

『久遠の終端』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine編

最終更新 2025年7月18日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/ja/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EOEである『久遠の終端』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：『マジック：ザ・ギャザリングファウンデーションズ』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『霊気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』、そして『久遠の終端』。

セットコードがEOCである『久遠の終端』の新規の統率者カードは、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EOCである、以前に印刷されたカードも、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。

『久遠の終端』にはセットコードがEOSである星景ボーナス・シート・カードも含まれている。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。

『スペシャルゲスト』カードは、様々な次元から当セットにやってきた、過去に発行されたカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『久遠の終端』には10枚のスペシャルゲスト・カードが登場する。セットコードはSPGであり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/ja/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](https://magic.wizards.com/ja/commander)を参照のこと。

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

新メカニズム：配備カード

新キーワード能力：配備

新アーティファクト・タイプ：宇宙船

新土地・タイプ：惑星

ソセラ星系を探検するために、道路は必要なかったが、行きたいところに到達する手段が必要だった。ありがたいことに、我々を望むところに連れて行ってくれる、種類豊富な宇宙船が待機中だ。おそらくついでに幾つかの惑星を巡ることだろう。『久遠の終端』に登場する宇宙船および惑星カードはすべて、**配備カード**と言う新たなカテゴリーに分類される。これらのカードは**配備**というキーワード能力をもち、クリーチャーをタップしてこれらのカードの上に蓄積カウンターを置くことで、宇宙船のシステムを実行したり、惑星のインフラを建造することが可能となる。これがどのように機能するのか？まず、宇宙船をいくつか見てみよう。

《ルーメン級フリゲート艦》

{1}{W}

アーティファクト — 宇宙船

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。1 2 個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

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/+1の修整を受ける。

12+ | 飛行、絆魂

3/5

《大気温室船》

{4}{G}

アーティファクト — 宇宙船

この宇宙船が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。8 個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

8+ | 飛行、トランプル

5/4

- 宇宙船はアーティファクト・タイプであり、特別な意味はない。アーティファクトに対して何も固有の能力を与えない。他のカードにおいて、アーティファクトが宇宙船であることを参照することがある。
- 配備カードは**配備**というキーワード能力を持つカードである。配備というキーワードは「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1体をタップする：タップしたクリーチャーのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこのパーマネントの上に置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 配備能力を解決する際には、その配備を持つパーマネントの上に置かれている蓄積カウンターの個数で決定するが、その数は、タップしたクリーチャーのパワーを使用する。その時点でそのクリーチャーが戦場にない場合は、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- タップしたクリーチャーのパワーが負の値であったなら、配備を持つパーマネントの上に蓄積カウンターは置かれず、また取り除かれることもない。
- 各配備カードにはそれぞれ、1つ以上の層がありそこに文章欄がある。各層の冒頭に記されているのが配備シンボルである。数値に“+”記号が添えられ、それが円で囲まれている。
- 各配備シンボルはそれぞれ1つの能力を表わしている。配備シンボルが意味するところは、「このパーマネントの上にN個以上の蓄積カウンターが置かれているかぎり、これは[能力]を持つ。」である。Nは配備シンボルの中に示された数値であり、[能力]はその配備シンボルと同じ層に記されたすべての能力である。
- 配備シンボルがパワーやタフネスの書かれた枠と同じ層にある場合は、それは上記の代わりに「このパーマネントの上にN個以上の蓄積カウンターが置かれているかぎり、これは[能力]を持ち、他のあらゆるタイプに加えて基本のパワーとタフネスが[P/T]であるクリーチャーである。」ことを意味する。
- 配備カードの文章欄中の層のひとつに、パワーとタフネスが書かれた枠がある場合、それは、そのカードの上に適切な数の蓄積カウンターが置かれていないならクリーチャーではない。また、そのカードは戦場以外では、いかなる領域でもそのパワーとタフネスを持たない。

- とある効果により、配備を持つパーマネントが適切な数の蓄積カウンターが置かれる以外の手段によってクリーチャーになった場合、そのパーマネントは自身の文章欄に記載されているパワーとタフネスの値を用いることはできない。代わりに、そのパーマネントは、自身をクリーチャーにした効果によって設定された基本のパワーとタフネスを持つ。
- 他のパーマネントが配備カードであるパーマネントのコピーとなった場合、それはコピー元が持つすべての記載されている能力を、配備シンボルによって表現されているものごとコピーする。コピー元の現在の特性や蓄積カウンターの数はコピーされない。能力（場合によっては、タイプ、パワー、タフネス）はコピーの上に置かれている蓄積カウンターの個数に基づいて決定される。
- 配備を持つパーマネントの能力はそれの上に置かれた蓄積カウンターの数に基づいている。これはつまり、配備を持つパーマネントが他の何らかの効果（増殖を行うなど）によって蓄積カウンターを得たり、何らかで蓄積カウンターを失った際には、能力もそれに応じて変化するということである。そのパーマネントがクリーチャーであるか否かを決定することについても同様である。
- あなたは、配備を持つパーマネントがその最後の配備シンボルに記された数値以上の蓄積カウンターを持っていたとしても、変わらずにその配備能力を起動できる。蓄積カウンターを追加したとしても、追加の能力が得られたりはしない。しかし、他の効果やカードによって、それらの追加のカウンターが意味を持つことはありうる。
- 配備を持つパーマネントがクリーチャーになり、それが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、そのターンの攻撃できる。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だけが考慮される。

以上、これで宇宙船についてはおわかりいただけたと思う。宇宙旅行は素晴らしいものだ。だが、目指すべきすてきな目的地があればなお良い。そこで、先ほど触れた「惑星」の登場だ！これまでに配備カードについて話していたことはすべて惑星についても当てはまるが、惑星はクリーチャーにならないという点において例外だ。そりゃあそうだろうな、と恐らくあなたは思われていることだろう。ではここで、本セット中でも私のお気に入りの惑星を紹介しよう（どの惑星もカッコいいが。）

《巨大な神核、ウスロス》

土地 — 惑星

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}を加える。

配備 (あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする: そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの惑星の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。)

12+ | {U}, {T} : 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{U}を加える。

- 惑星は土地のサブタイプであり、とくに特別な意味はない。土地に対して何も固有の能力を与えない。

新キーワード能力：ワープ

奇襲というものは、しばしば大きな戦術的優位をもたらしてくれる。そして対戦相手を驚かす一手段として、予告無しにワープを行うことが挙げられる。ワープするのは誰だろう？歴戦の兵士が兵員を結集させているのかもしれないし、いずこからか暗殺者が姿を現わしたのかもしれない。あるいは、鯨かもしれない。ワープを持つパーマネント・カードはそのマナ・コストの代わりにワープ・コストで唱えることができる。その場合、そのパーマネントは次の終了ステップの開始時に追放される。そのカードのオーナーは以後のターンに、それを追放領域から唱えられる。

《記念軍のチームリーダー》

{3}{R}

クリーチャー — カヴァー・兵士

4/3

あなたのターンの間、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。

ワープ{1}{R} (あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。)

《星破りの鯨》

{4}{U}

クリーチャー — 鯨

3/5

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、諜報2を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。）

ワープ{1}{U}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- その呪文のマナ・コストではなくワープ・コストを支払うことを選んだ場合も、その呪文を唱えたことになる。それはスタックに置かれ、対応することも打ち消すこともできる。あなたはその呪文を唱えることができる場合のみ、そのワープ・コストで呪文を唱えることができる。ほとんどの場合、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空の間、ということになる。
- あなたがワープ・コストを支払って呪文1つを唱えたなら、そのパーマネントは、その誘発型能力の解決中に戦場に残っていた場合のみ追放される。それ以前に別の領域に移動していた場合は、それはその領域にとどまる。それが他の何らかの手段で追放領域へ送られた場合、オーナーは以後のターンにそれを唱えることはできない。

新能力語：ヴォイド

宇宙空間に遍く真空から、ソセラ星系の中心にある恐るべきスーパーヴォイドまで、至る所に虚無が広がっている。ヴォイドという能力語はソセラ星系の一部の存在が、この虚無から引き出す力を表現するのに役立つものだ：ゲームプレイの観点から言うと、「ヴォイド」はこのターンに土地でないパーマネントが戦場を離れたか、あるいはこのターンに呪文が「ワープしたか」（ワープ・コストによって唱えられたか）を参照する能力をまとめる用語である。

《悲劇の軌跡》

{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。

ヴォイド—このターンに、土地でないパーマネントが戦場を離れたか呪文がワープされていたなら、代わりに、ターン終了時まで、それは-10/-10の修整を受ける。

《カヴァーロンの空守り》

{4}{R}

クリーチャー — カバー・兵士

4/5

到達

ヴォイド—あなたの終了ステップの開始時に、このターンに、土地でないパーマネントが戦場を離れたか呪文がワープされていた場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- プレイヤーが呪文をワープ・コストで唱えたが、その呪文が打ち消されたり、他の要因によって解決できなかったとしても、その呪文はワープしていることに変わりはない。したがってヴォイド能力が求める条件を、そのターンは満たしていることになる。
- 上記の《カヴァーロンの空守り》のように、一部のヴォイド能力は、「場合」の誘発型能力である。その能力が誘発する時点までに、そのターンに土地でないパーマネントが戦場を離れていなかったり、呪文がワープされていなかったなら、その能力はまったく誘発しない。

新定義済みトークン：着陸船

新世界に安全に着陸するには、得てして専用のハードウェアが必要になる。着陸船・トークンはそのような着陸に用いられる技術を表現している。

《終端探査機》

{G}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・スカウト

2/2

到達

このクリーチャーが死亡したとき、各プレイヤーはそれぞれ着陸船・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

《久遠のたかり》

{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、アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贄に捧げる。あなたの墓地にありマナ総量が5以下でありクリーチャーや宇宙船であるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。その後、着陸船・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

- 着陸船・トークンは定義済みトークンの一種であり、アーティファクト・サブタイプ「着陸船」と「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つ無色のアーティファクトである。
- 着陸船・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、その呪文や能力は解決されない。着陸船・トークンは生成されない。

再録能力語：上陸

上陸という能力語で注目すべきは、あなたがコントロールしている土地が戦場に出るたび、あなたに優位性をもたらすという能力である。今回のリリースにおいてこの能力は、ソセラ星系の諸惑星に上陸し探索することを表現している。

《残影の精霊》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

0/4

到達

上陸— あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

- 上陸能力は、いかなる理由であっても、土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。あなたが土地をプレイしたときに加え、呪文や能力によって土地があなたのコントロール下で戦場に出されたときにも誘発する。
- 上陸能力は、すでに戦場にあるパーマネントが土地になっても誘発しない。
- あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしているパーマネントが持つ上陸能力がそれぞれ誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決される（そのため、あなたはそれらの能力を自分の望む順番で解決することができる）。

再録サイクル：ショックランド

『ラヴニカ』ブロック初出の、5つの「ショックランド」が今回のリリースで帰還する。

《繁殖池》

土地 — 森・島

($\{T\} : \{G\}$ か $\{U\}$ を加える。)

この土地が戦場に出るに際し、2点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、これらの土地はそれぞれ、二つの基本土地タイプを有している。これらの土地は基本土地ではないため、基本土地を探す効果（着陸船・トークンの能力など）では探すことはできない。しかし、《ウィローラッシュの境界》（『*霊気走破*』に収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- 何らかの効果によってタップ状態で戦場に出る場合、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

統率者戦ルール変更：宇宙船と機体の統率者

『*久遠の終端*』のリリースに伴い、いくつかのカードを追加で統率者にできるように、統率者戦のルールが変更される。具体的には、パワーとタフネスが記載されているすべての伝説の機体および宇宙船のカードは、統率者になることができる。たとえば『*久遠の終端*』統率者デッキでは、以下の宇宙船の統率者を扱っている。

《世界播種、ハースハル》

$\{1\}\{B\}\{R\}\{G\}$

伝説のアーティファクト — 宇宙船

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。8個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

2+ | $\{1\}$, $\{T\}$, 土地1つを生け贄に捧げる：カード2枚を引く。このターン、追加の土地1つをプレイしてもよい。

8+ | 飛行、警戒、速攻

あなたが土地1つを生け贄に捧げるたび、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

6/7

《旗艦、インスピリット》

$\{U\}\{R\}\{W\}$

伝説のアーティファクト — 宇宙船

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。8個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

1+ | あなたのターンの戦闘の開始時に、これでないアーティファクト最大1つを対象とする。+1/+1カウンター1個か蓄積カウンター2個のうち、あなたが選んだ方をその上に置く。

8+ | 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アーティファクトは呪禁と破壊不能を持つ。

5/5

- 『*久遠の終端*』リリースに伴うルール変更により、パワーとタフネスが記載されているすべての伝説の機体および宇宙船のカードは、統率者になることができる。

『久遠の終端』のセット本体のカード別注釈

《悪性の黙らせ屋》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・暗殺者

2/3

あなたがコントロールしていてトークンでないアーティファクト・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、そのプレイヤーは毒カウンター2個を得る。（毒カウンター10個以上を持っているプレイヤーは、このゲームに敗北する。）

- 10個以上の毒カウンターを持つプレイヤーは、このゲームに敗北する。これは状況起因処理であり、スタックを使わない。言い換えると、これは、ライフが0以下であることによりゲームに敗北するのと同じように、直ちに起こり、プレイヤーがこれに対応することはできない。

《アステッリの回収者》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使・戦士

5/4

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量がX以下でありクリーチャーでも土地でもないパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。Xは、このクリーチャーを唱えるために支払ったマナの点数に等しい。

ワープ{2}{W}

- 《アステッリの回収者》の戦場に出た時に誘発する能力が見るのは、《アステッリの回収者》のマナ・コストではなく、それを唱えるために実際に支払ったマナのみである。あなたが《アステッリの回収者》を{3}{W}{W}で唱えたなら、Xは5である。これをワープにより{2}{W}で唱えたなら、Xは3である。それを唱えるためのコストを増減させる効果もすべて考慮する。
- 《アステッリの回収者》のコピーがスタック上に生成されるなら、そのコピーを唱えるのにマナは一切支払われていないので、Xは0である。元の呪文を唱えるために支払われたマナの点数がコピーされるわけではない。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払わずに《アステッリの回収者》を唱えることができた場合、Xは0である。
- 《大惨事の回避》のように、《アステッリの回収者》が打ち消されるのを防ぐ何らかの効果のためにマナを支払わなければならない場合、そのマナは《アステッリの回収者》を唱えるために支払われたわけではないため、考慮されない。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《嵐の口》

