

『統率者マスタース』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2023 年 5 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

セットコードが CMM である『統率者マスタース』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。セットコードが CMM である再録カードは、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

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することができる。

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 枚ちょうどのカードを入れる。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。

『統率者マスタース』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。

統率者戦変種ルールについての詳細は 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。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る時点で、あなたの統率者がその領域にあるなら、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。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。（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たなどで）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、最低60枚からなるデッキを作成する。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。

『統率者マスターズ』には様々な利用可能な統率者が揃っており、その中のお気に入りプレイしやすいうように構成されている。『統率者マスターズ』のブースターパックを使用した統率者ドラフトイベントでは、固有色が1色以下であり共闘を持たない利用可能な統率者を、それが共闘を持つかのように扱ってもよい。（下記「共闘」を参照。）これにより、未だかつて見たことのないような共闘のペアが生まれるだろう。バーランとダレッティ！トリクスと殺し爪！ヤーグルとウラムグ！うまく組み合わせ、自分のお気に入りのペアを見つけよう。

《虹色の笛吹き》

{5}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

3/3

虹色の笛吹きがあなたの統率者であるなら、ゲーム開始前に色1色を選ぶ。虹色の笛吹きはその色である。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

『統率者マスターズ』には伝説のクリーチャーが数多く入っているものの、ドラフトが終わってみればデッキを導く伝説のクリーチャーがいなかった、ということがあるかもしれない。大丈夫、そんな時は《虹色の笛吹き》が助けになってくれる。《虹色の笛吹き》はコモン・カードの代わりにおよそ6分の1の『統率者マスターズ』のドラフト・ブースターに入っている。ドラフトの後、あなたは《虹色の笛吹き》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「共闘」を参照。）これはつまり、《虹色の笛吹き》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。《虹色の笛吹き》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ればよい。

デッキ構築の際にあなたが《虹色の笛吹き》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《虹色の笛吹き》1枚を使い、緑を選んでもう1枚を使うことができる。あなたが緑の伝説のクリーチャーをドラフトしたなら、そのクリーチャーと、赤を選んだ《虹色の笛吹き》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。

再録メカニズム

『統率者マスターズ』では、キーワード能力、キーワード処理、能力語、さらに名前を持たないメカニズムが、合わせて50種類以上再録されている。これらのメカニズムを持つカードは、必要に応じて「カード別注釈」の章に個別の注釈がある。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。

この章では、最も目にするメカニズムや最も複雑なメカニズムについて注釈する。

キーワード能力：共闘

上記の通り、『統率者マスターズ』に共闘が戻ってきた。共闘は、2枚の統率者が両方とも共闘を持っていれば、統率者デッキまたは統率者ドラフトのデッキで2枚の統率者を使うことを可能にするキーワード能力である。

《陽光たてがみの使い魔、ケレス》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 馬

1/1

あなたがコントロールしている統率者1体が攻撃するたび、その上に+1/+1カウンター1個を置く。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

《月のクラーケン、ブリネリン》

{6}{U}{U}

伝説のクリーチャー — クラーケン

6/8

月のクラーケン、ブリネリンが戦場に出たとき、ならびに、あなたがmana総量が6以上である呪文1つを唱えるたび、土地でないパーマネント1つを対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 『統率者マスターズのドラフト・ブースター（上記を参照）を使用する統率者ドラフトイベントの共闘に関する特例を除けば、共闘は最後に登場してからそのルールに変更はない。
- 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。《陽光たてがみの使い魔、ケレス》と《月のクラーケン、ブリネリン》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白や青やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、黒、赤、緑のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（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。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。（『統率者マスターズ』の統率者ドラフトで、あなたが利用可能なクリーチャーが共闘を持つかのように扱っている場合、同じ内容が適用される。その特性が変わった事によってそれがあなたの統率者でなくなることはない。）
- ゲームが始まった後は、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。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から与えられたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何か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（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、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。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者2枚を選んでよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者2枚を選んでよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

メカニズム：統治者

「統治者」はプレイヤーが持つことのできる称号である。その王座からは、各ターンに追加のカードを得るなどの恩恵を受けられるが、他のプレイヤーから要らぬ注目を浴びることもあるだろう。あなたが統治者であり続ける事ができるのか、それとも他のプレイヤーにその王座を奪われるのか。それはあなた次第である。

《マルチェッサ女王》

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

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/3

接死、速攻

マルチェッサ女王が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手が統治者であった場合、接死と速攻を持つ黒の1/1の暗殺者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。効果によってあるプレイヤーが統治者になると、それ以降はずっと、そのゲームにはちょうど1人の統治者が存在する。あるプレイヤーが統治者になる時点で、現在の統治者がいれば、そのプレイヤーは統治者でなくなる。
- 統治者であることに関連する暗黙の誘発型能力が2つある。これらの誘発型能力は発生源を持たず、これらの能力が誘発した時点で統治者であったプレイヤーがコントロールする。これらの能力の正確なテキストは、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。」と「クリーチャー1体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーが統治者になる。」である。
- 統治者がカード1枚を引くという誘発型能力がスタックに置かれて、その能力が解決される前に他のプレイヤーが統治者になったとしても、1人目のプレイヤーはカードを引く。
- 他のプレイヤーのターン中に統治者がゲームから除外されるなら、アクティブ・プレイヤーが統治者になる。自分のターン中に統治者がゲームから除外されるなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。
- 統治者に与えられた戦闘ダメージによってそのプレイヤーがゲームに敗北するなら、攻撃クリーチャーのコントローラーを統治者にする誘発型能力は解決されない。ほとんどの場合、その攻撃クリーチャーのコントローラーのターンになるので、そのプレイヤーは統治者になる。

能力語：副官

副官とは、あなたがあなたの統率者をコントロールしている場合に強化される能力語であり、一部のクリーチャーが持つ。英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている。能力語自体にはルール上の意味はない。

《うねり嵐のクラーケン》

{3}{U}{U}

クリーチャー — クラーケン

5/5

呪禁

副官 — 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、うねり嵐のクラーケンは+2/+2の修整を受け「うねり嵐のクラーケンがブロックされた状態になるたび、あなたはカード2枚を引いてもよい。」を持つ。

- 副官能力は、あなたの統率者が戦場に出ていてあなたのコントロール下にあるときにのみ適用される。あなたに統率者が2体いるなら、そのうち一方をコントロールしていれば十分である。副官能力は、あなたが複数の統率者をコントロールしていたとしても、一度のみ適用される。
- 副官能力は、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のみを参照する。あなたが他のプレイヤーの統率者をコントロールしていても関係ない。
- あなたが、他のプレイヤーがオーナーであり副官能力を持つクリーチャーのコントロールを得たなら、その能力は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て、コントロールしているなら適用される。そのオーナーが自分の統率者をコントロールしているかどうかを見るわけではない。
- あなたが統率者のコントロールを失ったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーの副官能力は直ちに適用されなくなる。これにより、クリーチャーのタフネスがそれが負っているダメージ以下になったなら、そのクリーチャーは破壊される。
- 副官能力によって付与された誘発型能力が誘発し、その誘発に対応した処理であなたがあなたの統率者のコントロールを失う（その結果として副官能力による誘発型能力も失う）としても、その誘発型能力は解決される。

キーワード能力：フラッシュバック

フラッシュバックは、インスタントやソーサリーであるカードに二度目の影響力を持つチャンスを与える再録メカニズムである。

《信仰無き物あさり》

{R}

ソーサリー

カード2枚を引き、その後、カード2枚を捨てる。

フラッシュバック{2}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

キーワード能力：サイクリング

サイクリングが帰ってきた。呪文の本来の力と引き換えにカード1枚を引くことを可能にし、ときにはサイクリングしたときにちょっとしたおまけもある。

《風呼びのエイヴン》

{4}{U}{U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

4/3

飛行

サイクリング{U} ({U}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。)

あなたが風呼びのエイヴンをサイクリングしたとき、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

- サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものもある。あなたが任意のカードをサイクリングするたびに誘発する能力を持つものもある。これらの誘発型能力は、サイクリング能力によってあなたがカードを引く前に解決される。
- カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に作用する（《対抗呪文》などの）効果の影響は受けない。
- カードに、サイクリングすることにより誘発して対象をとる誘発型能力があった場合、その誘発型能力の適正な対象がなくても、そのカードをサイクリングできる。サイクリング能力とその誘発型能力は、別々な能力だからである。これはまた、いずれかの能力が打ち消されたとしても、他方の能力は解決されることを意味する。

キーワード処理：増殖

再録メカニズムである増殖は、パーマネントやプレイヤーの上に置かれているカウンターの個数を増やすことができる。

《放浪者の一撃》

{4}{W}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。その後、増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。）

- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでもよい。戦場以外の領域にあるカードは、それの上にカウンターが置かれていても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントやプレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならぬ。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。
- パーマネント1つの上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターの両方が同時に置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが2つ1組で取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。

カードのサイクル：統率者フリースペル

『イコリア：巨獣の棲処』の統率者デッキにも収録されていたこれら5枚のカードは、各デッキの伝説のクリーチャーが最も好むことを表現している。あなたが統率者をコントロールしていれば、それらの呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えられる。

《致命的なはしゃぎ回り》

{3}{B}

インスタント

あなたが統率者をコントロールしているなら、この呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

- あなたがこの呪文を唱え始めた後は、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことができない。特に、あなたがコントロールしている統率者を除去して、そのコストを支払わせるというようなことはできない。
- あなたが誰の統率者をコントロールしていても有効である。どれでもいい。あなたの統率者が2枚あったなら、そのうち一方をコントロールしていれば十分である。

カードのサイクル：合流点

『統率者（2015年版）』で初めて登場した合流点はモードを持つ呪文で、同じモードを2回以上選ぶことができる。

《神秘の合流点》

{3}{U}{U}

インスタント

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- カード1枚を引く。

- モードは呪文を唱える際に選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。モードを選ぶたびに、異なる対象を選択しても、同じ対象を選択してもよい。
- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
- 同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、呪文を唱える際に選ぶ。例えば、あなたが《神秘の合流点》の2つ目のモードを2回以上選んだなら、あなたは対象としたクリーチャーに戻す順番を選ぶ。
- 呪文の解決時に、1つの呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、呪文の解決が終わるまでスタック上に置かれない。
- 合流点がコピーされたなら、通常はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。
- 合流点が解決される前に、対象を選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を与えない。

カードのサイクル：大メダル

『テンベスト』に収録されていた大メダルのサイクルは、あなたが唱える呪文のうち、それに関連する色を持つもののコストを減少させる。

《エメラルドの大メダル》

{2}

アーティファクト

あなたが緑の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- その最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- その能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、(《スレイベンの守護者、サリア》などの能力による) 効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。
- コストの減少は、フラッシュバック・コストのような代替コストにも適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。

カードのサイクル：2色土地

『統率者レジェンズ』で登場した、5人対戦に特化した2色土地が、あなたのマナ・ベースを強化するために戻ってきた。

《回復の温泉》

土地

対戦相手が2人以上いないかぎり、回復の温泉はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{G}か{U}を加える。

- 数えるのは現在の対戦相手の人数であり、開始時の人数ではない。4人対戦のゲームで残っているのがあなたと対戦相手1人だったなら、この土地はタップ状態で戦場に出る。
- 何らかの効果がこの土地をタップ状態で戦場に出すなら、対戦相手が2人以上いてもこれはアンタップされない。

『統率者マスターズ』のセット本体のカード別注釈

《アイノクの盟族》

{1}{W}

クリーチャー — 犬・兵士

2/1

長久{1}{W} ({1}{W}, {T}：このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。長久はソーサリーとしてのみ行う。)

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すべてのクリーチャーは先制攻撃を持つ。

- クリーチャーの長久能力を起動するためのコストには、タップシンボル ({T}) も含まれる。クリーチャーの長久能力は、あなたのターンの開始時からそのクリーチャーが続けてあなたのコントロール下になければ起動できない。
- 長久を持つクリーチャーの中には、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すべてのクリーチャーに能力も与えるものがある。これらのカウンターは長久能力に由来するものであってもよいが、クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターであれば何でも含める。

《悪魔王ベルゼンロック》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・デーモン

6/6

飛行、トランプル

悪魔王ベルゼンロックが戦場に出たとき、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。その後、そのカードをあなたの手札に加える。そのカードのmana総量が4以上なら、この手順を繰り返す。悪魔王ベルゼンロックはあなたに、これによりあなたの手札に加えられたカード1枚につき1点のダメージを与える。

- この誘発型能力が解決された後は、あなたがmana総量が3以下で土地でないカードを追放するか、この手順の実行中にカードをそれ以上追放できなくなるまでは、この能力の処理が続く。《悪魔王ベルゼンロック》の恩寵の受け取りを、勝手に中断することは許されない。
- これにより追放された土地・カードは追放されたままとなる。
- 《悪魔王ベルゼンロック》の能力によって、まとまったダメージが一度に与えられる。1点のダメージが複数回与えられるわけではない。
- 土地でないカードのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 土地でないカードがmana・コストを持たない場合、そのmana総量は0である。
- (『アモンケット』ブロックの余波を持つカードなどの) 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana総量両方を足したものである。

《悪魔の教示者》

{1}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 解決時に、あなたはカード1枚を選ぶ。
- 探したカードは対戦相手に公開しない。
- そのカードはあなたの手札に直接加えられる。そのカードは引かれたわけではない。

《悪鬼の鞭》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け到達を持つ。

装備しているクリーチャーがダメージを受けるたび、プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。装備しているクリーチャー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。

装備{2}{R}

- 与えるダメージの点数は、この誘発型能力の解決時の装備しているクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点で装備しているクリーチャーがもはや戦場になかったなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- 装備しているクリーチャーが誘発型能力の解決時に戦場を離れていて、戦場にあった最後の瞬間に絆魂を持っていたなら、あなたはライフを得る。

《数多のラフィーク》

{1}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/3

賛美 (あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。)

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

- 攻撃クリーチャーとしてちょうど1体のクリーチャーを指定した場合、あなたがコントロールしている (場合によっては攻撃クリーチャー含めた) 各パーマネントの賛美能力が誘発する。ボーナスは賛美を持つパーマネントではなく、攻撃クリーチャーに与えられる。最終的に、攻撃クリーチャーは賛美能力1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その後1体を除いてすべて戦闘から取り除かれた場合、賛美能力は誘発しない。
- 何らかの効果により、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることがある。そのクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されていないので、賛美能力に関係しない。それによって賛美能力が誘発することはない。(ちょうど1体の攻撃クリーチャーが指定されていて)すでに賛美能力が誘発していたなら、攻撃クリーチャーが複数になったとしても、賛美能力は通常通り解決される。
- 賛美能力はブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。
- 賛美による修整はターン終了時まで持続する。なんらかの効果によりあなたのターン中に追加の戦闘フェイズが加えられたなら、最初の戦闘フェイズに単独で攻撃したクリーチャーが得た賛美ボーナスは、その新たな戦闘フェイズにも残る。2回目の戦闘フェイズでもクリーチャーが単独で攻撃した場合、賛美能力はすべて再び誘発される。
- 双頭巨人戦では、チーム全体で唯一の攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーである場合、「単独で攻撃」したことになる。あなたがその攻撃クリーチャーをコントロールしているなら、あなたの賛美能力は誘発するが、チームメイトの賛美能力は誘発しない。

《嵐窯の芸術家》

{3}{R}

クリーチャー — ドワーフ・シャーマン

2/2

嵐窯の芸術家は、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+0の修整を受ける。

魔技 — あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるかコピーするたび、宝物・トークン1つを生成する。

- 各魔技能力は異なる効果を持つが、それらはすべて同じ誘発条件（「あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるかコピーするたび」）を持つ。
- 例えば、あなたが《嵐窯の芸術家》をコントロールしていて、インスタントやソーサリーである呪文を唱えた場合、《嵐窯の芸術家》の魔技能力が誘発し、あなたは宝物・トークン1つを生成する。
- 何らかの効果によってインスタントやソーサリーである呪文のコピーが生成されたなら、それも魔技能力を誘発させる。
- 何らかの効果によってインスタントかソーサリーである呪文のコピーが複数生成されたなら、魔技能力は、その効果によって生成されたコピー1個につき、それぞれ1回誘発する。
- 一部の効果には、スタック以外の領域にあるインスタントやソーサリーであるカードをコピーするという記述もある。これらのコピーでは魔技能力は誘発しない。しかし、そうした効果のほとんどは、そのコピーを唱えることを認めており、そのコピーを唱えると、魔技能力が誘発する。

《アラシンの守護者、ハムザ》

{4}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 象・戦士

5/5

この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

あなたがクリーチャー・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て+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後（《アラシンの守護者、ハムザ》によるものなどの）コストの減少を適用する。総コストは、コストが支払われる以前に固定される。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

- あなたがクリーチャー・呪文を唱えると宣言した後は、呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーの数を、対戦相手を変更しようとすることはできない。
- 《アラシンの守護者、ハムザ》の1つ目の能力は、不特定マナのコストにのみ影響する。それによって、呪文を唱えるための総コストが{G}{W}を下回ることはない。

《アルガイヴ国家執事、ベイルド》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/4

警戒

プレイヤーは、自分がコントロールしていてあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するクリーチャー1体につき{1}を支払わないかぎり、攻撃できない。

- あなたが《アルガイヴ国家執事、ベイルド》をコントロールしている場合、対戦相手は「可能な限り攻撃する」というクリーチャーについて、コストを支払わないことによってあなたを攻撃しないことを選ぶことができる。他に攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルが存在しないなら、そのクリーチャーは単に攻撃しない。
- 双頭巨人戦では、クリーチャーでああなたのチームメイトやあなたのチームメイト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ためにマナを支払う必要はない。

《息詰まる徴税》

{3}{W}

エンチャント

対戦相手がカード1枚を引くたび、そのプレイヤーは{2}を支払ってもよい。そうしないなら、あなたは宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。')を持つアーティファクトである。)

- 対戦相手がカードを複数枚引くように指示されたなら、そのプレイヤーは《息詰まる徴税》の誘発型能力のために何回支払うかを決める前に、その枚数分のカードをすべて引く。

《生ける稲妻》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル・シャーマン

3/2

生ける稲妻が死亡したとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- あなたがオーナーでありインスタントかソーサリーである呪文が《生ける稲妻》を死亡させたなら、その能力はあなたの墓地にあるそのインスタントかソーサリーであるカードを対象にできる。

《イズマグナスのミジックス》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ウィザード

2/2

あなたが、あなたが持つ経験カウンターの個数よりマナ総量が大きくインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

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、あなたが持つ経験カウンター1個につき{1}少なくなる。

- あなたは、《イズマグナスのミジックス》の1つ目の能力が誘発する前に、コストの支払いを含めて、呪文を唱え終わる。あなたに経験カウンターを与える能力は、それを誘発させた呪文が解決される前に解決される。

- 《イズマグナスのミジックス》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることではない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《イズマグナスのミジックス》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、(《スレイベンの守護者、サリア》の能力など)の効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。
- コストの減少は、フラッシュバック・コストのような代替コストに適用できる。
- あなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X}{R}で、あなたが経験カウンター1個を持っているなら、あなたはXの値として5を選び{4}{R}を支払ってその呪文を唱えることができる。
- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば、最後の能力は、その1つ目の能力であなたが得た経験カウンターも、これでない能力によって得た経験カウンターも、増殖によるものも、すべてをまとめて数える。

《イゼットの模範、メーレク》

{4}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 奇魔・ウィザード

2/4

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開したままプレイする。

あなたはあなたのライブラリーの一番上からインスタントやソーサリーである呪文を唱えてもよい。

あなたがあなたのライブラリーからインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《イゼットの模範、メーレク》はカードを唱えることができるタイミングに関連するルールには影響しない。それがソーサリー・カードである場合、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時にしか唱えられない。
- あなたはその呪文の追加コストを含めた全コストを支払う必要がある。超過コストのような代替コストを支払うこともできる。生成されたコピーのための追加コストを支払うことはできないが、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のクリーチャー1体を生け贄に捧げた後にそれをコピーしたのであれば、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。
- 《イゼットの模範、メーレク》の最後の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントやソーサリーである呪文であれば何でもコピーする。
- 最後の能力が解決される時、それは呪文のコピーを作成する。コピーをコントロールするのはあなたである。そのコピーはスタック上に生成されるため、唱えられたわけではない。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、通常の呪文と同じように解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。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)。
- コピー元の呪文がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 元の呪文に(《死せざる者への債務》のように)唱える時点で決定されるXが含まれていた場合、コピーは同じXの値を持つ。
- 奇跡を持ちインスタントやソーサリーであるカードは、プレイヤーがそれを引いた直後にそのカードを唱えることができる。奇跡で呪文を唱える場合、それはライブラリーからではなく、手札から唱えられている。よって《イゼットの模範、メーレク》の能力は誘発しない。

- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。よって、それを待機させたり、サイクリングしたり、捨てたり、その起動型能力を起動したりすることはできない。
- 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ったとしても、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードは公開されない。
- ライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイするとき、効果があなたにカードを複数引くことを指示するなら、カードを1枚引くごとにカードを公開する。

《稲妻のすね当て》

{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速攻と被覆を持つ。(それは呪文や能力の対象にならない。)

装備{0}

- 装備品を単にクリーチャーからはずすことはできない。《稲妻のすね当て》が、あなたがコントロールしている唯一のクリーチャーについているなら、《稲妻のすね当て》の移動先になり得る他のクリーチャーが手に入るまで、あなたはそれに他の装備品をつけたり、それを何か他のものの対象としたりすることはできない。
- クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出て速攻を得たが、その後攻撃する前に速攻を失ったなら、それはそのターンには攻撃できない。これは、1つの《稲妻のすね当て》を使って、戦場に出たばかりのクリーチャー2体で同じターンに攻撃することはできないことを意味する。

《イリーシアの女像樹》

{1}{G}

クリーチャー — 植物

1/1

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしているなら、代わりに好きな色1色のマナ2点を加える。

- 《イリーシアの女像樹》の起動型能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《隕石の鎚》

{4}{R}{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+4/+0の修整を受けトランプルを持つ。

装備{4}

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。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。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- 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。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、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。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ総量両方を足したものである。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分で唱えることができる。両方の半分ではない。

《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/4

警戒

{2}{W}, {T} : 警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{B}, {T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態である騎士X体をタップする : パワーがX以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》が攻撃している間に、この能力を起動するためにこれをタップしても、これが戦闘から取り除かれることはない。
- 《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》の最後の能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望む騎士をタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしているものでなくてもよい。ただし《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》のいずれかの起動型能力を使用するためには、それ自身は、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなければならない。
- あなたが《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》の最後の能力を起動すると宣言してからその能力への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーはあなたがコントロールしている騎士を除去したりタップしたりすることによって、Xの値を不正にするようなことはできない。
- 《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》の最後の能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーがXより大きくなっていったなら、この能力は解決されない。能力を起動し終えた後で、追加の騎士をタップするようなことはできない。

《ウェザーライトの決闘者、ミリー》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

3/2

先制攻撃

ウェザーライトの決闘者、ミリーが攻撃するたび、この戦闘で、各対戦相手は、それぞれ2体以上のクリーチャーではブロックできない。

ウェザーライトの決闘者、ミリーがタップ状態であるかぎり、各戦闘で、2体以上のクリーチャーではあなたを攻撃できない。

- 《ウェザーライトの決闘者、ミリー》がタップ状態である間、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルを攻撃できるクリーチャーの数に制限はない。

- クリーチャーが攻撃した後になって《ウェザーライトの決闘者、ミリー》をタップしても、それらのクリーチャーを戦闘から取り除くことはない。

《嘘か真か》

{3}{U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を公開する。対戦相手1人はそれらのカードを2つの束に分ける。あなたは一方の束をあなたの手札に、もう一方の束をあなたの墓地に置く。

- 束は0枚でも構わない。

《恨み唸り》

{5}{R}

クリーチャー — エレメンタル

6/1

恨み唸りが戦場を離れたとき、クリーチャー1体を対象とする。恨み唸りはそれに6点のダメージを与える。

想起{1}{R}{R}（この呪文を想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- あなたが想起を持つクリーチャーを唱えるタイミングは、想起によって変わることはない。あなたがそのクリーチャー・呪文を、ソーサリーを唱えられるときにのみ唱えられるなら、想起で唱えるときも同様である。
- 想起で唱えられたクリーチャー・呪文が戦場に出る前にそのコントローラーが変更された場合も、それは戦場に出たときに生け贄に捧げられる。同様に、想起で唱えられたクリーチャー・呪文が戦場に出てから、その生け贄に捧げる能力が解決されるまでの間にそのコントローラーが変更された場合もそれは生け贄に捧げられる。どちらの場合も、それが戦場を離れた時点でそのクリーチャーのコントローラーが、その戦場を離れたときに誘発する能力をコントロールする。
- あなたがその想起コストを支払って呪文を唱えたとき、そのマナ・コストは変わらない。代わりに想起コストを支払うだけである。
- 呪文を唱えるコストを増減させる効果は、想起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。これは、それらがマナ・コストではなく呪文の総コストに影響を与えるからである。
- クリーチャーが戦場に出たときに想起の生け贄に捧げる能力が誘発するかどうかは、その呪文のコントローラーが想起コストを支払うことを選ぶかどうかによって依存する。（コストが減らされた場合や、他の能力によって改変された場合など）実際にそのプレイヤーがそれを支払ったかどうかではない。
- あなたが「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、その想起能力を使用することはできない。

《ウラムグの道滅ぼし》

{11}

クリーチャー — エルドラージ

9/9

滅殺3（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネントを3つ生け贄に捧げる。）ウラムグの道滅ぼしは3体以上のクリーチャーにしかブロックされない。

- 滅殺能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャーを指定する前に必要な数のパーマネントを選び生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げられたクリーチャーではブロックできない。
- 滅殺を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃し、防御プレイヤーがそのプレインズウォーカーを生け贄に捧げることを選んだ場合、その攻撃クリーチャーは攻撃を続ける。防御

プレイヤーはそれをブロックしてもよい。ブロックされなかったなら、何にも戦闘ダメージを与えないだけである。

《永遠衆、ネヘブ》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ミノタウルス・戦士

4 / 6

加虐3（このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは3点のライフを失う。）

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、このターンに対戦相手が失ったライフ1点につき{R}を加える。

- プレイヤーにダメージが与えられると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- 《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力はフェイズの開始時に誘発するため、マナ能力ではない。それはスタックを使用し、誘発型能力に作用する（《敏捷な妨害術師》などの）効果によって打ち消すことができる。
- ターン中にクリーチャーが攻撃しなかったとしても、あなたは戦闘後メイン・フェイズを得る。《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力は誘発する。
- 対戦相手がライフを失っていても、あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始前に《永遠衆、ネヘブ》が戦場を離れたなら、その最後の能力は誘発しない。
- 《永遠衆、ネヘブ》の能力は対戦相手が失ったライフの点数を見るのであり、ターン開始時と比べたライフ総量の減少を見るのではない。たとえば、対戦相手が2点のライフを失い、その後あなたの戦闘後メイン・フェイズの前に8点のライフを得た場合、あなたのマナ・プールに{R}{R}を加える。
- 対戦相手がライフを失い、その後あなたの戦闘後メイン・フェイズの前にゲームに敗北したなら、《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力はその失われたライフを数える。
- 何らかの理由であなたのターンに3つ以上のメイン・フェイズがあるなら、1つ目以外のメイン・フェイズはどれも戦闘後メイン・フェイズであり、それらがそれぞれ開始する時に《永遠衆、ネヘブ》の最後の能力が誘発する。
- 複数のクリーチャーが加虐を持つクリーチャーによってブロックされた場合、加虐は1回のみ誘発する。
- 加虐は防御プレイヤーにライフを失わせるが、ダメージや戦闘ダメージではない。
- 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。クリーチャーがバトルを攻撃しているなら、そのバトルを守る者が防御プレイヤーである。
- 加虐は戦闘ダメージが与えられる前に解決される。ライフを失ったことによってプレイヤーのライフが0以下になった場合、そのプレイヤーはゲームに即敗北する。絆魂を持つブロック・クリーチャーは、そのプレイヤーの救出に間に合うようなタイミングでは戦闘ダメージを与えない。

《永遠の証人》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 1

永遠の証人が戦場に出たとき、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してもよい。

- 解決中の呪文が《永遠の証人》を戦場に出すなら、その解決時にそれがあなたの墓地に置かれる場合、《永遠の証人》の能力はそのカードを対象とすることができる。

《英雄的介入》

{1}{G}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントは呪禁と破壊不能を得る。

- 《英雄的介入》の影響を受けるパーマネントは呪文の解決時に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたパーマネントは呪禁と破壊不能を得ない。
- 破壊不能を持つプレインズウォーカーも、ダメージを受けると忠誠カウンターを失い、忠誠度が0になったならオーナーの墓地に置かれる。
- 破壊不能を持つバトルも、ダメージを受けると守備カウンターを失う。包囲戦の場合も、その上から最後の守備カウンターが取り除かれたときに追放され、そのコントローラーはそれをマナ・コストを支払うことなく変身させた状態で唱えることができる。

