

『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』

リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2022 年 3 月 28 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明確にし、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。Magic.Wizards.com/Rules から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

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

一般注釈

カードの使用可否

セットコードが CLB である『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』のカードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。特に、これらのカードはスタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。

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。

変種ルール：統率者

統率者戦はファンが生み出し広まったカジュアル・フォーマットである。各プレイヤーの統率者がデッキを統率する点が特徴である。統率者はもともと伝説のクリーチャーであったが、一部のクリーチャーでないカードもデッキの統率者に行うことができる。

統率者戦は通常カジュアルな無差別多人数戦としてプレイされるが、2 人対戦も人気がある。各プレイヤーの最初のライフは 40 点である。各デッキには、統率者も含めて 100 枚程度のカードを入れる。統率者戦は「シングルトン」フォーマットである。つまり、基本土地を除き、各カードは英語名が異なるカードでなければならない。

『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』でドラフトする際に適用される改変ルールについては、下記の「変種ルール：統率者ドラフト」の章を参照。

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

あなたがデッキの統率者として選んだ伝説のクリーチャー・カードはゲーム中に重要な役割を果たし、通常は複数回戦場に出ることになる。

- 通常、統率者は伝説のクリーチャーだが、ごく一部の伝説のカードは「[このカード]は統率者として使用できる。」という能力を持っている（このセットにも3枚のカードが新たに存在する）。クリーチャーでない伝説のカードは、それがその能力を持っていないかぎり、あなたのデッキの統率者として選べない。
- ゲームの開始時点で、統率者は統率領域と呼ばれる他と区別された場所に置かれる。デッキに入っている他のカードは切り直され、あなたのライブラリーとなる。
- 統率領域にある間、あなたの統率者の能力は、特に影響すると記載されていないかぎり、ゲームに影響を及ぼさない。
- あなたは自分の統率者を統率領域から唱えてもよい。あなたがそうするときには、それを唱えるためのコストは、このゲーム中にあなたが統率領域からそのカードを唱えた回数1回につき{2}ずつ増える。この追加コストは通称「統率者税」と呼ばれている。
- あなたが統率者を統率領域から代替コストや「そのマナ・コストを支払うことなく」唱える場合も、統率者税は適用される。
- あなたの統率者が、いずれかの領域から、手札に加えられたり、ライブラリーに置かれたりするなら、代わりにあなたはそれを統率領域に置くことを選んでもよい。
- あなたの統率者が追放されるか墓地に置かれるなら、通常通りそこに置かれる。次の状況起因処理が行われても、あなたの統率者がその領域にある場合、あなたはそれを統率領域に置くことを選んでもよい。

統率者の固有色により、他のどのカードをそのデッキに入れられるかが決まる。カードの固有色は、そのカードの色（色指標が存在するなら、それを考慮する）、およびそのカードのルール・テキストにある色マナ・シンボルの色が含まれる。

- 固有色はゲーム開始前に決定される。たとえあなたの統率者が別の色になったり、非公開領域に置かれていても、固有色がゲーム中に変わることはない。
- カードのテキストにある色を表す言葉は、カードの固有色を増やさない。
- カードの固有色が、統率者の固有色に含まれる色の一部であるなら、そのカードをデッキに入れることができる。例えば、あなたの統率者の固有色が白と青なら、あなたのデッキには固有色が白や青や白青であるカードを入れることができる。デッキに固有色を持たないカードを加えてもよい。
- 基本土地タイプを持つ土地は、その基本土地タイプに固有のマナ能力があなたの固有色に含まれない色のマナを生み出すなら、あなたのデッキに入れることはできない。

統率者戦フォーマットには、通常の勝敗条件に加えて、もう1つのルールがある。同一の統率者によりゲーム中累計で21点以上の戦闘ダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。

- 各プレイヤーは、ゲーム中に各統率者から受けた戦闘ダメージの点数を記録すること。
- このルールには自分自身の統率者が含まれる。他のプレイヤーにそのコントロールを奪われることでそのオーナーが戦闘ダメージを受けたり、戦闘ダメージがオーナーに移し替えられたりする可能性があるからである。

2人対戦と異なり、多人数戦ではプレイヤー1人がゲームに敗北しゲームから除外された後でもゲームが続くことがある。

- プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのパーマネントや呪文やその他のカードもゲームから除外される。
- そのプレイヤーが、解決を待っている呪文のコピーや能力をコントロールしていたなら、それらは消滅する。
- そのプレイヤーが、他のプレイヤーがオーナーであるパーマネントをコントロールしていたなら、そのゲームから除外されたプレイヤーにそのコントロールを与えていた効果は終了する。それにより他のプレイヤーがそれらのパーマネントのコントロールを得ない場合（たとえ

ば、それらがゲームを離れたプレイヤーのコントロール下で戦場に出ている場合には、それは追放される。

変種ルール：統率者ドラフト

統率者ドラフトはブースタードラフトの要素と統率者の要素を組み合わせたものである。デッキをあらかじめ作成しておくのではなく、プレイヤーはゲームの一環としてドラフトを行い、統率者ドラフトのデッキを作成する。各プレイヤーは、ドラフト用にブースターパックを3つ用意する。すべてのプレイヤーはテーブルを囲んで無作為の順番で座る。はじめに、各プレイヤーはそれぞれブースターパック1個を開封する。各プレイヤーはパックから2枚のカードを選び、それらを自分の前に裏向きで置く。その後、残ったカードを左隣のプレイヤーに渡す。各プレイヤーは渡されたパックから2枚のカードを取り、それらを自分の前に裏向きで置き、ドラフトしたカードが裏向きで1つの束になるようにする。各プレイヤーは残ったカードを自分の左隣に渡し、この手順を最初のラウンドのブースターパックのカードがすべてドラフトされるまで繰り返す。その後各プレイヤーは2個目のパックを開封し、上記の手順を繰り返す。ただし今度は右隣にカードを渡す。3個目のブースターパックは、再び左隣のプレイヤーに渡す。

各プレイヤーがドラフトした60枚のカードが「カードプール」となる。それらのカードを使用して（また、望む枚数の基本土地を追加して）、各プレイヤーは自分の統率者を含むちょうど60枚のデッキを作成する。構築済み統率者デッキと同様、デッキにはそのデッキの統率者の固有色に従って入れることが許されているカードしか入れることができない。ただし、構築済み統率者デッキとは違い、統率者ドラフトのデッキは同じカードを複数枚入れることができる。そのため、同じカードを複数枚ドラフトすることを避ける必要はない。

《正体を隠した者》

{5}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 背景

3/3

正体を隠した者があなたの統率者であるなら、ゲームの開始前に色1色を選ぶ。正体を隠した者はその選ばれた色である。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』には伝説のクリーチャーが数多く入っているものの、ドラフトを終えるころにデッキを導く伝説のクリーチャーがないことに気付くことがあるかもしれない。大丈夫、そんな時は《正体を隠した者》が助けになってくれる。《正体を隠した者》はコモン・カードの代わりにおよそ6分の1の『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』のパックに入っている。ドラフトの後、あなたは《正体を隠した者》を最大2枚まであなたのカードプールに加え、デッキの統率者として選ぶことができる。（下記「背景選択」の項目を参照）これはつまり、《正体を隠した者》をドラフトしていなくても使用できるということである。《正体を隠した者》を統率者として使用したい場合は、ドラフトで他のプレイヤーが使用しなかったカードや、自分のコレクション、または他の場所から借りることができる。

デッキ構築の際にあなたが《正体を隠した者》のために選んだ色が、その固有色となる。例えば、あなたが赤と緑のカードをドラフトしたが赤緑の伝説のクリーチャーを持っていないなら、赤を選んで《正体を隠した者》1枚を使い、緑を選んでもう1枚を使うことができる。あなたが「背景選択」を持つ緑の伝説のクリーチャーや緑の背景をドラフトしていたなら、そのカードと、赤を選んだ《正体を隠した者》1枚を使うことができる。

各プレイヤーが使うデッキが用意できたら、従来通りの統率者戦をプレイする。このドラフト環境は8人のプレイヤーでドラフトを行い、その後2つに分かれて4人で楽しめるように設計されているが、必ずしもその人数に従う必要はない。

新エンチャント・タイプ：背景

新キーワード能力：背景選択

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』のゲームにおいてキャラクターを作成する際の楽しみの側面の一つは、そのキャラクターの背景選択である。そのキャラクターをどう演じるのか、何が原因で現時点へと至ったのかを決めるのに役立つ。同様に、背景・エンチャントはあなたの統率者を特徴づけに役立てられるだろう。それぞれ、あなたが所有する統率者のクリーチャーに能力を付与したり、その他の方法でその特性を変更したりする。

《バハムートの侍祭》

{1}{G}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「あなたが各ターンで最初に唱えるドラゴン・呪文を唱えるためのコストは {2} 少なくなる。」を持つ。

このセットの伝説のクリーチャーの幾つかは、「背景選択」のキーワード能力を持っている。「背景選択」は共闘能力の変種である。つまり、片方が背景選択を持つカードで、もう一方が背景・カードであるならば、あなたは2つの統率者を持つことができる。

《驚異の商人、レナリー》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・工匠

2/4

あなたは、ドラゴンやアーティファクトであるすべての呪文を、それらが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 背景選択は共闘能力の新たな変種であるが、その一方で、共闘のルールのものでそれ以外の部分に変化はない。特に、背景および背景選択を持つカードと、他の共闘を持つカードとの間に相互作用はない。
- 1枚のカード、《正体を隠した者》は背景選択を持ち、かつ自身が背景でもある。『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』のブースター・パックを使用した統率者ドラフトでは、あなたは最大2枚の《正体を隠した者》をあなたの統率者として使用することができる（詳しくは上記の「統率者ドラフト」を参照）。特に、ゲーム中には「レジェンド・ルール」がそれらに適用されるので、それらが同時にあなたのコントロール下に置かれることはない。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《驚異の商人、レナリー》と《バハムートの侍祭》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青や緑や青緑であるカードを入れることができるが、白、黒、赤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（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- あなたの統率者がゲーム中に背景選択の能力を失ったり、背景でなくなったりしても、それは適切にあなたの統率者である。
- ゲームが始まった後では、あなたの統率者2枚は個別に記録する。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。プレイヤーは、それら両方の組み合わせではなく、いずれかの統率者1体によりゲーム中累計で21点以上の戦闘ダメージを受けるとゲームに敗北する（通常は背景はクリーチャーではないだろう）。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何かがあるあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか1枚を参照する。あなたの統率者に関して何らかの処理を行うように指示されたなら（たとえば、《統率の灯台》によって、それが統率領域から手札に加えられるなら）、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち1枚を選ぶ。
- 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。

- あなたが統率者2枚を選ぶとき、同じ色、もしくは無色のものを選んでよい。
- 『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』には、あなたがオーナーである「統率者」クリーチャーを参照する多くのカードがある。背景は通常、クリーチャーではないので、その様な効果を考慮する際には含まれない。しかしながら、他の呪文や能力によって背景がクリーチャーになった場合には含まれることになる。いずれかの効果が、あなたの統率者を参照しているか、あなたがオーナーであるかコントロールしている統率者をクリーチャーと限定せずに参照している場合、あなたの統率者である背景に適用される。
- あなたが、あなたがオーナーである統率者クリーチャーに能力を付与する背景をコントロールしていて、あなたが2体以上の統率者クリーチャーのオーナーである場合、すべての統率者クリーチャーがその能力を持つ。これはつまり、たとえば、あなたが《バハムートの侍祭》と統率者であるクリーチャー2体を一緒にコントロールしている場合、各ターンにあなたが唱える最初のドラゴン・呪文を唱えるためのコストが{4}少なくなるということである。

新キーワード処理：地下街探索

このセットから、地下街と呼ばれる新たなダンジョンが登場する。地下街は、以前に存在したダンジョンの挙動とは少々異なる。あなたはイニシアチブを持っている時にのみ地下街探索をできる（以下に詳しく書いてある）。

《地下街》

ダンジョン — 地下街

「地下街探索をする。」でなければ、このダンジョンに入ることはできない。

秘密の入り口 — あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。（鍛冶場、失われた井戸につながる）

鍛冶場 — クリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター2個を置く。（毘だ!、闘技場につながる）

失われた井戸 — 占術2を行う。（闘技場、隠し部屋につながる）

毘だ! — プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは5点のライフを失う。（書庫につながる）

闘技場 — クリーチャー1体を対象とする。それを使喚する。（書庫、地下墓地につながる）

隠し部屋 — 宝物・トークン1つを生成する。（地下墓地につながる）

書庫 — カード1枚を引く。（死せる三者の玉座へつながる）

地下墓地 — 威迫を持つ黒の4/1のスケルトン・クリーチャー・トークン1体を生成する。（死せる三者の玉座へつながる）

死せる三者の玉座 — あなたのライブラリーの一番上にあるカード10枚を公開する。それらの中からクリーチャー・カード1枚を、+1/+1カウンター3個が置かれた状態で戦場に出す。次のあなたのターンまで、それは呪禁を得る。その後、ライブラリーを切り直す。

《地下街》に関する注釈

- 地下街探索は、イニシアチブを得たとき、または、あなたがイニシアチブを持っているときのあなたのアップキープの開始時に、そうすると指示された時でなければできない。特に、あなたがダンジョンにいない時に、効果によって（地下街探索ではなく）ダンジョン探索をするように指示された場合、あなたは地下街を開始することはできない。
- 同様に、地下街探索をするように指示された時は、地下街でないダンジョンを開始することはできない。
- あなたがまだダンジョンに入っていない時に、地下街探索をするように指示された場合、地下街を統率領域に置き、秘密の入り口（最初の部屋）に探索マーカーを置く。
- 地下街探索をするように指示された時に、既にあなたがダンジョンに入っているのなら、あなたはそのダンジョンの次の部屋へ進む。あなたが既に最後の部屋にいる場合、そのダンジョンを踏破して、地下街を始める。これは、あなたがすでに地下街にいる場合でも他のダンジョンにいる場合でも適用される。

ダンジョンの一般注釈

- ダンジョンとダンジョン探索のルールは、以前に登場した時から大幅に変わってはいない。
- ダンジョンは、ゲームの外部から統率領域に置かれる。そこを通過する際に、あなたの進捗を追跡するため、探索マーカ―を使用する。それぞれのダンジョンは一連の部屋で構成される。それぞれの部屋は誘発型能力を持ち、それらの効果はその部屋に記載されている。それらの能力は、「この部屋に探索マーカ―を入れたとき、[効果]」である。
- あなたが自分の探索マーカ―をダンジョンの最後の部屋に入れて、その部屋の能力が解決された（または他の理由でスタックを離れた）後、ダンジョンはゲームを離れ、あなたはそれを踏破したことになる。
- あなたがダンジョンを踏破したかどうかを見るカードや、ダンジョン踏破時に誘発する能力を持っているカードがある。それらの能力は踏破したダンジョンが地下街であっても、他のダンジョンであっても同じ様に機能する。
- プレイヤーがダンジョン探索を開始する場合（ダンジョン探索による場合でも、地下街探索による場合でも）、そのプレイヤーがそのダンジョンに入ってからその最初の部屋の能力が誘発するまでは、どのプレイヤーも対応できない。

