

『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』 リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2024 年 12 月 11 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/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 FIN である『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』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』、『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』、『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』、『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』、そして『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』。なお、スターターキット所収のカードはすべて FIN のセットコードを持つ。

セットコードが FIC である『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』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 FIC 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。

『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』にはセットコードが FCA である FINAL FANTASY・継承史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。FINAL FANTASY・継承史版のこれらのカードは、1 つ目のカード名欄に別名があり、その下にある 2 つ目のカード名欄には、オラクル掲載のそのカードの名称が示されている。フォーマットの使用可否、デッキ構築、ゲームルール、効果といった目的において、これらのカードは 2 つ目のカード名欄にある効果のみを持つ。これらの別名はゲームに影響しない。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://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](https://wizards.com/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。

FINAL FANTASY ゲーム識別子

本セット中の各カードはそれぞれ、FINAL FANTASY の主要 16 タイトルに登場する特定のキャラクター、アイテム、あるいはその 1 シーンを表現している。名前やアイテム、クリーチャーのいくつかは複数のタイトルに登場するため、各カードはそれぞれ、そのコレクター番号の上部に、それが 16 タイトルのどれに属しているのかを示す文字情報が記されている。たとえば、多くの FINAL FANTASY のゲームでエーテルという名前のアイテムが登場するが、このセットで登場するエーテルには、これが「FINAL FANTASY VII」に由来することを示す“FFVII”という文字が、カードのコレクター番号の上に記されている。

新メカニズム：英雄譚・クリーチャー

我々は FINAL FANTASY シリーズに登場するさまざまな召喚獣を、史上初の英雄譚・クリーチャーとして表現した。これらのクリーチャー・エンチャントは関連するクリーチャー・タイプと同時に「英雄譚」のエンチャント・タイプを持つ。メカニズムとしては、これらのクリーチャーはお馴染みの「英雄譚」と同じように機能するが、ひとつ大きな違いがある。それは、これらは同時にクリーチャーであり、クリーチャーでない英雄譚では見ることのない、パワーやタフネス、時には他の能力も備えているということである。これはつまり、それらのクリーチャーは速攻を持たないかぎり「召喚酔い」の影響を受け、戦場に出たターンおよびあなたのコントロール下になったターン中は、攻撃したり{T}能力を起動したりできないということを意味する。

《召喚：ブリュンヒルデ》

{1} {R}

クリーチャー・エンチャント — 騎士・英雄譚

2 / 1

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

I — 多重攻撃 — あなたのライブラリーが一番上にあるカード 1 枚を追放する。この英雄譚の上に伝承カウンターを置いたターンの間、そのカードをプレイしてもよい。

II, III — ドライビングモード — このターンにあなたが次にクリーチャー・呪文を唱えたとき、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

《召喚：アニマ》

{4} {B} {B}

クリーチャー・エンチャント — ホラー・英雄譚

4 / 4

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

I, II, III — ペイン — カード 1 枚を引き 1 点のライフを失う。

IV — カオティック・D — 各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだクリーチャー 1 体を生け贄に捧げ、3 点のライフを失う。

//

威迫

- 英雄譚・クリーチャーの文章欄は 2 つのセクションに分かれている。タイプ行の上にある 1 つ目のセクションには、その章能力が記され、タイプ行の下にある 2 つ目のセクションには、それ以外の能力（あるいは斜字体のフレイバー・テキスト）が記されている。2 つ目のセクションにある能力はすべて章能力ではない。そのため、そのクリーチャーにどれだけの数の伝承カウンターが置かれているかに関係なく適用される。
- 本セット発表に伴うルール変更（詳細については後述を参照）により、何らかの理由によってそのすべての章能力を失った英雄譚は状況起因処理として生け贄に捧げられることはない。また、そのコントローラーの第 1 メイン・フェイズの開始ごとに、伝承カウンター 1 個を得ることもない。
- 英雄譚が戦場に出るに際し、そのコントローラーはそれの上に伝承カウンター 1 個を置く。あなたの第 1 メイン・フェイズが始まる際（あなたのドロー・ステップの直後）にも、あなたがコントロールしている各

英雄譚の上に伝承カウンターをそれぞれ1個置く。これらのいずれかにより英雄譚に伝承カウンターを置くことは、スタックを使わない。

- 英雄譚の文章欄の左側に書かれている各シンボルは章能力を表している。章能力は誘発型能力である。英雄譚の上に伝承カウンターが置かれて、その英雄譚の上に置かれている伝承カウンターの個数が章能力の章番号の数以上になったときに、その章能力が誘発する。章能力はスタックに置かれるので、対応することができる。
- 章能力は、すでにその章番号の数以上の伝承カウンターが置かれている英雄譚の上に伝承カウンターが置かれても、誘発しない。たとえば、英雄譚の上に3個目の伝承カウンターが置かれると、第III章の能力が誘発するが、IとIIの章が再び誘発することはない。
- 章能力が誘発した後は、スタック上にあるその章能力は、その英雄譚の上にカウンターが置かれたり取り除かれたり、またその英雄譚が戦場を離れたりしても、その影響を受けない。
- 複数の章能力が同時に誘発した場合、それらのコントローラーはそれらを望む順番でスタックに置く。それらの中に対象を取るものがある場合は、能力をスタックに置く時点で対象を選ぶ。これは、それらのどの能力の解決よりも先である。
- 伝承カウンターが取り除かれることによって、以前の章能力が再び誘発することはない。英雄譚の上から伝承カウンターが取り除かれた場合は、その後英雄譚が伝承カウンターを得たときに、該当する章能力が再び誘発することになる。
- 英雄譚の上に置かれた伝承カウンターの数がその英雄譚の最大の章番号の数以上になったなら、その章能力がスタックを離れた（たとえば、それが解決されたり打ち消されたりした）後で、その英雄譚のコントローラーはその英雄譚を生け贄に捧げる。これは状況起因処理であり、スタックを使わない。

ルールの更新：英雄譚

英雄譚について言えば、我々は今回のリリースで、細かいが影響が大きいルールの更新を行った。英雄譚・クリーチャーの出現によって、戦場の英雄譚がそのすべての能力を失いつつもなお、英雄譚・エンチャントとして存在するという状況が以前にも増して生じやすくなった。この相互作用の結果は、以前には多くのプレイヤーにとって直感的でないものだった：英雄譚が章能力を持たない場合、ゲーム上「英雄譚の最大の章番号」は0と定義される。そのため、その英雄譚に置かれている伝承カウンターの個数にかかわらず、スタックに置かれている章能力の発生源でなくなった時点で、その英雄譚は状況起因処理として生け贄に捧げられてしまう。

『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』のリリースより、我々はこのルールを更新した：英雄譚が章能力を持たない場合、その上に置かれている伝承カウンターの個数によって生け贄に捧げられてしまうという状況起因処理の影響を受けない。同様に、章能力を持たない英雄譚は「各ターンの第1メイン・フェイズの開始時に、あなたがコントロールしている各英雄譚にそれぞれ伝承カウンター1個を加える」というターン起因処理を行わない。たとえば、伝承カウンター1個が置かれているあなたの《召喚：バハムート》が、誰かから《停滞の光》をつけられてすべての能力を失った場合、それはあなたが何らかの手段（《停滞の光》を取り除くなど）によってそれが再び章能力を持つまで、ターン起因処理によって伝承カウンターを得ることはない。

新キーワード能力：ジョブ選択

FINAL FANTASYのゲームでは、固有の強さと能力を持つさまざまなジョブをキャラクターが選べることが多い（そして時には別のジョブに切り替えることができる）。ジョブ選択能力は装備品・カードにのみ見られ、本シリーズにおけるジョブ選択システムを表現したものである。

《「ナイト」の装備》

{2} {W}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択（この装備品が戦場に出たとき、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、これをそれにつける。）

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受け、護法{1}を持ち、他のタイプに加えて騎士である。

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

《「占星術師」の天球儀》

{1} {U}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択（この装備品が戦場に出たとき、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、これをそれにつける。）

装備しているクリーチャーは他のタイプに加えてウィザードであり、「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、および、あなたが各ターン内のあなたの3枚目のカードを引くたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。

ディアナ — 装備{2}

- 英雄・トークンは1/1のクリーチャーとして戦場に出る。その後、この装備品がそのクリーチャーについた状態になる。クリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、この1/1のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- この英雄・トークンが破壊されたなら、その装備品は戦場に残る。
- あなたはこの装備品の装備コストを、通常通りにこの英雄・トークンから、他のあなたがコントロールしているクリーチャーへ移動させるために支払ってもよい。
- ジョブ選択の能力によって英雄・トークン2体が生成される場合（たとえば、《倍增の季節》の効果がある場合）は、この装備品はそれらのうちの1体につく。

新キーワード能力：段階

最初の *FINAL FANTASY* の発売以来、キャラクターたちは呪文や能力を新たに習得し、新たな脅威に立ち向かう助けとしてきた。脅威が強大になるにつれ、より強力な呪文や能力が使用できるようになる。強さや機能の程度に違いがある強力な呪文や能力が、今回のリリースでは *段階* のメカニズムでいくつも表現されている。段階を持つ呪文は、基本コストだけでなく複数のモードを持ち、それぞれが独自の追加コストを持っている。段階呪文を唱えるときは、あなたはそれらのモードの中から1つだけを選び、その呪文の通常のmanaコストに加えて追加コストを支払う。

《雷魔法》

{R}

インスタント

段階（追加コスト1つを選ぶ。）

- サンダー — {0} — クリーチャー1体を対象とする。雷魔法はそれに2点のダメージを与える。
- サンダラ — {3} — クリーチャー1体を対象とする。雷魔法はそれに4点のダメージを与える。
- サンダガ — {5} {R} — クリーチャー1体を対象とする。雷魔法はそれに8点のダメージを与える。

《リミットブレイク：ティファ》

{G}

インスタント

段階（追加コスト1つを選ぶ。）

- ・ サマーソルト — {0} — 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。
- ・ メテオストライク — {2} — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを2倍にする。
- ・ ファイナルヘヴン — {6}{G} — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを3倍にする。

- 段階を持つ呪文を唱えるには、列記されているモードの中から1つだけモードを選び、それに関連する追加コストを支払わねばならない。
- 段階を持つ呪文を唱える際にモードを選ぶ。選択した後で、それを変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときにのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。
- 段階を持つ呪文のマナ総量は、そのマナ・コスト（そのカードの右上に書かれている）のみによって決まる。あなたがどのモードを選択したかも、（他の効果によって課せられた追加コストも含む）どの追加コストを支払ったのかも関係ない。
- 段階を持つ呪文がコピーされた場合、そのコピーを生成する効果によって、あなたは新しい対象を選ぶことができる。あなたは新しいモードを選択できない。
- 何らかの効果により、あなたが「マナ・コストを支払うことなく」段階を持つ呪文を唱えることができる場合でも、あなたは依然として1つだけモードを選択し、それによる追加コストを支払わねばならない。

新土地・タイプ：街

*FINAL FANTASY*シリーズのどのゲームにも忘れられない街というものがある。今回のリリースでは、そういった数多くの街が、「街」という土地・タイプを持つ土地・カードとして表現された。

《始まりの町》

土地 — 街

あなたの第1第2第3ターンでないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{C}を加える。

{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。

《飛空艇の王国、バロン》

土地 — 街

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{U}か{R}を加える。

- 街は土地・タイプであり、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。他のカードにおいて、土地が街であることを参照することがある。

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。今回のリリースでは、この能力は幾つかの戦闘に関する能力だけでなく、旅に関係した能力を表現している。

《チョコボのレース場》

{3} {G} {G}

アーティファクト

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土地1つが戦場に出るたび、ターン終了時まで、このトークンは+1/+0の修整を受ける。」を持つ緑の2/2の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《ティファ・ロックハート》

{1} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

1/2

トランプル

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、ティファ・ロックハートのパワーを2倍にする。

- 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、呪文や能力が土地をあなたのコントロール下で戦場に出したときにも誘発する。
- 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）。

再録キーワード能力：フラッシュバック

フラッシュバックは、インスタントやソーサリーであるカードがもう一度影響を及ぼすチャンスを与える再録メカニズムである。

《ラグナの記憶》

{1} {U}

インスタント

諜報1を行い、その後、カード1枚を引く。（諜報1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1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。」ということである。）

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

《燃え上がるニブルヘイム》

{2} {R} {R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それはそれでない各クリーチャーにそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。この呪文が墓地から唱えられたなら、あなたの手札を捨て、カード4枚を引く。

フラッシュバック {5} {R} {R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 「あなたはあなたの墓地にあるこのカードを、その結果の呪文がインスタントやソーサリーである呪文であるなら、マナ・コストを払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われているなら、このカードがスタックから離れるなら、他の場所に移動させるかわりに追放する。」を意味する。

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

再録メカニズム：変身する両面カードおよび合体カード

FINAL FANTASY シリーズには比喩的な意味でも文字通りの意味でも、数多くの変身がある。それらの変身は両面カードで表現されている。今回のリリースでは、幾つかのサイドクエストやそれを完了した際の報酬など、他のゲーム・メカニズムを表現するためにも両面カードを使用している。

《暗黒騎士、セシル》

{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2 / 3

接死

あんこく —これがダメージを与えるたび、そのダメージに等しい点数のライフを失う。その後、あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量の半分以上なら、これをアンタップし変身させる。

//

《覚醒のパラディン、セシル》

(白の色指標)

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4 / 4

絆魂

プロテス —これが攻撃するたび、ターン終了時まで、これでないすべての攻撃クリーチャーは破壊不能を得る。

《封印の宝珠》

{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{5} {W} {W} : この装備品を追放し、その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

装備 {1}

//

《召喚：アレクサンダー》

(白の色指標)

クリーチャー・エンチャント — 構築物・英雄譚

4 / 3

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

I, II — このターン、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーが受けるすべてのダメージを軽減する。

III — 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をタップする。

//

飛行

- 変身する両面カードの各面はそれぞれ独自の特性（名前、タイプ、サブタイプ、能力など）を持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- 今回のリリースに収録の変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかに関わらず、変身する両面カードのマナ総量は第1面のマナ総量である。
- 通常、変身する両面カードの第2面には、その色を定義する色指標が記されている。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示したか、あなたがそれを変身させた状態で唱えたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 統率者変種ルールでは、両面カードの固有色は両方の面のマナ・コストとルール・テキストにあるマナ・シンボルによって決定する。いずれかの面に色指標や基本土地・タイプがあれば、それらも考慮する。たとえば、第1面が黒、第2面が白の色指標を持つ《暗黒騎士、セシル》の固有色は黒白である。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力によってそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示されたか、それを変身させた状態で唱えることができたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードでないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあった領域に留まる。たとえば、とある片面カードが《封印の宝珠》のコピーであるなら、それは2つ目の能力の解決中に追放され、そして追放領域に残り続ける。
- 変身するパーマネントや別の領域にある変身する両面カードのコピーとして生成されたトークンは、変身するトークンとして扱う。それが何をコピーしようが、第1面と第2面の両方を持つことになる。それが、第2面が表である変身するパーマネントをコピーしているのであれば、そのトークンは第2面を表にした状態で戦場に出る。指示があれば、それは変身することもできる。

今回のリリースでは1組の合体する2枚のカードに合体のメカニズムが登場する。その2枚のカードは適切な状況下で、1体のとてつもなく強大なクリーチャーへと合体する。合体する2枚のカードにはそれぞれ、第1面の左上に合体アイコン、第2面に大判カードの半分がある。

《恐れなきルシ、ファング》

{2} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2 / 3

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、カード1枚を引き、1点のライフを失う。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

（「陽気なルシ、ヴァニラ」と合体する。）

////

《陽気なルシ、ヴァニラ》

{3} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

3 / 2

これが戦場に出たとき、カード2枚を切削し、その後、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚をあなたの手札に戻す。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、あなたがこれと「恐れなきルシ、ファング」という名前のクリーチャーの両方をコントロールしていてそれらのオーナーでもある場合、{3} {B} {G}を支払ってもよい。そうしたなら、それらを追放し、その後、それらを「神聖なる救済者、ラグナロク」へと合体させる。

////

《神聖なる救済者、ラグナロク》

（黒と緑の色指標）

伝説のクリーチャー — ビースト・アバター

警戒、威迫、トランプル、到達、速攻

これが死亡したとき、パーマネント1つを対象とし、あなたの墓地にあり伝説でないパーマネント・カード1枚を対象とする。その前者を破壊し、その後者を戦場に戻す。

- 2枚のカード（たとえば、《恐れなきルシ、フアング》と《陽気なルシ、ヴァニラ》）が合体したとき、その結果として生まれるのは、2枚のカードによって表される単一のパーマネント（この場合、《神聖なる救済者、ラグナロク》）である。合体パーマネントが戦場からあなたの墓地に置かれる場合、その両方のカードがあなたの墓地に置かれる。合体パーマネントが戦場を離れるに際し、その両方のカードは再び表向きになる。それらのカードがライブラリーの一番上か一番下に置かれる場合は、それらの順番はオーナーを選ぶ。
- 合体カードの各組のうち1枚には、それら2枚のカードを追放して合体させるように指示する能力がある。あなたが特定の名前を持つ2つ以上のオブジェクトをコントロールしているなら、あなたは、その名前を持つオブジェクトのうち1つを選んで追放する。
- それら2枚のカードが追放されて合体するとき、それらはそれぞれ戦場を離れ、その後アンタップ状態の1つの新しいオブジェクトとして共に戦場に戻る。その新しいオブジェクトは、戦場を離れたオブジェクトのいずれとも関係はない。カウンター、オーラ、装備品、そしてそれら2枚のカードに影響していた他の効果は、合体したパーマネントには影響しない。
- 同一の合体の組の2枚のカードのみが合体できる。トークン、合体カードでないカード、もしくは合体の組を構成しない合体カードは合体できない。何らかの効果がプレイヤーが合体できないカードを合体させるように指示する場合、それらのカードは追放領域に残る。
- 合体カードが戦場以外のいずれかの領域にある間は、それはその第1面の特性のみを持つ。戦場に表向きにある場合も同様である。
- 合体したパーマネントが戦場にある間は、それは組み合わせた第2面の特性のみを持つ。新しいオブジェクトの戦場の出方を変更する何らかの効果は、組み合わせた第2面のみを考慮する。
- 組み合わせた第2面が表すパーマネントは、色指標がないかぎり無色であることに注意すること。
- 合体したパーマネントのマナ総量は、その第1面のマナ総量の合計である。パーマネントが合体したパーマネントのコピーになるなら、それは組み合わせた第2面の特性のみを持ち、マナ総量は0である。
- プレイヤーがカード名を指定するように指示された場合は、組み合わせた第2面の名前を指定してもよい。各プレイヤーは、いつでも、組み合わせた第2面の特性を知る権利を持つ。
- 何らかの効果によって合体したパーマネント1つが新しい領域に移動し、その後「そのカード」に影響を与える場合、両方のカードに影響を与える。
- 統率者戦変種ルールでは、合体カードの固有色は第1面のマナ・コストとルール文にあるマナ・シンボルのみによって決定される。合体後のパーマネントのシンボルやルール文は考慮されない。

再録メカニズム：当事者カード

今回のリリースでは、当事者カードが新たなかたちで再録された：初めての出来事を持つ土地カードである。これらのカードは *FINAL FANTASY* シリーズの重要拠点を表現している。

《貴族の町、ジドル》

土地 — 街

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U} を加える。

//ADV//

《オペラの幕開け》

{4} {U} {U}

ソーサリー — 出来事

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは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。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこの土地をプレイしてもよい。）

- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でパーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもパーマネント・カードである。そのような状況では代替の特性は無視する。たとえば《貴族の町、ジドール》は、あなたの墓地にある間は、マナ総量が0であり無色の街である土地・カードである。これは《魔女の野望》の対象にならない。それには「あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードや、あなたがオーナーでありフラッシュバックを持ち追放されているカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。」と記されているからだ。
- カードを出来事としてプレイするときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性はすべて無視する。結果として生じる呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえばあなたが《旅するチョコボ》（「あなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたり鳥・呪文を唱えたりしてもよい。」）をコントロールしており、あなたのライブラリーの一番上に《貴族の町、ジドール》がある場合、あなたは《貴族の町、ジドール》をプレイすることはできるが、《オペラの幕開け》は唱えられない。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放されているかぎり、そのプレイヤーはその呪文を、その本体の特性を使ってプレイしてもよい。出来事・呪文が、（打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど）解決以外の方法でスタックを離れる場合には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそのカードを追放領域からプレイすることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはその主となる特性によりプレイする許諾を得られない。
- あなたは、あなたが追放領域からプレイするカードのタイミングの制限や許諾に従わなければならない。今回のリリースにおける5つの土地についていえば、いずれも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。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをパーマネントとしてプレイすることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントであり出来事を持つものを参照するなら、それは出来事として唱えられてスタック上にありインスタントやソーサリーである呪文を見つけることはない。
- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーでなくなるので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、出来事を持つ代替の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

再録メカニズム：キッカー

キッカーを持つ呪文によってあなたは追加コストを支払い、別の効果あるいは追加効果を得ることができる。

《チョコボキック》

{1} {G}

ソーサリー

キッカー — あなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻す。（この呪文を唱えるに際し、他のコストに加えてあなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻してもよい。）

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。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。この呪文がキッカーされていたなら、代わりにその前者はその2倍の点数のダメージを与える。

- 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。
- キッカー能力を持つパーマネントを唱えずに戦場に出すなら、それをキッカーすることはできない。
- 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。そのコピー元の呪文がパーマネント・呪文なら、その呪文のコピーが戦場に出た時に生成されるトークンもまたキッカーされている状態である。
- カードかトークンがパーマネントのコピーとして戦場に出る場合は、コピー元がキッカーされていたとしても、そのパーマネントはキッカーされていない。
- 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。

セット本体のカード別注釈

《SeeDの傭兵、スコール》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士・傭兵

3/4

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

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《SeeDの傭兵、スコール》の1つ目の能力は誘発しない。同様に、戦闘中にあとから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。
- 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。

《アイテムショップの店主》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・市民

2/2

あなたが攻撃するたび、装備品がついている攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは威迫を得る。（それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

- 《アイテムショップの店主》の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが攻撃クリーチャーでもなく、装備品がついてもいなかったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。ただし、それが解決されたなら、そのクリーチャーについている装備品に何が起こっても関係はない。そのクリーチャーが装備品がついている状態でなくなったとしても、それは威迫を得る。

《「赤魔術士」のレイピア》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択（この装備品が戦場に出たとき、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、これをそれにつける。）

装備しているクリーチャーは「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、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。」を持ち、他のタイプに加えてウィザードである。

装備{3}

- 《「赤魔術士」のレイピア》によって付与される能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《アブソリュートヴァーチャー》

{6}{W}{U}

伝説のクリーチャー — アバター・戦士

8/8

この呪文は打ち消されない。

飛行

あなたはプロテクション（各対戦相手）を持つ。（あなたは対戦相手がコントロールしているあらゆるものから、対象にされず、ダメージを受けず、エンチャントされない。）

- プロテクション（そのプレイヤー）とは、プロテクション（そのプレイヤーがコントロールしている各オブジェクト）を意味する。オブジェクトにコントローラーがない場合（それが墓地にあるカードである場合など）には、オーナーをコントローラーと見なしてこのプロテクションを適用する。

《アラミゴの猛牛、ラウバーン》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/2

護法 — このパワーに等しい点数のライフを支払う。

これが攻撃するたび、あなたがコントロールしている装備品最大1つを対象とし、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その装備品をそのクリーチャーにつける。

- 支払わなければならないライフの点数は、護法能力を解決する時点での《アラミゴの猛牛、ラウバーン》のパワーの値を用いて決定する。解決時点で《アラミゴの猛牛、ラウバーン》が戦場にいない場合、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。（ここにこだわるなんて、自ら進んでライフを支払いたくなる余程の理由があるのだろう。）
- 《アラミゴの猛牛、ラウバーン》の最後の能力の解決する時点で、対象となる装備品を、対象となる攻撃クリーチャーに適正につけられないなら、その装備品は移動しない。

《アルベド族のサルベージャー》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・工匠・戦士

2/3

このクリーチャーや、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。

- 《アルベド族のサルベージャー》が、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つと同時に死亡したなら、その能力は、それらのパーマネントや自身を含めて1体につき1回ずつ誘発する。
- 「死亡」という語はクリーチャーにのみ適用されるものではない。《アルベド族のサルベージャー》の能力は、アーティファクトが戦場から墓地に置かれた時に、そのアーティファクトがクリーチャーでなくても誘発する。

《アレクサンドリアの王女、ガーネット》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・クレリック

2/2

絆魂

これが攻撃するたび、あなたがコントロールしている望む数の各英雄譚の上からそれぞれ伝承カウンター1個を取り除いてもよい。これの上に、これにより取り除かれた各伝承カウンター1個につき1個の+1/+1カウンターを置く。

- 伝承カウンターが取り除かれることによって、以前の章能力が再び誘発することはない。英雄譚の上から伝承カウンターが取り除かれた場合、その後に英雄譚の上に伝承カウンターが置かれたとき、該当する章能力が再び誘発することになる。

《暗闇の雲》

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

伝説のクリーチャー — アバター

3/3

飛行

波動砲— 暗闇の雲が戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、それは $-X/-X$ の修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数に等しい。

- Xの値は《暗闇の雲》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《暗黒騎士、セシル》

{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/3

接死

あんこく— これがダメージを与えるたび、そのダメージに等しい点数のライフを失う。その後、あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量の半分以下なら、これをアンタップし変身させる。

//

《覚醒のパラディン、セシル》

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/4

絆魂

プロテス— これが攻撃するたび、ターン終了時まで、これでないすべての攻撃クリーチャーは破壊不能を得る。

- 《暗黒騎士、セシル》が（ブロックしたり、ブロックされたりなどして）ダメージを与えるのと同時に致死ダメージを受けた場合でも、その最後の能力は誘発する。あなたはやはりライフを失うが、《暗黒騎士、セシル》はすでに戦場には存在しないため、これをアンタップすることも変身させることもできない。

《イグニス・スキエンティア》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/2

イグニス・スキエンティアが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。その中から土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

新しいレシピを思いついたぞ— {1}{G}{U}, {T}：墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。これによりクリーチャー・カードが追放されたなら、食物・トークン1つを生成する。

- 食物・トークンは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：3 点のライフを得る。」を持つアーティファクト・トークンである。
- 《イグニス・スキエンティア》の最後の能力の解決時に対象としたカード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。たとえ対象であるカードがクリーチャー・カードであったとしても、あなたは食物・トークンを生成しない。