《黄金夜の刃、ギセラ》

{4}{R}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

5/5

飛行、先制攻撃

発生源1つが対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりにその発生源はそのプレイヤーやパーマネントにその点数の2倍のダメージを与える。

発生源1つがあなたやあなたがコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、そのダメージの端数を切り上げた半分を軽減する。

- 《黄金夜の刃、ギセラ》は、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントへの、あらゆる発生源からのダメージを2倍にする。対戦相手がコントロールしている発生源も含む。
- 複数の置換効果がダメージの与え方に変更を促す場合、ダメージを受けるプレイヤー（または、ダメージを受けるパーマネントのコントローラー）がそれらの効果の適用順を決める。
- あなたがコントロールしている発生源からのダメージが、対戦相手がコントロールしている複数のパーマネントに、あるいは対戦相手1人と対戦相手がコントロールしている1つ以上のパーマネントに同時に割り振られたりそれらの間で分割されたりする場合には、元のダメージを分割した後で結果を2倍にする。たとえば、あなたがトランプルを持つ5/5クリーチャーで攻撃し、対戦相手が2/2クリーチャーでブロックした場合、ブロック・クリーチャーに2点、防御プレイヤーに3点のダメージを割り振ることができる。その後、これらのダメージをそれぞれ2倍にし、それぞれ4点と6点になる。先にダメージを2倍にして、10点になったダメージをクリーチャーに2点、プレイヤーに8点を割り振るようなことはできない。

《王の摂政、ケンバ》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・クレリック

2/4

あなたのアップキープの開始時に、王の摂政、ケンバについている装備品1つにつき1体の、白の2/2の猫・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《王の摂政、ケンバ》についている装備品の数はこの能力の解決時にのみ決定する。その時点で《王の摂政、ケンバ》が戦場になかったなら、それが戦場を離れる直前の状態を見て、それについている装備品の数を決定する。

《大あわての搜索》

{2}{U}

インスタント

カード2枚を引く。その後、カード2枚を捨てる。土地最大3つをアンタップする。

- 対象になったプレイヤーは、カードを2枚引きカード2枚を捨てるということ、《大あわての搜索》の解決中にすべて行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

- 呪文の解決時、あなたはどの土地をアンタップするかを選ぶ。アンタップする土地を対象に取っているわけではない。また、それらはあなたがコントロールしている土地でなくてもよい。

《大いなる歪み、コジレック》

{8}{C}{C}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

12/12

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたの手札にあるカードが7枚未満の場合、その差に等しい枚数のカードを引く。

威迫

mana総量がXであるカード1枚を捨てる：mana総量がXである呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 《大いなる歪み、コジレック》の誘発型能力は、あなたがそれを唱えたときにあなたの手札にあるカードの枚数が7枚未満かどうかを見る。その時点では《大いなる歪み、コジレック》はスタック上にあり、あなたの手札にはない。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点であなたの手札に7枚以上のカードがあれば、この能力は何もしない。
- 最後の能力を起動するためには、適正な対象、つまりスタック上にある呪文1つが必要である。その対象によってXの値と、あなたが捨てるカードのmana総量が決まる。あなたは、スタック上にある呪文のmana総量とあなたの手札にあるカードの点数で見たmana・コストが一致しないかぎり、この能力を起動することはできない。
- 呪文のmana総量は、(想起コストなどの)代替コストによって唱えていたとしても変わらない。たとえば、《恨み唸り》(mana・コストが{5}{R}の呪文)を覚醒コスト{1}{R}{R}で唱えていたとしても、そのmana総量は6である。
- あなたが捨てるカードのmana・コストに{X}が含まれる場合、Xは0とする。対象とした呪文のmana・コストの{X}は、それを唱える時点で決めたXの値とする。

《大渦の放浪者》

{5}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

7/5

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは速攻を持つ。

続唱、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。それをmana・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。その後、それをもう一度行う。)

- 《大渦の放浪者》はそれ自身に速攻を与える。
- 各続唱は、それぞれ個別に誘発し、それぞれ個別に解決される。1つ目の続唱能力によって唱えた呪文は、スタック上で2つ目の続唱能力よりも上に置かれる。その呪文は、あなたが2つ目の続唱能力でカードを追放するよりも前に解決される。
- 1つ目の続唱の誘発型能力によって唱えた呪文が何であったとしても(さらにまた、その呪文を唱えることにより続唱が誘発すれば、それによって唱えた呪文が何であったとしても)、2つ目の続唱の誘発型能力は、mana総量が《大渦の放浪者》のmana総量(8点)よりも低い呪文を求める。
- 呪文のmana総量は、そのmana・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。

- 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。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、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。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ総量両方を足したものである。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分で唱えることができる。両方の半分ではない。

《恐れなき探査者、アキリ》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — コー・戦士

3/3

あなたが、装備品がついている1体以上のクリーチャーでプレイヤー1人を攻撃するたび、カード1枚を引く。

{W}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体から装備品1つをはずしてもよい。そうしたなら、そのクリーチャーをタップする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。

- 《恐れなき探査者、アキリ》の1つ目の能力は、装備品がついているクリーチャーで攻撃したプレイヤー1人当たり1枚のカードのみをあなたに引かせる。装備品がついているクリーチャー複数体で攻撃しても、複数の装備品がそのクリーチャーについていても、関係ない。
- 装備品がついていても、プレインズウォーカーやバトルを攻撃したクリーチャーは、《恐れなき探査者、アキリ》の1つ目の能力を誘発させることはない。
- はずされた装備品は戦場に残る。
- はずす装備品は《恐れなき探査者、アキリ》の2つ目の能力を解決する時点で選ぶ。クリーチャーから1つの装備品をはずすことは、そのクリーチャーについている、他の装備品には影響しない。あなたが装備品をはずしてから、クリーチャーがタップ状態になって破壊不能を得るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- すでにタップ状態であったクリーチャーは、単にターン終了時まで破壊不能を得る。

《汚損破》

{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしていないアーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

超過{4}{R}（この呪文を超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしていないすべてのアーティファクトを破壊する。）

- 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対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過を持つ呪文がダメージを与える場合、その呪文の色に対するプロテクションがあればそのダメージは軽減される。
- 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べない。
- 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（超過コストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 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べない。

《オパールのお宮殿》

土地

{T} : {C}を加える。

{1}, {T} : あなたの統率者の固有色1色のマナ1点を加える。あなたがあなたの統率者を唱えるためにこのマナを支払ったなら、その統率者は追加で、このゲームでそれが統率領域から唱えられた回数に等しい個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- あなたの統率者が2枚あったなら、その最後の能力はあなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色1色のマナ1点を加える。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《オパールのお宮殿》の最後の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《オパールのお宮殿》の最後の能力はマナを生み出さない。
- 「それが統率領域から唱えられた回数」には、一番最近の回も含まれる。たとえば、あなたが最初にあなたの統率者を統率領域から唱える際に《オパールのお宮殿》の最後の能力で生み出したマナを支払ったなら、それは+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。
- 《オパールのお宮殿》の最後の能力が（《マナの反射》などによって）2マナを生み出し、あなたが統率者を唱えるためにそれを支払ったなら、その統率者は統率領域からそれを唱えた回数1回につきそれの上にカウンターが2個置かれた状態で戦場に出る。

《オーガの貧王》

{3}{B}{B}

クリーチャー — オーガ・ならず者

3/3

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、黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークン1体を生成してもよい。

あなたがコントロールしているすべてのネズミは接死を持つ。

- 《オーガの貧王》が戦場にいる間、《オーガの貧王》によって作られたものだけでなく、あなたがコントロールしているすべてのネズミは接死を持つ。

《オーランの凍り牙》

{3}{G}{G}

氷雪クリーチャー — 蛇

2/6

あなたがコントロールしているすべての攻撃クリーチャーは接死を持つ。

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

- 「氷雪」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。それ自身にはルール上の意味はないが、他のカードや能力が参照することがある。
- あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時に《オーランの凍り牙》が致死ダメージを受けたとしても、この能力はそれらの各クリーチャーについてそれぞれ誘発する。

《解析調査》

{3}{U}{U}

ソーサリー

即席（あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは、{1}を支払う。）

カード3枚を引く。

- 即席は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。即席は、総コストを計算した後に適用する。
- 即席で、呪文の総コストにある{W}、{U}、{B}、{R}、{G}、{C}のマナ・シンボルを支払うことはできない。
- 即席を、呪文を唱えるコスト以外のものを支払うために使用することはできない。たとえば、「呪文1つを対象とし、そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。」という能力の解決中に、即席を使用することはできない。
- あなたがコントロールしているアーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点では戦場にならない。それを即席のためにタップすることはできない。
- アーティファクトをタップしても、その能力が適用されなくなることはない。ただし、能力にそう明記されていれば別である。
- クリーチャーがタップ状態になったとしても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。逆にその装備品をタップしても、そのクリーチャーはタップ状態にならない。
- 即席を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他のコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールしているアーティファクトをいくつかタップできる。たとえば、あなたが《サヒーリの指令》を唱え、Xの値として3を選んだなら、総コストは{3}{R}{R}{R}である。そこでアーティファクトを2つタップしたなら、あなたはあと{1}{R}{R}{R}を支払う必要がある。

《開拓地の戦争屋》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

4/4

1体以上のクリーチャーが、対戦相手や、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーのうち1つを攻撃するたび、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは威迫を得る。

- 対戦相手がコントロールしていてあなたの対戦相手のうちの1人を攻撃しているクリーチャーは、《開拓地の戦争屋》の能力を誘発させる。

《開放された潜在力》

{1}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・クリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。
- ・増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。）

双呪{3}{W}（双呪コストを支払ったなら、両方を選ぶ。）

- この呪文を双呪コストを支払うことで唱えるなら、あなたは1つ目のモードによって置いたカウンターを増殖することができる。

《限りないもの、モロフォン》

{7}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

6/6

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

限りないもの、モロフォンが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがその選ばれたタイプの呪文を唱えるためのコストは{W}{U}{B}{R}{G}少なくなる。この効果は、あなたが支払う色マナの点数のみを減らす。

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りこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- あなたは「スリヴァー」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」や「氷雪」などの特殊タイプを選ぶことはできない。
- 《限りないもの、モロフォン》の効果により、総コストが各色最大マナ1点ずつ少なくなる。たとえば、選ばれたタイプの呪文のコストが{4}{R}{W}{W}であれば、《限りないもの、モロフォン》の効果適用すると、そのコストは{4}{W}になる。
- 呪文のマナ・コストに混成マナ・シンボルが含まれているなら、総コストを決定する前にどちらの色を支払うのかを選択する。たとえば、選ばれたタイプの呪文のコストが{2}{(w/u)}{(w/u)}であれば、あなたはそのコストを{2}{W}{U}としてもよく、それはその後{2}に減る。
- コストの減少効果は他のコストを変更する効果の後で適用されるので、《限りないもの、モロフォン》の効果によって、選ばれたタイプの呪文の追加コストや代替コストを減らすことができる。
- ダメージはターンの終わりにダメージが取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《限りないもの、モロフォン》が戦場を離れたなら、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他のクリーチャーに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《影武者》

{4}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

あなたは影武者を、墓地にあるクリーチャー・カード1枚のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《影武者》は選ばれたカードが戦場に出たものとして扱う。選ばれたカードの「このカードが戦場に出るに際し」と「このカードは～の状態です」および「このカードが戦場に出たとき」能力も機能する。
- コピーするカードを選ぶ必要はない。選ばなかった場合、《影武者》は0/0のクリーチャーとして戦場に出た後、（生き残るために何らかの効果によってタフネスが増えないかぎり）即座に墓地に置かれる。

《鍛冶で鍛えられしアナックス》

{1}{R}{R}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

*/3

鍛冶で鍛えられしアナックスのパワーは、あなたの赤への信心に等しい。（あなたの赤への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{R}の総数である。）

鍛冶で鍛えられしアナックスや、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、「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ赤の1/1のサテュロス・クリーチャー・トークン1体を生成する。そのクリーチャーのパワーが4以上であったなら、代わりにそのトークン2体を生成する。

- 《鍛冶で鍛えられしアナックス》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
- 《鍛冶で鍛えられしアナックス》が、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と同時に死亡したなら、その能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- あなたがトークン2体を生成するかどうかを判定するためには、死亡したクリーチャーの、死亡する直前のパワーを見る。
- あなたが《鍛冶で鍛えられしアナックス》のコピーであるトークンを生成したなら、そのコピーが死亡したときにも、《鍛冶で鍛えられしアナックス》のコピーであるトークンの最後の能力が誘発する。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル（{C}、{0}、{1}、{2}、{X}のようなもの）は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 起動型能力か誘発型能力に、あなたの色への信心に依存する効果があるなら、その能力の解決中に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場であれば、それも数に入れる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合には、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。

《鍛冶の神、パーフォロス》

{3}{R}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6/5

破壊不能

あなたの赤への信心が5未満であるかぎり、鍛冶の神、パーフォロスはクリーチャーではない。

これでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、鍛冶の神、パーフォロスは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

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

- 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マナ・コストにある、数字で表示されたマナ・シンボル（{0}、{1}、など）は、いずれの色の信心にも加算されない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 起動型能力か誘発型能力に、あなたの色への信心に依存する効果があるなら、その能力の解決中に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場であれば、それも数に入れる。
- 神をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたのその色への信心に関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
- 神が戦場に出る際に、あなたのその色への信心によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果がその神に適用されるかどうかを決定する。その置換効果は、その神が戦場にあるようになる前に考慮されるので、この決定を行う時点ではそれ自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入れない。

- 神が戦場に出るとき、あなたのその色への信心（その神自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルも含める）によって、クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力に関して、クリーチャーが戦場に出たのかそうでないのかを決定する。
- 神がクリーチャーでなくなったなら、それはクリーチャーというタイプと、神というクリーチャー・タイプを失うが、それは伝説のエンチャントであり続ける。
- 神の能力は、それが戦場にあるかぎり機能する。それがクリーチャーであるかどうかには関係ない。
- 神が攻撃しているかブロックしていて、それがクリーチャーでなくなったなら、それは戦闘から取り除かれる。その戦闘中にそれが再びクリーチャーになったとしても、それが再び戦闘に加わることはない。
- 神の上に置かれているカウンターは、それがクリーチャーでない間も残る。それに効果がなくても残る。
- 神が何らかの効果によって能力をすべて失ったとしても、それをクリーチャーでなくしていたその能力は、その条件を満たしていれば適用される。

《カストーディの従者》

{4}{W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

3/3

飛行

議決 — カストーディの従者が戦場に出たとき、あなたから始めて各プレイヤーは、あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーやエンチャントであるカード1枚に投票する。最多あるいは最多と同数の票を獲得した各カードをあなたの手札に戻す。

- 《カストーディの従者》の能力の解決時にそれが戦場に出ていない場合も投票は行われ、最多（あるいは最多と同数）の票を獲得した各カードはあなたの手札に戻る。
- 投票はターン順に行われるので、各プレイヤーは自分より先に投票を行ったプレイヤーの投票結果を知っていることになる。
- プレイヤーは用意された選択肢の中から必ず1つに投票しなければならない。棄権することはできない。
- プレイヤーは呪文や能力の解決時まで投票しない。呪文や能力に対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。
- プレイヤーは投票を行った後から、投票を含む呪文や能力の解決が完了するまでの間は、何もすることができない。
- 「票が同数である」という文言は、最多の票を得た選択肢が2つ以上あるときのみを指している。たとえば、5人で3つの異なる選択肢に投票を行い3票、1票、1票の結果になったら、票が同数であるとは言わない。
- 投票されなかった選択肢は、最多の票を得たことにならない。すべての選択肢の票数が0なら、投票能力は効果を持たない。

《風乗りの魔術師》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

飛行

あなたがインスタントやソーサリーやウィザードである呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- カード1枚を引き、カード1枚を捨てるということは、《風乗りの魔術師》の最後の能力の解決中に行う。それらのイベントの間には、どのプレイヤーも何らかの処理を行うことはできず、何も起こり得ない。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、その呪文が対象を取るなら選び終えた後、その呪文を解決するよりも前に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- ウィザードである呪文とは、ウィザードというクリーチャー・タイプを持つ呪文のことである。（《秘宝の護符》などの）ウィザードを題材とした呪文はウィザードである呪文ではない。

《過大な贈り物》

{2}{W}

インスタント

パーマナント1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは緑の3/3の象・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 対象としたパーマナントが《過大な贈り物》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どのプレイヤーも象を生成しない。対象は適正だが（破壊不能を持っていたなどで）破壊されなかった場合も、そのコントローラーは象を生成する。

《金切るときの声》

{2}{W}{W}

ソーサリー

飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン2体を生成する。

フラッシュバック—あなたがコントロールしていてアンタップ状態である白のクリーチャー3体をタップする。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《金切るときの声》のフラッシュバック・コストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である白のクリーチャーであれば、どれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。

《花粉光のドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

花粉光のドルイドが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- 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。
- 増殖を行う。（望む数のパーマナントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。）

- 《花粉光のドルイド》を、それ自身の能力の対象として選んでもよい。

《鎌爪》

{5}

アーティファクト — 装備品

生体武器（この装備品が戦場に出たとき、黒の0/0のファイレクシアン・細菌・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、これをそれにつける。）

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分のライフの端数を切り上げた半分に等しい点数のライフを失う。

装備{3}

- 《鎌爪》の誘発型能力は、戦闘ダメージが与えられた後に誘発し解決される。たとえば、細菌・トークンが、ライフ10点のプレイヤーに1点の戦闘ダメージを与えたなら、戦闘ダメージによってそのプレイヤーのライフの総量が減り9点になる。その後《鎌爪》の能力により、そのプレイヤーは5点のライフを失い、そのプレイヤーのライフの総量は4点になる。
- 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につけるこ

とができる。細菌・トークンは、装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅する。

- 細菌・トークンは0/0クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、0/0のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- 細菌・トークンが破壊されると、この装備品は他の装備品と同様に戦場に残る。
- 《《倍増の季節》》の効果などで生体武器の誘発型能力によって細菌2体が生成される場合は、この装備品はそれらのうちの1体につく。もう1体は、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅する。

《カラスの群れ》

{3}{U}{U}

クリーチャー — 鳥

4/4

飛行

これでないクリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- これでないクリーチャー1体が《カラスの群れ》と同時に死亡した場合も、この最後の能力は誘発する。
- カードを引いてからカードを捨てるまでの間には、何もすることはできない。あなたが引いたそのカードを唱えたりサイクリングしたりもできない。

《カル・シスマの恐怖、殺し爪》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 熊

4/3

あなたがパワーが4以上であるクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

カル・シスマの恐怖、殺し爪が攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを得る。

- あなたが、《《野生林の災い魔》》などの)+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るクリーチャー・呪文を唱える場合、《カル・シスマの恐怖、殺し爪》によって呪文のコストが減るかどうかを判定するときには、それらのカウンターは考慮しない。同様に、戦場に出た後でクリーチャーのパワーを増やす効果も適用しない。
- これでない《《暴れ回るブロントドン》》などの)クリーチャーにそれが攻撃したときにパワーを変更する能力があったなら、あなたはその能力を《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力よりも先に解決してもよい。
- 《カル・シスマの恐怖、殺し爪》の最後の能力は、その解決中にあなたがコントロールしていて適切なパワーを持っていたクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーはボーナスを得ない。それ以降にあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーが減っても、それが受けるボーナスは変わらない。

《外交官、マンガラ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/4

絆魂

対戦相手1人がクリーチャーで攻撃するたび、それらのクリーチャーのうち2体以上があなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している場合、カード1枚を引く。

対戦相手1人が各ターン内の自分の2つ目の呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《外交官、マンガラ》の誘発型能力がスタック上にある間に、攻撃クリーチャーのうちいくつかは戦場を離れたなら、それらが戦場を離れる前に攻撃していたプレイヤーやプレインズウォ

ーカーを用いてあなたがカードを引くかどうかを決定する。しかし、戦場を離れることなく戦闘から取り除かれたなら、それらの現在の状態を用いて決定する。つまり、それらはあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃していない。

- 対戦相手がクリーチャー1体であなただけ、クリーチャーもう1体でああなたのプレインズウォーカーを、それぞれ攻撃したなら、あなたはカードを引く。
- あなたはカードを1枚のみ引く。2体を超えて何体のクリーチャーがああなたやあなたのプレインズウォーカーを攻撃していても関係ない。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- プレイヤーは、誘発型能力が解決したあと、それを誘発させた呪文が解決されるよりも前に、呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《崖の暴君、カズール》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — オーガ・戦士

5/4

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するたび、あなたが防御プレイヤーである場合、そのクリーチャーのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、あなたは赤の3/3のオーガ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- クリーチャー1体がああなたや、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーや、あなたが守っているバトルを攻撃した場合、あなたは防御プレイヤーになる。
- あなたが防御プレイヤーであるなら、《崖の暴君、カズール》の能力は各攻撃クリーチャーにつき1回誘発する。各戦闘につき1回ではない。攻撃プレイヤーは、それらの各能力がそれぞれ解決されるたびに{3}を支払うか、あなたにオーガ・トークン1体を生成させるかを選ぶ。
- 能力の解決時に、そのプレイヤーがこの能力の事を忘れていたとしても、あなたはその攻撃プレイヤーに{3}を支払う選択肢を明示せずにオーガ・トークンを戦場に出す事はできない。
- この能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。結果としてあなたがオーガ・トークンを戦場に出した場合、あなたはその戦闘フェイズ中にそれを使ってブロックしてもよい。
- 攻撃クリーチャーが「このクリーチャーが攻撃するたび」に誘発する能力を持っているなら、その能力は最初にスタック上に置かれ、その後《崖の暴君、カズール》の能力がスタック上に置かれる。《崖の暴君、カズール》の能力は最初に解決され、オーガ・トークンを生成する可能性はあるが、その時点ですでに攻撃クリーチャーの誘発型能力の対象は選ばれているので、その新しいオーガ・トークンが対象になることはない。
- 多人数ゲームでは、その能力は個別の各攻撃クリーチャーにつきそれぞれ、あなたが防御プレイヤーであるかどうかを見る。たとえば、クリーチャー1体がああなたを攻撃し、クリーチャー2体が他のプレイヤーを攻撃した場合、《崖の暴君、カズール》の能力は1回のみ誘発する。

《ガルガドン》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ビースト

7/5

トランプル

待機4 — {1}{R} (このカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{1}{R}を支払って時間カウンター4個を置いた状態で追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個が取り除かれたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。)

- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数（ハイフンの前にある数）の時間カウンターを持つカードを、待機コスト（ハイフンの後に列記されているもの）を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後

の時間カウンターが取り除かれることによってあなたがそのカードを唱える誘発型能力である。これによりあなたがクリーチャーを唱えたなら、それはあなたがそのクリーチャーのコントロールを失うまで、(または、稀な場合だが、スタック上にある間にそのクリーチャー・呪文のコントロールを失うまで)それは速攻を得る。

- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、(瞬速などの)あなたがそれを唱えられるタイミングに修整するすべての効果、(《翻弄する魔道士》の能力などの)それを唱えられなくする他の効果のすべてを考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうか、またそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によって追放するカードは表向きに追放する。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- その呪文が対象を取るなら、その対象は、呪文が追放されたときではなく、最終的に唱えられたときに選ばれる。
- 何らかの効果が「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力(時間カウンターを取り除く能力)が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力(そのカードを唱える能力)を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 2つ目の誘発型能力の解決中に、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならない。それが対象を取るカードで、適正な対象がどうしても対象としないものであったとしても、あなたはそうしなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。
- あなたが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。
- 待機などで「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。
- コストを支払うためにマナ能力を起動することが強制されることはないので、(《スレイベンの守護者、サリア》などからの)必須の追加コストがあるなら、あなたはそれを支払うためにマナ能力を起動しないことを選んで、その結果、待機状態のカードを唱えることに失敗し、追放したままにすることができる。
- 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。
- マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文のマナ総量は、そのコストが支払われていなくてもそのマナ・コストによって決まる。
- 待機によって唱えたクリーチャーは、速攻を持って戦場に出る。それは、他のプレイヤーがそのコントロールを得るまで速攻を持つ。(または、希に、他のプレイヤーがそのクリーチャー・呪文のコントロールを得ることがある。この場合には、そのクリーチャーは速攻を持った状態で戦場に出ることはない。)

《牙守りの隊長》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

2/3

長久{G} ({G}, {T}: このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。長久はソーサリーとしてのみ行う。)

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すべてのクリーチャーはトランプルを持つ。

- クリーチャーの長久能力を起動するためのコストには、タップシンボル ({T}) も含まれる。クリーチャーの長久能力は、あなたのターンの開始時からそのクリーチャーが続けてあなたのコントロール下になければ起動できない。
- 長久を持つクリーチャーの中には、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すべてのクリーチャーに能力も与えるものがある。これらのカウンターは長久能力に由来するものであってもよいが、クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターであれば何でも含める。

《希望の天使アヴァシン》

{5}{W}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

8/8

飛行、警戒、破壊不能

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのパーマネントは破壊不能を持つ。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《希望の天使アヴァシン》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- プレインズウォーカーが破壊不能を持っていても、ダメージを受けると忠誠度を失う。忠誠度が0になるとオーナーの墓地に置かれる。
- バトルが破壊不能を持っていても、ダメージを受けると守備カウンターを失う。包囲戦の場合、その上から最後の守備カウンターが取り除かれたときに追放され、そのコントローラーはそれをマナ・コストを支払うことなく変身させた状態で唱えることができる。

《宮殿の看守》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

宮殿の看守が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

宮殿の看守が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。対戦相手1人が統治者になるまで、それを追放する。

- 《宮殿の看守》の2つ目の能力の解決時にあなたが統治者でないなら、そのクリーチャーは次にあなたの対戦相手であるプレイヤーが新しい統治者になるまで追放される。対戦相手が統治者であるからといって即座にそのクリーチャーに戻るわけではない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放される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。
- クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場に戻らない。
- 《宮殿の看守》が戦場を離れても、追放されたクリーチャーは戻らない。ゲームはそのまま進行し、次に対戦相手が統治者になるのを待つ。
- 追放されたカードが戦場に戻るためには、それをコントロールしていた対戦相手と統治者になった対戦相手が同じである必要はない。どの対戦相手が統治者になっても、そのカードは戦場に戻る。

《急嵐のトリクス》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・巨人

4/5

瞬速

飛行

あなたがマナ総量が5以上である呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなり、その呪文は打ち消されない。

- 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にコストの増加を加え、その後（《急嵐のトリクス》などによる）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。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のマナ総量を決定する。
- 《急嵐のトリクス》の最後の能力は、それが呪文である間は、それ自身には適用されない。
- 呪文を打ち消す呪文や能力でも、あなたがコントロールしていてマナ総量が5以上の呪文を対象することはできる。その呪文や能力の解決時に、あなたの呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- あなたが唱えたマナ総量が5以上の呪文がスタック上にある間に《急嵐のトリクス》が戦場に出た場合、その呪文は打ち消されないが、唱えるコストは{1}少なくなる。
- プレイヤーは、《急嵐のトリクス》を除去してあなたが唱える呪文のコストを増やすことはできないが、《急嵐のトリクス》を除去して自分の呪文や能力であなたの呪文を打ち消せるようにすることはできる。

《狂気を操る者チェイナー》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ミニオン

3/3

すべてのナイトメアは+1/+1の修整を受ける。

{B}{B}{B}, 3点のライフを支払う：墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。そのクリーチャーは、黒であり他のクリーチャー・タイプに加えてナイトメアでもある。

狂気を操る者チェイナーが戦場を離れたとき、すべてのナイトメアを追放する。

- 《狂気を操る者チェイナー》の起動型能力によって戦場に出されるクリーチャーは黒のみであり、他の色に加えて黒ではない。ただし、それは黒であり他のクリーチャー・タイプに加えてナイトメアでもある。戦場に出る時点で、それは既に黒のナイトメアである（それに加えて他のいくつかのクリーチャー・タイプを持っているかもしれない）。戦場に出て、その後黒のナイトメアになるわけではない。

《強行突破》

{1}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。その前者がトランプルを持っているなら、代わりに、余剰のダメージはそのクリーチャーのコントローラーが受ける。

