

『統率者デッキ：Warhammer 40,000』

リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2022 年 8 月 15 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 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

『統率者デッキ：Warhammer 40,000』のカードでセットコードが 40K であり 1～176 の番号がついているものは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージのフォーマットで使用できる。セットコードが 40K で番号が 181～317、及び 322 番のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる再録カードである。

Magic.Wizards.com/Formats から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

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

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

新キーワード能力：貪欲

貪欲は、マナ・コストに{X}が含まれている一部のカードが持つキーワード能力である。「貪欲」は「このパーマネントは +1/+1 カウンター X 個が置かれた状態で戦場に出る。」と「このパーマネントが戦場に出たとき、X が 5 以上である場合、カード 1 枚を引く。」を意味する。

《ゾアンスローブ》

{X}{U}{R}

クリーチャー — ティラニッド

0/0

貪欲（このクリーチャーは +1/+1 カウンター X 個が置かれた状態で戦場に出る。X が 5 以上であるなら、これが戦場に出たとき、カード 1 枚を引く。）

飛行、護法{2}

歪み破 — ゾアンスローブが戦場に出たとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれにX点のダメージを与える。

貪欲の注釈：

- 貪欲を持つクリーチャーは、戦場に出るに際して、カウンターを得る。最初に戦場に出た後にカウンターを得るわけではない。つまり、特定のパワーやタフネスを持って戦場に出るクリーチャーを探す誘発型能力は、それが誘発するかどうかを見るときにそのカウンターを見るのだ。
- Xが5以上であるかを見る誘発型能力は、その呪文が唱えられる際に選ばれたXの値を参照する。置換効果が関与している場合、その値はそれが戦場に出たときに置かれているカウンターの数とは異なることがある。これは、Xを参照し、それが戦場に出たときに誘発する他の能力においても然りである。
- 他のパーマネントが貪欲を持つクリーチャーのコピーとして戦場に出たなら、それは貪欲能力に由来するカウンターを持たずに戦場に出る。
- 貪欲を持つパーマネント・呪文がコピーされるなら、そのコピーは同じXの値を持ち、それが戦場に出る際になるトークン・パーマネントはそれの上にカウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

新キーワード能力：分隊

分隊は、クリーチャーに援軍を付けることができる能力である。あなたが分隊を持つ呪文を唱えたとき、あなたはその分隊コストを望む回数、支払ってもよい。つまり、そのクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがその分隊コストを支払った分だけ、そのコピーであるトークンを生成する能力が誘発するのだ。

《特級贖罪者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間

3/1

分隊{2}（この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは望む回数の{2}を支払ってもよい。このクリーチャーが戦場に出たとき、その回数に等しい数の、このコピーであるトークンを生成する。）

特級贖罪者ではブロックできない。

エンデュラント — 3点のライフを支払う：ターン終了時まで、特級贖罪者は破壊不能を得る。

- あなたは望む回数の分隊コストを支払ってもよい。あなたがその分隊コストを支払った回数1回につき1つの、そのパーマネントのコピーであるトークンを得る。
- コピー元の呪文が打ち消されるなど、解決される前にスタックから取り除かれていた場合、その能力は誘発せずトークンも生成されない。
- 何らかの理由でそのクリーチャーが戦場に出たときに分隊能力を失っていた場合、たとえあなたが分隊コストを支払っていたとしても、その能力は誘発しない。

再録キーワード能力：奇跡

奇跡は、その呪文がこのターンに最初に引いたカードであれば、より軽いコストでそれを唱えることができる再録メカニズムである。あなたが各ターンの最初のカードを引く際に、それが奇跡を持つカードである場合、あなたはそれを公開してもよい。そうしたとき、それをその解決時にその奇跡コストを支払って唱えることができる誘発型能力がスタック上に置かれる。

《シスター・リペンティア》

{3}{W}{B}

クリーチャー — 人間・戦士

5/1

殉死 — シスター・リペンティアが死亡したとき、あなたは2点のライフを得てカード2枚を引く。

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

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

再録キーワード能力：蘇生

蘇生はパーマネント・カードに、戦場で戦うチャンスをもう一度与える再録メカニズムである。あなたが墓地にあるカードの蘇生コストを支払ったなら、あなたはそのパーマネントをあなたのコントロール下で戦場に出し、それは速攻を得る。そして、次の終了ステップの開始時に、それを追放する能力が誘発する。それが戦場を離れて追放領域以外の領域に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

《ヘックスマーク・デストロイヤー》

{4}{B}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ネクロン

6/6

マルチスレット・エリミネイター — ヘックスマーク・デストロイヤーは6体以上のクリーチャーにかブロックされない。

蘇生{4}{B}{B}（{4}{B}{B}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- あるカードの蘇生能力を起動するが、その能力を解決する前にそのカードがあなたの墓地から取り除かれたなら、その蘇生能力は解決されるが何もしない。
- パーマネント・カードの蘇生能力を起動することは、呪文を唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》）は蘇生能力に影響するが、呪文に影響する呪文や能力（たとえば、《取り消し》）は影響しない。

- 蘇生によって戦場に戻ったパーマネントが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、それが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、その呪文や能力がそのパーマネントを追放する。その呪文や能力が、後でそのカードを戦場に戻すなら、それは以前のオブジェクトとは関係ない、新たなオブジェクトとして戦場に戻る。蘇生の効果はもはや適用されない。
- 終了ステップの開始時に、蘇生によって戦場に戻されたパーマネントを追放する。これは遅延誘発型能力であり、誘発型能力を打ち消す効果によって打ち消すことができる。この能力が打ち消された場合、パーマネントは戦場に残り、この遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのクリーチャーがその後戦場を離れるなら、それは置換効果により追放される。
- 蘇生は、それによって戦場に戻ったパーマネントに速攻を与える。ただし、どちらの「追放」能力もそのパーマネントに与えられるわけではない。そのクリーチャーが全ての能力を失った場合も、それは次の終了ステップの開始時に追放される。そしてそれが戦場を離れる場合、それは代わりに追放される。

再録キーワード能力：続唱

続唱を持つ呪文はエネルギーで溢れかえっていて、それを唱えたときに何が起るかは、それを唱えるまでわからない。ひとつわかっている事があるとしたら、あなたが呪文1つ分のコストで呪文2つを得られるということだ！

《ヘラルド・オヴ・ティーンチ》

{4}{U}

3/3

飛行

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

- 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。
- 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 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、カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なる場合、たとえば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。
- このセットの新カード2枚は、あなたが次に唱える呪文に続唱を与える。つまり、あなたが次に唱える呪文が、それをスタックに置いて唱え始める時点で続唱を得て、唱え終わったときにその続唱能力が誘発する。

『統率者デッキ：Warhammer 40,000』の カード別注釈

《赤きマグヌス》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン・総主長

4/5

飛行

この世ならざる力 — 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、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体につき{1}少なくなる。

マグヌスの刃 — 赤きマグヌスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、赤の3/3の落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 呪文を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。たとえば、あなたが、{C}を加えるために生け贄に捧げられるクリーチャー1体を含むクリーチャー・トークン3体をコントロールしているなら、{4}{R}のマナ・コストを持つインスタントを唱えるための総コストは{1}{R}になる。その後、あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのクリーチャーを生け贄に捧げることができる。

《アコライト・ハイブリッド》

{2}{R}

クリーチャー — ティラニッド・人間

2/2

ヘヴィロックカッター — アコライト・ハイブリッドが攻撃するたび、アーティファクト最大1つを対象とする。それを破壊する。これによりアーティファクトが破壊されたなら、そのコントローラーはカード1枚を引く。

