大２枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

* ＋１/＋１カウンターは、ブロック・クリーチャーが指定されたり戦闘ダメージが与えられたりする前にクリーチャーの上に置かれる。
* エンチャントされているクリーチャーに３個以上の＋１/＋１カウンターが置かれているかどうかは、攻撃による誘発型能力の解決の一部として見る。エンチャントされているクリーチャーの上に、他の何らかの方法によって３個目の＋１/＋１カウンターが置かれたなら、そのクリーチャーが次に攻撃する時までは、あなたは《ナイレアの試練》を生け贄に捧げない。
* あなたが《ナイレアの試練》を他の何らかの方法によって生け贄に捧げた場合も、その最後の能力は誘発する。

《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１体を生け贄に捧げる。

* この能力の解決時に、あなたは《肉袋の匪賊》自身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、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分が生け贄に捧げ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、すべてのクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

《ネビニラルの円盤》
{4}
アーティファクト
ネビニラルの円盤はタップ状態で戦場に出る。
{1}, {T}：アーティファクトとクリーチャーとエンチャントをすべて破壊する。

* 《ネビニラルの円盤》の能力を起動するときに、それを生け贄に捧げるわけではない。それが戦場にあるなら、それはその能力の解決の一部として破壊される。何らかの効果によって《ネビニラルの円盤》が破壊不能や再生を得るなら、それは戦場に残る。

《光り葉の選別者》
{3}{B}{B}
クリーチャー ― エルフ・戦士
４/３
威迫（このクリーチャーは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。）
光り葉の選別者が戦場に出たとき、パワーとタフネスが異なりエルフでないクリーチャー１体を対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。

* 《光り葉の選別者》の誘発型能力の解決時に、対象としたエルフでないクリーチャーのパワーとタフネスをもう一度見る。その時点でそのクリーチャーのパワーとタフネスが同じなら、この能力は解決されない。

《秘儀の印鑑》
{2}
アーティファクト
{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色１色のマナ１点を加える。

* あなたの統率者が２枚あったなら、あなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色１色のマナ１点を加える。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
* 統率者を使っていないなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。

《灯の収穫》
{B}
ソーサリー
この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー１体を生け贄に捧げるか{3}{B}を支払う。
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。それを破壊する。

* この呪文を唱えるためには、ちょうど１体のクリーチャーを生け贄に捧げるか、追加で{3}{B}を支払うか、どちらか一方が必要である。それらのコストのどちらも支払わずにこの呪文を唱えることはできず、どちらか一方を複数回支払うこともできない。プレイヤーが《灯の収穫》に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにしたり、コストのマナを増やしたりするということはできない。

《憑依の外套》
{3}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは、警戒とトランプルと速攻を持つ。
装備{1}（{1}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出て速攻を得たが、その後攻撃する前に速攻を失ったなら、それはそのターンには攻撃できない。これは、１つの《憑依の外套》を使って、新しく戦場に出たクリーチャー２体でそのターンに攻撃することはできないことを意味する。

《ファーティリド》
{2}{G}
クリーチャー ― エレメンタル
０/０
ファーティリドは、＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出る。
{1}{G}, ファーティリドの上から＋１/＋１カウンターを１個取り除く：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーから基本土地・カード１枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、自分のライブラリーを切り直す。

* 対象としたプレイヤーは望まないなら基本土地・カードを探す必要はないが、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さなければいけない。

《ブライトハースの指輪》
{3}
アーティファクト
あなたが能力を起動するたび、それがマナ能力でないなら、あなたは{2}を支払ってもよい。その能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を選んでもよい。

* 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
* 《ブライトハースの指輪》の誘発型能力の解決２回につき、{2}を２回以上支払うことはできない。
* 能力のコストに{X}が含まれるなら、それのコピーも同じＸの値を使用する。
* 《ブライトハースの指輪》の誘発型能力と、それが生成するコピーは、どちらもそれを誘発させた能力よりも先に解決される。それらは、その能力が打ち消されたとしても解決される。
* あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
* 支払われる能力の起動コストに《ブライトハースの指輪》を生け贄に捧げることが含まれるなら、その能力はコピーされない。能力が起動されたとみなされる時点（すべてのコストが支払われた後）では、《ブライトハースの指輪》はもう戦場にない。

