

『機械兵団の進軍：決戦の後に』

リリースノート

マット・タバック/Matt Tabak、ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2023 年 1 月 20 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 MAT である『機械兵団の進軍：決戦の後に』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『神河：輝ける世界』、『ニューカペナの街角』、『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』、『機械兵団の進軍』、『機械兵団の進軍：決戦の後に』。

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。

『機械兵団の進軍』のエピローグのカード別注釈

《アヤーラの誓約者》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

威迫

アヤーラの誓約者がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上にある +1/+1 カウンターが 4 個より少ない場合、これの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。その後、これの上にある +1

/+ 1カウンターがちょうど4個なら、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、その後、ライブラリーを切り直す。

- プレイヤーに戦闘ダメージを与えるとき、《アヤーラの誓約者》の上に4個以上の+ 1/+ 1カウンターがあるなら、その能力は誘発しない。効果は一切発生しない。《アヤーラの誓約者》の上に+ 1/+ 1カウンター1個を置かず、カードを探さない。
- その能力が誘発したなら、その解決時に《アヤーラの誓約者》を再度確認する。その時点で《アヤーラの誓約者》の上に4個以上の+ 1/+ 1カウンターがあるなら、その能力は解決されない。効果は一切発生しない。《アヤーラの誓約者》の上に+ 1/+ 1カウンター1個を置かず、カードを探さない。
- この能力の解決時に《アヤーラの誓約者》が戦場になかったなら、《アヤーラの誓約者》が戦場を離れる前にその上に+ 1/+ 1カウンターが3個置かれていても、4個目の+ 1/+ 1カウンターが置けないため、カードを探さない。

《アーボグの掃除屋》

{2}{B}

クリーチャー — スピリット

2/2

アーボグの掃除屋が戦場に出るか攻撃するたび、墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。アーボグの掃除屋の上に+ 1/+ 1カウンター1個を置く。

アーボグの掃除屋により追放されているカードが飛行を持っているかぎり、これは飛行を持つ。先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランブル、警戒についても同様である。

- 1つ目の能力の対象として選ばれたカードが、その能力の解決時に不適正であったなら（それに応じて墓地を離れた場合など）、その能力は解決に失敗し、効果は一切発生しない。あなたは《アーボグの掃除屋》の上に+ 1/+ 1カウンターを置かない。

《運命に導かれし者、ケイリクス》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 人間・ドルイド

2/2

星座 — 運命に導かれし者、ケイリクス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、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。

運命に導かれし者、ケイリクスや、あなたがコントロールしていてオーラがつい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、あなたはあなたがコントロールしていて伝説でないエンチャント1つ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。

- 《運命に導かれし者、ケイリクス》はそれ自身の能力の対象になれる。これには《運命に導かれし者、ケイリクス》が戦場に出たときも含まれる。
- 《運命に導かれし者、ケイリクス》の最後の能力はいずれのパーマネントも対象としない。能力が解決するとき、あなたがコントロールしていて伝説でないエンチャントのうちどのコピーであるトークンを生成するかを選ぶ。あなたが選択してからトークンを生成するまでの間は、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- 最後の能力によりトークンを生成することを選んだ後、そのターンの間この能力は誘発しない。既に起動されてスタックにある追加のこの能力は解決されるが、効果はない。
- トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびコピー効果以外でパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる効果をコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。

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

《黄金造りの飛竜機械》

{W}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 恐竜・飛行機械

1/3

飛行、絆魂

あなたがコントロールしているすべての伝説のパーマネントは護法{2}を持つ。(それが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。)

- 護法能力が誘発したなら、《黄金造りの飛竜機械》が取り除かれることでその伝説のパーマネントが護法を失ったとしても、その能力には影響しない。該当するプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力は打ち消される。

《覆い隠し》

{2}{B}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーのうち自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーの中で最大のマナ総量を持つ1体を追放する。

- 追放されるクリーチャーまたはプレインズウォーカーは、《覆い隠し》の解決時に決定される。
- 《覆い隠し》は対戦相手のみを対象とする。パーマネントは対象としない。マナ総量が最も大きいなら、これにより呪禁を持つパーマネントが追放される場合がある。
- 対象にした対戦相手がコントロールしていてクリーチャーやプレインズウォーカーであるすべてをひとまとまりとして、どれが最大のマナ総量を持っているかを見る。たとえば、対戦相手がマナ総量が3点のクリーチャーとマナ総量が5点のプレインズウォーカーをコントロールしているなら、そのプレインズウォーカーを追放しなければならない。

