

『機械兵団の進軍』リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks、エリック・レヴァイン/Eric Levine、マット・タバック/Matt Tabak 編

最終更新 2023 年 4 月 9 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、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで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、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

「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

カードの使用可否

セットコードが MOM である『機械兵団の進軍』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。プレリリース・イベントの時点で、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：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『ニューカペナの街角』、『神河：輝ける世界』、『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』、『機械兵団の進軍』。

セットコードが MOC であり 1～79（およびそれらの別アート版 80～138）の番号がついている『機械兵団の進軍』統率者デッキのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットで使用できる。セットコードが MOC であり 139～444 の番号がついている再録カードは、そ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のみ使用可能である。

セットコードが MOC であり 445～447（およびそれらの別アート版 448～450）の番号がついている新規の 3 枚の『機械兵団の進軍』カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージのフォーマットで使用できる。

セットコードが MUL であり 1～65 の番号がついている再録カードは、サプリメント・セット『多元宇宙の伝説』の一部である。これらのカードは、そ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のみ使用可能である。また、シールドデッキのイベントであなたが開けた『多元宇宙の伝説』のカードは、あなたのカードプールの一部である。これは、ドラフトのイベントでドラフトした場合においても同様である。

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。

新カード・タイプ：バトル

再録メカニズム：変身する両面カード

『機械兵団の進軍』では、複数の多元宇宙への同時侵攻を開始したファイレクションを表す新たなカード・タイプとして「バトル」が登場する。これはブレインズウォーカーのように攻撃を受ける新しいタイプのパーマネント・カードだ。本セットに含まれるバトルは全てバトルの最初のサブタイプである「包囲戦」である。

《エルガモンへの侵攻》

{R}{G}

バトル — 包囲戦

5

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。）
エルガモンへの侵攻が戦場に出たとき、宝物・トークン1つを生成する。その後、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

////

《トルーガの断崖突き》

クリーチャー — サイ

3/4

トランブル

トルーガの断崖突きが戦場に出たとき、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーから土地やバトルであるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

バトルはゲーム開始時にはあなたのデッキ内にあり、このコントローラーのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときに呪文として唱えてもよい。それらはカードの右下に表示されている守備値に等しい個数の守備カウンターが置かれた状態で戦場に出る。バトルはダメージを受けることがあり、そのダメージの点数に等しい個数の守備カウンターが取り除かれる。その上から最後の守備カウンターが取り除かれたとき、それは倒される。『機械兵団の進軍』に収録されているような包囲戦・バトルは、それが倒されたときに誘発する固有の能力を持つ。その能力が解決したとき、包囲戦のコントローラーはそれを追放し、変身させた状態でマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。特に、バトルは「1つを対象とする。」と書かれた呪文や能力の対象になる。例えば、プレイヤーはバトルを《稲妻》の対象にすることができる。

包囲戦と戦闘

ブレインズウォーカーと同様にバトルを攻撃することができるが、1つ重要な違いがある。それが戦場に出るに際して、そのコントローラーはプレイヤー1人をそれを守る者として選ぶ。包囲戦であれば、守る者はそのプレイヤーの対戦相手でなければならない。戦闘において、そのバトルを守る者はその防御プレイヤーとなり、ゲームに参加しているそれ以外のすべてのプレイヤーはそのバトルを攻撃できる。つまり、包囲戦のコントローラーはその包囲戦を自分のクリーチャーで攻撃でき、包囲戦を守る者として選ばれた対戦相手はそれらの攻撃クリーチャーをブロックするために自分のクリーチャーを割り当てることができる。バトルに関する防御プレイヤーを決定する必要があるルールや効果は、そのコントローラーではなくそのバトルを守る者を参照する。バトルを守る者はそのバトルを攻撃することはできず、それ以外のプレイヤーは、バトルのコントローラーであっても、ブロックできない。

それ以外は、包囲戦への攻撃はプレイヤーやブレインズウォーカーへの攻撃と同様に機能する。プレイヤーが攻撃クリーチャーを指定する際に、（コントローラーではなく）バトルを守る者が防御プレイヤーなら、バトルを攻撃することを選んでよい。つまり、ほとんどのゲームでは、そのバトルを守る者以外のすべてのプレイヤーがそれを攻撃できる。攻撃したなら、戦闘フェイズのブロック・ク

クリーチャーを指定する際に、そのバトルを守る者は、自分のクリーチャーでそれらの攻撃クリーチャーをどのようにブロックするかしないかを選ぶ。クリーチャーがブロックされたなら、攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは通常通りお互いに戦闘ダメージを与える。クリーチャーがブロックされなかったなら、攻撃クリーチャーは攻撃先のバトルに戦闘ダメージを与える。攻撃クリーチャーがトランプルを持っているなら、それらのブロック・クリーチャーに致死ダメージを割り振らねばならないが、その後の余剰のダメージはバトルに割り振ることができる。

バトルや包囲戦の機能に関する詳細は以下の通りである。本欄では、完全性のために前述の情報が繰り返し記載される場合がある。更に詳細な情報はマジック総合ルールに記載される予定である。

- バトルは新しいカード・タイプである。包囲戦はバトルのサブタイプである。包囲戦には、それを守れるプレイヤーを限定し、倒されたときにコントローラーがそれを追放し、変身させた状態で唱えるという特別なルールが存在する。現時点で存在するバトルは全て包囲戦であるが、今後登場するバトルは、別のサブタイプを持ち、それを守れるプレイヤーとそれが倒されたときに違うことが起こるかもしれない。
- 包囲戦はそれぞれ、固有の誘発型能力を持つ。その能力は「このパーマネントの上から最後の守備カウンターが取り除かれたとき、これを追放し、変身させた状態でマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」である。
- 包囲戦が戦場に出るに際し、そのコントローラーはそれを守る者として対戦相手1人を選ぶ。
- 包囲戦のコントローラーはそれを守る者にはなれない。包囲戦を守る者がそのコントロールを得たなら、そのプレイヤーはそれを守る者として新しいプレイヤー1人を選ぶ。これは状況起因処理である。
- 既に戦場にありバトルでないパーマネントが包囲戦のコピーとなったなら、そのコントローラーはそのバトルを守る者として対戦相手1人を選ぶ。ただし、ほとんどの場合はその上に守備カウンターがないため、オーナーの墓地に置かれる（下記参照）。
- バトルの「守備値」はカードの右下に記されている。バトルはその守備値に等しい個数の守備カウンターが置かれた状態で戦場に出る。バトルでないパーマネントがバトルのコピーとして戦場に出る場合も、その数の守備カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- そのバトルを守る者がコントロールしているクリーチャーでしか、そのバトルを攻撃しているクリーチャーをブロックできない。つまり、包囲戦のコントローラーは決してブロック・クリーチャーを指定することはできない。
- バトルは「1つを対象とする。」と書かれた呪文や能力の対象になる。
- バトルがダメージを受けると、そのバトルの上からその点数に等しい個数の守備カウンターが取り除かれる。
- バトルを守る者を除くすべてのプレイヤーは、そのバトルを攻撃できる。特に、その包囲戦のコントローラーはそれを攻撃することができる。
- そのバトルの上に守備カウンターがなく、誘発してスタックを離れていない誘発型能力の発生源でないなら、そのバトルはオーナーの墓地に置かれる。これは状況起因処理である。これにより包囲戦の固有の誘発型能力は誘発されない。
- 特に、包囲戦の上に守備カウンターが一度も置かれていなかったなら（例えばパーマネントがそのコピーになった場合など）、その最後の守備カウンターが取り除かれることはない。それはオーナーの墓地に置かれる。それを追放することも、もう片方の面を唱えることもない。
- 変身する両面カードによって表されていないトークンやカードが包囲戦のコピーになったなら、その誘発型能力が解決する時にそれを唱えることはできない。それは追放されたままになる。それがトークンなら、次に状況起因処理が行われる時点で消滅する。
- 変身する両面カードによって表されているパーマネントが包囲戦のコピーになったなら、それは包囲の誘発型能力が解決する時に追放され、変身した状態で唱えられる。これは通常どちらの面でもプレイすることができるモードを持つ両面カードには適用されず、変身する両面カードにのみ適用される。
- 多人数戦で、バトルを守る者がゲームから除外され、バトルが攻撃されていないなら、状況起因処理として、そのコントローラーは新しくバトルを守る者を選択する。バトルが攻撃されているなら、それを攻撃しているクリーチャーがいなくなってから、そのコントローラーは新し

くバトルを守る者を選択する。つまり、これは攻撃され続け、通常通り戦闘ダメージを受けることになる。

- 攻撃されているバトルが何らかの方法でバトルでなくなるなら、それは戦闘から除外される。同様に、戦闘中にコントローラーが変わったなら、それは戦闘から除外される。
- クリーチャーでもある場合も、バトルでは攻撃もブロックもできない。攻撃やブロックしているクリーチャーが何らかの方法でクリーチャーに加えてバトルになったなら、それは戦闘から除外される。

新キーワード能力：賛助

ファイレクシアと戦うには協力が不可欠である。新キーワード能力「賛助」は、クリーチャーが戦場に出た時にその効果を発揮できる。

《ボーラ投石手》

{3}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

2/2

賛助 1（このクリーチャーが戦場に出たとき、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 1 個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。）

このクリーチャーが攻撃するたび、アーティファクトやクリーチャーであり対戦相手がコントロールしている 1 つを対象とする。それをタップする。

《死を出迎える勇者》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

2/1

疾駆{3}{R}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得て、次の終了ステップの開始時に、戦場にあるこれをオーナーの手札に戻す。）

賛助 1（このクリーチャーが戦場に出たとき、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 1 個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。）

二段攻撃

賛助の能力はそれぞれ数字を持ち、それは能力が解決する時に対象のクリーチャーの上に置かれる + 1/+ 1 カウンターの数を表している。対象のクリーチャーが能力の発生源でないなら、その対象は賛助を持つクリーチャーの賛助の能力の下に記されている能力を得る。例えば、《死を出迎える者の勇者》が戦場に出て、《灰色熊》を対象としたなら、その能力が解決する時に《灰色熊》の上に + 1/+ 1 カウンター 1 個が置かれ、二段攻撃を得るが、疾駆は得ない。

賛助についての注釈：

- 賛助を持つクリーチャー自身を対象に賛助を行ったとき、そのクリーチャーの上には + 1/+ 1 カウンターが置かれるが、追加の能力は得ない。
- 賛助の能力によりそれでないクリーチャーが能力を得たとき、賛助の能力を持つクリーチャーもその能力を持ったままである。
- パーマネントが賛助の能力を持つカードのコピーとして戦場に出た、または、そのカードのコピーとしてトークンが生成されたとき、表記されている能力の順番は保持される。
- 賛助はその下に記載されている能力にのみ適用される。解決される呪文や能力やコピー効果から得た能力も含むそのパーマネントが得たすべての能力は無視する。
- 賛助により対象のクリーチャーが得る能力は、この能力を解決する時点で 1 回のみ設定される。賛助を持つパーマネントが賛助の能力が解決する前にいずれかの能力を失ったとしても、変更されない。

新キーワード処理：培養

新メカニズム：変身するトークン

《金属の徒党の種子鮫》

{2}{U}

クリーチャー — ファイレクシアン・サメ

2/4

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、培養Xを行う。Xはその呪文のmana総量に等しい。

(培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。)

「培養」は新しいキーワード処理であり、必ず数が定められている。「培養Nを行う」とは、培養器・トークン1つを、+1/+1カウンターN個が置かれた状態で生成することを意味する。培養器・トークンとは、変身する両面トークンである。その表面は「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持つ無色の培養器・アーティファクトである。その裏面は無色の0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーである。

従来は、変身できるのは変身する両面カードのみだった。培養器・トークンはカードではないため、培養器・トークンを含む「変身する両面パーマナント」を許容できるように、ルールがやや拡大された。同様に、変身する両面パーマナントのコピーとして生成されたトークンも変身する両面パーマナントとなる。この場合、培養器・トークンのコピーとして生成されたトークンも、コピー元のトークンと同じように機能する。それはコピー元のパーマナントと同じ面を表面として戦場に出る。しかし、ここで一点注意してほしい。培養器・トークンの場合、+1/+1カウンターが含まれないため、そのクリーチャーが即死亡する可能性があるのだ！

この変更はその他の変身する両面パーマナントの、または戦場以外の領域にある変身する両面カードのコピーとして生成されたトークンにも適用される。例えば、あなたが《炎の媒介者》をコントロールしていて、効果によりそのコピーであるトークンを生成した場合、そのパーマナントは《炎の媒介者》のコピーである変身する両面トークンとなる。それは第1面で戦場に出て、変身することができる。そうしたなら、それは《炎の媒介者》の第2面である《炎の具象化》になる。同様に《炎の具象化》をコントロールしていて、そのコピーであるトークンを生成したなら、そのトークンは同様に変身する両面トークンとなり、第2面で戦場に出る。

どちらかが変身するパーマナントであっても、既に戦場にあるパーマナントがそれでないパーマナントのコピーになるルールは変更されない。特に、変身するパーマナントでないパーマナントがコピー効果でそれになることはなく、効果がそれを変身させようとしても変身できない。

新しいプレインチェイス・ルール用語：カオスが起こる

《激浪島》

次元 — ドミナリア

あなたが激浪島にプレインズウォークしたとき、ならびに、あなたのアップキープの開始時に、無色の1/1のスリヴァー・クリーチャー・トークン2体を生成する。

カオスが起こるたび、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スリヴァーは速攻を得て+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スリヴァーの数に等しい。

《紅蓮術師の道》

{4}{R}

ソーサリー

あなたの手札にあるすべてのカードを捨てる。これにより捨てられたカード1枚につき{R}を加える。その後、その枚数に1を足した枚数のカードを引く。

プレインズウォーカーの議決 — あなたから始めて各プレイヤーは「プレインズウォーク」または「カ

オス」のいずれかに投票する。「プレインズウォーク」がより多くの票を得たなら、プレインズウォークする。「カオス」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だったなら、カオスが起る。

従来の次元・カードでは、カオスの能力は「{CHAOS}を振るたび」が誘発条件だった。『機械兵団の進軍』以降、この条件は「カオスが起るたび」に置き換えられている。次元ダイスに関しては変更はなく、{CHAOS}を振ると従来どおりそれらの効果は誘発する。しかしこの変更により、『紅蓮術師の道』のようなカードでカオスを選ぶなど、次元ダイスを使用せずに能力を誘発させることが可能になった。

『機械兵団の進軍』のセット本体のカード別注釈

《アズゴルへの侵攻》

{B}{R}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。)アズゴルへの侵攻が戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を生け贄に捧げ、1点のライフを失う。

4

////

《灰の死神》

クリーチャー — ゾンビ・エレメンタル

2/1

威迫

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにパーマネントが戦場から墓地に置かれていたなら、灰の死神の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《灰の死神》の能力は、そのターンに何も墓地に置かれていなくとも、あなたの各終了ステップの開始時にそれぞれ誘発する。能力の解決時、《灰の死神》の上に+1/+1カウンター1個を置くかどうかを見る。これは、この能力に対応して墓地に置かれるすべてのパーマネントを数に入れることを意味する。
- この能力は、墓地に置かれたパーマネントであるなら、トークン・パーマネントを含め何でも数に入れる。
- トークンでないパーマネントが墓地に置かれたなら、その後でそのパーマネント・カードに何が起ころうと関係ない。《灰の死神》の能力は、能力の解決時までカードが墓地から離れていても数に入れる。

《アモンケットへの侵攻》

{1}{U}{B}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。)アモンケットへの侵攻が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれカード3枚を切削する。その後、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨て、あなたはカード1枚を引く。(カード3枚を切削するとは、自分のライブラリーの一番上にあるカード3枚を自分の墓地に置くことである。)

4

////

《ラゾテプの改宗者》

クリーチャー — ゾンビ

4/4

あなたはラゾテプの改宗者を、黒の4/4で他のタイプに加えてゾンビであることを除き、墓地にあるクリーチャー・カード1枚のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《アモンケットへの侵攻》の戦場に出たときに誘発する能力を解決するには、まず各プレイヤーはそれぞれカード3枚を切削する。その後、ターン順に次の対戦相手（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び脇に置く。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。最後に、あなたはカード1枚を引く。
- 《ラゾテプの改宗者》がそのコピー効果の一部として他の色やタイプを保持することを明確にするため、公式のルール・テキストが更新された。
- 《ラゾテプの改宗者》は、記されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに印刷されていることをそのままコピーする。
- コピー元のクリーチャー・カードにある「戦場に出たときに誘発する」能力は、《ラゾテプの改宗者》が戦場に出たときに誘発する。選ばれたクリーチャー・カードが持つ「[このクリーチャー・カード]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー・カード]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《アララへの侵攻》

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

バトル — 包囲戦

アララへの侵攻が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上から、マナ総量が4点以下であり土地でないカード2枚が追放されるまで1枚ずつ追放していく。あなたはそれらのカード2枚のうち1枚を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その中の1枚をあなたの手札に加える。その後、これにより追放されてそれらでないカードを、あなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

7

////

《大渦の目覚め》

ソーサリー

大渦の目覚めはすべての色である。

プレイヤー1人を対象とし、対戦相手1人がコントロールしているパーマネント1つを対象とする。その前者のプレイヤーはカード2枚を引く。あなたはあなたの手札にあるアーティファクト・カード1枚を戦場に出してもよい。あなたがコントロールしているパーマネント1つのコピーであるトークン1つを生成する。あなたがコントロールしているクリーチャー1体か2体か3体に、+1/+1カウンター3個を割り振って置く。その后者のパーマネントを破壊する。

- 《アララへの侵攻》の誘発型能力について、あなたがマナ総量が4以下であり土地でないカード2枚を追放して、それらのうち1枚を唱えなかった場合、あなたが手札に加えなかった1枚は追放されたままとなる。それはあなたのライブラリーの一番下に置かれない。
- あなたがマナ総量が4以下であり土地でないカード1枚のみを追放する場合、それを唱えることを選べる。そうしなかった場合、あなたはそれをあなたの手札に加える。
- マナ・コストを支払うことなく呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《大渦の目覚め》は、カードを引くプレイヤーと、対戦相手1人がコントロールしていて破壊されるパーマネントの2つの対象を持つ。《大渦の目覚め》を唱えるには、両方とも適正な対象を選ばなくてはならない。他の選択はすべて解決中に行う。つまりこれは、（あなたが引いたばかりのカードでありうる）あなたが戦場に出したばかりのアーティファクトのコピーであるトークン1つを生成し、それがクリーチャーなら、それの上に+1/+1カウンターを置くことができることを意味する。
- トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。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

ブ状態であるか、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いているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントが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～の状態です」の能力も機能する。

《アルケヴィオスへの侵攻》

{3}{U}{U}

バトル — 包囲戦

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。）

アルケヴィオスへの侵攻が戦場に出たとき、あなたのライブラリーやあなたの墓地やゲームの外部からあなたがオーナーでありインスタントや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。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、ライブラリーを切り直す。

7

////

《創始ドラゴンの召致》

エンチャント

あなたがあなたの手札からインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、その呪文をコピーしてもよい。そのコピーの新しい対象を選んでよい。

- カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのコレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ。あなたはいつでもあなたのサイドボードを見てよい。
- あなたがどこを探すのかを前もって指定する必要はない。あなたのライブラリーを探したり、手を止め、ため息をつきながら自分の墓地を見てみたり、対戦相手に向かって意味ありげにしかめ面してみた後に、ようやくサイドボードから切り札のソーサリー・カードを取ってきてもよいのだ。ややわざとらしいやり方ではあるが。
- その呪文のコピーはスタック上で生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（簡条書きになっている効果の選択肢を含む）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 呪文に、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、個々のダメージを与え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。

《イコリアへの侵攻》

{X}{G}{G}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。)

イコリアへの侵攻が戦場に出たとき、あなたのライブラリーやあなたの墓地からマナ総量がX以下であり人間でないクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。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、ライブラリーを切り直す。

6

////

《イコリアの頂点、ジローサ》

伝説のクリーチャー — 恐竜

8/8

到達

あなたがコントロールしていて人間でない各クリーチャーにつきそれぞれ、そのクリーチャーの戦闘ダメージをそれがブロックされなかったかのように割り振ってもよい。

- クリーチャーの戦闘ダメージを、それがブロックされなかったかのように割り振るかどうかは、あなたがそのダメージを割り振る直前にあなたが決定する。あなたは、あなたがコントロールしている各クリーチャーにつきそれぞれ異なる選択をしてもよい。つまり、それらのうち0体からすべてまで任意の数のクリーチャーの戦闘ダメージを、それがブロックされなかったかのように割り振ることができる。
- クリーチャーのダメージを、それがブロックされなかったかのように割り振る場合、その戦闘ダメージの一部だけをそうすることはできない。この効果を使って、クリーチャーのダメージの一部をブロックしているクリーチャーに、残りをプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに割り振ることはできない。
- それがブロックされなかったかのようにダメージを割り振ったとしても、それはそれをブロックしているクリーチャーからダメージを受ける。

《古の放漫トカゲ》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

6/6

召集 (あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

トランプル、護法{2}

古の放漫トカゲは、これを召集するためにタップしたクリーチャー1体につき2個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《古の放漫トカゲ》を召集するために、呪文の支払いに必要なよりも多くのクリーチャーをタップすることはできない。ほとんどの場合、これはクリーチャー7体までということである。ただし、《古の放漫トカゲ》を唱えるのに何らかの追加コストがあるなら、召集を使ってそれらの追加コストを支払ってもよい。

《命を奪う嘲笑》

{2}{B}{B}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを破壊する。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。)

- 《命を奪う嘲笑》の解決時にその対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは宝物・トークンを生成しない。

《忌まわしき眠り》

{3}{U}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

クリーチャー最大2体を対象とする。それらをタップする。それらのうち1体の上に麻痺カウンター1個を置く。その後、それらのうち1体の上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- 《忌まわしき眠り》はすでにタップされているクリーチャーを対象にできる。
- 麻痺カウンターは同一のクリーチャーの上に2個置いても、対象としたクリーチャー2体にそれぞれ1個ずつ置いてもよい。
- あなたがクリーチャー2体を対象として、それらの一方が《忌まわしき眠り》の解決時に不適正な対象であった場合、不適正な対象は影響を受けない。あなたは両方の麻痺カウンターを残りの適正な対象の上に置く。両方の対象が不適正になったなら、《忌まわしき眠り》は一切解決されない。

《イーオスの遍歴の騎士》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

4/4

召集

イーオスの遍歴の騎士が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。あなたはそこから、マナ総量がX以下であるクリーチャー・カード最大2枚を公開してもよい。Xはイーオスの遍歴の騎士を召集するためにタップしたクリーチャーの数に等しい。公開したカードをあなたの手札に加え、その後、ライブラリーを切り直す。

- 戦場に出たときに誘発する能力の解決中に、《イーオスの遍歴の騎士》を召集したクリーチャーが戦場に残っているかどうかは関係ない。あなたはXの値を決定するときそれらの功を称えるだけである。
- 《イーオスの遍歴の騎士》を召集するために、呪文の支払いに必要なよりも多くのクリーチャーをタップすることはできない。ほとんどの場合、その上限はクリーチャー5体である。ただし、《イーオスの遍歴の騎士》を唱えるのに何らかの追加コストがあるなら、召集を使ってこれらの追加コストを支払ってもよい。

《打ち砕かれた尖塔、オゾリス》

{1}{G}

伝説のアーティファクト

アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしている1つの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターをその上に置く。

{1}{G}, {T} : アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしている1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体がいくつかの+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、それはその数に1を足した個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- ただし、《打ち砕かれた尖塔、オゾリス》が何らかの方法で+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、これの1つ目の能力は自身に適用できない。
- あなたが何らかの方法で《打ち砕かれた尖塔、オゾリス》のコピー2体をコントロールしている場合、あなた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の上に置かれる+1/

+ 1 カウンターの個数は本来の数に 2 を足した数になる。《囁かれる希望の神》 3 体の場合は 3 を足す。以下同様である。

- 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。

《ウラブラスク》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

4/4

先制攻撃

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、対戦相手 1 人を対象とする。ウラブラスクはそれに 1 点のダメージを与える。{R}を加える。

{R}：ウラブラスクを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行い、そのターンにあなたが 3 つ以上のインスタントやソーサリーである呪文を唱えていなければ起動できない。

////

《大いなる業》

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 1 個を加える。)

I — 対戦相手 1 人を対象とする。大いなる業はそのプレイヤーと、そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ 3 点のダメージを与える。

II — 宝物・トークン 3 つを生成する。

III — ターン終了時まで、墓地からインスタントやソーサリーである呪文を唱えてもよい。これにより唱えられた呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。大いなる業を追放する。その後、これを (第 1 面を表にして) 戦場に戻す。

- 《ウラブラスク》の 2 つ目の能力は、マナを加えるがマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- 《ウラブラスク》は、そのターンにあなたが唱えてインスタントやソーサリーである呪文であれば、その呪文がスタック上に残っているかどうかに関わらず、数える。《ウラブラスク》は、スタック上で生成されたインスタントやソーサリーのコピーは数えない。それらは唱えられていない。
- 《大いなる業》の第 III 章の解決後、墓地から呪文を唱えることは、それらのカード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すべて守らなければならない。たとえば、墓地からソーサリー・呪文を唱えるなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- 複数のプレイヤーが同じカードを唱えることができる場合、その時点で優先権を持つプレイヤーが誰が唱えられるかを決定する。現在のターンを進行しているプレイヤーは各フェイズおよび各ステップの開始時、そして各呪文または各能力の解決後に優先権を得る。つまりこれは、第 III 章が解決した直後に、他のプレイヤーが呪文を唱えるよりも先に、あなたが優先権を得るということである。

《ウルグローサへの侵攻》

{4}{B}

バトル — 包囲戦

(包囲戦 1 つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手 1 人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。)

