

『カルドハイム』 リリースノート

マット・タバック/Matt Tabak 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、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 2021 年 1 月 7 日

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

『カルドハイム』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで使用することができる。その発売日とは、2021 年 2 月 5 日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『エルドレインの王権』、『テーロス還魂記』、『イコリア：巨獣の棲処』、『基本セット 2021』、『ゼンディカーの夜明け』、『カルドハイム』。

『カルドハイム』のドラフト・ブースターと Theme Booster に含まれるすべてのカードがスタンダード・フォーマットで使用可能になる。これらのカードには 1～285 の番号が振られ、セットのコードとして「KHM」と印刷されている。セット・ブースターと Theme Booster には、やはりスタンダード・フォーマットで使用可能な『カルドハイム』の追加カードも 20 枚含まれる。これらのカードには 374～393 の番号が振られ、セットのコードとして同じく「KHM」と印刷されている。

『カルドハイム』の統率者デッキには 16 枚の新カードが含まれている。これらのカードは、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。これらカードには 1～16 の番号が振られ、セットのコードとして「KHC」と印刷されている。これらのデッキに含まれる、他のカードは、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、これらのデッキ群に収録されたことによって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。それらの再録カードには 17～119 の番号が振られ、セットのコードとして「KHC」と印刷されている。

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。

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

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

新キーワード：予顕（よげん）

新メカニズム予顕とともに素晴らしいことが待っているだろう。その徴が顕れている。予顕はキーワード能力で、将来使うためにカードを脇に置いておくことを可能にする。

《復讐に燃えた死神》

{3}{B}

クリーチャー — 天使・クレリック

2/3

飛行、接死、速攻

予顕{1}{B}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、この予顕コストでこれを唱えてもよい。）

予顕のルールは以下の通り。

702.141. 予顕/Foretell

702.141a 予顕は、予顕を持つカードがプレイヤーの手札にある間に機能するキーワードである。あるプレイヤーのターン中に、そのプレイヤーが優先権を持っているときならいつでも、そのプレイヤーは「{2}を支払い、自分の手札から予顕を持つカード1枚を裏向きに追放する。」を選んでもよい。そのプレイヤーがそうしたなら、そのプレイヤーはそのカードを見てもよく、また、現在のターンを終了した後で、そのプレイヤーはその呪文を、マナ・コストではなく、それが持ついずれかの予顕コストを支払って唱えてもよい。これにより呪文を唱える場合は、rule 601.2b と 601.2f~h の代替コストのルールに従う。

702.141b カードを、その予顕能力によって追放することは特別な処理であり、スタックを用いない。rule 116〔特別な処理〕参照。

702.141c 何らかの効果がカードを予顕することを参照するという場合、予顕能力に関わる特別な処理を行うことを参照する。効果が、「予顕されている」か「予顕されていた」カードや呪文を参照するという場合、予顕能力に関わる特別な処理の結果として追放領域に置かれているカードか、唱える前に予顕されていたカードであった呪文を参照する。なお、後者は、予顕コスト以外のコストで唱えたものも含む。

702.141d 効果が、追放領域にあるいずれかのカードが「予顕された状態」になると述べたなら、そのカードは予顕されたカードになる。その効果はそのカードに予顕コストを与えることがある。現在のターンを終了した後で、そのカードをそれが持ついずれかの予顕コストを支払って唱えてもよい。その結果として生じる呪文が予顕を持たないとしてもそうしてよい。

702.141e プレイヤーは、追放領域にあり自分がオーナーである予顕されているカードが複数あるなら、それらのカードが互いに、また追放領域にあり自分がオーナーである裏向きの他のカードからも、容易に区別できるようにしておかなければならない。これには、それらのカードが追放領域に置かれた順番と、カードがカードに記されている予顕コスト以外の予顕コストを持っているならそれが分かるようにすることが含まれる。

702.141f 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り裏向きであり予顕されていたすべてのカードをすべてのプレイヤーに対して公開しなければならない。各ゲームの終了時に、裏向きで予顕されていたすべてのカードをすべてのプレイヤーに対して公開しなければならない。

- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。ほとんどの場合、インスタントでない（瞬速も持っていない）カードを予顕したなら、あなたの次のターンまで待つ必要がある。

- 追放領域から予顕されているカードを予顕コストで唱えるなら、あなたは他の代替コストで唱えることを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

新キーワード：誇示（こじ）

不可能としか思えないような英雄的な行為も、後で自慢できないなら何の意味があるだろうか？ 誇示能力は起動型能力で、毎ターン1回のみ、この能力を持つクリーチャーがそのターンに攻撃していたときにのみ起動できる。

《恐れなき解放者》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ・狂戦士

誇示 — {2}{R}：赤の2/1のドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。（この能力は、このターンにこのクリーチャーが攻撃していたときにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。）

- 誇示能力は、その能力を持つクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定し終えた後であればどの時点であっても起動できる。これには、ブロック・クリーチャーが指定される前、ブロック・クリーチャーが指定された後戦闘ダメージを受ける前、戦闘中だが戦闘ダメージを受けた後、戦闘後メイン・フェイズ中、終了ステップ中が含まれ、希な状況ではクリンナップ・ステップ中も含まれる。
- あなたのターンでないときに、誇示を持つクリーチャーが攻撃した後でそのクリーチャーのコントロールを得たなら、そのターンにその誇示能力がまだ起動されていなければ、あなたはそれを起動できる。
- 誇示能力を持つクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たなら、それは攻撃クリーチャーとして指定されてはいない。そのターンにその誇示能力を起動することはできない。
- 何らかの効果によってターンに戦闘フェイズが追加され、誇示を持つクリーチャーがそのターンに2回以上攻撃したとしても、その誇示能力を起動できるのは1回のみである。

エンチャントの新サブタイプ：ルーン

ルーンとは聖なる記号であり、それを適用した何かや誰かの戦闘力を向上させるものである。ルーンはエンチャントの新しいサブタイプであり、クリーチャーや装備品を強化できるオーラ・エンチャントのサイクルが持っている。ルーンのサブタイプにはルール上の特別な意味はないが、他の呪文や能力が参照できる。

《飛行のルーン》

{1}{U}

エンチャント — オーラ・ルーン

エンチャント（パーマネント）

飛行のルーンが戦場に出たとき、カード1枚を引く。

エンチャントしているパーマネントがクリーチャーであるかぎり、それは飛行を持つ。

エンチャントしているパーマネントが装備品であるかぎり、それは「装備しているクリーチャーは飛行を持つ。」を持つ。

- ルーンは、任意のパーマネントを対象としてつけることができる。その時点ではクリーチャーでも装備品でもないものでもよい。たとえば、機体を対象としてルーンを唱えることができる。そのルーンの戦場に出たときに誘発する能力が誘発し、あなたはカードを引くことになる。そのルーンは、その機体がクリーチャーでない間は何もしないが、クリーチャーになると該当する能力が適用され始める。
- オーラ・呪文の対象が、その呪文を解決する時に不適正な対象であったなら、それは解決されず、戦場に出ないので、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力も誘発しない。

再録メカニズム：モードを持つ両面カード

モードを持つ両面カードは『ゼンディカーの夜明け』セットで登場したが、『カルドハイム』では新たな驚きとともに店頭に帰ってきた。モードを持つ両面カードは特別な柔軟性を与えてくれる。戦況に応じてどちらの面でもプレイできるのだ。『ゼンディカーの夜明け』では、モードを持つ両面カードの第2面はすべて土地の面だった。『カルドハイム』のモードを持つ両面カードの中には、土地でない面を2つ持つものがあるのだ。

《戦闘の神、ハルヴァール》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 神

4/4

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すべてのクリーチャーは二段攻撃を持つ。

各戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャーについている、オーラ1つか装備品1つと、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。その前者をその後者につける。

/////

《領界の剣》

{1}{W}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け警戒を持つ。

装備しているクリーチャーが死亡するたび、それをオーナーの手札に戻す。

装備{1}{W}

モードを持つ両面カードの使い方

- モードを持つ両面カードをプレイすることが適正であるかどうかを判定するには、あなたがプレイしようとしている面の特性のみを考慮し、他の面の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によってクリーチャー・呪文を唱えられないなら、《戦闘の神、ハルヴァール》を唱えることはできないが《領界の剣》ならば唱えることができる。
- 効果があなたに、特定の、モードを持つ両面カードをプレイさせるなら、あなたがどちらの面をプレイすることを選んだかに応じて、それを呪文として唱えても土地としてプレイしてもよい。効果があなたに、特定の、モードを持つ両面カードを（「プレイする」のではなく）唱えさせるなら、あなたはそれを土地としてプレイすることはできない。
- 効果があなたに、カード群の中から土地1つをプレイするか呪文1つを唱えるということを行わせるなら、その効果の基準を満たす面を持つ、モードを持つ両面カード1枚を、プレイするか唱えるかしてよい。たとえば、何らかの効果によってあなたがあなたの墓地からアーティファクト・呪文を唱えることができるなら、あなたは《領界の剣》を唱えることができるが《戦闘の神、ハルヴァール》を唱えることはできない。（ハルヴァール君も落胆しなくていいよ。もうすぐ君も戦場に出られる。）
- 何らかの効果が、特定の特性を持つカードを、プレイしたり唱えたりするのではなく戦場に出すことを許諾するなら、モードを持つ両面カードの第1面の特性のみを考慮してそのカードが該当するかどうかを判断する。該当するなら、それはその第1面を表にして戦場に出る。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地からクリーチャー・カードを戦場に出せるなら、あなたは《戦闘の神、ハルヴァール》を戦場に出すことができる。（ね？）何らかの効果によってあなたの墓地からアーティファクト・カードを戦場に出せるとしても、《領界の剣》には影響しない。モードを持つ両面カードが墓地にある間は、その第1面の特性のみを持つからである。
- モードを持つ両面カードの点数で見たマナ・コストは、考慮している面の特性に基づいて決まる。スタックや戦場では、表向きになっている面を考慮する。他のすべての領域では、第1面のみを考慮する。変身する両面カードとは、点数で見たマナ・コストの決定方法が異なる。

- モードを持つ両面カードは、変身させたり変身させた状態で戦場に出したりできない。モードを持つ両面カードを変身させたり変身させた状態で戦場に出したりするという指示は無視する。

両面カードに関する一般的な情報

- 両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードがスタックか戦場にある間は、その時点で表向きになっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- 両面カードがスタックや戦場になくは、第1面の特性のみを考慮する。たとえば、上に示したカードが墓地にある間は、それは《戦闘の神、ハルヴァール》の特性のみを持つ。それが墓地に置かれる前に、《領界の剣》として戦場にあったとしても、そうである。
- 何らかの効果がモードを持つ両面カードを戦場に出し、その第1面を戦場に出すことができないなら、それは戦場に出ない。たとえば効果が、第1面がインスタントであるモードを持つ両面カードを追放して戦場に戻すなら、それは追放領域に残る。なぜならインスタントを戦場に出すことはできないからである。(『カルドハイム』には第1面がインスタントやソーサリーであるモードを持つ両面カードは含まれていない。)
- 効果がプレイヤーにカード名1つを選ぶように指示したなら、どちらの面の名前も選んでよい。その効果に関連している能力が、その選ばれた名前の呪文が唱えられたことや、その選ばれた名前の土地がプレイされたことを参照するなら、それはその選ばれた名前のみを考慮する。他の面の名前は考慮しない。
- 統率者変種ルールでは、両面カードの固有色は両方の面のマナ・コストとルール・テキストにあるマナ・シンボルによって決まる。いずれかの面に色指標や基本土地タイプがあれば、それらも考慮する。
- 両面カードの一方または両方の面には、他の面に関する注釈が記載されている場合がある。この注釈文はゲームに影響しない。
- 各両面カードには、各面の左上にアイコンがある。このセットのモードを持つ両面カードでは、これらのアイコンは第1面が1個の三角形、第2面が2個の三角形である。このアイコンはゲームに影響しない。

差し替えカードの使用方法

- デッキの中にあるカードが、互いに区別できないことは重要である。両面カードでそれを実現するために、差し替えカードを用いることができる。これは一部の『カルドハイム』のブースターパックに入っている。差し替えカードは、両面カードが非公開領域にあるときや何らかの理由で何のカードであるか特定できないようになっているとき（たとえば、裏向きに追放されて追放領域にあるとき）に、両面カードの代わりに使用する。差し替えカードは使用してもしなくてもよい。しかしイベントでは、両面カードを使うプレイヤーは差し替えカードか不透明スリーブ（または両方）を使用しなければならない。
- 差し替えカードが示す実際の両面カードを手元に持っていなければならない。その両面カードはデッキやサイドボードの、他のカードとは別に置いておくべきである。
- 差し替えカードは、両面カードを示すときにのみデッキに入れることができる。
- 差し替えカードには、それが示す両面カードが何であるのかをはっきりと記入しなければならない。差し替えカードには、少なくとも一方の面のカード名を記入しなければならない。また、他にそのカードのいずれかの面に表記されている情報を記入してもよい。そのカードに記載されていない情報を差し替えカードに記入してはならない。
- ゲームの間、差し替えカードはそれが示す両面カードとして扱う。
- 差し替えカードが公開領域（戦場や墓地やスタックや追放領域）に置かれるなら、即座に実際の両面カードと置き換え、差し替えカードを脇に置く（ただし、裏向きに追放された場合を除く）。両面カードが非公開領域（手札やライブラリー）に置かれるなら、再び差し替えカードを用いる。

- 両面カードが裏向きに追放されたり、裏向きに戦場に出たりするなら、裏向きの差し替えカードか不透明スリーブ（または両方）を使用して何のカードかがわからないようにし続ける。
- 一部の古いセットでは、差し替えカードがチェックリストになっていて、そのセットに含まれる両面カードや合体カードが一覧になっていた。それらの両面カードを示すために『カルドハイム』の差し替えカードを用いることができる。その場合、差し替えカードに記入する情報に関して同一のルールを適用する。

再録エンチャント・タイプ：英雄譚（えいゆうたん）

カルドハイムでは10の領界それぞれに重要な物語があり、それらの物語を語ることはその元となった出来事と同様に素晴らしいものである。そのような20篇の叙事詩が、英雄譚カードとして基本のセットに姿を見せている。

《古き神々への拘束》

{2}{B}{G}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 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。

II — あなたのライブラリーから森・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。

III — ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは接死を得る。

英雄譚に関するルールは前回の登場時から変わっていない。

- 英雄譚が戦場に出るに際し、そのコントローラーはそれの上に伝承カウンターを1個置く。あなたの戦闘前メイン・フェイズが始まる際（あなたのドロー・ステップの直後）にも、あなたがコントロールしている各英雄譚の上に伝承カウンターをそれぞれ1個置く。これらのいずれかにより英雄譚に伝承カウンターを置くことは、スタックを使わない。
- 英雄譚の文章欄の左側に書かれている各シンボルは章能力を表している。章能力は誘発型能力である。英雄譚の上に伝承カウンターが置かれて、その英雄譚の上に置かれている伝承カウンターの個数が章能力の章番号の数以上になったときに、その章能力が誘発する。章能力はスタックに置かれるので、対応することができる。
- 章能力は、すでにその章番号の数以上の伝承カウンターが置かれている英雄譚の上に伝承カウンターが置かれても、誘発しない。たとえば、英雄譚の上に3個目の伝承カウンターが置かれると、第III章の能力が誘発するが、IとIIの章が再び誘発することはない。
- 章能力が誘発した後は、スタック上にあるその章能力は、その英雄譚の上にカウンターが置かれたり取り除かれたり、またその英雄譚が戦場を離れたりしても、その影響を受けない。
- 複数の章能力が同時に誘発した場合、それらのコントローラーはそれらを望む順番でスタックに置く。それらの中に対象を取るものがある場合は、能力をスタックに置く時点で対象を選ぶ。これは、それらのどの能力の解決よりも先である。
- 伝承カウンターが取り除かれること自体によって、以前の章能力が再び誘発することはない。英雄譚の上から伝承カウンターが取り除かれた場合は、その後英雄譚が伝承カウンターを得たときに、該当する章能力が再び誘発することになる。
- 英雄譚の上に置かれた伝承カウンターの数がその英雄譚の最大の章番号の数以上になったなら、その章能力がスタックを離れた（たとえば、それが解決されたり打ち消されたりした）後で、その英雄譚のコントローラーはその英雄譚を生け贄に捧げる。これは状況起因処理であり、スタックを使わない。

再録特殊タイプ：氷雪（ひょうせつ）

カルドハイムでは、互いに衝突し合う領界、ほとんどの人が考えたこともない規模の戦闘、紛争全般の豊かな歴史を扱っている。背筋が凍るような話だ。厚手のセーターが欲しくなる。「氷雪」は再録

された特殊タイプで、パーマネント・タイプ、インスタントやソーサリーなどの様々なカード・タイプに記載される。

《氷皮のトロール》

{2}{G}

冰雪クリーチャー — トロール・戦士

2/3

{S}{S}：ターン終了時まで、氷皮のトロールは+2/+0の修整を受け破壊不能を得る。これをタップする。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。{S}は冰雪である発生源からのマナ1点で支払える。)

- 「冰雪」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。それ自身にはルール上の意味はないが、呪文や能力が参照することがある。
- {S}のシンボルは不特定マナ・シンボルである。これは冰雪である発生源が生み出したマナ1点で支払えるコストを表す。そのマナはどの色でも無色でもよい。たとえば、《冠雪の山》2つをタップして、その赤マナを《氷皮のトロール》の最後の能力を起動するために使用できる。
- 「冰雪」はマナのタイプではない。何らかの効果に、マナを望むタイプであるかのように支払ってもよいと記載されていたとしても、冰雪の発生源が生み出したのではないマナを使って{S}を支払うことはできない。
- カードの中には、唱えるために支払った{S}について追加の効果を持つものがある。それらの呪文は、唱えるために冰雪マナを支払わずに唱えることができる。その追加の効果は単に何もしない。
- 『カルドハイム』セットには{S}を含むマナ・コストを持つカードは含まれていないが、以前の一部のセットには含まれていた。何らかの効果によって該当する呪文を唱えるコストが{1}少なくなるとしても、このコスト減少は{S}には適用されない。これは、起動コストに{S}を含む起動型能力とそれらのコストを少なくする効果に関しても同様である。
- 基本冰雪土地は『カルドハイム』セットを使用できるフォーマットで使用できる。それらは他の『カルドハイム』のカードがスタンダードで使用できる間使用でき、スタンダードで使用できる将来のセットに再録されないかぎり『カルドハイム』と同時にローテーションによって使用できなくなる。基本冰雪土地が使用できるフォーマットの構築デッキには、それらを望む数入れることができる。
- リミテッドのイベント（通常はブースター・ドラフトかシールド・デッキ）では、他の基本土地とは異なり、基本冰雪土地を自分のカードプールに追加することはできない。自分のシールド・デッキに入っていた、もしくはドラフトした、基本冰雪土地のみをプレイに使用することができる。

再録キーワード：多相（たそう）

リトヤラに住む仮面の多相の戦士は神秘的で不可解である。どのような形にでもなることができ、どこでも望む所で、気付かれることなく、歩き、這い、跳び、ふらつき、浮くことができる。多相は、クリーチャーにすべてのクリーチャー・タイプを与える再録キーワード能力である。

《煙霧歩き》

{2}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

1/4

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

飛行

{1}{U}：ターン終了時まで、煙霧歩きは+1/-1の修整を受ける。

多相に関するルールは前回の登場時から変わっていない。

- 多相は特性定義能力である。それを持つカードが戦場にある間のみではなく、すべての領域で機能する。

- 多相の戦士というサブタイプがタイプ行に記載されているのは、主にフレイバーを強化するためである。多相を持つクリーチャー・カードは、それが多相の戦士であるのと同程度にエルフでありドワーフでありスリヴァーでありヤギであり臆病者でありゾンビである。
- 何らかの効果が、多相を持つクリーチャーを新しいクリーチャー・タイプにするなら、それはその新しいタイプのみになる。それは多相を持っているが、それをすべてのクリーチャー・タイプにするという効果は単に上書きされる。
- 何らかの効果によって、多相を持つクリーチャーがすべての能力を失うなら、それは多相を持たなくなるが、すべてのクリーチャー・タイプであり続ける。多相が、それを取り除く効果よりも先に適用されるからである。(この考え方の方がずっといいのである。信用して欲しい。こうでなければ、様々なおかしなことが起きるのだ。)

テーマ：2つ目の呪文

このセットには、あなたが各ターンのあなたの2つ目の呪文を唱えるたびに誘発する誘発型能力を持ったカードがいくつか入っている。

《血空の狂戦士》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・狂戦士

1/1

あなたが各ターンのあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、血空の狂戦士の上に+1/+1カウンター2個を置く。ターン終了時まで、これは威迫を得る。(これはクリーチャー2体以上によってしかブロックされない。)

- この誘発型能力は各ターン1回しか誘発できない。この能力は、その2つ目の呪文よりも先に解決される。そのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文が、解決されていても打ち消されていても、まだスタック上にあっても構わない。
- この誘発型能力は、それを持つクリーチャーが、あなたがあなたの2つ目の呪文を唱える際に戦場にあったときのみ誘発する。そのターンに、そのクリーチャーが戦場に出る前にあなたが唱えた呪文も数に入れる。つまり、この能力はこの能力を持つクリーチャーがそのターンのあなたの2つ目の呪文であった場合には誘発しないし、そのクリーチャーが戦場に出たターンのそのときまでにすでに呪文を2つ以上唱えていた場合にも誘発しない。

『カルドハイム』のセット本体のカード別注釈

《アクスガルドの自慢屋》

{3}{W}

クリーチャー — ドワーフ・戦士

3/3

誇示 — {1}{W}：アクスガルドの自慢屋をアンタップする。これの上に+1/+1カウンター1個を置く。(この能力は、このターンにこのクリーチャーが攻撃していたときのみ、毎ターン1回のみ起動できる。)