《温厚な髷背》

{2}{G}

クリーチャー — 恐竜

3/3

温厚な髷背が戦場に出たとき、あなたは{G}を最大3回支払ってもよい。あなたがこのコストを1回以上支払ったとき、以下からその回数に等しい数だけ選ぶ。

- 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。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地を追放する。
- あなたは4点のライフを得る。

- 《温厚な髷背》の誘発型能力は対象やモードが選ばれていない状態で、スタックに置かれる。それが解決する時、最大3回{G}を支払ってもよい。つまり、{G}か{G}{G}か{G}{G}{G}を支払ってもよいし、何も支払わなくてもよい。支払うことを選んだ場合、2つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。2つ目の能力のモードや対象は、その時に選択する。

《確固たる生存者、タズリ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/3

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「{T}：このクリーチャーの色のうち好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、クリーチャーの能力を起動するためにしか支払えない。この能力は、このクリーチャーに他の起動型能力がなければ起動できない。」を持つ。

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}：カード5枚を切削する。その切削されたカードの中から、マナ能力でない起動型能力を持つすべてのクリーチャー・カードをあなたの手札に加える。

- 《確固たる生存者、タズリ》の最初の能力によって生み出されたマナは、戦場にいるクリーチャーの能力を起動するためにのみ使用できる。戦場以外にあるクリーチャー・カードの能力を起動するために使用することはできない。
- クリーチャーが持っている必要があるもう一方の起動型能力は、その時点で起動できないものや、そのクリーチャーが戦場にいる間は起動できない能力であってもよい。例えば、サイクリング能力と《確固たる生存者、タズリ》の能力を持つクリーチャーをタップしてマナを得ることができる。

《訓練場》

{U}

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の起動型能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。この効果は、そのコストに含まれるマナの点数を1点未満に減らせない。

- 《訓練場》は、戦場にあつてあなたがコントロールしているクリーチャーの能力にのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力（たとえば、サイクリングや蘇生）のコストは少なくならない。
- 《訓練場》は、色マナ・シンボルや冰雪マナ・シンボルによって表されている分の起動コストは影響しない。また起動コストのうちマナでない部分にも影響しない。
- 《訓練場》は、1マナ以上のコストが残るなら、不特定マナ・シンボルによって表されている起動コストはなくすることができる。例えば、起動コストが{2}{G}であるなら、{G}を支払うだけでよい。起動コストが{2}であるなら、{1}を支払うだけでよい。
- 《訓練場》は、{X}を含むクリーチャーの起動型能力のコストを削減することができる。例えば、《カラストリアの血の長、ドラーナ》は、{X}{B}{B}のコストの起動型能力を持っている。あなたが《訓練場》をコントロールしていて、Xの値を5としてその能力を起動したとき、支払うコストは{3}{B}{B}になる。これは《真紅のヘルカイト》の能力など、それを起動するために必要な{X}が特定の色である必要がある場合でも適用される。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの起動型能力のコストが（例えば{R}{R}、{0}、{T}や「クリーチャー1体を生け贄に捧げる。」などのマナでないコストだけであるなど）不特定マナを含まないとき、《訓練場》は影響を及ぼさない。特に、{1}を含むようにマナ・コストを上昇させることはない。
- 《訓練場》は記載されたコストだけでなく、クリーチャーの起動型能力を起動するために必要なコストの合計の値を考慮する。例えば、《ウラブラスク》の起動型能力は{R}のコストを持ち、《抑制の場》は「起動型能力を起動するためのコストは、それがマナ能力でないかぎり{2}多くなる。」と書かれている。《ウラブラスク》の起動型能力はこれにより{2}{R}のコストになるが、《訓練場》によりそのコストは{R}に戻ることになる。

《ケンリス王家の葬送》

{2}{W}{B}

伝説のエンチャント

ケンリス王家の葬送が戦場に出たとき、あなたの墓地にある伝説のクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。それらを追放する。あなたはカードX枚を引き、X点のライフを失う。Xはこれにより追放されたカードのマナ総量の中の最大値に等しい。

あなたが伝説の呪文を唱えるためのコストは、ケンリス王家の葬送により追放されているカード1枚につき{1}少なくなる。

- 最後の能力はマナ・コストやマナ総量を変えることはなく、支払う総コストのみに影響する。

- 追放したカードが何らかの方法により追放領域を離れたなら、それは最後の能力によるコスト減少には考慮しない。

《激情で錬磨された者、ナヒリ》

{4}{R}{W}

伝説のクリーチャー — コー・工匠

5/4

親和（装備品）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている装備品1つにつき{1}少なくなる。）

