

『タルキール：龍嵐録』リリースノート

ジェス・ダunks/Jess Dunks、エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2025年1月7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 TDM である『タルキール：龍嵐録』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：『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』、『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『霊気走破』、そして『タルキール：龍嵐録』。

セットコードが TDC である『タルキール龍嵐録』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 TDC 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。

[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。

新メカニズム：前兆カード

タルキールのドラゴンの嵐より完全な姿で現れる野生のドラゴンは、強力で得体が知れない。野生のドラゴン特有の外見と力量からすると、それがどんなことをしてくるかタルキールの住人たちが思い知る頃には、もう手遅れになっているかもしれない。今回のリリースにおいて、野生のドラゴンの個々の力は前兆メカニズムによって表現されている。これによりドラゴン・クリーチャー・カードは、やがて目にする恐ろしい光景を表現するようなインスタントやソーサリーとして唱えられるようになるのだ。各前兆カードにはそれぞれ文章欄の左側の小型のカード枠があり、そこに代替の特性が一式記載されている。そういったカードをドラゴン・クリーチャー・呪文として通常通り唱えることもできるし、その前兆として唱えることもできる。その場合、解決が終わった後に、それをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

《ゴミあさりの執政》

{3}{B}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

護法 — カード1枚を捨てる。

//

《にじむ毒素》

{X}{B}{B}

ソーサリー — 前兆

ターン終了時まで、ドラゴンでないすべてのクリーチャーは-X/-Xの修整を受ける。(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。)

《双つ口の嵐孵り》

{5}{W}

クリーチャー — ドラゴン

5/4

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、5点のライフを得る。

//

《黒焦げの噛みつき》

{1}{R}

ソーサリー — 前兆

飛行を持たないクリーチャー1体を対象とする。黒焦げの噛みつきはそれに5点のダメージを与える。(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。)

- プレイヤーが前兆カードを唱える際、そのカードを通常通りに唱えるか、前兆として唱えるかを選ぶ。
- 前兆カードは、スタックを除く他の領域ではすべてクリーチャー・カードであり、スタック上でも前兆として唱えられていない場合はクリーチャー・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、それがあなたの墓地にある場合、《双つ口の嵐孵り》はmana総量が6である白のクリーチャー・カードである。それは《キシュラの底引き漁師》の誘発型能力によって生成される再帰能力の対象にすることはできない(「…そうしたとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す」)。
- 呪文を前兆として唱える場合はその代替特性を使用し、カードの通常特性はすべて無視する。その呪文の色、mana・コスト、mana総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常特性を使用するように戻る。
- 前兆カードを前兆として唱える場合、その呪文を唱えることが適正かどうかを判断するためには、代替の特性のみを用いる。たとえば、自分が《雷たてがみの龍》(「あなたはライブラリーの一番上にありパワーが4以上であるクリーチャー・呪文を唱えてもよい」)をコントロールしていて、そして、《双つ口の嵐孵り》があなたのライブラリーの一番上にある場合、《双つ口の嵐孵り》を唱えることはできるが、《黒焦げの噛みつき》を唱えることはできない。
- 呪文が前兆として唱えられた場合、そのコントローラーはその解決時に、それをオーナーの墓地に置く代わりに、それをライブラリーに加えて切り直す。
- 前兆・呪文が1つ以上の対象を持ち、その解決時にそのすべての対象が不適正である場合、それは解決しない。効果は一切発生せず、それはオーナーの墓地に置かれる。オーナーのライブラリーに加えて切り直すことはしない。
- もし前兆・呪文が打ち消されるか、もしくは効果によってスタックから離れる場合、それはオーナーのライブラリーに加えて切り直されない。
- たとえば前兆・呪文がコピーされた場合、そのコピーも前兆であり、その解決時にオーナーのライブラリーに加えて切り直す。オーナーは依然としてライブラリーを切り直すか、そのコピーは状況起因処理により消滅する。

- 何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、前兆の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。
- カードを前兆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前兆に適用してもよい。

再録メカニズム：応召

マルドゥ軍は規模が大きく俊敏であり、高速で部隊を応召して侵略者を追い払ったり、ドラゴンの嵐を追跡したり、さらには一族全体を守るために野生のドラゴンを討伐することさえ可能である。応召を持つクリーチャー1体が攻撃するたび、あなたは赤の1/1の戦士・クリーチャー・トークンを何体か、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。このような戦士がたった1人いるだけでも戦況を変えうるが、通常は数が多いほど良い。したがって、応召の値が高いクリーチャーに注目すべきである！