ウルグローサへの侵攻が戦場に出たとき、これでない 1 つを対象とする。これはそれに 3 点のダメージを与え、あなたは 3 点のライフを得る。

5

////

《太母、ラヴィ・センギア》

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

飛行

対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体が死亡するたび、太母、ラヴィ・センギアの上に + 1/+ 1 カウンター 1 個を置き、あなたは 1 点のライフを得る。

- 対戦相手がコントロールしていたクリーチャーが《太母、ラヴィ・センギア》と同時に死亡した場合、《太母、ラヴィ・センギア》の最後の能力はそれらのクリーチャー 1 体につき 1 回誘発する。あなたはこれの上に + 1/+ 1 カウンターを置かないが、数点のライフを得ることになる。それもまあ悪くないだろう。

《エファラの分散》

{2}{U}

インスタント

この呪文が攻撃クリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{2}少なくなる。

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。諜報 2 を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード 2 枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。)

- 《エファラの分散》のコスト減少能力はマナ・コストやマナ総量に影響しない。あなたが支払う総コストにのみ影響する。そのため、このマナ総量は常に 3 である。

《エラントとジアーダ》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・天使

2/3

瞬速

飛行

いつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を見てよい。

あなたのライブラリーの一番上から、瞬速や飛行を持つ呪文を唱えてもよい。

- 《エラントとジアーダ》により、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にあるカード 1 枚を見ることができ、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にあるカードが、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にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終わるまで、あなたは次のカードを見られない。

《エリシュ・ノーン》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

3/5

警戒

対戦相手がコントロールしている発生源 1 つがあなたやあなたがコントロールしているパーマナント 1 つにダメージを与えるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その発生源のコントローラーは 2 点のライフを失う。

{2}{W}, これでないクリーチャー 3 体を生け贄に捧げる: エリシュ・ノーンを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《銀白の刻文》

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 1 個を加える。)

I — 培養 2 を 5 回行う。その後、あなたがコントロールしているすべての培養器・トークンを変身させる。

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クリーチャーは + 1 / + 1 の修整を受け二段攻撃を得る。

III — アーティファクトでも土地でもファイレクシアンでもこれでもないすべてのパーマネントを破壊する。銀白の刻文を追放する。その後、これを (第 1 面を表にして) 戦場に戻す。

- 《エリシュ・ノーン》の誘発型能力は、対戦相手がコントロールしている発生源からダメージを受けたパーマネント 1 つにつき 1 回誘発し、加えてあなたがその発生源からダメージを受けた場合にも 1 回誘発する。たとえば、対戦相手があなたとあなたがコントロールしているクリーチャー 2 体にダメージを与える呪文を唱えた場合、《エリシュ・ノーン》の能力は 3 回誘発する。これらの各能力はそれぞれ、その対戦相手が {1} を支払わないかぎり、2 点のライフを失わせる。
- 同様に、この誘発型能力は、対戦相手がコントロールしていてあなたやあなたがコントロールしているパーマネントにダメージを与えた発生源ごとに別々に誘発する。例えば、対戦相手がコントロールしているクリーチャー 3 体がブロックし、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーにダメージを与えたなら、《エリシュ・ノーン》の能力は 3 回誘発する。

《エルズペスの強打》

{W}

インスタント

攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーのうち 1 体を対象とする。エルズペスの強打はそれに 3 点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《エルズペスの強打》のダメージによって致死ダメージを受けなければ、クリーチャーは追放されないというわけではない。クリーチャーが《エルズペスの強打》によってダメージを受けた後、そのターン中に死亡するなら、理由を問わず、代わりに追放される。

《エルドレインへの侵攻》

{3}{B}

バトル — 包囲戦

(包囲戦 1 つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手 1 人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。) エルドレインへの侵攻が戦場に出たとき、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード 2 枚を捨てる。

4

////

《とげ刺しフェアリー》

クリーチャー — フェアリー

2 / 2

飛行

各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーの手札にあるカードが 2 枚以下の場合、とげ刺しフェアリーはそのプレイヤーに 2 点のダメージを与える。

- 各対戦相手のアップキープの開始時に、《とげ刺しフェアリー》の能力はそのプレイヤーの手札にあるカードが 2 枚以下であるかどうかを見る。手札にあるカードが 3 枚以上なら、能力は一切誘発しない。能力が誘発したなら、その解決中にそのプレイヤーの手札を再び見る。その時点でそのプレイヤーの手札にあるカードが 3 枚以上なら、能力は解決されず、《とげ刺しフェアリー》はそのプレイヤーにダメージを与えない。

《エルフの桶守り》

{1}{B}{G}

クリーチャー — ファイレクシアン・エルフ

3/3

エルフの桶守りが戦場に出たとき、培養2を行う。(培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。)

{5}：あなたがコントロールしている培養器・トークン1つを対象とする。それを変身させる。その上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

- 対象となる培養器・トークンは+1/+1カウンターが2倍になる前に変身するので、クリーチャーの上に置かれる+1/+1カウンターを参照するものは、ファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーの上に置かれるカウンターとして参照する。

《王国の未亡人、アヤーラ》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/3

{T}, クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げる：対戦相手やバトルのうち1つを対象とする。王国の未亡人、アヤーラはそれにX点のダメージを与え、あなたはX点のライフを得る。Xはその生け贄に捧げたパーマネントのmana総量に等しい。

{5}{R/P}：王国の未亡人、アヤーラを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。({R/P}は{R}でも2点のライフでも支払うことができる。)

////

《炉の女王、アヤーラ》

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・エルフ・貴族

4/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード最大1枚を対象とする。それを戦場に戻す。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

- 《王国の未亡人、アヤーラ》の1つ目の起動型能力は、生け贄に捧げたパーマネントが戦場にあった最後の瞬間のmana総量を用いる。墓地にあるときのmana総量ではない。

《回路の完成》

{5}{U}

インスタント

召集 (あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のmana1点を支払う。)

このターン、あなたはソーサリー・呪文を、それが瞬速を持つかのように唱えてもよい。

このターン、あなたが次のインスタントやソーサリーである呪文を唱えるとき、その呪文を2回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 「それが瞬速を持っているかのように唱える」効果は、ソーサリー・呪文を唱えるときのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかについて変更することはない。
- あなたは各コピーにつきそれぞれ異なる新しい対象を選んでもよい。
- その呪文のコピーはスタック上で生成される。「唱える」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。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。

- コピー元の呪文がモードを持つ（箇条書きになっている効果の選択肢を含む）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 呪文に、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、個々のダメージを与え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。

《鏡の盾の重装歩兵》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

警戒

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体が賛助能力の対象になるたび、その能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。この能力は、毎ターン 1 回しか誘発しない。

- コピーの発生源は、コピー元の賛助能力の発生源と同じである。対象となったクリーチャーがその賛助を持ったコピー元のクリーチャーであるなら、それは+ 1/+ 1 カウンター 1 個を得るが、何の能力も得ることはない。それがそのコピー元のクリーチャー以外のクリーチャーであるなら、それは+ 1/+ 1 カウンター 1 個を得て能力も得る。
- その賛助を持つクリーチャー以外のクリーチャーが賛助能力とそのコピーの対象になるなら、それは+ 1/+ 1 カウンター 2 個を得て、賛助でない能力を 2 回得る。複製する能力が意味を持たないことがある（たとえば、飛行が 2 つなど）。ただし、同じ誘発型能力を 2 つ手に入れたなら、それらの能力は個別に誘発する。

《過去と未来の剣》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+ 2/+ 2 の修整を受け、プロテクション（青）とプロテクション（黒）を持つ。

装備している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、諜報 2 を行う。その後、あなたの墓地からマナ総量が 2 以下でありインスタントやソーサリーである呪文 1 つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

装備{2}

- 誘発型能力の解決時、あなたはインスタントやソーサリーであるカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- あなたが唱えるのは諜報によって墓地に置いたばかりのカードでも、すでに墓地にあったものでもよい。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として 0 を選ばなければならない。

《火山の悪意》

{1}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーやバトルのうち 1 つを対象とする。火山の悪意はそれに 3 点の

ダメージを与える。あなたはあなたの手札にあるカード1枚をあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《火山の悪意》の解決時に、対象となるクリーチャーやプレインズウォーカーやバトルが不適正な対象であったなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはあなたの手札にあるカード1枚をあなたのライブラリーの一番下に置くことも、カード1枚を引くこともしない。

《門口の断絶》

{1}{W}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクトやエンチャントであり対戦相手がコントロールしていてトークンでない1つを対象とする。それを破壊する。培養2を行う。(培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。)
- 培養2を行う。その後、あなたがコントロールしている培養器・トークン1つを変身させる。
 - 1つ目のモードについては、《門口の断絶》の解決時に、そのトークンでないアーティファクトやエンチャントが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは培養を行わない。
 - 2つ目のモードについては、《門口の断絶》の解決中に培養器・トークンが選ばれる。あなたは生成したばかりの培養器・トークンや、すでにコントロールしていたものを変身させてもよい。

《神河への侵攻》

{3}{U}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。) 神河への侵攻が戦場に出たとき、アーティファクトやクリーチャーであり対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

////

《屋上の妨害作員》

クリーチャー — ムーンフォーク・忍者

2/3

飛行

屋上の妨害作員がプレイヤーやバトルのうち1つに戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 《神河への侵攻》の戦場に出たときに誘発する能力は、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。

《カラデシュへの侵攻》

{U}{R}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。) カラデシュへの侵攻が戦場に出たとき、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

4

////

《黄金鱗の旗艦、エーテルウィング》

伝説のアーティファクト — 機体

* / 4

飛行

黄金鱗の旗艦、エーテルウィングのパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。

搭乗 1（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が 1 以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

- 《黄金鱗の旗艦、エーテルウィング》がアーティファクトであり続けるかぎり、その能力は《黄金鱗の旗艦、エーテルウィング》自身も数に入れる。

《カルドハイムへの侵攻》

{3}{R}

バトル — 包囲戦

（包囲戦 1 つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手 1 人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。）

カルドハイムへの侵攻が戦場に出たとき、あなたの手札にあるすべてのカードを追放する。その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。次のあなたのターンの終了時まで、これにより追放されているカードをプレイしてもよい。

4

////

《世界樹の送り火》

エンチャント

土地・カード 1 枚を捨てる：1 つを対象とする。世界樹の送り火はそれに 2 点のダメージを与える。あなたが土地・カード 1 枚を捨てるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《カルドハイムへの侵攻》と《世界樹の送り火》は両方とも、追放領域にあるカードをプレイすることができる能力を持つ。その能力を持つパーマネントが戦場を離れたりあなたがそのコントロールを失ったりした場合でも、あなたはそれらのカードを指定された期間の間はプレイできる。
- 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、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。
- プレイしなかったカードは追放されたままとなる。
- 《世界樹の送り火》の最後の効果は、何らかの理由によりあなたが土地・カード 1 枚を捨てるたびに誘発する。あなたがこれの他の能力を起動した場合だけではない。
- あなたが手札の上限まで減らすように土地・カードを捨てたためにその能力がクリンナップ・ステップで誘発した場合、あなたは能力の解決後に優先権を得る。つまり、あなたが追放したインスタント・カードや瞬速を持つカードを唱える機会を得ることになる。あなたが追放されているカードを唱えようが唱えまいが、その後、ターンが終わる前にもう 1 回クリンナップ・ステップが発生する。

《カーサスの深淵守護兵》

{2}{R}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・戦士

4 / 3

防衛

カーサスの深淵守護兵のパワーが 5 以上であるかぎり、これは防衛を持たないかのように攻撃できる。

- 《カーサスの深淵守護兵》が適正に攻撃した後では、このパワーを4以下に減らしてこの最後の能力が適用されないようにしても、これは攻撃することを止めない。

《ガルタとマーブレン》

{3}{G}{G}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 恐竜・吸血鬼

12/12

トランブル

あなたが攻撃するたび、以下から1つを選ぶ。

- トランブルを持つ緑のX/Xの恐竜・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。Xはこれでない攻撃クリーチャーのパワーの中の最大値に等しい。
- 絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはこれでない攻撃クリーチャーの数に等しい。

- 両方のモードについて、Xの値は誘発型能力の解決中に決定する。
- あなたが1つ目のモードを選び、これでない攻撃クリーチャーがいなかった場合、あなたは0/0の恐竜・トークン1体を生成する。何らかの効果によって即座にタフネスが上がらないかぎり、そのトークンは死亡する。あなたにはそれを救出するために対応して文や能力を用いる時間はない。これでない攻撃クリーチャーのパワーの最大値が0以下の場合も同様の状況が発生する。
- 恐竜・トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、(たとえば、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力から見て) 攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。
- あなたはその恐竜・トークンがプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。《ガルタとマーブレン》が攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。
- あなたが2つ目のモードを選び、これでない攻撃クリーチャーがいなかった場合、あなたは吸血鬼・トークンを生成しない。

《眼魔の子》

{3}{U}

クリーチャー — ファイレクシアン・ドラゴン

3/2

飛行

あなたが変身した状態のパーマナントをコントロールしているかぎり、眼魔の子は「眼魔の子が死亡したとき、カード1枚を引く。」を持つ。

- 「変身した状態のパーマナント」とは第2面を表にした状態の変身する両面パーマナントのことである。モードを持つ両面パーマナントや合体パーマナントは、どちらの面が表になっているかに関わらず、変身した状態のパーマナントではない。
- 《眼魔の子》が変身した状態のパーマナントと同時に死亡した場合、この能力が誘発し、あなたはカード1枚を引く。(気になっているあなたのために一言付け加えると、能力の言い回しが異なればこの限りではない。)

《キセレックスの投光騎士》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

飛行、警戒

{T}: 警戒を持つ白青の2/2の騎士・クリーチャー・トークン1体を生成する。このターンにあなたが2つ以上の呪文を唱えていなければ起動できない。

- 《キセレックスの投光騎士》は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。その呪文がスタック上に残っているかどうかは関係ない。

《気の強い暴れ者》

{3}{R}

クリーチャー — アライグマ・戦士

3/4

気の強い暴れ者が攻撃するたび、攻撃クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受けトランプルを得る。戦闘終了時に、そのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。(それが戦場にあるときにのみ戻す。)

- カードの注釈文は「これが戦場にあるときにのみ戻す。」となっているが、正しくは上記の通り、「それが戦場にあるときにのみ戻す。」である。《気の強い暴れ者》が戦場に残っているかは関係ない。

《希望の標、チャンドラ》

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

5

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。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

+2：望む色の組み合わせのマナ2点を加える。

+1：あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらの追放されているカードの中からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えてもよい。

-X：最大2つを対象とする。希望の標、チャンドラはそれらにそれぞれX点のダメージを与える。

- その呪文のコピーはスタック上で生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- コピー元の呪文がモードを持つ(箇条書きになっている効果の選択肢を含む)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 呪文に、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、個々のダメージを与え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。
- 2つ目の忠誠度能力については、あなたが唱える呪文はインスタントやソーサリーである呪文でなければならないが、追放されているカードがそうである必要はない。たとえば、あなたが出来事を持つクリーチャー・カードを追放した場合、あなたはその出来事・呪文を唱えることができる。

《救済の波濤》

{W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたとあなたがコントロールしているすべてのパーマネントは呪禁を得る。このターン、黒や赤である発生源があなたがコントロールしているクリーチャーに与えるすべてのダメージを軽減する。

- 《救済の波濤》の影響を受けるパーマネント群は、《救済の波濤》の解決中に決定する。それ以降にあなたがコントロールし始めたパーマネントは呪禁を得ない。ただし、ダメージ軽減効果

は、解決時点でコントロールしていなかった（あるいはクリーチャーでなかった）としても、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーにそのターンの間適用される。

《金属の徒党の種子鮫》

{2}{U}

クリーチャー — ファイレクシアン・サメ

2/4

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、培養Xを行う。Xはその呪文のマナ総量に等しい。

（培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。）

- 拡張アート版のカードで、ルール文の一部が欠落している。正しくは上記の通り、「あなたが」から始まる。
- クリーチャーでない呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を計算する時はXとして選ばれた値を用いる。

《ぎらつく氾濫》

{1}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。ターン終了時まで、緑や白であるすべてのクリーチャーは追加で-2/-2の修整を受ける。

- 《ぎらつく氾濫》のすべての効果は解決中に決定する。それ以降に戦場に出たクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマネントは、-1/-1あるいは-3/-3の修整を受けることはない。-1/-1の修整を受けているクリーチャーがそれ以降に緑や白になっても、それは追加で-2/-2の修整を受けない。-3/-3の修整を受けていて緑や白であるクリーチャーがそれ以降に緑でも白でもなくなっても、-2/-2の修整は取り消されない。

《ぎらつく夜明け》

{2}{G}{G}

ソーサリー

培養Xを2回行う。Xはあなたがコントロールしている土地の数に等しい。（培養Xを行うには、培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。）

- 《ぎらつく夜明け》の解決中に、あなたがコントロールしている土地の数を用いてXの値を決定する。

《儀礼の騎士》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・騎士

3/4

儀礼の騎士が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。あなたがこれでない騎士をコントロールしているなら、そのクリーチャーの上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- 《儀礼の騎士》の能力は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。
- あなたがこれでない騎士1体をコントロールしているかどうかは、《儀礼の騎士》の能力の解決中に見る。その時点であなたが《儀礼の騎士》をコントロールしているかどうかや、これが騎士であるかどうかは関係ない。

《食らいつくカヴァー》

{3}{G}

クリーチャー — カヴァー

3/3

賛助1（このクリーチャーが戦場に出たとき、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1個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。）

このクリーチャーはパワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

- 《食らいつくカヴァー》がクリーチャーによって適正にブロックされた後では、そのクリーチャーのパワーを2以下に変更することによってそのブロックを解除することはできない。

《クロクサとクノロス》

{3}{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・巨人・犬

6/6

警戒、威迫、絆魂

これが戦場に出るか攻撃するたび、あなたはあなたの墓地にあるカード5枚を追放してもよい。そうしたとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《クロクサとクノロス》の最後の能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。あなたの墓地にあるカード5枚を追放した場合、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。2つ目の能力の対象となるクリーチャー・カードは、その時に選択する。

《紅蓮のいたずら者》

{1}{R}

クリーチャー — デビル

2/1

{3}{B/P}：紅蓮のいたずら者を変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。（{B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。）

////

《ぎらつく暴力屋》

クリーチャー — ファイレクシアン・デビル

3/2

ぎらつく暴力屋が死亡したとき、各対戦相手はそれぞれアーティファクトやクリーチャーのうち1つを生け贄に捧げる。

- 対戦相手1人がアーティファクトのみコントロールしていてクリーチャーをコントロールしていない場合（その逆もしかり）、そのプレイヤーはそれを生け贄に捧げなければならない。そのプレイヤーがクリーチャーをコントロールしているなら、アーティファクト1つを生け贄に捧げることを選んで失敗することはできない。

《経時的浄化》

{3}{U}

ソーサリー

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

土地でないパーマナント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ら2枚目か一番下に置く。

- そのパーマナントのオーナーはカードの移動先を選ぶ。すべてのプレイヤーはその選択を知ることになる。
- （段々と珍しくなくなっているが）一部の特殊なケースでは、合体したパーマナントや変容したパーマナントなど、パーマナントが複数のカードによって構成されている場合もありえる。これらの場合、パーマナントのオーナーはこれらのカードをすべて一番上から2枚目（つまり、

一番上のカードのちょうど下) か一番下に望む順番で置く。他のプレイヤーはどちらを選んだかを知るようになるが、カードの順番を知ることはない。

《ケイレムへの侵攻》

{2}{R}{W}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。) ケイレムへの侵攻が戦場に出たとき、クリーチャー最大2体を対象とする。ターン終了時まで、それらは+2/+0の修整を受け警戒と速攻を得る。

5

////

《武勇の場の二人組》

ソーサリー

「このクリーチャーとこれでない1体以上のクリーチャー・トークンが攻撃するたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ赤白の3/2の戦士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- 世界最高の《武勇の場の二人組》のメンバーとこれでないクリーチャー・トークンは、能力を誘発するために同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃している必要はない。
- このトークンの誘発型能力は、トークンでないクリーチャーが何らかの方法でその誘発型能力を得た場合も作用する。たとえば、トークンでないクリーチャー1体がトークンのコピーになり、その後クリーチャー・トークンとともに攻撃する場合、この能力は誘発する。

《決定的瞬間》

{1}{U}

インスタント

あなたのライブラリーが一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、1枚をあなたの墓地に、1枚をあなたのライブラリーが一番下に置く。

- あなたのライブラリーにあるカードが3枚未満なら、それらすべてを見て、順番に指示に従う。たとえば、あなたのライブラリーにあるカードが2枚のみなら、あなたは両方とも見て、1枚をあなたの手札に加え、その後もう1枚を墓地に置く。

《芸術的な拒絶》

{4}{U}{U}

インスタント

召集(あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- 呪文1つを対象とする。それを打ち消す。
- カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。
- あなたが両方のモードを選び、《芸術的な拒絶》の解決時に(他の何かはその呪文が打ち消されるなどして)1つ目のモードの対象が不適正な対象になっていた場合、《芸術的な拒絶》は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引くことも捨てることもない。

《原初の征服者、エターリ》

{5}{R}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

7/7

トランブル

原初の征服者、エターリが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、土地でないカード1枚が追放されるまで自分のライブラリーが一番上から1枚ずつ追放していく。あなたはこれにより追放されて土地でないカードの中から望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

{9}{G/P}：原初の征服者、エターリを变身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《原初の病、エターリ》

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・エルダー・恐竜

11/11

トランブル、破壊不能

原初の病、エターリがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはその点数に等しい個数の毒カウンターを得る。(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。)

- それらの追放されたカードのうちいずれかを唱えるなら、それは誘発型能力の解決中に唱える。あなたはそれらを、後で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制限は適用されない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 追放されているカードを2枚以上唱えるなら、あなたはそれらを唱える順番を選ぶ。これにより唱えた呪文は、これによりそれより後に唱える呪文の対象になることができる。しかし、あなたがそれらの呪文をすべて唱え終わるまでこれにより唱えたパーマネント・呪文は解決されないで、そのパーマネントをこれにより唱える呪文の対象とすることはできない。たとえば、あなたが《双つ術》と《稲妻の一撃》を追放したなら、先に《稲妻の一撃》を唱え、その後それを対象として《双つ術》を唱えることができる。しかし、あなたがクリーチャー・カードとオーラ・カードを追放したなら、そのクリーチャーを対象としてそのオーラを唱えることはできない。
- 土地・カードなどの唱えなかったカードは追放領域に残る。後のターンにそれを唱えることはできない。
- 多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《原初の嵐、エターリ》の能力によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。
- 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) がその 10 個目の毒カウンターを得たときに、《原初の病、エターリ》が戦場にある必要はない。

《光輝の夜明け、ヘリオッド》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

4/4

光輝の夜明け、ヘリオッドが戦場に出たとき、あなたの墓地にあり神でないエンチャント・カード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

{3}{U/P}：光輝の夜明け、ヘリオッドを变身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。(U/PはUでも2点のライフでも支払うことができる。)

////

《歪んだ日食、ヘリオッド》

伝説のクリーチャー・エンチャント — ファイレクシアン・神

4/6

あなたは呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

あなたが呪文を唱えるためのコストは、このターンに対戦相手が引いたカード 1 枚につき{1}少なくなる。

- 「それが瞬速を持っているかのように唱える」効果は、呪文を唱えるときのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかについて変更することはない。
- 《歪んだ日食、ヘリオッド》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- その能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、(たとえば《スレイベンの守護者、サリア》の能力が生成するような)効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。
- コストの減少は、フラッシュバック・コストのような代替コストにも適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X}{R}で、このターンに対戦相手がカード2枚を引いたなら、あなたはXの値として5を選び{3}{R}を支払ってその呪文を唱えることができる。

《光素蓄積のスカープ》

{4}{U}

クリーチャー — ゾンビ

4/4

光素蓄積のスカープが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれカード2枚を切削する。その後、あなたはあなたの墓地にありインスタントやソーサリーやバトルであるカード1枚を、あなたのライブラリーの一番上に置いてよい。(カード2枚を切削するとは、自分のライブラリーの一番上にあるカード2枚を自分の墓地に置くことである。)

- あなたのライブラリーの一番上に置くカードは、あなたが切削したばかりのカードでも、すでにあなたの墓地にあったカードでもよい。

《光素を漁る者》

{1}{U}{B}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

3/1

飛行

光素を漁る者が戦場に出たとき、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、墓地にありマナ総量がXでありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 《光素を漁る者》の戦場に出たときに誘発する能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。あなたが{X}を支払うなら、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その時に、インスタントやソーサリーでありあなたがXとして選んだ値を満たすカードを、2つ目の能力の対象として選択する。Xは0でもよい。
- 再帰誘発型能力の解決中に、インスタントやソーサリーであるそのカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それは誘発型能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《コグラとイダーロ》

{2}{R}{R}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 類人猿・恐竜・海亀

7/7

これが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- ・ターン終了時まで、これはトランプルと速攻を得る。
- ・あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。

{2}{R}{G}, これを捨てる：アーティファクトやエンチャントのうち最大1つを対象とする。それを破壊する。あなたの墓地にあるこれを、あなたのライブラリーに加えて切り直す。その後、カード1枚を引く。

- あなたは最後の能力のために対象となるアーティファクトやエンチャントを選ぶ必要はない。ただし、そうしたうえで、そのパーマナントが能力の解決時に不適正な対象であった場合、能力は解決せず、効果は一切発生しない。あなたは《コグラとイダー口》をあなたのライブラリーに加えて切り直すことも、カード1枚を引くこともない。

《鼓舞する突撃》

{2}{W}{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クリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

- 《鼓舞する突撃》の影響を受けるクリーチャー群は、その呪文の解決中に決定する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマナントは+2/+1の修整を受けない。

《ゴバカーンへの侵攻》

{1}{W}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。)

ゴバカーンへの侵攻が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの手札を見る。あなたはそこから土地でないカード1枚を追放してもよい。そのカードが追放され続けているかぎり、そのオーナーはそれをプレイしてもよい。これにより呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。
3

////

《光盾の陣列》

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに攻撃した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。

