

『ダスクモーン：戦慄の館』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine編

最終更新 2024年8月5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および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](https://magic.wizards.com/ja/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DSKである『ダスクモーン：戦慄の館』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。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは以下の通り：『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』、『機械兵団の進軍：決戦の後に』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ブルームバロウ』、そして『ダスクモーン：戦慄の館』。

セットコードがDSCであり1～40（およびそれらの別アート版41～67）の番号がついている新しい『ダスクモーン：戦慄の館』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DSCで番号が68～327、368～373のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる再録カードである。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/ja/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](https://magic.wizards.com/ja/commander) を参照のこと。

[Locator.Wizards.com](https://magic.wizards.com/ja/locator) を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

新エンチャント・タイプ：部屋

次元を超えた不気味な館に閉じ込められた？せっかくだから、探検しよう！館の中には、様々な種類の部屋が存在す

る。実際、この館は絶えず変化していて、どんな部屋に遭遇するか分からない。中には、あなたが考えているような「部屋」とは異なるものもあるだろう。そしてそのほとんどが、不気味で恐ろしいものだ。

怖い話の導入はこのくらいにして...では、どのように機能するのか？部屋は、新たなエンチャント・タイプである。部屋・カードは、分割カードと似ているが、根本的な違いがある。それは、部屋・カードがパーマネント・カードであるということだ。それぞれの部屋・カードは2つに分かれており、これらは「ドア」と呼ばれる。片方の半分を選んで唱えると、そのドアを戦場で開放し、その半分の能力を使用できるようになる。後でマナを支払い、もう片方のドアを開放することで、すべての能力が使用可能になるのだ！「あなたがこのドアを開放したとき」誘発する能力は、どちらの方法でも誘発する。

《底なしプール》

{U}

あなたがこのドアを開放したとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

//

《更衣室》

{4}{U}

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、あなたはカード1枚を引く。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 部屋・呪文を唱えるには、片方の半分（または「ドア」）を選んで唱える。部屋・カードの両方の半分の唱える方法はない。部屋・呪文が解決した時、その部屋が戦場に出ると同時に、対応するドアが開放される。
- 部屋・カードは、1枚のカードに共通のタイプ行を持つ2つのカード面を持つ。呪文がスタックにある間は、あなたが唱えなかったドアの特性は無視する。
- 部屋・カードは、単一のカードである。たとえば、あなたが部屋・カードを捨てたなら、あなたはカード1枚を捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるエンチャント・カードの枚数を見るなら、《底なしプール//更衣室》で1枚である。2枚ではない。
- 部屋・カードは、名前を2つ持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- 何らかの効果によって特定の特性を持つ呪文を唱えることができる場合、あなたが唱えるドアの特性のみを考慮する。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地にあるカードの中からマナ総量が3以下のパーマネント・呪文を唱えることができる場合、これにより《底なしプール》を唱えることができても、《更衣室》を唱えることはできない。
- スタックや戦場以外の領域にある間、部屋・カードの特性は、その2つのドアの特性の組み合わせである。たとえば、《底なしプール//更衣室》があなたのライブラリーにある間、そのマナ総量は6である。何らかの効果によってあなたがマナ総量が4以下のカードを探すことができる場合、あなたは《底なしプール//更衣室》を探すことができない。
- 戦場にある間、部屋の特性は、その開放されたドアの特性の組み合わせである。たとえば、両方のドアが開放されている状態で《底なしプール//更衣室》が戦場にある場合、その名前は《底なしのプール》と《更衣室》であり、マナ総量は6で、部屋・エンチャントであり、それぞれのドアの文章欄内に記載された能力を持つ。
- もし呪文や能力がスタックにある部屋・呪文のコピーを生成するなら、そのコピーはどちらのドアが唱えられたかの選択を保持するとともに、その呪文のすべての特性も保持する。唱えられなかったドアの特性は、コピーがスタックにある間は無視される。そして、コピーが解決されると、そのコピーがトークンになる際に適切なドアが開放された状態で戦場に出る。
- 部屋がスタック以外の領域から戦場に出るなら、それは両方のドアが閉鎖された状態で戦場に出る。
- 部屋のどちらのドアも開放されていないなら、それはカード名も能力も持たない部屋・エンチャントである。

- あなたのターンのメイン・フェイズ中にあなたが優先権を持ち、スタックが空である時はいつでも、閉鎖されたドアのマナ・コスト（「開放コスト」とも呼ばれる）を支払ってよい。そのドアは開放された状態になる。これは特別な処理である。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。
- 「あなたがこのドアを開放したとき」に誘発する能力は、そのドアが開放されたときに誘発する。これは、次の2つの方法のいずれかで起こりうる：（1）そのドアが戦場で開放される。（2）対応する半分を唱えたため、その部屋が戦場に出たときに開放される。後者のケースでは、ドアが開放されることでその能力が誘発するため、パーマネントが戦場に出たときに誘発する能力を追加で誘発させる効果（たとえば、《パンハモニコン》が持つ効果）は、適用されない。
- 一部の能力には、あなたがコントロールしている部屋のドアを開放できるものもある。そのような能力で、すでに開放されているドアを開放するという選択を行うことはできない。そのような能力が対象を必要とする場合、両方のドアが開放されている部屋を対象とすることはできるが、能力が解決される際に何も起こらない。
- 一部の能力には、あなたがコントロールしている部屋のドアを閉鎖できるものもある。そのような能力で、すでに閉鎖されているドアを閉鎖する選択を行うことはできない。そのような能力が対象を必要とする場合、両方のドアが閉鎖されている部屋を対象とすることはできるが、能力が解決される際に何も起こらない。
- 一部のドアには、そのドアを開放するたびに誘発し、1つ以上の対象を必要とするものがある。その誘発型能力に対して適正な対象が不十分であっても、あなたはそのドアを開放することができる。その誘発された能力はスタックに置かれない。
- 「あなたが部屋1つを完全に開放するたび」に誘発する能力は、その部屋のもう片方のドアがすでに開放されている時にドアが開放されるか、もしくはその部屋の両方のドアが同時に開放された場合に誘発する。

新キーワード能力：兆候

時として、一番恐ろしいものは、視界のすぐ外側に存在している。そこにいと分かっている姿を見ることはできず、さらに悪いことに、こちらに迫っていると分かっている手の打ちようがないのだ。兆候とは、まさしくそういうものである。兆候コストでクリーチャー・呪文を唱えると、それは時間カウンターが置かれた状態で戦場に出るが、クリーチャーとしてではない。すべての時間カウンターが取り除かれると、それはあなたがよく知っている恐ろしいクリーチャーとして姿を現す。兆候の能力は、名前に「大主」をもつ5枚の神話レアカードのサイクルにのみ登場する。

《ボイラービルジの大主》

{4}{R}{R}

クリーチャー・エンチャント — アバター・ホラー

5/5

兆候4 — {2}{R}{R}

（兆候コストでこの呪文を唱えたなら、これは時間カウンター4個が置かれた状態で戦場に出て、最後の時間カウンターが取り除かれるまで、これはクリーチャーではない。あなたの終了ステップの開始時に、これの上から時間カウンター1個を取り除く。）

ボイラービルジの大主が戦場に出るか攻撃するたび、1つを対象とする。これはそれに4点のダメージを与える。

- 「兆候N — [コスト]」は、複数の能力を現すキーワードである。公式ルールは以下の通り：（a）あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払うことを選んでもよい。（b）あなたがこの呪文の兆候コストを支払うことを選んだなら、それは時間カウンターN個が置かれた状態で戦場に出る。（c）このパーマネントの上に時間カウンターが置かれ続けているかぎり、それが兆候コストで唱えられていた場合、それはクリーチャーではない。（d）あなたの終了ステップの開始時に、このパーマネントがその兆候コストで唱えられていた場合、その上から時間カウンター1個を取り除く。その後、それの上に時間カウンターがないなら、それは兆候を失う。
- マナ・コストではなく兆候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、対応したり打ち消したりすることができる。

- あなたがクリーチャー・呪文の兆候コストを支払うことを選んだ場合も、それは依然としてスタックにあるクリーチャー・呪文である。その呪文を兆候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。
- オブジェクトが兆候コストで唱えられたパーマネントのコピーとして戦場に出るなら、それは時間カウンターを持たず、クリーチャーとして戦場に出る。

新キーワード処理：戦慄予示

ダスクモーンでは、あなたにとって最も恐ろしい悪夢が現実のものとなる。ちなみにこれは比喩ではない。悪夢は実際に存在し、非常に危険である。メカニズムとしては、これは**戦慄予示**というキーワード処理として表され、2枚のカードのうち1枚を選び、裏向きで戦場に置くことができる。それがクリーチャー・カードなら、あなたはそれを後で表向きにして、対戦相手を恐怖に陥れることができる。

《無害なネズミ》

{1}{B}

クリーチャー — ネズミ

1/1

無害なネズミが死亡したとき、戦慄予示する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

《望まれぬ改作》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは戦慄予示する。（そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りを自分の墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 戦慄予示するには、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。予示1を行う（カード1枚を選んで裏向きで戦場に出す）。もう1枚をあなたの墓地に置く。あなたが戦場に置いたカードは、カード名もマナ・コストもクリーチャー・タイプも能力も持たない裏向きの2/2のクリーチャーになる。それは無色であり、マナ総量は0である。パーマネントに適用するその他の効果は、それが持っていない特性を与えたり、それが持っている特性を変更したりすることができる。
- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたがコントロールしていて予示されているパーマネントを、（コピー効果やタイプ変更効果が適用されていれば無視して）それがクリーチャー・カードであることを公開し、そのマナ・コストを支払うことで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。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。
- 予示されたクリーチャーが表向きになった場合に変装や変異を持つのであれば、その変装コストや変異コストを支払って適切に表向きにすることもできる。
- 変装（あるいは変異）能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- 両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。
- 戦慄予示する際にあなたのライブラリーにカードが1枚しかないなら、そのカードを見て、裏向きで戦場に出す。戦場に出すのではなくそれをあなたの墓地に置くという選択肢はない。戦慄予示する際にあなたのライブラリーにカードが1枚もないなら、あなたは何もしない。

- 『ダスクモーン：戦慄の館』でリリースされたカードの一部には、「あなたが戦慄予示するたび」に能力を誘発するものがある。戦慄予示するように指示されているが、ライブラリーにカードが1枚以下しかないなどの理由で戦慄予示の手順の一部または全部を実行できない場合でも、これらの能力は依然として誘発する。

裏向きカードに関する一般注釈

- あなたはいつでも、自分がコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントを見ることができる。何らかの効果によってあなたが見ることを許可されたり指示されないかぎり、あなたがコントロールしていない裏向きのパーマネントを見ることはできない。
- 裏向きのクリーチャーが能力を失ったなら、それが表向きになるとそれはその能力（あるいは関連するコスト）を持たなくなるので、それを変装能力や変異能力で表向きにすることはできない。
- パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きのクリーチャーは名前を持たないため、これでない裏向きのクリーチャーがあっても、それらは他のクリーチャーと同じ名前を持つことができない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントや、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品を対象としていた呪文や能力は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。
- パーマネントを表向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- 裏向きの呪文がスタックを離れて戦場以外のいずれかの領域に置かれた場合（打ち消された場合など）には、あなたはそれを公開しなければならない。同様に、裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合も、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマネントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は、どの能力によって裏向きにされたかと同様に、明確にしなければならない。（これには予示、変装、偽装、変異、そして昔のカードで稀にある、カードを裏向きにする効果も含まれる。）これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。
- 戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードが、何かによって表向きにされようとしているなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。

新能力語：生存

ダスクモーンに閉じ込められた時、目指すべきこととはただひとつ、生存である。そのため、安全確保のために他者と協力することもあれば、ただただ誰よりも速く走ることもある。生存の能力語は、生存を持つクリーチャーがタップ状態である場合に、あなたの第2メイン・フェイズの開始時に誘発する能力を指す。

《慎重な生存者》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・生存者

4/4

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、慎重な生存者がタップ状態である場合、あなたは2点のライフを得る。

- 生存の能力（およびあなたの第2メイン・フェイズの開始時に誘発する他の能力）は、そのターンにおけるあなたの第2メイン・フェイズに誘発する。もし何らかの効果により1ターンに3つ以上のメイン・フェイ

ズがある場合でも、生存の能力は第3、第4、あるいはその他の追加のメイン・フェイズの開始時には誘発しない。

- 生存能力を持つクリーチャーが第2メイン・フェイズの開始時にタップ状態でない場合、その能力はまったく誘発しない。その能力を誘発させようと間に合わせるために、第2メイン・フェイズ中にそれをタップすることはできない。
- クリーチャーの生存能力が誘発したが、その能力が解決し始める前にそのクリーチャーがアンタップ状態であった場合、その能力は何もしない。
- クリーチャーの生存能力が誘発したものの、その能力の解決前にそのクリーチャーが戦場を離れた場合、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタップ状態またはアンタップ状態を用いて、その能力が解決するかどうかを判断する。

新能力語：違和感

誰もが一度は、「何かがおかしい」と感じる瞬間を経験したことがあるだろう。少し変な気がする。何だろう……この違和感。喜ぶべきものなのか、それとも忌むべきものなのか。それはまあ……あなたが何者かによるだろう。違和感という能力は、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たり部屋1つを完全に開放するたびに誘発する能力を指す。

《呑気な物漁り》

{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

1/1

違和感 —

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場に出るたび、および、あなたが部屋1つを完全に開放するたび、クリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 違和感能力を持つパーマネントが1つ以上のエンチャントと同時に戦場に出た場合、その能力はエンチャント1つにつき1回誘発する。
- 「あなたが部屋1つを完全に開放するたび」に誘発する能力は、その部屋のもう片方のドアがすでに開放されている時にドアが開放されるか、もしくはその部屋の両方のドアが同時に開放された場合に誘発する。

新しい基本でない土地サイクル

『ダスクモーン：戦慄の館』では、プレイヤーのライフが13点以下であるプレイヤーがいなかぎりタップ状態で戦場に出る2色土地が10枚導入される。

《湖畔の掘立小屋》

土地

ライフ総量が13点以下であるプレイヤーがいなかぎり、湖畔の掘立小屋はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}か{U}を加える。

- このような土地のうち1つが「ショックランド」（ライフを支払うかタップ状態で戦場に出すことができる、『ラグニカ』ブロックが初出の土地）と同時に戦場に出る場合、その土地がタップ状態で戦場に出るかどうかを決めるために、そのショックランドの置換効果の選択が行われる前のすべてのプレイヤーのライフ総量を使用する。たとえば、あなたがコントロールしている《湖畔の掘立小屋》と《繁殖池》が（《風景の変容》のような呪文の効果などによって）同時に戦場に出て、あなたのライフ総量が14点、対戦相手のライフ総量が20点である場合、《繁殖池》が戦場に出る際にライフを支払うかどうかに関わらず、《湖畔の掘立小屋》はタップ状態で戦場に出る。

再録能力語：昂揚

ダスクモーンで絶え間なく命が脅かされていると、もっとも戦闘慣れしている生存者でさえも疲弊してしまう。その恐怖による混乱状態を表すのが**昂揚**という能力語である。昂揚は、あなたの墓地に4種類以上のカードがあることを条件とする能力を指す。

《悪魔的助言》

{1}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーからデーモン・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。

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、代わりに、あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

《脊柱狙いのムカデ》

{2}{G}

クリーチャー — 昆虫

2/1

脊柱狙いのムカデが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかぎり、脊柱狙いのムカデは+1/+2の修整を受け警戒を持つ。

- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ホラーや部屋はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 昂揚を達成するために、1枚のカードの複数のカード・タイプを充てることができる。たとえば、あなたの墓地に《殺戮箱》（アーティファクト・クリーチャー）、《破片魔道士の救出》（エンチャント）、《ジャンプスクエア》（インスタント）がある場合、墓地に4種類のカード・タイプが存在することになるので、昂揚の能力が使用可能になる。
- 両面カードは、戦場がない間は第1面の特性のみを考慮するので、第2面のタイプは昂揚には考慮されない。
- 昂揚能力を持つ一部のインスタントやソーサリーは、あなたの墓地に4種類以上のカード・タイプが存在する場合、解決時に効果が強化されたり、唱える際のコストが変更される。それらは解決中か1つ1つ唱えている間にも、種類数を見る。それ自体はまだ墓地に置かれていないので数に入らない。
- 昂揚能力の中には、パーマネントの起動型能力もある。その種の能力を起動するためには、あなたの墓地にあるカードにカード・タイプが合計4種類以上含まれる必要がある。カード・タイプの種類数は、能力の解決時に再度確認しない。
- 誘発した昂揚能力の一部（ただし、すべてではない）は、「場合のルール」を使用する。これらの能力が誘発するためには、あなたの墓地にあるカードの中に合計4種類以上のカード・タイプが含まれる必要がある。そうでなければ、それらの能力が誘発することはない。この誘発型能力に対応して種類数を増やそうと思っても、十分な種類数のカード・タイプがないかぎり、それらの能力は誘発しない。カード・タイプの種類数は、能力の解決時に再度確認する。その数が必要数を下回っていたなら、この能力は何もしない。あなたの墓地にあるカードに含まれるカード・タイプが変わっていても、カード・タイプの種類数が同じ（か増えた）なら、昂揚の誘発型能力は依然として解決される。
- 稀に、トークンや呪文のコピーがあなたの墓地に存在し、オブジェクトの昂揚能力があなたの墓地にあるカードに含まれるカード・タイプの種類数を数える時点では、まだそのトークンや呪文のコピーが消滅していないという状況があり得る。しかし、トークンや呪文のコピーは（カードのコピーではあるかもしれないが）カードではないので、それらのタイプは考慮されない。

再録メカニズム：計略

新しい変則ルールフォーマット：アーチエネミー統率者戦

『ダスクモーン：戦慄の館』統率者デッキの発売とともに、「アーチエネミー戦」が復活した！4つの統率者デッキにはそれぞれ、対戦相手の心に恐怖を植え付ける計略デッキが付属している（今回のリリースで新たに追加された計略も含まれている）。

アーチエネミー戦に馴染みがない人のために説明すると、このフォーマットでは3人（またはそれ以上）のプレイヤーからなるチームが、計略デッキを持った強力な1人のプレイヤー（魔王）と対戦する。しかし今回は、さらに新たな要素が加わっている。それが「アーチエネミー統率者戦」だ。このフォーマットは、統率者戦とアーチエネミー戦の3対1の構造を組み合わせたものである。「アーチエネミー統率者戦」では、3人以上のチームで1つのターンと60点のライフを共有し、1人の魔王側も60点のライフを持つ。（これは従来のアーチエネミー戦とは少し異なる。従来のアーチエネミー戦では、ターンは共有されるが、3人のチームの各プレイヤーが個別のライフを持っている。）ご想像の通り、2つのチームのうち勝者は一方だけである。

