

『バトルボンド』 リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、カイ・テリー/Cai Terry、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2018年3月1日

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

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

製品情報

『バトルボンド』セットは、254枚のカード（基本土地5枚、コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）からなる。

プレリリース・ウィークエンド：2018年6月2日～3日

発売日：2018年6月8日

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

新しいカードとフォーマットでの使用可否

『バトルボンド』セットには、マジックに新しく登場するカードが85枚含まれている。これらのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットでのみ使用可能である。スタンダードやモダンでは使用できない。

本製品に含まれる他のカードは、それらのカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。つまり、このセットに収録されたことによって当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

マジックのフォーマットに関する詳細は[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/ja/rules)を参照のこと。個別カードの各フォーマットでの使用可否については、[Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com)でカードを検索し、「セット&リーガル」タブで確認できる。

双頭巨人戦について

双頭巨人戦は多人数戦フォーマットである。パートナー1人とチームを組んで、プレイヤー2人からなる他のチームと対戦する。各プレイヤーには自分用のデッキが必要である。『バトルボンド』はリミテッド・フォーマット（シールドデッキやドラフト）で楽しめるようにデザインされているが、プレイヤーが自分の好きなデッキを持ち寄って構築戦の双頭巨人戦をプレイすることもできる。シールドデッキの場合、各チームは『バトルボンド』のブースターパックを6個開封し、そこに基本土地を加えて、デッキ1個あたりカード40枚以上のデッキを2個構築する。この点は大抵のセットと違うので注意が必要である。大抵のセットの双頭巨人戦シールドデッキでは、普通ブースターパック8個が推奨されている。『バトルボンド』ドラフトについては後述する。

各プレイヤーが使うデッキが用意できたなら、2つのチームが互いに向き合うように着席する。パートナー同士は並んで座る。各チームは20点ではなく30点のライフ総量で開始する。無作為の方法で、先攻後攻を選ぶチームを決める。先攻になったチームは最初のターンのドロウ・ステップを飛ばす。各プレイヤーは、ゲーム開始時の手札としてカードを7枚引き、マリガンを行うかどうかを選ぶ。チームメイト同士はいつでも、相談したり、情報交換したり、助言を行ったりしてよい。たとえば、チームメイト同士は相手の手札を見てもよいし、マリガンの途中で相談してもよい。各プレイヤーの1回目のマリガンではカードを7枚引き直す。引くカードが1枚ずつ少なくなるのは2回目のマリガン以降である。つまり2回目には6枚引く。

各プレイヤーのゲーム開始時の手札が確定したら、ゲームを開始する。各チームは、ターン中のすべてのステップとフェイズを共有する。各チームメイトは、自分のパーマネントを同時にアンタップし、チームのドロウ・ステップにカードをそれぞれ1枚引き、チームのメイン・フェイズに土地をそれぞれ1枚プレイできる。しかし、プレイヤーはリソースを共有するわけではない。あなたは、チームメイトの土地をタップして呪文を唱えるためのマナを引き出したり、チームメイトのクリーチャーを生け贄に捧げて能力を起動したりすることはできない。効果に記載されている「あなた」という言葉は、あなた1人を参照するのであって、チームメイトは含まれないということを覚えておくとよい。

双頭巨人戦のゲームがある程度進むと、他のチームを攻撃しようとすることになるだろう。アクティブ・チームの各プレイヤーは、どのクリーチャーで攻撃するかを同時に選び、それらの各クリーチャーがどちらの対戦相手または対戦相手のプレインズウォーカーを攻撃するかを選択する。防御チームのプレイヤーは、そのチームのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーであれば、どれでもブロックできる。ブロックされていない攻撃クリーチャーは、その戦闘ダメージを、それが攻撃しているプレイヤーまたはプレインズウォーカーに与える。防御プレイヤーがライフを失うと、そのチームのライフ総量が減る。

あるチームのライフ総量が0になったならそのチームは敗北し、もう一方のチームは勝者として称賛されることになる。チームのどちらかのプレイヤーが自分のライブラリーからカードを引こうとして引けなかった場合も、そのチームは敗北する。他のセットには、あるプレイヤーが「このゲームに勝利する」や「このゲームに敗北する」と記載されたカードが含まれている場合があるが、双頭巨人戦では、そのプレイヤーのチームメイトも勝利の興奮と敗北の悲哀を共有する。双頭巨人戦では、あなたがパートナーと離れ離れになることはないのだ。

双頭巨人戦ドラフト

双頭巨人戦のブースタードラフトは通常のブースタードラフトとおおむね同じである。各チームは一定数のブースターパックを受け取り1個ずつ開封する。大抵のセットでは、1チームにつきブースターパックを6個受け取ってドラフトする。『バトルボンド』では、1チームにつき4個である。チームとして、ブースターパックからカードを2枚ピックアップする。1枚のみではない。その後、ブースターパックを決まった方向に渡す。ブースターパックの最後のカードがドラフトされるまで、この手順を繰り返す。その後、次のブースターパックについて逆方向に行う。このようにして、すべてのブースターパックが開封されるまで続ける。ドラフトしたカードはチームのプールに入る。どのカードをどのプレイヤーが使うのかは、デッキを構築するときまで決める必要はない。必要な基本土地を加えて、それぞれがカード40枚以上からなるデッキを構築したら、準備は完了である。

新変種キーワード：[名前]との共闘

『バトルボンド』のブースターパックには、武勇の場のカリスマが入っていることがある。実力でも人気でもケイレム全土の群衆を沸かせる花形チームだ。それらのカードは「[名前]との共闘」という能力を持っている。これは共闘能力の変種である。

《チャクラムの受け手》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル・獵犬

2/4

チャクラムの投げ手との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからチャクラムの投げ手を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

あなたがあなたのターンに呪文を唱えるたび、クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。

《チャクラムの投げ手》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

2/4

チャクラムの受け手との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからチャクラムの受け手を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

{R},

{T}：プレイヤー1人かブレインズウォーカー1体を対象とする。チャクラムの投げ手はそれに2点のダメージを与える。

- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『そのプレイヤーは、自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード1枚を探し、それを公開して自分の手札に加え、その後自分のライブラリーを切り直す。』を選んでよい。」を表す。
- この能力の注釈文には明記されていないが、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探す（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）という点と、見つけたカードを公開するという点に注意が必要である。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリー

チャー・カードもあなたの統率者として指定できる。統率者変種ルールについての詳細は[Wizards.com/Commander](https://wizards.com/Commander)を参照のこと。

- 伝説でないクリーチャーは、それが「との共闘」能力を持っている場合（たとえば、《チャクラムの受け手》や《チャクラムの投げ手》の場合）でも、あなたの統率者にはできない。

《輝く炎のホルバス》

{5}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

3/4

輝く槍のシルビアとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから輝く槍のシルビアを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）

