

『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』 リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks、エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2025 年 6 月 23 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 SPM である『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『霊気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』、『久遠の終端』、そして『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』。

セットコードが SPE や MAR である『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』のカードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。これらのカードは、同名のカードの使用が既に認められている他のどのフォーマットでも使用可能である。

[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。

新キーワード能力：ウェブスリング

スパイダーマンを扱ったセットに、ヒーローたちが活躍するカードがなかったらどうなるだろうか？ウェブスリングは新しいキーワード能力であり、プレイヤーはコントロールしているタップ状態のクリーチャーを手札に戻すことで、ウェブスリングを持つカードをより安いコストで唱えることができる。

《スパイダーセンス》

{1} {U}

インスタント

ウェブスリング {U}（あなた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体をオーナーの手札に戻すなら、この呪文を {U} で唱えてもよい。）

インスタント・呪文やソーサリー・呪文や誘発型能力である1つを対象とする。それを打ち消す。

《スカーレット・スパイダー、ベン・ライリー》

{1} {R} {G}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

4/3

ウェブスリング {R} {G}（あなた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体をオーナーの手札に戻すなら、この呪文を {R} {G} で唱えてもよい。）

トランブル

センセーショナル・セーブ — これがウェブスリングで唱えられていたなら、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、その手札に戻したクリーチャーのマナ総量に等しい。

- ウェブスリングは代替コストを表している。別の効果によって、カードを別の代替コスト（「マナ・コストを支払うことなく」唱えるものを含む）でプレイすることができる場合、ウェブスリング・コストを支払うことを選べない。他の発生源からの追加コストが適用されるなら、それらを支払わなければならない。
- ウェブスリングを用いて呪文を唱えるときは、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。クリーチャー・呪文の場合、それは通常、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を意味する。
- あなたが手札に戻すクリーチャーは、あなたがコストを支払う時点でタップ状態でなければならないが、必ずしもあなたがその呪文を唱え始める前にタップ状態である必要はない。たとえば、あなたがその呪文のウェブスリング・コストの一部を支払うためにマナ能力を持ったクリーチャーをマナを引き出すためにタップしたなら、コストを支払う時点でそのクリーチャーをあなたの手札に戻すこともできる。
- あるパーマネントが、あなたの戻したパーマネントが戦場を離れるときに誘発する能力を持っているなら、その能力はあなたが呪文を唱え終えた後にスタック上に置かれ、その呪文より前に解決される。

新キーワード能力：大混乱

ヴィランがトラブルを起こさずして、ヒーローの活躍の場はない。そしてヴィランが「大混乱」という新たなキーワード能力によって成し遂げるのは、まさにそのようなことなのだ！

《蜂群人間、スウォーム》

{2} {B}

伝説のクリーチャー — 昆虫・悪人

2/2

瞬速

飛行

大混乱 {B}（このターンにあなたがこのカードを捨てていたなら、墓地にあるこれを {B} で唱えてもよい。タイミングのルールは適用される。）

- 大混乱は、そのターンにあなたが大混乱を持つカードを捨てていたなら、あなたの墓地にある呪文を唱えるために支払うことができる代替コストを表している。あなたはその呪文が持つ追加コストを支払わなければならない。
- 大混乱を用いて呪文を唱えるときは、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、対戦相手のターン中に大混乱を持つクリーチャー・カードを捨てたとしても、通常であれば対戦相手のターン中に唱えられないため、そのカードを唱えることはできない。

新キーワード能力：∞（無限シンボル）

本セット収録の新カード《ソウル・ストーン》には無限シンボルが記載されている。それはまた、「《ソウル・ストーン》を装着する」ことを可能とする能力を有している。この新キーワード能力は、《ソウル・ストーン》が装着されているかぎり、後続の能力を付与するというものである。

《ソウル・ストーン》

{1} {B}

伝説のアーティファクト — インフィニティ・ストーン

破壊不能

{T}：{B}を加える。

{6} {B}，{T}，あなたがコントロールしているクリーチャー1体を追放する：ソウル・ストーンを装着する。（一度装着すると∞能力が有効になる。）

∞ — あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 「装着した状態」とは、何らかの能力によりあなたがそのパーマネントを装着するよう指示された後の、そのパーマネントが持つ呼称のことである。それは∞能力（そして理論上、他の効果も）を示す呼称であるが、それ以外には特別なルール上の意味を持たない。
- 装着した状態になるまでは、《ソウル・ストーン》は、∞シンボル以降に記載された能力を持たない。また、これは戦場以外の領域でその能力を持たない。
- 装着した状態とはコピー可能なものではない。何らかが《ソウル・ストーン》のコピーになったなら、それは別途装着した状態にする必要がある。同様に、《ソウル・ストーン》を既に装着した上で何らかのコピーになった場合、装着したままだが、そのコピーの効果が切れるまでは、概ね無関係である可能性が非常に高い。

再録メカニズム：謀議

ヴィランが大混乱を引き起こす前には、勢力の増強をはかるのが相場である。謀議メカニズムは、ヴィランたちの卑劣な策略によって優位に立つさまを表現すべく、本セットに再録された。

《構成員の見張り》

{1} {U/B}

クリーチャー — 人間・ならず者・悪人

0/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それは謀議する。（カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

- クリーチャーに謀議させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を捨てた後、カウンターが置かれる前に、謀議しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- そのプレイヤーの手札が空であり、効果によってカードが引けないという理由などでカードが捨てられなかった場合、謀議しているクリーチャーの上に+1/+1カウンターは置かれない。
- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに謀議するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは謀議を行う。これにより土地でないカード1枚を捨てた場合、あなたは+1/+1カウンターをどこにも置かない。「[そのクリーチャー]が謀議したとき」に誘発する能力は誘発する。

再録ルール用語：改善されている

「改善されている」もまた、本セットに再録されたメカニズムである。本セット収録のカードの中には、クリーチャーを強化することに対して報酬を与えるものがあり、そこでは「改善されている」クリーチャーについて言及されている。あなたがコントロールしているクリーチャーに1個以上のカウンターが置かれていたり、装備品がついていたり、あなたがコントロールしているオーラがついていたりする場合、それは改善されていると言う。

《コスチューム用クローゼット》

{1} {W}

アーティファクト

このアーティファクトは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

{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。このアーティファクトの上から+1/+1カウンター1個をその上に動かす。起動はソーサリーとしてのみ行う。

あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー1体が戦場を離れるたび、このアーティファクトの上に+1/+1カウンター1個を置く。（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。）

- 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。

再録メカニズム：両面カード

両面カードは、その機能についてメカニズム上の変更が加えられ、再録を果たした。本セットの両面カードはモードを持つ両面カードである。つまり、あなたの手札からいずれかの面を唱えることができ、変身させる能力も有しているということである。以前だとモードを持つ両面カードは変身できなかったのだが、新たなルール変更により、モードを持つ両面カードの他方の面がパーマネントであるかぎり、変身が認められるようになった。この変更は、以前に収録されていたモードを持つ両面カードにも影響を及ぼす。

《ピーター・パーカー》

{1} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・英雄

0/1

ピーター・パーカーが戦場に出たとき、到達を持つ緑の2/1の蜘蛛・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1} {G} {W} {U}：ピーター・パーカーを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《アメイジング・スパイダーマン》

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

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

4/4

警戒、到達

あなたが唱える1色以上の色を持つ伝説の呪文はそれぞれウェブスリング{G} {W} {U}を持つ。（あなた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体をオーナーの手札に戻すなら、その呪文をウェブスリング・コストで唱えてもよい。）

モードを持つ両面カードの取り扱い

- モードを持つ両面カードをプレイすることが適正であるかどうかを判定するには、あなたがプレイしようとしている面の特性のみを考慮し、他の面の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によりあなたがマナ総量が2以下の呪文を唱えることができない場合、あなたは《ピーター・パーカー》を唱えることができないが、依然として《アメイジング・スパイダーマン》を唱えることができる。