魔王側には、戦いを公平にするためのいくつかのツールが用意されている。まず、魔王側は常に先手である。（その方が映画っぽくなる。）次に、魔王は少なくとも10枚の計略を含む計略デッキを持ち込むことができ、それは統率領域に配置される。そのデッキには、同じ計略カードを2枚以上含めることはできない。各ターンの第1メイン・フェイズの開始時に、魔王は計略デッキの一番上のカードを実行し、その恐ろしい力を解放するのだ！

《貴様に情けなど無用だ》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、各対戦相手はそれぞれ土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げる。あなたが6つ以上の土地をコントロールしているなら、代わりに各対戦相手はそれぞれ土地でないパーマネント3つを生け贄に捧げる。

《我は何人も寄せ付けぬ》

持続計略

（持続計略は破棄されるまで表向きのみである。）

あなたや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持つ。

戦闘ダメージがあなたに与えられたとき、警戒を持つ無色の4/4のカカシ・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後この計略を破棄する。

計略を実行するには、計略デッキの一番上のカードを表向きにして、統率領域にある計略デッキの隣に置く。「あなたがこの計略を実行中にしたとき」に誘発する計略の能力は、この時点で誘発する。（悪党のように大げさな口ぶりで計略の名前を口にするところまでは求められてないが、そうすればゲームはもっと楽しくなるかもしれない。）スタック上にある、またはスタックに置かれるのを待っている計略の誘発型能力がなくなった後は、その計略を裏向きにして計略デッキの一番下に置く。

持続計略は少し異なる性質を持つ。表向きになった後もそれらは統率領域に表向きのまま残り、特定の条件が満たされて破棄されるまで効果を持ち続ける。統率領域に表向きで存在できる持続計略の数に制限はない。また、統率領域に1つ以上の持続計略があっても、第1メイン・フェイズの開始時に計略の実行を妨げることはない。

もし、計略がもたらす緊張感と熱気が全員にとって過度に抗いがたく感じられた場合は、変則ルール「魔界大決戦」がおすすめだ。「魔界大決戦」では、チームと一人の魔王との戦いではなく、すべての魔王が自分自身のために戦うのだ！これは、通常の統率者戦と同じように機能する。チームはなく、初期ライフ総量は40点である。ただし、1つ変わった要素がある：全員が統率者デッキに加えて、計略デッキを持参するのである。計略デッキにも以前と同じル

ールが適用される。各プレイヤーの計略デッキには少なくとも10枚の計略が含まれていなければならない、同じ計略カードを複数枚含めることはできない。非道の限りを尽くした計略セットを組み立て、誰の計画が実現するかを競い合うのだ！

『ダスクモーン：戦慄の館』のセット本体のカード別注釈

《悪意ある道化師》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・道化師

2/3

あなたがコントロールしていてパワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、悪意ある道化師は+2/+0の修整を受ける。

- 《悪意ある道化師》の能力がこれでないクリーチャー1体のパワーを見るのは、それが戦場に出たときのみである。そのクリーチャーの上にカウンターが置かれている状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。戦場に出たクリーチャーのパワーが2以下で、《悪意ある道化師》の能力がまだスタックにある間にパワーが2を超える場合、《悪意ある道化師》は能力の解決時に依然として+2/+0の修整を受ける。

《悪魔的助言》

{1}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーからデーモン・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。

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、代わりに、あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

- 《悪魔的助言》の昂揚能力によってライブラリーから任意のカードを探す場合、そのカードを公開する必要はない。

《悪夢滅ぼし、魁渡》

{2}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — 魁渡

4

忍術{1}{U}{B}（{1}{U}{B}）

あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札にあるこのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。）

あなたのターンの間、これの上に1個以上の忠誠カウンターがあるかぎり、これは呪禁を持つ3/4の忍者・クリーチャーである。

+1：「あなたがコントロールしているすべての忍者は+1/+1の修整を受ける。」の紋章を得る。

0：諜報2を行う。その後、このターンにライフを失った対戦相手1人につき1枚のカードを引く。

-2：クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。それの上に麻痺カウンター2個を置く。

- 忍術能力はブロック・クリーチャーが指定された後のみ起動できる。それ以前には、攻撃クリーチャーは、ブロックされた状態でもブロックされなかった状態でもない。
- 《悪夢滅ぼし、魁渡》の忍術能力を起動するに際して、手札にある《悪夢滅ぼし、魁渡》を公開してその攻撃クリーチャーに戻す。《悪夢滅ぼし、魁渡》は、その能力が解決されるまで戦場に出ない。《悪夢滅ぼし、魁渡》が解決以前に手札を離れたなら、それが戦場に出ることはない。

- 《悪夢滅ぼし、魁渡》は、戻されたクリーチャーが攻撃していたものと同じプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃している状態で戦場に出る。これは忍術特有のルールである。他の場合では、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ると、そのクリーチャーのコントローラーがどのプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃するかを選ぶ。
- 《悪夢滅ぼし、魁渡》は忍術能力の解決時に攻撃している状態で戦場に出るが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 忍術能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップ、戦闘ダメージ・ステップ、戦闘終了ステップの間に起動できる。ブロック・クリーチャー指定ステップよりも後まで待ったなら、戦闘ダメージはすべて同時に与えられるので、《悪夢滅ぼし、魁渡》は通常は戦闘ダメージを与えない。
- 戦闘中のクリーチャーの中に先制攻撃や二段攻撃を持つものが1体以上いたなら、先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間に《悪夢滅ぼし、魁渡》の忍術能力を起動することができる。その場合、《悪夢滅ぼし、魁渡》は、先制攻撃を持っていたとしても、通常の戦闘ダメージ・ステップの間に戦闘ダメージを与えることになる。
- 《悪夢滅ぼし、魁渡》が1個以上の忠誠カウンターを持っているかぎり、あなたのターン中にこれの2つ目の能力によって自身はプレインズウォーカーでなくなり、単にクリーチャーになる。《悪夢滅ぼし、魁渡》がプレインズウォーカーでないクリーチャーである間、与えられるダメージによって忠誠カウンターが取り除かれることはない。あなたは、依然として《悪夢滅ぼし、魁渡》の忠誠度能力を起動することができる。
- 《悪夢滅ぼし、魁渡》の4つ目の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、そのターンで依然としてライフを失っている。
- もし対戦相手がこのターンにライフを失い、その後ゲームに敗北した場合でも、《悪夢滅ぼし、魁渡》の4つ目の能力はカードを引く枚数を決定する際にそのプレイヤーも数に入れる。
- 1つ以上の麻痺カウンターがパーマネントに置かれている場合、それらはそのパーマネントがアンタップするのを防ぐ単一の置換効果を生成する。その効果は、「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。」というものである。

《安堵の別れ》

{1}{G}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやエンチャントである1つを対象とし、あなたの墓地にあるカード最大4枚を対象とする。その前者のオーナーは自分のライブラリーに加えて切り直す。あなたは「その後者のカードをあなたのライブラリーに加えて切り直す。」を選んでよい。

- あなたはあなたの墓地からカード0枚を対象としてもよい。その場合も、あなたのライブラリーを切り直すことを選んでもよい。

《怒りのワルツ》

{3}{R}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それは、それでない各クリーチャーにそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、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。次のあなたのターンの終了時まで、それをプレイしてもよい。

- 《怒りのワルツ》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。ダメージは与えられず、このターン中にあなたがコントロールしているクリーチャーが死亡するたびに誘発する遅延誘発型能力も誘発しない。
- このダメージの発生源は、対象としたクリーチャーであり、《怒りのワルツ》ではない。
- 他の各クリーチャーに与えるダメージの点数は、《怒りのワルツ》の解決時に対象のクリーチャーのパワーをもちいて決定する。

- あなたは《怒りのワルツ》の遅延誘発型能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《生垣裁断機》

{2}{G}{G}

アーティファクト — 機体

5/5

生垣裁断機が攻撃するたび、カード2枚を切削してもよい。

あなたのライブラリーから1枚以上の土地・カードがあなたの墓地に置かれるたび、それらをタップ状態で戦場に出す。

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。）

- 《生垣裁断機》の1つ目の能力が解決し始めた時点で、あなたのライブラリーにあるカードが1枚以下の場合、2枚のカードを切削することは選べない。

《勇み肌の吸血者》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・戦士

2/5

違和感 —

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場に出るたび、および、あなたが部屋1つを完全に開放するたび、ターン終了時まで、勇み肌の吸血者は+2/+0の修整を受け絆魂を得る。

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《萎縮させる責め苦》

{2}{B}

インスタント

エンチャントやクリーチャーである1つを対象とする。それを破壊する。あなたは2点のライフを失う。

- 《萎縮させる責め苦》の解決時に対象のクリーチャーかエンチャントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを失わない。

《逸失への恐怖》

{1}{R}

クリーチャー・エンチャント — ナイトメア

2/3

逸失への恐怖が戦場に出たとき、カード1枚を捨て、その後カード1枚を引く。

昂揚 —

逸失への恐怖が各ターン内で初めて攻撃するたび、あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがある場合、クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- 《逸失への恐怖》の最後の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。追加の戦闘フェイズはない。
- 《逸失への恐怖》の最後の能力はあなたに、追加のメイン・フェイズを与えることはない。これは、戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移行することを意味している。

《今のうちに出よう》

{U}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・エンチャントやクリーチャーである呪文1つを対象とする。それを打ち消す。
- ・あなたがオーナーでありエンチャントやクリーチャーである1つか2つを対象とする。それらをあなたの手札に戻す。

- 《今のうちに出よう》の最後のモードは、他のプレイヤーがコントロールしていたものも含め、あなたがオーナーであるクリーチャーやエンチャントを対象にすることができる。

《忌まわしき眼魔》

{2}{U}

クリーチャー — 眼

5/5

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたの墓地にあるカード6枚を追放する。

飛行

各対戦相手のアップキープの開始時に、あなたは戦慄予示する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 《忌まわしき眼魔》の追加コストは、「マナ・コストを支払わずに」唱えた場合でも、その他の代替コストで唱えた場合でも支払わなければならない。

《ヴァルガヴォスの執事長、ヴィクター》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/3

違和感 —

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場に出るたび、および、あなたが部屋1つを完全に開放するたび、この能力が解決されたのがこのターン内で1度目なら、諜報2を行う。2度目なら、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。3度目なら、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。

- 《ヴァルガヴォスの執事長、ヴィクター》の能力は、1回のターンに3回を超えて解決されても効果が無い。

《ヴァルガヴォスの崇拜者》

{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

{3}{B},

ヴァルガヴォスの崇拜者を生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- コストを支払う前に対象が選ばれるため、《ヴァルガヴォスの崇拜者》は自身の能力の対象として適正ではない。なぜなら、その時点でそれは墓地にないからである。

《ヴァルガヴォスの猛攻》

{X}{X}{G}

ソーサリー

X回戦慄予示する。その後、それらのクリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンターX個を置く。（戦慄予示するとは、「あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして

裏向きで戦場に出し、残りを自分の墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。」ということである。)

- 何らかの効果によりプレイヤーにそのプレイヤーのライブラリーから複数枚のカードを予示するよう指示されたなら、それらのカードは1枚ずつ予示される。その間、プレイヤーは処理を行うことはできない。ただし、「1体以上のクリーチャーが戦場に出るたび」に誘発する能力は、それぞれのイベントごとに1回ずつ誘発する。
- あなたがX回戦慄予示してから、それらに+1/+1カウンターを置くまでの間、プレイヤーは処理を行うことができない。特に、プレイヤーはカウンターが置かれる前に裏向きのクリーチャーを取り除こうとすることはできない。

《ウィンターの介入》

{1}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ウィンターの介入はそれに2点のダメージを与える。あなたは2点のライフを得る。

- 《ウィンターの介入》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《裏切り者の駆け引き》

{1}{R}

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、エンチャントやクリーチャーである1つを生け贄に捧げるか{2}を支払う。

クリーチャー1体を対象とする。裏切り者の駆け引きはそれに5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。

- 《裏切り者の駆け引き》が解決された場合、そのクリーチャーは、《裏切り者の駆け引き》が与えるダメージによって死亡するのではなくても、そのターンに死亡するならこの効果によって追放される。

《永劫の活力》

{1}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント — 大鹿・光霊

3/3

警戒

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「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

永劫の活力が死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これはエンチャントである。（これはクリーチャーではない。）

- 大鹿と光霊は、どちらもクリーチャー・タイプである。《永劫の活力》はその最後の能力で戦場に戻るとき、それはクリーチャーではなくなるため、それらのクリーチャー・タイプを持たない。
- 《永劫の活力》のコピーであるトークンが最後の能力で戦場に戻ることはない。
- 《永劫の活力》のコピーでありトークンでないパーマネントがクリーチャーである間に死亡した場合、その最後の能力の解決時にエンチャントとして戦場に戻る。それはエンチャント以外のカード・タイプを持たない。

《永劫の好奇心》

{2}{U}{U}

クリーチャー・エンチャント — 猫・光霊

4/3

瞬速

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引く。

永劫の好奇心が死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これはエンチャントである。（これはクリーチャーではない。）

- 猫と光霊は、どちらもクリーチャー・タイプである。《永劫の好奇心》はその最後の能力で戦場に戻るとき、それはクリーチャーではなくなるため、それらのクリーチャー・タイプを持たない。
- 《永劫の好奇心》のコピーであるトークンが最後の能力で戦場に戻ることはない。
- 《永劫の好奇心》のコピーでありトークンでないパーマネントがクリーチャーである間に死亡した場合、その最後の能力の解決時にエンチャントとして戦場に戻る。それはエンチャント以外のカード・タイプを持たない。

《永劫の不屈》

{2}{B}{B}

クリーチャー・エンチャント — 蛇・光霊

4/3

あなたがライフを得るたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。永劫の不屈が死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これはエンチャントである。（これはクリーチャーではない。）

- 対戦相手がライフを失うたびに誘発してあなたにライフを得させる（《極上の血》などの）能力があるなら、ループが発生し、あなたがゲームに勝利するか、プレイヤーがループを終わらせる処理を行うまで続くことになる。
- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。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体が戦闘ダメージを与えたなら、《永劫の不屈》の1つ目の能力は2回誘発する。あなたは各誘発型能力についてそれぞれ異なる対戦相手を選んでもよい。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「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。《永劫の不屈》の1つ目の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、《永劫の不屈》の1つ目の能力は誘発しない。
- 蛇と光霊は、どちらもクリーチャー・タイプである。《永劫の不屈》はその最後の能力で戦場に戻るとき、それはクリーチャーではなくなるため、それらのクリーチャー・タイプを持たない。
- 《永劫の不屈》のコピーであるトークンが最後の能力で戦場に戻ることはない。
- 《永劫の不屈》のコピーでありトークンでないパーマネントがクリーチャーである間に死亡した場合、その最後の能力の解決時にエンチャントとして戦場に戻る。それはエンチャント以外のカード・タイプを持たない。

《永劫の無垢》

{1}{W}{W}

クリーチャー・エンチャント — 羊・光霊

2/1

絆魂

あなたがコントロールしていてパワーが2以下でありこれでない1体以上のクリーチャーが戦場に出るたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

永劫の無垢が死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これはエンチャントである。（これはクリーチャーではない。）

- 《永劫の無垢》の2つ目の能力がこれでないすべてのクリーチャーのパワーを見るのは、それらのクリーチャーが戦場に出たときのみである。そのクリーチャーの上にカウンターが置かれている状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。戦場に出たクリーチャーのパワーが2以下で、《永劫の無垢》の2つ目の能力がまだスタックにある間にパワーが2を超えたとしても、その能力の解決時にカードを引くことができる。
- 羊と光霊は、どちらもクリーチャー・タイプである。《永劫の無垢》はその最後の能力で戦場に戻るとき、それはクリーチャーではなくなるため、それらのクリーチャー・タイプを持たない。
- 《永劫の無垢》のコピーであるトークンが最後の能力で戦場に戻ることはない。
- 《永劫の無垢》のコピーでありトークンでないパーマネントがクリーチャーである間に死亡した場合、その最後の能力の解決時にエンチャントとして戦場に戻る。それはエンチャント以外のカード・タイプを持たない。

《永劫の勇氣》

{2}{R}{R}

クリーチャー・エンチャント — 犬・光霊

3/3

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体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け速攻を得る。

永劫の勇氣が死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これはエンチャントである。（これはクリーチャーではない。）

- 犬と光霊は、どちらもクリーチャー・タイプである。《永劫の勇氣》はその最後の能力で戦場に戻るとき、それはクリーチャーではなくなるため、それらのクリーチャー・タイプを持たない。
- 《永劫の勇氣》のコピーであるトークンが最後の能力で戦場に戻ることはない。
- 《永劫の勇氣》のコピーでありトークンでないパーマネントがクリーチャーである間に死亡した場合、その最後の能力の解決時にエンチャントとして戦場に戻る。それはエンチャント以外のカード・タイプを持たない。

《厭世的案内者、ウィンター》

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

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/4

護法 {2}

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれカード2枚を引く。

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかぎり、各対戦相手の手札の最大枚数はそれぞれ7からそれらのカード・タイプの種類数を引いた枚数に等しい。

- 複数の効果によってプレイヤーの手札の上限が変更される場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《厭世的案内者、ウィンター》を戦場に出した後に対戦相手が《聖遺の塔》（「あなたの手札の上限はなくなる。」を持つ土地）を戦場に出した場合、あなたがいつ昂揚を持ち始めたかに関係なく、その対戦相手の手札の上限はなくなる。ただし、パーマネントが逆の順序で戦場に出た場合、あなたが昂揚を持っている状態であれば、その対戦相手の手札の上限は、7からあなたの墓地にあるカード・タイプの種類数を引いた枚数になる。あなたが昂揚を持っていなかったなら、その対戦相手の手札の上限はなくなる。
- プレイヤーの手札の上限は、そのプレイヤーのターンのクリンナップ・ステップ中のみチェックされる。他の時点では、そのプレイヤーの手札に手札の上限を超える枚数のカードがあってもよい。

《覆い越しの凝視》

{2}{R}{G}

インスタント

あなたの手札を捨てる。その後、カードX枚を引く。Xは、あなたの墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しい。