あなたがコントロールしていて装備品がついているクリーチャー1体が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。あなたはこれにより装備品・呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 「あなたがコントロールしていて装備品がついているクリーチャー」とは、装備品が1つ以上ついており、あなたがコントロールしているクリーチャーを意味する。
- 《激情で錬磨された者、ナヒリ》の最後の能力は、あなたがコントロールしていて装備品がついているクリーチャー1体が攻撃するたびに1回誘発する。それらについている装備品の数は関係ない。
- 《激情で錬磨された者、ナヒリ》の能力によって追放されたカードは、《激情で錬磨された者、ナヒリ》や装備しているクリーチャーが戦場を離れたりあなたがこのコントロールを失った場合でも、プレイしてもよい。
- 追放されているカードをプレイすることは、それらのカードをプレイするための通常のルールに従う。これにより装備品・呪文を唱えるのでなければ、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、そのカードがクリーチャー・カードなら、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のみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- これにより装備品・呪文を唱えるなら、マナ・コストを支払うことを選んでもよい。
- マナ・コストを支払う一つの理由として、そのマナ・コストに{X}が含まれている場合がある。そのような呪文をマナ・コストを支払わず唱えた場合、Xの値には0を選ばなければならない。（マナ・コストを支払ったなら、Xの値は通常通り選択する。）
- 《激情で錬磨された者、ナヒリ》によって追放されている土地・カードをプレイできるのは、そのターンにあなたがまだ土地をプレイしていないか、何らかの効果によってそのターンに追加の土地をプレイできる場合のみである。
- そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

《構内の改装》

{3}{R}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にありアーティファクトやエンチャントであるカード最大1枚を対象とする。それを戦場に戻す。あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- 《構内の改装》を唱えるためにアーティファクトやエンチャント・カードを対象とする必要はない。しかし、対象を選び、《構内の改装》の能力を解決する時にそのカードが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライブラリーからカードを追放しない。

《再鍛されたレガシー、カーン》

{5}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

/

再鍛されたレガシー、カーン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アーティファクトのマナ総量の中の最大値に等しい。

あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{C}を

加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。ターン終了時まで、ステップやフェイズの終了に際してあなたはこのマナを失わない。

- 《再鍛されたレガシー、カーン》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《再鍛されたレガシー、カーン》があなたのコントロール下にあり、アーティファクトであるなら、そのマナ総量も数に入れる。ほとんどの場合、これは最低でも5/5になる。
- 《再鍛されたレガシー、カーン》の最後の能力は、マナを加えるがマナ能力ではない。それはスタックを使うので、対応することができる。加えるマナの点数は、能力の解決時にあなたがコントロールしているアーティファクトの数をういて決定する。
- 《再鍛されたレガシー、カーン》の最後の能力で生成されたマナは、アーティファクトでない呪文以外のあらゆる目的で支払うことができる。これには、アーティファクト・呪文を唱えたり、アーティファクトやアーティファクトでないパーマネントの能力を起動するためのコストを支払ったり、護法コストを支払うことなども含まれる。

《悟った喪失者、ナーセット》

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

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

3/4

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果敢を持つ。

悟った喪失者、ナーセットが攻撃するたび、墓地にありマナ総量が悟った喪失者、ナーセットのパワーより小さくクリーチャーでも土地でもないカード1枚を対象とする。それを追放し、コピーする。あなたはそのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《悟った喪失者、ナーセット》の最初の能力は、戦場にある間それに果敢を与える。
- 果敢の能力が誘発した後になって、《悟った喪失者、ナーセット》が取り除かれることで果敢を失ったとしても、その能力には影響しない。ターン終了時まで、クリーチャーは依然として+1/+1の修整を受ける。
- 1体のクリーチャーが複数の果敢を持っている場合は、それぞれ別個に誘発する。
- あなたは、この能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。
- 能力の解決時に、他の効果により《悟った喪失者、ナーセット》のパワーが対象のカードのマナ総量より小さくなった場合、それは不正な対象になる。そのカードは追放されず、あなたはコピーを唱えることはできない。

《ザルファーの声、ジョルレイル》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

3/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている土地最大1つを対象とする。ターン終了時まで、それは飛行と速攻を持つ緑青のX/Xの鳥・クリーチャーになる。Xは、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。それは土地でもある。

あなたがコントロールしている土地・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。

- 《ザルファーの声、ジョルレイル》の1つ目の能力の解決時にあなたの手札にあるカードの枚数をういてXの値を決定する。この能力が解決されると、その値は固定される。そのターン、

後になってあなたの手札のカードの数が変わっても、土地・クリーチャーのパワーとタフネスは変化しない。

- 《ザルファーの声、ジョルレイル》の2つ目の能力は、あなたがコントロールしている土地・クリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら適用される。《ザルファーの声、ジョルレイル》の1つ目の能力で土地・クリーチャーになった土地だけではない。