- 何らかの効果があなたに、カード群の中から土地 1 つをプレイするか呪文 1 つを唱えるということを行わせるなら、その効果の基準を満たす面を持つ、モードを持つ両面カード 1 枚を、プレイするか唱えるかしてよい。たとえば、何らかの効果によりあなたの墓地にある蜘蛛・呪文を唱えられるようになった場合、あなたは《アメイジング・スパイダーマン》を唱えることができるが、《ピーター・パーカー》は唱えることができない。
- 何らかの効果が、特定の特性を持つカードを、プレイしたり唱えたりするのではなく戦場に出すことを許諾するなら、モードを持つ両面カードの第 1 面の特性のみを考慮してそのカードが該当するかどうかを判断する。該当するなら、それはその第 1 面を表にして戦場に出る。
- モードを持つ両面カードのマナ総量は、考慮している面の特性に基づいて決定する。スタックや戦場では、表になっている面を考慮する。他のすべての領域では、第 1 面のみを考慮する。これは他の両面カードのマナ総量の決め方と異なる点である。
- モードを持つ両面カードは、変身させることや変身させた状態で戦場に出すことができる。これは以前のルールからの変更点である。何らかの効果によりあなたが、戦場にある、モードを持つ両面カードを変身させるよう指示されたなら、その効果は、他方の面がパーマネント・タイプを持つ（つまり他方の面がインスタントやソーサリーでない）場合にかぎり変身させる。持たないなら、ただ変身が行われただけである。同様に、何らかの効果により、モードを持つ両面カードを変身させた状態で戦場に出そうと試みられた場合、その第 2 面がパーマネント・タイプを持つなら、変身させた状態で戦場に出る。持たないなら、それはただ現在いる領域に留まるだけである。

両面カードに関する一般的な情報

- 両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードがスタックや戦場にある間は、その時点で表向き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。
- 両面カードがスタックや戦場にはない間は、第 1 面の特性のみを考慮する。たとえば、前述のカードが戦場において《アメイジング・スパイダーマン》であったとしても、墓地にある時には《ピーター・パーカー》の特性のみを持つ。
- 効果にプレイヤーがカード名 1 つを選ぶという記述があるなら、いずれの面の名前も選んでよい。その効果に関連している能力が、その選ばれた名前の呪文が唱えられたことや、その選ばれた名前の土地がプレイされたことを参照するなら、それはその選ばれた名前のみを考慮する。他の面の名前は考慮しない。
- 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。
- 両面カードの一方または両方の面には、他の面に関する注釈が記載されている場合がある。この注釈文はゲームに影響しない。
- 各両面カードには、各面の左上にアイコンがある。このセットのモードを持つ両面カードでは、これらのアイコンは第 1 面が 1 個の黒の三角形、第 2 面が 2 個の白の三角形である。

『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』セット本体のカード別注釈

《J・ジョナ・ジェイムソン》

{2} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

2/2

J・ジョナ・ジェイムソンが戦場に出たとき、クリーチャー最大 1 体を対象とする。それに容疑をかける。（容疑クリーチャーは威迫を持ち、それではブロックできない。）

あなたがコントロールしていて威迫を持つクリーチャー 1 体が攻撃するたび、宝物・トークン 1 つを生成する。

- 効果がクリーチャーに容疑をかけたとき、それは容疑をかけられた状態になる。それは威迫と「このクリーチャーが容疑をかけられた状態であるかぎり、これではブロックできない。」を得る。それが戦場を離れるか別の効果により容疑をかけられていない状態になるまで、それは容疑をかけられたままである。

- 容疑クリーチャーがすべての能力を失ったなら、それは威迫と「このクリーチャーではブロックできない。」を失うが、容疑をかけられた状態でなくなることはない。
- 容疑をかけられた状態はコピー可能な値ではない。パーマネントが容疑クリーチャーのコピーになっても、それは容疑をかけられた状態にはならない。
- クリーチャーがすでに容疑をかけられているなら、それに再び容疑をかけても何も効果がない。
- 《J・ジョナ・ジェイムソン》が戦場に出た時点ではクリーチャー1体しか容疑をかけることができないが、大抵の場合は容疑をかけることができるクリーチャーの数に制限は存在しない。新しいクリーチャーに容疑をかけることによって、他のクリーチャーが容疑をかけられた状態でなくなることはない。

《怒れる扇動者》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・市民

2/2

トランプル

あなたがマナ総量が4以上である呪文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。

{5} {R} : このクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。

《生けるポータル、スポット》

{3} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

4/4

これが戦場に出たとき、土地でないパーマネント最大1つを対象とし、墓地にある土地でないパーマネント・カード最大1枚を対象とする。それらを追放する。

これが死亡したとき、これをオーナーのライブラリーの一番下に置く。そうしたなら、それらの追放されているカードをオーナーの手札に戻す。

- これがトークンであったなら、あなたはこれが死亡したとき、これを墓地から移動させることはできない。よって、追放されているカードは戻らない。

《インポスター症候群》

{4} {U} {U}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、伝説でないことを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。

- 伝説でないことを除き、トークンはコピー元のクリーチャーに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、パーマネントそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 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、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・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の戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。そのクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何かがそのトークンのコピーになった場合、そのコピーもまた伝説ではない。

《エイリアン共生体》

{1} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け威迫を持ち、他のタイプに加えてシンビオートである。

あなたの墓地にあるこのカードを、他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。

- 《エイリアン共生体》の最後の能力によって墓地にあるこれを唱えるときは、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《エディ・ブロック》

{2} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄・悪人

3/3

エディ・ブロックが戦場に出たとき、あなたの墓地からマナ総量が1以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

{3} {B} {R} {G} : エディ・ブロックを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《リーサル・プロテクター、ヴェノム》

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

伝説のクリーチャー — シンビオート・英雄・悪人

5/5

威迫、トランブル、速攻

これが攻撃するたび、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X枚を引き、その後、あなたの手札からマナ総量がX以下であるパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。Xは、その生け贄に捧げられたクリーチャーのマナ総量に等しい。

- クリーチャーや、プレイヤーの手札や墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《エージェント・ヴェノム》

{2} {B}

伝説のクリーチャー — シンビオート・兵士・英雄

2/3

瞬速

威迫

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引き、1点のライフを失う。

- あなたの《エージェント・ヴェノム》が、あなたがコントロールしていてトークンでない1体以上のクリーチャーと同時に死亡した場合、こ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。

《液状の重罪犯、ハイドロマン》

{U} {U}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・悪人

2/2

あなたが青の呪文1つを唱えるたび、これがクリーチャーである場合、ターン終了時まで、これは+1/+1の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、これをアンタップする。次のあなたのターンまで、これは土地になり「{T}：{U}を加える。」を得る。（その間、これはクリーチャーではない。）

- この最後の能力の効果は、あなたのターンの開始時に切れる。あなたのターンが始まってからでは、これをタップして{U}を得る機会は訪れない。
- これがこのターンに戦場に出た場合でも、あなたの終了ステップ中かつ誘発型能力の解決後に、これをタップして{U}を得ることができる。

《オズコープ社》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

この土地が墓地から戦場に出たとき、2点のライフを失う。

{T}：{U}か{B}か{R}を加える。

大混乱（このターンにあなたがこのカードを捨てていたなら、墓地にあるこれをプレイしてもよい。タイミングのルールは適用される。）

- あなたが大混乱コストを用いて《オズコープ社》をプレイできるのは、あなたの土地プレイが残っている場合のみである。土地をプレイするためのコストはなく、あなたはただ、あなたの墓地からそれをプレイするだけである。

