

# 『サンダー・ジャンクションの無法者』 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 3 月 7 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報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OTJである『サンダー・ジャンクションの無法者』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・セットは次の通り：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『ニューカペナの街角』、『神河：輝ける世界』、『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』、『機械兵団の進軍』、『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』

『サンダー・ジャンクションの無法者』にはセットコードがBIGである、カード30枚のビッグスコアが含まれる。これらの新たなカードもまた、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。

セットコードがOTCであり1～40（およびそれらの別アート版41～76）の番号がついている『サンダー・ジャンクションの無法者』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OTCで番号が77～342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。

『サンダー・ジャンクションの無法者』にはセットコードがOTPである、速報カードも含まれている。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。

『スペシャルゲスト』は、様々な次元から当セットに登場する、以前印刷されているカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『サンダー・ジャンクションの無法者』には10人のスペシャルゲストが登場する。セットコードはSPGであり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

また、シールドデッキのイベントであなたが開けた『サンダー・ジャンクションの無法者』プレイ・ブースターのカードは、あなたのカードプールの一部である。これは、ドラフトのイベントでドラフトした場合においても同様である。

[Magic.Wizards.com/Formats](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。

## 新ルール用語：無法者

少々な掟破りなしに大金をせしめることなんてできっこない。少なくとも無法者ならそう言うはずだ！「無法者」とはゲーム上の用語であり、暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵のクリーチャー・タイプをもつカードを意味する。

《陽気な擲弾兵、薬瓶砕き》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・傭兵

3/2

これでない無法者1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手1人を対象とする。陽気な擲弾兵、薬瓶砕きはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。（暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。）

《無法者の憤怒》

{2}{R}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。あなたが無法者をコントロールしているなら、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、そのカードをプレイしてもよい。（暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。）

- カードや呪文やパーマネントが無法者であるとは、それが暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵のクリーチャー・タイプを持っていることである。それらのクリーチャー・タイプを2つ以上持っていたとしても関係ない。少なくとも1つあれば、それは無法者である。
- 無法者はクリーチャー・タイプではない。何らかの効果でクリーチャー・タイプを指定するときに、あなたは「無法者」を選ぶことはできない。
- 何らかの能力が無法者を参照する、あるいはプレイヤーが無法者をコントロールしているかどうかを参照する場合、それはつまり上記のクリーチャー・タイプを1つ以上持つパーマネントを参照するということである。この時、戦場に出ていない呪文やカードは参照しないことに注意すること。

ただし、他の能力が戦場でない領域にある「無法者である呪文」や「無法者であるカード」を参照することはあり得る。そうした能力は、上記のクリーチャー・タイプを1つ以上もつ呪文やカードを参照する。

## 新ルール用語：悪事を働く

無法者と言えはなんだ？もちろん、悪事を働くことだ！ただの泥棒だって、巧妙な襲撃計画だって、おたからには変わりはない。サンダー・ジャンクションでは悪事は割の良い仕事なのだ——確実に自分が報酬を得られるなら！

《不吉な前兆の鴉》

{1}{B}

クリーチャー — 鳥

1/2

飛行

あなたが悪事を働くたび、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。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。（悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。）

《秘密の押収》

{2}{U}

ソーサリー

このターンにあなたが悪事を働いていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。（悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。）

カード2枚を引く。

- プレイヤーが「悪事を働く」とは、そのプレイヤーが唱える呪文や、起動する能力や、スタックに置く誘発型能力が、1人以上の対戦相手や、対戦相手がコントロールしているパーマネントや呪文や能力のうち1つ以上や、対戦相手の墓地にあるカード1枚以上を対象とすることである。
- 悪事を働く際の呪文および能力は、実際に解決される必要はない。あなたが呪文を唱え終えたり、能力を起動したり、誘発型能力をスタックに置いた、その時点であなたは「悪事を働いた」のである。
- 例えば、あなたが呪文を唱えたときに誘発する能力のうち対戦相手1人を対象とするものは、あなたが「悪事を働く」たびに誘発する能力も同時に誘発するのである。そのような能力は、（あなたがその両方をコントロールしているなら）望む順番でスタックに置くことができ、それらを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- プレイヤーは自分がコントロールしている呪文や能力1つにつき、1回のみ「悪事を働く」ことができる。同一の呪文や能力が、複数の対戦相手やパーマネント、呪文、能力、あるいはカードを対象にとるのであっても、複数回「悪事を働いた」ことにはならない。
- 呪文や能力の対象を変更しても、その呪文や能力のコントローラーが「悪事を働いた」かどうかについては影響しない。コントローラーが「悪事を働いた」かどうかを判別するときには、その呪文や能力において最初に対象となったもののみが用いられる。

## 新キーワード能力：計画

強奪作戦の準備をするなら、計画を練る必要がある。あなたはカードの計画コストを支払って、そのカードを追放し、以降のターンにそのカードをマナ・コストを支払うことなく、唱えることができる。

《黒鉤のノスリ》

{2}{B}

クリーチャー — 鳥

2/1

飛行

このターンにクリーチャーが死亡していたなら、黒鉤のノスリは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

計画{1}{B} (*{1}{B}*を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

《自ら運を掴め》

{3}{G}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。その中から土地でないカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、それは計画された状態になる。残りをあなたの手札に加える。(後のターンに、それをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。)

- 計画能力は「計画[コスト]」という形で表記される。これは、「あなたが自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、優先権を持っているとき、あなたは[コスト]を支払って、そのカードを手札から追放してもよい。それは計画された状態になる。」という意味である。
- 計画能力を使用してカードを追放することは特別な処理である。その処理を行うと宣言した後は、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 計画された状態のカードを、そのカードが計画された状態になったのと同じターンに唱えることはできない。その後の任意のターンで、あなたは自分のメイン・フェイズ中でスタックが空である時に、そのカードを追放領域からマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。
- 追放領域から計画された状態のカードをマナ・コストを支払うことなく唱えるなら、あなたは他の代替コストで唱えることを選択することはできない。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。計画された状態のカードに、それを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらも支払わなければならない。
- 計画された状態のカードのマナ・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。

## 新キーワード処理：騎乗

サンダー・ジャンクションを回るには、信頼できる乗騎にまたがるのが一番だ。『サンダー・ジャンクションの無法者』のセットに登場するクリーチャーの中には、あらたに乗騎というクリーチャー・タイプと騎乗という能力を持つものがある。あなたがコントロールしているクリーチャーを何体かタップし、乗騎に鞍を着け、追加ボーナスを獲得しよう！

《群追いの灰色熊》

{2}{G}

クリーチャー — 熊・乗騎

4/2

群追いの灰色熊が騎乗された状態で攻撃するたび、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クリーチャーはトランプルを得る。

騎乗1 (あなたがコントロールしていてこれでない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び、タップする：ターン終了時まで、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。)

- 「騎乗N」は、「あなたがコントロールしていてアンタップ状態である、これでない望む数のクリーチャーを、パワーの合計がN以上になるように選び、タップする：ターン終了時まで、このパーマネントは騎乗された状態になる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 「騎乗された状態」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。そのクリーチャーはターン終了時まで、あるいはそれが戦場を離れるまで「騎乗された状態」のままである。
- 騎乗を持つクリーチャーは、たとえそのクリーチャーが騎乗された状態でなくても、通常通りに攻撃もブロックもできる。
- パーマネントが騎乗された状態の乗騎のコピーになっても、それは騎乗された状態にはならない。
- あなたはパーマネントの騎乗能力を、たとえそのパーマネントがすでに騎乗された状態であっても起動することができる。
- クリーチャーが「騎乗された状態で攻撃する」時に誘発する能力は、そのクリーチャーが、攻撃クリーチャーに指定された時点で騎乗された状態であった時にのみ誘発する。

## 新キーワード能力：放題

ひとたび一味を集め、計画をまとめたのなら、あとはもう実行に移すだけ。誰にも、あなたの計画に好き放題言う隙を与えてはならない、放題を持つ呪文は、基本コストだけではなく複数の追加コストを持ち、それぞれが特定の効果に関連している。

《没収の強行》

{W}

ソーサリー

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {1} — アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

+ {1} — エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。

+ {1} — プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーの上それぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 放題を持つ呪文は、カードの枠の右上隅に「+ (プラス)」の記号が示されている。これには特に規則的な意味はなく、プレイヤーにこの呪文を唱えるには少なくとも1つの追加コストを支払う必要があることを示しているだけである。
- 文章欄には、+記号に続いて、各追加コストと、その追加コストに関連したモードが記されている。これらの記号にも特段のルール上の意味はない。列記されているコストが追加コストであるとプレイヤーに念を押すためだけのものである。
- 放題をもつ呪文を唱えるには、列記されているモードの中から少なくとも1つのモードを選び、その追加コストを支払わねばならない。
- 放題を持つ呪文は、これを唱える際にモードを選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。
- どのモードを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
- 同じモードを2回以上選ぶことはできない。
- 放題を持つ呪文のmana総量は、そのmana・コスト (そのカードの右上隅に示されている) によってのみ決定される。あなたがどのモードを選択したかも、(ほかの効果によって課せられた追加コストも含む) どの追加コストを支払ったのかも関係ない。

- 呪文の解決時に、1つの呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、その呪文を解決し終わるまでスタック上に置かれる。
- 放題を持つ呪文がコピーされた場合、そのコピーを生成する効果によって、あなたは新しい対象を選ぶことができる。あなたは新しいモードを選択できない。
- 放題を持つ呪文が解決される前に、選ばれたモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を与えない。
- 何らかの効果により、あなたが「マナ・コストを支払うことなく」放題を持つ呪文を唱えることができる場合でも、あなたは依然として少なくとも1つのモードを選択し、それによる追加コストを支払わねばならない。

## 再録土地タイプ：砂漠

サンダー・ジャンクションにおいて、高温乾燥の大砂漠に居住地が点在している。横断の際は危険に用心せよ！

《蜃気楼の台地》

土地 — 砂漠

蜃気楼の台地はタップ状態で戦場に出る。これが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

{T}：その選ばれた色のマナ1点を加える。

- 砂漠は土地のサブタイプであり、とくに特別な意味はない。土地に固有のマナ能力を与えない。他のカードによって、土地が砂漠であるかを参照することがある。

## 再録土地サイクル：敵対色ファストランド

『サンダー・ジャンクションの無法者』でリリースされるカードの中には、もともと『カラデシュ』でリリースされた土地5つのサイクルが入っている。これは2色のマナを生み出し、あなたがこれでない3つ以上の土地をコントロールしている場合にタップ状態で戦場に出る土地である。

《感動的な眺望所》

土地

あなたがこれでない3つ以上の土地をコントロールしているなら、感動的な眺望所はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{R}か{W}を加える。

- この土地が、あなたの1つ目か2つ目か3つ目の土地であれば、それはアンタップ状態で戦場に出る。それに対し、あなたがこれでない3つ以上の土地をコントロールしているなら、それはタップ状態で戦場に出る。
- この土地が、これでない1つ以上の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしていてこれでないすべての土地の数を決定する上で、それらの土地を考慮しない。

# 『サンダー・ジャンクションの無法者』の セット本体のカード別注釈

### 《哀悼者の驚き》

{1}{B}

ソーサリー

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。それをあなたの手札に戻す。「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたは《哀悼者の驚き》のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選び、《哀悼者の驚き》の能力を解決する時にそのクリーチャー・カードが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは傭兵・トークンを生成しない。

### 《悪魔の大騒動》

{1}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け威迫とトランプルを持つ。

悪魔の大騒動が戦場から墓地に置かれたとき、カード1枚を引く。

計画{R} ({R}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- オーラ・呪文の解決時まで《悪魔の大騒動》がエンチャントするはずのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。これは戦場からではなくスタックからあなたの墓地に置かれるので、誘発型能力は誘発しない。

### 《アニーの加入》

{1}{R}{G}{W}

伝説のエンチャント

アニーの加入が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて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。これはそれに5点のダメージを与える。

あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーの誘発型能力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。

- 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《アニーの加入》の最後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。
- 「[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。
- 《アニーの加入》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の選択も、個別に行う。
- 誘発型能力が2つ目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2つ目の能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。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、そのクリーチャーが表向きになった後にそれが伝説のクリーチャーであった場合のみ、追加でもう1回誘発する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの能力が誘発した後で、それを伝説のクリーチャーにしても、その能力が追加でもう1回誘発することはない。同様に、《アニーの加入》の最後の能力により、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーの能力が追加でもう1回誘発した後では、それを伝説でないクリーチャーにしても、その追加の誘発型能力はスタックから取り除かれない。

#### 《現れ出る心霊》

{1}{U}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがあなたの手札から呪文を唱えておらず現れ出る心霊がクリーチャーでない場合、これは他のタイプに加えて飛行を持つ3/3のスピリット・クリーチャーになる。

{2}{U}：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。そのカードをあなたの墓地に置いてよい。）

- あなたの終了ステップの開始時に、《現れ出る心霊》の能力は、「このターンにあなたがあなたの手札から呪文を唱えていない」か、そして「《現れ出る心霊》がクリーチャーでない」かを見る。どちらかでも条件が満たされていないなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。この能力を解決するに際しどちらかでも条件が満たされていないなら、この能力は何もしない。
- 《現れ出る心霊》の1つ目の能力は持続時間を持たないため、これは永続的にクリーチャーのままである。

#### 《鞍上からの投擲》

{1}{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、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+1の修整を受ける。その前者が乗騎なら、代わりにその前者の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、その前者はその後者に、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体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、《鞍上からの投擲》を唱えることはできない。

#### 《安全な道の保安官》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

0/0

安全な道の保安官は、+1/+1カウンター1個に加えて、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

計画{1}{W}（{1}{W}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《安全な道の保安官》があなたのコントロール下で戦場に出ると同時に1体以上のクリーチャーが戦場に出る場合、これが戦場に出るに際しこれの上に置かれる+1/+1カウンターの数を決定する上でそれらのクリーチャーを考慮しない。

#### 《硫黄の駆り集め》

{1}{R}

エンチャント

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

計画{2}{R}（{2}{R}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）



- 《硫黄の駆り集め》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《硫黄の駆り集め》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

#### 《移動式住居》

{2}

アーティファクト — 機体

3/3

あなたが乗騎をコントロールしているかぎり、移動式住居は速攻を持つ。

移動式住居が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それが土地・カードなら、それをタップ状態で戦場に出してもよい。

搭乗2 (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2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。)

- このターンにあなたのコントロール下になった《移動式住居》が適正に攻撃した後では、あなたがコントロールしている乗騎をすべて戦場から取り除き速攻を失わせることで、《移動式住居》の攻撃を阻止することはできない。
- 《移動式住居》の誘発型能力によって土地・カード1枚を戦場に出した場合、それは土地をプレイすることではない。そのターンにすでに土地をプレイしていたとしても、この能力により土地・カードを戦場に出せる。

#### 《忌むべき者の世話人》

{3}{W}{U}

クリーチャー — 人間・兵士

1/4

瞬速

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あなたの手札から呪文を唱えていなかった場合、飛行を持つ白の2/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたの終了ステップの開始時に、《忌むべき者の世話人》の最後の能力は、このターンにあなたがあなたの手札から呪文を唱えていたかどうかを見る。呪文を唱えていたなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。この能力が誘発したあとで、あなたが手札から呪文を唱えていたなら、この能力は何もしない。

#### 《牛飼いの紅蓮術士》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・傭兵

3/4

あなたが各ターン内のあなたの1つ目の呪文を唱えるたび、{R}{R}を加える。

- 《牛飼いの紅蓮術士》の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- その能力は、《牛飼いの紅蓮術士》が戦場にある間にもみ誘発する。特に、これはあなたが《牛飼いの紅蓮術士》を唱えたターンには誘発しない。それがどの呪文であったかは関係ない。

#### 《牛の介入》

{1}{W}

インスタント

アーティファク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。そのコントローラーは白の2/2の雄牛・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 対象としたアーティファクトやクリーチャーが《牛の介入》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どのプレイヤーも雄牛・トークンを生成しない。対象は適正だが(それが破壊不能を持っていたなどにより)破壊されなかった場合も、そのコントローラーは雄牛・トークンを生成する。

《うつろう騙し取り》

{U}{U}

ソーサリー

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

- + {2} — クリーチャー2体を対象とする。それらのコントロールを交換する。
- + {1} — アーティファクト2つを対象とする。それらのコントロールを交換する。
- + {1} — エンチャント2つを対象とする。それらのコントロールを交換する。

- パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。
- 《うつろう騙し取り》の解決時に対象としたパーマネントのうち1つが不適正な対象となった場合、そのパーマネントが関わっていた交換は発生しない。
- 《うつろう騙し取り》のモードの効果は永続する。それらはクリンナップ・ステップ中に終わることとはなく、《うつろう騙し取り》の解決後にその対象としたパーマネントの1つがそのパーマネント・タイプを持たなくなったとしても消滅しない。
- あなたはそれらの対象としたパーマネントをコントロールしている必要はない。
- ひとつの交換で、その交換が発生時に同じプレイヤーが両方のパーマネントをコントロールしていた場合、それらのパーマネントには何も起こらない。

《虚ろなる匪賊》

{6}{B}

クリーチャー — スペクター・ならず者

4/2

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。

飛行

虚ろなる匪賊が戦場に出たとき、望む数の対戦相手を対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。あなたは、それらのうちマナ総量が4以上であるカードを捨てなかったプレイヤー1人につき1枚のカードを引く。

- 《虚ろなる匪賊》の1つ目の能力は、このマナ総量を変更しない。このマナ総量はつねに7である。
- 《虚ろなる匪賊》の誘発型能力の解決時に、ターン順で次の、対象となる対戦相手（そのターンが対象である対戦相手のターンである場合は、そのプレイヤー）が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の対象となった各対戦相手も（存在する場合は）同様に選ぶ。その後、選ばれたカードはすべて同時に捨てられる。

《鱗の嵐の召喚者》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・邪術師

3/3

鱗の嵐の召喚者が攻撃するたび、あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしているなら、赤の3/1の恐竜・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合でも、《鱗の嵐の召喚者》の能力は誘発する。それはその解決時にのみ、あなたがそれをコントロールしているかどうかを見る。あなたはあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーを上げることでこの能力に対応し、恐竜・トークンを生成することができる。

《エイヴンの阻む者》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 鳥・ならず者

2/2

瞬速

飛行

エイヴンの阻む者が戦場に出たとき、呪文1つを対象とする。それを追放する。それは計画された状態になる。(後のターンに、そのオーナーはそれをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。)

対戦相手が墓地や追放領域から呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

- 打ち消されない呪文であってもなお、《エイヴンの阻む者》の誘発型能力によって追放されることはある。それらの呪文は解決されない。
- 計画された状態のカードのオーナーがそれを唱えたなら、その呪文は、そのプレイヤーが唱えた元の呪文とは関係がない。元の呪文に関して行った選択や、元の呪文に影響していた効果は、新しいその呪文に持ち越されない。

《駅馬車の警備兵》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

4/5

駅馬車の警備兵が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け警戒を得る。

計画{3}{W} ({3}{W}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《駅馬車の警備兵》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、そのターン、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、+1/+1の修整を受けず警戒も得ない。

《エリエットの子守唄》

{1}{W}

ソーサリー

タップ状態のクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。あなたは2点のライフを得る。

- 《エリエットの子守唄》を解決するに際し、対象となる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。あなたはライフを得ない。

《怒りっぽいクズリ》

{2}{R}

クリーチャー — クズリ

3/2

怒りっぽいクズリが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

計画{2}{R} ({2}{R}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたは《怒りっぽいクズリ》の1つ目の能力によって追放領域からプレイするカード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。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。

《開拓地の助言者、エルサ・ジョー》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — コー・アドバイザー

2/4

開拓地の助言者、エルサ・ジョーが戦場に出たとき、「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがクリーチャーやプレイヤーを対象とする能力1つを起動するたび、その能力をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 起動型能力とはコロン（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。（装備など）起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- コピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- その能力がモードを持つ（つまり、「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、モードもコピーされ変更できない。
- その能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 起動型能力のコストに（生け贄に捧げるクリーチャーや取り除くカウンターの個数などの）選択が含まれる場合、そのコピーもその同じ情報を使用する。そうしたくても、あなたはそのコストを再び支払うことはできない。
- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- 《開拓地の助言者、エルサ・ジョー》の誘発型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「起動された」わけではない。
- 能力がもう一つの能力と関連している場合には、その能力のコピーも、そのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その能力やそのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば《獄庫》の起動型能力の1つがコピーされ、カード2枚が追放されたなら、この2枚は《獄庫》が戦場からいずれかの墓地に置かれた時に戻される。

《街道筋の強奪》

{1}{R}

ソーサリー

カード1枚を捨てるか土地1つを生け贄に捧げるかしてもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。

計画{1}{R}（{I}{R}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）

- あなたの手札にカードがないなら、カード1枚を捨てることを選べない。同様に、あなたが土地をコントロールしていないなら、土地1つを生け贄に捧げることを選べない。

《金貸しザメ》

{3}{U}

クリーチャー — サメ・ならず者

3/4

金貸しザメが戦場に出たとき、このターンにあなたが2つ以上の呪文を唱えていた場合、カード1枚を引く。

計画{3}{U}（{3}{U}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《金貸しザメ》の誘発型能力はこのターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《金貸しザメ》それ自体も含まれる。これでないすべての呪文が解決済みであっても、解決されていないとしても、打ち消されているとしても、まだスタック上に置かれていても関係ない。

#### 《雷の斉射》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。雷の斉射はそれにX点のダメージを与える。Xは、このターンにあなたが唱えた、これでない呪文の数に2を足した値に等しい。

- Xの値は、《雷の斉射》の解決中にのみ決定される。
- 《雷の斉射》は、このターンに唱えたこれでないすべての呪文を数える。これでないすべての呪文が解決されようと、解決されなかりと、打ち消されようと、スタック上に残っていようと関係ない。

#### 《がめつい市長、カンパール》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/4

1つ以上のトークンが対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、あなたはそれらにつきそれぞれ、そのコピーであるトークン1つをタップ状態で生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

1つ以上のトークンがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。

- 新しいトークンはそれぞれ、対応する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し、それ以外の特性はコピーしない（詳しくは後述するが、そのクリーチャーが他の何かをコピーしている場合を除く）。新たなトークンは対戦相手の対応するトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。（ほとんどのトークンは、それが他の何らかをコピーしていないかぎりマナ・コストを持たない。）
- コピー元のトークンが他の何かをコピーしているなら、新しいトークンはそのトークンがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のトークンが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

#### 《間欠泉ドレイク》

{2}{U}

クリーチャー — ドレイク

2/3

飛行

あなたのターンでない間、あなたが呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 《間欠泉ドレイク》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変更することはない。あなたが呪文を唱えるために支払う総コストを変更するのみである。
- 《間欠泉ドレイク》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはその呪文のコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。

《頑固な穴掘り悪鬼》

{1}{G}

クリーチャー — アナグマ・ビースト・乗騎

2/2

頑固な穴掘り悪鬼が各ターン内で初めて騎乗された状態になるたび、カード2枚を切削する。その後、ターン終了時まで、頑固な穴掘り悪鬼は+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

騎乗2 (あなたがコントロールしていてこれでない望む数のクリーチャーをパワーの合計が2以上になるように選び、タップする：ターン終了時まで、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。)

- Xの値は、《頑固な穴掘り悪鬼》の誘発型能力の解決中に決定する。

《乾燥地帯のアーチ道》

土地 — 砂漠

乾燥地帯のアーチ道はタップ状態で戦場に出る。

乾燥地帯のアーチ道が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻す。これでない砂漠がこれにより戻されたなら、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。そのカードをあなたの墓地に置いてよい。)

{T} : {C}{C}を加える。

- 《乾燥地帯のアーチ道》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される時に、あなたがこれでない土地をコントロールしていなかった場合や、あなたがこれでない土地をコントロールしていても《乾燥地帯のアーチ道》をオーナーの手札に戻すことを選んだ場合、それはそれ自身をオーナーの手札に戻す。これをあなたの最初のターンにプレイすることは、ほとんど無意味であると言ってもいいだろう。