光盾の陣列を生け贄に捧げる：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呪禁と破壊不能を得る。

- 追放したカードをプレイするときにも、通常のタイミングの制限に従う。
- 追放されたカードがモードを持つ両面カードであり、その第2面が土地であったなら、そのオーナーはそれを土地としてプレイしてもよい。(第1面が土地であった場合は最初から追放することができていないことに注意。)
- 《光盾の陣列》の最後の能力の影響を受けるクリーチャー群は、能力の解決中に決定する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマナントは、呪禁も破壊不能も得ない。

《囁かれる希望の神》

{2}{G}

クリーチャー — スピリット

1/1

あなたがコントロールしているパーマナント1つの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにそのパーマナントの上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

{T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xは囁かれる希望の神のパワーに等しい。

- あなたがコントロールしていればこれでもないパーマネントが、いくつかの+ 1/+ 1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、それはその数に1を足した個数の+ 1/+ 1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- ただし、《囁かれる希望の神》が何らかの方法で+ 1/+ 1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、これの1つ目の能力は自身に適用できない。
- あなたが《囁かれる希望の神》2体をコントロールしているなら、パーマネント1つの上に置かれる+ 1/+ 1カウンターの個数は本来の数に2を足した数になる。《囁かれる希望の神》3体の場合は3を足す。以下同様である。
- 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。
- 最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《サリアとギトラグの怪物》

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

伝説のクリーチャー — 人間・カエル・ホラー

4/4

先制攻撃、接死

あなたの各ターンに、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。

対戦相手がコントロールしていてクリーチャーや基本でない土地であるすべてのパーマネントはタップ状態で戦場に出る。

これが攻撃するたび、クリーチャーや土地のうち1つを生け贄に捧げる。その後、カード1枚を引く。

- 《サリアとギトラグの怪物》の「あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。」という効果は、他の同様の効果と累積する。たとえば、あなたが《サリアとギトラグの怪物》と、そのような能力を持ちこれでもないパーマネント1つをコントロールしているなら、あなたの各ターンにそれぞれ土地3つをプレイすることができる。
- 最後の能力の解決中にクリーチャーや土地を生け贄に捧げることは任意ではない。あなたがクリーチャーや土地をコントロールしているなら（《サリアとギトラグの怪物》をコントロールしているならクリーチャーはコントロールしているだろう）、あなたはそのうち1つを生け贄に捧げなければならない。

《雑草学の指導者》

{1}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

1/3

雑草学の指導者が戦場に出たとき、あなたは3点のライフを得る。

{6}{B/P}：雑草学の指導者を変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。（{B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。）

////

《疾病の発動者》

クリーチャー — ファイレクシアン・ツリーフォーク

3/3

このクリーチャーが疾病の発動者に変身したとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは- 0/- Xの修整を受ける。Xは疾病の発動者のパワーに等しい。

- 《疾病の発動者》の能力の解決中に、このパワーを用いてXの値を決定する。《疾病の発動者》がその時点で戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《ザルファアの形成術》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは 4/3 になる。カード 1 枚を引く。

- 《ザルファアの形成術》は、クリーチャーの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。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《剛力化》のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- 《ザルファアの形成術》はクリーチャーのカード・タイプやクリーチャー・タイプや能力に影響しない。

《シエオールドレッド》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

4/5

威迫

シエオールドレッドが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ、クリーチャーやプレインズウォーカーのうちトークンでない 1 体を生け贄に捧げる。

{4}{B}：シエオールドレッドを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行い、対戦相手 1 人の墓地に 8 枚以上のカードがあるものでなければ起動できない。

////

《真実の教典》

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 1 個を加える。)

I — 各対戦相手につきそれぞれ、クリーチャーやプレインズウォーカーでありそのプレイヤーがコントロールしている最大 1 体を対象とする。それを破壊する。

II — 各対戦相手はそれぞれカード 3 枚を捨て、その後、カード 3 枚を切削する。

III — すべての墓地にあるすべてのクリーチャー・カードをあなたのコントロール下で戦場に出す。真実の教典を追放する。その後、これを (第 1 面を表にして) 戦場に戻す。

- 多人数戦で《真実の教典》の能力を解決する場合、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、自分がコントロールしているクリーチャーのうち生け贄に捧げる 1 体を選ぶ。その後、ターン順に他の各対戦相手も同じことを行う。その後、それらのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。
- いずれかの対戦相手の墓地に 8 枚以上のカードがあれば、あなたは《シエオールドレッド》の最後の能力を選んでよい。対戦相手全員である必要はない。
- あなたが《シエオールドレッド》の最後の能力を起動した後で、対戦相手の墓地にあるカードの枚数に何が起ころうと関係ない。この能力は、その時点でどの対戦相手の墓地にも 8 枚以上のカードがなくても解決される。
- 多人数戦で《真実の教典》の第 II 章を解決する場合、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 3 枚を選ぶ。対戦相手の手札にあるカードが 3 枚未満であるなら、手札にあるカードをすべて選ぶ。プレイヤーは選んだカードを公開することなく脇に置く。その後、ターン順に他の各対戦相手も同じことを行う。次に、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。その後、各プレイヤーはそれぞれカード 3 枚を切削する。

《終身油唱師》

{3}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・ウィザード

2/4

威迫 (このクリーチャーは 2 体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

対戦相手 1 人の墓地に 8 枚以上のカードがあるかぎり、終身油唱師は + 3 / + 0 の修整を受ける。
終身油唱師が攻撃するかブロックするたび、各プレイヤーはそれぞれカード 1 枚を切削する。

- 《終身油唱師》の 2 つ目の能力は、いずれかの対戦相手の墓地に 8 枚以上のカードがあれば適用される。対戦相手全員である必要はない。

《種子中枢への襲撃》

{2}{G}{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最大 4 体を対象として 4 個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の + 1 / + 1 カウンターを置く。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警戒とトランプルを得る。

- あなたは、《種子中枢への襲撃》の対象の数とカウンターの割り振り方を、それを唱える際に選ぶ。各対象の上にはカウンターを少なくとも 1 個置かなければならない。
- 《種子中枢への襲撃》が解決するに際し、クリーチャーの一部が不適切な対象になっていた場合、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれるということはない。
- 《種子中枢への襲撃》の解決時にこれの対象がすべて不適正になっていた場合、これは解決されず、その効果は一切発生しない。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警戒とトランプルを得ることはない。

《焼炉のグレムリン》

{1}{R}

クリーチャー — ファイレクシアン・グレムリン

1 / 2

{1}{R} : ターン終了時まで、焼炉のグレムリンは + 1 / + 0 の修整を受ける。

焼炉のグレムリンが死亡したとき、培養 X を行う。X はこれのパワーに等しい。(培養器・トークン 1 つを、「{2} : このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+ 1 / + 1 カウンター X 個が置かれた状態で生成する。それは 0 / 0 のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。)

- 《焼炉のグレムリン》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて X の値を決定する。

《植物の喧嘩屋》

{G}{W}

クリーチャー — エレメンタル・戦士

0 / 0

トランプル

植物の喧嘩屋は + 1 / + 1 カウンター 2 個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしていてこれでないパーマネントの上に 1 個以上の + 1 / + 1 カウンターが置かれるたび、そのパーマネントの上に + 1 / + 1 カウンターが置かれたのがこのターン内で初めての場合、植物の喧嘩屋の上に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置く。

- カウンターが置かれた時点で《植物の喧嘩屋》が戦場になくても、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー 1 体につきそれぞれ、《植物の喧嘩屋》はそのターンの間に + 1 / + 1 カウンターがそのパーマネントの上に置かれたことを数える。例えば、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体の上に + 1 / + 1 カウンター 1 個が置かれ、あなたが《植物の喧嘩屋》を唱え、その後その 1 体目のクリーチャーの上にさらに + 1 / + 1 カウンター 1 個が置かれた場合、《植物の喧嘩屋》の最後の能力は誘発しない。
- これでないパーマネント 1 つがあなたのコントロール下で 1 個以上の + 1 / + 1 カウンターが置かれて戦場に出るたび、《植物の喧嘩屋》の最後の能力は誘発する。

《侵攻の伝令、ローナ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

あなたが伝説の呪文を唱えるたび、侵攻の伝令、ローナをアンタップする。

{T}：カードを1枚引く。その後、カード1枚を捨てる。

{5}{B/P}：侵攻の伝令、ローナを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。({B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。)

////

《トレイリアの抹消者、ローナ》

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・ウィザード

5/5

トランプル

発生源1つがトレイリアの抹消者、ローナにダメージを与えるたび、その発生源のコントローラーは自分の手札にあるカード1枚を無作為に選んで追放する。それが土地・カードなら、あなたはそれをあなたのコントロール下で戦場に出してもよい。そうでないなら、あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《トレイリアの抹消者、ローナ》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- 伝説の土地をプレイすることによって1つ目の能力が誘発することはない。
- マナ・コストを支払わずに唱える呪文は、誘発型能力の解決中に唱えられる。その呪文のカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 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、追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《新ファイレクシアへの侵攻》

{X}{W}{U}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。)

新ファイレクシアへの侵攻が戦場に出たとき、警戒を持つ白青の2/2の騎士・クリーチャー・トークンX体を生成する。

6

////

《ザルファアのデフェリー・アコサ》

伝説のプレインズウォーカー — テフェリー

4

+1：カード2枚を引く。その後、あなたがクリーチャー・カード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

-2：「あなたがコントロールしているすべての騎士は+1/+0の修整を受け護法{1}を持つ。」を持つ紋章を得る。

-3：あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望む数のクリーチャー — をタップする。そうしたとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量がX以下であり土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。Xはこれによりタップされたクリーチャーの数に等しい。

- 《ザルファアのデフェリー・アコサ》の最後の能力は、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をタップしなければならないことを明確にするため、公式のルール・テキストが更新された。更新後の表記は上記の通りである。
- 《ザルファアのデフェリー・アコサ》の最後の能力を起動する時点では、対象も選ばず、クリーチャーをタップすることもない。その解決中に、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をどうタップするかあるいはしないかを選ぶ。クリーチャーをタップしな

かった（あるいはコントロールしていなかった）場合、Xは0である。クリーチャーをタップしたかどうかに関わらず、再帰誘発型能力が誘発する。それをスタックに置く時点で、その能力の対象を選ぶ。

《侵略樹、次元壊し》

{3}

伝説のアーティファクト

{2}, {T} : 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を切削する。そのプレイヤーの墓地にある土地・カード1枚を、あなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出す。それは「この土地が戦場を離れるなら、これを他のいずこかに置く代わりに追放する。」を得る。

{10}, {T}, 侵略樹、次元壊しを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから望む枚数の法務官・カードを探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが戦場に出す土地・カードは、切削されたばかりのカードでも、すでにそのプレイヤーの墓地にあったカードでもよい。
- 多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《侵略樹、次元壊し》の能力によってあなたがコントロールしていた土地は追放される。

《ジモーンとダイナ》

{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

3/4

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

{T}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。あなたはあなたの手札にある土地・カード1枚を、タップ状態で戦場に出してもよい。あなたが8つ以上の土地をコントロールしているなら、この手順を1回繰り返す。

- 《ジモーンとダイナ》の能力を誘発するためには、1枚目のカードが引かれたときにあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。
- 起動型能力について、繰り返される手順というのはコスト以外の効果全体のことである。あなたはこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる必要はない（実際、そうすることはできない）。あなたはもう1枚カードを引き、その後あなたの手札にある土地・カード1枚を、タップ状態で戦場に出してもよい。今回でこの手順を行うのが2回目のため、能力は解決し終える。

《ジン=ギタクシアス》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

5/5

護法{2}

あなたがmana総量が3以上でありクリーチャーでない呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

{3}{U} : ジン=ギタクシアスを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行い、あなたの手札に7枚以上のカードがなければ起動できない。

////

《大いなる合成》

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1個を加える。）

I — あなたの手札にあるカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。あなたが大いなる合成をコントロールし続けているかぎり、あなたの手札の上限はなくなる。

II — ファイレクシアンでない各クリーチャーをそれぞれ、オーナーの手札に戻す。

III — あなたの手札から望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。大いなる合成を追放する。その後、それを（第1面を表にして）戦場に戻す。

- あなたが《ジン＝ギタクシアス》の最後の能力を起動した後で、あなたの手札にあるカードの枚数に何が起ころうと関係ない。その時点であなたの手札にあるカードの枚数が6枚以下であっても、能力は解決される。
- 《大いなる合成》の第I章については、あなたが引くカードの枚数は能力の解決中に決定される。その時点であなたが《大いなる合成》をコントロールしてなかったなら、あなたの手札の上限は変更されないままである。
- 第III章によってあなたが唱えるすべての呪文は、その能力の解決中に唱える。あなたは望む順番でそれらを唱えることができ、カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。あなたが呪文を唱え終えた後、どの解決よりも先に《大いなる合成》は追放され、《ジン＝ギタクシアス》として戻ってくる。
- これにより唱えた呪文は、これによりそれより後に唱える呪文の対象になることができる。しかし、あなたがそれらの呪文をすべて唱え終わるまでこれにより唱えたパーマナント・呪文は解決されないため、そのパーマナントをこれにより唱える呪文の対象とすることはできない。たとえば、あなたが《双つ術》と《稲妻の一撃》を追放したなら、先に《稲妻の一撃》を唱え、その後それを対象として《双つ術》を唱えることができる。しかし、あなたがクリーチャー・カードとオーラ・カードを追放したなら、そのクリーチャーを対象としてそのオーラを唱えることはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制的追加コストがあるなら、それ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、マナ・コストを支払うことなく唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《砂追いのモロク》

{1}{G}{G}

クリーチャー — トカゲ

4/2

瞬速

砂追いのモロクが戦場に出たとき、そのターンに対戦相手が青や黒である呪文を唱えていた場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。あなたは「その中からパーマナント・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

- そのターンに対戦相手が唱えた青や黒である呪文が、スタック上に残っているかどうかは関係ない。

《ズルゴとオジュタイ》

{2}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — オーク・ドラゴン

4/4

飛行、速攻

このターンにこれが戦場に出たのであるかぎり、これは呪禁を持つ。

あなたがコントロールしている1体以上のドラゴンがプレイヤーやバトルのうち1つ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にあるカード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。あなたはそれらのドラゴンのうち1体を、オーナーの手札に戻してもよい。

- 誘発型能力は、あなたがコントロールしているドラゴンから戦闘ダメージを受けたプレイヤーやバトルのうち1つにつき1回誘発する。関与したドラゴンの数は関係ない。たとえば、あなたがドラゴン3体でプレイヤー1人に攻撃し、ドラゴン2体でプレイヤーが守るバトル1つを攻撃した場合、能力は2回誘発する。

- 先制攻撃を持つクリーチャーは持たないクリーチャーよりも先にダメージを与えるので、あなたのドラゴンがプレイヤー 1 人に同じ戦闘かつ異なるタイミングで戦闘ダメージを与えることで、能力を 2 回誘発させることも可能である。これは、あなたがコントロールしていて攻撃しているドラゴンが二段攻撃を持っていても起こる。
- 誘発型能力の解決時、プレイヤーやバトルに戦闘ダメージを与えたドラゴンのうちの 1 体を戻すかどうかをあなたは選ぶ。これはそれらのドラゴンを対象としない。

《星界の飢餓》

{1}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーやバトルのうちそれでない 1 つを対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《星界の飢餓》の解決時にどちらかの対象が不適正であったなら、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与えることはない。

《石術の連射》

{R}

ソーサリー

この呪文は打ち消されない。

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち 1 体を対象とする。石術の連射はそれに 1 点のダメージを与える。それが白や青なら、代わりに 5 点のダメージを与える。

- 「この呪文は打ち消されない。」は護法のキーワード能力によっても打ち消されないことを意味する。あなたが《石術の連射》を唱え、護法を持つクリーチャーやプレインズウォーカーのうち 1 体を対象とする場合、あなたが望むなら護法コストを支払うことはできるが、そうしなくても《石術の連射》は打ち消されない。
- 呪文を打ち消す呪文や能力は《石術の連射》を対象にとることができる。そのような呪文や能力は《石術の連射》を打ち消さないが、その呪文や能力の追加の効果はあるなら発生する。

《セゴビアへの侵攻》

{2}{U}

バトル — 包囲戦

(包囲戦 1 つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手 1 人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。)

セゴビアへの侵攻が戦場に出たとき、トランプルを持つ青の 1/1 のクラークン・クリーチャー・トークン 2 体を生成する。

4

////

《セゴビアの海暴君、カエトス》

伝説のクリーチャー — 海蛇

3/3

あなたが唱えてクリーチャーでないすべての呪文は召集を持つ。(あなたのクリーチャーが、それらの呪文を唱える助けとなる。クリーチャーでない呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ 1 点を支払う。)

あなたの終了ステップの開始時に、クリーチャー最大 4 体を対象とする。それらをアンタップする。

- クリーチャーでない呪文を唱えている間に (たとえば、マナ能力を起動するために) あなたが《セゴビアの海暴君、カエトス》を生け贄に捧げたなら、コストを支払う時点ですでに召集は持っていない。(その呪文が他の何らかの方法によって召集を得ている場合は例外である。)

《雪花石の徒党の仲裁者》

{5}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・侍

3/4

雪花石の徒党の仲裁者が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。雪花石の徒党の仲裁者が戦場を離れるまで、それを追放する。

平地サイクリング{2}（{2}，このカードを捨てる：あなたのライブラリーから平地・カード 1 枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。）

- 《雪花石の徒党の仲裁者》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、対象のクリーチャーは追放されない。

《戦争歴史家》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・モンク

3/3

到達

戦争歴史家がバトル 1 つを攻撃したターンの間、これは破壊不能を持つ。

- 《戦争歴史家》の最後の能力は、バトル 1 つを攻撃している攻撃クリーチャーとして指定されるとすぐに、そのターン全体を通して適用される。その時点以降でそのバトルに何が起ころうと関係ない。

《前兆の追跡者》

{1}{G}

クリーチャー — サテュロス・スカウト

1/1

{T}：土地 1 つを対象とする。それをアンタップする。

{T}：バトル 1 つを対象とする。対戦相手がそれを守っているなら、その上から守備カウンター 1 個を取り除く。そうでないなら、その上に守備カウンター 1 個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《前兆の追跡者》の 1 つ目の能力はマナ能力ではない。あなたが能力を起動していたり、呪文を唱えていたりする間に使用することはできない。あなたがそれを使用し、能力を起動したり呪文を唱えるための十分なマナを生成するつもりなら、前もってそうしなければならない。

《ゼンディカーへの侵攻》

{3}{G}

バトル — 包囲戦

（包囲戦 1 つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手 1 人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。）

ゼンディカーへの侵攻が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード最大 2 枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

3

////

《覚醒したスカイクレイブ》

クリーチャー — エレメンタル

4/4

警戒、速攻

覚醒したスカイクレイブが戦場にあるかぎり、これは他のタイプに加えて土地でもある。

{T}：好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。

- 《覚醒したスカイクレイブ》はクリーチャー・呪文として唱えられる。これは打ち消すことも対応することもできる。これは戦場に出るまで、他のタイプに加えて土地にはならない。
- 《覚醒したスカイクレイブ》が戦場に出るなら、土地 1 つが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発する。

《存在の封印》

{1}{W}{W}

エンチャント

護法{3}（このエンチャントが、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、そのプレイヤーが{3}{を払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

存在の封印が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールして土地でないパーマナント1つを対象とする。存在の封印が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《存在の封印》の最後の能力は、その能力の解決中にパーマナントを追放する効果と、《存在の封印》が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を生成する単一の能力である。
- 《存在の封印》の最後の能力が解決される前に《存在の封印》が戦場を離れた場合、対象となったパーマナントは追放されない
- 追放されたパーマナントについていたオーラは、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いていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマナントの上にあったカウンターは消滅する。
- トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 多人数戦では、《存在の封印》のオーナーがゲームから離れた場合、その追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《太陽降下》

{3}{W}{W}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを追放する。培養Xを行う。Xはこれにより追放されたクリーチャーの数に等しい。（培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。）

- 《太陽降下》が解決されるがクリーチャーを追放しない場合、あなたは培養0を行う。あなたは培養器・トークン1つを生成するが、その上に1/+1カウンターは置かれない。これは変身する能力は持つが、生き延びる方法をまずどうにかしたほうがいいかもしれない。

《太陽恵みの守護者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

{5}{R/P}：太陽恵みの守護者を変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。（{R/P}は{R}でも2点のライフでも支払うことができる。）

////

《炉恵みの征服者》

クリーチャー — ファイレクシアン・クレリック

3/3

炉恵みの征服者が攻撃するたび、このコピーであるトークン1つをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。そのトークンの上に、炉恵みの征服者の上にある+1/+1カウンター1個につき1個の+1/+1カウンターを置く。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- トークンは、《炉恵みの征服者》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（ただし、効果自体がタップ状態で戦場に出させる）。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。
- トークンは戦場に出たから+1/+1カウンターが置かれることになる。ほとんどの場合、能力が誘発するかどうかという観点では、3/3のクリーチャーが戦場に出ることになる。

- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、これ自身の能力のようなクリーチャー 1 体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない）。

《猛り狂う猛竜》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 恐竜

4/4

トランブル、速攻

{2}{R}：ターン終了時まで、猛り狂う猛竜は+2/+0の修整を受ける。

猛り狂う猛竜が対戦相手 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーやそのプレイヤーが守っているバトルのうち 1 つを対象とする。これはそれにその点数に等しい点数のダメージを与える。

- 他の同様の能力とは異なり、《猛り狂う猛竜》の誘発型能力は、これが対戦相手 1 人に戦闘ダメージを与えるたびに誘発する。プレイヤーではない。これがあなたに戦闘ダメージを与えることがあっても（通常は移し替え効果によるものだが、稀である）、能力は誘発しない。

《多元宇宙の突破》

{5}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれカード 10 枚を切削する。各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤー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 1 枚を選ぶ。それらのカードをあなたのコントロール下で戦場に出す。その後、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、他のタイプに加えてファイレクシアンになる。

- あなたが選ぶカードは、切削したばかりのカードでも、既に墓地にあったカードでもよい。
- 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、それらが戦場を離れるまではファイレクシアンである。それらのうちクリーチャーでなくなったものは、それが何らかの理由で再びクリーチャーになるまではファイレクシアンでもなくなる。

《溜め込む親玉》

{5}{B}{B}{B}

クリーチャー — ドラゴン

7/6

召集

飛行

溜め込む親玉が戦場に出たとき、あなたのライブラリーからカード 1 枚を探し、裏向きに追放する。その後、ライブラリーを切り直す。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよい。

あなたが追放領域から唱える呪文は召集を持つ。

- そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれを見てもよい。《溜め込む親玉》が戦場を離れた後も同様である。
- 他のプレイヤーが《溜め込む親玉》のコントローラーを得た場合も、追放されているカードを見たりプレイできるのはあなたである。そのプレイヤーは追放されているカードを見たりプレイすることはできない。

《タルキールへの侵攻》

{1}{R}

バトル — 包囲戦

（包囲戦 1 つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手 1 人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。）

タルキールへの侵攻が戦場に出たとき、あなたの手札にある望む枚数のドラゴン・カードを公開する。そうしたとき、これでない 1 つを対象とする。タルキールへの侵攻はそれに、X に 2 を足した点数の

ダメージを与える。Xはこれにより公開されたカードの枚数に等しい。(Xは0でもよい。)

5

////

《果敢な雷口》

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行、トランプル

あなたがコントロールしているドラゴン1体が攻撃するたび、1つを対象とする。そのドラゴンはそれに2点のダメージを与える。

- 《タルキールへの侵攻》の戦場に出たときに誘発する能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。解決するに際し、あなたはあなたの手札にある望む枚数のドラゴン・カードを公開する。カードにもあるとおり、その数は0でもよい。その後、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その2つ目の能力の対象は、その時に選択する。
- あなたの手札にあるドラゴン・カードを公開しないなら、再帰誘発型能力によって《タルキールへの侵攻》は能力の対象に2点のダメージを与える。

《胆液の影》

{2}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・シェイド

2/3

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにアーティファクトやクリーチャーが戦場から墓地に置かれていた場合、胆液の影の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《胆液の影》の能力を見るのは、あなたの終了ステップの開始時に、このターンにアーティファクトやクリーチャーが戦場から墓地に置かれていた場合である。このターンにアーティファクトやクリーチャーが戦場から墓地に置かれていなかったなら、この能力は一切誘発しない。
- この能力は、アーティファクトやクリーチャーが墓地に置かれたなら、トークンを含め何でも数に入れる。
- トークンでないアーティファクトやクリーチャーが墓地に置かれた場合、その後でそのカードがどうなっても関係ない。《胆液の影》の能力は、能力の解決時までカードが墓地から離れていても数に入れる。

《探検隊の見張り》

{1}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ならず者

2/3

防衛

対戦相手1人の墓地に8枚以上のカードがあるかぎり、探検隊の見張りは、これが防衛を持たないかのように攻撃でき、ブロックされない。

- 《探検隊の見張り》の最後の能力は、いずれかの対戦相手の墓地に8枚以上のカードがあれば適用される。対戦相手全員である必要も、《探検隊の見張り》が攻撃しているプレイヤーである必要すらない。
- 《探検隊の見張り》が適正に攻撃した後では、墓地からカードを取り除いてこれの最後の能力が適用されるようにしても、これは攻撃することを止めない。ただし、ブロック・クリーチャーが指定される前にそうしたなら、あなたは(あなたを攻撃している)これをブロックできる。

《大天使エルズベス》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — エルズベス

4

+1: 絆魂を持つ白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-2: 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。それは他のタイプ

に加えて天使になり飛行を得る。

-6：あなたの墓地にありマナ総量が3以下であり土地でないすべてのパーマナント・カードを戦場に返す。

- 2つ目の能力は持続期間を持たない。それはクリーチャーが戦場を離れるまで持続する。
- 能力の解決後に2つ目の能力の対象がクリーチャーでなくなった場合、それが何らかの理由で再びクリーチャーになるまで天使でもなくなる。
- 最後の能力において、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である。