- 《強行突破》を解決する時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはクリーチャーにもプレイヤーにもダメージを与えない。
- 呪文や能力によって生じる「余剰のダメージ」は、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを扱う方法に似ている。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」となる点数を決める。これは、クリーチャーのタフネスからそれがすでに負っているダメージの点数を引いたものだが、今回のダメージを変更する置換効果や軽減効果があっても無視する。また、そのクリーチャーが、破壊不能のように今回のダメージによって破壊されない能力を持っているかどうかは無視する。

- 対象とした、あなたがコントロールしているクリーチャーが接死を持っていれば、それが与える1点のダメージは致死ダメージである。
- 余剰のダメージの点数が決まったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーは、クリーチャーとそのコントローラーに同時にダメージを与える。このダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。

《凶暴な打撃》

{3}{R}{R}

インスタント

この呪文はあなたのターンの戦闘中にしか唱えられない。

以下から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るすべてのクリーチャーは二段攻撃を得る。
- あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。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。

双呪{1}{R}

- 追加の戦闘フェイズは、《凶暴な打撃》が唱えられた戦闘フェイズの直後に発生する。2つの戦闘フェイズの間には、メイン・フェイズはない。

《きらきらするすべて》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、アーティファクトやエンチャントのうちあなたがコントロールしている1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- 《きらきらするすべて》はエンチャントなので、エンチャントしているクリーチャーは普通は少なくとも+1/+1の修整を受ける。
- アーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネント1つは1回のみ数える。
- あなたがコントロールしていないパーマネントにつけられた状態であなたが戦場に出したオーラは、あなたがコントロールしている。

《金線の従者》

{2}{U}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ホムンクルス

*/3

飛行

金線の従者のパワーは、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。

- 《金線の従者》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。

《犠牲》

{2}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード2枚を対象とする。クリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたなら、対象としたそれらのカードをタップ状態で戦場に戻す。

- あなたは対象を2つ選ばなければならない。あなたは《犠牲》を、クリーチャー・カード1枚のみを対象として唱えることはできない。
- 対象としたクリーチャー・カードのうち1枚が（《犠牲》の解決の前に墓地を離れたなどで）不適正な対象となったなら、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げ、適正な対象であるカード1枚を戦場に置く。両方の対象が不適正であれば、《犠牲》は解決されず、あなたはクリーチャーを生け贄に捧げない。
- 生け贄に捧げるクリーチャーは、《犠牲》の解決時まで選ばない。対象を選ぶ時点では、それはまだ戦場にあるので、生け贄に捧げたクリーチャーを戦場に戻すということとはできない。

- 《犠牲》の解決時に、あなたは可能ならクリーチャー1体を生け贄に捧げなければならない。その時になって、何も生け贄に捧げないことを選ぶことはできない。

《玉座の災い魔》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

廃位（このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

玉座の災い魔が各ターン最初に攻撃するたび、これが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃している場合、すべての攻撃クリーチャーをアンタップする。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。

- 《玉座の災い魔》の能力は「場合のルール」に従う。その能力が効果を発揮するには、それが攻撃クリーチャーとして指定される時点とその解決が始まる時点の両方で、最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃していなければならない。いずれかの時点でそのプレイヤーが最多あるいは最多と同点のライフを持っていないなら、その能力は効果を発揮しない。これは廃位の作用と異なる点である。（廃位では、能力が誘発されるかどうかを見るためにのみチェックされる。）
- そのコントローラーが最大のライフを持っていたとしても、クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃した場合は、廃位は誘発しない。その守る者が最大のライフを持っていたとしても、クリーチャーがバトルを攻撃した場合も同様である。
- 廃位が誘発した後は、能力が解決される前にプレイヤーのライフ総量がどうなるかが関係ない。能力の解決時に防御プレイヤーが最大のライフを持っていない場合でも、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。
- +1/+1カウンターは、ブロック・クリーチャーが指定される前にクリーチャーの上に置かれる。
- 双頭巨人戦では、最多あるいは最多と同点のライフを持つチームのプレイヤーをクリーチャーが攻撃した場合に廃位は誘発する。

《屑鉄の学者、ダレットィ》

{3}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ダレットィ

3

+2：カード最大2枚を捨て、その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

-2：あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。アーティファクト1つを生け贄に捧げる。そうしたなら、その対象としたカードを戦場に戻す。

-10：「アーティファクト1つが戦場からあなたの墓地に置かれるたび、次の終了ステップの開始時に、そのカードを戦場に戻す。」を持つ紋章を得る。

屑鉄の学者、ダレットィは統率者として使用できる。

- 1つ目の能力の解決中に、0枚のカードを捨てることを選んでもよい。その場合、カードを引かない。
- どのアーティファクトを生け贄に捧げるかは、2つ目の能力の解決中に選ぶ。その時点であるあなたが1つ以上のアーティファクトをコントロールしていた場合、アーティファクト1つを生け贄に捧げなければならない。たとえば、あなたが2つ目の能力を起動したときにアーティファクト2つをコントロールしていて、その能力が解決される前に生け贄に捧げようとしていたアーティファクトが破壊された場合、その能力の解決中にあなたはそれでないアーティファクト1つを生け贄に捧げなければならない。
- 《屑鉄の学者、ダレットィ》の紋章の能力は、その遅延誘発型能力が次の終了ステップの開始時に解決されたときに、そのアーティファクト・カードがまだあなたの墓地に置かれていた場合のみ、それを戦場に戻すことができる。そのアーティファクト・カードがそれ以前に墓地を

離れた場合（それがあなたの墓地に再び戻されたとしても）、その能力はそれを戦場に戻さない。

《熊爪のトゥーヤ》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/2

熊爪のトゥーヤが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーのパワーの中の最大値に等しい。

- Xの値は《熊爪のトゥーヤ》の能力の解決時に計算される。その時点であなたが他にクリーチャーをコントロールしていないか、あなたがコントロールしている他のクリーチャーの中で最大のパワーの値が0以下なら、Xは0になる。
- 能力が解決し、ボーナスが適用された後であなたがコントロールしている他のクリーチャーの中で最大のパワーが変わったとしても、ボーナスの量は変わらない。

《クラージ実験体》

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

伝説のクリーチャー — ウーズ・ミュータント

4/6

クラージ実験体は、+1/+1カウンターが置かれ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持つ。

{T}：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。

- 《水銀の精霊》のようなカードとは異なり、《クラージ実験体》が得る起動型能力のコストは正しいマナの色である必要がある。
- 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もある。それらは注釈文にコロンを含む。

《グレートヘンジ》

{7}{G}{G}

伝説のアーティファクト

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クリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

{T}：{G}{G}を加える。あなたは2点のライフを得る。

トークンでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、その上に+1/+1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。

- 呪文を唱える最初の手順は、それをスタックへ移動することである。その結果、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変わるなら、その新しいパワーを用いてコストの減少を決定する。
- 《グレートヘンジ》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにマナ能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間にあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変わったとしても、《グレートヘンジ》を唱えるためのコストは、先ほど決定した値のままである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト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。
- コスト減少の能力は、《グレートヘンジ》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
- 《グレートヘンジ》の最後の能力が誘発した後で（戦場を離れていたなどの）何らかの理由でそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことができなかったとしても、あなたはカードを1枚引く。

- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が《グレートヘンジ》のコスト減少の量を変更することはできない。

《群衆の親分、クレンコ》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・戦士

3/3

{T}：赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたがコントロールしているゴブリンの数に等しい。

- この能力は《群衆の親分、クレンコ》が生成したトークンだけでなく、《群衆の親分、クレンコ》自身も含んだ、あなたがコントロールしているすべてのゴブリンの数を数える。

《継承の饗宴》

{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-4/-4の修整を受ける。あなたが統治者になる。

- あなたは、戦場にクリーチャーがいなくても、統治者になるために《継承の饗宴》を唱えることができる。
- 《継承の饗宴》は、その解決時に戦場に出ているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは-4/-4の修整を受けない。

《絢爛なビヒモス》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/5

トランプル

絢爛なビヒモスが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたが統治者である間にあなたがマナを引き出す目的で土地1つをタップするたび、追加で好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《絢爛なビヒモス》の最後の能力は誘発型マナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《激情の共感者》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ

1/1

激情の共感者が戦場に出たとき、「あなたのライブラリーからマナ総量が6以上のクリーチャー・カード1枚を探し、公開してあなたの手札に加え、その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《原初の飢え、ガルタ》

{10}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

12/12

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クリーチャーのパワーの合計に等しい。

トランプル

- 《原初の飢え、ガルタ》の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（他のカードの効果によって代わりに支払うことのできる代替コストがあれば、それでもよい）に、何らかのコス

トの増加があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。《原初の飢え、ガルタ》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。

- 《原初の飢え、ガルタ》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2/2のクリーチャー3体をコントロールしていて、そのうち1つは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とする。このとき、《原初の飢え、ガルタ》の総コストは{4}{G}{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、そのクリーチャーを生け贄に捧げることができる。
- クリーチャーのパワーが何らかの理由により0未満になっていたなら、それはあなたの他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。あなたのクリーチャーのパワーの合計が0以下であったなら、《原初の飢え、ガルタ》のコストは{10}{G}{G}のままである。
- 《原初の飢え、ガルタ》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。

《原初の災厄、ザカマ》

{6}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

9/9

警戒、到達、トランプル

原初の災厄、ザカマが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、あなたがコントロールしているすべての土地をアンタップする。

{2}{R}：クリーチャー1体を対象とする。原初の災厄、ザカマはそれに3点のダメージを与える。

{2}{G}：アーティファクトやエンチャントのうち1つを対象とする。それを破壊する。

{2}{W}：あなたは3点のライフを得る。

- 《原初の災厄、ザカマ》の誘発型能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《原初の災厄、ザカマ》を唱えることなく戦場に出た場合は誘発しない。
- 《原初の災厄、ザカマ》のダメージを与える能力は、戦闘中に起動できる。その際にそれ自身をブロックしているクリーチャーを対象にできる。《原初の災厄、ザカマ》をブロックしていたすべてのクリーチャーが破壊されたなら、トランプルがあるので、その戦闘ダメージはそれが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーかバトルに割り振られる。ブロック・クリーチャーに致死でないダメージが与えられたなら、そのダメージはトランプルのダメージを割り振る際に考慮される。

《原初の夜明け、ゼタルバ》

{6}{W}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

4/8

飛行、二段攻撃、警戒、トランプル、破壊不能

- 二段攻撃とトランプルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージですべてのブロック・クリーチャーを破壊したなら、通常の戦闘ダメージはすべてその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やバトルに割り振られる。

《現実変容》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を予示する。(そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きの状態で2/2のクリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

- 裏向きのパーマネントは2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。これは無色であり、マナ総量は0である。パーマネントに適用

される他の効果があれば、それが裏向きのパーマネントに特性を付与したり変更したりすることがある。

- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたは予示されているクリーチャーを、（これに適用されるコピー効果やタイプ変更効果は無視して）これがクリーチャー・カードでありこのマナ・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 予示されたクリーチャーが表向きになった場合に変異を持つのであれば、その変異コストを支払って表向きにすることもできる。
- 変異能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きのクリーチャーは名前を持たないため、これでない裏向きのクリーチャーがあっても、それらは他のクリーチャーと同じ名前を持つことができない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象としていた呪文や能力、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。
- パーマネント表向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- あなたはいつでも、あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントを見ることができ、何らかの効果によってあなたが見ることを許可されたり指示されないかぎり、あなたがコントロールしていない裏向きのパーマネントを見ることができない。
- あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマネントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。他のプレイヤーを混乱させるために、戦場でそれらを表現するカードを混ぜ合わせるはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくこと、などがある。また、それらがそれぞれがどのようにして裏向きにされたか（予示された、変異能力を使用して裏向きに唱えられたなど）を記録しておく必要もある。
- 何かが戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。
- 両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。裏向きの間は、変身する両面カードを変身させたりトランスフォームさせることはできない。裏向きの両面カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。

《孔蹄のビヒモス》

{5}{G}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

5/5

速攻

孔蹄のビヒモスが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはトランブルを得、 $+X/+X$ の修整を受ける。 X はあなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- Xの値は、《孔蹄のビヒモス》の誘発型能力の解決時に決定する。《孔蹄のビヒモス》自身も含み得る。あなたがコントロールしているクリーチャーの総数が変わったとしても、そのターン、後になってXの値が変わることはない。
- 《孔蹄のビヒモス》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールを得たクリーチャーには影響しない。

《効率的構築》

{3}{U}

エンチャント

あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・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。

- 《効率的構築》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《鼓舞する彫像》

{3}

アーティファクト

あなたが唱えてアーティファクトでないすべての呪文は即席を持つ。(あなたのアーティファクトが、それらの呪文を唱える助けとなる。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは{1}を支払う。)

- 複数の即席能力があっても意味はない。
- 追加コストとしてパーマネントを生け贄に捧げることが必要でアーティファクトでない呪文を唱える場合、そのコストの支払いとしてパーマネントを生け贄に捧げる前に、(それがアーティファクトであれば)それをその呪文の即席能力のためにタップしてもよい。
- 即席は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。即席は、総コストを計算した後に適用する。
- 即席は代替コストではないので、他の代替コストと組み合わせて使用することができる。
- 即席で、呪文の総コストにある{W}、{U}、{B}、{R}、{G}、{C}のマナ・シンボルを支払うことはできない。
- 即席を、呪文を唱えるコスト以外のものを支払うために使用することはできない。たとえば、「呪文1つを対象とし、そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。」という能力の解決中に、即席を使用することはできない。
- あなたがコントロールしているアーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点では戦場にならない。それを即席のためにタップすることはできない。
- アーティファクトをタップしても、その能力が適用されなくなることはない。ただし、能力にそう明記されていれば別である。
- クリーチャーがタップ状態になったとしても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。逆にその装備品をタップしても、そのクリーチャーはタップ状態にならない。
- 即席を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他のコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールしているアーティファクトをいくつかタップできる。たとえば、あなたが《発明品の唸り》(即席を持ちマナ・コストが{X}{U}{U}{U}である呪文)を唱える際にXとして3を選んだなら、その総コストは

{3}{U}{U}{U}となる。そこでアーティファクトを2つタップしたなら、あなたはあと{1}{U}{U}{U}を支払う必要がある。

《古木のヴァーデロス》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク

4 / 7

キッカー{X}（この呪文を唱えるに際し、追加で{X}を支払ってもよい。）

すべての苗木・クリーチャーやこれでないすべてのツリーフォーク・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

古木のヴァーデロスが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンX体を生成する。

- 《古木のヴァーデロス》は、何らかの方法によって苗木にならないかぎり、自分に+1/+1の修整を与えることはない。

《豪華の王、ゴンティ》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 霊基体・ならず者

2 / 3

接死

豪華の王、ゴンティが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーが一番上にあるカード4枚を見、そのうち1枚を裏向きに追放する。その後、残りをそのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれを唱えてもよく、それを唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- 《豪華の王、ゴンティ》が戦場を離れたとしても、あなたはそのカードを見たり唱えたりできる（唱えるなら、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払うこともできる。）他のプレイヤー1人が《豪華の王、ゴンティ》のコントロールを得たとしても、そのプレイヤーはそのカードを見たり唱えたりできないが、あなたはそうすることができる。
- あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
- 追放したカードを唱えるなら、あなたはそのコストを支払う必要がある。そのカードのマナ・コストではなく、現出コストのような代替コストを支払ってもよい。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《豪華の王、ゴンティ》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、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。
- そのカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。
- あなたがゲームから除外されたなら、そのカードは永続的に裏向きに追放されたままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。
- マナのタイプとは白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。氷雪マナはマナのタイプではない。あなたは、氷雪でない発生源によって生み出されたマナを《豪華の王、ゴンティ》で氷雪コストの支払いに使うことはできない。

《業火のタイタン》

{4}{R}{R}

クリーチャー — 巨人

6 / 6

{R}：ターン終了時まで、業火のタイタンは+1/+0の修整を受ける。

業火のタイタンが戦場に出るか攻撃するたび、1つか2つか3つを対象として3点分を望むように割り振る。業火のタイタンはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- ダメージは、《業火のタイタン》の誘発型能力を解決する時点ではなく、スタックに乗せる時点で割り振る。各対象にはそれぞれ1点以上のダメージを割り振らなければならない。（つまり、能力がスタックに乗った時点で、対象1つに3点のダメージを与えるか、対象1つに2点のダ

ダメージを与えもう1つの対象に1点のダメージを与えるか、3つの対象にそれぞれ1点のダメージを与えるかを選ぶ。)

《呉主 孫権》

{4}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

4 / 4

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは馬術を持つ。(それらは馬術を持たないクリーチャーにはブロックされない。)

- 馬術と飛行は似ているが、馬術は飛行や到達とは相互作用しない。
- 《呉主 孫権》の能力は《呉主 孫権》本人にも影響を与える。

《ゴブリンの太守スクイー》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン

1 / 1

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にあるゴブリンの太守スクイーをあなたの手札に戻してもよい。

- あなたのアップキープの開始時に、《ゴブリンの太守スクイー》があなたの墓地になかった場合、その能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中、アップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。

《災火のドラゴン》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

6 / 6

飛行

災火の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、これは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その点数に等しい点数のダメージを与える。

- 《災火のドラゴン》の誘発型能力によって与えられるダメージは戦闘ダメージではない。

《サイクロプスの電術師》

{4}{R}

クリーチャー — サイクロプス・ウィザード

4 / 2

サイクロプスの電術師が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これはそれにX点のダメージを与える。Xはあなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数に等しい。

- あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数は《サイクロプスの電術師》の能力の解決時に数える。
- インスタントでありソーサリーでもある1枚の分割カードは、《サイクロプスの電術師》の能力では1枚分として数える。

《サイクロンの裂け目》

{1}{U}

インスタント

あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

超過{6}{U} (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、あなたがコントロールしておらず土地でもないすべてのパーマネントをオーナーの手札に戻す。)

- 《サイクロンの裂け目》の超過コストを支払わない場合は、この呪文は対象を1つ取る。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対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや（超過コストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 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。

《最高工匠卿、ウルザ》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/4

最高工匠卿、ウルザが戦場に出たとき、「このクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色の0/0の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクト1つをタップする：{U}を加える。

{5}：ライブラリーを切り直す。その後、その一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、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。

- 《最高工匠卿、ウルザ》の1つ目の能力によって生成されたトークンはそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1/1になる。
- マナ能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のアーティファクトやクリーチャーをどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時からあなたが続けてコントロールしていないアーティファクト・クリーチャーでもよい。これにより装備品をタップしても、その能力や、それを装備しているクリーチャーには影響がない。
- 《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって追放されたカードをプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「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。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。

《彩色の灯籠》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべての土地は「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- あなたがコントロールしている土地は、それが持っていた他の能力を失わない。それが何らかの土地タイプを得たり失ったりすることもない。

《債務の聖職者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/1

死後2（このクリーチャーが死亡したとき、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン2体を生成する。）

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということはいできない。

《砂岩の予言者》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — スフィンクス

4/4

飛行

砂岩の予言者が戦場に出たとき、対戦相手1人を選ぶ。そのプレイヤーの手札にあるカードがあなたより多いなら、その差に等しい枚数のカードを引く。

- あなたは対戦相手を、《砂岩の予言者》の能力の解決時に選ぶ。あなたが選択を行ってからカードを引くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 差に等しい枚数のカードを引く際には、まずあなたが引くカードの枚数を決定し、その後その枚数が置換効果によって変更された枚数のカードを引く。たとえば、あなたの手札にカードが2枚あり、選ばれた対戦相手の手札が5枚であったなら、《思考の反射》によってあなたはカードを3枚の代わりに6枚引く。

《錯乱した助手》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

{T}, カード1枚を切削する：{C}を加える。（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。）

- あなたが呪文を唱えている間に《錯乱した助手》の能力を起動したなら、墓地に置いたカードを見てしまった後は、その能力を巻き戻すことはできない。

《殺戮の化身》

{6}{R}{R}

クリーチャー — アバター

8/8

すべてのクリーチャーは二段攻撃を持ち、各戦闘で可能なら攻撃する。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、クリーチャーがタップ状態であるか、そのクリーチャーが「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはそのターンの間続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）場合、そのクリーチャーは攻撃しない。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、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

《山賊の頭、伍堂》

{5}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・バーバリアン

3/3

山賊の頭、伍堂が戦場に出たとき、「あなたのライブラリーから装備品・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

山賊の頭、伍堂が各ターン最初に攻撃するたび、これとあなたがコントロールしているすべての侍をアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- 《山賊の頭、伍堂》の能力によって、あなたは追加の戦闘フェイズを得るわけではない。追加の戦闘フェイズは1つ目の戦闘フェイズの直後に発生する。

《残虐無道の猛火》

{X}{R}{R}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。残虐無道の猛火はそれに X 点のダメージを与える。

魔巧 — あなたの墓地にインスタントやソーサリーである 2 枚以上のカードがあるなら、残虐無道の猛火はそのクリーチャーのコントローラーにも X 点のダメージを与える。

- 《残虐無道の猛火》が対象とするのはクリーチャーのみである。魔巧の能力が適用されても、プレイヤーは対象ではない。
- 《残虐無道の猛火》の解決時までそのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、《残虐無道の猛火》は解決されず、その効果は一切発生しない。したがって、クリーチャーにもそのコントローラーにもダメージが与えられることはない。
- この呪文の解決時にあなたの墓地にインスタント・カードやソーサリー・カードが合わせて 2 枚以上あるかどうかを見て、魔巧の能力が適用されるかどうかを決定する。この確認を行う時点では、この呪文自体はまだスタックにあるので、数に含めない。

《潮からの蘇生》

{5}{U}

ソーサリー

あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード 1 枚につき 1 体の、黒の 2/2 のゾンビ・クリーチャー・トークンをタップ状態で生成する。

- 墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードを数える時点では、《潮からの蘇生》はまだスタック上にある。それ自身は数に入れない。

《死者起こし》

{X}{B}{B}

インスタント

この呪文は対戦相手のターンの戦闘中にしか唱えられない。

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード X 枚を対象とする。それらを戦場に戻す。次の終了ステップの開始時に、それらのクリーチャーを生け贄に捧げる。

- あなたにクリーチャーを生け贄に捧げさせる遅延誘発型能力は 1 回だけ誘発する。その時点であなたが 1 体以上のそれらのクリーチャーを（別のプレイヤーがそれらのコントロールを得たなどにより）生け贄に捧げなかった場合、この能力は先のターンでそれらを生け贄に捧げさせることを強制しない。

《始祖ドラゴン》

{4}{W}{U}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・アバター

10/10

威光 — 始祖ドラゴンが統率領域か戦場にあるかぎり、あなたがこれでないドラゴン・呪文を唱えるためのコストは {1} 少なくなる。

飛行

あなたがコントロールしている 1 体以上のドラゴンが攻撃するたび、その数に等しい枚数のカードを引く。その後、あなたの手札にあるパーマネント・カード 1 枚を戦場に出してもよい。

- あなたは、それらのドラゴンの一部が《始祖ドラゴン》の誘発型能力の解決前に戦場戦場を離れたとしても、あなたがコントロールしていて攻撃した各ドラゴンにつき 1 枚のカードを引く。
- あなたはあなたの手札からパーマネント・カード 1 枚のみを戦場に出してもよい。何体のドラゴンで攻撃したか、および何人のプレイヤーを攻撃したかは関係ない。
- あなたがコントロールしているドラゴンが攻撃している状態で戦場に出たなら、《始祖ドラゴン》の最後の能力は誘発しない。

- すべての攻撃クリーチャーを選び終わるまで、《始祖ドラゴン》の誘発型能力は解決されない。あなたは、それらのドラゴンの一部で攻撃し、速攻を持つクリーチャー・カードを戦場に出し、その後そのクリーチャーで攻撃することはできない。同様に、あなたが戦場に出したパーマネント・カードの「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。

《死体占い師》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 2

死体占い師が死亡したとき、プレイヤー1人を対象とする。あなたはカードX枚を引き、X点のライフを失う。Xはそのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

- この能力がスタックに置かれる際に対象のプレイヤーを選ぶ。ただし、Xの値は能力の解決時に決まる。あなた自身を対象とし、《死体占い師》が墓地にあれば、その能力はそれ自体も数に入れる。

《失墜》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

失墜が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップし、あなたが統治者になる。

エンチャントしているクリーチャーは、そのコントローラーが統治者でないかぎり、そのプレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 対象にしたクリーチャーが《失墜》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、これは解決されない。これは戦場に出ないので、これが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

《屍肉地虫》

{3}{B}

クリーチャー — 昆虫

0 / 5

屍肉地虫は+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・カードの中で最大のパワーに等しい。

屍肉地虫が戦場に出たとき、カード4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4枚をあなたの墓地に置く。)

- 《屍肉地虫》の1つ目の能力は、それが戦場にある間のみ機能する。他のすべての領域では、そのパワーは0である。
- 死亡したクリーチャーの上に置かれていたカウンターや、ターン終了時までそれに影響していた効果は、オーナーの墓地にあるカードには適用されない。

《瀉血》

{X}{B}{B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。あなたはこれにより失われたライフの合計に等しい点数のライフを得る。

- プレイヤーは残りのライフの合計以上のライフを失うことができる。たとえば、多人数ゲームにおいて、あなたの対戦相手1人のライフ総量が3であり、もう1人の対戦相手のライフ総量が10だとする。Xの値が4である《瀉血》を唱えた場合、あなたの対戦相手は、前者のライフ総量が-1になり、後者のライフ総量は6になる。あなたは8点のライフを得る。

《執念深いリッチ》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 1

執念深いリッチが死亡したとき、以下から1つ以上を選ぶ。各モードはそれぞれ異なるプレイヤーを対象としなければならない。

- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。
 - ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。
 - ・対戦相手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。
- あなたの対戦相手の人数以上の《執念深いリッチ》の誘発型能力のモードを選ぶことはできないが、あなたは可能なら1人以上のプレイヤーを対象としなければならない。
 - あなたは各対戦相手のためにそれぞれモードを選ぶ必要はない。たとえば、あなたは対戦相手1人が5点のライフを失い、他の各対戦相手を見逃すということもできる。ただし、その恩を仇で返されないように注意するべきだ。

《狩猟の統率者、スーラク》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

5/4

圧倒 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの合計が8以上である場合、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。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- あなたがパワーが0以下のクリーチャーをコントロールしている場合、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を計算するときには、その実際のパワーを使用する。たとえば、あなたがパワーがそれぞれ4、5、-2であるクリーチャー3体をコントロールしている場合、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は7である。
- たとえば、このような一部の圧倒能力は、「場合のルール」に従う誘発型能力である。その種の能力では、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの合計を2回チェックする。能力が誘発するかどうかを判定するために適切な時点で1回、そしてその能力が解決される時点でもう1回である。2回目のチェックの時点で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以上でなくなっていた場合、その能力の効果は発生しない。

《晶洞ゴーレム》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

5/3

トランプル

晶洞ゴーレムがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは統率領域にあるあなたの統率者をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。(追加コストは支払う必要がある。)

- 統率者をそのマナ・コストを支払うことなく唱えるなら、あなたはそれを、《晶洞ゴーレム》の誘発型能力の解決中に唱えなければならない。あなたはそれを、そのターン、後になってマナ・コストを支払うことなく唱えることはできない。この能力により統率者を唱えるなら、通常はクリーチャー・呪文を唱えることができないタイミングであっても唱えることができるが、他の（「このカードはあなたの墓地からのみ唱えられる」などの）制約は適用される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、(授与コストなどの)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。そのカードに、統率者税のような必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《晶洞ゴーレム》の誘発型能力は、《晶洞ゴーレム》がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えた時点であなたの統率者が統率領域になくても誘発する。その誘発型能力の解決前に統率者をあなたの統率領域に置くことができれば、あなたはそれを唱えることができる。
- 《晶洞ゴーレム》の誘発型能力は、それに致死ダメージが与えられるのと同時にそれがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えた場合にも誘発する。

《衝動的なこそ泥》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・海賊

1/1

衝動的なこそ泥が死亡したとき、宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

再演{3}{R} ({3}{R}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。)

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

《焦熱の合流点》

{2}{R}{R}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 焦熱の合流点は各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。
- 焦熱の合流点は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。
- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 1つ目や2つ目のモードが複数回選ばれたなら、各モードはそれぞれ個別の「ダメージを与える」イベントとなる。たとえば、あなたの対戦相手が《焦熱の合流点》を2つ目のモードを3回選んで唱え、あなたが《守護熾天使》(「対戦相手がコントロールしている発生源があなたにダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。」という能力を持つクリーチャー)をコントロールしていたなら、あなたに与えられるダメージは合計3点になる。