《完璧な一射、タイイ・ワキーン》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・傭兵

2/3

あなたがコントロールしている発生源1つがクリーチャー1体に、そのクリーチャーのタフネスに等しい点数の、戦闘ダメージでないダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

{X}, {T} : このターン、あなたがコントロールしている発生源1つがパーマナントやプレイヤーのうち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点数にXを足した点数のダメージを与える。

- 《完璧な一射、タイイ・ワキーン》の1つ目の能力は、クリーチャーがすでに負っているダメージがあっても、気にしない。これは、あなたがコントロールしている発生源1つによってクリーチャー1体に与えられた戦闘ダメージでないダメージが、そのクリーチャーのタフネスに等しいかどうかのみを気にする。
- 追加のX点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源から受ける。元のダメージの発生源が《完璧な一射、タイイ・ワキーン》でないかぎり、このダメージは《完璧な一射、タイイ・ワキーン》が与えるわけではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、それが与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマナントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《完璧な一射、タイイ・ワキーン》の効果は適用されない。

《気性の荒いタンブルワグ》

{2}{G}

クリーチャー — ブラッシュワグ・乗騎

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、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。

気性の荒いタンブルワグが騎乗された状態で攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。それの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

騎乗2（あなたがコントロールしていてこれでない望む数のクリーチャーをパワーの合計が2以上になるように選び、タップする：ターン終了時まで、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。）

- 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、すでにそのの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい個数のカウンターをその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カードは、この効果にも関わる。

《峡谷の蟹》

{1}{U}

クリーチャー — カニ

0/5

{1}{U}：ターン終了時まで、峡谷の蟹は+2/-2の修整を受ける。

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あなたの手札から呪文を唱えていなかった場合、カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- あなたの終了ステップの開始時に、《峡谷の蟹》の能力は、このターンにあなたがあなたの手札から呪文を唱えているかどうかを見る。呪文を唱えていたなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。この能力が誘発したあとで、あなたが手札から呪文を唱えていたなら、この能力は何もしない。

《強靱なオオミチバシリ》

{1}{R}

クリーチャー — 鳥

2/2

速攻、プロテクション（コヨーテ）

{3}：このターン、強靱なオオミチバシリは、速攻を持つクリーチャーにしかブロックされない。

- 《強靱なオオミチバシリ》が速攻を持たないクリーチャーによってブロックされた後で、その最後の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。
- フレイバー・テキストの一部が欠落している。正しくは、『「オオミチバシリを追っ掛ける」——不可能な追跡にエネルギーを浪費することを意味する、オーメンポートのスラング』

《巨大なガラガラワーム》

{2}{G}{G}

クリーチャー — ワーム

6/5

あなたが砂漠をコントロールしているかぎり、巨大なガラガラワームは瞬速を持つ。

トランプル

{1}{G}, あなたの墓地にある巨大なガラガラワームを追放する：あなたのライブラリーから砂漠・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- これを唱える場合、コストが決定されたりマナ能力を起動したりする前に、呪文を唱えることが適正であるかどうかを見る。たとえば、マナ能力の起動中に自分の砂漠をすべて生け贄に捧げるなどして、その時点以降にあなたが砂漠をコントロールしていなくなったとしても、これによって《巨大なガラガラワーム》を適正に唱えることができるか否かには影響しない。

《金脈のハイドラ》

{X}{G}

クリーチャー — ハイドラ

0/0

警戒、トランプル、速攻

金脈のハイドラは、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

金脈のハイドラが死亡したとき、これのパワーに等しい数の宝物・トークンをタップ状態で生成する。

- 宝物・トークンをいくつ生成するかは、《金脈のハイドラ》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて決定する。

《雲飼い》

{4}{W}

クリーチャー — ペガサス

4/3

飛行、警戒

雲飼いが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。あなたが乗騎をコントロールしているなら、代わりにそのカードを戦場に戻す。

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやバトルやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。
- これによりオーラを戦場に戻すなら、それが戦場に出る直前に、そのオーラがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に戻るオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つパーマネントやプレイヤーを選んでよい。ただし、その選んだものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。

《けばけばしい伊達者》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、けばけばしい伊達者の上に+1/+1カウンター1個を置く。このターン、それはブロックされない。

- 《けばけばしい伊達者》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《けばけばしい伊達者》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- 《けばけばしい伊達者》がブロックされた後では、あなたの2つ目の呪文を唱えても、ブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、《けばけばしい伊達者》がブロックされていない状態になったりはしない。

《獣繋ぎの荒野無頼》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

3/3

獣繋ぎの荒野無頼が戦場に出たとき、あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている場合、カード1枚を引く。

計画{1}{G} (*{1}{G}*を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《獣繋ぎの荒野無頼》が戦場に出た時、これの誘発型能力はあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかをチェックする。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。(該当するクリーチャーがすでに



戦場を離れているなどで) あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしなくなっていたなら、その能力は何もしない。

《ケラン・ザ・キッド》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・フェアリー・ならず者

3/3

飛行、絆魂

あなたがあなたの手札以外から呪文1つを唱えるたび、あなたの手札から、マナ総量がそれ以下であるパーマネント・呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしないなら、あなたの手札にある土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- あなたが唱えた呪文が《ケラン・ザ・キッド》の最後の能力を誘発させ、その呪文のマナ・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目的で使うXは、その呪文が唱えられたときに選んだ値になる。
- あなたが唱え、《ケラン・ザ・キッド》の最後の能力を誘発させた呪文が分割カードであるなら、その呪文がスタックの上にある間、あなたが唱えなかった半分の方の特性は無視される。たとえば、あなたが『カルロフ邸殺人事件』セットに収録の《中止//停止》のうち《中止》を唱えたなら、《中止》のマナ・コストは{1}{B/G}であるので、その呪文のマナ総量は2である。
- 「パーマネント・呪文」とは、アーティファクトやエンチャントやクリーチャーやバトルやプレインズウォーカーである呪文のことである。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。
- あなたが唱えるパーマネント・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。
- 《ケラン・ザ・キッド》の最後の能力によって土地・カード1枚を戦場に出すことは、土地をプレイすることではない。そのターンにすでに土地をプレイしていたとしても、この能力により土地・カードを戦場に出せる。

《ケランの加入》

{G}{W}{U}

伝説のエンチャント

ケランの加入が戦場に出たとき、あなたの手札にありマナ総量が3以下であり土地でないカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、それは計画された状態になる。(それをソーサリーとして、後のターンにマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。)

伝説のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- とあるカードがマナ・コストを持たない場合、そのマナ総量は0である。
- あなたの手札にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するためのXは0である。
- あなたの手札にある分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものに基づく。
- 複数の伝説のクリーチャーがあなたのコントロール下で同時に戦場に出るなら、《ケランの加入》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。

《小粋な仲間》

{2}{B}

エンチャント

小粋な仲間が戦場に出たとき、「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしている無法者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。（暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。）

- あなたがコントロールしている1体以上の無法者が死亡すると同時に《小粋な仲間》が戦場を離れたなら、その最後の能力が、それらの無法者1体につき1回誘発する。

《豪華な機関車》

{5}

アーティファクト — 機体

6/5

豪華な機関車が攻撃するたび、このターンにこれに搭乗したクリーチャー1体につき1つの宝物・トークンを生成する。（それらは、「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

搭乗1。毎ターン1回しか起動できない。（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び、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。）

- 搭乗能力を起動するために、必要以上のクリーチャーをタップしてもよい。
- プレイヤーが搭乗能力を起動すると宣言してからその能力の起動コストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも行動できない。特に、クリーチャーのパワーを変更したり、クリーチャーを除去したりタップしたりすることによって、その能力を阻止することはできない。
- 《豪華な機関車》の誘発型能力は、この能力を解決する時点でもはや戦場にはいないクリーチャーも含めて、このターンに搭乗した、各クリーチャーを数える。

《強奪の計画》

{2}{U}{U}

ソーサリー

あなたの手札にカードがないなら諜報3を行う。その後、カード3枚を引く。（諜報3を行うとは、あなたのライブラリーの一番上からカード3枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。）

計画{3}{U}（{3}{U}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《強奪の計画》の解決時に、あなたの手札にカードがなかった場合にのみ諜報3を行うが、いずれにしてもあなたはカード3枚を引く。

《剛胆な馬小屋主》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・スカウト

2/2

到達

{T}：{G}を加える。

{T}：好きな色1色のマナ2点を加える。このマナは乗騎や機体である呪文を唱えるためにしか支払えない。

- あなたは最後の能力によって加えられた2点のマナを、同一の乗騎あるいは機体・呪文、もしくは2つの異なる乗騎あるいは機体・呪文を唱えるために支払うことができる。

《荒野の鏡、ギレッド》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3/3

速攻

あなたがコントロールしていてトークンでないすべてのクリーチャーは「{T}：あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出たトークン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。」を持つ。

- 新しいトークンは、対象となった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し、それ以外の特性はコピーしない（詳しくは後述するが、そのトークンが他の何かをコピーしている場合を除く）。それはその対象となったトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。（ほとんどのトークンは、それが他の何らかをコピーしていないかぎりマナ・コストを持たない。）
- コピー元のトークンが他の何かをコピーしているなら、新しいトークンはそのトークンがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のトークンが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

《荒野無頼団の先駆者》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

4/2

荒野無頼団の先駆者が戦場に出たとき、好きな色1色のマナ1点を加える。

パワーが4以上でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、カード1枚を引く。

計画{2}{G} ( {2}{G}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《荒野無頼団の先駆者》の1つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- 戦場に出るクリーチャーに適用される1つ以上の常在型能力がそのパワーを変更したなら、《荒野無頼団の先駆者》の2つ目の能力が誘発するかどうかを判定するとき、それらの能力が考慮される。1個以上の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出たり、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出るなど、それに適用される置換効果も同様となる。
- 《荒野無頼団の先駆者》の2つ目の能力が誘発した後では、クリーチャーのパワーを減らしたりそれを戦場から取り除いたとしても、あなたがカード1枚を引くことを妨げない。

《ゴールドラッシュ》

{1}{G}

インスタント

宝物・トークン1つを生成する。クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはあなたがコントロールしている宝物1つにつき+2/+2の修整を受ける。

- あなたは《ゴールドラッシュ》の対象を選ぶ必要はない。ただし、あなたがそうしたなら、《ゴールドラッシュ》を解決する時点でそのクリーチャーが不適正な対象であった場合、それは解決せず、効果は一切発生しない。あなたは宝物・トークンを生成しない。
- 対象となるクリーチャーが受けるボーナスの大きさは、《ゴールドラッシュ》の解決時にあなたがコントロールしている宝物の数をを用いて決定する。そのターン中、後になってあなたがコントロールしている宝物の数が変化してもボーナスは変わらない。

### 《再覚醒したジェイス》

{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

3

あなたの第1第2第3ターンには、あなたはこの呪文を唱えられない。

+1：カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

+1：あなたの手札にありマナ総量が3以下であり土地でないカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、それは計画された状態になる。

-6：ターン終了時まで、あなたが呪文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よい。

- （《ヴィダルクンの宇宙儀》などの）他の効果によって唱えることができる場合、あなたは他のプレイヤーの第1ターン、第2ターン、第3ターンに《再覚醒したジェイス》を唱えてもよい。
- 《再覚醒したジェイス》はあなたがターンを何回実行したかを見るものであり、あなたが追加のターンを実行した場合、ゲームが何ターン目かは必ずしも関係なくなる。
- （《解放された者、カーン》により）ゲームが再び開始された場合、新しいゲームのあなたの第1ターン、第2ターン、または第3ターンにあなたは《再覚醒したジェイス》を唱えることができない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、《再覚醒したジェイス》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。
- そのコピーされた呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 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。
- 《再覚醒したジェイス》の遅延誘発型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。

### 《最後の決戦》

{W}

インスタント

放題（以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。）

+ {1} — ターン終了時まで、すべてのクリーチャーはすべての能力を失う。

+ {1} — あなたがコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。

+ {3}{W}{W} — すべてのクリーチャーを破壊する。

- 《最後の決戦》の2番目のモードはクリーチャーを対象とするわけではない。どのクリーチャーが破壊不能を得るのかは、この呪文の解決時まで選ばない。その時点になったら、誰がこの呪文に対応しようとしても手遅れである。
- 《最後の決戦》によりすべてのクリーチャーがすべての能力を失った後で、何らかの効果がクリーチャーに能力を与えたなら、そのクリーチャーはその能力を失わない。

### 《最後の仕事》

{2}{W}

ソーサリー

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {2} — 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。

+ {1} — あなたの墓地にあり乗騎や機体であるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

+ {1} — あなたの墓地にありオーラや装備品であるカード1枚を対象とする。それを、あなたがコントロールしているクリーチャーについての状態で戦場に戻す。

- 3つ目のモードによってオーラや装備品であるカードがついた状態で戦場に出るクリーチャーは、そのモードの対象ではなく、《最後の仕事》の解決中に選ばれる。特に、あなたが2つ目のモードによって機体を戦場に戻した場合、3つ目のモードでクリーチャーを選ぶ前にそれを搭乗することはできない。ほとんどの場合、その時点でそれはクリーチャーではない。
- オーラや装備品は、あなたが選んだクリーチャーに適正に何かにつけられる必要がある。エンチャントできるカードがなければ、オーラ・カードを戦場に戻すことはできない。ただし、あなたがクリーチャーをコントロールしていない（そして最初の2つのモードでクリーチャーを戦場に戻さなかった）場合、あなたは装備品・カードをはずれた状態で戦場に戻すことができる。

### 《逆棘群の歩哨》

{1}{G}

クリーチャー — 植物・狼

3/3

防衛

あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしているかぎり、逆棘群の歩哨は、これが防衛を持たないかのように攻撃できる。

- 《逆棘群の歩哨》が適正に攻撃した後では、これでないクリーチャーを戦場から取り除いたり、1体以上のクリーチャーのパワーを減少させたりして、その最後の能力を適用させないようにしても、《逆棘群の歩哨》の攻撃を止めることはできない。
- あなたが《逆棘群の歩哨》のパワーを4以上に上昇させた場合、それは自身で条件を満たすので、自身が防衛を持たないかのように攻撃できる。

### 《詐欺師、エリエット》

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

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

4/4

絆魂

あなたがコントロールしているオーラ1つが、対戦相手がコントロールしていてマナ総量はそのオーラのマナ総量以下であり土地でないパーマネントについての状態になるたび、そのオーラがそれについての状態であり続けているかぎり、あなたはそのパーマネントのコントロールを得る。

- あなたがコントロールしているオーラが、《詐欺師、エリエット》の誘発型能力の解決前に、（そのオーラが戦場を離れるなどして）土地でないパーマネントからはずれたら、あなたはその土地でないパーマネントのコントロールを一切得ない。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのパーマネントのマナ総量を決定する目的で使うXの値は0である。

### 《刺し背の恐怖》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 蠍・ドラゴン

7/7

飛行、トランプル

刺し背の恐怖は、あなたの手札にあるカード1枚につき-1/-1の修整を受ける。

計画{2}{R} ( {2}{R} を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。 )

- 呪文や能力によってあなたがカードを引き、その後手札からカードを（たとえば、捨てたり、あなたのライブラリーの一番上に置くなどして）取り除かせる場合、《刺し背の恐怖》のタフネスが一時的に0以下になることがある。その呪文や能力の解決後に、これのタフネスが再び1以上になっていれば、これは戦場に残る。
- ダメージはターン終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン、後になってあなたがカードを引いたなら、戦闘中に《刺し背の恐怖》が受けるダメージが致死ダメージになることがある。

#### 《サボテンチュラ》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 植物・蜘蛛

6/5

あなたが砂漠をコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

到達

サボテンチュラが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- あなたが《サボテンチュラ》を唱えると宣言した後では、その呪文の支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、あなたが砂漠をコントロールしているかどうかを、対戦相手を変更しようとはできない。
- あなたが複数の砂漠をコントロールしていても、《サボテンチュラ》のコストの減少は{1}のみである。
- 《サボテンチュラ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 1つの呪文や能力が《サボテンチュラ》を2回以上対象としても、最後の能力は1回のみ誘発する。

#### 《サンダーの投げ縄》

{2}{W}

アーティファクト — 装備品

サンダーの投げ縄が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、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。それをタップする。

装備{2}

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《サンダーの投げ縄》の3つ目の能力の対象としてもよい。

#### 《三步先》

{U}

インスタント

放題（以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。）

+ {1}{U} — 呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

+ {3} — あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

+ {2} — カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- 1つ目や2つ目やその両方のモードを選んだ場合、《三步先》は1つ以上の対象を取る。その場合、この解決時にこれの対象がすべて不適正な対象になった場合、《三步先》は解決されず、効果は一切発生しない。1つ以上の対象が不適正になった場合、その呪文は解決し、適正な対象のあるモード（3つ目のモードを選んだ場合、それも含む）はその効果が発生する。
- トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークン

ンであったりする場合を除く)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

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

#### 《地獄の反動》

{X}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。地獄の反動はそれにX点のダメージを与える。これによりそのクリーチャーが受けた余剰のダメージの点数に等しい数の宝物・トークンをタップ状態で生成する。

- 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、余剰のダメージがそれに与えられる。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、《地獄の反動》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がそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。

#### 《地獄拍車団の統領》

{2}{R}{R}

クリーチャー — トカゲ・ならず者

2/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべての無法者は速攻を持つ。(暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。)

地獄拍車団の統領が戦場に出たとき、「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- このターンにあなたのコントロール下になった無法者が適正に攻撃した後では、《地獄拍車団の統領》を戦場から取り除き速攻を失わせることで、その無法者の攻撃を阻止することはできない。

#### 《静める者、ヴラスカ》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ゴルゴン・暗殺者

3/3

接死

対戦相手がコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、そのカードをタップ状態かつあなたのコントロール下で戦場に戻す。それは「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ宝物・アーティファクトであり、他のすべてのカード・タイプを失う。

- 戻されたカードは他のサブタイプとカード・タイプを失い、ただの宝物・アーティファクトになる。その特殊タイプや能力を引き続き持ち続ける。

《しっぺ返し》

{R}{R}

インスタント

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {1} — インスタント・呪文やソーサリー・呪文や起動型能力や誘発型能力のうち1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

+ {1} — 呪文や能力であり単一の対象を持つ1つを対象とする。その対象を変更する。

- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、《しっぺ返し》の1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や能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- コピー元の呪文や能力がモードを持つ（「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。
- そのコピーされた呪文や能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- コピー元の呪文1つに、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。また、コピーされた能力に値を決めたXやコピーされた能力の起動時に決定されたXがある場合についても同様である。
- あなたは、1つ目のモードでコピーした呪文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。
- 1つ目のモードで起動型能力をコピーし、起動コストに生け贄に捧げるクリーチャーや取り除くカウンターの個数などの選択肢が含まれている場合、コピーには同じ情報が使用される。そうしたくても、あなたはそのコストを再び支払うことはできない。
- 《しっぺ返し》の1つ目のモードで作成される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」わけでも「起動された」わけでもない。
- 《しっぺ返し》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、《しっぺ返し》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。元の対象自身が何らかの理由で不適正な対象になっていたとしても関係ない。
- 複数の対象がある呪文や能力は、《しっぺ返し》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。

《死の偽装》

{1}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け、「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻し、あなたは宝物・トークン1つを生成する。」を得る。(それは、{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。)を持つアーティファクトである。)

- 宝物・トークンはそのクリーチャーのコントローラーによって生成されるが、《死の偽装》のコントローラーや、そのクリーチャーのオーナーとは異なることがある。
- 対象となるクリーチャーがトークンであった場合も、それが死亡したときにこの能力は誘発する。そのコントローラーがそのトークンを戦場に戻すことはないが、宝物・トークン1つを生成する。



《死のディーラー、マルチェッサ》

{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/4

あなたが悪事を働くたび、{1}を支払ってもよい。そうしたなら、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。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。（悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。）

- 《死のディーラー、マルチェッサ》の誘発型能力の解決時にあなたのライブラリーがカード1枚のみであった場合、それをあなたの手札に加える。

《自由放浪団の猛士》

{2}{G}

クリーチャー — ケンタウルス・傭兵

3/3

自由放浪団の猛士は、これが唱えられていないか、これを唱えるためにマナが支払われていないなら、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

計画{3}{G} {3}{G}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）

- あなたが《自由放浪団の猛士》をそれ自体のマナ・コストを支払うことなく唱えたものの、追加コストや（《砂漠のエイヴン》などによる）コストの増加を支払ったとしたら、その《自由放浪団の猛士》が戦場に出る時に+1/+1カウンターが置かれることはない。

《首謀者、オーコ》

{2}{G}{U}

伝説のプレインズウォーカー — オーコ

3

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、首謀者、オーコは呪禁を持つことを除きそのコピーになる。

+1：カード2枚を引く。あなたがこのターンに悪事を働いていたなら、カード1枚を捨てる。そうでないなら、カード2枚を捨てる。

−1：緑の3/3の大鹿・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−5：あなたがコントロールしていて土地でもこれでもない各パーマネントにつきそれぞれ、そのパーマネントのコピーであるトークン1つを生成する。

- 以下の例外を除き、《首謀者、オーコ》は対象としたクリーチャーに記載さ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、クリーチャーそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、そ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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《首謀者、オーコ》は、上記の例外を除き、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、記載されているものを除き、《首謀者、オーコ》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。
- 《首謀者、オーコ》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。
- 《首謀者、オーコ》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。《首謀者、オーコ》は呪禁を得ない。
- 《首謀者、オーコ》がクリーチャーのコピーである間、それはプレインズウォーカーではない。これは忠誠度能力を持たず、ダメージを受けても忠誠カウンターを失うことはない。
- 《首謀者、オーコ》の最後の能力によって生成された各トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そ

のパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

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

《正直者のラトスタイン》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/2

正直者のラトスタインが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 《正直者のラトスタイン》の最後の能力は呪文のマナ・コストやマナ総量を変更しない。この能力は、あなたがクリーチャー・呪文を唱えるために支払う総コストを変更するのみである。
- 《正直者のラトスタイン》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それはその呪文のコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。

《神秘の縛め》

{2}{W}

エンチャント

神秘の縛めを唱えるためにさらに{2}を支払うなら、これを、これが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

神秘の縛めが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。神秘の縛めが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《神秘の縛め》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象となったアーティファクトやクリーチャーは追放されない。

《侵略の大梟》

{U}

クリーチャー — 鳥

1/1

飛行

侵略の大梟が戦場に出たとき、パーマネント1つを対象とする。それをタップする。

{2}{U}：カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- あなたは、すでにタップ状態であるパーマネントを《侵略の大梟》の2つ目の能力の対象としてもよい。（サンダー・ジャンクションにおける鳥保護法は、もはや野放しになっているのだ。）

《すりのチビボネ》

{B}

伝説のクリーチャー — スケルトン・ならず者

1/1

接死

すりのチビボネがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーの墓地にあり土地でないパーマネント・カード1枚を対象とする。あなたはそれを唱えてもよく、その呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- 《すりのチビボネ》の誘発型能力の解決中に、その対象とした土地でないパーマネント・カードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。

#### 《精鋭射手団の鍵開け》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/3

精鋭射手団の鍵開けが戦場に出たとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。ターン終了時まで、それはフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。(あなたはあなたの墓地から、そのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、それを追放する。)

計画{2}{U} {2}{U}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト(フラッシュバック・コストなど)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- これによりマナ・コストに等しいフラッシュバック・コストを持ちマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたはその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。
- あなたがフラッシュバックを持つ呪文を唱えた場合、あなたは超過コストなどの代替コストを支払うことはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。呪文に必須の追加コストがあるなら、そのフラッシュバックを持つ呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- マナ・コストのないカードがそのマナ・コストに等しいフラッシュバックを得るなら、それはフラッシュバック・コストを持たない。これにより、それを唱えることはできない。