《祈り子の間での捕縛》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（アーティファクトやクリーチャー）

このオーラが戦場に出たとき、エンチャントしているパーマネントをタップする。

エンチャントしているパーマネントはコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップせず、その起動型能力は起動できない。

- 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンの含む。

《イフリートのドミナント、クライヴ》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・戦士

5/5

これが戦場に出たとき、「あなたの手札を捨て、その後、あなたの赤への信心に等しい枚数のカードを引く。」を選んでよい。（あなたの赤への信心とは、あなたがコントロールしている各パーマネントのマナ・コストに含まれる {R} の総数である。）

{4}{R}{R}, {T} : これを追放し、その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《火の召喚獣、イフリート》

伝説のクリーチャー・エンチャント — デーモン・英雄譚

9/9

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

I — 突進 — これでないクリーチャー最大 1 体を対象とする。これはそれと格闘を行う。

II, III — プリムストーン — {R}{R}{R}{R} を加える。これの上に 3 個以上の伝承カウンターがあるなら、これを追放し、その後、これを（第 1 面を表にして）戦場に戻す。

- あなたの手札が 0 枚であっても、あなたは手札を捨てることを選ぶことができる。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル（{C}, {0}, {1}, {2}, {X} のようなもの）は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 《イフリートのドミナント、クライヴ》の誘発型能力の解決時に、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントのマナ・コストの中の赤マナ・シンボルの数を数え、あなたの赤への信心を決定する。その時点で《イフリートのドミナント、クライヴ》がまだ戦場にあれば、それ自身もその数に入る。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合、そのオーラはあなたがコントロールしているの、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。同様に、対戦相手をあなたがコントロールしている包囲戦を守る者にするなら、そのバトルのマナ・コストの中のマナ・シンボルもあなたの信心の数に入れる。

《異邦の詩人》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・バード

1/3

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。

究極幻想 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが5つ以上の街をコントロールしている場合、すべての色である2/2のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{3}{W}{U}{B}{R}{G} : ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしている街の数に等しい。

- 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《異邦の詩人》の効果は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、あなたがコントロールしている土地をただタップ状態で戦場に出すなら、あなたが《異邦の詩人》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。
- あなたがコントロールしている土地1つがタップ状態で戦場に出ると同時に、《異邦の詩人》が戦場に出る場合、その土地はタップ状態で戦場に出る。
- 《異邦の詩人》の2つ目の能力は、それが誘発したときに、あなたが5つ以上の街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。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で5つ以上の街をコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず効果は一切発生しない。
- Xの値は《異邦の詩人》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《威名のソルジャー、セフィロス》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アバター・兵士

3/3

これが戦場に出るか攻撃するたび、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

これでないクリーチャー1体が死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。この能力が解決されたのがこのターン内の4回目なら、これを変身させる。

//

《片翼の天使、セフィロス》

伝説のクリーチャー — 天使・ナイトメア・アバター

5/5

飛行

スーパーノヴァ — このクリーチャーが片翼の天使、セフィロスに変身するに際し、「クリーチャー1体が死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。」の紋章を得る。

これが攻撃するたび、これでない望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、その数に等しい枚数のカードを引く。

- 《威名のソルジャー、セフィロス》が1体以上のこれでないクリーチャーと同時に死亡した場合、その最後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。（だが、これは変身しない。）
- このカードが何らかの理由で、第2面を表にして戦場に出たとしても、それは変身していないため、あなたは紋章を得ない。

《ヴィンセント・ヴァレンティン》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 暗殺者

2/2

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、ヴィンセント・ヴァレンティンの上に、そのクリーチャーのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

ヴィンセント・ヴァレンティンが攻撃するたび、これを変身させてもよい。

//

《ガリアンビースト》

伝説のクリーチャー — 狼男・ビースト

3/2

トランブル、絆魂

ガリアンビーストが死亡したとき、これを（第1面を表にして）タップ状態で戦場に戻す。

- 《ヴィンセント・ヴァレンティン》の上に置く+1/+1カウンターは、そのクリーチャーが戦場にいた最後の瞬間のパワーを用いて決定する。

《エアリス・ゲインズブル》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

絆魂

あなたがライフを得るたび、エアリス・ゲインズブルの上に+1/+1カウンター1個を置く。

エアリス・ゲインズブルが死亡したとき、あなたがコントロールしていて伝説であ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、エアリス・ゲインズブルの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい。

- 《エアリス・ゲインズブル》の2つ目の能力は《アルベド族のサルベージャー》で得た1点であっても、《バラムのアルケオダイノス》で得た3点であってもライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。
- 《エアリス・ゲインズブル》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの2つ目の能力を解決する以前に死亡する。《エアリス・ゲインズブル》の最後の能力は、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カウンターの個数を用いる。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《エアリス・ゲインズブル》の2つ目の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランブルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《エアリス・ゲインズブル》の2つ目の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《エアリス・ゲインズブル》の2つ目の能力は誘発しない。
- 稀であるが、《エアリス・ゲインズブル》の上に十分な数の-1/-1カウンターが同時に置かれてタフネスが0以下となったなら、《エアリス・ゲインズブル》の3つ目の能力におけるXの値は、-1/-1カウンターが置かれる前にそれの上に置かれていた+1/+1カウンターの個数によって決定する。たとえば《エアリス・ゲインズブル》の上に+1/+1カウンターが2個置かれていて、そこに-1/-1カウンターが3個置かれる場合、あなたは《エアリス・ゲインズブル》の3つ目の能力を解決する際には、あなたがコントロールしていて伝説である各クリーチャーの上にそれぞれ2個の+1/+1カウンターを置くことになる。

《エアリス救出作戦》

{3}{W}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- ・エレベーターに乗る — 無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン3体を生成する。
- ・59階まで階段で上る — クリーチャー最大3体を対象とする。それらをタップする。それらのうち1体の上に麻痺カウンター1個を置く。（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2つ目のモードを選んだなら、《エアリス救出作戦》を解決するまで、対象とするクリーチャーのどれに麻痺カウンターを置くかは選ばなくてもよい。

《エーテル&プリュウェン》

{6}

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の基本のパワーとタフネスはX/Xである。Xは、あなたのライフ総量に等しい。

装備{5}

- ・Xの値はあなたのライフの総量が変わるに伴って常時更新される。ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にあなたのライフ総量が減少したなら、装備しているクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《エーテル》

{3}{U}

アーティファクト

{T}, このアーティファクトを追放する：{U}を加える。このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。

- ・《エーテル》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。
- ・《エーテル》の能力を解決した後、このターン、あなたが次に唱えるインスタントやソーサリーである呪文は、それが対象を持っていたとしても持たなくても、その呪文に《エーテル》の能力によって追加されたマナを使用してもいなくても、コピーされる。
- ・その呪文が対象を取る呪文なら、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーは同じ対象を持つ。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。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- ・コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- ・そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- ・コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- ・あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。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。
- ・コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《エクスカリバーⅡ》

{1}

伝説のアーティファクト — 装備品

あなたがライフを得るたび、エクスカリバーⅡの上に蓄積カウンター1個を置く。

装備しているクリーチャーは、エクスカリバーⅡの上にある蓄積カウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

装備{3}

- 《エクスカリバーⅡ》の1つ目の能力は《アルベド族のサルベージャー》で得た1点であっても、《バラムのアルケオダイノス》で得た3点であってもライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。
- 装備しているクリーチャーが致死ダメージを受けるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの1つ目の能力を解決する以前に死亡する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《エクスカリバーⅡ》の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《エクスカリバーⅡ》の1つ目の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《エクスカリバーⅡ》の1つ目の能力は誘発しない。

《恐れなきルシ、ファング》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/3

1枚以上のカードがああなたの墓地を離れるたび、カード1枚を引き、1点のライフを失う。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

（「陽気なルシ、ヴァニラ」と合体する。）

////

《陽気なルシ、ヴァニラ》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

3/2

これが戦場に出たとき、カード2枚を切削し、その後、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚をああなたの手札に戻す。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、あなたがこれと「恐れなきルシ、ファング」という名前のクリーチャーの両方をコントロールしていてそれらのオーナーでもある場合、{3}{B}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、それらを追放し、その後、それらを「神聖なる救済者、ラグナロク」へと合体させる。

////

《神聖なる救済者、ラグナロク》

伝説のクリーチャー — ビースト・アバター

7/6

警戒、威迫、トランプル、到達、速攻

これが死亡したとき、パーマネント1つを対象とし、あなたの墓地にあり伝説でないパーマネント・カード1枚を対象とする。その前者を破壊し、その後者を戦場に戻す。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《恐れなきルシ、ファング》の能力は一度のみ誘発する。
- 《陽気なルシ、ヴァニラ》の2つ目の能力は、それが誘発したときに、あなたが《陽気なルシ、ヴァニラ》と《恐れなきルシ、ファング》という名前の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。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決

時点でああなたが《恐れなきルシ、ファング》と《陽気なルシ、ヴァニラ》の両方をコントロールしていなかったなら、その能力は解決されず、{3} {B} {G}を支払う機会はない。従ってその能力の他の効果も発生しない。

《オペラ劇場のラブソング》

{1}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、それらのカードをプレイしてもよい。
- ・クリーチャー1体か2体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+2/+0の修整を受ける。
- ・あなたはこれによりプレイする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。たとえば、追放されたカードのうち1枚が土地・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。

《オリジナル、アシエン・エメトセルク》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ウィザード

2/4

警戒

これが戦場に出るか攻撃するたび、カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に14枚以上のカードがある場合、これを変身させてもよい。

//

《最古の魔道士、ハーデス》

伝説のクリーチャー — アバター

6/6

警戒

エコー・オブ・ザ・ロスト— あなたのターンの間、あなたの墓地にあるカードをプレイしてもよい。

カードやトークンがいずこかからあなたの墓地に置かれるなら、代わりに、それを追放する。

- ・《オリジナル、アシエン・エメトセルク》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたの墓地に14枚以上のカードがあるかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で14枚以上のカードがあなたの墓地になれば、その能力は解決されず、その効果は発生しない。
- ・あなたは《最古の魔道士、ハーデス》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。
- ・あなたが《最古の魔道士、ハーデス》をコントロールしている間にカードを捨てた場合、カードが捨てられたときに作用する能力（マッドネスなど）は、そのカードが墓地に置かれることがなかったとしても依然として作用する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力（謀議など）は、追放領域にあるそのカードを参照できる。
- ・あなたが《最古の魔道士、ハーデス》をコントロールしている間、あなたがオーナーであるパーマネント1つが戦場から墓地に送られるたびに誘発する能力（「このクリーチャーが死亡したとき……」など）は誘発しない。
- ・あなたがコントロールしている《最古の魔道士、ハーデス》が、あなたがオーナーである呪文によって破壊されたなら、《最古の魔道士、ハーデス》は追放され、その後その呪文はオーナーの墓地に置かれる。それとは逆に、あなたがコントロールしている《最古の魔道士、ハーデス》があなたがオーナーである呪文により致死ダメージを受けた場合、その呪文は追放され、その後《最古の魔道士、ハーデス》も同様に追放される。

《カーゴシップ》

{1}{U}

アーティファクト — 機体

2/3

飛行、警戒

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

搭乗1 (あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が1以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。)

- 「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、そのマナは、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。

《回復魔法》

{W}

インスタント

段階 (追加コスト1つを選ぶ。)

- ケアルー {0} — パーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁と破壊不能を得る。
- ケアルラ {1} — パーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁と破壊不能を得る。3点のライフを得る。
- ケアルガー {3}{W} — ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントは呪禁と破壊不能を得る。6点のライフを得る。
- あなたがケアルラのモードを選択した後、《回復魔法》の解決時点で対象としたパーマネントが不適正な対象になっていた場合、それは解決されず、その効果は一切発生しない。あなたは3点のライフを得ない。

《戒律王、ゾディアーク》

{B}{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 神

5/5

破壊不能

これが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、自分が選んだ、自分がコントロールしていて神でないクリーチャーの数の端数を切り捨てた半分の数の、神でないクリーチャーを生け贄に捧げる。

プレイヤー1人がこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《戒律王、ゾディアーク》の2つ目の能力の解決時には、まずあなたが、自分のコントロールしていて神でないクリーチャーたちの中から半数を選ぶ（端数は切り捨てる）。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行う。その後、選ばれたクリーチャーはそれぞれ、同時に生け贄に捧げられる。

《過激な淑女、シャントット》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・ウィザード

0/4

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、これは+X/+0の修整を受ける。Xは、その呪文を唱えるために支払われたマナの点数に等しい。Xが4以上なら、カード1枚を引く。

- 《過激な淑女、シャントット》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《風のクリスタル》

{2}{W}{W}

伝説のアーティファクト

あなたが白の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがライフを得るなら、代わりにその2倍の点数のライフを得る。

{4}{W}{W}, {T}：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飛行と絆魂を得る。

- コストの減少は、あなたが唱える白の呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《風のクリスタル》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 稀であるが、あなたが《風のクリスタル》を2つコントロールしているなら、あなたが得るライフの点数は4倍となる。あなたが3つをコントロールしているなら、あなたが得るライフの点数は8倍となる。それ以上の数についても同様である。
- 何らかの効果があなたのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量よりも多いなら、その効果によって、あなたはその差に等しい点数のライフを得ることになる。その後、その効果によってあなたが得るライフの点数が、《風のクリスタル》によって2倍になる。たとえば、あなたが3点のライフを持っていて、とある効果によりあなたのライフの総量が「10になる」場合、あなたは7点のライフを得ることになるが、《風のクリスタル》によって2倍になり14点となる。結果として、あなたのライフ総量は17点となる。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、あなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《風のクリスタル》の2つ目の能力は適用されない。

《加速魔法「ヘイスト」》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+1の修整を受け速攻を得る。あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、それをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイする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。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。

《ガラフの死闘》

{1}{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+0の修整を受け「このクリーチャーが死亡したとき、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。」を得る。

- 死亡した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その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。

《ギガントード》

{3}{G}

クリーチャー — カエル

4/4

あなたが7つ以上の土地をコントロールしているかぎり、このクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたがコントロールしている土地の数がそのターン中に7未満になった場合、《ギガントード》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。

《キスティス・トゥリーブ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

青魔法 — キスティス・トゥリーブが戦場に出たとき、墓地にありインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。その呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってその呪文を唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 《キスティス・トゥリーブ》の誘発型能力の解決中に、その対象としたインスタントやソーサリーであるカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。

《緊急脱出》

{3}{U}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

カード1枚を引く。

- 《緊急脱出》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。

《グ・ラハ・ティア》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・射手

3/5

到達

紅血の魔眼 — 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つ以上が死亡するたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《グ・ラハ・ティア》と、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つ以上が同時に死亡したなら、（このターンにまだ誘発していないならば）《グ・ラハ・ティア》の最後の能力は1回誘発する。

《空賊バルフレアとフラン》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・兎

4/3

到達

あなたがコントロールしているすべての機体は+1/+1の修整を受け警戒と到達を持つ。

このターン、これに搭乗された機体1体が攻撃するたび、そのターンの1つ目の戦闘フェイズであった場合、

{1}{R}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- 《空賊バルフレアとフラン》の最後の能力によって、あなたに追加のメイン・フェイズが与えられることはない。これは、戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移行することを意味している。

《クライヴたちの隠れ家》

土地 — 街

秘匿4（この土地が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、その後、残りを一番下に無作為の順番で置く。）

{T}：{C}を加える。

{2}, {T} : あなたが4体以上の伝説のクリーチャーをコントロールしているなら、その追放されているカードを、マナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 「秘匿N」は「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードN枚を見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、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。その追放されたカードは『このカードを追放したパーマネントをコントロールしているプレイヤーは、追放領域にあるこのカードを見てもよい。』を得る。」という意味である。
- 秘匿能力によってカードが追放されてからそのパーマネントのコントロールを得たのであれば、そのプレイヤーはそのカードを見ることができる。
- あなたは《クライヴたちの隠れ家》の最後の能力の解決中かつスタック上にある間にそのカードをプレイする。後でプレイするために取っておくことはできない。
- 追放されたカードが土地・カードである場合、このターンの土地プレイが残っているときのみ、あなたはそれをプレイしてもよい。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれをプレイするときには、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。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 《クライヴたちの隠れ家》の最後の能力は、その解決時にあなたが4体以上の伝説のクリーチャーをコントロールしているかどうかだけを見る。あなたがそれを起動した時点で、あなたが伝説のクリーチャーを4体以上コントロールしていなくてもよい。

《グラン＝パルスのおチュー》

{G}

クリーチャー — 植物・ビースト

1/1

接死

{8} : ターン終了時まで、このクリーチャーはあなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

- 《グラン＝パルスのおチュー》の最後の能力によるボーナスは、その解決時に決定される。その能力が解決した後では、あなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数が変わっても、能力により適用されるボーナスは変更されない。

《クリスタルを集める者、ゴルベーザ》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/4

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、諜報1を行う。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが4つ以上のアーティファクトをコントロールしている場合、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。それをあなたの手札に戻す。その後、あなたが8つ以上のアーティファクトをコントロールしているなら、各対戦相手はそれぞれそのカードのパワーに等しい点数のライフを失う。

- 《クリスタルを集める者、ゴルベーザ》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたが4つ以上のアーティファクト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。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で4つ以上のアーティファクトをコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。
- 《クリスタルを集める者、ゴルベーザ》の最後の能力の解決時に対象としたクリーチャー・カード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。対戦相手は、あなたがアーティファクトを8つ以上コントロールしていてもライフを失わない。

《グルメなク族、クイナ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ク族

2/3

1つ以上のトークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりに、それらのトークンに加えて緑の1/1のカエル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{2}, カエル1体を生け贄に捧げる：これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 追加のカエル・トークンは、一緒に生成されたトークンが持つ能力を持たない。トークンを生成する効果に記載があった他の要素（タップ状態で生成する、「戦闘の終了時にそのトークンを追放する」など）は、元のトークンとカエル・トークンの両方に適用される。
- あなたがトークンを生成する呪文や能力をコントロールしている必要はないが、《グルメなク族、クイナ》の1つ目の能力が適用されるには、トークンを生成するプレイヤーがあなたである必要がある。

《黒のワルツ3号》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ウィザード

2/2

飛行、接死

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、黒のワルツ3号は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《黒のワルツ3号》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《「黒魔術士」の杖》

{1}{B}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択（この装備品が戦場に出たとき、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、これをそれにつける。）

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受け、「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持ち、他のタイプに加えてウィザードである。

装備{3}

- 付与された能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《黒魔道士の襲撃》

{1}{B}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分が選んだクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このトークンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持つ黒の0/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- ウィザード・トークンの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《黒魔紋の力》

{3}{B}

ソーサリー

カード2枚を引き、2点のライフを失う。「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このトークンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持つ黒の0/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成

する。

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのウィザードは+1/+0の修整を受け絆魂を得る。

- ウィザード・トークンの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《劇場艇プリマビスタ》

{4}{U}

伝説のアーティファクト — 機体

5/3

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために4点以上のマナが支払われていた場合、ターン終了時まで、劇場艇プリマビスタはアーティファクト・クリーチャーになる。

搭乗2（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が2以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

- 《劇場艇プリマビスタ》の2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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《幻獣との交わり》

{1}{G}

ソーサリー

諜報2を行う。2点のライフを得る。この呪文が墓地から唱えられたなら、これを追放し、その後、オーナーのコントロール下で変身させた状態かつ最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出す。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

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

//

《召喚：幻獣マディン》

クリーチャー・エンチャント — エレメンタル・英雄譚

4/4

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

I — あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それがパーマネント・カードなら、それをあなたの手札に加える。

II — {G}{G}を加える。

III — ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受けトランプルを得る。

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。
- 《召喚：幻獣マディン》の第2章の章能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- ソーサリーを戦場に出すことはできず、パーマネントをソーサリーに変身させることもできない。何らかの効果が《召喚：幻獣マディン》を追放し、その後それを戦場に戻すように指示したなら、それは表向きのまま追放領域に残る（その効果が、それを変身させた状態で戦場に出すように指示したなら、それは《召喚：

幻獣マディン》として戦場に戻る）。何らかの効果が《召喚：幻獣マディン》を変身させるように指示したなら、その指示は無視する。

《原初の生命体、アルテマ》

{5}

伝説のクリーチャー — 神

4/4

飛行

これが攻撃するたび、土地1つを対象とする。その上に荒廃カウンター1個を置く。その土地の上に荒廃カウンターがあるかぎり、それはすべての土地・タイプと能力を失い、「{T}：{C}を加える。」を持つ。

あなたが{C}を引き出す目的で土地1つをタップするたび、追加の{C}を加える。

- 影響を受けた土地は、土地・タイプを失っているときも、他のカード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、基本や伝説の）を持ち続ける。
- 《原初の生命体、アルテマ》の最後の能力は誘発型マナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《工業公国、リンドブルム》

土地 — 街

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{R}を加える。

//ADV//

《魔道士の包囲》

{2}{R}

インスタント — 出来事

「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このトークンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持つ黒の0/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- ウィザード・トークンの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《心を持たぬ者、オメガ》

{5}{G}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

8/8

波動砲—これが戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、その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最大1つを対象とする。それらをタップする。それらの各パーマネントの上にそれぞれ麻痺カウンターX個を置き、あなたはX点のライフを得る。Xは、あなたがコントロールしていて基本でない土地の数に等しい。（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、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- Xの値は《心を持たぬ者、オメガ》の能力の解決時に1度だけ計算される。

《古代のアダマンタイマイ》

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

クリーチャー — 海亀

8/20

警戒、護法{3}

クリンナップ・ステップ中にこのクリーチャーからダメージは取り除かれない。

あなたやあなたがコントロールしていてこれでないパーマネントが受けるすべてのダメージは、代わりにこのクリーチャーが受ける。

このクリーチャーが死亡したとき、これを追放し、宝物・トークン10個をタップ状態で生成する。

- あなたが《古代のアダマンタイマイ》を2体以上コントロールしている場合、どちらの置換効果を適用するかはあなたが選ぶ。あなたは1つの発生源が受けたダメージを、これらの間で分割することはできない。たとえば、攻撃クリーチャーがあなたに8点のダメージを与え、あなたが2体の《古代のアダマンタイマイ》をコントロールしていた場合、あなたはそのダメージをどちらが受けるか選ぶことになる。両方の《古代のアダマンタイマイ》にそれぞれ4点ずつ与えることはできず、あなた自身がそのダメージを受けることも選択できない。
- パーマネントからすべてのダメージを除去する効果（たとえば《再生》など）は、依然として《古代のアダマンタイマイ》からダメージを除去する。
- 大変稀な状況であるが、あなたのクリンナップ・ステップに《古代のアダマンタイマイ》がダメージを負ったままフェイズ・アウトしている場合、《古代のアダマンタイマイ》の2つ目の能力は適用されず、受けていたすべてのダメージはクリンナップ・ステップにこれから取り除かれる。

《古代の災厄、ジェノバ》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エイリアン

1/5

あなたのターンの戦闘の開始時に、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。そのクリーチャーは他のタイプに加えてミュータントになる。

あなたのターンの間にあなたがコントロールしているミュータント1体が死亡するたび、そのパワーに等しい枚数のカードを引く。

- 《古代の災厄、ジェノバ》の1つ目の能力の解決時にこれが戦場にいなかったなら、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。
- あなたがコントロールしている1体以上のミュータントと同時に《古代の災厄、ジェノバ》が死亡したなら、これの最後の能力は、死亡したミュータント1体につき1回誘発する（何らかの理由で《古代の災厄、ジェノバ》がミュータントになっている場合はこれ自身も含む）。
- 《古代の災厄、ジェノバ》の最後の能力により引くカードの枚数は、死亡したミュータントが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて決定する。

《古代魔法「アルテマ」》

{3}{W}{W}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャーであるすべてを破壊する。ターンを終了する。（このカードを含め、スタックにあるすべての呪文や能力を追放する。現在のターンを進行しているプレイヤーは、自分の手札の上限までカードを捨てる。ダメージは消え、「このターン」と「ターン終了時まで」の効果は終わる。）

- これによりターンを終了するとは、以下のことがこの順に起きることを意味する。1) スタック上にある呪文や能力がすべて追放される。これには《古代魔法「アルテマ」》も含むが、《古代魔法「アルテマ」》の解決は続ける。また、これには、打ち消されない呪文や能力も含まれる。2) すべての攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは戦闘から取り除かれる。3) 状況起因処理をチェックする。ただし、どのプレイヤーも優先権を得ず、誘発型能力をスタックに置くこともない。4) 現在のフェイズまたはステップが終了する。クリンナップ・ステップまで飛ばす。5) クリンナップ・ステップをすべて処理する。
- この手順中に何らかの誘発型能力が誘発したなら、それはクリンナップ・ステップの間にスタックに置かれる。その場合、プレイヤーには呪文を唱えたり能力を起動したりする機会が与えられ、その後、ターンが最終的に終わる前にもう1回クリンナップ・ステップが発生する。

《コヨコヨのUFO?》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物・エイリアン

0/4

飛行

{T}：あなたの手札にある土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

{3}：ターン終了時まで、このクリーチャーの基本のパワーは、あなたがコントロールしている街の数になる。

- 《コヨコヨのUF0?》の1つ目の起動型能力によって土地・カード1枚を戦場に出すことは、土地をプレイすることに含まれない。あなたがすでにそのターンに土地をプレイしていたとしても、これにより土地・カードを戦場に出すことができる。
- 《コヨコヨのUF0?》の新たな基本のパワーは、この最後の能力の解決時点でのあなたがコントロールしている街の数を用いて決定する。

《サイファー・アルマシー》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/4

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

始末剣—サイファー・アルマシーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にありマナ総量が3以下でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《サイファー・アルマシー》の1つ目の能力は誘発しない。同様に、戦闘中にあとから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。
- あなたは《サイファー・アルマシー》の最後の能力の解決中かつスタック上にある間にインスタントやソーサリーを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「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。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ総量を決定するときXは0として扱い、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。

《ザックス・フェア》

{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

0/1

ザックス・フェアは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{1}, ザックス・フェアを生け贄に捧げる：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。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。ザックス・フェアの上にあったすべてのカウンターをそのクリーチャーの上に置き、ザックス・フェアについていた装備品1つをそのクリーチャーにつける。

- 《ザックス・フェア》の最後の能力は、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。
- 《ザックス・フェア》の最後の能力は、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。厳密には、《ザックス・フェア》を生け贄に捧げたとき、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。
- 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、あなたが《ザックス・フェア》の最後の能力が解決される時に《オゾリス》（あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場を離れるたび、その上にカウンターが置かれていた場合、オゾリスの上にそれらの