《至高の者、ニヴ=ミゼット》

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

伝説のクリーチャー — ドラゴン・アバター

5/5

飛行、単色からの呪禁

あなたの墓地にありちょうど2色でありインスタントやソーサリーであるすべてのカードは再活を持つ。(あなたは、あなたの墓地にあるそのカードを、他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。その後、それを追放する。)

再活の注釈

- 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、再活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。
- 再活を使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。
- 何らかの効果により呪文のマナ・コストではなく代替コストを支払える場合には、呪文を再活するときその代替コストを支払ってもよい。その場合でも、それを唱える追加コストとしてカード1枚を捨てることになる。
- あなたのターン中にインスタントかソーサリーであるカードがあなたの墓地に置かれ、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、他のいずれかのプレイヤーがそのカードを墓地から除外できる前に唱えることができる。

《死鳴らし鬼》

{6}{B}

クリーチャー — デモン・スピリット

5/4

瞬速

この呪文を唱えるためのコストは、このターンに死亡したクリーチャー1体につき{2}少なくなる。死鳴らし鬼が戦場に出たとき、このターンにダメージを受けていてこれでないすべてのクリーチャーを破壊する。

- 《死鳴らし鬼》のコスト減少能力はマナ・コストやマナ総量を変えることはなく、支払う総コストにのみ影響する。つまり、《死鳴らし鬼》のマナ総量は常に7である。
- コスト減少を計算する際には、トークン・クリーチャーも含む、そのターンの間に死亡したすべてのクリーチャーを数える。トークンでない死亡したクリーチャーについて、死亡した後にそのクリーチャー・カードに何かが起こったかは関係ない。

《祝福の泉、シガルダ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

4/4

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのパーマネントは呪禁を持つ。

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上から天使や人間である呪文を唱えてもよい。

- 《祝福の泉、シガルダ》により、あなたが望むならいつでも(ただし後述する制限がある)あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよ

い。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができると同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。

- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終わるまで、あなたは次のカードを見られない。

《勝利した死者の饗宴》

{W}{B}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに1体以上のクリーチャーが死亡していた場合、あなたはその数に等しい点数のライフを得て、その数に等しい個数の+1/+1カウンターをあなたがコントロールしているクリーチャーの上に望むように割り振って置く。

- 終了ステップの開始までにクリーチャーが死亡していなかったなら、《勝利した死者の饗宴》の能力は誘発しない。能力が誘発したら、その能力の解決時に死亡したクリーチャーの数を数える。言い換えると、能力を誘発させた、1体以上の死亡したクリーチャーと同様に、この能力に対応して死亡したクリーチャーも数に入れる。
- この能力は、死亡したクリーチャーであればトークン・クリーチャーも数に入れる。トークンでない死亡したクリーチャーについては、そのカードが墓地にあるかどうかは関係ない。
- この能力はクリーチャーを対象としない。あなたは能力の解決時に、カウンターの割り振りを選択する。

《深海の君主、キオーラ》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・貴族

4/5

警戒、護法{3}

あなたがあなたの手札から海蛇やクラーケンやタコやリバイアサンである呪文を唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはその呪文のマナ総量に等しい。あなたはそこから、マナ総量がXより小さい呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- マナ・コストを支払わずに唱えた呪文は、誘発型能力が解決する時に唱えられる。その呪文のカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。これは、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制的追加コストがあるなら、それを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・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。

《神格化》

{1}{W}

エンチャント

神格化が戦場に出るに際し、プレインズウォーカー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプを持つすべてのプレインズウォーカーは呪禁を得る。

あなたがクリーチャー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てその選ばれたタイプを持つプレインズウォーカーが受けたダメージの結果それの上にあるすべての忠誠カウンターが取り除かれるなら、代わりにそれらのカウンターのうち1個を除くすべてを取り除く。

- プレインズウォーカーが呪禁を持っていても、攻撃されることがある。

- 《神格化》の能力はダメージを軽減するわけではない。影響を受けているプレインズウォーカーは通常通りダメージを受け、追加の効果があればそれも生じる。たとえば、絆魂を持つ3/3クリーチャーが忠誠カウンターが2個置かれたプレインズウォーカーを攻撃した場合、3点のダメージを与え、そのクリーチャーをコントロールしているプレイヤーは3点のライフを得て、そのプレインズウォーカーの上から忠誠カウンター1個を取り除く。
- あなたがコントロールしている最後のクリーチャーとプレインズウォーカーが同じ戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを受けてそのクリーチャーが破壊されるとしても、《神格化》の3つ目の能力はそのプレインズウォーカーに適用される。