飛行、速攻

あなたのチームがコントロールしている騎士は飛行と速攻を持つ。

《輝く槍のシルビア》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/2

輝く炎のホルバスとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから輝く炎のホルバスを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）

二段攻撃

あなたのチームがコントロールしているドラゴンは二段攻撃を持つ。

- あなたの統率者戦デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、それ自身の固有色があなたの統率者総体の固有色にも含まれるカードのみを入れることができる。《輝く炎のホルバス》と《輝く槍のシルビア》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が赤か白かその両方であるカードを入れることができるが、青や黒や緑のカードを入れることはできない。
 - 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
 - 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時点で両方に（『マジック：ザ・ギャザリング—統率者（2016年版）』セットで登場した）共闘能力があるか、互いに対応した「との共闘」能力がある必要がある。「との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
 - ゲームが始まった後では、あなたの統率者2枚を個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらの一方から21点以上のダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から与えられたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
 - あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
 - 「との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。他のプレイヤーを対象とすることもできる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードが入っているかもしれない。
-

新キーワード：助力

競技場で最高の喝采を浴びるのは、見事な連携プレイを披露したチームである。助力キーワードを使えば、あなたとチームメイトは2人のマナを組み合わせて、壮大な見せ場を演出できる。

《突進する双頭獣》
{7}{G}
クリーチャー — ビースト
7/5
助力 (他のプレイヤー1人が、この呪文のコストを最大{7}支払うことができる。)
トランプル

助力の公式ルールは以下の通り。

702.131. 助力/Assist

702.131a 助力は常在型能力であって、助力を持つ呪文のコストの支払いに関するルールを修整する (rule 601.2g~601.2h参照)。助力を持つ呪文を唱える総コストに不特定マナが含まれているなら、あなたがそれを唱えている間、マナ能力を起動する前に、あなたは他のプレイヤーを1人選んでもよい。そのプレイヤーは、マナ能力を起動する機会を得る。そのプレイヤーがマナ能力をそれ以上起動しないことを選んだ後で、あなたがマナ能力を起動する機会を得る。あなたがその呪文の総コストの支払いを開始する前に、あなたが選んだプレイヤーは、その呪文の総コストのうちそのプレイヤーが望む点数の不特定マナを支払ってもよい。

- あなたは、助力を持つカードを唱え始める前に、そのカードを公開して支払い方法を相談することができる。その呪文の対象は、その支払いを助けるプレイヤーをあなたが選ぶよりも先に、つまりそのプレイヤーが何らかのマナの支払いを行うという意思決定をするよりも先に、選ぶ。
- 助力によって支払われ得るのは、その呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。色マナのコストは、助力しているプレイヤーがその色のマナを支払ったとしても、その呪文のコントローラーが支払わなければならない。
- 何らかの効果によってプレイヤーがマナを「望む色のマナであるかのように」または「望むタイプのマナであるかのように」支払って呪文を唱えることができる場合であっても、その呪文の総コストの中の色マナの部分は、依然としてそのプレイヤーが支払う必要がある。そのコストが不特定マナになるわけではないからである。
- 助力によって、他のプレイヤーは望む点数の不特定マナを支払うことができる。何らかの効果によって呪文のコストが変わると、そのプレイヤーが支払うことができるマナの点数は、その呪文の注釈文に記載されている点数から増減することがある。

再録キーワード：支援

変わることはない協力という精神に則り、支援キーワードが帰ってきた。これにより、あなたの呪文やパーマネントが手を差し伸べるだろう。

《気前のいい最真筋》
{2}{G}
クリーチャー — エルフ・アドバイザー
1/4

気前のいい鼻肩筋が戦場に出たとき、支援2を行う。（他のクリーチャー最大2体を対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

あなたがあなたがコントロールしていないクリーチャー1体の上にカウンターを1個以上置くと、カードを1枚引く。

支援のルールは、前回『ゲートウォッチの誓い』セットで登場したときから変わっていない。

701.33. 支援/Support

701.33a パーマネントの「支援Nを行う/support

N」は「他のクリーチャー最大N体を対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。」を意味する。インスタントかソーサリーである呪文の「支援Nを行う/support

N」は「クリーチャー最大N体を対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。」を意味する。

- 1回の支援の処理によって対象1体の上に+1/+1カウンターを2個以上置くことはできない。
- 支援では、他のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーも対象にできる。
- 支援を持つ呪文に、クリーチャーを対象とする他の能力がある場合は、同一のクリーチャーをその能力の対象と支援の能力の対象にできる。
- ある呪文の、全部ではなく一部の対象が不適正になったとしても、残りの対象はそれぞれ影響を受ける。呪文の対象がすべて不適正になったなら、その呪文は解決されない。

新ルール用語：あなたのチーム

チームプレイに役立つように『バトルボンド』にはさまざまな新機軸が盛り込まれているが、その中には新ルール用語まであるのだ！一部の効果は「あなたのチーム」を参照する。これは「あなたかあなたのチームメイト」を意味する。

《オーロラの勇者》

{2}{W}

クリーチャー — エルフ・戦士

3/2

オーロラの勇者が攻撃するたび、あなたのチームが他の戦士をコントロールしている場合、クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

チームを用いないゲームでは、「あなたのチーム」は単にあなた自身を意味する。他のプレイヤーは、あなたとそのプレイヤーが協同戦線を張っていたとしても、チームメイトではない。

サイクル：味方か敵か

『バトルボンド』セットには、他のマジックの多人数戦にもチームプレイの楽しさをもたらすメカニズムがある。味方に便宜を図り、敵に苦難を与えるのだ。

《レグナの承認》

{3}{W}

ソーサリー

プレイヤー1人につき、あなたは、味方か敵かを選ぶ。各味方はそれぞれ、自分がコントロールしている各クリーチャーの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。各敵はそれぞれ、自分がコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー1体を選び、その後残りをタップする。

- あなたはこの選択を、他の各プレイヤーのみではなく自分自身についても行う。希に、自分自身（または、双頭巨人戦でのチームメイト）を敵と呼びたくなることもあるだろう。そうしても構わない。
- 味方か敵かの指定は、あなたにその選択を行うように指示した呪文に関してのみ意味がある。あなたが味方と呼んだプレイヤーはあなたのチームメイトになるわけではないし、次に唱える「味方か敵か」の呪文でそのプレイヤーを敵と呼んでもよい。
- あなたは、あなたがプレイヤーを味方または敵と呼ぶことによって、そのプレイヤーが不可能な処理を指示されることになるとしても、そう呼んで構わない。たとえば、《レグナの承認》では、敵はアンタップ状態のクリーチャーをコントロールしていなくてもよい。
- 味方は敵よりも先に、記載されている処理を行う。この結果、敵が行う処理によって敵のパーマネントが戦場を離れるよりも先に、味方の処理によってそのパーマネントの誘発型能力が誘発する、というようなことが起こり得る。
- どのプレイヤーも、味方が処理を行ってから敵が処理を行うまでの間に、処理を行うことはできない。味方が行った処理によって何らかの能力が誘発したなら、それらの誘発型能力は、敵が処理を行い呪文の解決が終わるまでスタックに置かれない。
- 味方は他の味方と同時に自分の処理を行い、敵も他の敵と同時に行う。しかし何らかの選択を行う必要があるなら、処理を実際に行う前にターン順に、その選択を行う。この点は読者の練習問題とはせずに、「カード別注釈」の章でカードごとに詳しく説明している。