- 対象としたアーティファクトが破壊不能を持っているなら、それはこれにより破壊されず、そのコントローラーはカードを引かない。対象としたクリーチャーが破壊されたなら、それが墓地以外の領域に置かれたとしても、そのコントローラーはカードを引く。

《アスパイアリング・チャンピオン》

{3}{R}

クリーチャー — アスタルテス・戦士

3/3

威迫

禍つ昇天 — アスパイアリング・チャンピオンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたなら、クリーチャー・カード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードを戦場に出し、その後、残りをあなたのライブラリーに加えて切り直す。そのクリーチャーがデーモンであるなら、それは各対戦相手に、それぞれそのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- この誘発型能力の解決時に、あなたが《アスパイアリング・チャンピオン》をコントロールしている場合、それを生け贄に捧げなければならない。あなたはそれを生け贄に捧げないことを選ぶことはできない。

《アバドンの執行》

{3}{B}

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。パワーがそのクリーチャーより小さいすべてのクリーチャーを破壊する。

- 《アバドンの執行》の解決時に、選ばれたクリーチャーが不適正な対象であった場合、それはスタックから取り除かれ、クリーチャーは破壊されない。

《嵐の王、イモーテック》

{2}{B}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ネクロン

3/3

ファエロン — 1枚以上のアーティファクト・カードがあなたの墓地を離れるたび、黒の2/2のネクロン・戦士・アーティファクト・クリーチャー・トークン2体を生成する。

偉大なる戦略家 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受け威迫を得る。

- 複数のアーティファクト・カードが同時にあなたの墓地を離れるなら、1つ目の能力は一度のみ誘発し、あなたは2点のトークンのみを生成する。

《生ける聖人、セレスティン》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/4

飛行、絆魂

癒しの涙 — あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にありマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。Xはこのターンにあなたが得たライフの点数に等しい。

- 《生ける聖人、セレスティン》の誘発型能力は、あなたがライフを失ったかどうかに関係なく、Xの値を決定するためにあなたが得たライフの合計を見る。たとえば、このターンにあなたが3点のライフを得たことがあるなら、たとえ同じターンにライフを失っていたとしても、Xは3である。
- 対象としたクリーチャー・カードは、誘発型能力がスタックに置かれる際に選ばれる。その時点より後にライフを得ても、より大きいマナ総量を持つ対象を選びなおすことはできない。

《異端審問官アイゼンホーン》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・審問官

2/3

各ターンであなたの最初のカードを引くに際し、あなたはそれを公開してもよい。これによりあなたがインスタントやソーサリーであるカードを公開するたび、「ケルバエル」という名前飛行を持つ黒の4/4の伝説のデーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

異端審問官アイゼンホーンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい回数の調査を行う。(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。)

- 各ターンにあなたが最初に引いたカードは、それを手札の他のカードと混ぜる前に公開する(または、公開しないことを選ぶ)こと。あなたは、カードを引いた際に、それを公開するかどうかを選ぶ前にそれを見る。
- 「ケルバエル」トークンを生成することを望まなければ、引いたカードを公開しなくてもよい。
- これにより公開したカードは、《異端審問官アイゼンホーン》の誘発型能力の解決が終わるまで、公開されたままになる。
- あなたのターンに限らずどのターンでも、そのターンにあなたが最初に引いたカードがインスタントやソーサリーであるカードなら、それをこれによりトークンを生成するために公開できる。
- カードを複数枚引くことは、常に、カード1枚を引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカード3枚を引くという呪文

を唱えたなら、あなたはカードを1枚ずつ3回引く。《異端審問官アイゼンホーン》の能力を使って公開できるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。

- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは引いたカードではない。
- 《異端審問官アイゼンホーン》の誘発型能力が解決される前にそのカードがあなたの手札を離れた場合も、あなたは依然として「ケルバエル」トークンを生成する。

《異端審問官の勲章》

{2}

アーティファクト — 装備品

異端審問庁の作業員 — 装備しているクリーチャーが攻撃するたび、警戒を持つ白の2/2のアスタルテス・戦士・クリーチャー・トークン1体を攻撃している状態で生成する。その後、ターン終了時まで、すべての攻撃クリーチャーは威迫を得る。

装備{3} ({3}:あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。)

- 誘発型能力について、トークンを戦場に出すとき、プレイヤーやプレインズウォーカーのうち、そのトークンがどれを攻撃しているかを宣言する。それは、装備しているクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーと同じである必要はない。
- 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。

《イルミノール・スゼラス》

{2}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ネクロン

3/3

魂の奥義 — {T}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる: その生け贄に捧げられたクリーチャーのmana総量に等しい数の{B}を加える。

- 加える{B}の数は、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。

《永劫なるルシウス》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — アスタルテス・戦士

5/3

速攻

叫魂の鎧 — 永劫なるルシウスが死亡したとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これを追放する。そのクリーチャーが戦場を離れたとき、追放領域にある永劫なるルシウスをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《永劫なるルシウス》の能力が解決される前に対象としたクリーチャーが戦場を離れていた場合、《永劫なるルシウス》はあなたの墓地に残り、追放されることも戦場に戻されることもない。

《黄金の玉座》

{4}

伝説のアーティファクト

秘術の生命維持装置 — あなたがゲームに敗北するなら、代わりに黄金の玉座を追放し、あなたのライフ総量は1点になる。

毎日千の魂が失われていく — {T},クリーチャー1体を生け贄に捧げる: 望む色の組み合わせのmana3点を加える。

- 呪文や能力が《黄金の玉座》を破壊し、さらにあなたのライフ総量を0以下にするだけのダメージをあなたに与えた場合、あなたはゲームに敗北する。なぜなら、ライフ総量が0以下になることでプレイヤーがゲームに敗北する状況起因処理は、その呪文や能力が解決された後に行

われるからである。その時点で《黄金の玉座》はすでに戦場になく、それにより置換効果を適用することができない。

- 何らかの効果により、あなたがゲームに敗北できないなら、《黄金の玉座》の1つ目の能力は適用されない。
- 《黄金の玉座》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、それが戦場にある間に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。あなたが空のライブラリーからカードを引こうとしたためにゲームに敗北するなら、あなたのライフ総量は1点になり、あなたが再びカードを引こうとしたがそうできないということが起こるまでは、あなたが再度敗北することはない。あなたが10個以上の毒カウンターを持っていることによってゲームに敗北するなら、あなたのライフ総量は1点になるが、10個以上の毒カウンターを持っていることは変わらないので、その直後にゲームに敗北する。
- あなたがゲームを投了するなら、《黄金の玉座》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。
- あなたのライフ総量が1点になるとは、あなたがそれに合わせた点数のライフを得たり失ったりすることである。たとえば、《黄金の玉座》の能力が適用されたときにあなたのライフ総量が-4であったなら、それによってあなたは5点のライフを得る。反対に、それが適用されたときにあなたのライフ総量が20であったなら（あなたが空のライブラリーからカードを引こうとしたためだろう）、あなたは19点のライフを失う。ライフを得たり失ったりすることに関係するこれでないカードは、この効果にも関係する。特に、あなたがライフを得られないかライフを得るイベントが他の置換効果によって変更されている場合、あなたのライフが0点以下になり、ゲームに敗北することがある。
- 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、《黄金の玉座》の効果は適用されない。
- 双頭巨人戦では、《黄金の玉座》の能力はチームのライフ総量を1に設定するが、ライフを得るか失うかするのはあなたのみである。

《オールド・ワン・アイ》

{5}{G}

伝説のクリーチャー — ティラニッド

6/6

トランプル

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トランプルを持つ。

オールド・ワン・アイが戦場に出たとき、緑の5/5のティラニッド・クリーチャー・トークン1体を生成する。

高速回復 — あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、あなたはカード2枚を捨ててもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるオールド・ワン・アイをあなたの手札に戻す。