カウンターを置く。)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切な個数分、《オゾリス》や対象とするクリーチャーの両方の上にそれぞれ置く。

《サッズ・カツロイ》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・操縦士

3/3

サッズ・カツロイが戦場に出たとき、「あなたのライブラリーから鳥や基本土地であるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

サッズ・カツロイが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置き、その後、その上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

- パーマネントの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にするとは、すでにその上にある+1/+1カウンターの個数に等しい個数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関わる他の効果は、この効果にも作用する。

《サハギン族》

{1}{U}

クリーチャー — マーフォーク・戦士

1/3

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために4点以上のマナが支払われていた場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。このターン、これはブロックされない。

- 《サハギン族》の能力は、それを誘発させた呪文よりも前に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 《サハギン族》がブロックされた後では、《サハギン族》の能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても、これがブロックされていない状態にはならない。

《サブクエスト：カードコレクション》

{3}{U}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、カード3枚を引き、その後、カード2枚を捨てる。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地に8枚以上のカードがある場合、このエンチャントを変身させる。

//

《マジックカード》

アーティファクト — 機体

4/4

飛行

搭乗1 (あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が1以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。)

- 《サブクエスト：カードコレクション》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたの墓地に8枚以上のカードがあるかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で8枚以上のカードがあなたの墓地になれば、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《サブクエスト：チョコボ育成》

{1}{G}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、「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、このトークンは+1/+0の修整を受ける。」を持つ緑の2/2の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、あなたが4体以上の鳥をコントロールしている場合、このエンチャント

を変身させる。

//

《黒チョコボ》

クリーチャー — 鳥

2/2

このパーマネントが黒チョコボに変身したとき、あなたのライブラリーから土地・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。

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、あなたがコントロールしているすべての鳥は+1/+0の修整を受ける。

- 《サブクエスト：チョコボ育成》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたが4体以上の鳥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。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で4体以上の鳥をコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。
- このカードが何らかの理由で、第2面を表にして戦場に出たとしても、それは変身していないため、土地・カード1枚を探すこともしない。

《サブクエスト：モブハント》

{3}{B}{B}

エンチャント

このエンチャン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。それを破壊する。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャー1体が対戦相手のコントロール下で死亡していた場合、宝物・トークン1つを生成する。その後、あなたが3つ以上の宝物をコントロールしているなら、このエンチャントを変身させる。

//

《究極の挑戦、ヤズマツ》

伝説のクリーチャー — ドラゴン

5/6

{1}{B}, クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。これをタップする。

- 《サブクエスト：モブハント》の最後の能力は、それが誘発したときに、このターンにクリーチャー1体が対戦相手のコントロール下で死亡していたかどうかを見る。死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップが開始された後では、この能力を誘発させるために対戦相手がコントロールしているクリーチャーを死亡させても手遅れである。

《サブクエスト：魚釣り》

{2}{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、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。それがアーティファクトやクリーチャーであるカードなら、「それを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。これによりカード1枚をあなたの手札に加えたなら、食物・トークン1つを生成し、このエンチャントを変身させる。

//

《束の間の安息所》

土地

{T} : {W}を加える。

{3}, {T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる：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。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- それがアーティファクトやクリーチャーであるカードでも、あなたはカードを公開しなくてもよい。あなたはそれを公開せず、代わりにライブラリーの一番上に置くことを選んでもよい。

《篡奪者、アーデン》

{5}{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・人間・貴族

4/4

あなたがコントロールしているすべてのデーモンは威迫と絆魂と速攻を持つ。

星の病— あなたのターンの戦闘の開始時に、墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それを追放する。これによりあなたがカードを追放したなら、黒の5/5のデーモンであることを除き、そのカードのコピーであるトークン1体を生成する。

- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- トークンは他のタイプの代わりにデーモン・クリーチャーであり、他の色の代わりに黒である。トークンのパワーとタフネスは5/5である。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《サンドウォーム》

{4}{R}

クリーチャー — 蟲

5/4

速攻

このクリーチャーが戦場に出たとき、土地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「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- 《サンドウォーム》の最後の能力を解決しようとする時点で、対象とする土地が不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象とした土地のコントローラーは基本土地・カードを探さない。
- 《サンドウォーム》の最後の能力は解決されたものの（その土地が破壊不能を持つなどして）対象とした土地が破壊されなかった場合、対象とした土地のコントローラーは依然として基本土地・カードを探すことができる。

《シーンドライブ、ライトニング》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/2

先制攻撃、トランブル、絆魂

ノックアウト— これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、次のあなたのターンまで、発生源1つがそのプレイヤーやそのプレイヤーがコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその2倍の点数のダメージを与える。

- ダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。2倍の点数のダメージは《シーンドライブ、ライトニング》が与えるわけではない。それ自身がダメージの元の発生源であった場合は除く。
- 他の何らかの効果（1つまたは複数）が、あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージの点数を変更する（たとえば、その一部を軽減する）なら、ダメージを受けるプレイヤーかダメージを受けるパーマネントのコントローラーが、そのような効果を適用する順番を選ぶ（これには、《シーンドライブ、ライトニング》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《シーンドライブ、ライトニング》の効果は適用されない。

- あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、複数のパーマネントやプレイヤーの間で分割されたり割り振られたりするなら、そのダメージは2倍にする前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、あなたがトランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、それが2/2のクリーチャーによってブロックされたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ割り振ることができる。その後、それらの点数が2倍にされ、それぞれ4点と6点になる。

《ジェノムの魔術師、クジャ》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ミュータント・ウィザード

3/4

あなたの終了ステップの開始時に、「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このトークンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持つ黒の0/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。その後、あなたが4体以上のウィザードをコントロールしているなら、これを変身させる。

//

《運命への反逆者、トランス・クジャ》

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

4/6

フレアスター— あなたがコントロールしているウィザード1体がパーマネントやプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりに、それはそのパーマネントやプレイヤーにその2倍の点数のダメージを与える。

- ウィザード・トークンの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- ダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。2倍の点数のダメージは《運命への反逆者、トランス・クジャ》が与えるわけではない。ただし、それ自身がダメージの元の発生源であった場合は除く。
- 他の何らかの効果（1つまたは複数）が、あなたがコントロールしているウィザードが与えるダメージの点数を変更する（たとえば、その一部を軽減する）なら、ダメージを受けるプレイヤーかダメージを受けるパーマネントのコントローラーが、そのような効果を適用する順番を選ぶ（これには、《運命への反逆者、トランス・クジャ》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《運命への反逆者、トランス・クジャ》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしているウィザードが与えるダメージが、複数のパーマネントやプレイヤーの間で分割されたり割り振られたりするなら、そのダメージは2倍にする前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、あなたがトランプルを持つ4/6のウィザードで攻撃し、それが1/1のクリーチャーによってブロックされたなら、あなたはブロック・クリーチャーに1点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ割り振ることができる。その後、それらの点数が2倍にされ、それぞれ2点と6点になる。

《執拗な X-ATM092》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・蜘蛛

6/5

このクリーチャーは3体以上のクリーチャーにしかブロックされない。

{8}：あなたの墓地にあるこのカードを、タップ状態かつ最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《シパーフの騎乗》

{1}{G}

エンチャント

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。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{5}{G}{G}：このエンチャントは、他のタイプに加えて7/7のビースト・クリーチャーになる。

- 《シパーフの騎乗》の最後の能力は持続時間を持たない。それが解決された後では、ゲームが終わるか、《シパーフの騎乗》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化するまで、その効果は持続する。
- 《シパーフの騎乗》がクリーチャーになったが、あなたがそれをあなたの直近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なら、あなたはそのターン、それで攻撃することはできない。

《自爆》

{1}{R}

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、それでない1つを対象とする。その前者はその後者にX点のダメージ、自身にX点のダメージを与える。Xは、その前者のパワーに等しい。

- Xの値は《自爆》の解決時に1度だけ計算される。
- 《自爆》の解決時に、対象としたあなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているそのクリーチャーはダメージを与えない。あなたがコントロールしているクリーチャーが適正な対象であれば、もう一方の対象が不適正な対象であっても、あなたのクリーチャーは依然として自身にX点のダメージを与える。

《終末の災厄》

{2}{B}{B}

ソーサリー

黒の2/2のホラー・クリーチャー・トークン2体をタップ状態で生成する。この呪文が墓地から唱えられたなら、代わりに、そのトークンX体を生成する。Xは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

フラッシュバック{4}{B}{B}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- Xの値は《終末の災厄》を解決する際に、1度だけ計算される。

《自由を求める少年、ヴァン》

{2}{R}

伝説のクリーチャー—人間・スカウト

2/2

あなたがコントロールしていてスカウトや海賊やならず者である1体以上がプレイヤー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。あなたはそれを唱えてもよい。そうしないなら、宝物・トークン1つを生成する。

あなたがあなたがオーナーでない呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしている各スカウトや各海賊や各ならず者の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは《自由を求める少年、ヴァン》の1つ目の能力がスタック上にある間に、追放されたカードを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 《自由を求める少年、ヴァン》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《召喚：G.F.イフリート》

{2}{R}

クリーチャー・エンチャント — デーモン・英雄譚

3/2

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

I, II — カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

III, IV — {oR}を加える。

- 《召喚：G.F.イフリート》の第3章および第4章の章能力はマナ能力ではない。それらはスタックを使い、対応することができる。

《召喚：G.F.ケルベロス》

{2}{R}{R}

クリーチャー・エンチャント — 犬・英雄譚

3/3

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

I — 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もよい。）

II — ダブル — このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

III — トリプル — このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、それを2回コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《召喚：G.F.ケルベロス》の第2章や第3章の章能力を解決した後、そのターンで次にあなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文は、それが対象を持つか持たないかを問わずコピーされる。
- その呪文が対象を取る呪文なら、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーは同じ対象を持つ。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。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。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。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《召喚：幻獣ラムウ》

{2}{R}{R}

クリーチャー・エンチャント — ウィザード・英雄譚

3/3

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

I — さばきのいかづち — 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。このクリーチャーはそれに、あなたの墓地にありクリーチャーでも土地でもないカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

II, III — 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ウィザードは+1/+0の修整を受ける。

- 与えるダメージの点数は、《召喚：幻獣ラムウ》の第1章の章能力の解決時点での、あなたの墓地にありクリーチャーでも土地でもないカードの枚数を用いて決定する。

《召喚獣合戦》

{G}

ソーサリー

以下から1つ以上を選ぶ。

- ・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。その前者はその後者と格闘を行う。
- ・あなたがコントロールしている英雄譚1つを対象とする。その上から伝承カウンター1個を取り除く。（伝承カウンターを取り除くことで章能力が誘発することはない。）
- ・あなたがコントロールしている英雄譚1つを対象とする。その上に伝承カウンター1個を置く。
 - 伝承カウンターが取り除かれることによって、以前の章能力が再び誘発することはない。英雄譚の上から伝承カウンターが取り除かれた場合、その後に英雄譚の上に伝承カウンターが置かれたとき、該当する章能力が再び誘発することになる。
 - 英雄譚の上に伝承カウンターを置くことにより、通常はその英雄譚の次の章能力が誘発する。しかし、すでに最後の章番号に等しいかそれ以上の個数の伝承カウンターが置かれていたなら、いかなる章能力も誘発しない。

《召喚：タイタン》

{3}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント — 巨人・英雄譚

7/7

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

I — カード5枚を切削する。

II — あなたの墓地にあるすべての土地・カードをタップ状態で戦場に戻す。

III — 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の修整を受けトランプルを得る。Xは、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。

//

到達、トランプル

- 《召喚：タイタン》の第3章の章能力に含まれるXの値は、能力の解決時に1度だけ計算される。

《召喚：バハムート》

{9}

クリーチャー・エンチャント — ドラゴン・英雄譚

9/9

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

I, II — 土地でないパーマメント最大1つを対象とする。それを破壊する。

III — カード2枚を引く。

IV — メガフレアー このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ、あなたがコントロールしていてこれでないパーマメントのマナ総量の合計に等しい点数のダメージを与える。

//

飛行

- あなたがコントロールしているパーマメントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- どちらの面が表になっているかにかかわらず、変身する両面パーマメントのマナ総量はその第1面のマナ総量である。
- 与えるダメージの点数は、《召喚：バハムート》の第4章の章能力の解決時点での、あなたがコントロールしていてこれでないパーマメントのマナ総量の合計を用いて決定する。

《召喚：蛮神オーディン》

{4}{B}{B}

クリーチャー・エンチャント — 騎士・英雄譚

5/3

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

I — グングニル — 対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

II — 斬鉄剣 — このクリーチャーは「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはゲームに敗北する。」を得る。

III — ホール・オブ・ソロウ — カード2枚を引く。各プレイヤーはそれぞれ2点のライフを失う。

- 《召喚：蛮神オーディン》がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与え、《召喚：蛮神オーディン》の第2章の章能力によって付与された能力が誘発した後では、《召喚：蛮神オーディン》に何が起ころうと関係ない。その能力の解決時に、これにより戦闘ダメージを受けたプレイヤーは、たとえ《召喚：蛮神オーディン》が戦場にいなくなっていたり、別のプレイヤーのコントロール下にあっても、ゲームに敗北する。

《召喚：ブリュンヒルデ》

{1}{R}

クリーチャー・エンチャント — 騎士・英雄譚

2/1

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

I — 多重攻撃 — 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。この英雄譚の上に伝承カウンターを置いたターンの間、そのカードをプレイしてもよい。

II, III — ドライビングモード — このターンにあなたが次にクリーチャー・呪文を唱えたとき、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- あなたはこれによりプレイする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。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。

《白聖石》

{2}{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、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。このアーティファクトが戦場を離れるまで、それを追放する。

{T}：{W}を加える。

- 《白聖石》の誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマ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対象を取らない（そのため、たとえば被覆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、何につけられるかは制限される。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。

《白魔導師、ミンウ》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

3/3

警戒、絆魂

あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている各クレリックの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《白魔導師、ミンウ》の1つ目の能力は《アルベド族のサルベージャー》で得た1点であっても、《バラムのアルケオダイノス》で得た3点であってもライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。
- 《白魔道士、ミンウ》または、あなたがコントロールしているこれでないクレリック1体が、あなたがライフを得ると同時に致死ダメージを受けた場合、《白魔道士、ミンウ》の最後の能力を解決する前に死亡する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《白魔道士、ミンウ》の最後の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《白魔道士、ミンウ》の最後の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《白魔道士、ミンウ》の最後の能力は誘発しない。

《親衛隊長、ギルガメッシュ》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

6/6

これが戦場に出るか攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。その中から望む枚数の装備品・カードを戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。これにより1つ以上の装備品を戦場に出したとき、それらのうち1つを、あなたがコントロールしている侍1体につけてもよい。

- この再帰誘発型能力を使用して、そのクリーチャーに適正につけることができない装備品をつけようとすることはできない。
- あなたが《親衛隊長、ギルガメッシュ》の能力によってジョブ選択能力を持つ装備品を戦場に出したなら、そのジョブ選択能力と再帰誘発型能力の両方が誘発するので、あなたはそれらの能力を望む順番でスタックに置いてもよい。たとえば、あなたが再帰誘発型能力をスタックの一番上に、ジョブ選択能力をその下に置いた場合、再帰誘発型能力が最初に解決されるため、その装備品をあなたがコントロールしている侍につけることができる。その後、あなたがその装備品を、あなたがコントロールしている侍につけることを選んだか否かに関わらず、ジョブ選択能力により英雄・トークン1体が生成され、その装備品がその英雄・トークンにつけられる。

《人造魔導師、ケフカ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4/5

これが戦場に出るか攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。その後、あなたはこれにより捨てられたカードの中のカード・タイプ1種類につき1枚のカードを引く。

{8}：各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだパーマネント1つを生け贄に捧げる。これを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《破壊の化身、ケフカ》

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

5/7

飛行

あなたのターンの間に対戦相手1人がライフを失うたび、あなたはその点数に等しい枚数のカードを引く。

- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。英雄や英雄譚はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《人造魔導士、ケフカ》の最後の能力を解決している間、ターン順で次の対戦相手が、自分がコントロールしているパーマネントを選び、その後、ターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。そして、選ばれたパーマネントはそれぞれ、同時に生け贄に捧げられる。

《スノウ・ヴィリアース》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル・モンク

*/3

警戒

スノウ・ヴィリアースのパワーは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- 《スノウ・ヴィリアース》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《スノウ・ヴィリアース》が戦場に出ている（かつクリーチャーのままである）かぎり、その能力は《スノウ・ヴィリアース》自身も数に入れる。

《スピラの希望、ユウナ》

{3}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

3/5

あなたのターンの間、これとあなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・エンチャントはトランプルと絆魂と護法{2}を持つ。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にあるエンチャント・カード最大1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。（最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。）

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《スピラの罰、『シン』》

{4}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — リバイアサン・アバター

7/7

飛行

これが戦場に出るか攻撃するたび、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を無作為に選んで追放する。その後、そのカードのコピーであるトークン1つをタップ状態で生成する。追放されたカードが土地・カードなら、この手順を繰り返す。

- そのトークンはコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

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

《「占星術師」の天球儀》

{1}{U}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択 (この装備品が戦場に出たとき、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、これをそれにつける。)

装備しているクリーチャーは他のタイプに加えてウィザードであり、「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、および、あなたが各ターン内のあなたの3枚目のカードを引くたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。

ディアナー 装備 {2}

- 《「占星術師」の天球儀》が付与する能力が誘発するにあたり、1枚目または2枚目のカードを引くときには、あなたのコントロールしているクリーチャーにこれがついていなくてもよい。1ターン中にあなたが自分の3枚目のカードを引いたときに、付与された能力を持っているクリーチャーをあなたがコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《聖府首都、エデン》

土地 — 街

{T} : {C}を加える。

{5}, {T} : カード2枚を切削する。その後、この土地を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありこれでないパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《聖府首都、エデン》の最後の能力の対象を選択するのは、あなたがその能力を起動するときではない。これによりあなたが《聖府首都、エデン》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することができる。

《世界を救うものまね中、ゴゴ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — ウィザード

2/4

{X}{X}, {T} : あなたがコントロールしていて起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それをX回コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。この能力はコピーできず、Xは0にできない。(マナ能力は対象にできない。)

- 《世界を救うものまね中、ゴゴ》の能力によるコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件],[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード(たとえば、果敢)もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《世界を救うものまね中、ゴゴ》の能力は、スタック上にある起動型か誘発型の能力を対象として、その能力をスタック上にもう1つあるいはそれ以上の回数、生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- 能力が別の能力と関連している場合には、その前者の能力のコピーも、その後者の能力と関連している。その後者の能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その前者の能力やそのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《クライヴたちの隠れ家》の秘匿能力がコピーされ、

2枚のカードが追放された場合、あなたは追放されているカードを両方ともそのマナ・コストを支払うことなくプレイできる（その時点で伝説のクリーチャーを4体以上コントロールしているものとする）。

- 《世界を救うものまね中、ゴゴ》の能力は、対象を取るものに限らず、スタック上にある起動型能力や誘発型能力であればどれでもコピーできる。
- コピーはスタック上に生成される。「起動された」わけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが能力を起動したときに誘発する能力は誘発しない。誘発型能力が追加で何回か誘発すると記載されている能力は、誘発型能力をコピーすることに適用されない。
- コピーは元の能力よりも先に解決される。
- 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能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがある場合は、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）。
- コピー元の能力がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の能力に、それを起動する際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く能力についても同様である。
- あなたは、コピーのために起動コストを支払うことはできない。しかし、元の能力に、その支払われた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。
- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーの解決時に個別に行う。特に、誘発型能力がそのコントローラーにコストを支払うかどうか問う場合には、そのコピーがコストを支払われた状態になることを望むなら、そのコピーのためにそれを支払う。

《世界を引き裂く光》

{4}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。世界を引き裂く光はそれに6点のダメージを与える。そのクリーチャーについている装備品最大1つを破壊する。

- 《世界を引き裂く光》は装備品がついていないクリーチャーも対象にできる。
- あなたは《世界を引き裂く光》を解決する時点になるまで、破壊する装備品を選ぶことはできない。
- 《世界を引き裂く光》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。あなたは装備品を破壊しない。

《ゼノス・イエー・ガルヴァス》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・戦士

4/4

唯一の友 — ゼノス・イエー・ガルヴァスが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。ターン終了時まで、ゼノス・イエー・ガルヴァスでもその選ばれたクリーチャーでもないすべてのクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。

その選ばれたクリーチャーが戦場を離れたとき、ゼノス・イエー・ガルヴァスを変身させる。

//

《超越せし者、神龍》

伝説のクリーチャー — ドラゴン

8/8

飛行

このクリーチャーがこれに変身するに際し、対戦相手1人を選ぶ。

炎の鎖 — その選ばれたプレイヤーがゲームに敗北したとき、あなたはゲームに勝利する。

- このカードが何らかの理由で、第2面を表にして戦場に出たとしても、それは変身していないため、あなたは対戦相手1人を選ばない。

《セフィロスの介入》

{3}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。あなたは2点のライフを得る。

- 《セフィロスの介入》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。あなたはライフを得ない。

《セラ・ファロン》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

2/2

各ターン内のあなたの1つ目の伝説のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがこれでない2体以上の伝説のクリーチャーをコントロールしている場合、セラ・ファロンを変身させてもよい。

//

《クリスタルになったセラ》

伝説のアーティファクト

各ターン内のあなたの1つ目の伝説のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしているすべての伝説のクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- コストの減少は、あなたが唱える伝説のクリーチャー・呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《セラ・ファロン》や《クリスタルになったセラ》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《セラ・ファロン》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたが2体以上のこれでない伝説の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。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点でああなたが2つ以上の伝説のクリーチャーをコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《ゼル・ディン》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

0/3

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。

ゼル・ディンはあなたがコントロールしている土地1つにつき+1/+0の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻す。

- 《ゼル・ディン》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《ゼル・ディン》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、あなたは自分のターン中に3つの土地をプレイできる。

《大賢者、テラ》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成する。

その呪文を唱えるために4点以上のマナが支払われていたなら、カード2枚を引く。その呪文を唱えるために8点以上のマナが支払われていたなら、これを生け贄に捧げ、こ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。

- 《大賢者、テラ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 《大賢者、テラ》の能力の解決時にこれがすでに戦場になくなっていても、その能力を誘発した呪文を唱えるために8点以上のマナが支払われていたなら、その能力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。

《ダイヤウェポン》

{7}{G}{G}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — エレメンタル

8/8

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚につき{1}少なくなる。

到達

無効化 — ダイヤウェポンが受けるすべての戦闘ダメージを軽減する。

- 《ダイヤウェポン》の軽減効果は、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを割り振る際には考慮しない。たとえば、《ダイヤウェポン》がトランプルを持つ12/12のクリーチャー1体をブロックしたなら、そのクリーチャーのコントローラーは《ダイヤウェポン》に、そのクリーチャーの戦闘ダメージを最低でも8点割り振らねばならないが、その残りは防御プレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに割り振ることができる。

《旅するチョコボ》

{2}{G}

クリーチャー — 鳥

3/2

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から土地をプレイしたり鳥・呪文を唱えたりしてもよい。

あなたがコントロールしていて土地や鳥である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。

- 《旅するチョコボ》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、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。
- あなたはこれの2つ目の能力を使用して鳥・呪文を唱えたり土地をプレイする場合、通常のタイミングのルールに従わなければならないし、これにより唱える呪文のコストをすべて支払わなければならない。これにより呪文を唱えた場合、あなたはこの呪文が持つ代替コストや（キッカー・コストなどの）任意の追加コストを支払ってもよい。必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、あなたの手札から起動できる能力を起動したりすることはできない。
- 《旅するチョコボ》の最後の能力は、パーマネント自身が持つ「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あなたがコントロールしている土地や鳥であるかぎり）、他の「あなたがコントロールしていて土地や鳥である1つが戦場に出たときに誘発する」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《旅するチョコボ》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かつ+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る鳥が、+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、《要衝の村》による色を選ぶ能力なども影響を受けない。
- 《旅するチョコボ》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《旅するチョコボ》を2体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土地1つ、または鳥1体が戦場に出ると能力は3回誘発する。4回ではない。《旅するチョコボ》3つをコントロールしているなら4回、4つをコントロールしているなら5回、以下同様である。
- あなたがコントロールしている土地や鳥が《旅するチョコボ》と同時に戦場に出たこと（《旅するチョコボ》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を誘発させたなら、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、《クライヴたちの隠れ家》の秘匿能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。あなたは《クライヴたちの隠れ家》の最後の能力により、追放されているカードを両方ともそのマナコストを支払うことなくプレイできる（その時点で伝説のクリーチャーを4体以上コントロールしているものとする）。
- 双頭巨人戦では、《旅するチョコボ》の2つ目の能力はチームメイトのコントロールしているクリーチャーの誘発型能力には影響しない。

《チョコボキック》

{1}{G}

ソーサリー

キッカー — あなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻す。（この呪文を唱えるに際し、他のコストに加えてあなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻してもよい。）

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。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。この呪文がキッカーされていたなら、代わりにその前者はその2倍の点数のダメージを与える。

- 《チョコボキック》の解決時に一方の対象が不適正な対象であったなら、ダメージは一切与えられない。両方の対象が不適正であったなら、この呪文は一切解決されない。

《チョコメット》

{X}{R}{R}

ソーサリー

1つを対象とする。チョコメットはそれにX点のダメージを与える。

「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、このトークンは+1/+0の修整を受ける。」を持つ緑の2/2の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《チョコメット》の解決時に対象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。あなたは鳥・トークンを生成しない。

《土のクリスタル》

{2}{G}{G}

伝説のアーティファクト

あなたが緑の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりに、そのクリーチャーの上にその2倍の個数の+1/+1カウンターを置く。

{4}{G}{G}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体か2体を対象とし、2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。

- コストの減少は、あなたが唱える緑の呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《土のクリスタル》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、代わりにその2倍置かれた状態で戦場に出る。
- 稀ではあるが、あなたが《土のクリスタル》を2つコントロールしているなら、クリーチャーの上に置かれる+1/+1カウンターの数は元の4倍になる。《土のクリスタル》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クリーチャー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ても関係ない。
- あなたは、《土のクリスタル》の最後の能力の対象の数とカウンターの割り振り方を、それを起動する際に選ぶ。各対象にはそれぞれカウンターを少なくとも1個割り振らなければならない。つまり、たとえば、対象のクリーチャーを2体選んだなら、それらの上にカウンターを、2個、0個のように置くことはできない。
- 《土のクリスタル》の最後の能力を解決しようとする時点で、それらのクリーチャーの片方が不適正な対象であり、もう一方がそうでなかった場合、カウンターの割り振りは本来の通りに行なわれ、不適切な対象の上に置かれたカウンターは失われる。残りの適正な対象の上に、代わりに置かれることはない。