- 《アクスガルドの自慢屋》がすでにアンタップ状態であっても、《アクスガルドの自慢屋》の誇示能力を起動できる。その場合も、あなたはこれの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《悪魔の贈り物》

{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+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戦場に戻す。」を得る。

- 《悪魔の贈り物》のリアニメイト効果は1回のみ機能する。そのクリーチャーが死亡して戦場に戻った後では、それは新しいオブジェクトであり、以前のクリーチャーとは関係がない。その新しいクリーチャーは死亡しても戻ってこない。

《圧死》

{4}{R}

インスタント

あなたが巨人をコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。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。圧死はそれに6点のダメージを与える。

- あなたが巨人2体以上をコントロールしていたとしても、《圧死》のコストは{3}のみ少なくなる。
- あなたが《圧死》を唱えると宣言した後では、その呪文の支払いが終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行えない。特に、プレイヤーはあなたのすべての巨人を除去して起動コストを変更するようなことはできない。

《アーニ、トロールを制す》

{R}{G}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

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

II — あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。{R}を加える。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個を置く。

III — あなたは、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの中で最大のパワーに等しい点数のライフを得る。

- 第I章の能力では、能力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。
- 第II章の能力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。
- 第II章の能力で対象を選ばなかったなら、能力の解決時に単に{R}を加えることになる。しかし、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象として選び、能力を解決する時にそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。その場合は{R}を加えない。
- 第III章の能力では、あなたが得るライフの点数は、能力の解決時にあなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの中で最大のパワーを用いて決定する。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ないか、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーのパワーが0以下なら、あなたはライフを得ない。

《アールンドの天啓》

{5}{U}{U}

ソーサリー

飛行を持つ青の1/1の鳥・クリーチャー・トークン2体を生成する。このターンに続いて追加の1ターンを行う。アールンドの天啓を追放する。

予顕{4}{U}{U} (あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。)

- 《アールンドの天啓》の解決時にそれを追放することは効果の一部である。《アールンドの天啓》が解決されなければ、それはオーナーの墓地に置かれる。これにより追放されるなら、それは表向きに追放され、予顕された状態にならない。

《怒りの神、トラルフ》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 神

5/4

トランプル

対戦相手がコントロールしている、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体が戦闘ダメージでない余剰のダメージを受けるたび、そのパーマネント以外の、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。怒りの神、トラルフはそれにその余剰に等しい点数のダメージを与える。

/////

《トラルフの鎚》

{1}{R}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは「{1}{R}, {T}, トラルフの鎚をはずす：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。トラルフの鎚はそれに3点のダメージを与える。トラルフの鎚をオーナーの手札に戻す。」を持つ。

装備しているクリーチャーが伝説であるかぎり、それは+3/+0の修整を受ける。

装備{1}{R}

- クリーチャーが余剰のダメージを受けるとは、1つ以上の発生源がそれに、致死ダメージになるために必要な最小の点数よりも多い点数のダメージを与えることである。ほとんどの場合、これはタフネスよりも大きな点数のダメージということになるが、そのターンにすでに受けていたダメージがあればそれも考慮に入れる。
- プレインズウォーカーが余剰のダメージを受けるとは、現在の忠誠度よりも大きな点数のダメージを受けることである。
- 接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きな点数のダメージは、たとえダメージの総量がそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。プレインズウォーカーが受けるダメージは、ダメージの発生源が接死を持っていても効果がないので注意。
- 1つのパーマネントが、クリーチャーでありプレインズウォーカーでもあるなら、余剰のダメージを受けたかどうかの判定には、致死ダメージと見なされる最小のダメージの点数を用いる。たとえば、プレインズウォーカーでもある5/5のクリーチャーの上に忠誠カウンター3個が置かれていて、戦闘ダメージでない4点のダメージを受けたなら、それは1点の余剰のダメージを受けたことになるので、《怒りの神、トラルフ》の能力が誘発する。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーが、そのターン、それ以前に戦闘ダメージを受けていたかどうかは関係ない。唯一重要なことは、そのパーマネントが受け余剰のダメージを与えるダメージが、戦闘ダメージでないダメージであることである。
- 《怒りの神、トラルフ》の能力は、対戦相手がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーが受けたダメージには影響しない。そのダメージは通常通り与える。
- 《怒りの神、トラルフ》が、誘発型能力によって与えるダメージは戦闘ダメージでないダメージである。そのダメージは、《怒りの神、トラルフ》の能力を再度誘発させるかもしれない。
- 《トラルフの鎚》を装備しているクリーチャーが起動型能力の発生源だが、《トラルフの鎚》がダメージの発生源である。たとえば、装備しているクリーチャーが緑なら、その能力はプロテクション（緑）を持つパーマネントを対象とすることはできない。プロテクション（赤）を持つクリーチャーを対象とすることはできるが、ダメージは赤の発生源（《トラルフの鎚》）が与えるので、軽減される。
- 能力を解決する時に対象が不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは《トラルフの鎚》をオーナーの手札に戻さない。
- 《トラルフの鎚》をはずすことは、能力を起動するコストの一部である。能力が解決されなかったとしても、《トラルフの鎚》は再度ついた状態にならない。

《戦乙女の剣》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

戦乙女の剣が戦場に出たとき、あなたは{4}{W}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、戦乙女の剣をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

装備{3}

- {4}{W}を支払うかどうかは、戦場に出たときに誘発する能力の解決時に決定する。そうしたなら、即座に天使・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、《戦乙女の剣》をそれにつける。どのプレイヤーも支払うかどうかに関するあなたの決定に対応できず、どのプレイヤーもこの手順の間に処理を行えない。
- 天使・戦士・クリーチャー・トークンは4/4のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーやタフネスを持つクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが4/4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。

《悪戯の神の強奪》

{2}{U}{B}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — クリーチャー2体を対象とする。あなたはそれらのコントロールを交換してもよい。

II — 共通のカード・タイプを持ち基本でもクリーチャーでもないパーマネント2つを対象とする。あなたはそれらのコントロールを交換してもよい。

III — プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは3点のライフを失い、あなたは3点のライフを得る。

- 第I章か第II章の能力の解決時に、その対象のパーマネントのうち1つが不適正な対象であったなら、交換は発生しない。両方の対象が不適正であれば、能力は解決されない。
- これら2つの能力では、いずれかの対象をあなたがコントロールしている必要はない。
- 第I章か第II章の能力の解決時に同じプレイヤーが両方の対象のパーマネントをコントロールしていたなら、何も起きない。
- クリーチャーのコントロールを得ても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。
- 第II章の能力では、一方の対象はもう一方が持っていないカード・タイプを持っていてもよい。たとえば、アーティファクト・土地とアーティファクトを対象にできる。

《偉大なる存在の探索》

{G}{G}

エンチャント

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、あなたがコントロールしている、他のすべてのパーマネントの中で最も大きい点数で見たマナ・コストに1を足した値に等しい点数で見たマナ・コストを持つパーマネント・呪文1つをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしないなら、占術1を行う。

- パーマネント・呪文とは、アーティファクト・呪文、クリーチャー・呪文、エンチャント・呪文、プレインズウォーカー・呪文のことである。
- 誘発型能力の解決時にあなたがコントロールしている他のパーマネントを考慮して、あなたが唱えることができる呪文を決定する。あなたがコントロールしている他のパーマネントが土地のみであったり、ありそうにないが他のパーマネントを一切コントロールしていなかったりした場合には、あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストが1のパーマネント・呪文を唱えてもよい。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《イマースタームの髑髏塚》

土地

イマースタームの髑髏塚はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{B}を加える。

{1}{B}{R}{R}, {T}, イマースタームの髑髏塚を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。これはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。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。

- 最後の起動型能力を解決する時に対象のプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。ダメージを与えず、そのプレイヤーはカードを捨てない。

《イマースタームの捕食者》

{2}{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・ドラゴン

3/3

飛行

イマースタームの捕食者がタップ状態になるたび、墓地からカード最大1枚を対象とする。それを追放する。イマースタームの捕食者の上に+1/+1カウンター1個を置く。

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、イマースタームの捕食者は破壊不能を得る。これをタップする。

- 《イマースタームの捕食者》の誘発型能力によって、《イマースタームの捕食者》をタップできるわけではない。タップするための他の方法を見つける必要がある。攻撃を勧めたい。
- 誘発型能力が誘発するためには、《イマースタームの捕食者》が実際にアンタップ状態からタップ状態に変わる必要がある。何らかの効果が、すでにタップ状態のそれをタップすることになったとしても、能力は誘発しない。
- この誘発型能力は、対象を取らずにスタックに置くことができる。その解決時には、単に《イマースタームの捕食者》の上に+1/+1カウンター1個を置く。しかし、対象を選び、能力を解決する時にそのカードが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。その場合は、《イマースタームの捕食者》の上に+1/+1カウンターを置かない。
- 《イマースタームの捕食者》の最後の能力は、それがすでにタップ状態であっても起動できる。

《嘘の神、ヴァルキー》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 神

2/1

嘘の神、ヴァルキーが戦場に出たとき、すべての対戦相手は自分の手札を公開する。対戦相手1人につき、そのプレイヤーがこれにより公開したクリーチャー・カード1枚を、嘘の神、ヴァルキーが戦場を離れるまで追放する。

{X}：嘘の神、ヴァルキーによって追放されていて点数で見たマナ・コストがXであるクリーチャー・カード1枚を選ぶ。嘘の神、ヴァルキーはそのカードのコピーになる。

/////

《星界の騙し屋、ティボルト》

{5}{B}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ティボルト

5

星界の騙し屋、ティボルトが戦場に出るに際し、あなたは「あなたは星界の騙し屋、ティボルトによ

って追放されたカードをプレイしてもよく、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。」を持つ紋章を得る。

+2：各プレイヤーのライブラリー一番上のカードをそれぞれ追放する。

-3：アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

-8：すべての墓地からすべてのカードを追放する。{R}{R}{R}を加える。

#訂正# ショーケース版の《星界の騙し屋、ティボルト》のカード名の1文字目のルビが「ほし」になっているが、誤りである。正しくは、通常版カードなどに書かれている通り、「せい」である。

- 《嘘の神、ヴァルキー》が、戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に戦場を離れたなら、各対戦相手は手札を公開するが、カードは追放されない。
- 《嘘の神、ヴァルキー》によって追放されたクリーチャー・カードのうち、《嘘の神、ヴァルキー》がどれのコピーになるのかは、その能力の解決時まで選ばない。(多くの場合、Xとして選んだ値があなたの意図を明かすことになるだろうが。)
- 《嘘の神、ヴァルキー》の起動型能力の解決時に、《嘘の神、ヴァルキー》によって追放されたクリーチャー・カードであって、点数で見たマナ・コストがXに等しいものがなければ、何も起きない。まさに嘘の神である。
- 《嘘の神、ヴァルキー》が、それが戦場に出たターンと同じターン中にクリーチャーのコピーになったなら、それで攻撃したり、それが{T}能力を得ていてもそれを使用したりできない。
- 《嘘の神、ヴァルキー》は、追放されたクリーチャー・カードに記載されている内容をコピーする。特に、《嘘の神、ヴァルキー》が他のクリーチャー・カードのコピーになった後では、それは自身の起動型能力を持たないことになる。
- 《嘘の神、ヴァルキー》の能力は、互いに対応して複数回起動できる。これにより《嘘の神、ヴァルキー》に、一瞬異なるクリーチャー・カードをコピーさせられるかもしれない。《嘘の神、ヴァルキー》の各起動型能力の間に、あなたは優先権を得ることになり、呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
- 《嘘の神、ヴァルキー》に、それがコピーになる前に何らかの効果が適用され始めたなら、その効果は適用され続ける。
- 他のオブジェクトが《嘘の神、ヴァルキー》のコピーになるなら、それは《嘘の神、ヴァルキー》がコピーしているものになる。そのオブジェクトは、《嘘の神、ヴァルキー》が戦場を離れたとしてもコピーでありつづける。
- 《星界の騙し屋、ティボルト》があなたに与える紋章は、あなたがその特定の《星界の騙し屋、ティボルト》によって追放されているカードをプレイすることを許諾する。それは《星界の騙し屋、ティボルト》が戦場を離れた後も許諾される。別の《星界の騙し屋、ティボルト》があなたのコントロール下になったなら、それは(それが同じカードによって表されていたとしても)新しいオブジェクトである。もちろん、その新しい《星界の騙し屋、ティボルト》もあなたに紋章を与えるので、あなたはそれが追放しているカードをプレイすることができる。
- 《星界の騙し屋、ティボルト》の忠誠度能力によって追放されるカードはすべて表向きに追放される。
- 《星界の騙し屋、ティボルト》によって追放されているカードをプレイすることは、それらのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストがあればそれを支払わなければならない。該当するすべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、それらのカードのうち1枚がソーサリー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみ、マナ・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によってそのターンに追加の土地をプレイできるのでないが、《星界の騙し屋、ティボルト》によって追放されている土地・カードをプレイできるのは、そのターンにあなたがまだ土地をプレイしていない場合のみである。
- 《星界の騙し屋、ティボルト》の最後の能力の解決中に、カードを一枚も追放しなかったとしても、あなたは{R}{R}{R}を加える。

《裏切りの手枷》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻と「このクリーチャーがダメージを与えるたび、これについている装備品1つを対象とする。その装備品を破壊する。」を得る。

- 《裏切りの手枷》は、すでにアンタップ状態のものや装備品がついていないものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。
- クリーチャーのコントロールを得ても、これについているオーラや装備品のコントロールは得られない。
- クリーチャーが得る誘発型能力は、そのターンに対象のクリーチャーが何らかのダメージを与えるたびに誘発する。戦闘ダメージのみではない。
- その能力が誘発した場合に、適正な対象が存在するなら、1つを選ばなければならない。そのクリーチャーについている装備品のコントローラーが誰であっても関係ない。能力を解決する時に、その装備品がもはやそのクリーチャーについていなかったなら、能力は解決されず、装備品は破壊されない。

《栄光の守護者》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 天使・クレリック

3/4

瞬速

飛行

栄光の守護者が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしていて天使でない望む数のクリーチャーを、栄光の守護者が戦場を離れるまで追放してもよい。

予頭{2}{W}

- 《栄光の守護者》の戦場に出たときに誘発する能力はクリーチャーを対象としない。能力の解決時に、天使でないクリーチャーを追放するかどうか、追放するならどれを追放するかを選ぶ。
- 《栄光の守護者》が、誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、どのクリーチャーも追放されない。
- 追放されるパーマメントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されるパーマメントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《栄光の探索》

{2}{W}

氷雪ソーサリー

あなたのライブラリーから氷雪パーマメント・カード1枚か伝説のカード1枚か英雄譚・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。あなたは、この呪文を唱えるために支払われた{S}1点につき1点のライフを得る。({S}は氷雪である発生源からのマナを意味する。)

- 氷雪パーマメント・カードとは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードであって、特殊タイプ「氷雪」を持つもののことである。
- 氷雪マナを支払わずに《栄光の探索》を唱えたなら、あなたはライフを得ない。ただし、探すことはできる。
- 《栄光の探索》がコピーされたなら、そのコピーを唱えるために支払われた氷雪マナはないので、あなたはライフを得ない。ただし、探すことはできる。栄光のために。

《英雄たちの送り火》

{2}

アーティファクト

{2}, {T}, 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、その生け贄に捧げられたク

リーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持ち、そのクリーチャーの点数で見たマナ・コストに1を足した値に等しい点数で見たマナ・コストを持つクリーチャー・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。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときのみ起動できる。

- 見つけることができるクリーチャー・カードの特性は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後のときのクリーチャー・タイプと点数で見たマナ・コストを用いて決定する。特に、第2面を表にしている両面パーマネントであるクリーチャーを生け贄に捧げたなら、第1面ではなく第2面の特性を用いる。
- パーマネントや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。
- あなたが起動型能力を起動すると宣言した後では、その能力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、対戦相手があなたのクリーチャーを除去して、それを生け贄に捧げられないようにすることはできない。

《エシカの戦車》

{3}{G}

伝説のアーティファクト — 機体

4/4

エシカの戦車が戦場に出たとき、緑の2/2の猫・クリーチャー・トークン2体を生成する。

エシカの戦車が攻撃するたび、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

搭乗4

- あなたが生成するトークンは、そのコピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。新しく生成されたトークンは、コピー元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、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、コピー元のトークンが攻撃している状態であったとしても、あなたが生成するトークンはそうではない。
- 元のトークンが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンはその元のトークンのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それはその元のトークンがコピーしているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマネントやカードをコピーするなら、Xは0である。
- あなたが生成するトークンに戦場に出たときに誘発する能力があれば、それが戦場に出たときに誘発する。コピー元のトークンが持つ「[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。」の能力も機能する。
- 元のトークンがオーラであったなら、あなたが生成するトークンは唱えられることなく戦場に出る。それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、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。オーラ・トークンを適正に何かにつけることができなければ、それは生成されない。

《エルフの戦練者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

2/2

他のエルフ1体以上があなたのコントロール下で戦場に出るたび、緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

{5}{G}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのエルフは+2/+2の修整を受け接死を得る。

- あなたのコントロール下で戦場に出たエルフが何体であっても関係ない。この能力はエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体のみを生成する。
- あるターンに誘発型能力が誘発した後では、それは再び誘発できない。誘発型能力がスタック上にあっても、打ち消されている、他の理由によりスタックを離れていても関係ない。
- 起動型能力は、能力の解決時にあなたがコントロールしていたエルフにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたエルフはボーナスを得ない。あなたがコントロールしていて、そのターン、後になってエルフになったクリーチャーもボーナスを得ない。あなたがコントロールしていて、ボーナスを得たエルフは、そのターン、後になってエルフでなくなってもボーナスを失わない。

《エルフの弓》

{G}

アーティファクト — 装備品

エルフの弓が戦場に出たとき、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、エルフの弓をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+1/+2の修整を受け到達を持つ。

装備{3}

- {2}を支払うかどうかは、戦場に出たときに誘発する能力の解決時に決定する。そうしたなら、即座にエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、《エルフの弓》をそれにつける。どのプレイヤーも支払うかどうかに関するあなたの決定に対応できず、どのプレイヤーもこの手順の間に処理を行えない。
- エルフ・戦士・クリーチャー・トークンは1/1のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーやタフネスを持つクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、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。

《黄金架のドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行、速攻

黄金架のドラゴンが攻撃するか呪文の対象になるたび、宝物・トークン1つを生成する。

あなたがコントロールしている宝物は「{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2点を加える。」を持つ。

- 呪文1つが《黄金架のドラゴン》を2回以上対象としても、誘発型能力は1回のみ誘発する。
- クリーチャーが呪文の対象になっ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。そのような能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 誘発型能力の解決後それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《臆病な大男》

{3}{R}

クリーチャー — 巨人・臆病者

4/4

臆病な大男単独ではブロックできない。

- 《臆病な大男》は、ブロック・クリーチャーとして指定する唯一のクリーチャーにはできないが、特定の攻撃クリーチャーをブロックする唯一のクリーチャーにはなれる。他のブロック・クリーチャーは、《臆病な大男》がブロックするクリーチャーと同じクリーチャーをブロックする必要はない。
- 《臆病な大男》を2体以上コントロールしているなら、他のクリーチャーでブロックしなくとも、それらすべてで一緒にブロックすることができる。

- 《臆病な大男》は、それがブロック・クリーチャーとして指定された後では、他のすべてのブロック・クリーチャーが戦場を離れたり他の理由で戦闘から取り除かれたりしても、戦闘を続ける。
- 「可能なら」ブロックするという効果が《臆病な大男》に適用されていて、ブロックできるクリーチャーをこれ以外に1体以上コントロールしているなら、あなたは《臆病な大男》とそれ以外の1体以上のクリーチャーとでブロックしなければならない。

《怪物縛り》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

怪物縛りが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。それはあなたに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

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

- 戦場に出たときに誘発する能力は、エンチャントしているクリーチャーがすでにタップ状態であったとしても誘発する。そのクリーチャーはあなたにダメージを与える。
- 与えるダメージの点数は、戦場に出たときに誘発する能力の解決時の、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。
- 戦場に出たときに誘発する能力の解決時に《怪物縛り》が戦場になれば、与えるダメージの点数は、それが最後にエンチャントしていたときのクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点でそのクリーチャーも戦場になかったとしてもダメージを与える。

《輝かしい司令官》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 天使・戦士

3/3

飛行

輝かしい司令官が戦場に出たか死亡したとき、あなたはあなたの墓地から他のクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。そうしたとき、輝かしい司令官以外の、あなたがコントロールしていてその追放したカードと共通のクリーチャー・タイプを持つ各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは、この能力の誘発型能力の解決時まで、クリーチャー・カードを追放するかどうか、どれを追放するかを選ばない。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発する。プレイヤーはこの再帰誘発型能力に対応できるが、そのときあなたが追放したカードのクリーチャー・タイプと、+1/+1カウンターを得る可能性のあるクリーチャーがどれなのかを知っている。これは「そうしたなら」と書かれている効果とは異なり、あなたが他のクリーチャー・カードを追放した後、あなたがコントロールしている他のクリーチャーの上にカウンターを置く前というタイミングで、プレイヤーが処理を行うことができる。

《輝く霜》

{2}{G}

氷雪エンチャント — オーラ

エンチャント (土地)

エンチャントしている土地は氷雪である。

エンチャントしている土地がmanaを引き出す目的でタップされるたび、そのコントローラーは追加で好きな色1色のmana1点を加える。

- エンチャントしている土地が、「基本」や「伝説の」といった他の特殊タイプを持っていれば、それらは残る。「森」や「島」のような何らかのサブタイプを持っていれば、それらも残る。