- 《オールド・ワン・アイ》の高速回復の能力は、あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時にそれがあなたの墓地になければ誘発しない。
- 対戦相手は、高速回復の能力がスタックに置かれた後にそれに対応することができるが、あなたがカード2枚を捨てることを選んでから《オールド・ワン・アイ》が手札に戻される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。

《カノプテック・スカラベ・スウォーム》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 昆虫

1/1

飛行

分解者の顎 — カノプテック・スカラベ・スウォームが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地を追放する。これにより追放されてアーティファクトや土地であるカード1枚につき1体の、飛行を持つ無色の1/1の昆虫・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。

- 追放されたカードがアーティファクト・カードでも土地・カードでもあるなら、あなたはトークン1体を生成する。2体ではない。

《カノプテック・レイス》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — レイス

2/1

半実体 — カノプテック・レイスはブロックされない。

超次元の斥候 — カノプテック・レイスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、あなたは「{3}を支払ってこれを生け贄に捧げる。」を選んでもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーから、あなたがコントロールしている土地1つと同じ名前を持つ基本土地・カード最大2枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 2つの土地が同名でなければならないことを明確にするため、《カノプテック・レイス》のオラクル・テキストが更新された。誘発型能力は「カノプテック・レイスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、あなたは『{3}を支払ってこれを生け贄に捧げる。』を選んでもよい。そうしたなら、あなたがコントロールしている土地1つを選ぶ。その後、あなたのライブラリーから、その選ばれた土地と同じ名前を持つ基本土地・カード最大2枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」になった。

《彼らの数は兵団に値する》

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

ソーサリー

黒の2/2のネクロン・戦士・アーティファクト・クリーチャー・トークンX体をタップ状態で生成する。その後、あなたはあなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい点数のライフを得る。彼らの数は兵団に値するを追放する。

あなたはあなたの墓地にある、彼らの数は兵団に値するを唱えてもよい。

- この最後の能力によって与えられた許諾を使って《彼らの数は兵団に値する》を唱えるときも、あなたは必要とする通常のコストを支払わなければならないし、通常のコストのルールをすべて守らなければならない。

《裏切者、カーン》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — アスタルテス・狂戦士

5/1

バーザーカー — 各戦闘で、裏切者、カーンは可能なら攻撃かブロックする。

墮落の印章 — あなたが裏切者、カーンのコントロールを失ったとき、カード2枚を引く。

裏切者 — 裏切者、カーンがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、あなたは対戦相手1人を選ぶ。そのプレイヤーはこれのコントロールを得る。

- 《裏切者、カーン》が戦場を離れるか、他のプレイヤーがそのコントロールを得たとき、あなたは《裏切者、カーン》のコントロールを失う。
- あなたがその呪文や能力の解決中でダメージを受けた後に従う指示があったとしても、対戦相手がそのコントロールを得ることはその置換効果の一部であり、即座に発生する。
- 反対に、「墮落の印章」能力は誘発型能力であり、ダメージを与えようとした呪文や能力が解決されるまでスタックに置かれない。
- 1つの呪文や能力の解決時に、このクリーチャーが複数回ダメージを受けることがある。その場合には、各回数につき新しいプレイヤーがそのコントロールを得て、その能力は各回数につき1回誘発し、それらの誘発は該当するプレイヤーがコントロールする。その呪文や能力が解決された後、すべての誘発はアクティブ・プレイヤーから（アクティブ・プレイヤーが関わっていないなら次のプレイヤーから）、ターン順でスタックに置かれる。つまり通常は、コントロール変更効果が行われた順番とは別の順番でカードが引かれるということである。

《キャリダス・アサシン》

{4}{U}{B}

クリーチャー — 人間・多相の戦士・暗殺者

3/3

瞬速

変身薬 — あなたはキャリダス・アサシンを、これが「このクリーチャーが戦場に出たとき、このクリーチャーと同じ名前を持ちこれでないクリーチャー最大1体を対象とする。それを破壊する。」を持つことを除いて、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとしてタップ状態で戦場に出してもよい。

- 《キャリダス・アサシン》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（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）とともに誘発型能力を持つ。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いているかどうかをコピーしない。また、パワーやタフネスやタイプや色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- 《キャリダス・アサシン》がそのコピー効果の一部として持つ誘発型能力はコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《キャリダス・アサシン》である場合など）なら、この《キャリダス・アサシン》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《キャリダス・アサシン》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合でも《キャリダス・アサシン》はトークンではない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《キャリダス・アサシン》が戦場に出たときにも誘発する。あなたがそれらの能力の順番とそのコピー効果によって持つ誘発型能力を選ぶ。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何らかの理由によって《キャリダス・アサシン》がこれでないクリーチャーと同時に戦場に出る場合、《キャリダス・アサシン》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。その場合は、《キャリダス・アサシン》は3/3のクリーチャーとして戦場に出る。特に、それは「このクリーチャーが戦場に出たとき、このクリーチャーと同じ名前を持つクリーチャー最大1体を対象とする。それを破壊する。」を持たない。

《恐怖を知らざる者に》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプを持つすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け破壊不能を得る。

- クリーチャー・タイプを選ぶ場合は、「吸血鬼」や「騎士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「吸血鬼・騎士」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできない。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできない。また、「ジェイス」、「機体」、「宝物」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。

《銀河を焰羅のままに》

{X}{5}{R}

ソーサリー

続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。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。追放したカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

銀河を焔羅のままにはこのターンに戦場に出たのでない各クリーチャーにそれぞれXに2を足した点数のダメージを与える。

- あなたが続唱能力で唱えた呪文がクリーチャーであるなら、それはこのターン、《銀河を焔羅のままに》の解決時に戦場に出て、《銀河を焔羅のままに》の効果によってダメージを受けない。

《暗闇の君主、ベ＝ラコール》

{3}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン・貴族

6/5

飛行

プリンス・オヴ・ケイオス — 暗闇の君主、ベ＝ラコールが戦場に出たとき、あなたはカードX枚を引き、X点のライフを失う。Xはあなたがコントロールしているデーモンの数に等しい。

ロード・オヴ・トーメント — これでないデーモン1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。その戦場に出たデーモンは、それに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているデーモンの数は、《暗闇の君主、ベ＝ラコール》の能力の解決時にのみ数える。《暗闇の君主、ベ＝ラコール》が戦場に残されたままであるなら、それ自身も数に入れる。

《クリプテック》

{3}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ネクロン・ウィザード

3/3

{1}{B}, {T} : あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。このターンにそのクリーチャーが死亡したとき、それをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。

- 《クリプテック》の起動型能力の解決時に起こることは、遅延誘発型能力を準備することだけである。このターンに対象としたアーティファクト・クリーチャーが墓地に置かれなければ、その能力が誘発することはない。このターンに対象としたアーティファクト・クリーチャーが墓地に置かれたなら、その能力が誘発し、他の誘発型能力と同様に解決する。

《ケイオス・ディファイラー》

{3}{B}{R}

アーティファクト・クリーチャー — デーモン・構築物

5/4

トランプル

バトルキャノン — ケイオス・ディファイラーが戦場に出たか死亡したとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていて土地でないパーマネント1つを選ぶ。それらのうち無作為に選んだ1つを破壊する。

- あなたが破壊不能を持つ1つ以上のパーマネントを選び、破壊不能を持たないパーマネントも選んでいる場合、破壊不能を持たないパーマネントのうち1つが無作為に選ばれて破壊される。