《ティファ・ロックハート》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

1/2

トランプル

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、ティファ・ロックハートのパワーを2倍にする。

- 《ティファ・ロックハート》のパワーを2倍にするとは、「これは+X/+0の修整を受ける。Xは、この上陸能力の解決時のこのパワーに等しい。」である。

《天晶堂に向かうブリッシュ》

{2}{G}

インスタント

あなたのライブラリーから基本土地や街であるカード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。これによりあなたがライブラリーを探したとき、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。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《天晶堂に向かうブリッシュ》の対象を選択するのは、あなたがこれを唱えるときではない。その代わりに、これによりあなたがライブラリーを探したときに次の「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することができる。

《独創的な革新者、シド》

{2}{W}{U}

あなたがコントロールしていてアーティファクト・クリーチャーや英雄であるすべては、あなたがコントロールしている工匠やあなたの墓地にある工匠・カードである1つにつき+1/+1の修整を受ける。

デッキに「独創的な革新者、シド」という名前のカードを何枚入れてもよい。

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

- 《独創的な革新者、シド》の2つ目の能力によりあなたは、構築戦における「4枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』のリミテッド・イベントの最中に、あなた自身のコレクションから《独創的な革新者、シド》を自分のデッキへと加えることはできない。
- 《独創的な革新者、シド》の2つ目の能力によって、あなたは統率者戦のゲームの「1枚制限」ルールも無視できる。

《トリプルトライアド》

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

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放されていてあなたがオーナーであるカードや、これにより追放されていてマナ総量はそのカードより小さくそれでない各カードをそれぞれ、マナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイする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。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。
- 追放されているカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。
- カードには「以下であり」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「より小さく」である。

《「忍者」の双剣》

{2}{B}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、他のタイプに加えて忍者であり、「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枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。そのプレイヤーは、その捨てたカードのマナ総量に等しい点数のライフを失う。」を持つ。

陸奥守 — 装備{2}

- 捨てたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。

《盗まれた軍服》

{U}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、装備品1つを対象とする。ターン終了時まで、その装備品のコントロールを得る。その装備品をそのクリーチャーにつける。このターンにあなたがその装備品のコントロールを失ったとき、その装備品があなたがコントロールしているクリーチャーについている場合、その装備品をはずす。

- 対象とするクリーチャーが不適正な対象であっても、あなたはターン終了時まで対象とする装備品のコントロールを得るが、それを選ばれたクリーチャーにつけることはできない。

- この再帰誘発型能力は、このターンにあなたがその装備品のコントロールを失った時点で、それが「ターン終了時まで」という持続時間が終了したからであれ、誰かが他の効果によってその装備品のコントロールを得たからであれ、いつでも誘発する。

《のぼらの義士、フリオニール》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル・戦士

3/3

あなたがコントロールしていて装備品がついているすべてのクリーチャーは速攻を持つ。

あなたがコントロールしていてトークンでない装備品1つが戦場に出るたび、「この装備品の装備能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。」を持つことを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。次のアップキープの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- 記載されているものを除き、トークンはコピー元の装備品に書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、その装備品が別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。これはその装備品がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは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、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元の装備品のマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。
- コピー元の装備品が他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、トークンはその装備品がコピーしているものとして戦場に出る。
- トークンのコピー元の装備品に「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《始まりの町》

土地 — 街

あなたの第1第2第3ターンでないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{C}を加える。

{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。

- 《始まりの町》が他のプレイヤーのターン中に戦場に出るなら、それはターンがどれだけ経過していたとしても、タップ状態で戦場に出る。
- 《始まりの町》の1つ目の能力はあなたがターンを何回実行したかを見るものであり、ゲームが何ターン経過したかは必ずしも関係ない。例えばあなたが追加のターンを実行した場合は数が合わなくなる。
- とある効果によりゲームを再び開始するなら、新しいゲームにおいて《始まりの町》はそれがあなたの第1第2第3ターンでないかぎり、タップ状態で戦場に出る。

《バスターソード》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+2の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引き、その後、あなたの手札からマナ総量がそのダメージの点数以下である呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

装備{2}

- 《バスターソード》の2つ目の能力を解決するに際し、あなたの手札のカードの中から呪文1つを唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれを、このターンの後の方で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。

- 「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。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。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに {X} が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、X の値として 0 を選ばなければならない。

《バッツとボコ》

{3}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・鳥

4/3

親和（鳥）（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鳥 1 体につき {1} 少なくなる。）
これが戦場に出たとき、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。あなたがコントロールしていてこれでない各鳥はそれぞれ、自身のパワーに等しいダメージをそれに与える。

- 《バッツとボコ》の最後の能力は、あなたがコントロールしている鳥の数にかかわらず、クリーチャー 1 体のみを対象とする。

《バハムートのドミナント、ディオーン》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・騎士

3/3

ドラゴンダイブ — あなたのターンの間、これとあなたがコントロールしていてこれでないすべての騎士は飛行を持つ。

これが戦場に出たとき、白の 2/2 の騎士・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

{4}{W}{W}, {T} : これを追放し、その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《光の召喚獣、バハムート》

伝説のクリーチャー・エンチャント — ドラゴン・英雄譚

5/5

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

I, II — 光の翼 — 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。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは飛行を得る。

III — ギガフレア — パーマネント 1 つを対象とする。それを破壊する。これを追放し、その後、これを（第 1 面を表にして）戦場に戻す。

//

飛行

- 《バハムートのドミナント、ディオーン》の 1 つ目の能力は、これが何らかの理由で騎士でなくなっていたとしても、あなたのターン中、これに飛行を与える。
- 《光の召喚獣、バハムート》の第 3 章の章能力を解決しようとする時点で、対象とするパーマネントが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは《光の番人、バハムート》を追放せず、その後これを（第 1 面を表にして）戦場に戻すこともない。その代わり、この能力が解決されることなくスタックを離れ、状況起因処理がチェックされる時点で、《光の番人、バハムート》はその最後の章番号に等しいかそれ以上の個数の伝承カウンターが置かれていることにより生け贄に捧げられる。

《パラメキア皇帝》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・ウィザード

2/2

{T}：{U}か{R}を加える。このマナは、クリーチャーでない呪文を唱えるためにしか支払えない。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために4点以上のマナが支払われていた場合、パラメキア皇帝の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の+1/+1カウンターがあるなら、これを変身させる。

//

《地獄の魔物を率いる者》

伝説のクリーチャー — デーモン・貴族・ウィザード

3/3

いんせき — 地獄の魔物を率いる者が攻撃するたび、これは各対戦相手にそれぞれX点のダメージを与える。Xは、あなたの墓地にありクリーチャーでも土地でもないカードの枚数に等しい。

- 《パラメキア皇帝》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- Xの値は、《地獄の魔物を率いる者》の能力の解決時に1度だけ計算される。

《バレット・ウォーレス》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル

4/4

到達

バレット・ウォーレスが攻撃するたび、これは防御プレイヤーに、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の数に等しい点数のダメージを与える。

- 与えるダメージの点数は、《バレット・ウォーレス》の最後の能力の解決時点での、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の数を用いて決定する。

《光の一閃》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。光の一閃はそれに、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に、あなたがコントロールしている装備品の数を足した値に等しい点数のダメージを与える。

- 与えるダメージの点数は、《光の一閃》の解決時点であなたがコントロールしているクリーチャーの数とあなたがコントロールしている装備品の数を用いて決定する。

《火のクリスタル》

{2}{R}{R}

伝説のアーティファクト

あなたが赤の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは速攻を持つ。

{4}{R}{R}, {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。そのコピーであるトークン1体を生成する。次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。

- コストの減少は、あなたが唱える赤の呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《火のクリスタル》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

- 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（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであつたりする場合を除く）。こ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、オーラまたは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、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー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。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、新しく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。
- コピー元のクリーチャー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。
- トークンのコピー元のクリーチャーに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《フィガロの国王、エドガー》

{4}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・貴族

4/5

これが戦場に出たとき、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枚のカードを引く。

形見のコイン— 各ターン内であなたが1回目に行う1回以上のコイン投げのコインは表が出たことになり、あなたはコイン投げに勝利する。

- 《フィガロの国王、エドガー》の最後の能力を適用する際には、コイン投げの実際の結果は無視する。
- とある効果によりあなたに複数回のコイン投げをするように指示され、かつあなたがこのターン中にはまだ、1回以上のコイン投げを行っていない場合、《フィガロの国王、エドガー》の最後の能力はそのコイン投げ全部に適用される。たとえば、あなたが《フィガロの国王、エドガー》と《ラル・ザレック》をコントロールしていて、あなたが《ラル・ザレック》の最後の能力（「-7：コイン投げを5回する。表が出た回数1回につき1回、このターンに続いて追加の1ターンを行う。」）を、あなたがまだコイン投げを行っていないターンに起動したとする。《フィガロの国王、エドガー》の最後の能力はこの5回のコイン投げそれぞれに適用される。つまりコインはすべて表が出たことになり、結果としてあなたは5回の追加のターンを行う。
- プレイヤーにコイン投げを指示する効果の中には、表が出たのか裏が出たのかだけを見るものがある。そうした効果によって、プレイヤーがコイン投げに勝つことも負けることもない。しかし、《フィガロの国王、エドガー》の最後の能力により、あなたは通常ならば勝者のいないコイン投げで勝てるようになる。たとえば、あなたが《フィガロの国王、エドガー》と《ラル・ザレック》、《偶然の出会い》（これは「あなたがコイン投げ1回に勝つたび、このエンチャントの上に運勢カウンター1個を置く。」を持つ）をコントロールしていて、あなたが《ラル・ザレック》の最後の能力（「-7：コイン投げを5回する表が出た回数1回につき1回、このターンに続いて追加の1ターンを行う。」）を、あなたがまだコイン投げを行っていないターンに起動したとする。そのコイン投げはそれぞれが表が出ることになり、さらにあなたはそれぞれのコイン投げに勝つことになる。これはつまり、《偶然の出会い》の1つ目の能力が5回誘発するということである。

《フェニックスのドミナント、ジョシュア》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・ウィザード

3/4

これが戦場に出たとき、カード最大2枚を捨てる。その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

{3}{R}{W}, {T} : これを追放し、その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《火の召喚獣、フェニックス》

伝説のクリーチャー・エンチャント — フェニックス・英雄譚

4/4

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

I, II — ライジングフレイム — これは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

III — 転生の炎 — あなたの墓地にある望む枚数のクリーチャー・カードをマナ総量の合計が6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。これを追放し、その後、これを(第1面を表にして)戦場に戻す。

//

飛行、絆魂

- 《フェニックスのドミナント、ジョシュア》の1つ目の能力の解決時に、カードを捨てないことを選んでよい。そうしたなら、あなたはカードを引かない。
- 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。

《フェニックスの尾》

{W}

アーティファクト

{1}{W}, {T}, このアーティファクトを追放する : 以下から1つを選ぶ。

・あなたの墓地にありマナ総量が4以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に出す。

・スケルトンやスピリットやゾンビである1体を対象とする。それを追放する。

- 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。

《武器屋》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード1枚を引く。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが装備品をコントロールしている場合、{1}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしている装備品1つを対象とし、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。その装備品をそのクリーチャーにつける。

- 《武器屋》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発した時ではない。これによりあなたが{1}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたはこ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することができる。

《ブラネ女王》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/1

果敢（あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

ブラネ女王が攻撃するたび、「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このトークンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持つ黒の0/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- ウィザード・トークンの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《ブリッツボール》

{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。

ゴール！ — {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード2枚を引く。対戦相手がこのターンに伝説のクリーチャーから戦闘ダメージを受けていなければ起動できない。

- 《ブリッツボール》の最後の能力は、対戦相手にこのターンに戦闘ダメージを与えた伝説のクリーチャーが誰にコントロールされていたかは問わない。

《プロンプト・アージェンタム》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・スカウト

2/2

速攻

自撮り — あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために4点以上のマナが支払われていた場合、宝物・トークン1つを生成する。

- 《プロンプト・アージェンタム》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《ヘクトアイズ》

{1}{B}

クリーチャー — ウーズ・ホラー

1/1

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カード1枚を捨てる。

- 《ヘクトアイズ》の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのプレイヤー）が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も（存在する場合は）同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。

《ホープ・エストハイム》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手はそれぞれカードX枚を切削する。Xは、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい。

- Xの値は《ホープ・エストハイム》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《星の意思、ヴェーネス》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・ウィザード

3/3

あなたが伝説の呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

英雄の分断 — {7}, {T} : 土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。これを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《マザークリスタル、ハイデリン》

伝説のクリーチャー — 神

4/4

破壊不能

光の加護 — 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。次のあなたのターンまで、それは破壊不能を得る。そのクリーチャーが伝説であるなら、カード1枚を引く。

- 《マザークリスタル、ハイデリン》の最後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。そのクリーチャーが伝説であっても、あなたはカードを引かない。

《正宗》

{3}

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が攻撃しているかぎり、それは先制攻撃を持ち、可能ならブロックされなければならない。

装備しているクリーチャーは「クリーチャーの死亡によりこのクリーチャーの誘発型能力やあなたがオーナーである紋章の誘発型能力のうち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。」を持つ。

装備{2}

- これにより付与される能力は、そのクリーチャーの誘発型能力や、あなたがオーナーでありクリーチャーが死亡したときに誘発する紋章だけでなく、装備しているクリーチャー自身が持つ「このクリーチャーが死亡したとき」に起動する誘発型能力にも影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- これにより付与される能力の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を2回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばその誘発型能力についてコストを支払うかどうかの選択も、個別に行う。
- 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何か「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、これを装備しているクリーチャーあるいはあなたがオーナーである紋章が、「アーティファクト1つが戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力を持っている場合、アーティファクト・クリーチャー1体が死亡したなら、その能力は2回誘発する。
- 装備しているクリーチャーあるいはあなたの持っている紋章の、クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、2回誘発する。
- 結果としてクリーチャーが死亡するイベントによって誘発する能力は、2回誘発しない。たとえば、「あなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は、1回のみ誘発する。
- 各クリーチャーが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が2回誘発するかどうかを決定する。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は2回誘発する。
- 装備しているクリーチャーが死亡するのと同時に、クリーチャーが死亡する（装備しているクリーチャー自身の死亡も含む）ことによって装備しているクリーチャーの誘発型能力、あるいはあなたがオーナーである紋章が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。
- 何らかの手段であなたが2つの《正宗》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各クリーチャーにそれぞれついているなら、クリーチャー1体が死亡することにより、あなたがオーナーである紋章

の能力は4回ではなく3回誘発する。（2つの《正宗》が同一のクリーチャーについているなら、装備しているクリーチャーの能力も同様に3回誘発する。）

- 装備しているクリーチャーの、カードが「いずこから」墓地に置かれたときに誘発する能力は、（a）クリーチャー・カード1枚が戦場から墓地に置かれた場合、かつ（b）《正宗》がまだ戦場にあり、該当する能力を持つクリーチャーについている場合にのみ、2回誘発する。（あなたがオーナーである紋章の能力についても同様である。ただし、あなたがコントロールしているクリーチャーに《正宗》がついている必要がある。）

《魔導船》

{3}{U}

伝説のアーティファクト — 機体

3/5

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。

このターンに魔導船が攻撃しているかぎり、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをプレイしてもよい。

搭乗 1

- 《魔導船》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にあるカード1枚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。
- 3つ目の能力によって呪文を唱えたり土地をプレイしたりする場合、これにより唱える呪文のすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。これにより呪文を唱えた場合、あなたはこの呪文が持つ代替コストや（キッカー・コストなどの）任意の追加コストを支払ってもよい。必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、あなたの手札から起動できる能力を起動したりすることはできない。

《魔導戦士、ティナ》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード・戦士

4/2

これが戦場に出たとき、カード5枚を切削する。これにより切削されたエンチャント・カード最大1枚をあなたの手札に加える。

トランス — {4}{R}{G}, {T} : これを追放し、その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《幻獣の血を引く少女、ティナ》

伝説のクリーチャー・エンチャント — ウィザード・英雄譚

6/6

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

I, II, III — 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つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンは速攻を得る。それが英雄譚であるなら、その上に伝承カウンター最大3個を置く。次のあなたの終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

IV — {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}を加える。幻獣の血を引く少女、ティナを追放し、その後、これを（第1面を表にして）戦場に戻す。

//

飛行

- トークンはコピー元のエンチャントに書かれていることをそのままコピーする（ただし、そのエンチャントが別の何かをコピーしていたり、トークンであつたりする場合を除く。その場合については後述。）これはそのエンチャントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のエンチャントのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- コピー元のエンチャントがトークンであるなら、新しく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。
- コピー元のエンチャントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのエンチャントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- トークンのコピー元のエンチャントに「[このパーマナント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマナント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマナント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 《幻獣の血を引く少女、ティナ》の第4章の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《幻のガード、ジェクト》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4/3

威迫

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、「これを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。」を選んでよい。

//

《ブラスカの究極召喚》

伝説のクリーチャー・エンチャント — ナイトメア・英雄譚

7/7

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

I, II — ジェクトビーム — 各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨て、あなたはカード1枚を引く。

III — 真ジェクトシュート — 各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだクリーチャー2体を生け贄に捧げる。

//

威迫

- 《ブラスカの究極召喚》の第1章と第2章の章能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのプレイヤー）が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も（存在する場合は）同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。最後に、あなたはカード1枚を引く。

《迷える黒魔道士、ビビ》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ウィザード

0/3

{0}：{U}や{R}合わせてX点のマナを加える。Xは、迷える黒魔道士、ビビのパワーに等しい。あなたのターンの間にのみ、毎ターン1回しか起動できない。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、迷える黒魔道士、ビビの上に+1/+1カウンター1個を置き、これは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《迷える黒魔道士、ビビ》の1つ目の能力はマナ能力である。スタックを使わないので、対応することはできない。

- 《迷える黒魔道士、ビビ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《ミシディアの長老》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このトークンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持つ黒の0/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- ウィザード・トークンの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《ミストの召喚士、リディア》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

1/2

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枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

しょうかん— {X}, {T} : あなたの墓地にありマナ総量がXである英雄譚・カード1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。ターン終了時まで、それは速攻を得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《水のクリスタル》

{2}{U}{U}

伝説のアーティファクト

あなたが青の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

対戦相手1人が1枚以上のカードを切削するなら、そのプレイヤーは代わりにその枚数に4を足した枚数のカードを切削する。

{4}{U}{U}, {T} : 各対戦相手はそれぞれ、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい枚数のカードを切削する。

- コストの減少は、あなたが唱える青の呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《水のクリスタル》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 対戦相手が、「切削」という言葉を用いられずにカードを自分の墓地に置くように指示されたなら、《水のクリスタル》の2つ目の能力は適用されない。
- 古いカードの中には、自分のライブラリーの一番上からカードを自分の墓地に置くのではなく、カードを切削するように訂正が行われているものがある。Gatherer.Wizards.comにあるオラクルのカード参照を用いて、特定のカードにその種の訂正が行われているかどうかを確認すること。大まかに言えば、カードを見る

か公開するかした後でそれをオーナーの墓地に置くようにプレイヤーに指示する効果は、訂正されている可能性が低い。

- 稀であるが、あなたが《水のクリスタル》を2つコントロールしているなら、各対戦相手はそれぞれ元の指示より8枚多くカードを切削する。あなたが3つをコントロールしているなら、対戦相手は12枚多くカードを切削する。それ以上の数についても同様である。

《ミッドガルの傭兵、クラウド》

{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・傭兵

2/1

これが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから装備品・カード1枚を探し、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。

これに装備品がついているかぎり、この能力やこれについている装備品の能力のうち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。

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《ミッドガルの傭兵、クラウド》の最後の能力は誘発型能力をコピーするのではなく、その能力を追加でもう1回誘発させる。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。
- 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、《地層の鎌》の刻印能力（「この装備品が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから土地・カード1枚を探し、追放し、その後あなたのライブラリーを切り直す。」）は2回誘発し（おそらく、何らかの手段で《ミッドガルの傭兵、クラウド》についた状態で戦場に出たため）、最大で2枚の土地・カードが追放されうる。そして《地層の鎌》の最後の能力は、装備しているクリーチャーに、その追放されているカードと同じ名前を持ち戦場にある土地1つにつき+1/+1の修整を与えるのである。

《「無」の暗黒魔道士、エクスデス》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — スピリット・邪術師

3/3

これが戦場に出たとき、3点のライフを得る。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地に6枚以上のパーマネント・カードがある場合、これを変身させる。

//

《すべてを「無」に帰すもの、ネオエクスデス》

伝説のクリーチャー — スピリット・アバター

*/3

トランプル

このパワーは、あなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数に等しい。

- 《「無」の暗黒魔道士、エクスデス》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたの墓地に6枚以上のカードがあるかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で6枚以上のパーマネント・カードがあなたの墓地になれば、その能力は解決されず、その効果は発生しない。

《迷惑なタコ、オルトロス》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — タコ

2/1

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために4点以上のマナが支払われていた場合、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。（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、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために8点以上のマナが支払われていた場合、これの上に+1/+1カウンター8個を置く。

- 《迷惑なタコ、オルトロス》の各能力はそれぞれ、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《メテオストライク》

{1}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。メテオストライクはそれに3点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。
- アーティファクト1つを対象とする。それを追放する。

- 《メテオストライク》の1つ目のモードの置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。

《猛火のボム》

{R}

クリーチャー — エレメンタル

1/1

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために4点以上のマナが支払われていた場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

自爆 — {T}, このクリーチャーを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。これはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《猛火のボム》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 《猛火のボム》の最後の能力のダメージの点数を決定するには、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《燃え上がるニブルヘイム》

{2}{R}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それはそれでない各クリーチャーにそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。この呪文が墓地から唱えられたなら、あなたの手札を捨て、カード4枚を引く。

フラッシュバック {5}{R}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- このダメージの発生源は、対象としたクリーチャーである。《燃え上がるニブルヘイム》ではない。たとえば《燃え上がるニブルヘイム》を白のクリーチャーを対象として唱えて、プロテクション（赤）を持つクリーチャーにダメージを与えることができる。
- 他の各クリーチャーに与えるダメージの点数は、《燃え上がるニブルヘイム》の解決時点での、対象としたクリーチャーのパワーを用いて決定する。

- 《燃え上がるニブルヘイム》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。ダメージは与えられず、たとえあなたが《燃え上がるニブルヘイム》を墓地から唱えたとしても、手札を捨てることもカードを引くこともない。

《モルボル》

{4}{B}{B}

クリーチャー — 植物・ホラー

4/4

くさい息 — 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カード1枚を捨て、2点のライフを失い、自分のライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。

沼サイクリング {2} ({2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから沼・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。)

- 《モルボル》の最初の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのプレイヤー）が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も（存在する場合は）同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。次に、各対戦相手はそれぞれ、2点のライフを同時に失う。最後に、各対戦相手はそれぞれ、自分のライブラリーの一番上にあるカード3枚を同時に追放する。

《ヤ・シュトラ・ルル》

{4}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 猫・ドルイド

3/5

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻る。このターンの1つ目の終了ステップなら、このステップの後に追加の終了ステップ1つを加える。

- 《ヤ・シュトラ・ルル》の最後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。追加の終了ステップは加わることはない。
- 「あなたの終了ステップの開始時に」と書かれている能力は、その追加の終了ステップの開始時にも誘発する。
- 追加の終了ステップには、（クリンナップなどの）他の追加のステップは伴わない。パーマネントが負ったダメージは、あなたが実際にクリンナップ・ステップに到達するまでは取り除かれず（これは、あなたの2つ目の終了ステップ後に発生する）、「ターン終了時まで」や「このターン」の効果もまた、クリンナップ・ステップまで終了しない。
- 「終了ステップの開始時」に誘発する能力を持つパーマネントがあなたの1つ目の終了ステップ中に戦場に出たなら、その能力はその終了ステップ中には誘発せず、2つ目の終了ステップ中に誘発する。同様に、「次の終了ステップの開始時」に誘発する遅延誘発型能力が、あなたの1つ目の終了ステップ中に生成された場合、その能力は2つ目の終了ステップ中に誘発する。

《闇のクリスタル》

{2}{B}{B}

伝説のアーティファクト

あなたが黒の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

対戦相手がコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそれを追放し、あなたは2点のライフを得る。

{4}{B}{B}, {T}：闇のクリスタルによって追放されているクリーチャー・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。

- コストの減少は、あなたが唱える黒の呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《闇のクリスタル》の1つ目の能力に

よるものなどの) コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

- あなたが《闇のクリスタル》をコントロールしている間は、対戦相手がコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたびに誘発するような能力は、そのトークンでないクリーチャーが死亡する代わりに追放されるため、誘発しない。
- 対戦相手がコントロールしているクリーチャー・トークンが死亡したなら、それは消滅する前に、通常通りそのプレイヤーの墓地に移動する。
- 《闇のクリスタル》が、対戦相手1人がコントロールしている1体以上のトークンでないクリーチャーが死亡するのと同時に戦場を離れる場合も、それらのクリーチャー・カードは追放され、あなたはそれらのカード1枚につき2点のライフを得る。

《闇の腹心》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

あなたのアップキープの開始時に、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、あなたの手札に加える。そのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

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

《陽気な義賊、ジタン》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・ミュータント・スカウト

3/3

これが戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは絆魂と速攻を得る。

対戦相手が、あなたからパーマネント1つのコントロールを得るたび、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

- 対戦相手があなたから《陽気な義賊、ジタン》のコントロールを得たなら、《陽気な義賊、ジタン》の最後の能力が誘発し、あなたは宝物・トークン1つを生成する。対戦相手があなたから《陽気な義賊、ジタン》と、それでない1つ以上のパーマネントのコントロールを同時に得たなら、これ自身を含むそれぞれのパーマネントに対して《陽気な義賊、ジタン》の最後の能力が誘発する。これはつまり、あなたはそれらのパーマネント1つ（《陽気な義賊、ジタン》を含む）につき、宝物・トークン1つを生成するというのである。

《よろめくシ骸》

{2}{B}

クリーチャー — ミュータント・ホラー

3/3

このクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、{B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードをあなたの手札に戻す。

- 《よろめくシ骸》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《リミットブレイク：ヴィンセント》

{1}{B}

インスタント

段階（追加コスト1つを選ぶ。）

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは「このクリーチャーが死亡したとき、これのオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻る。」を得て、その選ばれた基本のパワーとタフネスを持つ。