《鍛冶場主、コル》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・戦士

2/2

あなたがコントロールしていてトークンでない他のクリーチャー1体が死亡するたび、それにオーラや装備品がついていた場合、そのクリーチャーであったカードをオーナーの手札に戻す。

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すべてのクリーチャー・トークンは+1/+1の修整を受ける。

- あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンにオーラや装備品がついているとは、それについているオーラか装備品が存在することである。そのオーラか装備品は、あなたがコントロールしていなくてもよい。
- 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・トークンは、《鍛冶場主、コル》の最後の能力によって+1/+1のみの修整を受ける。そのクリーチャーについているオーラや装備品の総数は関係ない。

《語りの神、ビルギ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 神

3/3

あなたが呪文を唱えるたび、{R}を加える。ターン終了時まで、こ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。

あなたがコントロールしているクリーチャーは、毎ターン1回ではなく2回誇示を行える。

/////

《豊潤の角杯、ハーンフェル》

{4}{R}

伝説のアーティファクト

カード1枚を捨てる：あなたのライブラリーの一番上からカード2枚を追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- 《語りの神、ビルギ》の1つ目の能力はスタックを使うので、対応することができる。それはマナ能力ではないからである。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの誇示能力を起動するには、あなたはそれで攻撃しなければならない。
- 《豊潤の角杯、ハーンフェル》の起動型能力によって追放されるカードは表向きに追放される。
- 《豊潤の角杯、ハーンフェル》が戦場を離れたり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、そのターン、あなたはそれらのカードを唱えてもよい。
- 《豊潤の角杯、ハーンフェル》によって追放されているカードをプレイすることは、それらのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストがあればそれを支払わなければならない。該当するすべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、それらのカードのうち1枚がクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、マナ・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によってそのターンに追加の土地をプレイできるのでないかぎり、《豊潤の角杯、ハーンフェル》によって追放されている土地・カードをプレイできるのは、そのターンにあなたがまだ土地をプレイしていない場合のみである。ほとんどの場合、《豊潤の角杯、ハーンフェル》によって土地・カード2枚を追放したなら、両方をプレイすることはできない。
- 《豊潤の角杯、ハーンフェル》によって追放されてあなたがプレイしなかったカードは追放されたままになる。
- 能力を起動するためにあなたが捨てたカードは「それらのカード」に含まれないので、何らかの理由によりそのカードを追放したとしても、それをプレイすることはできない。

《確固たる戦乙女》

{3}{W}

クリーチャー — 天使・戦士

3/2

あなたは、この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、「{1}{W}を支払い、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する。」を選んでもよい。

飛行

- 《確固たる戦乙女》を代替コストで唱えるときにも、それを唱えられるタイミングは変わらない。
- あなたが《確固たる戦乙女》を代替コストで唱えると宣言した後では、その呪文の支払いが終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行えない。特に、プレイヤーがあなたの墓地からクリーチャー・カードを取り除いて呪文を唱えられないようにすることはできない。
- 《確固たる戦乙女》の点数で見たマナ・コストは、実際に何を支払って唱えたとしても、4である。

《神に愛された者、シグリッド》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/2

瞬速

先制攻撃、プロテクション（神・クリーチャー）

神に愛された者、シグリッドが戦場に出たとき、攻撃がブロックしているクリーチャー最大1体を対象とする。神に愛された者、シグリッドが戦場を離れるまでそれを追放する。

- 《神に愛された者、シグリッド》が、誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象のクリーチャーは追放されない。それは攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーであり続ける。
- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークン・クリーチャーが追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 他のセットに含まれる神の中には、特定の条件下ではクリーチャーでないという能力を持つものがある。そのようなもののうちの1つがクリーチャーでない（従って神でもない）なら、《神に愛された者、シグリッド》はそれに関するプロテクションを受けない。

《仮面の蛮人》

{1}{G}

クリーチャー — 多相の戦士

1/3

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

仮面の蛮人が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしている、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。あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。そうしたなら、そのパーマネントを追放する。

- 誘発型能力をスタックに置く際に、対戦相手がコントロールしているアーティファクト1つかエンチャント1つを対象として選ぶ。能力を解決し始めた後で、あなたの墓地からクリーチャー・カードを追放するかどうか、追放するならどれを追放するのかを選ぶ。その時点では誰も、あなたが選んだことに対応したり、能力を解決し終えるまでに何らかの処理を行ったりできない。

《仮面林の結節点》

{4}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはすべてのクリーチャー・タイプである。あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・呪文と、あなたがオーナーであり戦場にないすべてのクリーチャー・カードについても同様である。

{3}, {T} : 多相を持つ青の 2/2 の多相の戦士・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。(それはすべてのクリーチャー・タイプである。)

- 特定のクリーチャー・タイプのクリーチャーが戦場に出る方法を変更する置換効果は、《仮面林の結節点》の効果を実用した後で適用する。たとえば、あなたが《仮面林の結節点》をコントロールしていて、「あなたがコントロールしている戦士は +1/+1 カウンター 1 個が追加で置かれた状態で戦場に出る。」という効果があったなら、あなたのコントロール下で戦場に出るすべてのクリーチャーはそのカウンターを得る。
- 起動型能力によって生成されたトークンは、《仮面林の結節点》が戦場を離れたとしてもすべてのクリーチャー・タイプを維持する。なぜなら、それらのトークンは多相を持っているからである。あなたがコントロールしている他のトークンは、他の関係する効果がそれらに影響していないかぎり、通常のクリーチャー・タイプに戻る。

《鴉の警告》

{1}{W}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを 1 個加える。III の後に、生け贄に捧げる。)

I — 飛行を持つ青の 1/1 の鳥・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。あなたは 2 点のライフを得る。

II — このターン、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャー 1 体以上がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーの手札を見てカード 1 枚を引く。

あなたはゲームの外部からあなたがオーナーであるカード 1 枚をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

- 第 III 章の能力によりゲームに持ち込むカードを公開する必要はない。
- カジュアルなプレイでは、ゲームの外部からのカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベント規定に基づくプレイでは、ゲームの外部からのカードはあなたのサイドボードから選ぶ。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

《鴉変化》

{2}{U}

ソーサリー

アーティファクト 1 つかクリーチャー 1 体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは、飛行を持つ青の 1/1 の鳥・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

予顕{U} (あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。)

- 《鴉変化》を解決する時に対象のアーティファクトかクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーも鳥・クリーチャー・トークンを生成しない。

《カルダールの悪しき復活》

{2}{B}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを 1 個加える。III の後に、生け贄に捧げる。)

I — あなたはクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてもよい。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。カルダールの悪しき復活はそれに 3 点のダメージを与える。

II — 各プレイヤーはそれぞれカード 1 枚を捨てる。

III — 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。それを戦場に戻す。その上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。あなたの次のターンまで、それは速攻を得る。

- 第Ⅰ章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、あなたはクリーチャーを1体生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたはダメージを与える対象を選ぶ。「そうしたなら」と書かれている効果とは異なり、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げた後ダメージを与える前というタイミングで、プレイヤーが処理を行うことができる。
- 第Ⅱ章の能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカードを公開することなく選び脇に置く。その後、他の各プレイヤーがそれぞれターン順に同じことを行う。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。

《枯れ冠》

{1}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは基本のパワーが0になり、「あなたのアップキープの開始時に、あなたがこのクリーチャーを生け贄に捧げないかぎり、あなたは1点のライフを失う。」を持つ。

- 《枯れ冠》はエンチャントしているクリーチャーのパワーを特定の値に設定するすべてのそれ以前の効果を上書きする。そのクリーチャーに《枯れ冠》がついた状態になった後で適用される、基本のパワーを特定の値に設定する他の効果は、この効果を上書きする。
- エンチャントしているクリーチャーのパワーを、特定の値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。パワーを修整するカウンターも同様である。

《カーフェルの先触れ》

{1}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

1/3

{T} : {U}を加える。このマナは、あなたの手札からカードを予顕するためか、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるためにのみ使用できる。

- このマナは、あなたの手札から予顕を持つカードを裏向きに追放するために使用することができるが、(それがインスタントやソーサリーである呪文でないかぎり) 追放領域から予顕されているカードを唱えるためには使用できない。

《カーフェルの港》

土地

カーフェルの港はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}を加える。

{3}{U}{B}{B}, {T}, カーフェルの港を生け贄に捧げる : カード4枚を切削する。その後、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚をタップ状態で戦場に戻す。(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。)

- 最後の起動型能力は墓地にあるクリーチャー・カードを対象としない。切削されたばかりのクリーチャー・カードを戻してもよいし、すでにそこにあったものでもよい。

《傷頭のアーニ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・狂戦士

3/3

速攻

誇示 — {1} : ターン終了時まで、あなたは傷頭のアーニの基本のパワーを、あなたがコントロールしている、他のすべてのクリーチャーの中の最大のパワーに1を足した値に変更してもよい。(この能力は、このターンにこのクリーチャーが攻撃していたときにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。)

- あなたがコントロールしている、他のすべてのクリーチャーの中の最大のパワーは、誇示能力の解決時に決定する。あなたはその時点で、《傷頭のアーニ》の基本のパワーを変更するかどうかを選ぶ。その時点であなたが他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、ターン終了時まで、あなたは《傷頭のアーニ》の基本のパワーを1に変更できる。アーニはそういう処理に反対するだろうが。
- 《傷頭のアーニ》のパワーを、特定の値に設定せずに修整する効果は、《傷頭のアーニ》の基本のパワーを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。《傷頭のアーニ》のパワーを修整するカウンターも同様である。
- 《傷頭のアーニ》の新しい基本のパワーは、あなたがコントロールしている他のすべてのクリーチャーの実際のパワーの最大値に1を加えたものになる。そのクリーチャーの基本のパワーではない。誇示能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが変わっても、《傷頭のアーニ》のパワーに影響しない。
- 運が悪ければ、あなたがコントロールしている他のすべてのクリーチャーの中の最大のパワーは負の値かもしれない。たとえば、その最大のパワーが-3なら、ターン終了時まで、あなたは《傷頭のアーニ》の基本のパワーを-2に変更できる。アーニはそういう処理に激しく反対するだろうが。

《樹の神、エシカ》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 神

1/4

警戒

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

あなたがコントロールしている、他の伝説のクリーチャーは警戒と「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

////

《虹色の橋》

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

伝説のエンチャント

あなたのアップキープの開始時に、クリーチャーかプレインズウォーカーであるカードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- クリーチャーが攻撃した後で警戒を失った場合（たとえば、《樹の神、エシカ》が戦場を離れた場合）も、そのクリーチャーは攻撃を続ける。それはタップ状態にならない。
- 《虹色の橋》の誘発型能力の解決中にあなたのライブラリーにクリーチャーかプレインズウォーカーであるカードがなかったなら、あなたはあなたのライブラリー全体を公開し、無作為化し、その後プレイを続ける。
- 第1面がクリーチャーかプレインズウォーカーである両面カードを公開したなら、第1面を表にして戦場に出す。

《牙持ち、フィン》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

1/3

接死

あなたがコントロールしていて接死を持つクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは毒カウンター2個を得る。（毒カウンター10個以上を持っているプレイヤーは、このゲームに敗北する。）

- プレイヤー1人（対戦相手であることが望ましい）が毒カウンターを10個以上持っているとき、ゲームに敗北するのは、ゲームのルールである。誰か（対戦相手であることが望ましい）が自分の10個目の毒カウンターを得たときに、《牙持ち、フィン》が戦場にある必要はない。

《恐怖の神、ターグリッド》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 神

4 / 5

威迫

対戦相手 1 人がトークンでないパーマネント 1 つを生け贄に捧げるかパーマネント・カード 1 枚を捨てるたび、あなたは墓地からそのカードをあなたのコントロール下で戦場に出してもよい。

/////

《ターグリッドのランタン》

{3}{B}

伝説のアーティファクト

{T}：プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーが土地でないパーマネント 1 つを生け贄に捧げるかカード 1 枚を捨てないかぎり、そのプレイヤーは 3 点のライフを失う。

{3}{B}：ターグリッドのランタンをアンタップする。

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。
- 対戦相手がトークンでないパーマネントを生け贄に捧げたなら、それがどの墓地に置かれても関係ない。《恐怖の神、ターグリッド》の能力は誘発する。
- 《恐怖の神、ターグリッド》の能力の解決前にそのカードが墓地を離れたなら、それを戦場に出すことはできない。能力の解決前に墓地に戻ったとしても出すことはできない。
- 呪文か能力のコストを支払う一部として対戦相手がトークンでないパーマネント 1 つを生け贄に捧げるかパーマネント・カード 1 枚を捨てるなら、《恐怖の神、ターグリッド》の能力が誘発し、スタックのその呪文か能力の上に置かれる。《恐怖の神、ターグリッド》の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
- 《恐怖の神、ターグリッド》の能力によってオーラを戦場に出すなら、それが戦場に出る直前に、あなたはそのオーラ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エンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つパーマネントやプレイヤーを選んでよい。ただし、その選んだものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。
- 《ターグリッドのランタン》に 1 つ目の能力の対象になったプレイヤーは、生け贄に捧げる土地でないパーマネントや捨てるカードがあったとしても、3 点のライフを失うことを選べる。土地でないパーマネントをコントロールしていないなら土地でないパーマネントを生け贄に捧げることを選ぶことはできず、手札にカードがないならカードを捨てることを選ぶことはできない。

《巨怪な略奪者、ヴォリンクレックス》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

6 / 6

トランプル、速攻

あなたがパーマネントやプレイヤーの上にカウンター 1 個以上を置くなら、代わりに、そのパーマネントやプレイヤーの上にそれぞれその 2 倍の個数のその各種類のカウンターを置く。

対戦相手がパーマネントやプレイヤーの上にカウンター 1 個以上を置くなら、代わりに、その対戦相手はそのパーマネントやプレイヤーの上にそれぞれその端数を切り捨てた半分の個数のその各種類のカウンターを置く。

- 多くの同様の効果と異なり、《巨怪な略奪者、ヴォリンクレックス》は、パーマネントやプレイヤーにカウンターを与えたプレイヤーが誰なのかを慎重に評価して、自身の最後の 2 つの能力のうちどちらが適用されるのかを決定する。

- パーマネントが、カウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、そのカウンターをパーマネントに得させる効果が、それらのカウンターをその上に置いたプレイヤーを指定しているかもしれない。その効果がプレイヤーを指定していなければ、それらのカウンターをその上に置いたのは、そのオブジェクトのコントローラーである。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《巨人たちの侵略》

{U}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — 占術2を行う。

II — カード1枚を引く。その後、あなたはあなたの手札から巨人・カード1枚を公開してもよい。そうしたとき、対戦相手1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。巨人たちの侵略はそれに2点のダメージを与える。

III — このターン、あなたが次の巨人・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

- 第II章の能力は対象を取らずにスタックに置かれる。あなたは、カードを引いた後で、手札から巨人・カードを公開するかどうかを選ぶ。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発する。これは「そうしたなら」と書かれている効果とは異なり、巨人・カードを公開した後ダメージを与える前というタイミングで、プレイヤーが処理を行うことができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、第III章の能力の効果によるもの）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。

《巨人の護符》

{U}

アーティファクト — 装備品

巨人の護符が戦場に出たとき、あなたは{3}{U}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ青の4/4の巨人・ウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、巨人の護符をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+0/+1の修整を受け「このクリーチャーがアンタップ状態であるかぎり、これは呪禁を持つ。」を得る。(それは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。)

装備{2}

#訂正# カードには「飛行を持つ」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、生成されるトークンは飛行を持たない。

- {3}{U}を支払うかどうかは、戦場に出たときに誘発する能力の解決時に決定する。そうしたなら、即座に巨人・ウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成し、《巨人の護符》をそれにつける。どのプレイヤーも支払うかどうかに関するあなたの決定に対応できず、どのプレイヤーもこの手順の間に処理を行えない。
- 巨人・ウィザード・クリーチャー・トークンは4/4のクリーチャーとして戦場に出る。特定のタフネスを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが4/4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。

《巨大雄牛》

{1}{W}

クリーチャー — 雄牛

0/6

巨大雄牛は、パワーではなくタフネスを用いて機体に搭乗する。

- 機体へ搭乗しても、《巨大雄牛》のパワーやタフネスは変化しない。

《金への捕縛》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (パーマネント)

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機体への搭乗もできず、その起動型能力はマナ能力でないかぎり起動できない。

- 「機体へ搭乗できない」クリーチャーは、それをタップして機体の搭乗コストを支払うことができない。
- 起動型能力とはコロンの (:) を含むものであり、「[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も起動型能力である。
- 《金への捕縛》は、常在型能力がゲームに影響を与えることを妨げず、誘発型能力が誘発することも妨げない。マナ能力を起動することも妨げない。解決時にマナを生み出す起動型能力の大半はマナ能力である。

《軽蔑的な一撃》

{1}{U}

インスタント

点数で見たマナ・コストが4以上の呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。

《傑士の神、レーデイン》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 神

2/3

飛行、警戒

対戦相手がコントロールしているすべての冰雪土地はタップ状態で戦場に出る。

対戦相手が、点数で見たマナ・コストが4以上でありクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

/////

《守護者の盾、ヴァルクミラ》

{3}{W}

伝説のアーティファクト

対戦相手がコントロールしている発生源が、あなたやあなたがコントロールしているパーマネント1つにダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。

あなたやあなたがコントロールしている他のパーマネント1つが、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

- 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、《傑士の神、レーデイン》の効果による増加) 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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値を用いて、点数で見たマナ・コストが4以上かどうかを判定する。そうであるなら、《傑士の神、レーデイン》の最後の能力が適用される。そうでないなら、適用されない。
- 《守護者の盾、ヴァルクミラ》の1つ目の能力は、対戦相手がコントロールしている各発生源からのダメージにつき、その発生源があなたに1回ダメージを与えるたびに、1点のダメージを軽減する。戦闘ダメージにかぎらず、すべての種類のダメージを1点軽減する。

- 《守護者の盾、ヴァルクミラ》の最後の能力は、対戦相手がコントロールしていてあなたかあなたがコントロールしている他のパーマネントを対象とする、すべての呪文（オーラ・呪文も含む）と起動型能力と誘発型能力に影響する。

《傑士の隆盛》

{1}{W}{B}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I, II — 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。あなたの次のターンまで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーが受けるすべてのダメージは、代わりにそのクリーチャーが受ける。

III — 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。それを飛行カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。そのクリーチャーは、その他のタイプに加えて天使・戦士でもある。

- あなたは第 I/II 章の能力のクリーチャーを能力の解決時を選ぶ。
- あなたがコントロールしているクリーチャーがダメージを受ける時点で、その選ばれたクリーチャーが戦場になかったなら、そのダメージは本来それを受けるはずだったクリーチャーが受ける。移し替えは行われない。
- 第 I/II 章の能力は、ダメージが戦闘ダメージかどうかを変更しない。あなたがコントロールしているクリーチャーが戦闘ダメージを受けるなら、代わりにその選ばれたクリーチャーが受けるダメージも戦闘ダメージである。
- 第 I/II 章の能力の解決後あなたの次のターン以前に、他のプレイヤーがその選ばれたクリーチャーのコントロールを得たとしても、あなたがコントロールしているクリーチャーが受けるダメージはそのクリーチャーが代わりに受ける。
- 第 III 章の能力によって戦場に出るクリーチャー・カードは、飛行を持ち（それが持つ他のクリーチャー・タイプに加えて）天使・戦士として戦場に出ることになる。

《血統詐称者》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 多相の戦士

2/2

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

血統詐称者が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

その選ばれたタイプである、他のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、血統詐称者の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 「吸血鬼」や「ドルイド」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、氷雪）を選ぶことはできない。
- 《血統詐称者》が他のクリーチャーと同時に戦場に出るなら、そのクリーチャーのクリーチャー・タイプのうち1つを選び、そのクリーチャーについて《血統詐称者》の最後の能力を誘発させることができる。
- 何らかの理由により、クリーチャー・タイプが選ばれていない《血統詐称者》が戦場にあった場合、その最後の能力が誘発することはない。クリーチャー・タイプを持たないクリーチャーが戦場に出ても誘発しない。

《玄室荒らし》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ・ならず者

1/3

{1}, {T}, あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：宝物・トークン1つを生成する。

（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。）

- あなたが起動型能力を起動すると宣言した後では、その能力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、対戦相手があなたのクリーチャー・カードを取り除いて、それを追放できないようにすることはできない。

《玄武岩の荒廃者》

{3}{R}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

4 / 2

玄武岩の荒廃者が戦場に出たとき、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 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て共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャーの最大数に等しい。

- 与えるダメージの点数は、誘発型能力の解決時に、その時点であなたがコントロールしているクリーチャーに基づいて計算する。《玄武岩の荒廃者》もあなたのコントロール下であれば、これ自身も含める。常に可能な限り最も大きな値を用いることになる。いずれかのクリーチャー・タイプを選ぶ必要はない。たとえば、その時点であなたが巨人・ウィザード 1 体と巨人・戦士 1 体とエルフ・戦士 1 体とコー・戦士 1 体をコントロールしていれば、《玄武岩の荒廃者》は 3 点のダメージを与える。

《航海の神、コシマ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 神

2 / 4

あなたのアップキープの開始時に、あなたは航海の神、コシマを追放してもよい。そうしたなら、これは「土地 1 つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、航海の神、コシマが追放されている場合、あなたはこれの上に航海カウンター 1 個を置いてもよい。そうしなかったなら、+1/+1 カウンター X 個が置かれた状態で航海の神、コシマを戦場に戻し、カード X 枚を引く。X はこれの上に置かれている航海カウンターの数に等しい。」を得る。