サイクル：「多人数土地」

『バトルボンド』セットには新しい土地のサイクルがある。これは、2人対戦よりも多人数戦で有利に働く。

《変遷の泉》

土地

あなたに対戦相手が2人以上いないかぎり、変遷の泉はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{U}か{B}を加える。

- ゲームを開始した時点では対戦相手が2人以上いても、現在は対戦相手が1人しか残っていないのであれば、これらの土地はタップ状態で戦場に出る。

カード別注釈

《アズラの求刃者》

{2}{R}

クリーチャー — アズラ・戦士

3/2

アズラの求刃者が戦場に出たとき、あなたのチームの各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨ててもよい。その後、これによりカードを捨てたプレイヤーはカードを1枚引く。

カード1枚を捨てるかどうかの選択は、あなたのチームの各プレイヤーがそれぞれ個別に行う。チームの全員が同じ選択をする必要はない。

《荒々しい徒弟》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

0/4

誇らしい師匠との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから誇らしい師匠を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）

荒々しい徒弟が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+X/+0の修整を受ける。Xは対戦相手がコントロールしているタップ状態のクリーチャーの中で最大のパワーに等しい。

《誇らしい師匠》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

1/1

荒々しい徒弟との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから荒々しい徒弟を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）

{W}, {T} : クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

Xの値は《荒々しい徒弟》の最後の能力の解決時に決定する。その後では、そのターン、後になってXの値が変わることはない。たとえ対戦相手がコントロールしているタップ状態のクリーチャーの中で最大のパワーが変わったとしても、Xの値は変わらない。

対戦相手がコントロールしているタップ状態のクリーチャーの中で最大のパワーが負の値であったなら、Xは0として扱う。対戦相手がタップ状態のクリーチャーをコントロールしていなかった場合も同様。

《いつまでも共に》

{W}{W}

エンチャント

いつまでも共にが戦場に出たとき、支援2を行う。（クリーチャー最大2体を対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

{1} : カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。このターン、そのクリーチャーが死亡したとき、そのカードをオーナーの手札に戻す。

《いつまでも共に》の起動型能力で対象としたクリーチャーの上にカウンターが置かれているかどうかを見るのは、その能力の起動時とその能力の解決時である。そのターン、後になってそのクリーチャーがカウンターを失ったとしても、それが死亡したときに、それは依然として遅延誘発型能力によってオーナーの手札に戻される。

カウンターが置かれていないクリーチャーの上に十分な個数の-1/-1カウンターが置かれてそのタフネスが0以下になるときは、状況起因処理によってそのクリーチャーがオーナーの墓地に置かれてしまうまで、《いつまでも共に》の能力を起動することはできない。

《ウィル・ケンリス》

{4}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ウィル

4

＋2：クリーチャー最大2体を対象とする。あなたの次のターンまで、それらはそれぞれ基本のパワーとタフネスが0/3になるとともに能力をすべて失う。

－2：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚引く。あなたの次のターンまで、そのプレイヤーがインスタントかソーサリーかプレインズウォーカーである呪文を唱えるコストは{2}少なくなる。

－8：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を持つ紋章を得る。

ローアン・ケンリスとの共闘

ウィル・ケンリスは統率者として使用できる。

《ローアン・ケンリス》

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ローアン

4

＋2：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの次のターンの間、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はそれぞれ可能なら攻撃する。

－2：プレイヤー1人を対象とする。ローアン・ケンリスは、そのプレイヤーがコントロールしていてタップ状態の各クリーチャーに、それぞれ3点のダメージを与える。

－8：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「あなたがマナ能力でない能力を起動するたび、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を持つ紋章を得る。

ウィル・ケンリスとの共闘

ローアン・ケンリスは統率者として使用できる。

《ウィル・ケンリス》に関する注釈

- 《ウィル・ケンリス》の1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ような、それ以前の効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

- 《ウィル・ケンリス》の1つ目の能力の解決後に、影響を受けた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。

- クリーチャーのパワーやタフネスを増やしたり減らしたりする効果（たとえば《剛力化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《ローアン・ケンリス》に関する注釈

- 《ローアン・ケンリス》の1つ目の能力の影響下にあるクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

•
《ローアン・ケンリス》の2つ目の能力はプレイヤーのみを対象とする。そのプレイヤーがコントロールしていてタップ状態のクリーチャーは、呪禁を持っていたとしても、この能力の解決時にダメージを与えられることになる。

《ウィル・ケンリス》と《ローアン・ケンリス》に関する注釈

•
《ウィル・ケンリス》の紋章の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれもコピーできる。同様に、《ローアン・ケンリス》の紋章の能力は、マナ能力でない起動型能力であれば、どれもコピーできる。マナ能力とはマナを生み出す能力である。マナをコストとする能力のことではない。

•
《ウィル・ケンリス》の紋章によって生成された呪文のコピーは、元の呪文よりも先に解決される。《ローアン・ケンリス》の紋章によって生成された起動型能力のコピーについても同様である。

•
あなたが《ウィル・ケンリス》の紋章を2つ持っている場合（たとえば、《ローアン・ケンリス》の紋章によって《ウィル・ケンリス》の最後の能力をコピーした場合）は、あなたが唱えた呪文1つをそれぞれがコピーする。《ローアン・ケンリス》の紋章とあなたが起動した能力についても同様である。

•
《ウィル・ケンリス》と《ローアン・ケンリス》のいずれの紋章の能力も、その紋章の誘発型能力の解決以前に呪文や能力が打ち消されたとしても、その呪文をコピーできる。

•
コピーはスタック上に生成される。「唱えられ」たり「起動され」たりしたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときや能力を起動したときに誘発する能力（たとえば、《ウィル・ケンリス》や《ローアン・ケンリス》の紋章自身の能力）は誘発しない。

•
コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文か能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうち1つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

•
コピー元の呪文か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。

•
元の呪文か能力に唱えたり起動したりする際に値を決めるX（たとえば、《猛火》のX）があるなら、コピーも同じXの値を持つ。

•
呪文か能力に（たとえば《チャンドラの螺旋炎》のように）唱えたり起動したりする際に分割するダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。

•
呪文のコピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。同様に、《ローアン・ケンリス》の紋章で、コピー元の能力に、支払われたマナ以外のコストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。