《吠えたけるゴーレム》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
２/３
吠えたけるゴーレムが攻撃するかブロックするたび、各プレイヤーはそれぞれカードを１枚引く。

* 《吠えたけるゴーレム》の誘発型能力の解決後、ブロック・クリーチャーが指定される前（それが攻撃した場合）か、戦闘ダメージが与えられる前（それがブロックした場合）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。

《帆凧の海賊》
{1}{U}
クリーチャー ― 人間・海賊
２/１
帆凧の海賊が攻撃しているかぎり、これは飛行を持つ。

* 《帆凧の海賊》は、それが攻撃した直後に飛行を持つようになる。つまり、飛行を持つクリーチャーについての戦闘の制限（たとえば、《サンドワームの収斂》の効果）は適用されないが、飛行を持つクリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力（たとえば、《風読みのスフィンクス》の能力）は誘発する。

《炎のチャンピオン》
{1}{R}
クリーチャー ― 人間・戦士
１/１
トランプル
炎のチャンピオンは、これについているオーラや装備品１つにつき＋２/＋２の修整を受ける。

* 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なので、そのターン中にこれについていたオーラや装備品が戦場を離れたり他のクリーチャーについた状態になったなら、《炎のチャンピオン》が受けてい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。

《冒涜の行動》
{8}{R}
ソーサリー
この呪文を唱えるためのコストは、戦場にあるクリーチャー１体につき{1}少なくなる。
冒涜の行動は各クリーチャーにそれぞれ13点のダメージを与える。

* 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にコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《冒涜の行動》によるもの）を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* 《冒涜の行動》の能力によって、呪文を唱えるための総コストが{R}を下回ることはない。
* 《冒涜の行動》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う以前に固定される。たとえば、戦場にクリーチャーが３体あり、そのうち１体は生け贄に捧げることであなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。《冒涜の行動》の総コストは{5}{R}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのクリーチャーを生け贄に捧げることができる。
* プレイヤーは《冒涜の行動》が唱え終えられた後で対応することはできるが、それが宣言された後は、コストが計算され支払われるまでの間に対応することはできない。

《マナ吸収》
{U}{U}
インスタント
呪文１つを対象とする。それを打ち消す。あなたの次のメイン・フェイズの開始時に、その呪文の点数で見たマナ・コストに等しい点数の{C}を加える。

* 《マナ吸収》の解決時までに対象とした呪文が不適正な対象になっていたなら、《マナ吸収》は解決されず、あなたの次のメイン・フェイズの開始時に、あなたはマナを加えない。対象は適正だが打ち消されない（たとえば、何らかの効果により、その呪文が打ち消されない）なら、あなたはマナを加える。
* 《マナ吸収》の遅延誘発型能力は、普通はあなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に誘発する。しかし、あなたが《マナ吸収》をあなたの戦闘前メイン・フェイズ中かあなたの戦闘フェイズ中に唱えたなら、それの遅延誘発型能力はそのターンの戦闘後メイン・フェイズの開始時に誘発することになる。

《間に合わせの砲弾》
{1}{R}
エンチャント
{1}, アーティファクト１つかクリーチャー１体を生け贄に捧げる：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。間に合わせの砲弾はそれに１点のダメージを与える。

* アーティファクトかクリーチャーの能力によってそれを生け贄に捧げることでマナを生み出すなら、あなたはそのパーマネントを生け贄に捧げることで、マナを生み出し、同時に《間に合わせの砲弾》の起動型能力の生け贄に捧げるコストを支払う、ということはできない。

《眼腐りの虐殺》
{2}{B}{B}
ソーサリー
ターン終了時まで、エルフでないすべてのクリーチャーは－２/－２の修整を受ける。

* 《眼腐りの虐殺》は、それの解決時点でエルフでなかったクリーチャーのみに影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは－２/－２の修整を受けない。エルフになるクリーチャーやエルフでなくなったクリーチャーは－２/－２の修整を得たり失ったりしない。