#### 《精神の決闘者》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

\*/3

飛行、警戒

精神の決闘者のパワーは、あなたがこのターンに引いたカードの枚数に等しい。

あなたが悪事を働いた時、カード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《精神の決闘者》のパワーを決定する能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

### 《世界を跨ぐ一歩》

{3}{U}{U}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、「自分の手札と自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。」を選んでよい。そうしたプレイヤーはそれぞれカード7枚を引く。世界を跨ぐ一歩を追放する。

計画{4}{U}{U} ({4}{U}{U}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- アクティブ・プレイヤーから始めて、ターン順に、プレイヤーは自分の手札と自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直すかどうかを決めて宣言する。その後、そうすることを選んだすべてのプレイヤーは自分の手札と自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直し、カード7枚を引く。ターン順で後になるプレイヤーは自分より先のプレイヤーの選択を知っていることになる。
- 自分の手札や自分の墓地にカードが0枚であるプレイヤーも、自分の手札と自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直すことを選ぶことができる。そうした場合にも、そのプレイヤーはカード7枚を引く。

### 《全速前進》

{3}{G}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受け、トランプルと「このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにはブロックされない。」を得る。

- 《全速前進》は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。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や、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは+2/+2の修整を受けず、記載された能力も得ない。
- 威迫および「このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにはブロックされない。」を持つクリーチャーは決してブロックされない

### 《潜入者、悟》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者・ならず者

2/3

威迫

潜入者、悟やトークンでもこれでもない1体以上のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、それらのうちいずれも唱えられていないか、それらを唱えるためにマナが支払われていない場合、カード1枚を引く。

- あなたがマナ・コストを支払うことなくクリーチャー・呪文を唱えたが、あなたが追加コストでマナを支払ったり（たとえば、《エイヴンの阻む者》などによって）コストが増加した場合、《潜入者、悟》の最後の能力は誘発しない。

### 《戦慄の奔出》

{1}{B}{B}

ソーサリー

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {1} — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分がコントロールしているクリーチャーの数の端数を切り上げた半分の数のクリーチャーを生け贄に捧げる。

+ {2} — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分の手札にあるカードの枚数の端数を切り上げた半分の枚数のカードを捨てる。

+ {2} — 対戦相手1人を対象とする。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の点数のライフを失う。

- すべてのモードを持つ呪文の効果と同様に、《戦慄の奔出》の効果は順番に発生する。最初の2つのモードが異なる対戦相手を対象としているなら、2つ目のモードが対象としている対戦相手は自分が捨てるカードを選ぶ前に、1人目の対戦相手が生け贄に捧げたカードを見ることになる。

《装甲アルマジロ》

{W}

クリーチャー — アルマジロ

0/4

護法{1} (このクリーチャー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{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。)

{3}{W} : ターン終了時まで、装甲アルマジロは+X/0の修整を受ける。Xはこれのタフネスに等しい。

- Xの値は《装甲アルマジロ》の起動型能力の解決時に決定される。他の効果によって、《装甲アルマジロ》のタフネスが修整されたとしても、そのターン、後になってXの値が変わることはない。

《双眼のマルコム》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — セイレーン・海賊

2/2

飛行、速攻

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、調査を行う。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- 《双眼のマルコム》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《双眼のマルコム》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

《騒々しい芸人》

{1}{G}

クリーチャー — 植物・バード

2/2

{1},{T} : あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出た各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- カードには「このターンにあなたのコントロール下で戦場に出た各クリーチャー」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出た各クリーチャー」である。

《相貌詐欺》

{3}{U}

クリーチャー — 多相の戦士・ならず者

2/2

あなたは相貌詐欺を、他のタイプに加えて多相の戦士・ならず者であることを除き、あなたがコントロールしているクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

計画{2}{U} ({2}{U}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 以下の例外を除き、《相貌詐欺》はコピー元のクリーチャーに記載さ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、クリーチャーそのもの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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《相貌詐欺》は、上記の例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記載されている元の特徴をコピーする。
- 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、記載されているものを除き、《相貌詐欺》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、この《相貌詐欺》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。
- 何らかの理由によって《相貌詐欺》がこれでないクリーチャーと同時に戦場に出る場合、《相貌詐欺》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合には、《相貌詐欺》は単に2/2の多相の戦士・ならず者・クリーチャーとして戦場に出る。

《空の探検、ジェム・ライトフット》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・スカウト

3/3

飛行、警戒

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あなたの手札から呪文を唱えていなかった場合、カード1枚を引く。

- あなたの終了ステップの開始時に、《空の探検、ジェム・ライトフット》の能力は、「このターンにあなたがあなたの手札から呪文を唱えていない」かを見る。呪文を唱えていたなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。この能力が誘発したあとで、あなたが手札から呪文を唱えていたなら、この能力は何もしない。

《大規模な列車強盗》

{R}

インスタント

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {2}{R} — 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。あなたの戦闘フェイズ中なら、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つを加える。

+ {2} — ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け先制攻撃を得る。

+ {R} — 対戦相手1人を対象とする。このターン、あなたがコントロールしているクリーチャー1体がそのプレイヤーに戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つをタップ状態で生成する。

- 《大規模な列車強盗》の1つ目のモードは、あなたに追加のメイン・フェイズを与えることはないことに注意。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。
- 《大規模な列車強盗》の2つ目のモードは、《大規模な列車強盗》を解決する時点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にのみ影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマネントは+1/+0の修整を受けず先制攻撃も得ない。

《大魔導師のイモリ》

{1}{U}

クリーチャー — サラマンダー・乗騎

2/2

大魔導師のイモリがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。ターン終了時まで、それはフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。大魔導師のイモリが騎乗された状態であるなら、代わりに、ターン終了時まで、そのカードはフラッシュバック{0}を得る。(あなたはあなたの墓地から、そのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、それを追放する。)

騎乗3

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。

- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- これによりマナ・コストに{X}を含み、フラッシュバック・コストがそのマナ・コストに等しいインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたはその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。その呪文がフラッシュバック{0}を持っているなら、あなたはXの値を選ぶことはできない。Xの値は単に0である。
- あなたがフラッシュバックを持つ呪文を唱えた場合、あなたは超過コストなどの代替コストを支払うことはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。呪文に必須の追加コストがあるなら、そのフラッシュバックを持つ呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- マナ・コストのないカードがそのマナ・コストに等しいフラッシュバックを得るなら、それはフラッシュバック・コストを持たない。これにより、それを唱えることはできない。

#### 《脱獄の企て》

{U}

ソーサリー

放題（以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。）

+ {3} — 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。このターン、それはブロックされない。

+ {2} — アーティファクトやクリーチャーである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。

- パーマネントのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。
- これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（呪文が合体したパーマネントを対象としたときなど）、そのパーマネントのオーナーはそれらをすべてのカードを一番上か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。
- カードには「このターン、これはブロックされない。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り「このターン、それはブロックされない。」であり、その対象としたクリーチャーはブロックされない。

### 《多様な道のリクー》

{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

あなたがモードを持つ呪文1つを唱えるたび、以下から最大X個を選ぶ。Xは、あなたがその呪文においてモードを選んだ回数である。

- あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。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。
- 多様な道のリクーの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、これはトランプルを得る。
- 飛行を持つ青の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 呪文は、2つ以上の選択肢を持ち、「以下から1つを選ぶ。」や「以下から1つ以上を選ぶ。」などの表現を用いてプレイヤーに箇条書きになっている選択肢のリストの中からいくつかを選択するよう提示していた場合、「モードを持つ」という。その各選択肢は「モード」と呼ばれる。放題を持つ呪文は、モードを持つ呪文である。
- 『タルキール霸王譚』のリリース以前に印刷されたモードを持つ呪文は、モードに箇条書きのリストを用いていない。これらのカードはオラクル上で訂正を受けた。
- 《多様な道のリクー》の能力のXの値は、あなたが唱えたモードを持つ呪文においてモードを選んだ回数である。あなたが選んだ個別のモードの数ではない。たとえば、あなたが同じモードを2回以上選ぶことができるモードを持つ呪文を唱えて、あなたが同じモードを3回選んだ場合、Xの値は3になり、あなたは《多様な道のリクー》の能力のモードの中から最大ですべてのモードを選ぶことができる。
- 《多様な道のリクー》の誘発型能力が誘発するたび、これのモードの中から同じモードを2回以上選ぶことはできない。
- あなたは《多様な道のリクー》の誘発型能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。

### 《墮落した確信》

{B}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

カード2枚を引く。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることも、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- あなたが《墮落した確信》を唱えると宣言した後では、その呪文の支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手があなたのすべてのクリーチャーを除去して、これを唱えられないようにすることはできない。

### 《タンブルウィードの踊り》

{1}{G}

ソーサリー

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+{1} — あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚か砂漠・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

+{3} — 緑のX/Xのエレメンタル・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土地の数に等しい。

- 《タンブルウィードの踊り》の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。トークンのパワーとタフネスは、後からあなたがコントロールしている土地の総数が変わった場合も変化しない。



《タンブルウィードの増大》

{1}{G}

ソーサリー

緑のX/Xのエレメンタル・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クリーチャーのパワーの中の最大値に等しい。

計画{2}{G} (2{G}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- Xの値は、《タンブルウィードの増大》の解決中にのみ決定する。その時点でクリーチャーをコントロールしていなかった場合、あなたは0/0のエレメンタル・トークンを生成するが、何らかの効果によってそのタフネスが上がらないかぎり、それは即座に死亡するだろう。

《血のペテン師》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

1/1

あなたが悪事を働くたび、血のペテン師の上に+1/+1カウンター1個を置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。(悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。)

{3}{B} : 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。

- 《血のペテン師》の起動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。あなたはライフを得ない。

《チビボネの加入》

{B}

伝説のエンチャント

チビボネの加入が戦場に出たとき、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カード1枚を捨てる。

伝説のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、望む数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれカード1枚を切削し、1点のライフを失う。

- 《チビボネの加入》の1つ目の能力の解決時に、ターン順で次の対象としたプレイヤー(そのターンが対象としたプレイヤーのターンである場合は、そのプレイヤー)が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の対象とした各プレイヤーも(存在する場合は)同様に選ぶ。その後、選ばれたカードはすべて同時に捨てられる。

《忠実な馬、フォーチュン》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — ビースト・乗騎

2/4

忠実な馬、フォーチュンが戦場に出たとき、占術2を行う。

これが騎乗された状態で攻撃するたび、戦闘終了時に、これと、このターンにこれに騎乗したクリーチャー最大1体を追放する。その後、それらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

騎乗1

- 《忠実な馬、フォーチュン》の2つ目の能力は、戦闘終了時に誘発する遅延誘発型能力を生成する。この能力は《忠実な馬、フォーチュン》が戦場に残っているかどうかに関わらず誘発する。戦場に残っていない場合も、あなたはこのターンにこれに騎乗したクリーチャー最大1体を追放できる。
- この遅延誘発型能力はクリーチャーを対象としない。この能力の解決時に、これでないクリーチャーを追放するかどうか、追放するならどれを追放するかを選ぶ。その時点では、いずれかのプレイヤーが対応しようとしても手遅れとなる。
- この遅延誘発型能力により追放されたトークンは戦場に戻らない。《忠実な馬、フォーチュン》自体がトークンである時にそれに騎乗するのは、通常であれば得策ではない。

《徴税の大天使》

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

クリーチャー — 天使

3/5

飛行

徴税の大天使がアンタップ状態であるかぎり、各クリーチャーにつきそれぞれ、そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それではあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。

徴税の大天使が攻撃しているかぎり、クリーチャー1体につき、そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それではブロックできない。

- あなたがアンタップ状態の《徴税の大天使》をコントロールしているなら、対戦相手は「可能なら攻撃する」というクリーチャーで攻撃しないことを選べる。これは、《徴税の大天使》が攻撃している際の、「可能ならブロックする」クリーチャーについても同様である。

《懲罰者、ケアヴェク》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/3

あなたが悪事を働くたび、あなたの墓地にある黒のカード最大1枚を対象とする。それを追放し、コピーする。そのコピーを唱えてもよい。そうしたなら、あなたは2点のライフを失う。（*悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。*）

- あなたは、この能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。
- 呪文のコストを支払うのであるから、呪文のマナ・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。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。
- コピーは追放領域で生成され、追放領域から唱えられる。したがって、《砂漠のエイヴン》の最後の能力のような効果は適用される。

《束の間の反射》

{1}{U}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それでないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は呪禁を得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、その前者はその後者のコピーになる。

- 《束の間の反射》の前者の対象は、すでにアンタップ状態のクリーチャーであっても構わない。その場合もそれは依然として呪禁を得て、該当するなら、もう一方の対象のクリーチャーのコピーとなる。
- 前者のクリーチャーは後者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、後者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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 後者のクリーチャーがトークンであるなら、前者のクリーチャーは、後者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。
- 後者のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合、前者のクリーチャーは後者のクリーチャーがコピーしているものになる。

- 前者のクリーチャーがほかのクリーチャーのコピーとなる前に、そのクリーチャーに適用されていた、コピー効果でない効果は、そのクリーチャーがコピーになった後にも適用され続ける。前者のクリーチャーの上に置かれていたカウンターも同様である。
- 前者のクリーチャーが後者のクリーチャーのコピーになったとき、それは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。
- 《束の間の反射》を解決するに際し、後者のクリーチャーが不適正な対象であったとしても、前者のクリーチャーはターン終了時まで呪禁を得る。それがタップ状態であるならアンタップする。

#### 《集いのグリフ》

{1}{G}{W}

クリーチャー — ヒポグリフ・乗騎

1/4

飛行、絆魂

集いのグリフが騎乗された状態で攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしている乗騎の数に等しい。

騎乗3 (あなたがコントロールしていてこれでない望む数のクリーチャーをパワーの合計が3以上になるように選び、タップする：ターン終了時まで、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。)

- Xの値は《集いのグリフ》の能力の解決時に決定される。その時点で《集いのグリフ》が戦場にいるかぎり、Xの値は1以上である可能性が高い。

#### 《手錠投げ》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、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。それがタップ状態なら、その上に麻痺カウンター1個を置く。そうでないなら、それをタップする。(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状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- 《手錠投げ》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《手錠投げ》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文であったなら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

#### 《鉄拳の粉碎者》

{4}{R}

クリーチャー — 巨人・戦士

4/5

到達

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。鉄拳の粉碎者はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。占術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。そのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。)

- 《鉄拳の粉碎者》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《鉄拳の粉碎者》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

#### 《鉄道の喧嘩屋》

{3}{G}{G}

クリーチャー — サイ・戦士

5/5

到達、トランプル

これでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、その上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、そのパワーに等しい。

計画{3}{G} ({3}{G}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《鉄道の喧嘩屋》の誘発型能力の解決時にXの値が決定される。

### 《天まで届け》

{3}{G}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+3/+2の修整を受け到達を持つ。

天まで届けが戦場から墓地に置かれたとき、カード1枚を引く。

- オーラ・呪文の解決時に、《天まで届け》がエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。これは戦場からではなくスタックからあなたの墓地に置かれるので、誘発型能力は誘発しない。

### 《凍止》

{3}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント (アーティファクトやクリーチャー)

凍止が戦場に出たとき、エンチャントしているパーマネントをタップする。

エンチャントしているパーマネントはすべての能力を失い、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。

- 影響を受けるパーマネントが、《凍止》がつけられ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。

### 《同化の神盾》

{1}{W}{U}

アーティファクト — 装備品

同化の神盾が戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。同化の神盾が戦場を離れるまで、それを追放する。

同化の神盾がクリーチャー1体についた状態になるたび、そのクリーチャーは、同化の神盾がそれについた状態であり続けているかぎり、同化の神盾によって追放されているクリーチャー・カード1枚のコピーになる。

装備 {2}

- 《同化の神盾》が、その1つ目の能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象となったクリーチャーは追放されない。
- 何らかの方法により《同化の神盾》の1つ目の能力でクリーチャーでないカード（それが戦場にある間はクリーチャーのコピーであった等の理由で）が追放されたなら、《同化の神盾》の2つ目の能力を解決する際には、《同化の神盾》がつけられているクリーチャーを、そのカードのコピーにすることは選択できない。その際、それぞれの場合で同一のクリーチャー・カードを選択する必要はない。
- 何らかの方法により《同化の神盾》の1つ目の能力でクリーチャーでないカードが追放されたなら（それは戦場にある間はクリーチャーのコピーであった、等の理由で）、《同化の神盾》の2つ目の能力を解決する際には、《同化の神盾》がつけられているクリーチャーを、そのカードのコピーにすることは選択できない。
- 《同化の神盾》の2つ目の能力を解決する際に、《同化の神盾》によって追放されているクリーチャー・カードが1枚も存在しなかったなら、《同化の神盾》がつけられているクリーチャーは、他のどんなカードのコピーにもなることはできない。それはそのままである。
- 《同化の神盾》の2つ目の能力を解決する際、《同化の神盾》がつけられているクリーチャーは、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。追放される前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- 《同化の神盾》がつけられたクリーチャーがほかのカードのコピーとなる前に、そのクリーチャーに適用されていた、コピー効果でない効果は、そのクリーチャーがコピーになった後にも適用され続ける。そのクリーチャーの上に置かれていたカウンターも同様である。

- 《同化の神盾》がつけられたクリーチャーが、追放されているクリーチャー・カードのコピーになる場合、それは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。

#### 《逃走のまやかし》

{W}

インスタント

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {1} — トークン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に、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

+ {2} — クリーチャー1体を対象とする。それより大きいパワーを持つクリーチャーがいないなら、それを破壊する。

- 《逃走のまやかし》の最後のモードはいかなるクリーチャーをも対象にとることができる。たとえそのクリーチャーがその時点で戦場にいるクリーチャーのなかで明らかに最大のパワーを持っていないクリーチャーであっても構わない。クリーチャーのパワーを見るのは《逃走のまやかし》の解決中のみであり、そしてあなたが(適用できるなら)1つ目のモードの効果を実用した後でのみである。

#### 《渡河の失敗》

{1}{U}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。あなたが砂漠をコントロールしているなら、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。そのカードをあなたの墓地に置いてよい。)

- 《渡河の失敗》を解決するに際し、対象の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。あなたは諜報を行わない。

#### 《独創的な翼鍛冶》

{2}{W}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

2/4

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あなたの手札から呪文を唱えておらず独創的な翼鍛冶の上に飛行カウンターがない場合、これの上に飛行カウンター1個を置く。

- あなたの終了ステップの開始時に、《独創的な翼鍛冶》の能力は、「このターンにあなたがあなたの手札から呪文を唱えていない」か、そして「《独創的な翼鍛冶》の上に飛行カウンターがない」かを見る。どちらかでも条件が満たされていないなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。この能力を解決するに際しどちらかでも条件が満たされていないなら、この能力は何もしない。

#### 《ドクトカゲの狩猟者》

{2}{R}

クリーチャー — トカゲ・乗騎

4/2

ドクトカゲの狩猟者が騎乗された状態で攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

騎乗1 (あなたがコントロールしていてこれでない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び、タップする: ターン終了時まで、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたは《ドクトカゲの狩猟者》の最後の能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。

《棘を播く者、逆棘のビル》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 植物・ドルイド

2/2

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{3}{G}{G} : あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にある+1/+1カウンターの個数をそれぞれ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カードは、この効果にも関わる。

《泥沼の略奪》

{B}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、あなたがコントロールしている土地の数の2倍に等しい。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

計画{1}{B}{G} (*{1}{B}{G}*を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。) )

- Xの値は、《泥沼の略奪》の最後の能力の解決時に1回だけ決定される。

《貪欲な乗りもの、ギトラグ》

{3}{B}{G}

伝説のクリーチャー — カエル・ホラー・乗騎

6/5

トランブル、速攻

貪欲な乗りもの、ギトラグがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このターンにこれに騎乗したクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カードX枚を引く。その後、あなたの手札にある土地・カード最大X枚をタップ状態で戦場に出す。Xは、その生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい。

騎乗1

- 生け贄に捧げられた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、Xの値を決定する。
- 《貪欲な乗りもの、ギトラグ》の誘発型能力によって1枚以上の土地・カードを戦場に出した場合、それは土地をプレイすることではない。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・カードを戦場に出せる。

《ナイフによる脅迫》

{1}{B}{R}

エンチャント

あなたのターンの間、あなたがコントロールしているすべての無法者は先制攻撃を持つ。(暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。)

あなたが悪事を働くたび、赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン1体を生成する。それは「{T} : あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 先制攻撃で戦闘ダメージを与えたものの、通常の戦闘ダメージの手順の前に先制攻撃を失ったクリーチャーは、二段攻撃を持つのでないかぎり、もう一度戦闘ダメージを与えることはない。これはつまり、あなたは《ナイフによる脅迫》を戦場から離れさせることにより、自分の無法者たちが1ターンに2回、戦闘ダメージを与えられるようにはできないということだ。

### 《肉大工、ゲラルフ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

2/3

あなたがあなたのターン中にあなたの2つ目以降の呪文を唱えるたび、青黒の2/2のゾンビ・ならず者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

ゾンビ1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、このターンにあなたのコントロール下で戦場に出た、それでないゾンビ1体につき1個の+1/+1カウンターをその上に置く。

- 《肉大工、ゲラルフ》の1つ目の能力は、それが戦場に出る前にあなたが唱えた呪文を考慮する。例えば、《肉大工、ゲラルフ》があなたがそのターンに唱えた1つ目の呪文であるなら、それが戦場に出た後にあなたが唱えたそれ以降の呪文は、それぞれがこれの1つ目の能力を誘発することになる。
- 複数のゾンビがあなたのコントロール下で同時に戦場に出るなら、《肉大工、ゲラルフ》の最後の能力はそれらのゾンビ1体につき1回誘発する。それらの誘発型能力はそれぞれ、戦場に出ている他のゾンビと、このターンにあなたのコントロール下で戦場に出た、それでないゾンビを見ることになる。
- カードには「ゾンビ」と書かれているが、正しくは上記の通り「ゾンビ」である。

### 《熱心な先駆者、セルヴァラ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

4/5

警戒

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」

を持つ赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{T}：色1色を選ぶ。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種類数1体につき1点のその色のマナを加える、

- 《野生の心、セルヴァラ》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。
- 《熱心な先駆者、セルヴァラ》の最後の能力はその解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーを見て、加える選ばれた色のマナの点数を決定する。たとえば、その時点であなたが《熱心な先駆者、セルヴァラ》（4/5のクリーチャー）と1/1のクリーチャー1体と2/1のクリーチャー1体をコントロールしていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーは3種類である。
- 《熱心な先駆者、セルヴァラ》の最後の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーの色は気にしない。それらクリーチャーのパワーのみを気にする。

### 《乗っ取り屋》

{2}{W}

クリーチャー — 兎・傭兵

3/3

警戒

乗っ取り屋が戦場に出たとき、対戦相手1人があなたよりも多くの土地をコントロールしている場合、あなたは「あなたのライブラリーから平地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。」を選んでよい。その後、対戦相手1人があなたよりも多く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。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。

- 《乗っ取り屋》の誘発型能力は、これが戦場に出たときに、少なくとも1人の対戦相手があなたよりも多くの土地をコントロールしているかどうかを見る。誰もあなたよりも多くの土地をコントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に

再度確認する。あなたよりも多くの土地をコントロールしている対戦相手がもはや誰もいなかったなら、この能力は何もしない。

- たとえば、あなたが土地3つをコントロールしており、対戦相手の1人が土地4つを、もう1人の対戦相手が土地5つをコントロールしているとする。《乗っ取り屋》の能力を解決するにあたり、少なくとも1人の対戦相手があなたよりも多くの土地をコントロールしているため、あなたは平地・カード1枚を探して、タップ状態で戦場に出す。この時点であなたは土地4つをコントロールしているが、なおあなたよりも多くの土地をコントロールしている対戦相手がいる。そのため、あなたはこの手順をもう一度繰り返し、平地・カード1枚を探す。最終的にあなたは土地5つをコントロールしていることになる（タップ状態の平地2つと、もともとの3つ。おそらくこの3つは最初に《乗っ取り屋》を唱えるためにタップされている）。