《襲い来る電池、エレクトロ》

{1} {R} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

2/3

飛行

あなたの未消費の赤マナは、ステップやフェイズの終了に際して無くならない。

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、{R}を加える。

これが戦場を離れたとき、{X}を支払ってもよい。そうしたとき、プレイヤー1人を対象とする。これはそのプレイヤーにX点のダメージを与える。

- これがあなたのコントロール下にある間は、未消費の赤マナを永久に保持してもよい。あるステップやフェイズ中にあなたが赤マナを加えたなら、あなたはそれを後のステップやフェイズや、それどころか後のターンにも支払えるということである。各ステップやフェイズの終了に際して、他のタイプの未消費マナは失われる。
- あなたが加えた赤マナに（それが《栄光の闘技場》の最後の能力によって生み出されたなど）何らかの制限やそれに関連した特記事項があるなら、それらはあなたがそのマナを支払うたびに適用する。
- これが戦場を離れた後では、あなたは、あなたが持っている赤マナがどんなものであっても、通常通り失われる前に、現在のステップやフェイズの終了時までの猶予期間にそれを消費することができる。マナが失われること以外に、これによる不利益は存在しない。
- この最後の能力は、対象をとることなく誘発する。Xの値はその能力の解決時に選ぶ。あなたがマナを支払ったなら、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。あなたはその能力の対象をその時に選ぶ。プレイヤーは通常通り、その能力の解決時に与えられるダメージの点数を知ったうえで、その再帰誘発型能力に対応できる。

《隠れ潜むトカゲ》

{1} {G}

クリーチャー — トカゲ・悪人

1/3

トランプル

あなたがmana総量が4以上である呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 呪文のmana・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のmana総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。

《グウェン・ステイシー》

{1} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・パフォーマー・英雄

2/1

グウェン・ステイシーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。あなたがこのクリーチャー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。

{2} {U} {R} {W} : グウェン・ステイシーを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《ゴースト・スパイダー》

{2} {U} {R} {W}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

4/4

飛行、警戒、速攻

あなたが追放領域から、土地1つをプレイするか呪文1つを唱えるたび、ゴースト・スパイダーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

ゴースト・スパイダーの上からカウンター2個を取り除く：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- 《グウェン・ステイシー》を変身させることは、これが戦場を離れることにはならない。つまり、これが戦場に出たときにあなたが追放したカードは、これが変身した後もプレイできるということである。
- 《ゴースト・スパイダー》の誘発型能力は、あなたが唱える呪文が、カードが表すものと異なっても誘発する。たとえば、何らかの効果が追放領域にあるカードをコピーし、あなたにそのコピーを唱えることを許諾する場合、そのコピーを唱えることで《ゴースト・スパイダー》の誘発型能力は誘発する。

《傑出した発明家、レディ・オクトパス》

{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

0/2

あなたが各ターン内のあなたの1枚目または2枚目のカードを引くたび、これの上に発明カウンター1個を置く。

{T} : あなたの手札からmana総量が、これの上にある発明カウンターの個数以下であるアーティファクト・呪文1つをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- そのアーティファクト・呪文は、この最後の能力を解決する際に唱えられる。あなたは後になってそれを唱えることはできない。
- その能力の解決時に、あなたは必ずしも呪文を唱えなくてもよい。何らかの理由であなたがその選択をしなかったのなら、あなたの天才的な計画について、誰にもとやかく言わせないようにするのだ。

《幻術の名手、ミステリオ》

{3} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/3

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてトークンでない悪人1体につき1体の、青の3/3のイリュージョン・悪人・クリーチャー・トークンを生成する。これが戦場を離れたとき、それらのトークンを追放する。

- トークンが生成される前にこれが戦場を離れたなら、トークンを取り除く能力は決して誘発しない。

《狡猾な怪盗、ブラックキャット》

{3} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・悪人

2/3

これが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード9枚を見て、そのうち2枚を裏向きで追放する。その後、残りをそのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。これにより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。

- これにより土地をプレイしたり呪文を唱えたりするときも、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- 能力を解決するに際し、対戦相手のライブラリーに残されたカードが9枚未満であった場合、残されたカードをすべて見る。

《業火の具現、モルテンマン》

{2} {R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・悪人

0/0

これが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本山・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。

これは、あなたがコントロールしている山1つにつき+1/+1の修整を受ける。

これが戦場を離れたとき、土地1つを生け贄に捧げる。

- この戦場に出たときに誘発する能力の解決前にこれが戦場を離れたなら、戦場を離れたときに誘発する能力が最初に解決され、あなたのライブラリーから《山》を探す前に、あなたは土地1つを生け贄に捧げる。

《高慢な襲撃者、クレイヴン》

{1} {R} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・悪人

*/4

警戒

食物連鎖の頂点 — このパワーはあなたがコントロールしているパーマネントのmana総量の中の最大値に等しい。

- 戦場にあるパーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《コスチューム用クロゼット》

{1} {W}

アーティファクト

このアーティファクトは+1/+1 カウンター 2 個が置かれた状態で戦場に出る。

{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。このアーティファクトの上から+1/+1 カウンター 1 個をその上に動かす。起動はソーサリーとしてのみ行う。

あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー 1 体が戦場を離れるたび、このアーティファクトの上に+1/+1 カウンター 1 個を置く。（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。）

- 《コスチューム用クロゼット》が何らかの理由によりクリーチャーにならないかぎり、その上に置かれている+1/+1 カウンターの影響を受けない。
- 《コスチューム用クロゼット》の上の+1/+1 カウンターがなくなっても、それは戦場に残る。ただし、これの 2 つ目の能力を起動しても何も起こらない。
- 《コスチューム用クロゼット》の起動型能力の解決時まで、これが戦場を離れるか、その時点でこれの上に+1/+1 カウンターがなければ、対象としたクリーチャーの上に+1/+1 カウンターを置かない。そのクリーチャーが不適正な対象になっているか、他の理由によりその上に+1/+1 カウンターを置くことができれば、《コスチューム用クロゼット》の上から+1/+1 カウンターを取り除かない。

《コナーズの呪い、リザード》

{2} {G} {G}

伝説のクリーチャー — トカゲ・悪人

5/5

トランプル

リザード・フォーミュラ — コナーズの呪い、リザードが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大 1 体を対象とする。それはすべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが 4/4 の緑のトカゲ・クリーチャーになる。

- この誘発型能力による効果は、ターンの終了時以降も終了しない。

《サイオニック・ウィーバー、アラクネ》

{2} {W}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

3/3

ウェブスリング {W}（あなた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 体をオーナーの手札に戻すなら、この呪文を {W} で唱えてもよい。）

これが戦場に出るに際し、対戦相手 1 人の手札を見る。その後、あなたはクリーチャーでないカード・タイプ 1 つを選ぶ。

その選ばれたタイプの呪文を唱えるためのコストは {1} 多くなる。

- クリーチャーでないカード・タイプには、アーティファクト、バトル、エンチャント、インスタント、同族、プレインズウォーカー、ソーサリーが含まれる。厳密には土地も選ぶことができるが、土地は唱えられるものではないので、そうしても何も効果がない。（次元や計略といった、大半のゲームで登場しないカード・タイプについても同様である。）
- 蜘蛛や英雄のようなクリーチャー・タイプや、宝物や食物のようなアーティファクト・タイプ、オーラのようなエンチャント・タイプなど、サブタイプを選ぶことはできない。

《次元転移用ウェブウォッチ》

{4}

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、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。

{T}：望む色の組み合わせのマナ 2 点を加える。このマナは、追放領域から呪文を唱えるためにしか支払えない。

- これにより土地をプレイしたり呪文を唱えたりするときも、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- 《次元転移用ウェブウォッチ》の最後の能力によるマナは、これの1つ目の能力を通じて追放領域から唱える呪文に限らず、追放領域から唱えるどんな呪文にも支払うことができる。

《親愛なる隣人》

{3} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

このオーラが戦場に出たとき、緑白の1/1の人間・市民・クリーチャー・トークン3体を生成する。

エンチャントしている土地は「{1}, {T}: クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは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/+1の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの総数は、起動型能力の解決時に数える。