《燃え盛る怒り》
{4}{R}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
エンチャントしているクリーチャーは「{T}：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。このクリーチャーはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 与えるダメージの点数は、この起動型能力の解決時のエンチャントしているクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点でクリーチャーが戦場にない場合は、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。
* 起動型能力の発生源はエンチャントしているクリーチャーであり、《燃え盛る怒り》ではない。たとえば、エンチャントしているクリーチャーが緑であったなら、プロテクション（赤）を持つクリーチャーを対象としてこの能力を起動することができる。

《焼印刃》
{1}{B}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死を得る。
カードを１枚引く。

* 《焼印刃》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、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《野生の寸法》
{2}{G}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受けトランプルを得る。
カードを１枚引く。

* 《野生の寸法》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、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《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たか死亡したとき、カードを２枚切削する。（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。

《勇敢な妨害工作員》
{1}{U}
クリーチャー ― 人間・海賊
２/１
{2}{U}：このターン、勇敢な妨害工作員はブロックされない。
勇敢な妨害工作員がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。そうしたなら、カード１枚を捨てる。

* 《勇敢な妨害工作員》がブロックされてから１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。

《融合する武具》
{3}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは＋３/＋２の修整を受ける。
融合する武具がパーマネントからはずれるたび、そのパーマネントを生け贄に捧げる。
装備{0}（{0}：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。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《融合する武具》が装備しているクリーチャーからはずれた状態になることは、それを別のクリーチャーに装備させたり、《融合する武具》が戦場を離れたり、装備しているクリーチャーがクリーチャーでなくなったり、《融合する武具》が装備品でなくなったりすると生じる。（装備しているクリーチャーが戦場を離れたときにもはずれた状態になるが、その場合には、この誘発型能力は何もしない。）

《有毒ドラゴン》
{4}{B}{B}
クリーチャー ― ドラゴン
４/４
飛行
有毒ドラゴンが死亡したとき、点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャー１体を対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。

* 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《溶接の火花》
{2}{R}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。溶接の火花はそれにＸ点のダメージを与える。Ｘはあなたがコントロールしているアーティファクトの総数に３を足した値に等しい。

* 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、《溶接の火花》は対象としたクリーチャーに３点のダメージを与える。

《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》が墓地にあるかぎり、それの能力はそれ自身も数に入れる。
* 《黄泉からの帰還者》に、あなたがコントロールしている、他のクリーチャーと同時に致死ダメージが与えられたなら、両方が同時に死亡する。そのクリーチャーが、《黄泉からの帰還者》のタフネスを増やすのに間に合うタイミングで死亡することはない。

《鎧作りの審判者》
{3}{G}
クリーチャー ― エルフ・工匠
３/３
鎧作りの審判者が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャー１体につきカードを１枚引く。

* あなたがコントロールしていて＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーの数は、《鎧作りの審判者》の誘発型能力の解決時にのみ数える。プレイヤーはこの誘発型能力に対応して、その総数の変更を図ることができる。
* 《鎧作りの審判者》の能力が見るのはクリーチャーの数であってカウンターの数ではない。＋１/＋１カウンターが２個以上置かれているクリーチャー１体について、カードを２枚以上引くことはできない。

《楽園の贈り物》
{2}{G}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（土地）
楽園の贈り物が戦場に出たとき、あなたは３点のライフを得る。
エンチャントしている土地は「{T}：好きな色１色のマナ２点を加える。」を持つ。

* 対象とした土地が《楽園の贈り物》の解決時までに不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

《リス・アラナの弓使い》
{2}{G}
クリーチャー ― エルフ・射手
２/２
到達
あなたがエルフ・呪文を唱えるたび、飛行を持つクリーチャー１体を対象とする。あなたは「リス・アラナの弓使いはそれに２点のダメージを与える。」を選んでもよい。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。

《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。それの能力は、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、ダメージが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。

　マジック： ザ・ギャザリング、マジック、統率者レジェンズ、およびバトルボンドは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。（C)2020 Wizards.