《蜃気楼のマイア》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — マイア

2/2

瞬速

あなたはアーティファクト・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、どのプレイヤーも、その呪文を唱えることを不適正とするために《蜃気楼のマイア》を戦場から取り除くことはできない。あなたが呪文を唱えた後で《蜃気楼のマイア》を取り除いたとしてもその呪文には影響がない。

- 《蜃気楼のマイア》は、呪文として唱えられないアーティファクト・土地には効果がない。

《信仰無き物あさり》

{R}

ソーサリー

カード2枚を引き、その後、カード2枚を捨てる。

フラッシュバック{2}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたがカードを2枚引きカード2枚を捨てるという処理は、すべて《信仰無き物あさり》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《心臓貫きの弓》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、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。心臓貫きの弓はそれに1点のダメージを与える。

装備{1}（{1}：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。）

- 誘発型能力の発生源もダメージの発生源も、どちらも《心臓貫きの弓》である。装備しているクリーチャーではない。これは、《心臓貫きの弓》が緑のクリーチャーにつけられていた場合に、プロテクション（緑）を持つクリーチャーは対象にできるが、プロテクション（アーティファクト）を持つクリーチャーは対象にできない、ということの意味する。
- 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。クリーチャーがバトルを攻撃しているなら、そのバトルを守る者が防御プレイヤーである。

《真鍮の拳》

{4}

アーティファクト — 装備品

あなたがこの呪文を唱えたとき、これをコピーする。（そのコピーはトークンになる。）

装備しているクリーチャーに2つ以上の装備品がついているかぎり、それは二段攻撃を持つ。

装備{1}（{1}：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。）

- 二段攻撃が複数あっても、攻撃の回数は増えない。そのクリーチャーが戦闘ダメージを与えるのは2回である。
- パーマネント・呪文のコピーはトークンとして戦場に出る。これはトークンを生成する効果と同じではなく、トークンを生成することを参照しているいかなる効果もパーマネント・呪文のコピーには適用されない。

《神秘の合流点》

{3}{U}{U}

インスタント

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- カード1枚を引く。

- あなたが1つ目や2つ目のモードを選んだが、《神秘の合流点》が解決される前に、すべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されない。最後のモードを1回か2回選んだなら、あなたはカードを引かない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を与えない。

《親身の教示者》

{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーからソーサリー・カード1枚を探し、公開する。その後、ライブラリーを切り直し、そのカードを一番上に置く。

- この「探す」では、特定の特性を持つカードを見つけるよう求めているため、あなたが望まないならそのカードを見つけなくてもよい。

《新緑の合流点》

{4}{G}{G}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個を置く。
- あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。
- あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出し、その後、ライブラリーを切り直す。

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやバトルやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。

《時間の大魔道士、テフェリー》

{4}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — テフェリー

5

+1：あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、もう1枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

-1：パーマネント最大4つを対象とする。それらをアンタップする。

-10：「あなたはあなたがコントロールしているプレインズウォーカーの忠誠度能力を、どのプレイヤーのターンでも、あなたがインスタントが唱えられる時ならいつでも起動してよい。」を持つ紋章を得る。

時間の大魔道士、テフェリーは統率者として使用できる。

- あなたが《時間の大魔道士、テフェリー》の紋章をコントロールしている場合、「忠誠度能力は、そのターンにそのパーマネントの忠誠度能力をどれも起動していない場合にのみ起動できる。」というルールは適用される。つまり、プレインズウォーカー1体の忠誠度能力を起動できるのは、あなたのターン中の1回と、各対戦相手のターン中のそれぞれ1回となる。

《熟練の戦術家、オドリック》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/4

先制攻撃

熟練の戦術家、オドリックと、これでない3体以上のクリーチャーが攻撃するたび、この戦闘で、どのクリーチャーがブロックするか、どうブロックするかをあなたが選ぶ。

- クリーチャーにブロックさせないと決めることもできる。
- どうブロックするかは指定はすべて適正でなければならない。
- あるクリーチャーにブロックさせるために何らかのコストが必要で、あなたがそのクリーチャーにブロックさせることを選んだ場合、そのコントローラーがそのコストを支払うかどうかを選択する。そのプレイヤーがそのコストを支払わないと決めた場合、あなたは新たなブロックのしかたを提案しなければならない。

《呪文探求者》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

呪文探求者が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーからmana総量が2以下でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

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

《純鋼の聖騎士》

{W}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

装備品1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、カード1枚を引いてもよい。

金属術 — あなたが3つ以上のアーティファクトをコントロールしているかぎり、あなたがコントロールしているすべての装備品は装備{0}を持つ。

- 望むなら装備品の他の装備能力を起動してもよい。
- 装備{0}の能力を起動した後で《純鋼の聖騎士》に戦場を離れさせたり、そのコントローラーがコントロールしているアーティファクトを2つ以下にしたりしても、その装備能力の解決は妨げられない。

《巡礼者アシュリング》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・シャーマン

1/1

{1}{R}：巡礼者アシュリングの上に+1/+1カウンター1個を置く。このターンにこの能力が解決されたのが3回目であるなら、巡礼者アシュリングの上からすべての+1/+1カウンターを取り除く。これは各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれその取り除かれた個数に等しい点数のダメージを与える。

- 「その取り除かれた個数に等しい点数のダメージ」とは、《巡礼者アシュリング》の上から取り除かれた+1/+1カウンターの個数を意味する。それらのカウンターは取り除かれるため、結果として《巡礼者アシュリング》はそのダメージによって死亡するだろう。
- 《巡礼者アシュリング》の起動型能力は解決された回数を数える。起動した回数ではない。スタック上に残っている能力はその合計に含まれない。
- この能力の解決時に、このクリーチャーの同じ能力がそのターンに何回解決されていたかを数える。この能力を以前に解決した時点で、このクリーチャーやこの能力を誰がコントロールしていたのかは関係ない。（《ブライトハースの指輪》によって生成されたものなどの）この能力のコピーは数に入れる。同じ名前を持つ他のクリーチャーの能力は数に入れない。打ち消された能力も数に入れない。
- あなたはその能力が3回解決されたときに初めてそのボーナスを得る。4回、5回、6回、またはそれ以上解決されたとしても、manaは増えない。

《除外》

{2}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

カード1枚を引く。

- 《除外》は打ち消されないクリーチャー・呪文を対象とすることができる。《除外》の解決時に、その呪文は打ち消されないが、あなたはカードを1枚引く。
- 《除外》の解決時に対象の呪文が不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《崇高な吐露》

{6}{W}

ソーサリー

不抜（こ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。）

すべてのクリーチャーを破壊する。

- 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。

《スカラベの神》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 神

5/5

あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたは占術Xを行う。Xはあなたがコントロールしているゾンビの数に等しい。

{2}{U}{B}：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。黒の4/4のゾンビであることを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。

スカラベの神が死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーの手札に戻す。

- このクリーチャーが死亡したが、次の終了ステップより前にあなたの墓地を離れたなら、それはその新しい領域に残る。
- 「次の終了ステップ」とは、次に発生する終了ステップである。次のターンの終了ステップではない。このクリーチャーが（戦闘中など）ターンの終了ステップ以前に死亡したなら、それはそのターンの終了ステップの開始時にオーナーの手札に戻る。
- あなたがコントロールしているゾンビの総数は、《スカラベの神》の1つ目の能力の解決時に数える。プレイヤーは、この能力に対応して、（これの2つ目の能力を起動するなど）その総数を変えることができる。
- 双頭巨人戦では、《スカラベの神》の1つ目の能力により、対戦相手チームはあなたがコントロールしているゾンビの総数の2倍に等しい点数のライフを失うが、あなたは、あなたがコントロールしているゾンビの総数のみの占術を行う。

《砂時計の侍臣》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/3

{T}：これでないパーマネント1つを対象とする。それをアンタップする。

サイクリング{1}{U}（{1}{U}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

あなたが砂時計の侍臣をサイクリングしたとき、パーマネント1つを対象とする。それをアンタップする。

- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのそのの上に置かれる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード1枚を引く前に解決される。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が（打ち消されたり、そのすべての対象が不適正になったりするなどにより）解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード1枚を引く。

《スレイベンの検査官》

{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/2

スレイベンの検査官が戦場に出たとき、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。）

- このトークンの名前は「手掛かり・トークン」であり、アーティファクト・タイプ「手掛かり」を持つ。「手掛かり」はクリーチャー・タイプではない。
- このトークンは通常のアーティファクトである。たとえば、《天使の粛清》を唱えるために生け贄に捧げたり、《根から絶つ》の対象としたりできる。
- あなたが手掛かりを他の（《天使の粛清》や《タミヨウの日記》などの）カードのコストや効果として生け贄に捧げるなら、あなたはそれとともに{2}を支払ってそれを生け贄に捧げカードを引くことはできない。

《聖遺の塔》

土地

あなたの手札の上限はなくなる。

{T}：{C}を加える。

- 複数の効果があなたの手札の上限を変更する場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《有り余る無》（手札の上限が2枚になるというエンチャント）を戦場に出し、その後《聖遺の塔》を戦場に出した場合、あなたの手札の上限はなくなる。ただし、これらのパーマネントが逆の順番で戦場に出た場合、あなたの手札の上限は2枚となる。

《正義の合流点》

{3}{W}{W}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- エンチャント1つを対象とする。それを追放する。
- あなたは5点のライフを得る。
- 3つ目のモードが複数回選ばれたなら、それらのモードのそれぞれは個別の「ライフを得る」イベントとなる。たとえば、3つ目のモードが3回選ばれて、あなたが《太陽冠のヘリオッド》（「あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしているクリーチャーやエンチャントのうち1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。」という能力を持つクリーチャー）をコントロールしていたなら、《太陽冠のヘリオッド》の能力が3回誘発し、その上に置かれる+1/+1カウンターは合計3個になる。

《精神の輝き》

{U}

ソーサリー

同調 — あなたから始めて、各プレイヤーはそれぞれ、望む点数のmanaを支払ってもよい。各プレイヤーはそれぞれカードX枚を引く。Xはこれにより支払われたmanaの点数の合計に等しい。

- 効果のカードを引く部分は任意ではない。プレイヤーはX枚以下のカードを引くことを選ぶことはできない。

《精神破壊者、ネクサル》

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

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ウィザード

2/4

各プレイヤーのドロウ・ステップの開始時に、そのプレイヤーは追加でカード1枚を引く。

対戦相手がカード1枚を引くたび、精神破壊者、ネクサルはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられたなら、それはカードを引いたことにならず、《精神破壊者、ネクサル》の2つ目の能力を誘発させない。

《生命線のハイドラ》

{X}{G}{G}

クリーチャー — ハイドラ

0/0

トランプル

生命線のハイドラは、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

生命線のハイドラが死亡したとき、これのパワーに等しい点数のライフを得、これのパワーに等しい枚数のカードを引く。

- あなたが得るライフの点数と引くカードの枚数を決定するには、《生命線のハイドラ》が死亡した時点で（その上に置かれていた+1/+1カウンターなどを含めた）パワーを用いる。

《切望の孔雀》

{3}{U}{U}

クリーチャー — 鳥

3/4

飛行

切望の孔雀が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを使喚してもよい。（次のあなたのターンまで、そのクリーチャーは、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。）

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

《潜伏工作員、ザンチャ》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・ミニオン

5/5

潜伏工作員、ザンチャは、あなたが選んだ対戦相手1人のコントロール下で戦場に出る。

潜伏工作員、ザンチャは各戦闘で可能なら攻撃する。これはオーナーやオーナ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できない。

{3}：潜伏工作員、ザンチャのコントローラーは2点のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。この能力はどのプレイヤーも起動できる。

- 《潜伏工作員、ザンチャ》の1つ目の能力は、それが戦場に出る方法を変更する置換効果である。誘発型能力ではない。《潜伏工作員、ザンチャ》が戦場において、他のプレイヤーがコントロールし始める前というタイミングで（この最後の能力を起動するなどの）処理を行うことはできない。
- 《潜伏工作員、ザンチャ》が（タップ状態である、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になったなど）何らかの理由で攻撃できない場合は攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそれでは攻撃しなくてもよい。
- 《潜伏工作員、ザンチャ》の最後の能力の解決時にカードを引くプレイヤーは、その能力を起動したプレイヤーである。
- 《潜伏工作員、ザンチャ》のコントローラーも、その最後の能力を起動できる。この場合、そのプレイヤーが2点のライフを失い、カード1枚を引く。
- プレイヤーが《潜伏工作員、ザンチャ》のコピーであるトークンを生成したなら、そのトークンを生成したプレイヤーがそのオーナーである。それが戦場に出た際にそれをコントロールしていたプレイヤーではない。
- 多人数戦で、《潜伏工作員、ザンチャ》のオーナーがゲームから除外されたなら、《潜伏工作員、ザンチャ》もゲームから除外される。《潜伏工作員、ザンチャ》のコントローラーがゲームを離れたなら、《潜伏工作員、ザンチャ》は追放される。《潜伏工作員、ザンチャ》の更新後の表記による以前のルールからの変更点である。

《戦慄の復活》

{2}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

フラッシュバッククリーチャー3体を生け贄に捧げる。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたは《戦慄の復活》のコストを支払う前に対象を選ぶ。つまり、これをフラッシュバックを使って唱え、あなたが生け贄に捧げたクリーチャーのうち1体を呼び戻すことはできない。

《絶望の魔神》

{6}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

6/6

飛行

対戦相手はライフを得られない。

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

- 《絶望の魔神》の最後の能力では、失ったライフの点数のみを考慮する。プレイヤーがライフを得ていたかどうかは考慮しない。
- 失うライフの点数は、《絶望の魔神》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。たとえば、あなたがこれを2体コントロールしていて、対戦相手1人がそのターン、それ以前に3点のライフを失っていたとする。最初に解決される能力によってそのプレイヤーは3点のライフを失い、次に解決される能力によってそのプレイヤーは6点のライフを失う。
- 双頭巨人戦では、ダメージやライフを失うことは、プレイヤーごとに個別に発生する。1つのチームの各プレイヤーにそれぞれ2点のダメージが与えられたなら、各プレイヤーはそれぞれ2点のライフを失い、そのチームのライフ総量は4点減る。《絶望の魔神》の能力の解決時に、各プレイヤーは再びそれぞれ2点のライフを失い、チームのライフ総量は再び4点減る。各プレイヤーがそれぞれ4点のライフを失うわけではない。

《想起の拠点》

{2}{B}

エンチャント

想起の拠点が戦場に出たとき、白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーが死亡すると同時に《想起の拠点》が戦場を離れたなら、その最後の能力が、それらのクリーチャー1体につき1回誘発する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、最後の能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。
- 双頭巨人戦では、《想起の拠点》の最後の能力により、対戦相手チームは2点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

《騒乱の道化》

{4}{R}

クリーチャー — デビル

5/5

あなたがパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、1つを対象とする。騒乱の道化はそれに1点のダメージを与える。

- 《騒乱の道化》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
- あなたが、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《騒乱の道化》の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
- 《騒乱の道化》の能力は、それ自身を生け贄に捧げたときにも誘発する。他のパーマネントも同時に生け贄に捧げたなら、それらについても誘発する。
- 「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれた伝説のパーマネントは、生け贄に捧げられたわけではない。

《騒乱の発端、グレンゾ》

{R}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ならず者

2/2

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から1つを選ぶ。

・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。
・そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、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望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 2つ目のモードによって追放するカードは、表向きに追放する。
- これによりあなたが土地・カード1枚を追放したなら、あなたはそれをプレイすることはできない。
- 追放したカードを唱えるときにも、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、これによりあなたがクリーチャー・カードを追放したなら、それを唱えるにはあなたのメイン・フェイズまで待たなくてはならない。
- 追放したカードを唱えなかった場合は、それは追放領域に残る。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしている使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下にない

(そして速攻も持たない) なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。

- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の 1 人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは (プレインズウォーカーでもバトルでもなく) 対戦相手 1 人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《祖先の道》

土地

祖先の道はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたの統率者の固有色 1 色のマナ 1 点を加える。このマナが、あなたの統率者と共通のクリーチャー・タイプ 1 つを持つクリーチャー・呪文を唱えるために支払われたとき、占術 1 を行う。

- あなたに統率者が 2 体いるなら、その最後の能力はあなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色 1 色のマナ 1 点を加える。そのマナが、あなたのいずれかの統率者と共通のクリーチャー・タイプ 1 つを持つクリーチャー・呪文を唱えるために支払われたとき、占術 1 を行う。
- あなたの統率者のクリーチャー・タイプは、あなたが《祖先の道》の最後の能力によって生み出されたマナを支払ってクリーチャー・呪文を唱えた直後に見る。それはゲーム開始前に決定されない。その能力の起動時にあなたの統率者が持っていたタイプと同一でない場合もある。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《祖先の道》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《祖先の道》の能力はマナを生み出さない。
- あなたが《祖先の道》が生み出したマナであなたの統率者を唱えたなら、何らかの理由によりそれがスタック上ですべてのクリーチャー・タイプを失っていないかぎり、あなたは占術 1 を行う。
- あなたの統率者がクリーチャー・タイプを持たないなら、あなたが唱えるいかなる呪文も、それと共通のクリーチャー・タイプを持たない。
- 《祖先の道》の最後の能力が (《マナの反射》などによって) マナを 2 点生み出したなら、あなたがそれら 2 点のマナを、あなたの統率者と共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・呪文を唱えるために支払うことによって、2 つの能力が誘発する。あなたはそれらの各能力につきそれぞれ占術 1 を行う。占術 2 を行うのではない。これはそのマナをクリーチャー・呪文 1 つのために支払っても、2 つのために支払っても同様である。

《祖先の刃》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

祖先の刃が戦場に出たとき、白の 1/1 の兵士・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。その後、祖先の刃をそれにつける。

装備しているクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。

装備{1} ({1}: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。)

- あなたが生成する兵士・トークンは1/1のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力は、そのトークンが1/1のクリーチャーとして戦場に出たことを見る。兵士のパワーとタフネスに影響を及ぼす常在型能力はこれを変更する可能性があるが、《祖先の刃》は、兵士のタフネスが0以下かどうかを見る前にそれにつけられる。たとえば、《集団疾病》(「クリーチャー・トークンは-1/-1の修整を受ける。」)が戦場にあるなら、兵士は0/0のクリーチャーとして戦場に出るが、《祖先の刃》によって1/1になり、そのトークンは生き残る。
- あなたが兵士・トークンを生成してから《祖先の刃》をそれにつけるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- (《倍増の季節》の効果があるなどで)この誘発型能力によって兵士2体が生成される場合は、《祖先の刃》はそれらのうちの1体につく。

《袖の下》

{3}{U}{U}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーからクリーチャー・カード1枚を探し、あなたのコントロール下で戦場に出す。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

- あなたがクリーチャーを戦場に出したら、あなたはそれとそれが持つ「戦場に出る」能力をコントロールする。
- 「探す」とは、特定の特性を持つカードを見つけるよう求めるため、あなたが望まないならそのカードを見つけなくてもよい。

《空召喚士ターランド》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/2

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ青の2/2のドレイク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、その呪文が対象を取るなら選び終えた後、その呪文を解決するよりも前に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《造命の賢者、オビア・パースリー》

{G}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/2

{2}{G}, {T}:無色の1/1の霊気装置・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。

{4}{G}, {T}:無色のX/Xの構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。X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。

- Xの値は《造命の賢者、オビア・パースリー》の最後の能力の解決時に決定する。トークンのパワーとタフネスは、あなたがコントロールしているクリーチャーの総数が変わっても変化しない。
- あなたが生成する構築物・トークンは、それを生成する能力のXの値には含まれない。

《族樹の精霊、アナフェンザ》

{W}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・兵士

2/2

トークンでもこれでもないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、鼓舞1を

行う。(あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー1体を選び、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 鼓舞そのものはクリーチャーを対象に取ることはない(ただし鼓舞を行う呪文や能力には、クリーチャーを対象に取るこれでない効果を持つものもある)。たとえば、《族樹の精霊、アナフェンザ》の鼓舞能力で、プロテクション(白)を持つクリーチャーの上にカウンターを置くことができる。
- 鼓舞を行うことを指示する呪文や能力の解決中に、どのクリーチャーにカウンターを置くかをあなたが決定する。あなたのコントロール下にあり、最も小さいタフネスを持っているのであれば、鼓舞能力を持つクリーチャー自身を選んでよい。

《大群への給餌》

{1}{B}

ソーサリー

クリーチャーやエンチャントのうち対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。それを破壊する。あなたは、そのパーマネントのmana総量に等しい点数のライフを失う。

- 対象にしたパーマネントが《大群への給餌》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《大群への給餌》は解決されない。あなたはライフを失わない。対象は適正だが(それが破壊不能を持っていた場合など)破壊されなかった場合も、ライフを失う。
- あなたが失うライフの点数は、そのパーマネントが戦場にあった最後のときのそのmana総量によって決まる。
- 戦場にあるパーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《大殺漢》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デモン

5/5

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

飛行、トランプル

大殺漢が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《大殺漢》の誘発型能力の解決時に、まずターン順で次の対戦相手(そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手)が、自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶが、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ていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。

《太陽冠のヘリオッド》

{2}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5/5

破壊不能

あなたの白への信心が5未満であるかぎり、太陽冠のヘリオッドはクリーチャーではない。

あなたがライフを得るたび、クリーチャーやエンチャントのうちあなたがコントロールしている1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{1}{W}: 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、それは絆魂を得る。

- 《太陽冠のヘリオッド》の誘発型能力は、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。それが《ネイディアの夜刃》による1点のライフであっても、《原初の災厄、ザカマ》による3点のライフであっても関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得るので、《太陽冠のヘリオッド》の能力は1回のみ誘発する。

- クリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、それを救うのに間に合うタイミングで、それが《太陽冠のヘリオッド》の能力によってカウンターを得ることはできない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《太陽冠のヘリオッド》の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が、(トランブルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより)複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 《太陽冠のヘリオッド》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。
- クリーチャーでないエンチャントの上に+1/+1カウンターが置かれていても、それがクリーチャーになるまではそのカウンターには効果がない。それがクリーチャーになると、それはそのカウンターによって+1/+1の修整を受ける。
- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、この能力は誘発しない。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル ({C}、{0}、{1}、{2}、{X}のようなもの)は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 起動型能力か誘発型能力に、あなたの色への信心に依存する効果があるなら、その能力の解決中に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場であれば、それも数に入れる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合には、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。
- 神をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたのその色への信心に関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
- 神が戦場に出る際に、あなたのその色への信心によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果はその神に適用されるかどうかを決定する。その置換効果は、その神が戦場にあるようになる前に考慮されるので、この決定を行う時点ではそれ自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入れない。
- 神が戦場に出るとき、あなたのその色への信心(その神自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルも含める)によって、クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力に関して、クリーチャーが戦場に出たのかそうでないのかを決定する。
- 神がクリーチャーでなくなったなら、それはクリーチャーというタイプと、神というクリーチャー・タイプを失うが、それは伝説のエンチャントであり続ける。
- 神の能力は、それが戦場にあるかぎり機能する。それがクリーチャーであるかどうかには関係ない。
- 神が攻撃しているかブロックされていて、それがクリーチャーでなくなったなら、それは戦闘から取り除かれる。その戦闘中にそれが再びクリーチャーになったとしても、それが再び戦闘に加わることはない。
- 神の上に置かれているカウンターは、それがクリーチャーでない間も残る。それに効果がなくても残る。
- 神が何らかの効果によって能力をすべて失ったとしても、それをクリーチャーでなくしていたその能力は、その条件を満たしていれば適用される。

《太陽の槍のシカール》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

2/2

太陽の槍のシカールに装備品がついているかぎり、これは先制攻撃と絆魂を持つ。

- これが1回目の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを与えた後で《太陽の槍のシカール》についているすべての装備品が何らかの理由で外れたなら、これは2回目の戦闘ダメージ・ステップでダメージを割り振ることはできない。

《絶え間ない飢餓、ウラモグ》

{10}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

10/10

あなたがこの呪文を唱えたとき、パーマネント2つを対象とする。それらを追放する。

破壊不能

絶え間ない飢餓、ウラモグが攻撃するたび、防御プレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード20枚を追放する。

- 《絶え間ない飢餓、ウラモグ》の1つ目の能力が誘発し、《絶え間ない飢餓、ウラモグ》とともにスタックに置かれた後は、両者は無関係に解決される。《絶え間ない飢餓、ウラモグ》の呪文が打ち消されたとしても、その誘発型能力は解決される。その誘発型能力はいつでも、《絶え間ない飢餓、ウラモグ》より先に解決される。
- 《絶え間ない飢餓、ウラモグ》の1つ目と3つ目の能力によって追放されるカードは、表向きに追放される。
- プレイヤーのライブラリーにあるカードが20枚以下なら、それらすべてを追放する。そのプレイヤーは、そのプレイヤーが空のライブラリーからカードを引かなければならなくなるまでは、ゲームに敗北するわけではない。

《宝捕り》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

3/2

対戦相手がマナを引き出す目的でアーティファクト1つをタップするたび、次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのアーティファクトのコントロールを得る。

- 「マナを引き出す目的でアーティファクトをタップする」とは、アーティファクトの{T}（タップ・シンボル）を含むマナ能力を起動することである。特に、即席キーワードを持つ呪文の支払いとしてアーティファクトをタップすることは、マナを引き出す目的でそのアーティファクトをタップすることではない。
- そのアーティファクトが戦場を離れたなら、《宝捕り》はそれが移動した先の領域からそれを捕らない。
- あなたがアーティファクトのコントロールを得たとき、それはタップ状態のままである。
- 対戦相手があなたのターンのマナを引き出す目的でアーティファクトをタップしたなら、あなたはそのコントロールを得て、あなたの次のターン終了時まで、そのコントロールを続ける。
- あなたが複数の《宝捕り》をコントロールしているなら、それらの効果は同時に消滅する。あなたはそれ以上アーティファクトをコントロールし続けることはできない。
- 複数のプレイヤーがそれぞれ《宝捕り》をコントロールしているなら、マナを引き出す目的でタップされたアーティファクトは長い旅をすることになる。たとえば、プレイヤーAが自分のターンのマナを引き出す目的でアーティファクトをタップし、ターン順で次のプレイヤーがプレイヤーB、その次がCであり、BもCも《宝捕り》をコントロールしていたとする。Cの能力がBよりも先に解決されて、Cがそのアーティファクトのコントロールを得る。その後、Bがそのアーティファクトのコントロールを得る。Bは自分のターンの間それをコントロールす

るが、その後、Bの効果が消滅した後でCが再びそのアーティファクトのコントロールを得る。その後、Cの効果が消滅した後でAがそのアーティファクトを取り戻す。しかし、BかCがマナを引き出す目的でアーティファクトをタップすると、そのどちらかがもう1人からそれを得ることになる。どの効果がまだ続いているのか、どれが消滅したのか、どれのオーナーが誰であるのか、こういったことに相当の注意を払う必要があるかもしれない。

- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。そのプレイヤーが捕った宝をコントロールしていたなら、そのプレイヤーにそのアーティファクトのコントロールを与えていた効果は終了する。

《托鉢する者》

{3}{W}

クリーチャー — 猫・クレリック

3/4

瞬速

対戦相手1人が2枚以上のカードを引くなら、代わりにあなたとそのプレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。

- 《托鉢する者》の置換効果は、引かれた個別のカードに適用される置換効果よりも前に、2枚以上のカードを引かせる指示に適用される。たとえば、あなたの墓地に発掘を持つカードがある場合、《托鉢する者》の置換効果によって《予言》の効果が変更されるまでそれを発掘できない。
- イベントに置換効果が適用された結果のイベントに、再度その置換効果を適用させることはできない。たとえば、《托鉢する者》の置換効果がプレイヤー1人の《予言》の効果を変更した後で、《思考の反射》はそのプレイヤーが結果として引くカードの枚数を2倍にするが、《托鉢する者》の置換効果が再び適用されることはない。
- プレイヤーが複数枚のカードを一度に引くことを指示されているのか、カード1枚を引くことを複数回指示されているのかを判定するためには、「引く」という文言が何回使われたかを数える。《托鉢する者》の置換効果は、プレイヤーに複数枚のカードを「引かせる」指示を見る（これには、「～1つにつき1枚のカードを引く」という指示も含まれる。）
- 「引く」という言葉を使っていない効果によってカードがプレイヤーの手札に加えられる場合、《托鉢する者》の置換効果は適用されない。
- 2人のプレイヤーがそれぞれ《托鉢する者》をコントロールしていて、何らかの効果によってそれぞれ2枚以上のカードを引くことを指示された場合、各《托鉢する者》の置換効果がそれぞれ適用され、両方のプレイヤーがカード2枚を引く。
- 2人のプレイヤーがそれぞれ《托鉢する者》をコントロールしていて、3人目のプレイヤーが2枚以上のカードを引く場合、その3人目のプレイヤーはどの《托鉢する者》の置換効果を適用するかを選び、それによって前者2人のプレイヤーのうちどちらがカードを引くのが決定される。