《真紅の混沌、カーネイジ》

{2} {B} {R}

伝説のクリーチャー — シンビオート・悪人

4/3

トランプル

これが戦場に出たとき、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1枚を対象とする。それを戦場に戻す。それは「各戦闘で、このクリーチャーは可能なら攻撃する。」と「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、これを生け贄に捧げる。」を得る。

大混乱 {B} {R}

- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。
- 戻されたクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合など）は攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

《スカーレット・スパイダー、ベン・ライリー》

{1} {R} {G}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

4/3

ウェブスリング {R} {G}（あなた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体をオーナーの手札に戻すなら、この呪文を{R} {G}で唱えてもよい。）

トランプル

センセーショナル・セーブ — これがウェブスリングで唱えられていたなら、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、その手札に戻したクリーチャーのマナ総量に等しい。

- クリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いて、Xの値を決定する。そのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《スーペリア・スパイダーマン》

{2} {U} {B}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

4/4

精神の取り換え — 「スーペリア・スパイダーマンを、名前が『スーペリア・スパイダーマン』であり、他のタイプに加えて4/4の蜘蛛・人間・英雄であることを除き、墓地にあるクリーチャー・カード1枚のコピーとして戦場に出す。」を選んでもよい。そうしたとき、墓地のそのカードを追放する。

- 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。

- 《スーペリア・スパイダーマン》は、上記の例外を除き、選ばれたカードとして戦場に出る。その選ばれたカードが持つ「このクリーチャーが戦場に出るに際し」や「このクリーチャーは～状態で戦場に出る」、および「このクリーチャーが戦場に出たとき～」の能力も機能する。

《スーペリア・フォーズ・オブ・スパイダーマン》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・ならず者・悪人

3/3

トランプル

あなたがmana総量が4以上である呪文1つを唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、このクリーチャーによってそれでないカード1枚が追放されるまで、そのカードをプレイしてもよい。

- これにより土地をプレイしたり呪文を唱えたりするときも、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《スパイダーセンス》

{1} {U}

インスタント

ウェブスリング {U}（あなた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体をオーナーの手札に戻すなら、この呪文を{U}で唱えてもよい。）

インスタント・呪文やソーサリー・呪文や誘発型能力である1つを対象とする。それを打ち消す。

誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いている。通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力（果敢など）もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～の開始時に、」と書かれている。

《スパイダー・バース》

{3} {R} {R}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべての蜘蛛には「レジェンド・ルール」は適用されない。

あなたがあなたの手札以外から呪文1つを唱えるたび、それをコピーしてもよい。そうしたなら、そのコピーの新しい対象を選んでよい。そのコピーがパーマネント・呪文なら、それは速攻を得る。これは毎ターン1回しか行えない。

- あなたが《スパイダー・バース》をコントロールしていて、なおかつ蜘蛛である伝説のパーマネント1つと、それと同じ名前を持ち蜘蛛でない伝説のパーマネント1つをコントロールしていた場合、あなたがレジェンド・ルールによってどちらかを墓地に置くことはない。
- あなたが《スパイダー・バース》をコントロールしていて、なおかつ蜘蛛でない2つ以上の伝説のパーマネントと、蜘蛛である1つ以上の伝説のパーマネントをコントロールしていて、いずれも同じ名前を持つ場合、レジェンド・ルールは蜘蛛でないパーマネントにのみ適用される。あなたはそれらの蜘蛛でないパーマネントのうち1つを選んで残し、残りの同じ名前を持ち蜘蛛でないパーマネントを墓地に置かなければならない。あなたはこれにより蜘蛛であるパーマネントのうち残す方を選んだり、いずれかの蜘蛛を墓地に置いたりすることはできない。
- 《スパイダー・バース》の最後の能力により呪文をコピーすることを選んだ後では、そのターンの間、その能力は再度誘発しない。あなたが呪文をコピーすることを選んだ時点で、ほかにもこの能力がスタック上にあった場合、それは効果を発揮しない。
- 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。

《スパイダー・ファン、フラッシュ・トンプソン》

{1} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

2/2

瞬速

これが戦場に出たとき、以下から1つまたは両方を選ぶ。

- ・野次 — クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。
- ・英雄崇拜 — クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。
- ・ 両方のモードを選んだなら、1つ目のモードの効果が発生し、続いて2つ目のモードの効果が発生する。具体的には、あなたが両方のモードに同一の対象を選んだ場合、それはアンタップされる前にタップされるということである。

《スパイダーパンク》

{1} {R}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

2/1

暴動（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個か速攻のうちあなたが選んだ1つを持っ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すべての蜘蛛は暴動を持つ。

呪文と能力は打ち消されない。

ダメージは軽減できない。

- ・ 暴動は置換効果である。どのプレイヤーも、あなたが行う+1/+1カウンターか速攻かの選択に対応することはできない。
- ・ 戦場に出るクリーチャーが暴動を持っているが、その上に+1/+1カウンターを置くことができないなら、それは速攻を得る。
- ・ あなたが暴動を用いてクリーチャーが速攻を得ることを選んだなら、それは速攻を永久に持ち続ける。そのターンが終わったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、速攻は失われない。
- ・ 《スパイダーパンク》が戦場にある間は、呪文と能力は依然として、通常であればそれらを打ち消す別の呪文の能力の対象になりうる。しかし、その呪文と能力が解決されるに際しては、それらは打ち消されない。

《スピナレットとスパイダリング》

{R}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

1/2

あなたが2体以上の蜘蛛で攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

これが4点以上の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。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- ・ 《スピナレットとスパイダリング》は、ゲームのルール上、1体の蜘蛛として扱う。
- ・ 《スピナレットとスパイダリング》は、1つ目の能力を誘発させるためにあなたが攻撃する、2体以上いる蜘蛛のうちの1体である必要はない。
- ・ これにより土地をプレイしたり呪文を唱えたりするときも、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《デイリー・ビューグル社の記者》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・市民

2/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- ・ 称賛記事 — 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。
- ・ 調査報道 — あなたの墓地にありマナ総量が2以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- ・ 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《ドク・オックの触手》

{1}

アーティファクト — 装備品

あなたがコントロールしていてマナ総量が5以上であるクリーチャー1体が戦場に出るたび、この装備品をそれにつけてもよい。

装備しているクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。

装備 {5}

- ・ クリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《天才遺伝学者、ジャッカル》

{G} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

1/1

トランプル

あなたがマナ総量がこのパワーに等しいクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、そのコピーが伝説でないことを除き、その呪文をコピーする。その後、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。（そのコピーはトークンになる。）

- ・ 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。
- ・ 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。

《天井に隠れろ》

{X} {U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーであるX個を対象とする。それらを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらの追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- ・ これにより両面カードが追放されたなら、それが追放された時点でどの面が表であるかにかかわらず、第1面を表向きにして戦場に戻す。

《情け容赦無き者、グウェノム》

{3} {B} {B}

伝説のクリーチャー — シンビオート・蜘蛛・英雄

4/4

接死、絆魂

これが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよく、あなたは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。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。

- ・ 誘発型能力の解決後は、これにより、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。ただし、効果があなたのクリーンアップ・ステップで切れた後では、一番上にあるカードを見ることはもうできなくなる。

- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたの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。
- これにより土地をプレイしたり呪文を唱えたりするときも、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- あなたが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、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《ノーマン・オズボーン》

{1} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

1/1

ノーマン・オズボーンはブロックされない。

ノーマン・オズボーンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これは謀議する。（カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

{1} {U} {B} {R}：ノーマン・オズボーンを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《グリーンゴブリン》

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

伝説のクリーチャー — ゴブリン・人間・悪人

3/3

飛行、威迫

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。

ゴブリン・フォーミュラ — あなたの墓地にあり土地でない各カードはそれぞれ大混乱を持つ。大混乱コストは、そのマナ・コストに等しい。（このターンにあなたがそのカードを捨てていたなら、墓地にあるそのカードを大混乱コストで唱えてもよい。タイミングのルールは適用される。）