イニシアチブ

このセットには何枚か、イニシアチブを得るように指示するカードがある。イニシアチブとは、プレイヤーが持つことのできる称号である（統治者に似ている）。イニシアチブの称号を伴うプレイヤーは「イニシアチブを持っている」と呼ばれる。イニシアチブに関連するルールが2つある。一つ目、プレイヤーがイニシアチブを得たとき、ならびに、イニシアチブを持っているプレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは地下街探索をする。二つ目、プレイヤーがコントロールしている1体以上のクリーチャーが、イニシアチブを持つプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、前者のプレイヤーはイニシアチブを得る。また、いくつかの能力はイニシアチブを持っているかどうかを参照し、それ以外の利益をもたらす。

《アーラコクラの隠密》

{3}{U}

クリーチャー — 鳥・ならず者

1/4

飛行

アーラコクラの隠密が戦場に出たとき、あなたはイニシアチブを得る。

《ラサード・イン・バシール》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

0/3

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、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

ラサード・イン・バシールが攻撃するたび、あなたにイニシアチブがある場合、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のタフネスを2倍にする。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 効果によってイニシアチブを得るように指示されるまで、そのゲームにイニシアチブは存在しない。プレイヤーがイニシアチブを得るように指示された場合、そのプレイヤーは、他のプレイヤーがイニシアチブを得るまでイニシアチブを持つ。
- 同時にイニシアチブを持てるプレイヤーは1人である。1人のプレイヤーがイニシアチブを得た場合、他のすべてのプレイヤーはイニシアチブを持つ事をやめる。
- 現時点で既にイニシアチブを持っているプレイヤーが、再びイニシアチブを得ることがある。これにより、そのプレイヤーは再び地下街探索をできるが、そのプレイヤーが複数のイニシアチブの称号を持つようなことにはならない。

- イニシアチブを持っているプレイヤーがゲームから離れる場合、そのプレイヤーがゲームから離れるのと同時に、アクティブ・プレイヤーがイニシアチブを得る。アクティブ・プレイヤーがゲームから離れる場合、もしくはアクティブ・プレイヤーが存在しない場合、ターン順に次となるプレイヤーがイニシアチブを得る。
- 双頭巨人戦において、同じチームの両方のプレイヤーがイニシアチブを持つプレイヤーに同時に戦闘ダメージを与えた場合、イニシアチブを持つそのプレイヤーが誘発型能力の順番を決める。その後、それらの能力が解決する際に、チームメンバーの内の1人がイニシアチブを得て（そして地下街探索をして）、その後、もう1人のチームメンバーが同様に行う。再びイニシアチブが変更されるまで、最後にイニシアチブを得たプレイヤーがイニシアチブを維持する。

再録メカニズム：当事者カード

バルダーズ・ゲートの物語を伝えるため、当事者カードが帰ってきた。以前のものと同様に、当事者カードはパーマネント・カードだが、それぞれ一つの出来事を持っており、各カードの文章欄の左側に小型のカード枠があり、そこに一連の代替の特性が記載されている。あなたはそのカードを出来事として唱えてもよい。そうしたなら、あなたはそれを後でパーマネントとして唱えられる。本セットにおける新たな要素としては、すべての当事者カードがクリーチャー・カードではないのだ！それらは、他のパーマネント・タイプを持っていることがある。

《ベハルの祭壇》

{1}{B}

アーティファクト

{2}{B},{T},あなたがコントロールしているクリーチャー1体を追放する：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《骨の捧げ物》

{2}{B}

ソーサリー — 出来事

威迫を持つ黒の4/1のスケルトン・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。（その後、これを追放する。後で追放領域からこのアーティファクトを唱えてもよい。）

- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でパーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもパーマネント・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。例えば、ベハルの祭壇が墓地にある間、これはマナ総量が2のアーティファクト・カードである。
- 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、マナ・コスト、マナ総量などは、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。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナー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、そのプレイヤーはそれをパーマネント・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、解決以外の方法でスタックを離れる場合（たとえば、それが打ち消されたり、その対象がすべて不適正になって解決されなかったりした場合）には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをパーマネント・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、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、あなたはそれをパーマネント・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたが追放領域からこのパーマネント・呪文を唱える場合、関連するあらゆる呪文のタイミングのルールに従わなければならない。通常は、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

- 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、追放領域からそのコピーを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。
- 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、代替の出来事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、あなたは出来事に適用できることがある。

再録メカニズム：サイコロを振る

『フォーゴトン・レルム探訪』では、黒枠のマジックで初となるサイコロの使用を導入した。そして、それはここに帰ってきた。多くのカードにサイコロを振ると書かれており、その結果を元に何をするのかが書かれている。サイコロを振るたび、あるいはサイコロを振って特定の目を出すたび、誘発する能力を持っているカードが存在する。その他に、サイコロの出目を修整するカードもある。

《エインシャント・ブラス・ドラゴン》

{5}{B}{B}

クリーチャー — エルダー・ドラゴン

7/6

飛行

エインシャント・ブラス・ドラゴンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、1個のd20を振る。そうしたとき、墓地にある望む枚数のクリーチャー・カードを、マナ総量の合計がX以下になるように選び、対象とする。それらをあなたのコントロール下で戦場に出す。Xはその出目に等しい。

- 各サイコロは、それぞれが持つ面の数によって識別されている。たとえば、d20は20面体のサイコロである。各サイコロは出目が均等の確率でなければならない、また不正なく振られなければならない。実物のサイコロが推奨されるが、元の振り方の説明に明記されているのと同じ数の均等な確率の出目が得られるのであれば、デジタルの代替品でも問題はない。
- サイコロを振るという能力は、そのサイコロの出目の結果で何をするのかも指定している。ほとんどの場合、これはカード・テキスト内に「結果テーブル」という形式で書かれている。
- サイコロを振る指示とその出目によって発生する効果は、同じ能力の一部である。出目を知った後でプレイヤーがその能力に対応する機会は存在しない。しかしながら、サイコロを振った後で別の能力が誘発した場合、《エインシャント・ブラス・ドラゴン》の能力の状況では、その再帰誘発型能力がスタックに置かれ、対象が選ばれるときにはプレイヤーはサイコロを振った結果を知ることができる。
- 「○○1つを対象とする。その後、1個のd20を振る。」や類似の内容が書かれた効果は、能力をスタックに置き解決する通常の処理を使用する。対象を選択することは能力をスタックに置く過程の一部であり、サイコロを振るのは、その能力の解決時である。
- 一部の効果には出目に修整を加えるものもある。サイコロを振る指示の一部であるものも、他のカードに由来するものもある。サイコロを振った「出目」を参照するとは、これらの修整後の値を見ることである。「サイコロの出目」を見るとは、これらの修整の前にサイコロの面の数字をそのまま見ることである。
- 《ピクシーの案内人》や《バーバリアン・クラス》など、サイコロ1個を振ることを、それ以上の数のサイコロを振り最も小さい出目を無視することに置き換える能力が存在する。無視さ

れた出目はサイコロを振る効果では考慮されず、能力を誘発させることもない。意図や目的を問わず、どのサイコロを計算に入れるか決めた後で、追加のダイスが振られることはない。

- 振り直すことを指示している効果が存在する。これは元々振ったときと同じ数と種類のサイコロを使用し、その結果得られうる出目は変わらない。
- プレインチェイスをプレイ中、次元ダイスを振ることは、プレイヤーが1個以上のサイコロを振るたびに誘発する能力を誘発させる。ただし、値を参照する効果はすべて、次元ダイスの出目を無視する。

再録メカニズム：無尽

無尽は、クリーチャー1体で全方位攻撃を行えるようにする誘発型能力である。

《ジェナシの執行官》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル・シャーマン

1/3

無尽（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

{1}{R}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて「ジェナシの執行官」という名前であるすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- 無尽のルール（などの攻撃クリーチャーに関する能力）で使われている「防御プレイヤー」とは、能力が解決する時点で、無尽を持つクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレイヤー、またはそのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラーを意味する。そのクリーチャーがもはや攻撃していないなら、それが最後に攻撃していたプレイヤーか、それが最後に攻撃していたプレインズウォーカーのコントローラーを参照する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- あなたは、各トークンが生成された時点で、そのトークンがプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのどちらを攻撃しているのかを選ぶ。それがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、その内のどれを攻撃しているのかをあなたが選ぶ。
- 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。そのトークンが持つ無尽能力も含め、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。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。
- トークンはすべて同時に戦場に出る。
- 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。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの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。コピー元のクリーチャーが持つ「[[このパーマネント]が戦場に出るに際し]」あるいは「[[このパーマネント]は～の状態です。戦場に出る]」能力も機能する。
- （たとえば《倍増の季節》が作り出すような効果によって）無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するののか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するののか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』

カード別注釈

《アイスウィンドの重鎮》

{3}{W}

クリーチャー — ティーフリング・戦士

3/3

防御型戦闘スタイル — アイスウィンドの重鎮が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて戦士でないクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、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。追放されたクリーチャーの上にあっ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、それは戦場に戻らないで消滅する。

《アウルベア飼い》

{2}{G}

クリーチャー — ゴブリン・ドルイド

1/4

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーのパワーの合計が8以上である場合、カード1枚を引く。

- 《アウルベア飼い》の能力には「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ある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合計が8以上であるかどうかを見ることを意味する。能力が解決しようとするまでに、十分な数のクリーチャーが除去されたり、そのパワーの合計が8未満になった場合、あなたはカードを引かない。

《悪夢を囁く者、シヴリス》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 蛇・クレリック・邪術師

3/3

{T}, これでないクリーチャーやアーティファクトのうち1つを生け贄に捧げる：各対戦相手につきそれぞれ、あなたはカード1枚を切削し、その後、そのプレイヤーが3点のライフを支払わないかぎり、あなたの墓地にあるそのカードをあなたの手札に戻す。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

背景選択 (背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。)

- この起動型能力を解決するには、まずターン順で最初になる対戦相手の分のカード1枚を切削する。そのプレイヤーが3点のライフを支払うかどうかを選ぶ。対戦相手がライフを支払わなかった場合、そのカードをあなたの手札に戻す。その後、次の対戦相手の分のカード1枚を切削する。以下同様である。
- 何らかの理由により《悪夢を囁く者、シヴリス》がアーティファクトになったなら、あなたはそれ自身の能力のためにそれを生け贄に捧げることができる。

《アスタリオンの渴望》

{3}{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。あなたがコントロールしていて統率者であるクリーチャー1体の上に+1/+1カウンターX個を置く。Xはこれにより追放されたクリーチャーのパワーに等しい。

- Xの値は、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決定する。

《アメジスト・ドラゴン》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行、速攻

//

《爆発性の水晶》

{4}{R}

ソーサリー — 出来事

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望む数を対象とし、4点分をあなたの望むように割り振る。これはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- あなたは、《爆発性の水晶》をスタックに置く際に、その呪文の対象の数と、ダメージをどのように分割するのかが選ぶ。各対象はそれぞれ少なくとも1点のダメージを受けなければならない。
- 《爆発性の水晶》の解決時に一部の対象が不適正な対象になっていても元のダメージの分割を適用する。不適正な対象に与えるはずだったダメージは失われる。それが代わりに適正な対象に与えられることはない。

《嵐の王の雷》

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

インスタント

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X回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《嵐の王の雷》の遅延誘発型能力の解決時に、呪文1つのコピーX個を作成する。それらのコピーのコントローラーはあなたである。コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を与えられた後、通常の呪文と同じように解決される。
- 《嵐の王の雷》は、その遅延誘発型能力を誘発させた呪文が能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーを生成する。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、各コピーはそれぞれコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中で、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)。コピーが複数存在するなら、それらそれぞれが異なる適正な対象を取るように対象を選ぶことができる。
- 《嵐の王の雷》がコピーする元の呪文がモードを持つ(箇条書きになっている選択肢のリストがある)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。
- 《嵐の王の雷》がコピーする呪文に、(たとえば、《火の玉》のように)唱える時点で決定されるXの値が含まれていたなら、全てのコピーは同じ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場合、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。たとえば、《投げ飛ばし》を唱えるために3/3クリーチャーを生け贄に捧げた後にこれを《嵐の王の雷》の能力でコピーした場合、生成された《投げ飛ばし》のコピーもまたその対象に3点のダメージを与える。

《アヴェルヌスの憤怒、カーラック》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — ティーフリング・バーバリアン

5/4

あなたが攻撃するたび、このターンの最初の戦闘フェイズである場合、すべての攻撃クリーチャーを

アンタップする。ターン終了時まで、それらは先制攻撃を得る。このフェイズに続いて、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 特に、《アヴェルヌスの憤怒、カーラック》の誘発型能力はあなたに、追加のメイン・フェイズを与えることはない。これは、戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移動することを意味している。
- 《アヴェルヌスの憤怒、カーラック》は攻撃クリーチャーの中に含まれている必要はない。

《アースクウェイク・ドラゴン》

{14}{G}

クリーチャー — エレメンタル・ドラゴン

10/10

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがコントロールしているすべてのドラゴンのマナ総量の合計に等しい。

飛行、トランプル

{2}{G}, 土地1つを生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるアースクウェイク・ドラゴンをあなたの手札に戻す。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を計算するとき、Xは0である。
- 《アースクウェイク・ドラゴン》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う以前に固定される。たとえば、あなたがマナ総量がそれぞれ4であるドラゴン3体をコントロールしていて、そのうち1つを生け贄に捧げることであなたのマナ・プールに{C}を加えることができる。このとき、《アースクウェイク・ドラゴン》の総コストは{2}{G}である。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、そのドラゴンを生け贄に捧げることができる。
- あなたがコントロールしているドラゴンのマナ総量が14以上なら、《アースクウェイク・ドラゴン》を唱えるためのコストは{G}である。
- プレイヤーが《アースクウェイク・ドラゴン》を唱えると宣言した後では、どのプレイヤーも、その呪文のコストが固定される前にそのコントローラーがコントロールしているドラゴンの数を変更するような行動はできない。
- 《アースクウェイク・ドラゴン》の最後の能力は、これがあなたの墓地にあるときにのみ起動できる。

《異邦人》

{2}{W}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているタップ状態のクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を持つ。

- 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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 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。

《イリシッドの収穫者》

{4}{U}

クリーチャー — ホラー

4/4

脳変成 — イリシッドの収穫者が戦場に出たとき、タップ状態でありトークンでない望む数のクリーチャーを対象とする。それらを裏向きにする。それらは2/2のホラー・クリーチャーである。