《突撃部隊》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・兵士

1/3

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。）

応召1（このクリーチャーが攻撃するたび、赤の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。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。）

《倒れし者の報復者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・戦士

2/4

接死

応召X。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。（このクリーチャーが攻撃するたび、赤の1/1の戦士・クリーチャー・トークンX体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。）

- あなたは、各戦士・トークンが攻撃しているプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルをそれぞれ選ぶ。それらはすべて同じ対象を攻撃する必要はなく、応召を持つクリーチャーと同じプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃する必要もない。
- 戦士・トークン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。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は、トークンが攻撃している状態で戦場に出たときには誘発しない。

新キーワード能力：調和

ティムール一族のアイデンティティは絆を通じて表現される。龍爪と二度囁く者という2人の指導者の絆、人間個人とその相棒たる動物の絆、そしてティムール一族と土地そのものとの絆である。相互に繋がりを持つ彼らの在り方は調和メカニズムによって表現されており、インスタントやソーサリーを墓地から唱えることを可能にする。その際、あなたがコントロールしているクリーチャーをタップすることで、そのクリーチャーのパワーに等しい不特定マナ分だけコストを軽減できる。

《止まぬ囁き》

{U}

ソーサリー

カード1枚を引く。

調和{5}{U}（あなたの墓地にあるこのカードを調和コストで唱えてもよい。あなたがコントロールしているクリーチャー1体をタップして、このコストを{X}減らしてもよい。Xは、そのパワーに等しい。その後、この呪文を追放する。）

《マンモスの咆哮》

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

ソーサリー

緑の5/5の象・クリーチャー・トークン1体を生成する。

調和{5}{G}{U}{R}（あなたの墓地にあるこのカードを調和コストで唱えてもよい。あなたがコントロールしているクリーチャー1体をタップして、このコストを{X}減らしてもよい。Xは、そのパワーに等しい。その後、この呪文を追放する。）

- 「調和[コスト]」とは、「あなたの墓地にあるこのカードを、これのmana・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払い、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー最大1体をタップすることで唱えてもよい。」「この呪文を調和能力を用いて唱えた場合、その総コストはそのタップしたクリーチャーのパワーに等しい不特定manaの分だけ軽減される。」そして「調和コストが支払われたのであれば、このカードがスタックから離れる際、他のいずこかに置く代わりにこれを追放する。」という意味である。
- クリーチャーをタップしても、調和コストの色manaの部分は減らない。
- 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、調和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mana・コストや代替コスト（調和コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少（クリーチャーをタップすることによるコストの減少など）を適用する。呪文のmana総量はそれのmana・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。
- 調和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、あなたはそれを調和で唱えることができる。
- 調和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。

新キーワード処理：後見

タルキールのドラゴンの力は疑いようのないものだ。氏族に属していようと野生で生きていようと、すべてのドラゴンが実に目を見張る存在である。呪文や能力の中には、追加の恩恵を得るために「ドラゴンの後見を受ける」ことを求めるものがある。これを行うには、あなたがコントロールしているドラゴン1体を選ぶか、あなたの手札からドラゴン・カード1枚を公開する。

《払拭の吐息》

{1}{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、ドラゴンの後見を受けてもよい。（あなたがコントロールしているドラゴン1体を選ぶか、あなたの手札にあるドラゴン・カード1枚を公開してもよい。）

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。ドラゴンの後見を受けていたなら、代わりに、そのコントローラーが{4}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

《龍へと昇る者、サルカン》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

2/2

これが戦場に出たとき、ドラゴンの後見を受けてもよい。そうしたなら、宝物・トークン1つを生成する。（ドラゴンの後見を受けるには、あなたがコントロールしているドラゴン1体を選ぶか、あなたの手札にあるドラゴン・カード1枚を公開する。）

あなたがコントロールしているドラゴン1体が戦場に出るたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、これは他のタイプに加えてドラゴンになり、飛行を得る。