{6}{U}

クリーチャー — エレメンタル

6/6

飛行

護法{2}（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、次のあなたのターンまで、対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーは-3/-0の修整を受ける。

- 《嵐の口》の最後の能力は、これの解決時に対戦相手がコントロールしていたすべてのクリーチャーにのみ影響する。この能力が解決してから次のあなたのターンが開始されるまでの間に対戦相手がコントロールし始めたクリーチャーは-3/-0の修整を受けない。

《一点砲火》

{W}
インスタント
攻撃かブロックしているクリーチャー1体を対象とする。一点砲火はそれに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クリーチャーや宇宙船の合計に2を足した数に等しい。

- Xの値は、この《一点砲火》の解決時に1度だけ計算される。
- あなたがコントロールしていてクリーチャーでもある宇宙船は、Xの値の計算時に数えられるのは一度だけである。

《遺伝子送粉機》

{G}
アーティファクト・クリーチャー — ロボット・昆虫
1/2
{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パーマネント1つをタップする：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《遺伝子送粉機》の起動型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クリーチャーであればどれでもタップできる。直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。ただし、《遺伝子送粉機》自身は、直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必要がある。

《遺伝子変異の成虫》

{G}{U}
クリーチャー — 昆虫・ドルイド
1/3
飛行
上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは3/3である。あなたが6つ以上の土地をコントロールしているなら、代わりに、ターン終了時まで、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスは6/6である。

- 《遺伝子変異の成虫》の上陸能力の効果は、その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、それ以前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これ以外の方法により変更する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

《イルヴォイの潜入者》

{2}{U}
クリーチャー — クラゲ・ならず者
1/3
このターンにあなたが2つ以上の呪文を唱えていたなら、このクリーチャーはブロックされない。
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、あなたはカード1枚を引く。

- 《イルヴォイの潜入者》の1つ目の能力は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《イルヴォイの潜入者》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていないか、もう打ち消されていて、未だスタック上に置かれていても関係ない。

《イルヴォイの諜報部員》

{1}{U}
クリーチャー — クラゲ・ならず者
2/1
あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《イルヴォイの諜報部員》の能力は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《イルヴォイの諜報部員》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていないか、もう打ち消されていて、未だスタック上に置かれていても関係ない。《イルヴォイの諜報部員》がこのター

ンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、このターン、次にあなたが唱える呪文が2つ目の呪文である。同様に、《イルヴォイの諜報部員》がこのターンにあなたが唱えた2つ目の呪文であった場合、能力は誘発せず、+1/+1カウンターは置かれない。

- 《イルヴォイの諜報部員》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《飢えた星祖》

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

クリーチャー — リバイアサン

0/0

護法{3}

土地の食食3（このクリーチャーが戦場に出るに際し、望む数の土地を生け贄に捧げてもよい。これは、その数の3倍に等しい個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、このクリーチャーのパワーに等しい。その中から望む枚数の土地・カードを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。

- 土地の食食は食食能力の変種である。それはクリーチャーではなく土地を生け贄に捧げるが、それ以外は食食と同様に機能する。
- あなたは土地の食食能力のために、土地を生け贄に捧げないことを選んでもよい。
- Xの値は、《飢えた星祖谷》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《ヴォイド生まれのススリアン》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・兵士

2/2

このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてクリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つが死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

ワープ{B}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- 《ヴォイド生まれのススリアン》が、あなたがコントロールしている1つ以上のクリーチャーやアーティファクトと同時に死亡したなら、その1つ目の能力は自身およびそれらのクリーチャーやアーティファクト1つにつき1回誘発する。
- 《ヴォイド生まれのススリアン》の1つ目の能力の解決時に対象とした対戦相手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。あなたはライフを得ない。

《ヴォイドの祭壇、ススール・セクンディ》

土地 — 惑星

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{B}を加える。

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの惑星の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。）

12+|{1}{B}, {T}, 2点のライフを支払う、クリーチャー1体を生け贄に捧げる：その生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ヴォイドの祭壇、ススール・セクンディ》の最後の能力によりあなたが引くカードの枚数を決定するには、生け贄に捧げられたクリーチャーの、戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《ヴォイドの聖歌》

{3}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしているクリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下でタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。

ヴォイド — あなたの終了ステップの開始時に、このターンに、土地でないパーマネントが戦場を離れても呪文がワープされてもいないかぎり、このオーラを生け贄に捧げる。

- あなたは、あなたが戦場に出す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を選ぶ。エンチャントしているクリーチャーや、他の攻撃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と、同じである必要はない。
- あなたが戦場に出したクリーチャーは、攻撃している状態であるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、そ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。

《動き回る作動機》

{3}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/4

ヴォイド — このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンに、土地でないパーマネントが戦場を離れたか呪文がワープされていた場合、あなたの墓地にありマナ総量が2以下でありインスタントやソーサリーであるカード最大1枚を対象とする。それを追放する。それをコピーする。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。

- あなたは、《動き回る作動機》の最後の能力が解決中かつ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。
- 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マナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 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」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。ただし、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。その呪文に、《忘却の受容》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 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。

《ウスロスのサイオニスト》

{2}{U}

クリーチャー — クラゲ・科学者

2/4

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるためのコストは{2}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。
- 《ウスロスのサイオニスト》の能力は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《ウスロスのサイオニスト》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていないか、もう打ち消されているか、未だスタック上に置かれていても関係ない。《ウスロスのサイオニスト》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、このターン、次にあなたが唱える呪文が2つ目の呪文である。

《疑わしい珍味》

{2}{B}

アーティファクト — 食物

瞬速

このアーティファクトが戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-3/-3の修整を受ける。

{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。

{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは3点のライフを失う。

- 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・トークンのみではない。たとえば、あなたが《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》の2つ目の能力（これは「{1}, {T}, 食物1つを生け贄に捧げる：これは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。」）を起動する際、あなたはそのコストとして《疑わしい珍味》を生け贄に捧げることができる。
- 食物1つを生け贄に捧げることで複数のコストの支払いにあてることはできない。たとえば、《疑わしい珍味》を生け贄に捧げてそれ自身の能力のどれか1つを起動しつつ、《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》の2つ目の能力を起動することはできない。

《宇宙船技師、サミ》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/4

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしている場合、無色の2/2のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。

- 《宇宙船技師、サミ》の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に何かをタップすることはできない。能力の解決時にあなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合、能力は何もしない。

《宇宙遭難》

{3}{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。そ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のうち選んだほうに置く。諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

- 《宇宙遭難》の解決時に対象のパーマネント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。あなたは諜報を行わない。

《ウロボロイド》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 植物・ワーム

1/3

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各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンターX個を置く。Xは、このクリーチャーのパワーに等しい。

- Xの値は、《ウロボロイド》の能力の解決時に1度だけ計算される。
- 《ウロボロイド》の能力の解決前にこれが戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてXの値を決める。

《栄誉》

{W}

ソーサリー

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。

カード1枚を引く。

- 《栄誉》の解決時に対象のクリーチャー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。

《投票による退場》

{3}{B}

ソーサリー

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。）

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 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、その呪文を唱えるためのコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- 召集を使用して多色のクリーチャー1体をタップすることは、{1}か、そのクリーチャーの色の中のあなたが望む色1色のマナ1点の支払いに相当する。

《外交関係》

{2}{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、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。ターン終了時まで、その前者は+1/+0の修整を受け警戒を得る。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《外交関係》の公式ルールテキストが更新されました。前者の対象から「あなたがコントロールしている」が誤って欠落していました。

《壊滅的猛威》

{1}{R}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- 壊滅的猛威は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。
- マナ総量が3以下であるすべてのアーティファクトを追放する。
- アーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。

《カヴァーロンの侵略機》

{R}

アーティファクト・クリーチャー— ロボット・兵士

2/1

このクリーチャーが攻撃するたび、{2}を支払ってもよい。そうしたなら、無色の2/2のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- あなたはそのトークン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を選ぶ。《カヴァーロンの侵略機》や、他の攻撃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と同じである必要はない。
- あなたが生成したトークンは、攻撃している状態で戦場に出されたが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、そ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。

《カヴの新天地探し》

{3}{R}

クリーチャー — カヴァー・兵士

4/3

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、着陸船・トークン1つを生成する。次のあなたのターンの終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。（それは、「{2},{T},このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

- 《カヴの新天地探し》の最後の能力は、次のあなたのターンの終了ステップ開始時に誘発する、遅延誘発型能力を生成する。その能力の解決時に、あなたがまだ《カヴの新天地探し》の最後の能力により生成された着陸船・トークンをコントロールしている場合、あなたはそのトークンを生け贄に捧げる。これにより着陸船・トークンを生け贄に捧げたとしても、あなたはライブラリーから基本土地・カード1枚を探すことはできない。
- （《喜びあふれる太陽生まれ》の2つ目の能力のような）置換効果により、《カヴの新天地探し》の最後の能力の解決中に追加のトークンが生成される場合も、あなたはそれらのトークンを次のあなたのターンの終了ステップの開始時に生け贄に捧げることになる。

《かき鳴らす巢槽》

{6}

アーティファクト

親和（スリヴァー）（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スリヴァー1体につき{1}少なくなる。）

あなたがコントロールしているすべてのスリヴァーは二段攻撃と速攻を持つ。

あなたのアップキープの開始時に、無色の1/1のスリヴァー・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- 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。

《可能性の技師》

{2}{R}

クリーチャー — カヴァー・工匠

3/3

このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてこれでないカヴァー1体が戦場に出るたび、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。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたがカヴァーをコントロールしているなら、それをプレイしてもよい。

ワープ{1}{R}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- あなたは《可能性の技師》の1つ目の能力が与える許諾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、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、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。
- 《可能性の技師》が戦場を離れたとしても、あなたがカヴァーをコントロールしている場合に追放されているカードをプレイすることができる効果は、以降のターンにも引き続き適用される。

《基地の監視者》

{W}{U}

クリーチャー — トカゲ・工匠

2/2

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、飛行と「このトークンでは飛行を持つクリーチャーしかブロックできない。」を持つ無色の1/1のドローン・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。

- 《基地の監視者》の能力は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《基地の監視者》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていないか、もう打ち消されているか、未だスタック上に置かれていても関係ない。《基地の監視者》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、このターン、次にあなたが唱える呪文が2つ目の呪文である。
- 《基地の監視者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《軌道からの突入》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。軌道からの突入はそれに6点のダメージを与える。これにより余剰のダメージが与えられたなら、着陸船・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

- これによりクリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージを受けたことになる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。

《記念軍の保管庫》

{3}{R}

アーティファクト

{T}, これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上からカードX枚を追放する。Xは、その生け贄に捧げられたアーティファクトのマナ総量に1を足した値に等しい。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。

- アーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。
- あなたは《記念軍の保管庫》の能力が与える許諾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、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、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。

《逆上したベイロス》

{G}{G}

クリーチャー — ビースト

3/2

この呪文は打ち消されない。

トランプル、速攻

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・呪文は打ち消されない。

戦闘ダメージは軽減できない。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は依然として《逆上したベイロス》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で、《逆上したベイロス》は打ち消されないが、その打ち消す呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。あなたがコントロールしているクリーチャー・呪文についても、あなたが《逆上したベイロス》をコントロールしている間は同様である。

- 《逆上したベイロス》の最後の能力は、「軽減」と書かれた効果によって戦闘ダメージが軽減されることを阻止するのみである。
- プロテクションはダメージを軽減するので、《逆上したベイロス》が戦場にある間はプロテクションによって戦闘ダメージを軽減することはできなくなる。

《救助用ボート》

{5}{W}

アーティファクト — 宇宙船

この宇宙船が戦場に出たとき、あなたの墓地にありクリーチャーやエンチャントであるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。10個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

10+ | 飛行

5/6

- オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、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。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。

《強靱形態の調和者》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 昆虫・ドルイド

4/4

上陸—あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、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。ターン終了時まで、そのパワーを2倍にする。

ワープ {2}{G}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- 何らかの効果によってクリーチャーのパワーを「2倍」にするように指示された場合、そのクリーチャーは +X/+0 の修整を受ける。Xは、その効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。同様に、タフネスが2倍になったクリーチャーは +0/+X の修整を受ける。Xは、この効果が適用され始めた際のそのタフネスに等しい。
- パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下なら、代わりに、そのクリーチャーは -X/-0 の修整を受ける。Xは、そのパワーと0の差に等しい。たとえば、何らかの効果によって2/2のクリーチャーの《仔熊》が -4/-0 の修整を受けて -2/2 のクリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にするとは -2/+2 の修整を受けるということになる。その結果、それは -4/4 のクリーチャーになる。

《虚空間渡り》

{4}{U}{U}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、これを唱えていた場合、あなたの手札とあなたの墓地をあなたのライブラリーに加えて切り直す。その後、カード7枚を引く。

各プレイヤーは、自分の各ターン内で自分が初めて唱える呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 「マナ・コストを支払うことなく」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。ただし、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。その呪文に、《忘却の受容》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。

《切り倒す者の信者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。それを破壊する。このターン、そのクリーチャーがダメージを受けていないなら、そのコントローラーはカード2枚を引く。

- 《切り倒す者の信者》の能力の解決時に対象としたクリーチャー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。そのクリーチャーのコントローラーはカードを引かない。

《緊急射出》

{2}{W}

インスタント

土地でないパーマナント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着陸船・トークン1つを生成する。（それは、「{2},{T},このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

- 《緊急射出》の解決時に対象のパーマナント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。そのパーマナントのコントローラーは着陸船・トークンを生成しない。

《菌類の巨獣》

{6}{G}

クリーチャー — ファンガス・ビースト

5/5

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て互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

- 《菌類の巨獣》のマナ総量は、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数がいくつであらうと変わらない。
- 《菌類の巨獣》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1つ以上の土地を生け贄に捧げたなどで）あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数が変わったとしても、《菌類の巨獣》を唱えるためのコストは決定した値のままである。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、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、対戦相手はその時点で、あなたがコントロールしている土地を戦場から取り除こうと試みることはできない。
- あなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数を決定するには、あなたがコントロールしている土地を1つずつ見て、その英語名がこれによりすでに見た他の土地の英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。

《久遠のたかり》

{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、アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贄に捧げる。