《黄昏の預言者》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

2/4

飛行

昇殿（あなたが10個以上のパーマネントをコントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。）

あなたのアップキープの開始時に、あなたが都市の承認を持っている場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開し、それをあなたの手札に加える。各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xは、そのカードのマナ総量に等しい。

- 公開したカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 公開したカードが（土地・カードなど）マナ・コストを持たない場合は、そのマナ総量は0である。

- (『アモンケット』ブロックの余波を持つカードなど) 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana総量両方を足したものに基づいて決定する。
- 双頭巨人戦では、『黄昏の預言者』の最後の能力により、対戦相手チームはXの2倍の点数のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。
- あなたが都市の承認を得た後は、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを維持する。あなたが自分のパーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても維持する。都市の承認それ自身はパーマネントではなく、それを取り除くような効果は存在しない。
- パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれるが、呪文や紋章はパーマネントではない。
- あなたが昇殿を持つ呪文を唱えた場合、その解決時まであなたは都市の承認を得ない。プレイヤーはその呪文に対応して、あなたが都市の承認を得るかどうかに変更するよう試みることができる。
- あなたがパーマネント10個をコントロールしていても、あなたが昇殿を持つパーマネントをコントロールしておらず、昇殿を持つ呪文の解決もしなければ、あなたは都市の承認を得ない。
- あなたの10個目のパーマネントが戦場に出て、その直後にパーマネント1つが戦場を離れた場合(「レジェンド・ルール」によって取り除かれた場合や、戦場に出たパーマネントがタフネスが0のクリーチャーだった場合など)にも、それが戦場を離れる前に、あなたは都市の承認を得る。
- パーマネントの昇殿は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、解決するとあなたが10個目のパーマネントを得ることになる呪文に対応することはできるが、あなたが10個目のパーマネントを得た後で都市の承認を得ることに対応することはできない。つまり、あなたがプレイする土地があなたの10個目のパーマネントであれば、どのプレイヤーもあなたが都市の承認を得る前に対応することはできない。
- カードの中には、「場合のルール」によってあなたが都市の承認を持っているかどうかを見る誘発型能力を持っているものがある。それは「[誘発条件]、あなたが都市の承認を持っている場合、[効果]」のように書かれている。これらの能力が誘発するのは、それ以前にあなたが都市の承認を持っていた場合のみである。そうでなければこれらの能力は誘発しない。つまり、あなたが都市の承認を持っていなかったなら、その誘発型能力に対応して都市の承認を得ようと思っても、それが誘発することはない。

《溜め込むドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

溜め込むドラゴンが戦場に出たとき、「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、追放し、その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

溜め込むドラゴンが死亡したとき、その追放されているカードをオーナーの手札に加えてもよい。

- あなたが探したカードは表向きに追放される。すべてのプレイヤーはそれが何であるかを見ることができる。
- 《溜め込むドラゴン》の2つの能力は関連している。2つ目の能力が参照するのは、その《溜め込むドラゴン》の1つ目の能力により追放されたカードのみである。つまり、それぞれのドラゴンは独自の財宝を抱えていると言い換えることもできる。
- 《溜め込むドラゴン》の1つ目の能力が解決される前に《溜め込むドラゴン》が死亡した場合、その2つ目の能力が誘発されるが、何も起こらない。その後1つ目の能力が解決される。あなたのライブラリーからアーティファクト・カード1枚を追放することを選んでいたら、それは永続的に追放される。

《タルジーディの隊商、スピラ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

速攻

{1}: パワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

{1}{R}, {T}, あなたの手札を捨てる: ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが2以下のクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 1つ目の起動型能力を解決する時に、対象のクリーチャーのパワーが3以上であったなら、この能力は解決されない。しかしその代わりに、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが増えて3以上になったとしても、このターン、それはブロックされない。
- パワーが2以下のクリーチャーがブロックされた後では、《タルジーディの隊商、スビラ》の2つ目の能力はそれをブロックされていない状態にしない。
- あなたの手札にカードがなくても《タルジーディの隊商、スビラ》の最後の能力を起動できる。あなたは単にカードを0枚捨てる。
- 《タルジーディの隊商、スビラ》の最後の能力が解決中に、遅延誘発型能力が誘発するかどうかの判定は、ダメージを与えた直後のクリーチャーのパワーに基づいて行う。能力の解決時のパワーではない。

《ダークスティールの突然変異》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、基本のパワーとタフネスが0/1である昆虫・アーティファクト・クリーチャーであり、破壊不能を持ち、他のすべての、能力やカード・タイプやクリーチャー・タイプを失う。

- 《ダークスティールの突然変異》はエンチャントしているクリーチャーに書かれているパワーとタフネス、そしてパワーとタフネスを決めるすべての特性定義能力を上書きする。
- 《ダークスティールの突然変異》はエンチャントしているクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するそれまでのあらゆる効果を上書きする。《ダークスティールの突然変異》が戦場に出た後に適用されたその種の効果は、通常通り作用する。
- ただし、《ダークスティールの突然変異》はエンチャントしているクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定しない（《巨大化》や《栄光の頌歌》によって生み出された）効果については上書きしない。また、カウンターの効果も上書きしない。
- エンチャントしているクリーチャーはアーティファクトとクリーチャー以外のカード・タイプは持たない。それは昆虫以外のクリーチャー・タイプは持たない。
- 稀に、クリーチャーが《ダークスティールの突然変異》によってエンチャントされる前に、クリーチャー・タイプ以外のサブタイプを持っている場合がある。それが他のアーティファクト・サブタイプ（装備品など）を持っていた場合、それは引き続き持ち続ける。それがアーティファクト・タイプでもクリーチャータイプでもないサブタイプ（祭殿など）を持っていた場合、それを持ち続けることはない。
- クリーチャーはそれまで持っていた特殊タイプを引き続き持ち続ける。つまり、《ダークスティールの突然変異》が伝説のクリーチャーをエンチャントしている場合、そのクリーチャーは引き続き伝説であり続ける。また、《ダークスティールの突然変異》が統率者をエンチャントしている場合、そのクリーチャーは引き続き統率者であり続ける。
- 《ダークスティールの突然変異》はエンチャントしているクリーチャーの色には影響しない。それは《ダークスティールの突然変異》が戦場に出る前に持っていた色を引き続き持ち続ける。
- 《ダークスティールの突然変異》は、エンチャントしているクリーチャーがエンチャントされる時点で、破壊不能を除くすべての能力を失わせる。それ以降にクリーチャーが得た能力は通常通り作用する。

《力の具現、ジローサ》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 恐竜

7/3

トランプル

あなたがコントロールしているクリーチャーが致死ダメージを受けたかどうかは、そのタフネスではなくパワーで計算する。

- ゲームが、ダメージが致死ダメージであるかどうか、またはクリーチャーが致死ダメージを負い破壊されるべきかどうかをチェックするときにはいつでも、ダメージの比較先としてあなたのクリーチャーのタフネスではなくパワーを用いる。これには、トランプル・ダメージの割り振りや《炎の氾濫》からのダメージなどが含まれる。
- クリーチャーのパワーが0であっても、それは少なくとも1点のダメージを負うまでは破壊されない。
- タフネスが0であるクリーチャーはオーナーの墓地に置かれる。この状況起因処理はダメージの結果ではないので、《力の具現、ジローサ》は影響しない。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《力の具現、ジローサ》が戦場に出たり戦場を離れたりしたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《血の長の昇天》

{B}

エンチャント

各終了ステップの開始時に、このターンに対戦相手1人が2点以上のライフを失っていた場合、血の長の昇天の上に探索カウンター1個を置いてよい。(ダメージによりライフは失われる。)

カード1枚がいずこから対戦相手の墓地に置かれるたび、血の長の昇天の上に3個以上の探索カウンターがある場合、「そのプレイヤーは2点のライフを失う。」を選んでもよい。そうしたなら、あなたは2点のライフを得る。

- 《血の長の昇天》の1つ目の能力は「場合のルール」に従う。終了ステップの開始時までに対戦相手が既に2点以上のライフを失っていなければ、誘発しない。
- 《血の長の昇天》の1つ目の能力は、ターン全体の中で各対戦相手がそれぞれ何点のライフを失ったかを見る。《血の長の昇天》がその間に戦場を離れたかどうかは関係ない。
- 1つ目の能力を誘発させるためには、対戦相手1人が2点のライフを失っていなければならない。つまり、対戦相手2人がそれぞれ1点のライフを失っていても、誘発しない。それは1ターンにつき最大1回誘発する。2点以上のライフを失った対戦相手が何人いようと関係ない。
- 《血の長の昇天》の1つ目の能力はライフが失われたかどうかのみを見る。ライフを得てもいたかどうかは無視する。たとえば、ターン中に対戦相手が4点のライフを失って6点のライフを得ていたなら、そのプレイヤーはターンの開始時よりも多くのライフ総量を持っているが、その場合も《血の長の昇天》の1つ目の能力は誘発する。
- 《血の長の昇天》の2つ目の能力は、対戦相手の墓地に置かれたカードはいずこからそこに置かれるかをお問わないため、戦場を離れたときに誘発する能力とは扱いが異なる。たとえば、探索カウンター3個が置かれている《血の長の昇天》と、対戦相手がオーナーであるパーマネント1つが同時に破壊された場合、ゲームは「時をさかのぼって」ゲームの局面を見ることはなく、《血の長の昇天》の2つ目の能力は誘発しない。

《血の儀式司、ウィスパー》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

{T}, クリーチャー2体を生け贄に捧げる：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。

- 《血の儀式司、ウィスパー》を、その能力を起動するために生け贄に捧げるクリーチャーのうち1体にできる。
- 生け贄に捧げるクリーチャーはどちらも《血の儀式司、ウィスパー》の能力の対象にはできない。

《血の暴君、シディシ》

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

伝説のクリーチャー — ナーガ・シャーマン

3/3

血の暴君、シディシが戦場に出るか攻撃するたび、カード3枚を切削する。

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれるたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《血の暴君、シディシ》の最後の能力は、クリーチャー・カードがあなたのライブラリーの一番上からだけでなく、ライブラリーのどこかからあなたの墓地に置かれた時に、いつでも誘発する。
- 《血の暴君、シディシ》の1つ目の能力を含め、複数のカードをライブラリーから墓地に置くよう指示があった場合、すべてのカードは同時に移動される。たとえば、《血の暴君、シディシ》が戦場に出て、あなたがクリーチャー・カード3枚を墓地に置いた場合、《血の暴君、シディシ》の最後の能力は1回誘発し、あなたはゾンビ・トークン1つを戦場に出す。

《血の野心家》

{1}{R}

クリーチャー — サテュロス・狂戦士

1/1

あなたがパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、血の野心家の上に+1/+1カウンター1個を置く。

{1}{R}, {T}, クリーチャーやエンチャントのうち1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。血の野心家はそれに1点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーではブロックできない。

- 《血の野心家》の1つ目の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の（これの2つ目の能力などの）方法でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
- あなたが、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《血の野心家》の1つ目の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
- 《血の野心家》の最後の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げることができる。
- 《血の野心家》の最後の能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。そのクリーチャーで通常通りブロックできる。対象は適正だが（軽減効果がなどで）ダメージを受けなかった場合も、このターン、それではブロックできない。

《血胞子のトリナクス》

{2}{G}{G}

クリーチャー — トカゲ

2/2

貪食1（これが戦場に出るに際し、望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このクリーチャーは、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。）

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はそれぞれ、追加で+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xは血胞子のトリナクスの上にある+1/+1カウンターの数に等しい。

- 《血胞子のトリナクス》が、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と同時に戦場に出たなら、それらのクリーチャーは《血胞子のトリナクス》の最後の能力による追加の +1/+1 カウンターを得ない。それらのクリーチャーは、《血胞子のトリナクス》の貪食能力によって生け贄に捧げることもできない。

《忠臣》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

1/1

忠臣を生け贄に捧げる：あなたの墓地にある伝説のクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。あなたのターンの間で、攻撃クリーチャーが指定される前にのみ起動できる。

- 1回のターンに複数の戦闘フェイズがある場合、この能力はそのターン中の最初の戦闘フェイズの攻撃クリーチャー指定ステップ開始時の前にのみ起動できる。

《忠実な相棒、モーウー》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 犬

3/3

警戒、トランプル

忠実な相棒、モーウーの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにこれの上にそれに1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

- 《忠実な相棒、モーウー》の置換効果は《忠実な相棒、モーウー》のみに影響するため、何らかの理由で《忠実な相棒、モーウー》が1個以上の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出た場合もそれは適用し、《忠実な相棒、モーウー》の上に+1/+1カウンター1個が追加で置かれる。

《忠実なユニコーン》

{3}{W}

クリーチャー — ユニコーン

3/4

警戒

副官 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがあなたの統率者をコントロールしている場合、このターン、あなたがコントロールしているクリーチャーに与えられるすべての戦闘ダメージを軽減する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは警戒を得る。

- あなたがあなたの統率者をコントロールしている間に《忠実なユニコーン》の副官の能力が解決されたならば、あなたが統率者か《忠実なユニコーン》のコントロールを失ったとしても、そのターンの間、その効果が持続する。
- 《忠実なユニコーン》の効果は、あなたがコントロールしているクリーチャーに与えられるすべての戦闘ダメージを軽減する。この効果の解決時に戦場になかったクリーチャーやその時点ではクリーチャーでなかったものに与えられるダメージも軽減する。

《鑄造所の検査官》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3/2

あなたがアーティファクト・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- アーティファクト・呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、先にXの値を選び、その後コストを{1}減らす。たとえば、あなたが《鑄造所の検査官》をコントロールしているなら、マナ・コストが{X}であるアーティファクトを、Xとして4を選んで唱えるためのコストは{3}である。

- プレイヤーがアーティファクト・呪文を唱えると宣言した後は、どのプレイヤーも、その呪文のコストが固定される前に《鑄造所の検査官》を戦場から取り除くような行動はできない。

《超常的耐久力》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

- 《超常的耐久力》の効果は1回のみ機能する。対象としたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡したとしても、それがもう一度戻ることはない。

《潮汐を作るもの、ロートス》

{5}{U}{U}

伝説のクリーチャー — タコ

8/8

潮汐を作るもの、ロートスが攻撃するたび、パーマネント最大8つを対象とする。あなたは{8}を支払ってもよい。そうしたなら、それらのパーマネントをタップする。それらのパーマネントは、それらのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

- あなたはパーマネント8つ（あるいはそれ未満）を対象としてもよい。それらの中にすでにタップ状態のものがあったとしてもよく、それらの中に防御プレイヤー以外のプレイヤーがコントロールしているパーマネントが含まれていてもよい。
- 次のそのコントローラーのアンタップ・ステップの開始時に、対象としたパーマネントがアンタップされた場合、この能力はそれに影響しない。効果は後になってその対象としたパーマネントがタップされたときも適用されない。
- 影響を受けたパーマネントのコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にコントローラーが変わった場合、この能力によって新しいコントローラーの次のアンタップ・ステップにそれはアンタップ状態にならない。

《徴用》

{5}{U}{U}

インスタント

あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、あなたの手札にある青のカード2枚を追放してもよい。

クリーチャーでない呪文1つを対象とする。そのコントロールを得る。その新たな対象を選んでよい。（その呪文がアーティファクトやエンチャントやプレインズウォーカーなら、そのパーマネントはあなたのコントロール下で戦場に出る。）

- 《徴用》によってあなたがインスタントやソーサリーである呪文のコントロールを得た場合も、それは解決時にオーナーの墓地に置かれる。
- 《徴用》の解決後、あなたは対象とした呪文をコントロールする。呪文のテキストに書かれている「あなた」はすべてあなたを指し、「対戦相手」はあなたの対戦相手を指すようになる。コントロールの交換は新たな対象が選ばれる前に行われるため、「対戦相手1人を対象とする」や「あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする」といった文章で表される対象の制限は、その呪文の元のコントローラーではなく、あなたを参照するようになる。あなたはそれらの対象を変更し、あなたにとって適正な対象にしてもよい。変更しなければ、それらがその呪文の唯一の対象であった場合、不適正な対象になるので、その呪文は解決されない。呪文の解決時、不適正な対象はそれによる影響を受けず、あなたはその呪文の効果が求めるすべての決定を下す。
- あなたは対象とした呪文のどの対象を変更してもよい。対象を変更するなら、あなたはその呪文にとって適正な対象を選ばなければならない。適正な対象を選べない場合は、その対象が不適正なものになっていたとしても、同一の対象のままにしなければならない。

- 対象とした呪文がそれをコピーする（複製やストームなどの）誘発型能力を持つ場合、それらのコピーはその呪文を唱えたプレイヤーがコントロールする。
- そのカードのmana・コストではなく、代替コストを支払ってもよい。追加コストは通常通り支払われる。
- あなたの手札に適切な色のカード2枚がない場合、あなたは代替コストを支払って呪文を唱えることができない。
- それを支払うために、あなたは自分の手札からカード1枚を追放することはできない。あなたがコストを支払うタイミングでは、そのカードはスタック上にあり、手札にあるわけではない。
- バイバックが支払われた呪文のコントロールを《徴用》によりあなたが得ても、そのカードはオーナーの手札に戻る。

《塵への帰結》

{2}{W}{W}

インスタント

アーティファクトやエンチャントのうち1つを対象とする。それを追放する。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたなら、アーティファクトやエンチャントでありそれでない最大1つを対象とする。それを追放してもよい。

- 《塵への帰結》は常に2つ目のアーティファクトやエンチャントを対象とすることができる。あなたのメイン・フェイズでないときに《塵への帰結》を唱えたなら、それは追放しただけである。
- 何らかの呪文か能力によって、《塵への帰結》がコピーされたなら、そのコピーは対象とした1つ目のアーティファクトかエンチャントのみ追放する。なぜなら、そのコピーは唱えられていないからである。

《月のクラーケン、ブリネリン》

{6}{U}{U}

伝説のクリーチャー — クラーケン

6/8

月のクラーケン、ブリネリンが戦場に出たとき、ならびに、あなたがmana総量が6以上である呪文1つを唱えるたび、土地でないパーマネント1つを対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- mana・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のmana総量を決定する。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《つぶやく神秘家》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/5

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ青の1/1の鳥・イリュージョン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《つぶやく神秘家》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《つむじ風のならず者》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者・工匠

2/2

つむじ風のならず者が戦場に出たとき、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・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。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクト2つをタップする：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクトであればどれでも2つをタップできる。最も近い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なったアーティファクト・クリーチャーでもよい。
- クリーチャーがブロックされてから《つむじ風のならず者》の2つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《ティムールの激闘》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

獯猛 — あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしているなら、ターン終了時まで、その対象としたクリーチャーはさらにトランプルも得る。

- 《ティムールの激闘》は、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを解決時にチェックする。そうであれば、ターン終了時まで、対象のクリーチャーはトランプルを持つ。そのターン、後になってあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしなくなっても関係ない。
- 二段攻撃とトランプルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージですべてのブロック・クリーチャーを破壊したなら、通常の戦闘ダメージはすべてその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やバトルに割り振られる。

《テイサ・カルロフ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/4

クリーチャーの死亡によりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは警戒と絆魂を持つ。

- 《テイサ・カルロフ》は、クリーチャーが持つ「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力のみでなく、そのクリーチャーが死亡したときに誘発する他の誘発型能力にも影響する。その種の誘発型能力には、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- 《テイサ・カルロフ》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力を2回誘発させるのである。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばその誘発型能力についてコストを支払うかどうかの選択も、個別に行う。
- 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何か「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、「アーティファクト1つが戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力は、《テイサ・カルロフ》が戦場にある間にアーティファクト・クリーチャー1体が死亡したなら、2回誘発する。
- クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、2回誘発する。
- 結果としてクリーチャーが死亡するイベントによって誘発する能力は、2回誘発しない。たとえば、「あなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は、1回のみ誘発する。
- 各クリーチャーが戦場にある状態を、継続的效果も考慮した上で見て、誘発型能力が2回誘発するかどうかを決定する。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は2回誘発する。

- あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント1体が戦場を離れるのと同時にクリーチャーが死亡したことにより、そのパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。
- 《テイサ・カルロフ》が死亡すると同時にクリーチャーが死亡することによってあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する（《テイサ・カルロフ》自身が死亡することによって誘発するものも同様である）。
- 何らかの理由によりあなたが《テイサ・カルロフ》2体をコントロールしているなら、クリーチャー1体が死亡することによって能力は3回誘発する。4回ではない。《テイサ・カルロフ》3体をコントロールしているなら4回、4体をコントロールしているなら5回、以下同様である。つまり、あなたが《テイサ・カルロフ》1体をコントロールしている間に別の《テイサ・カルロフ》を唱えたなら、それらの一方が「レジェンド・ルール」によって死亡したときに誘発する能力は3回誘発する。
- パーマネントの、カードが「いずれかの領域から」墓地に置かれたときに誘発する能力は、《テイサ・カルロフ》とそのパーマネントの両方が、クリーチャーが死亡し終えた直後にも戦場にあった場合のみ、2回誘発する。

《天空の独裁者》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

天空の独裁者が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが統治者である場合、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《天空の独裁者》の最後の能力は、あなたのアップキープの開始時にあなたが統治者であるかどうかを見る。あなたが統治者でないなら、この能力は誘発しない。この能力を誘発させようとして、あなたのアップキープ中にあなたが統治者になるような何かを行っても、それによってこの能力が誘発することはない。この能力は、その解決時にもあなたが統治者であるかどうかを見る。その時点であなたが統治者でないなら、この能力は何も効果がない。

《天軍の伝令》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使

4/4

飛行、警戒

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各対戦相手につきそれぞれ、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。）

- 無尽能力によって生成されるトークンは警戒を持つが、タップ状態で戦場に出る。
- 無尽のルール（あるいはこれ以外の攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点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、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 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、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のうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- 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・クリーチャー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]」能力も機能する。
- (《倍増の季節》などの効果によって) 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か、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《天の刃使い》

{5}{W}

クリーチャー — 天使

3/6

飛行、二段攻撃

天の刃使いが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている望む数のオーラや装備品をこれにつけてもよい。

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、オーラや装備品のうち天の刃使いについている1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- オーラや装備品は、《天の刃使い》の誘発型能力の解決時まで動かさない。その時点で《天の刃使い》が戦場になかった場合は、あなたがそれにつけようとしていたオーラや装備品は元のままになる。
- あなたは、《天の刃使い》に適正につけることができないオーラや装備品をそれにつけることはできない
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《天の刃使い》が戦場を離れたり、オーラか装備品がそれから取り除かれたりしたなら、あなたがコントロールしている他のクリーチャーに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《統率の塔》

土地

{T}：あなたの統率者の固有色1色のマナ1点を加える。

- あなたの統率者が2枚あったなら、あなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色1色のマナ1点を加える。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。

《逃亡者、梅澤哲子》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

1/3

あなたがコントロールしていてパワーかタフネスが1以下であるクリーチャーはブロックされない。

- あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされた後では、そのパワーが変わって1以下になっても、ブロックされていない状態にはならない。そのタフネスが1になって

も、ブロックされていない状態にはならない。そのタフネスが1未満になったなら、それは死亡する。

《トゲ撃ちゴブリン》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

1/2

{R}, {T} : 1つを対象とする。トゲ撃ちゴブリンはそれにこれのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《トゲ撃ちゴブリン》のパワーは、その能力の解決時に決定する。《トゲ撃ちゴブリン》が戦場を離れていたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いる。

《土地税》

{W}

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人があなたよりも多くの土地をコントロールしている場合、「あなたのライブラリーから基本土地・カード最大3枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- それは特殊タイプ「基本」を持っているため、あなたは「冠雪」の土地を探してることができる。
- この能力は「場合のルール」に従う。これは「場合のルール」と呼ばれ、次の2つのことを意味する。(1) この能力は、いずれかの対戦相手の中で少なくとも1人があなたよりも多くの土地をコントロールしていないかぎり誘発しない。(2) この能力の解決時に、対戦相手が誰もあなたよりも多くの土地をコントロールしていなかったなら、この能力は何もしない。
- ライブラリーを探した場合、あなたが基本土地カードを手札に加えなかったとしても、あなたはライブラリーを切り直す。

《突撃鎧》

{4}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、速攻を持ち、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できず、生け贄に捧げられない。

各対戦相手のアップキープの開始時に、あなたは「ターン終了時まで、そのプレイヤーは装備しているクリーチャーのコントロールを得る。」を選んでもよい。そうしたなら、それをアンタップする。

装備{3}

- 装備しているクリーチャーは、いかなる理由でも生け贄に捧げることができない。何らかの効果によってあなたにそのクリーチャーを生け贄に捧げるように指示されても、あなたはそうすることはできず、そのクリーチャーは戦場に残る。あなたは、クリーチャーを生け贄に捧げることを必要とするコストを支払うために、そのクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- 効果によってあなたにクリーチャー1体を生け贄に捧げるように指示され、あなたが《突撃鎧》を装備しているクリーチャー以外のクリーチャーをコントロールしていたなら、あなたはその中の1体を生け贄に捧げなければならない。装備しているクリーチャーを生け贄に捧げ、それに失敗することでその効果は無視することはできない。

《友なる石》

{2}

アーティファクト

{T} : 対戦相手がコントロールしている土地が生み出すことのできる色1色のマナ1点を加える。

- その土地が1点以上のマナを生み出すことができる場合でも、それはマナ1点のみを生み出す。

- これは、対戦相手の土地がタップ状態であっても機能する。これは生成されるマナの種類のみを見る。その時点でそれを生み出す能力が使えるかどうかを見るのではない。
- この能力は、対戦相手がマナを生み出す土地を持っていない場合に起動できるが、効果はマナを生成することができない。
- マナの色とは、白、青、黒、赤、緑である。対戦相手がコントロールしている土地が無色のマナを生み出すことができたとしても、《友なる石》は無色のマナを引き出す目的でタップすることができない。
- 《友なる石》では、あなたの対戦相手がコントロールしている土地のマナを生み出す能力すべての効果を見るが、それらのコストには関知しない。たとえば、《鮮烈な岩山》は「[{T}], 鮮烈な岩山から蓄積カウンター1個を取り除く：好きな色1色のマナ1点を加える。」の能力を持っている。対戦相手が《鮮烈な岩山》をコントロールしていて、あなたが《友なる石》をコントロールしている場合、あなたは好きな色1色のマナを引き出す目的で《友なる石》をタップすることができる。《鮮烈な岩山》の上に蓄積カウンターが置かれているかどうかや、それがアンタップ状態であるかは関係ない。
- あなたの対戦相手の土地がどの色のマナを生み出すことができるか判定するとき、該当するこれらの土地のマナ能力に適用される（《汚染》の効果など）置換効果を考慮する。該当するものが複数あるなら、それらのあらゆる適用順を考慮する。
- 《友なる石》は、あなたの対戦相手の土地が生み出すマナに（《古代の聖塔》や《山賊の頭の間》などの）何らかの制約や特記事項があっても、関知しない。それはマナの色ののみを見る。

《捕らわれの宿主》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/1

捕らわれの宿主が死亡したとき、無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークン1体を生成する。それは「このクリーチャーを生け贄に捧げる：{C}を加える。」を持つ。

- エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンは、『ゼンディカー』ブロックに登場したエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークンに似ている。ただし、エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンは、0/1ではなく1/1である。
- 「エルドラージ」と「末裔」は、それぞれ別のクリーチャー・タイプである。たとえば、「エルドラージ」に影響を与えるものはすべてこれらのトークンにも影響を与える。
- エルドラージ・末裔・クリーチャー・トークンを生け贄に捧げ、あなたのマナ・プールに{C}を加えることはマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《トレストの随員》

{4}{G}

クリーチャー — エルフ・兵士

4/4

トレストの随員が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたが統治者であるかぎり、各戦闘で、トレストの随員は追加でクリーチャー1体をブロックできる。

- 《トレストの随員》は、ブロック・クリーチャーの指定時にのみあなたが統治者であるかどうかを見る。これが攻撃クリーチャー2体をブロックした場合、別のプレイヤーが統治者になることでそのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。
- クリーチャー1体がクリーチャー2体をブロックしたなら、その戦闘ダメージはクリーチャー1体がクリーチャー2体によってブロックされた場合と同じルールを用いてそれらのクリーチャーに割り振られる。

《トロモクラティス》

{5}{U}{U}

伝説のクリーチャー — クラーケン

攻撃やブロックをしていないかぎり、トロモクラティスは呪禁を持つ。

防御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これをブロックしないかぎり、トロモクラティスはブロックされない。(そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーのうち1体でもこのクリーチャーをブロックしないなら、これはブロックされない。)