- 何らかの効果によって「[サブタイプ]・カード」が参照される場合、それはそのサブタイプを持つカードのみを参照する。たとえば、《充溢するドラゴンの嵐》はドラゴンを見るカードであり、そのイラストにもドラゴンが描かれているが、ドラゴンのカードではない。
- 「[特性]の後見を受けていた場合」と記載されている効果は、その特性を持つカードが公開されたか、あなたがコントロールしていてその特性を持つパーマネントが選ばれたかのみを考慮する。その後、そのカードやパーマネントに何が起ころうとも、それは依然として後見を受けているものであり、そのカードやパーマネントが後見を受けていることに依存する追加効果は引き続き発生する。
- 呪文を唱えるためのコストにカードを公開することが含まれる場合、そのカードは呪文が宣言されてからスタックを離れるまで公開されたままになる。
- あなたの手札のカードがすでに公開されている場合（まだスタックにある呪文のコストを支払うために公開している場合や、《テレパシー》のようなカードの効果によって公開されている場合など）、手札からカードを公開することをコストとして要求する別の呪文や能力のコストを支払うために、そのカードを再度公開してもよい。

新キーワード処理：闘魂

アブザンは祖先の霊を召喚し、その庇護を受けるとともに導きに従う。彼らは自らの死後、同じ義務を果たすために呼ばれる日が来ることを知っている。**闘魂**というメカニズムはこのような繋がりを示すと同時に、厳しい環境で生き抜くアブザンの能力を表しているのだ。あなたがコントロールしているクリーチャーが「闘魂N」を行うように指示された場合、あなたはそれの上に+1/+1カウンターN個を置くか、白のN/Nのスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成するかを選ぶ。

《要塞の族護衛》

{1}{W}

クリーチャー — 犬・兵士

1/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、これは闘魂1を行う。（これの上に+1/+1カウンター1個を置くか、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。）

《木立の守部》

{2}{G}

クリーチャー — ハイドラ

2/2

あなたの終了ステップの開始時に、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が戦場に出るたび、それは闘魂Xを行う。Xは、このクリーチャーの上にあるカウンターの個数に等しい。（戦場に出たクリーチャーの上に+1/+1カウンターX個を置くか、白のX/Xのスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。）

- クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くか、スピリット・トークンを生成するのかは、闘魂の指示を含む能力が解決されるに際を選ぶ。あなたが選んでからカウンターを置いたりトークンを生成したりするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 闘魂能力を解決する際に、何らかの理由によりそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことができない（例えばそのクリーチャーがもはや戦場に存在しないなど）場合は、あなたは単にスピリット・トークンを生成するだけである。
- クリーチャーでないパーマネントが闘魂を行うように指示された場合も、その効果は同じである。あなたはそのパーマネントの上に+1/+1カウンターを置くか、スピリット・トークンを生成することができる。

新能力語：相続

スウルタイの強力な屍術師たちは、死者を蘇らせる以上のことができる。生命の精髓を操る能力を駆使して身体を癒したり、自然を成長させたり、さらには死者と対話することまでできるのだ。この力は相続という能力語を通じて表現されている。これは墓地にあるカードの起動型能力を指し、コストを支払ってそのカードを追放することで効果を得る。

《カルシの帰還者》

{1}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

3/3

飛行、接死、絆魂

相続 — {2}{B}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。その上に飛行カウンター1個と接死カウンター1個と絆魂カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

《サグのぶん殴り屋》

{3}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

到達

相続 — {4}{G}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：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2個と到達カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 相続能力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、それを適正に起動す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の能力を起動することができる。

新能力語：疾風

ジェスカイの戦僧は心の統一を目指しており、武術と魔術の攻撃を調和させて驚異的な成果を収める。これをメカニズムで表現する上で、本リリースにおいてジェスカイと相性の良い色を持つカードの多くは、ターン内にあなたが2つ目に唱えた呪文を見る能力を有しており、これらの能力はそれぞれ疾風という能力語が先行する。

《型の修行者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・モンク

2/3

疾風 — あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。占術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。そのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。)

《コーリ山の重鎮》

{1}{R}{W}

クリーチャー — 人間・モンク

3/3

疾風 — あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、このクリーチャー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。

- 疾風を持つパーマネントより前に唱えられた呪文も数に入る。そのパーマネントがそのターン内に唱えた1つ目の呪文であるなら、そのターン内で次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

『タルキール：龍嵐録』セット本体のカード別注釈

《アブザンの碑》

{2}

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から基本であり平地や沼や森であるカード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。