/////

《領界船》

{1}{U}

伝説のアーティファクト — 機体

3 / 3

あなたがコントロールしている機体 1 つがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上からその点数に等しい枚数のカードを追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらの中から土地・カードをプレイしてもよい。

搭乗 1

- 《航海の神、コシマ》の能力は、あなたのアップキープの開始時に《航海の神、コシマ》が戦場にあったときにのみ誘発する。その能力の解決時に《航海の神、コシマ》が戦場にあったときにのみ、あなたはそれを追放してもよい。
- 《航海の神、コシマ》の誘発型能力の解決中に、《航海の神、コシマ》の上に航海カウンターを置かないなら、それを即座に戦場に戻し、追放領域で《航海の神、コシマ》の上に置かれていた航海カウンターの個数に等しい枚数のカードを引く。どのプレイヤーもこの選択に対応したり、この手順の間に処理を行ったりできない。
- 《航海の神、コシマ》の上に航海カウンターが置かれていなかったとしても、それを戦場に戻すことを選んでよい。そうしたなら、それは+1/+1 カウンターが置かれていない状態で戦場に出て、あなたはカードを引かない。
- 《航海の神、コシマ》が追放されていて追加の誘発型能力を持っている間に土地があなたのコントロール下で戦場に出たなら、その能力が誘発する。能力を解決する時に、《航海の神、コシマ》が追放領域にあるかどうかを見る。能力を解決する時以前に《航海の神、コシマ》が追放領域を離れていたなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。その能力を解決する時以前に《航海の神、コシマ》が追放領域に戻っていたとしても解決されない。

- 《領界船》は、あなたのターン中にあなたが追加の土地をプレイすることを許諾したり、通常は土地をプレイできないタイミングでそれを行うことを許諾したりするわけではない。ほとんどの場合あなたは、あなたの各ターンに、《領界船》によって追放されているカードの中から土地1つをプレイすることができるようになるのみである。
- 《領界船》によって追放されたカードが追放され続けているかぎり、たとえ《領界船》が戦場を離れたり他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、あなたはそこから土地をプレイできる。

《厚顔の無法者、マグダ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・狂戦士

2 / 1

あなたがコントロールしている、他のすべてのドワーフは+1/+0の修整を受ける。

あなたがコントロールしているドワーフ1体がタップ状態になるたび、宝物・トークン1つを生成する。

宝物5つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーからアーティファクトかドラゴンであるカード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。

- 《厚顔の無法者、マグダ》の誘発型能力によって、あなたが望むドワーフをタップできるわけではない。タップするための他の方法を見つける必要がある。これも攻撃が良さそうだ。
- 誘発型能力が誘発するためには、あなたがコントロールしているドワーフが実際にアンタップ状態からタップ状態に変わる必要がある。何らかの効果が、あなたがコントロールしているすでにタップ状態のドワーフをタップすることになったとしても、能力は誘発しない。

《氷皮のトロール》

{2}{G}

氷雪クリーチャー — トロール・戦士

2 / 3

{S}{S}：ターン終了時まで、氷皮のトロールは+2/+0の修整を受け破壊不能を得る。これをタップする。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。{S}は氷雪である発生源からのマナ1点で支払える。)

- 《氷皮のトロール》の最後の能力は、それがすでにタップ状態であっても起動できる。

《氷刻み、スヴェラ》

{1}{R}{G}

伝説の氷雪クリーチャー — トロール・戦士

2 / 4

{3}, {T}：「氷のマナリス」という名前で「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の氷雪アーティファクト・トークン1つを生成する。

{6}{R}{G}, {T}：あなたのライブラリーの一番上からカード4枚を見る。あなたはそこから呪文1つを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《氷刻み、スヴェラ》の最後の能力によって唱える呪文は、あなたのライブラリーから唱える。
- 《氷刻み、スヴェラ》の能力によって呪文を唱えるなら、その能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。
- 「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。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

- 希な状況では、公開したカードの中から呪文を唱える時点のあなたのライブラリーの中の順番が関係することがある。あなたのライブラリーの一番上から何枚かのカードを見ることによって、それらの順番は変わらず、またあなたがそれらの順番を変えることは許されないということ覚えておくように。カードをあなたのライブラリーの一番下に置くのは、その呪文を唱え終えた後である。
- 唱えなかったカードをあなたのライブラリーの一番下に置くのは、あなたが唱えた呪文を解決する前である。

《氷砕きのクラーケン》

{10}{U}{U}

氷雪クリーチャー — クラーケン

8/8

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る氷雪土地1つにつき{1}少なくなる。

氷砕きのクラーケンが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているすべてのアーティファクトやクリーチャーは、そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

あなたがコントロールしている氷雪土地3つをオーナーの手札に戻す：氷砕きのクラーケンをオーナーの手札に戻す。

- 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、《氷砕きのクラーケン》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。
- 《氷砕きのクラーケン》の戦場に出たときに誘発する能力はアーティファクトやクリーチャーをタップしない。
- 《氷砕きのクラーケン》の戦場に出たときに誘発する能力に影響を受けたプレイヤーがコントロールしているアーティファクトやクリーチャーは、どれ一つとしてそのプレイヤーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。能力の解決時にアンタップ状態であったものや、その時点ではそのプレイヤーがコントロールしていなかったものもアンタップしない。
- あなたが最後の能力を起動すると宣言した後では、その能力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、対戦相手があなたの氷雪・土地を除去して起動できないようにすることはできない。

《拷問者の兜》

{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+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがブロックされた状態になると、それは防御プレイヤーに1点のダメージを与える。

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。）

- 装備しているクリーチャーがブロックされた状態になったなら、誘発型能力は1回のみ誘発する。何体のクリーチャーがそれをブロックしても関係ない。

《災厄を携える者》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・狂戦士

3/4

あなたがコントロールしていて巨人である発生源がパーマネントかプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりにそれはその2倍の点数のダメージを与える。

- ダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。2倍の点数のダメージは《災厄を携える者》が与えるわけではない。ただし、それ自身がダメージの元の発生源であった場合は除く。
- 他の何らかの効果（1つまたは複数）があなたの巨人である発生源が与えるダメージの点数を変更する（たとえば、その一部を軽減する）なら、ダメージを受けるプレイヤーかダメージを受けるパーマネントのコントローラーが、そのような効果を適用する順番を選ぶ（これには、《災厄を携える者》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《災厄を携える者》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしていて巨人である発生源が与えるダメージが、複数のパーマネントやプレイヤーの間で分割されたり割り振られたりするなら、そのダメージは2倍にする前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、あなたがトランプルを持つ5/5の巨人で攻撃し、それが2/2クリーチャーによってブロックされたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージ、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ割り振ることができる。その後、それらの点数が2倍にされ、それぞれ4点と6点になる。

《杯に毒》

{1}{B}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。この呪文が予読されていたなら、占術2を行う。予読{1}{B}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予読コストでこれを唱えてもよい。）

- 《杯に毒》を解決する時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。《杯に毒》が予読されていたとしても占術2を行わない。

《残忍なドローガー》

{2}{B}

氷雪クリーチャー — ゾンビ・狂戦士

3/2

{1}{S}：ターン終了時まで、残忍なドローガーは+1/+0の修整を受け威迫を得る。（これはクリーチャー2体以上によってしかブロックされない。{S}は氷雪である発生源からのマナ1点で支払える。）

- 《残忍なドローガー》が1体のクリーチャーによってブロックされた後で能力を起動しても、《残忍なドローガー》はブロックされていない状態にはならない。

《潮による復活》

{4}{B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。それがエルフであるなら、緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

予読{3}{B}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予読コストでこれを唱えてもよい。）

- クリーチャーがエルフであるかどうかは、それが戦場に出た後で確認する。そうであればトークンを生成する。墓地にあったそのカードがエルフでなかったとしても関係ない。
- プレイヤーは、そのカードが戦場に戻ってからエルフ・戦士・トークンが生成されるまでの間に処理を行うことはできない。

《死の神、イーガン》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 神

6/6

接死

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地からカード2枚を追放する。そうできないなら、死の神、イーガンを生け贄に捧げカード1枚を引く。

////

《死の玉座》

{B}

伝説のアーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、カード1枚を切削する。

{2}{B}, {T}, あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：カード1枚を引く。

- あなたは《死の神、イーガン》の誘発型能力の解決時に追放するカードを選ぶ。その時点であなたの墓地にカードが2枚以上あるなら、そのうち2枚を追放しなければならない。カードを追放する代わりに《死の神、イーガン》を生け贄に捧げてカードを引く、ということを選ぶことはできない。
- あなたの墓地にあるカードが1枚のみなら、あなたはそれを追放しない。あなたはカード2枚を追放できなかったので、《死の神、イーガン》を生け贄に捧げカードを引く。
- 《死の神、イーガン》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、あなたは、あなたの墓地からカード2枚を追放できるならそうするし、そうできないならカードを引く。
- プレイヤーは《死の玉座》の起動型能力に対応してもよいが、起動コストの支払いに対応することはできない。誰かが対応できるようになるときは、そのクリーチャー・カードは既に追放されている。

《霜噛み》

{R}

氷雪インスタント

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。霜噛みはそれに2点のダメージを与える。あなたが氷雪パーマナント3つ以上をコントロールしているなら、代わりに3点のダメージを与える。

- あなたが氷雪パーマナント3つ以上をコントロールしているかどうかは、《霜噛み》の解決時に見る。

《霜と火の戦い》

{3}{U}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — 霜と火の戦いは、巨人でない各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ4点のダメージを与える。

II — 占術3を行う。

III — このターン、あなたが点数で見たマナ・コストが5以上の呪文を唱えるたび、カード2枚を引き、その後カード1枚を捨てる。

- 第III章の能力が生成する誘発型能力は、そのターン中に2回以上誘発するかもしれない。《霜と火の戦い》はもう戦場にはないだろうが関係ない。

《霜の祝福》

{3}{G}

氷雪ソーサリー

あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーの上に+1/+1カウンターX個を望むように割り振って置く。Xはこの呪文を唱えるために支払われた{S}の点数に等しい。その後、あなたがコントロールしていてパワーが4以上のクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

- 《霜の祝福》はクリーチャーを対象としないので、+1/+1カウンターの割り振りは《霜の祝福》の解決時に決定する。通常通り、プレイヤーは《霜の祝福》に対応してもよい。そのプレイヤーはそれを唱えるためにあなたが支払った氷雪マナの点数は分かっているが、カウンターの割り振りについては必ずしも分からない。

- それらのクリーチャーは対象ではないので、たとえばプロテクション（緑）を持つクリーチャーを選んで+1/+1カウンターを置くことができる。
- あなたがコントロールしていてパワーが4以上のクリーチャーの数を決定するのは、《霜の祝福》の解決中、クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置き終えた後である。
- 氷雪マナを支払わずに《霜の祝福》を唱えたなら、+1/+1カウンターを割り振らない。あなたのクリーチャーたちが十分大きければ、カードは引いてもよい。
- 《霜の祝福》がコピーされたなら、そのコピーを唱えるために支払われたマナはないので、+1/+1カウンターを割り振らない。あなたのクリーチャーたちが十分大きければ、カードは引いてもよい。

《霜のモーリット》

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

伝説の氷雪クリーチャー — 多相の戦士

0/0

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

あなたは霜のモーリットを、これの他のタイプに加えて伝説であり氷雪であることと、これがクリーチャーであるなら+1/+1カウンター2個が追加で置かれた状態で戦場に出て多相を持つことを除き、あなたがコントロールしているパーマメント1つのコピーとして戦場に出してもよい。

- 《霜のモーリット》はコピー元のパーマメ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、そのパーマメ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）。それは、そのパーマメントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、カウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつ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。
- 《霜のモーリット》が伝説でないパーマメントをコピーするなら、あなたは同じ名前のパーマメント2つをコントロールすることになるが、そのうち一方（《霜のモーリット》の方）のみが伝説である。あなたはそれらのどちらもオーナーの墓地に置かない。
- 選ばれたパーマメントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 選ばれたパーマメントがトークンであるなら、《霜のモーリット》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、《霜のモーリット》はトークンにはならない。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、《霜のモーリット》が生成するトークンは選ばれたパーマメントのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それは選ばれたパーマメントのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマメントやカードをコピーするなら、Xは0である。
- コピー元のパーマメントの戦場に出たときに誘発する能力は、《霜のモーリット》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマメントが持つ「[このパーマメント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマメント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。
- 《霜のモーリット》がクリーチャーをコピーするなら、それは、+1/+1カウンター2個に加えて、それがコピーした能力と他のオブジェクトの能力によってそれの上に置かれることになら一切のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- コピー元のパーマメントがタイプ変更効果の影響を受けていたなら、《霜のモーリット》はコピー元のパーマメントが現在持っているパーマメント・タイプとは異なるタイプを持って戦場に出ることがある。《霜のモーリット》が、それの上に追加のカウンターが置かれた状態で戦場に出るかどうかを決定するには、それが戦場に出る際のその特性を用いる。コピー元のパーマメントの特性ではない。特に、《霜のモーリット》が通常はクリーチャーではないが他の効果によってクリーチャーになっているパーマメントをコピーするなら、《霜のモーリット》は、クリーチャーでないパーマメントとして、+1/+1カウンターを得ず多相も持たずに戦場に出る。
- 何らかの理由によって《霜のモーリット》が他のパーマメントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマメントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるパーマメントしか選べない。

《種族の神、コルヴォーリ》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 神

2/4

あなたが伝説のクリーチャー3体以上をコントロールしているかぎり、種族の神、コルヴォーリは+4/+2の修整を受け警戒を持つ。

{1}{G}, {T}：あなたのライブラリーの一番上からカード6枚を見る。あなたはそこから伝説のクリーチャー・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

/////

《リングハルトの紋》

{1}{G}

伝説のアーティファクト

リングハルトの紋が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

{T}：{G}を加える。このマナは、伝説のクリーチャー・呪文かその選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるためにしか使用できない。

- 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、あなたが伝説のクリーチャーを3体以上コントロールしていて、そのターンに何体かが戦場を離れたなら、《種族の神、コルヴォーリ》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。
- 《リングハルトの紋》の1つ目の能力では、「ファンガス」や「射手」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「氷雪」）を選ぶことはできない。
- 何らかの理由により、クリーチャー・タイプが選ばれていない《リングハルトの紋》が戦場にあった場合、その起動型能力が生み出すマナは伝説のクリーチャー・呪文を唱えるために使用できる。

《シュタルンハイムの解放》

{2}{W}{W}

ソーサリー

飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。この呪文が予顕されていたなら、代わりにそのトークンX体を生成する。

予顕{X}{X}{W}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、この予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 予顕コストの中のXの値は、呪文を唱える際を選ぶ。{2}{W}を支払うなら天使・戦士・トークン1体、{4}{W}なら2体、{6}{W}なら3体、以下同様である。

《シュタルンハイムの駿馬》

{2}{W}

クリーチャー — ペガサス

2/2

飛行

あなたがアーティファクトやエンチャントである呪文を唱えるためのコストは{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、《シュタルンハイムの駿馬》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。
- コストの減少は、あなたが唱えるアーティファクトやエンチャントである呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。

《死霊堤の司祭》

{1}{B}

氷雪クリーチャー — ゾンビ・クレリック

0/4

{T}, 死霊堤の司祭を生け贄に捧げる：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氷雪土地の数に等しい。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。

- Xの値は、能力の解決時にあなたがコントロールしている氷雪土地の総数を用いて決定する。

《神聖なる計略》

{W}{W}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト1つかクリーチャー1体かエンチャント1つを対象とする。それを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。
- 《神聖なる計略》を解決する時に、そのアーティファクトかクリーチャーかエンチャントが不適正な対象であったなら、《神聖なる計略》は解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもカードを戦場に出さない。
- そのプレイヤーが両面カードを戦場に出すことを選んだなら、それは第1面を表にして戦場に出る。そのプレイヤーは、そのカードの第1面がパーマネント・カードであるときにのみそれを行ってよい。

《神聖の発動》

{2}{W}

インスタント

アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。あなたは4点のライフを得る。

- 《神聖の発動》を解決する時に対象のアーティファクトかエンチャントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは4点のライフを得ない。

《神秘の反射》

{1}{U}

インスタント

伝説でないクリーチャー1体を対象とする。このターン、次にクリーチャーやプレインズウォーカー1体以上が戦場に出るなら、それらはその対象にしたクリーチャーのコピーとして出る。

予頭{U}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予頭コストでこれを唱えてもよい。）

- ほとんどの場合、対象のクリーチャーのコピー可能な値は、《神秘の反射》の解決中と、次にクリーチャーやプレインズウォーカー1体以上が戦場に出るときとで変わらない。希な状況では両者は異なるかも知れず、実際に異なっていたなら、それらのパーマネントが戦場に出る時点でのクリーチャーのコピー可能な値を用いる。
- 《神秘の反射》が解決されたが、次にクリーチャーやプレインズウォーカー1体以上が戦場に出る前に対象のクリーチャーが戦場を離れたなら、対象のクリーチャーが戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いて、その出るパーマネントがコピーするものを決定する。
- その出るパーマネントは、対象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、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。

- 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、そのパーマネントが戦場に出たときにも誘発する。対象のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。
- クリーチャーが戦場に出る方法を変更する置換効果は、以下の順に適用される。まずコントロール変更効果（たとえば、《標本集め》）、次にコピー効果（たとえば、《神秘の反射》や《クローン》の能力）、その後他のすべての効果。
- 《クローン》のようなクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るなら、コピー効果が2つ存在することになる。そのクリーチャー自身のもので《神秘の反射》のものである。これらの効果が適用される順番に関係なく、そのクリーチャーが戦場に出るときには対象のクリーチャーのコピーになる。
- 戦場に出る際に作用する他の置換能力が戦場に出るクリーチャーに記されていても、それらは適用されない。なぜなら、それらのパーマネントはその時点ですでに対象のクリーチャーのコピーになっている（従って、それらはそれらの能力を持っていないことになる）からである。外部の能力はそれらのパーマネントが戦場に出る方法に影響するかもしれない。たとえば、他の効果に「すべてのクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。」と記されていたなら、そのパーマネントは対象のクリーチャーのタップ状態のコピーとして出る。
- 2つ以上の《神秘の反射》が同じ1つの戦場に出るパーマネントに適用されるなら、そのパーマネントのコントローラーがそれらのコピー効果の順番を選ぶ。最後に適用されるコピー効果が、出るパーマネントがコピーするクリーチャーを決定する。

《弱者粉碎》

{2}{R}

ソーサリー

弱者粉碎は各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを受けたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

予頭{R}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予頭コストでこれを唱えてもよい。）

- クリーチャーが追放されるのは、それが《弱者粉碎》によって致死ダメージを受けた場合のみではない。クリーチャーがダメージを受けた後、そのターン中に何らかの理由により死亡するなら、代わりに追放される。

《スカルドの決戦》

{2}{R}{W}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — あなたのライブラリーの一番上からカード4枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

II, III — このターン、あなたが呪文を唱えるたび、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。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 第I章の能力によって追放するカードは表向きに追放する。
- これによりカードをプレイすることは、そのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、それらのカードのうち1枚がソーサリー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 通常、そのターンにまだ土地をプレイしていないときのみ、追放されたカードの中から土地をプレイできる。
- あなたの次のターンの終わりまでにプレイしなかったカードは追放されたままになる。

《スケムファーの古の間》

土地

スケムファーの古の間はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

{2}{B}{B}{G}, {T}, スケムファアの古の間を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン2体を生成する。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。

- 対象を選ばずに最後の能力を起動したなら、能力の解決時には単にエルフ・戦士・トークンを生成する。しかし、対象を選び、能力を解決する時にそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。その場合、エルフ・戦士・トークンを生成しない。

《スケムファアの影賢者》

{3}{B}

クリーチャー — エルフ・クレリック

2/5

スケムファアの影賢者が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- 各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xはあなたがコントロールしていて共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャーの最大数に等しい。
- あなたはX点のライフを得る。Xはあなたがコントロールしていて共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャーの最大数に等しい。
- 誘発型能力をスタックに置く際に、能力がどちらのモードを持つかを選ぶ。後になってモードを変えることはできない。
- 得たり失ったりするライフの点数は、誘発型能力の解決時に、その時点であなたがコントロールしているクリーチャーに基づいて計算する。《スケムファアの影賢者》があなたのコントロール下であれば、それ自身も含める。常に可能な限り最も大きな値を用いることになる。いずれかのクリーチャー・タイプを選ぶ必要はない。たとえば、その時点であなたが巨人・ウィザード1体と巨人・戦士1体とエルフ・戦士1体とコー・戦士1体をコントロールしていれば、各対戦相手がそれぞれ3点のライフを失うか、あなたが3点のライフを得ることになる。

《スケムファアのための闘争》

{3}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。その前者の上に+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。)

予頭{G} (あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予頭コストでこれを唱えてもよい。)

- あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体のみを対象として《スケムファアのための闘争》を唱えることができる。
- クリーチャー2体を対象として選んだ場合、《スケムファアのための闘争》を解決する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。
- 《スケムファアのための闘争》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、もう一方のクリーチャーはそう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の上に+1/+1カウンターを置く。

《頭蓋の奇襲》

{3}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。これにより捨てられたカードが2枚より少なかったなら、あなたはその差に等しい枚数のカードを引く。

予顕{1}{B}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- その対戦相手の手札にカード2枚以上があるなら、そのプレイヤーはカード2枚を捨てなければならない。その対戦相手の手札にカード1枚のみがあるなら、そのプレイヤーはそのカードを捨て、あなたはカード1枚を引く。その対戦相手の手札にカードがないなら、そのプレイヤーはカードを捨てることはできないので、あなたはカード2枚を引く。