あなたの墓地にありマナ総量が5以下でありクリーチャーや宇宙船であるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。その後、着陸船・トークン1つを生成する。（それは、「{2},{T},このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《砕かれた翼》

{2}{G}

ソーサリー

アーティファクトや、エンチャントや、飛行を持つクリーチャーである1つを対象とする。それを破壊する。諜報1を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。)

- 《砕かれた翼》の解決時に対象のパーマネント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。あなたは諜報を行わない。

《血液共生のダニ》

{G}

クリーチャー — ダニ

1/1

このクリーチャーがタップ状態になるたび、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、このクリーチャーのパワーに等しい。

- Xの値は、《血液共生のダニ》の能力の解決時に1度だけ計算される。

《堅光牢への封じ込め》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (あなたがコントロールしているアーティファクト)

このオーラが戦場に出たとき、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。このオーラが戦場を離れるまで、それを追放する。

エンチャントしているパーマネントは護法{1}を持つ。

- 《堅光牢への封じ込め》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
- 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。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《原子縮小グローブ》

{U}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、クリーチャー最大1体を対象とする。このターン、そのクリーチャーはブロックされず、ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは1/1である。

装備{2}

- 《原子微小化グローブ》の2つ目の効果は、その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、それ以前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これ以外の方法により変更する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

《光輝の一撃》

{3}{W}

インスタント

アーティファクトやタップ状態のクリーチャーである1つを対象とする。それを破壊する。3点のライフを得る。

- 《光輝の一撃》の解決時に対象のパーマネント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。あなたはライフを得ない。

《合成研究船》

{U}

アーティファクト — 宇宙船

配備 (あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。9個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。)

2+ | あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト最大1つを対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが2/2のアーティファクト・クリーチャーになり、飛行を得る。

9+ | 飛行、警戒

4/4

- 《合成研究船》の2つ目の能力の対象が既にクリーチャーであったなら、ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは2/2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。《合成研究船》の2つ目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。+1/+1カウンターを含め、その対象のパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず適用される。
- 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、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だけが考慮される。
- 《合成研究船》の2つ目の能力によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは機体が搭乗されることで誘発するあらゆる能力において、機体に「搭乗した」とは見なさない。
- 《合成研究船》の2つ目の能力によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、その基本のパワーやタフネスは2/2に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。同様に、配備を持つパーマメントが何らかの能力によってアーティファクト・クリーチャーになる場合、その上にアーティファクト・クリーチャーになるのに必要とされる個数以上の蓄積カウンターが置かれたとしても、それにより《合成研究船》の2つ目の能力が設定する基本のパワーとタフネスを上書きすることはない。

《光槍の盲信者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/4

警戒

あなたが2つ以上の呪文を唱えたターンの間、このクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

- 《光槍の盲信者》の最後の能力はこのターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《光槍の盲信者》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていなくても、もう打ち消されていても、未だスタック上に置かれていても関係ない。

《光明騎士の突破者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

このクリーチャーは、あなたがコントロールしていてクリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つにつき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 稀にはあるが、《光明騎士の突破者》が、あなたがコントロールしていてこれでない1つ以上のクリーチャーやアーティファクトと同時に戦場に出た場合、それらのクリーチャーやアーティファクトは、数える際に考慮しない。これが数えるのは、あなたのコントロール下にある、すでに戦場に出ているクリーチャーやアーティファクトのみである。

《コード破りの猟犬》

{2}{U}

クリーチャー — 犬

2/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、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、残りをあなたの墓地に置く。

ワープ {2}{U} (あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。)

- 《コード破りの猟犬》の1つ目の能力の解決時にあなたのライブラリーがカード1枚のみであった場合、そのカードをあなたの手札に加える。

《氷耕しの探検家》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 昆虫・スカウト

2/4

あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。

あなたの墓地にある土地をプレイしてもよい。

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、カード1枚を切削する。

- 《氷耕しの探検家》の1つ目の能力は他の同様の効果とともに累積する。たとえば、あなたが《氷耕しの探検家》と《踏査》(「あなたの各ターンに、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。」を持つエンチャント)の両方をコントロールしている場合、あなたは各ターンに3つの土地をプレイできる。
- 《氷耕しの探検家》の2つ目の能力によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズの間であることは変わらず、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみである。
- 《氷耕しの探検家》の2つ目の能力によって、あなたの墓地にある土地・カードの(サイクリングのような)起動型能力を起動できるようにはならない。

《コスモグランドの頂点》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/4

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、以下から1つを選ぶ。

• 白の1/1の人間・兵士・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る各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《コスモグランドの頂点》の能力は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《コスモグランドの頂点》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていなくても、もう打ち消されていて、未だスタック上に置かれていても関係ない。
- 《コスモグランドの頂点》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。特に、あなたの2つ目の呪文がクリーチャー・呪文であり、あなたが《コスモグランドの頂点》の能力で2つ目のモードを選んでいる場合、その呪文によるクリーチャーは+1/+1カウンター1個を得ることはない。

《コスモゴイフ》

{B}{G}

クリーチャー — エレメンタル・ルアゴイフ

1+

《コスモゴイフ》のパワーは、追放領域にありあなたがオーナーであるカードの枚数に等しく、タフネスはその枚数に1を足した値に等しい。

- 《コスモゴイフ》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。《コスモゴイフ》が追放領域にあるなら、その能力はそれ自身も考慮に入れる。

《混合成体、ダイアライン》

{X}{G}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/1

トランプル

これは、これを唱えるために支払ったマナの点数に等しい個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。あなたが攻撃するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー2体の上からそれぞれ+1/+1カウンター1個を取り除いてもよい。そうしたなら、カード1枚を引き、無色の2/2のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《混合成体、ダイアライン》の2つ目の能力は、これを唱えるために実際に支払われたマナ総量を見る。これを唱えるためのコストを増加、あるいは減少させるいかなる効果（統率者戦のゲームにおける「統率者税」も含む）も考慮に入れられる。
- 《混合成体、ダイアライン》のコピーがスタック上に生成されるなら、そのコピーを唱えるのにマナは一切支払われていない。元の呪文を唱えるために支払われたマナの点数がコピーされるわけではない。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払わずに《混合成体、ダイアライン》を唱えることができた場合、Xは0である。
- 《大惨事の回避》のように、《混合成体、ダイアライン》が打ち消されるのを防ぐ何らかの効果のためにマナを支払わなければならない場合、そのマナは《混合成体、ダイアライン》を唱えるために支払われたわけではないため、《混合成体、ダイアライン》の2つ目の能力においては考慮されない。

《錆びついた収穫機》

{R}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

1/1

威迫

{2}, {T}, あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を追放する：1つを対象とする。このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、これはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《錆びついた収穫機》の最後の能力の解決前にこれが戦場を離れるなら、能力の解決時にこれの上に+1/+1カウンター1個は置かれない。与えるダメージの点数は、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて決定する。
- 《錆びついた収穫機》の最後の能力を解決するに際し、対象が不適正な対象になった場合、これは解決せず、効果は一切発生しない。あなたは《錆びついた収穫機》の上に+1/+1カウンターを置かない。

《サンスターの司祭》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/2

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態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。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{2}, あなたがコントロールしているクリーチャーの上から+1/+1カウンター1個を取り除く：アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それをタップする。

- 《サンスターの司祭》の1つ目の能力は、終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に何かをタップすることはできない。能力の解決時にあなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合、能力は何もしない。

《サンスターの光細工師》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

3/3

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。

- 《サンスターの光細工師》の能力は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《サンスターの光細工師》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていないか、もう打ち消されているか、未だスタック上に置かれていても関係ない。《サンスターの光細工師》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、このターン、次にあなたが唱える呪文が2つ目の呪文である。
- 《サンスターの光細工師》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《サンスターの模範、ヴォンダム卿》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/2

警戒、威迫

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体が死亡するか追放領域に置かれるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置き、1点のライフを得る。

パワーが4以上であるこれが死亡するか追放領域に置かれたとき、土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それを破壊する。

- 《サンスターの模範、ヴォンダム卿》の1つ目の誘発型能力は、戦場から追放領域に置かれる、あなたがコントロールしているクリーチャーを見る。この能力はクリーチャー・カードがそれ以外の領域から追放領域に置かれたとしても誘発しない。
- 《サンスターの模範、ヴォンダム卿》が、あなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーが死亡したり追放領域に置かれたりすると同時に戦場を離れたなら、その1つ目の誘発型能力は、それらの各クリーチャーについてそれぞれ誘発する。

《シードシップの衝突》

{1}{G}

インスタント

アーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。そのマナ総量が2以下なら、着陸船・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《時間の介入》

{2}{B}

ソーサリー

ヴォイド— このターンに、土地でないパーマネントが戦場を離れたか呪文がワープされていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

- 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。

《自己建造のメカン》

{3}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・工匠

3/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、アーティファクト1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置き、あなたはカード1枚を引く。

- 《自己建造のメカン》の能力が対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたがアーティファクト1つを生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。その後、再帰誘発型能力を解決するに際し、対象としたクリーチャー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。

《終焉の石》

{7}

伝説のアーティファクト

あなたが土地1つをプレイするか呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライフ総量は、ゲーム開始時のあなたのライフ総量の端数を切り上げた半分になる。

- 《終焉の石》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- あなたのライフ総量が一定の値になるとは、あなたがそれに合わせた点数のライフを得たり失ったりすることである。たとえば、あなたの開始時のライフ総量が20点であり、《終焉の石》の最後の能力の解決時のライフ総量が17点であるなら、あなたのライフは7点分失われて10点になる、ということである。ライフを得たり失ったりすることを見る他の能力は、この効果にも関連する。

《終速度》

{4}{R}{R}

ソーサリー

あなたの手札にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を戦場に出してもよい。そのパーマネントは速攻と「このパーマネントが戦場を離れたとき、これは各クリーチャーにそれぞれ、このマナ総量に等しい点数のダメージを与える。」と「あなたの終了ステップの開始時に、このパーマネントを生け贄に捧げる。」を得る。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- パーマネントが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いて、誘発型能力のダメージの点数を決定する。

《人骨調和奏者、ズー・イフィット》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

{T}：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。それは他のタイプに加えてスケルトンであり、能力を持たない。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《人骨調和奏者、ズー・イフィット》の能力により戦場に戻されたパーマネントが、戦場に出た「とき」に誘発する能力を持つ場合、誘発できるようになる前にその能力を失う。そのパーマネントをタップ状態で戦場に出させる能力を持つ場合、それは能力の適用前に能力を失う。そのパーマネントがどのように戦場に出るかを変更する能力（いくつかのカウンターと共に戦場に出させる能力など）や、「戦場に出るに際し」適用される能力（《飢えた星祖》の土地の食食の能力など）が他にある場合も同様である。
- 《人骨調和奏者、ズー・イフィット》の能力により戦場に戻されたパーマネントが、そのように戻された後に能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。

《侵襲運動》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。侵襲運動はそれに3点のダメージを与える。あなたが宇宙船をコントロールしているなら、代わりに、これは5点のダメージを与える。

- あなたが宇宙船をコントロールしているかどうかを見るのは、《侵襲運動》の解決時であり、それにより与えるダメージの点数が決定される。

《スーパーヴォイド、ソセラ》

{2}{B}{B}

伝説のエンチャント

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、各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体を選び、それを追放する。

あなたの終了ステップの開始時に、プレイヤー1人がクリーチャーをコントロールしていない場合、これを生け贄に捧げ、その後、これにより追放されているクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で、追加の+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出す。

- 《スーパーヴォイド、ソセラ》が、あなたの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。
- 《スーパーヴォイド、ソセラ》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、プレイヤーがクリーチャーをコントロールしていないかどうかを見る。そのようなプレイヤーがいないなら、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に戦場からクリーチャーを取り除くことはできない。能力の解決時にすべてのプレイヤーがクリーチャーをコントロールしているなら、能力は何もしない。（能力の解決時にクリーチャーを1体もコントロールしていなかったプレイヤーたちと、能力の誘発時にクリーチャーを1体もコントロールしていなかったプレイヤーたちは同一である必要はない。）

《星間航路の助言》

{1}{U}

インスタント

キッカー{1}{U}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{U}を支払ってもよい。）

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、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。それらのカードのうち1枚をあなたの手札に加える。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、それらのカードのうち2枚をあなたの手札に加える。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。

- Xの値は《星間航路の助言》を解決する際に、1度だけ計算される。
- とある呪文のキッカー・コストが支払われたなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- 同じキッカー・コストを2回以上支払うことはできない。
- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまたキッカーされている状態である。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文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。

《星原の歌手》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・バード

3/4

パーマネント1つが戦場に出たこと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。

ワープ{1}{U} (あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、
このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。)

- 《星原の歌手》の1つ目の能力は、パーマネント自身の「戦場に出たときに誘発する」誘発型能力にも、そのパーマネントが戦場に出たときに誘発するそれ以外の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。パーマネントが戦場に出たときに起こる誘発型能力を含むキーワード能力もある。
- 置換効果は《星原の歌手》の1つ目の能力の影響を受けない。たとえば、あなたのコントロール下で、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出るクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」適用される能力、たとえば、《飢えた星祖》による土地の食食能力なども影響を受けない。
- 《星原の歌手》の1つ目の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させるだけである。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（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。
- あなたが《星原の歌手》2体をコントロールしているなら、パーマネント1つが戦場に出ることによって能力を3回誘発させる。4回ではない。《星原の歌手》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。
- パーマネントが《星原の歌手》と同時に戦場に出たこと（《星原の歌手》自身が戦場に出たことも含む）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が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。その2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、「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能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。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。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードのマナ総量の合計である。その能力の解決中に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

《星原の番人》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使

3/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本である平地やクリーチャーのうちマナ総量が1以下であるカード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。

ワープ{1}{W} (あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、
このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。)

- あなたのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《精神調節》

{1}{U}

インスタント

あなたのターンの間、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それをタップする。

カード1枚を引く。

- 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。
- 《精神調節》の解決時に対象のパーマネント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。

《生存者探し》

{2}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大3枚をマナ総量の合計が3以下になるように選んで対象とする。それらを戦場に戻す。それらの上にそれぞれ、+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《生体技術化後の未来》

{1}{G}{G}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、着陸船・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる: 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。」を持つアーティファクトである。)

あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、このターンにあなたのコントロール下で戦場に出た土地1つにつき1個の、追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《生体技術化後の未来》の最後の能力は、これが戦場に出る前に、あなたのコントロール下で戦場に出た土地を考慮する。たとえば、このターン、《生体技術化後の未来》が戦場に出る前に、2枚の土地があなたのコントロール下で戦場に出ていたなら、このターン中、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カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。
- ありそうにないことだが、《生体技術化後の未来》とあなたのコントロールしている1体以上のクリーチャーとが同時に戦場に出るとき、《生体技術化後の未来》の最後の能力によって、それらのクリーチャーの上に追加の+1/+1カウンターが置かれることはない。

《接近遭遇》

{1}{G}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしているクリーチャー1体か追放領域にありあなたがオーナーでありワープしているクリーチャー・カード1枚を選ぶ。

クリーチャー1体を対象とする。接近遭遇はそれに、その選ばれたクリーチャーかカードのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたが戦場にあるクリーチャー1体を選んだ場合、《接近遭遇》の解決時にそのクリーチャーのパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。《接近遭遇》が解決される時点でそのクリーチャーがすでに戦場にはない場合、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《絶望的猛攻》

{X}{X}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。そのコピーであるトークンX個を生成する。ターン終了時まで、それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。

- 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、そのパーマネントそのもの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、それの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。そのパーマネントが機体であるなら、コピーは搭乗された状態にはならない。それが装備品であるなら、コピーはどのクリーチャーにもついていない。
- 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の戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《前線の戦憤怒獣》

{2}{R}

クリーチャー — カヴァー・兵士

2/3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしている場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《前線の戦憤怒獣》の能力は、終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に何かをタップすることはできない。能力の解決時にあなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合、能力は何もしない。

《殲滅戦艦》

{8}

アーティファクト — 宇宙船

この宇宙船が戦場に出たとき、クリーチャーでないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。その後、この宇宙船は各クリーチャーにそれぞれ4点のダメージを与える。

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。5個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

5+ | 飛行、トランプル

1 0 / 1 0

- 《殲滅戦艦》の1つ目の能力の解決時に対象としたパーマネント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。クリーチャーはダメージを受けない。

《タペストリーの守護機》

{3}{G}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・兵士

3/4

警戒

あなたがコントロールしていてタフネスがパワーよりも大きいすべてのクリーチャーは、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

あなたがコントロールしていてタフネスがパワーよりも大きいすべてのクリーチャーは、パワーではなくタフネスを用いてパーマネントを配備する。

- 《タペストリーの守護者》の2つ目および3つ目の能力は、クリーチャーのパワーを変えるわけではない。それらの能力は、そのクリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数および、配備能力のコストを支払うためにそのクリーチャーをタップしたときの、配備を持つパーマネントの上に置かれるカウンター個数のみを変える。他の、パワーやタフネスを見るルールや効果はすべて、本来のパワーとタフネスの値を使用する。
- あなたがコントロールしている配備能力が、あなたが《タペストリーの守護者》をコントロールしている状態で解決されたが、その配備能力のコストを支払うためにタップされたクリーチャーが既に戦場を離れている場合、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間の特性を見る。そのクリーチャーのタフネスがパワーよりも高かったなら、タフネスを用いて配備能力を持つパーマネントの上に置かれるカウンター個数を決定する。
- あなたが《タペストリーの守護者》をコントロールしている際に配備能力を起動するが、その配備能力を解決する時点で《タペストリーの守護者》のコントロールを失っているなら、配備能力のコストを支払うためにタップされたクリーチャーのパワーを用いて、配備を持つパーマネントの上に置かれるカウンター個数を決定する。

《調査用メカン》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

1/3

飛行

呪禁（このクリーチャーは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）

{10}、このクリーチャーを生け贄に捧げる：1つを対象とし、プレイヤー1人を対象とする。これはその前者に3点のダメージを与える。その後者のプレイヤーはカード3枚を引き、3点のライフを得る。この能力を起動するためのコストは{X}少なくなる。Xは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

- 《調査用メカン》の最後の能力を起動す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1つ以上の土地を生け贄に捧げたなどで）あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数が変わったとしても、能力を起動するためのコストは決定した値のままである。
- あなたが能力を起動すると宣言した後では、その能力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、対戦相手はその時点で、あなたがコントロールしている土地を戦場から取り除こうと試みることはできない。
- あなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数を決定するには、あなたがコントロールしている土地を1つずつ見て、その英語名がこれによりすでに見た他の土地の英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。

《調和する木立跨ぎ》

{3}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

/

護法{2}（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

このクリーチャー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。

- 《調和する木立跨ぎ》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。

《月明かりの瞑想》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしているアーティファクトやクリーチャー）

あなたが各ターン内で初めて1つ以上のトークンを生成するならば、代わりに同じ数の、エンチャントしているパーマネントのコピーであるトークンを生成してもよい。

- 《月明かりの瞑想》の最後の能力の効果は、トークンが戦場に出る方法を変更するような他の一切のものよりも先に適用される。
- 《月明かりの瞑想》の最後の能力の効果は、アーティファクトやクリーチャーであるトークンだけでなく、すべてのトークンに適用できる。たとえば、あなたの破片・トークン（定義済みのエンチャント・トークン）の生成を、エンチャントしているパーマネントのコピーの生成と置き換えることができる。
- エンチャントしているパーマネントが伝説であるならば、そのコピーもまた伝説である。これによりあなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしているならば、それらのうち1つを除くすべてを墓地に置かなければならない。
- 置換効果を適用しないことを選んだならば、次のターンまでそれを再び適用することを選ぶことはできない。
- あなたが1つ以上のトークンを生成し、そのあと同じターンに《月明かりの瞑想》があなたのコントロール下で戦場に出たならば、その置換効果は以後このターンにあなたが生成するいかなるトークンにも適用されない。次のターンまで待つ必要がある。

《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — ロブスター・市民

2/2

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他のタイプに加えて食物であり「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つ。

{1}, {T}, 食物1つを生け贄に捧げる：これは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、これをアンタップする。

- アーティファクトは、それが持っている他のタイプ、サブタイプ、特殊タイプ、能力を持ち続ける。
- 《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》が何らかの理由によりアーティファクトになったならば、自身も食物になる。
- 《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》の最後の能力は、終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていたかどうかを見る。そうでなかったならば、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中にライフを得ることはできない。
- 何らかの効果「食物」を参照するならば、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・トークンのみではない。たとえば、あなたが《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》の2つ目の能力を起動したとき、あなたはそのコストとして、自分がコントロールしているどの食物を生け贄に捧げてかまわない。
- 食物1つを生け贄に捧げることで複数のコストの支払いにあてることはできない。たとえば、あなたは食物1つを生け贄に捧げることで自身の能力のコストを支払いつつ、《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》の2つ目の能力を起動することはできない。

《鉄群れの操縦者》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・兵士

1/1

飛行

{T} : {U}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためにしか支払えない。

{T} : {U}{U}を加える。このマナは、アーティファクトである発生源の能力を起動するためにしか支払えない。

- 「アーティファクトである発生源」とは、アーティファクトのカード・タイプを持つすべてのオブジェクトを意味する。つまり、《鉄群れの操縦者》の最後の能力によるマナは、あなたがコントロールしているアー

ティファクトや、あなたの手札か墓地にあるアーティファクト・カードの能力を起動するために支払うことができる。

《頭角表す士官候補生、ハリヤー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

これ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るクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

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、あなたはカード1枚を引く。

- 《頭角表す士官候補生、ハリヤー》の最後の能力が誘発するには、プレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたクリーチャーがダメージを与えたその時に、その上に+1/+1カウンターが置かれている必要がある。

《統制の腕輪》

{2}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、「{15}, 統制の腕輪を追放する：対戦相手1人を対象とする。次のそのプレイヤーのターンの間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。この能力を起動するためのコストは{X}少なくなる。Xは、このクリーチャーのパワーに等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ。（あなたはそのプレイヤーが見ることのできるすべてのカードを見て、そのプレイヤーが行うすべての決定を行う。）

装備{1}

- 《統制の腕輪》によって付与された起動型能力のコストは、コストが支払われる前に固定される。たとえば、装備しているクリーチャーのパワーが3（《統制の腕輪》の能力による+1/+1の修整を含む）である場合、付与される能力を起動するためのコストは{12}となる。
- そのターン中も、あなたがコントロールしているプレイヤーがアクティブ・プレイヤーである。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間も、あなたは自分の選択や判断を行う。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、そのプレイヤーがそのターン中に行える、または行うよう指示される決定や判断は、あなたが行う。それには、唱える呪文や起動する能力を選ぶことや、誘発型能力や他の理由により求められる一切の決定が含まれる。
- あなたは、影響を受けているプレイヤーに投了させることはできない。そのプレイヤーはあなたがコントロールしている間であっても、つねに投了を自分で選ぶことができる。
- ルールに違反する決定や判断を行うことはできない。つまり、そのプレイヤーができないことを行うことはできない。ゲームのルールやカードやパーマネントや呪文や能力などのいずれにも求められていない決定や判断をそのプレイヤーにさせることはできない。（《手練れの戦術》のような）効果が、影響を受けているプレイヤーが通常行うような決定を別のプレイヤーに行わせる場合、その効果が優先される。つまり、影響を受けているプレイヤーが決定しないことを、あなたがそのプレイヤーに代わって決定することはできない。
- そのプレイヤーにイベント規定によって求められる決定や判断（たとえば、同意による引き分けを行うことやジャッジを呼ぶこと）を行わせることはできない。
- 影響を受けているプレイヤーのコストを支払う場合には、あなたはそのプレイヤーが持つリソース（カードやマナなど）のみを使用できる。あなた自身のものを使用することはできない。同様に、影響を受けているプレイヤーが持つリソースはそのプレイヤーのコストを支払うことのみで使用できる。それをあなた自身のコストに使用することはできない。
- あなたはプレイヤーのみをコントロールする。そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力をあなたがコントロールするわけではない。
- 対象としたプレイヤーが次のターンを飛ばした場合、あなたはそのプレイヤーが実際に行動するその次のターンでそのプレイヤーをコントロールする。

- 複数のプレイヤー・コントロール効果が同一のプレイヤーに影響する場合は、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが作用する。

《ドーンストライクの先兵》

{5}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

4/5

絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしている場合、あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《ドーンストライクの先兵》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に何かをタップすることはできない。能力の解決時にあなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合、能力は何もしない。

《溶かし歩きの賛美者》

{2}{G}

クリーチャー — 昆虫・兵士

3/3

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体が死亡するたび、カード1枚を引く。

- 《溶かし歩きの賛美者》が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1体以上のクリーチャーと同時に死亡した場合、その能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。これには《溶かし歩きの賛美者》自身も、死亡したときにその上に+1/+1カウンターが置かれている場合は含まれる。

《溶かし歩きの消散》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (あなたがコントロールしているクリーチャー)

このオーラが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。エンチャントしているクリーチャーはそれと格闘を行う。(それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。)

エンチャントしているクリーチャーは+0/+2の修整を受け、2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

- エンチャントしているクリーチャーが威迫も持っているなら、これは決してブロックされない。

《解きほぐし》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。その呪文を唱えるために支払われたマナの点数がそのマナ総量よりも小さいなら、あなたはカード1枚を引く。

- 呪文のマナ総量は、代用コストやコストの増加、コストの減少によって変化しない。たとえば、あなたが《かき鳴らす巢槽》(親和(スリヴァー)を持つアーティファクト)を唱える場合、たとえあなたが何体のスリヴァーをコントロールしていたとしても、その呪文のマナ総量は6である。
- 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。

《特異点の断裂》

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

ソーサリー

望む人数のプレイヤーを対象とする。すべてのクリーチャーを破壊し、その後、対象としたプレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの枚数の端数を切り捨てた半分の枚数のカードを切削する。

- あなたは《特異点の断裂》の対象を選ぶ必要はない。ただし、あなたが対象を選び、それらの対象のすべてが、《特異点の断裂》の解決時点で不適正であった場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。クリーチャーは破壊されず、どのプレイヤーもカードを切削しない。

《特使の随伴機》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・兵士

0/4

このクリーチャーは+X/+0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すべてのアーティファクトのマナ総量の中の最大値に等しい。

- 《特使の随伴機》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、このパワーは0である。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《ドック作業用ドローン》

{1}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

1/1

このクリーチャーは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

このクリーチャーが死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これの上にあるすべてのカウンターをそれの上に置く。

- 《ドック作業用ドローン》の2つ目の能力は、これの上に置かれていたすべてのカウンターを対象としたクリーチャーに置くものであり、+1/+1カウンターだけに限らない。
- 《ドック作業用ドローン》の2つ目の能力は、これの上にあるカウンターを、対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。そうではなく、《ドック作業用ドローン》が死亡したとき、これの上に置かれていたカウンター1種類につきそれぞれ等しい個数のカウンターを、対象となったクリーチャーの上に置くのである。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば《ドック作業用ドローン》が死亡した際に《オゾリス》（『イコリア：巨獣の棲処』のカード）をコントロールしていた場合、あなたは各種類のカウンターを適正な数だけ、《オゾリス》と対象とするクリーチャーの上に置くことになる。
- 《ドック作業用ドローン》が死亡したとき、これの上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、2つ目の能力にはそれも含まれる。その結果、カウンターが置かれたものが死亡する可能性がある。
- 《ドック作業用ドローン》の上に、このタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1カウンターが同時に置かれたなら、これの2つ目の能力は、これが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）が対象としたクリーチャーの上に置かれる。

《縄張り守りのブランター》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ビースト

6/6

到達

上陸— あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、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。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。

- あなたは《縄張り守りのブランター》の上陸能力が与える許諾によって唱え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、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードがソーサリー・カードなら、あなたがそれを唱えることができるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときのみである。

《荷役区域》

{3}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしていて、クリーチャーや宇宙船や惑星である1つの上に1個以上のカウンターが置かれるなら、代わりに、その上にその2倍の個数のそれらの各種類のカウンターを置く。

ワープ{G}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このエンチャントを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- あなたがコントロールしているクリーチャーや宇宙船や惑星が、その上にカウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、代わりにその2倍のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- あなたが2つの《荷役区域》のをコントロールしているなら、あなたがコントロールしているクリーチャーや宇宙船や惑星の1つの上に置かれるカウンターの数は、元の数の4倍となる。《荷役区域》が3つあれば8倍になる。以下同様である。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしているとも関係ない。
- 《荷役区域》は即時の積み下ろし専用だ。《荷役区域》では駐機禁止である。（ワープ機体は特に厳禁。）