- 《グリーンゴブリン》のコスト軽減能力は、呪文のコストの不特定マナの部分のみを軽減する。たとえば、通常であればコストが{1} {B}である呪文をあなたの墓地から唱えた場合、あなたは{B}を支払ってそれを唱える必要がある。
- 《グリーンゴブリン》のコスト軽減能力は、それ自体によって好きな呪文をあなたの墓地から唱えられるようになるわけではない。それは、他の効果（《グリーンゴブリン》の最後の能力によるものなど）によって唱えられるようになった呪文のコストを軽減するだけである。

《バイオオーガニックの甲殻》

{2} {W} {U}

アーティファクト — 装備品

この装備品が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、「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、あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー1体につきカード1枚を引く。」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。）

装備 {2}

- あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャーの数は、能力の解決時点で数えられる。そのダメージが与えられた時点ではない。

《ピーター・パーカーのカメラ》

{1}

アーティファクト

このアーティファクトはフィルム・カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。

{2}, {T}, このアーティファクトの上からフィルム・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て起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 起動型能力とはコロン（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。（装備など）起動型能力であるキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いている。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（果敢など）もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～の開始時に」と書かれている。
- 《ピーター・パーカーのカメラ》の能力は、スタック上にある能力を対象として、その能力をスタック上にもう1つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- コピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- その能力がモードを持つ（つまり、「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、モードもコピーされ変更できない。
- 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。
- その能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 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。誘発型能力によりコストの支払いが求められる場合には、あなたはそのコピーにも個別にそのコストを支払う。
- 能力がもう一つの能力と関連している場合には、その能力のコピーも、そのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その能力やそのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《生けるポータル、スポット》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、カードが合計4枚追放されたなら、《生けるポータル、スポット》が死亡したときにはそれらはすべて戦場に戻る。
- 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。何らかの能力が「その追放されているカード」のコピーであるトークンを生成する場合、それは、これにより追放されていてその追放されているカードのコピーであるカード1枚につき1つのトークンを生成する。

《ヒーローのたまり場》

{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

・デートの夜 — 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。そのうち1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

・パトロールの夜 — 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+1/+0の修整を受け先制攻撃を得る。

- 1つ目のモードでは、能力を解決する際に、あなたがプレイすることになるカードを選ぶ。選ばれなかったもう一方のカードは、永久に追放されたままになる。
- これにより土地をプレイしたり呪文を唱えたりするときも、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- 2つ目のモードを選んだなら、《ヒーローのたまり場》が1体を対象とするか、2体を対象とするかを、これを唱える際に選ぶ。2体を対象とするなら、ターン終了時まで、それらはそれぞれ+1/+0の修整を受け先制攻撃を得る。

《被害対策の作業員》

{3} {G}

クリーチャー — 人間・市民

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

・復旧 — あなたの墓地にありマナ総量が4以上であるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

・接收 — 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。それを追放する。

- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《ベーグルとシュミア》

{1}

アーティファクト — 食物

シェア — {W}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：クリーチャー最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。カード1枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

軽食 — {2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：3点のライフを得て、カード1枚を引く。

- 《ベーグルとシュミア》の1つ目の能力は、対象を取らずに起動することができる。その場合、この解決時にあなたはカードを1枚引くことしかできない。
- 1つ目の能力の対象を選び、能力が解決される際にその対象が不適正であった場合、能力はスタックから取り除かれ、あなたはカードを引かない。

《変容する悪党、サンドマン》

{1} {G} {G}

伝説のクリーチャー — 砂漠の民・エレメンタル・悪人

/

このパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。

これはパワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

{3} {G} {G} : あなたの墓地にある土地・カード1枚を対象とする。あなたの墓地にある、それとこのカードをタップ状態で戦場に戻す。

- この1つ目の能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。
- この2つ目の能力は、ブロック・クリーチャーが指定された時点でのみ適用される。たとえば、これがパワーが4のクリーチャーにブロックされ、その後、何らかの効果によりそのブロック・クリーチャーが-3/-0の修整を受けた場合、そのブロック・クリーチャーは引き続きこれをブロックしていることに変わりはない。

《マキシマム・カーネイジ》

{4} {R}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・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 — 次のあなたのターンまで、各クリーチャーはそれぞれ、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。

II — {R} {R} {R} を加える。

III — この英雄譚は各対戦相手にそれぞれ 5 点のダメージを与える。

- 《マキシマム・カーネイジ》の第 1 章の章能力は、次のあなたのターンまで、すべてのクリーチャーに、能力の解決時点で戦場にいたかどうかにかかわらず影響を及ぼす。
- 第 1 章の章能力の影響下にあるクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（タップ状態である、そのターンにあなたのコントロール下になったなど）は、それは攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。
- ただし、そのようなクリーチャーがあなた以外のプレイヤーを攻撃できない場合、それは攻撃可能なプレインズウォーカーやバトル、あなた（あなたがそのクリーチャーをコントロールしているのでないかぎり）を攻撃しなければならない。
- 第 1 章の章能力の効果は使喚のキーワード処理と同じであるものの、その能力によってクリーチャーが使喚された状態になるわけではない。「使喚されたクリーチャー」を参照する効果は適用されない。

《マスタープランナー、ドクター・オクトパス》

{5} {U} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

4/8

あなたがコントロールしていてこれでないすべての悪人は +2/+2 の修整を受ける。

あなたの手札の上限は 8 枚である。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの手札にあるカードの枚数が 8 枚未満である場合、その差に等しい枚数のカードを引く。

- あなたの手札の上限はあなたのターンのクリンナップ・ステップ中にのみチェックされる。それ以外のタイミングであれば、手札に何枚のカードがあってもよい。
- 複数の効果があなたの手札の上限を変更する場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《呪文書》（あなたの手札の上限がなくなるというアーティファクト）を戦場に出し、その後《マスタープランナー、ドクター・オクトパス》を戦場に出した場合、あなたの手札の上限は 8 枚になる。ただし、これらのパーマネントが逆の順番で戦場に出されたなら、あなたの手札の上限はなくなる。
- あなたが最終的に引くことになるカードの枚数は、置換効果による影響を受けることがある。たとえば、《マスタープランナー、ドクター・オクトパス》の最後の能力の解決時にあなたの手札に 6 枚のカードがあり、なおかつ《思考の反射》（「あなたがカード 1 枚を引くなら、代わりにカード 2 枚を引く」という効果のエンチャント）をコントロールしていた場合、あなたは最終的に 4 枚のカードを引くことになる。

《見事な連携》

{3} {G}

インスタント

あなたがマナ総量が 4 以上であるパーマネントをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは {2} 少なくなる。

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、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、それらの前者はそれぞれ +1/+0 の修整を受ける。それらの前者はその後者にそれぞれ、それら自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 戦場にあるパーマネントのマナ・コストに {X} が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、X は 0 として扱う。

《ミスターネガティブ》

{5} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

5/5

警戒、絆魂

ダークフォースの反転 — ミスターネガティブが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーとあなたのライフ総量を交換してもよい。これによりあなたがライフを失ったなら、その点数に等しい枚数のカードを引く。

- ライフ総量が交換されるとき、各プレイヤーはもう1人のプレイヤーのライフ総量と等しいライフ総量になるために必要な点数のライフを得るか失う。たとえば、片方のプレイヤーのライフが10点で、もう片方のプレイヤーのライフが17点だった場合、前者のプレイヤーは7点のライフを得て、後者のプレイヤーは7点のライフを失う。置換効果によって得たり失ったりするライフの量が修整されることがある。また、これにより誘発型能力が誘発することがある。
- プレイヤーがライフを得ることができないなら、そのプレイヤーはライフ総量が自分よりも多いプレイヤーとライフ総量を交換することはできない。同様に、ライフを失うことができないプレイヤーは、ライフ総量が自分よりも少ないプレイヤーとライフ総量を交換することはできない。

《予知能力者、マダム・ウェブ》

{4} {U} {U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・アドバイザー

4/4

あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上にある、蜘蛛・呪文やクリーチャーでない呪文を唱えてもよい。