《ケイオスの変異》

{3}{U}{R}

インスタント

望む数のクリーチャーをそれぞれ異なるプレイヤーがコントロールしているように選んで対象とする。それらを追放する。これにより追放された各クリーチャーにつきそれぞれ、そのコントローラーは、クリーチャー・カード1枚が公開されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。その後、そのカードを戦場に、残りをライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 「クリーチャーをそれぞれ異なるプレイヤーがコントロールしているように選んで対象とする。」という言葉は、同じプレイヤーがコントロールしているクリーチャー2体を対象とすることはできないという意味である。

《結集せし支配碑》

{3}

アーティファクト

王朝のコマンドノード — あなたがあなたの統率者をコントロールしているかぎり、あなたの墓地にあるすべてのカードのすべての起動型能力は起動するためのコストが{2}少なくなる。この効果は、その能力の起動コストに含まれるマナを1点未満に減らすことはできない。

転移プロトコル — {3}, {T}：カード3枚を切削する。

- それらの能力がもともと起動できる状態だったのでなければ、《結集せし支配碑》により墓地にあるカードの能力を起動させることはできない。

《ケラーモーフ、ギルソン・スターン》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ティラニッド・人間

3/2

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。）

三連オートスタブ — あなたがコントロールしていてこれでない発生源がパーマネントやプレイヤーのうち1つに1点ちょうどどのダメージを与えるたび、ケラーモーフ、ギルソン・スターンはそのパーマネントやプレイヤーに2点のダメージを与える。

- これでない発生源がパーマネントやプレイヤーにちょうど1点のダメージを複数回与えるか、複数のパーマネントやプレイヤーに同時にちょうど1点ずつのダメージを与える場合、《ケラーモーフ、ギルソン・スターン》の最後の能力はそれに等しい回数だけ誘発する。

《コミッサー・セヴェリナ・レイン》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

先陣指揮 — コミッサー・セヴェリナ・レインが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xはこれでない攻撃クリーチャーの数に等しい。

略式処刑 — {2}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたは2点のライフを得てカード1枚を引く。

- 双頭巨人戦や、複数のプレイヤーが同時に攻撃が出来る他のフォーマットでは、《コミッサー・セヴェリナ・レイン》の誘発型能力は、他のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーを含め、すべての攻撃クリーチャーを数える。

《ゴーストアーク》

{4}

アーティファクト — 機体

3/3

飛行

修復船 — ゴーストアークが搭乗された状態になるたび、ターン終了時まで、あなたの墓地にあるすべてのアーティファクト・クリーチャー・カードは蘇生{3}を得る。

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。）

- 《ゴーストアーク》の誘発型能力は、その解決時に、あなたの墓地にある各アーティファクト・クリーチャー・カードにそれぞれ蘇生{3}を与える。その解決後にあなたの墓地に置かれ

るアーティファクト・クリーチャー・カードは、この能力が後になって再度誘発しないかぎり、蘇生を持たない。

- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：蘇生」の項も参照すること。

《サイバネティカ・データスミス》

{1}{U}{B}

アーティファクト・クリーチャー — 人間・工匠

0/1

プロテクション（ロボット）

戦場リプログラミング — {U}, {T}：プレイヤー1人と、他のプレイヤー1人を対象とする。その前者のプレイヤーはカード1枚を引く。その後者のプレイヤーは「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ無色の4/4のロボット・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。

- 両方の対象は、《サイバネティカ・データスミス》の能力をスタックに置くときに選ばなければならない。特に、あなたが自分自身を対象としてカード1枚を引く場合、ロボットを生成させるプレイヤーを選ぶ前に、そのカードが何かを見ることはできない。

《シスター・ホスピタラー》

{4}{W}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/2

宗務局医療聖具 — シスター・ホスピタラーが戦場に出たとき、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。それを戦場に戻す。あなたはそれのマナ総量に等しい点数のライフを得る。

- あなたが得るライフの点数は、そのカードが墓地にあった最後のときのマナ総量を用いて決定する。

《書記官位階のライブラリアン》

{2}{W}{U}

クリーチャー — アスタルテス・ウィザード

3/4

時のヴェール — 書記官位階のライブラリアンが攻撃するたび、あなたは、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。Xは攻撃クリーチャーの数に等しい。

- 双頭巨人戦や、複数のプレイヤーが同時に攻撃が出来る他のフォーマットでは、《書記官位階のライブラリアン》の誘発型能力は、他のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーを含め、すべての攻撃クリーチャーを数える。

《シーカー・オヴ・スラーネッシュ》

{3}{R}

クリーチャー — デーモン

3/3

速攻

スラーネッシュの誘惑 — 各対戦相手はそれぞれ、各戦闘で可能なら1体以上のクリーチャーで攻撃しなければならない。

- 何らかの理由でクリーチャーが攻撃できない場合（たとえば、攻撃クリーチャー指定ステップの開始時にタップ状態であったり、召喚酔いの影響を受けているなど）、そのクリーチャーは攻撃しなくてもよい。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が攻撃できない場合、その戦闘では《シーカー・オヴ・スラーネッシュ》の要件は効果がない。クリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコントローラーはコストの支払いを強制されることはないので、その場合もそのクリーチャーで攻撃しなくてもよい。

《人類の防衛者》

{X}{2}{W}

エンチャント

人類の防衛者が戦場に出たとき、警戒を持つ白の2/2のアスタルテス・戦士・クリーチャー・トークンX体を生成する。

{X}{2}{W}, 人類の防衛者を追放する：警戒を持つ白の2/2のアスタルテス・戦士・クリーチャー・トークンX体を生成する。あなたのターン中であり、あなたがクリーチャーをコントロールしていない場合にのみ起動できる。

- 最初の能力に書かれているXの値は、たとえあなたが1つ目の能力に対応して2つ目の能力を起動したとしても、2つ目の能力のXの値とは個別に計算される。

《ジーンスティラー・パトリアーク》

{4}{U}

クリーチャー — ティラニッド

4/4

ジーンスティラーの接吻 — ジーンスティラー・パトリアークが攻撃するたび、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。その上に感染カウンター1個を置く。

教団の子ら — 感染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、あなたは、その他のタイプに加えてティラニッドであることを除き、そのクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。

- このトークンは、そのクリーチャーが死亡する前に戦場にあった最後のときの特性をコピーする。それが墓地にあるときの特性ではない。
- 感染カウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡する際にあなたが1体以上の《ジーンスティラー・パトリアーク》をコントロールしている場合、それらの各能力がそれぞれ誘発し、あなたはそのコピーであるトークンをその数だけ生成する。
- そのトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。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、また、コピー効果を除く、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えていた効果をコピーしない。
- 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である。
- 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。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。

《スペースマリン・スカウト》

{2}{W}

クリーチャー — アスタルテス・スカウト

2/1

先制攻撃、警戒

配置地点秘匿 — スペースマリン・スカウトが戦場に出たとき、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。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- 《スペースマリン・スカウト》の誘発型能力には「場合のルール」が適用される。これは誘発する時と解決する時の両方で対戦相手があなたよりも多く土地をコントロールしているかどうかを見ることを意味する。そのどちらかの時点であてはまらないなら、あなたはあなたのライブラリーから平地・カードを探すことはない。

《スロッピー・バイルパイパー》

{3}{B}

クリーチャー — デーモン

3/3

愉快なはらわたのパイプ — {2}, {T}, クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：このターンにあなたが唱える次のクリーチャー・呪文は続唱を持つ。（あなたが次のあなたのクリーチャー・呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカード 1 枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から 1 枚ずつ追放していく。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。それらの追放されているカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