《縫い目破り》

{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量が2以下であり土地でないパーマネント1つを対象とする。このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《縫い目破り》の誘発型能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。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たなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、それがエンチャントするものをそのオーナーが選ぶ。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。そのオーラが適正につけられるものがない場合、それは残りのゲームの間、追放領域に置かれる。

《脳内転送》

{4}{U}

インスタント

諜報 X を行う。X 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。その後、カード 3 枚を引く。

(諜報 X を行うとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード X 枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。)

- X の値は《脳内転送》の解決時に 1 度だけ計算される。

《反因果の残留》

{6}

クリーチャー — エルドラージ

7/5

このクリーチャーが戦場を離れたとき、カード 1 枚を引く。その後、あなたの手札から、マナ総量があなたがコントロールしている土地の数以下であるパーマネント・カード 1 枚を、タップ状態で戦場に出してもよい。

ワープ {4} (あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。)

- あなたの手札にあるカードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、X は 0 として扱う。

《万物の定め of 巻物》

{3}

アーティファクト

{T} :好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。

{7}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる : カード X 枚を引く。X は、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

- X の値を決めるのは、《万物の定め of 巻物》の最後の能力の解決時の 1 回のみである。
- あなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数を決定するには、あなたがコントロールしている土地を 1 つずつ見て、その英語名がこれによりすでに見た他の土地の英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。

《万物の定めを追う者》

{3}{W}

クリーチャー — ドリックス・暗殺者

2/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、暗殺者でないクリーチャー最大 1 体を対象とする。このクリーチャーが戦場を離れるまで、それを追放する。

ワープ {1}{W} (あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。)

- 《万物の定めを追う者》の 1 つ目の能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
- 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。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《反乱の大虐殺》

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

ソーサリー

奇数か偶数を選ぶ。その選ばれた性質のmana総量を持つすべてのクリーチャーを破壊する。その後、ターン終了時まで、すべてのクリーチャーのコントロールを得る。それらをアンタップする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。(0は偶数である。)

- クリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- あなたは、既に自分がコントロールしているものを含めて、すべてのクリーチャーをアンタップする。それらはさらに、たとえすでにアンタップ状態であったとしても速攻を得る。

《光逸らしの審問官》

{W}

クリーチャー — 天使・ウィザード

2/1

警戒

このクリーチャーが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ自分の手札からカード1枚を追放し、そのカードが追放され続けているかぎり、それをプレイしてもよい。これにより唱えるすべての呪文は唱えるためのコストが{1}多くなる。これによりプレイされるすべての土地はタップ状態で戦場に出る。

- 追放したカードをプレイするときにも、通常のタイミングの制限に従う。

《光に導かれし者、ハリーヤ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

これか、あなたがコントロールしていてクリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つが戦場に出るたび、1点のライフを得る。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていたなら、カード1枚を引く。

ワープ{W} (あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。)

- 《光に導かれし者、ハリーヤ》の2つ目の能力は、その解決時に、そのターン中に得たライフの点数を見るものであり、ターン開始時のあなたのライフの総量と比較してどうなったかを見るわけではない。たとえば、ターン開始時のあなたのライフが10点で、ターン中に6点のライフを得て、その後に6点のライフを失った場合、《光に導かれし者、ハリーヤ》の2つ目の能力を解決することにより、あなたはカード1枚を引くことになる。

《飛行甲板の調整役》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしている場合、2点のライフを得る。

- 《飛行甲板の調整役》の能力は、終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に何かをタップすることはできない。能力の解決時にあなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合、能力は何もしない。

《ピナクルの星艦》

{1}{W}{W}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出たとき、このアーティファクトが戦場を離れるまで、マナ総量が2以下でありアーティファクトやクリーチャーであるすべてを追放する。

{6}{W}{W}：このアーティファクトによって追放されている各カードをそれぞれ、オーナーの墓地に置く。その後、あなたは、これにより墓地に置かれたカード1枚につき1体の無色の2/2のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。このアーティファクトを生け贄に捧げる。

- アーティファクトやクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《ピナクルの星艦》が、その1つ目の能力の解決前に戦場を離れたなら、どのアーティファクトもクリーチャーも追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントについていた装備品は（それもまた追放されたのでなければ）、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- すべてのトークンは、それが何かをコピーしていたり、特定のマナ・コストで生成されたのでないかぎり、マナ総量は0である。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 多人数戦では、《ピナクルの星艦》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発の効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《ピナクルの特使》

{1}{U}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/3

あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、飛行と「このトークンでは飛行を持つクリーチャーしかブロックできない。」を持つ無色の1/1のドローン・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。

ワープ{U/R}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- 《ピナクルの特使》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《氷結粉砕》

{U}

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-5/-0の修整を受ける。

エンチャントしているクリーチャーがタップ状態になるかダメージを受けたとき、それを破壊する。

- 《氷結粉砕》を、すでにタップ状態であるクリーチャーを対象としてもよいし、それにエンチャントしてもよい。クリーチャーが「タップ状態になるときに誘発する能力は、そのクリーチャーがアンタップ状態からタップ状態に変更されるまで誘発しない。
- エンチャントしているクリーチャーがタップ状態になるかダメージを受けた時、《氷結粉砕》の最後の能力が誘発する。たとえ《氷結粉砕》がすでに戦場を離れていたたり、何らかの手段によってそれ以降に他のクリーチャーにエンチャントしていたとしても、そのクリーチャーは能力の解決時に破壊される。
- エンチャントしているクリーチャーがマナ能力を起動するためのコストとしてタップ状態になるなら、そのマナ能力はただちに解決され、その後《氷結粉砕》の最後の能力がスタックに置かれる。
- エンチャントしているクリーチャーが、呪文を唱えるためのコストとしてや、マナ能力でない能力を起動するためにタップ状態になるなら、《氷結粉砕》の最後の能力はスタックの、その呪文やその起動型能力の上

に置かれる。《氷結粉碎》の最後の能力が最初に解決され（そのクリーチャーを破壊する）、その後その呪文や起動型能力が解決される。

- トランプルを持つクリーチャーが《氷結粉碎》がついているクリーチャーにブロックされたとしても、プレイヤーやプレインズウォーカー、バトルへ余剰ダメージを割り振る前に、《氷結粉碎》がついているクリーチャーのタフネス（すでにそのエンチャントされたクリーチャーが負っているダメージを差し引いた値）に等しいダメージを、依然として割り振る必要がある。

《吹きさらしの要塞、アダージア》

土地 — 惑星

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W}を加える。

配備 (あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする: そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの惑星の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。)

12+ | {3} {W}, {T} : あなたがコントロールしていてアーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それが伝説であることを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《吹きさらしの要塞、アダージア》の最後の能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、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。）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、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、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。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。それが装備品であるなら、どのクリーチャーにもついていない。
- 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、記載されている例外を除き、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。
- 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、記載されている例外を除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。
- 《吹きさらしの要塞、アダージア》の最後の能力が、伝説でないパーマネントのコピーであるトークンを生成するなら、あなたは同じ名前を持つ2つのパーマネントをコントロールすることになるが、伝説であるのはそのうちの1つ（あらたに生成されたトークン）のみである。あなたはそれらのどちらもオーナーの墓地に置かない。
- 《吹きさらしの要塞、アダージア》がオーラのコピー・トークンを生成するなら、それが戦場に出る際に、そのトークンがエンチャントするものを選ぶ。そのオーラは、それがエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより、たとえば他のプレイヤーや呪禁を持つパーマネントを選んでもよい。その選ばれたエンチャントするものは、そのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、これによりそのオーラの特性のうちの一つについてプロテクション（その特性）を持つプレイヤーやパーマネントを選ぶことはできない。そのオーラ・トークンが適正にエンチャントできるものがなかったなら、そのトークンは生成されない。

《払拭の光》

{2} {W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。

このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 誘発型能力が解決される前に《払拭の光》が戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。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たなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、それがエンチャントするものをそのオーナーが選ぶ。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、たとえば対戦相手がコントロールしていて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。そのオーラが適正につけられるものがない場合、それは残りのゲームの間、追放領域に置かれる。

《ブロック型栄養食》

{1}

アーティファクト — 食物

破壊不能（「破壊する」と書かれた効果では、このアーティファクトは破壊されない。）

{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。

このアーティファクトが戦場から墓地に置かれたとき、カード1枚を引く。

- 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・トークンのみではない。たとえば、あなたが《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》の2つ目の能力（これは「{1}, {T}, 食物1つを生け贄に捧げる：これは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。」）を起動する際、あなたはそのコストを支払うために《ブロック型栄養食》を生け贄に捧げることができる。
- 食物1つを生け贄に捧げることで複数のコストの支払いにあてることはできない。たとえば、《ブロック型栄養食》を生け贄に捧げて自身の能力を起動しつつ、《手際の良い宇宙調理士、ラゴスト》の2つ目の能力を起動することはできない。

《保管庫守りの強兵》

{4} {R}

クリーチャー — カヴァー・兵士

5/5

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしている場合、あなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。

- 《保管庫守りの強兵》の能力は、終了ステップの開始時に、あなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたの終了ステップ中に何かをタップすることはできない。能力の解決時にあなたが2体以上のタップ状態であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合、能力は何もしない。

《右腕、ムメノン》

{3} {U} {U}

伝説のクリーチャー — クラゲ・アドバイザー

3/4

飛行

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたのライブラリーの一番上にあるアーティファクト・呪文を唱えてもよい。

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「{T}：{U}を加える。このマナは、あなたの手札以外から呪文を唱えるためにしか支払えない。」を持つ。

- あなたが望むならいつでも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（ただし後述する制限がある）。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなた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、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、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、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。

- あなたはこれによってライブラリーの一番上から呪文を唱える場合、そのカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。
- 《右腕、ムメノン》の3つ目の能力は、あなたのライブラリーの一番上にある土地を（たとえ、それが土地でありアーティファクトであっても）プレイできるようにするわけではない。

《無差別の痛めつけ》

{2}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしているクリーチャー）

このオーラが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーでない1つを対象とする。エンチャント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。

エンチャントしているクリーチャーがダメージを受けるたび、それは各対戦相手にそれぞれ、その点数に等しい点数のダメージを与える。

- エンチャントしているクリーチャーが、《無差別の痛めつけ》の2つ目の能力の解決前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてダメージの点数を決定する。
- エンチャントしているクリーチャーが致死ダメージを受けたとしても、《無差別の痛めつけ》の最後の能力は依然として誘発する。
- エンチャントしているクリーチャーが、2体のクリーチャーにブロックされるなどして、複数の発生源から一度にダメージを受けた場合も、《無差別の痛めつけ》の最後の能力が誘発するのは1回のみである。この誘発型能力を解決する際は、エンチャントしているクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ、それが受けたダメージの総計に等しいダメージを与える。

《鞭打草の捕食者》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 植物・ビースト

5/7

あなたの対戦相手が合計3体以上のクリーチャーをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

到達

- 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。

《群れの刃》

{3}{B}

クリーチャー — 昆虫・暗殺者

3/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- このクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個を置く。
- 追放されていてワープを持つカード1枚を対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番下に置く。
- 《群れの刃》の能力の最後のモードは、ワープ能力により生成された遅延誘発型能力によって追放されているカードだけでなく、追放されていてワープを持つものであれば望むカードを対象にできる。

《メカンの盾仲間》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・兵士

3/2

防衛

アーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出たターンの間、このクリーチャーは防衛を持たないかのように攻撃できる。

- アーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出た後では、そのターン、《メカンの盾仲間》は防衛を持たないかのように攻撃できる。そのアーティファクトがアーティファクトであるかや、あなたのコントロール下にあるかどうかは関係ない。

《猛嵐のタイタン》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル

4/4

このターンにあなたがこれでない呪文を唱えていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}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。

《モノイストの回路供給者》

{4}{B}{B}

アーティファクト・クリーチャー — オウムガイ

4/4

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、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。ターン終了時まで、その前者は+X/+0の修整を受け、その後者は-0/-Xの修整を受ける。X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。

- あなたが、《モノイストの回路供給者》の最後の能力がスタックに置かれた時点で、あなたがコントロールしているクリーチャー1体および対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を両方とも選ぶことができないなら、この能力はスタックから取り除かれ、その効果は一切発生しない。
- 《モノイストの回路供給者》の最後の能力を解決する前に、対象の1つが不適正になっていたなら、残されたもう一方の適正な対象は、該当する+X/+0または-0/-Xの修整を受ける。
- Xの値は、《モノイストの回路供給者》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《闇の苦難》

{1}{B}

インスタント

この呪文がブロック・クリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}少なくなる。

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+2/+0の修整を受け破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。）

- 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。

《夢追いの侍祭、アルファラエル》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/3

これが戦場に出たとき、カード2枚を引く。その後、あなたがアーティファクト・カード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

あなたのターンの間、これは接死を持つ。

- 《夢追いの侍祭、アルファラエル》の1つ目の能力を解決するに際し、あなたは、アーティファクト・カード1枚を捨てるか、アーティファクト・カードであるかどうかにかかわらずカード2枚を捨てるか、いずれかを行うことができる。望むなら、アーティファクト・カードを2枚捨てても構わない。

《幼生護りの精鋭》

{X}{G}{G}

クリーチャー — 昆虫・騎士

0/0

このクリーチャーは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

このクリーチャーが戦場を離れたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これの上にあるすべてのカウンターをそれの上に置く。

ワープ{X}{G}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- 《幼生護りの精鋭》の2つ目の能力は、これの上に置かれていたすべてのカウンターを対象としたクリーチャーに置くものであり、+1/+1カウンターだけに限らない。
- 《幼生護りの精鋭》の2つ目の能力は、これの上にあるカウンターを、対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。そうではなく、《幼生護りの精鋭》が戦場を離れたとき、これの上に置かれていたカウンター1種類につきそれぞれ等しい個数のカウンターを、対象となったクリーチャーの上に置くのである。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば《幼生護りの精鋭》が戦場を離れた際に、あなたが《オゾリス》（『イコリア：巨獣の棲処』のカード）をコントロールしていた場合、あなたは各種類のカウンターを適正な数だけ、《オゾリス》と対象とするクリーチャーの上に置くことになる。
- 《幼生護りの精鋭》が戦場を離れたとき、これの上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、2つ目の能力にはそれも含まれる。その結果、カウンターが置かれたものが死亡する可能性がある。
- 《幼生護りの精鋭》の上に、このタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1カウンターが同時に置かれたなら、これの2つ目の能力は、これが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）が対象としたクリーチャーの上に置かれる。