《乗り回し》

{2}{R}

ソーサリー

このターンにあなたが悪事を働いたことがあるかぎり、乗り回しは瞬速を持つ。（悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。）クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 《完璧な一射、タイイ・ワキーン》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。

《ハードブリスルの略奪者》

{1}{G}

クリーチャー — 植物・ならず者

1/1

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

あなたが悪事を働いたとき、ハードブリスルの略奪者をアンタップする。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。（悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。）

- 《ハードブリスルの略奪者》の最後の能力は、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。

《倍賭け》

{3}{U}

エンチャント

あなたが無法者である呪文1つを唱えるたび、その呪文をコピーする。（暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 《倍賭け》の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。
- 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。
- 呪文が同族のカード・タイプに加えて無法者であるクリーチャー・タイプのどれか1つを持っているなら、《倍賭け》はそれをコピーする。（「同族」はかつて部族と呼ばれていたカード・タイプの新たな名称である。既存の部族・カードは将来のオラクルの更新により、同族・カードとなる。）



- 《倍賭け》の能力は、無法者であるパーマメントが唱えられることなく戦場に置かれた場合は誘発しない。

《灰毛の天才、オーロック博士》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — 熊・ドルイド

2/3

あなたがあなたの墓地や追放領域から呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがあなたの手札から計画を行うためのコストは{2}少なくなる。

- 《灰毛の天才、オーロック博士》の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変更することはない。これらの能力が変更するのは、対応する領域から唱えた呪文や計画・カードに対してあなたが支払う総コストのみである。
- 《灰毛の天才、オーロック博士》の能力は、呪文や能力に支払う色マナの数を減らすことはできない。その呪文や能力のコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。

《爆発の仕掛け人、ブリーチェス》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・海賊

3/3

威迫

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、アーティファクト1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、コイン投げを行う。あなたがそのコイン投げに勝ったとき、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。あなたがそのコイン投げに負けたとき、1つを対象とする。爆発の仕掛け人、ブリーチェスはそれに、その呪文のマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

- 《爆発の仕掛け人、ブリーチェス》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《爆発の仕掛け人、ブリーチェス》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- 《爆発の仕掛け人、ブリーチェス》の誘発型能力は、対象をとることなく誘発する。これは2つの遅延誘発型能力を生成する。1つはあなたがコイン投げに勝ったときに誘発するものであり、もう1つはあなたがコイン投げに負けたときに誘発するものだ。この2つの能力のうち、コイン投げの結果に基づきどちらか1つのみが誘発する。あなたがコイン投げに負けたなら、その時点でその遅延誘発型能力の対象を選択する。プレイヤーは、通常通りにその遅延誘発型能力の対象を知り、どれだけのダメージが適用されるかを知った上で、その能力に対応することができる。
- あなたがアーティファクト1つを生け贄に捧げないなら、コイン投げを行わず、どちらの遅延誘発型能力も誘発しない。
- あなたがコイン投げに勝ったなら、《爆発の仕掛け人、ブリーチェス》の遅延誘発型能力によって生成されたコピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、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。
- 《爆発の仕掛け人、ブリーチェス》の遅延誘発型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。

### 《爆裂箱》

{2}

アーティファクト

{6}, {T}, 爆裂箱を生け贄に捧げる：アーティファクト最大1つを対象とし、クリーチャー最大1体を対象とし、土地最大1つを対象とする。それらを破壊する。

- あなたは《爆裂箱》の能力の対象をとらなくてもよいし、1つか2つか3つを対象としてもよい。

### 《早撃ち》

{R}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手1人を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受け先制攻撃を得る。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーは先制攻撃と二段攻撃を失う。

- あなたが《早撃ち》の適正な対象であるクリーチャーをコントロールしていなければ、《早撃ち》を唱えることはできない。

### 《早駆ける業火、カラミティ》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 馬・乗騎

4/6

速攻

早駆ける業火、カラミティが騎乗された状態で攻撃するたび、このターンにこれに騎乗した、伝説でないクリーチャー1体を選び、そのコピーであるトークン1つをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。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。この手順をもう1回繰り返す。

騎乗1

- 《早駆ける業火、カラミティ》の誘発型能力で選ぶクリーチャーは、繰り返した際に同じクリーチャーを選択する必要はない。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- あなたは、各トークンが戦場に出るに際し、それぞれのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しているかを選ぶ。それらは、《早駆ける業火、カラミティ》が攻撃したのと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く、それらトークンそれぞれも同一の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もない。

《卑怯な行為》

{B}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、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、その前者は+1/+1の修整を受け、その後者は-1/-1の修整を受ける。

- あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《卑怯な行為》を唱えることはできない。
- あなたが《卑怯な行為》を唱えた後、それが解決される前に一方の対象が不適正な対象になっていても、もう一方は該当する影響を受ける。

《匪獣の隆盛》

{3}{G}

ソーサリー

緑の2/1の匪獣・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

計画{2}{G} (*{2}{G}*を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- Xの値は、《匪獣の隆盛》の最後の能力の解決時に1回だけ決定される。

《百戦錬磨、アニー・フラッシュ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

4/5

瞬速

百戦錬磨、アニー・フラッシュが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるパーマネント・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。

これがタップ状態になるたび、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。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。

- 《百戦錬磨、アニー・フラッシュ》の2番目の能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《百戦錬磨、アニー・フラッシュ》を唱えることなく戦場に出した場合は誘発しない。
- パーマネント・カードとは、アーティファクトやバトルやクリーチャーやエンチャントや土地やブレイズウォーカーであるカードのことである。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。
- これによりあなたがオーラを戻すなら、それが戦場に出る直前に、そのオーラがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に戻るオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つ対戦相手やパーマネントを選んでもよい。ただし、その選ばれたものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。
- あなたは《百戦錬磨、アニー・フラッシュ》の最後の能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。

《百発百中のカクタスフォーク》

{2}{R}{G}

クリーチャー — 植物・傭兵

4/4

到達

護法{2}（このクリーチャー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。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが4以上でありこれでないすべてのクリーチャーは、トランプルと速攻を得る。

- 《百発百中のカクタスフォーク》の最後の能力は、それを解決する時点で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パワーが4以上のクリーチャーは、トランプルも速攻も得ない。

《秒刻みのオベカ》

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

伝説のクリーチャー — オーガ・邪術師

2/5

威迫

秒刻みのオベカがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このフェイズの後に追加で、その点数に等しい回数のアップキープ・ステップを得る。

- アップキープ・ステップは開始フェイズにのみ生じるので、開始フェイズの外で1つ以上の追加のアップキープ・ステップを得ることは事実上、このフェイズのあとで、1つのアップキープ毎に追加の開始フェイズを得ることを意味する。それらの開始フェイズ中では、アンタップおよびドロー・ステップはスキップされる。
- 追加のアップキープ・ステップを含む開始フェイズは、現行の戦闘フェイズが終了した後で発生する。戦闘フェイズの最後のステップは、戦闘終了ステップである。
- 「あなたのアップキープ・ステップの開始時に」と書かれている能力は、各追加アップキープ・ステップの開始時にも誘発する。
- 追加のアップキープ・ステップを含む開始フェイズの後、ゲームは通常通りに次のフェイズへ進む。そのフェイズはあなたの戦闘後メイン・フェイズである可能性が高い（何かによってフェイズが更に追加された場合を除く。その場合については後述）。
- あなたの同じターンに複数のフェイズが追加されたなら、一番最近に生成されたフェイズが先に発生する。たとえば《秒刻みのオベカ》が戦闘ダメージを与え、その能力があなたの戦闘ダメージ・ステップ中に解決されたなら、あなたはこの戦闘フェイズの後に、2つの追加の開始フェイズ（それぞれが1回のアップキープ・ステップを含む）を得る。そして戦闘終了中、別の効果はその戦闘フェイズの後に追加の戦闘フェイズを与えたとする。その場合、追加の戦闘フェイズが先に発生し、その後2つの追加の開始フェイズ（アップキープ・ステップを含む）が発生するのである。

《敏捷な盗賊》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

1/3

あなたが悪事を働いたターンの間、敏捷な盗賊はブロックされない。（悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。）

敏捷な盗賊がプレイヤー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。

- 《敏捷な盗賊》がブロックされた後では、悪事を働いても《敏捷な盗賊》がブロックされていない状態になることはない。

### 《腐食の荒馬》

{1}{B}

クリーチャー — 蛇・馬・乗騎

2/2

腐食の荒馬が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。腐食の荒馬が騎乗された状態でないなら、あなたはそのカードのmana総量に等しい点数のライフを失う。騎乗された状態なら、各対戦相手はそれぞれそのカードのmana総量に等しい点数のライフを失う。

騎乗3 (あなたがコントロールしていてこれでない望む数のクリーチャーをパワーの合計が3以上になるように選び、タップする：ターン終了時まで、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。)

- 公開したカードが(土地・カードなど)mana・コストを持たない場合は、そのmana総量は0である。
- 公開したカードのmana・コストに{X}が含まれているなら、そのmana総量を決定するためのXは0である。
- 公開したカードが分割カードであるなら、そのmana総量はその2つの半分が持つmana・コスト両方を足したものに基ついで決定する。
- 《腐食の荒馬》がその誘発型能力を解決する際に戦場になく、それが戦場を離れる前に騎乗された状態であったかどうかによって、誰がライフを失うかを決定する。

### 《振り落とし》

{W}

インスタント

攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーである1体を対象とする。振り落としはそれに2点のダメージを与える。この呪文を唱える際にあなたが乗騎をコントロールしていたなら、代わりに、振り落としはそのクリーチャーに4点のダメージを与える。

- 《振り落とし》を唱え終わる時点であなたが乗騎をコントロールしていたなら、その呪文の解決中にあなたがそれをコントロールしていたかどうかは関係ない。その場合にも、《振り落とし》は4点のダメージを与える。

### 《プレーリードッグ》

{1}{W}

クリーチャー — リス

2/2

絆魂

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あなたの手札から呪文を唱えていなかった場合、プレーリードッグの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{4}{W}：ターン終了時まで、あなたがあなたがコントロールしているクリーチャーの上に1個以上の+1/+1カウンターを置くなら、代わりに、その上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

- あなたの終了ステップの開始時に、《プレーリードッグ》の誘発型能力は、このターンにあなたがあなたの手札から呪文を唱えているかどうかを見る。呪文を唱えていたなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。この能力が誘発したあとで、あなたが手札から呪文を唱えていたなら、この能力は何もしない。
- 《プレーリードッグ》の最後の能力が1回解決されたターン中、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりにその個数に1を足した個数を置かれた状態で戦場に出る。
- 《プレーリードッグ》の最後の能力は、1ターン中に複数回起動できる。それが2回解決された場合、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれる+1/+1カウンターの個数は本来の数に2を足した数になる。3回起動したなら3を足した数になる。以下同様である。

- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターを2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《蛇背の薬剤師》

{2}{B}

クリーチャー — ゴルゴン・邪術師

3/2

接死

あなたが悪事を働くたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、威迫か絆魂のうちあなたが選んだ能力1つを得る。(悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。)

- 対象としたクリーチャーがどの能力を得るかは、《蛇背の薬剤師》の誘発型能力の解決時に選ぶ。

《ベルトラム・グレイウォーター男爵》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・貴族

3/4

1つ以上のトークンがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、絆魂を持つ黒の1/1の吸血鬼・ならず者・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

{1}, {B}, クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- もしも《ベルトラム・グレイウォーター男爵》があなたのコントロール下で戦場に出て、かつそれ自体がトークンであったなら、それ自身の能力は誘発され、あなたは吸血鬼・ならず者・トークン1体を生成する。あなたがトークンでない《ベルトラム・グレイウォーター男爵》もコントロールしていた場合は、トークンでない《ベルトラム・グレイウォーター男爵》の能力もまた誘発し、あなたは吸血鬼・ならず者・トークンをさらに1体得ることになる。もちろん、双方の《ベルトラム・グレイウォーター男爵》は伝説であるため、一方の《ベルトラム・グレイウォーター男爵》はすぐに戦場を離れることになる。お元気で、ベルトラム・グレイウォーター男爵。

《変異破》

{U}

インスタント

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {1} — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが0/1の白の兎になる。

+ {3} — プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引く。

- 《変異破》の1つ目のモードの効果は、対象となったクリーチャーの、他の色とクリーチャー・タイプとを失わせる。対象となったクリーチャーは能力を何も失わない。
- 《変異破》の1つ目のモードの効果は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。クリーチャーのパワーやタフネスをこれ以外の方法により変更する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

《保安官を撃て》

{1}{B}

インスタント

無法者でないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。(暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。それらでないあらゆるものは格好的である。)

- 『サンダー・ジャンクションの無法者』に登場する唯一の補佐官は傭兵なので、補佐官は撃つてはならない。

### 《法による束縛》

{3}{W}

エンチャント

法による束縛が戦場に出たとき、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。法による束縛が戦場を離れるまで、それを追放する。

法による束縛が戦場に出たとき、「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ赤の1/1の傭兵・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《法による束縛》が、その1つ目の誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。

### 《宝物庫での裏切り》

{4}{G}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それでないクリーチャー2体を対象とする。その前者はそれらの後者にそれぞれ、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《宝物庫での裏切り》の解決前にあなたがコントロールしているクリーチャーが戦場を離れた場合、《宝物庫での裏切り》の効果はなくなり、ダメージも与えない。
- 後者のクリーチャー2体のうち1体が、《宝物庫での裏切り》の解決前に戦場を離れた場合でも、あなたがコントロールしているクリーチャーは、後者のクリーチャーの残された1体にダメージを与える。

### 《宝物庫の鍵》

{1}{U}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にある、その点数に等しい枚数のカードを見る。その中から土地でないカード1枚を追放してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。あなたは追放されたカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

装備 {2}{U}

- 《宝物庫の鍵》の誘発型能力を解決するに際し、あなたは追放されているカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

### 《暴力的な不協和音、クラム》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ホラー

2/3

飛行

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、暴力的な不協和音、クラムの上に+1/+1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。

- 《暴力的な不協和音、クラム》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《暴力的な不協和音、クラム》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

《放浪する牧場主、ブルース・タール》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4/3

あなたがコントロールしているすべての雄牛は二段攻撃を持つ。

放浪する牧場主、ブルース・タールが戦場に出るか攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。それが土地・カードなら、白の2/2の雄牛・クリーチャー・トークン1体を生成する。そうでないなら、次のあなたのターンの終了時まで、それを唱えてもよい。

- あなたがコントロールしている他の雄牛が先制攻撃によるダメージを与えた後、通常の戦闘ダメージを与える前に《放浪する牧場主、ブルース・タール》が戦場を離れた場合、それらの雄牛は通常の戦闘ダメージを与えない（他の要因により二段攻撃を持っていない限り）。
- 《放浪する牧場主、ブルース・タール》の能力は、これが追放した土地・カードをプレイすることを許諾するわけではない。しかし、雄牛がただで手に入る。
- あなたは《放浪する牧場主、ブルース・タール》の最後の能力によって追放領域から唱えられ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。たとえば、これによりあなたがクリーチャー・カードを追放したなら、それを唱えるにはあなたのメイン・フェイズまで待たなくてはならない。

《牧場の迷い子、フブルスプ》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ホムンクルス

1/1

護法{2}

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にあるカード1枚は計画を持つ。計画コストはそのカードのマナ・コストに等しい。

あなたのライブラリーの一番上にあり土地でないカード1枚を計画してもよい。

- あなたは《牧場の迷い子、フブルスプ》をコントロールしている間、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上にあるカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを計画する場合は、次のカードを見る前にそのカードを追放し計画コストを支払い終えなければならない。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、もともと計画を持つカードであったなら、そのカードをカード自体の計画コストを用いて計画してもよいし、《牧場の迷い子、フブルスプ》による計画コストを用いてもよい。

《骨塚の冒読者》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・傭兵

3/4

威迫

{1}{B}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：骨塚の冒読者の上に+1/+1カウンターを1個置く。これにより無法者が生け贄に捧げられたなら、宝物・トークン1つを生成する。（暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。）

- 生け贄に捧げられたクリーチャーが無法者であるかどうかは、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のクリーチャー・タイプで判定する。



《負け知らずの精鋭射手、リラー》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/3

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

あなたが、あなたの手札からインスタントやソーサリーである多色の呪文1つを唱えるたび、その解決に際し、その呪文をあなたの墓地に置く代わりに追放する。そうしたなら、それは計画された状態になる。（それをソーサリーとして、後のターンにマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- その呪文は追放される前に持っていた通常の効果を持つ。その呪文の通常の効果に、それ自体を追放することが含まれているなら、《負け知らずの精鋭射手、リラー》の効果はその呪文には適用されず、計画された状態にならない。
- 呪文が打ち消されたりそれが解決されなかったりした場合、《負け知らずの精鋭射手、リラー》はそれを追放しない。

《魔道士封じのトカゲ》

{1}{R}

クリーチャー — トカゲ

1/4

プレイヤー1人がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、魔道士封じのトカゲはそのプレイヤーに、そのプレイヤーがこのターンに唱えてクリーチャーでない呪文の数に等しい点数のダメージを与える。

- 《魔道士封じのトカゲ》が戦場に出る前に唱えられたクリーチャーでない呪文も含める。プレイヤーがすでにクリーチャーでない呪文を唱えた後で、同一のターンに《魔道士封じのトカゲ》が戦場に出た場合、前に唱えていたその呪文は、《魔道士封じのトカゲ》の誘発型能力のそのプレイヤーがこのターンに唱えてクリーチャーでない呪文の数に数える。
- 《魔道士封じのトカゲ》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。

《真昼の決闘》

{1}{W}

エンチャント

各プレイヤーはそれぞれ、毎ターン1つしか呪文を唱えられない。

{4}{R}, 真昼の決闘を生け贄に捧げる：1つを対象とする。これはそれに5点のダメージを与える。

- 《真昼の決闘》を唱えたなら、そのターン中にあなたはすでに1つ以上の呪文（《真昼の決闘》自体）を唱えたことになり、したがって次のターンまでこれ以上呪文を唱えることができない。あなたが呪文を唱えていないターンに《真昼の決闘》が戦場に出たなら、そのターン中にあなたは呪文1つを唱えることができる。
- 戦場に《真昼の決闘》がある間は、あなたが呪文を唱えて打ち消された場合、あなたは同じターン中に別の呪文を唱えることはできない。

《見覚えのある余所者、ラザーヴ》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

1/4

あなたが悪事を働くたび、見覚えのある余所者、ラザーヴの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、墓地にあるカード1枚を追放してもよい。これによりクリーチャー・カードが追放されたなら、「ターン終了時まで、見覚えのある余所者、ラザーヴはそのカードのコピーになる。」を選んでよい。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。（悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。）

- 《見覚えのある余所者、ラザーヴ》はコピー元の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。墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。

- 《見覚えのある余所者、ラザーヴ》が他のカードのコピーになる前に、それに何らかの効果が適用されていたなら、それがコピーになった後にもその効果は適用され続ける。《見覚えのある余所者、ラザーヴ》の上に置かれていたカウンターも同様である。
- 《見覚えのある余所者、ラザーヴ》が、追放されているクリーチャー・カードのコピーになる場合、それは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。

#### 《自ら運を掴め》

{3}{G}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。その中から土地でないカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、それは計画された状態になる。残りをあなたの手札に加える。(後のターンに、それをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。)

- あなたのライブラリーにあるカードが3枚未満なら、それらすべてを見て、順番に指示に従う。たとえば、あなたのライブラリーにカードが2枚しかないなら、あなたはその2枚を両方見て、その中から土地でないカード最大1枚を計画された状態で追放し、残りをあなたの手札に加えること。あなたの運が尽きつつあることを実感できるだろう。

#### 《見捨てられた鉱夫》

{B}

クリーチャー — スケルトン・ならず者

2/2

見捨てられた鉱夫ではブロックできない。

あなたが悪事を働くたび、{B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にある見捨てられた鉱夫を戦場に戻す。(悪事を働くとは、対戦相手や対戦相手がコントロールしているものや対戦相手の墓地にあるカードを対象とすることである。)

- 《見捨てられた鉱夫》の最後の能力は、あなたがどれか1つを対象として悪事を働く、すなわち呪文を唱えたり、能力を起動したり、誘発型能力をスタックに置いたときに、《見捨てられた鉱夫》があなたの墓地にある時にのみ誘発する。たとえばあなたがクリーチャー2体を対象とし、それらを破壊するソーサリー・呪文を唱え、あなたが選んだ対象が、対戦相手のコントロールしているクリーチャーと《見捨てられた鉱夫》であった場合、《見捨てられた鉱夫》の能力は誘発しない。しかし、あなたが「クリーチャー1体を生け贄に捧げる」ことを追加コストとして持つ呪文を唱え、あなたがそのコストを支払うために《見捨てられた鉱夫》を生け贄に捧げた場合、あなたがその呪文で悪事を働くかぎり、《見捨てられた鉱夫》の能力は誘発する。
- あなたが{B}を支払うかどうかを選ぶのは、その誘発型能力の解決時である。能力が解決し始めた後では、あなたが戻すのを阻止するために、あなたの墓地にある《見捨てられた鉱夫》を取り除こうと対応しようとしても手遅れである。

#### 《密輸人の驚き》

{G}

インスタント

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {2} — カード4枚を切削する。その切削したカードの中からクリーチャーや土地であるカード最大2枚をあなたの手札に加えてもよい。

+ {4}{G} — あなたの手札にあるクリーチャー・カード最大2枚を戦場に出してもよい。

+ {1} — ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるすべてのクリーチャーは呪禁と破壊不能を得る。

- 《密輸人の驚き》の最後のモードの効果は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、それ以降にクリーチャーになったパーマネントは、呪禁も破壊不能も得ない。ただし、あなたが《密輸人の驚き》の2つ目のモードを選んだなら、それらのパワーが4以上である場合、ターン終了時まで、それによりあなたが戦場に出すすべてのクリーチャーは呪禁と破壊不能を得る。

### 《峰の恐怖》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/4

飛行

対戦相手が峰の恐怖を対象として呪文を唱えるためのコストはライフ3点だけ多くなる。

これでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、1つを対象とする。峰の恐怖はそれに、その戦場に出たクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《峰の恐怖》が与えるダメージの点数は、この誘発型能力を解決する時点での、戦場に出たクリーチャーのパワーである。能力の解決以前にそのクリーチャーが戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。

### 《貪る灰》

{2}{B}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのmana総量が3以下なら、諜報2を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。)

- 《貪る灰》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは諜報を行わない。
- あなたが諜報を行なうか否かを決定する際には、対象のクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のmana総量を用いる。
- 対象のクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するためのXは0である。

### 《無慈悲な殺戮》

{3}{B}

ソーサリー

あなたがコントロールしている望む数のパーマネントを生け贄に捧げる。その後、それに等しい枚数のカードを引く。

計画{1}{B}{B} (*{1}{B}{B}*を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたはパーマネントを、《無慈悲な殺戮》の解決の一部として生け贄に捧げる。これは追加コストではない。《無慈悲な殺戮》が打ち消されたりそれが解決されなかったりした場合、あなたは何も生け贄に捧げない。
- あなたはパーマネント0個を生け贄に捧げることを選ぶことができる(それはある意味で慈悲とも取れるだろう。)
- あなたがパーマネントを生け贄に捧げるに際し誘発する能力があれば、それらの能力は、あなたが適切な枚数のカードを引き終わるまでスタックに置かれない。

### 《無情な法執行者》

{1}{W}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・暗殺者

3/2

無情な法執行者が戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、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。