《新ベナリアの光、ダニサ》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/2

警戒、トランプル、絆魂

あなたの各ターン中に1回、あなたはあなたの墓地からオーラや装備品である呪文1つを唱えてもよい。

- 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、《新ベナリアの光、ダニサ》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。
- あなたが他の許諾によって墓地から呪文を唱えたなら、《新ベナリアの光、ダニサ》の効果は適用されない。あなたは、あなたの墓地からオーラか装備品である他の呪文1つを唱えることができる。
- あなたが墓地からオーラか装備品である呪文1つを唱え、その後、同じターン中に別の《新ベナリアの光、ダニサ》のコントロールを得たなら、そのターンに、墓地からオーラか装備品である呪文もう1つを唱えてもよい。
- 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オーラか装備品である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。

《星界の再誕》

{1}{G}{W}

インスタント

あなたの墓地にあるパーマナント・カード1枚を対象とする。そのmana総量が3以下なら、あなたはそれを戦場に出してもよい。それを戦場に出さないなら、それをあなたの手札に加える。あなたは3点のライフを得る。

- 出さないことを選んだかmana総量が4点以上であったかで、そのカードを戦場に出さなかったなら、それを手札に加える。

《精霊信者の力》

{2}{G}

ソーサリー

これが、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーを対象とするなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーのうちあなたがコントロールしていない1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーの2倍に等しい点数のダメージを与える。

- 《精霊信者の力》のコスト減少能力はmana・コストやmana総量を変えることはなく、あなたが支払う総コストのみに影響する。特に、《精霊信者の力》のmana総量は常に3である。

《地底街の激動》

{1}{G}{G}

ソーサリー

宿根 — あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを対象とし、X個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+ 1/+ 1カウンターを置く。Xはこの呪文を唱えるに際し、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。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警戒を得る。

- あなたは、《地底街の激動》の対象の数とカウンターの割り振り方を、それを唱える際に選ぶ。各対象の上にはカウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- 《地底街の激動》の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれるということはない。
- 呪文の解決時に《地底街の激動》の対象がすべて不適正になっていた場合、それは解決されず、その効果は一切発生しない。あなたがコントロールしているクリーチャーは警戒を持たない。

《月の後裔、ナシ》

{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — ネズミ・シャーマン

3/4

威迫、護法{1}

月の後裔、ナシが攻撃するたび、あなたの墓地にありネズミや伝説であるカードのうち最大1枚を対象とする。それを追放し、コピーする。あなたはそのコピーを唱えてもよい。(そのコストは支払う必要がある。パーマナント・呪文のコピーはトークンになる。)

- あなたは、この能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。
- 呪文のコストを支払うのであるから、呪文のマナ・コストに{X}があるなら、その値は通常通り選択してもよい。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。

《敵意に満ちた者、タイヴァー》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

5/4

あなたがコントロールしている1体以上のエルフが攻撃するたび、ターン終了時まで、それらは接死を得る。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは「このクリーチャーのマナ能力が解決されるたび、これの上にこのクリーチャーが生み出したマナの点数に等しい個数の+ 1/+ 1カウンターを置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。」を持つ。

- 《敵意に満ちた者、タイヴァー》があなたがコントロールしている各クリーチャーに与える能力は、それぞれのクリーチャー毎に機能する。各ターン1回誘発できる能力は合計1回ではなく、あなたがコントロールしているクリーチャー毎に誘発できる。
- 与えられた誘発型能力を誘発させたマナ能力が、呪文や能力を起動する際に起動した場合、誘発型能力はその呪文や能力より先に解決する(また+ 1/+ 1カウンターが置かれる)。
- 《敵意に満ちた者、タイヴァー》が戦場を離れ、同じターン中に戦場に戻る、または《敵意に満ちた者、タイヴァー》が戦場を離れ、別の《敵意に満ちた者、タイヴァー》が戦場に出たとき、新しく与えられた誘発型能力は、従来の誘発型能力とは別のものとなる。そのターン中に従来の《敵意に満ちた者、タイヴァー》が能力を誘発させていても、新しい《敵意に満ちた者、タイヴァー》により与えられた能力はあなたがコントロールしているクリーチャーの数だけ誘発できる。(一方、あなたがコントロールしているクリーチャーは前に与えられた能力は持

たないという点を留意する必要がある。あなたが複数の《敵意に満ちた者、タイヴァー》をコントロールしているとき、「レジェンド・ルール」が適用されて複数の《敵意に満ちた者、タイヴァー》が1体に減るまでの間に、マナ能力を起動することはできない。）

《鉄頭のアーク》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・狂戦士

3/3

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するか、クリーチャー1体があなたのコントロール下で攻撃している状態で戦場に出るたび、あなたは{1}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの手札にありマナ総量はそのクリーチャーのマナ総量より少ないクリーチャー・カード1枚をタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。