//

《幼生の植え付け》

{X}{U}{U}

ソーサリー — 出来事

クリーチャーX体を対象とする。それらをタップする。それらは、次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。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- これによりパーマネントを裏向きにしたたら、いずれのプレイヤーも戦場でそれらを混ぜ合わせたり、どのカードがどのカードであるかを隠したり偽装したりすることはできない。
- プレイヤーは自分がコントロールしている裏向きのパーマネントをいつでも見ることができる。
- 《イリシッドの収穫者》の誘発型能力は両面カードを裏向きにすることはできない。
- 裏向きのパーマネントが戦場を離れる場合、そのオーナーはそれをプレイヤー全員に公開しなければならない。
- 裏向きのクリーチャーのコピーとしてクリーチャーが戦場に出る場合や、裏向きのクリーチャーのコピーとしてトークンが生成される場合は、そのコピーはその裏向きのクリーチャー（この場合、他の特性を持たない2/2のホラー・クリーチャー）と同じ特性を持つ。ただしそのコピーは表向きである。
- 『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』のセットには、これらのカードを表向きにする方法は含まれていない。このセットに含まれていないカードによる効果がこれらのカードを表向きにするなら、それを2/2のホラー・クリーチャーにしていた効果は終了する。

《イレニカスの不快な複製》

{3}{U}

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。飛行を持つこととそれが伝説であっても伝説でないことを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。

- 伝説でないクリーチャーをコピーした場合でもトークンが飛行を持つことを明確にするため、《イレニカスの不快な複製》のオラクル・テキストが更新された。

《インテレクト・ディヴァウラー》

{3}{B}

クリーチャー — ホラー

2/4

知性喰らい — インテレクト・ディヴァウラーが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ、自分の手札にあるカード1枚を、インテレクト・ディヴァウラーが戦場を離れるまで追放する。

肉体泥棒 — インテレクト・ディヴァウラーにより追放されているカードの中から、土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。これによりあなたが呪文を唱えるなら、あなたはそれを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- これによりプレイするカードの通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみである。
- 《インテレクト・ディヴァウラー》が、知性喰らい能力の解決前に戦場を離れたなら、対戦相手は自分の手札からカードを追放しない。
- 知性喰らい能力によって追放されたカードが何らかの理由によって追放領域を離れた場合（たとえば、肉体泥棒能力によってプレイされた場合）、《インテレクト・ディヴァウラー》が戦場から離れてもそのカードが対戦相手の手札に戻ることはない。

《打ち砕かれた者、ジョン・イレニカス》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — エルフ・ウィザード

3/3

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手1人と、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。その前者はその後者のコントロールを得る。その後者の上に+1/+1カウンター2個を置き、その後者をタップする。このゲームの間、その後者は使嗟され、「このクリーチャーは生け贄に捧げられない。」を得る。(それは各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。)

あなたがオーナーであるがコントロールしていないクリーチャー1体が攻撃するたび、あなたはカード1枚を引く。

- トークンのオーナーは、それを生成したプレイヤーである。
- 《打ち砕かれた者、ジョン・イレニカス》の1つ目の能力の解決時に、対戦相手はクリーチャー1体のコントロールを得るとともに、そのクリーチャーは能力の解決の一部として直ちに「このクリーチャーは生け贄に捧げられない。」の能力を得る。コントロールを得たプレイヤーは、そのクリーチャーが「このクリーチャーは生け贄に捧げられない。」の能力を得る前にこのクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

《鱗の歌姫、コーレッサ》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・バード

1/4

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上からドラゴン・呪文を唱えてもよい。

- あなたは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の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。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 呪文を唱えることができるタイミングが、《鱗の歌姫、コーレッサ》によって変わることはない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。
- 呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- あなたのライブラリーの一番上のカードはあなたの手札にないため、効果によってそれを捨てる、サイクリング能力を起動するなど、通常なら手札から行える他の行動を取ることはできない。

《鱗の養育者》

{1}{G}

クリーチャー — ドラゴン・ドルイド

0/2

{T} : {G}を加える。あなたがドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるためにこのマナを支払ったとき、あなたは2点のライフを得る。

- 《鱗の養育者》が生み出すマナは、ドラゴン・クリーチャー・呪文のみではなく、何の支払いにあててもよい。
- この遅延誘発型能力は、《鱗の養育者》がまだ戦場にあるかどうかにかかわらず誘発する。
- 《鱗の養育者》が2点以上の{G}を生み出して、それを単一のドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるために使用した場合、支払ったマナそれぞれに関連する遅延誘発型能力が誘発する。あなたはその回数分だけ2点のライフを得る。

《エメラルド・ドラゴン》

{4}{G}{G}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行、トランプル

//

《耳障りな波長》

{2}{G}

インスタント — 出来事

起動型か誘発型であり発生源がクリーチャーでない能力1つを対象とし、それを打ち消す。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 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。
- 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(たとえば果敢や無尽)もある。それらは注釈文に「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている。
- 「次の」特定の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。
- マナ能力は対象にできない。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出し、対象を取らず、忠誠度能力でないものことである。誘発型マナ能力は、解決時にマナを生み出すことがあり、起動型マナ能力が解決するかマナが加えられることによって誘発し、対象を必要としない、誘発型能力である。
- 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。
- 「起動型か誘発型であり発生源がクリーチャーでない能力」には、他の領域から起動・誘発できるクリーチャーでないカードの能力(たとえばサイクリング能力)が含まれる。

《エメラルドの大ドルイド、ハルシン》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

2/4

{1}:あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4/4の、その他の色やタイプに加えて緑の熊・クリーチャーになる。

背景選択(背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。)

- 《エメラルドの大ドルイド、ハルシン》は、それ以前に存在した、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すべての効果を上書きする。《エメラルドの大ドルイド、ハルシン》の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《剛力化》のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《エルタレルの流刑者、ゼヴロア》

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

伝説のクリーチャー — ティーフリング・戦士

4/2

速攻

{2}, {T}oT:このターンであなたが単一の対戦相手か対戦相手がコントロールしている単一のパーマネントだけを対象として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、それ以外の各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーやそのプレイヤーがコントロールしているパーマネントのうち1

つを選び、その呪文をコピーし、そのコピーはその選ばれたプレイヤーやパーマネントを対象とする。

- 《エルタレルの流刑者、ゼヴロア》はオラクルで更新されている。印刷されたカードでは「だけ」という単語が抜けている。更新された文章は上記の通り。特に、複数の対象を持つインスタントやソーサリーである呪文の対象のうち1つが対戦相手や対戦相手のコントロールしているパーマネントであったとしてもこの遅延誘発型能力が誘発することはない。
- 《エルタレルの流刑者、ゼヴロア》の遅延誘発型能力が解決するとき、この能力は1つ以上の呪文のコピーを生成する。あなたはそれらのコピーのコントローラーである。コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を与えられた後、通常の呪文と同じように解決される。
- 誘発型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。
- あなたが他の対戦相手ごとに選択を行う際に、その対戦相手またはその対戦相手がコントロールしているパーマネントを選んでもよいが、選ばれたプレイヤーまたはパーマネントがその呪文の適正な対象でない場合、そのコピーは生成されない。
- 他の呪文と同様に、それぞれのコピーは解決しようとするときに、その対象がまだ適正であるかどうかを見る。
- 複数の対象を取る事ができるインスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱える際に一つの対象しか選ばれなかった場合、その呪文は《エルタレルの流刑者、ゼヴロア》の遅延誘発型能力を誘発させる。各コピーも同様に、それぞれ1つのみを対象とすることになる。例えば《爆発的登場》（「アーティファクト最大1つとクリーチャー最大1体を対象とする。そのアーティファクトを破壊する。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」）がクリーチャー1体だけを対象とした場合、そのコピーはそれぞれ1体のクリーチャーだけを適正な対象とすることができる。
- 呪文がモードを持つ（箇条書きになっているモードのリストがある）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。
- 呪文が唱える際に（たとえば、《火の玉》のように）値を決める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場合、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。たとえば、《投げ飛ばし》を唱えるために3/3クリーチャーを生け贄に捧げた後で《投げ飛ばし》をコピーした場合、生成された《投げ飛ばし》のコピーもまたその対象に3点のダメージを与える。

《エルダー・ブレイン》

{5}{B}{B}

クリーチャー — ホラー

6/6

威迫

エルダー・ブレインがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーの手札にあるすべてのカードを追放する。その後、そのプレイヤーはそれに等しい枚数のカードを引く。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらの中から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。これによりあなたが呪文を唱えるなら、あなたはそれを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- それらのカードは表向きに追放される。

《エルフの名射手》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・レインジャー

*/2

到達

エルフの名射手のパワーは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

エルフの名射手が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて飛行を持つクリーチャー1体を対象とする。これはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《エルフの名射手》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《オグマの文書管理人》

{1}{W}

クリーチャー — ハーフリング・クレリック

2/2

瞬速

対戦相手1人が自分のライブラリーから探すたび、あなたは1点のライフを得、カード1枚を引く。

- 《オグマの文書管理人》の誘発型能力は、対戦相手が自分のライブラリーを探させている呪文または能力が解決するまでスタック上には置かれる。その呪文または能力が他の能力を誘発する場合（たとえば、対戦相手がカードを1枚探してそれを戦場に出したなど）、それらの能力と《オグマの文書管理人》の誘発型能力は一緒にスタック上に置かれる。アクティブ・プレイヤーは能力をすべて望む順番でスタックに置き、その後各プレイヤーはターン順に同様にする。スタックに最後に置かれた能力が最初に解決される。以下同様である。
- 《オグマの文書管理人》の誘発型能力は、あなたが対戦相手のライブラリーを探す、あるいは対戦相手が別のプレイヤーのライブラリーを探した場合には誘発しない。

《解体屋、スラッカス》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・農民

3/4

トランプル

解体屋、スラッカスが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各ドラゴンのパワーをそれぞれ2倍にする。

- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、誘発型能力の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。

《隠れ潜むグリーン・ドラゴン》

{3}{G}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

隠れ潜むグリーン・ドラゴンは防御プレイヤーが飛行を持つクリーチャーをコントロールしていないかぎり攻撃できない。

- 《隠れ潜むグリーン・ドラゴン》の2つ目の能力は、あなたが攻撃クリーチャーを指定するときのみ適用する。《隠れ潜むグリーン・ドラゴン》が攻撃クリーチャーとして指定された後で、飛行を持つクリーチャーが戦場を離れたり、そのコントローラーが変更されたり、飛行を失ったりしても、それが戦闘から取り除かれることはない。
- クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

《影盗賊団の工作員》

{1}{B}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「このクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーより多くのライフを持つ対戦相手がいない場合、このクリーチャー

ーの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、これは接死と破壊不能を得る。」を持つ。

- 《影盗賊団の工作員》によって付与される能力は、攻撃プレイヤーの対戦相手の中に、その防御プレイヤーよりも高いライフ総量を持つプレイヤーがいるかどうかを参照する。この比較を行う際に、攻撃プレイヤーのライフ総量は含まれない。

《影の大ドルイド、カガ》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

1/4

影の大ドルイド、カガが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは接死を得る。カード2枚を切削する。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置く。)

あなたの各ターン中に1回、あなたは、このターンにあなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれてそこにあるカードの中から、土地1つをプレイするか、パーマネント・呪文1つを唱えてもよい。

- あなたの墓地からプレイするカードの通常のタイミングのルールに従わなければならない。
- あなたはこれにより呪文を唱えるコストをすべて支払わなければならない。
- あなたが呪文を唱え始めた後は、《影の大ドルイド、カガ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。通常通りそれを唱え終えることができる。
- あなたが他の許可によって墓地から土地をプレイしたりパーマネント・呪文を唱えたりした場合、《影の大ドルイド、カガ》の効果による「あなたの各ターン中に1回」の回数には含まない。
- あなたが《影の大ドルイド、カガ》によって墓地から土地をプレイしたりパーマネント・呪文を唱えたりして、その後同じターン中に新たな《影の大ドルイド、カガ》があなたのコントロール下にやって来たなら、あなたはそのターンに、それらの行動をもう1度繰り返してもよい。

《風纏いのプラネター》

{4}{W}

クリーチャー — 天使

4/4

瞬速

飛行

風纏いのプラネターが攻撃クリーチャー指定ステップ中に戦場に出たとき、各攻撃クリーチャーにつきそれぞれ、あなたはそれが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーを選び直してもよい。

(それはそのコントローラーやそのコントローラーのプレインズウォーカーを攻撃することはできない。)

- あなたは《風纏いのプラネター》を攻撃クリーチャー指定ステップ以外で唱えてもよい。《風纏いのプラネター》が攻撃クリーチャー指定ステップ以外で唱えられ、戦場に出た場合、単にその能力は誘発しない。
- クリーチャーが攻撃するプレイヤーを選び直すときには、攻撃に関する強制や制限やコストを無視する。
- クリーチャーが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーを選び直すときには、「このクリーチャーが攻撃したとき」の能力は誘発しない。
- 攻撃クリーチャーが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーを選び直した場合、そのクリーチャーが攻撃したプレイヤーはその指定したプレイヤーのままだが、選び直したプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している。
- ある能力が攻撃クリーチャーの「防御プレイヤー」がコントロールするものを対象とし、その能力の解決前にそのクリーチャーの防御プレイヤーが変わった場合、その対象は不適正になったので、その能力は解決しない。

《カリムポートの殺し屋、サファナ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/2

威迫

あなたの終了ステップの開始時に、あなたにイニシアチブがある場合、宝物・トークン1つを生成する。あなたがダンジョンを踏破したことがあるなら、代わりにそのトークン3つを生成する。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 《カリムポートの殺し屋、サファナ》の2つ目の誘発型能力は、あなたの終了ステップの開始時に、あなたがイニシアチブを持っている場合にのみ誘発する。能力が誘発したなら、その能力が解決される時点でもイニシアチブを持っているかどうかを再度見る。その時点でイニシアチブを持っていなかったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。特に、終了ステップの開始時にイニシアチブを持っていないが、ダンジョンを踏破している場合、この能力は誘発せず、あなたは宝物・トークンを生成しない。

《カーネリアン・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》

{2}{R}

アーティファクト

{T}：{R}を加える。このマナがドラゴン・クリーチャー・呪文のために支払われたなら、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 《カーネリアン・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》が生み出すマナは、ドラゴン・クリーチャー・呪文のみではなく、何の支払いにあててもよい。
- 《カーネリアン・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》のマナが、代替コストや追加コストを含むドラゴン・クリーチャー・呪文のコストのいずれかの部分の支払いに使われたなら、そのドラゴンはターン終了時まで速攻を得る。
- たとえその呪文がドラゴン・クリーチャー・トークンを生成したとしても、インスタント・呪文やソーサリー・呪文はクリーチャー・呪文ではない。
- このマナがドラゴンでない呪文のために使用され、そのターン、後になってそれがドラゴンになったとしても、そのクリーチャーは速攻を得ない。

《街路の浮浪児》

{1}{R}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは、「{1}, これでないクリーチャーやアーティファクトのうち1つを生け贄に捧げる：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1点のダメージを与える。」を持つ。

- あなたの統率者がアーティファクト・クリーチャーである場合、あなたはそれを生け贄に捧げてこの能力のコストを支払ってもよい。
- 《街路の浮浪児》が与えた能力を持つあなたの統率者が、何らかの理由でその能力の解決時にクリーチャーでなくなったとしても、それは1点のダメージを与える。