- 《無情な法執行者》の能力の対象を選ぶのは、その能力が誘発した時点ではない。これによりあなたがこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げたとき、後半に記載されている「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できる。特に、誘発型能力は悪事を働いたことにはならないが、再帰誘発型能力は悪事を働いたことになり得る。

《無節操な請負人》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

3/2

無節操な請負人が戦場に出たとき、クリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引き2点のライフを失う。

計画{2}{B} ({2}{B}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《無節操な請負人》の能力の対象を選ぶのは、その能力が誘発した時点ではない。これによりあなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げたなら、後半に記載されている「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できる。特に、誘発型能力は悪事を働いたことにはならないが、再帰誘発型能力は悪事を働いたことになり得る。

《無法者の縫い師》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・邪術師

1/4

無法者の縫い師が戦場に出たとき、青黒の2/2のゾンビ・ならず者・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、このターンにあなたが唱えた2つ目以降の各呪文につきそれぞれ2個の+1/+1カウンターをその上に置く。

計画{4}{U} ({4}{U}を支払ってあなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《無法者の縫い師》の能力は、1つ目を除いて、このターンに唱えたすべての呪文を数える。それにはこれ自身（1つ目の呪文でなければ）、打ち消された呪文、解決しなかった呪文、スタックにまだある呪文も含まれる。

《無法者の憤怒》

{2}{R}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。あなたが無法者をコントロールしているなら、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、そのカードをプレイしてもよい。（暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。）

- 《無法者の憤怒》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、そのターン、後になってクリーチャーになったパーマネントは+2/+0の修整を受けない。
- あなたはこれにより追放領域からプレイしたカード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。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。

《もう一杯ずつ》

{X}{X}{2}{W}{W}

ソーサリー

あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを追放し、それらをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。その後、この手順をさらにX回繰り返す。

- Xが0であるなら、あなたはこの手順を、《もう一杯ずつ》を解決するときただ1回だけ行なうことになる。
- この手順を繰り返す際に、同じクリーチャーの組み合わせを選択する必要はない。
- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放さ

れたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]が戦場を離れたとき」に誘発される能力は、《もう一杯ずつ》の効果の結果として、そのクリーチャーが戦場に出たり離れたりするたびに誘発する。それらの能力が対象を必要とする場合、あなたは《もう一杯ずつ》を解決し終わった後でそれらの能力がスタックに置かれるまで、能力の対象を選択しない。
- 《もう一杯ずつ》の解決中に誘発するすべての能力は、《もう一杯ずつ》を解決し終わった後でスタックに置かれる。現在のターンを進行しているプレイヤーがコントロールしている能力が、まず最初にスタック上に置かれ、その後ターン順で次のプレイヤーがコントロールしている能力が置かれ、同様に続けてゆく。各プレイヤーはそれぞれ、自分の能力を望む順番でスタックに置くことができる。能力をスタックに置くときは、必ずしも誘発された順番でスタックに置かなくてかまわない。

#### 《躍動するフェリダー》

{5}{W}

クリーチャー — 猫・ビースト・乗騎

4/7

躍動するフェリダーが騎乗された状態で攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。あなたはそれらのクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

騎乗2 (あなたがコントロールしていてこれでない望む数のクリーチャーをパワーの合計が2以上になるように選び、タップする：ターン終了時まで、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。)

- 稀にはあるが、あなたがコントロールしているクリーチャー1体以上に、+1/+1カウンターを置けないことがある。その場合でも《躍動するフェリダー》の1つ目の能力の解決中に、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

#### 《優雅な連続技》

{U}{R}

インスタント

1つを対象とする。優雅な連続技はそれに2点のダメージを与える。あなたがこのターンにこれでない呪文を唱えていたなら、カード1枚を引く。

- 《優雅な連続技》はその解決中にのみ、あなたがこのターンにこれでない呪文を唱えていたかどうかを見る。これでない呪文は打ち消された呪文や何らかの理由で解決しなかった呪文やあなたが対応して唱えてスタック上に残っている呪文であってもよい。

#### 《陽気な哀歌》

{1}{B}

ソーサリー

放題 (以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。)

+ {1} — 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。

+ {2} — あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚をmana総量の合計が4以下になるように選び、戦場に戻す。

- 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。
- 2つ目のモードはカードを対象としない。あなたは《陽気な哀歌》の解決時にどれに戻すかを選ぶ。適切ならば、1つ目のモードで墓地に置いたカードを選んでよいし、すでに墓地にあったものを選んでよい。《陽気な哀歌》を解決し始めた後では、対応しようとしても手遅れである。

### 《用心棒、ラクドス》

{2}{B}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン・傭兵

6/5

飛行、トランプル

あなたがこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にある、そのクリーチャーのmana総量に等しい枚数のカードを追放する。次のあなたの終了ステップまで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、それらの呪文を唱えるために任意のタイプのmanaを支払ってもよい。

これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、用心棒、ラクドスは破壊不能を得る。これをタップする。毎ターン1回しか起動できない。

- 追放するカードの枚数は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後のときのmana総量を用いて決定する。
- 生け贄に捧げたクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれていたなら、そのカードのmana総量を決定するためのXは0である。
- 《用心棒、ラクドス》の誘発型能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。

### 《ラクドスの加入》

{3}{B}{R}

伝説のエンチャント

ラクドスの加入が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追加の+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に戻す。

あなたがコントロールしている伝説のクリーチャー1体が死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。ラクドスの加入は、そのプレイヤーにそのクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 伝説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。

### 《落星の学者、ロクサーヌ》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 猫・ドルイド

4/3

落星の学者、ロクサーヌが戦場に出るか攻撃するたび、「隕石」という名前で「隕石が戦場に出たとき、1つを対象とする。これはそれに2点のダメージを与える。」と「{T}：好きな色1色のmana1点を加える。」を持つ、無色のアーティファクト・トークン1つをタップ状態で生成する。

あなたがmanaを引き出す目的でアーティファクト・トークン1つをタップするたび、そのアーティファクト・トークンが生み出したmanaのタイプのうち望むタイプ1つのmana1点を加える。

- あなたが「manaを引き出す目的でアーティファクト・トークンをタップする」とは、そのトークンのmana能力であって、その起動コストの中にタップ・シンボル（{T}）が含まれるものを起動することのみを言う。mana能力は、その効果の一部としてmanaを生み出す。
- manaのタイプは、白か青か黒か赤か緑か無色である。
- 追加のmanaは、あなたがmanaを引き出す目的でタップしたアーティファクト・トークンではなく、《落星の学者、ロクサーヌ》が生み出す。
- 《落星の学者、ロクサーヌ》は、アーティファクト・トークンが生み出したmanaに課されている何らかの制約や特記事項があったとしても、それらの条件は無視する。《落星の学者、ロクサーヌ》が生み出す追加のmanaには、制約や特記事項はない。

《乱伐者、ボニー・ポール》

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

伝説のクリーチャー — 巨人・スカウト

6/5

到達

乱伐者、ボニー・ポールが戦場に出たとき、「ポー」という名前で「このクリーチャー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土地の数の数に等しい。」を持つ青の伝説の雄牛・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが攻撃するたび、カード1枚を引く。その後、あなたの手札やあなたの墓地にある土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- ポーのパワーとタフネスは、あなたがコントロールしている土地の数が変わったなら変化する。
- 《乱伐者、ボニー・ポール》の最後の能力によって土地・カード1枚を戦場に出すことは、土地をプレイすることに含まれない。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。

《笑う者、ジャスパー・フrint》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — トカゲ・ならず者

4/3

あなたがコントロールしていてあなたがオーナーでないすべてのクリーチャーは、他のタイプに加えて傭兵でもある。

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、あなたがコントロールしている無法者の数に等しい。ターン終了時まで、あなたはそれらのカードの中から望む数の呪文を唱えてもよく、それらの呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- 《笑う者、ジャスパー・フrint》の1つ目の能力は、あなたがコントロールしているが、戦場に出た時点ではあなたがオーナーでなかったクリーチャーに適用される。たとえば、あなたが《笑う者、ジャスパー・フrint》と《陽気な擲弾兵、薬瓶砕き》をコントロールしており、対戦相手1人がオーナーであり通常は無法者ではないクリーチャー1体が、あなたのコントロール下で戦場に出たなら、それにより《陽気な擲弾兵、薬瓶砕き》の能力が誘発する。
- Xの値は《笑う者、ジャスパー・フrint》の最後の能力の解決時に決定する。
- あなたは《笑う者、ジャスパー・フrint》の最後の能力によって追放領域からプレイされるカード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。たとえば、これによりあなたがクリーチャー・カードを追放したなら、それを唱えるにはあなたのメイン・フェイズまで待たなくてはならない。

## 統率者の新カードのカード別注釈

《嘲笑う呪文乗っ取り》

{4}{U}

クリーチャー — ジン・ウィザード・ならず者

3/3

瞬速

飛行

嘲笑う呪文乗っ取りが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしている呪文1つを対象とする。それを追放する。

嘲笑う呪文乗っ取りが攻撃するたび、これによりカードが追放されている場合、あなたはその追放されているカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 打ち消されない呪文であっても、《嘲笑う呪文乗っ取り》の誘発型能力によって追放できる。それらの呪文は解決されない。

- 《嘲笑う呪文乗っ取り》の最後の能力の解決中に、あなたは追放されているカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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《嘲笑う呪文乗っ取り》によって追放されたカードを唱えたなら、それはスタック上に置かれる。その後、それはおそらく戦場に出るかオーナーの墓地に戻るだろう。それが追放領域に戻ったとしても、それはもはや《嘲笑う呪文乗っ取り》で追放されているわけではないので、それを再び唱えることはできない。

#### 《嵐の咆哮、エリス》

{8}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・邪術師

4/4

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの中のマナ総量1種類につき{2}少なくなる。

飛行、果敢

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、飛行と果敢を持つ赤の4/4のドラゴン・エレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。
- 《嵐の咆哮、エリス》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《嵐の咆哮、エリス》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文であるなら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

#### 《金起こし、ヴィハーン》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・邪術師

3/3

あなたがコントロールしていてこれでないすべての無法者は警戒と速攻を持つ。*(暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。)*

あなたのターンの戦闘の開始時に、「ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての宝物は、他のタイプに加えて3/3の構築物・暗殺者・アーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでよい。

- 《金起こし、ヴィハーン》の2つ目の能力の解決時に、あなたがコントロールしている宝物1つがすでにクリーチャーであり、あなたがコントロールしているすべての宝物にこれの効果を選択した場合、その効果は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。これのパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。
- あなたがコントロールしているすべての宝物は、それらがクリーチャーだったときに持っていた、以前の能力を維持する。



### 《偽造者の鑄造所》

{2}{U}

アーティファクト

{T} : {U}を加える。あなたがこのマナを支払ってマナ総量が3以下でありインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えたとき、その呪文を解決するに際しそれをオーナーの墓地に置く代わりに、それを追放してもよい。

{3}{U}{U}, {T} : 偽造者の鑄造所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。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《偽造者の鑄造所》によって加えられたマナは、マナ総量が3以下でありインスタントやソーサリーである呪文だけに限らず、どの支払いにあててもよい。
- この遅延誘発型能力は、《偽造者の鑄造所》がまだ戦場にあるかどうかにかかわらず誘発する。
- 《偽造者の鑄造所》によって追加されたマナを使ってマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーである呪文を唱えるなら、その遅延誘発型能力が誘発するかどうかを決定するときには、あなたがその呪文を唱えるときにXとして選んだ値を使う。
- 《偽造者の鑄造所》の最後の能力の解決時に、呪文のうち唱えられるものがある場合は選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。
- 《偽造者の鑄造所》の最後の能力が解決したりモードや対象などを選ぶ際に、あなたは呪文を1つずつ唱える。あなたが最後に唱えた呪文が、最初に解決される。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「このカードは戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

### 《くすぶる駅馬車》

{3}{R}

アーティファクト — 機体

\*/5

くすぶる駅馬車のパワーは、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数に等しい。

くすぶる駅馬車が攻撃するたび、このターン、あなたが次に唱えるインスタント・呪文とあなたが次に唱えるソーサリー・呪文はそれぞれ続唱を持つ。

搭乗2

- 《くすぶる駅馬車》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 「続唱」は、「あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを、マナ総量がより低い土地でないカードが追放されるまで追放する。その結果としてなる呪文のマナ総量がこの呪文のマナ総量以下であるなら、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、これにより唱えられることなく追放されたカードをすべて無作為の順番で一番下に置く。」ということの意味する。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。

- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」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。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- 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。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、（一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードのように）カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なっている場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分の半分の半分ではない。

《グレイウォーターの仲介者》

{2}{B}{R}

クリーチャー — トカゲ・傭兵

4/4

あなたの墓地にあり無法者である各クリーチャー・カードはそれぞれ再演{X}を持つ。Xはそのマナ総量に等しい。（それを追放し、その再演コストを支払う：各対戦相手につきそれぞれ、そのカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1つを生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。）

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

### 《紅蓮の突撃》

{4}{R}

ソーサリー

あなたの手札を捨て、その後、カード4枚を引く。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは、これにより捨てたカード1枚につき+1/+0の修整を受ける。

計画{3}{R} {3}{R}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《紅蓮の突撃》は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、そのターン、後になってクリーチャーになったパーマネントは、これにより捨てられた各カードにつきそれぞれ+1/+0の修整を受けることはない。

### 《黒焦げの墓荒らし》

{2}{B}

クリーチャー — スケルトン・傭兵

3/1

黒焦げの墓荒らしが戦場に出たとき、あなたの墓地にあり無法者であるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

脱出 — {3}{B}{B}, あなたの墓地にありこれでないカード4枚を追放する。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。）

黒焦げの墓荒らしは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で脱出する。

- 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。おそらくそれは再び脱出することになるだろう。近頃は、死の国でもセキュリティが充分とは言えないのだ。
- 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かを選ぶ。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ばない。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。

### 《原形質捉え》

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

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。次のあなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、好きな色の組み合わせのマナX点を加える。Xはその呪文のマナ総量に等しい。

- カードには「Xはその打ち消した呪文のマナ総量に等しい。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「Xはその呪文のマナ総量に等しい。」である。

### 《心なき徴兵》

{6}{B}{B}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを追放する。これにより追放された各カードにつきそれぞれ、そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよく、その呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。心なき徴兵を追放する。

- あなたはこれにより追放領域からプレイしたカード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。たとえば、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、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- いずれかのカードが（たとえば、それがクリーチャーになった土地であるなどの理由で）土地・カードであるなら、あなたは土地をプレイするときの通常のタイミングのルールにしたがってそれを追放領域から唱えることができる。

### 《五足のフェリクス》

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

伝説のクリーチャー — ウーズ・ならず者

5/4

威迫、護法{2}

あなたがコントロールしているクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力1つが誘発したなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 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。
- 《五足のフェリクス》の最後の能力は、与えられるダメージを参照する誘発条件を持つ誘発型能力にのみ影響する。そのダメージの結果によって誘発する誘発型能力には影響を与えない。たとえば、あなたが《五足のフェリクス》と《アジャニの群れ仲間》（「あなたがライフを得るたび、アジャニの群れ仲間の上に+1/+1カウンター1個を置く。」）をコントロールしていて、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えた場合、《アジャニの群れ仲間》の誘発型能力は1回のみ誘発する。
- 置換効果は《五足のフェリクス》の最後の能力の影響を受けない。たとえば、《突進するタスコドン》（「突進するタスコドンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるなら、代わりにそれはそのプレイヤーにその点数の2倍のダメージを与える。」）がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたなら、《五足のフェリクス》の能力によってそれが与えるダメージがさらに2倍になることはない。
- 《五足のフェリクス》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の選択も、個別に行う。
- 何らかの理由であなたが《五足のフェリクス》2体をコントロールしているなら、あなたがコントロールしているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えることで、あなたがコントロールしているパーマネントの能力が3回誘発する。《五足のフェリクス》3体をコントロールしているなら4回、4体をコントロールしているなら5回、以下同様である。

《才能あふれる若芽、キリ》

{1}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 植物・ドルイド

0/3

あなたがコントロールしていて植物やツリーフォークでありこれでないすべては+2/+0の修整を受ける。

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、あなたの墓地にあり植物やツリーフォークや土地であるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 植物でありツリーフォークでもあるクリーチャーも、《才能あふれる若芽、キリ》の1つ目の能力によって+2/+0カウンターを1個のみ得る。

《サボテン保護区》

土地 — 砂漠

サボテン保護区はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたがコントロールしている土地が生み出すことのできるタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

{3}：ターン終了時まで、サボテン保護区は到達を持つ緑のX/Xの植物・クリーチャーになる。Xは、あなたの統率者の中のマナ総量の最大値に等しい。それは土地でもある。

- マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色、のことである。
- 土地のタイプが変わったり、土地が能力を得たりすると、土地が生み出すことのできるマナのタイプに影響することがある。
- 《サボテン保護区》の2つ目の能力は、あなたがコントロールしている土地のマナを生み出す能力すべての効果を見るが、それらのコストや使用可否には関知しない。たとえば、《産業の塔》には「{T}、1点のライフを支払う：好きな色1色のマナ1点を加える。あなたがアーティファクトをコントロールしていなければ起動できない。」と書かれている。あなたが《産業の塔》と《サボテン保護区》をコントロールしているなら、あなたは《サボテン保護区》をタップして望む色のマナを引き出すことができる。あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうか、あなたが1点のライフを支払うことができるかどうか、《産業の塔》がアンタップ状態であるかどうか、などは関係ない。
- 《サボテン保護区》は、あなたの土地が生み出すマナに（《素朴な農場》や《隠された避難所》などの）何らかの制約や特記事項があっても、関知しない。単に該当するタイプのマナ1点を生み出し、そのマナには何の制約も特記事項も伴わない。
- 《サボテン保護区》がクリーチャーになったものの、あなたがこれを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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。
- これはあなたの統率者が（もし共闘能力や同様の能力により、あなたのもとに複数の統率者がいるなら、それらの統率者が）どこにいても関係ない。Xの値は、あなたの統率者のその時点での特性から算出する。（一般にマナ総量は変化しないが、あなたの統率者が何か他のもののコピーとなる可能性はある。）

《射撃準備》

{2}{U}

ソーサリー

カード1枚を引く。その後、このターンにあなたが唱えてインスタントやソーサリーでありこれでない呪文1つにつき1枚のカードを引く。

計画{3}{U}（{3}{U}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを追放してもよい。後のターンに、これをソーサリーとしてマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。計画はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《射撃準備》は、このターンにあなたが唱えてインスタントやソーサリーでありこれでないすべての呪文を数える。これでないすべての呪文が解決済みであっても、解決されていないか、打ち消されているか、まだスタック上に置かれていても関係ない。

### 《赦免の天使》

{5}{W}

クリーチャー — 天使・戦士

5/5

飛行、絆魂

赦免の天使が戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が4以下であるパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

再演 {6}{W}{W} ( {6}{W}{W} ), あなたの墓地からこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークンを1体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。) )

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやバトルやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。
- これによりオーラを戻すなら、それが戦場に出る直前に、そのオーラがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に戻るオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つパーマネントやプレイヤーを選んでもよい。ただし、その選ばれたものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。
- 再演を持つカードの追放が、この能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- (タップ状態になったなどの) 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくてもよい。コストを支払わないかぎり、効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、あなたはそのプレイヤーを攻撃したいのでないかぎり、そのコストを支払う必要はない。
- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贄に捧げることはできない。後になってあなたがそのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

### 《賞金首の掲示板》

{3}

アーティファクト

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{1}, {T}：クリーチャー1体を対象とする。その上に賞金カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

賞金カウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡するたび、そのコントローラーの各対戦相手はそれぞれカード1枚を引き、2点のライフを得る。

- 《賞金首の掲示板》の最後の能力は、クリーチャーの上に置かれている賞金カウンターをすべて見る。《賞金首の掲示板》によって置かれたもののみではない。たとえば、プレイヤーAとプレイヤ

ーBがそれぞれ《賞金首の掲示板》を1つずつコントロールしていて、プレイヤーCが賞金カウンターが置かれたクリーチャーをコントロールしていたとする。（その賞金カウンターがどのように置かれたかは問わない。）そのクリーチャーが死亡するとすべての《賞金首の掲示板》の能力が誘発する。プレイヤーAとBはそれぞれの誘発した能力1つにつき「カード1枚を引き、2点のライフを得る」ことになり、合計でカード2枚を引き、4点のライフを得ることになる。プレイヤーCの心には、悲しみと復讐心が湧き上がる。

#### 《砂の斥候》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

2/2

砂の斥候が戦場に出たとき、対戦相手1人があなたよりも多くの土地をコントロールしている場合、あなたのライブラリーから砂漠・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

1枚以上の土地・カードがいずれかからあなたの墓地に置かれるたび、赤緑白の1/1の砂漠の民・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《砂の斥候》の最後の能力が誘発するためには、それが戦場にある必要がある。あなたがオーナーである1枚以上の土地・カードが墓地に置かれるのと同時にそれが墓地に置かれるなら、この能力は誘発しない。

#### 《精霊の噴火》

{4}{R}{R}

ソーサリー

飛行と果敢を持つ赤の4/4のドラゴン・エレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文の数と同じ回数コピーする。）

- 《精霊の噴火》のストーム能力によって作られた《精霊の噴火》のコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたか解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。

#### 《大蛇の魂裂き》

{5}{B}

クリーチャー — 蛇・忍者・ならず者

5/4

忍術 {3}{B}（{3}{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かつ攻撃している状態で戦場に出す。）

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つを生成し、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を予示する。

（それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 忍術能力はブロック・クリーチャーが指定された後にのみ起動できる。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。
- 忍術能力を起動するに際して、手札にある忍者・カードを公開してその攻撃クリーチャーをオーナーの手札に戻す。その忍者カードは公開したままにしておき、その能力が解決するまでは戦場に出ない。それ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。
- その忍術を持つクリーチャーは、戻したクリーチャーが攻撃していたものと同じプレイヤーかプレインズウォーカーか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。他の状況では、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出る場合、そのクリーチャーのコントローラーは、それが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーかバトルを選ぶ。

- その忍者は攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー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。多くの場合（以下参照）、戦闘ダメージ・ステップあるいは戦闘終了ステップまで待つと、戦闘ダメージが与えられた後になるため、忍者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あつたなら、先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間に忍術能力を起動することができる。その忍者は、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。
- 対戦相手は、自分がオーナーであっても、あなたが予示したカードを見ることはできない。

#### 《泥棒の匪獣》

{1}{B}

クリーチャー — 匪獣

2/1

接死、絆魂

{T}, 1点のライフを支払う：好きな色1色のマナ2点を加える。このマナは、あなたがオーナーでない呪文を唱えるためにしか支払えない。

- あなたは最後の能力によって加えられたマナ2点をあなたがオーナーでない同じ呪文、もしくはあなたがオーナーでない異なる2つの呪文を唱えるために支払うことができる。

#### 《抜け目ない交易商人》

{3}{G}

クリーチャー — 人間・市民

3/3

抜け目ない交易商人が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。それを追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、それをプレイしてもよい。あなたがあなたの手札以外から呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 《抜け目ない交易商人》が戦場を離れても、あなたは《抜け目ない交易商人》の1つ目の能力によって追放されたカードをプレイすることができる。他のプレイヤーが《抜け目ない交易商人》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーはそのカードをプレイできないが、あなたはプレイできる。
- あなたは《抜け目ない交易商人》の1つ目の能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。
- 《抜け目ない交易商人》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。それは、あなたが手札以外の領域から呪文を唱えるときに支払う総コストのみを変える。
- 《抜け目ない交易商人》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それはその呪文のコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。

#### 《抜け目ない取得者、ゴンティ》

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

伝説のクリーチャー — 霊基体・ならず者

5/5

あなたがあなたがオーナーでない呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしている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、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見て、裏向きで追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよく、その呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。