- ・ガリアンビースト — {0} — 3/2。
- ・デスギガス — {1} — 5/2。
- ・ヘルマスカ — {3} — 7/2。
- ・ 《リミットブレイク：ヴィンセント》は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。こ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。+1/+1カウンターについても同様である。
- ・ 対象とするクリーチャーがトークンであった場合も、それが死亡したときにこの能力は誘発するが、トークンを戦場に戻すことはできない。なぜなら、このトークンは状況起因処理をチェックするときに消滅するためである。

《リミットブレイク：ティファ》

{G}

インスタント

段階（追加コスト1つを選ぶ。）

- ・サマーソルト — {0} — 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。
- ・メテオストライク — {2} — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを2倍にする。
- ・ファイナルヘヴン — {6}{G} — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを3倍にする。
- ・ クリーチャーのパワーとタフネスを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+Yの修整を受ける。Xは《リミットブレイク：ティファ》の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しく、Yは《リミットブレイク：ティファ》の解決時のそのクリーチャーのタフネスに等しい。」である。クリーチャーのパワーとタフネスを3倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+Yの修整を受ける。Xは《リミットブレイク：ティファ》の解決時のそのクリーチャーのパワーの3倍に等しく、Yは《リミットブレイク：ティファ》の解決時のそのクリーチャーのタフネスの3倍に等しい。」である。

《リルムのスケッチ》

{2}{U}{U}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャーや土地である1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- ・ 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（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、オーラまたは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、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- ・ コピー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、新しく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。
- ・ トークンのコピー元のパーマネントに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、ト

ークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《ルイズワの献身》

{U}

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、伝説のクリーチャー1体を生け贄に捧げるか{2}を支払う。

起動型能力、誘発型能力、またはクリーチャーでない呪文である1つを対象とする。それを打ち消す。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード(たとえば、果敢)もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。

《ルシスの王子、ノクティス》

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

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

4/3

絆魂

あなたはあなたの墓地からアーティファクト・呪文を、他のコストの支払いに加えて3点のライフを支払うことで唱えてもよい。これによりあなたが呪文を唱えたなら、そのアーティファクトは最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《ルシスの王子、ノクティス》の最後の能力による許諾を使ってアーティファクト・呪文を唱えるときも、あなたは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。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《レノとルード》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

2/1

威迫

これがプレイヤー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。その後、あなたはクリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、このターンにその追放されているカードをプレイしてもよく、それを唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- あなたはこれによりプレイする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。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。

FINAL FANTASY・継承史版のカード別注釈

《悪魔の意図》

(別名：シャントットの強要)

{1}{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、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

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

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることも、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《アクローマの意志》

(別名：神風の祝福)

{3}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでよい。

- 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飛行と警戒と二段攻撃を得る。
- 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クリーチャーは絆魂と破壊不能とプロテクション（各色）を得る。

- あなたが統率者を2体以上コントロールしていても、それによって効果が増すことはない。
- あなたがコントロールしている統率者は、あなたの統率者である必要はない。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後、それが終わるまではどのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたの統率者を取り除いて、あなたが選べるモードの数を変更するようなことはできない。
- 呪文の両方のモードを選んだ後は、あなたがその後も統率者をコントロールし続けているかどうかは関係ない。あなたがその呪文を唱え終わった後、何らかの理由で統率者をコントロールしていなくなったとしても関係ない。

《イーオスのレインジャー長》

(別名：サンドリア騎士団)

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・兵士・レインジャー

3/3

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マナ総量が1以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

このクリーチャーを生け贄に捧げる：このターン、すべての対戦相手はクリーチャーでない呪文を唱えられない。

- プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。
- 対戦相手は、《イーオスのレインジャー長》の最後の能力に対応して呪文を唱えてもよい。この能力は、それらの呪文には影響がない。また、あなたがこれを起動する前にそのプレイヤーが唱えていた呪文にも影響がない。（つまり、この能力は呪文を打ち消す代用にはならない。）

《偉大なる統一者、アトラクサ》

(別名：救済者、セフィロス)

{3}{G}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・天使

7/7

飛行、警戒、接死、絆魂

これが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード10枚を公開する。各カード・タイプにつきそれぞれ、それらの公開されたカードの中からそのタイプであるカード1枚をあなたの手札に加えてもよい。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。

- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。英雄や英雄譚はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 公開されたカードが複数のカード・タイプを持つなら、あなたはそのカードがそのうちのどのカード・タイプであるとして手札に加えるかを選択してよい。たとえばあなたは、アーティファクト・クリーチャーのカードをアーティファクト・カードとして選んで手札に加えてもよいし、クリーチャー・カードとして選んで手札に加えてもよい。あなたがそれをアーティファクト・カードとして選んだなら、さらにクリーチャー・カードを選んで手札に加えてよく、その逆もまた可能である。

《渦まく知識》

(別名：暁月のフィナーレ)

{U}

インスタント

カード3枚を引き、その後、あなたの手札にあるカード2枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

- あなたがカード3枚を引きカード2枚を置くという処理は、すべて《渦まく知識》の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《オジュタイの龍語り、イーシャイ》

(別名：ベネディクタ・ハーマン)

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・モンク

1/1

飛行

対戦相手が呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

共闘

- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《粗野な牧人、ブルース・タール》と《オジュタイの龍語り、イーシャイ》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が赤や白や青やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、緑や黒のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか1枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち1枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。

- 戦闘を持つ、同じ色の統率者 2 枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば戦闘を持つ同じ統率者 2 枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

《織り手のティムナ》

(別名：セシル・ハーヴィ)

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

絆魂

あなたの各戦闘後メイン・フェイズの開始時に、X 点のライフを支払ってもよい。X は、このターンに戦闘ダメージを受けた対戦相手の人数に等しい。そうしたなら、カード X 枚を引く。

戦闘

- あなたの統率者デッキに統率者が 2 枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《織り手のティムナ》と《粗野な牧人、ブルース・タール》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が赤や白や黒やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、緑や青のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚（統率者ドラフト戦では 58 枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を 2 枚使うには、ゲームの開始時に両方が戦闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらのうちいずれかから 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 戦闘を持つ、同じ色の統率者 2 枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば戦闘を持つ同じ統率者 2 枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

《外交官、マンガラ》

(別名：反乱軍の参謀、ミンウ)

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/4

絆魂

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

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

- 《外交官、マンガラ》の誘発型能力がスタック上にある間に、攻撃クリーチャーのうちいくつかは戦場を離れたなら、それらが戦場を離れる前に攻撃していたプレイヤーやプレインズウォーカーを用いてあなたがカードを引くかどうかを決定する。しかし、戦場を離れることなく戦闘から取り除かれたなら、それらの現在の状態を用いて決定する。つまり、それらはあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃していない。
- 対戦相手がクリーチャー 1 体であなたを、クリーチャーもう 1 体であなたのプレインズウォーカーを、それぞれ攻撃したなら、あなたはカードを引く。

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

《輝かしい聖戦士、エーデリン》

(別名：光の英雄)

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

*/4

警戒

光の英雄のパワーは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

あなたが攻撃するたび、対戦相手1人につき1体の白の1/1の人間・クリーチャー・トークンをタップ状態かつそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で生成する。

- 《輝かしい聖戦士、エーデリン》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。《輝かしい聖戦士、エーデリン》が戦場に出ている（そしてクリーチャーである）かぎり、その能力はエーデリン自身も数に入れる。
- どのクリーチャーで攻撃しても、《輝かしい聖戦士、エーデリン》の最後の能力は誘発する。攻撃クリーチャーに《輝かしい聖戦士、エーデリン》が含まれている必要はない。
- トークンは、あなたが攻撃したプレイヤーだけでなく、あなたの各対戦相手にそれぞれ生成される。
- それらのトークンが戦場に出る際、各トークンがそのプレイヤーを攻撃しているかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しているか、あなたが選択する。
- この誘発型能力によって生成される人間・トークンは攻撃している状態であるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力などを誘発させない）。

《鍛冶の神、パーフォロス》

(別名：ケフカ・パラッツォ)

{3}{R}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6/5

破壊不能

あなたの赤への信心が5未満であるかぎり、ケフカ・パラッツォはクリーチャーではない。

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体が戦場に出るたび、ケフカ・パラッツォは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

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

- プレイヤーの色への信心は、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネントの中のマナ・コストに含まれるマナ・シンボルの個数の合計に等しい。
- 《鍛冶の神、パーフォロス》をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたのその色への信心に関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
- 《鍛冶の神、パーフォロス》が戦場に出る際に、あなたのその色への信心によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果がその《鍛冶の神、パーフォロス》に適用されるかどうかを決定する。その置換効果は、《鍛冶の神、パーフォロス》が戦場にいる前から考慮されるので、この決定を行う時点ではそれ自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入れない。

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

《帰還した王、ケンリス》

(別名：ノクティス・ルシス・チェラム)

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

5/5

{R}：ターン終了時まで、すべてのクリーチャーはトランプルと速攻を得る。

{1}{G}：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。

{2}{W}：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは5点のライフを得る。

{3}{U}：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引く。

{4}{B}：墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをオーナーのコントロール下で戦場に出す。

- 《帰還した王、ケンリス》の最後の能力はどのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カードでも対象にできる。これのオーナーはそのクリーチャーをコントロールし、あなたがオーナーでない場合はあなたがゲームを離れても戦場に残り続ける。

《儀式の大魔導師、イナーラ》

(別名：黒魔道士の製造者、クジャ)

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4/5

威光 — 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ウィザード1体が戦場に出るたび、これが統率領域か戦場にある場合、{1}を支払ってもよい。そうしたなら、そのウィザードのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを追放する。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるウィザード5体をタップする：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは7点のライフを失う。

- 《儀式の大魔導師、イナーラ》の威光能力の誘発イベントが発生し、そしてその誘発型能力を解決する際には、それは戦場か統率領域になければならない。誘発イベントの発生時点で《儀式の大魔導師、イナーラ》が適正な領域にあるものの、その能力を解決する前にその領域を離れたなら、その能力は解決時に何もしない。
- 特に、《儀式の大魔導師、イナーラ》が戦場にあり、これの威光能力が誘発した後、その能力の解決前に統率領域に置かれたなら、その能力は解決時に何もしない。これは、領域を変更したオブジェクトは新しいオブジェクトとして扱われるからである。

《牙持ち、フィン》

(別名：ヴェイン・カルダス・ソリドール)

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

1/3

接死

あなたがコントロールしていて接死を持つクリーチャー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。

- プレイヤー1人（対戦相手であることが望ましい）が毒カウンターを10個以上持っているときゲームに敗北するのは、ゲームのルールである。誰か（対戦相手であることが望ましい）が自分の10個目の毒カウンターを得たときに、《牙持ち、フィン》が戦場にある必要はない。

《クルーグの災い魔、トラクソス》

(別名：バブイルの巨人)

{4}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 構築物

7/7

トランプル

バブイルの巨人はタップ状態で戦場に出て、あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。

あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび、バブイルの巨人をアンタップする。

- 歴史的な呪文とは、伝説やアーティファクトや英雄譚の呪文である。
- 一部の能力は「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する。この種の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する能力は、歴史的なカードが唱えられることなく戦場に置かれた場合は誘発しない。
- 土地は唱えられるわけではないので、「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する能力は、あなたが伝説の土地をプレイした場合は誘発しない。また、戦場にあったカードが伝説のパーマネントに変身した場合も、それらの能力は誘発しない。

《軍団のまとめ役、ウィノータ》

(別名：バッツ・クラウザー)

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4/4

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6枚を見る。その中から人間・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。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。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。

- 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が2体以上攻撃したなら、《軍団のまとめ役、ウィノータ》の能力はそれらそれぞれにつき個別に誘発する。たとえば、人間でないクリーチャーが3体攻撃したなら、あなたはあなたのライブラリーの一番上からカードを18枚まとめて見るのではなく、カードを6枚見てその能力の解決を終え、その後2回他の同じ能力の解決時にその過程を繰り返すことになる。
- あなたはその人間が、プレイヤーやプレインズウォーカーやバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。人間でないクリーチャーが攻撃しているのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルでなくてもよい。
- その人間は攻撃クリーチャーであるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しないことを意味する。
- その人間では攻撃できないという効果（たとえば、《プロパガンダ》の効果や、防衛を持つ人間を出した際の防衛の効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。その効果は、あなたが見つけたその人間が攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。

《激情の薬瓶砕き》

(別名：クライヴ・ロズフィールド)

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・狂戦士

2/3

あなたが各ターン内のあなたの1つ目の呪文を唱えるたび、対戦相手1人を無作為に選ぶ。クライヴ・ロズフィールドは、そのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体に、その呪文のマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

共闘

- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《粗野な牧人、ブルース・タール》と《激情の薬瓶砕き》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が赤や白や黒やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、緑や青のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか1枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち1枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者2枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者2枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

《厳格な者、コンラッド卿》

(別名：漆黒の甲冑、ゴルベージ)

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

5/4

これでないクリーチャー1体が死亡するか、クリーチャー・カード1枚が戦場以外から墓地に置かれるか、クリーチャー・カード1枚があなたの墓地を離れるたび、これは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

{1}{B}：各プレイヤーはそれぞれカード1枚を切削する。

- 1体以上のクリーチャーが死亡すると同時に《厳格な者、コンラッド卿》が死亡したなら、その1つ目の能力が、それらのクリーチャー1体につき1回誘発する。
- 双頭巨人戦では、《厳格な者、コンラッド卿》の1つ目の能力は、1点のダメージを2人にそれぞれ与える。

《研究室の偏執狂》

(別名：ヴァナ・ディールの冒険者たち)

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

あなたのライブラリーにカードがない間にあなたがカードを引くなら、代わりにあなたはこのゲームに勝利する。

- 何らかの理由によりあなたがゲームに勝利できない場合（このターンに対戦相手が《天使の嗜み》を唱えた場合など）でも、あなたは、空のライブラリーからカードを引こうとしたという理由でゲームに敗北することはない。その場合もカードを引くことは置換されるからである。
- 2人以上のプレイヤーがそれぞれ《研究室の偏執狂》をコントロールしていて、各プレイヤーがそれぞれカードを何枚か引くように指示されたなら、まず現在のターンを進行しているプレイヤーがその枚数のカードを引く。これにより、そのプレイヤーが代わりにゲームに勝利するなら、そのゲームはただちに終了する。ゲームがまだ終わっていないなら、他の各プレイヤーはターン順にこの手順を繰り返す。

《眷者の神童、キナン》

(別名：シーモア＝グアド)

{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

2/2

あなたがマナを引き出す目的で土地でないパーマネント1つをタップするたび、そのパーマネントが生み出したマナのタイプのうち望むタイプ1つのマナ1点を加える。

{5}{G}{U}：あなたのライブラリーの一番上にあるカードを5枚見る。その中から人間でないクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《眷者の神童、キナン》の1つ目の能力は誘発型マナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。
- あなたが「マナを引き出す目的でパーマネントをタップする」とは、そのパーマネントのマナ能力であって、その起動コストの中に{T}シンボルが含まれるものを起動することのみを指す。マナ能力は、その効果の一部としてマナを生み出す。
- マナのタイプは、白か青か黒か赤か緑か無色である。
- 追加のマナは、あなたがマナを引き出す目的でタップした土地でないパーマネントではなく、《眷者の神童、キナン》が生み出す。
- 《眷者の神童、キナン》は、土地でないパーマネントが生み出したマナに課されている何らかの制約や特記事項があったとしても、それらの条件は無視する。《眷者の神童、キナン》が生み出す追加のマナには、制約や特記事項はない。

《最高工匠卿、ウルザ》

(別名：ティナ・ブランフォード)

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/4

ティナ・ブランフォードが戦場に出たとき、「このトークンはあなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色の0/0の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

{5}：あなたのライブラリーを切り直す。その後、その一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、そのカードをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 《最高工匠卿、ウルザ》の1つ目の能力によって生成されたトークンはそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1/1になる。
- マナ能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のアーティファクトやクリーチャーをどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時からあなたが続けてコントロールしていないアーティファクト・クリーチャーでもよい。これにより装備品をタップしても、その能力や、それを装備しているクリーチャーには影響がない。
- 《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって追放されたカードをプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・

フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。

《彩色の灯籠》

(別名：祭壇の洞窟のクリスタル)

{3}

アーティファクト

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

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

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

《ザルファーの魔道士、テフェリー》

(別名：イデア・クレイマー)

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

瞬速

あなたがオーナーであり戦場にないすべてのクリーチャー・カードは瞬速を持つ。

各対戦相手はそれぞれ、自分がソーサリーを唱えられるときにしか呪文を唱えられない。

- あなたが《ザルファーの魔道士、テフェリー》をコントロールしている間に、あなたは手札にあるクリーチャー・カードを、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも待機を使って追放してもよい。
- 待機させることは特別な処理であるが、刹那はあなたがそれを唱えることを妨げるので、あなたが《ザルファーの魔道士、テフェリー》をコントロールしている間に、スタック上にある呪文が刹那を持つなら、あなたはクリーチャー・カードを待機状態にすることはできない。
- 《ザルファーの魔道士、テフェリー》の最後の能力はつまり、対戦相手が呪文を唱えるには、その対戦相手のターンであり、メイン・フェイズ中であり、スタックが空でなければならない。ルールや効果によってソーサリーを他のタイミングで唱えることが可能だとしても同様である。
- 呪文や能力によって、対戦相手が、その効果の一部として呪文を唱えられる（たとえば、待機や反復）なら、解決中の能力が依然としてスタック上にあるので、その対戦相手はその呪文を唱えられない。その呪文がインスタントだとしても同様である。
- 何らかの効果によって対戦相手1人が、インスタントを唱えられるときならいつでも呪文を唱えられる場合（対戦相手が《時を解す者、テフェリー》をコントロールしている場合など）であっても、《ザルファーの魔道士、テフェリー》の最後の能力による制限が、その許諾よりも優先される。

《山賊の頭、伍堂》

(別名：武人ギルガメッシュ)

{5}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・バーバリアン

3/3

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

これが各ターン内で初めて攻撃するたび、これとあなたがコントロールしているすべての侍をアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- 追加の戦闘フェイズを与える多くの効果と異なり、《山賊の頭、伍堂》の能力では、あなたは追加のメイン・フェイズを得ない。追加の戦闘フェイズは1つ目の戦闘フェイズの直後に発生する。

《自然の要求》

(別名：氷漬けの幻獣を求めて)

{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。そのコントローラーは4点のライフを得る。

- 対象としたアーティファクトやエンチャントが《自然の要求》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どのプレイヤーも4点のライフを得ない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーは4点のライフを得る。

《敏捷なこそ泥、ラガバン》

(別名：ジタン・トライバル)

{R}

伝説のクリーチャー — 猿・海賊

2/1

ジタン・トライバルがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つを生成し、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードを唱えてもよい。

疾駆{1}{R}

- そのプレイヤーのライブラリーに追放するカードが残っていなかったとしても、あなたは宝物・トークン1つを生成する。
- あなたはタイミングの制限を守らなければならないし、追放されたカードを唱えるときのコストをすべて支払わなければならない。土地・カードを追放したとしても、あなたはそのカードをプレイできない。
- 「疾駆[コスト]」とは「あなたはこのカードを、これのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払って唱えてもよい。」「この呪文の疾駆コストが支払われたなら、次の終了ステップの開始時に、この呪文がなるパーマネントをオーナーの手札に戻す。」「このパーマネントの疾駆コストが支払われていたなら、これは速攻を持つ。」を意味する。
- マナ・コストではなく疾駆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。クリーチャー・呪文をその疾駆コストで唱えることは、あなたがそのクリーチャー・呪文を普通に唱えることができるときにのみ行なえる。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とき、ということになる。
- クリーチャー・呪文を唱えるために疾駆コストを支払った場合、それがオーナーの手札に戻るのは、そのカードの誘発型能力が解決されたときにそれが戦場に残っていたときのみである。それ以前に死亡したり別の領域に移動したりしていた場合は、それはその領域にとどまる。
- 別の能力がそれを指示しない限り、疾駆を持つクリーチャーで攻撃する必要はない。
- クリーチャーが、疾駆コストがすでに支払われたクリーチャーのコピーとして戦場に出た、あるいはそのコピーとなった場合、そのコピーは速攻を持たず、オーナーの手札に戻ることもない。

《上級建設官、スラム》

(別名：剣士、フリオニール)

{1}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・アドバイザー

2/2

あなたがオーラや装備品や機体である呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《上級建設官、スラム》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《ストリクスヘイヴンの競技場》

(別名：ルカ＝スタジアム)

{3}

アーティファクト

{T}：{C}を加える。このアーティファクトの上に得点カウンター1個を置く。

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、このアーティファクトの上から得点カウンター1個を取り除く。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、このアーティファクトの上に得点カウンター1個を置く。その後、これの上に10個以上の得点カウンターがあるなら、それらすべてを取り除き、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。

- 「そのプレイヤー」とは、ダメージを受けた対戦相手のことである。
- 複数のクリーチャーが同時にあなたかあなたの対戦相手に戦闘ダメージを与えるなら、《ストリクスヘイヴンの競技場》の該当する能力はそれと同じ回数誘発する。あなたはそれらの能力を望む順番でスタックに置いてもよい。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決されることになる。
- 多人数戦では、あなたがコントロールしているクリーチャーが同時に複数の対戦相手に戦闘ダメージを与えるなら、最後の能力が複数回誘発する。しかし、カウンターは取り除かれるので、この能力で同じ戦闘フェイズ中に複数のプレイヤーをゲームに敗北させることは（不可能ではないが）難しいだろう。
- 10個以上の得点カウンターが置かれているかどうかの判定は、最後の能力の解決時にのみ行われる。特に、他の方法で10点目を追加したら、誰もゲームに敗北しない……その時点では。

《統べるもの、ジョダー》

(別名：光の戦士)

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

5/5

あなたがコントロールしているすべての伝説のクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールしている伝説のクリーチャーの数に等しい。

あなたがあなたの手札から伝説の呪文1つを唱えるたび、マナ総量がそれよりも小さく伝説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。あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。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。

- 《統べるもの、ジョダー》の誘発型能力と、その能力によって唱えられた呪文は両方とも、たとえ元の呪文が対応されて打ち消されたとしても、能力を誘発させた呪文が解決される前に解決する。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 追放されていて伝説であり土地でないカードは即座に唱えることができる。即座に唱えなかった場合、後になって唱えることはできない。
- 追放領域にある両面カードのタイプとマナ総量は、その第1面の特性によって決定する。分割カードのマナ総量は、分割カードの両半分のマナ総量を足した総数である。
- これにより追放されていて伝説であり土地でないカードがモードを持つ両面カードであり、その第2面も土地でないカード面である場合、たとえ第2面が伝説でなかったとしても、あなたはいずれの面を唱えてもよい。
- あなたがそのカードを唱えないことを選んだなら、それは追放領域に残る。残りのカードは、あなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置かれる。
- 「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。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

- その能力を誘発させた呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。その呪文のコストに {X} が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するときには、X として選んだ値を含める。
- マナ総量がそれより小さく伝説であり土地でないカード 1 枚を追放せずにあなたのライブラリー全体を追放したなら、あなたは追放したカード全体を無作為化し、それは再びあなたのライブラリーになり、効果は終了する。つまり、あなたは永遠にライブラリーを追放して切り直し続けるわけではない。

《スランの医師、ヨーグモス》

(別名：世界を支配せんとする者、皇帝)

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/4

プロテクション (人間)

1 点のライフを支払う、これでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：クリーチャー最大 1 体を対象とする。それの上に -1/-1 カウンター 1 個を置き、あなたはカード 1 枚を引く。

{B}{B}, カード 1 枚を捨てる：増殖を行う。

- 増殖を行うとは、カウンターが置かれているパーマネントやカウンターを持つプレイヤーを望む数選び、その後それぞれ、それがパーマネントならその上に置かれているカウンターのうち 1 種類を追加で 1 個置き、それがプレイヤーならそのプレイヤーはそのプレイヤーが持つカウンターのうち 1 種類を追加で 1 個得ることである。
- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでもよい。戦場以外の領域にあるカードは、それの上にカウンターがあっても、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。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに 2 種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター 1 個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう 1 個ずつ与えなければならない。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。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。
- パーマネント 1 つの上に +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターの両方が同時に置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが 2 つ 1 組で取り除かれ、いずれか 1 種類のみが残る。

《造物の学者、ヴェンセール》

(別名：魔王ザンデ)

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

瞬速

魔王ザンデが戦場に出たとき、呪文やパーマネントである 1 つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 《造物の学者、ヴェンセール》の誘発型能力がフラッシュバックで唱えた呪文を対象としたなら、その呪文はオーナーの手札に戻される代わりに追放される。

- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- 呪文のコピーがオーナーの手札に戻る場合、それはその領域に移動した後で、状況起因処理によって消滅する。それを再び唱えることはできない。

《粗野な牧人、ブルース・タール》

(別名：フーゴ・クプカ)

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・同盟者

3/3

フーゴ・クプカ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。ターン終了時まで、それは二段攻撃と絆魂を得る。

共闘

- あなたの統率者デッキに統率者が 2 枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《粗野な牧人、ブルース・タール》と《オジュタイの龍語り、イーシャイ》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が赤や白や青やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、緑や黒のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚（統率者ドラフト戦では 58 枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を 2 枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらのうちいずれかから 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者 2 枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者 2 枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

《血空の主君、ヴェラゴス》

(別名：アーデン・イズニア)

{2}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン・ならず者

2/3

接死

誇示 — {1}{B}：プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーからカード 1 枚を探す。その後、ライブラリーを切り直し、そのカードをその一番上に置く。

- 「誇示 — [コスト]：[効果]」とは、「[コスト]：[効果]。このターンにこのクリーチャーが攻撃していなければ起動できず、毎ターン 1 回しか起動できない。」という意味である。
- 誇示能力は、その能力を持つクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定し終えた後であればどの時点であっても起動できる。これには、ブロック・クリーチャーが指定される前、ブロック・クリーチャーが指定された後戦闘ダメージを受ける前、戦闘中だが戦闘ダメージを受けた後、戦闘後メイン・フェイズ中、終了ステップ中が含まれ、希な状況ではクリンナップ・ステップ中も含まれる。