- 《スロップティ・バイルパイパー》の起動型能力の解決時に、それはこのターンにあなたがクリーチャー・呪文を唱え始めるまで適用されない継続的効果を生成する。それはその呪文に適用され、その効果はそのオブジェクトがスタックに置かれた時点でのタイムスタンプを持つ。
- 同じターンにあなたが複数の《スロップティ・バイルパイパー》の能力を（もしくは同じ能力を 2 回以上）起動した場合、あなたが次に唱えるクリーチャー・呪文はその数に等しい数の続唱を持ち、それらはそれぞれ個別に誘発する。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：続唱」の項も参照すること。

《聖カトリーヌの凱旋》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

5/5

絆魂

聖骸保護執行会 — 聖カトリーヌの凱旋が死亡したとき、これとあなたのライブラリーの一番上にあるカード 6 枚を裏向きの束 1 つにして追放する。そうしたなら、その束を切り直し、あなたのライブラリーの一番上に置く。

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

- 《聖カトリーヌの凱旋》の 1 つ目の能力の解決時に、これは関連するカードを追放できるだけ追放する。あなたがそれらのカードをすべて追放できなかった場合（これは、あなたのライブラリーにあるカードの枚数が 6 枚以下であったり、その能力の解決時に《聖カトリーヌの凱旋》があなたの墓地に置かれていない場合などに起こりうる）、追放されたカードは、切り直されることもあなたのライブラリーに戻されることもない。それらは裏向きで追放されたままになる。

《生体転移》

{2}{B}{B}

エンチャント

あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、その他のタイプに加えてアーティファクトでもある。あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・呪文と、あなたがオーナーであり戦場にはないすべてのクリーチャー・カードについても同様である。

あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、あなたは 1 点のライフを失い、黒の 2/2 のネクロン・戦士・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。

- アーティファクトが戦場に出ることを変更する置換効果は、《生体転移》の効果を適用した後で適用される。たとえば、あなたが《生体転移》をコントロールしていて、戦場に「アーティファクトはタップ状態で戦場に出る」という効果がある場合、あなたがコントロールしているクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。

《ゼフィリム》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

3/3

分隊{2}（この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは望む回数の{2}を支払ってもよい。このクリーチャーが戦場に出たとき、その回数に等しい数の、このコピーであるトークンを生成する。）

飛行、警戒

奇跡{1}{W}（あなたがこのターンに最初に引いたカードとしてこのカードを引き、すぐに公開したとき、あなたはこれの奇跡コストを支払うことでこれを唱えてもよい。）

- あなたが《ゼフィリム》を奇跡コストで唱える場合も、分隊コストを支払うことができる。
- 「一般注釈」の章の「新キーワード能力：分隊」及び「再録キーワード能力：奇跡」の項も参照すること。

《総魔長、モータリオン》

{5}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン・総主長

5/6

飛行

デスガードの総主長 — あなたの終了ステップの開始時に、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたなら、威迫を持つ黒の2/2のアスタルテス・戦士・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはこのターンにあなたが失ったライフの点数以下でなければならない。

- 《総魔長、モータリオン》の能力は、このターンにあなたが失ったライフの合計のみを見る。あなたが得たライフの点数は関係ない。たとえば、あなたが戦闘ダメージによって3点のライフを失い、その後同じターンに2点のライフを得た場合、この能力のXの値は最大で3を選ぶことができる。
- 呪文や能力によってプレイヤーのライフ総量が特定の点数に設定されるなら、そのプレイヤーが相当する点数のライフを得るか失うかする。たとえば、あなたのライフ総量が20であり、何らかの効果によってあなたのライフ総量が15に設定されるなら、あなたは5点のライフを失ったことになる。

《ターマガント・スウォーム》

{X}{G}

クリーチャー — ティラニッド

0/0

貪欲（このクリーチャーは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xが5以上であるなら、これが戦場に出たとき、カード1枚を引く。）

死のフレンジー — ターマガント・スウォームが死亡したとき、ターマガント・スウォームのパワーに等しい数の緑の1/1のティラニッド・クリーチャー・トークンを生成する。

- あなたが生成するトークンの数は、《ターマガント・スウォーム》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて決定する。
- 「一般注釈」の章の「新キーワード能力：貪欲」の項も参照すること。

《第一次ティラン戦役》

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

エンチャント — 英雄譚

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

I — あなたはあなたの手札にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。そのマナ・コストに{X}が含まれるなら、それはあなたがコントロールしている土地の数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

II,III — あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上にある各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

- 1つ目の章能力であなたが戦場に出すカードが、これでないパーマネントのコピーとして戦場に出るなら、それは、それがコピーしているパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合にのみ、これにより+1/+1カウンターを得る。元のカードのマナ・コストは関係ない。

《ダークアポスル》

{3}{R}

クリーチャー — アスタルテス・邪術師

3/3

渾沌の恩恵 — {3}, {T}：このターンにあなたが唱えてクリーチャーでない次の呪文は続唱を持つ。（あなたがその呪文を唱えたとき、コストがそれより低く土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。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。それらの追放されているカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

- 《ダークアポスル》の起動型能力の解決時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱え始めるまで適用されない継続的効果を生成する。それはその呪文に適用され、その効果はその呪文がスタックに置かれた時点でのタイムスタンプを持つ。
- 同じターンにあなたが1つ以上の《ダークアポスル》の能力（もしくは同じ能力を2回以上）を起動した場合、あなたが次に唱えるクリーチャーでない呪文はその数に等しい数の続唱を持ち、それらはそれぞれ個別に誘発する。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：続唱」の項も参照すること。

《血の神に血を捧げよ！》

{8}{B}{B}{R}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは、このターンに死亡したクリーチャー1体につき{1}少なくなる。あなたの手札を捨て、その後、カード8枚を引く。血の神に血を捧げよ！は各対戦相手にそれぞれ8点のダメージを与える。血の神に血を捧げよ！を追放する。

- マナ・コストを減らす能力は不特定マナのみを減らす。このターンに8体以上のクリーチャーが死亡したとしても、これを唱えるには少なくとも{B}{B}{R}が必要である。

《ツァーンゴール・シャーマン》

{2}{U}{R}

クリーチャー — ミュータント・シャーマン

3/3

飛行

魔術の霊薬 — ツァーンゴール・シャーマンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このターン、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。

- 1ターン中に《ツァーンゴール・シャーマン》が（たとえば二段攻撃を持つなどの理由で）プレイヤー1人に戦闘ダメージを複数回与えたなら、そのターンにあなたが次のインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、この遅延誘発型能力はそれに等しい回数だけ誘発する。

《ティラニッド・プライム》

{1}{G}{U}

クリーチャー — ティラニッド

0/4

進化（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、そのクリーチャーのパワーかタフネスがこのクリーチャーよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

シナプス個体 — 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進化を持つ。

- 進化のためにクリーチャー2体の数値を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたびに、そのパワーとタフネスを進化を持つクリーチャーのパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの数値がどちらも大きくない場合、進化は一切誘発しない。

- 進化が誘発する場合、能力の解決時点で再び数値の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの数値も進化を持つクリーチャーの数値よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが進化が解決する前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後のときのパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- クリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、進化が誘発するかを決定するときにそれらのカウンターも考慮に入れる。たとえば、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出た1/1のクリーチャーは、2/2のクリーチャーの進化能力を誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、進化能力が複数回誘発することがある。ただし数値の比較は、それらのうち1つの能力が解決するたびに1回ずつ行われる。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、3/3のクリーチャー2体が戦場に出たなら、進化は2回誘発する。1つ目の能力が解決されて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個が置かれる。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも進化を持つクリーチャーよりも大きくないので、その能力は何もしない。
- 進化が複数ある場合、それらはそれぞれ個別に誘発し、上記と同様に、数値の比較はそれらの解決時にそれぞれ個別に行われる。
- 進化能力が解決される際に数値を比較するとき、より大きい数値がパワーからタフネスに変わる可能性がある。そうした場合も、この能力は解決し、あなたは進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、1/3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た場合、そのタフネスの方が大きいため進化が誘発する。これに対応して1/3のクリーチャーは+2/-2の修整を受ける。進化の誘発型能力の解決時には、そのパワーの方が大きくなっている。進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置くことになる。