- 《抜け目ない取得者、ゴンティ》が戦場を離れたとしても、《抜け目ない取得者、ゴンティ》の最後の能力により追放されている裏向きのカードを見たり（任意のマナを支払って）プレイすることができる。他のプレイヤーが《抜け目ない取得者、ゴンティ》のコントロールを得たとしても、そのプレイヤーは《抜け目ない取得者、ゴンティ》のコントロールを得る前に追放されていたカードを見たりプレイすることはできないが、あなたは引き続き見たりプレイすることができる。
- あなたは《抜け目ない取得者、ゴンティ》の最後の能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。
- 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを2回以上プレイすることはできない。
- あなたがゲームから除外されたなら、残された裏向きで追放されたカードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

《破天荒、ステラ・リー》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

2/4

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

{T}：あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。このターンにあなたが3つ以上の呪文を唱えていなければ起動できない。

- 《破天荒、ステラ・リー》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《破天荒、ステラ・リー》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文であるなら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- あなたは《破天荒、ステラ・リー》の1つ目の能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、《破天荒、ステラ・リー》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。
- そのコピーされた呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- コピー元の呪文1つに、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。
- 《破天荒、ステラ・リー》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。

## 《秘儀の強奪》

{2}{U}{U}

ソーサリー

対戦相手1人の墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文がそのプレイヤーの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

暗号（その後、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体に暗号化した状態で、この呪文・カードを追放してもよい。そのクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーは、暗号化されているこのカードのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- 《秘儀の強奪》の解決中に、インスタントやソーサリーであるそのカードを唱えるかどうかを選ぶ。そうするなら、それは《秘儀の強奪》の解決の一部として唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。
- 暗号を持つ呪文は、その呪文の他の効果の直後に、その呪文の解決の一部としてそのクリーチャーに暗号化した状態になる。そのカードはスタックから追放領域に直接移動する。それは墓地に移動することはない。
- また、その呪文の解決時にあなたはクリーチャーを選ぶ。暗号能力は、そのクリーチャーを対象としない。
- 暗号を持つ呪文が解決しなかった場合、暗号を含めその能力は一切発生しない。そのカードはそのオーナーの墓地に移動し、クリーチャーに暗号化した状態にならない。
- そのクリーチャーが戦場を離れた場合、追放されたカードはもはやクリーチャーに暗号化した状態にならない。それは追放されたままになる。
- カードを暗号化する際に選べるのはクリーチャーのみである。
- 暗号を持つカードのコピーは追放領域でコピーされ、追放領域から唱えられる。
- あなたは暗号を持つカードのコピーを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。
- コピーを唱えないことにした場合、あるいは（適正な対象が存在しないなどの理由で）コピーを唱えられない場合、コピーは次に状況起因処理が行われた時点で消滅する。後になってコピーを唱える機会は得られない。
- 追放された暗号を持つカードは、それが暗号化されたクリーチャーに誘発型能力を与える。そのクリーチャーがその能力を失い、その後にプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、誘発型能力は誘発しない。ただし、追放されたカードはそのクリーチャーに暗号化されたままである。
- 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、そのプレイヤーが誘発型能力をコントロールする。そのプレイヤーが暗号化されたカードのコピーを作成し、それを唱えてもよいことになる。
- 暗号化されたカードを持つクリーチャーが（戦闘ダメージの一部が移し替えられるなどの理由で）同時に複数のプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、その誘発型能力は、それが戦闘ダメージを与えたプレイヤー1人につき1回誘発する。各能力はそれぞれ追放されたカードのコピー1つを生成し、あなたはそれを唱えることができる。

《弾ける呪文飛ばし》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

瞬速

弾ける呪文飛ばしが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、このターンにあなたが唱えてインスタントやソーサリーである次の呪文はストームを持つ。(あなたがその呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文の数と同じ回数コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。)

- 《弾ける呪文飛ばし》の2つ目の能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《弾ける呪文飛ばし》を唱えることなく戦場に出した場合は誘発しない。
- ストームを持つ呪文のストーム能力によって作られたストームを持つ呪文のコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたか解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。

《秘密の溜まり場》

{3}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (土地)

エンチャントしている土地は「{T}：好きな色1色のマナ2点を加える。このマナは、無法者である呪文を唱えるためか、無法者が発生源である能力を起動するためにしか支払えない。」を持つ。(暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。)

あなたが各ターン内のあなたの1つ目の無法者である呪文を唱えるたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- 「無法者である発生源」とは、暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵のクリーチャー・タイプを1つ以上持つオブジェクトである。つまり、そのマナは、あなたがコントロールしている無法者・クリーチャーや、あなたの手札か墓地にある無法者・カードの能力を起動するために支払うことができる。
- あなたは《秘密の溜まり場》によって付与された能力によって加えられたマナ2点を同じ呪文や起動型能力、もしくは2つの異なる呪文や起動型能力のために支払うことができる。

《復讐に燃えた芽吹き》

{4}{G}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にある土地・カード最大3枚を対象とする。それらをタップ状態で戦場に戻す。その枚数に等しい数の、到達を持つ緑の4/2の植物・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。

フラッシュバック {6}{G}{G} (あなたはあなたの墓地から、このカードをこのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、それを追放する。)

- 生成される植物・戦士・トークンの数は、《復讐に燃えた芽吹き》が墓地から戦場に戻した土地・カードの枚数に等しい。たとえば、あなたが《復讐に燃えた芽吹き》を唱えて墓地にある森・カード3枚を対象としたが、それに対応してそれらのうち2枚が追放された場合、あなたは残された森・カード1枚を戦場に戻し、植物・戦士・トークン1体を生成する。

《誇らしい守護者、ユウマ》

{5}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・レインジャー

6/6

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にある土地・カード1枚につき{1}少なくなる。

誇らしい守護者、ユウマが戦場に出るか攻撃するたび、土地1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

砂漠・カード1枚がいくらかからあなたの墓地に置かれるたび、到達を持つ緑の4/2の植物・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《誇らしい守護者、ユウマ》の最後の能力が誘発するためには、それが戦場にある必要がある。あなたがオーナーである1枚以上の砂漠・カードが墓地に置かれるのと同時にそれが墓地に置かれるなら、これの能力は誘発しない。

《未知の受け入れ》

{2}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらのカードをプレイしてもよい。

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。)

- あなたはこれにより追放領域からプレイしたカード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。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。
- 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。

《約束の終焉》

{X}{R}{R}

ソーサリー

それぞれあなたの墓地にありマナ総量がX以下である、インスタント・カード最大1枚を対象とし、ソーサリー・カード最大1枚を対象とする。

それらをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより唱えられた呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。Xが10以上なら、それらの呪文をそれぞれ2回コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。

- カードには「歳大」と書かれているが、正しくは上記の通り「最大」である。

### 《夢盗人のバンダナ》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーが一番上にあるカード 1 枚を見て、裏向きで追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよく、その呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

装備 {1}

- 《夢盗人のバンダナ》や装備しているクリーチャーが戦場を離れたとしても、あなたは《夢盗人のバンダナ》の 1 つ目の能力で裏向きで追放されたカードを見て（任意のタイプのマナを支払って）プレイすることができる。他のプレイヤーが《夢盗人のバンダナ》や装備しているクリーチャーのコントロールを得たとしても、そのプレイヤーはそれらのコントロールを得る前に追放されていたカードを見たりプレイすることはできないが、あなたは引き続き見たりプレイすることができる。
- あなたは《夢盗人のバンダナ》の 1 つ目の能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。
- 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを 2 回以上プレイすることはできない。
- あなたがゲームから除外されたなら、残された裏向きで追放されたカードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

### 《夜明けに旅立つ》

{2}{W}

エンチャント

あなたが唱えるすべての伝説のクリーチャー・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。伝説のクリーチャー・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。）

あなたの統率者 1 体が攻撃するたび、「{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは +1/+0 の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ赤の 1/1 の傭兵・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- 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。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 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。召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- 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}を含むマナ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、マナ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。
- あなたが他のプレイヤーの統率者をコントロールしている場合には、あなたがそのクリーチャーで攻撃したとき、あなたは傭兵を生成しない。しかし、他のプレイヤーがあなたの統率者をコントロールしている場合には、そのクリーチャーが攻撃したとき、あなたは傭兵を生成する。
- あなたが 2 枚の統率者を持っていて、両方が攻撃クリーチャーとして指定された場合、《夜明けに旅立つ》の最後の能力は 2 回誘発する。

《夜明け前の死》

{3}{R}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての無法者は+1/+0の修整を受け「{T}：クリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。」を得る。(暗殺者、海賊、邪術師、ならず者、傭兵が無法者である。)

- 《夜明け前の死》によってそれに付与された能力がスタック上にある間に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パワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《雷音のドレイク》

{1}{U}

クリーチャー — ドレイク

2/1

飛行

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

{2}{U}, 雷音のドレイクを生け贄に捧げる：このターン、あなたがインスタントやソーサリーである呪文を次に唱えたとき、このゲームであなたが統率領域からあなたの統率者を唱えた1回につき1回それをコピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 《雷音のドレイク》のルールテキストの最後の一文は意図せずにカードから欠落していた。上に示したものは、更新されたオラクル（の日本語訳）である。
- 《雷音のドレイク》の2つ目の能力は、呪文のmana・コストやmana総量を変えることはない。インスタントやソーサリーである呪文を唱えるために支払う総コストのみ変える。
- 《雷音のドレイク》の2つ目の能力は、呪文に支払う色manaの数を減らすことはできない。それはその呪文のコストに含まれる不特定manaの部分を減らすだけである。
- あなたが統率者を2枚以上使っていた場合、あなたはそれらを唱えた1回につき1回、あなたがこのターンに次に唱えたインスタントやソーサリーである呪文をコピーする。たとえば、あなたが1枚の統率者を1回唱え、もう1枚を2回唱えた場合、あなたはその呪文を3回コピーする。
- 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。
- そのコピーされた呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。
- コピー元の呪文1つに、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の値になる。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。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。
- 《雷音のドレイク》の遅延誘発型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。

《ランブルウィード》

{10}{G}

クリーチャー — 植物・エレメンタル

8/8

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にある土地・カード1枚につき{1}少なくなる。

警戒、到達、トランブル

ランブルウィードが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+3/+3の修整を受けトランブルを得る。

- 《ランブルウィード》の1つ目の能力はこれのmana総量を変えることはない。このmana総量は常に11である。

- 《ランブルウィード》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。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や、そのターン、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、+3/+3の修整を受けずトランプルも得ない。

《力線の探知機》

{2}

アーティファクト

{1}, {T} : カード1枚を切削する。これにより切削したカードの中から、インスタントやソーサリーであるカード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態である伝説のクリーチャー1体をタップする：力線の探知機をアンタップする。

- 《力線の探知機》の2つ目の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望む伝説のクリーチャーをタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。

## 『ビッグスコア』カードのカード別注釈

《古のヤギ角》

{2}{G}

アーティファクト

あなたが有色の呪文1つを唱えるたび、その呪文の色1色につき1点のライフを得てもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

{T} : 好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《古のヤギ角》の誘発型能力によりライフを得ることを選んだ後、そのターンの間この能力は誘発しない。
- 《古のヤギ角》の誘発型能力は、ある呪文が持つ色の数（1色から5色まで）を数える。マナ・コストの中のマナ・シンボルの数やあなたが支払ったマナの色の数ではない。
- 《古のヤギ角》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。その呪文が打ち消されたなら、その最後の情報を用いて、その色の数を決める。

《失われた十手》

{1}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが戦闘ダメージを与えるたび、失われた十手の上に蓄積カウンター1個を置く。

失われた十手の上から蓄積カウンター1個を取り除く：以下から1つを選ぶ。

- ・土地1つを対象とする。それをアンタップする。
- ・クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。
- ・装備しているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

装備{1}

- あなたは《失われた十手》の起動型能力の1つ目のモードによってすでにアンタップされた土地を対象としてもよい。
- 起動型能力の2つ目のモードの対象としてブロック・クリーチャーとして宣言されたクリーチャーを選ぶことによって、そのクリーチャーのブロックを止めることはできない。

《オルテカの現象織り》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

2/4

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、以下から1つを選ぶ。

- ・無色の1/1のノーム・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。
- ・あなたがコントロールしているアーティファクト・トークン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- ・ 《オルテカの現象織り》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。
- ・ 新しいトークンは、対象となった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し、それ以外の特性はコピーしない（詳しくは後述するが、そのトークンが他の何かをコピーしている場合を除く）。それはその対象となったトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- ・ コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。（ほとんどのトークンは、それが他の何らかをコピーしていないかぎりマナ・コストを持たない。）
- ・ コピー元のトークンが他の何かをコピーしているなら、新しいトークンはそのトークンがコピーしていたものとして戦場に出る。
- ・ コピー元のトークンが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のトークンが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

《害獣駆除》

{W}{B}

ソーサリー

マナ総量が1以下であり土地でないすべてのパーマネントを破壊する。

サイクリング{2} (2, このカードを捨てる：カード1枚を引く。)

- ・ パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのパーマネントのマナ総量を決定する目的で使うXの値は0である。
- ・ 他のオブジェクトのコピーでないトークンのマナ総量は0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じマナ・コストを持つ。

《記憶の器》

{3}{R}{R}

アーティファクト

{T}, 記憶の器を追放する：各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上にあるカード7枚を追放する。次のあなたのターンまで、各プレイヤーはそれぞれ、これにより自分のライブラリーから追放したカードをプレイしてもよく、自分の手札にあるカードをプレイできない。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- ・ プレイヤーは起動型能力の効果中に、自分のライブラリーから追放したカードのみをプレイしてもよく、その能力を起動するために追放された《記憶の器》はそれに含まれないことを明確にするために《記憶の器》の表記が多少更新された。上に示したものは、更新されたオラクル（の日本語訳）である。
- ・ プレイヤーは《記憶の器》の能力によって追放領域からプレイされるカード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。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、そのオーナーがそれをプレイできるのは、そのプレイヤーのメイン・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。



- 他の何らかによって許可されるなら、プレイヤーは手札以外の領域からカードをプレイすることができる。

#### 《気前のいい略取者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

威迫

あなたのアップキープの開始時に、宝物・トークン1つを生成してもよい。そうしたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは宝物・トークン1つをタップ状態で生成する。

気前のいい略取者が攻撃するたび、これは防御プレイヤーにそのプレイヤーがコントロールしているアーティファクトの数に等しい点数のダメージを与える。

- 《気前のいい略取者》の1つ目の誘発型能力の対象を選ぶのは、それが誘発したときではない。これによりあなたが宝物・トークン1つを生成したときに、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できる。特に、誘発型能力は悪事を働いたことにはならないが、再帰誘発型能力は悪事を働いたことになり得る。

#### 《苦難の収穫者》

{3}{B}{B}

クリーチャー — スピリット

5/4

威迫

苦難の収穫者が戦場に出たとき、ターン終了時まで、これでないすべてのクリーチャーは−2/−2の修整を受ける。

{1}{B}, 苦難の収穫者を捨てる：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−2/−2の修整を受ける。

- 《苦難の収穫者》の2つ目の能力は、その解決時に戦場に出ていてこれでないクリーチャーのみに影響を与える。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーや、そのターン、後になってクリーチャーになったクリーチャーでなかったパーマネントは、−2/−2の修整を受けない。

#### 《倦怠の宝珠》

{2}

アーティファクト

戦場に出るクリーチャーは能力を誘発させない。

- 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。
- 《倦怠の宝珠》の能力は、クリーチャー自身が持つ戦場に出たときに誘発する能力とクリーチャー1体が戦場に出ることによって誘発する誘発型能力の両方を阻止する。
- 置換効果は《倦怠の宝珠》の能力の影響を受けない。たとえば、1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るクリーチャーは依然として+1/+1カウンター1個を得ることになる。
- 誘発イベントは、戦場に出る「クリーチャー」と明記されている必要はない。たとえば、『イクザラン：失われし洞窟』で登場した《コズミュームの略奪者、風雲船長》は「アーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしている海賊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。」と書かれた能力を持っている。アーティファクトやクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出た場合、その能力は誘発しない。クリーチャーでないアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出た場合、能力は誘発する。
- クリーチャーのコントローラーに色1色やクリーチャー・タイプを選ぶように求める多くの能力を含め、「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力はその影響を受けない。
- そのパーマネントが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が誘発するかどうかを決定する。たとえば、あなたが《機械の行進》をコントロールしている場合、それには部

分的に「クリーチャーでない各アーティファクトは、アーティファクト・クリーチャーである」と書かれている。この場合、各アーティファクトが戦場に出た際にはクリーチャーとなるため、誘発型能力を誘発しない。

- 《倦怠の宝珠》とクリーチャーが同時に戦場に出た場合、その戦場に出るクリーチャーは誘発型能力を誘発しない。

#### 《逆棘芽の農家》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 植物・ドルイド

5/5

トランプル

逆棘芽の農家が戦場に出たとき、食物・トークン2つを生成する。（それらは、{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

逆棘芽の農家が攻撃するたび、食物1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カード3枚を切削する。その中からパーマネント・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

- 「食物」はアーティファクト・タイプである。他のセットの一部のクリーチャーにも記載があるが、これは決してクリーチャー・タイプではない。
- 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・アーティファクト・トークンのみではない。
- 1つの食物・トークンを生け贄に捧げることで複数のコスト支払いにあてることはできない。
- パーマネント・カードとは、アーティファクトやバトルやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。

#### 《収集家の檻》

{1}{W}

アーティファクト

秘匿5（このアーティファクトが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見て、そのうち1枚を裏向きで追放し、その後、残りを一番下に無作為の順番で置く。）

{1}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしているなら、その追放されているカードを、マナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- それによりカードが追放されてから秘匿能力を持つパーマネントをコントロールしていたことがあるプレイヤーであれば誰でも、そのカードを見ることができる。
- 以前は、秘匿を持つパーマネントはタップ状態で戦場に出ていた。この能力は秘匿の定義から除外された。古いカードは「[このパーマネント]はタップ状態で戦場に出る。」と書かれた追加の段落を持つように変更が行われ、今は秘匿4を持つ。
- 秘匿によってあなたのライブラリーの一番下に置かれる残りのカードは、今は望む順番ではなく、無作為の順番で置くようになっている。
- 《収集家の檻》の最後の能力は解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーを見てその追放されたカードをプレイできるかどうかを決定する。たとえば、その時点であなたが4/5のクリーチャー1体と1/1のクリーチャー1体と2/1のクリーチャー1体をコントロールしていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーは3種類である。
- 《収集家の檻》の最後の能力の解決中に、あなたは追放されているカードをプレイするかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後でプレイするために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。しかし、あなたは他のプレイヤーのターン中に土地をプレイすることはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。

- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《砂嵐の回収者》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・工匠

1/1

砂嵐の回収者が戦場に出たとき、無色の3/3のゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{2}, {T} : あなたがコントロールしている各クリーチャー・トークンの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それらはトランプルを得る。

- 稀ではあるが、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・トークンに+1/+1カウンターが置けない場合、それらのクリーチャー・トークンは依然としてターン終了時までトランプルを得る。

《全ての鍵、おたから》

{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ビースト・貴族

1/2

護法{1}

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X枚を追放する。Xは、あなたがコントロールしていて土地でもこれでもないパーマネントの中のカード・タイプの種類数に等しい。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。

- Xの値は《全ての鍵、おたから》の最後の能力の解決時に決定する。
- あなたの土地でないパーマネントにあり得るカード・タイプはアーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、プレインズウォーカー、そして同族である。（「同族」はかつて部族と呼ばれていたカード・タイプの新たな名称である。既存の部族・カードは将来のオラクルの更新により、同族・カードとなる。）
- Xの値を計算するとき、土地はそれに数えられない。たとえば、あなたがアーティファクト・土地をコントロールしていて、それ以外のアーティファクトをコントロールしていない場合、アーティファクトはXの値の計算には含まれない。
- あなたは《全ての鍵、おたから》の最後の能力によって追放領域からプレイされるカード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。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。

《世界歩きの兜》

{2}{U}

アーティファクト

あなたが1つ以上のアーティファクト・トークンを生成するなら、代わりに、それらのトークンと追加の地図・トークン1つを生成する。（それは「{1}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それは探検を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

{1}{U}, {T} : あなたがコントロールしているアーティファクト・トークン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《世界歩きの兜》の1つ目の能力は、コントローラーが生成するあらゆる種類のアーティファクト・トークンに適用される。地図・トークンだけではない。
- 追加の地図・トークンは、一緒に生成されたトークンが持つ能力を持たない。トークンを生成する効果に記載があった他の要素（タップ状態で生成する、「戦闘の終了時にそのトークンを追放する」など）は、元のトークンと地図・トークンの両方に適用される。
- あなたがトークンを生成する呪文や能力をコントロールしている必要はないが、《世界歩きの兜》の1つ目の能力が適用されるにはトークンを生成するプレイヤーがあなたである必要がある。

- 《世界歩きの兜》の最後の能力によって生成されたトークンは、対象となった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し、それ以外の特性はコピーしない（詳しくは後述するが、そのトークンが他の何かをコピーしている場合を除く）。それはその対象となったトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、そ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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。（ほとんどのトークンは、それが他の何かをコピーしていないかぎりマナ・コストを持たない。）
- コピー元のトークンが他の何かをコピーしているなら、新しいトークンはそのトークンがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のトークンが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

#### 《適合の結節点》

{6}

アーティファクト

あなたのターンの戦闘の開始時に、カード1枚を引く。その後、あなたの手札にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、他のタイプに加えて3/3のゴーレム・アーティファクト・クリーチャーであることを除き、その追放されたカードのコピーであるトークン1つを生成する。

- 下記の例外を除き、トークンは追放された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。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- コピー元のカードの戦場に出た時に誘発する能力は、このトークンが戦場に出た時にも誘発する。コピーされたカードが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

#### 《堂々たる撤廃者》

{W}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

あなたのターン中、各対戦相手は呪文を唱えることも、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントの能力を起動することもできない。

- 《堂々たる撤廃者》は、（サイクリング能力などの）戦場以外の領域で対戦相手が起動するアーティファクトやクリーチャーやエンチャントであるカードの能力を妨げない。
- 《堂々たる撤廃者》は誘発型能力や常在型能力には影響しない。

#### 《富と力の剣》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受けプロテクション（インスタント）とプロテクション（ソーサリー）を持つ。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つを生成する。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。

装備{2}

- プロテクション（インスタント）とプロテクション（ソーサリー）とは、装備しているクリーチャーがインスタントやソーサリーである呪文やインスタントやソーサリーであるカードからの能力（たとえば、インスタント・カードにある、そのカードをサイクリングしたときに誘発する能力）の対象にならず、インスタントやソーサリーである呪文やカードがそれに与えるダメージがすべて

軽減される、ということの意味する。ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。

- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、《富と力の剣》の遅延誘発型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。
- そのコピーされた呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 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。
- 《富と力の剣》の遅延誘発型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。

### 《破滅の眺望》

#### 土地

破滅の眺望はタップ状態で戦場に出る。これが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

{T}：その選ばれた色のマナ1点を加える。

{1}, {T}：あなたがコントロールしていて単色であるパーマネントの中の各色につきそれぞれ、その色のマナ1点を加える。

- 《破滅の眺望》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。
- 色は、白、青、黒、赤、緑の5色である。つまり、《破滅の眺望》の最後の能力で生み出すことができるマナはたかだか5点である。

### 《秘密の複製機》

#### {2}{U}

#### アーティファクト — 手掛かり

あなたが秘密の複製機やこれでないアーティファクト1つを生け贅に捧げるたび、{2}を支払ってもよい。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、そのアーティファクトのコピーであるトークン1つを生成する。

{2}, 秘密の複製機を生け贅に捧げる：カード1枚を引く。

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

### 《宝物庫生まれの暴君》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

6/6

トランプル

宝物庫生まれの暴君やパワーが4以上でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは3点のライフを得、カード1枚を引く。