- Xの値は、あなたが手札を捨てた後、《覆い越しの凝視》が解決した時点でのみ決定する。《覆い越しの凝視》の解決中には、それはまだスタック上にあるので、それ自身は数えない。

《落とし子狩り、リップ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・生存者

4/4

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、落とし子狩り、リップがタップ状態である場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を公開する。Xはこれのパワーに等しい。その中から、クリーチャーや機体でありパワーが異なる望む枚数のカードを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。

- Xの値は、《落とし子狩り、リップ》の能力の解決時に一度だけ決定する。
- 《落とし子狩り、リップ》が能力の解決前に戦場を離れ、さらに離れる際にまだタップ状態であった場合、Xの値は、《落とし子狩り、リップ》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて決定する。

《怪物的出現》

{1}{G}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を選ぶか、あなたの手札にあるクリーチャー・カード1枚を公開する。

クリーチャー1体を対象とする。怪物的出現はそれに、その選んだクリーチャーかその公開したカードのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたが戦場にあるクリーチャー1体を選んだ場合、《怪物的出現》の解決時にそのクリーチャーのパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。《怪物的出現》が解決する時点でそのクリーチャーがすでに戦場がない場合、その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与えるダメージの点数を決定する。

《解剖道具》

{5}

アーティファクト — 装備品

解剖道具が戦場に出たとき、戦慄予告する。その後、解剖道具をそのクリーチャーにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け接死と絆魂を持つ。

装備 — クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 1つ目の能力の解決時にこの装備品が戦場がない場合でも、あなたは依然として戦慄予告する。
- あなたがコントロールしている任意のクリーチャーを生け贄に捧げて、《解剖道具》の装備コストを支払うことができる。これには現在《解剖道具》が装備しているクリーチャーも含まれる。
- もし装備能力の対象となっているクリーチャーを生け贄に捧げた場合、その能力は解決されず、装備品は（もしあれば）元々ついていたものについたままとなる。通常、自分のクリーチャーを無意味に生け贄に捧げることはおすすめしないが、もし何かを生け贄に捧げたいだけなら、今はその適切な手段が揃っている。

《画家の仕事場》

{2}{R}

あなたがこのドアを開放したとき、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、それらをプレイしてもよい。

//

《汚された画廊》

{1}{R}

あなたが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての攻撃クリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- あなたは《画家の仕事場》が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《鏡の間》

{2}{U}

あなたがこのドアを開放したとき、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。他のクリーチャー・タイプに加えて反射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。

//

《砕けた世界》

{5}{U}{U}

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1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 《鏡の間》の能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャー・カード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、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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、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として扱う。
- 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、記載されている例外を除き、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、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そ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。
- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている。
- 置換効果は《砕けた世界》の能力の影響を受けない。たとえば、あなたのコントロール下で、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る1/1のクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 《砕けた世界》の能力によって、「[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]が表向きになるに際し」適用する能力も同様に影響を受けない。
- 《砕けた世界》の最後の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させる。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)も、個別に行う。

- 誘発型能力がほか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能力と関連している。その能力が「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、「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能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それらの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枚のカードのマナ総量の合計である。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。
- 「[このクリーチャーが]表向きになったとき」適用する能力は、《砕けた世界》の能力によって追加でもう1回誘発する。

《蛾の儀式》

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

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。(最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

フラッシュバック {3}{W}{W}{B}

(あなたの墓地にあるこ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、これを追放する。)

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《剃刀族の棘頭》

{R}{R}

クリーチャー — 人間・暗殺者

2/2

あなたのターンの間、剃刀族の棘頭は先制攻撃を持つ。

対戦相手1人がカード1枚を引くたび、剃刀族の棘頭はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずに対戦相手の手札にカードが加えられた場合、それはそのプレイヤーが引いたカードではない。

《剃刀族の群れ呼び》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・道化師・狂戦士

4/4

速攻

あなたが攻撃するたび、赤の1/1のグレムリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- どのクリーチャーで攻撃しても、《剃刀族の群れ呼び》の最後の能力は誘発する。攻撃クリーチャーに《剃刀族の群れ呼び》が含まれている必要はない。

《画面の中への幽閉》

{2}{W}

エンチャント

護法{2}（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{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

画面の中への幽閉が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやエンチャントやクリーチャーである1つを対象とする。画面の中への幽閉が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《画面の中への幽閉》の誘発型能力の解決前にこれが戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《機械仕掛けの打楽器奏者》

{R}

アーティファクト・クリーチャー — 猿・玩具

1/1

速攻

機械仕掛けの打楽器奏者が死亡したとき、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、それをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《希望の力線》

{2}{W}{W}

エンチャント

希望の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、これが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその点数に1を足した点数のライフを得る。

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

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしないうことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。
- あなたが《希望の力線》2つをコントロールしていてライフを得るなら、あなたはその点数に2を足した点数のライフを得る。3つ目の《希望の力線》を持つ場合、その点数に3を足した点数のライフを得る。以下同様である。
- 《希望の力線》の2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。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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られ、《希望の力線》の能力は1回のみ適用される。
- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。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る場合、《希望の力線》の2つ目の能力はそのイベント2つに別々に適用される。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体が複数のパーマネントやプレイヤ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、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）は、この能力は1回しか適用されない。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、あなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《希望の力線》の2つ目の能力は適用されない。

- 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なので、《希望の力線》が戦場を離れたり、「あなたのライフ総量が初期ライフ総量より7点以上多い」を満たさなくなると、あなたがコントロールしているクリーチャーに与えられている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《希望の光、ニコ》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

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

{2},

{T}：あなたがコントロールしていて伝説でないクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時まで、あなたがコントロールしているすべての破片はそのコピーになる。次の終了ステップの開始時に、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《希望の光、ニコ》の最後の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたがコントロールしている破片はそのクリーチャーのコピーにならない。
- あなたがコントロールしている破片がそのクリーチャーのコピーになるなら、それらはそのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いる。それらはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 追放されたクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、そのクリーチャーのコピーになる破片はそのクリーチャーのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それらはそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマネントやカードをコピーするなら、Xは0である。

《肝冷やしの手》

{2}{U}

ソーサリー

土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。戦慄予告する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 《肝冷やしの手》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なら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは戦慄予告しない。

《教団の治癒者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・ドクター

3/3

違和感 —

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場に出るたび、および、あなたが部屋1つを完全に開放するたび、ターン終了時まで、教団の治癒者は絆魂を得る。

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《恐怖を喰うもの、ヴァルガヴォス》

{6}{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・デーモン

9/9

飛行、絆魂

護法 — 土地でないパーマネント3つを生け贄に捧げる。

あなたがコントロールしていなかったカードがどこかから対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

あなたのターンの間、恐怖を喰うもの、ヴァルガヴォスにより追放されているカードをプレイしてもよい。あなたがこの呪文を唱えるなら、マナ・コストを支払うのではなく、そのマナ総量に等しい点数のライフを支払う。

- あなたは《恐怖を喰うもの、ヴァルガヴォス》の最後の能力によって与えられた許諾を用いて唱える呪文のタイミングのルールにすべて従う。
- 《恐怖を喰うもの、ヴァルガヴォス》の最後の能力によって与えられた許諾を用いて唱える呪文は、その呪文のマナ総量に等しい点数のライフを支払うという代替コストを持つ。あなたはマナ・コストを支払うことも、その他の代替コストで支払うことも選べない。追加コスト（キッカー・コストなど）を支払うことは可能であり、それらのコストは通常通りマナで支払うことができる。その呪文に強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

《虚偽への恐怖》

{1}{U}{U}

クリーチャー・エンチャント — ナイトメア

3/2

瞬速

虚偽への恐怖が戦場に出たとき、呪文1つを対象とする。それを打ち消す。そのコントローラーは戦慄予示する。

（そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りを自分の墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 打ち消されない呪文も、《虚偽への恐怖》の最後の能力の適正な対象である。その能力の解決時にその呪文は打ち消されないが、そのコントローラーは依然として戦慄予示する。

《草むした盲信者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

0/4

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。

{T} :好きな色1色のマナ2点を加える。このマナは、パーマネントを表向きにするためにしか支払えない。

- 《草むした盲信者》の能力によって生成されたマナは、裏向きのパーマネントを表向きにするための変異コストや変装コスト、または予示されたりや偽装されたパーマネントを表向きにするためのコストとして使用できる。

《苦悩の試練》

{R}

ソーサリー

同じ対戦相手がコントロールしているクリーチャー2体を対象とする。そのプレイヤーは、それらのクリーチャーのうちの1体を選ぶ。苦悩の試練はそのクリーチャーに5点のダメージを与え、このターン、その残りではブロックできない。

- 《苦悩の試練》の解決時に、2体の対象クリーチャーのうち1体が不適正な対象であった場合、残りのクリーチャーのコントローラーはその残りのクリーチャーを選ばなければならない。《苦悩の試練》はそのクリーチャーに5点のダメージを与える。

《黒焦げのホワイエ》

{3}{R}

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

//

《歪んだ空間》

{4}{R}{R}

各ターン、あなたは追放領域から唱える呪文1つのマナ・コストを支払うのではなく{0}を支払ってもよい。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- あなたは《黒焦げのホワイエ》の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- {0}マナの代替コストで呪文を唱えるなら、他の代替コストで支払うことを選択できない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、必須の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

《軽業のチアリーダー》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・生存者

2/2

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、軽業のチアリーダーがタップ状態である場合、これの上に飛行カウンター1個を置く。この能力は1回しか誘発しない。

- 一度《軽業のチアリーダー》の能力が誘発すると、その誘発型能力が打ち消されたり飛行カウンターが何らかの方法で取り除かれたりしても、それが戦場に残っているかぎり再び誘発することはない。もし何らかの効果が《軽業のチアリーダー》の能力を再び誘発させようとした場合、その効果のその部分は何も起きない。
- 《軽業のチアリーダー》が戦場から離れ、その後で戦場に戻る場合、それは以前と関係のない記憶のない新しいオブジェクトとなる。その能力は再び誘発することができる。

《けだものの圧倒》

{R}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、その前者の上に+1/+1カウンター2個を置く。

その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体と対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、《けだものの圧倒》を唱えることはできない。
- いずれかのクリーチャーが《けだものの圧倒》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。あなたがコントロールしているクリーチャーが不正な対象である場合、たとえ昂揚を持っていても、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個を置くことはない。

《けだものの友、トビー》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

けだものの友、トビーが戦場に出たとき、「このクリーチャーは単独では攻撃もブロックもできない。」を持つ白の

4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが4体以上のクリーチャー・トークンをコントロールしているかぎり、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは飛行を持つ。

- あなたが「このクリーチャーは単独では攻撃もブロックもできない。」を持つクリーチャーを2体以上コントロールしている場合、他に攻撃やブロックをするクリーチャーがいなくても、それらが一緒に攻撃したりブロックしたりできる。
- ビースト・トークンは単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーは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する必要はない。たとえば、ビースト・トークンが対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーはプレインズウォーカーを攻撃することができる。同様に、他のブロック・クリーチャーはビースト・トークンがブロックするクリーチャーと同じクリーチャーをブロックする必要はない。
- そのビースト・トークンが攻撃またはブロックした後では、他のすべての攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーを取り除いても、攻撃やブロックをやめさせることにはならない。
- そのビースト・トークンが「可能なら攻撃する」や「可能ならブロックする」と記された効果があり、あなたが他の攻撃やブロックが可能なクリーチャーを1体以上コントロールしている場合には、ビースト・トークンと他のクリーチャー1体以上とで攻撃かブロックをしなければならない。
- 双頭巨人戦では、ビースト・トークンはチームメイトがコントロールしているクリーチャーと一緒に攻撃やブロックをすることができる。他のあなたがコントロールしているクリーチャーが攻撃やブロックをしていなくても構わない。

《煙たい談話室》

{2}{R}

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{R}{R}を加える。このマナは、部屋・呪文を唱えるためか、ドアを開放するためにしか支払えない。

//

《霧がかった応接間》

{3}{U}

あなたがこのドアを開放したとき、飛行を持つ青のX/Xのスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xは、あなたがコントロールしている部屋の中の開放されているドアの数に等しい。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- Xの値は《霧がかった応接間》の能力が解決する際に、一度だけ計算される。能力の解決後にあなたがコントロールしている部屋の開放されているドアの数が変わっても、トークンのパワーやタフネスには影響しない。

《絢爛たる劇場》

{3}{W}

あなたが唱えるすべてのクリーチャー・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・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。)

//

《小道具部屋》

{2}{W}

あなた以外の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- クリーチャー・呪文を唱えている間、（mana能力を起動するなどのために）あなたが《絢爛たる劇場》を生け贄に捧げたなら、コストを支払う時点で召集を持たない。（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。）
- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるためのコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のmana・コストやmana総量を変えない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むmana能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、mana能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- アンタップ・ステップ中にクリーチャーがアンタップするのを阻止する一部の効果によって、アンタップできないことがある。しかし、「あなたのアンタップ・ステップ」や「そのコントローラーのアンタップ・ステップ」にクリーチャーがアンタップするのを阻止する効果は、そのクリーチャーが他のプレイヤーのアンタップ・ステップ中にアンタップするのを阻止することはない。したがって、《小道具部屋》の能力によってそのクリーチャーをアンタップさせることになる。
- 《小道具部屋》が開放されている場合、あなたのすべてのクリーチャーはあなた以外の各プレイヤーのアンタップ・ステップ中にアンタップする。別の効果がないかがり、何がアンタップするかを選ぶことはできない。

《業火の幻影》

{3}{R}

クリーチャー — スピリット

2/3

違和感 —

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場に出るたび、および、あなたが部屋1つを完全に開放するたび、ターン終了時まで、業火の幻影は+2/+0の修整を受ける。

業火の幻影が死亡したとき、1つを対象とする。これはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《業火の幻影》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、この最後の能力によって与えるダメージの点数を決定する。

《声も出せない》

{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すべての能力を失い、他のタイプに加えて基本のパワーとタフネスが0/2である玩具・アーティファクト・クリーチャーである。

エンチャントしているクリーチャーが裏向きであるかぎり、それは表向きにできない。

- 影響を受けるパーマネントが、《声も出せない》がついた状態になった後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- 《声も出せない》の2つ目の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その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。
- 《ジャンプスケア》のようなクリーチャーのパワーとタフネスを変更する効果は、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。

《虚空の力線》

{2}{B}{B}

エンチャント

虚空の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

カードがいづこかから対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしないうことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行く。その後、最初のターンが始まる。
- あなたが《虚空の力線》をコントロールしている間に、あなたの対戦相手がカード1枚を捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、（《虚ろな者》や捨てたカードのマッドネス能力などの）カードを捨てたかどうかを見る能力は依然として機能する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力は、追放領域にあるそのカードを参照できる。
- 《虚空の力線》が戦場にある間、対戦相手がコントロールしているトークンでないクリーチャーは死亡しない。それらは代わりに追放される。それらのクリーチャーが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。
- 《虚空の力線》が戦場にある間も、トークンは死亡する。

《小麦畑の孤児たち》

{1}{W}

クリーチャー — 人間

2/1

小麦畑の孤児たちが攻撃するたび、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望む数のクリーチャーをタップする。ターン終了時まで、小麦畑の孤児たちは、これによりタップしたクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

- 《小麦畑の孤児たち》の能力のために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないクリーチャーでもよい。
- 《小麦畑の孤児たち》の能力の解決時に（警戒を持っているなどの理由で）これがアンタップ状態であった場合、これは自分の能力のためにタップすることができる。

《叫ぶ宿敵》

{2}{R}

クリーチャー — スピリット

3/3

速攻

叫ぶ宿敵がダメージを受けるたび、これでない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。これによりプレイヤーがダメージを受けたなら、残りのゲームの間、そのプレイヤーはライフを得られない。

- 《叫ぶ宿敵》が致死ダメージを受けても、最後の能力は誘発する。
- 《叫ぶ宿敵》に複数の発生源から同時にダメージが与えられた場合（たとえば、クリーチャー2体でそれをブロックした場合）には、最後の能力は1回誘発し、1つの対象にその点数に等しい点数のダメージを与える。
- 《叫ぶ宿敵》の最後の能力によってプレイヤーにダメージが与えられた後では、そのプレイヤーはゲームの残りの間、ライフを得ることができなくなる。《叫ぶ宿敵》が戦場に残っているかどうかは関係ない。
- 《叫ぶ宿敵》の最後の能力の影響を受けたプレイヤーにライフを得させる呪文や能力は依然として解決される。そのプレイヤーがライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。

- 《叫ぶ宿敵》の最後の能力の影響を受けている間に、何らかの効果によりプレイヤーのライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数に設定するように指示されても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。

《雑食性ハエトリグサ》

{2}{G}

クリーチャー — 植物

2/4

昂揚 —

雑食性ハエトリグサが戦場に出るか攻撃するたび、あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがある場合、クリーチャー1体か2体を対象とし、2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。その後、あなたの墓地にあるカードの中に6種類以上のカード・タイプがあるなら、それらのクリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

- パーマネントの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にするとは、すでにそれの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい個数のカウンターをそれの上に置くことである。カウンターを置くことに関わる他の効果は、この効果にも作用する。

《殺人鬼の仮面》

{2}{B}

アーティファクト — 装備品

殺人鬼の仮面が戦場に出たとき、戦慄予示する。その後、殺人鬼の仮面をそのクリーチャーにつける。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

装備しているクリーチャーは威迫を持つ。

装備 {2}

- 1つ目の能力の解決時にこの装備品が戦場にない場合でも、あなたは依然として戦慄予示する。

《殺人人形、マーヴィン》

{2}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 玩具

2/2

殺人人形、マーヴィンは、あなたがコントロールしているこのクリーチャーと同じ名前を持たないすべてのクリーチャーのすべての起動型能力を持つ。

- 《殺人人形、マーヴィン》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。
- あなたがコントロールしているほかのクリーチャーの起動型能力が、そのカードに印刷されているカード名を参照する場合、《殺人人形、マーヴィン》を参照しているものとして扱う。たとえば、あなたが《殺人人形、マーヴィン》と《フラッドピットの溺れさせ》をコントロールしているとする(《フラッドピットの溺れさせ》は「{1}{U}, {T}: 麻痺カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。フラッドピットの溺れさせとそれを、オーナーのライブラリーに加えて切り直す。」という能力を持つ)。あなたは、《殺人人形、マーヴィン》の能力を「{1}{U}, {T}: 麻痺カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。殺人人形、マーヴィンとそれを、オーナーのライブラリーに加えて切り直す。」と書かれているかのように扱う。
- 《殺人人形、マーヴィン》の能力が起動した後では、その能力を持ち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が戦場を離れても関係なく、その能力は依然として解決される。