《頑健な辺境育ち》

{1}{G}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「このクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーより多くのライフを持つ対戦相手がいない場合、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xはこのクリーチャーのパワーに等しい。」を持つ。

- 《頑健な辺境育ち》によって付与される能力は、攻撃レイヤーの対戦相手の中に、その防御プレイヤーよりも高い点数のライフ総量を持つプレイヤーがいるかどうかを調べるものである。この比較を行う際に、攻撃プレイヤーのライフ総量は含まれない。

- Xの値は付与された誘発型能力の解決時にのみ決定する。解決後には、そのターン、後になってXの値が変わることはない。たとえ統率者であるクリーチャーのパワーが変わったとしても、Xの値は変わらない。
- 統率者であるクリーチャーが、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いてXの値を決める。
- 統率者であるクリーチャーの誘発型能力の解決時に、そのパワーが負であったなら、Xは0として扱う。

《貴族生まれ》

{1}{W}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「このクリーチャーが戦場に出たときとあなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ自分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2個を置いてよい。そうした各対戦相手につきそれぞれ、次のあなたのターンまで、あなたはプロテクション（そのプレイヤー）を得る。」を持つ。（あなたはそのプレイヤーがコントロールしているあらゆるものに、対象にはされず、ダメージは受けず、エンチャントされない。）

- プロテクション（そのプレイヤー）とは、プロテクション（そのプレイヤーがコントロールしている各オブジェクト）を意味する。オブジェクトにコントローラーがない場合（それが墓地にあるカードである場合など）には、オーナーをコントローラーと見なしてこのプロテクションを解釈する。
- あなた自身は、あなたからの寛大な申し出によって利益を得るプレイヤーからのプロテクションを得るが、あなたがコントロールしているパーマネントはそうではない。
- それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、あなたがプロテクション（そのコントローラー）を持っていたとしてもクリーチャーはあなたを攻撃することができる。

《騎兵の鞍》

{2}{G}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受け、パワーが3以下であるクリーチャーにはブロックされない。

装備{3}

- 《騎兵の鞍》を装備したクリーチャーをブロックした後にそのクリーチャーのパワーを下げて、それをブロックしているクリーチャーを戦闘から取り除いたり、装備しているクリーチャーをブロックされていないことにはしない。

《キャンドルキープのひらめき》

{4}{U}

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の基本のパワーとタフネスはX/Xになる。Xは、あなたがオーナーであり追放領域やあなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるか出来事を持つカードの枚数に等しい。

- Xの値は《キャンドルキープのひらめき》が解決される時点で確定される。この影響を受けるクリーチャーのパワーとタフネスは、カードが追放されたり、および/または、あなたの墓地に出入りしたりしても変化しない。
- 《キャンドルキープのひらめき》が適用されるクリーチャー群は、これの解決時に確定される。能力が解決された後で戦場に出たり、あなたのコントロール下に入ったりしたクリーチャーは影響を受けない。

《九本指のキーネ》

{1}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

4 / 4

威迫

護法—9点のライフを支払う。

九本指のキーネがプレイヤー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カード9枚を見る。あなたはそこから門・カード1枚を戦場に出してもよい。その後、あなたが9つ以上の門をコントロールしているなら、残りをあなたの手札に加える。そうでないなら、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- この方法で門・カードを戦場に出さず、すでに9つ以上の門をコントロールしている場合、すべてのカードをあなたの手札に加える。

《驚異の商人、レナリー》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・工匠

2 / 4

あなたは、ドラゴンやアーティファクトであるすべての呪文を、それらが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 1つ目の能力は、何らかの理由によって、ドラゴン・呪文やアーティファクト・呪文がいずれかの領域からでも唱えられるように許可されている場合にも適用される。何らかの効果によってあなたがドラゴン・呪文をあなたの墓地から唱えられるなら、《驚異の商人、レナリー》はそれを瞬速を持っているかのように唱えられるようにする。

《恐怖の墓所の冒険者》

{5}{U}

クリーチャー — エルフ・モンク

4 / 4

恐怖の墓所の冒険者が戦場に出たとき、あなたはイニシアチブを得る。

あなたが各ターンであなたの2つ目の呪文を唱えるたび、それをコピーする。あなたがダンジョンを踏破したことがあるなら、代わりにその呪文を2回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 恐怖の墓所の冒険者の誘発型能力が解決するとき、この能力は呪文のコピーを1つか2つ生成する。あなたがそれらのコピーのコントローラーである。コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を与えられた後、通常の呪文と同じように解決される。
- 誘発型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。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、各コピーはそれぞれコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中で、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）。コピーが複数存在するなら、それらそれぞれが異なる適正な対象を取るように対象を選ぶことができる。
- 《恐怖の墓所の冒険者》の能力がコピーする呪文がモードを持つ（箇条書きになっているモードのリストがある）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。
- 《恐怖の墓所の冒険者》がコピーする呪文に、（《火の玉》のように）唱える時点で決定されるXの値が含まれていたなら、全てのコピは同じ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場合、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。たとえば、《投げ飛ばし》を唱えるために3/3クリーチャーを生け贄に捧げた後これを《恐怖の墓所の冒険者》の能力でコピーした場合、生成された《投げ飛ばし》のコピーもまたその対象に3点のダメージを与える。

- パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。つまり、このトークンは「生成された」わけではない。誘発型能力がコピーしたパーマネント・呪文によって、トークンが戦場に出たとしても、「トークンが生成された」ことを参照する効果には一切の相互作用を及ぼさない。

《ギルドの職人》

{1}{R}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「このクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーより多くのライフを持つ対戦相手がいない場合、あなたは宝物・トークン2つを生成する。」を持つ。(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。)

- 《ギルドの職人》によって付与される能力は、攻撃レイヤーの対戦相手の中に、その防御プレイヤーよりも高い点数のライフ総量を持つプレイヤーがいるかどうかを調べるものである。この比較を行う際に、攻撃プレイヤーのライフ総量は含まれない。

《クラウドキル》

{4}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは $-X/-X$ の修整を受ける。Xは、戦場や統率領域にありあなたがオーナーである統率者の中で最大のマナ総量に等しい。

- 《クラウドキル》の解決時に、あなたの統率者が他のプレイヤーのコントロール下にある場合、それは戦場にあり、Xの値を決定するために使用される。

《クローク森の隠者》

{2}{G}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャー・カードがはずこかからあなたの墓地に置かれていた場合、緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン2体をタップ状態で生成する。」を持つ。

- 《クローク森の隠者》が付与する能力は、終了ステップの開始時にあなたがその能力を持つクリーチャーをコントロールしており、このターン中にいずれかの領域からクリーチャー・カードがああなたの墓地に置かれた場合に誘発する。これは、そのクリーチャー・カードが墓地に置かれた時点ではいずれのクリーチャーもこの能力を持っていなかったり、あなたの終了ステップが始まる時点でそのクリーチャー・カードがああなたの墓地になかったりしても同様である。
- 特に、あなたの統率者が死亡して、墓地から統率領域に戻ることを選び、同じターンに唱え直した場合、《クローク森の隠者》でそれに付与された能力はそのターンの終了ステップの開始時に誘発する。

《契約武器》

{3}{B}

アーティファクト — 装備品

契約武器がクリーチャーについているかぎり、あなたはライフが0点以下であることではゲームに敗北しない。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、カード1枚を引き、公開する。ターン終了時まで、そのクリーチャーは $+X/+X$ の修整を受ける。あなたはX点のライフを失う。Xはそのカードのマナ総量に等しい。

装備—カード1枚を捨てる。

- 対戦相手が《契約武器》がついているクリーチャーのコントロールを得ても、《契約武器》のコントロールも得なかった場合、《契約武器》をコントロールしているのはあなたであり、それがついている限り、ライフが0以下になることでゲームに負けることはない。

- 同様に、対戦相手が装備しているクリーチャーのコントロールを得て、《契約武器》のコントロールを得ず、そのクリーチャーで攻撃した場合、あなたはカードを引き、それを公開し、ライフを失う。
- カードを引くことが、他の効果によって置き換えられた場合、そのクリーチャーはパワーとタフネスに一切の修正を受けず、あなたがライフを失うこともない。これはカードを引くことがカードを複数枚引くことに置き換えられた場合も同じである。

《ケンクのアーティフィサー》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・工匠

1/1

ホムンクルスの召使い — ケンクのアーティフィサーが戦場に出たとき、クリーチャーでないアーティファクト最大1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンター3個を置く。そのアーティファクトは、飛行を持つ0/0のホムンクルス・アーティファクト・クリーチャーになる。

- 《ケンクのアーティフィサー》は対象としたアーティファクトが持っているいかなる能力も取り除かない。
- そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。
- 対象としたアーティファクトがクリーチャーについている装備品であったなら、それははずれる。換装を持たない装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。
- 対象にした、クリーチャーでないアーティファクトが機体であった場合、そのパワーとタフネスは0/0に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。
- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。

《賢明な導師、ゴライオン》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

警戒

あなたが出来事・呪文を唱えるたび、あなたはその呪文をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 出来事・呪文とは、インスタントやソーサリーのうち出来事の呪文タイプを持つもののことを意味する。あなたが唱えていない出来事を持つ、あなたが唱えたパーマネント・呪文はこの能力を誘発させない。

《ゲイルの移し替え》

{3}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを追放する。その後、1個のd20を振り、その呪文のマナ総量を足す。1-14 | 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唱えてもよく、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。

15+ | 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マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 追放されたカードが当事者カードである場合、これにより出来事・呪文を唱えても良い。
- その呪文のマナ・コストに{X}が含まれている場合、そのマナ総量を計算する際に用いるXはスタック上にあった時の値である。
- 《ゲイルの移し替え》は、その呪文を打ち消さずにスタックから直接、追放する。これにより、この呪文は「打ち消されない」呪文に対して有効に機能する。

《虚空への呼び声》

{4}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体と自分がコントロールしていないクリーチャー1体を秘密裏に選ぶ。その後、それらの選択を公開する。これにより選ばれたすべてのクリーチャーを破壊する。

- 各プレイヤーが秘密裏にクリーチャーを選ぶ際、各プレイヤーは選んだクリーチャーを誰にも見せることなく書き込む。その後、各プレイヤーは、すべてのプレイヤーが同時に自分の選んだクリーチャーを公開するまで、自分の選んだクリーチャーを秘密にする。
- クリーチャーが複数回選ばれた場合、それは1回だけ破壊される。例えば、その上に盾・カウンター1個が置かれているなら、それは生き残る。

《古参の兵士》

{1}{W}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「このクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーより多くのライフを持つ対戦相手がいない場合、各対戦相手につきそれぞれ、あなたは白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で生成する。」を持つ。

- 《古参の兵士》によって付与される能力は、攻撃プレイヤーの対戦相手の中に、その防御プレイヤーよりも高い点数のライフ総量を持つプレイヤーがいるかどうかを調べるものである。この比較を行う際に、攻撃プレイヤーのライフ総量は含まれない。
- その機能を明確にするため、《古参の兵士》のオラクル・テキストが更新された。具体的には、攻撃している統率者のコントローラーの対戦相手1人につき、兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《混沌の洞窟の冒険者》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・バーバリアン

5/3

トランプル

混沌の洞窟の冒険者が戦場に出たとき、あなたはイニシアチブを得る。

混沌の洞窟の冒険者が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。あなたがダンジョンを踏破したことがあるなら、このターン、あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。そうでないなら、このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《混沌の洞窟の冒険者》の最後の能力は、カード1枚を追放する時点でダンジョンを踏破しているかどうかを見る。その時点でダンジョンを踏破していない場合、その後で同じターンの間にダンジョンを踏破したとしても、マナ・コストを支払うことなく唱えることはできない
- 《混沌の洞窟の冒険者》の最後の能力が解決される時に、ダンジョンを踏破していた場合、追放されたカードをマナ・コストを支払うことなくプレイしなければならない。通常の唱え方で唱えることを選択することはできない。

《ゴアガッツ団の親分、ラッグドラッグ》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・猪

4/4

あなたがコントロールしていてマナ能力を持つすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてマナ能力を持つクリーチャー1体が攻撃するたび、それをアンタップする。

あなたが呪文を唱えるたび、それを唱えるために7点以上のマナが支払われていた場合、クリーチャー

ー1体を対象とする。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは+7/+7の修整を受けトランプルを得る。

- クリーチャーに書かれたマナ能力の大半は起動型マナ能力である。起動型マナ能力は、それを解決する際にマナを生み出すことがあり、対象を必要とせず、忠誠度能力でない、起動型能力である。
- 誘発型マナ能力を持っているクリーチャーも存在する。誘発型マナ能力は、解決時にマナを生み出すことがあり、起動型マナ能力が解決するかマナが加えられることによって誘発し、対象を必要としない、誘発型能力である。
- 《ゴアガッツ団の親分、ラッグドラッグ》の最後の能力は、アンタップ状態のものも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

《ゴライオンの養子、アブデル・エイドリアン》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4/4

ゴライオンの養子、アブデル・エイドリアンが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて土地でもこれでもない望む数のパーマネントを、これが戦場を離れるまで追放する。これにより追放されたパーマネント1つにつき1体の白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを生成する。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 追放されたカードが戻ってきた後でも、兵士・クリーチャー・トークンは戦場に残る。
- 《ゴライオンの養子、アブデル・エイドリアン》が、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、あなたは土地でないパーマネントを追放することはできない。この場合、兵士・クリーチャー・トークンは生成しない。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅する。それは戦場に戻らない。その場合でも、兵士・クリーチャー・トークンを生成する。
- 《ゴライオンの養子、アブデル・エイドリアン》が戦場を離れたときに戦場に戻るカードは、オーナーのコントロール下に戻る。

《酒場の喧嘩》

{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体とあなたの左隣の対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それらのクリーチャーは互いに格闘を行う。その後、その後者のコントローラーはこの呪文をコピーしてもよく、そのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 《酒場の喧嘩》のそれぞれのコピーはコピーを作ることがあり得るので、適正な対象があってコピーが成功裏に解決されている限り、喧嘩は続く。
- あなたの左隣の対戦相手は、元の呪文の解決後に死亡するものであっても、そのコピーの1つ目の対象として、自分がコントロールしていて元の格闘に加わっていたクリーチャーを選んでよい。しかしながら、そうした場合、コピーを解決しようとする際に対象が不適正となる。
- 《酒場の喧嘩》を解決する際に、一方の対象が適正で、もう片方の対象が不適正である場合、どちらのクリーチャーもダメージを与えない。しかしながら、あなたの左隣の対戦相手は《酒場の喧嘩》の新たな対象を選ぶ。
- 《酒場の喧嘩》を解決しようとしている時に、両方の対象が不適正になっていた場合、それは何もしない。コピーは生成されない。
- 2人対戦では、もう一方のプレイヤーがあなたの左隣の対戦相手である。
- あなたの左隣の対戦相手が《酒場の喧嘩》をコピーするが対象を変えないことを選んだ場合、おそらく、コピーを解決しようとするときに両方の対象が不適正となり（すくなくとも、両方の対象が生き残り、かつ、それに対応してコントローラーを切り替えなければ、コピーにとって適正な対象のままとはならない）、左隣の対戦相手のさらに左隣のプレイヤーはそれをコピーできないだろう。