《星界の神、アールンド》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 神

1/1

星界の神、アールンドは、あなたの手札にあるカードとあなたがオーナーであり追放領域にあり予顕されているカード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、カード・タイプ1つを選ぶ。その後、あなたのライブラリーの一番上からカード2枚を公開する。これにより公開された、その選ばれたタイプのすべてのカードをあなたの手札に、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。

/////

《囁く鴉、ハーカ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥

2/3

飛行

囁く鴉、ハーカがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これをオーナーの手札に戻す。その後、占術2を行う。

- 印刷されたカードでは「これにより公開された、」という言葉が意図せずに欠落していた。上に示したものは、《星界の神、アールンド》の現在のオラクル（の日本語訳）である。
- 《星界の神、アールンド》の1つ目の能力は《星界の神、アールンド》が戦場にある間にのみ適用される。他のすべての領域では、《星界の神、アールンド》は1/1である。
- あなたは任意のカード・タイプを選んでよいが、あなたのライブラリーの中に存在できるのは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族である（部族は、一部の古いカードに記載されているカード・タイプである）。「氷雪」や「基本」は特殊タイプであり、選ぶことはできない。「神」、「オーラ」、「森」などはサブタイプであり、これらを選ぶこともできない。

《星界の軍馬》

{3}{U}

クリーチャー — 馬・スピリット

3/3

瞬速

飛行

あなたの手札からカードを予顕するコストは{1}少なくなり、どのプレイヤーのターンでも予顕できる。

予顕{2}{U}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- あなたが《星界の軍馬》をコントロールしている間は、あなたはあなたが優先権を持っているときならいつでもカードを予顕できる。
- コストの減少は手札からカードを裏向きに追放する際に支払うコストに適用される。追放領域から呪文を唱える際に支払うコストではない。
- 《星界の軍馬》を2体コントロールしていれば、あなたは{0}を支払って手札からカードを予顕できる。《星界の軍馬》がそれ以上あってもコストに影響しない。

- 《星界の軍馬》の3つ目の能力は、それが戦場にあるときにのみ適用される。特に、それは《星界の軍馬》自身を予顕できるタイミングやそのために支払うコストに影響しない。

《星界の大蛇、コーマ》

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

伝説のクリーチャー — 海蛇

6/6

この呪文は打ち消されない。

各アップキープの開始時に、「コーマの分体」という名前の青の3/3の海蛇・クリーチャー・トークン1体を生成する。

他の海蛇1体を生け贄に捧げる：以下から1つを選ぶ。

- パーマネント1つを対象とする。それをタップする。このターン、その起動型能力は起動できない。
- ターン終了時まで、星界の大蛇、コーマは破壊不能を得る。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《星界の大蛇、コーマ》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、《星界の大蛇、コーマ》は打ち消されないが、その呪文や能力の追加の効果は発生する。
- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものであり、「[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。それらの注釈文にはコロンの含まれる。プレインズウォーカーの忠誠度能力も起動型能力である。
- 《星界の大蛇、コーマ》の最後の能力を起動するためにそれ自身を生け贄に捧げることはできないが、あなたがコントロールしている他の海蛇であればどれでも生け贄に捧げることができる。《コーマの分体》でもよい。
- 《星界の大蛇、コーマ》の起動型能力の1つ目のモードを選んだ場合、すでにタップ状態のパーマネントを対象として選んでもよい。起動型能力を起動できないようにする効果は適用される。
- 《星界の大蛇、コーマ》の起動型能力の1つ目のモードは、常在型能力がゲームに影響を与えることを妨げず、誘発型能力が誘発することも妨げない。同様の効果とは異なり、この効果はマナ能力を起動できないようにする。解決時にマナを生み出す起動型能力の大半はマナ能力である。

《星界の翼》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+3の修整を受け飛行を得る。それをアンタップする。

- 《星界の翼》はすでにアンタップ状態のクリーチャーも対象にできる。その場合も、ターン終了時まで、それは+1/+3の修整を受け飛行を得ることになる。

《星界の番人》

{4}{W}{W}

クリーチャー — 天使・戦士

3/3

飛行

星界の番人が戦場に出たとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが2以下のパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

予顕{3}{W}(あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。)

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。

- これによりオーラを戻すなら、それが戦場に出る直前に、そのオーラがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に戻るオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つパーマネントやプレイヤーを選んでよい。ただし、その選ばれたものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。

《星界の瞥見》

{1}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、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。

あなたが巨人をコントロールしているかぎり、あなたはあなたの墓地から星界の瞥見を、このマナ・コストを支払うのではなく{U}を支払うことで唱えてもよい。あなたがこれにより星界の瞥見を唱え、かつ、これがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにこれを追放する。

#訂正# カードには文中に「星界の一瞥」と書かれているところがあるが、誤りである、正しくは上記の通り、このカード自身のカード名である「星界の瞥見」である。

- 最後の能力によりあなたの墓地から《星界の瞥見》を唱える際にも、それを唱えられるタイミングは変わらない。
- 他の許諾により墓地から《星界の瞥見》を唱えるなら、最後の能力は適用されない。その許諾が定めるコストを支払い、その許諾に《星界の瞥見》の追放に関する指示があればそれに従う。
- あなたのターン中に《星界の瞥見》が解決され、それがあなたの墓地に置かれるなら、他のプレイヤーよりも先にあなたが優先権を得る。他のプレイヤーがあなたの墓地から《星界の瞥見》を取り除けるようになる前に、あなたは最後の能力によってあなたの墓地からそれを再び唱えることができる。
- 《星界の瞥見》の点数で見たマナ・コストは、実際に何を支払って唱えたとしても、2である。

《星界の霊薬》

{4}

アーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量よりも大きいなら、カード1枚を引く。そうでないなら、あなたは2点のライフを得る。

- 《星界の霊薬》の能力の解決時に、その時点のライフ総量と初期ライフ総量を比較して、カード1枚を引くのか2点のライフを得るのかを決定する。両方を行える状況は存在しない。

《正義の戦乙女》

{2}{W}

クリーチャー — 天使・クレリック

2/4

飛行

他の、天使1体かクレリック1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。

あなたのライフ総量が初期ライフ総量よりも7点以上多いかぎり、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- あなたが得るライフの点数は、誘発型能力の解決時の、天使かクレリックのタフネスに等しい。その時点でその天使かクレリックが戦場にはないなら、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、そのターンに《正義の戦乙女》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。

《世界樹》

土地

世界樹はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

あなたが土地6つ以上をコントロールしているかぎり、あなたがコントロールしているすべての土地は「{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, 世界樹を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから望む数の神・カードを探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

- 《世界樹》の3つ目の能力は、あなたがコントロールしている土地に、そのいずれの能力をも失わせない。それはあなたがコントロールしている土地に、一切の土地タイプを得させも失わせもしない。

《世界樹への道》

{1}{G}

エンチャント

世界樹への道が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, 世界樹への道を生け贄に捧げる：対戦相手1人とクリーチャー最大1体を対象とする。あなたは2点のライフを得てカード2枚を引く。そのプレイヤーは2点のライフを失う。世界樹への道はそのクリーチャーに2点のダメージを与える。あなたは緑の2/2の熊・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《世界樹への道》の最後の能力では、対戦相手1人は常に対象とし、クリーチャー1体は対象としてもしなくてもよい。能力を解決する時に、その対象がすべて不適正であったなら、能力は解決されず効果は一切発生しない。能力に記載されている素晴らしいことは何一つ行わない。

《雪上の血痕》

{4}{B}{B}

冰雪ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- すべてのクリーチャーを破壊する。
- すべてのプレインズウォーカーを破壊する。

その後、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがX以下でありクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード1枚を戦場に戻す。Xはこの呪文を唱えるために支払われた{S}の点数に等しい。

({S}は冰雪である発生源からのマナを意味する。)

- あなたは《雪上の血痕》を唱える際にモード1つを選ぶ。効果の最後の部分（カードを戦場に戻すこと）は、どちらのモードを選んでも生じる。
- 《雪上の血痕》は、あなたの墓地にありクリーチャーやプレインズウォーカーであるカードを対象としない。あなたは《雪上の血痕》の解決時に、該当するものがあるならそのうち1枚を選んで戦場に戻す。特に、《雪上の血痕》によって破壊されたばかりのクリーチャーやプレインズウォーカーを戻すこともできる。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 冰雪マナを支払わずに《雪上の血痕》を唱えたなら、点数で見たマナ・コストが0でありクリーチャーかプレインズウォーカーであるカードのみを戻せる。(点数で見たマナ・コストが0のプレインズウォーカー・カードは、当面登場しないようだ。)

- 《雪上の血痕》がコピーされたなら、そのコピーを唱えるために支払われたマナはないので、点数で見たマナ・コストが0でありクリーチャーかプレインズウォーカーであるカードのみを戻せる。

《戦闘の神、ハルヴァール》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 神

4/4

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すべてのクリーチャーは二段攻撃を持つ。

各戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャーについている、オーラ1つか装備品1つと、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。その前者をその後者につける。

/////

《領界の剣》

{1}{W}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け警戒を持つ。

装備しているクリーチャーが死亡するたび、それをオーナーの手札に戻す。

装備{1}{W}

- あなたがコントロールしているクリーチャーにオーラや装備品がついているとは、それについているオーラか装備品が存在することである。そのオーラか装備品は、あなたがコントロールしていなくてもよい。
- 同様に、《戦闘の神、ハルヴァール》の誘発型能力の対象としてあなたが選ぶオーラか装備品も、あなたがコントロールしていなくてもよいが、それはあなたがコントロールしているクリーチャーについていなければならない。
- 誘発型能力の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、能力は何もしない。両方の対象が不適正であったなら、能力は解決されない。オーラか装備品がすでに対象のクリーチャーについていたなら、何も起きない。
- 《領界の剣》を装備しているクリーチャーが死亡したが、誘発型能力の解決前に墓地を離れたなら、それはオーナーの手札に戻らない。それが移動した領域に留まる。
- 《領界の剣》が、死亡したトークン・クリーチャーについていたなら、《領界の剣》の誘発型能力が誘発するが、そのトークンは墓地に移動した後で消滅する。それはオーナーの手札に戻らない。

《戦闘マンモス》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 象

6/5

トランプル

あなたがコントロールしているパーマネント1つが対戦相手がコントロールしている、呪文や能力の対象になるたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。

予顕{2}{G}{G}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 《戦闘マンモス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それはその呪文や能力が打ち消されたとしても解決される。
- 対戦相手がコントロールしている呪文か能力1つが、あなたがコントロールしているパーマネント1つを2回以上対象とした場合、《戦闘マンモス》の誘発型能力は1回のみ誘発する。しかし、対戦相手がコントロールしている呪文か能力1つが、あなたがコントロールしているパーマネント2つ以上を対象とした場合は、《戦闘マンモス》の誘発型能力はそれらのパーマネント1つにつきそれぞれ1回ずつ誘発する。

- あなたは《戦闘マンモス》の誘発型能力の解決時にカードを引くかどうか選ぶ。

《戦慄の乗り手》

{5}{B}

クリーチャー — スピリット・騎士

3/7

{1}{B}, {T}, あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは3点のライフを失う。

- プレイヤーは、起動型能力に対応してもよいが、起動コストの支払いに対応することはできない。誰かが対応できるようになるよりも前に、そのクリーチャー・カードはすでに追放されている。

《戦利品奪取》

{2}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カード2枚を引き宝物・トークン1つを生成する。(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。)

- 《戦利品奪取》を唱えるためには、ちょうど1枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることはできず、追加のカードを捨てることもできない。

《霜峰のイエティ》

{3}{U}

冰雪クリーチャー — イエティ

3/3

{1}{S}：このターン、霜峰のイエティはブロックされない。({S}は冰雪である発生源からのマナ1点で支払える。)

- 《霜峰のイエティ》が既にブロックされた後で能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《タイライトの聖域》

土地

{T}：{C}を加える。

{2}, {T}：伝説のクリーチャー1体を対象とする。それはそれの他のタイプに加えて神になる。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{4}, {T}, タイライトの聖域を生け贄に捧げる：神1体を対象とする。その上に破壊不能カウンター1個を置く。

- 2つ目の能力は、すでに神である伝説のクリーチャーを対象として起動できる。その上に+1/+1カウンター1個を置くことになる。
- パーマネントの上に置かれた破壊不能カウンターはそのパーマネントに破壊不能を与える。

《タイヴァー・ケル》

{2}{G}{G}

伝説のプレインズウォーカー — タイヴァー

3

あなたがコントロールしているすべてのエルフは「{T}：{B}を加える。」を持つ。

+1：エルフ最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは接死を得る。

0：緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-6：あなたは「あなたがエルフ・呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、それは速攻を得る。あなたはカード2枚を引く。」を持つ紋章を得る。

- 《タイヴァー・ケル》はエルフのように見えるかもしれないが、それは「エルフ」のクリーチャー・タイプを持つクリーチャーではないので、それがあなたがコントロールしているすべてのエルフに与えるマナ能力を自身には与えず、またそれは1つ目の忠誠度能力の対象になれない。
- 1つ目の忠誠度能力は、すでにアンタップ状態のエルフを対象にできる。
- 紋章はエルフ・呪文に速攻を得させる。この変更は、その呪文がなるパーマネントに引き継がれる。

《タスケーリの火歩き》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

3/2

誇示 — {1}: 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。(この能力は、このターンにこのクリーチャーが攻撃していたときにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。)

- 誇示能力によって追放するカードは表向きに追放される。
- これによりカードをプレイすることは、そのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、そのカードがソーサリー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 通常、そのターンにまだ土地をプレイしていないときにのみ、これにより土地をプレイできる。
- ターンの終わりまでにそのカードをプレイしなかったなら、それは追放されたままとなる。将来のターンに再び誇示を行っても、そのカードをプレイできるようにはならない。

《ターグリッドの影》

{3}{B}{B}

インスタント

各プレイヤーはそれぞれクリーチャー2体を生け贄に捧げる。

予顕{2}{B}{B} (あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。)

- 《ターグリッドの影》の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、自分がコントロールしているクリーチャー2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われた選択を知っていることになる。その後、すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。
- あるプレイヤーがコントロールしているクリーチャーが2体以下であれば、そのプレイヤーは自分がコントロールしているすべてのクリーチャーを生け贄に捧げる。

《騙し屋の崩落》

{1}{G}{W}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I, II — クリーチャー最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

III — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤー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を持つクリーチャー1体を追放する。

- 対象にした対戦相手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は、その時点でそのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーを評価することによってのみ決定する。他のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは考慮しない。
- 対象にしたプレイヤー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を持つクリーチャーが複数あるなら、それらのうち追放するものをあなたが選ぶ。

- 第III章の能力はどのクリーチャーも対象としない。たとえば、これによりプロテクション（白）を持つクリーチャーを追放できる。

《知識の根》

{1}{G}

ソーサリー

カード3枚を切削する。その後、あなたの墓地から、土地・カード1枚かエルフ・カード1枚をあなたの手札に戻す。そうできないなら、カード1枚を引く。（カードを切削するとは、あなたのライブラリーが一番上からカードをあなたの墓地に置くことである。）

- 《知識の根》は墓地にあるカードを対象としない。切削されたばかりの土地・カードやエルフ・カードを戻してもよいし、すでにそこにあったものでもよい。
- あなたの墓地に土地・カードかエルフ・カードがあるなら、1枚戻さなければならない。カードをあなたの手札に戻さずにカードを引くことを選ぶことはできない。

《血空の虐殺》

{1}{B}{R}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 威迫を持つ赤の2/3のデーモン・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

II — このターン、狂戦士1体が攻撃するたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

III — あなたがコントロールしている狂戦士1体につき{R}を加える。ターン終了時まで、こ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。

- 第III章の能力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}の点数は、能力の解決時にあなたがコントロールしている狂戦士の総数を用いて決定する。

《彫像の伝承》

{3}{U}{U}

氷雪インスタント

占術Xを行う。Xはこの呪文を唱えるために支払われた{S}の点数に等しい。その後、カード3枚を引く。（{S}は氷雪である発生源からのマナを意味する。）

- 氷雪マナを支払わずに《彫像の伝承》を唱えたなら、単にカード3枚を引く。
- 《彫像の伝承》がコピーされたなら、そのコピーを唱えるために支払われたマナはないので、単にカード3枚を引く。

《沈下》

{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、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する。

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-3/-3の修整を受ける。

- この呪文を唱えるためには、あなたの墓地からちょうど1枚のクリーチャー・カードを追放する必要がある。クリーチャー・カードを追放せずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャー・カードを追放することもできない。

《ツンドラの噴気孔》

{1}{R}{R}

氷雪ソーサリー

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。ツンドラの噴気孔はそれに4点のダメージを与える。この呪文を唱えるために支払われた{S}1点につき{C}を加える。ターン終了時まで、こ

のmanaはステップやフェイズの終了に際して無くならない。({S}は氷雪である発生源からのmanaを意味する。)

- 《ツンドラの噴気孔》を解決する時に対象のクリーチャーかプレインズウォーカーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはmanaを加えない。
- 氷雪manaを支払わずに《ツンドラの噴気孔》を唱えたなら、あなたはmanaを加えない。ダメージは与える。
- 《ツンドラの噴気孔》がコピーされたなら、そのコピーを唱えるために支払われた氷雪manaはないので、あなたはmanaを加えない。ダメージは与える。

《ティボルトの計略》

{1}{R}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。1か2か3を無作為に選ぶ。その呪文のコントローラーはその選んだ数に等しい枚数のカードを切削する。その後、その呪文と違う名前を持ち土地でないカードが追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。そのプレイヤーはそのカードをそのmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、そのプレイヤーはそれらの追放されたカードを自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- ライブラリーに、打ち消された呪文と異なる名前を持ち土地でないカードがなかったなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーからすべてのカードを追放しながらライブラリー全体を公開し、その後それらのカードをライブラリーの一番下に無作為の順番で置くことになる。
- プレイヤーが呪文を「mana・コストを支払うことなく」唱えるなら、そのプレイヤーは代替コストを支払うことを選べない。しかし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- 打ち消された呪文がモードを持つ両面カードの第2面であったなら、プレイヤーのライブラリーの中にはその呪文と同じ名前はないことになる。なぜなら、それらのカードはどれもライブラリーの中にある間は第1面の特性のみを用いるからである。しかし、そのプレイヤーが追放した呪文と異なる名前を持つ最初のカードがモードを持つ両面カードであったなら、そのプレイヤーはどちらの面を唱えてもよい。第2面が打ち消された呪文と同じ名前であったとしても、それを唱えてよい。
- 《ティボルトの計略》は打ち消されない呪文を対象とすることができる。《ティボルトの計略》の解決時に、対象の呪文は打ち消されないが、他のすべての効果は発生する。

《凍炎の秘儀術師》

{4}{U}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

2/5

あなたが巨人かウィザードをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

凍炎の秘儀術師が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから、あなたの墓地にあるカードと同じ名前を持ちインスタントかソーサリーであるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

- あなたが巨人やウィザードを2体以上コントロールしていても、《凍炎の秘儀術師》を唱えるためのコストは{1}のみ少なくなる。
- あなたが《凍炎の秘儀術師》を唱えると宣言した後では、その呪文の支払いが終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行えない。特に、対戦相手があなたのすべての巨人とウィザードを除去して起動コストを変更するようなことはできない。

《ドゥームスカージ、カルダール》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン・狂戦士

4 / 3

ドゥームスカージ、カルダールが戦場に出たとき、あなたの次のターンまで、各戦闘で、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は可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。

攻撃クリーチャー1体が死亡するたび、すべての対戦相手は1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 《ドゥームスカージ、カルダール》の1つ目の能力は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影響する。能力の解決後に戦場に出たクリーチャーにも影響する。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにコントローラーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。クリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要なら、コントローラーが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。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、それは可能ならあなた以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。クリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれをも攻撃できないか、そのようなプレイヤーが存在しないなら、それはあなたか、対戦相手のプレインズウォーカーを攻撃しなければならない。
- 《ドゥームスカージ、カルダール》の能力の影響を受けたクリーチャーが適正に複数のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃できるなら、そのコントローラーが攻撃先を選ぶ。
- 《ドゥームスカージ、カルダール》の最後の能力は、その攻撃クリーチャーのコントローラーや攻撃先が誰であっても誘発する。

《ドゥームスカールのタイタン》

{4}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・狂戦士

4 / 4

ドゥームスカールのタイタンが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け速攻を得る。

予顕{4}{R}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 誘発型能力は、能力の解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。おそらくそれには《ドゥームスカールのタイタン》自身も含まれる。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ボーナスを得ない。

《ドローガーの兜》

{1}{B}

アーティファクト — 装備品

ドローガーの兜が戦場に出たとき、あなたは{2}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、黒の2/2のゾンビ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、ドローガーの兜をそれにつける。

装備しているクリーチャーは、+2/+2の修整を受けるとともに威迫を持つ。（それはクリーチャー2体以上によってしかブロックされない。）

装備{4}

- {2}{B}を支払うかどうかは、戦場に出たときに誘発する能力の解決時に決定する。そうしたなら、即座にゾンビ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、《ドローガーの兜》をそれにつける。どのプレイヤーも、支払うかどうかに関するあなたの決定に対応することも、この手順の間に処理を行うこともできない。
- ゾンビ・狂戦士・クリーチャー・トークンは2/2のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーやタフネスを持つクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが2/2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。