- {1}{R}を支払うかどうかは、誘発型能力の解決時に決定する。
- この能力の解決時にクリーチャーを攻撃している状態で戦場に出すと、この能力は再び誘発する。その誘発した能力は、新たに攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーのマナ総量を参照する。
- 攻撃クリーチャーまたは攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーが、誘発型能力が解決する際に戦場になら、戦場にあった最後の瞬間のそのマナ総量を用いる。（それが攻撃していなくても戦場にあるなら、現在のマナ総量を用いる。）

《都市改修》

{3}{B}{R}{G}

ソーサリー

土地1つを対象とする。警戒と威迫を持ち、他のタイプに加えて3/3のクリーチャーであることを除きそのコピーであるトークン3つを生成する。（それらは召喚酔いの影響を受ける。）

- 各トークンはコピー元の土地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、土地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）。これはその土地がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプや色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。しかし、元の土地がタップ状態で戦場に出るという能力を持っていたなら、そのコピーもタップ状態で戦場に出る。
- コピー元の土地がトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元の土地が他の何かをコピーしているなら、トークンはその土地がコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元の土地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。コピー元の土地が持つ「[この土地]が戦場に出るに際し、」や「[この土地]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デモン

4/3

飛行、トランプル

1人以上の対戦相手がそれぞれちょうど1点のライフを失うたび、囚われの黒幕、オブ・ニクシリスの上に+1/+1カウンター1個を置く。あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》の最後の能力は、対戦相手が丁度1点のダメージを受けるか、1点のライフを払うか、何らかの方法でライフを丁度1点失ったときに誘発する。
- 《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》の最後の能力は、対戦相手に与えられた全ての戦闘ダメージを見て、誘発するかどうか決める。たとえば、対戦相手が1/1のクリーチャー3体に戦闘

ダメージを与えたとき、そのプレイヤーはライフ3点を失う。この場合、《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》の能力は誘発しない。

- 《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》によって追放されたカードは、激情で《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》が戦場を離れたりあなたがこれのコントロールを失った場合でも、それをプレイしてもよい。
- 《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》によって追放されているカードをプレイすることは、それらのカードをプレイするための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、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、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のみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- 《囚われの黒幕、オブ・ニクシリス》によって追放されている土地・カードをプレイできるのは、そのターンにあなたがまだ土地をプレイしていないか、何らかの効果によってそのターンに追加の土地をプレイできる場合のみである。
- そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。

《トレイリアの侮辱》

{3}{U}{U}

エンチャント

トレイリアの侮辱が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ拒絶カウンター1個を置く。

あなたの終了ステップの開始時に、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る拒絶カウンターが置かれているクリーチャー最大1体を対象とする。そのクリーチャーのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

- それぞれのクリーチャーのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。
- そのカードをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかは、全てのプレイヤーが知ることができる。
- しかし、オーナーであるがコントロールしていなかったクリーチャーがコントロールしていたクリーチャーと同時に拒絶されたり、複数のカードで構成されたクリーチャー（例えば、変容または合体したパーマネントなど）が拒絶されたりして、プレイヤーが複数のカードをライブラリーの一番上か一番下に置く場合、他のプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることができない。

《銅纏いの先兵》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

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人間は+1/+0の修整を受け護法{1}を持つ。（それが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

- 護法能力が誘発し、《銅纏いの先兵》が取り除かれることでその人間が護法を失った場合でも、その能力には影響しない。該当するプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文か能力は打ち消される。

《灯の破裂》

{2}{W}

エンチャント

灯の破裂が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

1個以上の忠誠カウンターが置かれている各プレインズウォーカーはそれぞれ、すべての能力を失い、パワーとタフネスがそれぞれその上にある忠誠カウンターの個数に等しいクリーチャーである。