《喜びあふれる太陽生まれ》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使・ウィザード

4/5

飛行、絆魂

あなたのコントロール下で1つ以上のトークンを生成するなら、代わりにその2倍の数のそのトークンを生成する。

ワープ{1}{W}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- 元のトークンを生成した効果において明記されている内容は、《喜びあふれる太陽生まれ》の置換効果で生成された追加のトークンについても同じである。たとえば、何らかの効果によりトークン1つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成するように指示されていたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」になる。同様に、何らかの効果によってトークンが生成され、それの上にカウンターが置かれた場合、追加のトークンの上にもそれらのカウンターが置かれる。

《量子の謎かけ屋》

{3}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

4/6

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード1枚を引く。

あなたの手札にあるカードが1枚以下であるかぎり、あなたが1枚以上のカードを引くなら、代わりにその枚数に1を足した枚数のカードを引く。

ワープ{1}{U}

- とある効果によりあなたが1枚以上のカードを引くように指示されたなら、《量子の謎かけ屋》の置換効果はその指示が示す個別のカードを引く行為に対してではなく、その指示全体に対して適用される。たとえば、あなたが《量子の謎かけ屋》をコントロールしており、《送信内容の解読》をそれ以外のカードが手札

にない状況で唱えた場合、それには《量子の謎かけ屋》の置換効果が適用されるため、あなたはカード2枚ではなく、3枚を引くのである。

- 《量子の謎かけ屋》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、あなたが《思考の反射》（「あなたがカード1枚を引くなら、代わりにカード2枚を引く」という効果のエンチャント）をコントロールしており、《送信内容の解読》を、自分の手札の中にそれ以外のカードが1枚以下しかない状況で唱えたなら、あなたは《量子の謎かけ屋》の置換効果を最初に適用し、《送信内容の解読》の「カード2枚を引き、」という指示を「カード3枚を引き、」に変更することになる。その後《思考の反射》の置換効果が、3回分の個別のカードを引く行為に適用されることになるため、あなたは総計6枚のカードを引くことになる。
- イベントに置換効果が適用されたあと、その変更されたイベントに、さらにその置換効果を適用させることはできない。たとえば、《量子の謎かけ屋》の置換効果により、《送信内容の解読》の「カード2枚を引く」指示を変更した後に、《思考の反射》によって引く枚数のカードが2倍になる。その増えた分のカードを引くことに関して、改めて再度《量子の謎かけ屋》の置換効果を適用することはない。

《ワイルドキャット隊長、サミ》

{4}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・ならず者

4/4

二段攻撃、警戒

あなたが唱えるすべての呪文は親和（アーティファクト）を持つ。（それら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アーティファクト1つにつき{1}少なくなる。）

- 親和（アーティファクト）とは「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アーティファクト1つにつき{1}少なくなる。」という意味である。
- 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。
- 呪文1つに親和が複数あるなら、それらがそれぞれ適用される。たとえば、あなたが何らかの方法で《ワイルドキャット隊長、サミ》2体をコントロールし、アーティファクト2つをコントロールしているなら、あなたが各エンチャント・呪文を唱えるためのコストはそれぞれ{4}少なくなる。

《冷酷な船長、テゼレット》

{3}

伝説のプレインズウォーカー — テゼレット

4

あなたがコントロールしているアーティファクト1つが戦場に出るたび、これの上に忠誠カウンター1個を置く。

0：アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それをアンタップする。それがアーティファクト・クリーチャーなら、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

-3：あなたのライブラリーからマナ総量が1以下であるアーティファクト・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

-7：「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アーティファクト1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンター3個を置く。それがクリーチャーでないなら、それは0/0のロボット・アーティファクト・クリーチャーになる。」の紋章を得る。

- あなたのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 紋章の誘発型能力によって、そのアーティファクトが持っている何らかの能力、タイプ、サブタイプ、特殊タイプが失われることはない。
- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、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だけが考慮される。
- 紋章の能力によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは機体が搭乗されることで誘発するあらゆる能力において、機体に「搭乗した」とは見なさない。

- 紋章の能力によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、その基本のパワーやタフネスは0/0に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。同様に、配備を持つパーマナントが何らかの能力によってアーティファクト・クリーチャーになる場合、その上にアーティファクト・クリーチャーになるのに必要とされる個数以上の蓄積カウンターが置かれたとしても、それにより紋章の能力が設定する基本のパワーとタフネスを上書きすることはない。

《レイブレードの強兵》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+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、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。

ワープ{1}{W}（あなたの手札にあるこのカードをワープ・コストで唱えてもよい。次の終了ステップの開始時に、このクリーチャーを追放し、その後、後のターンに、これを追放領域から唱えてもよい。）

- 《レイブレードの強兵》が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1体以上のクリーチャーと同時に死亡した場合、その2つ目の能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。これには《レイブレードの強兵》自身も、死亡したときにその上に+1/+1カウンターが置かれている場合は含まれる。

《レクイエムのモノリス》

{2}{B}

アーティファクト

{T}：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「このクリーチャーがダメージを受けるたび、あなたはその点数に等しい枚数のカードを引き、その点数に等しい点数のライフを失う。」を得る。そのクリーチャーのコントローラーは「このアーティファクトはそれに1点のダメージを与える。」を選んでよい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《レクイエムのモノリス》の能力により、記載された能力を付与されたクリーチャーが致死ダメージを受けた場合でも、付与された能力は誘発する。
- 《レクイエムのモノリス》の能力によって記載された能力を付与されたクリーチャーに対し、（そのクリーチャーを複数のクリーチャーがブロックするなどして）複数の発生源がダメージを与えたとしても、付与された力が誘発するのは1回のみである。これを解決する際には、そのクリーチャーのコントローラーは、そのクリーチャーに与えられたダメージの点数の合計に等しい枚数のカードを引き、等しい点数のライフを失う。

『久遠の終端』 星景ボーナス・シートのカード別注釈

《怒り狂う山峡》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{R}か{G}を加える。

{2}{R}{G}：ターン終了時まで、この土地は「このクリーチャーが攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ赤緑の3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。
- 《怒り狂う山峡》の上に置かれている+1/+1カウンターは、それがクリーチャーでなくなった後もその上に残る。それらは、それが再びクリーチャーになるまで何も効果がない。（言い換えるならば、この土地はなおも怒り続けているが、特に効果を持たないのである。）

- 《怒り狂う山峡》の最後の能力が1ターン中に複数回起動されたなら、これは付与された回数分の誘発型能力を得ることになる。たとえば、あなたが《怒り狂う山峡》の最後の能力を2回起動したあとにこれで攻撃したなら、あなたはこれの上に+1/+1カウンター1個を2回置くことになる。

《隕石のクレーター》

土地

{T}：あなたがコントロールしているパーマネントの中の色1色を選ぶ。その選ばれた色のマナ1点を加える。

- 色は、白、青、黒、赤、緑の5色である。《隕石のクレーター》の能力により無色のマナを生み出すことはできない。
- ほぼすべての土地は無色である。

《エルドラージの寺院》

土地

{T}：{C}を加える。

{T}：{C}{C}を加える。このマナは、無色のエルドラージ・呪文を唱えるためか、無色のエルドラージの能力を起動するためにしか支払えない。

- 最後の能力によって生み出されたマナは、戦場に出ていないエルドラージの発生源の能力を起動させるために使用することはできない。

《演劇の舞台》

土地

{T}：{C}を加える。

{2}, {T}：土地1つを対象とする。この土地は、この能力を持つことを除きそのコピーになる。

- 最後の起動型能力によるコピー効果は持続期間を持たない。それは《演劇の舞台》が戦場を離れるか他のコピー効果がそれを上書きするまで継続する。そのパーマネントは《演劇の舞台》の1つ目の能力を持たなくなる。
- 土地のコピー可能な値とは、それに書かれていることに他のコピー効果による変更を適用したものである。カウンターや他の効果はコピーされない。一時的な効果によってクリーチャーになっているが土地でもある土地（《天界の列柱》など）をコピーしたなら、《演劇の舞台》は単にクリーチャーになっていない土地になる。
- 《演劇の舞台》は、それがコピーになったときにアンタップ状態にならない。対象の土地がアンタップ状態であったとしても関係ない。
- 《演劇の舞台》がコピーしている土地の戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。《演劇の舞台》はすでに戦場に出ているからである。同様に、「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」といった効果（《暗黒の深部》の効果など）は適用されない。

《終わりなき砂漠》

土地 — 砂漠

{T}：{C}を加える。

{2}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

{4}, {T}、この土地を生け贄に捧げる：この土地によって追放されている各クリーチャー・カードをそれぞれオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- あなたがその能力を起動する前に《終わりなき砂漠》が戦場を離れたなら、追放されたクリーチャーは永遠に追放される。（永遠に砂漠を彷徨うのである。）同じ《終わりなき砂漠》が戦場に戻っても、それは以前追放していたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- 《終わりなき砂漠》の2つ目の能力によって、クリーチャー・カードでないクリーチャー（トークン・クリーチャーやクリーチャーになった土地など）を追放したなら、3つ目の能力によってそのトークンやカードを追放領域から戻すことはできない。

《鏡の池》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {C}を加える。

{2}{C}, {T}, この土地を生け贄に捧げる : あなたが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もよい。

{4}{C}, {T}, この土地を生け贄に捧げる : あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1体を生成する。

- 《鏡の池》の3つ目の能力は、対象を取るものにかぎらず、インスタントやソーサリーである呪文であればどれでも対象とできる（そしてコピーもできる）。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。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ものであったなら（つまり、「以下から1つを選ぶ」のような記述があるなら）、コピーは同じモードを持つ。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文がスタックに置かれる際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。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。
- 《鏡の池》の最後の能力では、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、それ以外のことはない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていた場合を除く）。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、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。
- 能力の解決時に、コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そ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」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《風切る泥沼》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {B}か{G}を加える。

{1}{B}{G} : ターン終了時まで、この土地は接死を持つ黒緑の2/2のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《活発な野生林》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}か{W}を加える。

{1}{G}{W} : ターン終了時まで、この土地は到達を持つ緑白の3/4のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《変わり谷》

土地

{T} : {C}を加える。

{1} : ターン終了時まで、この土地はすべてのクリーチャー・タイプを持つ2/2のクリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《激戦の戦域》

土地

クリーチャー1体があなたに戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーのコントローラーはこの土地のコントロールを得る。

{T} : {C}を加える。

{1}, {T} : ターン終了時まで、すべての攻撃クリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- 最後の起動型能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーだけでなく、すべての攻撃クリーチャーに影響を与える。
- パーマネントの誘発条件における「あなた」は、常にそのパーマネントの現在のコントローラーを参照する。
- 《激戦の戦域》のコントロールを得ても、それによりタップ状態になったり、アンタップ状態になるわけではない。
- 多人数戦のフォーマットによっては、複数の別々のプレイヤーによってコントロールされている複数のクリーチャーが、あなたに同時に戦闘ダメージを与えることもある。そのような事態が発生したなら、それぞれの誘発型能力をコントロールするのはあなたであり、あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。最後に解決された能力により、誰が最終的に《激戦の戦域》をコントロールするのが決まる。

《眷者の居留地》

土地

{T} : {C}を加える。

{3}, {T} : カード1枚を引く。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なければ起動できない。

- 《眷者の居留地》の最後の能力を起動すると宣言した後では、あなたがそれを起動し終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、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、対戦相手を変更するようなことはできない。
- 《眷者の居留地》の最後の能力を起動した後は、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その能力は参照しない。

《さまよう噴気孔》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}か{R}を加える。

{2}{U}{R} : ターン終了時まで、この土地は「{0} : ターン終了時まで、このクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える。」を持つ青赤の1/4のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は、他の効果をすべて適用した後で適用する。それらの効果が適用され始めた順番とは関係ない。たとえば、あなたが《さまよう噴気孔》のパワーとタフネスを入れ替え、その後、そのターンの間にさらにそれに+2/+0の修整を与えたなら、それは4/3のクリーチャーになる。6/1のクリーチャーではない。
- ダメージはターン終了時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、そのターン中にあなたがパワーとタフネスを入れ替えたなら、それ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。
- クリーチャーのパワーやタフネスを2回（またはその他の偶数回）入れ替えることは、実質的にそのクリーチャーのパワーやタフネスを入れ替える前と同じ状態に戻すことになる。
- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《残響する深淵》

土地 — 洞窟

この土地を、他のタイプに加えて洞窟であることを除き、墓地にある土地・カード1枚のコピーとしてタップ状態で戦場に出してもよい。

{T} : {C}を加える。

- 《残響する深淵》が何もコピーしないことを選んだなら、《残響する深淵》はアンタップ状態で戦場に出る。
- 《残響する深淵》は、列記されている例外を除き、コピー元の土地・カードに記載されていることをそのままコピーする。
- コピー元の土地・カードにある「戦場に出たときに誘発する」能力は、《残響する深淵》が戦場に出たときに誘発する。選ばれた土地・カードが持つ「[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。

《沈んだ城塞》

土地 — 洞窟

この土地はタップ状態で戦場に出る。これが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

{T} : その選ばれた色のマナ1点を加える。

{T} : その選ばれた色のマナ2点を加える。このマナは、土地である発生源の能力を起動するためにしか支払えない。

- 「土地である発生源」とは、土地のカード・タイプを持つすべてのオブジェクトを意味する。つまり、そのマナは、あなたがコントロールしている土地や、あなたの手札か墓地にある土地・カードの能力を起動するために支払うことができる。
- あなたは最後の能力によって加えられたマナ2点を同じ能力、もしくは2つの異なる能力を起動するために支払うことができる。

《屍肉あさりの地》

土地 — 砂漠

{T} : {C}を加える。

{2}, {T}, 砂漠1つを生け贄に捧げる : すべての墓地を追放する。

- 《屍肉あさりの地》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。

《忍び寄るタール坑》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}か{B}を加える。

{1}{U}{B} : ターン終了時まで、この土地は青黒の3/2のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。このターン、これはブロックされない。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《睡蓮の原野》

土地

呪禁

この土地はタップ状態で戦場に出る。

この土地が戦場に出たとき、土地2つを生け贄に捧げる。

{T} :好きな色1色のマナ3点を加える。

- あなたが他の土地を2つ未満しかコントロールしていないときに《睡蓮の原野》が戦場に出たなら、あなたはあなたがコントロールしている土地をすべて、《睡蓮の原野》を含めて生け贄に捧げなければならない。