宝物庫生まれの暴君が死亡したとき、これがトークンでない場合、他のタイプに加えてアーティファクトであることを除きこのコピーであるトークン1つを生成する。

- 戦場に出るクリーチャーに適用される1つ以上の常在型能力がそのパワーを変更したなら、《宝物庫生まれの暴君》の2つ目の能力が誘発するかどうかを判定するとき、それらの能力が考慮される。1個以上の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出たり、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出るなど、それに適用される置換効果も同様となる。
- 《宝物庫生まれの暴君》の2つ目の能力が誘発した後では、クリーチャーのパワーを減らしたりそれを戦場から取り除いたとしても、あなたがライフを得、カード1枚を引くことを妨げない。
- 下記の例外を除き、トークンは《宝物庫生まれの暴君》に印刷さ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、《宝物庫生まれの暴君》が別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それは《宝物庫生まれの暴君》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 《宝物庫生まれの暴君》が戦場にあった最後のときにそれが他の何かをコピーしていたにも関わらず何らかの理由でその最後の能力を持っていた場合、トークンは記載されているものを除き《宝物庫生まれの暴君》がコピーした何らかのコピーとして戦場に出る。
- 《宝物庫生まれの暴君》のコピーであるトークンが戦場に出たとき、その2つ目の能力が誘発する。

### 《身代わり合成機》

{2}{U}

アーティファクト

身代わり合成機が戦場に出たとき、占術2を行う。

mana総量が3以上でありこれでないアーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、「このクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色の0/0の構築物・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。

- 戦場にあるアーティファクトの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。
- 《身代わり合成機》の最後の能力によって生成された構築物・トークンの能力はその構築物自身も数に入れるので、少なくとも1/1になる。

### 《安らかなる眠り》

{1}{W}

エンチャント

安らかなる眠りが戦場に出たとき、すべての墓地を追放する。

カードやトークンがいずれここから墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 《安らかなる眠り》が戦場にある間は、カードやトークンがプレイヤーの墓地に置かれることはない、クリーチャー1体が死亡するたびに誘発する能力は誘発しない。
- 《安らかなる眠り》が呪文によって破壊されたなら、《安らかなる眠り》は追放され、その後その呪文はオーナーの墓地に置かれる。
- 《安らかなる眠り》が戦場にある間にカードを捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、カードを捨てたときに作用する能力（たとえばマッドネス）は機能する。また、捨てられた

カードの特性を見る呪文や能力（たとえば《燃え立つチャンドラ》の1つ目の能力）は、追放領域にあるそのカードを参照できる。

#### 《溶鉄の複製》

{1}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。他のタイプに加えてアーティファクトであることを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のパーマネントに印刷さ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、パーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、記した例外を除き、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。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、上記を除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」の能力も機能する。

#### 《領界路への旅》

{3}{G}

エンチャント

領界路への旅が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから、異なる名前を持つ土地・カード最大5枚を探し、追放する。その後、ライブラリーを切り直す。

あなたの終了ステップの開始時に、領界路への旅によって追放されているカード1枚を無作為に選び、タップ状態で戦場に出す。

- あなたが望むなら、あなたのライブラリーから土地・カード1枚のみを探し、追放してもよい。
- ライブラリーにある間は、両面カードは第1面の名前のみを持つ。これにより同じ両面カード2枚を公開することはできない。

#### 《領土の溶鉱炉》

{4}{R}

アーティファクト

領土の溶鉱炉が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、アーティファクトや土地である1つを対象とする。それを追放する。

領土の溶鉱炉はその追放されているカードのすべての起動型能力を持つ。

- 《領土の溶鉱炉》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。
- 追放されたカードの起動型能力がそのカード自身をカード名で参照する場合、《領土の溶鉱炉》が使用するその能力は、《領土の溶鉱炉》をカード名で参照しているかのように扱う。例えば、追放されたカードが《略奪者の荷物》（「{2}, {T}, 略奪者の荷物の上から戦利品カウンター2個を取り除く:カード1枚を引く。」の能力を持つ）である場合、《領土の溶鉱炉》版は「{2}, {T}, 領土の溶鉱炉の上から戦利品カウンター2個を取り除く:カード1枚を引く。」と書かれているように扱う。

# 『速報』カードのカード別注釈

《悪逆な富》

{X}{B}{G}{U}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。あなたはそこから、マナ総量がX以下である望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《悪逆な富》の解決時に、呪文のうち唱えられるものがある場合は選ぶ。唱えるなら、それは《悪逆な富》の能力の解決中に唱える。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。
- 《悪逆な富》が解決したりモードや対象などを選ぶ際に、あなたは呪文を1つずつ唱える。あなたが最後に唱えた呪文が、最初に解決される。呪文のタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「このカードは戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。
- これにより唱えられなかったカードは追放されたままとなる。

《荒くれたちの笑い声》

{1}{R}{W}{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、以下から1つを無作為に選ぶ。その特性を持つ赤白のクリーチャー・トークン1体を生成する。

- トランブルと速攻を持つ3/1の人間・戦士
- 絆魂と速攻を持つ2/1の人間・クレリック
- 速攻と「このクリーチャーが戦場に出たとき、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1/2の人間・ならず者

- 《荒くれたちの笑い声》の誘発型能力をスタックに置く際に、モード1つを無作為に選ぶ。プレイヤーは、生成されるトークンがどれになるのかを知った上で、その能力に対応できる。

《イオン化》

{1}{U}{R}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。イオン化はその呪文のコントローラーに2点のダメージを与える。

- 打ち消されない呪文も《イオン化》の適正な対象である。《イオン化》の解決時にその呪文は打ち消されないが、《イオン化》はその呪文のコントローラーに2点のダメージを与える。

《インプの悪戯》

{1}{B}

インスタント

単一の対象を持つ呪文1つを対象とする。その対象を変更する。あなたはその呪文のマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 呪文の新しい対象は、《インプの悪戯》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。元の対象自身が何らかの理由で不適正な対象になっていたとしても関係ない。

- 複数の対象をとっている呪文は、《インプの悪戯》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。

#### 《王冠泥棒、オーコ》

{1}{G}{U}

伝説のプレインズウォーカー — オーコ

4

+2：食物・トークン1つを生成する。

+1：アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。それは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが3/3の緑の大鹿・クリーチャーになる。

-5：あなたがコントロールしているアーティファクト1つかクリーチャー1体と、対戦相手がコントロールしていてパワーが3以下のクリーチャー1体を対象とし、それらのコントロールを交換する。

- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中にも、《王冠泥棒、オーコ》がゲームから除外されたとしても、それは消滅しない。
- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力の解決後に、影響を受けたアーティファクトやクリーチャーが能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。
- 《王冠泥棒、オーコ》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。《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、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。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力は、影響を受けるクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの緑の大鹿になる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）は失う。
- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力は、一時的にアーティファクトやクリーチャーになっているパーマネントを対象としてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、この効果により、そのパーマネントは緑の大鹿・クリーチャーであり続ける。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力によってそのタフネスが変わったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- 《王冠泥棒、オーコ》の3つ目の能力の効果も永続する。クリンナップ・ステップ中にも、後になってあなたが選んだクリーチャーのパワーが3以上になった場合でも、それは消滅しない。
- 《王冠泥棒、オーコ》の3つ目の能力の解決時に、対象としたパーマネントの一方が不適正な対象になっていたなら、交換は発生しない。
- パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。装備品のコントロールを得ても、それははずれない。ただし、新しいコントローラーは、自分のメイン・フェイズにその装備能力を起動してもよい。

#### 《終わりなき迂回》

{G}{W}{U}

インスタント

呪文や、土地でないパーマネントや、墓地にあるカードである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。

- カードのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。

- 《終わりなき迂回》がトークンを対象としたなら、そのトークンはライブラリーの中に置かれ、その後消滅する。
- これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（呪文が合体したパーマネントを対象としたときなど）、そのパーマネントのオーナーはそれらをすべてのカードを一番上か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。
- 《終わりなき迂回》は呪文を打ち消さない。これにより、打ち消すことができない呪文をオーナーのライブラリーが一番上か一番下に置くことができる。

#### 《害獣の侵入》

{X}{X}{G}

ソーサリー

アーティファクトやエンチャントである最大X個を対象とする。それらを破壊する。Xの2倍に等しい数の、「このクリーチャーが死亡したとき、あなたは1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークンを生成する。

- 生成された邪魔者の数は、Xの値として選ばれた数の2倍に等しい。アーティファクトやエンチャントがいくつ破壊されたとしても関係ない。
- 対象としてアーティファクトやエンチャントが選ばれ、《害獣の侵入》の解決時にそれらすべてが不適正な対象であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。よって邪魔者が生成されることもない。

#### 《眼識の収集》

{U}{B}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーが一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚を裏向きで追放し、残りをそのライブラリーが一番下に置く。その追放されたカードが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードをプレイしてもよく、その呪文を唱えるために、マナを任意の色のマナであるかのように支払ってもよい。

フラッシュバック{1}{U}{B}

- 追放したカードを見ることができるのはあなただけである。そのオーナーは、あなたが教えないかぎり、何が追放されているのか知ることができない。
- どちらのカードを追放しどちらのカードをライブラリーが一番下に置いたのか公開する必要はない。たとえば、対戦相手がライブラリーが一番上のカードが何か知っていてあなたが《眼識の収集》を唱えた場合、そのカードをどこに置いたか教える必要はない。
- カードが土地であっても、あなたはそれをプレイできる。
- 《眼識の収集》で追放したカードをプレイする場合も、依然として通常のタイミングのルールにすべて従わなければならない。
- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

#### 《騎乗追撃》

{R}{W}

インスタント

ブロック・クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。ターン終了時まで、この戦闘でそのクリーチャーにブロックされていたクリーチャーはトランプルを得る。

- 破壊されたクリーチャーがブロックしていた攻撃クリーチャーは（他にそれをブロックしているクリーチャーがなくても）ブロックされたままとなる。トランプルを持つ攻撃クリーチャーをブロックしているクリーチャーがいない場合は、その戦闘ダメージを防御プレイヤー、プレインズウォーカーまたはバトルに与えることができる。
- 稀に、ブロック・クリーチャーがその戦闘でブロック・クリーチャーとして指定されていないこと（たとえば、ブロックしている状態で戦場に出た場合など）がある。その場合は、そのブロック・クリーチャーは破壊されるが、それがブロックしていた攻撃クリーチャーはトランプルを得ない。

#### 《強者破り》

{4}{W}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。そのパワーより大きいパワーを持つすべてのクリーチャーを破壊する。

- どのクリーチャーが破壊されるかは、《強者破り》が解決される際に対象としたクリーチャーのパワーを用いて決定する。《強者破り》はそれらのクリーチャーを対象としないため、パワーが十分大きいものであれば、呪禁やプロテクション（白）を持つクリーチャーも破壊する。
- 《強者破り》は対象としたクリーチャーを破壊しない。
- 《強者破り》が解決される時点で対象クリーチャーが不適正な対象になっていた場合、《強者破り》は解決されず、その効果は一切発生しない。クリーチャーは破壊されない。

#### 《苦渋の破棄》

{1}{W}{B}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。あなたは3点のライフを失う。

- 《苦渋の破棄》の能力を解決する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3点のライフを失うこともない。

#### 《侮辱》

{W}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても、《侮辱》を唱えてもよい。
- 《侮辱》の解決時にあなたが+1/+1カウンターを置くクリーチャーを選ぶのは、対戦相手の手札が公開された後である。

### 《外科的摘出》

{B/P}

インスタント

({B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。)

墓地にあり基本土地・カードでないカード1枚を対象とする。そのオーナーの墓地や手札やライブラリーから、そのカードと同じ名前を持つ望む枚数のカードを探し、追放する。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

- 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。具体的には、《外科的摘出》は黒のカードである。あなたがこれを唱えるために2点のライフを支払った場合も、これがスタック上にある間、これは黒の呪文である。
- 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。具体的には、《外科的摘出》のマナ総量は1である。
- 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・マナはマナの色ではない。プレイヤーはファイレクシア・マナを加えることはできない。
- あなたが望むなら、あなたは対象としたカード自身を含む、そのうちの何枚か、もしくはすべてのカードをそれらがある領域に残してもよい。

### 《激情の報復》

{1}{W}

インスタント

切除{5}{W} (あなたはこの呪文を切除コストで唱えてもよい。そうしたなら、角括弧の中の記述を削除する。)

[攻撃] クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- あなたが呪文を切除コストで唱えたなら、スタック上にある間その呪文は角括弧の中の記述を一切持たない。
- 切除コストは、その呪文のマナ・コストを唱える代わりに支払う代替コストである。この呪文を切除コストで唱えても、その呪文のマナ総量は変化しない。
- あなたは切除コストと他の代替コストの両方で呪文を唱えることはできない。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地にある《激情の報復》に{1}{W}のフラッシュバック・コストが与えられた場合、あなたはあなたの墓地から、それを切除コストで唱えることはできない。
- 何らかの効果によって「呪文をマナ・コストを支払うことなく唱える」場合、あなたはその呪文を切除コストで唱えることはできない。

### 《原初の力》

{X}{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、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+X/+Xの修整を受ける。その後、その前者はその後者と格闘を行う。

- あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体のみを対象として《原初の力》を唱えることができる。

- あなたは、Xの値を0として《原初の力》を唱え、対象のクリーチャー2体の格闘のみを行うことができる。
- 2つの対象を選んだ場合、《原初の力》を解決する時に一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。
- 《原初の力》を解決する時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象であったなら、どのクリーチャーも+X/+Xの修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象だがあなたがコントロールしていないクリーチャーはそうではなかったなら、それは+X/+Xの修整を受ける。

#### 《原初の命令》

{3}{G}{G}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは7点のライフを得る。
  - クリーチャーでないパーマメント1つを対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。
  - プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。
  - あなたのライブラリーからクリーチャー・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。
- 《原初の命令》のモードは書かれた順番に処理を行う。あなたがクリーチャーでないパーマメントをオーナーのライブラリーの一番上に置き、そのプレイヤーに「自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す」を行わせた場合、そのカードも切り直される。
- 《原初の命令》は、その解決が終わるまで墓地に置かれぬ。よって、その3つ目のモードであなた自身を対象としても、その効果の一部としてこのカードがあなたのライブラリーに加えられ切り直されることはない。

#### 《高熱仮説》

{3}{U}{R}

インスタント

カード2枚を引く。その後あなたは土地でないカード1枚を捨ててもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。高熱仮説はそれに4点のダメージを与える。

- あなたは《高熱仮説》を唱えたときにクリーチャーを対象とするのではない。あなたが土地でないカード1枚を捨てたときに、2つ目の「再起」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できる。特に、誘発型能力は悪事を働いたことにはならないが、再帰誘発型能力は悪事を働いたことになり得る。

#### 《拘留の宝球》

{1}{W}{U}

エンチャント

拘留の宝球が戦場に出たとき、「拘留の宝球」という名前ではなく土地でもないパーマメント1つを対象とする。それと、それと同じ名前を持ちそれでないすべてのパーマメントを追放してもよい。

拘留の宝球が戦場を離れたとき、それらの追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 戦場に出たときに誘発する能力の対象は土地であってはならないが、そのパーマメントと同じ名前を持つ土地は追放される。
- 戦場に出たときに誘発する能力の対象は1つのみである。それと同じ名前を持つ他のパーマメントは対象ではない。たとえば、プロテクション（白）を持つパーマメントが、対象とした土地でないパーマメントと同じ名前を持っていた場合、それは追放される。
- 戦場に出たときに誘発する能力の解決時に、対象とした土地でないパーマメ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。対象と同じ名前を持つものも含め、パーマメントは追放されない。

- 戦場に出たときに誘発する能力の解決前に《拘留の宝球》が戦場を離れた場合、その戦場を離れたときに誘発する能力が誘発するが、何も起こらない。その後、戦場に出たときに誘発する能力が解決され、対象になった土地でないパーマネントやその名前を持つ他のパーマネントは永続的に追放される。

#### 《虚空裂き》

{W}{U}{B}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

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。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《虚空裂き》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、《虚空裂き》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- あなたが護法を持つクリーチャー1体を対象とする場合、あなたは護法コストを支払うことができるが、そうしなくても《虚空裂き》は打ち消されない。

#### 《虚空粘》

{G}{U}{U}

インスタント

呪文や起動型能力や誘発型能力のうち1つを対象とする。それを打ち消す。(mana能力は対象にできない。)

- 起動型能力は「[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能力(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンを含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。
- 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。
- 起動型mana能力とは、解決時にmanaを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないものことである。誘発型のmana能力とは、manaを加え、起動型のmana能力によって誘発するものである。
- パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生成する能力は対象にできない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、対象にできない。
- 「次の」指定されたステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。

#### 《最下層民》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

あなたが受けるすべてのダメージは、代わりに、エンチャントしているクリーチャーが受ける。

- あなたが戦闘ダメージを受けるなら、代わりにエンチャントしているクリーチャーが受けるダメージも依然として戦闘ダメージである。
- あなたがそれぞれ異なるクリーチャーをエンチャントしている《最下層民》を複数コントロールしている場合、あなたはどの移し換え効果を適用するかを選ぶ。あなたは1つの発生源が与えるダメージや複数体のクリーチャーが与える戦闘ダメージを同時に分割することはできない。たとえば、呪文があなたに6点のダメージを与えるとき、複数の《最下層民》をコントロールしている場合、代わりにそれらがエンチャントしているいずれかのクリーチャーに6点のダメージを与えることができるが、それらに割り振って与えることはできない。

### 《再活性》

{B}

ソーサリー

墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。あなたはそれのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- プレイヤー1人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。
- あなたが失うライフの量は、あなたの墓地にあるカードのマナ総量によって決まる。それが戦場に出た後のクリーチャーのマナ総量ではない。
- あなたはクリーチャーが戦場に出た後でライフを失う。あなたがライフを失うことに関する能力（たとえば、《白金の帝像》の能力）があれば、そのライフを失うことに適用される。
- クリーチャーが戦場に出ることにより誘発する能力があれば、それらの能力は、あなたがライフを失った後で解決される。ライフを失うことによりあなたがゲームに敗北するなら、それらの能力は解決されない。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《再活性》によってあなたがコントロールしていたクリーチャーは追放される。

### 《再来》

{4}{B}{G}

インスタント

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。そうしたとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

- あなたは《再来》を唱えたときにクリーチャーを対象とするのではない。対象とした、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを戦場に戻したときに、「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できる。特に、《再来》は悪事を働いたことにはならないが、再帰誘発型能力は悪事を働いたことになり得る。
- 《再来》の再帰誘発型能力は、クリーチャーが戦場に出たときに誘発する他の誘発型能力と同時にスタックに置かれる。
- 再帰誘発型能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、その能力は解決されない。あなたが戦場に出したクリーチャーが、戦場になくなっていたりクリーチャーではなくなっていたりしたなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。

### 《妨げる光》

{W}{U}

インスタント

あなたやあなたがコントロールしているパーマネントを対象とする呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

カード1枚を引く。

- 《妨げる光》は、少なくとも1つの対象があなたかあなたがコントロールしているパーマネントであるかぎり、複数の対象を持つ呪文を対象とすることができる。
- あなたは打ち消されない呪文を対象としてもよい。そうしたなら、《妨げる光》の効果の1つ目の部分は何もしないが、あなたは依然としてカード1枚を引く。

### 《残酷な根本原理》

{U}{U}{B}{B}{R}{R}  
ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げ、カード3枚を捨て、その後、5点のライフを失う。あなたはあなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻し、カード3枚を引き、その後、5点のライフを得る。

- 《残酷な根本原理》の解決時に対象の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。（がっかりするだけなので、ここであなたができないことの全てを列挙しないでください。）
- 《残酷な根本原理》は、対戦相手のみを対象とする。あなたの手札に戻すあなたの墓地にあるクリーチャー・カードは、《残酷な根本原理》の解決時まで選ばない。
- 《残酷な根本原理》の処理はすべて書かれた順番で行う。先に行った処理が後に行う処理に影響し得る。たとえば、対戦相手がコントロールしているがあなたがオーナーであるようなクリーチャーを対戦相手が生け贄に捧げたなら、それはあなたの墓地に置かれる。《残酷な根本原理》によってあなたの墓地からクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻すとき、あなたはそのカードを選ぶ。
- 《残酷な根本原理》の解決の開始時に、対戦相手のライフ総量が5点以下であり、あなたのライブラリーにあるカードが2枚以下であるなら、このゲームは引き分けで終わる。まず対戦相手のライフ総量が0以下になるが、状況起因処理を行うより先に《残酷な根本原理》の解決を完全に終える必要がある。すると、あなたはカード3枚を引くことを強制されるが、カードが足りず引けない。状況起因処理が行われるときには、あなたと対戦相手は同時にこのゲームに敗北することになる。つまりこのゲームは引き分けになる。

### 《自我破摧》

{3}{W}{U}  
ソーサリー

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。そのコントローラーでない各プレイヤーはそれぞれ、そのコピーであるトークン1つを生成する。

- トークンはパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、パーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであった場合を除く）。それらはそのパーマネントがタップ状態であったかアンタップ状態であったか、その上にカウンターが置かれていたかどうか、オーラや装備品がつけられていたかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしていたなら、それらのトークンはそのパーマネントがコピーしている何かそのものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、《自我破摧》によって生成されたトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 追放されたパーマネントが統率者であった場合でも、そのトークンは統率者にはならない。

### 《思考囲い》

{B}  
ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。あなたは2点のライフを失う。



- 対象のプレイヤーの手札に、捨てさせる、土地でないカードがなかったとしても、あなたは2点のライフを得る。

### 《集団的抵抗》

{1}{R}{R}

ソーサリー

増呪{1} (2つ目以降に選ぶモード1つにつきこのコストを1回支払う。)

以下から1つ以上を選ぶ。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札にあるすべてのカードを捨て、それに等しい枚数のカードを引く。
- クリーチャー1体を対象とする。集団的抵抗はそれに4点のダメージを与える。
- 対戦相手やプレインズウォーカーである1つを対象とする。集団的抵抗はそれに3点のダメージを与える。

- あなたはすべてのモードを同時に選ぶ。1つのモードの処理を行い、その後追加のモードを選ぶことはできない。
- 1つのモードを複数回選ぶことはできない。
- 増呪・呪文の対象のうち1つが不適正な対象になった場合でも、他の対象は影響を受ける。すべての対象が不適正な対象になった場合、呪文は解決されない。
- 呪文のコストを減らす効果は、追加された増呪コストを含めた総コストを減らす。
- 何らかの効果により、あなたがマナ・コストを支払うことなく増呪を持つ呪文を唱えるなら、あなたが1つ以上のモードを選んだ場合、あなたはそれの増呪コストを支払ってもよい。
- 追加コストは呪文のマナ総量には影響しない。

### 《終末の苦悶》

{2}{B}{R}

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。

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

- カードは、プレイヤーの手札からのみ捨てられる。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- 捨てられたマッドネスを持つカードは、墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つソーサリーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト(マッドネス・コストなど)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。マッドネスは後になって、再度それを唱える機会をあなたに与えることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合は、そのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

#### 《消失の詩句》

{W}{B}

インスタント

単色のパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

- 単色のパーマネントは持っている色がちょうど1色である。無色のパーマネントは単色ではない。

#### 《書庫の畏》

{3}{U}{U}

インスタント — 畏

このターン、対戦相手1人が自分のライブラリーからカードを探していたなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{0}を支払ってもよい。