- 《灯の破裂》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、プレインズウォーカーではなくなる。それは攻撃されることはなく、ダメージを受けても忠誠カウンターを失うことはない。
- 《灯の破裂》の影響を受けたプレインズウォーカーは、忠誠度能力だけでなく、それが持つ全ての能力を失う。そのクリーチャーは、《灯の破裂》が戦場に出た後なら能力を得ることができる。
- 《灯の破裂》が戦場にいる間、プレインズウォーカーはクリーチャーとして戦場に出るが、適切な個数の忠誠カウンターを持つ。例えば、通常の場合、忠誠カウンター3個を置いて戦場に出るプレインズウォーカーは、忠誠カウンター3個をその上に置いた3/3クリーチャーとして戦場に出る。
- そのクリーチャーのパワーとタフネスは、その上にある忠誠カウンターの数によって変化する。
- クリーチャーとなったプレインズウォーカーの上にある忠誠カウンターが全て取り除かれたとき、それは《灯の破裂》の効果の対象外となる。それは一時的にプレインズウォーカーに戻るが、忠誠カウンターがないため、すぐに墓地に置かれる。その場合、あなたはそのプレインズウォーカーがオーナーの墓地に置かれるまでの間、その忠誠度能力を起動する優先権を持たない。
- 一部の特殊なケースでは、プレインズウォーカーが攻撃されている戦闘中に《灯の破裂》が戦場に出る場合がある。その場合、そのプレインズウォーカーは戦闘から取り除かれる。ブロック・クリーチャーがまだ指定されていないなら、その後にそのクリーチャーでブロックしてもよい。攻撃をしていたクリーチャーは攻撃したままになりブロックできるが、ブロックされなかった場合でも戦闘ダメージを与えることはできない。

《不屈の将軍、ジリーナ》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

不屈の将軍、ジリーナが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地を追放する。

不屈の将軍、ジリーナを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての人間は呪禁と破壊不能を得る。

- 《不屈の将軍、ジリーナ》の最後の能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めた人間や、後になって人間になったあなたがコントロールしていて人間でないクリーチャーや、後になって人間・クリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、呪禁と破壊不能を得ない。

《復活した精霊信者、ニッサ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

3/3

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、好きな色1色のマナ1点を加える。その後、この能力が解決されたのがこのターン内で2回目なら、エルフやエレメンタルであるカード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。そのカードをあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《再鍛されたレガシー、ニッサ》の上陸能力は、マナを加えるがマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- ターン中に上陸能力が3度目以降に解決するたび、マナのみを加える。
- ライブラリーを全て公開し、エルフやエレメンタルであるカードが公開されなかったなら、公開したすべてのカードを無作為の順番で戻す。これは規則的に「切り直す」ではないが、この行動は実際には切り直すことと同じである。

《復興の領事、ピア・ナラー》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/3

あなたがコントロールしているすべての飛行機械は速攻を持つ。

あなたが追放領域から土地をプレイするか追放領域から呪文を唱えるたび、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。

- このターンにあなたのコントロール下になった飛行機械が適正に攻撃した後、《復興の領事、ピア・ナラー》を取り除いて速攻を失ったとしても、飛行機械は戦闘から取り除かれない。そのまま攻撃を継続する。優秀な飛行機械だ。

《プラーグとナサーリ》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — オーク・イフリート

5/4

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ、土地でないカード1枚が追放されるまで、自分のライブラリーが一番上から1枚ずつ追放していく。対戦相手1人はこれにより追放されて土地でないカード1枚を選ぶ。あなたはこれにより追放されていて選ばれなかったカードの中から呪文最大2つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 多人数ゲームでは、《プラーグとナサーリ》で追放されて土地でないカード1枚を追放する対戦相手をあなたが選ぶ。
- 2人対戦ゲームでは、いずれ両プレイヤーとも土地でないカードを追放することになるが、あなたの対戦相手が1つ選択し、あなたはもう一方を唱えることができる。
- 誘発型能力により唱えられた全ての呪文は、その能力の解決時に唱えられる。あなたはそれを望む順番で唱えてもよい。
- これにより唱えた呪文は、これによりそれより後に唱える呪文の対象になることができる。しかし、これにより唱えたパーマネント・呪文は、あなたがそれらの呪文をすべて唱え終わるまで解決されないの、そのパーマネントをこれにより唱える呪文の対象とすることはできない。たとえば、あなたが《双つ術》と《稲妻の一撃》を追放したなら、先に《稲妻の一撃》を唱え、その後それを対象として《双つ術》を唱えることができる。しかし、あなたがクリーチャー・カードとオーラ・カードを追放したなら、そのクリーチャーを対象としてそのオーラを唱えることはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、それを唱えるためにはそれら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唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- これにより唱えなかったカードは永続的に追放領域に残る。

《街角の料理人、ロッコ》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

2/4

あなたの終了ステップの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーが一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、各プレイヤーはこれにより自分が追放しているカードをプレイしてよい。

プレイヤー1人が追放領域から土地をプレイするか追放領域から呪文を唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれの上に+1/+1カウンター1個を置き、食物・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