《授けるもの、グランチ》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — クラゲ

0/5

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、プレイヤー 1 人を選ぶ。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 1 体の上に +1/+1 カウンター 2 個を置く。2 人目のプレイヤーを選び、そのプレイヤーはカード 1 枚を引く。その後、3 人目のプレイヤーを選び、そのプレイヤーは宝物・トークン 2 つを生成する。

- 1 人目に選ばれたプレイヤーは、どのクリーチャーにカウンターを置くかを選ぶことができる。
- あなたは、クリーチャーをコントロールしていないプレイヤーを 1 人目のプレイヤーに選んでもよい。
- プレイヤーは 3 人とも別々でなければならないが、そのうちの 1 人にあなたを選んでもよい。ゲームに参加しているプレイヤーが 2 人しかいない場合、3 人目のプレイヤーは選べず、誰も宝物・トークンを生成しない。

《殺人報酬》

{5}{B}{B}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを破壊する。これにより破壊されてトークンでないクリーチャー 1 体につき 1 つの宝物・トークンをタップ状態で生成する。

- 破壊不能を持っていた、再生されたなど、何らかの理由でクリーチャーが《殺人報酬》で破壊されなかった場合、そのコントローラーはこれにより宝物・トークンを生成しない。

《殺戮の王、ベハル》

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

伝説のクリーチャー — 神

4/4

あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量の半分以下であるかぎり、殺戮の王、ベハルは破壊不能を持つ。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー 1 体が死亡するたび、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 個を置き、それを使喚する。

- 《殺戮の王、ベハル》にが致死ダメージを受けると同時に、そのコントローラーのライフ総量がその開始時のライフ総量の半分以下に減少した場合、《闇の王、ベイン》は状況起因処理が行われる時点で破壊不能を持ち、生き残ることができる。

《サモン・アンデッド》

{4}{B}

ソーサリー

あなたはカード 3 枚を切削してもよい。その後、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。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

- あなたのライブラリーにあるカードが 3 枚未満である場合、これにより切削することを選ぶことはできない。
- カード 3 枚を切削しないことを選んだとしても、戻せるクリーチャー・カードがあればそのカードに戻す。
- 切削されたクリーチャー・カードに戻してもよいし、あなたの墓地にすでにあったものでもよい。

《残酷な救済者、ラファエル》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デビル・貴族

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのインプやデーモンやティーフリングやデビルは+1/+1の修整を受け絆魂を持つ。

各終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャー・カードがいずこかからあなたの墓地に置かれていた場合、「このクリーチャーが死亡したとき、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1点のダメージを与える。」を持つ、赤の1/1のデビル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- カードには「プレイヤ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。」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、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。

《指揮官リアーラ・ポータィア》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

5/3

あなたが攻撃するたび、このターンにあなたが追放領域から唱える呪文のコストは{X}少なくなる。Xは攻撃されているプレイヤーの人数に等しい。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。ターン終了時まで、あなたはそれらの追放されているカードの中から望む数の呪文を唱えてもよい。

- 《指揮官リアーラ・ポータィア》の誘発型能力は、たとえ別の許可で唱えていたとしても、あなたが追放領域から唱えるすべての呪文のコストを軽減する。例えば、この誘発型能力が解決したターンと同じターンに出来事を持つ追放されたパーマネント・呪文を唱える場合、その呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。
- あなたがプレインズウォーカーを攻撃したものの、プレインズウォーカーのコントローラーを攻撃しなかった場合、そのプレイヤーはXの値を決定する際に数えない。
- 《指揮官リアーラ・ポータィア》は攻撃クリーチャーの中に含まれている必要はない。

《至極の刀、オージ》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

2/3

至極の刀、オージが戦場に出たとき、あなたは2点のライフを得、占術2を行う。

あなたが各ターンでああなたの2つ目の呪文を唱えるたび、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻る。

- 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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、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、それは戦場に戻らないで消滅する。

《収穫の分配》

{2}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるパーマネント・カード最大5枚を対象とする。それらを追放し、2つの束に分ける。対戦相手1人は、そのうちの1つの束を選ぶ。その束をあなたの手札に、もう一方をあなたの墓地に置く。(束は0枚でも構わない。)

- あなたは、《収穫の分配》を解決している間にどの対戦相手が束を選択するのかを決定する。
- 束のカードは0枚でも良いが、対戦相手がその束を選択した場合、あなたはすべてのカードを墓地へ戻す。

《真実の魂の盲信者、ガット》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

あなたが攻撃するたび、あなたはこれでないクリーチャーやアーティファクトのうち1つを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、威迫を持つ黒の4/1のスケルトン・クリーチャー・トークン1体を、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。(それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

背景選択 (背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。)

- あなたは、スケルト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のかを選ぶ。
- 《真実の魂の盲信者、ガット》は攻撃クリーチャーの中に含まれている必要はない。
- このスケルトンは攻撃クリーチャーであるが、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。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
- そのスケルトンでは攻撃できないという効果 (たとえば、《プロパガンダ》の効果) は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。スケルトンが攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。
- 何らかの理由により《真実の魂の盲信者、ガット》がアーティファクトになったなら、あなたはそれ自身の能力のためにそれを生け贄に捧げることができる。

《神秘のトリックスター、イモエン》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

2/3

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。)

あなたの終了ステップの開始時に、あなたにイニシアチブがある場合、カード1枚を引く。あなたがダンジョンを踏破したことがあるなら、さらにカード1枚を引く。

背景選択 (背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。)

- 《神秘のトリックスター、イモエン》の2番目の誘発型能力は、あなたの終了ステップの開始時に、あなたがイニシアチブを持っている場合にのみ誘発する。能力が誘発したなら、その能力が解決される時点でもイニシアチブを持っているかどうかを再度見る。その時点でイニシアチブを持っていなかったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。特に、終了ステップの開始時にイニシアチブを持っておらず、ダンジョンを踏破している場合、この能力は誘発せず、カードを引くことはできない。

《ジェイド・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》

{2}{G}

アーティファクト

{T} : {G}を加える。あなたがドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるためにこのマナを支払ったとき、それは追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出て、次のあなたのターンまで呪禁を得る。(それは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らない。)

- 《ジェイド・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》が生み出すマナは、ドラゴン・クリーチャー・呪文のみではなく、何の支払いにあててもよい。
- この遅延誘発型能力は、《ジェイド・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》がまだ戦場にあるかどうかにかかわらず誘発する。
- 《ジェイド・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》が1マナ以上の{G}を生み出して、それを単一のドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるために使用した場合、支払ったマナそれぞれに関連する遅延誘発型能力が誘発する。そのクリーチャーは、その数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- このマナがドラゴン・クリーチャー・呪文のために使われたなら、そのクリーチャーは呪禁を持った状態で戦場に出る。このクリーチャーが呪禁を得る前に対象にできる機会は存在しない。

《ジャヴェリン・オヴ・ライトニング》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

瞬速

ジャヴェリン・オヴ・ライトニングが戦場に出たとき、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。

あなたのターンであるかぎり、装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け先制攻撃を持つ。

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。）

- 装備品が持つ戦場に出たときに誘発する誘発型能力によってそれを何かにつけることは、その装備能力を使うこととは異なる。つけるためのマナは支払わず、装備能力のタイミング制限も適用されない。
- 対象にしたクリーチャーが不適正な対象になったなら、その装備品ははずれた状態のまま戦場に残る。
- 《ジャヴェリン・オヴ・ライトニング》はクリーチャーについている状態で戦場に出るわけではない。この装備品が戦場に出てから、誘発型能力がこれをクリーチャーにつける。あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《ジャヴェリン・オヴ・ライトニング》を唱えられる。

《熟達のインヴォーカー、ダイナヘール》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4/4

速攻

あなたは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すべての起動型能力を、それらのクリーチャーが速攻を持っているかのように起動してもよい。

{T}：このターン、あなたが次に4点以上のマナを支払ってマナ能力でない能力を起動したとき、その能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 《熟達のインヴォーカー、ダイナヘール》はあなたがコントロールしているクリーチャーに速攻の能力を実際に付与するわけではなく、またそれらが速攻を持つかのように攻撃できるようにするわけでもない。
- 《熟達のインヴォーカー、ダイナヘール》のオラクル・テキストが更新された。具体的には、起動コストが4マナ以上であるマナ能力を起動しても、この遅延誘発型は誘発しない。

《純剣のパラディン、マジー》

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

伝説のクリーチャー — ハーフリング・騎士

3/4

オーラがついているクリーチャー1体があなたの対戦相手1人を攻撃するたび、ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受けトランプルを得る。

あなたがコントロールしているオーラ1つが戦場からあなたの墓地に置かれるたび、それを追放する。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唱えてもよい。

- 追放領域からカードを唱えるときも、コストをすべて支払わなければならない、タイミングのルールに従わなければならない。
- 稀に、オーラが墓地に置かれた時、そのカードがオーラではない場合がある。たとえば、コピー効果などによって起きる。そのような場合でも、あなたはそのカードを追放するし、それを唱えてもよい。

《ストーンスピーカー・クリスタル》

{4}

アーティファクト

{T} : {C}{C}を加える。

{2}, {T}, ストーンスピーカー・クリスタルを生け贄に捧げる：望む数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーの墓地を追放する。あなたはカード1枚を引く。

- あなたは、《ストーンスピーカー・クリスタル》の能力をスタックの上に置く際に対象のプレイヤーを任意の数だけ選び、その解決時にそれらのプレイヤーの墓地を追放する。対象のプレイヤーを選んで、そのプレイヤーの墓地を追放しないことはできない。
- ただカードを引くためだけに、最後の能力を起動する際にプレイヤーを一人も対象としないことを選んでよい。

《凶々しいイカサマ師》

{1}{U}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「{2}{U}：これでないクリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーはそのコピーになる。」を持つ。

- コピー効果は持続期間を持たない。それは統率者が戦場を離れるまで持続するが、それが有効である限り、より最新のタイムスタンプのコピー効果（おそらく《凶々しいイカサマ師》によって与えられた能力が新たに起動されることによって）はその効果を上書きする。
- あなたが《凶々しいイカサマ師》をコントロールしている間、あなたの統率者が他の何かのコピーになったとしても、それはあなたの統率者であり、それに付与されている能力もそのままである。
- 《凶々しいイカサマ師》があなたの統率者で、何らかの方法でクリーチャーになり、それが自身に与える能力を使って他のクリーチャーのコピーになった場合、それはもはやその能力を持たず、あなたがオーナーである統率者であるクリーチャー（自身を含む）に起動型能力を付与しなくなる。

《世話焼き、エリン・ハーブリーズ》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・農民

2/4

{T} : あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはこのターンにあなたが生成したトークンの数に等しい。それらのカードのうち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。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 《世話焼き、エリン・ハーブリーズ》の能力はこの能力が解決する前にあなたがそのターンに生成したクリーチャーでないカードやクリーチャーを含めたすべてのトークンを数える。そのトークンが現在も戦場に残っているかどうか、あるいは現在もあなたのコントロール下にあるかどうかは関係ない。
- 何らかの効果によって、パーマネント・呪文のコピーが生成されるなら、その呪文はトークンになり、あなたのコントロール下で戦場に出る。ただし、このトークンは「生成された」とは言わない。それは、《世話焼き、エリン・ハーブリーズ》の能力には数えられない。

《選択式サンバースト》

{3}{W}{W}

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体を選び、その後、各対戦相手はそれぞれ自分がコントロールしていてパワーがそれ以下であるクリーチャー1体を選ぶ。これによりあなたがクリーチャーを選んだなら、どのプレイヤーにも選ばれなかったすべてのクリーチャーを追放する。

- あなたがクリーチャーを選ばなかった場合（ほとんどの場合、あなたが何もコントロールしていないからだろう）、どのクリーチャーも追放されることはない。
- 《選択式サンバースト》は選ばれたクリーチャーのいずれも対象を取っていない。《選択式サンバースト》はそれの解決時にすべての選択が行われる。

《戦慄のリノーム》

{6}{G}

クリーチャー — 蛇・ドラゴン

7/6

戦慄のリノームは、パワーが3以下であるクリーチャーにはブロックされない。

//

《跳ね返す鱗》

{3}{G}

インスタント — 出来事

クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個を置き、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは呪禁を得る。（その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 《戦慄のリノーム》がブロックされた後は、それをブロックしているクリーチャーのパワーが3以下になっても、《戦慄のリノーム》はブロックされていない状態にはならない。
- 《跳ね返す鱗》は、アンタップ状態のクリーチャーを対象とすることができる。対象にしたクリーチャーが《跳ね返す鱗》を解決する時点でアンタップしていた場合でも、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個が置かれ、それは呪禁を得る。

《倉庫の盗人》

{3}{R}

クリーチャー — ティーフリング・ならず者

4/2

{2}, {T}, アーティファクトやクリーチャーのうち1つを生け贄に捧げる：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。

- あなたは、これにより土地をプレイしたり呪文を唱えたりするときも、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、土地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、このターンに土地をプレイしていない場合のみである。

《壮麗なる創造》

{6}{G}{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枚を公開する。Xは、戦場や統率領域にありあなたがオーナーである統率者の中で最大のmana総量に等しい。あなたは、その中から望む枚数のパーマネント・カードを戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《壮麗なる創造》の解決時に、あなたの統率者が他のプレイヤーのコントロール下にある場合、それは戦場にあり、Xの値を決定するために使用される。

《ソード・コーストの海蛇》

{5}{U}{U}

クリーチャー — 海蛇・ドラゴン

6/6

ソード・コーストの海蛇は、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えたことがあるかぎり、ブロックされない。

//

《転覆をあおる波》

{1}{U}

インスタント — 出来事

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。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《ソード・コーストの海蛇》がブロックされた後でクリーチャーでない呪文を唱えても、それがブロックされていない状態になることはない。

《ソード・コーストの船乗り》

{1}{U}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「このクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーより多くのライフを持つ対戦相手がいない場合、このターン、このクリーチャーはブロックされない。」を持つ。

- 《ソード・コーストの船乗り》によって付与される能力は、攻撃レイヤーの対戦相手の中に、その防御プレイヤーよりも高い点数のライフ総量を持つプレイヤーがいるかどうかを調べるものである。この比較を行う際に、攻撃プレイヤーのライフ総量は含まれない。

《ダンジョン探検家》

{1}{U}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「あなたがオーナーであるダンジョンのすべての部屋能力は追加でもう1回誘発する。」を持つ。

- 《ダンジョン探検家》で付与される能力は、あなたがダンジョン探索で入ったその部屋の能力をもう一度誘発させる。それにより次の部屋へ進むわけではない。
- あなたがこの能力を持つパーマネントを複数コントロールしていたり、パーマネントがこの能力を複数持っていたりする場合、部屋能力はその分の回数、追加で誘発する。例えば、あなたが《遺跡探し、ハーマ・パシャール》と《ダンジョン探検家》とあなたがオーナーである統率者クリーチャーをコントロールしている場合、あなたがオーナーであるダンジョンの部屋能力は追加で2回誘発する。