- あなたのターンでないときに、誇示を持つクリーチャーが攻撃した後でそのクリーチャーのコントロールを得たなら、そのターンにその誇示能力がまだ起動されていなければ、あなたはそれを起動できる。
- 誇示能力を持つクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たなら、それは攻撃クリーチャーとして指定されてはいない。そのターンにその誇示能力を起動することはできない。
- 何らかの効果によってターンに戦闘フェイズが追加され、誇示を持つクリーチャーがそのターンに2回以上攻撃したとしても、その誇示能力を起動できるのは1回のみである。

《致命的な一押し》

(別名：ビッグブリッジの死闘)

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーのmana総量が2以下なら、それを破壊する。

紛争— このターンにあなたがコントロールしていたパーマネントが戦場を離れていたなら、代わりに、そのクリーチャーのmana総量が4以下なら、それを破壊する。

- 《致命的な一押し》は任意のクリーチャーを対象にできる。mana総量が5以上のものでもよい。クリーチャーのmana総量は、《致命的な一押し》の解決時にのみ見る。
- 戦場にあるクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 紛争の能力は、パーマネントが戦場を離れた理由や、移動させたプレイヤーや、移動先の領域は問わない。何らかのコストの支払いとしてあなたが生け贄に捧げたアーティファクトも、あなたがコントロールしていて《セフィロスの介入》によって破壊されたクリーチャーも、《謎めいた命令》によってあなたが自分の手札に戻したエンチャントも、等しく条件を満たす。
- トークンが戦場を離れた場合も、紛争の能力の条件を満たす。

《統率の灯台》

(別名：バラムガーデン)

土地

{T}：{C}を加える。

{T}, この土地を生け贄に捧げる：統率領域にあるあなたの統率者をあなたの手札に加える。

- あなたの手札から統率者を唱えるなら、統率者税は適用されない。加えて、後で統率領域から統率者を唱えたとしても、それを唱えたときの統率者税は追加されない。
- 最後の能力の解決時に、あなたの統率者が統率領域にない（または、統率者を使っていないなら）なら、何も起きない。
- 統率領域に共闘能力を持つ統率者が2枚あるなら、《統率の灯台》の効果は、あなたが選んだ1枚を手札に加える。両方ではない。

《ドビンの拒否権》

(別名：漆黒のヴィランズ)

{W}{U}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

クリーチャーでない呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《ドビンの拒否権》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で、《ドビンの拒否権》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。

《虎の影、百合子》

(別名：ユフィ・キサラギ)

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

1 / 3

上忍術{U}{B}

あなたがコントロールしている忍者 1 体がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を公開し、あなたの手札に加える。各対戦相手はそれぞれ、そのカードのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 「上忍術[コスト]」は、「[コスト]、あなたの手札や統率領域にあるこのカードを公開する、あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー 1 体をオーナーの手札に戻す：このカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。」を意味する。
- 上忍術は忍術の変種であり、統率領域からでもあなたの手札からでも起動できる。通常の忍術と同様に、忍者は戻されたクリーチャーが攻撃していたプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る。
- 忍術能力によってクリーチャーは攻撃している状態で戦場に出るが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー 1 体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 《虎の影、百合子》の上忍術能力を起動することは、それを呪文として唱えることとは異なる。その能力を起動するためにあなたが統率者税を支払うことはなく、その能力を起動したことによって後で支払う統率者税が増えることもない。
- プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、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。

《トリトンの英雄、トラシオス》

(別名：ザナルカンドの夢、ティータ)

{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

1 / 3

{4}：占術 1 を行い、その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を公開する。それが土地・カードなら、それをタップ状態で戦場に出す。そうでないなら、カード 1 枚を引く。

共闘

- あなたの統率者デッキに統率者が 2 枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《ルーデヴィックの名作、クラム》と《トリトンの英雄、トラシオス》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が緑や青や赤やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、白や黒のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚（統率者ドラフト戦では 58 枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を 2 枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていないなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらのうちいずれかから 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者 2 枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者 2 枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

《謎めいた命令》

(別名：クリスタルタワーを目指して)

{1}{U}{U}{U}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- ・呪文1つを対象とする。それを打ち消す。
 - ・パーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
 - ・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をタップする。
 - ・カード1枚を引く。
- ・ 《謎めいた命令》を唱える際にモードを2つとも選ぶ。あなたは異なるモード2つを選ばなければならない。
 - ・ 《謎めいた命令》の対象の数は、（もしあれば）選んだ2つのモードを見て決定する。少なくとも対象が1つあり、その解決時点でその対象がすべて不適正な対象になっていた場合、それは解決されず、その効果は一切発生しない。たとえば、あなたが2つ目と4つ目のモードを選択し、《謎めいた命令》の解決時にそのパーマネントが不適正な対象である場合、あなたはカード1枚を引くことができない。

《ニクス咲きの古きもの》

(別名：雲海の魔人)

{4}{G}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント — エレメンタル

5/5

トランプル

あなたがマナを引き出す目的でパーマネントをタップするなら、それは代わりにその3倍のマナを生み出す。

- ・ あなたが「マナを引き出す目的でパーマネントをタップする」とは、そのパーマネントのマナ能力であって、その起動コストの中に{T}シンボルが含まれるものを起動することのみを言う。マナ能力は、その効果の一部としてマナを生み出す。
- ・ 「あなたが何かをタップするたび」に誘発してマナを生み出す能力があった場合、その誘発型マナ能力は《ニクス咲きの古きもの》の影響を受けない。
- ・ 《ニクス咲きの古きもの》自身はマナを生み出さない。そうではなく、あなたがマナを引き出す目的でタップするパーマネントが生み出すマナを増やすのである。そのパーマネントのマナ能力が、それが生成するマナに何らかの制約や特記事項を課す場合、それはこれにより生成されるすべてのマナに適用される。
- ・ 複数の《ニクス咲きの古きもの》の効果は累積する。たとえば、戦場に《ニクス咲きの古きもの》が2体あるなら、あなたは元の量とタイプのマナの、それぞれ9倍を得ることになる。

《二天一流、一心》

(別名：孤高の戦士、ライトニング)

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/4

あなたがコントロールしているパーマネント1つの誘発型能力1つがクリーチャーの攻撃によって誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- ・ 《二天一流、一心》の能力は、「[このクリーチャー]が攻撃するたび」や「あなたが1体以上のクリーチャーで攻撃するたび」など、攻撃に直接関係している条件を持つ誘発型能力にのみ影響する。「このクリーチャーがタップ状態になるたび」など、他の誘発条件を持つ誘発型能力には影響しない。
- ・ 《二天一流、一心》の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を2回誘発させる。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。解決時に行う選択も、個別に行う。

《墓場波、ムルドローサ》

(別名：コクーンのファルシ、オーファン)

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

伝説のクリーチャー — エレメンタル・アバター

6/6

あなたの各ターンに、あなたの墓地から、土地1つをプレイしてもよく、各パーマネント・タイプにつきそれぞれ、そのタイプであるパーマネント・呪文1つを唱えてもよい。

- たとえば、アーティファクト・クリーチャー・呪文1つをアーティファクト・呪文として唱え、別のアーティファクト・クリーチャー・呪文をクリーチャー・呪文として唱えることができる。
- どのパーマネント・タイプとして数えるかは、そのカードがプレイされたか唱えられた時点でのカードのタイプを用いて決定する。たとえば、あなたの墓地からクリーチャー・呪文を唱えたなら、エンチャント・呪文として授与を持つカードを唱えることができる。
- あなたの墓地からカードをプレイするには、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。たとえば、あなたは《墓場波、ムルドローサ》を使用して、土地プレイが残っていないときに土地をプレイしたり、あなたの終了ステップ中にプレインズウォーカー・呪文を唱えたりすることはできない。
- これにより呪文を唱えるには、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は、《墓場波、ムルドローサ》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。
- あなたが墓地からカード1枚をプレイして、その後同じターン中に別の《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、先ほどプレイしたカードと同じタイプを持つ土地や呪文を可能ならもう1枚プレイしてもよい。
- 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パーマネント・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。
- カードを墓地からプレイできるという効果が複数あるなら、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。

《花の絨毯》

(別名：ファルシの楽園)

{G}

エンチャント

あなたの各メイン・フェイズの開始時に、このターンにあなたがこの能力によってマナを加えていなかった場合、対戦相手1人を対象とする。あなたは好きな色1色のマナX点を加えてもよい。Xはそのプレイヤーがコントロールしている島の数に等しい。

- この能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- Xの値はこの能力の解決時に1度だけ計算される。

《遙か見》

(別名：新たなる冒険)

{1}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから平地や島や沼や山であるカード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。

- 《遙か見》は、基本でない土地を含め、たとえその土地がそれらのタイプのうち1つ以上に加えて森であったとしても、記載された望む土地タイプである土地を探すことができる。

《風雲船長ラネリー》

(別名：空賊を夢みるヴァン)

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

2/2

速攻

これが攻撃するたび、宝物・トークン1つを生成する。

あなたが宝物1つを生け贄に捧げるたび、ターン終了時まで、これは+1/+0の修整を受ける。

- マナを支払うものがなくとも、あなたは宝物のマナ能力を起動することができる。
- 《風雲船長ラネリー》の最後の能力は、あなたが何らかの理由により宝物1つを生け贄に捧げるたびに誘発する。宝物のマナ能力を起動するためだけではない。
- あなたが宝物を生け贄に捧げて《風雲船長ラネリー》を唱えたなら、この最後の能力はそれらの宝物に対して誘発しない。

《舞台照らし》

(別名：果たされた約束)

{2}{R}

ソーサリー

絢爛{R}

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、それらのカードをプレイしてもよい。

- 「絢爛[コスト]」は、「このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってもよい。」を意味する。
- プレイヤーがダメージを受けると、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
- 絢爛はこのターンに対戦相手がライフを失っている事のみを見る。対戦相手のライフ総量が以前より低いかどうかを見るわけではない。たとえば、対戦相手が1点のライフを失って、同じターンに2点のライフを得た場合、そのターン中にあなたはその絢爛で呪文を唱えることができる。
- 絢爛はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変化させない。たとえば、あなたは絢爛を持つソーサリーを、対戦相手のターン中に唱えることはできない。たとえそのターンにそのプレイヤーがライフを失っていたとしても唱えられない（ただし、他の何らかの効果によってそれが可能な場合を除く）。
- 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（たとえば、絢爛コスト）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。
- カードの絢爛コストは、対戦相手が失ったライフの点数や、ライフを失った対戦相手の人数には関係なく、一定である。
- 多人数戦で、対戦相手1人がライフを失い、そのターン、後になってゲームから除外された場合にも、呪文を絢爛コストで唱えることができる。（あるプレイヤーのターン中にそのプレイヤーがゲームから除外された場合には、そのターンをアクティブ・プレイヤーがいないまま続ける。）

《ボーラスの城塞》

(別名：がれきの塔)

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

伝説のアーティファクト

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつでもよい。

あなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。あなたがこれにより呪文を唱えるなら、マナ・コストを支払うのではなく、そのマナ総量に等しい点数のライフを支払う。

{T}, 土地でないパーマネント10個を生け贄に捧げる：各対戦相手はそれぞれ10点のライフを失う。

- 《ボーラスの城塞》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。
- あなたのライブラリーからカードをプレイする場合も、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。
- あなたがライブラリーの一番上から土地・カードをプレイできるのは、あなたの土地プレイが残っているときのみである。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 《ボーラスの城塞》を、その最後の能力を起動するために生け贄に捧げるパーマネントのうちの1つとしてもよい。
- 双頭巨人戦では、《ボーラスの城塞》の最後の能力により、対戦相手チームは20点のライフを失う。

《迷える探求者、梓》

(別名：セーラ姫)

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

1/2

あなたの各ターンの、追加で土地2つをプレイしてもよい。

- 《迷える探求者、梓》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《迷える探求者、梓》と《踏査》（「あなたの各ターンの、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、あなたは自分のターン中に3つの土地をプレイできる。

《真夜中の一撃》

(別名：ニブルヘイムの思い出)

{2}{W}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 対象としたパーマネントが《真夜中の一撃》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、どのプレイヤーも人間・トークンを生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーは人間・トークンを生成する。

《ミジックスの熟達》

(別名：暁の戦士の遺産)

{3}{R}

ソーサリー

あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。これにより追放されたカードをコピーする。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。暁の戦士の遺産を追放する。

超過{5}{R}{R}{R}

- それぞれのコピーは、《ミジックスの熟達》の解決中に即座に唱えることができる。1つ以上のコピーを即座に唱えなかったなら、それらを後になって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。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- コピーのマナ・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。
- 「超過[コスト]」は、「あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってもよい」および「この呪文の超過コストを支払うことにした場合、その文章欄に書かれた『target』という語を『each』という語に変更する。」ということの意味する。（訳注：日本語ではこの適用後の文章が注釈文として添えられている。）
- 超過を持つ呪文の超過コストを支払わない場合、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや（超過コストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選べない。

《模範となる者、ダニサ・キャパシェン》

(別名：スコール・レオンハート)

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/2

先制攻撃、警戒、絆魂

あなたがオーラや装備品である呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- コストの減少は、あなたが唱えるオーラや装備品である呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（たとえば、フラッシュバック・コスト）にコストの増加（たとえば、キッカー・コスト）を加え、その後、コストの減少（たとえば《模範となる者、ダニサ・キャパシェン》の最後の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《刃を咲かせる者、ナジーラ》

(別名：クラウド・ストライフ)

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/2

戦士1体が攻撃するたび、「そのコントローラーは、白の1/1の戦士・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。」を選んでよい。

{W}{U}{B}{R}{G}：すべての攻撃クリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらはトランブルと絆魂と速攻を得る。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。戦闘中にしか起動できない。

- 《刃を咲かせる者、ナジーラ》によって生成される各戦士・トークンがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態なのかは、そのトークンのコントローラーが選ぶ。そのトークンは、この能力を誘発させたクリーチャーと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態である必要はない。攻撃されていなかったプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態であってもよい。
- 《刃を咲かせる者、ナジーラ》の1つ目の能力によって生成されるトークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力などを誘発させない）。

- 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。
- 追加の戦闘フェイズの前には、メイン・フェイズはない。つまり、2つの戦闘フェイズの間に装備能力を起動することなどはできない。

《ヨーグモスの息子、ケリク》

(別名：アシエン・エメトセルク)

{4}{B/P}{B/P}{B/P}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・ホラー・ミニオン

2/2

絆魂

コストに含まれる{B}につきそれぞれ、そのマナを支払うのではなく、2点のライフを支払ってもよい。

あなたが黒の呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- カードのマナ総量を決定する際には、ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、1点として数える。そのため、《ヨーグモスの息子、ケリク》のマナ総量は常に7である。
- 《ヨーグモスの息子、ケリク》の能力により、あなたが支払うコストがどんなものであろうと、それに含まれる{B}を2点のライフで支払える。これには、呪文のマナ・コスト、起動コスト、さらには特別な処理のコスト（たとえば、変異コスト）さえも含まれる。あなたがマナを支払うなら、それはコストである。

《ヨーグモスの法務官、ギックス》

(別名：闇の王)

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

3/3

クリーチャー1体があなたの対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーは1点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはカード1枚を引く。

{4}{B}{B}{B}, カードX枚を捨てる：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。あなたはこれにより追放されているカードの中から、土地をプレイしたりマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えたりしてもよい。

- あなたは最後の能力を解決するときにそのカードをプレイしなければならない。あなたは後になってそれをプレイすることはできない。
- あなたのターン中で、まだこのターンに土地をプレイしていない場合のみ、これにより土地をプレイすることができる。
- これにより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。

《リスティックの研究》

(別名：最後まで...)

{2}{U}

エンチャント

対戦相手1人が呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- 《リスティックの研究》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その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。プレイヤーはこの誘発型能力の解決時に支払う選択肢を与えられる。
- そのプレイヤーが支払うかどうかを選択するまでは、あなたはカードを引くかどうかを選ぶ必要はない。

《ルーデヴィックの名作、クラム》

(別名：バルナバス・ザルム)

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ホラー

4/4

飛行、速攻

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

共闘

- あなたの統率者デッキに統率者が 2 枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《粗野な牧人、ブルース・タール》と《ルーデヴィックの名作、クラム》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が赤や白や青やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、緑や黒のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚（統率者ドラフト戦では 58 枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を 2 枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらのうちいずれかから 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者 2 枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者 2 枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

スターターキットのカード別注釈

《ガルダエンブレイス》

{3}{B}{B}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。それを破壊する。その後、このターンに死亡したクリーチャー 1 体につき 1 枚のカードを引く。

- 《ガルダエンブレイス》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。よってあなたはカードを引くことはない。

《裁きの雷》

{3}{R}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。裁きの雷はそれに 5 点のダメージ、そのクリーチャーのコントローラーに 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装備品の数に等しい。

- X の値は《裁きの雷》の解決時に 1 度だけ計算される。

《忠実なる将軍、ベアトリクス》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

4/4

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。あなたがコントロールしている望む数の装備品をそれにつけてもよい。

- つける装備品は《忠実なる将軍、ベアトリクス》の最後の能力を解決する時点で選ぶ。あなたがつけるものを選んでから、対象としたクリーチャーにそれがつけられるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 《忠実なる将軍、ベアトリクス》の最後の能力を使用して、そのクリーチャーに適正につけることができない装備品をつけようとすることはできない。

《刃向かう者、ライトニング》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/3

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。）

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。

あなたがこれをコントロールしているかぎり、そのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイする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。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。
- 他のプレイヤーが《刃向かう者、ライトニング》のコントロールを得た場合、たとえ後にコントロールを取り戻したとしても、あなたは追放されたカードを一切プレイできない。同様に、《刃向かう者、ライトニング》が戦場を離れ、後になって戻ってきた場合、それは新しいオブジェクトとみなされるため、あなたはそれが最初に戦場に出たときに追放されたカードをプレイすることはできない。

《星の勇者、クラウド》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・傭兵

4/4

あなたのターンの間、これに装備品がついているかぎり、これは二段攻撃と破壊不能を持つ。（このクリーチャーは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。ダメージや「破壊」と書かれた効果では、このクリーチャーは破壊されない。）

あなたがこれを対象として装備能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。

- 《星の勇者、クラウド》の最後の能力は、《星の勇者、クラウド》を対象とした装備能力の不特定マナの総量のみを減らす。たとえば、この能力により{2}は{0}に減少するが、装備コスト{G}には効果がない。
- 他のセットの装備品・クリーチャー・カードの中には、換装という、自身をクリーチャーにつける別の能力を持つものがある。換装は装備能力ではなく、換装コストは《星の勇者、クラウド》の最後の能力では減らせない。《ギミックアーム、キャノンボール》の「伝説のクリーチャーに装備」する能力のような装備の変種や制限付きの装備能力も装備能力であり、それらのコストは《星の勇者、クラウド》の最後の能力によって減らすことができる。

統率者のカード別注釈

《「青魔道士」の青魔器》

{2}{U}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択

装備しているクリーチャーは+0/+2の修整を受け、他のタイプに加えてウィザードであり、「この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。そうしたなら、それをコピーする。そのコピーを、マナ・コストを支払うのではなく{3}を支払って唱えてもよい。」を持つ。

クラキスピリッツ — 装備{2}

- 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。後で唱えるために取っておくことはできない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うのではなく{3}を支払って唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うのではなく{3}を支払って」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 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。

《アバランチのリーダー、バレット》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル

4/4

到達

アバランチ — あなたがコントロールしている装備品1つが戦場に出るたび、赤の2/2のレベル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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装備品最大1つを対象とし、あなたがコントロールしているレベル1体を対象とする。その前者をその後者につける。

- 《アバランチのリーダー、バレット》の最後の能力を使用して、そのレベルに適正につけることができない装備品をつけようとすることはできない。

《アリゼー・ルヴェユール》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・ウィザード

3/2

アルフィノ・ルヴェユールとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからアルフィノ・ルヴェユールを自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。）

先制攻撃

連続魔 — 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。

- コストの減少は、あなたが各ターン内の2つ目の呪文を唱えるための総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 《アリゼー・ルヴェユール》が戦場に出る前に唱えられた呪文は含まれる。《アリゼー・ルヴェユール》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード

1枚を探し、公開し、自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」を表す。

- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。もし《アリゼー・ルヴェユール》と《アルフィノ・ルヴェユール》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が白や青であるカードを入れることができるが、黒、赤、緑のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互いに対応した「～との共闘」能力がある必要がある。「～との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方が両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とすることができる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

《アルフィノ・ルヴェユール》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・ウィザード

2/4

アリゼー・ルヴェユールとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからアリゼー・ルヴェユールを自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。）

警戒

エウクラシア — 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、カード1枚を引く。

- 《アルフィノ・ルヴェユール》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 《アルフィノ・ルヴェユール》が戦場に出る前に唱えられた呪文は含まれる。《アルフィノ・ルヴェユール》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード1枚を探し、公開し、自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」を表す。
- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カード

があなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。

- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。もし《アリゼー・ルヴェユール》と《アルフィノ・ルヴェユール》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が白や青であるカードを入れることができるが、黒、赤、緑のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互いに対応した「～との共闘」能力がある必要がある。「～との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とすることができる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

《怒りの雪男、ウーマロ》

{5}{R}

伝説のクリーチャー — イエティ・狂戦士

6/6

トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、以下から1つを無作為に選ぶ。

- ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+3/+0の修整を受けトランプルを得る。
- あなたの手札を捨て、その後、カード4枚を引く。
- 1つを対象とする。これはそれに5点のダメージを与える。
- 《怒りの雪男、ウーマロ》の誘発型能力をスタックに置く際に、モード1つを無作為に選ぶ。プレイヤーは、選ばれたモードがどれになるのかを知った上で、その能力に対応できる。
- 大変稀な状況であるが、最後のモードについて適正な対象が存在しない場合、そのモードは無作為に選ばれない。1つ目と2つ目のモードは対象を必要としないため、このモードは常に選ばれ得る。

《占い師、ケット・シー》

{3}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 猫・モーグリ

3/3

スロット — あなたのターンの戦闘の開始時に、占術1を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。これによりあなたがカードを追放したとき、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。ターン終了時まで、それは+X/+0の修整を受ける。Xは、そのカードのマナ総量に等しい。

- あなたはこれによりプレイする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。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。

- 《占い師、ケット・シー》の最後の能力の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カード1枚を追放したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。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することができる。
- Xの値は、再帰誘発型能力の解決時に1度だけ計算される。
- 追放されているカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。

《ウリエンジェ・オギュレ》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・アドバイザー

1/3

あなたが追放領域から土地1つをプレイするか追放領域から呪文1つを唱えるたび、2点のライフを得る。

ドロー — {T}：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。あなたはそれを裏向きで追放してもよい。

プレイ — {T}：ターン終了時まで、ウリエンジェ・オギュレによって追放されているカードをプレイしてもよい。これによってあなたが呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

- 《ウリエンジェ・オギュレ》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。（土地をプレイすることはスタックを使用しない。）
- あなたは《ウリエンジェ・オギュレ》の最後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。
- 追放されたカードのうち1枚が土地・カードである場合、このターンの土地プレイが残っているときのみ、あなたはそれをプレイしてもよい。
- コストの減少は、《ウリエンジェ・オギュレ》の最後の能力による許諾を用いて唱える呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《ウリエンジェ・オギュレ》の最後の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《運命のコイン》

{1}{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、諜報1を行う。

{3}{W}, {T}, あなたの墓地にあるクリーチャー・カード2枚を追放する, このアーティファクトを生け贄に捧げる：対戦相手1人はそれらの追放されているカードのうち1枚を選ぶ。そのカードをあなたのライブラリーの一番下に置き、残りをタップ状態で戦場に戻す。あなたが統治者になる。

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。あるプレイヤーが統治者になるに際し、現在の統治者がいれば、そのプレイヤーは統治者でなくなる。一度に複数の統治者が存在することはない。
- 統治者であることに関連する暗黙の誘発型能力が2つある。これらの誘発型能力は発生源を持たず、これらの能力が誘発した時点で統治者であったプレイヤーがコントロールする。これらの能力の正確なテキストは、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。」と「クリーチャー1体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーが統治者になる。」である。
- 統治者がカード1枚を引くという誘発型能力がスタックに置かれて、その能力が解決される前に他のプレイヤーが統治者になったとしても、1人目のプレイヤーはカードを引く。
- 他のプレイヤーのターン中に統治者がゲームから除外されるなら、アクティブ・プレイヤーが統治者になる。自分のターン中に統治者がゲームから除外されるなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。
- 統治者が戦闘ダメージによってゲームに敗北するなら、攻撃クリーチャーのコントローラーを統治者にする誘発型能力は解決されない。ほとんどの場合、その攻撃クリーチャーのコントローラーのターンになるので、そのプレイヤーは統治者になる。

《エスティニアン・ヴァーリノ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

3/3

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、エスティニアン・ヴァーリノの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、これは飛行を得る。

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、カードX枚を引きX点のライフを失う。Xは、このターンにエスティニアン・ヴァーリノやドラゴンから戦闘ダメージを受けた対戦相手の人数に等しい。

- 《エスティニアン・ヴァーリノ》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《エルピスの所長、ヘルメス》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — エルダー・ウィザード

2/4

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、飛行と警戒を持つ青の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが1体以上の鳥で攻撃するたび、占術2を行う。

- 《エルピスの所長、ヘルメス》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《奥義継承者、マッシュ》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・モンク

4/3

二段攻撃

奇襲—{2}{R}{R}, カード1枚を捨てる。（あなたがこの呪文を奇襲コストで唱えたなら、これは速攻と「このクリーチャーが死亡したとき、カード1枚を引く。」を得る。次の終了ステップの開始時に、これを生け贄に捧げる。）

あなたの墓地にあるこのカードをこれの奇襲能力で唱えてもよい。

- マナ・コストではなく奇襲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。あなたはそのクリーチャー・呪文を唱えることができる場合のみ、その奇襲コストでクリーチャー・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とき、ということになる。
- あなたが奇襲コストを支払ってクリーチャー・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生け贄に捧げられる。それ以前に死亡したり別の領域に移動したりしていた場合は、それはその領域にとどまる。
- これでない能力があなたにそうするよう書かれていないかぎり、奇襲を持つクリーチャーで攻撃しなくてもよい。
- クリーチャー1体が、奇襲コストがすでに支払われたクリーチャーのコピーとして戦場に出たかコピーになった場合、そのコピーは速攻を持たず、生け贄に捧げられることはなく、それが死亡したときにそのコントローラーはカードを引かない。
- そのコントローラーにカード1枚を引かせる誘発型能力は、終了ステップ中にあなたがそれを生け贄に捧げたときだけでなく、何らかの理由でそれが死亡したときにも誘発する。