- 《街角の料理人、ロッコ》の最後の能力が呪文が唱えられたことにより誘発したなら、その能力は呪文よりも先に解決される。土地がプレイされたことにより能力が誘発したなら、その能力をスタックに置く前にその土地は戦場に出る。能力によって出る土地によって誘発型能力が誘発したとき、その能力と《街角の料理人、ロッコ》の能力は同時にスタックに置かれ、その時点のターン・プレイヤーの能力が先にスタックに追加される（後に解決する）。
- あなたは《街角の料理人、ロッコ》により追放されているカードを、その期間が終了するまでに《街角の料理人、ロッコ》が戦場を離れたとしてもプレイしてもよい。
- 《街角の料理人、ロッコ》により追放されているカードをプレイすることは、それらのカードをプレイするための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、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、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のみ、そのマナ・コストを支払って唱えることができる。
- 《街角の料理人、ロッコ》によって追放されている土地・カードをプレイできるのは、そのターンにあなたがまだ土地をプレイしていないか、何らかの効果によってそのターンに追加の土地をプレイできる場合のみである。
- プレイされていない全てのカードは追放されたままになる。

《マルコフ男爵》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

2/2

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

絆魂

あなたがコントロールしていてこれでないすべての吸血鬼は+1/+1の修整を受ける。

マッドネス{2}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。）

マッドネスの注釈

- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- 捨てられたマッドネスを持つカードは、墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つクリーチャーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。マッドネスは後になって、再度それを唱える機会をあなたに与えることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合は、そのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。

- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

《道を開けよ》

{X}{G}{G}

ソーサリー

Xは、このゲームのプレイヤーの人数より多くできない。

土地・カードX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。これらの土地・カードをタップ状態で戦場に、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。

- ゲームに参加しているプレイヤーの数は、Xの値を選ぶときにのみ確認される。《道を開けよ》を唱えた後で、それに対応してゲームから離れても、探すことのできる土地・カードの数には影響しない。

《無謀な始末》

{1}{R}

ソーサリー

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、公開し、あなたの手札に加え、ライブラリーを切り直す。その後、カード1枚を無作為に選んで捨てる。これによりアーティファクト・カードが捨てられたなら、無謀な始末は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 手札にアーティファクト・カードを加えてから捨てるまでの間には、何もすることはできない。そのカードを捨てることになる場合もある。その場合、2点のダメージを与えることができる。
- ライブラリーの中からアーティファクト・カードを見つけられなかった場合でも、カード1枚を無作為に選んで捨てることになる。

《燃える魂、サルカン》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/4

あなたがドラゴン・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

ドラゴン1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは「ターン終了時まで、燃える魂、サルカンは名前が『燃える魂、サルカン』であり、他のタイプに加えて伝説であることを除き、そのコピーになる。」を選んでもよい。

- 《燃える魂、サルカン》の最後の能力は、ドラゴン・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、ドラゴン・呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それは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。
- 《燃える魂、サルカン》はコピー元のドラゴンに印刷されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーがトークンである場合を除く）。それは、そのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが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、そして《燃える魂、サルカン》の能力に対応してパワー、タフネス、タイプ、色などを変えたコピーでない効果はコピーしない。
- コピー元のドラゴンのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のドラゴンがトークンであるなら、《燃える魂、サルカン》によって生成されるトークンは、上記の例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

- 一部の特殊なケースでは戦場に出たドラゴンが《燃える魂、サルカン》の能力が解決するまでに何かをコピーする場合もありえる。その場合、後述の例外を除き、《燃える魂、サルカン》はそのドラゴンがコピーしているものをコピーする。
- 戦場に出たドラゴンが伝説のドラゴンであり、《燃える魂、サルカン》がそれをコピーしたなら、その2体のドラゴンはそれぞれ別の名前を持つ（戦場に出たドラゴンが何らかの理由により《燃える魂、サルカン》という名前である場合は例外とする）。「レジェンド・ルール」は適用されない。

《ヴェズーヴァの漂う者》

{2}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

2/4

飛行

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

各戦闘の開始時に、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開してもよい。これによりあなたがクリーチャー・カードを公開したなら、ターン終了時まで、ヴェズーヴァの漂う者は飛行を持つことを除きそのカードのコピーになる。

- 《ヴェズーヴァの漂う者》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 特に、《ヴェズーヴァの漂う者》が他のカードのコピーである間、これの本来の能力は持っていない。別の効果によって許されない限り、あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができない。
- 《ヴェズーヴァの漂う者》によって生成されるコピーはコピー元のクリーチャー・カードに書かれていることを飛行を持つことを除きそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。
- コピーされたクリーチャー・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。
- 《ヴェズーヴァの漂う者》がクリーチャーのコピーになる前に適用されたコピーでない能力は、それがコピーになった後も適用される。《ヴェズーヴァの漂う者》につけられているオーラや装備品や、パワーやタフネスを修整するカウンターなどはそのまま効果を発揮する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、神河、ニューカペナ、ドミナリア、兄弟戦争およびファイレクシアは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2023 Wizards.