《墮落した確信》

{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も、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- この呪文を唱え終わってコストの支払いが終わるまで、プレイヤーはこれに対応することはできない。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにする、ということとはできない。

《血羽根のフェニックス》

{1}{R}

クリーチャー — フェニックス

2/2

飛行

血羽根のフェニックスではブロックできない。

あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文1つが対戦相手やバトルのうち1つにダメージを与えるたび、あなたは{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にある血羽根のフェニックスを戦場に返す。ターン終了時まで、これは速攻を得る。

- 《血羽根のフェニックス》の最後の能力は、あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文1つが対戦相手やバトルのうち1つにダメージを与えるときに《血羽根のフェニックス》が墓地になければ誘発しない。例えば、あなたが、《血羽根のフェニックス》を破壊するのに十分なダメージを与えるのと同様に対戦相手1人にもダメージを与えるソーサリー・呪文を唱えた場合、《血羽根のフェニックス》の能力は誘発しない。
- あなたが{R}を支払うかどうかを選ぶのは、その誘発型能力が解決するに際してである。能力が解決し始めた後では、あなたが戻すのを阻止するために、対応してあなたの墓地にある《血羽根のフェニックス》を取り除くとしても手遅れである。
- インスタントやソーサリーである呪文のほとんどはその呪文がダメージを与えるが、他の発生源にダメージを与えさせる呪文もある。例えば、「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、それでない1つを対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える」と記載されたソーサリー・呪文は、対戦相手やバトルのうち1つにダメージを与えたとしても、ダメージを与えるのが呪文でなくクリーチャーであるため、《血羽根のフェニックス》の能力を誘発させない。

《剣誓いの騎兵》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/1

このターンにこれでない騎士1体があなたのコントロール下で戦場に出たことがあるかぎり、剣誓いの騎兵は先制攻撃を持つ。

- そのターンに戦場に出たこれでない騎士がそれ以降に戦場を離れたり、騎士でなくなったり、別のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、《剣誓いの騎兵》は先制攻撃を持ち続ける。
- 《剣誓いの騎兵》が戦場に出て、戦場を離れ、また戦場に戻ったのがすべて同じターンであるなら、これはそのターンに先制攻撃を持つ。これは以前のオブジェクトとは関係なくなり、「これでない騎士1体」となる。

《停滞域》

{1}{U}

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とタフネスが0/2になり、防衛を持ち、他のすべての能力を失う。

- 《停滞域》は、クリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《剛力化》のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- エンチャントしているクリーチャーに、他のオブジェクトに能力を与える能力があったなら、《停滞域》の効果によって、そのクリーチャーは能力を与えなくなる。《停滞域》の能力の解決後に、エンチャントしているクリーチャーが能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。

《テロスへの侵攻》

{2}{W}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。)

テロスへの侵攻が戦場に出たとき、あなたのライブラリーからオーラや神や巫神であるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

4

////

《永久防護のエファラ》

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

4/4

あなたがこれでない3つ以上のエンチャントをコントロールしているかぎり、永久防護のエファラは絆魂と破壊不能を持つ。

これでないエンチャント1つ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。

- 《永久防護のエファラ》が破壊不能を持っていても、それが受けたダメージは記録する。たとえば、《永久防護のエファラ》に本来なら致死ダメージになるようなダメージを受けた後で(対戦相手のライフの総量が充分増えたなどの理由により)《永久防護のエファラ》が破壊不能を失ったなら、それは次に状況起因処理が行われる時点で破壊される。ただし、接死を持つ発生源からダメージを受けたクリーチャーが破壊されるかどうかの確認は、そのダメージを与えたイベントの後で最初に状況起因処理が行われるときにのみ行われる。
- 《永久防護のエファラ》がこれでないエンチャントと同時にあなたのコントロール下で戦場に出た場合、この最後の能力はそれらのこれでないエンチャントそれぞれに対して誘発する。

《デジェルとハゾレット》

{2}{R}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・神

5/4

あなたの手札にあるカードが1枚以下であるかぎり、これは警戒と速攻を持つ。

これが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード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枚を追放してもよい。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。ターン終了時まで、あなたは追放されているカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《デジェルとハズレット》があなたのコントロール下になったターンに適正に攻撃した後では、あなたの手札にカードを追加し速攻を失わせるても、これの攻撃を阻止することはできない。同様に、これが攻撃した後では、警戒を失わせることでこれをタップ状態にすることはできない。
- 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、追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《伝承師、クイントリウス》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 象・クレリック

3/5

警戒

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にありクリーチャーでも土地でもないカード1枚を対象とする。それを追放する。赤白の3/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。{1}{R}{W}, {T}, スピリット1体を生け贄に捧げる：伝承師、クイントリウスによって追放されているカード1枚を対象とする。このターン、あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにオーナーのライブラリーの一番下に置く。

- 《伝承師、クイントリウス》の能力の対象として選ばれたカードが、その能力の解決時に不適正であったなら、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはスピリット・トークンを生成しない。
- 《伝承師、クイントリウス》の最後の2つの能力は関連している。最後の能力はその誘発型能力によって追放されているカードのみを対象にできる。あなたが最後の能力を起動するために生け贄に捧げたスピリットが置換効果によって追放されても、そのカードは最後の能力の対象にできない。
- あなたが追放されたカードを唱えるときは、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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《飛び回るゲリラ》

{2}{B}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

2/2

飛行

飛び回るゲリラが死亡したとき、各プレイヤーはそれぞれカード2枚を切削する。その後、あなたは飛び回るゲリラを追放してもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありクリーチャーやバトルであるカード1枚を対象とする。それをあなたのライブラリーの一番上に置く。(カード2枚を切削するとは、自分のライブラリーの一番上にあるカード2枚を自分の墓地に置くことである。)

- 《飛び回るゲリラ》の誘発型能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。あなたが《飛び回るゲリラ》を追放した場合、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。2つ

目の能力の対象として、クリーチャーやバトルであるカードをその時に選択する。あなたは切削したばかりのカードを選んでもよいし、既に墓地にあったカードを選んでもよい。

《囚われの奇魔》

{U}

クリーチャー — 奇魔

1/3

防衛

{3}{R/P} : 囚われの奇魔を变身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。({R/P}は{R}でも2点のライフでも支払うことができる。)

////

《完成化した妖術師》

クリーチャー — ファイレクシアン・奇魔

3/3

このクリーチャーが完成化した妖術師に变身したとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《完成化した妖術師》が戦場を離れたり、あなたがこれのコントロールを失ったりしても、あなたは《完成化した妖術師》によって追放されたカードをプレイできる。
- 《完成化した妖術師》によって追放された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、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によって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、《完成化した妖術師》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。
- そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

《トルヴァダへの侵攻》

{3}{W}{B}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。)

トルヴァダへの侵攻が戦場に出たとき、あなたの墓地にありバトルでないパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に返す。

5

////

《壊れた空》

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは+1/+0の修整を受け絆魂を持つ。あなたの終了ステップの開始時に、飛行を持つ白黒の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。

- 《壊れた空》の1つ目の能力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・トークンに適用される。この能力によって生成されたものだけではない。

《都和市の墮落》

{4}{U}

エンチャント

都和市の墮落が戦場に出たとき、培養4を行う。(培養器・トークン1つを、「{2} : このアーティファクトを变身させる。」を持ち、+1/+1カウンター4個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに变身する。)

あなたがコントロールしているパーマネント1つが变身するか、パーマネント1つがあなたのコント

ロール下で変身した状態で戦場に出るたび、カード1枚を引いてもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- 変身する両面パーマネントが第2面を表にして戦場に出た場合だけが、「変身した状態で戦場に出た」ことになる。特に、合体パーマネントやモードを持つ両面パーマネントは、第2面を表にして戦場に出たとしても、変身した状態で戦場に出たことにはならない。
- 同様に、変身する両面パーマネント（変身する両面カードや培養器・トークンを含む）のみが変身できる。表向きのパーマネントを裏向きにすることも、裏向きのパーマネントを表向きにすることも変身には含めない。
- 《都和市の墮落》の最後の能力は、あなたがコントロールしているパーマネントが第1面から第2面、あるいはその逆に変身する場合に誘発する。
- 最後の能力によりあなたがカード1枚を引くことを選んだ後は（大抵は、可及的速やかに行われるものだが、即座に引きたくない状況があるかもしれない）、そのターンの間はその能力は誘発しなくなる。

《ドゥームスカールの戦士》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

4/3

賛助1

トランブル

このクリーチャーがプレイヤーやバトルのうち1つ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にある、その点数に等しい枚数のカードを見る。あなたは「その中からクリーチャーや土地であるカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

- 特殊な状況下（大抵はダメージの移し替えによるもの）において、《ドゥームスカールの戦士》が複数のプレイヤーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えることがある。そうした場合、この能力はプレイヤーやバトル1つにつき1回ずつ誘発する。各能力は別々に解決し、あなたはそのプレイヤーやバトルに与えたダメージに等しい枚数のカードを見ることができる。

《ドラーナとリンヴァーラ》

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

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・天使

3/4

飛行、警戒

対戦相手がコントロールしているクリーチャーの起動型能力は起動できない。

これは、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のすべての起動型能力を持つ。あなたはそれらの能力を起動するためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 《ドラーナとリンヴァーラ》は起動型能力のみを得る。誘発型能力や常在型能力は得ない。起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 起動型能力がそれを持つクリーチャーをカード名で参照している場合、《ドラーナとリンヴァーラ》が使用するその能力は、《ドラーナとリンヴァーラ》をカード名で参照しているかのように扱う。たとえば、対戦相手が《オナツケの投槍兵》をコントロールしているなら、《ドラーナとリンヴァーラ》は「{T}: プレイヤーやバトルのうち1つを対象とする。ドラーナとリンヴァーラはそれに2点のダメージを与える。」の能力を持つ。
- 能力が起動された後では、その能力を持った対戦相手のクリーチャーが戦場を離れた（あるいは、あなたがそのコントロールを得た）ことによって《ドラーナとリンヴァーラ》がその能力を失っても関係ない。
- 複数のプレイヤーが《ドラーナとリンヴァーラ》をコントロールしている場合、厳密にどれがどの能力を持っているか、戦場に出た順番を元に正確に把握するのは複雑になりうる。ただし、それらの能力は一切起動できないため、そのことで時間を浪費することはない。

《ナヒリの戦争術》

{1}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやバトルのうち1つを対象とする。ナヒリの戦争術はそれに5点のダメージを与える。あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはこれにより与えた余剰のダメージの点数に等しい。あなたはそれらのカードのうち1枚を追放してもよい。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。このターン、あなたは追放されているカードをプレイしてもよい。

- クリーチャーが余剰のダメージを受けるとは、《ナヒリの戦争術》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、これはクリーチャーの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であれば、余剰のダメージとはプレインズウォーカーの忠誠度（その上にある忠誠カウンターの数）を超過するダメージのことである。バトルであれば、余剰のダメージとはバトルの守備（その上にある守備カウンターの数）を超過するダメージである。
- 追放された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、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によって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、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。
- そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

《二重視》

{2}{U}{U}

インスタント

この呪文はコピーできない。

以下から1つを選ぶ。対戦相手1人の墓地に8枚以上のカードがあるなら、両方を選んでよい。

- 呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）
- クリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- いずれかの対戦相手の墓地に8枚以上のカードがあれば、あなたは両方のモードを選んでよく、対戦相手全員である必要はない。
- あなたが《二重視》を唱え、両方のモードを適正に選んだ後では、対戦相手の墓地にあるカードの枚数に何が起ころうと関係ない。
- その呪文のコピーはスタック上で生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（箇条書きになっている効果の選択肢を含む）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。

- 呪文に、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、個々のダメージを与え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。
- 呪文の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。
- このトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー・カード]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー・カード]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《ニューカペナの熾天使》

{2}{W}

クリーチャー — 天使・兵士

2/2

飛行

{4}{B/P}：ニューカペナの熾天使を变身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。（{B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。）

////

《新ファイレクシアの熾天使》

クリーチャー — ファイレクシアン・天使

3/3

飛行

新ファイレクシアの熾天使が攻撃するたび、あなたはクリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、ターン終了時まで、新ファイレクシアの熾天使は+2/+1の修整を受ける。

- どのプレイヤーでも《新ファイレクシアの熾天使》の誘発型能力に対応できるが、その能力が解決し始めた後、あなたがクリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げるかどうかを決めてから《新ファイレクシアの熾天使》が+2/+1の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《ニューカペナへの侵攻》

{W}{B}

バトル — 包囲戦

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。）

ニューカペナへの侵攻が戦場に出たとき、あなたはアーティファクトやクリーチャーのうち1つを生け贄に捧げてよい。そうしたとき、アーティファクトやクリーチャーであり対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。それを追放する。

4

////

《聖なる焼尽砲》

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、そのクリーチャーや、あなたがコントロールしていてそれと共通のクリーチャー・タイプを持ちそれでない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。

装備{1}

- 《ニューカペナへの侵攻》の能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。あなたがアーティファクトやクリーチャーのうち1つを生け贄に捧げた場合、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。2つ目の能力の対象となる、アーティファクトやクリーチャーであるカードは、その時に選択する。
- クリーチャーが1つ以上の共通のクリーチャー・タイプを持っているなら、それは装備しているクリーチャーと「共通のクリーチャー・タイプを持つ」。装備しているクリーチャーと複数の共通のクリーチャー・タイプを持っていようと、クリーチャーは+ 1/+ 1 カウンター 1 個のみを得るだけである。

《忍耐の繋守り》

{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

0/1

賛助 1（このクリーチャーが戦場に出たとき、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 1 個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。）

このクリーチャーが死亡したとき、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。これの上にあるすべてのカウンターをその上に置く。

- 《忍耐の繋守り》の最後の能力は、その能力を持ったクリーチャーの上に置かれていたカウンターを対象としたクリーチャーに置くものであり、+ 1/+ 1 カウンターだけに限らない。
- 《忍耐の繋守り》の最後の能力によって、あなたがその能力を持ったクリーチャーから対象となったクリーチャーにカウンターを移動させるわけではない。厳密には、前者のクリーチャーが死亡したとき、それが持っていた各種類のカウンターにつきそれぞれ等しい個数のカウンターを、対象となったクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば、《忍耐の繋守り》が死亡したときにあなたが《オゾリス》をコントロールしていたなら、あなたは各種類のカウンターをそれぞれその該当する数だけ《オゾリス》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。
- 《忍耐の繋守り》の最後の能力を持ったクリーチャーが死亡したとき、その上に- 1/- 1 カウンターが置かれていた場合、最後の能力にはそれも含まれる。その結果、その受け手が死亡する可能性がある。

《鼠の密通者》

{1}{B}

クリーチャー — ネズミ・ならず者

1/1

鼠の密通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。

- 多人数戦で《鼠の密通者》の能力を解決する場合、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び脇に置く。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。

《ノットヴォルドの隠遁者》

{3}{G}

クリーチャー — トロール

4/4

{5}{U/P}：ノットヴォルドの隠遁者を変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。({U/P}は{U}でも2点のライフでも支払うことができる。)

////

《金属の徒党の大男》

クリーチャー — ファイレクシアン・トロール

5/5

金属の徒党の大男が攻撃するたび、これで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、その基本のパワーとタフネスは5/5になる。

- 《金属の徒党の大男》の能力は、影響を受けるクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。この能力の解決後に適用が開始される、それらの特性を特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 影響を受けるクリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。

《ノーンの審問官》

{1}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・騎士

1/1

ノーンの審問官が戦場に出たとき、培養2を行う。(培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。)

あなたがコントロールしているパーマナント1つがファイレクシアンに変身するたび、その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 変身する両面パーマナント(変身する両面カードや培養器・トークンを含む)のみが変身できる。表向きのパーマナントを裏向きにすることも、裏向きのパーマナントを表向きにすることも変身には含めない。
- 《ノーンの審問官》の最後の能力は、あなたがコントロールしているパーマナントが第1面から第2面、あるいは第2面から第1面に変身し、そうした後もファイレクシアンであるなら、誘発する。

《腹音鳴らしとフブルスプ》

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

伝説のクリーチャー — サイクロプス・ホムンクルス

6/5

これが戦場に出るか攻撃するたび、カード1枚を引く。その後、あなたは望む枚数の土地・カードを捨ててもよい。これによりあなたが1枚以上のカードを捨てたとき、クリーチャー1体を対象とする。これはそれにその枚数の2倍の点数のダメージを与える。

{1}{U}：これをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置く。

- 《腹音鳴らしとフブルスプ》の1つ目の能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。あなたが1枚以上の土地・カードを捨てた場合、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。あばたはその時点で、2つ目の能力の対象となるクリーチャーを選ぶ。
- たとえそうしたくても、あなたは土地でないカードを捨てることはできない。
- 《腹音鳴らしとフブルスプ》のコントローラーのみが、それが戦場にある場合のみ、最後の能力を起動できる。
- あなたのライブラリーにあるカードが1枚未満の場合、《腹音鳴らしとフブルスプ》をあなたのライブラリーの一番下に置く。

《バラルとカーリ・ゼヴ》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間

先制攻撃、威迫

あなたが各ターン内で初めてインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、それと共通のカード・タイプを持ちマナ総量がそれより小さい呪文1つを、あなたの手札からマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしないなら、「航海士ラガバン」という名前で赤の2/1の伝説の猿・海賊・クリーチャー・トークン1体を生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えた時点ではまだ《バラルとカーリ・ゼヴ》が戦場になかったとしても、そのターン内に唱えたのであれば数に入れる。つまり、あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱え、その後《バラルとカーリ・ゼヴ》があなたのコントロール下で戦場に出た場合、そのターンにこれの誘発型能力は誘発しない。
- 自分の手札からマナ・コストを支払うことなく唱える呪文を唱えるのは、誘発型能力の解決中である。その呪文のカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。これは、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。
- 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、追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《万物の座、オムナス》

{W}{U}{B/P}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・エレメンタル

4/4

あなたが未消費のマナを失うなら、代わりにそのマナは黒になる。

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。そのカードのマナ・コストに3つ以上の色マナ・シンボルがあるなら、あなたはそれを公開してもよい。そうしたなら、その色であるマナを望む組み合わせで合計3点加え、それをあなたの手札に加える。それを公開しないなら、それをあなたの手札に加える。

- 《万物の座、オムナス》があなたのコントロール下にあるかぎり、未消費のマナはステップやフェイズの終了に際して無くならない。ただし、そのマナは黒になる。これにより、マナを加えて、それを他のステップやフェイズやターンで使用することができるようになる。《万物の座、オムナス》があなたのコントロールを離れた後でも、そのステップやフェイズが終わるまではマナが失われないので、今あるマナを消費できる。
- あなたが持っている未消費のマナに、これに関連する何らかの制限や特記事項があるなら（たとえば、それが《お告げの行商人》によって加えられた場合など）、そのマナが黒になってもそれに関連する制限や特記事項は引き続き残ったままとなる。
- 《万物の座、オムナス》の最後の能力は、マナを加えるがマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- あなたが公開するカードのマナ・シンボルは、好きな色の組み合わせでよい。たとえば、マナ・コストが{1}{R}{R}{R}のカードでも、{4}{U}{R}{W}でも、{W}{U}{B}{R}{G}でも、{r/g}{G}{g/w}でもよい。

《パイルリーへの侵攻》

{G}{U}

バトル — 包囲戦

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。）

パイルリーへの侵攻が戦場に出たとき、占術3を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが土地や両面であるカードなら、カード1枚を引く。

4

////

《巨大な板岩角》

クリーチャー — ビースト

4/4

トランプル、護法{2}

あなたがコントロールしていて変身した状態でありこれでないすべてのパーマネントは、トランプルと護法{2}を持つ。

- 《パイルリーへの侵攻》の能力によってあなたが土地や両面であるカードを公開する場合、あなたが引くカードはあなたが公開したそのカードである。
- 「変身した状態であるパーマネント」とは第2面を表にした状態の変身する両面パーマネントのことである。モードを持つ両面パーマネントや合体パーマネントは、どちらの面が表になっているかに関わらず、変身した状態であるパーマネントではない。

《碑出告と開璃》

{2}{U}{U}{B}

伝説のクリーチャー — オーガ・デーモン・ドラゴン

5/4

飛行

これが戦場に出たとき、カード3枚を引く。その後、あなたの手札にあるカード2枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

これが死亡したとき、対戦相手1人を対象とする。あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。そのプレイヤーはその追放されたカードのマナ総量に等しい点数のライフを失う。それがインスタントやソーサリーであるカードなら、それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- カードでは名前が「碑出告と開里」になっているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「碑出告と開璃」である。
- あなたのライブラリーの一番上に置いたカード2枚は、あなたが引いたばかりのカードでも、既にあなたの手札にあったカードでもよい。
- 最後の誘発型能力は対戦相手1人を対象とする。能力の解決時にそのプレイヤー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。あなたはカードを追放しない。
- 最後の誘発型能力の解決中に、あなたはインスタントやソーサリーであるカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制的追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《微風の歌い手》

{2}{U}{U}

クリーチャー — セイレーン・海賊

3/4

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

飛行、警戒

微風の歌い手が戦場に出たとき、これを召集するためにタップした各クリーチャーの上にそれぞれ飛行・カウンター1個を置く。

- 《微風の歌い手》を召集するために、呪文の支払いに必要なよりも多くのクリーチャーをタップすることはできない。ほとんどの場合、これはクリーチャー4体を意味する。ただし、《微風の歌い手》を唱えるのに何らかの追加コストがあるなら、召集を使ってこれらの追加コストを支払ってもよい。

《ファイレクシアの覚醒》

{2}{W}

エンチャント

ファイレクシアの覚醒が戦場に出たとき、培養4を行う。(培養器・トークン1つを、「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンター4個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。)

あなたがコントロールしているすべてのファイレクシアンは警戒を持つ。

- あなたがコントロールしているファイレクシアンが適正に攻撃した後では、《ファイレクシアの覚醒》を戦場から除外することでそれから警戒を失わせても、そのファイレクシアンをタップ状態にすることはできない。

《ファイレクシアの検閲官》

{2}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・ウィザード

3/3

各ターン、各プレイヤーはそれぞれファイレクシアンでない2つ以上の呪文を唱えることはできない。ファイレクシアンでないすべてのクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。

- 「ファイレクシアんでない」とは、クリーチャー・タイプに「ファイレクシアン」がない呪文のことであり、名前に「ファイレクシア」が入っていても関係ない。アーティファクト・呪文やバトル・呪文はファイレクシアんでない呪文の例である。
- 《ファイレクシアの検閲官》は、呪文を唱えた時点で《ファイレクシアの検閲官》が戦場になかったとしても、ターン全体を見てプレイヤーがそのターンにファイレクシアんでない呪文を唱えていたかどうかを判定する。《ファイレクシアの検閲官》はファイレクシアン・呪文なので、これを唱えたターンの間に、ファイレクシアんでない呪文を唱えることができる。
- プレイヤーがファイレクシアんでない呪文を唱えた場合、そのプレイヤーはその同じターンにそれ以外のファイレクシアんでない呪文を唱えることはできない。

《フィオーラへの侵攻》

{4}{B}{B}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。)

フィオーラへの侵攻が戦場に出たとき、以下から1つまたは両方を選ぶ。

- すべての伝説のクリーチャーを破壊する。
- 伝説でないすべてのクリーチャーを破壊する。

4

////

《毅然たる統治者、マルチェッサ》

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

3/6

威迫、接死

毅然たる統治者、マルチェッサが攻撃するたび、パーマネント最大1つを対象とする。その上からすべてのカウンターを取り除く。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが直前のあなたのターンから戦闘ダメージを受けていなかった場合、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- あなたが《フィオーラへの侵攻》の戦場に出たときに誘発する能力の両方のモードを選んだなら、モードは書かれている順番に発生する。まずすべての伝説のクリーチャーが破壊され、その後伝説でないすべてのクリーチャーが破壊される。

《フェアリーの黒幕》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

2/1

瞬速

飛行

対戦相手 1 人が各ターン内の自分の 2 枚目のカードを引くたび、あなたはカード 1 枚を引く。

{3}{U} : 各プレイヤーはそれぞれカード 1 枚を引く。

- 《フェアリーの黒幕》の能力が誘発するためには、1 枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1 ターン中に対戦相手が自分の 2 枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《不穏な変換》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント (クリーチャー)

不穏な変換が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれカード 2 枚を切削する。

エンチャントしているクリーチャーは $-X/-0$ の修整を受ける。X はそのコントローラーの墓地にあるカードの枚数に等しい。

- X の値は、該当する墓地のカードの枚数の変化に応じて変化する。

《深根の道探し》

{1}{G}

クリーチャー — マーフォーク・スカウト

2/3

深根の道探しがプレイヤーやバトルのうち 1 つに戦闘ダメージを与えるたび、諜報 1 を行う。その後、あなたはあなたの墓地にある土地・カード 1 枚をタップ状態で戦場に戻してもよい。(諜報 1 を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を見る。そのカードをあなたの墓地に置いてもよい。」ということである。)

- あなたが墓地から戻す土地・カードは、能力の対象ではない。能力の解決中に、諜報 1 を行った後にそのカードを選ぶ。それはあなたが墓地に置いたばかりの土地・カードでも、すでにそこにあったカードでもよい。

《復讐する大地》

{1}{G}

インスタント

クリーチャーや土地でありあなたがコントロールしている 1 つを対象とする。ターン終了時まで、それは他のタイプに加えて速攻を持つ 4/4 のエレメンタル・クリーチャーになる。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。

- 《復讐する大地》があなたがコントロールしているクリーチャーを対象とするなら、《復讐する大地》はそのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。クリーチャーのパワーやタフネスに修整を与える効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1 カウンターについても同様である。
- 対象となるクリーチャーや土地は、以前持っていた能力を持ち続ける。
- 結果として生じるクリーチャーが攻撃した場合、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。
- すでにクリーチャーである土地を対象としてもよい。たとえば、+1/+1 カウンター 3 個が置かれた 0/0 のクリーチャーでもある土地を対象としたなら、結果としてその土地・クリーチャーは 7/7 になる。