- 防御プレイヤーは自分がコントロールしている各クリーチャーで《トロモクラティス》をブロックすることができる。そのプレイヤーが(一部のクリーチャーがタップ状態であるなどで)そうできない場合や、そうしないことを選んだ場合、《トロモクラティス》はブロックされない。
- 《トロモクラティス》は(あらゆる攻撃クリーチャーおよびブロック・クリーチャー同様)、戦闘終了ステップが終わるまで攻撃している、あるいはブロックしている状態である。つまり《トロモクラティス》は戦闘ダメージ・ステップの間、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーであり続け、対戦相手がコントロールしている戦闘ダメージによってクリーチャーが死亡したときに誘発する能力は、《トロモクラティス》を対象にすることができる。

《同族の支配》

{5}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。その選ばれたタイプでないすべてのクリーチャーを破壊する。

- 《同族の支配》の誘発型能力の解決が始まった後は、解決し終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたがクリーチャー・タイプを選んだ後になってプレイヤーは自分のクリーチャーを救おうとすることはできない。
- 「吸血鬼」や「猫」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・タイプを選ぶことはできない。
- 「猫・戦士」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。猫・戦士は猫でも戦士でもある。それは、いずれかのタイプに影響を与えるものから影響を受け、猫でない、あるいは戦士でないクリーチャーに影響を与えるものからは影響を受けない。

《堂々たる撤廃者》

{W}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

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

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

《毒の濁流》

{2}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、X点のライフを支払う。

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。

- あなたが《毒の濁流》を、そのマナ・コストを支払うことなく唱える場合も、あなたはXの値を選びX点のライフを支払う。なぜなら、そのマナ・コストには{X}が含まれていないからである。
- 《毒の濁流》の解決時に戦場にあったクリーチャーのみが影響を受ける。そのターン、後になって戦場に出たりクリーチャーになったりしたものはそうではない。

《どぶ潜み》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、どぶ潜みは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《どぶ潜み》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 双頭巨人戦では、《どぶ潜み》の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

《ドライアドの歌》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (パーマナント)

エンチャントしているパーマナントは無色の森・土地である。

- エンチャントしているパーマナントは、それまで持っていたカード・タイプやサブタイプや色をすべて失う。それはそれまで持っていた特殊タイプを持ち続け、そのカード名も変わらない。それは「{T} : {G}を加える。」を得て、そのルール・テキストにある他のすべての能力を失う。他の効果によって得た能力は引き続き持ち続ける。
- そのパーマナントがオーラまたは装備品であった場合、それは何についていたかを問わず、はずれる。

《ドワーフの鎚》

{2}{R}

アーティファクト — 装備品

ドワーフの鎚が戦場に出たとき、{2}を支払ってもよい。そうしたなら、赤の2/1のドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、ドワーフの鎚をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+3/+0の修整を受けトランプルを持つ。

装備{3}

- {2}を支払うかどうかは、戦場に出たときに誘発する能力の解決時に決定する。そうしたなら、即座にドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークン1体を生成し、《ドワーフの鎚》をそれにつける。どのプレイヤーも支払うかどうかに関するあなたの決定に対応できず、どのプレイヤーもこの手順の間に処理を行えない。
- ドワーフ・狂戦士・クリーチャー・トークンは2/1のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが2/1のクリーチャーとして戦場に出たことを見る。

《ナザーンの槌》

{4}

伝説のアーティファクト — 装備品

ナザーンの槌やこれでない装備品1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。あなたはその装備品をそれにつけてもよい。

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け破壊不能を持つ。

装備{4}

- 《ナザーンの槌》が、あなたがコントロールしている他の装備品と同時に戦場に出たなら、その能力はそれらの各装備品につきそれぞれ誘発する。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《ナザーンの槌》を別のクリーチャーにつけたなら、装備していたクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《謎めいた海蛇》

{5}{U}{U}

クリーチャー — 海蛇

6/5

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

- 《謎めいた海蛇》の能力によって、そのマナ・コストやマナ総量が変わることはない。それは呪文を唱えるためのコストを減らすだけである。
- 分割カードは、それがインスタントとソーサリーの両方であったとしても、《謎めいた海蛇》の能力に数えられるのは1回だけである。
- 《謎めいた海蛇》の能力はコストを{U}{U}より少なくすることはできない。

《謎めいた君主、イエンネット》

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

伝説のクリーチャー — スフィンクス

3/5

飛行、警戒、威迫

謎めいた君主、イエンネットが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。そのマナ総量が奇数なら、それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それを唱えないなら、カード1枚を引く。

- 公開したカードのマナ総量が奇数ではない場合か、点数で見たマナ・コストが奇数であっても、あなたがそれを唱えないことを選択した場合は、あなたはカード1枚を引く。カードを公開しても領域を移動するわけではない点に注意。つまり、あなたが引くカードはあなたが公開したカードである。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、(想起コストなどの) 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。そのカードに、《苦しめる声》などによる必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたが公開したカードをマナ・コストを支払うことなく唱えるなら、あなたはそれを《謎めいた君主、イエンネット》の誘発型能力の解決中に唱えなければならない。そのターン、後になってマナ・コストを支払うことなく唱えることはできない。
- すべての攻撃クリーチャーは同時に選ばれるので、これにより唱えた呪文によって、あなたが攻撃クリーチャーとして指定できるクリーチャーが影響を受けることはない。ただし、ブロック・クリーチャーとして指定できるクリーチャーには影響があり得る。

《名高い武器職人》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・工匠

1/3

{T} : {C}{C}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、アーティファクトの能力を起動するためにしか支払えない。

{U}, {T} : あなたのライブラリーから「心臓貫きの弓」や「龍火の薬瓶」という名前のカード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。

- 起動型能力とはコロン(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。(装備など) 起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。この能力によって加えたマナを、(《ドワーフの鎚》の1つ目の能力などの) アーティファクトの誘発型能力のコストを支払うために使うことはできない。
- 《名高い武器職人》の1つ目の能力によって生み出されたマナは、戦場がないアーティファクトの発生源の能力を起動するために使用することはできない。

《縫い師、ゲラルフ》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

{2}{U}, {T}: 各プレイヤーはそれぞれカード3枚を切削する。これにより墓地に置かれたクリーチャー・カード最大2体を追放する。青のX/Xのゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xはこれにより追放されたすべてのカードのパワーの合計に等しい。

- 「これにより追放された」はその効果の一部である追放の指示を参照する。各プレイヤーが自分の墓地に置くはずであったカードが何らかの置換効果により追放された場合、それらのカードは墓地に置かれないので、この能力の次の部分によって追放することはできない。この場合、Xの値は0となる。あなたは0/0のトークンを戦場に出し、そのトークンは（他の何かがそのタフネスを1以上に増加させている場合を除き）死亡し、そして消滅する。

《ネル・トース族のメーレン》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3/4

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

あなたの終了ステップの開始時に、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。そのカードのmana総量があなたが持つ経験カウンターの個数以下なら、それを戦場に戻す。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。

- 《ネル・トース族のメーレン》が、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーが死亡するのと同時に戦場を離れたなら、その1つ目の能力はそれらの各クリーチャーに対してそれぞれ誘発する。
- 能力の解決時に、対象としたクリーチャー・カードのmana総量があなたが持つ経験カウンターの総数以下であるなら、それをあなたの手札に加えることはできない。
- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば、最後の能力は、その1つ目の能力であなたが得た経験カウンターも、これでない能力によって得た経験カウンターも、増殖によるものも、すべてをまとめて数える。

《鋸刃蠍》

{B}

クリーチャー — 蠍

1/2

鋸刃蠍が死亡したとき、これは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

- 双頭巨人戦では、《鋸刃蠍》の能力により、対戦相手チームは4点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

《這い回る寄生》

{2}{G}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、カード2枚を切削してもよい。（あなたのライブラリーの一番上からカード2枚をあなたの墓地に置いてよい。）

あなたのターン中に1枚以上のクリーチャー・カードがいずこかからあなたの墓地に置かれるたび、緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《這い回る寄生》の能力が誘発するためには、それが戦場にある必要がある。あなたがオーナーである1体以上のクリーチャーと同時に破壊された場合、この能力は誘発しない。

《墓甲羅、ゴーレックス》

{6}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・海亀

4 / 4

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたの墓地にある望む枚数のクリーチャー・カードを追放してもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより追放されたカード1枚につき{2}少なくなる。

接死

墓甲羅、ゴーレックスが攻撃するか死亡するたび、墓甲羅、ゴーレックスによって追放されているカード1枚を無作為に選び、そのオーナーの手札に加える。

- 《墓甲羅、ゴーレックス》の1つ目の能力によって、そのコストが{B}{B}よりも少なくなることはない。あなたはあなたの墓地から望む数のクリーチャー・カードを追放できる。それによって《墓甲羅、ゴーレックス》のコストがそれ以上減らないとしても構わない。
- 《墓甲羅、ゴーレックス》を唱えるための追加コストがあればそれを含めてから自身のコストの減少を適用する。たとえば、《墓甲羅、ゴーレックス》があなたの統率者であり、「統率者税」による追加コストとして{6}が適用されるなら、あなたは《墓甲羅、ゴーレックス》を、あなたの墓地からクリーチャー・カード4枚を追放するとともに{4}{B}{B}を支払って唱えてもよい。

《発明の領事、パディーム》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — ヴィダルケン・工匠

1 / 4

あなたがコントロールしているすべてのアーティファクトは呪禁を持つ。

あなたのアップキープの開始時に、マナ総量がアーティファクトのマナ総量の中の最大値に等しいアーティファクトをあなたがコントロールしている場合、カード1枚を引く。

- あなたがコントロールしているこのアーティファクトのマナ総量は、戦場にあるアーティファクトのうちで最も大きい必要があるが、戦場にあるすべてのパーマネントのうちで最も大きい必要はない。
- アーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- あなたのアップキープの開始時に、マナ総量が最も大きいアーティファクトをあなたがコントロールしていないなら、《発明の領事、パディーム》の2つ目の能力は誘発しない。あなたのターン中、あなたのアップキープの開始時より前に、インスタント1つを唱えて対戦相手のアーティファクトを破壊することはできない。
- 《発明の領事、パディーム》の誘発型能力の解決時に、あなたがマナ総量が最も大きいアーティファクトをコントロールしていなかったなら、あなたはカードを引かない。

《破滅の終焉》

{X}{G}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーや墓地から、マナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。Xが10以上なら、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+X/+Xの修整を受け速攻を得る。

- ライブラリーや墓地にあるクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- Xが10以上であれば、あなたがこれにより戦場に出したクリーチャー・カードも+X/+Xの修整を受け速攻を得る。
- Xが10以上であれば、あなたが戦場に出すクリーチャー・カードを公開してから、それが+X/+Xの修整を受け速攻を得るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。それが戦場

に出ることによって誘発する能力は、あなたのクリーチャーが+ X/+ Xの修整を受け速攻を得た後でスタックに置かれる。

- Xが10以上であれば、マナ総量がX以下のクリーチャー・カードを見つけなかったとしても、あなたがコントロールしているクリーチャーは+ X/+ Xの修整を受け速攻を得る。

《倍増の季節》

{4}{G}

エンチャント

効果が、あなたのコントロール下に1つ以上のトークンを生成するなら、代わりにその効果はその2倍の数のそれらのトークンを生成する。

効果が、あなたがコントロールしているパーマネントの上に1個以上のカウンターを置くなら、代わりにその効果はそのパーマネントの上にその2倍の数のそれらのカウンターを置く。

- 《倍増の季節》は、カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るパーマネントに影響する。
- プレイズウォーカーは通常の2倍の数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。しかし、あなたがプレイズウォーカーの上に忠誠カウンターを置くことがコストであるような能力を起動しても、置く個数は2倍にならない。なぜなら、それらのカウンターはコストとして置かれるのであって、効果によって置かれるわけではないからである。
- バトルは通常の2倍の個数の防御カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- 《倍増の季節》が戦場に2つあるなら、トークンやカウンターは元の数の4倍になる。戦場に3つあるなら、トークンやカウンターは元の数の8倍になる。以下同様である。

《爆積み》

{4}

アーティファクト

{T}：コイン投げをする。あなたがコイン投げに勝ったなら、土地でないすべてのパーマネントを破壊する。

- あなたは、《爆積み》の能力の解決時にコイン投げを行う。コイン投げの結果がわかってから、土地でないすべてのパーマネントを破壊するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- あなたがコイン投げに勝ったなら、《爆積み》は（破壊不能を持たないかぎり）他の土地でないすべてのパーマネントとともに破壊される。

《悲哀まみれ》

{1}{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- 2/- 2の修整を受ける。占術1を行う。

- 《悲哀まみれ》は、解決時に戦場にあったクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たりクリーチャーになったりしたクリーチャーは、- 2/- 2の修整を受けない。

《秘儀の印鑑》

{2}

アーティファクト

{T}：あなたの統率者の固有色1色のマナ1点を加える。

- あなたの統率者が2枚あったなら、あなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色1色のマナ1点を加える。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。

《避難》

{1}{W}

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。色1色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた色）を得る。

カード1枚を引く。

- プロテクション（特定の色）は、対象としたクリーチャーがその色のクリーチャーによってブロックされず、その色の呪文やその色の発生源からの能力の対象にならず、その色のオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりせず、その色の発生源からそれに与えられるダメージがすべて軽減される、ということの意味する。ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。
- パーマネントがプロテクションを得ることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になることがある。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、その効果は一切発生しない。その対象と関係ない効果も発生しない。少なくとも1つの対象がまだ適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 《避難》によって色1色を選ぶ際に、あなたは「アーティファクト」や「無色」を選ぶことはできない。なぜなら、それらは色ではないからである。
- 呪文の対象が適正かどうかは、その呪文の解決が始まった時点でのみ見る。《避難》によって対象としたクリーチャーがプロテクション（白）を得たとしても、あなたはカード1枚を引く。

《憑依の外套》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、警戒とトランプルと速攻を持つ。

装備{1}（{1}：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。）

- クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出て速攻を得たが、その後攻撃する前に速攻を失ったなら、それはそのターンには攻撃できない。これは、1つの《憑依の外套》を使って、新しく戦場に出たクリーチャー2体でそのターンに攻撃することはできないことを意味する。

《ピーマの改革派、リシュカー》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

ピーマの改革派、リシュカーが戦場に出たとき、クリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+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カウンターが置かれているすべてのクリーチャーは「{T}：{G}を加える。」を持つ。

- 《ピーマの改革派、リシュカー》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。
- 同じクリーチャーを2回対象として、それの上に+1/+1カウンター2個を置くということとはできない。
- あなたがコントロールしている各クリーチャーは、それの上に何らかの種類のカウンターが置かれているかぎり、《ピーマの改革派、リシュカー》によるマナ能力を持つ。この効果は+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーに限らない。

《ファイレクシアの摂取者》

{6}{U}

クリーチャー — ファイレクシアン・ビースト

3/3

刻印 — ファイレクシアの摂取者が戦場に出たとき、トークンでないクリーチャー1体を対象とする。それを追放してもよい。

ファイレクシアの摂取者は+ X/+ Yの修整を受ける。Xはその追放されたクリーチャー・カードのパワーに等しく、Yはその追放されたクリーチャー・カードのタフネスに等しい。

- 《ファイレクシアの摂取者》は追放領域にあるカードのパワーとタフネスに基づいて修整を受ける。それが追放される前にそれの上に置かれていたカウンターや、それにつけられていたオーラや装備品は、この修整に含めない。
- クリーチャーのパワーやタフネスを定義する能力は、そのカードが追放領域にある間も適用されるが、パワーやタフネスを増減する能力は適用されない。たとえば、《金線の従者》の能力は《ファイレクシアの摂取者》のパワーとタフネスを決めるために適用されるが、《天使の元帥》の能力は適用されない。《ファイレクシアの摂取者》のパワーやタフネスは、追放したカードのパワーやタフネスが変わると常時変化する。
- (戦場にある間一時的にクリーチャーになっていた土地であったなどの理由により) 追放領域にあるカードがクリーチャー・カードでない場合には、《ファイレクシアの摂取者》は修整を受けない。

《フェアリーの職工》

{3}{U}

クリーチャー — フェアリー・工匠

2/2

飛行

トークンでないクリーチャー1体が対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、他のタイプに加えてアーティファクトでもあることを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。その後、フェアリーの職工が生成してそれでないすべてのトークンを追放する。

- あなたが複数の《フェアリーの職工》をコントロールしているなら、それぞれの能力はその特定の《フェアリーの職工》の能力によって生成されたトークンのみを追放する。
- トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしている場合を除く)。これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、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、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- そのトークンは、他のタイプに加えてアーティファクトでもある。これはそのトークンの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。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- (コピー元のクリーチャーが《クローン》であった場合など) コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしている場合、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。
- トークンのコピー元のパーマネントに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は~状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- プレイヤーの統率者のコピーであるトークン・クリーチャーは統率者ではない。

《復讐の誘惑》

{X}{R}

ソーサリー

誘引 — 速攻を持つ赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンX体を生成する。各対戦相手はそれぞれ「速攻を持つ赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンX体を生成する。」を選んでよい。それを行った対戦相手1人につきX体の、速攻を持つ赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを生成する。

- あなたの左隣にいる対戦相手から順番に、それぞれがその提案を受け入れるか否かを選択する。各対戦相手は選択を行う際に、それまでの対戦相手が選んだ選択がわかるようになっている。

- 対戦相手全員が選択を行った後、提案を受け入れた対戦相手全員に同時にその効果が発生する。その後、提案を受け入れた対戦相手の数と同じ回数だけあなたにその効果が発生する。

《不死の援護者、ヤヘンニ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 霊基体・吸血鬼

2 / 2

速攻

対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体が死亡するたび、不死の援護者、ヤヘンニの上に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置く。

これでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、不死の援護者、ヤヘンニは破壊不能を得る。

- 《不死の援護者、ヤヘンニ》と対戦相手がコントロールしているクリーチャーが（両者が格闘を行った、ともに戦闘した、などの理由により）同時に死亡したなら、《不死の援護者、ヤヘンニ》はそれの誘発型能力の解決時には戦場にはない。その上に + 1 / + 1 カウンターが置かれて命が助かることはない。

《不浄なる者、ミケウス》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・クレリック

5 / 5

威嚇

人間 1 体があなたにダメージを与えるたび、それを破壊する。

あなたがコントロールしていて人間でもこれでもないすべてのクリーチャーは、+ 1 / + 1 の修整を受け不死を持つ。（不死を持つクリーチャーが死亡したとき、その上に + 1 / + 1 カウンターが置かれていない場合、それを + 1 / + 1 カウンター 1 個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に返す。）

- 《不浄なる者、ミケウス》の能力は、人間があなたにダメージを与えたならば誘発する。これには、戦闘ダメージでないダメージを与えられた場合も、あなたがコントロールしている人間がダメージを与えた場合も含まれる。
- 人間があなたに戦闘ダメージを与えるのと同時に《不浄なる者、ミケウス》に致死ダメージを与えられたなら、《不浄なる者、ミケウス》の誘発型能力は誘発する。《不浄なる者、ミケウス》が戦場を離れたとしても、その人間は破壊される。
- 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人間・クリーチャーと《不浄なる者、ミケウス》が同時に死亡したなら、《不浄なる者、ミケウス》によってそのクリーチャーが得ていた不死能力が誘発し、それは戦場に返される。
- 《不浄なる者、ミケウス》によって他の人間でないクリーチャーが得る + 1 / + 1 の修整はカウンターではない。それは不死の誘発を妨げない。

《不滅の太陽》

{6}

伝説のアーティファクト

プレイヤーはプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動できない。

あなたのドロウ・ステップの開始時に、追加でカード 1 枚を引く。

あなたが呪文を唱えるためのコストは {1} 少なくなる。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは + 1 / + 1 の修整を受ける。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト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。

《不和蒔き》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

6/6

飛行

不和蒔きが戦場に出るに際し、プレイヤー 2 人を選ぶ。

その選ばれたプレイヤーのうち 1 人にダメージが与えられるたび、その選ばれたもう一方のプレイヤーはそれと同じ点数のライフを失う。

- あなたは異なるプレイヤーを 2 人選ばなければならない。それらのプレイヤーのうち 1 人は、あなたでもよい。
- 《不和蒔き》の誘発型能力によって、2 人目のプレイヤーはライフを失う。これはダメージではなく、1 人目のプレイヤーにダメージを与えた発生源からのものでもない。
- 選ばれたプレイヤーのうち 1 人にダメージが与えられるのと同時に《不和蒔き》に致死ダメージが与えられた場合、この能力によって 2 人目のプレイヤーはライフを失う。
- 選ばれたプレイヤーのうち 1 人にダメージが与えられるのと同時に《不和蒔き》のコントローラーにダメージが与えられ、それによってそのプレイヤーがゲームに敗北するなら、《不和蒔き》の誘発型能力は解決されず、選ばれたもう 1 人のプレイヤーがライフを失うこともない。

《分岐変容》

{6}{R}

インスタント

不抜（こ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。）

クリーチャー 2 体を対象とする。それらを追放する。それらのクリーチャー 1 体につきそれぞれ、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 枚ずつ公開していき、そのカードを戦場に出し、その後、残りを自分のライブラリーに加えて切り直す。

- クリーチャー 2 体を対象としないかぎり、あなたは《分岐変容》を唱えることはできない。《分岐変容》を唱えた後で対象としたクリーチャーのうち 1 体が適正な対象になったなら、そのコントローラーはそのクリーチャーを追放することも置き換えることもしないが、他方のクリーチャーは影響を受ける。
- これによりプレイヤー 2 人のクリーチャーが追放されたなら、現在のターンを進行しているプレイヤーから始めて以下を行う。そのプレイヤーがこれにより追放されたクリーチャー 1 体をコントロールしていたなら、そのプレイヤーは《分岐変容》の手順に従いそのクリーチャーを置き換える。そうでなければ、ターン順で次のプレイヤーに進む。追放されたクリーチャーをコントロールしていたプレイヤーがそれぞれ、それらのクリーチャーを置き換え終わるまで、この手順を繰り返す。
- これによりプレイヤー 1 人のクリーチャーが追放されたなら、そのプレイヤーはこの手順を 2 回繰り返す。
- 戦場に出るクリーチャー 2 体は、順番に戦場に出る。後から戦場に出たクリーチャーの誘発型能力が、先に戦場に出たクリーチャーが戦場に出たことによって誘発することはない。
- 《分岐変容》の解決中に誘発した能力は、《分岐変容》の解決が終わるまでスタックに置かれられない。先に戦場に出たクリーチャーが戦場に出たことによって誘発した能力は、後から戦場に出たクリーチャーを対象とすることができる。逆も同様。
- これにより追放されたクリーチャーのコントローラーのライブラリーの中にクリーチャー・カードが残っていなかったなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーの中のカードをすべて公開し、その後それを切り直す。
- 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。

《ヘルカイトの突撃者》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

飛行、速攻

ヘルカイトの突撃者が攻撃するたび、{5}{R}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、すべての攻撃クリーチャーをアンタップし、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- {5}{R}{R}を支払うかどうかは、《ヘルカイトの突撃者》の能力の解決時に決定する。
- あなたが{5}{R}{R}を支払う場合は、新しい戦闘フェイズをこの戦闘フェイズの直後に行う。その間にはメイン・フェイズはない。
- 《ヘルカイトの突撃者》の能力は、それ自体の能力によって攻撃する機会が複数回生まれるため、同じターンに複数回誘発することができる。その能力が解決されるたびに、追加の戦闘フェイズを加えることができる。
- 《ヘルカイトの突撃者》2体が同時に攻撃したなら、両者の能力が誘発する。あなたがそれぞれに{5}{R}{R}を支払ったなら、追加の戦闘フェイズが2回加わる。ただし、攻撃クリーチャーをすべてアンタップするのは、それらの能力の解決時であって、追加の戦闘フェイズの開始時ではない。2回目の戦闘フェイズに攻撃したクリーチャーは、3回目の戦闘フェイズではタップ状態のままになる。

《偏向はたき》

{2}{R}

インスタント

あなたが統率者をコントロールしているなら、この呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

呪文や能力のうち1つを対象とする。その新しい対象を選んでもよい。

- 対象とした呪文や能力の新しい対象を選ぶなら、新しい対象は適正でなければならない。
- 呪文や能力の対象の数が変わり得る場合も、対象の数を変更することはできない。
- 対象とした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。

《放浪の騎士、バーラン》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・騎士

3 / 3

先制攻撃

放浪の騎士、バーランに2つ以上の装備品がついているかぎり、これは二段攻撃を持つ。

{1}{W}：あなたがコントロールしているすべての装備品を放浪の騎士、バーランにつける。

- 《放浪の騎士、バーラン》の起動型能力にはタイミングの制限がない。これはあなたが優先権を持つときならいつでも起動することができる。
- (先制攻撃のダメージを与えてからこの起動型能力によって装備品をつけたなどで)《放浪の騎士、バーラン》が先制攻撃のダメージを与えた後で二段攻撃を得たなら、これは通常の戦闘ダメージも与える。

《放浪の吟遊詩人、イーサーン》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・バード

2 / 3

{2}{G}, {T}, 放浪の吟遊詩人、イーサーンの上に詩句カウンター1個を置く：あなたのライブラリーから、マナ総量が放浪の吟遊詩人、イーサーンの上にある詩句カウンターの個数に等しいクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出し、その後、ライブラリーを切り直す。

- 《放浪の吟遊詩人、イーサーン》がその能力の解決時に戦場にはない場合、それが戦場を離れた時にその上に置かれていた詩句カウンターの個数を用いて戦場に出すクリーチャー・カードを

決定する。その数には、能力を起動する際に《放浪の吟遊詩人、イーサーン》の上に置いたカウンターも含まれる。

《捕食者の暴力》

{3}{G}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。このターン、あなたの対戦相手がコントロールしているクリーチャーは、可能ならブロックする。

- 《捕食者の暴力》の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーのみ+3/+3の修整を受ける。そのターンに後から戦場に出たりあなたがコントロールを得たりしたクリーチャーは影響を受けない。
- あなたの対戦相手がコントロールしている各クリーチャーは、《捕食者の暴力》の解決時にそのクリーチャーが戦場にいなかったり対戦相手がコントロールしていなかったとしても、可能ならブロックする。
- 《捕食者の暴力》はクリーチャーに攻撃を強制しない。
- 対戦相手がコントロールしている各クリーチャーは、ブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にブロックが可能な場合のみブロックする。その時点で、このクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているか、またはそのプレイヤー自身やそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーやそのプレイヤーが守っているバトルを攻撃しているクリーチャーがいなかった場合、そのクリーチャーはブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合、プレイヤーはそのコストの支払いが強制されることはないので、この場合もクリーチャーはブロックしない。
- あなたの対戦相手は、どの攻撃クリーチャーを自分がコントロールしている各クリーチャーがブロックするか、選ぶことができる。

《骨読み》

{2}{B}

ソーサリー

占術2を行う。その後、カード2枚を引く。2点のライフを失う。

- ライフを失うのは、呪文の効果の一部である。追加コストではない。《骨読み》が解決されないなら、あなたはライフを失うことはない。
- 占術を行うときは、見たカードをすべてライブラリーの一番上に置いて、すべてライブラリーの一番下に置いて、何枚かをライブラリーの一番上に置き残りを一番下に置いて構わない。
- カードをどこに置く場合でも、あなたが占術を行った後にそれらのライブラリーに戻されるカードを置く順番を選ぶ。
- カードに書かれた処理は、書かれている通りの順番で行う。呪文や能力によっては、最後に占術を行う。占術を行ってから他の処理を行う場合もある。

《炎の大口、ドラクセス》

{4}{R}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

7/7

飛行

炎の大口、ドラクセスが攻撃するたび、1つを対象とし、それでない最大2つを対象とする。これはその前者に4点のダメージ、それらの後者にそれぞれ3点のダメージを与える。

- 同じ対象を複数回選んでそれに6点や7点や10点のダメージを与えることはできない。
- 《炎の大口、ドラクセス》がプレインズウォーカーを攻撃した場合に、《炎の大口、ドラクセス》の能力が与えたダメージによってそのプレインズウォーカーの忠誠度が0になったとしても、《炎の大口、ドラクセス》は攻撃を続ける。それはブロックされうるが、ブロックされな

れば戦闘ダメージを与えることはない。《炎の大口、ドラクセス》がバトルを攻撃し、《炎の大口、ドラクセス》の能力によるダメージでそのバトルの防御が0になった場合も同様である。

《炎の拳》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。カード1枚を引く。ターン終了時まで、そのクリーチャーはトランプルを得、このターンにあなたが引いたカード1枚につき+1/+0の修整を受ける。