あなたが攻撃するたび、カード1枚を切削してもよい。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をあなたの墓地に置いてもよい。）

- 《予知能力者、マダム・ウェブ》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は、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたの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。
- これにより呪文を唱えるときは、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《甦りし者、グリーンゴブリン》

{3} {B} {R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・人間・悪人

3/3

飛行、接死

これが攻撃するたび、カード1枚を捨てる。その後、このターンにあなたが捨てたカード1枚につき1枚のカードを引く。

- この最後の能力は、このターン中、これまでにあなたが捨てたカードの枚数を数える。それにはこれ自身の能力によって捨てたカードも含まれる。カードが捨てられた時点でこれが戦場にあったかどうかは関係しない。

『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』 ボーダーレス版「マテリアル」のカード別注釈

《一時の猶予》

{1} {W}

インスタント

呪文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。

- 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。これは、打ち消されない呪文についても機能する。

《内にいる獣》

{2} {G}

インスタント

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

- 《内にいる獣》の解決時までに対象としたパーマナントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのプレイヤーもビースト・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ビースト・トークンを生成する。

《英雄的介入》

{1} {G}

インスタント

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

- 破壊不能を持つプレインズウォーカーも、ダメージを受けると忠誠カウンターを失う。その上に忠誠カウンターがなかったなら、それはオーナーの墓地に置かれる。
- 破壊不能を持つバトルも、ダメージを受けると守備カウンターを失う。包囲戦の場合は、その上から最後の守備カウンターが取り除かれたときに追放され、そのコントローラーはそれをマナ・コストを支払うことなく変身させた状態で唱えることができる。

《終わりなき巣網のアラスタ》

(別名：ウェブの守護者、マスター・ウィーバー)

{2} {G} {G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 蜘蛛

3/5

到達

対戦相手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、到達を持つ緑の1/2の蜘蛛・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《賢いなりすまし》

{2} {U} {U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

このクリーチャーを、戦場にあり土地でないパーマナント1つのコピーとして戦場に出してもよい。

- あなたは、《賢いなりすまし》が戦場に出るに際し、《賢いなりすまし》がコピーする土地でないパーマネントを（もしあれば）選ぶ。これは、その土地でないパーマネントを対象とするわけではない。
- あなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしている場合、その中から戦場に残す1つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置くことになる点に注意。
- 《賢いなりすまし》がプレインズウォーカーのコピーとして戦場に出た場合、それはプレインズウォーカー・カードの右下角に記載された忠誠度に等しい数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。これはコピー元のプレインズウォーカーの上にある忠誠カウンターの個数をコピーしない。
- 《賢いなりすまし》はその選ばれた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（そのパーマネントがトークンであったり、別の何かをコピーしていたりする場合を除く。その場合については後述）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、そのパーマネントの上にカウンターが置かれているかどうか、それにオーラや装備品がつけられているかどうか、およびそのパーマネントのパワー、タフネス、タイプ、色、能力などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーである場合（選ばれたパーマネントが別の《賢いなりすまし》である場合など）、あなたの《賢いなりすまし》はその選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《賢いなりすまし》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。《賢いなりすまし》はトークンではない。
- その選ばれたパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、《賢いなりすまし》が戦場に出たときに誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。
- 《賢いなりすまし》がこれでないパーマネント1つと同時に戦場に出たなら、これはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にある土地でないパーマネントしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合には、《賢いなりすまし》は0/0のクリーチャーとして戦場に出た後、（何らかによりタフネスが0より大きくならないかぎり）即座に墓地に置かれることになる。

《凶暴な打撃》

{3} {R} {R}

インスタント

この呪文はあなたのターンの戦闘中にしか唱えられない。

以下から1つを選ぶ。

- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは二段攻撃を得る。
- あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

双呪 {1} {R}

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

《結婚指輪》

{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、これが唱えられていた場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはこれのコピーであるトークン1つを生成する。

「結婚指輪」という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手のターンにそのプレイヤーがカード1枚を引くたび、あなたはカード1枚を引く。

「結婚指輪」という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手のターンにそのプレイヤーがライフを得るたび、あなたはその点数に等しい点数のライフを得る。

- 《結婚指輪》の2つ目と3つ目の能力の誘発条件は、《結婚指輪》という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手を見る。1つ目の能力により生成されたコピー・トークンだけではない。

《荒廃のドラゴン、スキジリクス》

(別名：キング・イン・ブラック、ヴェノム)

{3} {B} {B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・ドラゴン・スケルトン

4/4

飛行、感染

{B}：ターン終了時まで、これは速攻を得る。

{B} {B}：これを再生する。

- 感染を持つクリーチャーが与えるダメージは、クリーチャーにダメージを負わせたりプレイヤーにライフを失わせたりしない。代わりに、クリーチャーの上にその点数に等しい個数の-1/-1カウンターを置いたり、プレイヤーにその点数に等しい個数の毒カウンターを与えたりする。プレインズウォーカーが受けるダメージはそのプレインズウォーカーの上からその点数に等しい個数の忠誠カウンターを失わせる。バトルが受けるダメージはそのバトルの上からその点数に等しい個数の守備カウンターを失わせる。
- 毒カウンターを10個以上持っているプレイヤーはゲームに敗北する。これは状況起因処理である。
- クリーチャーの上に置かれた-1/-1カウンターは永続的に残る。クリーチャーが再生したりターンが終了したりしても取り除かれない。
- 感染を持つ発生源からのダメージは、ダメージであることに変わりはない。感染を持つ発生源が絆魂も持っていれば、その発生源が与えるダメージは、そのコントローラーにその点数に等しい点数のライフを得させもする。感染を持つ発生源からのダメージは、軽減されたり移し替えられたりする。ダメージを受けたときに誘発する能力は、該当するなら、感染を持つ発生源がダメージを与えたときにも誘発する。
- 再生能力を起動すると、そのターン、次にこれを破壊することを置き換える盾のように振る舞う置換効果が生成される。この盾は、これを破壊する効果や、これが受ける致死ダメージに対して機能する。
- 再生能力による盾が使用されると、これは破壊されず、これが負っているすべてのダメージは癒え、タップ状態になり、(戦闘中であれば)戦闘から取り除かれる。
- これは戦闘していなくとも、既にタップ状態であっても、ダメージを負っていなくとも、再生できる。

《九つの命》

{1} {W} {W}

エンチャント

呪禁

発生源1つがあなたにダメージを与えるなら、そのダメージを軽減し、このエンチャントの上に具現カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に9個以上の具現カウンターがあるとき、これを追放する。

このエンチャントが戦場を離れたとき、あなたはこのゲームに敗北する。

- 2つ以上の発生源が同時にあなたにダメージを与えたなら、それらのダメージをすべて軽減し、発生源の数に等しい個数の具現カウンターを《九つの命》の上に置く。その結果、《九つの命》の上にある具現カウンターが10個以上になっても問題ない。
- 発生源があなたに与えるダメージが軽減できなくとも、《九つの命》の上に具現カウンターを置く。
- 1つ目の誘発型能力がスタックに置かれた後で、それが再び誘発することはない。たとえより多くのダメージが軽減され、より多くの具現カウンターが置かれたとしても誘発しない。
- あなたが、1つ目の誘発型能力を打ち消したり他の方法でスタックから取り除いたりした場合、その後も《九つの命》の上に具現カウンターが9個以上置かれているなら、それはその直後に再び誘発する。
- 《九つの命》の最後の能力は、それがどのように戦場を離れたとしても誘発する。

《古代の証人、アリボー》

(別名：シビル・ウォリアー、アイアン・スパイダー)

{3} {R} {W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4/5

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのアーティファクト・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る1体以上のアーティファクト・クリーチャーが攻撃するたび、1つを対象とする。これはそれにX点のダメージを与え、あなたは占術Xを行う。Xは、あなたがコントロールしていてタップ状態であるアーティファクトの数に等しい。