《二人組の叩き伏せ》

{1}{G}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー最大2体を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーやバトルでありそれらでない1つを対象とする。ターン終了時まで、その前者はそれぞれ+1/+0の修整を受ける。その前者はそれぞれ、その後者に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 対象とした、あなたがコントロールしているクリーチャー2体のどちらか一方だけが《二人組の叩き伏せ》の解決時に不適正な対象であっても、もう一方は+1/+0の修整を受け、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。
- 《二人組の叩き伏せ》の解決時に、対象とした後者が不適正な対象であるか、前者のクリーチャーの両方が不適正な対象であったなら、どれもダメージを与えも受けもしない。

《変異体の鑑定人》

{1}{G}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・ミュータント

0/5

飛行、警戒

変異体の鑑定人は、あなたがコントロールしていて変身した状態であるパーマナント1つにつき+1/+0の修整を受ける。

- 「変身した状態のパーマナント」とは第2面を表にした変身する両面パーマナントのことである。モードを持つ両面パーマナントや合体パーマナントは、どちらの面が表になっているかに関わらず、変身した状態のパーマナントではない。

《方程式の改変》

{1}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- マナ総量が2以下である呪文1つを対象とする。それを打ち消す。
- マナ総量が6以下であり赤や緑である呪文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、その呪文のマナ総量を計算する時はXとして選ばれた値を用いる。

《炎の中へ》

{2}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

• 炎の中へは各クリーチャーと各プレインズウォーカーと各バトルにそれぞれ2点のダメージを与える。

• あなたの手札にある望む枚数のカードをあなたのライブラリーの一番下に置く。その後、その枚数に1を足した枚数のカードを引く。

- あなたが2つ目のモードを選んだなら、何枚のカードをあなたのライブラリーの一番下に置かか《炎の中へ》の解決中に選ぶ。あなたのライブラリーの一番下にカードを置かず、カード1枚だけを引くことを選んでもよい。

《ポルクラノスの再誕》

{G}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ハイドラ

4/5

到達

{6}{W/P}：ポルクラノスの再誕を変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。({W/P}は{W}でも2点のライフでも支払うことができる。)

////

《破滅のエンジン、ポルクラノス》

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・ハイドラ

6/6

到達、絆魂

破滅のエンジン、ポルクラノスやあなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないハイドラ 1体が死亡するたび、到達を持つ緑白の3/3のファイレクシアン・ハイドラ・クリーチャー・トークン1体と、絆魂を持つ緑白の3/3のファイレクシアン・ハイドラ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《破滅のエンジン、ポルクラノス》とトークンでない他のハイドラが同時に死亡する場合、《破滅のエンジン、ポルクラノス》の誘発型能力はこれ自身の分の1回と、これ以外のハイドラ1体につき1回誘発する。

《巻物変容》

{2}{W}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーやエンチャントでありあなたがコントロールしている最大1つを対象とする。それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

カード1枚を引く。

- あなたは《巻物変容》のために対象を選ぶ必要はない。ただし、そうしたうえで、そのパーマネットが《巻物変容》の能力の解決時に不適正な対象であった場合、能力は解決せず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《無慈悲な再利用》

{4}{B}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。培養3を行う。(培養器・トークン1つを、「{2}: このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンター3個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。)

- 呪文の解決時に《無慈悲な再利用》の対象が不適正であったなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは培養を行わない。

《ムラガンダへの侵攻》

{4}{G}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。)

ムラガンダへの侵攻が戦場に出たとき、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、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1個を置く。その後、その前者はその後者と格闘を行う。

6

////

《始源の原形質》

クリーチャー — ウーズ

4/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、これでないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受けすべての能力を失う。

- あなたは《ムラガンダへの侵攻》の戦場に出たときに誘発する能力の対象として、あなたがコントロールしているクリーチャーしか選ぶことができない。
- 能力の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象であった場合、あなたはそれの上に+1/+1カウンターを置かない。そのクリーチャーが適正な対象であるが、

それでないクリーチャーがそうでなかった場合、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置くが、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。

- 《始源の原形質》の能力によりすべての能力を失うクリーチャーは、後になって能力を得ることがある。
- 《始源の原形質》の能力に影響を受けたクリーチャーが、そのパワーやタフネスを決定する能力を持っていた場合、その基本の値は0になる。多くの場面において基本のタフネスが0であることは問題だが、親切にも《始源の原形質》の能力が+2/+2の修整を与えるので、そのクリーチャーは生き残るはずである。

《無力化》

{2}{B}

ソーサリー

パーマネント1つを対象とする。その上からカウンター最大5個を取り除く。

カード1枚を引く。

- パーマネントの上から取り除くカウンターはあなたが選ぶ。誰がそのクリーチャーをコントロールしていても関係ない。異なる種類のカウンターを選んでよい。
- あなたはカウンターが置かれていないパーマネントを対象として選ぶことができる。その場合も、あなたはカード1枚を引く。

《メルカディアへの侵攻》

{1}{R}

バトル — 包囲戦

(包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。)

メルカディアへの侵攻が戦場に出たとき、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。

4

////

《カイレンの火炎職人》

クリーチャー — ゴブリン・スペルシェイパー

3/3

{2}{R}, {T}, カード1枚を捨てる：青赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークン2体を生成する。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。

- 《カイレンの火炎職人》の能力の影響を受けるクリーチャー群は、能力の解決中に決定する。エレメンタル・トークンはボーナスを得るが、それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマネントはボーナスを得ない。

《燃える都市》

{5}{R}{R}{R}

エンチャント

召集 (あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

あなたがコントロールしている発生源1つがパーマネントやプレイヤーのうち1つにダメージを与えるなら、代わりにそれはその3倍の点数のダメージを与える。

- あなたが《燃える都市》をコントロールしていて、あなたがコントロールしていてトランプルを持つクリーチャーがブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを与えるなら、あなたは修整前のダメージを割り振らなければならない。たとえば、トランプルを持つ3/3のクリーチャーが、2/2のクリーチャー1体によってブロックされたなら、防御プレイヤーには1点のダメージを

割り振ることができる。その後、これはブロック・クリーチャーに6点（2点の3倍）のダメージ、防御プレイヤーに3点（1点の3倍）のダメージを与えることになる。

- 《チャンドラの螺旋炎》の効果など、あなたが複数の対象にダメージを分割する効果では、あなたはダメージを3倍にする前の修整前のダメージを分割しなければならない。
- あなたが《燃える都市》2つをコントロールしている場合、あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージは9倍になる。3つをコントロールしている場合、それは27倍になる。以下同様である。

《刃の鉄扇》

{1}{B}

アーティファクト — 装備品

瞬速

刃の鉄扇が戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、そのクリーチャーは破壊不能を得る。

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

装備{1}（{1}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《刃の鉄扇》の誘発型能力により破壊不能を得たクリーチャーは、それ以降に《刃の鉄扇》がはずれても、そのターンの間破壊不能を保持する。

《ヤーグルとムルタニ》

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

伝説のクリーチャー — カエル・スピリット・エレメンタル

18/6

- 「ゲコツ」

《愉快的嵐彫刻家》

{3}{U}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/3

愉快的嵐彫刻家が戦場に出たとき、青赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークン2体を生成する。

あなたが召集を持つ呪文を唱えるたび、愉快的嵐彫刻家は各対戦相手と対戦相手が守っている各バトルにそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《愉快的嵐彫刻家》の最後の能力は、呪文を唱えるためにあなたがクリーチャーをタップしたかどうかに関わらず、それが召集を持つかぎり誘発する。

《世渡り上手の交渉人》

{1}{G}

クリーチャー — 猫・市民

0/2

賛助1（このクリーチャーが戦場に出たとき、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1個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。）

このクリーチャーはパワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

- 《世渡り上手の交渉人》の能力は、いずれのクリーチャーのパワーも変更しない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果はすべて、それらが「クリーチャーのパワーに等しい点数」のダメージを与えさせるとしても、本当の値を使用する。特に、《世渡り上手の交渉人》（あるいはこれの能力を得るクリーチャー）が格闘を行うなら、これの実際のパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《ランクルとトープラン》

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

伝説のクリーチャー — フェアリー・ドワーフ

3/4

飛行、先制攻撃、速攻

これがプレイヤーやバトルのうち1つに戦闘ダメージを与えるたび、以下から望む数だけ選ぶ。

- ・各プレイヤーはそれぞれ宝物・トークン1つを生成する。
- ・各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。
- ・このターンに発生源1つがプレイヤーやバトルのうち1つにダメージを与えるなら、代わりにそれはその点数に2を足した点数のダメージを与える。

- あなたは、モードのうちの一部か全部を選んでよいし、選ばなくてもよい。選んだモードは順番通りに発生する。
- 2つ目のモードを解決する場合、あなたから始めてターン順に（稀だが、あなたでなければそのターンを進行しているプレイヤーから）、各プレイヤーはそれぞれ自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。その後、それらのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。
- 追加の2点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。元のダメージの発生源が《ランクルとトープラン》でないかぎり、このダメージは《ランクルとトープラン》が与えるわけではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、それが与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。すべてのダメージが軽減されるなら《ランクルとトープラン》の効果は適用されない。

《ラヴニカへの侵攻》

{5}

バトル — 包囲戦

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。）ラヴニカへの侵攻が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてちょうど2色でも土地でもないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

4

////

《ギルドパクトの模範》

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5/5

あなたがちょうど2色である呪文を唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。あなたは「その中からちょうど2色であるカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

- ちょうど2色でも土地でもないパーマネントは、無色や単色や3色以上である可能性がある。

《レガーサへの侵攻》

{2}{R}

バトル — 包囲戦

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを変身させた状態で唱える。）レガーサへの侵攻が戦場に出たとき、バトルや対戦相手でありこれでない1つを対象とし、クリーチャー最大1体を対象とする。これはその前者に4点のダメージ、その後者に1点のダメージを与える。

5

////

《業火の信奉者》

クリーチャー — 人間・モンク

4/4

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

あなたがコントロールしていてクリーチャーでない発生源1つがクリーチャーやバトルや対戦相手のうち1つにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に2を足した点数のダメージを与える。

- 《業火の信奉者》は、誰がクリーチャーのコントローラーであるかや、バトルを誰が守っているのかに関わらず、クリーチャーやバトルが受けるダメージを変更する。あなたの仲間は無事である。今のところは。
- 追加の2点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。そのダメージは《業火の信奉者》が与えるわけではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、それが与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマメントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。すべてのダメージが軽減されるなら《業火の信奉者》の効果はもはや適用されない。
- 発生源が与えるダメージが、対戦相手がコントロールしている複数のパーマメントや複数の対戦相手やそのプレイヤーがコントロールしている1つ以上のパーマメントに分割されたり割り振られたりする場合には、元の数値を分割した後でそれぞれに2を足す。たとえば、合計4点のダメージを好きな数の対象に割り振って与えるソーサリー・呪文を唱える場合、3点をクリーチャー1体に、1点をバトルに与えることができる。その場合、これらの数値はそれぞれ5点のダメージと3点のダメージに変更される。

《レンと次元壊し》

{1}{G}{G}

伝説のブレインズウォーカー — レン

4

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。

+1：あなたがコントロールしている土地最大1つを対象とする。次のあなたのターンまで、それは警戒と呪禁と速攻を持つ3/3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。

-2：カード3枚を切削する。あなたはその切削したカードの中からパーマメント・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

-7：あなたは「あなたはあなたの墓地から土地をプレイしたりパーマメント・呪文を唱えたりしてもよい。」を持つ紋章を得る。

- 墓地からプレイする土地や墓地から唱える呪文は、通常のタイミングの制限に従わなければならない。あなたが唱える呪文のコストを支払わなければならない。

《レンの決意》

{1}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード2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。

- 追放領域からプレイするカードは通常のタイミングの制限に従わなければならない。あなたが唱える呪文のコストを支払わなければならない。
- あなたがプレイしなかったカードは追放領域に残る。

《割込み》

{2}{W}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

このターンに起動されたブレインズウォーカーやタップ状態であるクリーチャーのうち1体を対象とする。それを破壊する。

- そのターンにプレインズウォーカーの能力のうちの1つが起動されたなら、そのプレインズウォーカーはそのターンに「起動された」ことになる。これには忠誠度能力や、それ以外の持ちうる起動型能力が含まれる。その能力がスタック上に残っているかどうかは関係ない。
- プレインズウォーカーの能力が起動した後では、そのプレインズウォーカーがその能力を失っても関係ない。そのプレインズウォーカーは、そのターンに「起動された」ままである。
- 紋章は、あなたがその紋章を得たプレインズウォーカーとは別物である。紋章の能力を起動しても、そのプレインズウォーカーは「起動された」状態はならない。

《ヴォリンクレックス》

{3}{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、到達

ヴォリンクレックスが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから森・カード最大2枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

{6}{G}{G} : ヴォリンクレックスを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《偉大なる進化》

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1個を加える。)

I — カード10枚を切削する。その切削されたカードの中からクリーチャー・カード最大2枚を戦場に出す。

II — あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを対象として7個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。

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「{1} : 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。このクリーチャーはそれと格闘を行う。」を得る。偉大なる進化を追放する。その後、これを(第1面を表にして)戦場に戻す。

- あなたが探することができる森・カードは、「森」という名前を持つものだけでなく、森の土地・タイプを持つ土地・カードであればよい。
- 《偉大なる進化》の第II章の能力が対象とする数や、能力をスタック上に置く際にカウンターをどう割り振るかはあなたが選ぶ。各対象の上にはカウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- この第II章の能力を解決するに際してクリーチャーの一部が不適切な対象になっていた場合、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれるということはない。
- 格闘を行う起動型能力を得るクリーチャー群は、第III章の能力の解決中に決定される。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマナントはその能力を得ない。特に、《ヴォリンクレックス》が戦場に戻るのはその後なので、これが能力を得ることはない。

《ヴォルダレンの興奮探し》

{2}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・戦士

1/1

賛助2 (このクリーチャーが戦場に出たとき、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2個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。)

{1}, このクリーチャーを生け贄に捧げる : 1つを対象とする。これはそれに、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- ・クリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、対象に与えるダメージの点数を決定する。

《ヴリンへの侵攻》

{3}{U}

バトル — 包囲戦

（包囲戦1つが戦場に出るに際し、それを守る対戦相手1人を選ぶ。あなたや他のプレイヤーはそれを攻撃できる。それが倒されたとき、それを追放する。その後、それを变身させた状態で唱える。）

ヴリンへの侵攻が戦場に出たとき、カード3枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

4

////

《過負荷の魔道士輪》

アーティファクト

{1}, {T}, 過負荷の魔道士輪を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしている呪文1つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。（パーマナント・呪文のコピーはトークンになる。）

- ・《過負荷の魔道士輪》は公式のルール・テキストが更新された。コピーの新しい対象を選ぶことができるという一文が欠落していた。
- ・その呪文のコピーはスタック上で生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- ・あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- ・あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選ばないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- ・コピー元の呪文がモードを持つ（箇条書きになっている効果の選択肢を含む）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- ・コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- ・呪文に、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、個々のダメージを与え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。

『機械兵団の進軍』 ジャンプスタートのカード別注釈

《アクスガルドの職工》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

各ターン内で初めてアクスガルドの職工の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、宝物・トークン1つを生成する。（それは、「oT, 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。）

- ・カードの注釈文では「アーティファクト」となっているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「アーティファクト」である。

《審判団》

{2}{U}

クリーチャー — ホムンクルス

2/2

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

警戒

審判団が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアントップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- 《審判団》の戦場に出たときに誘発する能力は、すでにタップ状態であるクリーチャーを対象にできる。

《都和市の恐怖》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・オーガ

4/3

接死

都和市の恐怖が攻撃するたび、あなたは{3}{B}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。それは、その他のタイプに加えてファイレクシアンでもある。

- 《都和市の恐怖》の誘発型能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。あなたが{3}{B}を支払った場合、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。2つ目の能力の対象となるクリーチャー・カードは、その時に選択する。
- クリーチャーをファイレクシアンにする効果には期間が無い。それはクリーチャーが戦場を離れるまで持続する。
- 能力の解決後にそのクリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、それが再びクリーチャーになるまでファイレクシアンでもなくなる。

《博覧会場の吠え象》

{2}{G}

クリーチャー — 象

2/2

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたのコントロール下でパーマネントの上に+1/+1カウンターが置かれていた場合、博覧会場の吠え象の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《博覧会場の吠え象》の能力は、このターンのいずれかの時点で+1/+1カウンターがパーマネントの上に置かれ、その時点でそのパーマネントをあなたがコントロールしていた場合、誘発する。あなたがそのパーマネントをコントロールしているかどうかや、その上にカウンターが置かれているかどうかは関係ない。
- 終了ステップの開始時点で+1/+1カウンターがまだ置かれていなかったなら、《博覧会場の吠え象》の能力は一切誘発しない。終了ステップの間にこれでない能力が誘発し、あなたがコントロールしているパーマネントの上に+1/+1カウンターが置かれたとしても、あなたは《博覧会場の吠え象》の上に追加の+1/+1カウンターは置かない。

《ラバブリンクの英雄、オーシオン》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

{1}{R}, {T} : あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

{6}{R}{R}{R}, {T} : あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン5つを生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- トークンはそれぞれコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。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。

『機械兵団の進軍』 統率者デッキのカード別注釈

新能力語：プレインズウォーカーの議決

新しい統率者カードの中には、プレイヤーたちに次の展開を投票させるプレインチェイス戦を目的としたソーサリーのサイクルがある。一方の道は新たな世界へと通じ、もう一方はカオスへと通ずる。果たして、あなたの戦いが辿るのはどちらだろうか？

《精霊信者の道》

{3}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本土地・カード最大2枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

プレインズウォーカーの議決 — あなたから始めて各プレイヤーは「プレインズウォーク」または「カオス」のいずれかに投票する。「プレインズウォーク」がより多くの票を得たなら、プレインズウォークする。「カオス」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だったなら、カオスが起る。

- 投票はターン順に行われるので、各プレイヤーは自分より先に投票を行ったプレイヤーの投票結果を知っていることになる。
- プレイヤーは用意された選択肢の中から必ず1つに投票しなければならない。棄権することはできない。
- プレイヤーはその呪文が解決されるまで投票しない。対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。
- プレイヤーは、投票を終えてから呪文が解決し終わるまでの間は、何もできない。
- 次元コントローラーでない間に何らかの方法でこれらのうち1枚のカードを唱え、「プレインズウォークする」がより多くの票を得た場合、プレインズウォークするのは次元コントローラーであり、あなたではない。

《エルズベスの才能》

{2}{W}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（プレインズウォーカー）

エンチャントしているプレインズウォーカーは「[+1]：白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン3体を生成する。」を持つ。

あなたがエンチャントしているプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動するたび、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+2/+2の修整を受け警戒を得る。

- あなたのターン中に、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力のうち1つを、その能力が常に持っているものであるかや、《エルズベスの才能》によって得たものであるかどうかに関わらず起動してもよい。
- 《エルズベスの才能》の最後の能力の影響を受けるクリーチャー群は、能力の解決中に決定する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマネントは+2/+2の修整も警戒も得ない。
- 最後の能力は、それを誘発させた忠誠度能力よりも先に解決される。特に、その忠誠度能力がクリーチャー・トークンを生成する場合、これらのクリーチャーは+2/+2の修整を受け警戒を得る時点ではまだ戦場にいない。

《エレンダとアゾール》

{3}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士・スフィンクス

6/6

飛行、護法{2}

これが攻撃するたび、あなたは{X}{W}{U}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、カードX枚を引く。各終了ステップの開始時に、あなたは4点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、このターンにあなたが引いたカードの枚数に等しい数の、絆魂を持つ黒の1/1の吸血鬼・騎士・クリーチャー・トークンを生成する。

- Xの値は1つ目の能力の解決中に選ぶ。
- 最後の能力を解決するに際し、あなたは4点のライフを支払うかどうかを選ぶ。あなたは追加の吸血鬼・騎士・トークンを生成するために2回以上支払うことはできない。

《オレスコス破滅、プリマーズ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・猫

3/4

あなたがファイレクシアン・クリーチャーやアーティファクト・クリーチャーである呪文を唱えるたび、培養Xを行う。Xはその呪文のマナ総量に等しい。(培養器・トークン1つを「{2}：このアーティファクトを变身させる。」を持ち、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに变身する。)

各終了ステップの開始時に、このターンにファイレクシアンがあなたのコントロール下で死亡していた場合、増殖を行う。

- あなたがファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャー・呪文を唱える場合、《オレスコス破滅、プリマーズ》の1つ目の能力は1回のみ誘発する。
- 《オレスコス破滅、プリマーズ》の最後の能力は、終了ステップの開始時に、このターンにファイレクシアンがあなたのコントロール下で死亡したかどうかを見る。死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。

《鏡流の達人》

{4}{R}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/3

賛助1 (このクリーチャーが戦場に出たとき、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1個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。)

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたがコントロールしていて改善されている各攻撃クリーチャーにつきそれぞれ、そのクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- トークンはすべて同時に戦場に出る。

- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、(たとえば、クリーチャー 1 体が攻撃するたびに誘発する能力などのために) それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く)。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。(要するに、これを改善していたものはコピーされない。そういうものだから仕方ない。)
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。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。

《カティルダとリーア》(プレリリース・プロモ版)

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間

3/3

あなたが人間・呪文を唱えるたび、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード 1 枚を対象とする。ターン終了時まで、それはフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。(あなたはあなたの墓地から、そのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、それを追放する。)

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト(フラッシュバック・コストなど)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・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。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、その後、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、必ず追放されることになる。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。
- これによりマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたはその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。
- あなたがフラッシュバックを持つ呪文を唱えた場合、あなたは超過コストなどの代替コストを支払うことはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。呪文に強制の追加コストがあるなら、そのフラッシュバックを持つ呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。

- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- マナ・コストのないカードがフラッシュバックを得るなら、それはフラッシュバック・コストを持たない。これにより、それを唱えることはできない。

《狐の収穫者》

{3}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・狐

3/3

あなたがコントロールしている1体以上のファイレクシアンが攻撃するたび、あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。そのマナ総量がそれらのパワーの合計以下であるなら、それを戦場に戻す。

- 《狐の収穫者》の誘発型能力の対象として、あなたの墓地にある任意のアーティファクト・カードを選ぶことができる。攻撃しているファイレクシアンのパワーの合計は、この能力の解決時に、そのカードを戦場に戻すかどうかを判断するために参照される。そのクリーチャーがもはや攻撃していなかったり、もはやファイレクシアンでなかったとしても、その時点での各クリーチャーのパワーを用いる。そのクリーチャーが戦場にはない場合は、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。そのアーティファクト・カードのマナ総量がそれらのパワーの合計よりも大きいなら、それはあなたの墓地に残る。

《金線の媒介者》

{3}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ファイレクシアン・構築物

1/1

金線の媒介者が戦場に出たとき、望む数のクリーチャーを対象とし、望む数のアーティファクトを対象とする。それらの前者の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を、それらの後者の上にそれぞれ蓄積カウンター1個を置く。

{1}, {T}, これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる：増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターもう1個を与える。)

- あなたは同じアーティファクト・クリーチャーを両方の誘発型能力の対象として選んでもよい。それは+1/+1カウンター1個と蓄積カウンター1個を得る。

《議事会の大鎚隊長》

{5}{G}

クリーチャー — 象・兵士

4/4

賛助1、賛助1、賛助1（このクリーチャーが戦場に出たとき、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1個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。各賛助能力はそれぞれ個別に誘発する。）

トランプル

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、これの上にその点数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。

- 同じクリーチャーが《議事会の大鎚隊長》の賛助能力2つ以上の対象であるなら、これは2つ以上の誘発型能力を得る。それらの誘発型能力はそれぞれ個別に誘発する。そ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場合、これはその点数に等しい数の+1/+1カウンターを2回以上得る。(トランプルも2回以上得ることになるが、特筆すべきことはない。)

《苦痛分配者》

{2}{R}

クリーチャー — デビル・市民

2/3

威迫

プレイヤー 1 人が各ターン内の自分の 1 つ目の呪文を唱えるたび、そのプレイヤーは宝物・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アーティファクト 1 つが戦場から墓地に置かれるたび、苦痛分配者はそのプレイヤーに 1 点のダメージを与える。

- 《苦痛分配者》の 2 つ目の能力は、プレイヤー 1 人が各ターン内の自分の 1 つ目の呪文を唱えるたびに誘発する。自分のターンのみではない。
- 《苦痛分配者》は、そのプレイヤーが 1 つ目の呪文を唱える時点で戦場になければならない。特に、あなたが《苦痛分配者》を唱えたターンには、これの 1 つ目の能力は、これが戦場に出たあとで他のプレイヤーがそのターン各自の 1 つ目の呪文を唱えたときには誘発するが、あなたに誘発することはない。呪文を唱えるための追加コストとして《苦痛分配者》が戦場を離れるなら、能力は誘発しない。
- 《苦痛分配者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決されるが、元の呪文のための支払いの前ではない。あなたが生成する宝物・トークンを用いてこれを支払うことはできない。

《グレムリンの神童、ジンバル》

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

伝説のクリーチャー — グレムリン・工匠

4/4

あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーはトランブルを持つ。

あなたの終了ステップの開始時に、赤の 0/0 のグレムリン・アーティファクト・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。その上に +1/+1 カウンター X 個を置く。X は、あなたがコントロールしている名前異なるアーティファクト・トークンの数に等しい。

- あなたがコントロールしている名前異なるアーティファクト・トークンの数を決定するには、あなたがコントロールしているアーティファクト・トークンを 1 つずつ見て、その英語名がこれによりすでに見た、それでないアーティファクト・トークンの英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。
- トークンが他のオブジェクトのコピーである場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれのサブタイプに「・トークン」をつけたものである。たとえば、《グレムリンの神童、ジンバル》の最後の能力によって生成されたトークンは「グレムリン・トークン」である。これらのトークンは、《グレムリン解放》によって生成された赤の 2/2 のグレムリン・クリーチャー・トークンと同じ名前を持つ。