•
《ウィル・ケンリス》と《ローアン・ケンリス》の最後の能力は、統率者戦にのみ適用される。他のゲームでは効果がない。

《内なる悪魔》

{2}{B}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、+2/+2の修整を受けるとともに飛行を持ち、その他のタイプに加えてデーモンでもある。

内なる悪魔が戦場に出たとき、ターン終了時まで、デーモンでないクリーチャーはすべて-2/-2の修整を受ける。

•

《内なる悪魔》の誘発型能力は、その解決時に戦場にあつてデーモンでなかったクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは-2/-2の修整を受けない。《内なる悪魔》がその能力の解決以前に戦場を離れないかぎり、エンチャントされているクリーチャーは-2/-2の修整を受けない。

《鎌の踊り手》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・戦士

3/2

鎌の踊り手が攻撃するたび、あなたのチームが他の戦士をコントロールしている場合、ターン終了時まで、鎌の踊り手は+1/+1の修整を受ける。

•

あなたのチームが他の戦士をコントロールしているかどうかは、《鎌の踊り手》の誘発型能力の誘発時に見て、その解決時にも再度見る。これにより+1/+1の修整を受けた後では、あなたのチームが他の戦士を失ったとしても、その修整を失うことはない。

《歓喜するマスコット》

{2}{W}

クリーチャー — ホムンクルス

1/1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたは{3}{W}を支払ってもよい。そうしたなら、支援2を行う。（他のクリーチャー最大2体を対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

•

支援の対象になるクリーチャーは、《歓喜するマスコット》の誘発型能力がスタックに置かれる際を選ぶ。しかし、{3}{W}を支払うかどうかは、その能力の解決時まで選ばない。

《気前のいい鬘肩筋》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・アドバイザー

1/4

気前のいい鬘肩筋が戦場に出たとき、支援2を行う。（他のクリーチャー最大2体を対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

あなたがあなたがコントロールしていないクリーチャー1体の上にカウンターを1個以上置くたび、カードを1枚引く。

•

クリーチャーが他のプレイヤーのコントロール下でカウンターが置かれた状態で戦場に出たなら、その

プレイヤーが、そのクリーチャーの上にカウンターを置いたことになる。そのクリーチャーを戦場に出した呪文や能力をあなたがコントロールしていたとしても、そうである。

あなたが、あなたがコントロールしていないクリーチャー 2 体以上の上に同時にカウンターを 1 個以上置いた場合（たとえば、あなたがコントロールしていない異なるクリーチャー 2 体を対象として支援を行った場合）は、《気前のいい最真筋》の最後の能力は、それらのクリーチャー 1 体につき 1 つ誘発する。

《気前のいい最真筋》の最後の能力は、あなたが他のプレイヤーのクリーチャーの上に置いたカウンターが +1/+1 カウンターでなかったとしても誘発する。

《驚愕の逆転劇》

{3}{B}

インスタント

このターン、あなたが次にこのゲームに敗北するなら、代わりに、カードを 7 枚引き、あなたのライフ総量は 1 点になる。

驚愕の逆転劇を追放する。

これが生成する置換効果はターン終了時（または、それがイベントを置換する時点）まで続くが、《驚愕の逆転劇》が追放されるのはこれの解決中である。

何らかの効果により、あなたが「このゲームに敗北できない」なら、《驚愕の逆転劇》の効果は適用されない。

何らかの効果により、対戦相手が「このゲームに勝利する」なら、《驚愕の逆転劇》の効果は適用されない。

あなたがゲームを投了するなら、《驚愕の逆転劇》の効果は何もしない。投了したプレイヤーはゲームから除外される。

《驚愕の逆転劇》の効果は、あなたのライフ総量が 0 以下になって敗北するときのみではなく、あなたがゲームに敗北するときならいつでも適用される。

あなたのライフ総量が 1 点になるとは、あなたが相当する点数のライフを得るか失うかすることである。たとえば、あなたのライフ総量が 4 点であるときに《驚愕の逆転劇》の効果は適用されるなら、あなたは 3 点のライフを失うことになる。逆に、あなたのライフ総量が -5 点であるときに適用されるなら、あなたは 6 点のライフを得ることになる。ライフを得たり失ったりすることに関する他のカードは、この効果にも関係する。

あなたのライブラリーが 7 枚未満である場合に《驚愕の逆転劇》の置換効果が適用されると、その直後にあなたはゲームに敗北することになる。

全プレイヤーが同時にゲームに敗北するときに、《驚愕の逆転劇》の効果はあなたがゲームに敗北することに適用されると、他の全員がゲームに敗北し次第、あなたがゲームに勝利する。このことは、その直後にあなたがゲームに敗北するという状況になっていたとしても成立する。たとえば、あなたのライブラリーにカードが 7 枚以上残っていなかったり、あなたがライフを得ることができなくてライフ総量を 1 点にすることができなったり、という状況がこれに該当する。

双頭巨人戦では、ルールか効果によってあなたのチームかあなたのチームメイトがこのゲームに敗北す

るなら、あなたのチームはゲームに敗北しないが、カードを7枚引くのはあなただけであり、あなたのチームのライフ総量が1点になるような点数のライフを得るか失うかするのもあなただけである。

《競技場の首長》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

競技場の首長が死亡したとき、あなたはこれを追放してもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーからプレインズウォーカー・カード1枚を探し、それを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

•
《競技場の首長》が、その誘発型能力の解決以前にあなたの墓地を離れた場合（たとえば、それがトークンであって消滅した場合）には、あなたはこれを追放することはできないので、あなたのライブラリーからプレインズウォーカー・カードを探すこともできない。

《空想小僧、ピール》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間

1/1

空想の友人、トゥーシーとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから空想の友人、トゥーシーを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）

あなたのチームがコントロールしているパーマネント1つの上にカウンターが1個以上置かれるなら、代わりにそのパーマネントの上にその種類のカウンターをその個数に1を足した個数置く。

《空想の友人、トゥーシー》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — イリュージョン

1/1

空想小僧、ピールとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから空想小僧、ピールを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）

あなたがカードを1枚引くたび、空想の友人、トゥーシーの上に+1/+1カウンターを1個置く。

空想の友人、トゥーシーが戦場を離れたとき、これの上に置かれている+1/+1カウンター1個につきカードを1枚引く。

•
あなたのチームがコントロールしているパーマネントが、何らかの種類のカウンターが1個以上置かれた状態で戦場に出るなら、代わりにその種類のカウンターがその個数に1を足した個数置かれた状態で戦場に出る。

•
1つの効果に、パーマネントの上に1個以上のカウンターを置くという指示が複数含まれている場合（たとえば、《造命師の贈り物》の効果のような場合）には、《空想小僧、ピール》の効果は、それらの指示ごとに適用される。

•
《空想小僧、ピール》の効果は、それ自身が戦場に出る際や、それと同時に戦場に出る他のパーマネントには適用されない。

•
何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられた場合、《空想の友人、トゥーシー》の2つ目の能力は誘発しない。