《鎧族のアンバー・グリストル》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・クレリック

3/3

速攻

鎧族のアンバー・グリストルが攻撃するたび、あなたはあなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、あなたは攻撃されているプレイヤー1人につき1枚のカードを引く。

背景選択 (背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。)

- あなたが自分の手札を捨てるかどうかは、《鎧族のアンバー・グリストル》の能力の解決時点で決定する。あなたが手札を捨てることと決めた後から、カードを引くまで、プレイヤーは誰も対応できない。
- あなたの手札にカードがなくとも、手札を捨てることを選んでよい。特に手札が空の場合である。

《ティアの戦天使》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 天使・騎士

4/4

飛行、無尽

ティアの戦天使がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーが他の各プレイヤーよりも多くの手札を持っていたなら、あなたはカード1枚を引く。その後、そのプレイヤーが他の各

プレイヤーよりも多くの土地をコントロールしているなら、あなたは宝物・トークン1つを生成する。その後、そのプレイヤーが他の各プレイヤーよりも多くのライフを持っているなら、あなたは3点のライフを得る。

- それぞれの条件は、この誘発型能力が解決される際に見る。スタックの上に置かれる時ではない。
- それぞれの条件は、その内のいずれかであなたが利益を享受しない場合でも見る。例えば、あなたがカードを引くことができない場合でも、宝物・トークンを生成できる。

《鉄の猛犬》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 犬

4/4

鉄の猛犬が攻撃するたび、攻撃されているプレイヤー1人につき1個のd20を振り、最高の出目以外は無視する。

1-9 | 鉄の猛犬はあなたにこれのパワーに等しい点数のダメージを与える。

10-19 | 鉄の猛犬は防御プレイヤーにこれのパワーに等しい点数のダメージを与える。

20 | 鉄の猛犬は、各対戦相手にそれぞれこれのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《鉄の猛犬》の誘発型能力の解決が始まったら、それが解決し終わるまで誰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。特に、プレイヤーがサイコロの結果を知った後で《鉄の猛犬》がダメージを与えるまでの間に、パワーを変更するために行動を行うことはできない。

《ディスプレイサーの仔猫》

{3}{U}

クリーチャー — 猫・ビースト

2/2

回避能力 — あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、あなたがコントロールしていて土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それを追放し、その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 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。

《時を超えた英雄、ミンスクとブー》

{2}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ミンスク

3

時を超えた英雄、ミンスクとブーが戦場に出たときとあなたのアップキープの開始時に、「ブー」という名前でトランプルと速攻を持つ赤の1/1の伝説のハムスター・クリーチャー・トークン1体を生成してもよい。

+1：トランプルや速攻を持つクリーチャー最大1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター3個を置く。

-2：クリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたとき、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。時を超えた英雄、ミンスクとブーはそれにX点のダメージを与える。Xは、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい。生け贄に捧げたクリーチャーがハムスターであったなら、カードX枚を引く。

時を超えた英雄、ミンスクとブーは統率者として使用できる。

- カードには誘発型能力が強制であるかのように書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、トークンを生成しないことができる。

- 《時を超えた英雄、ミンスクとブー》の2つ目の忠誠度能力の再帰誘発型能力に適正な対象がない場合、または能力が解決しようとするときに対象が不適正である場合、生け贄に捧げられたクリーチャーがハムスターであっても、あなたはカードを引かない。
- 《時を超えた英雄、ミンスクとブー》の2つ目の忠誠度能力は、あなたが「目を狙え、ブー！」と叫んでも追加でダメージを与えることはない。でも、損はしないだろう。

《共に逃走》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー2体を、それぞれコントローラーが異なるように選び、対象とする。それらのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

- 《共に逃走》で対象とした2体のクリーチャーの一方が不適正な対象になったとしても、もう一方のクリーチャーが適正な対象かどうかのチェックをするためだけにそのコントローラーをはっきりさせることができる。不適正な対象が戦場を離れていたなら、その最後の情報を用いる。もう一方のクリーチャーが適正な対象であれば、それをオーナーの手札に戻す。
- 《共に逃走》の解決時に、両方のクリーチャーが同じプレイヤーによってコントロールされていたなら、両方の対象が不適正であり、この呪文は解決されない。

《取り引き》

{2}{W}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれカード1枚を引く。その後、あなたはこれによりカードを引いた対戦相手1人につき1枚のカードを引く。

- カードを引くことは任意ではないが、置換効果によってカードを引くことが他の効果に置き換えられたなどの理由で、対戦相手がカードを引かなかった場合、そのプレイヤーはあなたがカードを引く枚数を決定する際に数えられない。
- 置換効果によって、対戦相手が2枚以上のカードを引いた場合でも、あなたがそのプレイヤーによって引くことのできるカードの枚数は1枚である。

《同族の発見》

{3}{U}{U}

エンチャント

同族の発見が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャー1体が戦場に出るか攻撃するたび、カード1枚を引く。

- クリーチャー・タイプの選択は《同族の発見》が戦場に出るに際し、行う。選択が行われてから戦場に出るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、これが選ばれたタイプのクリーチャーと同時に戦場に出る場合、最後の誘発型能力は誘発するということである。
- あなたは「人間」や「戦士」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。「アーティファクト」などのカード・タイプや、「伝説の」などの特殊タイプを選ぶことはできない。

《髑髏蛇》

{2}{G}

クリーチャー — 蛇

1/3

接死

髑髏蛇が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。その後、対戦相手1人を選ぶ。そのプレイヤーは自分の墓地にあるカード1枚を自分の手札に戻す。

- 《髑髏蛇》が戦場に出たときに誘発する能力は、あなたの墓地にあるカードだけを対象とする。能力を解決する時にそのカードが不適正な対象になっていた場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。誰もカードを手札に戻さない。
- 《髑髏蛇》の誘発型能力をスタックの上に置くとときに対象のカードを選ぶが、そのカードを手札に戻した後で対戦相手を選ぶ。
- 選ばれた対戦相手は、彼らの墓地からどのカードを自身の手札に戻すかを選ぶ。
- 墓地にカードがない対戦相手を選ぶこともできる。その場合、そのプレイヤーは何も手札に戻さない。

《ドラゴン・カルトの信者》

{4}{R}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「あなたの終了ステップの開始時に、このターンに発生源があなたのコントロール下で5点以上のダメージを与えていた場合、飛行を持つ赤の4/4のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を持つ。

- 《ドラゴン・カルトの信者》によって付与される誘発型能力は、単一の発生源によって与えられたダメージの総量を見るが、たとえそのダメージが一度に与えられたものでなくても、同じプレイヤーやパーマネントが受けたものでなくてもよい。例えば、二段攻撃を持つ攻撃している3/3のクリーチャーが、1回目の戦闘ダメージ・ステップにブロック・クリーチャー1体に3点のダメージを与え、2回目の戦闘ダメージ・ステップに別のブロック・クリーチャーに3点のダメージを与えたなら、合計で6点のダメージを与えたことになり、この能力が誘発する。
- ダメージを与える発生源は、ダメージを与える時点でコントロールしている必要がある。その時点より後でそれが死亡したりコントロールが変わったりしても、あなたがこの能力を持つ統率者であるクリーチャーをコントロールしている限り、この能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。

《ドラゴンの遺産、ローザン》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・シャーマン

4/2

飛行

あなたが出来事・呪文やドラゴン・呪文を唱えるたび、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統率者でない1つを対象とする。ドラゴンの遺産、ローザンはそれにその呪文のmana総量に等しい点数のダメージを与える。

- (出来事そのものではなく) 出来事を持ちドラゴンでないパーマネント・呪文を唱えた場合、《ドラゴンの遺産、ローザン》の誘発型能力は誘発しない。
- 出来事・呪文のmana総量は、出来事を持つパーマネント・呪文のmana総量ではなく、その出来事のmana・コストによって決まる。
- 「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統率者でない1つを対象とする」とは、あらゆるプレイヤーと、あらゆる統率者ではないプレインズウォーカーやクリーチャーを含む。

《ドラゴンの伝承》

{5}{U}

インスタント

あなたがドラゴン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{2}少なくなる。カード3枚を引く。

- 《ドラゴンの伝承》のコストは、mana能力が起動される前、そしてどのプレイヤーも対応できるようになる前、あなたが唱える時点で決定され固定される。特に、コストが減少する前に対

応じてあなたのドラゴンを除去できるプレイヤーはおらず、マナ能力の一部としてそのドラゴンを生け贄に捧げてもコストが増加しないということを意味する。

《ドラゴンボーンの野心家》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・バーバリアン

0/0

ドラゴンボーンの野心家は、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの中で最大のパワーに等しい。

- 《ドラゴンボーンの野心家》は、その効果によって最大のパワーを持つクリーチャーかクリーチャー・カードを探す時点では、まだ戦場には出ていない。従って、戦場に出ているクリーチャーの数に応じてパワーに修整を受けるようなクリーチャーは、これがカウンターが乗って戦場に出るまで、これを数えない。

《ドリル持ちのモグラ》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — モグラ

1/1

{2},{T}：あなたがコントロールしていて統率者であるクリーチャー最大1体を対象とする。ドリル持ちのモグラとその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。

- 《ドリル持ちのモグラ》の起動型能力で統率者であるクリーチャー1体を対象とし、能力の解決時にそのクリーチャーがもはや適正な対象でない場合、あなたは《ドリル持ちのモグラ》の上に+1/+1カウンターを置かない。逆に、この起動型能力の解決時に対象が適正であるなら、《ドリル持ちのモグラ》が戦場からいなくなっていたとしても、あなたはあなたがコントロールしていて統率者であるクリーチャーの上にカウンターを置く。

《ドルイド流の儀式》

{2}{G}

ソーサリー

カード3枚を切削してもよい。その後、あなたの墓地にある、クリーチャー・カード最大1枚と土地・カード最大1枚をあなたの手札に戻す。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

- あなたのライブラリーにあるカードが3枚未満である場合、これにより切削することを選ぶことはできない。
- このクリーチャー・カードや土地・カードは、この効果で切削したカードである必要はない。その時点で墓地にあるカードならば選ぶことができる。

《難問の細工箱》

{3}

アーティファクト

あなたが1個以上のサイコロを振るたび、難問の細工箱の上にその出目に等しい数の蓄積カウンターを置く。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。1個のd20を振る。

{T}、難問の細工箱の上から蓄積カウンター100個を取り除く：あなたのライブラリーからアーティファクト・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。

- 何らかの効果がサイコロを1つ以上振って、その出た数字に何らかの数値を加えるように指示する場合、その数値を加えた後の合計が出目となる。
- 何らかの効果が複数のサイコロを振って、そのうちの1つ以上を無視するように指示する場合、無視されなかったものだけが出目になる。

- プレインチェイスのゲームでは、次元ダイスの出目は数字ではないので、《難問の細工箱》の1つ目の能力で蓄積カウンターが置かれることはない。
- 《難問の細工箱》の2つ目の能力にサイコロを振ることが含まれているが、これはマナ能力である。スタックを使わないので、対応することはできない。

《呑気な豚使い》

{2}{G}

クリーチャー — ノーム・レインジャー

1/4

呑気な豚使いが攻撃するたび、あなたは{1}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、緑の2/2の猪・クリーチャー・トークン1体を、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

- 《呑気な豚使い》の誘発型能力の解決中に、コストを複数回支払って、2体以上のトークンを生成するようなことはできない。
- 猪・トークンが戦場に出るに際し、あなたは、その猪・トークンがどのプレイヤーを攻撃するか、あるいはどのプレインズウォーカーを攻撃するかを選ぶ。それは《呑気な豚使い》が攻撃しているのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
- このトークンは攻撃クリーチャーであるが、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。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。

《ノーチロイド船》

{4}

アーティファクト — 機体

5/5

飛行

ノーチロイド船が戦場に出たとき、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。

ノーチロイド船がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、ノーチロイド船によって追放されているクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出してもよい。

搭乗3

- 《ノーチロイド船》が戦場から離れて後に戦場に戻る場合、それは以前と関係のない記憶のない新しいオブジェクトとなる。具体的には、以前に戦場に存在していた時に追放していたカードを、3番目の能力によって戦場に出すことはできない。

《ノールの戦団》

{5}{R}

クリーチャー — ノール

5/5

この呪文を唱えるためのコストは、このターンにダメージを受けた対戦相手1人につき{1}少なくなる。

威迫

無尽（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

- ゲームから除外された対戦相手は、ダメージを受けた対戦相手の数を決定するときに数に入れない。

《バルダーズ・ゲート》

伝説の土地 — 門

{T} : {C}を加える。

{2}, {T} :好きな色1色のマナX点を加える。Xはあなたがコントロールしていてこれでない門の数に等しい。

- カードには「あなたがコントロールしている門の数」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、これ自身はその数に入れない。

《犯罪者》

{2}{B}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは威迫と「このクリーチャーは+X/+0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。」を持つ。(威迫を持つクリーチャーは、2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

- あなたが《犯罪者》をコントロールしていて、対戦相手があなたがオーナーである統率者クリーチャーをコントロールしている場合、Xの値はその対戦相手の墓地にあるクリーチャー・カードの枚数である。あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数ではない。

《フィルボグのフルート吹き》

{4}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・バード

4/4

蟲惑的パフォーマンス — フィルボグのフルート吹きが戦場に出たとき、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、そのクリーチャーのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻と無尽を得る。(そのクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につきそれぞれ、そのクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。)

- 《フィルボグのフルート吹き》はあなたがコントロールしていないクリーチャーであればどれも対象にできる。アンタップ状態のものもよい。
- クリーチャーのコントロールを得ても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《不吉なミミック》

{2}

アーティファクト — 宝物

瞬速

{T}, 不吉なミミックを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。

{3} : ターン終了時まで、不吉なミミックは基本のパワーとタフネスが5/5の多相の戦士・アーティファクト・クリーチャーになる。

- 何らかの効果が宝物を参照するなら、それは宝物・アーティファクト・トークンだけではなく、あらゆる宝物・アーティファクトを意味する。
- 《不吉なミミック》は最後の能力の解決後も宝物であるが、宝物はアーティファクト・タイプでありクリーチャー・タイプではない。

《物騒なバトルレイジャー》

{3}{B}

クリーチャー — ドワーフ・バーバリアン

1/5

物騒なバトルレイジャーが戦場に出たとき、あなたはイニシアチブを得る。

反撃の棘 — 物騒なバトルレイジャーがクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、そのクリーチャーのコントローラーは5点のライフを失う。

- 《物騒なバトルレイジャー》が2体以上のクリーチャーにブロックされたなら、その誘発型能力はそれをブロックしているクリーチャー1体につき1回ずつ誘発する。

《ブラー》

{2}{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体を対象とする。それを追放し、その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

あなたはカード1枚を引く。

- カードが戦場に戻る時、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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、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、それは戦場に戻らないで消滅する。

《ベインの備え》

{1}{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。その呪文があなたがコントロールしている統率者を対象としていたなら、その代わりに、その呪文を打ち消し、占術2を行い、その後、カード1枚を引く。