《紅蓮術師の道》

{4}{R}

ソーサリー

あなたの手札にあるすべてのカードを捨てる。これにより捨てられたカード 1 枚につき {R} を加える。その後、その枚数に 1 を足した枚数のカードを引く。

ブレインズウォーカーの議決 — あなたから始めて各プレイヤーは「ブレインズウォーク」または「カオス」のいずれかに投票する。「ブレインズウォーク」がより多くの票を得たなら、ブレインズウォークする。「カオス」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だったなら、カオスが起る。

- 《紅蓮術師の道》を解決するに際し、あなたの手札にカードがない場合、あなたはマナを加えないが、カード 1 枚を引く。

《高級競走車》

{4}{U}

アーティファクト — 機体

4/3

高級競走車は機体にしかブロックされない。

高級競走車がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード 1 枚を対象とする。あなたはそれを、マナ・コストを支払うことなく唱

えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

搭乗 2

- インスタントやソーサリーであるカードを唱えたなら、それは誘発型能力の解決中に唱える。あなたはそれらを、後で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制限は適用されない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《殺し屋の交渉人》

{2}{U}{R}

クリーチャー — オーク・海賊

4/3

協議 — 殺し屋の交渉人が攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。これにより公開されて土地でないカード1枚につき1つの宝物・トークンをタップ状態で生成する。その後、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。

- ごく稀な例を除き、各プレイヤーが公開するカードは自分が引くカードである。

《壊れた光輪、カスラ》

{3}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 天使・同盟者

5/4

召集 (あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

飛行、警戒、速攻

あなたが、召集を持ちこれでない呪文を唱えるたび、占術2を行い、その後、カード1枚を引く。

- 《壊れた光輪、カスラ》の最後の能力は、呪文を唱えるためにあなたがクリーチャーをタップしたかどうかに関わらず、それが召集を持つかぎり誘発する。

《ゴロゴロと悟》(プレリリース・プロモ版)

{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ゴブリン

3/4

このターンに戦場に出てあなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・スピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{R} : 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速攻を得る。

- 最後の能力の影響を受けるクリーチャー群は、その能力の解決中に決定する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマネントは速攻を得ない。《ゴロゴロと悟》があなたのコントロール下で戦場にあるかぎり、これは速攻を得る。

《災厄と踊る》

{7}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーを切り直す。あなたが望む回数だけ、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放してもよい。これにより追放されたカードのマナ総量の合計が13以下であるなら、あなたはそれらのカードの中から望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 賭けるか止めるかを決定する前に、あなたは追放するカードをそれぞれ見ることができる。

- 追放されたカードのマナ総量の合計が 13 以上であるなら、あなたが追放したカードはそこに残り、それらの中から何も唱えることはできない。
- あなたが追放されたカードを唱えるなら、それはこの呪文の解決中に唱える。あなたはそれらを、後で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制限は適用されない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 追放されているカードを2枚以上唱えるなら、あなたはそれらを唱える順番を選ぶ。これにより唱えた呪文は、これによりそれより後に唱える呪文の対象になることができる。しかし、あなたがそれらの呪文をすべて唱え終わるまでこれにより唱えたパーマネント・呪文は解決されないで、そのパーマネントをこれにより唱える呪文の対象とすることはできない。たとえば、あなたが《双つ術》と《稲妻の一撃》を追放したなら、先に《稲妻の一撃》を唱え、その後それを対象として《双つ術》を唱えることができる。しかし、あなたがクリーチャー・カードとオーラ・カードを追放したなら、そのクリーチャーを対象としてそのオーラを唱えることはできない。
- 土地・カードなどの唱えなかったカードは追放領域に残る。後のターンにそれを唱えることはできない。

《策謀家の道》

{4}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれカード2枚を切削する。その後、あなたは墓地にあるクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。それは、その他のタイプに加えてアーティファクトでもある。

ブレインズウォーカーの議決 — あなたから始めて各プレイヤーは「ブレインズウォーク」または「カオス」のいずれかに投票する。「ブレインズウォーク」がより多くの票を得たなら、ブレインズウォークする。「カオス」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だったなら、カオスが起る。

- あなたが戦場に出すカードは、あなたが切削したばかりのカードでも、すでにあなたの墓地にあったカードでもよい。

《ザルファアのシダー・ジャバーリー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/3

威光 — あなたが1体以上の騎士で攻撃するたび、ザルファアのシダー・ジャバーリーが統率領域や戦場にある場合、カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

飛行、先制攻撃

ザルファアのシダー・ジャバーリーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にある騎士・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。

- あなたが1体以上の騎士で攻撃する時点と誘発型能力の解決時に、《ザルファアのシダー・ジャバーリー》は戦場や統率領域になければならない。特に、《ザルファアのシダー・ジャバーリー》が戦場にあり、これの威光能力が誘発した後、その能力が解決する前に統率領域に置かれたなら、その能力は解決時に何もしない。これは、領域を変更したオブジェクトは新しいオブジェクトとして扱われるからである。

《巣ごもりの鳩鷹》

{3}{W}

クリーチャー — 鳥

2/2

飛行

あなたのターンの戦闘の開始時に、居住を行う。(あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークン1体を生成する。)

クリーチャー・トークン1体がああなたのコントロール下で戦場に出るたび、巣ごもりの鳩鷹の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 拡張アート版のカードで、ルール文の一部が欠落している。正しくは上記の通り、「あなたが」から始まる。
- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。
- 新しいクリーチャー・トークンは、元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。
- 「[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]は新しいトークンの能力を持った状態で戦場に出る。」は機能する。

《砂草原の戦乗り》

{3}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

4/4

トランブル

あなたのターンの戦闘の開始時に、鼓舞Xを行う。Xは、あなたがコントロールしていて名前が異なるアーティファクト・トークンの数に等しい。(あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー1体を選び、その上に+1/+1カウンターX個を置く。)

- あなたがコントロールしていて名前が異なるアーティファクト・トークンの数を決定するには、あなたがコントロールしているアーティファクト・トークンを1つずつ見て、その英語名がこれによりすでに見た、それでないアーティファクト・トークンの英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。
- トークンが他のオブジェクトのコピーである場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれのサブタイプに「・トークン」をつけたものである。たとえば、マイア・トークンは「マイア・トークン」という名前であり、「ファイレクシアン・マイア・トークン」という名前のファイレクシアン・マイア・トークンとは異なる名前を持つ。

《スライムフットとスクイー》(プレリリース・プロモ版)

{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ファンガス・ゴブリン

3/3

これが戦場に出るか攻撃するたび、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{B}{R}{G}, 苗木1体を生け贄に捧げる: あなたの墓地にありこれでないクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。あなたの墓地にあるこれとそれを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 最後の能力を起動するために対象を選ぶ必要はない。対象を選んで、その対象が能力の解決時に不適正であった場合、能力は解決せず、効果は一切発生しない。《スライムフットとスクイー》は戦場に戻らない。

《聖トラフトとレム・カロラス》

{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・人間

3/4

これがタップ状態になるたび、このターンで初めてこの能力が解決されるなら、赤の1/1の人間・ク

リーチャー・トークン1体を生成する。2度目なら、飛行を持つ青の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。3度目なら、飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが召集を持つ呪文を唱えるたび、これをアンタップする。

- 1つ目の能力が1ターンで4度以上解決した場合は何も起こらない。
- 《聖トラフトとレム・カロラス》の最後の能力は、呪文を唱えるためにあなたがクリーチャーをタップしたかどうかに関わらず、それが召集を持っていれば誘発する。

《世界魂の杖》

{2}{W}

アーティファクト

世界魂の杖はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W}を加える。

{T} : このターン、あなたが次に唱える呪文は召集を持つ。

- 《世界魂の杖》の能力の解決中に唱える次の呪文がすでに召集を持っていた場合、それに召集を与えても何ら利点はない。あなたがコントロールしているクリーチャーをタップしても、{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。

《設計図盗み》

{3}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・ならず者・工匠

3/3

飛行

設計図盗みがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 各トークンはコピー元のアーティファク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（詳しくは後述するが、そのアーティファク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）。それはそのアーティファクトがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしていたなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のアーティファク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。コピー元のアーティファクトが持つ「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し」や「[このアーティファクト]は~状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《ダークスティールの接合者》

{6}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・工匠

1/1

ダークスティールの接合者や、トークンでもこれでもないファイレクシアン1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、無色の3/3のファイレクシアン・ゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたの対戦相手の人数に等しい。

あなたがコントロールしているすべてのゴーレムは破壊不能を持つ。

- ダメージはターン終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《ダークスティールの接合者》が戦場から離れた場合、あなたがコントロールしているゴーレム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。

《テフェリーの才能》

{3}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (プレインズウォーカー)

エンチャントしているプレインズウォーカーは「[-12]: あなたは『あなたがコントロールしているプレインズウォーカーの忠誠度能力を、どのプレイヤーのターンでも、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも起動してもよい。』を持つ紋章を得る。」を持つ。

あなたがカード1枚を引くたび、エンチャントしているプレインズウォーカーの上に忠誠カウンター1個を置く。

- あなたのターン中に、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力のうち1つを、その能力が常に持っているものであるか《テフェリーの才能》によって得たものであるかに関わらず起動してもよい。

《突出した森ワーム》

{6}{G}

クリーチャー — ワーム

4/4

賛助3 (このクリーチャーが戦場に出たとき、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3個を置く。それがこれでないクリーチャーなら、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。)

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはこれのパワーに等しい。あなたはそこから、マナ総量がX以下であるパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。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。

- 誘発型能力の解決中のそのクリーチャーのパワーを用いて、Xの値を決定する。その時点でそのクリーチャーが戦場になかった場合、それが最後に戦場にいたときのパワーを用いる。

《ビビアの才能》

{1}{G}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (プレインズウォーカー)

エンチャントしているプレインズウォーカーは「[+1]: あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。あなたは『その中からクリーチャーや土地であるカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。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。』を選んでよい。』を持つ。トークンでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、エンチャントしているプレインズウォーカーの上に忠誠カウンター1個を置く。

- あなたのターン中に、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力のうち1つを、その能力が常に持っているものであるか《ビビアの才能》によって得たものであるかに関わらず起動してもよい。

《不穏な暴動》

{4}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでないすべてのクリーチャーは暴動を持つ。(それらは+1/+1カウンター1個や速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。)

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体がパーマネントやプレイヤーのうち1つにダメージを与えるなら、代わりにそれはその点数の2倍のダメージを与える。

- 暴動は置換効果である。どのプレイヤーも、あなたが行う+1/+1カウンターか速攻かの選択に対応することはできず、それらのいずれも持たずにそのクリーチャーが戦場にあるというタイミングで何らかの処理を行うこともできない。

- あなたが、クリーチャーが速攻を得ることを選んだなら、それは速攻を永続的に持ち続ける。そのターンが終わったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、速攻は失われない。
- 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《不穏な暴動》が与えるわけではない。ただし、何らかの理由によりこ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）によって、+1/+1カウンターが置かれているあなたのクリーチャーが与えるダメージの点数が変更される（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、《不穏な暴動》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《不穏な暴動》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーが与えるダメージが、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のクリーチャーで攻撃し、それが2/2の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点のダメージと、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。

《不完全者の排除》

{1}{W}{W}

インスタント

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。そのコントローラーは培養Xを行う。Xはそのマナ総量に等しい。（そのプレイヤーは培養器・トークン1つを「{2}：このアーティファクトを変身させる。」を持ち、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で生成する。それは0/0のファイレクシアン・アーティファクト・クリーチャーに変身する。）

- 《不完全者の排除》の能力の解決時に、対象とした土地でないパーマネントが不適正な対象になっていた場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。そのコントローラーは培養を行わない。

《炎まといの猛士》

{3}{W}

クリーチャー — 天使・兵士

4/3

飛行

あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃するたび、カード1枚を引く。

あなたでないプレイヤー1人が2体以上のクリーチャーで攻撃するたび、それらのクリーチャーがあなたを攻撃していないなら、そのプレイヤーはカード1枚を引く。

- 両方の誘発型能力とも、能力が誘発した後で、対応して攻撃クリーチャーに何が起ころうと関係ない。
- 最後の誘発型能力は、どの攻撃クリーチャーもあなたを攻撃していないことだけを考慮する。あなたでないプレイヤーが、たとえば2体以上のクリーチャーで、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルを攻撃したなら、カード1枚を引く。
- あなたでないプレイヤー1人が何体のクリーチャーで攻撃しようが、《炎まといの猛士》の最後の能力は、攻撃クリーチャーがあなたを攻撃していないかどうかだけを確認するためにすべてのクリーチャーを見る。1体でも攻撃していた場合、そのプレイヤーはカードを引かない。

《群れ追いの幻影》

{4}{W}{U}

クリーチャー — スピリット

5/5

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタ

タップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

飛行、警戒

群れ追いの幻影が攻撃するたび、このターン、あなたが次に唱える呪文は召集を持つ。

- 《群れ追いの幻影》の能力の解決中に唱える次の呪文がすでに召集を持っていた場合、それに召集を与えても何ら利点はない。あなたがコントロールしているクリーチャーをタップした場合に支払われるのは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点だけである。

《面晶体の起爆屋》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・工匠

2/3

アーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手1人を対象とする。面晶体の起爆屋はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

{T}, アーティファクト2つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《面晶体の起爆屋》の能力によって追放されたカードは、《面晶体の起爆屋》が戦場を離れたりあなたがこれのコントロールを失った場合でも、プレイしてもよい。
- 《面晶体の起爆屋》により追放されている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、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によって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、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。
- そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

《妖術師の外套》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け警戒を持つ。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。「その中からそのクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持つカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

装備{1}

- クリーチャーが1つ以上の共通のクリーチャー・タイプを持っているなら、装備しているクリーチャーと「共通のクリーチャー・タイプを持つ」。
- 誘発型能力の解決中に装備しているクリーチャーがすでに戦場を離れている場合、それが戦場にあった最後の瞬間のクリーチャー・タイプを用いる。

《ラシュミとラガバン》

{1}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エルフ・猿

2/4

あなたが、あなたの各ターン内のあなたの1つ目の呪文を唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放し、宝物・トークン1つを生成する。その後、その追放されたカードが呪文であり、そのマナ総量があなたがコントロールしているアーティファクトの数より少ないなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えてもよい。これによりあなたがそれを唱えないなら、このターン、あなたはそれを唱えてもよい。

- 《ラシュミとラガバン》は、あなたが1つ目の呪文を唱える時点で戦場になければならない。特に、あなたが《ラシュミとラガバン》を唱えたターンでは、能力は誘発しない。呪文を唱えるための追加コストとして《ラシュミとラガバン》が戦場を離れるなら、能力は誘発しない。
- 《ラシュミとラガバン》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決されるが、元の呪文のための支払いの前ではない。生成された宝物・トークンを用いてこれを支払うことはできない。
- 能力の解決中に、あなたが生成したばかりの宝物・トークンも含めてあなたがコントロールしているアーティファクトの数を確認し、マナ・コストを支払うことなく追放されているカードを唱えられるかどうかを見る。
- マナ・コストを支払うことなく呪文を唱えるのは、この誘発型能力の解決中である。その呪文のカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。これは、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。
- 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、追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたがマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えず、そのターン、後になって唱えるなら、あなたはコストを支払わなければならない、タイミングのルールに従わなければならない。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- あなたがカードを一切唱えなかった場合、それは追放されたままになる。

《リリアナの才能》

{B}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (プレインズウォーカー)

エンチャントしているプレインズウォーカーは「[-8]: すべての墓地にあるすべてのクリーチャー・カードを、あなたのコントロール下で戦場に出す。」を持つ。

クリーチャー1体がエンチャントしているプレインズウォーカーにダメージを与えるたび、そのクリーチャーを破壊する。

- あなたのターン中に、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力のうち1つを、その能力が常に持っているものであるか《リリアナの才能》によって得たものであるかに関わらず起動してもよい。
- 《リリアナの才能》の最後の能力は、クリーチャー1体がエンチャントしているプレインズウォーカーに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。

《ローアの才能》

{2}{R}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (プレインズウォーカー)

エンチャントしているプレインズウォーカーは「[+1]: 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/+0の修整を受け先制攻撃とトランプルを得る。」を持つ。

あなたがエンチャントしているプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動するたび、その能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- あなたのターン中に、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力のうち1つを、その能力が常に持っているものであるかや、《ローアの才能》によって得たものであるかどうかに関わらず起動してもよい。
- 忠誠度能力をコピーすることによって、エンチャントしているプレインズウォーカーの忠誠力ウンターを追加したり取り除いたりすることはない。

《ロークスワインの槍騎兵》

{4}{B}

クリーチャー — 人間・騎士

5/5

威迫

あなたがコントロールしていてトークンでない騎士1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。

- 《ロークスワインの槍騎兵》があなたがコントロールしていてこれでもトークンでもない騎士と同時に死亡した場合、この能力は自身につき1回と（トークンでない場合）、これでない騎士1体につき1回誘発する。

《ヴォーデイリアの波の騎士》

{2}{W}{U}

クリーチャー — マーフォーク・騎士

3/3

あなたがカード1枚を引くたび、マーフォークや騎士でありあなたがコントロールしていてこれでない各パーマネントの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーがマーフォークでも騎士でもある場合も、そのクリーチャーの上に置く+1/+1カウンターは1個である。

『機械兵団の進軍』 プレインチェイスのカード別注釈

《ウンヤロ》

次元 — ザルファー

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがウンヤロにプレインズウォークしていた場合、すべてのクリーチャーをアンタップする。プレイヤー1人がプレインズウォークするまで、それらはフェイズ・アウトする。（それらやそれらについているすべてのものは存在しないかのように扱う。）

カオスが起るたび、警戒を持つ白青の2/2の騎士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- 《ウンヤロ》によってフェイズ・アウトしたクリーチャーは、コントローラーのアンタップ・ステップに通常のようにフェイズ・インしない。
- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「[これが戦場を離れるまで]を待っている単発的效果（たとえば、《放逐する僧侶》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的效果（たとえば、《激浪の形成師》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果はフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについていたままの状態にフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態にフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

《エスパー》

次元 — アラーラ

アーティファクト・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

カオスが起るたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて白や青や黒であるすべてのクリーチャーは、他のタイプに加えてアーティファクトになる。その後、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アーティファクト・クリーチャーは警戒と威迫と絆魂を得る。

- 《エスパー》の1つ目の能力は、アーティファクト・呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。プレイヤーが支払う総コストを変えるのみである。
- その能力は、プレイヤーが呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- アーティファクト・呪文を唱えるための追加コストが存在したり、(たとえば《スレイベンの守護者、サリア》の能力が生成するような)効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。
- コストの減少は、試作コストのような代替コストに適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、アーティファクト・呪文のマナ・コストが{X}{X}であるなら、あなたはXの値として2を選び{3}を支払ってその呪文を唱えることができる。
- カオス能力の影響を受けるアーティファクト・クリーチャー群は、その能力の解決中に決定する。それ以降にあなたがコントロールし始めたアーティファクト・クリーチャーや、それ以降にアーティファクト・クリーチャーになったパーマネントはボーナスを得ない。

《大いなる高樓》

次元 — タルキール

あなたが大いなる高樓にブレインズウォークしたとき、ならびに、あなたのアップキープの開始時に、鼓舞3を行う。(あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー1体を選び、その上に+1/+1カウンター3個を置く。)

カオスが起るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とし、対戦相手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。それらの各クリーチャーはそれぞれ、もう一方に、自身のタフネスに等しい点数のダメージを与える。

- 鼓舞そのものはクリーチャーを対象に取ることはない(ただし鼓舞を行う呪文や能力には、クリーチャーを対象に取る他の効果を持つものもある)。
- 鼓舞を行うことを指示する呪文や能力の解決中に、どのクリーチャーにカウンターを置くかをあなたが決定する。それがあなたのコントロール下にあり、最も小さいタフネスを持っているのであれば、鼓舞能力を持つクリーチャー自身を選んでよい。最も小さいタフネスを持つクリーチャーが複数いる場合、カウンターを得るクリーチャーを選ぶ。
- あなたがカオス能力のために2つの対象を選び、能力の解決時に一方の対象が不適正な対象であった場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。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。

《オラズカの黄金都市》

次元 — イクサラン

昇殿(あなたが10個以上のパーマネントをコントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。)

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つを生成する。その後、あなたが都市の承認を持っているなら、カード1枚を引く。

カオスが起るたび、あなたの手札にあるパーマネント・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

- あなたが都市の承認を得た後では、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを維持続ける。あなたが自分のパーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても維持続ける。都市の承認それ自身はパーマネントではなく、それを取り除くような効果は存在しない。
- パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれるが、呪文、次元、紋章はパーマネントではない。

- あなたがパーマネント 10 個をコントロールしているが《オラズカの黄金都市》をまだ見つけていない（あなたが昇殿を持つパーマネントをコントロールしておらず、昇殿を持つ呪文の解決もしていない）場合、あなたは都市の承認を得ない。たとえば、あなたがパーマネント 10 個をコントロールしていて、そのうち 1 個のコントロールを失い、その後に《オラズカの黄金都市》にプレインズウォークした場合、あなたは都市の承認を持たない。
- あなたの 10 個目のパーマネントが戦場に出て、その直後にパーマネントが 1 つ戦場を離れた場合（「レジェンド・ルール」によって取り除かれた場合や、戦場に出たパーマネントがタフネスが 0 のクリーチャーだった場合など）にも、それが戦場を離れる前に、あなたは都市の承認を得る。
- 次元やパーマネントの持つ昇殿は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、解決するとあなたが 10 個目のパーマネントを得ることになる呪文に対応することはできるが、あなたが 10 個目のパーマネントを得た後で都市の承認を得ることに対応することはできない。つまり、あなたがプレイする土地があなたの 10 個目のパーマネントであれば、どのプレイヤーもあなたが都市の承認を得る前に対応することはできない。

《カルダイヤ地区》

次元 — カペナ

あなたがあなたの手札から唱えるクリーチャー・呪文は奇襲{3}を持つ。（あなたがその呪文を奇襲コストで唱えたなら、それは速攻と「このクリーチャーが死亡したとき、カード 1 枚を引く。」を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。）

カオスが起るたび、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- マナ・コストではなく奇襲コストを支払うことを選んだ場合も、その呪文を唱えたことになる。それはスタックに置かれ、対応することも打ち消すこともできる。あなたはそのクリーチャー・呪文を唱えることができる場合のみ、その奇襲コストでクリーチャー・呪文を唱えることができる。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、ということになる。
- あなたが奇襲コストを支払ってクリーチャー・呪文 1 つを唱えたなら、そのパーマネントは、その誘発型能力の解決中に戦場に残っていた場合のみ生け贄に捧げられる。それ以前に死亡したり別の領域に移動したりしていた場合は、それはその領域にとどまる。
- これでない能力があなたにそうするよう書かれていないかぎり、奇襲を持つクリーチャーで攻撃しなくてもよい。
- クリーチャー 1 体が、奇襲コストがすでに支払われたクリーチャーのコピーとして戦場に出たかコピーになった場合、そのコピーは速攻を持たず、生け贄に捧げられることはなく、それが死亡したときにそのコントローラーはカードを引かない。
- クリーチャーのコントローラーにカード 1 枚を引かせる誘発型能力は、終了ステップ中にあなたがそれを生け贄に捧げたときだけでなく、何らかの理由でそれが死亡したときにも誘発する。

《ギラプール》

次元 — カラデシュ

あなたのターンの戦闘の開始時に、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてクリーチャーでも機体でもないすべてのアーティファクトは他のタイプに加えて 5/3 の機体になり、トランブルと速攻と搭乗 2 を得る。

カオスが起るたび、あなたの墓地にありクリーチャーでないアーティファクト・カード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《ギラプール》の 1 つ目の能力の影響を受けるクリーチャー群は、能力の解決中に決定される。それ以降にあなたがコントロールし始めたアーティファクトや、それ以降にアーティファクトになったパーマネントは機体にならない。
- 影響を受けたアーティファクトは、それが持っている他のカード・タイプ、サブタイプ、能力を維持する。

《ケトリア》

次元 — イコリア

あなたがケトリアにプレインズウォークしたとき、ならびに、あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。その上に、警戒や威迫やトランブルのうちあなたが選んだカウンター 1 個を置く。

カオスが起るたび、土地でないパーマナント・カード 1 枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から 1 枚ずつ追放していく。そのカードを戦場に出すか、あなたの手札に加える。

- 《ケトリア》の1つ目の能力の解決中に、あなたはカウンターを置くクリーチャーを選ぶ。
- カオス能力の解決中、土地でないパーマナント・カードを追放する前にあなたが追放するカードは追放されたままになる。

《激浪島》

次元 — ドミナリア

あなたが激浪島にプレインズウォークしたとき、ならびに、あなたのアップキープの開始時に、無色の 1/1 のスリヴァー・クリーチャー・トークン 2 体を生成する。

カオスが起るたび、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スリヴァーは速攻を得て + 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スリヴァーの数に等しい。

- X の値は、能力の解決中にあなたがコントロールしているスリヴァーの数を数えて決定する。

《西雲》

次元 — ゴバカーン

クリーチャーやプレインズウォーカーでありあなたがコントロールしているパーマナントが受けるすべてのダメージを軽減する。

カオスが起るたび、宝物・トークン 3 つをタップ状態で生成する。それらは各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ 1 点のダメージを与える。

- ダメージを与えるのは宝物・トークンであり、《西雲》ではない。

《新アルガイヴ》

次元 — ドミナリア

あなたがコントロールしている歴史的なクリーチャー 1 体が攻撃するたび、ターン終了時まで、それは + 2/+ 2 の修整を受ける。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

カオスが起るたび、歴史的なカード 1 枚が公開されるまで、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無作為の順番で置く。