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード13枚を切削する。

- あなたは畏の代替コストの条件を無視して、その通常のマナ・コストで普通にそれを唱えてもよい。その代替コストの条件を満たすときでも、そうしてもよい。
- 畏をその代替コストで唱えることは、そのマナ・コストやマナ総量を変更しない。唯一の違いは、それはあなたが実際に支払うコストである。
- 畏を唱えるコストを増減する効果は、あなたがどちらのコストを支払うとしても適用される。
- 《書庫の畏》は、対戦相手がライブラリーを探したかどうかのみを見る。そのプレイヤーが探しているカードを見つけたかどうかは関係ない。
- 呪文や能力は、テキストに具体的に「探す」という単語が含まれている場合にのみプレイヤーに自分のライブラリーを探させる。たとえば、呪文や能力によってプレイヤーが自分のライブラリーの一番上にあるカード4枚を見て、それらのカードのうち1枚で何かできる場合、それは「探す」ことに含まれない。
- 「探す」効果が《エイヴンの思考検閲者》の能力（代わりに、プレイヤーに自分のライブラリーの一番上にあるカード4枚を探させる）の影響を受けた場合、それはそのライブラリーを「探した」ことに含まれる。
- あなたが対象とする対戦相手は、自分のライブラリーを探した対戦相手である必要はない。
- 対象とした対戦相手のライブラリーにあるカードの枚数が13枚以下であるなら、そのプレイヤーは自分のライブラリー全体を自分の墓地に置く。

#### 《頭蓋割り》

{1}{R}

インスタント

プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。このターン、プレイヤーはライフを得ることができない。このターン、ダメージは軽減できない。頭蓋割りはそれに3点のダメージを与える。

- 《頭蓋割り》はそのプレイヤーやプレインズウォーカーのみを対象とする。《頭蓋割り》の解決時にプレイヤーやプレインズウォーカーが不適正な対象であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。
- プレイヤーがライフを得る呪文や能力、あるいはダメージを軽減する呪文や能力は解決するが、ライフ獲得またはダメージ軽減部分の効果はない。
- プレイヤーがライフを獲得することは不可能なため、ライフ獲得を別の効果によって置き換える効果は適用されない。
- 何らかの効果によってプレイヤーのライフの総量が特定の点数になる場合、その点数がプレイヤーの現在のライフの総量よりも多ければ、効果のその部分は何もしない。（その点数がプレイヤーの現在のライフの総量よりも少なければ、効果は通常通りに作用する。）

#### 《精神壊しの罨》

{2}{U}{U}

インスタント — 罨

このターン、対戦相手1人が3つ以上の呪文を唱えていたなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{0}を支払ってもよい。

望む数の呪文を対象とする。それらを追放する。

- あなたは罨の代替コストの条件を無視して、その通常のマナ・コストで普通にそれを唱えてもよい。その代替コストの条件を満たすときでも、そうしてもよい。
- 罨をその代替コストで唱えることは、そのマナ・コストやマナ総量を変更しない。唯一の違いは、それはあなたが実際に支払うコストである。
- 罨を唱えるコストを増減する効果は、あなたがどちらのコストを支払うとしても適用される。
- 《精神壊しの罨》の代替コストの条件は、このターンに対戦相手1人が3つ以上の呪文を唱えていたかどうかを見る。それらの呪文が解決されたかどうかではない。
- 呪文が追放されたなら、それはスタックから取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文にも機能する。

#### 《精神隷属器》

{6}

伝説のアーティファクト

{4}, {T}, 精神隷属器を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。次のそのプレイヤーのターンの間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。（あなたはそのプレイヤーが見ることのできるすべてのカードを見て、そのプレイヤーが行うすべての決定を行う。）

- そのターン中も、あなたがコントロールしているプレイヤーがアクティブ・プレイヤーである。
- 《精神隷属器》を使って、あなたは自分のコントロールを得ることもできるが、自分のコントロールを得たところで何も起こらないだろう。
- あなたはプレイヤーのみをコントロールする。そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力をあなたがコントロールするわけではない。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間も、あなたは自分の選択や判断を行う。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、そのプレイヤーがそのターン中に行える、または行うよう指示される決定や判断は、あなたが行う。それには、唱える呪文や起動する能力を選ぶことや、誘発型能力や他の理由により求められる一切の決定が含まれる。
- あなたは、影響を受けているプレイヤーに投了させることはできない。そのプレイヤーはいつでも、あなたがコントロールしている間も、投了を自分で選ぶことができる。
- ルールに違反する決定や判断を行うことはできない。つまり、そのプレイヤーができないことを行うことはできない。ゲームのルールやカードやパーマネントや呪文や能力などのいずれにも求めら

れていない決定や判断をそのプレイヤーにさせることはできない。（《手練れの戦術》のような）効果が、影響を受けているプレイヤーが通常行うような決定を別のプレイヤーに行わせる場合、その効果が優先される。つまり、影響を受けているプレイヤーが決定しないことを、あなたがそのプレイヤーに代わって決定することはできない。

- そのプレイヤーにイベント規定によって求められる決定や判断（たとえば、同意による引き分けを行うことやジャッジを呼ぶこと）を行わせることはできない。
- 影響を受けているプレイヤーのコストを支払う場合には、あなたはそのプレイヤーが持つリソース（カードやmanaなど）のみを使用できる。あなた自身のものを使用することはできない。同様に、影響を受けているプレイヤーが持つリソースはそのプレイヤーのコストを支払うことのみで使用できる。それをあなた自身のコストに使用することはできない。
- 対象としたプレイヤーが次のターンを飛ばした場合、あなたはそのプレイヤーが実際に行動するその次のターンでコントロールする。
- 複数のプレイヤー・コントロール効果が同一のプレイヤーに影響する場合は、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが作用する。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、あなたはそのプレイヤーが見ることのできるゲーム内のカードをすべて見ることができる。これには、そのプレイヤーの手札、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きのカード、そのプレイヤーが見ることのできるライブラリーの中のカードが含まれる。
- プレイヤーをコントロールしていても、そのプレイヤーのサイドボードを見ることはできない。何らかの効果がそのプレイヤーにゲームの外部にあるカードを選ぶように指示したとしても、あなたは、そのプレイヤーにカードを選ばせることはできない。
- 双頭巨人戦では、プレイヤーのコントロールを得ることは、あなたがそのチームの各プレイヤーのコントロールを得ることになる。

#### 《大魔導師の魔除け》

{U}{U}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 呪文1つを対象とする。それを打ち消す。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引く。
- mana総量が1以下であり土地でないパーマネント1つを対象とする。そのコントロールを得る。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンのmana総量は0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じmana・コストを持つ。

#### 《大量破壊》

{2}{R}{G}

ソーサリー

アーティファクト1つを対象とし、クリーチャー1体を対象とし、エンチャント1つを対象とし、土地1つを対象とする。それらを破壊する。（すべての対象を適正に選択しないかぎり、この呪文を唱えられない。）

- あなたは《大量破壊》が必要とする対象1つにつき、適正な対象1つを選ばなければならない。ただし、パーマネント1つが複数のカード・タイプを持っている場合、「対象」の2つ以上の対象にそれを選んでよい。たとえば、あなたはアーティファクト・クリーチャー1体とエンチャント1つと土地1つを対象として《大量破壊》を唱えることができる。

### 《徴用》

{5}{U}{U}

インスタント

この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、あなたの手札にある青のカード2枚を追放してもよい。クリーチャーでない呪文1つを対象とする。そのコントロールを得る。その新たな対象を選んでもよい。

- 《徴用》によってあなたがインスタントやソーサリーである呪文のコントロールを得た場合も、それは解決時にオーナーの墓地に置かれる。
- 《徴用》の解決後、あなたは対象とした呪文をコントロールする。呪文のテキストに書かれている「あなた」はすべてあなたを指し、「対戦相手」はあなたの対戦相手を指すようになる。コントロールの交換は新たな対象が選ばれる前に行われるため、「対戦相手1人を対象とする」や「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」といった文章で表される対象の制限は、その呪文の元のコントローラーではなく、あなたを参照するようになる。あなたはそれらの対象を変更し、あなたにとって適正な対象にしてもよい。変更しなければ、それらがその呪文の唯一の対象であった場合、不適正な対象になるので、その呪文は解決されない。呪文の解決時、不適正な対象はそれによる影響を受けず、あなたはその呪文の効果が求めるすべての決定を下す。
- あなたは対象とした呪文のどの対象を変更してもよい。対象を変更するなら、あなたはその呪文にとって適正な対象を選ばなければならない。適正な対象を選べない場合は、その対象が不適正なものになっていたとしても、同一の対象のままにしなければならない。
- 対象とした呪文がそれをコピーする（複製やストームなどの）誘発型能力を持つ場合、それらのコピーはその呪文を唱えたプレイヤーがコントロールする。
- そのカードのマナ・コストではなく、代替コストを支払ってもよい。追加コストは通常通り支払われる。
- それを支払うために、あなたは自分の手札からカード1枚を追放することはできない。あなたがコストを支払うタイミングでは、そのカードはスタック上にあり、手札にあるわけではない。

### 《直接射撃》

{2}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+1の修整を受ける。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、《直接射撃》を唱えることはできない。
- 《直接射撃》を解決する時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャー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適正な対象であれば、もう一方のクリーチャーが不適正な対象になっていた場合も、あなたのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

### 《罪》

{3}{W}{B}

ソーサリー

対戦相手の墓地にありクリーチャーやエンチャントであるカード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

///

### 《罰》

{X}{B}{G}

ソーサリー

マナ総量がXでありアーティファクトやクリーチャーやエンチャントであるすべてを破壊する。

- 分割カードを唱える場合、あなたは唱える半分1つを選ぶ。《罪+罰》の両方の半分の唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードに表面が2つある。呪文がスタックにある間は、あなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 分割カードは、単一のカードである。たとえば、あなたが分割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、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《罪+罰》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前2つを持つ。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、分割カードの名前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。
- スタックにない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《罪+罰》は、あなたのライブラリーにある間、mana総量は7である。何らかの効果によってあなたがmana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《罪+罰》を探すことができない。
- 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、あなたが唱える半分の特性のみを考慮する。

#### 《庭園への埋設》

{2}{G}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (土地)

庭園への埋設が戦場に出たとき、あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント1つを対象とする。庭園への埋設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土地がmanaを引き出す目的でタップされるたび、そのコントローラーは追加で好きな色1色のmana1点を加える。

- 《庭園への埋設》が、その1つ目の能力が解決される前に戦場を離れたなら、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あっ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。

#### 《伝染病エンジン》

{6}

アーティファクト

伝染病エンジンが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ-1/-1カウンター1個を置く。

{4}, {T} : 2回増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。その後、それをもう一度行う。)

- パーマネント1つの上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターの両方が同時に置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが2つ1組で取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。
- 2回の増殖を行っている間、プレイヤーは1回目の増殖と2回目の増殖の合間に対応することはできない。
- あなたは増殖を2回行うなら、1回目と2回目で、同じプレイヤーやパーマネントを選ぶ必要はない。
- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。

- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。

#### 《突然の衰微》

{B}{G}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

mana総量が3以下であり土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《突然の衰微》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で、《突然の衰微》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- あなたが護法を持つクリーチャー1体を対象とする場合、あなたは護法コストを支払うことができるが、そうしなくても《突然の衰微》は打ち消されない。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンのmana総量は0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じmana・コストを持つ。
- パーマネントの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。

#### 《投げ飛ばし》

{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、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

1つを対象とする。投げ飛ばしはそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 生け贄に捧げた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、《投げ飛ばし》が与えるダメージの点数を決定する。
- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることも、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーに対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにする、ということとはできない。

#### 《排撃》

{2}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

カード1枚を引く。

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

### 《弾ける力》

{X}{X}{X}{R}{R}

ソーサリー

最大X個を対象とする。弾ける力はそれらにそれぞれXの5倍の点数のダメージを与える。

- Xの値を1にすると、《弾ける力》を唱えるためのコストは{3}{R}{R}となり、1体の対象に5点のダメージを与える。Xの値を2にすると、《弾ける力》を唱えるためのコストは{6}{R}{R}となり、最大2体の対象にそれぞれ10点のダメージを与える。以下同様である。

### 《批判家刺殺》

{2}{R}

ソーサリー

絢爛{R} (このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文を、これのmana・コストではなく絢爛コストで唱えてもよい。)

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。批判家刺殺はそれに3点のダメージを与える。

- プレイヤーがダメージを受けると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- 絢爛はこのターンに対戦相手がライフを失っている事のみを見る。対戦相手のライフ総量が以前より低いかどうかを見るわけではない。たとえば、対戦相手が1点のライフを失って、同じターンに2点のライフを得た場合、そのターン中にあなたはその絢爛で呪文を唱えることができる。
- 絢爛はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変化させない。たとえば、あなたは絢爛を持つソーサリーを、対戦相手のターン中に唱えることはできない。たとえそのターンにそのプレイヤーがライフを失っていたとしても唱えられない(ただし、他の何らかの効果によってそれが可能な場合を除く)。
- 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、絢爛コスト)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。
- カードの絢爛コストは、対戦相手が失ったライフの点数や、ライフを失った対戦相手の人数には関係なく、一定である。
- 多人数戦で、対戦相手1人がライフを失い、そのターン、後になってゲームから除外された場合にも、呪文を絢爛コストで唱えることができる。(あるプレイヤーのターン中にそのプレイヤーがゲームから除外された場合には、そのターンをアクティブ・プレイヤーがいないまま続ける。)

### 《不屈の独創力》

{X}{R}{R}{R}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャーであるX個を対象とする。それらを破壊する。これにより破壊された各パーマネントにつきそれぞれ、そのコントローラーは、アーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を公開するまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していき、そのカードを追放する。それらのプレイヤーは、それらの追放されたカードを戦場に出し、その後、ライブラリーを切り直す。

- これにより破壊されたパーマネントをコントロールしていなかったプレイヤーは、自分のライブラリーからカードを公開することも、それを切り直すこともない。
- 対象になったが破壊されなかったアーティファクトやクリーチャー(たとえば、破壊不能を得たり不適正な対象になったりしたもの)は、これにより破壊されたアーティファクトやクリーチャーとは見なさない。破壊されたが墓地ではない領域に置かれたアーティファクトやクリーチャー(たとえば、統率者変種ルールでのプレイヤーの統率者)は、破壊されたと見なす。
- プレイヤーがアーティファクトかクリーチャー(かアーティファクト・クリーチャー)であるカードを公開したなら、即座にカードを公開し終える。プレイヤーが一方のタイプを選ぶわけではない。



- プレイヤーがカードを公開するように指示された時点で、そのプレイヤーのライブラリーにアーティファクト・カードもクリーチャー・カードも残っていなかったなら、そのプレイヤーはライブラリー全体を公開し、カードを追放せず、その後そのライブラリーを切り直す。
- 追放されたカードは、すべて同時に戦場に出る。

#### 《暴君の嘲笑》

{U}{B}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- マナ総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンのマナ総量は0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じマナ・コストを持つ。

#### 《本質の把握》

{U}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文1つと、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その呪文を打ち消す。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- クリーチャー・呪文を対象とせずに《本質の把握》を唱えることはできない。《本質の把握》の解決時に、どちらか一方の対象が不適正になっていたとしても、もう一方の対象は該当する影響を受ける。
- 打ち消されないクリーチャー・呪文も、《本質の把握》の適正な対象である。その呪文は《本質の把握》の解決時に打ち消されないが、あなたは後者のクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く。

#### 《マナ吸収》

{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。次のあなたのメイン・フェイズの開始時に、その呪文のマナ総量に等しい点数の{C}を加える。

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

#### 《丸砥石》

{1}

アーティファクト

{3}, {T} : プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を切削する。これにより共通する色1色を持つ2枚のカードが切削されたなら、この手順を繰り返す。

- 2枚のカードが両方とも無色であるなら、その効果は手順を繰り返さない。この手順は、両方のカードが色1色以上を持ち、共通の色1色以上を持つ場合のみ繰り返される。
- この手順は、1回につき1回、共通する色1色を持つ2枚のカードが切削されているかぎり、何度でも繰り返すことができる。

### 《未達への旅》

{1}{W}

エンチャント

未達への旅が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

未達への旅が戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 1つ目の能力が解決される前に《未達への旅》が戦場を離れたなら、2つ目の能力は誘発するが何も起きない。その後1つ目の能力が解決され、対象としたクリーチャーは永遠に追放されることになる。

### 《未認可霊柩車》

{2}

アーティファクト—機体

\*/\*

{T}：単一の墓地にあるカード最大2枚を対象とする。それらを追放する。

未認可霊柩車のパワーとタフネスはそれぞれ、これにより追放されているカードの枚数に等しい。

搭乗2

- あなたが《未認可霊柩車》の1つ目の能力で何らかのカードを追放する前にその搭乗能力を起動したなら、このパワーとタフネスは0/0になる。このタフネスが増加するそれ以外の効果がないかぎり、これは状況起因処理でオーナーの墓地に置かれる。

### 《無情な略奪》

{2}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。

強襲—このターンにあなたが攻撃していたなら、宝物・トークン1つを生成する。

- このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、対象の対戦相手がカードを1枚か0枚捨てた場合にも、あなたは宝物を得る。
- このターンにあなたが攻撃していたならあなたは宝物・トークンを1つのみ生成する。2体以上のクリーチャーで攻撃していたとしても関係ない。

### 《野蛮な一撃》

{1}{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体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。

- あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方を対象として選ばないかぎり、《野蛮な一撃》を唱えることはできない。
- 《野蛮な一撃》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。
- 《野蛮な一撃》の解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それは+2/+2の修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象であれば、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象になっていても、あなたがコントロールしているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

### 《雷電支配》

{X}{R}{R}

インスタント

1つを対象とする。雷電支配はそれにX点のダメージを与える。あなたの手札からマナ総量がX以下である呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《雷電支配》の解決時に対象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。あなたはあなたの手札から呪文を唱えることはできない。
- 呪文を「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
- これにより対象に致死ダメージが与えられても、あなたが手札から呪文を唱えている間は、それはまだ戦場にある。《雷電支配》の解決が終わるまで死亡しない。あなたがその呪文を唱えている間にその能力が誘発するなら、その能力は誘発するが対象が死亡し終わるまで解決されない。
- 呪文は《雷電支配》の解決中に唱えられる。呪文のタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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、《血液破綻》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

#### 《力線の束縛》

{5}{W}

エンチャント

瞬速

版図— この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプ1種類につき{1}少なくなる。

力線の束縛が戦場に出たとき、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。それを、力線の束縛が戦場を離れるまで追放する。

- 《力線の束縛》の版図能力はこれのマナ総量を変えることはない。このマナ総量は常に6である。
- 版図の能力は、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数を考慮する。あなたがコントロールしている土地の数や望むタイプの数ではない。
- 基本土地タイプは、平地、島、沼、山、森である。基本土地タイプでない（砂漠などの）土地タイプは版図の能力には含まれない。
- 《力線の束縛》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にこれが戦場を離れた場合、対象となっ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。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 多人数戦では、《力線の束縛》のオーナーがゲームから離れた場合、その追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

#### 《流刑への道》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 《流刑への道》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。そのクリーチャーのコントローラーは基本土地・カードを探さない。

- 追放されたクリーチャーのコントローラーは自分のライブラリーから基本土地・カードを探すよう要求されるわけではない。そうしなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さない。

## 『スペシャルゲスト』のカード別注釈

《厚かましい借り手》

{1}{U}{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

3/1

瞬速

飛行

厚かましい借り手では、飛行を持つクリーチャーしかブロックできない。

//ADV//

《些細な盗み》

{1}{U}

インスタント — 出来事

対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 《厚かましい借り手》は、スタック上を除きすべての領域でクリーチャー・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもクリーチャー・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、墓地にある《厚かましい借り手》はmana総量が3の青のクリーチャー・カードである。これを《神秘の聖域》の誘発型能力の対象とすることはできない。
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、mana・コスト、mana総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、《厚かましい借り手》を《野獣の擁護者、ビビアン》の最後の能力によって追放したとしても、それを《些細な盗み》として唱えることはできない。
- あなたが《些細な盗み》を唱えたなら、その解決時にそれをあなたの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそれを《厚かましい借り手》として唱えてもよい。《些細な盗み》が、(打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど)他の何らかの方法でスタックを離れる場合には、そのカードは追放されず、あなたが後で《厚かましい借り手》を唱えることもできない。
- 《厚かましい借り手》が、《些細な盗み》の解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれを出来事でない呪文として唱える許諾を得られない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをパーマネントとして唱えることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントであり出来事を持つものを参照するなら、それは出来事として唱えられてスタック上にありインスタントやソーサリーである呪文を見つけることはない。

- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーであることが終了するので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、出来事を持つ代替の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

#### 《石鍛冶の神秘家》

{1}{W}

クリーチャー — コー・工匠

1/2

石鍛冶の神秘家が戦場に出たとき、「あなたのライブラリーから装備品・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。」を選んでもよい。

{1}{W}, {T} : あなたは、あなたの手札にある装備品・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《石鍛冶の神秘家》の2つ眼の能力の解決時に、あなたの手札から望む装備品・カード1枚を戦場に出してもよい。1つ目の能力で探したカードのみではない。装備品ははずれた状態で戦場に出る。

#### 《概念泥棒》

{2}{U}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/1

瞬速

対戦相手1人が、自分の各ドロー・ステップ内で初めて引くカード以外のカード1枚を引くなら、代わりに、そのプレイヤーはそれを飛ばし、あなたはカード1枚を引く。

- 対戦相手が、カード1枚を引いてカード1枚を捨てるように指示され、《概念泥棒》によって代わりにあなたがカード1枚を引くとしても、その対戦相手は依然としてカード1枚を捨てる。対戦相手が指示された他のいかなる処理についても同様である。
- 2人以上のプレイヤーがそれぞれ《概念泥棒》1体をずつコントロールしていて、あるプレイヤーが自分のドロー・ステップに最初のカード以外のカードを引くなら、そのプレイヤーは、適用可能な《概念泥棒》の効果のうち1つを選ぶ。その後、選ばれた《概念泥棒》をコントロールしているプレイヤーが、残りの《概念泥棒》の効果の中から同様に選ぶ。以下同様に、それ以上適用可能な効果がなくなるまで続ける。各効果はそれぞれ、これによりこのカードを引く行為に1回のみ適用される。
- 上記の手順に従う結果、2人対戦で両方のプレイヤーが《概念泥棒》を1体ずつコントロールしていて、一方のプレイヤーがカードを引くなら、実際にカードを引くのはそのプレイヤー自身である。

#### 《砂漠》

土地 — 砂漠

{T} : {C}を加える。

{T} : 攻撃クリーチャー1体を対象とする。砂漠はそれに1点のダメージを与える。戦闘終了ステップにしか起動できない。

- 戦闘終了ステップは、戦闘ダメージが与えられた後に発生する。攻撃クリーチャーが戦闘ダメージを与える前に《砂漠》を使ってその攻撃クリーチャーを破壊することはできない。

#### 《奪取》

{3}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。これによりアーティファクトやクリーチャーである呪文が打ち消されたなら、そのカードをオーナーの墓地に置く代わりに、あなたのコントロール下で戦場に出す。

- そのカードは戦場に出されるが、元のカードが「手札から唱えられた」かどうかを見る効果は誘発せず、そのカードがあなたの手札から唱えられたと判断することはない。代わりに、そのカードは《奪取》の効果によって戦場に出されたことになる。
- この呪文には置換効果が含まれている。対象がアーティファクトやクリーチャーである呪文なら、それは墓地に置かれることはない。
- その呪文が（たとえば、それが対象とする呪文が打ち消されないために）打ち消されないなら、このカードの能力はそのカードを戦場に出さない。その呪文は通常通り解決される。

#### 《風景の変容》

{2}{G}{G}  
ソーサリー

望む数の土地を生け贄に捧げる。あなたのライブラリーからそれ以下の枚数の土地・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。

- あなたは《風景の変容》の解決の一部として土地を生け贄に捧げる。これは追加コストではない。《風景の変容》が打ち消されたなら、あなたは土地を生け贄に捧げない。

#### 《港を滅ぼす者》

{3}{R}{R}  
クリーチャー — オーク・海賊  
4/4

港を滅ぼす者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

港を滅ぼす者は、これがすでにこのターンに攻撃したプレイヤーを攻撃できない。

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

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、サンダー・ジャンクション、イニストラード、ニューカペナ、神河、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、カラデシュおよびタルキール霸王譚は、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.