《残響の力線》

{2}{R}{R}

エンチャント

残響の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、これが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。あなたが、あなたがコントロールしているクリーチャー1体だけを対象としていて、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、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしないうえを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行く。その後、最初のターンが始まる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、《残響の力線》の最後の能力によって生成されたコピーはコピー元の呪文と同じ対象（あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーと同じ）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。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- 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、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。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があるなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《残響の力線》の最後の能力によって生成されたコピーはスタック上に生成されるため、それは「唱えられた」わけではない。

《視界からの消失》

{3}{U}

インスタント

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一番下に置く。あなたは諜報1を行う。（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。それをあなたの墓地に置いてもよい。）

- 《視界からの消失》の解決時に、対象とした土地でないパーマナントが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは諜報を行わない。

《静かなる広間這い》

{1}{U}

クリーチャー・エンチャント — ホラー

1/1

静かなる広間這いはブロックされない。

静かなる広間這いがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下からまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- 静かなる広間這いの上に+1/+1カウンター2個を置く。
- 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体を対象とする。静かなる広間這いはそのコピーになる。
- 「まだ選ばれていない」は、その特定の《静かなる広間這い》のみを参照する。《静かなる広間這い》が戦場を離れ、その後戦場に戻ったなら、それが戦場にあった間に選ばれたモードの記憶を持たない新しいオブジェクトになる。
- 《静かなる広間這い》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、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。

- コピーしたクリーチャーがトークンであるなら、《静かなる広間這い》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピーされたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《静かなる広間這い》はそのクリーチャーがコピーしているものになる。
- 《静かなる広間這い》が対象としたクリーチャーのコピーになったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 《静かなる広間這い》の最後の能力が選ばれたものの、その対象のクリーチャーがその能力の解決時に不適正な対象であったなら、能力は解決せず、効果は一切発生しない。
- 《静かなる広間這い》が他のクリーチャーのコピーである間は、それ以前の能力は持たない。

《静かに、隠れて》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

静かに、隠れてが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。

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

{4}{U}{U} : エンチャントしているクリーチャーをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。その後、戦慄予示する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《静かに、隠れて》の最後の能力を起動できるのは、このコントローラーのみである。

《自然知識の生存者》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 人間・生存者

3/4

速攻

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、自然知識の生存者がタップ状態である場合、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。それの上に+1/+1カウンター3個を置く。その土地は、他のタイプに加えて0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。あなたの次のターンまで、それは速攻を得る。

- 《自然知識の生存者》の最後の能力は持続期間を持たないため、土地は永続的にクリーチャーとなる。

《忍び寄る覗き見》

{1}{U}

クリーチャー — 眼

2/1

{T} : {U}を加える。このマナは、エンチャント・呪文を唱えるためか、ドアを開放するためか、パーマネントを表向きにするためにしか支払えない。

- 《忍び寄る覗き見》の起動型能力によって生成されたマナは、裏向きのパーマネントを表向きにするための変異コストや変装コストを支払ったり、予示されたり偽装されたパーマネントを表向きにするためのコストを支払うために使用できる。

《ジャンプスケア》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受け飛行を得、他のタイプに加えてホラー・クリーチャー・エンチャントになる。

- 《ジャンプスケア》は便利で、他の数多のリリースノートで説明のあるようなカードの相互作用と比べても、使い勝手が本当に良いのだ。ばあ！

《重傷》

{3}{B}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (プレイヤー)

エンチャントしているプレイヤーはライフを得られない。

エンチャントしているプレイヤーがダメージを受けるたび、そのプレイヤーは自分のライフの端数を切り上げた半分に等しい点数のライフを失う。

- 《重傷》が戦場にある間も、エンチャントしているプレイヤーがライフを得る呪文や能力は解決する。エンチャントしているプレイヤーがライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。
- 何らかの効果でエンチャントしているプレイヤーのライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数に設定するように指示しても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。
- 《重傷》の最後の能力は、ダメージを受けた後に誘発し、解決する。たとえば、エンチャントしているプレイヤーのライフが10点で、1点のダメージを受けた場合、そのダメージによってライフ総量は9点になる。その後、《重傷》の能力によってそのプレイヤーは5点のライフを失い、ライフ総量は4点になる。

《収納室》

{2}{G}

あなたはあなたの墓地から土地をプレイしてもよい。

//

《忘れられた地下室》

{3}{G}{G}

あなたがこのドアを開放したとき、このターン、あなたの墓地から呪文を唱えてもよい。このターン、カードがいずこかからあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 《収納室》の能力によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたがプレイできる土地は各ターンに1つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときにしかプレイできない。
- 《収納室》の能力によって、あなたの墓地にある土地・カードの(サイクリングのような)起動型能力を起動できるようにはならない。
- 《忘れられた地下室》の能力を解決するターンにあなたの墓地に置かれるカードは、あなたがこのターンにプレイしたものでなくても追放される。
- 《忘れられた地下室》の能力によって、トークンが通常通りに墓地に行くのを阻止されることはない(そしてその後、通常通り消滅する)。
- 《忘れられた地下室》の能力によって与えられた許諾を使い、あなたの墓地から呪文を唱えるときも、あなたはすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。そのカードのマナ・コストではなく、兆候コストのような代替コストを支払ってもよい。あなたは任意でキッカー・コストのような追加コストを支払うことができる。また、強制的追加コストがある場合、それらは呪文を唱えるために支払わなければならない。

《終末の加虐者》

{B}{B}{B}{B}{B}

クリーチャー — デモン

飛行

終末の加虐者が戦場に出たとき、これが唱えられていた場合、各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーにあり一番下にあるカード6枚でないすべてのカードを裏向きで追放する。

あなたのアップキープの開始時に、カード1枚を引く。

- 《終末の加虐者》の2つ目の能力の解決時、そのプレイヤーのライブラリーに残っているカードが6枚以下なら、そのプレイヤーはカードを追放しない。

《手術室》

{1}{W}

あなたがこのドアを開放したとき、あなたの墓地にありmana総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

//

《病室》

{3}{W}

あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのmana・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- あなたの墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《瘴気の悪魔》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

5/4

飛行

瘴気の悪魔が戦場に出たとき、望む枚数のカードを捨ててもよい。そうしたとき、その捨てた枚数以下の数のクリーチャーを対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ-2/-2の修整を受ける。

- 《瘴気の悪魔》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発した時ではない。これによりあなたがカードを捨てたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。あなたはこの能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《焼殺への恐怖》

{4}{R}{R}

クリーチャー・エンチャント — ナイトメア

4/4

焼殺への恐怖が戦場に出たとき、これは各対戦相手にそれぞれ4点のダメージを与える。

昂揚 —

あなたがコントロールしている発生源が対戦相手1人に戦闘ダメージでないダメージを与えるたび、あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがある場合、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。焼殺への恐怖はそれに、その点数に等しい点数のダメージを与える。

- 戦闘ダメージとは攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーが自動的に与えるダメージのことである。その他のダメージは、戦闘フェイズに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーが与えるとしても、戦闘ダメージでないダメージである。
- あなたがコントロールしている発生源が、あなたの墓地にあるカードの種類が4種類以上ある状態で、複数の対戦相手に同時に戦闘ダメージでないダメージを与えた場合、《焼殺への恐怖》の最後の能力は、これにより戦闘ダメージでないダメージを受けた対戦相手1人につきそれぞれ1回誘発する。

《焦熱の竜火》

{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である1体を対象とする。焦熱の竜火はそれに3点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーやプレインズウォーカーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《焦熱の竜火》の置換効果は、対象のクリーチャーかプレインズウォーカーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。

《尻込みする優等生》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・生存者

2/2

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、尻込みする優等生がタップ状態である場合、これの上に飛行カウンターや絆魂カウンターや+1/+1カウンターのうち1個を置く。

尻込みする優等生や、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体が死亡するたび、その上にカウンターがあった場合、クリーチャー最大1体を対象とする。その上にそれらのカウンターを置く。

- 《尻込みする優等生》があなたがコントロールしていてカウンターが置かれている1体以上のクリーチャーと同時に死亡した場合、そ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。
- 《尻込みする優等生》の最後の能力は、死亡し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、クリーチャーが死亡したとき、その死亡したクリーチャー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。このクリーチャーにカウンターを置くことに関わる他の効果は、この効果にも関わる。
- 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、《尻込みする優等生》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、あなたはカウンター1種類につき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。
- 死亡したクリーチャーが死亡時に-1/-1カウンターを持っていた場合、《尻込みする優等生》の最後の能力はそれらも含めることになる。その結果、その対象となったクリーチャーが死亡する可能性がある。

《知りたがりの光霊》

{W}{U}

クリーチャー・エンチャント — 狐・光霊

2/3

あなたがエンチャント・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたが支払う開放コストは{1}少なくなる。

- 《知りたがりの光霊》の1つ目の能力によるコストの減少は、あなたが唱えるエンチャント・呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。同様に、その2つ目の能力によるコストの減少は、あなたがコントロールしている部屋の開放コストに含まれる不特定マナにのみ適用される。言い換えれば、これらの能力を組み合わせると何かのコストを{2}少なくすることは不可能である。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、フラッシュバック・コスト）にコストの増加（たとえば、キッカー・コスト）を加え、その後、コストの減少（たとえばこの能力によるもの）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。

《すべてを疑う者、ジモーン》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに土地があなたのコントロール下で戦場に出ているあなたがコントロ

ールしている土地の数が素数である場合、「不可分なるもの、プリモ」という名前で緑青の0/0の伝説のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、それの上にその土地の数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。(2、3、5、7、11、13、17、19、23、29、31は素数である。)

- 素数は他にもまだあるが、すべてをカードに収めることはできなかった。(素数の中には、それ自体が文章欄に納まりきれないものもあるのだが、あなたがそれほど多くの土地をコントロールすることはおそらくないだろう。)
- 万が一、31枚以上の土地を持つことになった場合のために挙げておくと、100未満の残りの素数は37、41、43、47、53、59、61、67、71、73、79、83、89、97である。
- あなたの終了ステップの開始時までには、土地があなたのターン中にあなたのコントロール下で戦場に出ていなかった場合、《すべてを疑う者、ジモーン》の能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に土地をあなたのコントロール下で戦場に出すことはできない。
- 《すべてを疑う者、ジモーン》の解決時に、あなたが素数個の土地をコントロールしていない場合、その能力は解決しない。

《精神刮ぎ》

{U}{U}{U}

伝説のクリーチャー・エンチャント — ナイトメア

10/1

精神刮ぎはブロックされない。

あなたがコントロールしている発生源が対戦相手1人にダメージを与えるなら、そのダメージを軽減し、各対戦相手はそれぞれその点数に等しい枚数のカードを切削する。

- もし何らかの方法で2体以上の《精神刮ぎ》をコントロールしている場合、それらの複数の置換効果は効果を持たない。あなたがコントロールしている発生源が対戦相手に与えるダメージは一度だけ、その対戦相手はその点数に等しい枚数のカードを切削することに置換される。

《戦慄予示》

{1}{G}

ソーサリー

戦慄予示する。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

- 戦慄予示する。

《葬儀場》

{2}{B}

あなた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、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

//

《復活の間》

{6}{B}{B}

あなたがこのドアを開放したとき、あなたの墓地にあるすべてのクリーチャー・カードを戦場に戻す。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 《葬儀場》が開放されていて、あなたがコントロールしているクリーチャーが1体以上死亡すると同時にこの部屋が戦場を離れる場合、その能力はクリーチャー1体につき1回ずつ誘発する。

《続・食肉鉤虐殺事件》

{X}{X}{B}{B}{B}{B}

伝説のエンチャント

続・食肉鉤虐殺事件が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャーX体を生け贄に捧げる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、3点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、そのカードをあなたのコントロール下で最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。

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、そのプレイヤーは3点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、そのカードをあなたのコントロール下で最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。

- クリーチャーが死亡した後、《続・食肉鉤虐殺事件》の2つ目または3つ目の能力（該当する場合）が解決される前にそのクリーチャーが墓地を離れた場合、ライフを支払ったかどうかに関係なく、そのクリーチャーは戦場に戻らない。
- トークン・クリーチャーが死亡したとき、《続・食肉鉤虐殺事件》の2つ目または3つ目の能力（該当する場合）が誘発する。該当するプレイヤーは3点のライフを支払うかどうかを選択できるが、どちらを選んでもトークンは戦場に戻らない。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《底なしプール》

{U}

あなたがこのドアを開放したとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

//

《更衣室》

{4}{U}

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、あなたはカード1枚を引く。

//

エンチャント—

部屋（どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。）

- あなたがコントロールしているクリーチャーが同時に複数のプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、《更衣室》の能力はこれにより戦闘ダメージを受けたプレイヤー1人につき1回誘発する。

《揃った強打》

{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体か2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1体を対象とする。それらの前者をタップする。それらの前者はその後者にそれぞれ、それら自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《揃った強打》の解決に際し、あなたがコントロールしている対象クリーチャーのうちの1体が（それが戦場にいなかったり、タップ状態であるなどにより）不適正な対象である場合、そのクリーチャーはダメージを与えない。対象とした対戦相手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る場合、ダメージは与えられない。

《ダスクモーンの支配》

{4}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

あなたはエンチャントしているクリーチャーをコントロールする。

エンチャントしているクリーチャーは-3/-0の修整を受け、すべての能力を失う。

- エンチャントしているクリーチャーが《ダスクモーンの支配》がついた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。

《タミヨウの物語》

{2}{U}

伝説のエンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が戦場に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。IVの後に、生け贄に捧げる。)

I, II, III —

カード2枚を切削する。これにより共通するカード・タイプを持つカード2枚が切削されたなら、カード1枚を引き、この手順を繰り返す。

IV —

あなたの墓地にありインスタントやソーサリーやタミヨウ・プレインズウォーカーである望む枚数のカードを対象とする。それらを追放し、コピーする。それらの各コピーを唱えてもよい。

- 《タミヨウの物語》のI章、II章、III章能力が解決されたとき、その能力は共通のカード・タイプを持たない2枚のカードの組み合わせを切削するか、1枚以下のカードを切削するまで続く。この物語を好きな時に一時停止することはできない。(その必要もないではないか?こんなに素晴らしい物語なのだから。)
- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ホラーや部屋はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《タミヨウの物語》の最後の章能力が解決中かつまだスタックにある間に、あなたはコピーを唱える。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。
- 呪文のコストは支払う必要があるので、そのコピーされた呪文の1つのマナ・コストに{X}があるなら、その値は通常通り選択してもよい。
- もしコピーの一部(または全部)を唱えたくない場合は、唱えないことを選ぶこともできる。あなたが唱えなかったコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。

《小さき者の救済者》

{3}{W}

クリーチャー — コー・生存者

3/4

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、小さき者の救済者がタップ状態である場合、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《中央エレベーター》

{3}{U}

あなたがこのドアを開放したとき、あなたのライブラリーから、あなたがコントロールしている部屋と同じ名前を持たない部屋・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。

//

《確実な階段》

{2}{U}

あなたのアップキープの開始時に、諜報1を行う。あなたがコントロールしている部屋の開放されているドアの中に8種類以上の名前があるなら、あなたはこのゲームに勝利する。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 2つ以上のオブジェクト（カード、パーマネント、呪文など）は、1つ以上の名前が共通している場合、たとえそのうちの1つ以上のオブジェクトに追加の名前があっても、同じ名前を持つものとしてと見なされる。《中央エレベーター》の能力は、戦場にありあなたがコントロールしている部屋と共有の名前を持たない部屋・カード1枚をライブラリーから探すことができる。このとき見るのは開放されたドアの名前のみである。戦場にある部屋が開放されたドアを持っていない場合、その部屋はどちらの名前も持っていないと見なされる。
- 《確実な階段》の能力は、パーマネントではなく名前を数える。開放されたドアが2つある部屋は、2つの名前を持つ。

《超常現象分析家》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・探偵

1/3

あなたが戦慄予示するたび、それにより墓地に置いたカード1枚をあなたの手札に加える。

- あなたが戦慄予示したときに（対戦相手が《虚空の力線》をコントロールしているなどの理由で）墓地にカードを置かなかつた場合、《超常現象分析家》の能力は依然として誘発するが、その解決時にカードを手札に加えることはできない。同様に、戦慄予示したときに墓地に置かれたカードが《超常現象分析家》の解決前に墓地を離れた場合、そのカードを手札に加えることはできない。

《継ぎ接ぎのけだもの》

{G}

アーティファクト・クリーチャー — ビースト

3/3

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがないかぎり、継ぎ接ぎのけだものでは攻撃もブロックもできない。

あなたのアップキープの開始時に、カード1枚を切削してもよい。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をあなたの墓地に置いてよい。）

- 《継ぎ接ぎのけだもの》が攻撃またはブロックしている状態になった後では、あなたの墓地にあるカード・タイプの種類数を減らしても、《継ぎ接ぎのけだもの》が戦闘から取り除かれることはない。

《伝導性マチューテ》

{4}

アーティファクト — 装備品

伝導性マチューテが戦場に出たとき、戦慄予示する。その後、伝導性マチューテをそのクリーチャーにつける。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

装備{4}

- 1つ目の能力の解決時にこの装備品が戦場になくても、あなたは依然として戦慄予示する。

《謎への突入》

{U}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

カード1枚を引く。

- 《謎への突入》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《逃げ足速い生存主義者、ノリン》

{R}

伝説のクリーチャー — 人間・臆病者

2/1

逃げ足速い生存主義者、ノリンではブロックできない。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がブロックされた状態になるたび、それを追放してもよい。このターン、追放領域にあるそのカードをプレイしてもよい。

- 《逃げ足速い生存主義者、ノリン》の最後の能力は、戦闘ダメージを受ける前に誘発する。そのクリーチャーを追放することを選んだなら、それは戦闘ダメージを与えも受けもしない。
- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、《逃げ足速い生存主義者、ノリン》の最後の能力によって追放されたカードが瞬速を持たないクリーチャー・カードなら、あなたがそのクリーチャー・呪文を唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときのみである。