- あなたがコントロールしている歴史的なクリーチャーが攻撃した後で、そのターン中に歴史的でなくなっても、そのターンの間は + 2/+ 2 の修整を維持する。
- 英雄譚で攻撃するのは容易いことではないが、そうすることで武勇伝が生まれるものだ。

《ストリクスハイヴン》

次元 — アルケヴィオス

プレイヤーが唱えてインスタントやソーサリーである呪文は、実演を持つ。(プレイヤー 1 人がインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、そのプレイヤーはそれをコピーしてもよい。そうしたなら、そのプレイヤーは対戦相手 1 人を選び、これをコピーさせる。両プレイヤーは自分のコピーの新しい対象を選んでよい。)

カオスが起るたび、墓地にありインスタントやソーサリーであるカード最大 1 枚を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- あなたは、実演能力の解決中に、コピーを生成するかどうかを選ぶ。これは元の呪文が解決されるよりも前に行われる。スタックでは、あなたのコピーは元の呪文の上に置かれる。
- 呪文が対象を取るなら、あなたは元の呪文を唱える際にその対象を選ぶ。あなたがその呪文のコピーを生成したなら、あなたはそのコピーを生成する際にそのコピーの新しい対象を選んでよい。同様に、あなたがコピーの生成を求める対戦相手は、そのコピーを生成する際にそ

のコピーの新しい対象を選んでよい。つまり、あなたの対戦相手がコピーの新しい対象を（存在する場合に）選ぶとき、元の呪文とあなたのコピーの対象を知っていることになる。

- あなたが実演を持つ呪文を唱え、あなたとあなたの対戦相手がそれをコピーした場合、先に対戦相手のコピーを解決する。その後、あなたのコピーを解決し、最後に元の呪文を解決する。
- あなたが呪文を唱えてコピーしないことを選んだなら、対戦相手もそれをコピーすることはない。

《ソールヴィニアの肥沃な大地》

次元 — アンタウシア

プレイヤーがマナを引き出す目的で土地1つをタップするたび、そのプレイヤーは、その土地が生み出したタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

カオスが起こるたび、次元・カード1枚が公開されるまで、あなたの次元デッキの一番上から1枚ずつ公開していく。その次元でカオスが起こる。その後、これにより公開されたすべてのカードをあなたの次元デッキの一番下に望む順番で置く。

- 「その次元でカオスが起こる」とは、その次元・カードのカオス能力が誘発するという意味である。現在の次元のカオス能力（すなわち、《ソールヴィニアの肥沃な大地》）は誘発しない。

《都和市》

次元 — 神河

あなたがコントロールしていて改善されているすべてのクリーチャーはトランプルと「このクリーチャーがプレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つに戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。」を持つ。（装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。）

カオスが起こるたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体か2体か3体を対象とし、3個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。

- 能力をスタックに置く際に、カオス能力が対象とするクリーチャーの数と、どのようにカウンターを割り振るかをあなたが選ぶ。各対象の上にはカウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- カオス能力の解決時にクリーチャーの一部が不適切な対象になっていた場合、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれるということはない。

《ナクタムン》

次元 — アモンケット

あなたの墓地にあるすべてのクリーチャー・カードは不朽を持つ。それらの不朽コストはそれぞれ、そのマナ・コストに等しい。（あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放し、その不朽コストを支払う：マナ・コストを持たず白でありその他のタイプに加えてゾンビであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。）

カオスが起こるたび、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- あなたのメイン・フェイズ中に呪文や能力が解決し、それによりクリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、あなたはその後直後に優先権を得る。そうすることが適正であるなら、あなたは、何らかの効果によって他のプレイヤーが追放できるようになる前に、そのクリーチャー・カードの不朽能力を起動することができる。
- 不朽能力を起動した後、そのカードは即座に追放される。対戦相手は、カードを追放したり《ナクタムン》から逃げ出したりして能力を阻止することはできない。

《奈落》

次元 — 深淵

あなたが奈落へプレインズウォークしたとき、各プレイヤーはそれぞれ、飛行を持つ白の3/3の天使・クリーチャー・トークン1体か、飛行とトランプルと「あなたのアップキープの開始時に、それでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうできないなら、このクリーチャーはあなたに6点のダメージを与える。」を持つ黒の6/6のデーモン・クリーチャー・トークン1体のうち1つを選んで

生成する。

カオスが起るたび、各プレイヤーはそれぞれアーティファクトでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。

- 1つ目の能力を解決する場合、あなたから始めてターン順に、各プレイヤーはそれぞれ自分が生成しているクリーチャー・トークン 1 体を選ぶ。その後、すべてのクリーチャー・トークンは生成され、同時に戦場に出る。

《ニクス》

次元 — テーロス

トークンでないすべてのクリーチャーは、他のタイプに加えてエンチャントである。

星座 — エンチャント 1 つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは 1 点のライフを得る。カオスが起るたび、色 1 色を選ぶ。あなたのその色への信心に等しい点数の、その色のマナを加える。

- プレイヤーの色への信心は、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネントの中のマナ・コストに含まれるマナ・シンボルの個数の合計に等しい。
- 《ニクス》の 1 つ目の能力はトークンでないクリーチャーが戦場に出た時点から適用する。特に、トークンでないクリーチャーが戦場に出ることによって、星座能力が誘発する。
- カオス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。あなたは能力の解決中に色を選ぶ。能力が解決し始め、あなたが色を選んだ後では、対応しようとして、あなたの色への信心を変えようとしても手遅れである。

《ノーンの種子中枢》

次元 — 新ファイレクシア

あなたがノーンの種子中枢にプレインズウォークしたとき、カオスが起る。

カオスが起るたび、次元・カード 1 枚が公開されるまで、あなたの次元デッキの一番上から 1 枚ずつ公開していく。それにプレインズウォークする。ただし、どの次元からもプレインズウォークしない。これにより公開された残りのカードをあなたの次元デッキの一番下に望む順番で置く。

- いずれかのプレイヤーがプレインズウォークするまで、ゲームは両方の次元で続く。すべての表向きの次元・カードの能力がゲームに影響を及ぼすことになる。
- プレイヤーが{CHAOS}の目を出したら、カオスが起り、すべてのカオス能力が誘発する。そのプレイヤーはそれらの能力を望む順番でスタックに置いてよい。
- いずれかのプレイヤーが次にプレインズウォークするとき、そのプレイヤーはすべての表向きの次元からプレインズウォークする。それらの次元のオーナーは、自分の次元デッキの一番下にそれらを望む順番で置く。この順番は他のプレイヤーには公開されない。

《リトヤラ》

次元 — カルドハイム

あなたがリトヤラにプレインズウォークしたとき、ならびに、あなたのアップキープの開始時に、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。)

カオスが起るたび、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。

- 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。なぜなら、多相を取り除く効果よりも先に多相が適用されるからである。

『機械兵団の進軍』 多元宇宙の伝説のカード別注釈

再録キーワード：相棒

10人の相棒が、新たな旅に出るあなたと行動を共にするために帰ってきた。とはいいつ、コストを支払って手札に加えるまでゲームの外で待機しているのだが。

《深海の破滅、ジャイルーダ》

{4}{U/B}{U/B}

伝説のクリーチャー — デモン・クラーク

6/6

相棒 — あなたの開始時のデッキに、マナ総量が偶数のカードのみが入っていること。(このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたはソーサリーとして{3}を支払うことでゲームの外部にあるこれをあなたの手札に加えてもよい。)

深海の破滅、ジャイルーダが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれカード4枚を切削する。それらの切削されたカードの中からマナ総量が偶数であるクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

- あなたの相棒は、ゲームの開始時にはゲーム外にある。イベントでプレイする際には、これはサイドボードにあるという意味である。カジュアルなプレイでは、それは単にあなたが所有していて開始時のデッキに入っていないカードという意味である。
- あなたの開始時のデッキが相棒能力の条件を満たしているなら、デッキを切り直してライブラリーにする前に、あなたはゲームの外部からカードを1枚公開してあなたの相棒にすることができる。2枚以上公開することはできない。ゲームが始まって、それはゲームの外部にあり公開されたままである。
- 相棒能力の条件はあなたの開始時のデッキにのみ適用される。サイドボードには適用されない。
- 2人以上のプレイヤーが相棒を公開する場合は、まず開始プレイヤーが公開し、その後他のプレイヤーがターン順に公開する。あるプレイヤーが相棒を公開しないことを選んだ後では、そのプレイヤーは選択を取り消すことはできない。
- あなたがゲームの外部にある相棒を公開するなら、そこにあり続けるかぎり、あなたがソーサリーを唱えられるときならいつでも{3}を支払ってもよい(つまり、あなたのメイン・フェイズでスタックが空のときに優先権を持つ)。そうしたなら、それはあなたの手札に加えられ、そのゲームであなたが使っている他のカードと同じように振る舞う。たとえば、それが捨てられたり打ち消されたり破壊されたりしたなら、あなたの墓地に置かれ、ゲーム内にとどまる。これは以前のルールからの変更点である。
- あなたの手札に相棒を加えるために{3}を支払うことは特別な処理である。これはスタックを使わないので、プレイヤーは対応することはできない。この処理を行った後、そのカードを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。
- 相棒が持つ他の能力は、そのクリーチャーが戦場にあるときにのみ適用される。相棒がゲームの外部にある間は効果がない。
- 相棒能力は、そのカードがあなたの開始時のデッキに入っていた場合には効果がなく、開始時のデッキに入れるカードに関して相棒能力による制限は発生しない。たとえば、他のパーマネント・カードすべてが起動型能力を持っていないとも、《黎明起こし、ザード》をあなたの開始時のデッキに入れてもよい。
- 統率者戦変種ルールでも、あなたは相棒を1枚持つことができる。統率者も含めたあなたのデッキは、相棒の条件を満たしていなければならない。あなたの相棒は、あなたのデッキのカード100枚には含まれない。

《集めるもの、ウモーリ》

{2}{B/G}{B/G}

伝説のクリーチャー — ウーズ

4/5

相棒 — あなたの開始時のデッキに入っていて土地でない各カードが、すべて共通のカード・タイプ1つを持っていること。(このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたはソーサリーとして{3}を支払うことでゲームの外部にあるこれをあなたの手札に加えてもよい。)

集めるもの、ウモーリが戦場に出るに際し、カード・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めのコストは{1}少なくなる。

- 《集めるもの、ウモーリ》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- その能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、(たとえば《スレイベンの守護者、サリア》の能力が生成するような)効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。
- コストの減少は、フラッシュバック・コストのような代替コストにも適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X}{R}であるなら、あなたはXの値として2を選び{1}{R}を支払ってその呪文を唱えることができる。

《一座の支配人、ジョーリ》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

1/1

あなたがパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、一座の支配人、ジョーリの上に+1/+1カウンター1個を置く。

一座の支配人、ジョーリが死亡したとき、1つを対象とする。これはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《一座の支配人、ジョーリ》の1つ目の能力によって、あなたが望むパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。そうするための他の方法を見つける必要がある。
- 《一座の支配人、ジョーリ》の2つ目の能力について、与えるダメージの点数は、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定する。そのパワーが0以下であったなら、《一座の支配人、ジョーリ》はダメージを与えない。

《ウェザーライトの重鎮、ラフ》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、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2体をタップしてもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

{3}{W}{W}：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/+1の修整を受け警戒を得る。

- 《ウェザーライトの重鎮、ラフ》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《獲物買い、オボシュ》

{3}{B/R}{B/R}

伝説のクリーチャー — ヘリオン・ホラー

3/5

相棒 — あなたの開始時のデッキに、マナ総量が奇数のカードと土地・カードのみが入っていること。

(このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたはソーサリーとして{3}を支払うことでゲームの外部にあるこれをあなたの手札に加えてもよい。)

あなたがコントロールしていてマナ総量が奇数である発生源1つがパーマネントやプレイヤーのうち

1つにダメージを与えるなら、代わりにそれはそのパーマネントかプレイヤーにその点数の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《獲物貫き、オボシュ》が与えるわけではない。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）によって、奇数のマナ総量を持つクリーチャーが与えるダメージの点数が変更される（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、《獲物貫き、オボシュ》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《獲物貫き、オボシュ》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしていて奇数のマナ総量を持つクリーチャー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のクリーチャーで攻撃し、それが2/2の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点のダメージと、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。

《オジュタイの達人、テイガム》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

3/4

あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーやドラゴンである呪文は打ち消されない。あなたがあなたの手札からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このターンにオジュタイの達人、テイガムが攻撃していた場合、その呪文は反復を得る。（その呪文の解決に際し、それを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、あなたは追放領域にあるそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- 《オジュタイの達人、テイガム》が攻撃した後に戦場を離れたなら、この最後の能力は、このターンにあなたの手札からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたびに誘発することはない。呪文が反復を得た後にこれが戦場を離れても、その呪文は反復を持ったままである。カードが追放されたあとでは、あなたが《オジュタイの達人、テイガム》をコントロールしていなくとも、あなたの次のアップキープの開始時に、反復の遅延誘発型能力は誘発する。
- あなたが呪文を唱えることに対応して《オジュタイの達人、テイガム》が倒された場合も能力は誘発し、《オジュタイの達人、テイガム》が攻撃したなら、あなたの呪文は反復を得る。
- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、（適正な対象がないなどの理由で）唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。
- あなたが唱えた反復を持つ呪文が何らかの理由により解決されなかった場合（これでない呪文か能力がそれを打ち消した場合や、その解決時に対象が不適正になっていた場合など）、反復も含めて、その効果は一切発生しない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。
- （《安らかなる眠り》などによって生成された）置換効果によって、あなたの手札から唱えた反復を持つ呪文がその解決の際にあなたの墓地以外の領域に置かれる場合、その呪文の解決中に、あなたは反復を適用するか、もしくは他の効果を適用するかを選ぶことができる。
- （《テフェリーの防御》や《全ての太陽の夜明け》や《不穩の標》のように）呪文が解決中に他の領域に移動した場合、反復を適用する機会を得ることはない。
- あなたのアップキープの開始時に、反復の効果によって生成されたすべての遅延誘発型能力が誘発する。あなたはそれらの順番を望むように決めてよい。これによりあなたが唱えた呪文は次の呪文を唱えることができる前に解決するため、反復した呪文はこれ以外を対象にとることができない。（唱えるカードがソーサリーである場合も）カード・タイプに基づくタイミングの制限は適用されない。（「この呪文は、戦闘中にのみ唱えられる」のような）他の制限は無視しない。

- あなたが追放領域から唱えたカードは、解決したり解決に失敗したり打ち消されたりした時にオーナーの墓地に置かれる。それが再び追放領域に戻ることはない。

《核の占い師、ジン=ギタクシアス》

{8}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

5/4

瞬速

あなたの終了ステップの開始時に、カード7枚を引く。

各対戦相手の手札の上限はそれぞれ7枚少なくなる。

- そのプレイヤーのクリンナップ・ステップに自分の手札のカードが手札の上限より多かった場合、そのプレイヤーは手札の上限までカードを捨てる。プレイヤーの手札の上限は、自分のクリンナップ・ステップにだけチェックされる。
- 《核の占い師、ジン=ギタクシアス》は、このコントローラーの手札の上限には影響しない。クリンナップ・ステップは終了ステップの後にあるため、このコントローラーは引いたばかりのカードの一部を捨てる必要があるかもしれない。
- これでない呪文や能力が対戦相手の手札の上限に影響しないかぎり、《核の占い師、ジン=ギタクシアス》の能力によって対戦相手の手札の上限は0になる。そのプレイヤーは自分のクリンナップ・ステップに、自分の手札にあるカードをすべて捨てる。

《隠れしウラブラスク》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

4/4

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速攻を持つ。

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タップ状態で戦場に出る。

- 《隠れしウラブラスク》が戦場にある間は、自身に速攻を与える。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが、《隠れしウラブラスク》があなたのコントロール下で戦場に出ると同時に戦場に出た場合、《隠れしウラブラスク》の効果は対戦相手のクリーチャーには適用されない。

《狩りに喚ばれしレナータ》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

*/3

狩りに喚ばれしレナータのパワーは、あなたの緑への信心に等しい。(あなたの緑への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{G}の総数である。)

あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャーはそれぞれ、+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。

- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル({C}、{0}、{1}、{2}、{X}のようなもの)は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 起動型能力か誘発型能力に、いずれかの色へのあなたの信心に依存する効果があるなら、その能力の解決中に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場であれば、それも数に入れる。

- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合には、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。
- あなたがバトル1つをコントロールしていて、対戦相手がバトルを守る者である場合、そのバトルはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。

《カル・シスマの恐怖、殺し爪》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 熊

4/3

あなたがパワーが4以上であるクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

カル・シスマの恐怖、殺し爪が攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを得る。

- あなたが、+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るクリーチャー・呪文を唱えるなら、《カル・シスマの恐怖、殺し爪》のいずれかの能力が誘発するどうかを判定するときには、それらのカウンターは考慮しない。同様に、戦場に出た後でクリーチャーのパワーを増やす効果も適用しない。
- 他のクリーチャーに、それが攻撃したときにパワーを変更するような能力（たとえば《殴りつけるオーガ》の能力）があったなら、あなたはその能力を《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力よりも先に解決してもよい。
- 《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力は、その解決中にあなたがコントロールしていて適切なパワーを持っていたクリーチャーにのみ影響する。それ以降に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。それ以降にあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーが減っても、それが受けるボーナスは変わらない。

《寛大な夜明け、ラシエル》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — ユニコーン

2/2

絆魂

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、これでない望む数のクリーチャーを対象とし、その得たライフの点数以下の任意の数分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。

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

《帰還した王、ケンリス》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

5/5

{R}: ターン終了時まで、すべてのクリーチャーはトランプルと速攻を得る。

{1}{G}: 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1個を置く。

{2}{W}: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは5点のライフを得る。

{3}{U}: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引く。

{4}{B}: 墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをオーナーのコントロール下で戦場に出す。

- 《帰還した王、ケンリス》の1つ目の能力は、その解決中に戦場にあるクリーチャーにのみ影響する。それ以降に戦場に出たクリーチャーはトランプルも速攻も得ない。
- 《帰還した王、ケンリス》の最後の能力はどのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カードでも対象にできる。このオーナーはそのクリーチャーをコントロールし、あなたがオーナーでない場合はあなたがゲームを離れても戦場に残り続ける。

《飢餓の声、ヴォリンクレックス》

{6}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

7/6

トランプル

あなたがmanaを引き出す目的で土地1つをタップするたび、その土地が生み出したタイプのうち望むタイプのmana1点を加える。

対戦相手がmanaを引き出す目的で土地をタップするたび、その土地は次の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。

- manaのタイプは、白か青か黒か赤か緑か無色である。
- あなたがコントロールしている土地が2タイプ以上の複数のmanaを生み出すなら、《飢餓の声、ヴォリンクレックス》の1つ目の誘発型能力は、それらのうち1タイプのみのでmana1点を加える。あなたはそれらのタイプのうちこれに加えるmanaを選ぶ。
- 《飢餓の声、ヴォリンクレックス》の2つ目の能力が誘発した後にこれが戦場を離れた場合も、その能力は解決され、このコントローラーの次のアンタップ・ステップまで、影響を受けた土地はタップしない。

《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。

《荒廃のドラゴン、スキジリクス》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・ドラゴン・スケルトン

4/4

飛行

感染(このクリーチャーはダメージを、クリーチャーには-1/-1カウンターの形で、プレイヤーには毒カウンターの形で与える。)

{B}: ターン終了時まで、荒廃のドラゴン、スキジリクスは速攻を得る。

{B}{B}: 荒廃のドラゴン、スキジリクスを再生する。

- 感染を持つクリーチャーが与えるダメージは、クリーチャーにダメージを負わせたりプレイヤーにライフを失わせたりしない。代わりに、クリーチャーの上にその点数に等しい個数の-1/-1カウンターを置いたり、プレイヤーにその点数に等しい個数の毒カウンターを与えたりする。プレインズウォーカーが受けるダメージはそのプレインズウォーカーの上からその点数に等しい個数の忠誠カウンターを失わせる。
- 毒カウンターを10個以上持っているプレイヤーはゲームに敗北する。これは状況起因処理である。
- クリーチャーの上に置かれた-1/-1カウンターは永続的に残る。クリーチャーが再生したりターンが終了したりしても取り除かれない。
- 感染を持つ発生源からのダメージは、すべての面においてダメージである。感染を持つ発生源が絆魂も持っていれば、その発生源が与えるダメージは、そのコントローラーにその点数に等しい点数のライフを得させもする。感染を持つ発生源からのダメージは、軽減されたり移し替えられたりする。ダメージを受けたときに誘発する能力は、該当するなら、感染を持つ発生源がダメージを与えたときにも誘発する。

《孤児護り、カヒーラ》

{1}{G/W}{G/W}

伝説のクリーチャー — 猫・ビースト

3/2

相棒 — あなたの開始時のデッキに入っている各クリーチャー・カードが、それぞれ猫やエレメンタルやナイトメアや恐竜やビーストであるカードであること。(このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたはソーサリーとして{3}を支払うことでゲームの外部にあるこれをあなたの手札に加えてもよい。)

警戒

あなたがコントロールしている猫やエレメンタルやナイトメアや恐竜やビーストのうちこれでない各クリーチャーはそれぞれ、+1/+1の修整を受け警戒を持つ。

- あなたがコントロールしていて、この1つ目の能力に記載されているクリーチャー・タイプを2つ以上持つクリーチャーは、《孤児護り、カヒーラ》の最後の能力から+1/+1の修整を受け警戒を得る。

《囁く者、シェオールドレッド》

{5}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

6/6

沼渡り (防御プレイヤーが沼をコントロールしているかぎり、このクリーチャーはブロックされない。) あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- あなたのアップキープ中、《奈落の王》などの他の誘発型能力によってあなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げたなら、その能力はスタック上に置かれるので、《囁く者、シェオールドレッド》の誘発型能力によってそれを対象にとることはできない。
- 現在のアップキープを進行している対戦相手は、《囁く者、シェオールドレッド》の2つ目の誘発型能力が解決するとき、生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。
- 双頭巨人戦では、最後の能力は、対戦相手チームのアップキープの開始時に、そのチームにいるプレイヤー1人につき1回、合計2回誘発する。各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体のみを生け贄に捧げる。

《死者の嘆き、崩老卑》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット

4/4

飛行

クリーチャー 1 体が呪文や能力の対象になるたび、そのクリーチャーを破壊する。

- クリーチャーが呪文や能力の唯一の対象であるなら、その呪文や能力は解決しない。

《死体生まれのグリム格林》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・戦士

5/5

死体生まれのグリム格林はタップ状態で戦場に出て、あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。

これでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：死体生まれのグリム格林をアンタップし、これの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

死体生まれのグリム格林が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー 1 体を対象とする。それを破壊する。その後、死体生まれのグリム格林の上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

- 《死体生まれのグリム格林》の最後の能力が解決したものの、(再生した、破壊不能を持つなどの理由で) 対象となるクリーチャーが破壊されなかった場合も、あなたは《死体生まれのグリム格林》の上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

《死の飢えのタイタン、クロクサ》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・巨人

6/6

死の飢えのタイタン、クロクサが戦場に出たとき、これが脱出していないかぎり、これを生け贄に捧げる。

死の飢えのタイタン、クロクサが戦場に出るか攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれカード 1 枚を捨てる。その後、これにより土地でないカードを捨てなかった各対戦相手はそれぞれ 3 点のライフを失う。

脱出—{B}{B}{R}{R}, あなたの墓地にありこれでないカード 5 枚を追放する。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれの脱出コストで唱えてもよい。)

- 多人数戦で《死の飢えのタイタン、クロクサ》の 2 つ目の能力を解決するには、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び脇に置く。その後、ターン順に他の各対戦相手も同じことを行う。次に、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。最後に、カードを捨てなかった各対戦相手が、それぞれ 3 点のライフを失う。

《死より選ばれしティマレット》

{B}{B}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

2/*

死より選ばれしティマレットのタフネスは、あなたの黒への信心に等しい。(あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる {B} の総数である。)

{1}{B} : 墓地にあるカード最大 2 枚を対象とする。それらを追放する。これにより追放されたクリーチャー・カード 1 枚につき、あなたは 1 点のライフを得る。

- 《死より選ばれしティマレット》のタフネスを決定する能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。《死より選ばれしティマレット》があなたのコントロール下にあるかぎり、このマナ・コストの中の黒マナ・シンボル 2 つは数に入る。多くの場合、これは最低でも 2/2 になる。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル ({C}、{0}、{1}、{2}、{X} のようなもの) は、いかなる色への信心の数にも入らない。

- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 起動型能力か誘発型能力に、いずれかの色へのあなたの信心に依存する効果があるなら、その能力の解決中に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場であれば、それも数に入れる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合には、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。
- あなたがバトルをコントロールしていて、対戦相手がバトルを守る者である場合、そのバトルはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。

《進化の爪、エズーリ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・エルフ・戦士

3/3

パワーが2以下であるクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンターをX個置く。Xはあなたが持つ経験カウンターの個数に等しい。

- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば、最後の能力は、その1つ目の能力であなたが得た経験カウンターも、これでない能力によって得た経験カウンターも、増殖によるものも、すべてをまとめて数える。

《呪文追い、ルーツリー》

{1}{U/R}{U/R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・カワウソ

3/2

相棒 — あなたの開始時のデッキに入っていて土地でない各カードが、それぞれ異なる名前を持っていること。(このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたはソーサリーとして{3}を支払うことでゲームの外部にあるこれをあなたの手札に加えてもよい。)

瞬速

呪文追い、ルーツリーが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

- その呪文のコピーはスタック上で生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- コピー元の呪文がモードを持つ(箇条書きになっている効果の選択肢を含む)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。

- 呪文に、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、個々のダメージを与え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。
- 呪文の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。

《遵法長、バラル》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしている呪文や能力が呪文1つを打ち消すたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- コストの減少は、あなたが唱えるインスタントやソーサリー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。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《遵法長、バラル》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・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。
- 呪文や能力が呪文を打ち消すとは、その文章に「打ち消す」という言葉が明記されているときのみが該当する。あなたがコントロールする呪文や能力によって、ある呪文の対象がすべて不適正になったなら、その呪文は解決されないが、打ち消されたわけではない。