- 対象としたクリーチャーが《炎の拳》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。
- 対象としたクリーチャーが得る修整の量は、《炎の拳》の解決時に固定されるが、それには1つ目の効果によって引いたカードの分も含める。そのターン、後になって他のカードを引いたとしても、それによってそのクリーチャーが+1/+0の修整を追加で受けることはない。
- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは《炎の拳》の効果の数に入らない。

《炎のチャンピオン》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

1/1

トランプル

炎のチャンピオンは、これについているオーラや装備品1つにつき+2/+2の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にこれについていたオーラや装備品が戦場を離れたり他のクリーチャーについた状態になったなら、《炎のチャンピオン》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《炎の番人、ヴァルダーク》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、オーラや装備品のうち炎の番人、ヴァルダークについている1つにつき1体の、トランプルと速攻を持つ赤の3/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを生成する。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。

- 《炎の番人、ヴァルダーク》はこれについているすべてのオーラと装備品の数を数える。あなたがコントロールしているオーラや装備品のみではない。
- 《炎の番人、ヴァルダーク》が、その能力の起動後かつ解決前に戦場を離れた場合は、《炎の番人、ヴァルダーク》が戦場を離れる前にこれについていたオーラや装備品の数を用いて、生成するトークンの数を決める。
- 《炎の番人、ヴァルダーク》がその能力の解決後に戦場を離れた場合も、そのトークンは次の終了ステップの開始時に追放される。

《奔流の機械巨人》

{4}{U}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5/6

瞬速

奔流の機械巨人が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるインスタント・カード1枚を対象とする。あなたはそれを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- そのカードを唱えるなら、それは《奔流の機械巨人》の誘発型能力の解決の一部として唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの）タイミングの制限は適用される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、（現出コストなど）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。そのカードに、f 《焼夷式破壊工作》などによる必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 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。

《忘却の偶像》

{2}

アーティファクト

{T}：カード1枚を引く。このターンにあなたがトークンを生成していなければ起動できない。

{8}, {T}, 忘却の偶像を生け贄に捧げる：無色の10/10のエルドラージ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《忘却の偶像》の1つ目の能力は、あなたが生成したトークンが《忘却の偶像》が戦場に出る前に生成されていたり、そのトークンが戦場を離れていたとしても、起動できる。

《暴動》

{5}{R}{R}{R}

ソーサリー

すべてのクリーチャーをアンタップし、ターン終了時まで、それらのコントロールを得る。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

- あなたはすべてのクリーチャーをアンタップし、すべてのクリーチャーのコントロールを得て、そのすべてのクリーチャーは速攻を得る。

《墓穴までの契約》

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

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1体が死亡するたび、あなた以外の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。

- あなた以外の各プレイヤーはそれぞれ、あなたがコントロールしていて墓地に置かれるクリーチャー1体につき1体のクリーチャーを生け贄に捧げる。

《マイア鍛冶》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

2/1

あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、{1}を支払ってもよい。そうしたなら、無色の1/1のマイア・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。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《マイア鍛冶》の能力の解決中に{1}よりも多く支払い、複数のマイアを生成するようなことはできない。

《マイアの騎士》

{2}{W}

アーティファクト・クリーチャー — マイア・騎士

2/2

{2}{W}：順応1を行う。（このクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていないなら、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

マイアの騎士の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、ターン終了時まで、これは二段攻撃を得る。

- あなたは、クリーチャーが順応を行うという能力をいつでも起動できる。能力の解決時に、何らかの理由によってそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていたなら、あなたは単に+1/+1カウンターを置かない。
- 何らかの理由により、クリーチャーがそれの上に置かれていた+1/+1カウンターをすべて失ったなら、再び順応を行ってそれの上に+1/+1カウンターを置くことができる。

《真面目な祭儀師、アルハール》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

3/3

真面目な祭儀師、アルハールが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+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てトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

- あなたはスピリット・クリーチャー・トークンを1体のみ生成する。死亡したクリーチャーの上に置かれていた+1/+1カウンター1個につき1体ではない。
- 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クリーチャーが、《真面目な祭儀師、アルハール》と同時に死亡したなら、そのクリーチャーについて《真面目な祭儀師、アルハール》の能力が誘発する。
- 《真面目な祭儀師、アルハール》が+1/+1カウンターが置かれた状態で死亡したなら、その能力は自身について誘発する。

《マナの座、オムナス》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

1/1

ステップやフェイズの終了に際してあなたは未消費の緑マナを失わない。

マナの座、オムナスは、あなたが持つ未消費の緑マナ1点につき+1/+1の修整を受ける。

- 《マナの座、オムナス》が戦場にある間、あなたはあなたのマナ・プールにある緑マナを半永久的に持ち続けることができる。それは、あなたが緑マナを1つのステップやフェイズであなたのマナ・プールに加えた場合、それをその後のステップやフェイズやその後のターンでも使えることを意味している。他のタイプのマナは、通常通り、各ステップやフェイズの終了に際してあなたのマナ・プールから失われる。
- あなたのマナ・プールに加える緑マナに（例えばそれが《古代の聖塔》によって生み出された場合）何らかの制限やそれに関連した特記事項があるなら、それらはあなたがそのマナを支払うたびに適用する。
- 《マナの座、オムナス》が戦場を離れた後、あなたは、あなたのマナ・プールにある緑マナがどんなものであっても、現在のステップやフェイズの終了時までの間にそれを支払うことができる。現在のステップやフェイズの終了時に、通常通りすべてのマナは失われる。

《間に合わせの砲弾》

{1}{R}

エンチャント

{1}, 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：1つを対象とする。間に合わせの砲弾はそれに1点のダメージを与える。

- アーティファクトかクリーチャーの能力によってそれを生け贄に捧げることでマナを生み出すなら、あなたはそのパーマネントを生け贄に捧げることで、マナを生み出し、同時に《間に合わせの砲弾》の起動型能力の生け贄に捧げるコストを支払う、ということはいできない。

《豆の木の巨人》

{6}{G}

クリーチャー — 巨人

/

豆の木の巨人のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている土地の数に等しい。

//ADV//

《肥沃な足跡》

{2}{G}

ソーサリー — 出来事

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、戦場に出し、その後、ライブラリーを切り直す。(その後、このカードを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《豆の木の巨人》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。
- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でクリーチャー・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもクリーチャー・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、墓地にある《豆の木の巨人》はmana総量が7の緑のクリーチャー・カードである。これを《難破船の探知者》の誘発型能力の対象とすることはできない。
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、mana・コスト、mana総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、あなたが《幽霊の酋長、カラドール》をコントロールしていて《豆の木の巨人》があなたの墓地に置かれている場合、あなたはそれを《肥沃な足跡》として唱えられない。
- 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クリーチャー・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、(打ち消された、対象がすべて不適正になって解決されなかったなど) 解決以外の方法でスタックを離れる場合には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをクリーチャー・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、あなたはそれをクリーチャー・呪文として唱える許諾を得られない。
- その場合も、あなたが追放領域から唱えるクリーチャー・呪文のタイミングの制限や許諾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、そのコピーをクリーチャーとして唱えることは不可能である。
- 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mana・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

《迷える探求者、梓》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

1/2

あなたの各ターンに、あなたは追加で土地2つをプレイしてもよい。

- 《迷える探求者、梓》の能力は、追加の土地をプレイできるという他の効果と累積する。たとえば《むら気な長剣歯》の効果と累積する。

《マルチェッサ女王》

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

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/3

接死、速攻

マルチェッサ女王が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手が統治者であった場合、接死と速攻を持つ黒の1/1の暗殺者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の最後の能力は、あなたのアップキープの開始時に対戦相手が統治者であるかどうかを見る。いずれの対戦相手も統治者でないなら、《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の能力は一切誘発しない。《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の能力は、その解決時にも対戦相手が統治者であるかどうかを見る。その時点でいずれの対戦相手も統治者でないなら、《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の能力は何も効果を持たない。

《密航者、スライムフット》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ファンガス

2/3

あなたがコントロールしている苗木1体が死亡するたび、密航者、スライムフットは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

{4}：緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《密航者、スライムフット》と同時にあなたがコントロールしている1体以上の苗木が死亡するなら、《密航者、スライムフット》の1つ目の能力は死亡した苗木1体につき1回誘発する。

《水面院の歴史家、歌穂》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

水面院の歴史家、歌穂が戦場に出たとき、あなたのライブラリーからインスタント・カード最大3枚を探し、追放し、その後、ライブラリーを切り直す。

{X}, {T}：水面院の歴史家、歌穂によって追放されているカードの中からmana総量がXである呪文1つをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 何らかの効果によって《水面院の歴史家、歌穂》が追放したカードが追放領域から取り除かれたなら、あなたは《水面院の歴史家、歌穂》の能力を使ってそのカードを唱えることができない。
- 他のプレイヤーが《水面院の歴史家、歌穂》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーは《水面院の歴史家、歌穂》の能力によって追放されたカードのいずれかを唱えることができる。
- 《水面院の歴史家、歌穂》の起動型能力は、その誘発型能力によって追放されたカードのみを参照する。他の効果がそれらのカードを追放した場合、あなたは《水面院の歴史家、歌穂》を使ってそれらを唱えることはできない。

《ムウォンヴェリーの世捨て人、ジョルレイル》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

1/2

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、緑の2/2の猫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{4}{G}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの基本のパワーとタフネスはX/Xになる。Xはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

- この誘発型能力は各ターン1回のみ誘発し得る。1枚目のカードを引いたときに《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》が戦場にあったとしても関与しない。2枚目のカードを引いたとき、これが戦場になかったなら、そのターンにその能力は誘発できない。
- 《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》の最後の能力は、それ以前の、影響を受けるクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果をすべて上書きする。《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》の能力の解決後に適用が開始されてそれらの特性を特定の値に設定するこれでない効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定せずに修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- Xの値は《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》の最後の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたの手札にあるカードの枚数が変わってもXの値は変わらない。

《無限地帯》

土地

無限地帯はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{C}を加える。

{2}, {T}, 無限地帯を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから基本土地・カード最大2枚を共通の土地タイプを持つように選んで探し、タップ状態で戦場に出し、その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたは、《無限地帯》の最後の能力により基本土地・カードを1枚のみ探すことを選んでもよい。

《無情な行動》

{1}{B}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- カウンターが置かれていないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。その上からカウンター最大3個を取り除く。
- 《無情な行動》の2つ目のモードを選んだなら、クリーチャーの上から取り除くカウンターはあなたが選ぶ。そのクリーチャーのコントローラーが誰であっても関係ない。異なる種類のカウンターを選んでもよい。
- 1つ目のモードを選び、それに対応してそのクリーチャーがカウンターを得たなら、代わりにその上からカウンターを取り除くということはできない。その呪文は単に解決されない。同様に、2つ目のモードを選び、それに対応してそのクリーチャーがカウンターを失ったなら、代わりにそのクリーチャーを破壊するということはできない。

《むら気な長剣歯》

{2}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/5

昇殿（あなたが10個以上のパーマネントをコントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。）

あなたの各ターンに、あなたは追加の土地1つをプレイしてもよい。

あなたが都市の承認を持っていないかぎり、むら気な長剣歯では攻撃もブロックもできない。

- あなたが2体以上の《むら気な長剣齒》をコントロールしているなら、その2つ目の能力は累積する。また《未踏地への進入》の効果など、追加の土地をプレイできる他の効果とも累積する。
- あなたが都市の承認を得た後は、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを維持ける。あなたが自分のパーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても維持ける。都市の承認それ自身はパーマネントではなく、それを取り除くような効果は存在しない。
- パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれるが、呪文や紋章はパーマネントではない。
- あなたが昇殿を持つ呪文を唱えた場合、その解決時まであなたは都市の承認を得ない。プレイヤーはその呪文に対応して、あなたが都市の承認を得るかどうかなを変更するよう試みることができる。
- あなたがパーマネント10個をコントロールしていても、あなたが昇殿を持つパーマネントをコントロールしておらず、昇殿を持つ呪文の解決もしなければ、あなたは都市の承認を得ない。
- あなたの10個目のパーマネントが戦場に出て、その直後にパーマネント1つが戦場を離れた場合（「レジェンド・ルール」によって取り除かれた場合や、戦場に出たパーマネントがタフネスが0のクリーチャーだった場合など）にも、それが戦場を離れる前に、あなたは都市の承認を得る。
- パーマネントの昇殿は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、解決するとあなたが10個目のパーマネントを得ることになる呪文に対応することはできるが、あなたが10個目のパーマネントを得た後で都市の承認を得ることに対応することはできない。つまり、あなたがプレイする土地があなたの10個目のパーマネントであれば、どのプレイヤーもあなたが都市の承認を得る前に対応することはできない。

《面晶体の掘削者、ザダ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー—ゴブリン・同盟者

3/3

あなたが面晶体の掘削者、ザダのみを対象としてインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたがコントロールしていてその呪文が対象にできてこれでないクリーチャー1体につき1回、その呪文をコピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。

- 《面晶体の掘削者、ザダ》の能力は、あなたが《面晶体の掘削者、ザダ》1体のみを対象として、他のオブジェクトやプレイヤーは対象とせず、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるたびに誘発する。
- あなたが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を唱えるが、そのすべての対象が《面晶体の掘削者、ザダ》1体のみを対象とするなら、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力は誘発する。各コピーも同様に、それぞれあなたの他のクリーチャーのうち1体のみを対象とする。あなたは、コピーの対象を他のクリーチャーに変更することはできない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーのうち、（被覆能力やプロテクション能力を持つ、対象の制限に抵触するなどの理由で）元の呪文の対象にできないものは、《面晶体の掘削者、ザダ》の能力では単に無視する。
- あなたはすべてのコピーをコントロールする。それらのコピーをスタックに置く順番はあなたが選ぶ。元の呪文は、スタック上でそれらのコピーの下にあるので、最後に解決される。
- この能力が生成するコピーはスタック上に生成されるため、それらは唱えられたわけではない。（《面晶体の掘削者、ザダ》の能力自体のような）プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、（《とどろく雷鳴》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、コピーは同じXの値を持つ。

- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選ばない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《猛然たる顕現》

{2}{R}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている場合、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。あなたが猛然たる顕現によってそれでないカード1枚を追放するまで、そのカードをプレイしてもよい。

- あなたの終了ステップの開始時に、パワーが4以上であるクリーチャーをあなたがコントロールしていないなら、《猛然たる顕現》の能力は誘発しない。その能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。ただし、両方の時点で同じクリーチャーである必要はない。
- 《猛然たる顕現》の能力では、あなたはカードを1枚のみ追放する。パワーが4以上のクリーチャーを2体以上コントロールしていたとしても関係ない。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《猛然たる顕現》の効果によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
- 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを2回以上プレイすることはできない。
- 《猛然たる顕現》が、あなたが一番最近に追放したカードをプレイする前に戦場を離れたとしても、それが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイできる。

《門の魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

瞬速

門の魔道士が攻撃クリーチャー指定ステップ中に戦場に出たとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。それが攻撃するプレイヤーやパーマネント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パーマネントを攻撃することはできない。)

- あなたは《門の魔道士》を攻撃クリーチャー指定ステップ以外で唱えてもよい。《門の魔道士》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、その能力はただ誘発しないだけである。
- クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマネント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すべて無視する。
- クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマネントを選び直すときには、「この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。
- 攻撃クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマネントを選び直した場合、そのクリーチャーが攻撃したプレイヤーやパーマネントはその指定したとおりのままだが、選び直したプレイヤーやパーマネントを攻撃している状態である。
- ある能力が、攻撃クリーチャーに対応する「防御プレイヤー」がコントロールしているものを対象とし、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更された場合、その対象は不適正になったので、その能力は解決しない。

《野生の心、セルヴァラ》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

2 / 3

これでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、そのパワーがそれでない各クリーチャーのパワーよ

りも大きいなら、そのコントローラーはカード1枚を引いてもよい。

{G}, {T}：望む色の組み合わせのマナX点を加える。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値に等しい。

- 1つ目の能力の解決時に、新しいクリーチャーのパワーとそれ以外の戦場にある各クリーチャーのパワーを比較する。新しいクリーチャーのパワーと同じか、それよりも大きいパワーを持つこれでないクリーチャーがいるなら、誰もカードを引かない。
- 1つ目の能力の解決時に新しいクリーチャーが戦場になら、それが戦場を離れたときのパワーを用いてそのコントローラーがカード1枚を引くかどうかを決める。このとき、それが戦場を離れる前にパワーを減らす効果があったなら適用する。
- 《野生の心、セルヴァラ》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを用いないので、対応することはできない。あなたがコントロールしているクリーチャーの中の最大のパワーが0以下であるなら、あなたのマナ・プールにマナを加えない。

《野生林の災い魔》

{X}{G}

クリーチャー — ハイドラ

0/0

野生林の災い魔は、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしていてハイドラでもこれでもないクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、野生林の災い魔の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- クリーチャーの上にカウンターが置かれたときに誘発する能力は、クリーチャーがカウンターが置かれた状態で戦場に出たときと、プレイヤーがクリーチャーの上にカウンターを置いたときの両方の時に誘発する。
- 《野生林の災い魔》は+1/+1カウンターを1個のみ得る。ハイドラでないクリーチャー1体の上にカウンターがいくつ置かれたとしても関係ない。
- (『イコリア：巨獣の棲処』の変容能力によって変容したなどにより) あなたが《野生林の災い魔》の能力を持ちハイドラでないクリーチャー2体を持っていた場合、あなたがコントロールしていてハイドラでない望むクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くと、2つの能力が交互に無限に誘発し続けることになる。どのプレイヤーもこのループを終わらせる処理を行わないなら、このゲームは引き分けになる。

《勇敢な者の鎧鎧》

{2}{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、勇敢な者の鎧鎧の上に置かれている蓄積カウンター1個につき+1/+1の修整を受け警戒を持つ。

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、勇敢な者の鎧鎧の上に蓄積カウンター1個を置く。

装備{3}

- 装備しているクリーチャーは、《勇敢な者の鎧鎧》の上に蓄積カウンターがなくても警戒を得る。

《幽体の照明灯》

{3}

アーティファクト

{T}：プレイヤー1人を選ぶ。そのプレイヤーは自分が選んだ色1色のマナ1点を加える。

- あなたは自分を選んでもよい。

《幽霊の酋長、カラドール》

{5}{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ケンタウルス・スピリット

3/4

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

あなたの各ターンに、あなたの墓地からクリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。

- 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に（統率者税などの）コストの増加を加え、その後（《幽霊の酋長、カラドール》などの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 墓地から唱える呪文の通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
- 呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたが呪文を唱え始めた後で《幽霊の酋長、カラドール》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。
- カードを墓地からプレイできるという効果が複数ある場合は、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。
- あなたがあなたの墓地からクリーチャー・呪文1つを唱え、その後同じターン中に別の《幽霊の酋長、カラドール》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンにあなたの墓地からクリーチャー・呪文をもう1つ唱えることができる。
- 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クリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。

《幽霊のゆらめき》

{2}{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーや土地のうちあなたがコントロールしている2つを対象とする。それらを追放する。その後、それらのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- 2つの対象は異なるカード・タイプのものでよい。たとえば、あなたはアーティファクト1つとクリーチャー1体を《幽霊のゆらめき》の対象にできる。

《妖術の達人ブレイズ》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは自分の手札にありアーティファクトやクリーチャーや土地であるカード1枚を戦場に出してもよい。

- 《妖術の達人ブレイズ》の効果は、土地を戦場に出したとしても土地のプレイとは見なされない。あなたはメイン・フェイズにそのターンの土地をプレイできる。
- あなたが戦場に出したパーマネントが、あなたのアップキープの開始時に誘発する能力を持っていた場合、それはそのアップキープ・ステップ中には誘発しない。

《よじれた嫌悪者》

{5}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ミュータント

5/3

{B}：よじれた嫌悪者を再生する。（このクリーチャーが次に破壊されるなら、代わりに、これをタップし、戦闘から取り除き、これが負っているすべてのダメージを回復する。）

沼サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから沼・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。）

- 通常のサイクリング能力とは異なり、あなたは沼サイクリングによってカード1枚を引くことはできない。代わりに、あなたのライブラリーから沼・カードを探すことができる。あなたの

ライブラリーから沼・カード1枚を探した後、それを公開し、あなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 沼サイクリングはサイクリングの一種である。カードをサイクリングしたときに誘発する能力は、このカードを沼サイクリングしたときにも誘発する。サイクリング能力の起動を禁止する能力は、沼サイクリングの起動も禁止する。
- 沼サイクリングは起動型能力である。起動型能力に作用する（《もみ消し》や《ブライトハースの指輪》などの）効果は、沼サイクリングにも作用する。呪文に作用する（《靈魂放逐》や《フェアリーの嘲り》などの）効果の影響は受けない。
- あなたは、沼の土地・タイプを持つカードであればどれを見つけてもよい。それには、基本でない土地も含まれる。あなたはまた、あなたのライブラリーに沼・カードがあったとしても、カードを見つけないことを選んでよい。

《呼び覚ます者イザレス》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

接死

呼び覚ます者イザレスが攻撃するたび、{X}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありマナ総量がXであるクリーチャー・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戦場に戻す。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。

- 《呼び覚ます者イザレス》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、もう一つの能力が誘発し、あなたは戦場に戻すクリーチャー・カード1枚を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、対象とするクリーチャー・カードが選ばれる前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
- 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶので、これにより戦場に戻ったクリーチャーが速攻を持っているとしても、それが戦場に戻ったその同じ戦闘で攻撃することはできない。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 何らかの方法により、《呼び覚ます者イザレス》によって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。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。
- 《呼び覚ます者イザレス》が戦場を離れても、その置換効果はそのまま適用され続ける。それによって戦場に戻されたクリーチャーが戦場を離れるなら、代わりに追放される。
- 「死亡」とは戦場から墓地に置かれることを意味する。その代わりに追放されたクリーチャーは「死亡」したわけではない。それが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。

《鎧作りの審判者》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・工匠

3/3

鎧作りの審判者が戦場に出たとき、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クリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

- 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クリーチャーの数は、《鎧作りの審判者》の誘発型能力の解決時にのみ数える。プレイヤーはこの誘発型能力に対応して、その総数の変更を図ることができる。
- 《鎧作りの審判者》の能力が見るのはクリーチャーの数であってカウンターの数ではない。+1/+1カウンターが2個以上置かれているクリーチャーがいたとしても、引くカードは1体につき1枚だけである。

《ラミレス・ディピエトロの幽霊》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — スピリット・海賊

2/3

ラミレス・ディピエトロの幽霊は、タフネスが3以上であるクリーチャーにはブロックされない。ラミレス・ディピエトロの幽霊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、墓地にあり、このターンに捨てられたかライブラリーからそこに置かれたカード最大1枚を対象とする。そのカードをオーナーの手札に加える。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

- タフネスが2以下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・クリーチャーのタフネスが変わっても、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。
- 2つ目の能力は、それ以前のターンに捨てられたカードや、それ以前のターンにライブラリーから墓地に置かれたカードを対象にできない。

《リプリー・ヴァンス船長》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

3/2

あなたが各ターン内のあなたの3つ目の呪文を唱えるたび、1つを対象とする。リプリー・ヴァンス船長の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、これ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。

- 《リプリー・ヴァンス船長》は戦場で最初の2つの呪文が唱えられるのを目撃する必要がない。あなたがそのターンで3つ目の呪文を唱えるときにこれが既に戦場にあるなら、この能力は誘発する。
- 信じられないかもしれないが、《リプリー・ヴァンス船長》は唱えられて解決されなかった呪文も数える。これは、打ち消された呪文も数に含めることを意味する。
- 呪文をコピーすることは、呪文を唱えることとは異なる。

《鱗衛兵の精鋭》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/3

鱗衛兵の精鋭が戦場に出たとき、鼓舞2を行う。（あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー1体を選び、その上に+1/+1カウンター2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クリーチャー1体が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

- 鼓舞そのものはクリーチャーも対象に取ることはない（ただし鼓舞を行う呪文や能力には、クリーチャーを対象に取るこれでない効果を持つものもある）。たとえば、《鱗衛兵の精鋭》の鼓舞能力で、プロテクション（白）を持つクリーチャーの上にカウンターを置くことができる。
- 鼓舞を行うことを指示する呪文や能力の解決中に、どのクリーチャーにカウンターを置くかをあなたが決定する。

《流刑への道》

{W}

インスタント

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

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

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

《ルーン目のインガ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

ルーン目のインガが戦場に出たとき、占術3を行う。

ルーン目のインガが死亡したとき、このターンに3体以上のクリーチャーが死亡していたなら、カード3枚を引く。

- そのターンに死亡していたクリーチャーの数は、最後の能力の解決中に確認する。《ルーン目のインガ》自身に加え、《ルーン目のインガ》と同時に死亡したクリーチャーや、能力がスタック上にありまだ解決されていないときに死亡したクリーチャーも数に入れる。
- 最後の能力は死亡したすべてのクリーチャーを考慮する。それをコントロールしていたプレイヤーが誰であっても関係ない。

《霊園の庭師、イエドラ》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

5/5

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、それをオーナーのコントロール下で裏向きに戦場に戻してもよい。それは森・土地である。(それは他のタイプや能力を持たない。)

- 裏向きのカードは名前や色を持たない。そのタイプは土地であり、サブタイプは森のみであり、その能力は「{T}：{G}を加える。」のみである。
- 裏向きのカードが変異を持つなら、その変異コストを支払って表向きにすることができる。
- これらの森のうち1つが表向きになったなら、それを森・土地にする効果は終了する。表向きのパーマネントは印刷されたカード名、タイプ行、マナ・コストなどを再び持つ。

《霊気の突風》

{3}{U}{U}

ソーサリー

土地でないパーマネント6つを対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。

- 《霊気の突風》を唱えるには、6つの異なる適正な対象を選ばなくてはならない。《霊気の突風》が解決される前に、すべてではなく一部の対象が不適正になったなら、残りの適正な対象はそれぞれオーナーの手札に戻される。

《礼儀妨害》

{2}{R}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしていない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、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。)

- 《礼儀妨害》の解決後に戦場に出るクリーチャーは使喚されない。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない(そして速攻も持たない)なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。

- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《練達の育種師、エンドレク・サール》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、黒の1/1のスラル・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはその呪文のマナ総量に等しい。

あなたが7体以上のスラルをコントロールしているとき、練達の育種師、エンドレク・サールを生け贄に捧げる。

- 2つ目の能力は状況誘発型能力である。一度これが誘発すると、能力がスタック上にあるかぎり、それが再び誘発することはない。その能力が打ち消された場合には、誘発条件が成立しているなら、それは即座に再度誘発する。
- 2つ目の能力が解決されると、その時点であなたがコントロールしているスラルの数に関係なく、仮にそれが7未満になっていても、《練達の育種師、エンドレク・サール》は生け贄に捧げられる。
- 裏向きの呪文はクリーチャー・呪文であるが、マナ総量が0である。

《練達飛行機械職人、サイ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/4

あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・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。

{1}{U}, アーティファクト2つを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《練達飛行機械職人、サイ》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ロッテスの巨人》

{6}{B}

クリーチャー — ゾンビ・巨人

6/5

宿根 — ロッテスの巨人が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。これはそのプレイヤーに、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1点のダメージを与える。

- 他のタイプでもあるクリーチャー・カード、たとえばアーティファクト・クリーチャーのようなものも、宿根の能力の数に入れる。
- トークンはカードではないので、それが宿根の能力の数に入ることはない。

《災いの歌姫、ジュディス》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

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+1/+0の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、1つを対象とする。災いの歌姫、ジュディスはそれに1点のダメージを与える。

- 《災いの歌姫、ジュディス》の最後の能力は、《災いの歌姫、ジュディス》が死亡したときにも誘発する（ただし、それがトークンでない場合）。
- 《災いの歌姫、ジュディス》が、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1体以上のクリーチャーと同時に死亡したなら、《災いの歌姫、ジュディス》の能力はそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーが致死ダメージを受けるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、《災いの歌姫、ジュディス》の誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

《輪の大魔術師》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

{1}{R}, {T}, 輪の大魔術師を生け贄に捧げる：各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を捨て、その後、カード7枚を引く。