- 《古代の証人、アリボー》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーは速攻を失う。それがそのターンの開始時からあなたのコントロール下にあったわけではなく、他の理由によって速攻を持っているわけでもないなら、そのターン、それは攻撃できない。それがすでに攻撃していたなら、速攻を失ったとしても戦闘から取り除かれず、攻撃クリーチャーであり続ける。
- 《古代の証人、アリボー》の誘発型能力がスタック上に置かれる際に、あなたは対象を選ぶ。その誘発型能力の解決時にその対象が不適正な対象であった場合、それは解決されず、あなたは占術を行わない。
- 誘発型能力の解決時にあなたがタップ状態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（たとえば、それらが破壊されたか警戒を持っていた場合）、ダメージを与えず、あなたは占術を行わない。

《再活性》

{B}

ソーサリー

墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。あなたはそのカードのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- あなたが失うライフの量は、あなたの墓地にあるカードのマナ総量によって決まる。それが戦場に出た後のクリーチャーのマナ総量ではない。
- あなたはクリーチャーが戦場に出た後でライフを失う。あなたがライフを失うことに関する能力（たとえば、《白金の帝像》の能力）があれば、そのライフを失うことに適用される。
- クリーチャーが戦場に出ることにより誘発する能力があれば、それらの能力は、あなたがライフを失った後で解決される。ライフを失うことによりあなたがゲームに敗北するなら、それらの能力は解決されない。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《再活性》によってあなたがコントロールしていたクリーチャーは追放される。

《思案》

{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見て、その後、望む順番で戻す。ライブラリーを切り直してもよい。

カード1枚を引く。

- あなたがライブラリーを切り直すなら、それはあなたが見てライブラリーの一番上に戻したカード3枚も含める。

《呪詛》

{4} {B} {B}

ソーサリー

クリーチャー6体を対象とする。それらを破壊する。

- あなたは6体の異なるクリーチャーを対象としなければならない。できないなら、あなたは《呪詛》を唱えられない。能力の解決前にクリーチャーの一部が不適正な対象となっても、《呪詛》は依然として残りを破壊する。

《神秘の合流点》

{3} {U} {U}

インスタント

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- カード1枚を引く。
- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
- 2つ目のモードが2回以上選ばれたなら、あなたは対象としたクリーチャーを戻す順番を選ぶ。
- 呪文の解決時に、1つの呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、《神秘の合流点》の解決が終わるまでスタック上に置かれる。
- 合流点がコピーされたなら、普通はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。
- あなたが1つ目や2つ目のモードを選んだが、《神秘の合流点》が解決される前に、すべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されない。最後のモードを1回か2回選んでいたとしても、あなたはカードを引かない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を及ぼさない。

《精神壊しの罟》

{2} {U} {U}

インスタント — 罟

このターン、対戦相手1人が3つ以上の呪文を唱えていたなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{0}を支払ってもよい。

望む数の呪文を対象とする。それらを追放する。

- 《精神壊しの罟》の代替コストの条件は、このターンに対戦相手1人が3つ以上の呪文を唱えていたかどうかを見る。それらの呪文が解決されたかどうかではない。
- 《精神壊しの罟》の代替コストが適用されるには、対戦相手1人が3つ以上の呪文を唱えていなければならない。たとえば、対戦相手3人がそれぞれ呪文1つを唱えても効果がない。
- 呪文が追放されたなら、それはスタックから取り除かれるので、解決されない。その呪文は打ち消されたわけではない。単にスタックから存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文にも機能する。

《切断マジック》

{2} {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。これによりそのクリーチャーが死亡したなら、そのコントローラーは、基本のパワーがそのクリーチャーのパワーの半分であり、基本のタフネスがそのクリーチャーのタフネスの半分であることを除いてそのクリーチャーのコピーであるトークン2つを生成する。それぞれの端数は切り上げる。

- そのクリーチャーが（破壊不能を持つなどにより）破壊されなかった場合、そのコントローラーはトークンを生成しない。そのクリーチャーが破壊されたものの、オーナーの墓地に移動する代わりに、何らかの置換効果によって追放領域のような別のどこかへ移動した場合も同様である。
- そのクリーチャー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、トークンのパワーとタフネスを決定する。
- パワーとタフネスを除き、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が、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それらはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態で

あるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかなどをコピーしない。

- コピー元のクリーチャーが、パワーとタフネスを定める特性定義能力を持っていた場合、その能力はコピーされない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであったなら、新しいトークンは、上記の例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、上記の例外を除き、それらのトークンはそのクリーチャーがコピーしている何かそのものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《大群への給餌》

{1} {B}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていてクリーチャー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。あなたは、そのパーマネントのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

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

《誅罰》

{3} {W}

インスタント

このターン、あなたがコントロールしていない発生源が、あなた、またはあなたがコントロールしているプレインズウォーカーに与えるすべてのダメージを軽減する。クリーチャーである発生源からのダメージがこれにより軽減されたなら、誅罰はそのクリーチャーにその点数に等しい点数のダメージを与える。クリーチャーでない発生源からのダメージがこれにより軽減されたなら、誅罰はその発生源のコントローラーにその点数に等しい点数のダメージを与える。

- 《誅罰》の効果は移し替え効果ではない。これがダメージを軽減するなら、（元の発生源ではなく）《誅罰》がパーマネントやプレイヤーに、その軽減効果の一部としてダメージを与える。《誅罰》は新しいダメージの発生源であるため、元の発生源の特性（その色や、絆魂や接死を持つかなど）は新しいダメージに影響しない。新しいダメージは戦闘ダメージでない。軽減されたダメージがそうであっても関係ない。

《潮汐を作るもの、ロートス》

(別名：危険なアーム持ち、ドク・オック)

{5} {U} {U} {U}

伝説のクリーチャー — タコ

8/8

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

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

《敵対工作員》

{2} {B}

クリーチャー - 人間・ならず者

3/2

瞬速

対戦相手が自分のライブラリーからカードを探している間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。

対戦相手が自分のライブラリーからカードを探している間、そのプレイヤーは見つけた各カードをそれぞれ追放する。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、それらを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 対戦相手をコントロールしている間、あなたがそのプレイヤーのすべての選択や決定を行う。ただし、このコントロール効果はそのプレイヤーがライブラリーを探している間に限定されているので、探すものを決める以外の選択は行えない可能性が高い。
- 探す指示によって求められているもの以外のカードをライブラリーから探させることはできない。たとえば、対戦相手が自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探すなら、あなたはそのプレイヤーにクリーチャー・カードなどの異なるカードを探させることはできない。
- 探す指示で、色やカード・タイプなど探すカードの特性について書かれているなら、あなたは対戦相手にカードを探させないこともできる。特性について書かれておらず、カードの枚数数だけであれば、あなたはその枚数（ライブラリーに十分な枚数のカードがなかったなら、探せるだけ）探させなければならない。
- 対戦相手をコントロールしている間、あなたはイベント規定に関連するそのプレイヤーの選択や決定を行うことはできない。あなたは対戦相手を投了させたり、IDに同意させることはできない。
- 探すことによって見つけたカードは、見つけた後、呪文や能力が対戦相手に指示した場所に置かれるのではなく追放される。呪文や能力が持っている他の効果は適用される。そのような効果が見つけたカードを参照するなら、それは追放領域にあるカードを参照できない。
- 呪文や能力が、あなたがコントロールしている対戦相手にライブラリーを含む複数の領域を探するように指示するなら、すべての領域で見つけるカードをあなたが決める。そのプレイヤーはそれらの領域で見つけたすべてのカードを追放する。
- 2人以上のプレイヤーが《敵対工作員》をコントロールしていて、他のプレイヤーが自分のライブラリーからカードを探すなら、最後に戦場に出た《敵対工作員》のコントローラーが、カードを探している間そのプレイヤーをコントロールする。それぞれの《敵対工作員》の最後の能力がそのカードを追放し、それをプレイする許諾を与えようとするので、追放されたカードのオーナーがどちらの効果が適用されるか選ぶ。ただし、そのオーナーは他のコントローラーのコントロール下にあるので、実際に選択を行うのはそのオーナーをコントロールしているプレイヤーとなる。つまり、効果が適用される《敵対工作員》をコントロールしている（またその結果として、対戦相手をコントロールしている）プレイヤーは、非常に気前がいいのでないかぎり、自分自身にすべてのプレイの許諾を与えることを選択できる。
- 追放した各カードをプレイする場合は、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。その中に土地があっても、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。