- 「あなたがコントロールしている統率者」とは、戦場にあり、あなたがコントロールしている統率者であるパーマネントを意味する。あなたの統率者であっても他のプレイヤーの統率者であってもよい。他の領域にあるあなたの統率者は参照しない。特に、《ベインの備え》を使用するプレイヤーが、彼らの統率者を打ち消そうとしている呪文を打ち消した場合、そのプレイヤーは占術せず、カードも引かない。

《ペガサスの守護者》

{5}{W}

クリーチャー — ペガサス

3/3

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているパーマネントがこのターンに戦場を離れていた場合、飛行を持つ白の1/1のペガサス・クリーチャー・トークン1体を生成する。

//

《仔馬の救出》

{1}{W}

インスタント — 出来事

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。それを追放する。その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《ペガサスの守護者》の誘発型能力は、あなたがコントロールしているパーマネントが戦場を離れた時に《ペガサスの守護者》があなたのコントロール下にいなかったとしても誘発する。
- 《仔馬の救出》によって追放されたカードが戦場に戻る時、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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、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、それは戦場に戻らないで消滅する。

《歩哨竜、ミーリム》

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

伝説のクリーチャー — ドラゴン・スピリット

6/6

飛行、護法{2}

トークンでもこれでもないドラゴン1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのドラゴン

が伝説であっても伝説でないことを除き、そのコピーであるクリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《歩哨竜、ミーリム》の誘発型能力は、戦場に出たドラゴンの印刷された値をコピーする。そのクリーチャーの上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える効果はコピーしない。
- 誘発型能力の解決時にそのドラゴンが何かのコピーになっている場合、トークンも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。

《骨の王、マークール》

{4}{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 神

7/5

あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量の半分以下であるかぎり、骨の王、マークールは破壊不能を持つ。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、エンチャントでありそれ以外のすべてのカード・タイプを失うことを除き、そのカードのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《骨の王、マークール》に致死ダメージが与えられると同時に、そのコントローラーのライフ総量がその開始時のライフ総量の半分以下に減少した場合、《闇の王、ベイン》は状況起因処理が行われる時点で破壊不能を持ち、生き残ることができる。
- 最後の能力は、クリーチャーが戦場に最後に存在したときのものではなく、それが墓地に最後に存在したときのカードのコピーを生成する。

《骨呼びのクレリック》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/1

{3}{B},骨呼びのクレリックを生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《骨呼びのクレリック》はそれ自身の能力の対象になれない。これは、コスト（「骨呼びのクレリックを生け贄に捧げる」など）の支払いよりも前に、起動型能力の対象を選ぶからである。

《暴走魔法の使い手、ニーラ》

{4}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・エルフ・シャーマン

2/7

あなたが呪文を唱えるたび、あなたはそれをオーナーのライブラリーの一番下に置いてよい。そうしたなら、土地でないカード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。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、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 対象を持つ呪文を唱えるには、この方法でそれをあなたのライブラリーの一番下に置くつもりであっても、適正な対象がなければならない。
- その機能を明確にするため、《暴走魔法の使い手、ニーラ》のオラクル・テキストが多少更新された。具体的には、あなたが公開した土地でないカードを唱えないことを選んだなら、あなたはそれを他のカードとともにあなたのライブラリーの一番下に置くことになる。

《マイティー・サーバント・オヴ・ルークオ》

{3}

アーティファクト — 機体

6/6

トランプル

護法一カード1枚を捨てる。

マイティー・サーヴァント・オヴ・ルークオが各ターンで最初に搭乗された状態になるたび、ちょうど2体のクリーチャーが搭乗していた場合、ターン終了時まで、これは「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード2枚を引く。」を持つ。

搭乗4

- 機体の、「搭乗された状態になる」たびに誘発する能力は、搭乗能力が解決された時に誘発する。この場合においては、そのターンで最初に、ちょうど2体のクリーチャーが能力の搭乗コストの支払いでタップされ、搭乗した時のみに誘発する。

《魔女王、ターシャ》

{3}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ターシャ

4

あなたがオーナーでない呪文を唱えるたび、黒の3/3のデーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

+1：カード1枚を引く。各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード最大1枚を対象とする。それを追放し、その上にページ・カウンター1個を置く。

-3：あなたは追放領域にありページ・カウンターが置かれているカードの中から呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

魔女王、ターシャは統率者として使用できる。

- あなたは、《魔女王、ターシャ》の最後の忠誠度能力の解決時にのみ、追放されたカードの中から呪文を唱えてもよい。それらの中から呪文を唱える際に、後回しにして待つことはできない。

《魔力の源泉》

{3}{U}

エンチャント

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、このゲームであなたが統率領域から統率者を唱えた回数1回につき{1}少なくなる。

- これにはあなたの統率者である背景も含まれる。

《マークールの印形》

{2}{B}

エンチャント

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはカード1枚を切削する。そうしたとき、あなたの墓地に4枚以上のクリーチャー・カードがある場合、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置き、ターン終了時まで、それは接死を得る。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

- 《マークールの印形》の誘発型能力は、誘発したら対象を取ることなくスタックの上に置かれる。あなたがカード1枚を切削した後、あなたの墓地にクリーチャー・カードが4枚以上ある場合、再帰誘発型能力が誘発する。あなたはこの能力の対象をその時に選ぶ。

《見事な修理》

{4}{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3枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

宝物・トークン3つを生成する。(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。)

- これにより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、タイミングのルールに従わなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみである。

《ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング》

{4}

アーティファクト

クリーチャー1体が戦場に出るたび、そのクリーチャーが唱えられていた場合、それを追放し、ミラー・オヴ・ライフ・トラッピングによって追放されていてそれでないすべてのパーマネント・カードを、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- カードには「あなたのコントロール下で戦場に戻す」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、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。

《ムーンシェイのピクシー》

{3}{U}

クリーチャー — フェアリー

2/2

飛行

ムーンシェイのピクシーが戦場に出たとき、このターンに戦闘ダメージを受けた対戦相手の数に等しい枚数のカードを引く。

//

《ピクシーの粉》

{1}{U}

インスタント — 出来事

クリーチャー最大3体を対象とする。ターン終了時まで、それらは飛行を得る。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《ムーンシェイのピクシー》の誘発型能力は、ゲーム内に残っているプレイヤーのみを数える。対戦相手がダメージを受けたあとゲームから離れた場合、数えない。

《森の友、ジャヘイラ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・エルフ・ドルイド

2/3

あなたがコントロールしているすべてのトークンは「{T} : {G}を加える。」を持つ。

背景選択 (背景1つをあなたの2つ目の統率者として行うことができる。)

- 《森の友、ジャヘイラ》の能力は、あなたがコントロールしているすべてのトークンにマナ能力を与える。クリーチャー・トークンだけではない。
- それが速攻を持っていないかぎり、あなたはクリーチャー・トークンのコントロールを得たターンにこれによるそのクリーチャーのマナ能力を起動することはできない。逆に、あなたがコントロールしていてクリーチャーでないトークンならば、(アンタップ状態で提供されていれば)生成されたターンにマナ能力を起動することができる。

《モンスター・マニュアル》

{3}{G}

アーティファクト

{1}{G}, {T} : 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。

//

《動物学的研究》

{2}{G}

ソーサリー — 出来事

カード5枚を切削する。その後、これにより切削されたクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻す。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのアーティファクトを唱えてもよい。)

- カードには、「戻してもよい」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、切削された中にクリーチャー・カードがあるなら必ず1枚を手札に戻す。

《闇の王、ベイン》

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

伝説のクリーチャー — 神

5/2

あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量の半分以下であるかぎり、闇の王、ベインは破壊不能を持つ。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは「あなたはカード1枚を引く。」を選んでもよい。そうしないなら、あなたはあなたの手札にありタフネスがその死亡したクリーチャー以下であるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《闇の王、ベイン》が致死ダメージを受けると同時に、そのコントローラーのライフ総量がその開始時のライフ総量の半分以下に減少した場合、《闇の王、ベイン》は状況起因処理が行われる時点で破壊不能を持ち、生き残ることができる。
- 《闇の王、ベイン》の最後の能力は、《闇の王、ベイン》のタフネスではなく、死亡したクリーチャーのタフネスを見る。

《予見者、アロンド》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3/5

{T}: カード1枚を引く。その後、あなたの手札にあるカード1枚を追放し、その上にそのマナ総量に等しい数の時間カウンターを置く。それは「このカードの上から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、これが追放されている場合、あなたはこれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。あなたがこれによりクリーチャー・呪文を唱えたなら、ターン終了時まで、これは速攻を得る。」を持つ。その後、あなたがオーナーであり追放領域にありそれでない各カードの上からそれぞれ、時間カウンター1個を取り除く。

- 《予見者、アロンド》の能力は待機能力とは異なる。しかし、待機を持つカードをこれにより追放した場合、時間カウンターは待機能力によってもその上から取り除かれる。
- 《予見者、アロンド》の能力は、たとえそれが別の方法、たとえば待機能力などで取り除かれていても、あなたがオーナーである追放されたカードすべてから時間カウンターを取り除く。
- 土地カードなどの、マナ総量が0であるカードを追放した場合、その上に時間カウンターは置かれない。時間カウンターをそれらの上に置く方法を見つけられない限り、そのカードが《予見者、アロンド》によって得た誘発型能力は誘発しない。

《夜の魔女、バーバ・リサーガ》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/3

{T}, パーマネント最大3つを生け贄に捧げる: それらの生け贄に捧げられたパーマネントの中に3種類以上のカード・タイプがあったなら、各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失い、あなたは3点のライフを得、カード3枚を引く。

- あなたが《夜の魔女、バーバ・リサーガ》の起動型能力を起動するためのコストを払う際に、異なるカード・タイプでないパーマネントを生け贄に捧げてもよいが、その場合、なんの効果も得られない。
- 生け贄に捧げられたパーマネントが最後に戦場にあったときのタイプを見て、それらのパーマネントの中に3つ以上のカード・タイプがあるかどうかを確認する。

《ラエゼルの軽業》

{3}{W}

インスタント

あなたがコントロールしていてトークンでないすべてのクリーチャーを追放し、その後、1個のd20を振る。

1-9 | 次の終了ステップの開始時に、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。

10-20 | 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し、その後、それらを再び追放する。

次の終了ステップの開始時に、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。

- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、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。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。
- あなたがコントロールしているクリーチャーは、サイコロを振る前に追放される。特に、これらのクリーチャーの中に、サイコロを振ることを置き換えたり、サイコロを振ることによって誘発したりする能力を持っているものがいた場合、それらは起きない。
- 《ラエゼルの軽業》の解決中に誘発したすべての能力は、この呪文の解決が終わるまでスタック上に置かれるのを待つ。つまり、10-20を出した場合、それらのクリーチャーが1回目に追放されたとき、戦場に戻ったとき、2回目に追放されたときに誘発する能力は、どのような順番でもスタックに乗せることができる。アクティブ・プレイヤーがはじめに能力をすべて望む順番でスタックに置き、その後各プレイヤーはターン順に続く。スタックに最後に置かれた能力が、最初に解決される。

《ラサード・イン・バシール》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

0/3

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、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

ラサード・イン・バシールが攻撃するたび、あなたにイニシアチブがある場合、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のタフネスを2倍にする。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 《ラサード・イン・バシール》の最初の能力は、いずれのクリーチャーのパワーも変更はしない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。
- クリーチャー1体のタフネスを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+0/+Xの修整を受ける。Xは、この誘発型能力の解決時のそのクリーチャーのタフネスに等しい。」である。

《ラピス・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》

{2}{U}

アーティファクト

{T} : {U}を加える。あなたがドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるためにこのマナを支払ったとき、占術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ライブラリーの一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置く。）

あなたがドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるためにこのマナを支払ったとき、占術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ライブラリーの一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置く。）

- 《ラピス・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》が生み出すマナは、ドラゴン・クリーチャー・呪文のみではなく、何の支払いにあててもよい。
- この遅延誘発型能力は、《ラピス・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》がまだ戦場にあるかどうかにかかわらず誘発する。
- 《ラピス・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》が1マナ以上の{U}を生み出して、それを単一のドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるために使用した場合、支払ったマナそれぞれに関連する遅延誘発型能力が誘発する。その数と同じ回数占術2を行う。

《両手斧》

{2}{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、そのパワーを2倍にする。

装備{1}{R}

//

《ぶん回し》

{1}{R}

インスタント — 出来事

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、それは二段攻撃を得る。(その後、これを追放する。後で追放領域からこのアーティファクトを唱えてもよい。)

- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、誘発型能力の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。

《料理長》

{2}{G}

伝説のエンチャント — 背景

あなたがオーナーである、統率者であるすべてのクリーチャーは「こ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。」と「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、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。」を持つ。

- あなたの統率者が他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合、統率者は追加の+1/+1カウンターが乗って戦場に出るが、他のクリーチャーはそうならない。これは、戦場に出るオブジェクトが生成する置換効果は、そのオブジェクト自身にしか適用できないからである。

《ワイルの逆転》

{2}{R}

インスタント

1つ以上の対象を持つ呪文や能力のうち1つを対象とする。1個のd20を振り、それにあなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーを足す。

1-14 | あなたはその呪文や能力の新しい対象を選んでよい。

15+ | あなたはその呪文や能力の新しい対象を選んでよい。その後、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

- カードには10-14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、1-14である。
- あなたは元の呪文や能力のコントロールを得ていない、あなたはコピーをコントロールしている。そのコピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。その後コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得た後、通常呪文と同じように解決される。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。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- 対象となるコピーする呪文や能力がモードを持つ(箇条書きになっている選択肢のリストがある)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。
- 対象の呪文か能力に唱えたり起動したりする際に(たとえば、《火の玉》のように)値を決める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うことを選ばない。しかし、元の呪文や能力に、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支払われていたかのようにその効果もコピーされる。たとえば、《投げ飛ばし》を唱えるために3/3クリーチャーを生け贄に捧げた後にこれを《ワイルの逆転》でコピーした場合、生成された《投げ飛ばし》のコピーもまたその対象に3点のダメージを与える。

- 呪文が対象を持つパーマネント・呪文（オーラ・呪文など）で、あなたがそのコピーを作った場合、そのコピーはあなたがコントロールしているトークンになる。呪文のコピーがトークンになったため、このトークンは「生成された」わけではない。《ワイルの逆転》がコピーしたパーマネント・呪文によって、トークンが戦場に出たとしても、「トークンが生成された」ことを参照する効果には一切の相互作用を及ぼさない。

『統率者レジェンズ：バルダーズ・ゲートの戦い』

統率者デッキのカード別注釈

《アストラル・ドラゴン》

{6}{U}{U}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

プロジェクト・イメージ — アストラル・ドラゴンが戦場に出たとき、クリーチャーでないパーマネント1つを対象とする。他のタイプに加えて飛行を持つ3/3のドラゴン・クリーチャーであることを除きそのコピーであるトークン2つを生成する。