《逃げ場なし》

{1}{B}

エンチャント

瞬速

逃げ場なしが戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、それは-3/-3の修整を受ける。

対戦相手がコントロールしている各クリーチャーは、それぞれ呪禁を持たないかのように呪文や能力の対象にできる。それらのクリーチャーの護法能力は誘発しない。

- あなたがコントロールしている呪文か能力が、対戦相手がコントロールしていて呪禁を持つクリーチャーを対象としていて、その呪文か能力がスタック上にある間に《逃げ場なし》が戦場を離れたなら、そのクリーチャーはその呪文か能力の不適正な対象になる。これには《逃げ場なし》自身の誘発型能力も含まれる。
- 対戦相手がコントロールしていて護法能力を持つクリーチャーを対象とする呪文や能力がスタック上にある場合、《逃げ場なし》が戦場を離れてもその護法能力は誘発しない。
- 《逃げ場なし》が戦場にあるかぎり、対戦相手がコントロールしているクリーチャーの護法能力は誘発しない。それらが呪禁を持っているかどうかは関係ない。

《人気者の利己主義者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/2

{1}{B},

エンチャントやクリーチャーでありこれでない1つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、人気者の利己主義者は破壊不能を得る。これをタップする。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。）

あなたがパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- あなたが、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《人気者の利己主義者》の最後の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。それはその呪文や能力が打ち消されたとしても解決される。
- あなたが《人気者の利己主義者》を生け贄に捧げた場合も、その最後の能力は誘発する。《人気者の利己主義者》と複数のこれでないパーマネントを同時に生け贄に捧げたなら、《人気者の利己主義者》の能力はそれらの各パーマネントについてもそれぞれ1回誘発する。

《人形作家の店》

{1}{W}

あなたがコントロールしている玩具でない1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、白の1/1の玩具・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。

//

《陶磁器ギャラリー》

{4}{W}{W}

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの基本のパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 《人形作家の店》の能力は、玩具でない1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたびに、1回ずつ誘発する。
- 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではないため、《人形作家の店》の能力を誘発させることはない。
- 《陶磁器ギャラリー》の能力は、あなたがコントロールしている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以前のすべての効果を上書きする。《陶磁器ギャラリー》が開放された後に、あなたがコントロールしているクリーチャーに適用し始めるパワーやタフネスを設定する効果は、そのクリーチャーにかかるこの効果を上書きする。
- 《ジャンプスケア》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。
- ダメージはターンの終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたがコントロールしているクリーチャーがそのターン中に戦場を離れると、《陶磁器ギャラリー》が開放されている間にあなたがコントロールしているクリーチャーが受け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。

《根に引きずり込め》

{2}{B}{G}

インスタント

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかぎり、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

- 《根に引きずり込め》を唱えることを宣言したら、プレイヤーはそれが完了するまで何らかの処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたの墓地からカードを取り除くことで、《根に引きずり込め》のコストを変更しようと試みることはできない。

《鋸刃の皮膚裂き》

{1}{B}{R}

クリーチャー — 人間・暗殺者

3/2

威迫

{2},

エンチャントやクリーチャーでありこれでない1つを生け贄に捧げる：鋸刃の皮膚裂きの上に+1/+1カウンター1個を置く。

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1つ以上のパーマネントを生け贄に捧げていた場合、1つを対象とする。鋸刃の皮膚裂きはそれに、その数に等しい点数のダメージを与える。

- 終了ステップの開始時まで、あなたがあなたのターンの間にどのパーマネントも生け贄に捧げていなかったなら、《鋸刃の皮膚裂き》の最後の能力は誘発しない。その能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に何かを生け贄に捧げることはできない。

《望まれぬ改作》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは戦慄予告する。（そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りを自分の墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 《望まれぬ改作》を解決するに際し、対象としたクリーチャ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。そのクリーチャーのコントローラーは戦慄予告しない。

《望まれぬ復活》

{2}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。これによりクリーチャー・カードが墓地に置かれたなら、それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。次のあなたの終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- 対象としたクリーチャーを破壊してから、それがあなたのコントロール下で戦場に戻るまでの間、プレイヤーは処理を行うことはできない。特に、プレイヤーはそのクリーチャー・カードを墓地から取り除いて戦場に戻るのを阻止することはできない。

《呪われたウインドブレーカー》

{2}{U}

アーティファクト— 装備品

呪われたウインドブレーカーが戦場に出たとき、戦慄予告し、その後、呪われたウインドブレーカーをそのクリーチャーにつける。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

装備しているクリーチャーは飛行を持つ。

装備{3}

- 1つ目の能力の解決時にこの装備品が戦場にない場合でも、あなたは依然として戦慄予告する。

《呪われた画面》

{3}

アーティファクト

{T}：{W}か{B}を加える。

{T}，1点のライフを支払う：{G}か{U}か{R}を加える。

{7}：呪われた画面の上に+1/+1カウンター7個を置く。これは、他のタイプに加えて0/0のスピリット・クリーチャーになる。1回しか起動できない。

- 《呪われた画面》が戦場から離れ、その後で戦場に戻る場合、それは以前と関係のない記憶のない新しいオブジェクトとなる。あなたは最後の能力を再び起動してもよい。

《呪われた録画》

{2}{R}{R}

アーティファクト

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、呪われた録画の上に時間カウンター1個を置く。その後、これの上に7個以上の時間カウンターがあるなら、それらのカウンターを取り除き、これはあなたに20点のダメージを与える。

{T}：このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、《呪われた録画》の最後の能力によって生成された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。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- 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、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。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があるなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《呪われた録画》の最後の能力によって生成されたコピーはスタック上に生成されるため、それは「唱えられた」わけではない。

《肌裂けの人形》

{1}{W}

アーティファクト・クリーチャー — 玩具

2/1

肌裂けの人形が戦場に出たとき、カード1枚を引く。その後、あなたがパワーが2以下でありこれでないクリーチャーをコントロールしていないかぎり、カード1枚を捨てる。

- 《肌裂けの人形》が能力の解決を始めた後では、カードを引いてから捨てるまでの間にプレイヤーは処理を行うことができない。特に、あなたがコントロールしているパワーが2以下のクリーチャーを取り除いて、あなたにカードを捨てさせることはできない。

《抜歯への恐怖》

{B}

クリーチャー・エンチャント — ナイトメア

1/1

抜歯への恐怖が死亡したとき、1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

- 《抜歯への恐怖》の能力の対象が、その能力の解決時に不適正な対象であったなら、能力は解決せず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《腹黒茸》

{G}

クリーチャー — ファンガス

1/2

{2}, 腹黒茸を生け贄に捧げる：以下から1つを選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。
- カード1枚を引く。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。

- 《腹黒茸》の能力の最後のモードで戦場に土地・カードを出すことは、土地をプレイしたことにはならない。あなたがすでにそのターンに土地をプレイしていたとしても、この能力により土地・カードを戦場に出すことができる。

《ひきつる人形》

{1}{G}

アーティファクト・クリーチャー — 蜘蛛・玩具

2/2

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。ひきつる人形の上に巢カウンター1個を置く。

{T},ひきつる人形を生け贄に捧げる：ひきつる人形の上にあるカウンター1個につき1体の、到達を持つ緑の2/2の蜘蛛・クリーチャー・トークンを生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ひきつる人形》の1つ目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。

《ひと皮剥けば》

{2}{G}

ソーサリー

戦慄予告する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。

- パーマネント・カードは戦慄予告している間に墓地に置かれたものであってもよいが、必ずしもそうである必要はない。

《人百足》

{3}{G}

クリーチャー — 昆虫

3/4

到達

人百足が戦場に出たとき、「カード1枚を捨てるか{2}を支払う。」を選んでもよい。そうしたとき、部屋1つを対象とする。それを破壊する。

- 《人百足》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたがカード1枚を捨てるか{2}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《ひび割れた頭蓋骨》

{2}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

ひび割れた頭蓋骨が戦場に出たとき、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枚を選んでもよい。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

エンチャントしているクリーチャーがダメージを受けたとき、それを破壊する。

- 《ひび割れた頭蓋骨》がエンチャントしているクリーチャーにブロックされた攻撃クリーチャーは、次のクリーチャー（またはプレイヤー、プレインズウォーカー、バトルへのトランプル）にダメージを割り振る前に、エンチャントしているクリーチャーのタフネス（すでにそのエンチャントされたクリーチャーが負っているダメージを差し引いた値）に等しいダメージを割り振る必要がある。

《ファウンド・フッテージ》

{1}

アーティファクト — 手掛かり

対戦相手がコントロールしている裏向きのクリーチャーをいつ見てもよい。

{2},
ファウンド・フッテージを生け贄に捧げる：諜報2を行い、その後カード1枚を引く。（諜報2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2枚を見、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ことである。）

- 《ファウンド・フッテージ》の1つ目の能力によって、あなたは裏向きのクリーチャーをいつ見てもよい。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。それらのカードが何であるかを知ること、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。
- 《ファウンド・フッテージ》の1つ目の能力によって、スタック上にありあなたがコントロールしていない裏向きのクリーチャーを見ることはできない。

《不穏な笑い》

{B}{R}

エンチャント

不穏な笑いが戦場に出たとき、あなたはエンチャントやクリーチャーでありこれでない1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。

不穏な笑いを生け贄に捧げたとき、戦慄予示する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- これ以外の効果によって生け贄に捧げないかぎり、あなたは《不穏な笑い》を生け贄に捧げることはできない。

《不快な切断魔》

{5}{B}{B}

クリーチャー — デモン

6/5

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体かエンチャント1つを生け贄に捧げる。

飛行、トランプル

不快な切断魔が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれトークンでないエンチャント1つを生け贄に捧げ、その後、トークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《不快な切断魔》の最後の能力を解決している間、ターン順で次の対戦相手が、自分がコントロールしていてトークンでないエンチャントを選び、その後ターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれたトークンでないエンチャントは同時に生け贄に捧げられる。最後に、トークンでないクリーチャーについてこの手順を繰り返す。

《不可能な業火》

{4}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。不可能な業火はそれに6点のダメージを与える。

昂揚 —

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、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、それをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《復讐に燃えた憑依》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。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。

- 《復讐に燃えた憑依》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。カードを1枚捨てて1枚引くという選択をすることはできない。
- 《復讐に燃えた憑依》は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象にできる。
- クリーチャーのコントロールを得ても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《不死の疾走者》

{B}{R}

クリーチャー — ゾンビ

2/2

トランプル、速攻

このターンにゾンビでないクリーチャーが死亡したなら、あなたの墓地にある不死の疾走者を唱えてもよい。そうしたなら、不死の疾走者は+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《不死の疾走者》の最後の能力によって与えられた許諾を使い、あなたの墓地にあるこれを唱えるときも、あなたはそのコストをすべて支払わなければならないし、そのタイミングの制限に従わなければならない。
- 《不死の疾走者》があなたの墓地から唱えられた後に、それが打ち消されるか死亡した場合、それは墓地に戻る。これにより再度唱えることができる。
- あなたが、あなたの墓地から呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。あなたがその呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《不遜なグレムリン》

{1}{R}

クリーチャー — グレムリン

2/2

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。）

あなたがコントロールしていてパワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、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。これは毎ターン1回しか行えない。

- 《不遜なグレムリン》の2つ目の能力がこれでないクリーチャー1体のパワーを見るのは、そのクリーチャーが戦場に出たときのみである。そのクリーチャーの上にカウンターが置かれている状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。戦場に出たときにパワーが2以下であるクリーチャーが、《不遜なグレムリン》の2つ目の能力がまだスタックにある間にパワーが2を超えたとしても、あなたはその能力が解決されるときに依然としてカードを捨てる選択肢を持つ。

《不注意な読書家》

{G}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

あなたの終了ステップの開始時に、カード1枚を引いてもよい。そうしたなら、このターンにあなたのコントロール下でパーマネントが裏向きで戦場に出たかあなたがパーマネントを表向きにしていなかったかぎり、カード1枚を捨てる。

- 《不注意な読書家》の能力が解決し始めた後では、カードを引くことを選んだ場合にカードを捨てるのを防ぐために、あなたのコントロール下でパーマネントを裏向きで戦場に出したり、パーマネントを表向きにしようとしても手遅れである。

《復活した崇拜者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

4/1

昂揚 —

{2}{B}{B}：あなたの墓地にある復活した崇拜者を最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがなければ起動できず、起動はソーサリーとしてのみ行う。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《不本意な器》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/2

警戒

違和感 —

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場に出るたび、および、あなたが部屋1つを完全に開放するたび、不本意な器の上に占有カウンター1個を置く。

不本意な器が死亡したとき、飛行を持つ青のX/Xのスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xは、不本意な器の上にあるカウンターの個数に等しい。

- 稀なことであるが、《不本意な器》が+1/+1カウンターを持った状態でこれを死亡させるだけの-1/-1カウンターが置かれる場合、少ない方と同数だけ取り除く前の+1/+1カウンターや-1/-1カウンターをすべて含めた、死亡時に《不本意な器》に置かれていたカウンターの個数の合計を用いてXの値を決定する。

《フラッドピットの溺れさせ》

{1}{U}

クリーチャー — マーフォーク

2/1

瞬速

警戒

フラッドピットの溺れさせが戦場に出たとき、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。

{1}{U},

{T}：麻痺カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。フラッドピットの溺れさせとそれを、オーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 《フラッドピットの溺れさせ》の最後の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。《フラッドピットの溺れさせ》は、オーナーのライブラリーに加えて切り直さない。

《粉碎コースター》

{X}{2}{R}

伝説のエンチャント

昂揚

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがある間に、あなたがコントロールしている発生源がパーマネントやプレイヤーである1つに戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、代わりにそれはその2倍の点数のダメージを与える。

粉碎コースターが戦場に出たとき、クリーチャー最大X体を対象とする。これはそれらにそれぞれX点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。それ自身がダメージの発生源でないかぎり、2倍の点数のダメージは《粉碎コースター》が与えるわけではない。
- 他の何らかの効果（1つまたは複数）によって、あなたが昂揚を持っている間にコントロールしている発生源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や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。すべてのダメージが軽減されるなら《粉碎コースター》の1つ目の能力はそれ以上適用されない。
- 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が、あなたが昂揚を持っている間に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。

《バイルマークの大主》

{3}{B}{B}

クリーチャー・エンチャント — アバター・ホラー

5/5

兆候5 — {1}{B}

（兆候コストでこの呪文を唱えたなら、これは時間カウンター5個が置かれた状態で戦場に出て、最後の時間カウンターが取り除かれるまで、これはクリーチャーではない。あなたの終了ステップの開始時に、これの上から時間カウンター1個を取り除く。）

バイルマークの大主が戦場に出るか攻撃するたび、カード4枚を切削する。その後、あなたの墓地にありプレインズウォーカー・カードやアバターでないクリーチャー・カードである1枚をあなたの手札に戻してもよい。

- 《バイルマークの大主》の最後の能力によって、その能力の解決中に切削したものに限らず、あなたの墓地にありアバターでないクリーチャー・カードやプレインズウォーカー・カードであればどれでも手札に戻してもよい。

《変異の力線》

{2}{G}{G}

エンチャント

変異の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、これが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたが唱える呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{W}{U}{B}{R}{G}を支払ってもよい。

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしないうことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行く。その後、最初のターンが始まる。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」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。その呪文に、《忌まわしき眼魔》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

- あなたが、マナを任意の色のマナであるかのように支払って唱えられる呪文を唱えるなら、《変異の力線》の2つ目の能力の代替コストによってその呪文を唱え、マナを任意の色のマナであるかのように支払うことができる。

《変貌の力線》

{2}{U}{U}

エンチャント

変貌の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、これが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

変貌の力線が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

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

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしないうることを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行く。その後、最初のターンが始まる。
- クリーチャー・タイプを選ぶ場合は、「人間」や「生存者」のような存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「人間・生存者」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできない。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできない。また、「魁渡」、「機体」、「宝物」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。
- それらが戦場に出るに際し、特定のクリーチャー・タイプのクリーチャーを変更する置換効果は、あなたがこの効果を適用した後で適用する。たとえば、戦士が選ばれたクリーチャー・タイプであり、あなたが《茨森の模範》（「あなたがコントロールしていてこれでない戦士・クリーチャーはそれぞれ、追加の+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。」を持つクリーチャー）をコントロールしている場合、《ルーン爪の熊》は追加の+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

《ボイラービルジの切り裂き魔》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・暗殺者

4/4

ボイラービルジの切り裂き魔が戦場に出たとき、あなたはエンチャントやクリーチャーでありこれでない1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、1つを対象とする。ボイラービルジの切り裂き魔はそれに2点のダメージを与える。

- 《ボイラービルジの切り裂き魔》の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたがこれでないクリーチャーやエンチャントのうち1つを生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《咆哮する焼炉》

{1}{R}

あなたがこのドアを開放したとき、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。この部屋はそれに、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

//

《蒸気サウナ》

{3}{U}{U}

あなたの手札の上限はなくなる。

あなたの終了ステップの開始時に、カード1枚を引く。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 複数の効果があなたの手札の上限を変更する場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《蒸気サウナ》を開放した後に《有り余る無》（手札の上限が2枚になるというエンチャント）を戦場に出した場合、あなたの手札の上限は2枚になる。それに反して、《有り余る無》が先に戦場に出て、その後に《蒸気サウナ》を開放した場合、あなたの手札の上限はなくなる。
- あなたの手札の上限はあなたのターンのクリンナップ・ステップ中にのみチェックされる。他の時点では、あなたの手札に手札の上限を超える枚数のカードがあってもよい。

《孢子形成感染》

{1}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

孢子形成感染が戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはエンチャントしているクリーチャーでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

エンチャントしているクリーチャーがダメージを受けたとき、それを破壊する。

- 《孢子形成感染》の2つ目の能力は、エンチャントしているクリーチャーのコントローラーだけでなく、任意のプレイヤーを対象にできる。

《放浪する救い手》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・侍・貴族

3/4

瞬速

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。）

二段攻撃

あなたがコントロールしていてタップ状態でありこれでないすべてのクリーチャーは呪禁を持つ。

- 召集するために、これの総コストの支払い分より多くのクリーチャーをタップすることはできない。

《ホントウッドの金切り魔》

{1}{G}{G}

クリーチャー — ビースト・ミュータント

3/3

ホントウッドの金切り魔が攻撃するたび、戦慄予示する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

{1}{G}：裏向きのパーマネント1つを対象とする。それを公開する。それがクリーチャー・カードなら、それを表向きにしてもよい。

- 《ホントウッドの金切り魔》の最後の能力は、印刷されたカードの特性のみを考慮する。戦場にありパーマネントの特性に影響を与える常在型能力は考慮されない。たとえば、公開されたカードがクリーチャーでないアーティファクト・カードであり、戦場に《機械の行進》（「クリーチャーでない各アーティファクトは、パワーとタフネスがそれぞれそのマナ総量に等しいアーティファクト・クリーチャーである。」を持つエンチャント）がある場合、そのカードは表向きにはならない。