《巣ごもりの地》

土地

{T} : {C}を加える。

{1}, {T} : あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とし、それでないパーマネント1つを対象とする。その前者の上にあるカウンター1個を、その後者の上に動かす。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《巣ごもりの地》の2つ目の能力がスタックに置かれる際に、対象のパーマネントを2つ選ぶ。その能力の解決時に、移動するカウンターの種類を選ぶ。
- あるクリーチャーの上から他のクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のパーマネントからカウンターを取り除き、後者のパーマネントの上に置くことである。カウンターがパーマネントから取り除かれたり置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用される。
- いずれかのパーマネントが不適正な対象になったなら、カウンターが取り除かれることも置かれることもない。
- 対象の2つのパーマネントは、共通のタイプを持たなくてもよい。その結果として、通常は起こらないカウンターとパーマネントの組み合わせが生じることがある。たとえば、忠誠カウンターがクリーチャーの上に置かれたり、+1/+1カウンターが土地の上に置かれたりすることがある。キーワード・カウンターは、たとえ無意味であっても（クリーチャーでないエンチャントとトランプルなど）パーマネントにそのキーワードを付与する。+1/+1カウンターはクリーチャーでないパーマネントには影響しない。大半の名前付きカウンター（魂魄カウンターなど）は、受け手となるパーマネントが何らかの形でそれを参照していないかぎり効果がない。

《墨蛾の生息地》

土地

{T} : {C}を加える。

{1} : ターン終了時まで、この土地は飛行と感染を持つ1/1のファイレクシアン・ちらつき蛾・アーティファクト・クリーチャーになる。これは土地でもある。（これはクリーチャーに-1/-1カウンターの形で、プレイヤーに毒カウンター¹の形でダメージを与える。）

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《鋭い突端》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}か{W}を加える。

{2}{R}{W} : ターン終了時まで、この土地は二段攻撃を持つ赤白の2/1のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《石化した原野》

土地

{T} : {C}を加える。

{T}, この土地を生け贄に捧げる : あなたの墓地にある土地・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- コストを支払う前に対象が選ばれるため、《石化した原野》は自身の最後の能力の対象として適正ではない。なぜなら、その時点でそれは墓地にないからである。

《ちらつき蛾の生息地》

土地

{T} : {C}を加える。

{1} : ターン終了時まで、この土地は飛行を持つ1/1のちらつき蛾・アーティファクト・クリーチャーになる。これは土地でもある。

{1}, {T} : ちらつき蛾・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+1/+1の修整を受ける。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれの{T}能力を起動することも、これで攻撃することもできない。
- 《ちらつき蛾の生息地》は、2つ目の能力を起動した後で、最後の能力の対象になれる。クリーチャーをブロックした後でそれを起動しても、それが戦闘から取り除かれたり、それが戦闘ダメージを与えたり受けたりすることを止めたりはしない。

《天界の列柱》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W}か{U}を加える。

{3}{W}{U} : ターン終了時まで、この土地は飛行と警戒を持つ白青の4/4のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- 《天界の列柱》が攻撃した後では、manaを引き出すためにそれをタップしても、戦闘から取り除かれない。
- 《天界の列柱》が、manaの支払いを含む何らかのコストを支払わないかぎり攻撃できない場合に、あなたはそれで攻撃して、そのコストを支払うためにそれをタップできる。この場合も、それは攻撃する。
- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《爆発域》

土地

この土地は蓄積カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{T} : {C}を加える。

{X}{X}, {T} : この土地の上に蓄積カウンターX個を置く。

{3}, {T}, この土地を生け贄に捧げる : mana総量がこの土地の上にある蓄積カウンターの個数に等しく土地でないすべてのパーマネントを破壊する。

- {X}{X}という起動コストはXの2倍の点数のマナを支払うことを意味する。Xの値を3にするなら、《爆発域》の能力を起動するために{6}を支払うことになる。
- すべてのトークンは、それが何かをコピーしていたり、特定のマナ・コストで生成されたものでないかぎり、マナ総量は0である。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《伐採地の滝》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{G}か{U}を加える。

{2}{G}{U}：ターン終了時まで、この土地は呪禁を持つ緑青の3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《反射池》

土地

{T}：あなたがコントロールしている土地が生み出すことのできるマナのタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

- マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色、のことである。
- 土地のタイプが変わったり、土地が能力を得たりすると、土地が生み出すことのできるマナのタイプに影響することがある。
- 《反射池》の能力は、あなた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、これらのコストや適正であるかどうかには関知しない。たとえば、《産業の塔》には「{T}, 1点のライフを支払う：好きな色1色のマナ1点を加える。あなたがアーティファクトをコントロールしていなければ起動できない。」と書かれている。あなたが《産業の塔》と《反射池》をコントロールしているなら、あなたは《反射池》をタップして望む色のマナを引き出すことができる。あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうか、あなたが1点のライフを支払うことができるかどうか、《産業の塔》がアンタップ状態であるかどうか、などは関係ない。
- 《反射池》の能力は、あなたの土地が生み出すマナに何らかの制約や特記事項（《英雄の公有地》や《魔力倉庫》の特記事項など）があっても、関知しない。単に該当するタイプのマナ1点を生み出し、そのマナには何の制約も特記事項も伴わない。
- 《反射池》が複数あっても、それぞれが生み出すマナで、互いを補完したりはしない。あなたが《反射池》をコントロールしていて、あなたがコントロールしている他のすべての土地がマナ能力を持っていなかったり別の《反射池》であったとしても、あなたは依然として《反射池》の能力を起動できる。それはただ単にいかなるマナを生み出さないだけである。

《宝石の洞窟》

伝説の土地

このカードがあなたのゲーム開始時の手札にあり、あなたが開始プレイヤーでないなら、宝石の洞窟が、運勢カウンター1個が置かれた状態かつ戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。そうしたなら、あなたの手札からカード1枚を追放する。

{T}：{C}を加える。宝石の洞窟の上に運勢カウンターがあるなら、代わりに好きな色1色のマナ1点を加える。

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしていないことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。

《魔力倉庫》

アーティファクト・土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {C}を加える。

{T} : 好きな色1色のマナ1点を加える。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。

接合1 (この土地は+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。これが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。これのすべての+1/+1カウンターをそれの上に置いてよい。)

- 《魔力倉庫》は土地であるので、土地としてのみプレイできる。これは呪文として唱えることはできない。
- そう、この土地は+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るが、クリーチャーでない間は何もしないのだ。これが戦場から墓地に置かれたとき、あなたは対象のアーティファクト・クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置いてよい。その時点での《魔力倉庫》のカード・タイプは関係しない。
- 《魔力倉庫》の最後の起動型能力によって生み出されたマナは、戦場以外にあるアーティファクト・カードの能力を起動する(サイクリングや蘇生コストなど)ために使用することはできない。

《溶岩爪の辺境》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {B}か{R}を加える。

{1}{B}{R} : ターン終了時まで、この土地は「{X} : ターン終了時まで、このクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。」を持つ黒赤の2/2のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《乱脈な気孔》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W}か{B}を加える。

{1}{W}{B} : ターン終了時まで、この土地は絆魂を持つ白黒の2/3のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。《乱脈な気孔》がダメージを与えた場合に最後の能力を2回以上起動しても、追加のライフが得られるわけではない。
- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

『久遠の終端』のスペシャル・ゲスト・カードのカード別注釈

※日本語版が収録されていないカードのルールテキストは英語版のまま掲載しています。

Burgeoning

{G}

Enchantment

Whenever an opponent plays a land, you may put a land card from your hand onto the battlefield.

- 土地をプレイするのではなく土地を戦場に出す効果によっては、《芽ぐみ》の能力は誘発しない。

Deafening Silence

{W}

Enchantment

Each player can't cast more than one noncreature spell each turn.

- 毎ターン、プレイヤーは望む数のクリーチャー・呪文に加えて、クリーチャーでない呪文を1つ唱えられる。
- 《耳の痛い静寂》は、ターン全体を見てプレイヤーがそのターンにすでにクリーチャーでない呪文を唱えたかどうかを判定する。呪文を唱えた時点で《耳の痛い静寂》が戦場になかったとしても関係ない。特に、あなたが《耳の痛い静寂》を唱えたターン中には、あなたは他のクリーチャーでない呪文を唱えることはできない。
- あなたがクリーチャーでない呪文を唱え、それが打ち消された場合にも、あなたはそのターンに他のクリーチャーでない呪文を唱えられない。

Green Sun's Zenith

{X}{G}

Sorcery

Search your library for a green creature card with mana value X or less, put it onto the battlefield, then shuffle. Shuffle Green Sun's Zenith into its owner's library.

- 《緑の太陽の頂点》が打ち消されたなら、その効果は一切生じない。特に、そのカードは、オーナーのライブラリーに加えて切り直すのではなく、オーナーの墓地に置かれる。
- あなたがオーナーである《緑の太陽の頂点》をあなたが唱えたなら、大抵は、あなたはあなたのライブラリーを2回切り直すことになる。実際は1回切り直せば十分だが、ライブラリーを切り直すことを見るような効果（《心因検査器》など）は、あなたが2回切り直したと見ることになる。
- あなたが《緑の太陽の頂点》のオーナーでありながら、その解決時に対戦相手が（そのプレイヤーがそれを唱えるなどにより）それをコントロールしているなら、その対戦相手が自分のライブラリーから適切なクリーチャー・カードを探し、その後そのライブラリーを切り直す。その後、その対戦相手が《緑の太陽の頂点》をあなたのライブラリーに加えて切り直す。この場合、あなたはいずれのライブラリーも切り直さない。

Magus of the Moon

{2}{R}

Creature — Human Wizard

2/2

Nonbasic lands are Mountains.

- 基本でない土地に、戦場に出た「とき」に誘発する能力がある場合、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。
- 基本でない土地に、それがタップ状態で戦場に出ることになる能力がある場合、それはそれが適用される前にその能力を失う。土地が戦場に出る状態を変更したり、土地が戦場に出る「に際し」適用されるその他の能力（《ヴェズーヴァ》や《魂の洞窟》の能力など）も同様である。
- 基本でない土地は、それが持っていた他の土地タイプと能力をすべて失う。それは山という土地タイプと「{T} : {R}を加える。」の能力を得る。
- 《月の大魔術師》はカード名や特殊タイプには影響しない。土地が基本土地になったり、伝説の土地から伝説のという特殊タイプが取り除かれたりすることはない。土地が「山」という名前になることもない。
- 《月の大魔術師》が能力を失ったとしても、それは引き続き基本でない土地を山へと変える。なぜなら、サブタイプを変える効果は、その効果が発揮し始めた順番に関係なく、能力を取り除く効果を考慮する前に適用されるからである。

Nexus of Fate

{5}{U}{U}

Instant

Take an extra turn after this one.

If Nexus of Fate would be put into a graveyard from anywhere, reveal Nexus of Fate and shuffle it into its owner's library instead.

- 《運命のきずな》が墓地に置かれるなら、それがいかなる理由であっても、その最後の能力が適用される。その解決中であっても適用される。

Paradox Haze

{2}{U}

Enchantment — Aura

Enchant player

At the beginning of enchanted player's first upkeep each turn, that player gets an additional upkeep step after this step.

- 2つの《逆説のもや》が一人のプレイヤーにエンチャントしているなら、それらは両方とも、そのプレイヤーの各ターンの最初のアップキープの開始時に誘発する。そのプレイヤーは追加のアップキープ・ステップを2つ得る。
- 「[あなた]のアップキープ・ステップの開始時に」誘発する能力は、各追加アップキープ・ステップの開始時にも誘発する。
- なんらかの効果により、エンチャントしているプレイヤーがそのアップキープ・ステップを飛ばされるなら、この能力は誘発しない。

Robe of Stars

{1}{W}

Artifact — Equipment

Equipped creature gets +0/+3.

Astral Projection — {1}{W}: Equipped creature phases out.

Equip {1}

- 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。
- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品（《ローブ・オヴ・スターズ》を含む）も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品は、フェイズ・アウトしたときについていたクリーチャーについている状態でフェイズ・インする。
- 特に、《ローブ・オヴ・スターズ》がフェイズ・アウトしている間、あなたは他のクリーチャーにそれに装備できない。ついている状態の《ローブ・オヴ・スターズ》のアストラル・プロジェクション能力を、装備能力に対応して起動した場合、《ローブ・オヴ・スターズ》は装備能力が解決する前にフェイズ・アウトし、移動しない。
- 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。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによっては「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・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- たとえば《悪魔憑きエンジン》（『靈気走破』に収録）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。

- 対戦相手があなたのクリーチャーのうち1体のコントロールを得て、そのクリーチャーがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのクリーチャーは次のその対戦相手のアンタップ・ステップの最初に、あなたのコントロール下でフェイズ・インする。次のそのプレイヤーのアンタップ・ステップになる前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、それは、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降に始まる、次のアンタップ・ステップの最初に、フェイズ・インする。

『久遠の終端』の統率者のカード別注釈

《洗い流す大群》

{1}{B}{G}

クリーチャー — 昆虫

1/1

飛行

あなたが土地1つを生け贄に捧げるたび、あなたの墓地に7枚以上の土地・カードがあるなら、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態で生成する。そうでないなら、飛行を持つ黒の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。

- 《洗い流す大群》の最後の能力は、その解決時に、あなたの墓地にある土地・カードの枚数を見る。通常、この数にはあなたが生け贄に捧げた土地が含まれることになる。
- コピーであるトークンは《洗い流す大群》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。
- そのトークンは《洗い流す大群》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 《洗い流す大群》の誘発型能力の解決前にこれが戦場を離れた場合でも、そして能力の解決時にあなたの墓地に7枚以上の土地・カードがあるなら、《洗い流す大群》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《洗い流す大群》が戦場にあった最後の状態のコピー可能な値を用いたコピーである。
- 《洗い流す大群》の誘発型能力がスタック上にあって解決される前にこれが何かのコピーになり、そしてその能力の解決時にあなたの墓地に土地・カードが7枚以上あるという稀な状況では、トークンは《洗い流す大群》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。（大群というものはさまざまな形になるものだ。）

《ウスロスの調査船》

{2}{U}

アーティファクト — 宇宙船

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。12個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