- パワー、タフネス、タイプ、飛行能力を除いて、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、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、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などをコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成される新しいトークンは、上記を除き、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～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。
- あなたが《アストラル・ドラゴン》の能力でオーラを対象にした場合、トークンは生成されない。
- トークンはクリーチャーなので、それらは速攻を持っていない限り、攻撃したり{T}をしたりすることはできない。

《アボレスの落とし子》

{2}{U}

クリーチャー — 魚・ホラー

2/3

瞬速

護法{2}

心を探るテレパシー — クリーチャーが対戦相手のコントロール下で戦場に出たことによりそのクリーチャーの誘発型能力1つが誘発されるたび、あなたはその能力をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いている。通常「[[誘発条件]、[効果]]」の形で書かれている。
- クリーチャーが戦場に出る方法を変更する置換効果は誘発型能力ではなく、《アボレスの落とし子》の能力の影響を受けない。別のパーマネントのコピーとしてパーマネントを戦場に出す効

果や、その上にカウンターが置かれた状態でパーマネントを戦場に出す効果や、パーマネントをタップ状態で戦場に出す効果がそれに当てはまる（他にも考えられるケースはある）。

- 《アボレスの落とし子》の能力は、スタック上で、それを誘発させたクリーチャーが戦場に出た時に誘発する能力よりも必ず上に置かれる。それが生成するコピーは、戦場に出たクリーチャーの誘発型能力よりもスタックの上に置かれ、その能力よりも先にコピーが解決される。
- 《アボレスの落とし子》の能力は、クリーチャーが戦場に出た時に誘発するそれ自身の能力のみを見る。そのクリーチャーが戦場に出た事によって誘発する他のパーマネントの誘発型能力は見ない。
- 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。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- 能力がモードを持つ（箇条書きになっている選択肢のリストがある）なら、コピーも同じモードになる。新しいモードを選ぶことはできない。

《アーティフィサー・クラス》

{1}{U}

エンチャント — クラス

（次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。）

各ターンであなたが1つ目に唱えるアーティファクト・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{1}{U}：レベル2

//Level_2//

このクラスがレベル2になったとき、あなたがアーティファクト・カード1枚を公開するまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードをあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

{5}{U}：レベル3

//Level_3//

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- クラスは再録されたエンチャント・タイプである。各クラスは5つの能力を持つ。その文章欄内の主要セクションにある3つがクラス能力である。クラス能力は常在型能力、起動型能力、誘発型能力のいずれかである。他の2つはレベル能力であり、ひとつはクラスをレベル2に上げる起動型能力であり、もうひとつはレベル3に上げるものである。
- 各クラスは最初、3つのクラス能力のうち1つ目のみを持っている。1つ目のレベル能力の解決時にクラスはレベル2になり、2つ目のクラス能力を得る。2つ目のレベル能力の解決時にクラスはレベル3になり、3つ目のクラス能力を得る。
- レベルが上がっても、クラスが以前のレベルで有していた能力は失われない。
- レベルを上げることは通常の起動型能力である。それはスタックを使うので、対応することができる。
- そのクラスがレベル1でないかぎり、クラスの1つ目のレベル能力は起動できない。同様に、そのクラスがレベル2でないかぎり、クラスの2つ目のレベル能力は起動できない。
- あなたは複数のクラスを兼ねることもできるし、それどころか同クラスの複数のクラス・エンチャントをコントロールすることもできる。各クラス・パーマネントは、それぞれ別個にレベルを持つ。

《大口の門のダーナン》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/3

大口の門のダーナンが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。あなたはそこからクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。その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唱えてもよい。

その呪文は不抜を持つ。(その呪文を唱えるためのコストは対戦相手1人につき{1}少なくなる。)

背景選択 (背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。)

- あなたは、これにより墓場からアーティファクトを唱えるときも、必要とするコストを(不抜で変更されているように)すべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- あなたが不抜を持つ呪文を唱えることを宣言し、その総コストを決定した後に対戦相手がゲームに敗北したとしても、あなたが支払うマナが増えることはない。
- 呪文を唱えるための支払いを減らす効果は、その呪文のマナ総量に影響しない。

《終わりなき邪悪》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (あなたがコントロールしているクリーチャー)

あなたのアップキープの開始時に、1/1であることを除きエンチャントしているクリーチャーのコピーであるトークン1つを生成する。

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、そのクリーチャーがホラーであった場合、終わりなき邪悪をオーナーの手札に戻す。

- パワー、タフネス以外、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、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)。そのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかなどをコピーしない。
- 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、生成される新しいトークンは、上記を除き、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、上記を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、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。

《グリーン・スライム》

{2}{G}

クリーチャー — ウーズ

2/2

瞬速

グリーン・スライムが戦場に出たとき、発生源がアーティファクトやエンチャントであり起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それを打ち消す。これによりパーマネントの能力が打ち消されたなら、そのパーマネントを破壊する。

予顕{G} (あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、予顕コストでこれを唱えてもよい。)

- 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。
- 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。
- マナ能力はスタックを使わず、対応することができないので、この方法ではカウンターされない。
- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、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。

- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがグリーン・スライム（またはインスタント・カード）を予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。ほとんどの場合、インスタントでない（瞬速も持っていない）カードを予顕したなら、あなたの次のターンまで待つ必要がある。
- 追放領域から予顕されているカードを予顕コストで唱えるなら、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。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに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を支払わなければならない。

《グレルの哲人》

{2}{U}

クリーチャー — ホラー・ウィザード

1/4

異常な修繕 — あなたのアップキープの開始時に、またはグレルの哲人が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのホラーは、その持つすべての起動型能力を得る。あなたはそれらの能力を起動するために青マナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 《グレルの哲人》はホラーに、起動型能力のみを獲得させる。それらはキーワード能力（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。
- 付与された能力は「[そのカードの名前]」ではなく、実務上「このパーマネント」を使うため、あなたはその能力を能力を得たクリーチャーに印刷されていたかのように扱う。例えば、そのアーティファクトが《万能溶剤》で、「{7}, {T}, 万能溶剤を生け贄に捧げる：パーマネント1つを対象とする。それを破壊する。」という能力を持っていたとする。《グレルの哲人》がこの能力を獲得した場合、それは「{7}, {T}, グレルの哲人を生け贄に捧げる：パーマネント1つを対象とする。それを破壊する。」と書いてあるかのように扱う。
- 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。

《芸人、ベイロス・バリテル》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — エルフ・シャーマン

2/5

対戦相手がコントロールしていて芸人、ベイロス・バリテルのパワーよりも小さいパワーを持つすべてのクリーチャーは使喚される。（それらは各戦闘で、可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

使喚されて攻撃やブロックしているクリーチャー1体が死亡するたび、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

背景選択（背景1つをあなたの2つ目の統率者とすることができる。）

- 《芸人、ベイロス・バリテル》の1つ目の能力は、似ているほとんどの効果とは異なり、あなたの次のターンまでクリーチャーを使喚するようなことはしない。むしろ、《芸人、ベイロス・バリテル》が戦場にあり、能力を持っていて、十分なパワーがある限り、それらを使喚するようになっている。

《狡猾な扇動者、フィルクラグ》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行、速攻

あなたがコントロールしている1体以上のドラゴンが対戦相手1人を攻撃するたび、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを使喚する。

クリーチャー1体があなたの対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーがこの戦

闘で攻撃しなければならなかった場合、あなたは狡猾な扇動者、フィルクラグの上に+1/+1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。

- クリーチャーが「攻撃しなければならなかった」かどうかを見る能力は、それが攻撃クリーチャーとして宣言された時点で、その特定のクリーチャーに適用されていた攻撃しなければならない条件があったかどうかを見る。ある能力が、そのクリーチャー自身ではなくそのクリーチャーのコントローラーに攻撃を要求した場合（たとえば、《誘惑の洞窟》の能力のように）、それがそのプレイヤーが条件を満たすために攻撃できる唯一のクリーチャーだったとしても、そのクリーチャーが戦闘ダメージを与たことで《狡猾な扇動者、フィルクラグ》の最後の能力は誘発しない。

《戦慄の狼の伝令官、ファルドーン》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

3/3

あなたが追放領域から呪文を唱えたとき、土地1つが追放領域からあなたのコントロール下で戦場に出たとき、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}, {T}, カード1枚を捨てる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイされるカードの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に従わなければならない。たとえば、あなたは土地をプレイできるのは、自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみである。

《壮大な決戦》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。その上に二段攻撃カウンター1個を置く。その後、これにより二段攻撃カウンターが置かれたすべてのクリーチャーを使喚する。（次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

超過{4}{R}{R}{R}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、各クリーチャーの上にそれぞれ二段攻撃カウンター1個を置く。その後、これにより二段攻撃カウンターが置かれたすべてのクリーチャーを使喚する。）

- 呪文の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色についてのプロテクション（その色）を持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変えない。
- 超過で呪文を唱えてもその呪文のマナ・コストは変化しない。代わりに超過コストを支払うのみである。
- 呪文を唱えるコストを増減させる効果は、超過コストで呪文を唱えるときに支払うコストも同じ点数分増減させる。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。

《地下墓地より》

{3}{B}{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。それを死体カウンター1個が置かれた状態でああなたのコントロール下で戦場に出す。そのクリーチャーが戦場を離れるなら、それを他の領域に置く代わりに追放する。あなたはイニシアチブを得る。

脱出 — {3}{B}, あなたの墓地から他のカード5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。)

- 死体カウンターは、戦場を離れる代わりに追放されるクリーチャーを覚えておきやすくするという用途でのみ使用される。何らかの方法により、戦場に戻されたクリーチャーから死体カウンターを取り除いたとしても、それを追放する置換効果はそのまま適用され続ける。同様に、死体カウンターを他のクリーチャーの上に移動させても、そのクリーチャーには何の効果もなく、置換効果は元のクリーチャーに適用され続ける。
- 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。
- 《地下墓地より》が解決した後、それはあなたの墓地に戻る。そこから、あなたは脱出能力で再び唱える事ができる。もちろん、追放するためのカード5枚が必要である。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《嘲笑するドッペルゲンガー》

{3}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

瞬速

嘲笑するドッペルゲンガーを、これが「このクリーチャーと同じ名前を持ちこれでないすべてのクリーチャーは使喚される。」を持つことを除き、対戦相手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。(それらは各戦闘で、可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。)

- 《嘲笑するドッペルゲンガー》は追加された能力以外、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）。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、カウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。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。
- 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《嘲笑するドッペルゲンガー》は追加された能力を除き、そのトークンを戦場に出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、《嘲笑するドッペルゲンガー》はトークンにはならない。
- 選んだクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、《嘲笑するドッペルゲンガー》は選んだクリーチャーのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それは選ばれたクリーチャーがコピーしているもののコピーになるだろう。
- 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、《嘲笑するドッペルゲンガー》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

- 何らかの理由により《嘲笑するドッベルゲンガー》が他の対戦相手がコントロールしているクリーチャーと同時に戦場に出たなら、それ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。

《ディレイド・ブラスト・ファイアーボール》

{1}{R}{R}

インスタント

ディレイド・ブラスト・ファイアーボールは各対戦相手とそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。この呪文が追放領域から唱えられたなら、代わりにこれは各対戦相手とそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ5点のダメージを与える。

予顕{4}{R}{R}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 《ディレイド・ブラスト・ファイアーボール》はそれが追放領域から唱えられている場合、予顕能力で唱えられていなくても、5点のダメージを与える。
- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、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。
- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。ほとんどの場合、インスタントでない（瞬速も持っていない）カードを予顕したなら、あなたの次のターンまで待つ必要がある。
- 追放領域から予顕されているカードを予顕コストで唱えるなら、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。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに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を支払わなければならない。

《デス・キス》

{5}{R}

クリーチャー — ビホルダー

5/5

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体があなたの対戦相手1人を攻撃するたび、ターン終了時まで、そのパワーを2倍にする。

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

デス・キスが怪物的になったとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大X体を対象とする。それらを使喚する。

- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、その能力の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。
- 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。
- 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、もしくはその能力を失った場合でも、それは引き続き怪物的である。
- クリーチャーが怪物的になったときに誘発する能力は、そのクリーチャーの怪物化能力の解決時にそれが戦場になかったなら、誘発しない。

《トリンカリの狩人》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 蠍・スカウト

7/7

トランプル

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

//

《獲物の回収》

{1}{G}

ソーサリー — 出来事

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。それを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それを唱えてもよい。（その後、これを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 《トリンカリの狩人》の能力は、あなたに追放領域からカードを唱える許可を与えるわけではない。そうするためには、《獲物の回収》など、なんらかの手段を用意しなければならない。
- あなたは、《獲物の回収》により追放領域からクリーチャー・呪文を唱えるときも、それ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。通常、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、唱えることができる。

《ナリア・デアルニス》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/3

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上からウィザードやクレリックや戦士やならず者である呪文を唱えてもよい。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたのパーティーが全員そろっている場合、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個を置き、ターン終了時まで、これらのクリーチャーは接死を得る。

- あなたは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の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が、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 呪文を唱えることができるタイミングが、《ナリア・デアルニス》によって変わることはない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。
- 呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- あなたのライブラリーの一番上のカードはあなたの手札にないため、効果によってそれを捨てる、サイクリング能力を起動するなど、通常なら手札から行える他の行動を取ることはできない。
- あなたのパーティーに含まれるクリーチャーの数が4（つまり、あなたがクレリック、ならず者、戦士そしてウィザードをコントロールしていて、4体それぞれが異なるクリーチャーである）ならば、あなたの「パーティーは全員そろっている」ことになる。
- 《ナリア・デアルニス》の最後の能力は、あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたのパーティーが全員そろっているかどうかを見る。そうでなければ能力は誘発しない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点であなたのパーティーが全員そろっていない場合、この能力は解決せず、何の効果も起きない。

- 最後の能力が解決した後で、パーティが全員そろわなくなっても、すでに接死を得たクリーチャーがそれを失ったりすることはない。

《冒険の先へ》

{3}{G}

ソーサリー

あなたが土地・カード1枚を追放するまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。そのカードを戦場に、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。冒険の先へを時間カウンター3個が置かれた状態で追放する。

待機3 — {1}{G}

- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、あなたがそれを唱えられるタイミングに影響する効果（瞬速など）、それを唱えられなくする効果（《静寂の享楽》の効果など）をすべて考慮して、あなたがそのカードをそのときに追放できるかどうかを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープに、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれたとき、待機の2つ目の誘発型能力が誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 待機の2つ目の誘発型能力（カードを唱えることができる能力）が打ち消されたなら、そのカードは唱えられない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 2つ目の誘発型能力が解決される際に、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- あなたが適正な対象がないなどの理由でカードを唱えられないなら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。

《面倒なクアジット》

{2}{R}

クリーチャー — デーモン

3/2

威迫

あなたの対戦相手がコントロールしていて使嗾されているクリーチャーではブロックできない。あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、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。それを使嗾する。（次のあなたのターンまで、そのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

- クリーチャーがブロック・クリーチャーとして宣言された後に使嗾しても、そのクリーチャーを戦闘から取り除くことにはならない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ダンジョンズ&ドラゴンズ、バルダーズ・ゲート、およびフォーゴトン・レルム探訪は、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2022 Wizards.