《ホントウッドの大主》

{3}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント — アバター・ホラー

6/5

兆候4 — {1}{G}{G}

（兆候コストでこの呪文を唱えたなら、これは時間カウンター4個が置かれた状態で戦場に出て、最後の時間カウン

ターが取り除かれるまで、これはクリーチャーではない。あなたの終了ステップの開始時に、これの上から時間カウンター1個を取り除く。)

ホーントウッドの大主が戦場に出るか攻撃するたび、「遍在地」という名前ですべての基本土地タイプである無色の土地・トークン1つをタップ状態で生成する。

- 《ホーントウッドの大主》の最後の能力で生成される遍在地・トークンは、平地、島、沼、山、森の土地タイプを持つ。また、各基本土地タイプに由来するそれぞれのmana能力も持つ（たとえば、森は「{T}：{G}を加える。」を持つ。）それは基本という特殊タイプを持たない。

《ほつれた遊び友達》

{1}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 玩具

2/2

{1}, {T}：パワーが2以下であるクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 《ほつれた遊び友達》の能力が解決した後では、その影響を受けたクリーチャーのパワーが2を超過しても、それがそのターンにブロックできる状態にはならない。
- パワーが2以下のクリーチャーがブロックされた後、そのクリーチャーを対象として《ほつれた遊び友達》の能力を起動しても、その能力の解決時点でそのクリーチャーがブロックされなくなることはない。

《骨造りの棒編み》

{1}{B}

アーティファクト・クリーチャー — カカシ

2/2

絆魂

昂揚 —

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがある場合、各対戦相手はそれぞれ「土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げるか、カード1枚を捨てる。」を選んでよい。その後、骨造りの棒編みは、これによりパーマネントを生け贄に捧げもカードを捨てもしなかった各対戦相手にそれぞれ、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《骨造りの棒編み》の最後の能力を解決している間、ターン順で次の対戦相手が、公開せずに捨てるカードを選ぶか、土地でないパーマネントを生け贄に捧げるか、どちらも選ばないかを選ぶ。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、すべての行動が同時に行われる。対戦相手はターン順でそれ以前の対戦相手が行った選択を知るが、これにより捨てられるカードは手順の最後で捨てられるまで公開されることはない。
- 《骨造りの棒編み》の最後の能力が解決される際に、その能力を使用して、これによりパーマネントを生け贄に捧げなかったかカードを捨てなかった各対戦相手に与えるダメージの点数を決定する。その時点で《骨造りの棒編み》が戦場にいない場合、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《間の悪い故障》

{1}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 単一の対象を持ち呪文や能力である1つを対象とする。その対象を変更する。
- クリーチャー1体か2体を対象とする。このターン、それらではブロックできない。
- 《間の悪い故障》の2つ目のモードが対象とする呪文や能力の新しい対象は、《間の悪い故障》の解決時まで選ばない。あなたは可能なら新しい対象を選ばなければならないが、不適正な対象に変更することはできない。適正な対象として選べるものがないなら、対象は変更されない。元の対象が何らかの理由で不適正な対象になっていたとしても問題ない。

- 複数を対象とする呪文や能力は、《間の悪い故障》の2つ目のモードの対象にできない。その複数の対象のうち1つを除いて他のすべてが不適正な対象になっていたとしても、対象にできない。
- 《間の悪い故障》の最後のモードの効果で、すでにブロックしているクリーチャーのブロックを阻止することはできない。

《真夜中の騒乱》

{2}{R}{W}

ソーサリー

赤の1/1のグレムリン・クリーチャー・トークン3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グレムリンは威迫と絆魂と速攻を得る。（威迫を持つクリーチャーは、2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

- 《真夜中の騒乱》は解決時にあなたがコントロールしているグレムリンにのみ影響する。その中には、これが生成するグレムリン・トークンも含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたグレムリンは威迫や絆魂や速攻を得ない。

《マリーナ・ヴェンドレルの呪文書》

{5}{U}

伝説のアーティファクト

マリーナ・ヴェンドレルの呪文書が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、カード5枚を引く。

あなたの手札の上限はなくなり、あなたのライフが0点以下であることではゲームに敗北しない。

あなたがライフを得るたび、その点数に等しい枚数のカードを引く。

あなたがライフを失うたび、その点数に等しい枚数のカードを捨てる。その後、あなたの手札にカードが無いなら、あなたはこのゲームに敗北する。

- あなたのライフ総量に関係なく、あなたの手札の上限はなくなる。

《未確認浮遊船》

{1}{W}{W}

アーティファクト — 機体

2/2

飛行

未確認浮遊船が戦場に出たとき、タフネスが5以下であるクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。

未確認浮遊船が戦場を離れたとき、その追放されているカードのオーナーは戦慄予告する。

搭乗1

- 《未確認浮遊船》が2つ目の能力の解決前に戦場を離れても、その能力は依然として対象としたクリーチャーを追放する。
- 《未確認浮遊船》の3つ目の能力の解決時に追放されているカードがなかった場合（たとえば、《未確認浮遊船》の2つ目の能力がまだ解決されていない場合など）、その能力は何もしない。
- （おそらく別の効果によって追加で誘発させたことで）《未確認浮遊船》の2つ目の能力によって1枚以上のカードが追放された場合、その追放された1枚以上のカードのオーナーである各プレイヤーはそれぞれ戦慄予告する。

《見捨てられた人形、アラベラ》

{R}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 玩具

1/3

見捨てられた人形、アラベラが攻撃するたび、これは各対戦相手にそれぞれ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、あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャーの数に等しい。

- Xの値は、《見捨てられた人形、アラベラ》の能力の解決時に一度だけ決定する。

《見捨てられた屋根裏部屋》

{2}{B}

あなたがこのドアを開放したとき、カード2枚を引き、2点のライフを失う。

//

《見晴台》

{3}{B}

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け接死を得る。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである(チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める)。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《見晴台》により付与された能力は誘発しない。同様に、戦闘のあとになってから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。

《三度呼ばれ、アルタナク》

{5}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 昆虫・ビースト

9/9

トランプル

三度呼ばれ、アルタナク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、カード1枚を引く。

{1}{G},

三度呼ばれ、アルタナクを捨てる: あなたの墓地にある土地・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に戻す。

- 《三度呼ばれ、アルタナク》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。その呪文や能力が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 1つの呪文や能力が《三度呼ばれ、アルタナク》を2回以上対象としても、2つ目の能力は1回のみ誘発する。

《猛打者、タイヴァー》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

3/3

あなたがコントロールしていてアンタップ状態でありこれでないクリーチャー1体をタップする: ターン終了時まで、猛打者、タイヴァーは破壊不能を得る。これをタップする。

{3}{G}{G}: ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

- 《猛打者、タイヴァー》の1つ目の能力は、これがすでにタップ状態であっても起動できる。
- Xの値は《猛打者、タイヴァー》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《館の地図作り》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・スカウト・生存者

2/2

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、館の地図作りがタップ状態である場合、土地・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。

- ライブラリーを全て公開し、土地・カードが公開されなかったなら、公開したすべてのカードを無作為の順番で戻す。あなたはあなたのライブラリーを切り直すよう指示されていないため、プレイヤーがライブラリーを切り直すたびに誘発する能力は誘発しない。

《幽霊による庇護》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしているクリーチャー）

幽霊による庇護が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。幽霊による庇護が戦場を離れるまで、それを追放する。

エンチャントしているクリーチャーは+1/+0の修整を受け、絆魂と護法{2}を持つ。

- 《幽霊による庇護》の誘発型能力の解決前にこれが戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《陽気な風船師》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・道化師

1/4

速攻

{1},

{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。他の色とタイプに加えて飛行と速攻を持つ赤の1/1の風船・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。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。

- 《陽気な風船師》の能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、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として扱う。
- 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、記載されている例外を除き、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、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そ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。

《陽動の専門家》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

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。）

{1},
エンチャントやクリーチャーでありこれでない1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、あなたはそれをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《拉致への恐怖》

{4}{W}{W}

クリーチャー・エンチャント — ナイトメア

5/5

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を追放する。

飛行

拉致への恐怖が戦場に出たとき、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。それを追放する。

。拉致への恐怖が戦場を離れたとき、これにより追放されている各カードをそれぞれオーナーの手札に加える。

- 《拉致への恐怖》が3つ目の能力の解決前に戦場を離れても、その能力は依然として対象としたクリーチャーを追放する。
- 《拉致への恐怖》の最後の能力の解決時、（おそらくその3つ目の能力がまだ解決されていないために）追放されているカードがない場合、その能力は何もしない。

《落下への恐怖》

{3}{U}{U}

クリーチャー・エンチャント — ナイトメア

4/4

飛行

落下への恐怖が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。あなたの次のターンまで、それは-2/-0の修整を受け飛行を失う。

- 《落下への恐怖》の最後の能力の効果で飛行を失ったクリーチャーは、《ジャンプスケア》のような他の呪文や能力の効果によって再び飛行を得ることができる。

《欄干ワーム》

{3}{G}{G}

クリーチャー — ワーム

5/5

この呪文は打ち消されない。

トランプル、速攻

昂揚 —

{2}{G}{G}：あなたの墓地にある欄干ワームを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがなければ起動できず、起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《冷笑的な一匹狼》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・生存者

3/1

冷笑的な一匹狼は光霊にはブロックされない。

生存 —

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、冷笑的な一匹狼がタップ状態である場合、「あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの墓地に置く。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 《冷笑的な一匹狼》がクリーチャーによってブロックされた後、そのクリーチャーに光霊のクリーチャー・タイプを付与しても、《冷笑的な一匹狼》はブロックされていない状態になることはない。

『スペシャルゲスト』のカード別注釈

《生け贄》

{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。

その生け贄に捧げられたクリーチャーのマナ総量に等しい点数の{B}を加える。

- クリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いて、加える{B}の点数を決定する。

《狂乱の呪詛》

{1}{R}{R}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

エンチャントしているプレイヤーがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、1個のd6を振る。狂乱の呪詛はそのプレイヤーにその出目に等しい点数のダメージを与える。その後、そのプレイヤーでないあなたの対戦相手1人を無作為に選び、狂乱の呪詛をその選ばれたプレイヤーにつける。

- サイコロは面の数によって識別されている。たとえば、d6は6面体のサイコロである。
- サイコロは出目が均等の確率でなければならず、また不正なく振られなければならない。実物のサイコロが推奨されるが、元の振り方の説明に明記されているのと同じ数の均等な確率の出目が得られるのであれば、デジタルの代替品でも問題はない。

《幻影の像》

{1}{U}

クリーチャー — イリュージョン

0/0

幻影の像を、他のタイプに加えてイリュージョンであり「このクリーチャーが呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。」を持つことを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《幻影の像》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（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）とともにイリュージョンのクリーチャー・タイプと誘発型能力を得る。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、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はコピーしない。
- 《幻影の像》がそのコピー効果の一部として得るイリュージョンのクリーチャー・タイプと誘発型能力はどちらもコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《幻影の像》であるなど）なら、この《幻影の像》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《幻影の像》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合でも《幻影の像》はトークンではない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《幻影の像》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何らかの理由によって《幻影の像》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《幻影の像》はそのクリーチャーのコピーになれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。

《邪悪な熱気》

{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。邪悪な熱気はそれに2点のダメージを与える。

昂揚—

あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、代わりに、邪悪な熱気は6点のダメージを与える。

- 《邪悪な熱気》が2点か6点のどちらのダメージを与えるか決めるのに、その解決時にあなたの墓地を確認する。その時点では、《邪悪な熱気》はまだ墓地にない。

《集合した中隊》

{3}{G}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上からカード6枚を見る。その中からマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード最大2枚を戦場に出す。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。

- 各カードのマナ総量がそれぞれ3以下である。2枚のカードのマナ総量の合計ではない。

《魂の管理人》

{W}

クリーチャー—人間・クレリック

1/1

これでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、1点のライフを得る。

- 《魂の管理人》が1体以上の他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その能力は、そのような他のクリーチャー1体につき1回誘発する。

《召し上げ》

{7}{U}{U}

ソーサリー

動議—

あなたから始めて各プレイヤーは「時」または「金」のいずれかに投票する。「時」1票につき、このターンに続いて追加の1ターンを行う。「金」1票につき、その票に投票したプレイヤーがオーナーであるパーマネント1つを選び、そのコントロールを得る。召し上げを追放する。

- 投票はターン順に行われ、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。
- 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。棄権は認められない。
- プレイヤーは《召し上げ》が解決されるまで投票しない。この呪文に対応する場合は、投票結果を知らずに行う必要がある。

《有毒の蘇生》

{G/P}

インスタント

({G/P}は{G}でも2点のライフでも支払うことができる。)

墓地にあるカード1枚を対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。

- マナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。コストをどのように支払ったかは関係ない。
- マナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボルが含まれているカードのマナ総量を計算するには、各ファイレクシア・マナ・シンボルを1として数える。
- マナ・コストに1つ以上のファイレクシア・マナ・シンボルが含まれている呪文を唱えたり能力を起動したりする際に、あなたは、モードを選んだりXの値を選んだりするのと同じタイミングで、各ファイレクシア・マナ・シンボルをどのように支払うかを選ぶ。
- あなたのライフが1点以下であるなら、あなたは2点のライフを支払うことはできない。
- ファイレクシアはマナの色ではない。

統率者のカード別注釈

《悪魔の誓約》

{4}{B}{B}

同族・エンチャント—デーモン

あなたがコントロールしている1体以上のデーモンがプレイヤー1人を攻撃するたび、あなたはカード1枚を引き1点のライフを失う。

あなたの終了ステップの開始時に、飛行を持つ黒の5/5のデーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、カード2枚を切削する。これによりカード・タイプがすべて共通しているカード2枚が切削されたなら、悪魔の誓約を生け贄に捧げる。

- 《悪魔の誓約》の1つ目の能力は、あなたが1体以上のデーモンで攻撃するプレイヤー1人につき1回誘発する。
- 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではないため、《悪魔の誓約》の1つ目の能力を誘発させることはない。
- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ホラーや部屋はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《悪魔の誓約》の最後の能力では、両方のカードが完全に同じカード・タイプの組み合わせを持っている場合のみ、《悪魔の誓約》を生け贄に捧げる。特殊タイプとサブタイプは考慮されない。

《穴の中へ》

{2}{B}

エンチャント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたのライブラリーの一番上から、呪文を、他のコストの支払いに加えて土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げることで唱えてもよい。

- あなたが《穴の中へ》をコントロールしている間、あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカードを見ることができる（ただし後述する制限がある）。あなたに優先権がないときでもよい。

この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができると同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。

- あなた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特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、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から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- これによりライブラリーの一番上から唱える呪文が必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- あなたが《穴の中へ》をコントロールしている間、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが偽装や変異を持っている場合、{3}を支払い、土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げることで、そのカードをライブラリーの一番上から裏向きで唱えることができる。

《古の館底種》

{1}{B}{B}

クリーチャー・エンチャント — ホラー

3/3

あなたがデーモンやナイトメアやホラーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたが呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために支払われたマナの点数がそのマナ総量より小さい場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはその差に等しい点数のライフを失う。

- 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。
- 《古の館底種》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のマナ総量を決定する。
- 《古の館底種》の最後の能力が解決する時点でその呪文がすでにスタックにないなら、それがスタックにあった最後の瞬間のマナ総量を用いる。

《運命の是正》

{6}{W}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にありアーティファクトやエンチャントであるすべてのカードを戦場に戻す。

奇跡{3}{W}（あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれを奇跡コストで唱えてもよい。）

- オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手のパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。

オーラがクリーチャーと同時に戦場に出たなら、そのオーラはそのクリーチャーをエンチャントすることはできない。

《覆いを貫く者、アミナトゥ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/4

あなたのアップキープの開始時に、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、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。）

あなたの手札にある各エンチャント・カードはそれぞれ奇跡を持つ。奇跡コストは、マナ・コストから{4}を引いた

ものに等しい。(あなたがこのターンに最初に引いたカードとして奇跡を持つカードを引き、すぐに公開したとき、その奇跡コストを支払ってそのカードを唱えてもよい。)

- 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。
- 奇跡を持つカードは、あなたのターンに限らずどのターンでも、それがそのターンにあなたが最初に引いたカードであれば、それを公開し唱えることができる。
- カードを複数枚引くことは、常に、カード1枚を引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカード3枚を引くという呪文を唱えたなら、あなたはカードを1枚ずつ3回引く。奇跡能力を使って公開し唱えることができるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合、カードを引いてはいない。
- 奇跡を持つカードを引いたとき、その時点でそれを唱えることを望まない場合は、それを公開しなくてもよい。
- あなたが奇跡コストでカードを唱えることができるのは、奇跡の誘発型能力の解決中のみである。あなたがその時点でそれを唱えることを望まない(または、適正な対象がないなどの理由で唱えられない)場合は、後からそれを奇跡コストで唱えることはできない。
- あなたは奇跡を持つカードをその誘発型能力の解決中に唱える。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 奇跡は、奇跡を持つ呪文を唱えるための代替コストである。それを他の代替コスト(たとえば、「そのマナ・コストを支払うことなく唱える」と)と組み合わせることはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト(たとえば、奇跡コスト)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。
- 奇跡を持つカードが、その誘発型能力が解決される前にあなたの手札を離れたなら、その奇跡能力を使ってそれを唱えることはできない。
- 奇跡能力を使うかどうかにかかわらず、あなたはそのカードを引いたことになる。たとえば、カード1枚を引くたびに誘発する能力は、誘発する。カードを、その奇跡能力を使って唱えないなら、それはあなたの手札に残る。

《鍵の主》

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

伝説のクリーチャー・エンチャント — ホラー

3/3

飛行

鍵の主が戦場に出たとき、これの上に+1/+1カウンターX個を置き、Xの2倍に等しい枚数のカードを切削する

。

あなたの墓地にある各エンチャント・カードはそれぞれ脱出を持つ。脱出コストは、そのカードのマナ・コストに「あなたの墓地にありこれでないカード3枚を追放する。」を追加したものに等しい。(あなたの墓地にあるカードを脱出コストで唱えてもよい。)

- 《鍵の主》の2つ目の能力の解決時にこれが戦場がない場合も、あなたはXの2倍に等しい枚数のカードを切削する。
- カードにマナ・コストがないなら、その脱出コストは支払うことができないコストになるので、あなたはそれをそのコストで唱えることはできない。
- あなたが脱出を持つ部屋・カードを唱えているなら、あなたはどちらの半分を唱えるかを選び、その後それに該当するコストに、カード3枚を追放することを加えたコストを支払う。