《ドローガーの再生》

{1}{B}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 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。それをあなたの手札に戻す。
- あなたの墓地から共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・カード2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。
 - 2つ目のモードを選んだなら、それらのカードは少なくとも1つ以上のクリーチャー・タイプ（たとえば、「騎士」や「ジン」）を共有していなければならない。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「伝説の」や「氷雪」）はクリーチャー・タイプではない。
 - 2つ目のモードを選び、2枚のカードのうち一方が墓地を離れたなら、そのカードが墓地を離れた際に持っていたクリーチャー・タイプ1つをもう一方のカードが持っているかぎり、そのカード1枚をあなたの手札に戻す。

《ドローガーの屍術師》

{3}{B}

氷雪クリーチャー — ゾンビ・クレリック

4/4

対戦相手がコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそのカードを氷カウンター1個が置かれた状態で追放する。

あなたは対戦相手がオーナーであり追放領域にあり氷カウンターが置かれているカードの中から呪文を唱えてもよく、それらの呪文を唱えるために氷雪である発生源から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。

- 対戦相手が、あなたがオーナーでありトークンでないクリーチャーをコントロールしていて、そのクリーチャーが死亡したなら、それは氷カウンターが置かれた状態で追放される。しかし、あなたは追放領域からそのカードを唱えることはできない。
- 同様に、対戦相手がコントロールしていてクリーチャーになっていてトークンでない土地が死亡するなら、そのカードは氷カウンターが置かれた状態で追放されるが、《ドローガーの屍術師》はあなたが追放領域から土地をプレイすることを許諾していない。
- これにより追放領域から呪文を唱えることは、その呪文を唱えるための通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。
- 《ドローガーの屍術師》はあなたに、対戦相手がオーナーであり追放領域にあり氷カウンターが置かれているカードの中から呪文を唱えることを許諾する。これは以前の《ドローガーの屍術師》によって追放されたカードも含まれる。

《ドワーフの鎚》

{2}{R}

アーティファクト — 装備品

ドワーフの鎚が戦場に出たとき、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、赤の2/1のドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、ドワーフの鎚をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+3/+0の修整を受けトランプルを持つ。

装備{3}

- {2}を支払うかどうかは、戦場に出たときに誘発する能力の解決時に決定する。そうしたなら、即座にドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、《ドワーフの鎚》をそれにつける。どのプレイヤーも支払うかどうかに関するあなたの決定に対応できず、どのプレイヤーもこの手順の間に処理を行えない。
- ドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークンは2/1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能力は、そのトークンが2/1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。

《情け無用のケイヤ》

{3}{W}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ケイヤ

5

+1：トークンでないクリーチャー最大1体を対象とする。その上に幽体カウンター1個を置く。それは「このクリーチャーが死亡するか追放領域に置かれたとき、これをオーナーの手札に戻し、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1体を生成する。」を得る。

-3：土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

-7：あなたは「あなたのアップキープの開始時に、あなたは、あなたの手札からかあなたの墓地からか追放領域にありあなたがオーナーであるカードの中から、伝説の呪文1つを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」を持つ紋章を得る。

- 1つ目の能力によって置く幽体カウンターには特別な機能はない。それはそのクリーチャーが得た能力を覚えておきやすくするという用途で存在する。そのクリーチャーの上からそのカウンターが取り除かれたとしても、それが得た誘発型能力は機能する。
- トークンでないクリーチャー1体がその誘発型能力を2つ以上得たなら、それぞれが個別に誘発する。そのカードをオーナーの手札に戻せるのは1回のみだが、それらの能力1つにつきスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成することになる。
- 追放領域にありあなたがオーナーであり裏向きであるカードがあるなら、あなたがそのカードを見ることができるとき（かつ、それが伝説であるとき）のみ、あなたは《情け無用のケイヤ》の紋章によりそれを唱えられる。あなたがそのカードを見ることができないなら、たとえそれが伝説であると知っていても、それを唱えることはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《雪崩呼び》

{1}{U}

氷雪クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

{2}：あなたがコントロールしている氷雪土地1つを対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁と速攻を持つ4/4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。（呪禁を持つクリーチャーは、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）

- 《雪崩呼び》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。特に、それは氷雪クリーチャー・土地である。
- ほとんどの場合、クリーチャーになった土地は無色である。他の効果によってその土地が1色以上の色を持っていたなら、そのクリーチャー・土地はその色を持ち続ける。
- この起動型能力は、対象の氷雪土地をタップ状態にもアンタップ状態にもしない。

《ナーフィ王の裏切り》

{1}{U}{B}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 各プレイヤーはそれぞれカード4枚を切削する。その後、あなたは各墓地からそれぞれ、クリーチャーかプレインズウォーカーであるカード1枚を追放してもよい。

II, III — ターン終了時まで、あなたはナーフィ王の裏切りによって追放されているカードの中から呪文を唱えてもよく、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。

- 第Ⅰ章の能力は墓地にあるカードを対象としない。各墓地につきそれぞれ、あなたは切削されたばかりのクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード1枚を追放してもよいし、すでにそこにあったものでもよい。追放するカードはあなたが選ぶ。
- 第Ⅱ/Ⅲ章の能力は追放したカードを唱えられるタイミングを変更しない。ほとんどの場合、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。
- あなたが第Ⅱ/Ⅲ章の能力によって呪文を唱えたなら、それは新しいオブジェクトになる。それが追放領域に戻ったなら、それはもはや《ナーフィ王の裏切り》によって追放されているわけではないので、それを再びこれにより唱えることはできない。
- 「ナーフィ王の裏切りによって追放されているカード」は、あなたが以前コントロールしていた他の《ナーフィ王の裏切り》ではなく、その特定の《ナーフィ王の裏切り》によって追放されているカードのことである。

《ニコ・アリス》

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

伝説のプレインズウォーカー — ニコ

3

ニコ・アリスが戦場に出たとき、破片・トークンX個を生成する。(それらは「{2}, このエンチャントを生け贄に捧げる：占術1を行い、その後カード1枚を引く。」を持つエンチャントである。)

+1：あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。このターン、そのクリーチャーがダメージを与えるたび、それをオーナーの手札に戻す。

-1：タップ状態のクリーチャー1体を対象とする。ニコ・アリスはそれに、このターンにあなたが引いたカード1枚につき2点のダメージを与える。

-1：破片・トークン1つを生成する。

- 破片は、食物や宝物と同様の新しい定義済みトークンである。破片・トークンは、「{2}, このエンチャントを生け贄に捧げる：占術1を行い、その後カード1枚を引く。」を持つ無色のエンチャントである。「破片」はエンチャントの新しいサブタイプである。
- 《ニコ・アリス》が、唱えられることなく戦場に出るか、マナ・コストでないコストで唱えたか、Xとして0を選んだなら、戦場に出たときに誘発する能力は破片・トークンを生成しない。
- 《ニコ・アリス》の1つ目の忠誠度能力によって生成される遅延誘発型能力は、そのターンに対象のクリーチャーが何らかのダメージを与えるたびに誘発する。戦闘ダメージのみではない。
- 《ニコ・アリス》は2つ目の能力のすべてのダメージを同時に与える。たとえば、そのターンにあなたがカード2枚を引いていたなら、《ニコ・アリス》は対象のタップ状態のクリーチャーに4点のダメージを与える。2点のダメージを与え、その後もう1度2点のダメージを与えるわけではない。

《ニコ、運命に抗う》

{1}{W}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。Ⅲの後に、生け贄に捧げる。)

Ⅰ — あなたは、あなたがオーナーであり追放領域にあり予顕されているカード1枚につき2点のライフを得る。

Ⅱ — {W}{U}を加える。このマナは、カードを予顕するためか予顕を持つ呪文を唱えるためにのみ使用できる。

Ⅲ — あなたの墓地から予顕を持つカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 第Ⅱ章の能力によって加えるマナは予顕を持つ呪文を唱えるために使用できる。どの領域から唱えるかは関係ない。追放領域から唱える予顕されたカードでなくてもよい。

《二重の一撃》

{R}{R}

インスタント

このターン、あなたが次に点数で見たマナ・コストが4以下でありインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。予顕{R}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 《二重の一撃》は、対象を取るものに限らず、点数で見たマナ・コストが4以下でインスタントやソーサリーである呪文であればどれでもコピーする。
- あなたが唱えた呪文が、コピー能力の解決時までに打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、コピーは生成される。コピーはコピー元の呪文よりも先に解決される。
- 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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値を用いて、点数で見たマナ・コストが4以下かどうかを判定する。呪文がコピーされたなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 呪文に、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。

《熱狂した略奪者》

{1}{R}

クリーチャー — デモン・狂戦士

2/2

あなたが誇示能力を起動するたび、熱狂した略奪者の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《熱狂した強襲者》の誘発型能力は、それを誘発させた誇示能力よりも先に解決される。

《ノットヴォルドの眠り塚》

土地

ノットヴォルドの眠り塚はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{R}を加える。

{3}{R}{G}{G}, {T}, ノットヴォルドの眠り塚を生け贄に捧げる：土地1つを対象とする。それを破壊する。トランプルを持つ緑の4/4のトロール・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 最後の起動型能力を解決する時までに対象の土地が不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはトロール・戦士・クリーチャー・トークンを生成しない。

《乗り上げ》

{4}{U}{U}

インスタント

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- 土地でないパーマネント1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か

一番下に置く。

• 土地でないパーマメント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 1つ目のモードでは、カードをライブラリーの一番上か一番下のどちらに置くかは、オーナーが選ぶ。
- 両方のモードを選んだなら、それらは記載されている順番に発生し、それらの間には何も起きない。特に、1つ目のモードの対象をエンチャントしているオーラを2つ目のモードの対象としたなら、そのオーラはオーナーの手札に戻ることになる。(《乗り上げ》の解決が終わるまで、そのオーラは状況起因処理によって墓地に置かれない。)

《背信の王、ナーフィ》

{3}{U}{B}

伝説の氷雪クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 3

あなたがおたがコントロールしている、他のすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{S}{S}{S}：あなたの墓地から背信の王、ナーフィをタップ状態で戦場に戻す。({S}は氷雪である発生源からのマナ1点で支払える。)

- 《背信の王、ナーフィ》の1つ目の能力により、あなたがおたがコントロールしている他の氷雪ゾンビ・クリーチャーは+1/+1のみの修整を受ける。

《激しい恐怖》

{2}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。ターン終了時まで、その選ばれたタイプでないすべてのクリーチャーは-3/-3の修整を受ける。

- あなたは《激しい恐怖》の解決時にクリーチャー・タイプを選び、その後その選ばれたタイプでないすべてのクリーチャーは-3/-3の修整を受ける。《激しい恐怖》の解決が始まった後では、《激しい恐怖》の解決を終えるまで、プレイヤーは、選んだことに対応したり何らかの処理を行ったりできない。
- 「魚」や「工匠」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「氷雪」）を選ぶことはできない。
- 《激しい恐怖》は、その解決時にその選ばれたタイプでなかった戦場にあった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には、クリーチャー・タイプに関係なく影響しない。そのターン、後になってクリーチャーのクリーチャー・タイプが変わっても、《激しい恐怖》はそのクリーチャーに影響し始めたり終えたりしない。

《万物の姿、オルヴァール》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

3 / 3

多相

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、それがあなたがおたがコントロールしている、他のパーマメント1つ以上を対象としている場合、それらのパーマメントのうち1つのコピーであるトークン1つを生成する。

対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたがこのカードを捨てたとき、パーマメント1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《万物の姿、オルヴァール》の1つ目の誘発型能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される（ただし、それが解決される場合。下記参照。）。
- 1つ目の誘発型能力では、インスタントやソーサリーである呪文は、あなたがおたがコントロールしている1つ以上のパーマメントを対象としていれば他のものも対象としていてもよいが、あなたが生成するトークンがコピーできるのは、その呪文の対象のうちあなたがおたがコントロールして

いるパーマネントのみである。その呪文があなたがコントロールしているパーマネント2つ以上を対象としているなら、トークンがコピーするパーマネントはトークンを生成する際に選ぶ。

- 1つ目の誘発型能力を解決する時に、それを誘発させた呪文とその呪文の対象を再度確認する。その呪文の対象の中にその時点までに戦場を離れたものがあれば、それは無視する。その時点までに、対象であってあなたがコントロールしていたすべてのパーマネントが戦場を離れていたなら、誘発型能力は何もせずトークンは生成されない。対象であってあなたがコントロールしていたパーマネントのうち少なくとも1つが戦場があれば、誘発型能力は解決される。そのパーマネントがその時点ではその呪文の不適正な対象になっていたとしても構わない。
- その時点までにその呪文自身がスタックを離れていたなら、それがスタックを離れたときの対象について上記を確認する。
- 2つ目の誘発型能力では、対象としてあなたが望むパーマネントを選ぶことができる。どのプレイヤーがそれをコントロールしていても関係ない。
- トークンはそ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が、それ以外のことはコピーしない（そのパーマネントがトークンであったり、別の何かをコピーしていたりする場合を除く。その場合については後述）。それは、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、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。
- コピー元のパーマネント自身がトークンであるなら、最後の能力によって生成されるトークンは、そのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンはそのパーマネントのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それはパーマネントがコピーしているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマネントやカードをコピーするなら、Xは0である。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0である。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元の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」の能力も機能する。
- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力が、あなたがカードを選んで捨てることを許諾したり、そうするように指示したりし、その結果あなたが《万物の姿、オルヴァール》を捨てたなら、最後の能力が誘発する。

《秘密を知るもの、トスキ》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — リス

1/1

この呪文は打ち消されない。

破壊不能

各戦闘で、秘密を知るもの、トスキは可能なら攻撃する。

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、カード1枚を引く。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《秘密を知るもの、トスキ》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《秘密を知るもの、トスキ》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは発生する。
- 《秘密を知るもの、トスキ》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）、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。

《憑依の航海》

{4}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。あなたの墓地からそのタイプであるクリーチャー・カード最大2枚を戦場に戻す。この呪文が予顕されていたなら、代わりに、あなたの墓地からそのタイプであるすべてのクリーチャー・カードを戦場に戻す。

予顕{5}{B}{B}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 《憑依の航海》はクリーチャー・カードを対象としない。《憑依の航海》の解決時に、まずクリーチャー・タイプを選び、その後そのタイプのクリーチャー・カード最大2枚を選んで（または、《憑依の航海》が予顕されていたなら、該当するものすべてを）戻す。
- 「雄牛」や「臆病者」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「氷雪」）やクリーチャーでないサブタイプ（たとえば、「オーラ」）を選ぶことはできない。

《氷結する火炎、エーガー》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 巨人・ウィザード

3/3

対戦相手がコントロールしている、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体が余剰のダメージを受けるたび、あなたがコントロールしていた巨人やウィザードや呪文がこのターンにそれにダメージを与えていた場合、カード1枚を引く。

- クリーチャーが余剰のダメージを受けるとは、1つ以上の発生源がそれに、致死ダメージになるために必要な最小の点数よりも多い点数のダメージを与えることである。ほとんどの場合、これはタフネスよりも大きな点数のダメージということになるが、そのターンにすでに受けていたダメージも考慮に入れる。
- プレインズウォーカーが余剰のダメージを受けるとは、現在の忠誠度よりも大きな点数のダメージを受けることである。
- 接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きな点数のダメージは、たとえダメージの総量はそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。プレインズウォーカーが受けるダメージは、ダメージの発生源が接死を持っていても追加の効果はない。
- 余剰のダメージを与えたのが、あなたがコントロールしている巨人やウィザードや呪文であるかどうかは関係ない。関係するのは、余剰のダメージを受けたことと、それらの3種類のもののうち1つがこのターン中のどこかの時点でそのクリーチャーかプレインズウォーカーにダメージを与えていたことのみである。たとえば、対戦相手がコントロールしている4/4のクリーチャーがあなたがコントロールしている呪文によって2点のダメージを受け、そのターン、後になって他のプレイヤーがコントロールしている呪文によって3点のダメージを受けたなら、《氷結する火炎、エーガー》の能力が誘発する。
- 1つのパーマネントが、クリーチャーでもプレインズウォーカーでもあるなら、余剰のダメージを受けたかどうかの判定には、致死ダメージと見なされる最小のダメージの点数を用いる。たとえば、プレインズウォーカーでもある5/5のクリーチャーの上に忠誠カウンターが3個置かれていて、4点のダメージを受けたなら、それは1点の余剰のダメージを受けたことになるので、《氷結する火炎、エーガー》の能力が誘発するかもしれない。

《氷山の徘徊者》

{4}{U}

氷雪クリーチャー — 巨人・ウィザード

4/4

氷山の徘徊者が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしている、アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。この呪文を唱えるために{S}が支払われていたなら、そのパーマネントはそれのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。（{S}は氷雪である発生源からのマナを意味する。）

- 《氷山の徘徊者》を唱えるために冰雪マナを2点以上支払ったとしても、そのアーティファクトやクリーチャーがタップ状態であり続けるターンが増えたりはしない。
- 戦場に出たときに誘発する能力は対戦相手がコントロールしてすでにタップ状態であるアーティファクトやクリーチャーを対象にできる。《氷山の徘徊者》を唱えるために冰雪マナが支払われていたなら、その対象はそのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。
- 《氷山の徘徊者》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。戦場に出たときに誘発する能力は対象をタップするが、そのパーマネントはそのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップすることを妨げられない。
- 同様に、何らかの効果によって《氷山の徘徊者》になるクリーチャー・呪文をコピーしたなら、そのコピーを唱えるために支払われたマナはない。対象はそのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップすることを妨げられない。

《ファーヤの報復》

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

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — 飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

II — ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての天使は「{T}：このクリーチャーのパワーよりもパワーが小さいクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。」を得る。

III — ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての天使は二段攻撃を得る。

- 第II章の能力の解決時にあなたがコントロールしていた天使のみが起動型能力を得る。同様に、第III章の能力の解決時にあなたがコントロールしていた天使のみが二段攻撃を得る。どちらの場合も、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天使は能力を得ない。
- 能力を起動する際に、対象のクリーチャーのパワーはその天使のパワーよりも小さくなくてはならない。能力を解決する時に、パワーを再び比較する。対象のクリーチャーのパワーがもはやその天使のパワーよりも小さくないなら、能力は解決されない。その時点でその天使がもはや戦場になかったなら、それが戦場にあった最後のパワーを用いて、能力が解決されるかどうかを決定する。

《風化したルーン石》

{2}

アーティファクト

墓地やライブラリーにあり土地でないパーマネント・カードは戦場に出られない。

プレイヤーは、墓地やライブラリーから呪文を唱えられない。

- プレイヤーは、効果が許可するなら、墓地から土地をプレイできる。同様に、効果は土地カードを戦場に出すことがどの領域からもできる。
- 何らかの効果によって墓地かライブラリーからカードが追放され、プレイヤーがそれを唱えられるという場合は、そのプレイヤーはそうしてもよい。その呪文は追放領域から唱えている。
- あなたの墓地かライブラリーにあるカードを見て、それが戦場に出られるかどうかを判定する。それが両面カードであれば、その第1面の特性のみを用いる。

《複製する指輪》

{3}

冰雪アーティファクト

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

あなたのアップキープの開始時に、複製する指輪の上に夜カウンター1個を置く。その後、これの上に夜カウンター8個以上が置かれているなら、それらすべてを取り除き、「複製された指輪」という名前で「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の冰雪アーティファクト・トークン8つを生成する。

- 《複製する指輪》の上に夜カウンター8個以上が置かれているかどうかの確認は、誘発型能力の解決の一部としてのみ行う。他の時点で《複製する指輪》が8個目の夜カウンターを手に入れたとしても、即座に《複製された指輪》を生成するわけではない。誘発型能力が次に解決される時まで待つ必要がある。

《不詳の安息地》

氷雪土地

{T} : {C}を加える。

{S}{S}{S} : ターン終了時まで、不詳の安息地は警戒とすべてのクリーチャー・タイプを持つ4/3のクリーチャーになる。これは土地でもある。({S}は氷雪である発生源からのマナ1点で支払える。)

- 《不詳の安息地》は、最後の起動型能力が解決された後ではすべてのクリーチャー・タイプを持つが、多相のキーワード能力は持たない。
- 《不詳の安息地》がクリーチャーになり、それがあなたの一番最近のターンの開始時からあなたのコントロール下になかったなら、それで攻撃したり、それをタップしてマナを引き出したたりすることはできない。

《吹雪の乱闘》

{G}

氷雪ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。あなたが氷雪パーマネント3つ以上をコントロールしているなら、ターン終了時まで、その前者は+1/+0の修整を受け破壊不能を得る。その後、それらのクリーチャーは互いに格闘を行う。(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あなたがコントロールしていないクリーチャーの両方を対象として選ばないかぎり《吹雪の乱闘》を唱えることはできない。
- 《吹雪の乱闘》の解決時にあなたが氷雪パーマネント3つ以上をコントロールしているかどうかを確認して、あなたがコントロールしている対象のクリーチャーが+1/+0の修整を受け破壊不能を得るかどうかを判断する。そのクリーチャーは、それらのボーナスがなくても格闘を行う。
- 《吹雪の乱闘》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格闘を行わずダメージを受けない。
- 《吹雪の乱闘》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は適正な対象だがあなたがコントロールしていない方はそうではなかった場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている方のクリーチャーはボーナスを得る。

《冬の神、ヨーン》

{2}{G}

伝説の氷雪クリーチャー — 神

3/3

冬の神、ヨーンが攻撃するたび、あなたがコントロールしているすべての氷雪パーマネントをアンタップする。

/////

《霧氷杖、カルドリング》

{1}{U}{B}

伝説の氷雪アーティファクト

{T} : あなたの墓地から氷雪パーマネント・カード1枚を対象とする。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。そうしたなら、それはタップ状態で戦場に出る。

- 《冬の神、ヨーン》の誘発型能力は《冬の神、ヨーン》自身をアンタップする。
- 氷雪パーマネント・カードとは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やブレインズウォーカーであるカードであって、特殊タイプ「氷雪」を持つもののことである。