3+|あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。この宇宙船の上に蓄積カウンター1個を置く。

12+|飛行

この宇宙船は、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。

0/8

- 《ウスロスの調査船》の2つ目の能力によって付与される誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、誘発型能力は解決する。

《うねりの指揮者》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/2

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アーティファクト1つが戦場に出るたび、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。)

- 《うねりの指揮者》と、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アーティファクト1つ以上が同時に戦場に出たなら、《うねりの指揮者》の能力は、それらのトークンでないアーティファクト1つにつき1回誘発する。
- あなたが増殖を行うとき、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よい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、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、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- パーマネントやプレイヤーの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、そのパーマネントやプレイヤーに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにパーマネントやプレイヤーの上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ない。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。
- 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。

《エヴェンドの低木刈り》

{2}{R}

クリーチャー — 昆虫・戦士

2/2

あなたがトークンでないパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。

あなたのターンの間、このターンにあなたがトークンでないパーマネントを生け贄に捧げているかぎり、あなたはこのクリーチャーにより追放されているカードをプレイしてもよい。

{T}, 土地1つを生け贄に捧げる：{R}{R}を加える。

- あなたは《エヴェンドの低木刈り》の2つ目の能力が与える許諾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、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、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。

《遠地点の頭脳、キロ》

{U}{R}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・工匠

3/3

速攻

これがタップ状態になるたび、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。)

- パーマネントを配備するために《遠地点の頭脳、キロ》をタップしたなら、配備能力の解決前に、これの最後の能力を解決することになる。
- あなたが増殖を行うとき、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、その上にカウンターがあっても、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、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- パーマネントやプレイヤーの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、そのパーマネントやプレイヤーに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにパーマネントやプレイヤーの上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ない。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。
- 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。

《起源の番人、ザーレル》

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

伝説のクリーチャー — 昆虫・ドルイド

2/5

飛行

あなたの墓地にある土地をプレイしてもよい。

あなたのターン中、あなたがトークンでもこれでもないパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。その上にこれのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

- 《起源の番人、ザーレル》の2つ目の能力によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズの間であることは変わらず、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみである。
- 《起源の番人、ザーレル》の2つ目の能力によって、あなたの墓地にある土地・カードの（サイクリングのような）起動型能力を起動できるようにはならない。
- あなたのターン中、あなたがコントロールしていてこれでもトークンでもないパーマネント1つが生け贄に捧げられるのと同時に《起源の番人、ザーレル》が（《起源の番人、ザーレル》を生け贄に捧げるなどにより）戦場を離れるなら、これの最後の能力は、それらのトークンでないパーマネント1つにつき1回誘発する
- 《起源の番人、ザーレル》の最後の能力の解決前にこれが戦場を離れるなら、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、対象としたクリーチャーの上に置く+1/+1カウンターの個数を決定する

《きらめく地溝》

土地 — 山・平地

{T} : {R} か {W} を加える。

この土地はタップ状態で戦場に出る。

サイクリング {2} ({2}, このカードを捨てる : カード1枚を引く。)

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《きらめく地溝》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果（着陸船・トークンの能力など）では探すことはできない。しかし、《サンピロウの境界》（『靈氣走破』に収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。

《光輝の山頂》

土地 — 山・平地

{T} : {R} か {W} を加える。

あなたが2つ以上の基本土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《光輝の山頂》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果（着陸船・トークンの能力など）では探すことはできない。しかし、《サンピロウの境界》（『靈氣走破』に収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。

《最強のベイロス》

{3}{G}

クリーチャー — ビースト

1 0 / 1 0

このクリーチャーは麻痺カウンター6個が置かれた状態でタップ状態で戦場に出る。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

あなたが土地1つを生け贄に捧げるたび、緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成し、このクリーチャーをアンタップする。

{4}, 土地1つを生け贄に捧げる：2点のライフを得る。

- あなたが1つ以上の土地を生け贄に捧げるのと同時に《最強のベイロス》が（これも生け贄に捧げたなどにより）戦場を離れるなら、これの2つ目の能力はそれらの土地1つにつき1回誘発する。

《巡回する治安維持機》

{2}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・兵士

0 / 0

このクリーチャーは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

対戦相手が悪事を働いたたび、増殖を行う。（対戦相手や、対戦相手がコントロールしている1つ以上や、対戦相手の墓地にあるカード1枚以上を対象とするとそのプレイヤーは「悪事を働く」。増殖を行うとは、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個与えることである。）

- プレイヤーが「悪事を働く」とは、そのプレイヤーが唱える呪文や、起動する能力や、スタックに置く誘発型能力が、1人以上の対戦相手や、対戦相手がコントロールしているパーマネントや呪文や能力のうち1つ以上や、対戦相手の墓地にあるカード1枚以上を対象とすることである。
- 悪事を働く際の呪文および能力は、実際に解決される必要はない。あなたが呪文を唱え終えたり、能力を起動したり、誘発型能力をスタックに置いた、その時点であなたは「悪事を働いた」のである。
- たとえば、あなたが呪文を唱えたときに誘発する能力のうち対戦相手1人を対象とするものは、あなたが「悪事を働く」たびに誘発する能力も同時に誘発するのである。そのような能力は、（あなたがその両方をコントロールしているなら）望む順番でスタックに置くことができ、それらを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- プレイヤーは自分がコントロールしている呪文や能力1つにつき、1回のみ「悪事を働く」ことができる。同一の呪文や能力が、複数の対戦相手やパーマネント、呪文、能力、あるいはカードを対象にとるのも、複数回「悪事を働いた」ことにはならない。
- 呪文や能力の対象を変更しても、その呪文や能力のコントローラーが「悪事を働いた」ことについては影響しない。コントローラーが「悪事を働いた」かを判別するときには、その呪文や能力において最初に対象となったもののみが用いられる。
- あなたが増殖を行うとき、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あっても、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、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- パーマネントやプレイヤーの上すでに2種類以上のカウンターが置かれており、そのパーマネントやプレイヤーに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにパーマネントやプレイヤーの上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。
- 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。

《深奥揺すりのタイタン》

{5}{R}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

5/5

このクリーチャーが戦場に出たとき、望む数のあなたがコントロールしているクリーチャーでないアーティファクトを対象とする。それらは3/3のアーティファクト・クリーチャーになる。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。

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・クリーチャーは、会戦とトランプルと速攻を持つ。（会戦を持つクリーチャー1体が攻撃するたび、ターン終了時まで、それはこの戦闘であなたが攻撃した対戦相手1人につき+1/+1の修整を受ける。）

- 《深奥揺すりのタイタン》の1つ目の能力によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは機体が搭乗されることで誘発するあらゆる能力において、機体に「搭乗した」とは見なさない。
- 《深奥揺すりのタイタン》の1つ目の能力によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、その基本のパワーやタフネスは3/3に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。同様に、配備を持つパーマネントが何らかの能力によってアーティファクト・クリーチャーになる場合、その上にアーティファクト・クリーチャーになるのに必要とされる個数以上の蓄積カウンターが置かれたとしても、それにより《深奥揺すりのタイタン》の1つ目の能力が設定する基本のパワーとタフネスを上書きすることはない。

《水平線の探検家》

{2}{G}

クリーチャー — 昆虫・スカウト

2/4

あなたがコントロールしているすべての土地はアンタップ状態で戦場に出る。

あなたがプレイヤー1人を攻撃するたび、着陸船・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。」を持つアーティファクトである。）

- 土地が「タップ状態で戦場に出る」と書かれている能力を持っているなら、その能力の効果と《水平線の探検家》の1つ目の能力の効果適用される順番をあなたが選ぶ。つまり、あなたはその土地をタップ状態で戦場に出すか、アンタップ状態で戦場に出すかを選ぶことができる。置換効果が適用されることなく、単にあなたがコントロールしている土地をタップ状態で戦場に出すなら、あなたが《水平線の探検家》をコントロールしている場合、それは常にアンタップ状態で戦場に出る。
- 《水平線の探検家》の最後の能力は、あなたが攻撃するプレイヤー1人につき1回誘発する。

《世界播種、ハースハル》

{1}{B}{R}{G}

伝説のアーティファクト — 宇宙船

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。8個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

2+ | {1}, {T}, 土地1つを生け贄に捧げる：カード2枚を引く。このターン、追加の土地1つをプレイしてもよい。

8+ | 飛行、警戒、速攻

あなたが土地1つを生け贄に捧げるたび、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

6/7

- 《世界播種、ハースハル》の2つ目の能力は他の同様の効果とともに累積する。たとえば、あなたが《氷耕しの探検家》をコントロールしていて、《世界播種、ハースハル》の能力を起動した場合、あなたはそのターン中に3つの土地をプレイできる。
- 《世界播種、ハースハル》の2つ目の能力によって他のプレイヤーのターン中に土地をプレイすることはできない。

《太陽電池アレイ》

{3}

アーティファクト

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。このターン、あなたが次にアーティファクト呪文を唱えたとき、その呪文は烈日を得る。（それがクリーチャーなら、それは、それを唱えるために支払われたマナの色1色につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。そうでないなら、その数に等しい個数の蓄積カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）

- 呪文1つに烈日が複数あるなら、それらがそれぞれ適用される。たとえば、あなたが2つの《太陽電池アレイ》の能力を起動し、それから《自己建造のメカン》（アーティファクト・クリーチャー）を唱えた場合、それは2つの烈日を持つことになるので、それを唱えるために支払われたマナの色1色につき2個のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- 烈日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。
- 色は、白、青、黒、赤、緑の5色である。無色は色ではない。

《ただれた茂み》

土地 — 沼・森

{T}：{B}か{G}を加える。）

この土地はタップ状態で戦場に出る。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《ただれた茂み》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果（着陸船・トークンの能力など）では探すことはできない。しかし、《ウェイストウッドの境界》（『靈気走破』に収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。

《探査幼生艦》

{G}

アーティファクト — 宇宙船

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：そのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。8個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

3+ | あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。

8+ | 飛行

あなたの各ターン中に1回、あなたの墓地にあるパーマネント・呪文1つを、他のコストの支払いに加えて土地1つを生け贄に捧げることで唱えてもよい。

4/4

- あなたは《探査幼生艦》の最後の能力が与える許諾によって唱え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、あなたがあなたの墓地からクリーチャー・呪文を唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空の場合のみである。

《長距離センサー》

{2}{R}

アーティファクト

あなたがプレイヤー1人を攻撃するたび、このアーティファクトの上に蓄積カウンター1個を置く。

{1}, このアーティファクトの上から蓄積カウンター2個を取り除く：発見4を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。（マナ総量が4以下であり土地でないカード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るか、あなたの手札に加える。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。）

- 《長距離センサー》の1つ目の能力は、あなたが攻撃するプレイヤー1人につき1回誘発する。
- あなたが発見を行ったとき、あなたはカードを追放しなければならない。この能力の唯一の任意の部分は、その追放されたカードを唱えるかあなたの手札に加えるかのみである。
- それらの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」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。呪文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を支払わなければならない。
- 発見されたカードのマナ・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。
- 適正な対象がないなどの理由で唱えられない場合、その発見したカードをあなたの手札に加える。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。発見によってあなたが分割カードを唱えることができる場合、あなたは（その効果の発見の値以下である）いずれかの半分の半分を唱えることができる。両方の半分の半分を唱えることはできない。
- あなたが当事者カードや分割カードやモードを持つ両面カードを発見した場合、その効果の発見の値によってはそのカードのいずれかの特性でそれを唱えることができるかもしれない。たとえば、あなたが発見4を行い、《通電の巨人》（マナ総量が4である『エルドレインの森』の当事者カード）を公開したなら、あなたは《通電の巨人》を唱えることができるが、《嵐読み》（マナ総量が7であるその出来事）は唱えることができない。あなたが発見7を行い、《通電の巨人》を公開した場合、あなたは《通電の巨人》と《嵐読み》のいずれかを唱えることができる。

《洞察エンジン》

{2}{U}

アーティファクト

{2}, {T} : このアーティファクトの上に蓄積カウンター1個を置く。その後、これの上にある蓄積カウンター1個につき1枚のカードを引く。

- 《洞察エンジン》の能力の解決前にこれが戦場を離れるなら、能力の解決時にこれの上に蓄積カウンター1個は置かれぬ。引くカードの枚数は、これが戦場にあった最後の瞬間にこれの上に置かれていた蓄積カウンターの個数を用いて決定する。

《春色の湿原》

土地 — 沼・森

（{T} : {B}か{G}を加える。）

あなたが2つ以上の基本土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《春色の湿原》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果（着陸船・トークンの能力など）では探すことはできない。しかし、《ウェストウッドの境界》（『靈気走破』に収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。

《ユーミディアン荒地起こし》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 昆虫・クレリック

4/4

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたと防御プレイヤーはそれぞれ、カード1枚を捨てるかパーマネント1つを生け贅に捧げる。あなたはこれにより墓地に置かれた土地・カード1枚につき1枚のカードを引く。

再演 {6}{B}{B}（{6}{B}{B}、あなたの墓地から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を1体生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贅に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《ユーミディアンの荒地起こし》の1つ目の能力の解決時に、あなたはカード1枚を捨てるかパーマネント1つを生け贅に捧げるかを選び、その後で防御プレイヤーがカード1枚を捨てるかパーマネント1つを生け

費に捧げるかを選ぶ。プレイヤーが（手札にカードが1枚もないなどにより）カード1枚を捨てられないなら、そのプレイヤーは必ずパーマネント1つを生け贄に捧げなければならない。

- あなたは捨てられたり生け贄に捧げられることで、墓地に置かれた土地・カードの枚数に等しい数のカードを引くことになる。墓地にある土地・カードの枚数のみを数える。プレイヤーが生け贄に捧げたのが土地・トークンであるなら、あなたはその分についてはカードを引かない。同様に、プレイヤーが《野生の魂、アシャヤ》（戦場で自分を土地にする能力を持つ）を生け贄に捧げたなら、それは墓地ではクリーチャー・カードであって土地・カードではない。したがって、あなたはこれの分のカード1枚を引くことはできない。
- 再演は墓地から機能する起動型能力である。「再演[コスト]」は「[コスト], 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。それらのトークンは速攻を得る。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。」を意味する。
- 再演を持つカードを追放することが、この再演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あっ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。効果によってトークンが特定のプレイヤーをコストを支払わないかぎり攻撃できないなら、そのプレイヤーを攻撃したいのでないかぎり、あなたは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。