《似通った生命》

{3} {G}

エンチャント

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

- 元のトークンを生成した効果に明記されている内容はすべて、《似通った生命》の置換効果で生成された追加のトークンにおいても同じである。たとえば、効果がトークン1つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成すると指示していたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」になる。
- あなたが《似通った生命》2つをコントロールしているなら、生成されるトークンの数は元の数の4倍になる。3つをコントロールしているなら、生成されるトークンは元の数の8倍になる。以下同様である。

《複製の儀式》

{2} {U} {U}

ソーサリー

キッカー{5}

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。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、そのトークン5体を生成する。

- 「キッカー[コスト]」は、「あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で[コスト]を支払ってもよい。」を意味する。
- 何らかの呪文のキッカー・コストが支払われたなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- 同じキッカー・コストを2回以上支払うことはできない。
- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまたキッカーされている状態である。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。
- トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしている場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 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、それらのトークンはそのクリーチャーがコピーしている何かそのものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されたトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元の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の戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。そのクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《変化の風》

{R}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を自分のライブラリーに加えて切り直し、その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

- 各プレイヤーはそれぞれ、自分のデッキに加えて切り直したカードの枚数に等しいカードの枚数を引く。

《胸躍る可能性》

{1} {R}

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、カード1枚を捨てる。

カード2枚を引く。

- 《胸躍る可能性》を唱えるためには、ちょうど1枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることも、追加のカードを捨てることもできない。

《もつれ》

{1} {G}

インスタント

このターンに受けるすべての戦闘ダメージを軽減する。

すべての攻撃クリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

- アンタップしないクリーチャーは、この呪文が解決する時点で決定される。

《刃を咲かせる者、ナジーラ》

(別名：ウェブ・ウォリアー、スパイダー・グウェン)

{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。

《安らかなる眠り》

{1} {W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、すべての墓地を追放する。

カードやトークンがいずれかから墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 《安らかなる眠り》が戦場にある間は、カードやトークンがプレイヤーの墓地に置かれることはないので、クリーチャー1体が死亡するたびに誘発する能力は誘発しない。
- 《安らかなる眠り》が呪文によって破壊されたなら、《安らかなる眠り》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。
- 《安らかなる眠り》が戦場にある間にカードを捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、カードを捨てたときに作用する能力（たとえばマッドネス）は機能する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力（たとえば《燃え立つチャンドラ》の1つ目の能力）は、追放領域にあるそのカードを参照できる。

《力線の束縛》

{5} {W}

エンチャント

瞬速

版図 — 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土地の中の基本土地タイプ1種類につき{1}少なくなる。

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

このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《力線の束縛》の版図能力はこれのマナ総量を変えることはない。このマナ総量は常に6である。

《流刑への道》

{W}

インスタント

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

- 《流刑への道》を解決する時まで、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。そのクリーチャーのコントローラーは基本土地・カードを探さない。
- 追放されたクリーチャーのコントローラーは自分のライブラリーから基本土地・カードを探すよう要求されるわけではない。そうしなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さない。

《連続突撃》

{2} {R} {R}

ソーサリー

このターンに攻撃したすべてのクリーチャーをアンタップする。このメイン・フェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズ1つを加える。

- あなたがこれを、あなたの対戦相手のターンのメイン・フェイズ中に唱えることができた場合、その対戦相手のクリーチャーはアンタップされ、その対戦相手は再び攻撃することができる。あなたがこれによって、その対戦相手のターン中に攻撃することはできない。
- クリーチャーが攻撃したり、ブロックしたり、ブロックされたりしたときに誘発する能力は、それぞれそのターンの各戦闘中に誘発する。
- 可能であれば各ターンに攻撃するクリーチャーは、そのターンに1回攻撃していればよい。それは、そのターンにそれぞれ攻撃することを強制されているわけではない。ただし、可能であれば各戦闘で攻撃するクリーチャーは、可能であれば再び攻撃しなければならない。
- 《連続突撃》は、メイン・フェイズ中に解決された場合のみ、追加の戦闘フェイズとメイン・フェイズを加える。

『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』 ウェルカムデッキのカード別注釈

《誤りし師、プラウラー》

{2} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・悪人

3/3

これはパワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

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。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- この1つ目の能力は、ブロック・クリーチャーが指定された時点でのみ適用される。たとえば、これがパワーが4のクリーチャーにブロックされ、その後、何らかの効果によりそのブロック・クリーチャーが-3/-0の修整を受けた場合、そのブロック・クリーチャーは引き続きこれをブロックしていることに変わりはない。

《期待のスター、MJ》

{2} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・パフォーマー

2/3

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

あなたがライフを得るたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《期待のスター、MJ》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、この救出に間に合うように、この能力によってカウンターを得ることはできない。
- 《期待のスター、MJ》の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。得たライフの点数とは関係ない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《期待のスター、MJ》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、《期待のスター、MJ》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、《期待のスター、MJ》の能力は誘発しない。

《ゴースト・スパイダー、グウェン・ステイシー》

{3} {R} {R}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

4/4

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。）

これが攻撃するたび、これは防御プレイヤーにX点のダメージを与える。Xは、攻撃クリーチャーの数に等しい。

- 攻撃クリーチャーを数えるのは、この最後の能力の解決時である。プレイヤーがこの能力に対応して、クリーチャーを戦闘から取り除いた場合、クリーチャーの数は能力の誘発時に攻撃していた数と異なる場合がある。

《二重の災難》

{4} {R}

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各クリーチャーのパワーをそれぞれ2倍にする。

- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、《二重の災難》の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。

『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スパイダーマン』

シーン・ボックスのカード別注釈

《センセーショナル・スパイダーマン》

{1} {W} {U}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

3/3

センセーショナル・スパイダーマンが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。その後、すべてのパーマネントの中から麻痺カウンター最大3個を取り除いてもよい。これにより取り除いた麻痺カウンターの個数に等しい枚数のカードを引く。

- あなたは麻痺カウンターを、あなたがコントロールしているパーマネントからも、対戦相手がコントロールしているパーマネントからも取り除いてよい。
- 麻痺カウンターは同一のパーマネントから取り除かれる必要はない。たとえば、対戦相手が、麻痺カウンターをそれぞれ2個ずつ持つパーマネント3つをコントロールしていた場合、それらのパーマネントからそれぞれ1個ずつ取り除くことができる。
- 1つ以上の麻痺カウンターがパーマネントに置かれている場合、それらはそのパーマネントがアンタップするのを防ぐ単一の置換効果を生成する。その効果は、「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。」というものである。

《パンプキン・ボム》

{1} {R}

アーティファクト

{T}, カード2枚を捨てる：対戦相手1人を対象とする。カード3枚を引く。その後、このアーティファクトの上に導火線カウンター1個を置く。これはそのプレイヤーに、これの上にある導火線カウンターの個数に等しい点数のダメージを与える。そのプレイヤーはこのアーティファクトのコントロールを得る。

- カードを2枚捨てることは能力のコストの一部であるため、あなたは手札に2枚以上カードがなければ能力を起動できない。
- 《パンプキン・ボム》の能力の解決時にこれがもう戦場になかった場合、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導火線カウンターの個数を用いて、与えるダメージの点数を決定する。

© 2025 MARVEL. マジック：ザ・ギャザリング、マジック、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクション、ブルームバロウ、ダスクモーン、およびタルキールは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2025 Wizards. 他の商標は、各所有者に帰属します。