《テクノマンサー》

{5}{B}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ネクロン・ウィザード

5/1

テクノマンサーが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。その後、あなたの墓地にある望む枚数のアーティファクト・クリーチャー・カードをmana総量の合計が6以下になるように選び、戦場に戻す。

- あなたが選ぶアーティファクト・クリーチャー・カードは、あなたが切削したカードでなくてもよい。あなたが切削する以前からすでにあなたの墓地にあったカードを選んでもよい。
- 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、Xは0である。

《天界の戦争》

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

エンチャント — 英雄譚

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

I — あなたはカード3枚を引き3点のライフを失う。

II — カード3枚を切削する。

III — あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大3枚をmana総量の合計が8以下になるように選んで対象とする。それらをそれぞれネクロダーミス・カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。それらはそれぞれ、その他のタイプに加えてアーティファクトでもある。

- あなたの墓地にあるカードのコストに{X}が含まれるなら、Xは0である。

《トキシクレイン》

{3}{G}

クリーチャー — ティラニッド

2/4

到達、接死

猛毒瘴気 — すべての土地は「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持ち、他のすべての能力を失う。

- （たとえば、《野生の魂、アシャヤ》などの）パーマナントが土地になる能力を持っているなら、それは《トキシクレイン》によってその能力を失うが、その能力はそれに適用する。これは、タイプ変更効果が必ず能力を加えたり取り除いたりする効果よりも先に適用されるからである。その場合も、それは「{oT}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持ち、他のすべての能力を失う。

《トライゴン・プライム》

{2}{G}{U}

クリーチャー — ティラニッド

4/4

地中強襲 — トライゴン・プライムが攻撃するたび、これでない攻撃クリーチャー最大1体を対象とする。これとそれの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。このターン、そのクリーチャーはブロックされない。

- 「そのクリーチャー」とは、対象としているこれでない攻撃クリーチャーのことを指す。あなたが対象を選ばなかったとしても、《トライゴン・プライム》のことを指すわけではない。

《ドラクニエン》

{4}{B}{R}

伝説のアーティファクト — 装備品

第一の殺人の残響 — ドラクニエンが戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。

悪魔の剣 — 装備しているクリーチャーは威迫を持ち+X/+0の修整を受ける。Xはその追放されているカードのパワーに等しい。

装備{2}（{2}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 追放されたカードにパワーが記載されていない場合（たとえば、それがクリーチャーでないパーマナントであり、他の効果によってクリーチャーになって戦場にあった場合など）、Xの値は0である。
- 追放されたカードのパワーが特性定義能力によって決定される（通常はパワーとタフネスの枠内で*/*や類似の内容で示される）なら、その能力は追放領域で適用され、その値はXを決めるために使用される。
- 《ドラクニエン》によって複数のカードが追放される（通常、その誘発型能力がコピーされたことによるもの）なら、Xは追放されたすべてのカードのパワーの合計に等しい。

《ナイト・ランペイジャー》

{4}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 騎士

6/5

トランプル

狂気の蹂躞 — あなたのターンの戦闘の開始時に、対戦相手1人を無作為に選ぶ。この戦闘で、ナイト・ランペイジャーは可能ならそのプレイヤーを攻撃する。

ナイト・ランペイジャーが死亡したとき、対戦相手1人を無作為に選んで対象とする。これはそのプレイヤーに4点のダメージを与える。

- （使嗾などにより）《ナイト・ランペイジャー》に複数の攻撃強制が適用されている場合、あなたは適用される制限（「攻撃できない」という効果など）に違反しない範囲で、可能な限りそれらすべての攻撃強制に従わなければならない。たとえば、無作為に選ばれたプレイヤーも《ナイト・ランペイジャー》を使嗾した場合、《ナイト・ランペイジャー》は攻撃しなければならないが、どのプレイヤーでも攻撃することができる。

《肉体は脆い》

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

エンチャント

肉体は脆いが戦場に出たとき、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。

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれている各クリーチャーはそれぞれ、それの他のタイプに加えてアーティファクトでもある。

アーティファクトでないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

- あなたがアーティファクトでないクリーチャーのうちタフネスが1であり+1/+1カウンターが置かれていない1体をコントロールしている間に《肉体は脆い》が戦場に出たなら、その最後の能力によってそのタフネスは0になり、1つ目の能力がその上にカウンターを置く前にそれは死亡する。
- アーティファクトでないクリーチャーのうちあなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれていない1体が負っているダメージが、そのタフネスの値から1を引いた数に等しい場合も同様である。たとえば、そのターンのそれ以前に5/5のクリーチャーが4点のダメージを受けて、そのコントローラーが《肉体は脆い》を解決させた場合、その上に+1/+1カウンターが置かれるより先にそのクリーチャーは死亡する。

《ネイヤム・シャイ・ムラド》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/3

ログトレーダー — ネイヤム・シャイ・ムラドがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは「そのプレイヤーの墓地にあるパーマナント・カード1枚を対象とする。そのカードをそのプレイヤーの手札に戻す。」を選んでよい。そうしたなら、そのプレイヤーはあなたの墓地にあるパーマナント・カード1枚を選ぶ。その後、あなたはそれをあなたのコントロール下で戦場に出す。

- 誘発型能力をスタックに置く際に、対戦相手の墓地から対象としたカード1枚を選ぶ。その能力の解決時に、その対戦相手はあなたの墓地からカード1枚を選ぶ。
- その能力の解決時まで、対戦相手の墓地にあるカードが適正な対象でなかったなら、それはスタックから取り除かれ、あなたの対戦相手はあなたの墓地からパーマナント・カードを選ばない。

《ネクソス》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・ティラニッド・アドバイザー

2/2

戦略的連携 — あなたがコントロールしているすべての基本土地は「{T} : {C}{C}を加える。このマナは{X}を含むコストにのみ使用できる。」を持つ。

- 「{X}を含むコスト」は、呪文の総コストか、起動型能力のコストか、特別な処理を行うためのコストか、呪文や能力（たとえば《卑下》など）の解決の一部として支払わねばならないコストでもあり得る。呪文の総コストは、そのマナ・コスト（カードの右上に記載）か代用コスト（たとえばフラッシュバックによるもの）のいずれかと、何らかの追加コスト（たとえばキッカーによるもの）を含める。あなたがそれにマナを支払うことができるなら、それはコストなのである。そのコストに{X}のシンボルが含まれるなら、あなたはそのコストに、その与えられた能力によって生み出されたマナを支払うことができる。
- その与えられた能力によって生み出されたマナは、{X}を含むコストのうちどの部分に使用してもよい。支払うのは{X}の部分のみに限定されるわけではない。
- あなたは与えられた能力によって生み出されたマナを、Xの値に0を選んだり、Xに色マナのみを支払うことができるとカードに明記されていたとしても、{X}を含むコストを支払うために使うことができる。（もちろん、{C}{C}はそのコストの別の部分に支払わなければならない。）
- あなたは同じコストにそのマナすべてを支払う必要はない。

《ノイズマリーン》

{4}{R}

クリーチャー — アスタルテス・戦士

3/2

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

ソニックブラスター — ノイズマリーンが戦場に出たとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれに、このターンにあなたが唱えた呪文の数に等しい点数のダメージを与える。

- あなたが続唱によって唱える呪文は《ノイズマリーン》より先に解決されるため、それが戦場に出たときに誘発する能力の解決時には、このターンにあなたが唱えた呪文の中にその呪文も数えられる。