•
あなたがカードを複数枚引く場合、《空想の友人、トゥーシー》の2つ目の能力はその枚数分誘発する。あなたのチームが《空想小僧、ピール》もコントロールしているなら、それらの誘発型能力1つにつき《空想の友人、トゥーシー》の上に+1/+1カウンターを2個置くことになる。

•
《空想の友人、トゥーシー》の上に十分な数の-1/-1カウンターが同時に置かれて、これのタフネスが0以下になったなら、あなたが引くカードの枚数は、それらの-1/-1カウンターが置かれる前にこれの上に置かれていた+1/+1カウンターの個数によって決定する。たとえば、《空想の友人、トゥーシー》の上に+1/+1カウンターが2個置かれていて、これの上に-1/-1カウンターが3個置かれたなら、あなたはカードを2枚引く。

《群衆の熱狂》

{X}{G}

ソーサリー

助力（他のプレイヤー1人が、この呪文のコストを最大{X}支払うことができる。Xの値はあなたが選ぶ。）

支援Xを行う。（クリーチャー最大X体を対象とし、それらの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。）

ターン終了時まで、+1/+1カウンターが置かれている各クリーチャーはそれぞれトランプルを得る。

•
あなたは、Xの値を0として《群衆の熱狂》を唱えることができる。この呪文はクリーチャーを対象としないが、+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーはトランプルを得ることになる。

•
《群衆の熱狂》の最後の能力は、それが適用される時点で上に+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーのみに影響する。このターン、後になって+1/+1カウンターを得たクリーチャーはトランプルを得ず、そのターン、後になって+1/+1カウンターを失ったクリーチャーはトランプルを失わない。

•
《群衆の熱狂》に対象があって、その解決時にそれらの対象すべてが不適正になっていたなら、この呪文は解決されない。どのクリーチャーもトランプルを得ない。群衆は熱狂しない。

《光異種》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 多相の戦士

3/3

{W}：ターン終了時まで、光異種は警戒を得る。

{W}：ターン終了時まで、光異種は絆魂を得る。

{W}：光異種をオーナーの手札に戻す。

{1}：ターン終了時まで、光異種は+1/-1か-1/+1の修整を受ける。

• 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

•
あなたが《光異種》の最後の能力を起動した場合、あなたは《光異種》が+1/-1の修整を受けるのか-1/+1の修整を受けるのかの選択を、その能力の解決時まで行わない。

《コルバスの憤怒》

{4}{R}

ソーサリー

プレイヤー1人につき、あなたは、味方か敵かを選ぶ。各味方はそれぞれ、自分の手札からカードをすべて捨て、その後その枚数に1を足した枚数のカードを引く。コルバスの憤怒は各敵に、それぞれそのプレイヤーの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

- 手札にカードがない味方は、何も捨てず、その後カードを1枚引く。

《魂刃の破壊者》

{4}{B}

クリーチャー — 人間・戦士

3/3

魂刃の回生者との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから魂刃の回生者を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

接死

+1/+1 カウンターが置かれているクリーチャーが1体対戦相手を1人攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは接死を得る。

《魂刃の回生者》

{4}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

2/2

魂刃の破壊者との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから魂刃の破壊者を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

魂刃の回生者が戦場に出たとき、支援2を行う。（他のクリーチャー最大2体を対象とし、それらの上に+1/+1 カウンターをそれぞれ1個置く。）

•

《魂刃の破壊者》の最後の能力は、クリーチャーがブレインズウォーカーを攻撃した場合は誘発しない。

•

《魂刃の破壊者》の最後の能力は、+1/+1 カウンターが置かれていないクリーチャーが攻撃し、攻撃した後の時点で+1/+1 カウンターを得ても、誘発しない。

•

《魂刃の破壊者》の最後の能力は、対戦相手がコントロールしていて+1/+1 カウンターが置かれているクリーチャーが、やはりあなたの対戦相手である他のプレイヤーを攻撃した場合にも誘発する。

《コンボ攻撃》

{2}{G}

ソーサリー

あなたのチームがコントロールしているクリーチャー2体とクリーチャー1体を対象とする。その前者の各クリーチャーはそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージをその後者に与える。

•

あなたは、あなたのチームがコントロールしているクリーチャー2体を対象とせずに《コンボ攻撃》を

唱えることはできない。それらのクリーチャーの一方が《コンボ攻撃》の解決時に不適正な対象であっても、もう一方は依然としてそのパワーに等しい点数のダメージを与える。

《最後の生き残り》

{1}{B}{R}

ソーサリー

クリーチャー 1 体が無作為に選び、その後残りを破壊する。

- ・
- 無作為に選ばれるクリーチャーは対象になるわけではないので、これにより対戦相手の呪禁を持つクリーチャーが選ばれることもある。

- ・
- クリーチャーが無作為に選ばれてから残りが破壊されるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《作戦盗用》

{4}{R}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手のライブラリーの一番上のカードをそれぞれ追放する。ターン終了時まで、あなたはそれらの追放したカードの中から土地でないカードを唱えてもよく、あなたはそれらの呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- ・
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《作戦盗用》によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときだけである。

- ・
- 追放されているカードを唱えると、それは追放領域を離れる。あなたがそれを複数回唱えることはできない。

- ・
- あなたが追放されたカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。後のターンにそれを唱えることはできない。

《参集》

{2}{U}

ソーサリー

助力（他のプレイヤー 1 人が、この呪文のコストを最大{2}支払うことができる。）

プレイヤー 2 人を対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれカードを 1 枚引く。

- ・同じプレイヤーを 2 回対象にして、そのプレイヤーがカードを 2 枚引く、ということはない。

《勝利の鐘》

{3}

アーティファクト

他の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、勝利の鐘をアンタップする。

{T}：あなたが選んだプレイヤーは{C}を加える。

- ・《勝利の鐘》は、あなたのアンタップ・ステップ中にも通常通りアンタップする。

・
《勝利の鐘》の起動型能力はマナ能力であり、スタックを使わない。しかし通常は、他のプレイヤーがマナの支払いを求められるタイミングで、あなたがマナ能力を起動することはできない。他のプレイヤーにマナを与えたければ、そのプレイヤーがマナを必要とする前に与えておかなければならない。

《呪文探求者》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

呪文探求者が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが2以下でインスタントかソーサリーであるカード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

・あなたのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。

《救う者、レグナ》

{5}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

4/4

救われぬ者、クラヴとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから救われぬ者、クラヴを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたのチームがライフを得ていた場合、白の1/1の戦士・クリーチャー・トークンを2体生成する。

《救われぬ者、クラヴ》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン

3/3

救う者、レグナとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから救う者、レグナを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

{B},

クリーチャーX体を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードをX枚引き、X点のライフを得る。救われぬ者、クラヴの上に+1/+1カウンターをX個置く。