- あなたはそのカードを《霧氷杖、カルドリング》の起動型能力の解決中にプレイするわけではない。その能力はあなたに、そのターンにそのカードをプレイする許諾を与えるのである。そのカードをプレイするときには、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。これにより土地をプレイするためには、あなたの土地プレイが残っていなければならない。特に、対戦相手のターン中に《霧氷杖、カルドリング》の能力を起動したなら、これにより瞬速を持たない呪文を唱えることはできないし、これにより土地をプレイすることもできない。
- あなたは、これにより呪文を唱えるためのコストを、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。
- あなたはそのカードをプレイすることはできるが、それはあなたの手札にあるわけではないので、たとえば、それを捨てたり予顕したりすることはできない。
- そのカードをプレイしなかったなら、それはあなたの墓地に残る。それを再び《霧氷杖、カルドリング》の能力の対象にしないかぎり、将来のターンにそれをプレイすることはできない（ただし、何か他の効果によってそれをプレイするなら別である）。

《冬を彫る者》

{1}{G}

氷雪クリーチャー — エルフ・ならず者

2/2

{T}：氷雪土地1つを対象とする。それをアンタップする。

- 《冬を彫る者》の起動型能力はマナ能力ではない。呪文を唱えたり能力を起動したりしている間に起動することはできない。それはスタックを使うので、対応することができる。

《古牙の信奉者》

{1}{B}

クリーチャー — エルフ・クレリック

1/1

古牙の信奉者が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

- 誘発型能力の解決時に、まずターン順で次の対戦相手（対戦相手のターン中なら、そのターンを進行している対戦相手）が、手札にあるカード1枚を公開することなく選り脇に置く。その後、ターン順に他の各対戦相手も同じことを行う。最後に、すべての選ばれたカードは同時に公開されて捨てられる。

《ブレタガルドの守護者、メイヤ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/3

あなたがコントロールしている、他のすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、白の1/1の人間・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 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、そのターンに《ブレタガルドの守護者、メイヤ》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。

《ブレタガルドをかけた戦い》

{1}{G}{W}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 白の1/1の人間・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

II — 緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

III — あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持ちアーティファクトやクリーチャーである望む数のトークンを選ぶ。それらそれぞれにつき、そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 第 III 章の能力はそれらのトークンを対象としない。あなたは能力の解決時にコピーするものを選ぶ。
- トークンを生成した効果によって異なる名前が指定されていなければ、トークンの名前はそれのクリーチャー・タイプを並べたものと同じである。特に、人間・戦士・クリーチャー・トークンとエルフ・戦士・クリーチャー・トークンは異なる名前を持つので、第 III 章の能力によってそれら両方のコピーを生成してもよい。
- あなたが生成する各トークンは、そのコピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。新しく生成されたトークンは、コピー元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、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。
- 元のトークンが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンはその元のトークンのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それはその元のトークンがコピーしているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマネントやカードをコピーするなら、X は 0 である。
- あなたが生成するトークンに戦場に出たときに誘発する能力があれば、それが戦場に出たときに誘発する。トークンが持つ「[[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。]」の能力も機能する。

《兵員の結集》

{1}{W}

エンチャント

兵員の結集が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ 1 つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるすべてのクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。

- 「カバ」や「ヘリオン」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「氷雪」）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、そのターンに《兵士の結集》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。

《ヘラルド、エルフを統一する》

{2}{B}{G}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを 1 個加える。III の後に、生け贄に捧げる。）

I — カード 3 枚を切削する。あなたは、あなたの墓地からエルフかタイヴァーであるカード 1 枚を戦場に出してもよい。

II — あなたがコントロールしている各エルフの上にそれぞれ +1/+1 カウンター 1 個を置く。

III — このターン、あなたがコントロールしているエルフ 1 体が攻撃するたび、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。ターン終了時まで、それは -1/-1 の修整を受ける。

- 第 I 章の能力では、あなたが戦場に出すエルフかタイヴァーであるカードは、切削したばかりのカードの中の 1 枚でもよいし、すでにああなたの墓地にあったものでもよい。
- 第 II 章の能力の解決時にあなたがコントロールしていたエルフのみが +1/+1 カウンターを得る。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エルフは得ない。
- 逆に、第 III 章の能力によって生成された誘発型能力は、そのターンにああなたがコントロールしているいずれかのエルフ 1 体が攻撃すれば、そのエルフを第 III 章の能力の解決時にあなたがコントロールしていなかったとしても、そのたびに誘発する。

- 第 III 章の能力によって生成された誘発型能力は、ブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。それにより、対戦相手のクリーチャーが、ブロックする機会を得る前に除去されることがある。

《ヘラルド王の復讐》

{2}{G}

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、それはあなたがコントロールしているクリーチャー 1 体につき +1/+1 の修整を受けトランプルを得る。このターン、それは可能ならブロックされなければならない。

- パワーとタフネスの増分は、《ヘラルド王の復讐》の解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーの数を用いて決定する。
- そのクリーチャーが攻撃した場合は、それをブロックできるクリーチャーを防御プレイヤーがコントロールしているなら、そのプレイヤーは少なくとも 1 体のブロック・クリーチャーをそれに割り振らなければならない。他のクリーチャーは、同じクリーチャーをブロックしても、別のクリーチャーをブロックしても、何もブロックしなくてもよい。

《北方の先導》

{2}{G}

氷雪クリーチャー — エルフ・戦士

3/2

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、それを唱えるためにその呪文のいずれかの色の {S} が支払われていた場合、そのクリーチャーは +1/+1 カウンター 1 個が追加で置かれた状態で戦場に出る。

({S} は氷雪である発生源からのマナを意味する。)

- 呪文を唱えるためにあなたが氷雪マナを支払ったかどうかのみを参照する効果と異なり、《北方の先導》はその氷雪マナの色も参照する。クリーチャー・呪文を唱えるための総コストのうち、どの部分を氷雪マナで支払ったのかは関係ない。支払った氷雪マナの色が、そのクリーチャー・呪文の色の中の 1 つと一致していることのみが重要である。たとえば、赤のクリーチャー・呪文にそれを唱えるための追加コストがあり、その追加コストを支払うために氷雪の発生源からの赤マナを支払ったなら、《北方の先導》の能力が誘発することになる。
- 《北方の先導》の誘発型能力の影響を受けたクリーチャーは、+1/+1 カウンターが追加で 1 個のみ置かれた状態で戦場に出る。唱えるために該当する色の氷雪マナを 2 点以上支払っていたとしても関係ない。
- あなたが《北方の先導》を 2 体以上コントロールしているなら、それらの誘発型能力はそれぞれ個別に誘発する。これにより、1 体のクリーチャーの上に追加の +1/+1 カウンターが 2 個以上置かれた状態で戦場に出ることがあり得る。これは、そのクリーチャー・呪文を唱えるために支払った該当する色の氷雪マナが 1 点のみであっても生じる。

《撲滅する戦乙女》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 天使・狂戦士

4/3

飛行、絆魂、プレインズウォーカーからの呪禁

誇示 — {1}{B}, クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：各対戦相手はそれぞれクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を生け贄に捧げる。(この能力は、このターンにこのクリーチャーが攻撃していたときのみ、毎ターン 1 回のみ起動できる。)

- 《撲滅する戦乙女》は、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発生源とする能力の対象にならない。
- 誇示能力の解決時に、まずターン順で次の対戦相手が、自分がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーを選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順にそれぞれ自分がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーを選ぶが、そのとき自分の選択以前

に行われた選択を知っていることになる。その後、選ばれたすべてのクリーチャーやプレインズウォーカーは同時に生け贄に捧げられる。

《マーンの戦慄の隆盛》

{2}{B}

インスタント

黒の2/2のゾンビ・狂戦士・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはこのターンに死亡した、トークンでないクリーチャーの総数に等しい。

予頭{B}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予頭コストでこれを唱えてもよい。）

- そのターンに死亡した、トークンでないクリーチャーの総数は、《マーンの戦慄の隆盛》の解決時に確認する。つまり、《マーンの戦慄の隆盛》に対応して死亡した、トークンでないクリーチャーも数に入れる。
- それらのクリーチャーを表していたカードが《マーンの戦慄の隆盛》の解決時に墓地にあるかどうかは関係ない。そのターンに死亡したのであるかぎり数に入る。

《三つの季節》

{G}{U}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — カード3枚を切削する。

II — あなたの墓地から冰雪パーマネント・カード最大2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。

III — 各墓地からそれぞれカード3枚を選ぶ。それらのオーナーはそれらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 第III章の能力では、あるプレイヤーの墓地にカードがないなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直さない。

《見張るもの、ヴェイガ》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・スピリット

2/2

飛行

あなたがあなたの手札以外から呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《見張るもの、ヴェイガ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《無謀な船員》

{3}{R}

ソーサリー

赤の2/1のドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたがコントロールしている機体の数とあなたがコントロールしている装備品の数を足した値に等しい。それらの各トークンにそれぞれ、あなたがコントロールしている装備品1つをつけてもよい。

- 生成するドワーフ・狂戦士の数は、《無謀な船員》の解決時にあなたがコントロールしている機体と装備品の数を数えて決定する。
- あなたがトークンにつけることにしたすべての装備品は同時についた状態になる。
- 同じトークンに2つ以上の装備品をつけることはできない。

《村の儀式》

{B}

インスタント

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。
カード2枚を引く。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

《燃え心臓の巨人》

{5}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・狂戦士

7/6

トランプル

燃え心臓の巨人が死亡したとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を無作為に選び、これはそれに7点のダメージを与える。

- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーは対象ではないので、誘発型能力の解決時に選ぶ。呪禁を持つクリーチャーもプロテクション（赤）を持つクリーチャーも選ぶことができるが、後者の場合にはダメージは軽減される。

《燃えルーンの悪魔》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン・狂戦士

6/6

飛行

燃えルーンの悪魔が戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーから、「燃えルーンの悪魔」という名前でない、互いに異なる名前を持つカードちょうど2枚を探してもよい。そうしたなら、それらのカードを公開する。対戦相手1人は、そのうち1枚を選ぶ。その選ばれたカードをあなたの手札に、他の1枚をあなたの墓地に置く。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

- ライブラリーにある間は、両面カードは第1面の名前のみを持つ。これにより同じ両面カード2枚を公開することはできない。
- あなたがあなたのライブラリーから探さないことを選んだなら、カードを公開することも、それらを他の領域に置くことも、ライブラリーを切り直すこともない。

《ヤスペラの歩哨》

{G}

クリーチャー — エルフ・ならず者

1/2

到達

{T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップする：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《ヤスペラの歩哨》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。ただし《ヤスペラの歩哨》は、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなければならない。

《夢貪り》

{1}{B}

クリーチャー — デーモン・クレリック

0/3

あなたの手札にあり予頭を持たず土地でないすべてのカードは予頭を持つ。それらの予頭コストはそれぞれ、そのマナ・コストから{2}減らしたものに等しい。(あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からそれを裏向きに追放してもよい。後のターンに、その予頭コストでそれ

を唱えてもよい。)

あなたがカード1枚を予顕するたび、ターン終了時まで、夢貪りは+2/+0の修整を受ける。

- 《夢貪り》の能力のおかげで予顕されたカードは、あなたの手札を離れた後では予顕能力を持たなくなるが、あなたは後のターンに追放領域から《夢貪り》が与えた予顕コストでそれを唱えることができる。
- あなたが追放領域からその呪文を唱える際に《夢貪り》が戦場にあるかどうか、あなたのコントロール下にあるかどうかは関係ない。
- 予顕コストの減少は予顕コストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。たとえば、あなたの手札にありマナ・コストが{1}{G}{G}であるカードを予顕するなら、予顕コストは{G}{G}になる。
- モードを持つ両面カードを予顕するなら、予顕コストは追放領域から唱える面のマナ・コストに基づいて決まる。たとえば、《種族の神、コルヴォーリ》/《リングハルトの紋》を予顕するなら、将来のターンに、{G}{G}を支払って《種族の神、コルヴォーリ》を、または{G}を支払って《リングハルトの紋》を、唱えることができる。第1面は土地でない面だが第2面は土地の面であるようなモードを持つ両面カードを予顕するなら、そのカードを土地としてプレイすることはできない。
- 最後の能力は、あなたが予顕によってあなたの手札からカードを追放したときに誘発する。あなたが追放領域から予顕されているカードを唱えたときではない。

《揺れ招き》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・狂戦士

5/4

すべての対戦相手はライフを得られない。

あなたのアップキープの開始時に、揺れ招きは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。この能力は、揺れ招きが戦場にあるときか、揺れ招きがあなたの墓地にあってあなたが巨人をコントロールしているときにのみ誘発する。

予顕{2}{R}{R}

- 《揺れ招き》が戦場に出ても、そのターン、それ以前に得たライフは取り消されない。
- あなたのアップキープの開始時に《揺れ招き》が戦場にあったなら、それが巨人でなくなっていてあなたが他の巨人をコントロールしていなくても、誘発型能力は誘発する。

《リトヤラの鏡湖》

土地

リトヤラの鏡湖はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}を加える。

{2}{G}{G}{U}, {T}, リトヤラの鏡湖を生け贄に捧げる：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。+1/+1カウンター1個が追加で置かれた状態で戦場に出ることを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。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。

- トークンはそのクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（そのクリーチャーがトークンであったり、別の何かをコピーしていたりする場合を除く。その場合については後述）。トークンは、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、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。
- 対象のクリーチャー自身がトークンであるなら、《リトヤラの鏡湖》の能力によって生成されるトークンは、そのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- 対象のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンは対象のクリーチャーのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それは対象のクリーチャーがコピー

しているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマネントやカードをコピーするならば、Xは0である。

- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[[このクリーチャー]が戦場に出るに際し]」や「[[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る]」の能力も機能する。

《リトヤラの熊々》

{1}{G}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンターを1個加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — 多相を持つ青の2/2の多相の戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

II — あなたがコントロールしている望む数の多相の戦士・クリーチャーを対象とする。それらは基本のパワーとタフネスが4/4になる。

III — クリーチャー最大1体かプレインズウォーカー最大1体を対象とする。あなたがコントロールしていてパワーが4以上である各クリーチャーはそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージをそのパーマネントに与える。

- 第II章の能力は、それ以前に存在した、多相の戦士の基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するすべての効果を上書きする。第II章の能力よりも後から適用され始めた、多相の戦士の基本のパワーとタフネスを設定する効果は、能力の効果を上書きする。
- 多相の戦士のパワーやタフネスを、特定の値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。パワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。
- 第II章の能力の効果は永続する。ターン終了時に消滅しない。

《リトヤラの同族探し》

{3}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

2/4

多相 (このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。)

リトヤラの同族探しが戦場に出たとき、あなたが共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー3体以上をコントロールしている場合、リトヤラの同族探しの上に+1/+1カウンター1個を置き、その後、占術1を行う。

- クリーチャー3体が共通のクリーチャー・タイプを持つとは、3体すべてが持つクリーチャー・タイプが1つ以上存在することである。それらが持つ他のクリーチャー・タイプは関係ない。たとえば、《リトヤラの同族探し》(これはすべてのクリーチャー・タイプを持つ)とエルフ・戦士とエルフ・ウィザードは共通のクリーチャー・タイプを持つ。なぜなら、これらはすべてエルフだからである。
- 《リトヤラの同族探し》が戦場に出た直後に、あなたが共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー3体以上をコントロールしていなかったなら、能力は誘発しない。能力の解決時に、あなたが3体以上をコントロールしていなかったなら、《リトヤラの同族探し》の上に+1/+1カウンターを置かず、占術1も行わない。能力の解決時にあなたがコントロールしていた共通のクリーチャー・タイプを持つ3体のクリーチャーは、能力の誘発時にあなたがコントロールしていた3体と同じである必要はない。
- あなたは《リトヤラの同族探し》の上に+1/+1カウンター1個のみを置き、占術1のみを行う。共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー3体の組を2組以上何組あなたがコントロールしていたとしても関係ない。

《リトヤラの林守り》

{3}{G}

クリーチャー — 多相の戦士

3/3

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

{2}{G}, {T}, あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個を置く。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。

- あなたが起動型能力を起動すると宣言した後では、その能力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、対戦相手があなたの墓地からクリーチャー・カードを取り除いて能力を起動できないようにすることはできない。

《リトヤラの反射》

{4}{U}

エンチャント

リトヤラの反射が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがその選ばれたタイプの呪文を唱えるたび、その呪文をコピーする。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 「ゾンビ」や「天使」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「氷雪」）を選ぶことはできない。
- 誘発型能力とそれが生成するコピーは、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。
- パーマネント・呪文のコピーが解決されると、それはトークンとして戦場に出る。呪文のコピーを戦場に出すわけではない。呪文のコピーがトークンになることには、パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが適用される。
- 解決されたパーマネント・呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」わけではない。コピーが生成されることを参照する能力は、コピーが解決されることには関係しない。
- 呪文に部族のカード・タイプとその選ばれたクリーチャー・タイプがあるなら、《リトヤラの反射》はそれをコピーする。（部族は一部の古いカードに記載されているカード・タイプである。）

《隆盛するスピリット》

{U}

氷雪クリーチャー — スピリット

1/1

{S}{S}：隆盛するスピリットは、基本のパワーとタフネスが2/3のスピリット・戦士になる。

{S}{S}{S}：隆盛するスピリットが戦士であるなら、これの上に飛行カウンター1個を置く。これは基本のパワーとタフネスが4/4のスピリット・戦士・天使になる。

{S}{S}{S}{S}：隆盛するスピリットが天使であるなら、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。これは「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。」を得る。

- 《隆盛するスピリット》のどの能力にも期間はない。それらのうち1つが解決されたなら、それは《隆盛するスピリット》が戦場を離れるか、それ以降の何らかの効果により特性が変化するまで効果が続くことになる。
- 1つ目と2つ目の能力により、《隆盛するスピリット》は、他のクリーチャー・タイプを持っていればそれを失う。それが持つカード・タイプや特殊タイプは持ち続ける。
- 1つ目と2つ目の能力は、《隆盛するスピリット》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を上書きする。これらの能力のいずれかよりも後から適用され始めた、《隆盛するスピリット》の基本のパワーとタフネスを設定する効果は、能力の効果を上書きする。
- 《隆盛するスピリット》が飛行も到達も持たないクリーチャーによって適正にブロックされた後で2つ目の能力を起動しても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。
- 《隆盛するスピリット》のパワーやタフネスを、特定の値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。パワーとタフネスを修整するカウンターも同様である。

- 《隆盛するスピリット》のどの能力も、繰り返し起動してもよい。同じパーマネントの上に飛行カウンターが複数あっても追加の利益は得られないが、《隆盛するスピリット》が天使である間に最後の能力が1回解決されるたびに、《隆盛するスピリット》の上に置かれている+1/+1カウンターが2個増え、同じ誘発型能力をもう1つ得ることになる。それらの誘発型能力はそれぞれ個別に誘発する。

《龍族の狂戦士》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

2/2

先制攻撃

あなたが誘示能力を起動するためのコストは、あなたがコントロールしているドラゴン1体につき{1}少なくなる。

誘示 — {4}{R}：飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。（この能力は、このターンにこのクリーチャーが攻撃していたときにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。）

- コストの減少は、あなたが起動する誘示能力の起動コストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。
- あなたが誘示能力を唱えると宣言した後では、その能力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、対戦相手があなたのドラゴンを除去して起動コストを変えるようなことはできない。

《領界喰らい、サルーフ》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 狼

3/3

対戦相手がコントロールしているパーマネント1つが戦場から墓地に置かれるたび、領界喰らい、サルーフの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたのアップキープの開始時に、領界喰らい、サルーフの上に+1/+1カウンター1個以上が置かれている場合、あなたはそれらすべてを取り除いてもよい。そうしたなら、点数で見たマナ・コストがこれにより取り除かれたカウンターの個数以下であり土地でない他のすべてのパーマネントを追放する。

- パーマネントが最後に戦場にあったときにそれを対戦相手がコントロールしていたかぎり、そのパーマネントがどの墓地に置かれても関係ない。
- あなたのアップキープの開始時に、《領界喰らい、サルーフ》の上に+1/+1カウンターが置かれていなかったなら、最後の能力は誘発しない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点で《領界喰らい、サルーフ》の上に+1/+1カウンターが置かれていなかったなら、能力は何もしない。他のどのパーマネントも追放されない。
- 《領界喰らい、サルーフ》が、最後の能力が解決され始めるときに戦場になかったなら、それの上から+1/+1カウンターを取り除くことはできない。それが戦場にあった最後のときにそれの上に+1/+1カウンターが置かれていたとしてもできない。他のどのパーマネントも追放されない。
- 《領界喰らい、サルーフ》の上に置かれているすべての+1/+1カウンターを取り除くことを選んでも、それの上に置かれている他のカウンターには影響しない。
- +1/+1カウンターを取り除くなら、それらすべてを取り除かなければならない。そのうちの一部のみを取り除くことで虐殺の規模を微調整するようなことはできない。
- +1/+1カウンターを取り除くかどうかは、最後の能力の解決中に選ぶ。そうしたなら、該当するパーマネントが追放される。この手順の間には、誰も、あなたが選んだことに対応したり、何らかの処理を行ったりできない。
- 《領界喰らい、サルーフ》が、それの上に置かれている+1/+1カウンターを取り除くことにより致死ダメージを追っている状態になるとしても、あなたはそうすることを選んでもよい。

これを行ったなら、《領界喰らい、サルーフ》は、最後の能力が解決され終わった後で死亡する。だが、その死は無駄ではない！伝説なのだ。

《領界渡り》

{2}{G}

クリーチャー — 多相の戦士

2/3

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

領界渡りが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上からその選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えてもよい。