《バイオタイタンの司祭》

{10}{G}{G}

クリーチャー — ティラニッド

12/12

代謝暴走 — この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの中から望む数の+1/+1カウンターを取り除いてもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより取り除かれたカウンター1個につき{2}少なくなる。

警戒、到達、護法{2}

巨大兵器 — バイオタイタンの司祭は、パワーが2以下のクリーチャーにはブロックされない。

- 《バイオタイタンの司祭》の1つ目の能力によって、そのコストが{G}{G}よりも少なくなることはない。あなたは望む数のカウンターを取り除くことができる。それによってそのコストがそれ以上減らないとしても構わない。
- パワーが3以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《バイオフィアガス》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・ティラニッド・ウィザード

1/3

ゲノム強化 — {T}：好きな色1色のマナ1点を加える。このマナがクリーチャー・呪文を唱えるために支払われたなら、そのクリーチャーは追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- たとえば《マナの反射》の効果などにより《バイオフィアガス》が1点以上のマナを引き出すなら、そのマナで唱えられた各クリーチャーはそれぞれ追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。すべてのマナが同じクリーチャーのために使用されたなら、それはその数に等しい数の追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

《歪みを侵食する影》

{1}{R}{G}

エンチャント

各ターンであなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

対戦相手1人が各ターンで自分の最初の、クリーチャーでない呪文を唱えるたび、歪みを侵食する影はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

- 《歪みを侵食する影》の1つ目と2つ目の能力の両方は、それが戦場に出る前に唱えられた呪文を考慮する。たとえば、それが戦場に出る前に対戦相手がクリーチャーでない呪文1つを唱え、その後それが戦場に出た後にクリーチャーでない呪文1つを唱えた場合、《歪みを侵食する

影》の2つ目の能力は誘発しない。何故なら、それはそのターンにそのプレイヤーが唱えた2つ目のクリーチャーでない呪文だからである。

《墳墓からの脱出》

{2}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、墳墓からの脱出の上に永劫カウンター2個を置き、その後、これの上にある永劫カウンターの個数に等しい枚数のカードを切削する。

あなたがあなたのライブラリーにカードがない状態でカードを引くなら、代わりにあなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。そうできないなら、あなたはこのゲームに敗北する。

- 何らかの効果によりプレイヤーに複数のカードを引くことを指示する場合、それらのカードはそれぞれ独立して引かれ、該当するカードがあれば《墳墓からの脱出》の2つ目の能力は各カードにそれぞれ適用する。

《墳墓の要塞》

土地

墳墓の要塞はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {B}を加える。

{2}{B}{B}{B}, {T}, 墳墓の要塞を生け贄に捧げる：カード4枚を切削する。その後、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたが戦場に戻すクリーチャー・カードは、あなたが切削したカードの中の1枚でなくてもよい。つまり、あなたが切削する以前からすでにあなたの墓地にあったカードでもよい。

《ブライトグレネード》

{4}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-3/-3の修整を受ける。

- 《ブライトグレネード》の解決時に対象が適正でなくなっていた場合、それはスタックから取り除かれ、一切の効果は発生しない。つまり、どのクリーチャーも-3/-3の修整を受けない。

《ブルードロード》

{X}{3}{G}

クリーチャー — ティラニッド

3/3

貪欲（このクリーチャーは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xが5以上であるなら、これが戦場に出たとき、カード1枚を引く。）

ブルード・テレパシー — ブルドロードが戦場に出たとき、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対象とし、X個分をあなたの望むように割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。

- 能力をスタックに置く際に、《ブルードロード》の誘発型能力が対象とするクリーチャーの数とどのようにカウンターを割り振るかをあなたが選ぶ。各対象にはそれぞれカウンターを少なくとも1個割り振らなければならない。
- 《ブルードロード》の誘発型能力を解決するに際し、クリーチャーの一部が不適切な対象になっていた場合、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれるということはない。

《プレীগ・ドローン》

{3}{B}

クリーチャー — デーモン

3/3

飛行

ロット・フライ — 対戦相手1人がライフを得るなら、代わりにそのプレイヤーはその点数に等しいライフを失う。

- 2つ以上の置換効果がライフを得るイベントに適用されるなら、ライフを得るプレイヤーがそれらを適用する順番を選ぶ。たとえば、《プレグ・ドローン》が戦場にあるときに《アルハマレットの書庫》をコントロールしているプレイヤーが3点のライフを得るなら、そのプレイヤーは3点のライフを2倍の6点にしてからその6点のライフを失うことができる。そのプレイヤーはまた、《プレグ・ドローン》を先に適用して「3点のライフを得る」を「3点のライフを失う」に変更してもよい。その場合は、《アルハマレットの書庫》は適用されない。
- 複数の《プレグ・ドローン》が戦場にあっても、それによってライフを得ることに對して意味のある効果は生じない。《プレグ・ドローン》1つの効果が適用されると、他の《プレグ・ドローン》が適用可能なライフを得るイベントが存在しなくなるからである。

《ヘラルド・オヴ・スラーネッシュ》

{2}{R}

クリーチャー — デモン

2/2

ローカス・オヴ・スラーネッシュ — あなたがデモン・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。あなたがコントロールしていてこれでないすべてのデモンは速攻を持つ。

- 《ヘラルド・オヴ・スラーネッシュ》の1つ目の能力はコストに含まれる不特定マナの部分だけを減らす。色マナの部分のコストを減らすことはできない。

《ヘルブルート》

{3}{B}{R}

アーティファクト・クリーチャー — アスタルテス・ドレッドノート

5/4

速攻

サルコファガス — あなたはあなたの墓地にあるヘルブルートを、他のコストの支払いに加えてあなたの墓地にありこれでないクリーチャー・カード1枚を追放することで唱えてもよい。

- あなたが《ヘルブルート》の最後の能力が与える許諾によって、あなたの墓地から《ヘルブルート》を唱える場合も、通常のタイミングの制限をすべて守らなければならない。通常、あなたはこれを、自分のメイン・フェイズ中でスタックが空でなければ唱えられないことを意味する。

《放浪者、アンラキール》

{4}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ネクロン

4/4

ピリヤン兵団長 — 放浪者、アンラキールが攻撃するたび、あなたはあなたの手札や墓地からアーティファクト・呪文1つを、マナ・コストを支払うのではなくマナ総量に等しい点数のライフを支払って唱えてもよい。

- あなたは該当する点数のライフを支払うことによってのみ、その呪文を唱えられる。あなたは通常のコストで支払うことも、その他の代替コストで支払うこともできない。あなたは依然としてキッカー・コストのような追加コストを支払うことができる。その呪文に強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- これによりマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるとき、適正なXの値は0のみである。

《ホーマゴーンの群》

{X}{G}

クリーチャー — ティラニッド

1/1

貪欲（このクリーチャーは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xが5以上であるなら、これが戦場に出たとき、カード1枚を引く。）

無尽蔵の大群 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{2}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるホーマゴントの大群をあなたの手札に戻す。

- 無尽蔵の大群の能力は、土地1つが戦場に出た時点で《ホーマゴントの大群》があなたの墓地にあるときにのみ誘発する。
- プレイヤーはこの誘発型能力に対応できるが、その解決が始まりあなたが{2}{G}を支払うかどうかを決めた後では、対応しようとしても手遅れである。
- 無尽蔵の大群の能力は、いかなる理由であっても、土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。あなたが土地をプレイしたときに加え、呪文や能力が土地をあなたのコントロール下で戦場に出したときにも誘発する。