・
《救う者、レグナ》の最後の能力は、ターンのいずれかの時点であなたのチームのいずれかのプレイヤーがライフを得ていたかどうかを見る。そのプレイヤーがライフを失ってもいたとしても関係ない。チームのライフ総量がターンの開始時よりも増えているかどうか関係ない。ライフを得た時点で《救う者、レグナ》が戦場にあったかどうか関係ない。

・
《救う者、レグナ》の最後の能力によって、あなたがトークンを2体生成する。あなたのチームのどのプレイヤーがライフを得たのか、何人のプレイヤーがライフを得たのか、得たライフの点数が何点だったのかには関係がない。

・
あなたのターンの終了ステップが始まる以前に、あなたのチームがライフを得ていなかった場合には、

《救う者、レグナ》の最後の能力は一切誘発しない。終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。

《救われぬ者、クラヴ》の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてよい。+1/+1 カウンターは、どのクリーチャーの上にも置かない。

《全てを喰らうグロサーマ》
{3}{G}{G}
伝説のクリーチャー — ワーム
10/8

他のクリーチャーは「このクリーチャーが攻撃するたび、あなたは『これは全てを喰らうグロサーマと格闘を行う。』を選んでもよい。」を持つ。

全てを喰らうグロサーマが戦場を離れたとき、各プレイヤーはそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていた発生源によってこのターンに全てを喰らうグロサーマに与えられたダメージの総量に等しい枚数のカードを引く。

攻撃クリーチャーのコントローラーが、そのクリーチャーが《全てを喰らうグロサーマ》と格闘を行うかどうかを選ぶ。

2体以上のクリーチャーが攻撃した場合、格闘を行う各クリーチャーはそれぞれ個別に格闘を行う。その順番は、攻撃プレイヤーたちが選ぶ。《全てを喰らうグロサーマ》が倒された後は、残りの攻撃クリーチャーはそれと格闘を行うことはできない。

クリーチャーが格闘を行うのは、ブロック・クリーチャーが指定される前である。格闘中に死亡したクリーチャーをブロックすることはできない。格闘の後で戦場に残っている攻撃クリーチャーは依然として攻撃している。それは通常通りブロックされ得る。ブロックされなければ、それが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーにダメージを与える。

《全てを喰らうグロサーマ》の最後の能力は、それと格闘を行った攻撃クリーチャーがなかったとしても、それが死亡すれば誘発する。たとえば、あなたが《猛火》によって《全てを喰らうグロサーマ》に10点のダメージを与えたなら、あなたはカードを10枚引く。

《精神刃の断裂者》
{1}{B}
クリーチャー — アズラ・戦士
1/3

対戦相手に戦闘ダメージを与えられるたび、そのダメージの中に戦士によって与えられたものがある場合、あなたはカードを1枚引き1点のライフを失う。

《精神刃の断裂者》の能力は、ダメージを与えられた対戦相手の人数や、与えられたダメージの点数や、ダメージを与えた戦士の総数に関係なく、1回のみ誘発する。

《精神刃の断裂者》の能力は、対戦相手がコントロールしている戦士が、あなたの対戦相手である他のプレイヤーに戦闘ダメージを与えたときにも誘発する。それが起きたなら、あなたは必ずカードを引かねばならず、1点のライフを失わなければならない。

《絶望の魔神》

{6}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

6/6

飛行

対戦相手はライフを得られない。

各終了ステップの開始時に、各対戦相手はこのターンにそのプレイヤーが失ったライフの点数に等しい点数のライフを失う。（ダメージによりライフは失われる。）

《絶望の魔神》の最後の能力では、失ったライフの点数のみを考慮する。プレイヤーがライフを得ていたかどうかは考慮しない。

失うライフの点数は、《絶望の魔神》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。たとえば、あなたがこれを2体コントロールしていて、対戦相手1人がそのターン、それ以前に3点のライフを失っていたとする。最初に解決される能力によってそのプレイヤーは3点のライフを失い、次に解決される能力によってそのプレイヤーは6点のライフを失うことになる。

双頭巨人戦では、ダメージやライフを失うことは、プレイヤーごとに個別に発生する。1つのチームの各プレイヤーにそれぞれ2点のダメージが与えられたなら、各プレイヤーはそれぞれ2点のライフを失い、そのチームのライフ総量は4点減る。《絶望の魔神》の能力の解決時に、各プレイヤーは再びそれぞれ2点のライフを失い、チームのライフ総量は再び4点減ることになる。各プレイヤーがそれぞれ4点のライフを失うわけではない。

《ゼンドスプルトの裁定》

{4}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人につき、あなたは、味方か敵かを選ぶ。各味方はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体のコピーであるトークンを1体生成する。各敵はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

《ゼンドスプルトの裁定》の解決時にあなたが味方か敵かを選んだ後、まずターン順で次の味方（味方のターン中であれば、その味方本人）が自分がコントロールしているクリーチャー1体を選び、その後、他の各味方がターン順に同じことを行う。その後、それらの各プレイヤーはそれぞれ同時にトークンを生成する。味方は、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。敵についてもこの手順を繰り返すが、その際はクリーチャーを1体ずつ選び同時にオーナーの手札に戻す。

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（そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたりトークンであったりする場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。

• コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

•
コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《邪悪な双子》であった場合）は、トークンはそのクリーチャーがコピーしたものになって戦場に出る。

•
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。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《知恵の目、ゼンドスプルト》

{4}{U}

伝説のクリーチャー — ホムンクルス

1/4

混沌の目、オカウンとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから混沌の目、オカウンを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコイン投げに負けるまでコイン投げをする。

プレイヤーがコイン投げに勝つたび、カードを1枚引く。

《混沌の目、オカウン》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — サイクロプス・狂戦士

3/3

知恵の目、ゼンドスプルトとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから知恵の目、ゼンドスプルトを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコイン投げに負けるまでコイン投げをする。

プレイヤーがコイン投げに勝つたび、ターン終了時まで、混沌の目、オカウンのパワーとタフネスを2倍にする。

•
効果によってプレイヤーがコイン投げをしても、それが「表が出る」か「裏が出る」かを参照する場合は、プレイヤーはそのコイン投げに勝ちも負けもしない。

•
何らかの効果にクリーチャーのパワーを「2倍にする」よう指示があるなら、それは「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはそのパワーに等しい。」を意味する。タフネスについても同様である。

•
2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下であったなら、代わりにそれは「そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xはそのパワーが0よりもどれほど少ないかを表す数値に等しい。」を意味する。タフネスについても同様である。たとえば、何らかの効果によって《混沌の目、オカウン》が-7/-0の修整を受けて-4/3クリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にすると、-4/+3の修整を受けることになる。その結果それはターン終了時まで-8/6のクリーチャーになる。

《チャクラムの受け手》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル・獵犬

2/4

チャクラムの投げ手との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからチャクラムの投げ手を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