- 「大鹿」や「アドバイザー」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「冰雪」）を選ぶことはできない。
- 何らかの理由により何も選んでいない《領界渡り》が戦場にあった場合も、あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てよい。あなたはあなたのライブラリーの一番上からクリーチャー・呪文を唱えることはできない。クリーチャー・タイプを持っていないものも唱えられない。
- あなたはあなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。これは、あなたがあなたのライブラリーの一番上から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたが次のカードを見られないことを意味する。
- 《領界渡り》によって、あなたがクリーチャー・呪文を唱えられるタイミングが変わることはない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。
- 呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。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。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それを予顕したり、捨てたり、その起動型能力を起動したりすることはできない。

《ルーン鍛えの勇者》

{2}{W}

クリーチャー — ドワーフ・戦士

2/3

ルーン鍛えの勇者が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーや墓地からルーン・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

あなたは、あなたが唱えるルーン・呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{1}を支払ってもよい。

- 《ルーン鍛えの勇者》の最後の能力は、ルーン・呪文を唱えるための代替コストを提供する。これを、適用し得る他の代替コストと組み合わせることはできない。ルーン・呪文に追加コストがあるという希な状況では、{1}に加えてそれを支払うことができる。それらの追加コストが唱えるために必要であれば、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。
- 《ルーン鍛えの勇者》の最後の能力によって、ルーン・呪文を唱えられるタイミングは変わらない。
- ルーン・呪文を代替コストで唱えても、マナ・コストや点数で見たマナ・コストは変わらない。

《ルーン目のインガ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

ルーン目のインガが戦場に出たとき、占術3を行う。

ルーン目のインガが死亡したとき、このターンにクリーチャー3体以上が死亡していた場合、カード3枚を引く。

- そのターンに死亡していたクリーチャーの数は、最後の能力の解決時に確認する。《ルーン目のインガ》自身に加え、《ルーン目のインガ》と同時に死亡したクリーチャーや、能力がスタック上にありまだ解決されていないときに死亡したクリーチャーも数に入れる。
- 最後の能力は死亡したすべてのクリーチャーを考慮する。それをコントロールしていたプレイヤーが誰であっても関係ない。

《練達のスカルド》

{4}{W}

クリーチャー — ドワーフ・戦士

4/4

練達のスカルドが戦場に出たとき、あなたの墓地からアーティファクトかエンチャントであるカード1枚を対象とする。あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。そうしたなら、その対象にしたカードをあなたの手札に戻す。

- 誘発型能力をスタックに置く際に、あなたの墓地にありアーティファクトかエンチャントであるカード1枚を対象として選ぶ。能力を解決し始めた後で、あなたの墓地からクリーチャー・カードを追放するかどうか、追放するならどれを追放するのかを選ぶ。その時点では誰も、あなたが選んだことに対応したり、能力を解決し終えるまでに何らかの処理を行ったりできない。
- あなたの墓地にあるアーティファクト・クリーチャー・カードかクリーチャー・エンチャント・カードを対象として選んだなら、誘発型能力の解決時にそのカードを追放することができるが、そうしたなら、あなたはそれを自分の手札に戻さないことになる。

《老樹林のトロール》

{G}{G}{G}

クリーチャー — トロール・戦士

4/4

トランプル

老樹林のトロールが死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、これを戦場に戻す。これはエンチャント（あなたがコントロールしている森）と「エンチャントしている森は『{T} : {G}{G}を加える。』と『{1}, {T}, この土地を生け贄に捧げる：トランプルを持つ緑の4/4のトロール・戦士・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。』を持つ。」を持つオーラ・エンチャントである。

- あなたが《老樹林のトロール》をコントロールしているがオーナーではなかったなら、それが死亡したときに（オーナーではなく）あなたがそれを戦場に戻す。それが戦場に戻る際に、あなたはそれがエンチャントするあなたがコントロールしている森を選ぶ。
- 《老樹林のトロール》が適正にエンチャントできるものがないなら、それはオーナーの墓地に残る。
- トークンが《老樹林のトロール》のコピーであるなら、それはオーナーの墓地から戻らない。
- トークンでないパーマネントが《老樹林のトロール》のコピーである間に死亡したなら、それはその通常的能力と《老樹林のトロール》が与える新しい2つの能力を持つオーラとして戦場に戻る。その戦場に出るパーマネントは元の名前と色と特殊タイプを持ち続けるが、エンチャント以外のタイプやオーラ以外のサブタイプは持たない。

『カルドハイム』のセット・ブースターと Theme Booster の追加カードのカード別注釈

《戦乙女の先触れ》

{4}{W}{W}

クリーチャー — 天使・クレリック

4/5

飛行、絆魂

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが4点以上のライフを得ていた場合、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたは天使・トークンを1体のみ生成する。あなたが得ていたライフの点数が4点を超えていても関係ない。
- 《戦乙女の先触れ》の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
- 終了ステップの開始時まで、あなたが4点以上のライフを得ていなかったなら、《戦乙女の先触れ》の能力は一切誘発しない。

《戦乙女の猛威》

{3}{W}{B}

エンチャント

戦乙女の猛威が戦場に出たとき、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしている天使1体が死亡するたび、他の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。

- 《戦乙女の猛威》の最後の能力は、あなたがコントロールしているどの天使が死亡しても誘発する。その1つ目の能力によって生成されたもののみではない。
- 最後の能力の解決時に、あなたのターンでないなら、最初に自分がコントロールしているクリーチャーを選ぶプレイヤーは現在のターンを進行しているプレイヤーである。あなたのターンなら、ターン順で次のプレイヤーが最初に選ぶ。いずれにせよ、他の各プレイヤーはその後ターン順に自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶが、そのとき自分の選択以前に行われた選択を知っていることになる。その後、すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

《戦詠みのスカルド》

{2}{W}

クリーチャー — ドワーフ・クレリック

2/3

戦詠みのスカルドがタップ状態になるたび、これにオーラや装備品がついている場合、赤の2/1のドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《戦詠みのスカルド》の誘発型能力によってそれをタップできるわけではない。タップするための他の方法を見つける必要がある。それで攻撃できるのではないだろうか？
- 誘発型能力が誘発するためには、《戦詠みのスカルド》が実際にアンタップ状態からタップ状態に変わる必要がある。何らかの効果が、すでにタップ状態のそれをタップすることになったとしても、能力は誘発しない。
- 《戦詠みのスカルド》がタップ状態になった瞬間に、それにオーラも装備品もついていなかったなら、能力は誘発しない。能力が誘発したなら、それを解決する時に、《戦詠みのスカルド》にオーラや装備品がついているかどうかを再度確認する。ついていなければ、それは何もしな

い。(ただし、その時点で《戦詠みのスカルド》についているオーラや装備品は別のものでもよい。)

《茨外套の打撃者》

{4}{B}

クリーチャー — エルフ・ならず者

4/3

茨外套の打撃者が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

・パーマネント1つを対象とする。その上からカウンターX個を取り除く。Xはあなたがコントロールしているエルフの数に等しい。

・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。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エルフの数に等しい。

- 各モードはそれぞれ、戦場に出たときに誘発する能力の解決時にあなたがコントロールしているエルフの総数を用いる。これには、《茨外套の打撃者》があなたのコントロール下であれば、それも含める。
- 1つ目のモードでは、能力の解決時に取り除くカウンターを選ぶ。そのパーマネントの上にあるカウンターの個数が、あなたがコントロールしているエルフの数よりも少なければ、すべてを取り除く。
- 忠誠カウンターが置かれていないプレインズウォーカーは、オーナーの墓地に置かれる。

《エルフの伏兵》

{3}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているエルフ1体につき1体の、緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。

- 生成するエルフ・戦士 トークンの数は、《エルフの伏兵》の解決時にあなたがコントロールしているエルフの数を用いて決定する。

《鉤斧》

{2}{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、あなたがコントロールしているドワーフや装備品や機体1体につき $+1/+1$ の修整を受ける。

装備{2}

- 《鉤斧》が与えるボーナスはあなたがコントロールしているドワーフや装備品や機体の数が変わると常時変化する。
- 《鉤斧》はそれ自身も数に入れるので、ほとんどの場合少なくとも $+1/+1$ の修整を与える。

《完全武装》

{1}{W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての機体はアーティファクト・クリーチャーになる。あなたがコントロールしているドワーフ1体を選ぶ。あなたがコントロールしている望む数の装備品をそれにつける。

- 機体やドワーフをコントロールしていなくても《完全武装》を唱えられる。効果のうち発生し得る部分が発生し、残りは無視される。
- 《完全武装》の影響を受ける機体は呪文の解決時に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めた機体は、自動的にクリーチャーにならない。

《巨人の掌握》

{2}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしている巨人）

巨人の掌握が戦場に出たとき、土地でないパーマネント1つを対象とする。巨人の掌握が戦場にあるかぎり、あなたはそれのコントロールを得る。

- 《巨人の掌握》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、あなたは一切対象の土地でないパーマネントのコントロールを得ない。
- コントロール変更効果は、他のプレイヤーが《巨人の掌握》のコントロールを得たとしても消滅しない（ただし、《巨人の掌握》がエンチャントできるのはそのコントローラーがコントロールしている巨人のみなので、そうなったならそれは戦場を離れることになるだろう）。この効果は、《巨人の掌握》がもはや戦場になくなった後にのみ消滅する。
- 土地でないパーマネントのコントロールを得ても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《梢の戦術家》

{3}{G}

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、他のすべてのエルフは+1/+1の修整を受ける。

{T} : {G}{G}{G}を加える。

- 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、そのターンに《梢の戦術家》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。

《シュタルンハイムの野心家》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

あなたが天使・呪文を唱えるためのコストは{2}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、《シュタルンハイムの野心家》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。
- コストの減少は、あなたが唱える天使・呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。
- 天使・呪文とは、「天使」というクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・呪文のことである。天使・トークンを生成することがありインスタントやソーサリーやエンチャントであるカードは天使・呪文ではない。

《自我の吸収》

{1}{U}

インスタント

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。あなたは「ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての多相の戦士はそのクリーチャーのコピーになる。」を選んでよい。

- 《自我の吸収》を解決する時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたがコントロールしている多相の戦士はそのクリーチャーのコピーにならない。
- あなたがコントロールしているすべての多相の戦士がそのクリーチャーのコピーになるか、どれもならないかのいずれかである。
- あなたがコントロールしている多相の戦士がそのクリーチャーのコピーになるなら、それらはそのクリーチャーが戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いる。それらはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているか

どうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

- 戻されたクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、そのクリーチャーのコピーになる多相の戦士はそのクリーチャーのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それらはそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマネントやカードをコピーするなら、Xは0である。

《セルトランドの精霊術師》

{5}{U}{U}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

8/8

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたの手札から巨人・カード1枚を公開するか{2}を支払う。

セルトランドの精霊術師が攻撃するたび、あなたはあなたの手札からインスタントかソーサリーである呪文1つを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 巨人・カードとは、「巨人」というクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・カードのことである。巨人用というわけではなく、普通のカードと同じ大きさである。
- 《セルトランドの精霊術師》の誘発型能力によって呪文を唱えるなら、その能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために呪文を取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。その呪文は、ブロック・クリーチャーを指定する前に解決される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《セルトランドの投げ飛ばし屋》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・狂戦士

4/6

セルトランドの投げ飛ばし屋が攻撃するたび、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。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。セルトランドの投げ飛ばし屋はそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。その生け贄に捧げたクリーチャーが巨人であったなら、セルトランドの投げ飛ばし屋は代わりにその2倍の点数のダメージを与える。

- 《セルトランドの投げ飛ばし屋》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、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたはダメージを与える対象を選ぶ。「そうしたなら」と書かれている効果とは異なり、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げた後ダメージが与えられる前というタイミングで、プレイヤーが処理を行うことができる。
- 与えるダメージの点数は、クリーチャーが生け贄に捧げられたときのパワーを用いて決定する。ダメージは、ブロック・クリーチャーが指定される前に与える。

《肉裂きの死神》

{3}{B}{B}

クリーチャー — 天使・狂戦士

5/3

飛行、トランプル

3点のライフを支払う：あなたの墓地から肉裂きの死神をあなたの手札に戻す。この能力は、このターンに天使か狂戦士をあなたのコントロール下で戦場に出していたときのみ起動できる。

- 《肉裂きの死神》の能力を起動するために、その天使か狂戦士があなたのコントロール下である必要はない。さらに、その天使か狂戦士は、そのターンのどこかの時点であなたのコントロール下で戦場に出ていたのかもしれない、それどころか《肉裂きの死神》が墓地に置かれる以前だったかもしれない。

《林歩きの儀式者》

{2}{G}

クリーチャー — 多相の戦士

3/3

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

他の「林歩きの儀式者」という名前のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、カード1枚を引く。

- 複数の《林歩きの儀式者》という名前のクリーチャーがすべて同時にあなたのコントロール下で戦場に出たなら、それらの能力のそれぞれが、他の1体につき1回誘発する。

《炎巨人の憤怒》

{1}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしている巨人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。このターン、それがプレイヤー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からその点数に等しい枚数のカードを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- 《炎巨人の憤怒》が生成する誘発型能力によって追放されるカードは表向きに追放される。
- その巨人が戦場を離れたり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、そのターン、あなたはそれらのカードを唱えてもよい。
- 追放されているカードをプレイすることは、それらのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストがあればそれを支払わなければならない、該当するすべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、それらのカードのうち1枚がソーサリー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、マナ・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によってそのターンに追加の土地をプレイできるのでないかぎり、これにより追放されている土地・カードをプレイできるのは、そのターンにあなたがまだ土地をプレイしていない場合のみである。
- 追放されていてあなたの次のターンの終わりまでにプレイしなかったカードは追放されたままになる。

『カルドハイム』 統率者のカード別注釈

《エルフの刃、ラスリル》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

2/3

威迫

エルフの刃、ラスリルがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい数の緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。

{T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるエルフ10体をタップする：すべての対戦相手は10点のライフを失い、あなたは10点のライフを得る。

- 《エルフの刃、ラスリル》の起動型能力のコストの該当部分を支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のエルフであれば、どの10体でもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。ただし《エルフの

刃、ラスリル》は、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなければならない。《エルフの刃、ラスリル》は、その10体のうちの1体と見なさない。

《彼方の賢者》

{5}{U}{U}

クリーチャー — スピリット・巨人

5/5

飛行

あなたがあなたの手札以外から呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

予顕{4}{U}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 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を加え、その後コストの減少（たとえば、《彼方の賢者》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。
- コストの減少は、あなたがあなたの手札以外から唱える呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。

《クズリの騎兵》

{4}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

4/4

各アップキープの開始時に、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。

他のエルフ1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはそれのタフネスに等しい点数のライフを得る。

- あなたが得るライフの点数は、最後の能力の解決時のクリーチャーのタフネスを用いて決定する。その時点でそのエルフが戦場になら、それが戦場にあった最後のときのタフネスを用いる。

《恒久守護のラナール》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — スピリット・戦士

2/3

飛行、警戒

各ターンで初めてあなたが予顕するカードを予顕するためのコストは{0}になる。

あなたがあなたの手札からカード1枚以上や戦場からパーマネント1つ以上を追放するたび、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1体を生成する。

- 「初めてあなたが予顕するカード」とは、予顕の特別な処理の一部としてあなたがあなたの手札から追放する最初のものを参照する。追放領域から唱える予顕されていた呪文を参照するわけではない。
- 《恒久守護のラナール》の誘発型能力は、あなたが、あなたの手札から何枚かのカードを、戦場からいくつかのパーマネントを、またはその両方を追放する1回につき1回のみ誘発する。同時に追放されるオブジェクトの数には関係ない。
- トークン・パーマネントを追放すると《恒久守護のラナール》の誘発型能力が誘発する。あなたがコントロールしていないパーマネントを追放してもそうなる。

《スケムファーの冠》

{2}{G}{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は、あなたがコントロールしているエルフ1体につき+1/+1の

修整を受け到達を持つ。

{2}{G}：あなたの墓地からスケムファアの冠をあなたの手札に戻す。

- 《スケムファアの冠》が与えるパワー/タフネスのボーナスは、あなたがコントロールしているエルフの総数に応じて変化する。

《星界の介入》

{3}{W}

インスタント

このターン、あなたがコントロールしているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。予顕{1}{W}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、この予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 戦場から墓地に置かれる代わりに追放された各パーマネントはそれぞれ、それ自身を戻す専用の誘発型能力を生成する。それらの能力はすべて次の終了ステップの開始時に誘発する。あなたはそれらの能力をスタックに置く順番を選ぶことができる。カードは、それらの能力の解決時に1枚ずつ戦場に戻る。
- 《星界の介入》が解決された後では、そのターンの残りの間には、あなたがコントロールしているパーマネントの「[このクリーチャー]が死亡したとき」の能力は誘発しない。なぜなら、それらのパーマネントは墓地に置かれないからである。
- トークン・パーマネントが墓地に置かれるなら、それは追放され、その後消滅する。それは戦場に戻らない。
- これによりオーラを戻すなら、それが戦場に出る直前に、そのオーラがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に戻るオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つパーマネントやプレイヤーを選んでもよい。ただし、その選ばれたものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは追放領域に残る。

《大蛇の契約》

{1}{B}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードX枚を引き、X点のライフを失う。Xはそのプレイヤーがコントロールしているその選ばれたタイプであるクリーチャーの数に等しい。

- 対象のプレイヤーは《大蛇の契約》を唱える際に選ぶが、クリーチャー・タイプは呪文の解決時まで選ばない。
- 「リス」や「騎士」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。カード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、「氷雪」）を選ぶことはできない。
- Xの値は、《大蛇の契約》の解決時にそのプレイヤーがコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャーの総数に基づく。

《大蛇の魂瓶》

{2}{B}

アーティファクト

あなたがコントロールしているエルフ1体が死亡するたび、それを追放する。

{T}、2点のライフを支払う：ターン終了時まで、あなたは大蛇の魂瓶によって追放されているカードの中からクリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。

- プレイヤーはあなたの墓地からカードを追放する誘発型能力に対応して、それを何か他の方法で取り除くことができる。《大蛇の魂瓶》の能力が追放する前にそのカードが墓地を離れたなら、《大蛇の魂瓶》はそれを唱えさせない。

- 起動型能力によって、あなたがクリーチャー・呪文を唱えられるタイミングが変わることはない。ほとんどの場合、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。

《天上の戦乙女》

{4}{W}{U}

クリーチャー — スピリット・天使

4 / 4

飛行

天上の戦乙女が戦場に出るか攻撃するたび、カード1枚を引き、その後あなたの手札からカード1枚を裏向きに追放する。それは予顕された状態になる。その予顕コストはそれのマナ・コストから{2}減らしたものである。(後のターンに、このクリーチャーが戦場を離れていたとしても、あなたはそれをその予顕コストで唱えてもよい。)

- 追放領域にあるそのカードは予顕された状態になるので、あなたは追放領域にあるそのカードを見ることができる。(カードを裏向きに追放させる効果のほとんどは、追放領域にあるそのカードを見ることを許さない。)
- 予顕コストの減少は予顕コストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。たとえば、あなたの手札にありマナ・コストが{1}{G}{G}であるカードを予顕するなら、予顕コストは{G}{G}になる。
- あなたが追放するカードに予顕があれば、それは予顕コスト2つを持つことになる。それに記されているものと《天上の戦乙女》が与えたものである。あなたはそのカードをどちらの予顕コストで唱えてもよい。
- モードを持つ両面カードを予顕するなら、予顕コストは追放領域から唱える面のマナ・コストに基づいて決まる。たとえば、《種族の神、コルヴォーリ》 / 《リングハルトの紋》を予顕するなら、将来のターンに、{G}{G}を支払って《種族の神、コルヴォーリ》を、または{G}を支払って《リングハルトの紋》を唱えることができる。第1面は土地でない面だが第2面は土地の面であるようなモードを持つ両面カードを予顕するなら、そのカードを土地としてプレイすることはできない。
- あなたが追放するカードは予顕された状態になるが、あなたはそれを予顕したわけではない。あなたがカードを予顕するたびに誘発する能力は誘発しない。

《ブレタガルドの英雄》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

1 / 1

あなたがあなたの手札からカード1枚以上や戦場からパーマネント1つ以上を追放するたび、ブレタガルドの英雄の上に、その総数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。

ブレタガルドの英雄の上にカウンター5個以上が置かれているかぎり、これは飛行を持ち、これの他のタイプに加えて天使でもある。

ブレタガルドの英雄の上にカウンター10個以上が置かれているかぎり、これは破壊不能を持ち、これの他のタイプに加えて神でもある。

- トークン・パーマネントを追放すると《ブレタガルドの英雄》の1つ目の能力が誘発する。あなたがコントロールしていないパーマネントを追放してもそうなる。
- 《ブレタガルドの英雄》の2つ目と3つ目の能力はどちらも、特定の種類のカウンターを参照しない。それの上に置かれているカウンターであればどれでもよい。
- カウンター10個以上が置かれている《ブレタガルドの英雄》は飛行と破壊不能を持ち天使であり神でもある(それに加えて人間と戦士でもあるが、それは想定内だろう)。

《幽体の氾濫》

{4}{U}{U}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていてタフネスがX以下であるすべてのクリーチャーをオーナーの手札に

戻す。Xはあなたがコントロールしている島の数に等しい。

予顕{1}{U}{U}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、これの予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- Xの値は、《幽体の氾濫》の解決時にあなたがコントロールしている島の総数を用いて決定する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、カルドハイム、ゼンディカー、エルドレインの王権、テロス、およびイコリアは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。

©2021 Wizards.