《墜ちた英雄、セフィロス》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アバター・兵士

7/5

ジェノバ細胞—これが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。その上に細胞カウンター1個を置いてもよい。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて改善されているすべてのクリーチャーは、基本のパワーと

タフネスが7/5である。（装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。）

リユニオン— {3}, 改善されているクリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるこのカードをタップ状態で戦場に戻す。

- 《墜ちた英雄、セフィロス》の1つ目の能力は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。こ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。+1/+1カウンターについても同様である。
- あなたがコントロールしているクリーチャーに、対戦相手がコントロールしているオーラがついていても、それは改善されていない。
- カウンターが置かれているクリーチャーは、そのカウンターの種類や、どのプレイヤーがそのカウンターを置いたのかにかかわらず、改善されている。
- 装備品を装備しているクリーチャーは、ついている装備品を誰がコントロールしているにかかわらず、改善されている。

《「踊り子」の投擲武器》

{3}{W}

アーティファクト — 装備品

ジョブ選択（この装備品が戦場に出たとき、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、これをそれにつける。）

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、絆魂と「あなたがコントロールしていてこれでないすべての統率者は+2/+2の修整を受け絆魂を得る。」を持ち、他のタイプに加えてパフォーマーである。

クリシュナー 装備 {3}

- 《「踊り子」の投擲武器》が装備しているクリーチャーに与える能力は、《「踊り子」の投擲武器》がつけられているのが統率者であっても、なくても適用される。

《終わりなき災厄、『シン』》

{5}{G}{U}

伝説のクリーチャー — リバイアサン・アバター

5/5

飛行、トランブル

これが戦場に出るに際し、望む数の、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントの上に置かれているすべてのカウンターを取り除く。これは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xは、これにより取り除かれたカウンターの個数の2倍に等しい。

これが死亡したとき、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の上に置く。その後、このカードをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 《終わりなき災厄、『シン』》の最後の能力は、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。
- 《終わりなき災厄、『シン』》の最後の能力は、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。厳密には、《終わりなき災厄、『シン』》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。
- 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、あなたが《終わりなき災厄、『シン』》の最後の能力が解決される時に《オゾリス》（あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場を離れるたび、その上にカウンターが置かれていた場合、オゾリスの上にそれらのカウンターを置く。）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切な数、それぞれ《オゾリス》と対象とするクリーチャーの両方の上に置く。
- 《終わりなき災厄、『シン』》の最後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。《終わりなき災厄、『シン』》は死亡した時に行く領域（通常は墓地）にとどまる。

《格闘家、ティファ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

4/4

会戦（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、こ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。）

あなたがコントロールしていてパワーが7以上である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、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。このターンのあなたの1つ目の戦闘フェイズなら、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- あなたは会戦能力の解決時に、得られる修整を決定する。あなたが1体以上のクリーチャーで攻撃した対戦相手の数を数えること。この能力の解決時に、攻撃クリーチャーが攻撃しているかどうか、あるいはそのクリーチャーがまだ戦場にいるかどうかは関係ない。また、あなたが攻撃した対戦相手が、まだゲームに残っているかどうかにも関係しない。
- あなたがプレイヤー1人を何体のクリーチャーで攻撃したかも関係ない。プレイヤー1人を最低でもクリーチャー1体で攻撃してさえいればよい。たとえば、あなたが1人のプレイヤーを《格闘家、ティファ》で攻撃し、他のプレイヤー1人を5体のクリーチャーで攻撃した場合、《格闘家、ティファ》はターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。
- 会戦を持つクリーチャーがプレインズウォーカーやバトルを攻撃したなら、会戦は誘発する。しかし得られる修整を決定する際には、この効果は、あなたがクリーチャーで攻撃した対戦相手（そしてプレインズウォーカーおよびバトルは含まない）だけを数える。
- 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは攻撃クリーチャーとして宣言されることはないため、会戦能力の際には数えない。同様に、会戦を持つクリーチャーが、攻撃している状態で戦場に出た場合、会戦能力は誘発しない。
- 《格闘家、ティファ》の最後の能力はプレイヤーへ戦闘ダメージを与えた、各クリーチャーそれぞれのパワーを見るのであって、クリーチャーのパワー総計を見るのではない。
- 《格闘家、ティファ》の最後の能力は、あなたに追加のメイン・フェイズを与えることはない。これは、戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移行することを意味している。

《賢き長老、ブーゲンハーゲン》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

1/3

到達

あなたのアップキープの開始時に、あなたがパワーが7以上であるクリーチャーをコントロールしている場合、カード1枚を引く。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《賢き長老、ブーゲンハーゲン》の2つ目の能力は、それが誘発したときに、あなたがパワーが7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見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。その時点であなたがパワーが7以上のクリーチャーコントロールしていなければ、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《ガッタとルッツ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

1/1

瞬速

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このターンにそのクリーチャーがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、その上にその点数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

- 《ガッタとルッツ》の最後の能力の解決後に、対象としたクリーチャー1体が軽減できないダメージを受けた場合も、その上にその点数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

《機械文明の旗手、エドガー》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・貴族

2/4

あなたの各ターン中に1回、あなたの墓地からアーティファクト・呪文1つを唱えてもよい。これによりあなたが呪文を唱えたなら、そのアーティファクトはタップ状態で戦場に出る。

きかい—これが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+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。

- あなたは、これによりあなたの墓地からアーティファクト・呪文を唱えるためのコストをすべて支払い、タイミングのルールをすべて守る必要がある。通常は、あなたはそれらをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 《機械文明の旗手、エドガー》の1つ目の能力でアーティファクト・呪文を唱え始めるには《機械文明の旗手、エドガー》があなたのコントロール下になければならないが、その処理の最後までや、その呪文の解決時にあなたのコントロール下にある必要はない。たとえば、あなたが呪文の追加コストを支払うために《機械文明の旗手、エドガー》を生け贄に捧げるかそれに対応して《機械文明の旗手、エドガー》が破壊された場合、その呪文は通常通り解決される。
- Xの値は《機械文明の旗手、エドガー》の最後の能力の解決時に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、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《ギミックアーム、キャノンボール》

{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基本のパワーとタフネスが7/7であり、パワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

伝説のクリーチャーに装備{3}

装備{7}

- 《ギミックアーム、キャノンボール》は、それ以前のそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する効果を上書きする。その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。
- クリーチャーの基本のパワーやタフネスを特定の値に設定することなく、そのクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- 《ギミックアーム、キャノンボール》を装備しているクリーチャーがブロックされた状態になった後では、ブロック・クリーチャーのパワーを2以下に修整しても、装備しているクリーチャーがブロックされていない状態になることはない。

《究極魔法「ホーリー」》

{2}{W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントは破壊不能を得る。この呪文が追放領域から唱えられていたなら、このターン、あなたが受けるすべてのダメージを軽減する。

予願{2}{W} (あなたのターンの間、{2}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを裏向きで追放してもよい。後のターンに、予願コストでこれを唱えてもよい。)

- 予願によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その

処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。

- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。多くの場合、あなたがインスタントでないカードを予顕したなら、それを唱えるためには次のあなたのターンまで待たないといけないだろう。
- 追放領域から予顕されているカードを予顕コストで唱えるなら、あなたは他の代替コストで唱えることを選択することはできない。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。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《究極魔法「メテオ」》

{5}{R}

ソーサリー

究極魔法「メテオ」は各クリーチャーにそれぞれ7点のダメージを与える。この呪文が追放領域から唱えられていたなら、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていてアーティファクトや土地である1つを選ぶ。それらの選ばれたパーマネントを破壊する。

予顕{5}{R} (あなたのターンの間、{2}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを裏向きで追放してもよい。後のターンの、予顕コストでこれを唱えてもよい。)

- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。多くの場合、あなたがインスタントでないカードを予顕したなら、それを唱えるためには次のあなたのターンまで待たないといけないだろう。
- 追放領域から予顕されているカードを予顕コストで唱えるなら、あなたは他の代替コストで唱えることを選択することはできない。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。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《空中兵》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/2

飛行

このクリーチャーが攻撃するたび、これでない攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

あなたが、このクリーチャーを対象として装備能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。

- 《空中兵》の最後の能力は、《空中兵》を対象とした装備能力の不特定マナの総量のみを減らす。たとえば、この能力により{2}は{0}に減少するが、装備コスト{G}には効果がない。
- 他のセットの装備品・クリーチャー・カードの中には、換装という、自身をクリーチャーにつける別の能力を持つものがある。換装は装備能力ではなく、換装コストは《空中兵》の最後の能力では減らせない。《ギミックアーム、キャノンボール》の「伝説のクリーチャーに装備」する能力のような装備の変種や制限付きの装備能力も装備能力であり、それらのコストは《空中兵》の最後の能力によって減らすことができる。(確かに《空中兵》は通常ならば伝説ではないが、伝説にする手段は存在する。)

《クルル・バルデシオン》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・ウィザード

2/1

絆魂

エーテル追跡 — あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、あなたの墓地にありマナ総量がその呪文と等しいクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻してもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- 《クルル・バルデシオン》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- スタック上にあるマナ・コストに{X}を含む呪文については、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。
- 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。

《敬虔なガード、ワッカ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4/4

到達、トランプル

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているアーティファクト最大1つを対象とする。それを破壊し、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

ブリッツボールのコーチ — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにこれの上にカウンターが置かれたことがある場合、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。

- あなたは《敬虔なガード、ワッカ》の2つ目の能力のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、その対象が能力を解決する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。《敬虔なガード、ワッカ》の上にカウンターは置かない。
- 《敬虔なガード、ワッカ》の最後の能力は、それが誘発する瞬間にこのターンにカウンターが《敬虔なガード、ワッカ》の上にカウンターを置いたか否かを見る。カウンターが置かれていなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップが始まった後では、この能力を誘発するために《敬虔なガード、ワッカ》の上にカウンターを置いたとしても手遅れである。

《厳格なガード、ルールー》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

対戦相手1人があなたを攻撃するたび、あなたを攻撃しているクリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーの上に麻痺カウンター1個を置く。

{3}{U}：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。）

- 《厳格なガード、ルールー》の1つ目の能力は、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルではなく、あなたを攻撃しているクリーチャーのみを見る。
- 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。

- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。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。

《幻獣を魔石に》

{3}{B}

インスタント

すべての対戦相手の墓地を追放する。そうしたとき、これにより追放されたクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。アーティファクトであり他のすべてのカード・タイプを失うことを除き、そのカードのコピーであるトークン1体を生成する。

- 《幻獣を魔石に》の対象を選択するのは、あなたがこれを唱えるときではない。これによりすべての各対戦相手の墓地を追放したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。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することができる。
- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。追放される前のいずれかの時点で、そのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- そのトークンは、他のタイプである代わりにアーティファクトでもある。これはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《混沌もたらす者、ケフカ》

{5}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

6/6

あなたのターンの間、これは破壊不能を持つ。

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手の墓地にあるカード1枚をそれぞれ無作為に選んで追放する。あなたはこれにより追放されたカードの中から望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、これによりあなたが唱えた各呪文につきそれぞれ、その呪文のオーナーであるプレイヤーはその呪文のマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 《混沌もたらす者、ケフカ》の最後の能力の解決時、呪文のうち唱えられるものがある場合は選ぶ。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。それらのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- これにより唱えないことにした（あるいはこれにより唱えられない）カードは追放領域に残る。
- あなたはこれらの呪文を1枚ずつ、モードや対象などを選びつつ唱える。あなたが最後に唱えた呪文が、最初に解決される。
- 「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。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《最後の古代種エアリス》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック・ドルイド

3/5

絆魂

レイズー 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ライフを得ていた場合、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。それをあなたの手札に戻す。あなたがこのターンに7点以上のライフを得ていたなら、代わりにそのカードを戦場に戻す。

- 《最後の古代種、エアリス》の最後の能力は、それが誘発したときに、このターンにあなたがライフを得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。あなたの終了ステップが始まった後では、この能力を誘発するために、ライフを得たとしても手遅れである。しかしながらこの能力の後半部分は、能力の解決時にあなたが得たライフの点数を見るので、終了ステップになる時点であなたがこのターンにライフを5点しか得ていなかったなら、あなたはこの能力がまだスタックにある間に2点のライフを得て、対象のクリーチャーを自分の手札に戻す代わりに戦場に戻すことができる。

《さすらいのギャンブラー、セツァー》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・操縦士

2/2

これが戦場に出たとき、「ブラックジャック号」という名前で、飛行と搭乗2を持つ無色の3/3の伝説の機体・アーティファクト・トークン1つを生成する。

あなたがコントロールしている機体1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、コイン投げを行う。

あなたがコイン投げ1回に勝つたび、宝物・トークン2つをタップ状態で生成する。

- プレイヤーにコイン投げを指示する効果の中には、表が出たのか裏が出たのかだけを見るものがある。そうした効果によって、プレイヤーがコイン投げに勝つことも負けることもないのが普通である。

《サンクレッド・ウォータース》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/5

瞬速

ロイヤルガードー サンクレッド・ウォータースが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでない伝説のパーマネント1つを対象とする。あなたがサンクレッド・ウォータースをコントロールし続けているかぎり、それは破壊不能を得る。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、サンクレッド・ウォータースは破壊不能を得る。

- 《サンクレッド・ウォータース》の誘発型能力の解決前にこれが戦場を離れるか、あなたがこのコントロールを失った場合、対象とした伝説のパーマネントは破壊不能を一切得ない。
- 《サンクレッド・ウォータース》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《三闘神》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 神

5/5

飛行、トランプル、速攻

あなたの墓地にあるカードが8枚未満であるかぎり、三闘神はクリーチャーではない。

{T}, カード1枚を切削する：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《三闘神》の最後の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

- 《三闘神》をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたの墓地にどれだけ多くのカードがあるかに関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
- 《三闘神》が戦場に出る際に、あなたの墓地にあるカードの枚数によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果が《三闘神》に適用されるかどうかを決定する。
- 《三闘神》が戦場に出るとき、あなたの墓地にあるカードの枚数によって、クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力に関して、クリーチャーが戦場に出たのかそうでないのかを決定する。
- 《三闘神》がクリーチャーでなくなったなら、それはクリーチャーというタイプと、神というクリーチャー・タイプを失う。それは伝説のアーティファクトであり続ける。
- 《三闘神》の能力は、それが戦場にある間に機能する。それがクリーチャーであるかどうかは関係ない。
- 《三闘神》が攻撃かブロックしていて、それがクリーチャーでなくなったなら、それは戦闘から取り除かれる。その戦闘中にそれが再びクリーチャーになったとしても、それが再び戦闘に加わることはない。
- 《三闘神》の上に置かれているカウンターは、それがクリーチャーでない間も残る。それに効果がなくても残る。
- 《三闘神》が何らかの効果によって能力をすべて失ったとしても、条件を満たしているならば、それがクリーチャーでなくなる効果が適用される。

《シーモアの執事、トワメル》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・アドバイザー

2/3

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各クリーチャーはそれぞれ追加の+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{1}, {T} : 増殖をX回行う。Xは、あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出てトークンでないクリーチャーの数に等しい。（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。）

- Xの値を決めるのは、《シーモアの執事、トワメル》の最後の能力の解決時の1回のみである。その値を決めるには、あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーのうち、このターンに戦場に出たものの数を数えること。それらが戦場に出た時点でクリーチャーであったかどうか、戦場に出た時点で誰にコントロールされていたかは関係ない。
- 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。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。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。
- 複数回の増殖を行っている間、プレイヤーは1回目の増殖と2回目の増殖の間に対応することはできない。それ以上の数についても同様である。
- あなたは複数回の増殖を行うなら、1回目と2回目で、同じプレイヤーやパーマネントを選ぶ必要はない。

《時空を渡りし者、グ・ラハ・ティア》

{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 猫・ウィザード

2/3

絆魂

門を開け — あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、X点のライフを支払ってもよい。Xは、その呪文のmana総量に等しい。そうしたなら、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成し、それの上に、+1/+1カウンターX個を置く。これは毎ターン1回しか行えない。

- 《時空を渡りし者、グ・ラハ・ティア》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 代替コストや追加コスト、コストの減少は呪文のmana総量を変化させない。mana総量はそのmana・コストに基づく。
- スタック上にあるmana・コストに{X}を含む呪文については、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のmana総量を決定する。

《シャドウの愛犬、インターセプター》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 犬

4/3

威迫

あなたがコントロールしているすべての暗殺者は威迫を持つ。

あなたが1体以上の伝説のクリーチャーで攻撃するたび、{2}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に戻す。

- 《シャドウの愛犬、インターセプター》がその誘発型能力によって戦場に戻る際に、あなたは、それが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーかバトルを選ぶ。それは、あなたの伝説のクリーチャーが攻撃したのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃する必要はない。
- 《シャドウの愛犬、インターセプター》の最後の能力によりこれは攻撃している状態で戦場に出るものの、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。攻撃している状態で戦場に出たとき、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。

《邪竜の眼》

{2}{B}

伝説のエンチャント — 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、飛行と接死を持ち基本のパワーとタフネスが4/2である黒のドラゴンであり、使喚されている。(それは各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。)

邪竜の眼が戦場から墓地に置かれたとき、これをオーナーの手札に戻す。

- 《邪竜の眼》は、それ以前のそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する効果を上書きする。その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。
- クリーチャーの基本のパワーやタフネスを特定の値に設定することなく、そのクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- 《邪竜の眼》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それは単に黒のドラゴンである。そのクリーチャーが何らかの特殊タイプ(たとえば、「伝説の」)を持つなら、それは保持する。他のカード・タイプ(たとえば、「エンチャント」)があれば、それも保持する。

- 《邪竜の眼》は、一時的にクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、機体）をエンチャントしてもよい。この場合には、そのクリーチャーがクリーチャーでなくなると、状況起因処理によって、《邪竜の眼》はオーナーの墓地に置かれる。
- 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、《邪竜の眼》がクリーチャーについている状態になったり外れた状態になったなら、そのターン中に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。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《守護魔法「プロテス」》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー最大3体を対象とする。それらの上にそれぞれ盾カウンター1個を置く。（盾カウンターが置かれているクリーチャーがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにそれの上から盾カウンター1個を取り除く。）

- 盾カウンターはプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げることを妨げない。
- パーマネントがダメージを受けるか破壊される時に盾カウンター1個を取り除くことは、そのパーマネントを再生することと同じではない。
- ダメージを受けるパーマネント1体の上に1個以上の盾カウンターがあった場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- 盾カウンターを持つパーマネントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージを受けたうえで盾カウンターも取り除かれる。
- 盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源から軽減できないダメージを受けた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- 「盾」とはクリーチャーが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているクリーチャーが能力を失っても、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。

《召喚：イクシオン》

{2}{W}

クリーチャー・エンチャント — ユニコーン・英雄譚

3/3

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

I — エアロスパー — 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。この英雄譚が戦場を離れるまで、それを追放する。

II, III — あなたがコントロールしているクリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。2点のライフを得る。

//

先制攻撃

- 《召喚：イクシオン》の第1章の章能力の解決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対象を取らない（そのため、たとえば被覆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、何につけられるかは制限される。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。
- 《召喚：イクシオン》の第2章と第3章の章能力の対象を選ぶ必要はない。ただし、そうしたときは、能力の解決時にそれらの対象すべてが不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《召喚：ヴァルファール》

{4}{U}

クリーチャー・エンチャント — ドレイク・英雄譚

5/4

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

I — ソニックウィング — 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の中で最大のmana総量を持つクリーチャー1体を選ぶ。それらのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

II, III, IV — クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。

//

飛行

- 《召喚：ヴァルファール》の第1章の章能力を解決している間、ターン順で次の対戦相手が、自分がコントロールしているクリーチャーの中で最大のmana総量をもつクリーチャー1体を選び、その後ターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれた各クリーチャーはそれぞれ、同時にそのオーナーの手札に戻される。
- 戦場にあるクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《召喚：クジャタ》

{5}{R}

クリーチャー・エンチャント — 雄牛・英雄譚

7/5

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

I — 雷 — クリーチャー最大2体を対象とする。このクリーチャーはそれらにそれぞれ3点のダメージを与える。

II — 冷氣 — クリーチャー最大3体を対象とする。このターン、それらではブロックできない。

III — 炎 — カード1枚を捨て、その後、カード2枚を引く。あなたがこれによりカードを捨てたとき、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ、その捨てたカードのmana総量に等しい点数のダメージを与える。

//

トランプル、速攻

- 捨てたカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するためのXは0である。

《召喚：幻獣ヴァリガルマンダ》

{3}{R}

クリーチャー・エンチャント — ドレイク・英雄譚

3/3

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

I — 各墓地につきそれぞれ、インスタントやソーサリーであるカード1枚を追放する。

II, III, IV — この英雄譚の上にある伝承カウンター1個につき{R}を加える。あなたは、この英雄譚により追放されているカードの中からインスタントやソーサリーであるカード1枚を唱えてもよく、その呪文を唱えるために任意のタイプのmanaを支払ってもよい。

//

飛行、速攻

- 《召喚：幻獣ヴァリガルマンダ》の第2章、第3章および第4章の章能力はmana能力ではない。それらはスタックを使い、対応することができる。
- あなたは、この能力が解決中でスタック上にある間に、呪文を唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。

《召喚士の異界送り》

{1}{W}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放してもよい。そうしたなら、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。その追放されたカードのmana総量が4以上なら、そのトークンの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 追放されているカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するためのXは0である。

《召喚：蛮神善王モグル・モグ XII 世》

{4}{W}

クリーチャー・エンチャント — モーグリ・英雄譚

4/4

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

I — 絆魂を持つ白の1/2のモーグリ・クリーチャー・トークン2体を生成する。

II, III — このターンにあなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしていて英雄譚でないトークン1つのコピーであるトークン1つを生成する。

IV — あなたがコントロールしていてこれでない各モーグリの上にそれぞれ+1/+1カウンター2個を置く。

//

飛行、絆魂

- 《召喚：蛮神善王モグル・モグ XII 世》の第2章と第3章の章能力によって予約された遅延誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決する。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 新しい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。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 新しいトークンが持つ「[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。

《召喚マテリア》

{2}{G}

アーティファクト — 装備品

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。

この装備品がクリーチャーについているかぎり、あなたのライブラリーの一番上からクリーチャー・呪文を唱えてもよい。

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け警戒と「{T}：{G}を加える。」を持つ。

装備 {2}

- 《召喚マテリア》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にあるカード1枚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えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 2つ目の能力によって呪文を唱える場合、これにより唱える呪文のすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。これにより呪文を唱えた場合、あなたはこの呪文が持つ代替コストや（キッカー・コストなどの）任意の追加コストを支払ってもよい。必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、あなたの手札から起動できる能力を起動したりすることはできない。

《召喚：メーガス三姉妹》

{4}{G}

クリーチャー・エンチャント — フェアリー・英雄譚

5/5

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

I, II, III — 以下から1つを無作為に選ぶ。

- ・力を合わせて! — 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3個を置く。
- ・守ってください — クリーチャー1体を対象とする。その上に盾カウンター1個を置く。3点のライフを得る。
- ・戦ってください — 対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。このクリーチャーはそれと格闘を行う。

//

速攻

- ・《召喚：メーガス三姉妹》の章能力をスタックに置く際に、モード1つを無作為に選ぶ。プレイヤーは、選ばれたモードがどれになるのかを知った上で、その能力に対応できる。
- ・《召喚：メーガス三姉妹》の章能力を無作為に選ぶのは、その能力の対象を選ぶ前である。
- ・大変稀な状況であるが、1つ目と2つ目のモードについて適正な対象が存在しない場合、それらのモードは無作為に選ばれない。3つ目のモードは対象を必要としないため、このモードは常に選ばれ得る。
- ・盾カウンターはプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げることを妨げない。
- ・パーマネントがダメージを受けるか破壊される時に盾カウンター1個を取り除くことは、そのパーマネントを再生することと同じではない。
- ・ダメージを受けるパーマネント1体の上に1個以上の盾カウンターがあった場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- ・盾カウンターを持つパーマネントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージを受けたうえで盾カウンターも取り除かれる。
- ・盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源から軽減できないダメージを受けた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- ・「盾」とはクリーチャーが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているクリーチャーが能力を失っても、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。

《召喚：ヨウジンボウ》

{3}{W}

クリーチャー・エンチャント — 侍・英雄譚

5/5

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

I — 対戦相手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。それを追放する。

II, III — 次のあなたのターンまで、プレイヤーは、自分がコントロールしていてあなたを攻撃するクリーチャー1体につき{2}を支払わないかぎり、攻撃できない。

IV — 宝物・トークンX個を生成する。Xは、パワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている対戦相手の人数に等しい。

//

警戒

- ・《召喚：ヨウジンボウ》の第2章および第3章の章能力の効果が適用されるターン、対戦相手は「可能なら攻撃する」と記されたクリーチャーで攻撃しないことを、そのクリーチャーがコストを必要なしに攻撃できるような、他のプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルがないのであれば、選択できる。
- ・Xの値を決めるのは、《召喚：ヨウジンボウ》の第4章の章能力の解決時の1回のみである。

《将軍、レオ・クリストフ》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

将軍、レオ・クリストフが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それを戦場に戻す。その後、将軍、レオ・クリストフの上に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1個の+1/+1カウンターを置く。

- 《将軍、レオ・クリストフ》の能力の解決時に対象としたクリーチャー・カード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。《将軍、レオ・クリストフ》の上に+1/+1カウンターは置かれない。
- 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。

《正体不明の暗殺者、シャドウ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/3

接死

なぐる — これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、土地でもこれでもないパーマネント1つを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、あなたはカード2枚を引き、各対戦相手はそれぞれその生け贄に捧げられたパーマネントのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 各対戦相手が失うライフの点数は、生け贄に捧げられた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決定する。
- 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。

《神羅の重役、ハイデッカー》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

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/+0の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしている兵士の数に等しい。
あなたの終了ステップの開始時に、あなたよりも多くのクリーチャーをコントロールしている対戦相手の人数に等しい数の、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを生成する。

- Xの値は《神羅の重役、ハイデッカー》の1つ目の能力の解決時に一度だけ計算される。

《凄腕パイロット、シド》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・操縦士

2/2

あなたが装備品や機体である呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

ジャンプ — あなたのターンの間、これは飛行を持つ。

{2}, {T} : あなたの墓地にあり装備品や機体であるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- コストの減少は、あなたが唱える装備品や機体である呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《凄腕パイロット、シド》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《ストラゴスとリルム》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