あなたがあなたのターンに呪文を唱えるたび、クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。

《チャクラムの投げ手》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

2/4

チャクラムの受け手との共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからチャクラムの受け手を自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

{R},

{T}：プレイヤー1人かブレインズウォーカー1体を対象とする。チャクラムの投げ手はそれに2点のダメージを与える。

- 《チャクラムの受け手》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

《チャクラムの受け手》の最後の能力を解決した後、それを誘発させた呪文を解決するよりも前に、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《棘茨の君主》

{2}{G}{G}

クリーチャー — ドライアド

4/4

他のトークンでないクリーチャーが1体戦場に出るたび、あなたは{1}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、そのクリーチャーのコントローラーはそのクリーチャーのコピーであるトークンを1体生成する。

《棘茨の君主》の誘発型能力の解決中に{1}{G}を複数回支払って、生成されるトークンを増やすようなことはできない。

トークンはそのクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（そのクリーチャーが別の何かをコピーしていた場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。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。

コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとなって戦場に出る。

- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。

コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」あるいは「[このクリーチャー]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

《棘茨の君主》の能力が解決される以前に、戦場に出たクリーチャーが戦場を離れたなら、そのクリーチャーの戦場にあった最後の情報を用いてトークンの特性を決定する。

《取りこぼし》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。それにつけられていたオーラすべてと装備品すべてのコントロールを得て、その後それらを他のクリーチャー1体につける。

•
あなたがコントロールを得たオーラと装備品は、それらすべてを、それらを適正につけることのできる1体のクリーチャーにつけなければならない。それらすべてを適正に1体のクリーチャーにつけることが不可能だった場合は、それらはすべて、つけられていない状態で戦場に残る（その後、その中のオーラはオーナーの墓地に置かれることになる）。

•
《取りこぼし》では、オーラや装備品をつけるクリーチャーは対象ではない。あなたは、あなたが対象にできないクリーチャー（たとえば、対戦相手の呪禁を持つクリーチャー）に、オーラや装備品をつけることができる。

•
オーラや装備品は、可能ならクリーチャー1体につけなければならない。それらすべてをつけることのできるクリーチャーが対戦相手のクリーチャーのみであったとしても、そのクリーチャーにつけなければならない。

《ドワーフの光鍛冶》

{5}{W}

クリーチャー — ドワーフ・クレリック

3/4

助力（他のプレイヤー1人が、この呪文のコストを最大{5}支払うことができる。）

ドワーフの光鍛冶が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたのチームがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

•
《ドワーフの光鍛冶》の能力は、その解決時にあなたのチームがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。このターン、後になってあなたのチームのコントロール下になったクリーチャーは+1/+1の修整を受けない。

《熱狂的ファン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/2

熱狂的ファンが攻撃するたび、カード名1つを選ぶ。このターン、その選ばれた名前を持つ呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

• 呪文の不特定マナのコストを減らす効果は、その呪文が必要とする色マナを減らすことはできない。

•
あなたは、誰かがこのターンに唱えそうなカードの名前を選ぶ必要はない。あなたは、コストを減らせるカードの名前を選ぶ必要もない。たとえば、一部の《熱狂的ファン》は《ショック》や《山》が大好きかも知れない。

《秘儀の職工》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0/3

{2}{U},

{T}: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、カードを1枚引き、その後自分の手札からカード1枚を追放する。これによりクリーチャー・カードが追放されたなら、そのプレイヤーはそのカードのコピーであるトークンを1体生成する。

秘儀の職工が戦場を離れたとき、次の終了ステップの開始時に、これにより生成されたトークンをすべて追放する。

- ・追放領域にあるカードのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

・
トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力を持っていたなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[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。

・
《秘儀の職工》が、その起動型能力の解決前に戦場を離れた場合も、その能力によって生成されたトークンは、依然として次の終了ステップの開始時に追放される。

・
何らかの効果（たとえば、《倍增の季節》の効果）によって、《秘儀の職工》の1つ目の能力によってトークンが2体生成された場合も、最後の能力によってそれらの両方のトークンが追放される。しかし、後になって何かがそのトークンのコピーになった場合や、そのトークンのコピーを生成した場合（《邪悪な双子》や《大笑いの写し身》などがこれにあたる）は、そのコピーは追放されない。

・
《秘儀の職工》が2体以上あって、それら両方がトークンを生成した場合、それぞれが追放するのはそれ自身が生成したもののみである。

・
それらのトークンの中に終了ステップの開始時に誘発する能力を持つものがあつた場合、その能力は誘発して解決される。たとえばそのトークンが、終了ステップ中、その能力の解決以前に追放されたとしても、その能力は解決される。

《微影のビルタズ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — アズラ・暗殺者

1/1

豪胆のゴルムとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから豪胆のゴルムを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

接死

微影のビルタズがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分のライフの端数を切り上げた半分の点数のライフを失う。

《豪胆のゴルム》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 巨人・戦士

2/7

微影のビルタズとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから微影のビルタズを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでよい。）

警戒

豪胆のゴルムは可能ならブロックされなければならない、豪胆のゴルムは可能なら2体以上のクリーチャーによってブロックされなければならない。

•
《微影のビルタズ》の最後の能力は、戦闘ダメージが与えられた後に誘発し解決される。たとえば、《微影のビルタズ》が、ライフ10点のプレイヤーに1点の戦闘ダメージを与えたなら、戦闘ダメージによってそのプレイヤーのライフ総量が減り9点になる。その後その能力により、そのプレイヤーは5点のライフを失い、そのプレイヤーのライフ総量は4点になる。

• 双頭巨人戦では、プレイヤーのライフ総量とはそのプレイヤーのチームのライフ総量のことである。

•
《豪胆のゴルム》をブロックできるクリーチャーが1体のみであれば、そのクリーチャーはブロックする。

•
何らかの理由によって《豪胆のゴルム》をブロックできない（たとえば、タップ状態の）クリーチャーはブロックしない。それが《豪胆のゴルム》をブロックするために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーではブロックしなくてもよい。その結果、どのクリーチャーも《豪胆のゴルム》をブロックしないことになるなら、《豪胆のゴルム》はブロックされない。

《ビルタズの妙技》

{2}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人につき、あなたは、味方か敵かを選ぶ。各味方はそれぞれ、自分の墓地からクリーチャー・カード1枚を自分の手札に戻す。各敵はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

•
《ビルタズの妙技》の解決時にあなたが味方か敵かを選んだ後、まずターン順で次の味方（味方のターン中であれば、その味方本人）が自分の墓地にあるクリーチャー・カード1枚を選び、その後、他の各味方がターン順に同じことを行う。その後、それらのプレイヤーはそれらのカードを同時に自分の手札に戻す。味方は、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。敵についてもこの手順を繰り返すが、その際はクリーチャーを1体ずつ選び同時に生け贄に捧げる。