《禍つ神々》

{2}{B}{R}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人を無作為に選ぶ。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く、マナを望む色のマナであるかのように支払ってそれを唱えてもよい。これによりあなたが呪文を唱えたとき、そのオーナーはそのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 《禍つ神々》が与える許諾によって呪文を唱えたり、土地をプレイするときには、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。
- その呪文がスタックに存在しているとき（あるいは、それが取り除かれたなら、スタックにあった最後のとき）のマナ総量を用いて、失ったライフの点数を決定する。呪文のコストが{X}を含むなら、Xとして選んだ値を当てはめてマナ総量を決定する。

《ミュータリス・ヴォーテックスビースト》

{4}{U}{R}

クリーチャー — ミュータント・ビースト

6/6

トランプル

歪みの渦 — ミュータリス・ヴォーテックスビーストが戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、1回コイン投げをする。このコイン投げであなたが勝ったなら、あなたはカード1枚を引く。このコイン投げであなたが負けたなら、ミュータリス・ヴォーテックスビーストはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

- コイン投げで負けるたび、《ミュータリス・ヴォーテックスビースト》は該当するプレイヤーに3点のダメージを与える。コイン投げで負けるたび、各プレイヤーにそれぞれ3点のダメージを与えるのではない。

《無限なるトラザイン》

{4}{B}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ネクロン

4/6

接死

絢爛たる展示場 — 無限なるトラザインが戦場にあるかぎり、これはあなたの墓地にあるすべてのアーティファクト・カードのすべての起動型能力を持つ。

- 《無限なるトラザイン》は起動型能力のみを得る。これはキーワード能力（起動型能力であるものを除く）、誘発型能力、常在型能力を得ない。
- 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を含む。
- 墓地にあるカードの起動型能力がカード自身をカード名で参照する場合、《無限なるトラザイン》が使用するその能力は、《無限なるトラザイン》をカード名で参照しているかのように扱う。

《メイガス、ルチア・ケイン》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ティラニッド・ウィザード

1/1

精神的指導者 — 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。その上に1/+1カウンター1個を置く。

サイキック・スティミュラス — {oT} : {oCoC}を加える。このターン、次にあなたが、マナ・コストに{X}を含む呪文を唱えたか起動コストに{X}を含む能力を起動したとき、その呪文や能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- 追加コストに{X}を含む呪文は《メイガス、ルチア・ケイン》の影響を受けない。{X}は呪文のマナ・コストに含まれていなければならない。
- コストにXを含む呪文や能力であっても、それがマナ・シンボルの{X}でなければ、それはコピーされない。
- 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。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。プレイヤーに{X}を支払うように求める誘発型能力(「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている)はコピーされない。
- 《メイガス、ルチア・ケイン》の能力は、マナ・コストか起動コストに{X}を含んでいれば、どの呪文や起動型能力もコピーする。対象を取るもののみではない。
- マナ能力によって生成された{C}{C}は、それをコピーするためにコストに{X}を含む次の呪文や能力を支払うために使わなくてもよい。そのマナが他のものを支払うために使われても、そもそも使われなかったとしても、その呪文や能力はコピーされる。
- 遅延誘発型能力を誘発させた呪文や能力が、その遅延誘発型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、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、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。呪文が対象を取るパーマネント・呪文(オーラ・呪文など)なら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- コピー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。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりしたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピーは、コピー元の呪文や能力よりも先に解決される。
- 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。
- コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文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。
- 呪文や能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く呪文や能力についても同様である。
- 呪文や能力を解決する時点で行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。
- パーマネント・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーを戦場に出すのではなく、それはトークンとして戦場に出る。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、呪文のコピーがトークンになることに適用される。
- 解決された呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」とは言わない。

《モウロック》

{X}{R}{G}

クリーチャー — ティラニッド

2/2

貪欲（このクリーチャーは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xが5以上であるなら、これが戦場に出たとき、カード1枚を引く。）

深遠からの恐怖 — モウロックが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《モウロック》が格闘を行うクリーチャーは、どんな理由であれ、その同じターンに死亡するなら、それを墓地に置く代わりに追放する。《モウロック》との格闘で受けたダメージによるものにかぎらない。その時に《モウロック》がすでに戦場を離れていた場合も含む。

《リザレクション・オーブ》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは絆魂を持つ。

装備しているクリーチャーが死亡するたび、次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

装備{4}（{4}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《リザレクション・オーブ》の誘発型能力は、次の終了ステップの開始時に誘発する遅延誘発型能力を生成する。それは、その時点で《リザレクション・オーブ》がすでに戦場を離れていた場合も誘発する。

《リーヴァー・タイタン》

{7}

アーティファクト — 機体

10/10

ヴォイドシールド — プロテクション（マナ総量3以下）

ガトリングブラスター — リーヴァー・タイタンが攻撃するたび、これは各対戦相手にそれぞれ5点のダメージを与える。

搭乗4（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4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。）

- コストにXを含む呪文がスタックにある間は、そのマナ総量はXに選ばれた値も考慮する。たとえば、Xが3以上であるなら、《リーヴァー・タイタン》は《夜を照らす》（このマナ・コストは{X}{R}である）の対象として選ぶことができるが、Xが2か1か0である場合、それは《夜を照らす》の対象として選べない。
- このプロテクション能力は、以下のことを意味する。- 《リーヴァー・タイタン》はマナ総量が3以下であるクリーチャーにはブロックされない。- 《リーヴァー・タイタン》はマナ総量が3以下であるオーラにはエンチャントされない。また、マナ総量が3以下である装備品には装備されない。- 《リーヴァー・タイタン》はマナ総量が3以下である呪文の対象にならない。また、マナ総量が3以下である発生源の能力の対象にもならない。- マナ総量が3以下である発生源によって《リーヴァー・タイタン》が受けるすべてのダメージは軽減される。

《ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤー》

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

アーティファクト・クリーチャー — ネクロン

3/2

飛行

エンミティック・エクスターミネイター — ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤーが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

蘇生{5}{B}{B}{B}（{5}{B}{B}{B}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。

次の終了ステップの開始時に、あるいは、これが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- この誘発型能力の解決時に、あなたは《ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤー》自身を生け贄に捧げてもよい。これ以外にクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたはこれを生け贄に捧げなければならない。それが蘇生されていたなら、それは追放される。
- 《ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤー》の誘発型能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが最初に生け贄に捧げるクリーチャー1体を選び、その後他の各プレイヤーもそれぞれ同様にターン順に選ぶが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知った上で選ぶ。その後、すべてのクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

《ヴェクシルス・プラエトール》

{3}{W}

クリーチャー — カストーデス・戦士

3/4

瞬速

警戒

皇帝陛下の御加護 — あなたがコントロールしているすべての統率者はプロテクション（すべて）を持つ。

- プロテクション（すべて）とは、あなたがコントロールしているすべての統率者が、呪文や能力の対象にならず、ブロックされず、何もつけることができず、受けるすべてのダメージが軽減される、ということの意味する。他の方法（たとえば《彼らの名は死を意味する》など）の影響は受け得る。

© 2022 Wizards of the Coast LLC ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、マジック：ザ・ギャザリング、それらのロゴ、マジック、および WUBRGCT のシンボルについて、ウィザーズがアメリカおよびその他の国における権利を保有しています。U.S. Pat.No. RE 37,957.

© Copyright Games Workshop Limited 2022.GW, Games Workshop, スペースマリーン、ネクロン、ティラニッド、40K, Warhammer, Warhammer 40,000, the 'Aquila' 双頭鷲ロゴ, the 'winged-hammer' Warhammer ロゴならびに関連する各種ロゴ、イラスト、画像、名称、生き物、種族、乗り物、場所、武器、キャラクター、その外見的特徴は各国における Games Workshop Limited の登録商標ないし著作物であり、許諾のもとで使用されています。All rights reserved to their respective owners.