スケッチとおぼえたわざー {2}{R}, {T} : 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、インスタントやソーサリーやクリーチャーであるカード1枚が追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。あなたがこれによりクリーチャー・呪文を唱えたなら、それは速攻と「終了ステップの開始時に、このクリーチャーを生け贄に捧げる。」を得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたは《ストラゴスとリルム》の能力の解決中かつスタック上にある間にカードを唱える。後でプレイするために取っておくことはできない。そのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれをプレイするときには、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。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《スフィア盤》

{1}{G}

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体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

アビリティをおぼえる — あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているすべてのクリーチャーは到達とトランブルを持つ。

- 《スフィア盤》の最後の能力により到達を持ったクリーチャーが、クリーチャーをブロックした後では、そのクリーチャーからすべての+1/+1カウンターを取り除いたり、《スフィア盤》が戦場を離れるようにしたとしても、そのクリーチャーのブロックが阻止されることはない。

《聖竜フレスヴェルグ》

{4}{U}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

5/5

飛行、警戒、護法{2}

シヴァの助け — これが戦場に出たとき、および、あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け、このターン、それはブロックされない。

- 《聖竜フレスヴェルグ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- クリーチャーがブロックされた後では、《聖竜フレスヴェルグ》の最後の能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

《族長ジスカル＝グアド》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・クレリック

2/1

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがクリーチャーの上にカウンターを置いたことがある場合、調査を行う。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、 「{2}, このトークンを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- 《族長ジスカル＝グアド》の最後の能力は、それが誘発する瞬間に、このターンにあなたがクリーチャーの上にカウンターを置いたか否かを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの終了ス

トップが始まった後では、この能力を誘発するためにクリーチャーの上にカウンターを置いたとしても手遅れである。

《ソルジャー軍事計画》

{2}{W}

エンチャント

あなたのターンの戦闘の開始時に、以下から1つを選ぶ。あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでよい。

- ・白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- ・あなたがコントロールしている兵士最大2体の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。
 - ・あなたが統率者を2体以上コントロールしていても、それによって効果が増すことはない。
 - ・あなたがコントロールしている統率者は、あなたの統率者である必要はない。

《タークスの新人、イリーナ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

1/4

これが戦場に出たとき、あなたの墓地にあり暗殺者でない歴史的なカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。（歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。）

あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- ・歴史的な呪文とは、伝説やアーティファクトや英雄譚の呪文である。
- ・一部の能力は「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する。この種の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- ・「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する能力は、歴史的なカードが唱えられることなく戦場に置かれた場合は誘発しない。
- ・土地は唱えられるわけではないので、「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する能力は、あなたが伝説の土地をプレイした場合は誘発しない。また、戦場にあったカードが伝説のパーマネントに変身した場合も、それらの能力は誘発しない。

《第三の座、エメトセルク》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ウィザード

3/4

あなたがあなたの墓地から呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

1人以上の対戦相手がライフを失うたび、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれを唱えてもよい。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。これは毎ターン1回しか行えない。

- ・コストの減少は、あなたがあなたの墓地から唱える呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- ・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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《第三の座、エメトセルク》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- ・《第三の座、エメトセルク》の2つ目の能力がまだスタックにある間に、対象とするカードを唱えるかどうかを選ぶ。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。

《大召喚士、ユウナ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

1/5

マスター召喚 — {T}：好きな色1色のマナ1点を加える。このターン、あなたが次にクリーチャー・呪文を唱えたとき、そのクリーチャーは追加の+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント1つが戦場から墓地に置かれるたび、その上に1個以上のカウンターがあった場合、クリーチャー1体を対象とする。その対象としたクリーチャーの上にその個数に等しい個数の+1/+1カウンターを置いてよい。

- 《大召喚士、ユウナ》の最後の能力は、+1/+1カウンターだけではなく、このパーマネントの上に置かれたすべてのカウンターを数える。

《タタル・タル》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・アドバイザー

0/3

タタル・タルが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。あなたはカード1枚を引き、その対戦相手はカード1枚を引いてもよい。

「曉」の金庫番 — 対戦相手1人がカード1枚を引くたび、そのプレイヤーのターンでない場合、あなたは宝物・トークン1つをタップ状態で生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《タタル・タル》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。あなたはカードを引かない。

《停滞の光》

{3}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（対戦相手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を戦闘から取り除く。その後、あなたはそのコントローラーがコントロールしていてタップ状態であるクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、それでは攻撃もブロックもできない。

- エンチャントしているクリーチャーを戦闘から取り除いても、それによりアンタップ状態になるわけではない。

《テロフォロイ、アシエン・ファダニエル》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ウィザード

4/5

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、諜報1を行う。

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだトークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手はそれぞれ、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚につき2点のライフを失う。

- 《テロフォロイ、アシエン・ファダニエル》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 《テロフォロイ、アシエン・ファダニエル》の2つ目の能力を解決している間、ターン順で次の対戦相手が、生け贄に捧げるトークンでないクリーチャー1体を選び、その後ターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれたクリーチャーはそれぞれ、同時に生け贄に捧げられる。最後に、これにより生け贄に捧げなかった各対戦相手はそれぞれ、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚につき2点のライフを失う。

《トランス》

{2}{B}

インスタント

カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。1点のライフを失う。この呪文があなたの手札から唱えられていたなら、「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このトークンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を持つ黒の0/1のウィザード・クリーチャー・トークン1体を生成する。

反復（この呪文をあなたの手札から唱えていたなら、これの解決に際し、これを追放する。次のあなたのアップキープの開始時に、このカードを追放領域からマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- ウィザード・トークンの能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、何らかの効果によって唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が、打ち消されたなどの何らかの理由により解決されなかった場合、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

《トレジャーハンター、ロック》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

2/3

これは、これよりも大きなパワーを持つクリーチャーにはブロックされない。

ぶんどる—これが攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を切削する。これにより土地・カードが切削されていたなら、あなたは宝物・トークン1つを生成する。ターン終了時まで、それらのカードの中から呪文1つを唱えてもよい。

- 《トレジャーハンター、ロック》がブロックされた後では、これやブロック・クリーチャーのパワーを変更しても、《トレジャーハンター、ロック》がブロックされていない状態になるわけではない。
- これにより土地が1つ以上切削されるかぎり、あなたは宝物・トークン1個を生成する。最初の1枚の他に追加で土地・カードが切削されても、それによって追加の宝物・トークンは生成されない。
- それらのカードの中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。
- 《トレジャーハンター、ロック》の最後の能力が誘発した後で、あなたがこれのコントロールを失っても、切削されたカードの中から呪文1つを唱えるというあなたの能力は影響を受けない。
- あなたが他の許諾によって切削されたカードの中から呪文を唱えたなら、《トレジャーハンター、ロック》の効果は適用されない。あなたは《トレジャーハンター、ロック》の最後の能力の許諾により、切削されたカードの中から他の呪文を1つを唱えてもよい。

《名高き剣士、ジークフリード》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・ならず者

2/2

威迫

これが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。その後、これの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数の2倍に等しい。

- Xの値は《名高き剣士、ジークフリード》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《七番街スラムのアバランチ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル

*/3

威迫

七番街スラムのアバランチのパワーは、対戦相手がコントロールしているアーティファクトの総数に等しい。

対戦相手1人が自分がコントロールしているアーティファクトの能力1つを起動するたび、七番街スラムのアバランチはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

- 《七番街スラムのアバランチ》のパワーを決める能力は、戦場のみではなくすべての領域で機能する。
- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンの含む。

《ニギヤカなガード、リュック》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/3

あなたがクリーチャー1体の上に1個以上のカウンターを置くたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは対戦相手がコントロールしているクリーチャーにはブロックされない。

盗む— {1}, {T}: 対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、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。

- クリーチャーがブロックされた後では、《ニギヤカなガード、リュック》の1つ目の能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。
- 1体のクリーチャーの上からそれでない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の上から取り除かれたり上に置かれたりするに関連する能力があれば、それが適用される。

《はないき》

{3}{R}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ「自分の手札を捨て、カード5枚を引く。」を選んでもよい。その後、はないきはこれにより手札を捨てた各対戦相手にそれぞれ5点のダメージを与える。

フラッシュバック {5}{R} (あなたの墓地にあるこのカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。) その後、これを追放する。)

- 各プレイヤーは手札が0枚であっても、自分の手札を捨てることを選ぶことができる。手札にカードがないうで手札を捨てることを選んだとしても、《はないき》はそのプレイヤーに5点のダメージを与える。

《パパリモ・トトリモ》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・ウィザード

1/2

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、パパリモ・トトリモは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

{4}, {T}, パパリモ・トトリモを生け贄に捧げる: このターン中にライフを失った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の中で最大のパワーを持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《パパリモ・トトリモ》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 《パパリモ・トトリモ》の2つ目の能力の解決時には、このターン中にライフを失った対戦相手で、ターン順で次の対戦相手が、自分がコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーを選ぶ。その後、他の

各対戦相手もターン順に同様に選ぶ。その後、選ばれたクリーチャーはそれぞれ、同時に生け贄に捧げられる。

《ヒルディブランド・マンダヴィル》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2/2

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

ヒルディブランド・マンダヴィルが死亡したとき、次のあなたのターンの終了時まで、あなたの墓地にあるこれを出来事として唱えてもよい。

//ADV//

《紳士的な事件屋》

{2}{B}

インスタント — 出来事

黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。（その後、このカードを追放する。後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 《紳士的な事件屋》を《ヒルディブランド・マンダヴィル》の誘発型能力の許諾により唱える場合も、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。あなたはそれのマナ・コスト（または、他の効果によって唱えるなら何らかの代替コスト）を支払わなければならない。

《復讐の贖罪者、ヴィンセント》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 暗殺者

3/3

威迫

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

カオス—これが対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、これのパワーが7以上なら、これはそのプレイヤーでない各対戦相手にそれぞれ、その点数に等しいダメージを与える。

- 《復讐の贖罪者、ヴィンセント》の最後の能力の結果として与えたダメージは戦闘ダメージではなく、したがってその能力を再び誘発させることはない。
- 《復讐の贖罪者、ヴィンセント》の最後の能力は、これが対戦相手1人に戦闘ダメージを与える時点でこれのパワーがいくつであっても関係しない。この能力の解決時にこれのパワーがいくつであったかのみを見る。たとえば、《復讐の贖罪者、ヴィンセント》が対戦相手1人に戦闘ダメージを与えた時点でこれのパワーが7であったが、その最後の能力を解決する前にパワーが6へと減少した場合、《復讐の贖罪者、ヴィンセント》はその最後の能力の解決時に、追加のダメージを一切与えない。
- 《復讐の贖罪者、ヴィンセント》の最後の能力の解決時にこれが戦場にいなかったなら、《復讐の贖罪者、ヴィンセント》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、そのプレイヤーでない各対戦相手に与えるダメージの点数を決定する。

《武伝のガード、アーロン》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スピリット・侍

2/5

警戒

流星—これが攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。そうしたとき、防御プレイヤーがコントロールしていてパワーがこれのパワーよりも小さいクリーチャー1体を対象とする。これが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《武伝のガード、アーロン》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。あなたがこれにより《武伝のガード、アーロン》の上に+1/+1カウンター1個を置いたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。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することができる。

- この再帰誘発型能力によりクリーチャーが追放された後では、《武伝のガード、アーロン》のパワーがどうなるうが関係ない。《武伝のガード、アーロン》のパワーを追放されているクリーチャーのパワーより減らしても、追放されているクリーチャーは戦場に戻ってこない。
- 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。

《宝条博士》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

2/2

あなたがコントロールしているクリーチャーを対象としてあなたがあなたのターン内の1つ目に起動する起動型能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーが起動型能力の対象になるたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力(たとえば、装備)もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 《宝条博士》の1つ目の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象として、あなたがあなたのターン内の1つ目に起動する起動型能力の、不特定マナの総量のみを減らす。たとえば、この能力により起動コスト{2}は{0}に減少するが、起動コスト{G}には効果がない。
- 《宝条博士》の最後の能力は、それを誘発させた起動型能力よりも先に解決される。起動型能力が打ち消されたり、スタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《誇り高き戦士、レッド XIII》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ビースト・戦士

3/3

警戒、トランプル

あなたがコントロールしていて改善されていてこれでないすべてのクリーチャーは警戒とトランプルを持つ。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

コスモメモリー—これが戦場に出たとき、あなたの墓地にありオーラや装備品であるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- あなたがコントロールしているクリーチャーに、対戦相手がコントロールしているオーラがついていても、それは改善されていない。
- カウンターが置かれているクリーチャーは、そのカウンターの種類や、どのプレイヤーがそのカウンターを置いたのかにかかわらず、改善されている。
- 装備品を装備しているクリーチャーは、ついている装備品を誰がコントロールしているにかかわらず、改善されている。

《星の深淵》

{4}{G}{G}

インスタント

カードX枚を引く。Xは、あなたがこの呪文を唱える際にあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値に等しい。この呪文が追放領域から唱えられていたなら、Xの2倍に等しい点数のライフを得る。

予顕{4}{G}(あなたのターンの間、{2}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを裏向きで追放してもよい。後のターンに、予顕コストでこれを唱えてもよい。)

- Xの値を決めるのは、《星の深淵》の最後の能力を唱えた時の1回のみである。この後はあなたのクリーチャーに何が起ころうと関係ない；Xの値は変わらない。
- 予願によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予願されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予願したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。多くの場合、あなたがインスタントでないカードを予願したなら、それを唱えるためには次のあなたのターンまで待たないといけないだろう。
- 追放領域から予願されているカードを予願コストで唱えるなら、あなたは他の代替コストで唱えることを選択することはできない。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。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《魔女、ヤ・シュトラ・ルル》

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

伝説のクリーチャー — 猫・ウォーロック

2/4

警戒

各終了ステップの開始時に、このターンにプレイヤー1人が4点以上のライフを失っていた場合、あなたはカード1枚を引く。

あなたがマナ総量が3以上でありクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、これは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

- 《魔女、ヤ・シュトラ・ルル》の2つ目の能力は、それが誘発する瞬間に、このターンにプレイヤー1人が4点以上のライフを失っているかどうかを見る。失っていなかった場合、能力は一切誘発しない。終了ステップが始まった後では、この能力を誘発させるためにプレイヤー1人のライフを失わせたとしても手遅れである。
- 《魔女、ヤ・シュトラ・ルル》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- スタック上にあるマナ・コストに{X}を含む呪文については、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。

《マテリアハンター、ユフィ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

3/3

忍術{1}{R} (*{1}{R}*, あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：このカードをあなたの手札からタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。)

これが戦場に出たとき、クリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。あなたがこれをコントロールし続けているかぎり、あなたはそのコントロールを得る。その後、あなたがコントロールしている装備品1つを、これにつけてもよい。

- 忍術能力はブロック・クリーチャーが指定された後にのみ起動できる。それ以前には、攻撃クリーチャーは、ブロックされた状態でもブロックされなかった状態でもない。
- 《マテリアハンター、ユフィ》の忍術能力を起動するに際して、手札にある《マテリアハンター、ユフィ》を公開してその攻撃クリーチャーに戻す。《マテリアハンター、ユフィ》は、その能力が解決されるまで戦場に出ない。《マテリアハンター、ユフィ》が解決以前に手札を離れたなら、それが戦場に出ることはない。
- 《マテリアハンター、ユフィ》は、戻されたクリーチャーが攻撃していたものと同じプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃している状態で戦場に出る。これは忍術特有のルールである。他の場合

では、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ると、そのクリーチャーのコントローラーがどのプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃するかを選ぶ。

- 《マテリアハンター、ユフィ》は忍術能力の解決時に攻撃している状態で戦場に出るが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 忍術能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップ、戦闘ダメージ・ステップ、戦闘終了ステップの間に起動できる。ブロック・クリーチャー指定ステップよりも後まで待ったなら、戦闘ダメージはすべて同時に与えられるので、《マテリアハンター、ユフィ》は通常は戦闘ダメージを与えない。
- 戦闘中のクリーチャーの中に先制攻撃や二段攻撃を持つものが1体以上いたなら、先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間に《マテリアハンター、ユフィ》の忍術能力を起動することができる。その場合、《マテリアハンター、ユフィ》は、先制攻撃を持っていたとしても、通常の戦闘ダメージ・ステップの間に戦闘ダメージを与えることになる。
- 最後の能力の解決前に、あなたが《マテリアハンター、ユフィ》のコントロールを失ったり、《マテリアハンター、ユフィ》が戦場を離れるなら、あなたは対象としたクリーチャーでないアーティファクトのコントロールを得ることはできない。
- 《マテリアハンター、ユフィ》の最後の能力の解決時にその対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは《マテリアハンター、ユフィ》にいかなる装備品もつけることはできない。
- 《マテリアハンター、ユフィ》の最後の能力を使用して、《マテリアハンター、ユフィ》に適正につけることができない装備品をつけようとすることはできない。

《魔導の力を持つ少女、ティナ》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード・戦士

3/3

トランス — あなたのターンの戦闘の開始時に、カード2枚を切削する。ターン終了時まで、これは飛行を得る。これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、{2}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありパワーが3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に戻す。

- 《魔導の力を持つ少女、ティナ》の最後の能力の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{2}を支払ったときに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することができる。

《稀なるつわもの》

{X}{W}{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、無色の1/1の英雄・クリーチャー・トークンX体を生成する。

Light Party — あなたが4体以上のクリーチャーで攻撃するたび、占術2を行い、その後、カード1枚を引く。

Full Party — あなたが8体以上のクリーチャーで攻撃するたび、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。

- 《稀なるつわもの》の2つ目と3つ目の能力は、あなたがそれらのクリーチャーで攻撃したあとは、それらに何が起こっても関係しない。2つ目の能力が誘発した後では、その能力の解決時にそれらのクリーチャーが1体以上戦場を離れていたり、その他の理由で戦闘から取り除かれたりしても、占術2を行い、その後カード1枚を引く。同様に、3つ目の能力が誘発した後は、その能力の解決時にそれらのクリーチャーが1体以上戦場を離れていても、それらのクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。それらのクリーチャーのいずれかが戦闘から取り除かれたとしても、まだ戦場にいるのであればやはり+4/+4の修整を受ける。
- 《稀なるつわもの》の2つ目と3つ目の能力には、フレーバーテキスト中に「Party」の語が含まれているが、そのどちらもプレイヤーのパーティー（過去のリリースにあったメカニズムで、やはり「パーティー全員（full party）」の用語を使用する）を参照するものではない。

《モーグリ族の戦士、モグ》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — モーグリ・戦士

1/2

絆魂

おどる — 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カード1枚を捨ててもよい。これによりカードを捨てた各プレイヤーはそれぞれ、カード1枚を引く。これによりクリーチャー・カードが捨てられていたなら、あなたは絆魂を持つ白の1/2のモーグリ・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、これによりクリーチャーでないカードが捨てられていたなら、あなたがコントロールしている各モーグリの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- これにより1枚以上のクリーチャー・カードが捨てられているかぎり、あなたはモーグリ・トークン1体を生成する。これにより1枚以上のクリーチャーでないカードが捨てられているかぎり、あなたがコントロールしている各モーグリの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。最初の1枚以降にクリーチャー・カードが追加で捨てられても、それによって追加のモーグリ・トークンが生成されはしない。また、最初の1枚以降にクリーチャーでないカードが追加で捨てられても、それによって追加のカウンターが置かれることはない。

《元ソルジャー、クラウド》

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

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・傭兵

4/4

速攻

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている装備品最大1つを対象とする。それをこれにつける。これが攻撃するたび、あなたがコントロールしていて装備品がついている攻撃クリーチャー1体につき1枚のカードを引く。その後、このパワーが7以上なら、宝物・トークン2つを生成する。

- この2つ目の能力を使用して、これに適正につけることができない装備品をつけようとすることはできない。

《ものまね士、ゴゴ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — ウィザード

2/2

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クリーチャー1体を対象とする。「ターン終了時まで、これは、名前が『ものまね士、ゴゴ』であることを除き、そのコピーになる。」を選んでよい。そうしたなら、ターン終了時まで、これとそのクリーチャーはそれぞれ+2/+0の修整を受け速攻を得て、このターン、可能なら攻撃する。

- 《ものまね士、ゴゴ》は記載されているものを除き、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（詳しくは後述するが、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。こ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をコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- 《ものまね士、ゴゴ》が伝説のクリーチャーをコピーしているなら、《ものまね士、ゴゴ》も伝説のクリーチャーになるが、その名前は《ものまね士、ゴゴ》のままであるため、それらが「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれることはない。
- 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。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、《ものまね士、ゴゴ》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《ものまね士、ゴゴ》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。
- カードには『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クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、』と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、

『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クリーチャー1体を対象とする。』「ターン終了時まで、』である。

《野生児、ガウ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・狂戦士

2/2

あばれる — これが攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

各終了ステップの開始時に、このターンにカードがあなたの墓地を離れていた場合、これは各対戦相手にそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《野生児、ガウ》の最後の能力は、それが誘発したときに、このターンにカードがあなたの墓地を離れていたかどうかを見る。墓地を離れていなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップが始まった後では、この能力を誘発するためにカードをあなたの墓地から離れさせたとしても手遅れである。
- 《野生児、ガウ》の最後の能力の解決時に、もはやこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いて能力が与えるダメージの点数を決定する。

《闇の戦士、アルバート》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット・戦士

2/2

あなたが白の呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしている各伝説のクリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それらは警戒を得る。

あなたが黒の呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしている各伝説のクリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それらは威迫を得る。

- 《闇の戦士、アルバート》の各能力はそれぞれ、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《ユウナのガード、ティータ》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

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クリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。その前者の上にあるカウンター1個をその後者に動かしてもよい。

はげます — あなたがコントロールしていてカウンターが置かれている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、「カード1枚を引き、その後、増殖を行う。」を選んでもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- 1体のクリーチャーの上からこれでない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の上から取り除かれたり上に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。
- 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。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければ

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はない。

- 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。

《ユウナの覚悟》

{3}{G}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

・ *旅を続ける* — クリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたなら、カード1枚を引く。その後、あなたの手札にある、クリーチャー・カード最大1枚と土地・カード最大1枚を戦場に出してもよい。

・ *助かる方法を考える* — あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚か2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。

- 《ユウナの覚悟》の能力の1つ目のモードで戦場に土地・カードを出すことは、土地をプレイするとは見なさない。あなたがすでにそのターンに土地をプレイしていたとしても、これにより土地・カードを戦場に出すことができる。

《ユウナの指笛》

{1}{G}{G}

インスタント

クリーチャー・カード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードをあなたの手札に、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。これによりあなたがクリーチャー・カードを公開したとき、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。その上に+1/+1カウンターX個を置く。Xはそのカードのmana総量に等しい。

- 《ユウナの指笛》の対象を選択するのは、その呪文を唱えたときではない。これによりあなたがクリーチャー・カード1枚を公開したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。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することができる。
- 公開されているカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するためのXは0である。

《よみがえる翼、ファルコン号》

{2}{B}

伝説のアーティファクト — 機体

4/3

飛行

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

{4}{B} : あなたの墓地にあるこのカードをタップ状態で戦場に戻す。

搭乗2

- 《よみがえる翼、ファルコン号》の2つ目の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。その代わりに、これによりあなたが《よみがえる翼、ファルコン号》を生け贄に捧げたときに次の「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することができる。

《リセ・ヘクスト》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル・モンク

2/2

果敢（あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがクリーチャーでない呪文2つ以上を唱えたターンの間、リセ・ヘクストは二段攻撃を持つ。

- コストの減少は、あなたが唱えるクリーチャーでない呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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（たとえば、フラッシュバック・コスト）にコストの増加（たとえば、キッカー・コスト）を加え、その後、コストの減少（たとえば、《リセ・ヘクスト》の2つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《リセ・ヘクスト》が戦場に出る前に唱えられたクリーチャーでない呪文も含める。たとえば、あなたが既にクリーチャーでない呪文2つを唱えたターンの間に《リセ・ヘクスト》が戦場に出た場合、《リセ・ヘクスト》はただちに二段攻撃を持つことになる。

《リターナーのリーダー、バナン》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック・レベル

1/3

いのる — あなたの各ターン中に1回、このターンに戦場以外からあなたの墓地に置かれてそこにあるカードの中からクリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。

あなたが攻撃するたび、{1}を支払いカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- あなたは《リターナーのリーダー、バナン》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。

《ルーンナイト、セリス》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード・騎士

4/4

これが戦場に出たとき、望む枚数のカードを捨てる。その後、その枚数に1を足した枚数のカードを引く。

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戦場に出るたび、それらのうち1体以上が墓地から戦場に出たか墓地から唱えられた場合、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《ルーンナイト、セリス》の1つ目の能力で捨てるカードの枚数はあなたが選ぶ。あなたはカードを捨てず、カード1枚を引くことを選んでもよい。

《歴戦の侍、カイエン》

{6}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/3

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

二段攻撃

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 複数のクリーチャー・カードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《歴戦の侍、カイエン》の能力は一度のみ誘発する。

《老師シーモア》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・エルフ・クレリック

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てこれでないクリーチャー1体を対象とする。それの上に老師シーモアのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

{3}{G}{G}：怪物化Xを行う。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの上にあるカウンターの総数に等しい。（このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に+1/+1カウンターX個を置く。これは怪物的になる。）

- 《老師シーモア》の1つ目の能力の解決時にこれが戦場にいなかったなら、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
- Xの値を決めるのは、《老師シーモア》の最後の能力の解決時の1回のみである。
- 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。
- 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、もしくはその能力を失った場合でも、それは引き続き怪物的である。

《ロンゾ族のガード、キマリ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

3/3

警戒

敵の技— あなたのターンの戦闘の開始時に、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これの上に+1/+1カウンター1個を置き、その対象としたクリーチャーをタップする。その後、「これは、名前が『ロンゾ族のガード、キマリ』であり、警戒とこの能力を持つことを除き、その対象としたクリーチャーのコピーになる。」を選んでよい。

- 《ロンゾ族のガード、キマリ》の最後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。《ロンゾ族のガード、キマリ》の上にカウンターは置かれず、《ロンゾ族のガード、キマリ》は何のコピーにもならない。
- 《ロンゾ族のガード、キマリ》は記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）こ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、オーラまたは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、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- 《ロンゾ族のガード、キマリ》が伝説のクリーチャーをコピーしているなら、《ロンゾ族のガード、キマリ》も伝説のクリーチャーになるが、その名前は《ロンゾ族のガード、キマリ》のままであるため、それらが「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれることはない（もちろん対象としたクリーチャーもまた名前が《ロンゾ族のガード、キマリ》でない限り）。
- 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。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、《ロンゾ族のガード、キマリ》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《ロンゾ族のガード、キマリ》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。