- 《輪の大魔術師》の能力の解決時に、各プレイヤーのライブラリーにあるカードが7枚未満であった場合、ゲームは引き分けになる。

《悪ふざけの名人、ランクル》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — フェアリー・ならず者

3/3

飛行、速攻

悪ふざけの名人、ランクルがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から望む数だけ選ぶ。

- 各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。
- 各プレイヤーはそれぞれ1点のライフを失い、カード1枚を引く。
- 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。
- あなたが望むなら、あなたは《悪ふざけの名人、ランクル》の誘発型能力のモードを0個選ぶことができる。しかし、「悪ふざけの名人」と呼ばれる人物の機嫌を損ねることに付随する目に見えないコストについても熟慮すべきである。
- 同じモードを2回以上選ぶことはできない。
- 一部または全部のプレイヤーに影響しないモードも選ぶことができる。
- 選ばれた各モードは記載されている順に処理する。次のモードの処理に進む前に1つのモード全体を処理する。
- 1つ目のモードを処理する際には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカードを公開することなく選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。
- 3つ目のモードの処理中に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。他の各プレイヤーもターン順に、自分よりも先に行った

プレイヤーの選択を知った上で選ぶ。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。

- 双頭巨人戦では、《悪ふざけの名人、ランクル》の2つ目のモードにより、各チームは1点のライフを2回失う。

『統率者マスタース』の統率者のカード別注釈

《威厳スリヴァー》

{3}{W}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

あなたがコントロールしているすべてのスリヴァー・クリーチャーは「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたが統治者であるなら、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スリヴァーは+1/+1の修整を受ける。そうでないなら、あなたが統治者になる。」を持つ。

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。効果によってあるプレイヤーが統治者になると、それ以降はずっと、そのゲームにはちょうど1人の統治者が存在する。あるプレイヤーが統治者になる時点で、現在の統治者がいれば、そのプレイヤーは統治者でなくなる。
- 統治者であることに関連する暗黙の誘発型能力が2つある。これらの誘発型能力は発生源を持たず、これらの能力が誘発した時点で統治者であったプレイヤーがコントロールする。これらの能力の正確なテキストは、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。」と「クリーチャー1体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーが統治者になる。」である。
- 統治者がカード1枚を引くという誘発型能力がスタックに置かれて、その能力が解決される前に他のプレイヤーが統治者になったとしても、1人目のプレイヤーはカードを引く。
- 他のプレイヤーのターン中に統治者がゲームから除外されるなら、アクティブ・プレイヤーが統治者になる。自分のターン中に統治者がゲームから除外されるなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。
- 統治者に与えられた戦闘ダメージによってそのプレイヤーがゲームに敗北するなら、攻撃クリーチャーのコントローラーを統治者にする誘発型能力は解決されない。ほとんどの場合、その攻撃クリーチャーのコントローラーのターンになるので、そのプレイヤーは統治者になる。

《ウギンの支配》

{4}

エンチャント

あなたが無色のクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を予示する。(それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてもよい。)

あなたがパワーの合計が6以上であるクリーチャーで攻撃するたび、あなたがコントロールしている裏向きのクリーチャー1体を表向きにしてもよい。

- 裏向きのパーマネントは2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。これは無色であり、マナ総量は0である。パーマネントに適用される他の効果があれば、それが裏向きのパーマネントに特性を付与したり変更したりすることがある。
- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたは予示されているクリーチャーを、(これに適用されうるコピー効果やタイプ変更効果を見捨て)これがクリーチャー・カードでありこのマナ・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 予示されたクリーチャーが表向きになった場合に変異を持つのであれば、その変異コストを支払って表向きにすることもできる。

- 変異能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きのクリーチャーは名前を持たないため、これでない裏向きのクリーチャーがあっても、それらは他のクリーチャーと同じ名前を持つことができない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象としていた呪文や能力、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。
- パーマネント表向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- あなたはいつでも、あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントを見ることが出来る。何らかの効果によってあなたが見ることを許可されたり指示されないかぎり、あなたがコントロールしていない裏向きのパーマネントを見ることはできない。
- あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマネントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくこと、などがある。また、それらがそれぞれがどのようにして裏向きにされたか（予示された、変異能力を使用して裏向きに唱えられたなど）を記録しておく必要もある。
- 何かが戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。
- 両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。裏向きの間は、変身する両面カードを変身させたりトランスフォームさせることはできない。裏向きの両面カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。

《エレボスの手、アニクテア》

{2}{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 亜神

4/4

威迫

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャー・エンチャントは威迫を持つ。

エレボスの手、アニクテアが戦場に出るか攻撃するたび、あなたの墓地にありオーラでないエンチャント・カード最大1枚を対象とする。それを追放する。黒の3/3で他のタイプに加えてゾンビ・クリーチャーである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。

- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- トークンは他のタイプに加えてゾンビ・クリーチャーでもあり、他の色の代わりに黒でもある。トークンのパワーとタフネスは3/3である。これらはそれらのトークンの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。
- コピーされたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

- トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《オナツケの誓約守り》

{1}{W}

クリーチャー — オーガ・スピリット

0/4

プレイヤーは、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃する、自分がコントロールしているクリーチャー1体につき{1}を支払わないかぎり、攻撃できない。

{4}{W}{W}, あなたの墓地にあるオナツケの誓約守りを追放する：あなたの墓地にあるプレインズウォーカー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 双頭巨人戦では、クリーチャーでああなたのチームメイト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ためにマナを支払う必要はない。

《オンドゥの精霊の踊り手》

{4}{W}

クリーチャー — コー・クレリック

3/3

エンチャント1つがああなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのエンチャントのコピーであるトークン1つを生成してもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- 《オンドゥの精霊の踊り手》の能力の解決時にエンチャントのコピーであるトークンを生成することを選んだ後は、そのターンにその能力は再度誘発しない。どれほど多くのエンチャントがああなたのコントロール下で戦場に出たとしても関係ない。
- (複数のエンチャントが同時にあなたのコントロール下で戦場に出たなどにより) 複数の能力がスタックにあるなら、あなたはそれらのうち1つのコピーであるトークンを生成することができる。そうすることを選んだなら、他の能力は解決時に何もしない。
- オーラがトークンとして生成される場合のようにオーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない(よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる)が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。オーラ・トークンを適正に何かにつけることができなければ、それは生成されない。
- それぞれのトークンはコピー元のエンチャントに印刷されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(そのエンチャントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く)。それはそのエンチャントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピーされたエンチャントのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- コピー元のエンチャントがトークンであるなら、生成されたトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のエンチャントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのエンチャントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のエンチャ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。そのエンチャントが持つ「[このエンチャント]が戦場に出るに際し、」や「[このエンチャント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

《解放された騒音》

{5}{B}{B}

エンチャント

解放された騒音が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、エンチャントでないすべてのクリーチャーを破壊する。

解放された騒音やこれでないエンチャント1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、解放された騒音は威迫と接死を持つ6/6の伝説のナイトメア・神・クリーチャーになる。これはエンチャントでもある。

- クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになったなら、そのコントローラーの一番最近のターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりその{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。
- あなたがそのオーラを唱える以前からそれがすでにクリーチャーである場合を除き、《解放された騒音》を対象としている「エンチャント（クリーチャー）」を持つオーラを唱えることはできない。《解放された騒音》がクリーチャーでなくなったとき、すべてのオーラはそれぞれのオーナーの墓地に置かれる。

《ガフ提督》

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

伝説のプレインズウォーカー — ガフ

5

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てこれでないプレインズウォーカー1体を対象とする。その上に忠誠カウンター1個を置く。

+1: 「{T}: {R}を加える。このマナはプレインズウォーカー・呪文を唱えるためにしか支払えない。」を持つ赤の1/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-3: あなたはカードX枚を引き、ガフ提督は各対戦相手にそれぞれX点のダメージを与える。Xはあなたがコントロールしているプレインズウォーカーの数に等しい。

ガフ提督は統率者として使用できる。

- Xの値は《ガフ提督》の3つ目の能力の解決時に決定する。

《幾何学の戦術家、テヨ》

{2}{W}

伝説のプレインズウォーカー — テヨ

3

幾何学の戦術家、テヨが戦場に出たとき、防衛と飛行を持つ白の0/4の壁・クリーチャー・トークン1体を生成する。

+1: 対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。

+2: 「左」か「右」のいずれかを選ぶ。次のあなたのターンまで、各プレイヤーはそれぞれ、その最後に選ばれた方向にいる一番近い対戦相手やその対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーにしか攻撃できない。

- 《幾何学の戦術家、テヨ》の最後の能力は、各プレイヤーがどのプレイヤーおよびプレインズウォーカーを攻撃できるかのみに影響する。どのプレイヤーを呪文や能力、その他の作用の対象にできるかには影響しない。
- 《幾何学の戦術家、テヨ》の最後の能力は攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーには影響しない。
- 3人以上のプレイヤーがいる状態で、《幾何学の戦術家、テヨ》の最後の能力ともう1つ同様の効果があり、攻撃してもよい方向が矛盾している場合、プレイヤーは一切攻撃できない。
- 多人数戦では、プレイヤーがデッキを選んだ後ゲームが始まる前に、互いの合意に基づく任意の方法を用いて席順を決めてよい。プレイヤーが合意できないなら、席順は無作為に定める。

《気まぐれスリヴァー》

{3}{R}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

あなたがコントロールしているすべてのスリヴァー・クリーチャーは「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、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、そのカードをプレイしてもよい。」を持つ。

- あなたはこれによりプレイされるカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべての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、あなたがこれにより追放領域から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。

《巨人の災厄》

{4}{C}{C}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたの手札にある無色のクリーチャー・カード1枚を公開する。

クリーチャーやプレインズウォーカーのうちmana総量はその公開されたカードのmana総量より小さいすべてを追放する。

- 《巨人の災厄》がスタックを離れるまで、その無色のクリーチャー・カードは公開されたままになる。
- あなたが公開する無色のクリーチャー・カードは、《巨人の災厄》の解決の際にあなたの手札にある必要はない。手札にないなら、最後に手札にあった時点のmana総量を使用する。

《寓話の歌い手、ナルシ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・バード

3/3

絆魂

あなたがエンチャント1つを生け贄に捧げるたび、カード1枚を引く。

あなたがコントロールしている英雄譚の最後の章能力が解決するたび、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xはその英雄譚のmana総量に等しい。

- 英雄譚の最後の章能力とは、その英雄譚が持つ章能力の中で章番号の数が最も大きいものである。

《ゲールの推進力》

{2}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、+1/+1の修整を受け接死を持ち、使喚される。

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、ゲールの推進力を戦場に戻す。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしている使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。

- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは（プレイズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《現実の冒涇》

{7}

インスタント

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マナ総量が偶数であるパーマネント最大1つを対象とする。それらを追放する。（0は偶数である。）

一徹 — この呪文を唱えるために3点以上の無色マナが支払われていたなら、あなたの墓地にありマナ総量が奇数であるパーマネント・カード1枚を戦場に戻す。

- 土地・カードのようにマナ・コストを持たないカードは、マナ総量が0である。
- カードのマナ・コストが{X}であるなら、それがスタック以外の領域に置かれているときのXは0である。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えることができる場合には、他のルールや効果によってマナを支払って唱えることが許可されていないかぎり、その呪文を唱えることを選んでそのマナ・コストを支払うことはできない。同様に、コスト減少効果がある場合には、その効果が許可しないかぎり、その減少を放棄することはできない。
- 一徹の効果は、呪文を唱えるために実際に支払われたマナを見る。何らかの効果によって、マナをあなたの望む色やタイプの「マナであるかのように」支払うことが許可されている場合には、そうでなければ支払えないマナを支払うことが可能になるが、それによってその呪文を唱えるために支払ったマナの色やタイプが変わるわけではない。
- 一徹の能力を持つ呪文をコピーするなら、そのコピーを唱えるためにマナを支払っていないので、その能力は適用されない。

《虚空喰らい、ズロドック》

{5}{C}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

7/4

あなたがあなたの手札から唱えてマナ総量が7以上であるすべての無色の呪文は「続唱、続唱」を持つ。（あなたがそれを唱えたとき、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。その後、それをもう一度行う。）

- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。あなたがマナ総量が7以上の呪文を唱えた後で《虚空喰らい、ズロドック》が戦場を離れても、その続唱能力の解決は妨げられない。
- 各続唱は、それぞれ個別に誘発し、それぞれ個別に解決される。1つ目の続唱能力によって唱えた呪文は、スタック上で2つ目の続唱能力よりも上に置かれる。その呪文は、あなたが2つ目の続唱能力でカードを追放するよりも前に解決される。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。

- 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。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、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。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ総量両方を足したものである。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分で唱えることができる。両方の半分ではない。

《獄庫の戦い》

{4}{W}{W}

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ウ・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, II — 各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていて英雄譚でも土地でもないパーマメント最大1つを対象とする。獄庫の戦いが戦場を離れるまで、それらを追放する。

III — 「アヴァシン」という名前前で飛行と警戒と破壊不能を持つ白の8/8の伝説の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《獄庫の戦い》が、その1つ目や2つ目の章能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマメントは追放されない。
- 追放されたパーマメント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。追放されるパーマメントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《スリヴァーの墳母》

{W}{U}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — スリヴァー

6/6

あなたがコントロールしているスリヴァーには「レジェンド・ルール」は適用されない。

あなたの墓地にある各スリヴァー・クリーチャー・カードはそれぞれ再演{X}を持つ。Xはそのマナ総量に等しい。

再演{5} ({5}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。)

- 「レジェンド・ルール」とは、プレイヤー1人が同じ名前を持つ伝説のパーマメントを2つ以上コントロールしているなら、そのプレイヤーはその中から1つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。というルールである。
- あなたがコントロールしているスリヴァーに「レジェンド・ルール」が適用されない間は、あなたは同じ名前を持つ伝説のスリヴァーを望む数コントロールでき、それらはどれも墓地に置かれない。
- あなたが同じ名前を持つ2体以上の伝説のスリヴァーをコントロールしていて、(《スリヴァーの墳母》が戦場を離れたなどにより)「レジェンド・ルール」が再び適用され始めた場合、あな

たは即座にルールに従い、それらのスリヴァーのうち1体を除くすべてを墓地に置かなければならない。

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

《生物学者、ルカルメル》

{W}{U}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

生物学者、ルカルメルが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

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

{3}, {T} : 無色の1/1のスリヴァー・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 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。
- それらが戦場に出るに際し、特定のクリーチャー・タイプのクリーチャーを変更する置換効果は、あなたがこの効果を適用した後で適用する。たとえば、その選ばれたクリーチャー・タイプが戦士であり、あなたが《茨森の模範》をコントロールしていたなら、《ルーン爪の熊》は追加の+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

《祖先のために》

{2}{G}

インスタント

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。「その中から望む枚数のその選ばれたタイプのカードを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

フラッシュバック{3}{G} (あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが

支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。

- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

《ダークスティールのモノリス》

{8}

アーティファクト

破壊不能

各ターン1回、あなたの手札から唱える無色の呪文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。

- あなたが手札から無色の呪文を唱える場合、その呪文のタイミングに関するすべてのルールに従わなければならない。
- {0}マナの代替コストでカードを唱えるなら、他の代替コストで支払うことを選択できない。しかし、(キッカー・コストなどの)追加コストを支払うことはできる。そのカードに、必須の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

《忠誠の剥ぎ取り》

{8}{C}{C}

クリーチャー — エルドラージ

10/10

あなたがこの呪文を唱えたとき、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが10/10になり、トランプルと滅殺2と速攻を得る。

滅殺2（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント2つを生け贄に捧げる。）
トランプル

- 滅殺能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャーを指定する前に必要な数のパーマネントを選び生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げられたクリーチャーではブロックできない。
- 滅殺を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃し、防御プレイヤーがそのプレインズウォーカーを生け贄に捧げることを選んだ場合、その攻撃クリーチャーは攻撃を続ける。防御プレイヤーはそれをブロックしてもよい。ブロックされなかったなら、何にも戦闘ダメージを与えないだけである。

《挑発スリヴァー》

{3}{U}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

あなたがコントロールしているすべてのスリヴァー・クリーチャーは「このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを使喚する。」を持

つ。(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。)

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

《難解なアルカニック》

{4}

クリーチャー — アバター

3/4

警戒

{1}, {T} : あなたがコントロールしていて発生源が無色であり起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。(マナ能力は対象にできない。)

- 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。(装備など)起動型能力であるキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 誘発型能力は「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件],[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている。
- 《難解なアルカニック》の能力は、スタック上にある能力を対象として、その能力をスタック上にもう1つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- コピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- その能力がモードを持つ(つまり、「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、モードもコピーされ変更できない。
- その能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 起動型能力のコストに(生け贄に捧げるクリーチャーや取り除くカウンターの数などの)選択が含まれる場合、そのコピーもその同じ情報を使用する。そうしたくても、あなたはそのコストを再び支払うことはできない。

- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーの解決時に個別に行う。誘発型能力によりコストの支払いが求められる場合には、あなたはそのコピーにも個別にそのコストを支払う。
- 能力がもう一つの能力と関連している場合には、その能力のコピーも、そのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その能力やそのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《潮の虚ろの漕ぎ手》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、カードが合計2枚追放されたなら、《潮の虚ろの漕ぎ手》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それらの答えの合計を用いる。何らかの能力によって「その追放されているカード」のコピーであるトークンが生成される場合、それはこれによって追放されていてそのカードのコピーである各カードにつきトークン1つを生成する。
- 《難解なアルカイック》の能力は、ダンジョンや紋章や次元や現象の起動型能力や誘発型能力をコピーすることができる。プレインチェイス特有の「プレインズウォーク能力」や統治者やイニシアチブの称号に関わる誘発型能力は発生源を持たないので、それらをコピーすることはできない。

《跳ね回るシケイダ》

{3}

クリーチャー — 昆虫

2/2

瞬速

あなたは無色の呪文を、それが瞬速を持つかのように唱えてもよい。

あなたが無色の呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、跳ね回るシケイダは+X/+Xの修整を受けトランプルを得る。Xはその呪文のマナ総量に等しい。

- 《跳ね回るシケイダ》の1つ目の能力は呪文を唱えることにのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかを変更することはない。
- 《跳ね回るシケイダ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 無色の呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を計算する時はXとして選ばれた値を用いる。

《破滅企図の悪魔》

{4}{B}{B}

クリーチャー・エンチャント — デーモン

6/6

飛行、トランプル

あなたの各ターン中に1回、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エンチャント・呪文1つを唱えてもよい。

{2}{B}, これでないエンチャント1つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、破滅企図の悪魔は+X/+0の修整を受ける。Xはその生け贄に捧げられたエンチャントのマナ総量に等しい。

- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれら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。

《灯造りの幻想家》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0/5

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている望む数のプレインズウォーカーを

対象とする。ターン終了時まで、それらは飛行と呪禁と「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、占術1を行う。」を持つ青の3/3の鳥・クリーチャーになる。(それらはプレインズウォーカーではなくなる。忠誠度能力は起動できる。)

- 《灯造りの幻想家》の能力によってクリーチャーになったプレインズウォーカーは、あなたがそれをあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないかぎり、それでは攻撃できない。
- 《灯造りの幻想家》の能力が解決された後、そのターンの残りの間、それらの選ばれた各プレインズウォーカーは、もはやプレインズウォーカーではない。それは忠誠カウンターや忠誠度能力を失うことはなく、そのターンにまだ忠誠度能力を起動していないなら起動することもできる。それがプレインズウォーカーではない間は、それにダメージを与えられても忠誠カウンターを失わない。

《火の後裔、チャンドラ》

{4}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

3

あなたの終了ステップの開始時に、火の後裔、チャンドラは各対戦相手にそれぞれX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーの数に等しい。

+1：あなたがコントロールしているプレインズウォーカー1体につき{R}を加える。

0：あなたがコントロールしている望む数のパーマネントの上からそれぞれ忠誠カウンター1個を取り除く。あなたのライブラリーの一番上にあるその数に等しい枚数のカードを追放する。このターン、それらをプレイしてもよい。

- 《火の後裔、チャンドラ》の最後の能力によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべての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、あなたがこれにより追放領域から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。

《灯触れの狩人、レオリ》

{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・猫

3/3

飛行、警戒

灯触れの狩人、レオリがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、プレインズウォーカー・タイプ1つを選ぶ。ターン終了時まで、あなたがそのタイプであるプレインズウォーカーの能力を起動するたび、その能力をコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 「チャンドラ」や「ガフ」などの存在するプレインズウォーカー・タイプを選ばなければならない。
- 忠誠度能力をコピーしても、それにより忠誠カウンターがオブジェクトの上に置かれたり取り除かれたりすることはない。
- 忠誠度能力のコストに-Xが含まれるなら、そのコピーも同じXの値を使用する。
- 《灯触れの狩人、レオリ》の最後の能力によって生成された遅延誘発型能力やそれが生成するコピーはそれを誘発させた能力よりも先に解決される。それらは、その能力が打ち消されたとしても解決される。

《覆面の審問官、ヴロノース》

{3}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ヴロノース

5

+1：あなたがコントロールしていてこれでないプレインズウォーカー最大2体を対象とする。次の終了ステップの開始時に、それらはフェイズ・アウトする。(次のあなたのターンまで、それらやそれらについているすべてのものは存在しないかのように扱う。)

-2：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最大1つを対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。

-7：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。それは、9/9の構築物・アーティファクト・クリーチャーになり、警戒と破壊不能と「このクリーチャーはブロックされない。」を得る。

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- フェイズ・アウトにより「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インにより「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- たとえば《救出専門家》の効果のように、「～し続けているかぎり」と書かれた継続的效果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 《覆面の審問官、ヴロノース》の最後の能力は、対象としたアーティファクト・クリーチャーにそれが持つクリーチャー・タイプをすべて失わせる。それは他のすべてのタイプやサブタイプや特殊タイプを持ち続ける。
- 《覆面の審問官、ヴロノース》の最後の能力は対象としたアーティファクトが持っている能力を取り除かない。
- 《覆面の審問官、ヴロノース》の最後の能力の影響を受けたアーティファクトがこれでないパーマネントにつけられている場合、それは外れる。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。
- 《覆面の審問官、ヴロノース》の最後の能力の影響を受けたアーティファクトがすでにクリーチャーになっていた場合、その基本のパワーとタフネスは9/9になる。これは、その基本のパワーやタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《覆面の審問官、ヴロノース》の最後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。
- (《巨大化》や+1/+1カウンターなどにより生成される効果などの) 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。

《末裔の怒り》

{3}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、それらのクリーチャーのうち1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、それと共通のクリーチャー・タイプ1つを持つクリーチャー・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、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。

- 生け贄に捧げたクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・カードを公開しなかったなら、あなたはライブラリーを公開し、無作為化するだけである。

- 生け贄に捧げたクリーチャーがクリーチャー・タイプを持たないなら、それと共通のクリーチャー・タイプを持つカードは存在しない。
- あなたは、あなたが生け贄に捧げたクリーチャーと共通する1種類以上のクリーチャー・タイプを持つカードを見つけるまでカードを公開していく。たとえば、あなたが猫・ウィザードを生け贄に捧げたなら、人間・ウィザードか猫・兵士が公開された場合、公開をやめる。
- あなたのライブラリーから戦場に出すカードを決定する際には、公開されたカードを、現在オーナーの墓地にあるクリーチャー・カードではなく、生け贄に捧げる直前に戦場にあったクリーチャーと比べる。

《ヤヤのフェニックス》

{4}{R}

クリーチャー — フェニックス

3/3

飛行、速攻

ヤヤのフェニックスがプレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つに戦闘ダメージを与えるたび、このターン、あなたが次に忠誠度能力を起動したとき、その能力をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

あなたがプレインズウォーカー・呪文1つを唱えるたび、あなたの墓地にあるヤヤのフェニックスを戦場に戻してもよい。

- 忠誠度能力をコピーしても、それにより忠誠カウンターがオブジェクトの上に置かれたり取り除かれたりすることはない。
- 忠誠度能力のコストに-Xが含まれるなら、そのコピーも同じXの値を使用する。
- 忠誠度能力のコピーは、それがコピーしている忠誠度能力よりも先に解決される。それは、その忠誠度能力が打ち消されたとしても解決される。

《幽霊火の修練者、オマルティス》

{X}{X}

伝説のクリーチャー — スピリット・ナーガ

0/0

幽霊火の修練者、オマルティスは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがこれでない無色のクリーチャー1体に1個以上の+1/+1カウンターを置くたび、幽霊火の修練者、オマルティスの上に+1/+1カウンター1個を置いてよい。

幽霊火の修練者、オマルティスが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上にある、これの上にあるカウンターの総数に等しい枚数のカードを予告する。

- 《幽霊火の修練者、オマルティス》の2つ目の能力は、あなたがこれでない無色のクリーチャーの上に1個以上のカウンターを置くときならいつでも誘発する。これは解決中の呪文や能力やあなたがコントロールしている無色のクリーチャーがカウンターが置かれた状態で戦場に出たことによるものが含まれる。
- 《幽霊火の修練者、オマルティス》の最後の能力がそのコントローラーに複数のカードを予告させるなら、それらのカードは1枚ずつ予告される。
- 裏向きのパーマネントは2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。これは無色であり、マナ総量は0である。パーマネントに適用される他の効果があれば、それが裏向きのパーマネントに特性を付与したり変更したりすることがある。
- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたは予告されているクリーチャーを、(これに適用されるコピー効果やタイプ変更効果を無視して)これがクリーチャー・カードでありこのマナ・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 予告されたクリーチャーが表向きになった場合に変異を持つのであれば、その変異コストを支払って表向きにすることもできる。

- 変異能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きのクリーチャーは名前を持たないため、これでない裏向きのクリーチャーがあっても、それらは他のクリーチャーと同じ名前を持つことができない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象としていた呪文や能力、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。
- パーマネント表向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- あなたはいつでも、あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントを見ることができる。何らかの効果によってあなたが見ることを許可されたり指示されないかぎり、あなたがコントロールしていない裏向きのパーマネントを見ることはできない。
- あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマネントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくこと、などがある。また、それらがそれぞれがどのようにして裏向きにされたか（予示された、変異能力を使用して裏向きに唱えられたなど）を記録しておく必要もある。
- 何かが戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。
- 両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。裏向きの間は、変身する両面カードを変身させたりトランスフォームさせることはできない。裏向きの両面カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。

《ラゾテプ・スリヴァー》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・スリヴァー

4/4

あなたがコントロールしているすべてのスリヴァー・クリーチャーは加虐2を持つ。(加虐2を持つクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは2点のライフを失う。)

あなたがコントロールしていてトークンでないスリヴァー1体が死亡するたび、スリヴァー動員2を行う。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター2個を置く。それはスリヴァーでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のスリヴァー・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- クリーチャー1体が複数の加虐を持っている場合は、それぞれ個別に誘発する。
- 複数のクリーチャーが加虐を持つクリーチャーによってブロックされた場合、加虐は1回のみ誘発する。
- 加虐は防御プレイヤーにライフを失わせるが、ダメージや戦闘ダメージではない。

- 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。クリーチャーがバトルを攻撃しているなら、そのバトルを守る者が防御プレイヤーである。
- 加虐は戦闘ダメージが与えられる前に解決される。ライフを失ったことによってプレイヤーのライフが0以下になった場合、そのプレイヤーはゲームに即敗北する。絆魂を持つブロック・クリーチャーは、そのプレイヤーを救うために間に合うようなタイミングでは戦闘ダメージを与えない。
- スリヴァー動員2を行う上で、あなたが軍団・クリーチャーをコントロールしていないなら、黒の0/0のスリヴァー・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、あなたはあなたがコントロールしている軍団・クリーチャー1体を選び、その上に+1/+1カウンター2個を置く。その軍団がスリヴァーでないなら、それは他のタイプに加えてスリヴァーになる。
- 稀であるが、あなたがスリヴァー動員を行っている間に（あなたが多相を持つクリーチャーをプレイしたなどの理由により）あなたが複数の軍団・クリーチャーをコントロールしている場合、あなたの軍団・クリーチャーのうちどちらの上に+1/+1カウンターを置くかを選ぶ。そのクリーチャーがスリヴァーでないなら、それは他のタイプに加えてスリヴァーになる。
- あなたが軍団をコントロールしていないなら、あなたが生成するスリヴァー・軍団・トークンは、カウンターが置かれる前に0/0のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような（《弱者の師》の能力などの）能力は、このトークンの上に+1/+1カウンターを置く前に、それが0/0のクリーチャーとして戦場に出ることを見る。

《リトヤラのタイタン》

{4}{U}{U}

クリーチャー — イリュージョン

6/6

リトヤラのタイタンが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

リトヤラのタイタンは、他のタイプに加えてその選ばれたタイプでもある。

リトヤラのタイタンが戦場に出るか攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこれと共通のクリーチャー・タイプを持ちこれでないクリーチャー1体につき1枚のカードを引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- クリーチャー・タイプの選択は《リトヤラのタイタン》が戦場に出る際に行われる。プレイヤーはこの選択に対応できない。《リトヤラのタイタン》の2つ目の能力は直ちに適用され始める。
- 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。

©2023 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.