《スレイベンの守護者、サリア》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/1

先制攻撃

クリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

- 《スレイベンの守護者、サリア》の能力は、クリーチャーでないすべての呪文に影響する。あなたの呪文にも影響する。
- 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を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《戦導者オレリア》

{2}{R}{R}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

3/4

飛行、警戒、速攻

戦導者オレリアが各ターン内で初めて攻撃するたび、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。このフェイズに続いて、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- 攻撃していないクリーチャーも含め、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。
- 追加の戦闘フェイズではクリーチャーに攻撃をさせなくてもよい。

《族樹の精霊、アナフェンザ》

{W}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・兵士

2/2

トークンでもこれでもないクリーチャー 1 体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、鼓舞 1 を行う。(あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー 1 体を選び、その上に + 1/+ 1 カウンター 1 個を置く。)

- 鼓舞そのものはクリーチャーを対象に取ることはない(ただし鼓舞を行う呪文や能力には、クリーチャーを対象に取る他の効果を持つものもある)。
- 鼓舞を行うことを指示する呪文や能力の解決中に、どのクリーチャーにカウンターを置くかをあなたが決定する。それがあなたのコントロール下にあり、最も小さいタフネスを持っているのであれば、鼓舞能力を持つクリーチャー自身を選んでよい。同点だった場合、カウンターを得るクリーチャーを選ぶ。

《太陽に祝福されしダクソス》

{W}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 垂神

2/*

太陽に祝福されしダクソスのタフネスは、あなたの白への信心に等しい。(あなたの白への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{W}の総数である。)

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー 1 体が戦場に出るか死亡するたび、あなたは 1 点のライフを得る。

- 《太陽に祝福されしダクソス》のタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。《太陽に祝福されしダクソス》があなたのコントロール下にあるかぎり、このマナ・コストの中の白マナ・シンボルは数に入る。多くの場合、これは最低でも 2/2 になる。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル({C}, {X}, {0}, {1}, {2}のようなもの)は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 起動型能力か誘発型能力に、いずれかの色へのあなたの信心に依存する効果があったなら、その能力の解決中に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場にあれば、それも数に入れる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合には、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。
- あなたがバトル 1 つをコントロールしていて、対戦相手がバトルを守る者である場合、そのバトルはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。

《魂浸し、ダイナ》

{B}{G}

伝説のクリーチャー — ドライアド・ドルイド

1/3

あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれ 1 点のライフを失う。

{1}, これでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる: ターン終了時まで、魂浸し、ダイナは + X/+ 0 の修整を受ける。X はその生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい。

- 《魂浸し、ダイナ》の 1 つ目の能力は、ライフを得るイベント 1 つにつき 1 回のみ誘発する。得たライフの点数とは関係ない。
- 《魂浸し、ダイナ》の 1 つ目の能力の解決中に、各対戦相手はライフをそれぞれ 1 点のみ失う。得たライフの点数とは関係ない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは 1 体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー 2 体が同時

に戦闘ダメージを与えたなら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、複数のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。

- Xはそのクリーチャーが戦場にあったときのパワーに等しい。それが墓地に置かれているときのパワーではない。

《大修道士、エリシュ・ノーン》

{5}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

4/7

警戒

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

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-2/-2の修整を受ける。

- 2体目の《大修道士、エリシュ・ノーン》があなたのコントロール下になったなら、-4/-4の修整を受けるクリーチャーが0以下のタフネスを持つことによって墓地に置かれると同時に、「レジェンド・ルール」によりあなたはそのうちの1体をオーナーの墓地に置く。

《テイサ・カルロフ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/4

クリーチャーの死亡によりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは警戒と絆魂を持つ。

- 《テイサ・カルロフ》は、クリーチャーが持つ「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力のみでなく、そのクリーチャーが死亡したときに誘発する他の誘発型能力にも影響する。その種の誘発型能力には、「~とき、」か「~たび、」と書かれている。
- 《テイサ・カルロフ》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力を2回誘発させるのである。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばその誘発型能力についてコストを支払うかどうかの選択も、個別に行う。
- 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何か「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、「アーティファクトが1つ戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力は、《テイサ・カルロフ》が戦場にある間にアーティファクト・クリーチャーが1体死亡したなら、2回誘発する。
- クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、2回誘発する。
- 結果としてクリーチャーが死亡するイベントによって誘発する能力は、2回誘発しない。たとえば、「あなたがクリーチャーを1体生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は、1回のみ誘発する。
- 各クリーチャーが戦場にある状態を、継続的效果も考慮した上で見て、誘発型能力が2回誘発するかどうかを決定する。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は2回誘発する。
- あなたがコントロールしている他のパーマネントが戦場を離れるのと同時にクリーチャーが死亡したことにより、そのパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。
- 《テイサ・カルロフ》が死亡すると同時にクリーチャーが死亡することによってあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する（《テイサ・カルロフ》自身が死亡することによって誘発するものも同様である）。

- 何らかの理由によりあなたが《テイサ・カルロフ》を2体コントロールしているなら、クリーチャーが1体死亡することによって能力は3回誘発する。4回ではない。《テイサ・カルロフ》を3体コントロールしているなら4回、4体コントロールしているなら5回、以下同様である。つまり、あなたが《テイサ・カルロフ》を1体コントロールしている間に別の《テイサ・カルロフ》を唱えたなら、それらの一方が「レジェンド・ルール」によって死亡したときに誘発する能力は3回誘発する。
- パーマネントの、カードが「いずれかの領域から」墓地に置かれたときに誘発する能力は、《テイサ・カルロフ》とそのパーマネントの両方が、クリーチャーが死亡し終えた直後にも戦場にあったときにのみ、2回誘発する。

《テルカーの技師、ブルーディクラッド》

{4}{U}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ファイレクシアン・工匠

4/4

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは速攻を持つ。

あなたのターンの戦闘の開始時に、青の2/1のファイレクシアン・マイア・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、あなたはあなたがコントロールしているトークン1つを選んでよい。そうしたなら、あなたがコントロールしていてそれでない各トークンはそれぞれ、その選ばれたトークンのコピーになる。

- このターンにあなたのコントロール下になったクリーチャー・トークンが適正に攻撃した後では、《テルカーの技師、ブルーディクラッド》を戦場から取り除き速攻を失わせることで、そのトークンの攻撃を阻止することはできない。
- 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力は、選ばれたトークン以外のあなたがコントロールしているトークンすべてに影響する。直前に生成されたトークンにも（それが選ばれたのでないかぎり）影響する。
- あなたがコントロールしている他のトークンはすべてその選ばれたトークンのコピーになる。同じタイプではないトークンもそのコピーになる。たとえば、あなたが宝物・アーティファクト・トークンを1つコントロールしていて、《テルカーの技師、ブルーディクラッド》によって生成されたばかりのマイア・トークンを選んだなら、あなたの宝物・トークンはマイア・トークンのコピーになる。
- 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力の効果は永続する。《テルカーの技師、ブルーディクラッド》が戦場を離れたとしても、その効果は適用され続ける。
- 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》は、コピー元のトークンが生成された際に指定された値のみをコピーする（そのトークンが別の何かをコピーしていた場合を除く）。それはそのトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 選ばれたトークンが別の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたトークンが、それ以前に《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力の影響を受けていた場合）には、あなたのトークンはその選ばれたトークンがコピーしているもののコピーになる。

《逃亡者、梅澤哲子》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

1/3

あなたがコントロールしていてパワーかタフネスが1以下であるクリーチャーはブロックされない。

- あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされた後では、そのパワーが変わって1以下になっても、ブロックされていない状態にはならない。そのタフネスが1になっても、ブロックされていない状態にはならない。そのタフネスが1未満になったなら、それは死亡する。

《ニヴ=ミゼット再誕》

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

伝説のクリーチャー — ドラゴン・アバター

6/6

飛行

ニヴ=ミゼット再誕が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード 10 枚を公開する。その中から、色 2 色の組 1 組につき、ちょうどその 2 色であるカード 1 枚を選ぶ。選ばれたカードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 「色 2 色の組」とはちょうど 2 色の色のことである。マジックには色 2 色の組が 10 組存在する。白青、白黒、青黒、青赤、黒赤、黒緑、赤緑、赤白、緑白、緑青である。
- あなたのライブラリーの一番上から 10 枚のカードの中に、色 2 色の組が 10 組すべてそろっていなかった場合には、あなたは可能なかぎり多くのカードを選び、それらのカードをあなたの手札に加える。

《半真実の神託者、アトリス》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

3/2

威迫

半真実の神託者、アトリスが戦場に出たとき、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはあなたのライブラリーの一番上にあるカード 3 枚を見、裏向きの束 1 つと表向きの束 1 つに分ける。一方の束をあなたの手札に加え、もう一方の束をあなたの墓地に置く。

- あなたは対戦相手 1 人のみを対象として選び、そのプレイヤーがあなたのライブラリーの一番上からカードを 3 枚見て束に分ける。他のプレイヤーはそれらのカードを見ることはできないが、それらが何のカードなのかを知らないまま何らかのアドバイスを提供することはできる。カードを見たプレイヤーは他のプレイヤーに見たものを伝えてもよい。その際、真実を伝えても、半真実でも、まったくの嘘を言ってもよい。
- 裏向きの束を手札に加えるなら、あなたはその束の中のカードを公開する必要はない。
- 対戦相手はカードを、カード 3 枚の束とカードのない束に分けてもよい。カード 3 枚の束は表向きの束でも裏向きの束でもよい。対戦相手が友好的に見えるかもしれないが、アトリスがどの神に仕えているのかを心に留めておくべきである。

《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

クリーチャーやブレインズウォーカーのうち対戦相手がコントロールしている 1 体が余剰のダメージを受けるたび、このターンにあなたのコントロール下で巨人やウィザードや呪文が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。
- ブ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。
- バトルが余剰のダメージを受けても、《氷結する火炎、エーガー》の能力は誘発しない。彼は悪くない。まだ存在していなかったのだから。
- 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。ブ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から2点のダメージを受け、そのターン中に他のプレイヤーがコントロールしている呪文から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。

《敏捷なこそ泥、ラガバン》

{R}

伝説のクリーチャー — 猿・海賊

2/1

敏捷なこそ泥、ラガバンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つを生成し、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードを唱えてもよい。

疾駆{1}{R}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得て、次の終了ステップの開始時に、これを戦場からオーナーの手札に戻す。）

- そのプレイヤーのライブラリーに追放するカードが残っていなかったとしても、あなたは宝物・トークン1つを生成する。
- あなたはタイミングの制限を守らなければならないし、追放されたカードを唱えるときのコストをすべて支払わなければならない。土地・カードを追放したとしても、あなたはそのカードをプレイできない。
- マナ・コストではなく疾駆コストを支払うことを選んだ場合も、その呪文を唱えたことになる。それはスタックに置かれ、対応することも打ち消すこともできる。クリーチャー・呪文をその疾駆コストで唱えることは、あなたがそのクリーチャー・呪文を普通に唱えることができるときにのみ行なえる。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、ということになる。
- クリーチャー・呪文を唱えるために疾駆コストを支払った場合、それがオーナーの手札に戻るのには、そのカードの誘発型能力が解決されたときにそれが戦場に残っていたときのみである。それ以前に死亡したり別の領域に移動したりしていた場合は、それはその領域にとどまる。
- 別の能力がそれを指示しない限り、疾駆を持つクリーチャーで攻撃する必要はない。
- クリーチャーが、疾駆コストがすでに支払われたクリーチャーのコピーとして戦場に出た、あるいはそのコピーとなった場合、そのコピーは速攻を持たず、オーナーの手札に戻ることもない。

《ファイアソングとサンスピーカー》

{4}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ミノタウルス・クレリック

4/6

あなたがコントロールしていて赤でありインスタントやソーサリーであるすべての呪文は絆魂を持つ。白でありインスタントやソーサリーである呪文によりあなたがライフを得るたび、クリーチャーやプレイヤーのうち1つを対象とする。ファイアソングとサンスピーカーはそれに3点のダメージを与える。

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つ発生源があなたにダメージを与える場合、あなたは同時にその量のライフを得て失う。あなたのライフ総量は変わらない。

- 《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力はプレインズウォーカーやバトルを対象にできない。
- 呪文によりあなたがライフを得るとは、その呪文のコストや効果によってあなたがライフを得ることを指示されるか、呪文のコストや効果が置換効果によって変更されて変更後のイベントがあなたがライフを得ることを含んでいたことである。呪文のコストや効果によって、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ発生源にダメージを与えるように指示があった場合も、その呪文によりライフを得ることになる。
- 白でありインスタントやソーサリーである呪文であれば、あなたがコントロールしていないものによってあなたがライフを得た場合も、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は誘発する。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得る。《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は1回のみ誘発する。
- 白でありインスタントかソーサリーである呪文の誘発型能力やカードによりあなたがライフを得た場合（たとえば、《新たな信仰》をサイクリングしたときの誘発型能力によって得た場合）には、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は誘発しない。
- あなたがコントロールしている赤白の呪文1つが「与える」という言葉を1回のみ用いて複数のものにダメージを与えた場合、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は1回のみ誘発する。同様に、赤白の呪文の効果により、1つのものにダメージを与えた後で、「与える」という言葉をもう1つ使って別のダメージを与えた場合は、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は2回誘発する。それ以上の回数についても同様である。
- あなたがコントロールしている赤白の呪文がダメージを与え、あなたにライフを得るよう指示する場合には、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は2回誘発する。

《風雲船長ラネリー》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

2/2

速攻

風雲船長ラネリーが攻撃するたび、宝物・トークン1つを生成する。

あなたが宝物1つを生け贄に捧げるたび、ターン終了時まで、風雲船長ラネリーは+1/+0の修整を受ける。

- マナを支払うものがなくとも、あなたは宝物のマナ能力を起動することができる。
- 《風雲船長ラネリー》の最後の能力は、あなたが何らかの理由により宝物1つを生け贄に捧げるたびに誘発する。宝物のマナ能力を起動するためだけではない。
- あなたが宝物を生け贄に捧げて《風雲船長ラネリー》を唱えたなら、これの最後の能力はそれらの宝物に対して誘発しない。

《フェメレフの誇り、クエンデ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/2

二段攻撃

あなたがコントロールしていて先制攻撃を持つすべてのクリーチャーは二段攻撃を持つ。

- 先制攻撃と二段攻撃を持つクリーチャーは、二段攻撃を持つクリーチャーと同じように戦闘ダメージを与える。ダメージを3回与えたり、他の先制攻撃を持つクリーチャーより先にダメージを与えたりするわけではない。
- 《フェメレフの誇り、クエンデ》が戦場に出た後で、あなたがコントロールしているクリーチャーが先制攻撃を得たなら、そのクリーチャーは二段攻撃も得る。
- クリーチャーが先制攻撃ダメージを与えた後に二段攻撃を失ったなら、それは通常の戦闘ダメージを与えない。

《不死身、スクイー》

{1}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン

2/1

あなたはあなたの墓地や追放領域にある不死身、スクイーを唱えてもよい。

- 《不死身、スクイー》の能力は、あなたが他の領域から《不死身、スクイー》を唱えることを妨げない。
- 《不死身、スクイー》を墓地や追放領域から唱える場合、通常のタイミングの許諾や制限に従い、そのコストを支払う必要がある。

《武勇の審判者、ファアヤ》

{2}{W}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 天使・クレリック

2/4

飛行、絆魂

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- 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。

《報奨の祝賀者、イモーティ》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — ナーガ・ドルイド

3/1

続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

マナ総量が6以上でありあなたが唱えるすべての呪文は続唱を持つ。

- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、（一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードのように）カードの

mana総量が結果として生じる呪文と異なっている場合、あなたは追放したカードより大きいmana総量を持つ呪文を唱えることができた。

- 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分の半分を唱えることができる。両方の半分ではない。

《炎の番人、ヴァルダーク》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、オーラや装備品のうち炎の番人、ヴァルダークについている1つにつき1体の、トランプルと速攻を持つ赤の3/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを生成する。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。

- 《炎の番人、ヴァルダーク》はそれについているすべてのオーラと装備品の数を数える。あなたがコントロールしているオーラや装備品のみではない。
- 《炎の番人、ヴァルダーク》が、その能力の起動後かつ解決前に戦場を離れた場合は、《炎の番人、ヴァルダーク》が戦場を離れる前にそれについていたオーラや装備品の数を用いて、生成するトークンの数を決める。
- 《炎の番人、ヴァルダーク》がその能力の解決後に戦場を離れた場合も、そのトークンは次の終了ステップの開始時に追放される。

《冒涇されたもの、ヤロク》

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

伝説のクリーチャー — エレメンタル・ホラー

3/5

接死、絆魂

パーマネント1つが戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 《冒涇されたもの、ヤロク》は、パーマネントが戦場に出たときに誘発する、そのパーマネントが持つそれが戦場に出たときに誘発する誘発型能力にも、それ以外の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- 置換効果は《冒涇されたもの、ヤロク》の能力の影響を受けない。たとえば、+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出るクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力（たとえば、《ダイヤモンドの騎士》の、色を選ぶこと）には影響しない。
- 戦場に出るパーマネントをあなたがコントロールしている必要はない。誘発型能力を持つパーマネントのみコントロールしていればよい。
- 《冒涇されたもの、ヤロク》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力を2回誘発させるのである。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。
- 何らかの理由によりあなたが《冒涇されたもの、ヤロク》を2体コントロールしているなら、パーマネントが1体戦場に出ると、能力は3回誘発する。4回ではない。《冒涇されたもの、ヤロク》を3体コントロールしているなら4回、4体コントロールしているなら5回、以下同様である。
- パーマネントが《冒涇されたもの、ヤロク》と同時に戦場に出たこと（《冒涇されたもの、ヤロク》自身が戦場に出たことも含む）によりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 誘発型能力がもう一つの能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もそのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードのmana総量の合計である。その能力の解決中に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

《まどろむ島、アリクスメテス》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — クラーケン

12/12

まどろむ島、アリクスメテスはタップ状態かつまどろみカウンター5個が置かれた状態で戦場に出る。まどろむ島、アリクスメテスの上にまどろみカウンターがあるかぎり、これは土地である。(これはクリーチャーではない。)

あなたが呪文を唱えるたび、あなたはまどろむ島、アリクスメテスの上からまどろみカウンター1個を取り除いてもよい。

{T} : {G}{U}を加える。

- 《まどろむ島、アリクスメテス》を土地としてプレイすることはできない。
- 《まどろむ島、アリクスメテス》は、戦場に出るまで土地ではない。これの戦場に出る際の能力は、《血染めの月》のような効果の影響を受けない。同様に、あなたがコントロールしているクリーチャーが戦場に出る状態を変更する置換効果は、《まどろむ島、アリクスメテス》が土地ではなくクリーチャーとして戦場に出るところを見ることになる。しかし誘発型能力(たとえば、上陸の能力)は、クリーチャーではなく土地が戦場に出たことを見ることになる。
- 《まどろむ島、アリクスメテス》は、その上にまどろみカウンターが置かれているかぎり、それが戦場に出たターンにタップしてmanaを引き出すことができる。それをアンタップする方法があれば、であるが。
- 《まどろむ島、アリクスメテス》が土地である間も、それは緑と青であり、伝説であり、mana総量が4である。
- 《まどろむ島、アリクスメテス》を土地にする効果は、これに追加のタイプを与えるようなそれ以前の効果をすべて上書きする。たとえば、《まどろむ島、アリクスメテス》をコピーしている《ファイレクシアの変形者》は、まどろみカウンターが取り除かれるまでは、土地であってアーティファクト・土地ではない。
- 《まどろむ島、アリクスメテス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。しかしその時点は、それを誘発させた呪文の対象が選ばれた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- あなたが《まどろむ島、アリクスメテス》を、一番最近のあなたのターン開始時からコントロールし続けているかぎり、これが再びクリーチャーになった後、そのターンにこれで攻撃できる。

《湖に潜む者、エムリー》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

1/2

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アーティファクト1つにつき{1}少なくなる。

湖に潜む者、エムリーが戦場に出たとき、カード4枚を切削する。

{T}：あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。(そのコストは支払う必要がある。タイミングのルールも適用される。)

- 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、《湖に潜む者、エムリー》によるもの)を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- コスト減少の能力は、《湖に潜む者、エムリー》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が《湖に潜む者、エムリー》のコストの減少の量を変更することはできない。
- 《湖に潜む者、エムリー》の最後の能力でアーティファクト・土地・カードを対象としても、あなたはそれをプレイできない。カードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
- 対象としたアーティファクト・カードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。それが瞬速を持っていないかぎり、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。
- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- 対象としたカードを唱えると、それはあなたの墓地を離れて新しいオブジェクトになる。このターン、それがあなたの墓地に戻っても、あなたはそれを再び唱えることはできない。

《面晶体の掘削者、ザダ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー— ゴブリン・同盟者

3/3

あなたが面晶体の掘削者、ザダのみを対象としてインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたがコントロールしていてその呪文が対象にできてこれでないクリーチャー1体につき1回、その呪文をコピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。

- 《面晶体の掘削者、ザダ》の能力は、あなたが《面晶体の掘削者、ザダ》1体のみを対象として、他のオブジェクトやプレイヤーは対象とせず、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるたびに誘発する。
- あなたが複数の対象を持つインスタントやソーサリーである呪文を唱えるが、そのすべての対象が《面晶体の掘削者、ザダ》1体のみを対象とするなら、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力は誘発する。各コピーも同様に、それぞれあなたの他のクリーチャーのうち1体のみを対象とすることになる。あなたは、コピーの対象を他のクリーチャーに変更することはできない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーのうち、元の呪文の対象にできないもの(たとえば、被覆能力やプロテクション能力を持つもの、対象の制限に抵触するもの、その他いかなる理由であれ)は、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力では単に無視する。
- あなたはすべてのコピーをコントロールする。それらのコピーをスタックに置く順番はあなたが選ぶ。元の呪文は、スタック上でそれらのコピーの下にあるので、最後に解決されることになる。
- この能力が生成するコピーはスタック上に生成されるため、それらは唱えられたわけではない。(《面晶体の掘削者、ザダ》の能力自体のような)プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、(《とどろく雷鳴》のように)唱える時点で決定されるXの値が含まれていたなら、コピーは同じXの値を持つ。
- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選ばない。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。

《夢の巢のルールズ》

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

伝説のクリーチャー — 猫・ナイトメア

3/2

相棒 — あなたの開始時のデッキに入っている各パーマネント・カードのmana総量が2以下であること。
(このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたはソーサリーとして{3}を支払うことでゲームの外部にあるこれをあなたの手札に加えてもよい。)

絆魂

あなたの各ターン中に1回、あなたの墓地からmana総量が2以下であるパーマネント・呪文1つを唱えてもよい。

- あなたの墓地にあるパーマネント・呪文を唱えるときにも、その呪文を唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、あなたはクリーチャー・呪文を、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、これによりそのmana・コストを支払って唱えることができる。

《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3体以上のクリーチャーが死亡していたなら、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、最後の能力の解決中に確認する。《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。

《霊園の庭師、イエドラ》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

5/5

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、あなたはそれをオーナーのコントロール下で裏向きに戦場に戻してもよい。それは森・土地である。(それは他のタイプや能力を持たない。)

- 裏向きのカードは名前や色を持たない。そのタイプは土地であり、サブタイプは森のみであり、その能力は「{T} : {G}を加える。」のみである。
- 裏向きのカードが変異を持つなら、その変異コストを支払って表向きにすることができる。
- これらの森のうち1つが表向きになったなら、それを森・土地にする効果は終了する。表向きのパーマネントは印刷されたカード名、タイプ行、mana・コストなどを再び持つ。

《練達の職人、レヤブ》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・工匠

2/2

あなたがコントロールしていてオーラや装備品がついているクリーチャー1体が攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは二段攻撃を得る。

- あなたがコントロールしていて、オーラと装備品の両方がついているクリーチャーが攻撃するなら、《練達の職人、レヤブ》の能力はそのクリーチャーについて1回のみ誘発する。(ご心配なく。二段攻撃が複数あっても意味はない。大きな影響はないだろう。)

- 《練達の職人、レヤブ》の能力を誘発させるには、攻撃クリーチャーとして指定された時点でそのクリーチャーにオーラや装備品がついている必要がある。その能力の解決中にクリーチャーがオーラや装備品がついていなくなっていたとしても、その能力は解決される。

《湧き出る源、ジェガンサ》

{4}{R/G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・大鹿

5/5

相棒 — あなたの開始時のデッキに、マナ・コストに同じマナ・シンボルを2つ以上含むカードが入っていないこと。(このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたはソーサリーとして{3}を支払うことでゲームの外部にあるこれをあなたの手札に加えてもよい。)

{T} : {W}{U}{B}{R}{G}を加える。このマナは、不特定マナのコストを支払うために使用することはできない。

- 不特定マナのコストは、数字のマナ・シンボル（{1}や{2}など）と{X}で表される。あなたは《湧き出る源、ジェガンサ》のマナ能力によるマナを、これらのコストとして支払うことはできない。
- あなたは《湧き出る源、ジェガンサ》のマナ能力によるマナを{2/W}のような混成マナ・シンボルに支払うことができるが、不特定マナの部分ではなく、色マナの部分を支払うことを選んだ場合のみである。

《災いの歌姫、ジュディス》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、1つを対象とする。災いの歌姫、ジュディスはそれに1点のダメージを与える。

- 《災いの歌姫、ジュディス》の最後の能力は、《災いの歌姫、ジュディス》が死亡したときにも誘発する（ただし、それがトークンでない場合）。
- 《災いの歌姫、ジュディス》が、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、《災いの歌姫、ジュディス》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーが致死ダメージを受けるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、《災いの歌姫、ジュディス》の誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、神河、ニューカペナ、ドミナリア、兄弟戦争およびファイレクシアは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2023 Wizards.