- あなたが唱える脱出を持つ呪文にカードを捨てさせるかパーマネントを生け贄に捧げさせる追加コストがあるなら、あなたはこれにより捨てられたか生け贄に捧げられたカードを追放してこれの脱出コストの一部を支払ってもよい。
- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）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、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でないなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文なら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。それは、もう一度脱出できる。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出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、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《加虐のシェルゲーム》

{4}{B}

ソーサリー

ターン順で次の対戦相手から始めて、各プレイヤーはそれぞれあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を選ぶ。それらの選ばれたクリーチャーを破壊する。

- 各プレイヤーはターン順でそれ以前のプレイヤーが行った選択を知ることになる。

《形なき始まり》

{2}{G}

同族・ソーサリー — 多相の戦士

多相（このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。）

多相と接死を持つ無色のX/Xの多相の戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xは、あなたの墓地にある土地・カードの枚数に等しい。

回顧（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを、他のコストの支払いに加えて土地・カード1枚を捨てることで唱えてもよい。）

- 多相は特性定義能力である。それはすべての領域で機能する。
- 多相の戦士というサブタイプがタイプ行に記載されているのは、主にプレイヤーを強化するためである。多相を持つ呪文やトークンは、それが多相の戦士であるのと、エルフやドワーフやスリヴァーやヤギや臆病者やゾンビであるのと同様である。
- Xの値は、《形なき始まり》の解決中に一度だけ決定する。トークンのパワーとタフネスは、後からあなたの墓地にある土地の総数が変わった場合も変化しない。
- 回顧能力によってカードを唱えることは、他の呪文を唱えることと同じであるが、違いが2つある。あなたの手札ではなくあなたの墓地からそれを唱えることと、他のコストに加えて土地・カード1枚を捨てなければならないことである。
- 墓地から唱えられた回顧を持つカードは、カード・タイプに基づく通常のタイミングのルールに従う。

- あなたが墓地から唱えた回顧・呪文が解決されるか、解決に失敗するか、打ち消されると、それはあなたの墓地に置かれる。あなたはそれを、その回顧能力を用いて再び唱えてもよい。
- アクティブ・プレイヤーが回顧を持つ呪文を唱えたなら、そのプレイヤーは、その呪文の解決後、他のプレイヤーがそのカードを墓地から取り除けるようになる前に、そのカードを再び唱えることができる。その呪文の解決後、アクティブ・プレイヤーが優先権を持つため、そのプレイヤーは新しい呪文を即時に唱えることができる。墓地から回顧を持つ呪文を唱えると、そのカードはスタック上に移動するため、それが墓地にある間に誰かがそれに影響を与える機会を得ることはない。

《金縛りへの恐怖》

{5}{U}

クリーチャー・エンチャント — ナイトメア

6/6

飛行

違和感—

金縛りへの恐怖やあなたがコントロールしていてこれでないエンチャント1つが戦場に出るたび、および、あなたが部屋1つを完全に開放するたび、クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。

対戦相手がコントロールしているパーマネントの上にある麻痺カウンターは、取り除かれない。（麻痺カウンターが置かれているならそれらはアンタップしない。）

- あなたが《金縛りへの恐怖》をコントロールしている間に、対戦相手がコントロールしている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される場合、それはアンタップせず、麻痺カウンターも取り除かれない。
- あなたが《金縛りへの恐怖》をコントロールしている間に、対戦相手がコントロールしているパーマネントから別のパーマネントに麻痺カウンターを移動させる能力があっても、そのカウンターは移動しない。麻痺カウンターは何からも取り除かれず、何に置かれることもない。
- あなたが《金縛りへの恐怖》をコントロールしている間に、対戦相手は麻痺カウンターが置かれていてタップ状態であるパーマネントを、アンタップすることを含むコストの支払いに使用することはできない。これには、{Q}（アンタップ）シンボルを使用するコストも含まれる。

《管理するけだもの》

{4}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

6/6

到達

あなたがコントロールしているすべての無色のクリーチャーは追加の+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

管理するけだものが戦場に出るか攻撃するたび、戦慄予示する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのうち1枚を2/2のクリーチャーとして裏向きで戦場に出し、残りをあなたの墓地に置く。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 《管理するけだもの》があなたのコントロール下で戦場に出ると同時に1体以上の無色のクリーチャーが戦場に出る場合、それらの無色のクリーチャーは追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出ることはない。これは、戦場に出るオブジェクトが生成する置換効果は、そのオブジェクト自身にしか適用できないからである。
- 《管理するけだもの》の最後の能力によって戦場に出された裏向きのカードは、（効果によって色が与えられないかぎり）あなたがコントロールしている無色のクリーチャーとして戦場に出る。したがって、《管理するけだもの》がまだ戦場にいる場合、そのクリーチャーは+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

《軋む巣、引き裂き口》

{3}{B}{G}

威迫、到達

軋む巣、引き裂き口が戦場に出たとき、および、あなたが2種類以上のカード・タイプを持つカード1枚をプレイするたび、各プレイヤーはそれぞれ飛行を持つ黒の2/2の鳥・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。このゲームの間、それらのトークンは使喚される。（それは各戦闘で、可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ホラーや部屋はサブタイプであってカード・タイプではない。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下にない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手がコントロールしているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《苦痛の王》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

威迫

対戦相手はライフを得られない。

プレイヤーが各ターン内の自分の1つ目の呪文を唱えるたび、そのプレイヤーでないプレイヤー1人を対象とする。苦痛の王はその対象としたプレイヤーに、その呪文のマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

- 《苦痛の王》が戦場にある間も、対戦相手がライフを得る呪文や能力は解決される。それらがライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。
- 何らかの効果が対戦相手のライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数にするように指示しても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。
- 《苦痛の王》の最後の能力は、その能力を誘発させた呪文を唱えたプレイヤー以外のプレイヤーを対象にしなければならない。つまり、ゲームにあなたともう一人のプレイヤーしかいない場合、あなた以外のプレイヤーが各ターン内の自分の1つ目の呪文を唱えるとき、あなたは自分自身を対象にしなければならない。（さては、あらぬ望みを抱いたな？あなたが召喚したのは、他ならぬ「苦痛の王」なのだ！）

- 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決定する時はXとして選ばれた値を用いる。

《熊の怪物》

{2}{G}

クリーチャー — 熊・ミュータント

3/3

トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、カード1枚を切削し対戦相手1人を無作為に選ぶ。この戦闘で、熊の怪物は可能ならそのプレイヤーを攻撃する。ターン終了時まで、熊の怪物は破壊不能を得、あなたの墓地にあるカードの中のカード・タイプ1種類につき+1/+1の修整を受ける。

- あなたがカードを切削できない場合でも、《熊の怪物》の最後の能力の残りの指示に従う。
- 《熊の怪物》は、可能なら選ばれたプレイヤーを攻撃しなければならない。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を攻撃するのではない。
- あなたの攻撃クリーチャー指定ステップに、《熊の怪物》がタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはあなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、それは攻撃しない。《熊の怪物》が選ばれたプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要な場合、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、その場合そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- 《熊の怪物》が以上のいずれかの理由により選ばれたプレイヤーを攻撃できないものの、攻撃することは可能である場合、あなたはそれに別のプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃させるか、あるいは何もしなくてもよい。
- あなたのターンに複数の戦闘フェイズがある場合、《熊の怪物》の最後の能力はそれらの開始時にそれぞれ誘発する。以前の戦闘フェイズで行った選択は無視する。
- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ホラーや部屋はサブタイプであってカード・タイプではない。

《現象の調査員》

{2}{U}{B}

クリーチャー — 人間・探偵

3/4

現象の調査員が戦場に出るに際し、「信じる」か「疑う」を選ぶ。

• 信じる —

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、黒の2/2のホラー・クリーチャー・エンチャント・トークン1体を生成する。

• 疑う —

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがオーナーであり土地でないパーマネント1つをあなたの手札に戻してもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- あなたが何らかの理由で選択が行われなかった《現象の調査員》をコントロールしている場合（たとえば、戦場にある他のパーマネントがそのコピーになったり、予示された後で表向きになったりした場合）、それは2つの誘発型能力のどちらも持たない。どれだけ信じたい（または疑いたい）と思っても、それが現実である。

《交霊盤》

{2}

アーティファクト

陰鬱 —

各終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、交霊盤の上に魂魄カウンター1個を置

く。

{T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xは、交霊盤の上にある魂魄カウンターの数に等しい。このマナはインスタントやソーサリーやデーモンやスピリットである呪文を唱えるためにしか支払えない。

- そのターンの終了ステップが始まるまでにクリーチャーが死亡していない場合、《交霊盤》の1つ目の能力は一切誘発しない。終了ステップ中にクリーチャーが死亡しても、その能力は誘発しない。

《錯霊解釈者》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

錯霊解釈者が戦場に出たとき、あなたが裏向きのパーマネントをコントロールしていない場合、錯霊解釈者をオーナーの手札に戻し、戦慄予告する。

あなたがコントロールしている1体以上の無色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、あなたはカード1枚を引く。

- 《錯霊解釈者》の1つ目の能力は、これが戦場に出たときにあなたが裏向きのパーマネントを1体以上コントロールしている場合は一切誘発しない。それが誘発したとしても、あなたが何らかの方法で1体以上の裏向きのパーマネントをコントロールしていたなら、その能力の解決時にそれは何もしない。あなたは《錯霊解釈者》を手札に戻さず、戦慄予告もしない。
- 《錯霊解釈者》がその1つ目の能力の解決時にもはや戦場になかった場合でも、あなたが裏向きのパーマネントをコントロールしていないなら、あなたは依然として戦慄予告する。

《しつこい締め付け蛇》

{4}{B}

クリーチャー — エレメンタル・蛇

5/3

各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤー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。そのプレイヤーは1点のライフを失う。それの上に-1/-1カウンター1個を置く。

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

- 《しつこい締め付け蛇》の1つ目の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。プレイヤーはライフを失わない。
- 頑強を持つカードが、それが死亡した後、誘発した能力が解決される前に墓地から取り除かれた場合、それは戦場に戻らない。
- 頑強によってクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。それの上にあったカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターがあったなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。これにより-1/-1カウンターが取り除かれていた場合、クリーチャーはその頑強能力で再び戻ってくることができる。
- 頑強を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーの上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって致死ダメージを負った状態になって破壊されるか、タフネスが0以下になってオーナーの墓地に置かれるかした場合、頑強は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは頑強によってそのクリーチャーが戦場にあった最後の情報を見るからであり、その時点ではそれの上にもまだ-1/-1カウンターがあったからである。

《ジモーンの仮説》

{3}{U}{U}

インスタント

クリーチャー1体の上に+1/+1カウンター1個を置いてよい。その後、奇数か偶数を選ぶ。その選ばれた性質のパワーを持つ各クリーチャーをそれぞれオーナーの手札に戻す。(0は偶数である。)

- あなたは偶数か奇数で、《ジモーンの仮説》の解決中に選ぶ。その選択を行ってからクリーチャーがオーナーの手札に戻されるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《上機嫌の放火犯》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

対戦相手1人がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、上機嫌の放火犯はそのプレイヤーに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。

不死(このクリーチャーが死亡したとき、これの上に+1/+1カウンターがない場合、これを+1/+1カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。)

- 《上機嫌の放火犯》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《上機嫌の放火犯》の1つ目の能力を解決する時点でこれがすでに戦場でない場合、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。
- 不死によってクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。その上にあったカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。

《スライムへの変換》

{3}{B}{G}

ソーサリー

アーティファクト最大1つを対象とし、エンチャント最大1つを対象し、クリーチャー最大1体を対象とする。それらを破壊する。

昂揚 —

その後、あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、緑のX/Xのウーズ・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xは、これにより破壊されたパーマネントのmana総量の合計に等しい。

- あなたが《スライムへの変換》を使って自分のパーマネントの一部を破壊した場合、昂揚能力のタイプの考慮に間に合うように墓地に置かれる。
- 破壊されたパーマネントが戦場にあった最後の瞬間のmana総量を用いて、Xの値を決定する。

《魂の鋤引き、ヴァルガヴォス》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・デーモン

4/4

飛行

護法 — 2点のライフを支払う。

対戦相手が自分の各ターン内で初めてライフを失うたび、魂の鋤引き、ヴァルガヴォスの上に+1/+1カウンター1個を置き、あなたはカード1枚を引く。

- 《魂の鋤引き、ヴァルガヴォス》が何らかの方法で対戦相手のターン中に戦場に出て、その対戦相手はそのターンの早い段階でライフを失った場合、そのターンの後になってそのプレイヤーがライフを失ったとしても《魂の鋤引き、ヴァルガヴォス》の最後の能力は誘発しない。

《宙ぶらりんの刑》

{3}{B}

インスタント

対戦相手1人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。それを破壊する。そのプレイヤーは3点のライフを失う。宙ぶらりんの刑を、時間カウンター3個が置かれた状態で追放する。

待機3—

{1}{B}（あなたの手札にあるこのカードを唱えるのではなく、{1}{B}を支払って時間カウンター3個を置いた状態で追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数（ハイフンの前にある数）の時間カウンターを持つカードを、待機コスト（ハイフンの後に列記されているもの）を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれたとき、あなたがそのカードを唱えるかどうかの選択肢を与える誘発型能力である。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、（瞬速などの）あなたがそれを唱えられるタイミングに修整するすべての効果、（《翻弄する魔道士》の能力などの）それを唱えられなくする他の効果のすべてを考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうか、またそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によって追放するカードは表向きに追放する。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- その呪文が対象を取るなら、その対象は、呪文が追放されたときではなく、最終的に唱えられたときに選ばれる。
- 何らかの効果が「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれぬ。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力（そのカードを唱える能力）を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機の2つ目の誘発型能力の解決中にそのカードを唱えてもよい。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。あなたがカードを唱えないことを選択した（もしくは、唱えることができない）なら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機などで「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。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。
- マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文のマナ総量は、そのコストが支払われていなくてもそのマナ・コストによって決まる。

《嘲笑する走り棘》

{4}

アーティファクト・クリーチャー—玩具

1/1

破壊不能

嘲笑する走り棘が攻撃するかブロックするか呪文の対象になるたび、これは各対戦相手にそれぞれ、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。

{5}：怪物化5を行う。（このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に+1/+1カウンター5個を置く。これは怪物的になる。）

- 《嘲笑する走り棘》の2つ目の能力を解決する時点でこれがすでに戦場でない場合、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。
- 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。
- 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、もしくはその能力を失った場合でも、それは引き続き怪物的である。

《手狭な通気口》

{3}{B}

あなたがこのドアを開放したとき、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。この部屋はそれに6点のダメージを与える。あなたはこれにより与えた余剰のダメージに等しい点数のライフを得る。

//

《進入迷路》

{5}{B}{B}

あなたの各ターン中に1回、あなたの手札から呪文1つを、マナ・コストを支払うのではなくそのマナ総量に等しい点数のライフを支払って唱えてもよい。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- クリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージをそれに与えられる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。
- 稀であるが、《手狭な通気口》が接死を持つこともある。接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きな点数のダメージは、たとえダメージの総量はそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。
- あなたは《進入迷路》の能力によって唱える呪文のタイミングのルールにすべて従う。
- 《進入迷路》の能力によって与えられた許諾を用いて唱える呪文は、その呪文のマナ総量に等しいライフを支払うという代替コストを持つ。あなたはマナ・コストで支払うことも、その他の代替コストで支払うことも選べない。追加コスト(キッカー・コストなど)を支払うことは可能であり、それらのコストは通常通りマナで支払うことができる。その呪文に強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

《突刺回廊》

{3}{R}

あなたがこのドアを開放したとき、「このクリーチャーが死亡したとき、1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ赤の1/1のデビル・クリーチャー・トークン3体を生成する。

//

《拷問部屋》

{3}{R}

あなたがコントロールしている発生源1つが対戦相手に戦闘ダメージでない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。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのマナ・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 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《拷問部屋》でないかぎり、このダメージは《拷問部屋》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、発生源が与える戦闘ダメージでないダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるプレイヤーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《拷問部屋》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源が与える戦闘ダメージでないダメージが、複数のプレイヤーに分割されたり割り当てられたりする場合には、元のダメージを分割した後でそれぞれに2を足す。たとえば、合計4点のダメージを望む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1人の対戦相手に、1点を他の対戦相手に与えることができる。その場合、これらの値はそれぞれ5点のダメージと3点のダメージに増加する。

《花形アスリート》

{1}{R}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/2

威迫

花形アスリートが攻撃するたび、土地でないパーマネント最大1つを対象とする。そのコントローラーはそれを生け贄に捧げてもよい。そうしないなら、花形アスリートはそのプレイヤーに5点のダメージを与える。

奇襲{3}{R}（あなたがこの呪文を奇襲コストで唱えたなら、これは速攻と「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、これを生け贄に捧げる。）

- 《花形アスリート》の2つ目の能力の解決時に、その対象としたパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーにもダメージは与えられず、どのパーマネントもタックルされずじまいに...じゃなかった、生け贄に捧げられることはない。
- 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。
- そのクリーチャーがその奇襲能力によって唱えられるなら、そ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。

《飛翔する光り》

{4}{W}

クリーチャー・エンチャント — 鳥・光霊

4/5

飛行

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・エンチャントは飛行を持つ。

あなたがプレイヤー1人を攻撃するたび、白の1/1の光霊・クリーチャー・エンチャント・トークン1体を、タップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で生成する。

- 《飛翔する光り》の最後の能力は、あなたが攻撃するプレイヤー1人につき1回誘発する。

《秘密のアーケード》

{4}{W}

あなたがコントロールしていて土地でないすべてのパーマネントや、あなたがコントロールしているすべてのパーマネント・呪文は、他のタイプに加えてエンチャントである。

//

《埃被った応接室》

{2}{W}

あなたがエンチャント・呪文1つを唱えるたび、クリーチャー最大1体を対象とする。それの上にその呪文のmana総量に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

//

エンチャント — 部屋

(どちらの半分でも唱えることができる。そのドアは戦場で開放される。閉鎖されているドアのmana・コストを支払って、それを開放してもよい。これはソーサリーとして行う。)

- 呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のmana総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。

《変化の狂信者》

{4}{B}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

4/4

絆魂

変化の狂信者が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それを絆魂カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。

奇跡{1}{B} (あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれを奇跡コストで唱えてもよい。)