《ピールの気紛れ》

{3}{G}

ソーサリー

プレイヤー1人につき、あなたは、味方か敵かを選ぶ。各味方はそれぞれ、自分のライブラリーから土地・カード1枚を探し、それをタップ状態で戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。各敵はそれぞれ、自分がコントロールしているアーティファクト1つかエンチャント1つを生け贄に捧げる。

•
《ピールの気紛れ》の解決時に味方が処理を行うときには、まずターン順で次の味方（味方のターン中であれば、その味方本人）が、自分のライブラリーから土地1枚を公開せずに探す。その後、各味方がターン順に同じことを行う。その後、それらの土地がすべて同時に戦場に出る。

•
《ピールの気紛れ》の解決時に敵が処理を行うときには、まずターン順で次の敵（敵のターン中であれば、その敵本人）が、自分がコントロールしているアーティファクト1つかエンチャント1つを選ぶ。その後、他の各敵がターン順に同じことを行う。その後、それらのパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。敵は、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。

《武勇の場の執政官》

{4}{G}{W}

クリーチャー — 執政官

5/6

飛行、警戒、トランブル

武勇の場の執政官が戦場に出るに際し、アーティファクトかエンチャントかインスタントかソーサリーかプレインズウォーカーを選ぶ。

プレイヤーはその選ばれたタイプの呪文を唱えられない。

•
《武勇の場の執政官》の「戦場に出るに際し」の効果は置換効果であり、スタックを使わない。どのプレイヤーも、これが戦場に出てからあなたがカード・タイプを選ぶまでの間に呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。

•
呪文を唱えることが適正かどうかの判断は、そのコストを支払うよりも先に行う。たとえば、《武勇の場の執政官》によって選ばれたタイプがソーサリーであった場合、《武勇の場の執政官》を生け贄に捧げて《病的な好奇心》を唱えようと考えたととしても、そうすることはできない。

《歩哨の塔》

{4}

アーティファクト

あなたのターンにインスタントかソーサリーである呪文が唱えられるたび、クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。歩哨の塔はそれに、このターンにその呪文よりも先に唱えられたインスタントかソーサリーである呪文の総数に 1 を足した数に等しい点数のダメージを与える。

•
たとえば、あなたのターンに最初に唱えられたインスタントかソーサリーである呪文によって、《歩哨の塔》は 1 点のダメージを与える。次に唱えられたものによって 2 点のダメージを与える。以下同様である。

•
《歩哨の塔》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。

•
《歩哨の塔》の能力では、そのターンにその能力を誘発させた呪文よりも先に唱えられたインスタントかソーサリーである呪文を数える。まだスタック上にある呪文や打ち消された呪文も数に入れる。

•
《歩哨の塔》の能力の対象は、それを誘発させた呪文を唱えたプレイヤーに関係なく、あなたが選ぶ。

《ボーナスラウンド》

{1}{R}{R}

ソーサリー

ターン終了時まで、プレイヤーがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、そのプレイヤーはそれをコピーする。そのプレイヤーはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

•
《ボーナスラウンド》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。

- 《ボーナスラウンド》の能力を誘発させた呪文のコントローラーが、そのコピーもコントロールする。
- 《ボーナスラウンド》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。
- コピーは、そのコントローラーが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部あるいは全部を変更しても良いし、しなくても良い。新しい対象は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。そのコントローラーは、異なるモードを選ぶことはできない。
 - 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーのコントローラーは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《ボーナスラウンド》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱えられ」たわけではない。プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力（たとえば、《ボーナスラウンド》の能力自身）は誘発しない。

《胸躍るアンコール》

{4}{B}

インスタント

墓地すべてから、このターンに戦場から墓地に置かれたクリーチャー・カードをすべて、あなたのコントロール下で戦場に戻す。

- クリーチャー・呪文が打ち消された場合、それは戦場に出ていないので、《胸躍るアンコール》によって戦場に戻されない。
- クリーチャー・カードでないカードは、それが戦場にあった最後の時に何らかの効果によってクリーチャーになっていたとしても、戦場に戻されない。
- 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、《胸躍るアンコール》によって戦場に戻してあなたがコントロールしていたカードのうち、あなたがオーナーでないものは追放される。

《猛牛の暴れ者》

{3}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・戦士

4/3

猛牛の暴れ者が攻撃するたび、あなたのチームが他の戦士をコントロールしている場合、ターン終了時まで、猛牛の暴れ者は先制攻撃を得る。

- あなたのチームが他の戦士をコントロールしているかどうかは、《猛牛の暴れ者》の誘発型能力の誘発時に見て、その解決時にも再度見る。これにより先制攻撃を得た後では、あなたのチームが他の戦士を失ったとしても、先制攻撃を失うことはない。

《刃を咲かせる者、ナジーラ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/2

戦士が1体攻撃するたび、あなたは「そのコントローラーは、白の1/1の戦士・クリーチャー・トークンを1体、タップ状態で攻撃している状態で生成する。」を選んでもよい。

{W}{U}{B}{R}{G}：攻撃クリーチャーをすべてアンタップする。ターン終了時まで、それらはトランプルと絆魂と速攻を得る。このフェイズに続いて、追加の戦闘フェイズを1つ加える。この能力は、戦闘中にのみ起動できる。

•
《刃を咲かせる者、ナジーラ》によって生成される各戦士・トークンがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態なのかは、そのトークンのコントローラーが選ぶ。そのトークンは、この能力を誘発させたクリーチャーと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態である必要はない。攻撃されていなかったプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態であってもよい。

•
《刃を咲かせる者、ナジーラ》の1つ目の能力によって生成されるトークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力などを誘発させない）。

• 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。

•
追加の戦闘フェイズの前には、メイン・フェイズはない。つまり、2つの戦闘フェイズの間に装備能力を起動することなどはできない。

《乱雲の英雄》

{5}{U}

クリーチャー — アバター・戦士

4/4

飛行

乱雲の英雄が攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーのパワーがあなたのチームがコントロールしている戦士の総数以下であるなら、あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

•
《乱雲の英雄》の能力では、どのクリーチャーでも対象にできる。そのクリーチャーをオーナーの手札に戻すかどうかは、能力の解決時にのみ決定する。

《レグナの承認》

{3}{W}

ソーサリー

プレイヤー1人につき、あなたは、味方か敵かを選ぶ。各味方はそれぞれ、自分がコントロールしている各クリーチャーの上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。各敵はそれぞれ、自分がコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー1体を選び、その後残りをタップする。

•
《レグナの承認》の解決時に敵が処理を行うときには、まずターン順で次の敵（敵のターン中であれば

、その敵本人) が、自分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 1 体を選ぶ。その後、他の各敵がターン順に同じことを行う。その後、それらのプレイヤーがコントロールしている他のクリーチャーがすべて同時にタップされる。敵は、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック：ザ・ギャザリング —

統率者、マジック、バトルボンド、およびゲートウォッチの誓いは、アメリカおよびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2018 Wizards.