- 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。
- 奇跡を持つカードは、あなたのターンに限らずどのターンでも、それがそのターンにあなたが最初に引いたカードであれば、それを公開し唱えることができる。
- カードを複数枚引くことは、常に、カード1枚を引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカード3枚を引くという呪文を唱えたなら、あなたはカードを1枚ずつ3回引く。奇跡能力を使って公開し唱えることができるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合、カードを引いてはいない。
- 奇跡を持つカードを引いたとき、その時点でそれを唱えることを望まない場合は、それを公開しなくてもよい。
- あなたが奇跡コストでカードを唱えることができるのは、奇跡の誘発型能力の解決中のみである。あなたがその時点でそれを唱えることを望まない（または、適正な対象がないなどの理由で唱えられない）場合は、後からそれを奇跡コストで唱えることはできない。
- あなたは奇跡を持つカードをその誘発型能力の解決中に唱える。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 奇跡は、奇跡を持つ呪文を唱えるための代替コストである。それを他の代替コスト（たとえば、「そのmana・コストを支払うことなく唱える」と）と組み合わせることはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コスト（たとえば、奇跡コスト）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mana総量は変わらない。
- 奇跡を持つカードが、その誘発型能力が解決される前にあなたの手札を離れたなら、その奇跡能力を使ってそれを唱えることはできない。

- 奇跡能力を使うかどうかにかかわらず、あなたはそのカードを引いたことになる。たとえば、カード1枚を引くたびに誘発する能力は、誘発する。カードを、その奇跡能力を使って唱えないなら、それはあなたの手札に残る。

《迷う選択》

{3}{G}

ソーサリー

各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていてアーティファクトやエンチャントである最大1つを対象とする。それらの各パーマネントにつきそれぞれ、そのコントローラーはそれを追放してもよい。その後、対象にした1つ以上のパーマネントがまだ戦場にあるなら、あなたのライブラリーからその数以下の枚数の土地・カードを探し、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。

- 《迷う選択》を解決するとき、《迷う選択》で選ばれたパーマネントをコントロールしている次の対戦相手からターン順で始めて、そのパーマネントを追放するかどうかを決定する。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、該当するすべてのパーマネントが同時に追放される。対戦相手はターン順で、それ以前の対戦相手が行った選択を知るようになる。

《身勝手な日和見主義者、ウィンター》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

2/5

接死

これが攻撃するたび、カード3枚を切削する。

昂揚 —

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地の中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、そこにある望む枚数のカードを追放してもよい。そうしたなら、それらの中からパーマネント・カード1枚を最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出す。

- 最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《食べる悲鳴木》

{5}{G}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク

7/5

トランプル

あなたが1体以上のクリーチャーで攻撃するたび、土地最大X個をアンタップする。Xは、それらのクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

- Xの値は《食べる悲鳴木》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。これは、攻撃クリーチャーが戦場を離れたりパワーが変わったりした場合に、Xの値が攻撃クリーチャーの指定時にあなたが期待していた値とは異なる可能性があるということである。
- 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではないため、《食べる悲鳴木》の最後の能力でそれらは考慮しない。

《有刺炎のグレムリン》

{3}{R}

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、有刺炎のグレムリンがタップ状態である場合、そのプレイヤーは、その土地が生み出したマナのタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。その後、その土地はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

- 《有刺炎のグレムリン》の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。

アーチェネミー戦・計略カードのカード別注釈

《暗黒の翅が破滅をもたらす》

持続計略

(持続計略は破棄されるまで表向きのままである。)

あなたが攻撃するたび、飛行を持つ黒の5/5のデーモン・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。

各終了ステップの開始時に、そのターンに2体以上のクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡していた場合、この計略を破棄する。

- そのターンの終了ステップの開始時点で、1体以下のクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡していた場合、《暗黒の翅が破滅をもたらす》の最後の能力は一切誘発しない。終了ステップ中にクリーチャーを死亡させても、能力を誘発させることはない。

《いつになったら貴様は学ぶのだ?》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、各対戦相手はそれぞれ、自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。あなたはこれにより追放されている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。

- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」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。その呪文に、《忌まわしき眼魔》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱える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。
- 追放されたカードをマナ・コストを支払うことなく唱える場合、この計略の能力の解決中に唱える。そのターンの後になって唱えることはできない。これにより唱えられなかったカードは、残りのゲームの間追放されたままとなる。呪文はあなたが唱えた順番でスタックに追加される。
- 追放されたカードのうちの1枚のオーナーがゲームから除外されたなら、そのカードも除外される。

《貴様共の勇者を選べ》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはプレイヤー1人を選ぶ。次のあなたのターンまで、あなたとその選ばれたプレイヤーのみが呪文を唱えたりクリーチャーで攻撃したりすることができる。

- その効果は、次のアンタップステップの直前まで持続する(何らかの効果でそのアンタップ・ステップがスキップされる場合も同様)。
- このプレイヤーは能力の解決時に選ばれる。プレイヤーが選ばれた後では、他のプレイヤーが呪文を唱えて対応しようとしても手遅れである。

- その対象となった対戦相手は、自分自身を選んでもよい。
- その対象となった対戦相手は、あなたを選んでもよい。その場合、次のあなたのターンの開始時まで、呪文を唱えたりクリーチャーで攻撃したりできるのはあなただけである。
- あなたと選ばれたプレイヤー以外のプレイヤーは、呪文を唱えたりクリーチャーで攻撃したりする以外のゲーム上の処理を行うことができる。たとえば、クリーチャーでブロックしたり、能力を起動したり、特別な処理を行ったりするなどができる。

《貴様に情けなど無用だ》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、各対戦相手はそれぞれ土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げる。あなたが6つ以上の土地をコントロールしているなら、代わりに各対戦相手はそれぞれ土地でないパーマネント3つを生け贄に捧げる。

- この計略能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手が、自分がコントロールしていて土地でないパーマネント1つ（または土地でないパーマネント3つ）を選んで生け贄に捧げる。その後、ターン順に他の各対戦相手も同じことを行う。そして、選ばれた土地・パーマネントはすべて同時に生け贄に捧げられる。対戦相手はターン順で、それ以前の対戦相手が行った選択を知ることになる。

《貴様の過ちこそ我が勝利》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、各プレイヤーはそれぞれカード3枚を切削する。その後、あなたはその切削されたカードの中からパーマネント・カード1枚を、あなたのコントロール下で戦場に出す。

- オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手のパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。

《貴様の顔が己を嘲っている》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大2体を対象とする。各対象につきそれぞれ、そのコピーであるトークン1体を生成する。これによりあなたが生成したトークンが2体未満なら、その差に等しい数の、警戒を持つ無色の4/4のカシ・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。

- 各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（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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、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として扱う。
- 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。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そ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。

《貴様の計画など無価値に等しい》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、望む数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれ自分の手札を捨てる。各対戦相手はそれぞれ、自分が捨てたカードの枚数から1を引いた枚数のカードを引く。その後、あなたがこれによりカードを捨てたなら、カード7枚を引く。

- これによりカードを捨てなかったプレイヤーは、カードを引かない。

《貴様の終焉の前兆》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を公開し、あなたの手札に加える。これによりあなたが1枚以上の土地でないカードを公開したとき、1つを対象とする。この計略はそれに、それらのマナ総量の合計に等しい点数のダメージを与える。

- 《貴様の終焉の前兆》の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが1枚以上の土地でないカードを公開したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- これにより公開されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《貴様は真の苦しみを知る》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、これは、対戦相手がコントロールしていて統率者でないすべてのクリーチャーにそれぞれ、あなたの統率者のマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

- (共闘能力などによって)あなたが複数の統率者を持っている場合、能力の解決時に与えるダメージの点数を決定するために、統率者のうち1つを選ぶ。

《苦痛は我が賞味しよう》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。
- 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。
- 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。
- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、カードに書かれている順に指示に従う。
- 同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、その能力が誘発した際を選ぶ。たとえば、あなたが1つ目のモードを2回以上選んだなら、あなたは対象としたクリーチャーを破壊する順番を選ぶ。
- 能力の解決前に、選んだモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その能力は解決されず、その効果は一切発生しない。1つ以上の対象が適正であればその能力は解決されるが、不適正な対象にはなにも効果を及ぼさない。

《現実是我が支配下に》

持続計略

(持続計略は破棄されるまで表向きのみである。)

あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたはこの計略を破棄してもよい。そうしたなら、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- その誘発型能力とそれが生成するコピーは、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。それらは、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。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- 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、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。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があるなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- パーマネント・呪文のコピーが解決されるに際し、それはトークンとして戦場に出る。呪文のコピーではない。呪文のコピーがトークンになることには、パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが適用される。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」わけではない。トークンが生成されることを参照する能力は、コピーが解決されることには関係しない。

《事の次第は我のみぞ知る》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、対戦相手がコントロールしているパーマネントの中の各カード・タイプにつきそれぞれ、あなたの手札にあるそのタイプのパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ホラーや部屋はサブタイプであってカード・タイプではない。計略はパーマネントではない。

《数世紀に渡る陰謀》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、次にあなたが計略1つを実行中にするなら、代わりに計略3つを実行中にする。

- 実行中にできる計略は一度につき1つのみである。プレイヤーが複数の計略を実行中にするように指示された場合、そのプレイヤーはそれに等しい回数の計略を実行中にする。

《逃げても無駄だ》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、望む数のクリーチャーをmana総量が異なるように選ぶ。それらのクリーチャーを破壊する。

- あなたはその能力が解決するまで、クリーチャーを選ばない。

《平等なき力》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、カード3枚を引く。次のあなたのターンまで、あなたの手札の上限はなくなる。あなたが6つ以上の土地をコントロールしているなら、あなたの手札から呪文最大3つをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたがコントロールしている土地の総数は、この計略の誘発型能力の解決時にのみ見る。それが解決する前に、自分のターン中に土地をプレイすることはできない。
- あなたが6つ以上の土地をコントロールしている場合、3枚のカードを引き、3つの呪文をmana・コストを無償で唱えることができる。あなたがカードを3枚引いてから、無償の呪文を唱え終わるまでの間は、どのプレイヤーも処理を行うことができない。

- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」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。その呪文に、《忌まわしき眼魔》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱える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。
- この計略能力の解決中、あなたはマナ・コストを支払うことなく唱えたい3つの呪文のうちどれでも唱えることができる。この能力の解決時に唱えた呪文が3つ未満であったとしても、そのターン、後になって唱える呪文のマナ・コストは支払わなければならない。呪文はあなたが唱えた順番でスタックに追加される。

《自ら終焉を選べ》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見、それらを裏向きの束1つと表向きの束1つに分ける。対戦相手1人は、そのうちの束1つを選ぶ。その束にあるすべてのカードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- どの束をあなたの手札に加えるかを最終的に選ぶ対戦相手をあなたが1人選ぶが、すべてのプレイヤーは、その選択に関して議論や助言を行ってもよい。
- それらがどの領域に置かれるかに関係なく、あなたはその裏向きの束の中のカードを公開する必要はない。もしその決定があなたの計画に貢献するような場合でも、あなたのヒーローたちが決定を下し終わるまでは、勝ち誇るのを我慢すること。
- 分割は均等でなくてもよい。束は、一方に1枚、もう一方に3枚のカードといったように分けることもできる。どちらかの束のカードが0枚であってもよい。この場合、対戦相手がすべてのカードをあなたの手札に入れるか、ライブラリーに入れるかを選ぶ。

《我が意志には抗えまい》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、あなたがコントロールしておらず土地でないパーマネント最大3つを選ぶ。対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはそれらのパーマネントのうち1つを選ぶ。あなたは残りのコントロールを得る。

- その誘発型能力の解決時に対象とした対戦相手が不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。

《我が軍勢を前に跪け》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、以下から1つを選ぶ。

- 警戒を持つ無色の4/4のカカシ・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。
- 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+3/+3の修整を受け警戒とトランプルを得る。
- 2つ目のモードは、解決時点でああなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+3/+3の修整を受けることも、警戒やトランプルを得ることもない。

《我が痛烈なる奥義》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしていて土地でないすべてのパーマネントのコントロールを得る。それらのパーマネントをアンタップする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。このターン、それらは可能ならそれらのオーナーを攻撃する。

- それらのパーマネントは、可能ならそのオーナーを攻撃するが、必ずしもあなたがコントロールを得たプレイヤーを攻撃するわけではない。
- 攻撃クリーチャー指定ステップの開始時点でクリーチャーであるそれらのパーマネントは、可能ならそのオーナーを攻撃しなければならない。これには、あなたがコントロールを得た後にクリーチャーになったパーマネントも含まれる。その時点でクリーチャーでないパーマネントは攻撃できない。
- あなたの攻撃クリーチャー指定ステップ中に、これによりあなたがコントロールを得ていてクリーチャーであるパーマネントがタップ状態であるか、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響下にあるなら、それは攻撃しない。そのクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコストの支払いが強制されることはないので、そのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。
- それらのクリーチャーのうちの1体が呪文や能力（たとえば《ト占の逃走》など）によってそのターンにそのオーナーを攻撃できない場合、あなたはそれに他のプレイヤーを攻撃させるか、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃させるか、対戦相手が守るバトルを攻撃させるか、または一切攻撃させないかを選ぶことができる。そのクリーチャーがオーナーを攻撃するためのコストがある場合、そのコストを支払うことを強制されるわけではないため、あなたはそれに他のプレイヤーを攻撃させるか、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃させるか、対戦相手が守るバトルを攻撃させるか、または一切攻撃させないかを選ぶことができる。

《我が蔓は奥深くにまで至る》

持続計略

（持続計略は破棄されるまで表向きのみである。）

あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが6つ以上の土地をコントロールしている場合、カード2枚を引き、その後この計略を破棄する。

- 《我が蔓は奥深くにまで至る》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、《我が蔓は奥深くにまで至る》が表向きであなたの統率領域にあり、あなたが《踏査》（「あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。」を持つエンチャント）をコントロールしている場合、あなたの各ターン中にあなたは3つの土地をプレイできるようになる。

《我が翅はすべてを包む》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、以下から1つを選ぶ。

- ・カード2枚を引く。
- ・ターン終了時まで、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、それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。
 - あなたが新しい対象を選ばないかぎり、2つ目のモードによって生成された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。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
 - 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、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。
 - あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があるなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《我が笑い声がこだまする》

持続計略

（持続計略は破棄されるまで表向きのみである。）

あなたが持続でない計略1つを実行中にするたび、あなたはこの計略を破棄してもよい。そうしたなら、その計略を再び実行中にする。

- あなたは、新たな持続計略でない誘発型能力を再び実行中にするかどうかを決める前に、それを解決することができる。

《我が望むから生きているにすぎない》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、望む数のライフ総量を再配分してもよい。（影響を受けたプレイヤーやチームのライフは、それらのうちどれかのそれまでのライフ総量になる。）

- 能力の解決時に、あなたがどのプレイヤーもしくはチームがどのライフ総量を得るかを定める。
- ライフ総量を共有するゲーム（たとえば、アーチエネミー統率者戦など）では、各チームは単一のライフ総量を持つ。
- ライフ総量が再分配される時、各プレイヤーはもう1人のプレイヤーのライフ総量と等しいライフ総量になるために必要な点数のライフを得るか失う。たとえば、片方のプレイヤーのライフが10点で、もう片方のプレイヤーのライフが17点だった場合、1人目のプレイヤーは7点のライフを得て、2人目のプレイヤーは7点のライフを失う。置換効果によって得たり失ったりするライフの量が修整されることがある。また、これにより誘発型能力が誘発することがある。

《我から隠れられはしない》

持続計略

（持続計略は破棄されるまで表向きのままである。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受け警戒を得る。このターン、それはブロックされない。

各対戦相手の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーのライフ総量が初期ライフ総量の半分未満である場合、この計略を破棄する。

- ライフ総量を共有するゲーム（たとえば、アーチエネミー統率者戦など）では、プレイヤーのライフ総量を参照する効果はチームの共有ライフ総量を使用する。

《我こそがダスクモーン》

持続計略

（持続計略は破棄されるまで表向きのままである。）

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの手札から呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしたなら、この計略を破棄する。

- 《我こそがダスクモーン》の能力を解決するに際し、あなたは呪文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。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」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。その呪文に、《忌まわしき眼魔》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《我こそが唯一の真実》

持続計略

（持続計略は破棄されるまで表向きのままである。）

プレイヤー1人が呪文1つを唱えるたび、あなたはカード1枚を引く。

あなたのアップキープの開始時に、直前のターンにあなたがカード1枚を引いたなら、この計略を破棄する。

- 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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《我に隠し事は通用せぬ》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、あなたは、土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを1枚ずつ追放していく。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。その後、あなたが6つ以上の土地をコントロールしているなら、この手順をもう1回繰り返す。

- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」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。その呪文に、《忌まわしき眼魔》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《我は殺戮を呼びかける》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、「このクリーチャーが死亡したとき、1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ赤の1/1のデビル・クリーチャー・トークン3体を生成する。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。あなたがコントロールしている発生源1つがこのターンにダメージを与えるなら、代わりにそれはその点数に1を足した点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、複数のパーマネントやプレイヤーの間で分割されたり割り振られたりするなら、そのダメージは1を足す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、これらはそれぞれ3点と4点に変更される。

《我は何人も寄せ付けぬ》

持続計略

(持続計略は破棄されるまで表向きのままである。)

あなたや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持つ。

戦闘ダメージがあなたに与えられたとき、警戒を持つ無色の4/4のカシ・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後この計略を破棄する。

- 最後の能力は、同時に何体のクリーチャーがあなたに戦闘ダメージを与えたかに関わらず、あなたが戦闘ダメージを受けるたびに1回だけ誘発する。

《我は一人にあらず》

計略

あなたがこの計略を実行中にしたとき、伝説でないことを除き、あなたの統率者のコピーであるトークン1体を生成する。

- この効果は、ライブラリーや手札、スタックを含むすべての領域であなたの統率者を探すことができる。
- その生成されたトークンは、あなたの統率者としては見なされない。同様に、あなたの統率者のコピーである呪文も、あなたの統率者として見なされない。
- 《我は一人にあらず》の能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャー・カード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、コピー元が別の何かをコピーしていたりする場合を除く。)それはその統率者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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元の統率者のマナ・コストに{X}が含まれているなら、それがスタック上にある呪文でないかぎり、Xの値は0である。その場合、Xはその呪文のために選ばれた値である。
- コピー元の統率者が他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

- コピー元の統率者が戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元の統率者が持つ「[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。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ダスクモーン、ドミナリア、兄弟戦争、ファイレクシア、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクションおよびブルームバロウは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2024 Wizards.