{1}{W}{B}{G}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：白のX/Xのスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの中の最大値に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- Xの値は、《アブザンの碑》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。
- 《アブザンの碑》の最後の能力の解決時にあなたがクリーチャーをコントロールしていない場合、Xは0として扱う。この場合、白の0/0のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成するが、他の何かがそのタフネスを上げないかぎり、おそらくすぐに死亡するだろう。

《嵐ヶ原の足留め》

{2}{W}

エンチャント

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

- このエンチャントの能力が解決する前にこれが戦場を離れたなら、対象とした、土地でない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。

《嵐の中心、ネリーヴ》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

4/5

飛行

このターンに戦場に出た、あなたがコントロールしているクリーチャー1体が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《嵐の中心、ネリーヴ》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。
- （そのダメージの一部を軽減する効果などの）このターンに戦場に出た、あなたがコントロールしているクリーチャー1体が与えるダメージの点数を変更する他の効果（複数も可）があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、《嵐の中心、ネリーヴ》の最後の能力のような効果の適用順を選ぶ。《嵐の中心、ネリーヴ》の最後の能力の効果が適用される前にすべてのダメージが軽減されたなら、効果はこれ以上適用されない。
- 与えられ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、何らかの効果により与えられるダメージが変更され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《嵐の中心、ネリーヴ》をコントロールしていて、かつこのターンに戦場に出たトランプルと速攻を持つ

5/5のクリーチャーで対戦相手1人を攻撃したとする。それが2/2のクリーチャーにブロックされた場合、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージを、防御プレイヤーに3点のダメージを割り振ることができる。その後、それらの点数が2倍にされ、それぞれ4点と6点になる。

《嵐の討伐者、エルズペス》

{3}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — エルズペス

5

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

+1：白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

0：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。次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーは飛行を得る。

-3：対戦相手がコントロールしていてマナ総量が3以上であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 元のトークンを生成した効果において明記されている内容は、《嵐の討伐者、エルズペス》の置換効果で生成された追加のトークンについても同じである。たとえば、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。

《嵐の末裔》

{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/1

このクリーチャーが攻撃するたび、{1}{W}を支払ってもよい。そうしたなら、これは闘魂1を行う。（これの上に+1/+1カウンター1個を置くか、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。）

- 誘発した誘発型能力1つに対して、コストを複数回支払うことはできない。

《嵐の目、ウギン》

{7}

伝説のプレインズウォーカー — ウギン

7

あなたがこの呪文を唱えたとき、1色以上の色を持つパーマネント最大1つを対象とする。それを追放する。

あなたが無色の呪文1つを唱えるたび、1色以上の色を持つパーマネント最大1つを対象とする。それを追放する。

+2：3点のライフを得て、カード1枚を引く。

0：{C}{C}{C}を加える。

-11：あなたのライブラリーから望む枚数の土地でない無色のカードを探し、追放する。その後、ライブラリーを切り直す。ターン終了時まで、あなたはそれらのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《嵐の目、ウギン》の最後の能力によって与えられた許諾を用いてあなたが各呪文唱えるには、通常のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に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。
- 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。

《新たな道の魁》

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

インスタント

このターン、あなたが選んだ発生源1つが次にあなたに与えるダメージを軽減する。これによりダメージが軽減されたとき、新たな道の魁はその点数に等しい点数のダメージをその発生源のコントローラーに与え、あなたはその点数に等しい枚数のカードを引く。

- 《新たな道の魁》はいずれのパーマネントやプレイヤーも対象としない。《新たな道の魁》が解決するに際し、あなたは発生源1つを選ぶ。
- 他の何らかの効果（1つまたは複数）が、そのターンにその選ばれた発生源があなたに与えるダメージの点数を変更するなら、そのような効果を適用する順番をあなたが選ぶ（これには、《新たな道の魁》の効果も含まれる）。

《雷の布告、ズルゴ》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — オーク・戦士

2/4

応召2（このクリーチャーが攻撃するたび、赤の1/1の戦士・クリーチャー・トークン2体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。）

あなたの終了ステップの間、あなたがコントロールしているすべての戦士・トークンは「このトークンは生け贄に捧げられない。」を持つ。

- パーマネントを生け贄に捧げることができない場合、パーマネントを生け贄に捧げることを要求する効果やコストのためにそれを選ぶことはできない。
- 応召能力によって生成された戦士・トークンを生け贄に捧げさせる遅延誘発型能力は、次の終了ステップの開始時に一度だけ発生する。その能力の解決時に《雷の布告、ズルゴ》があなたのコントロール下にある場合、それらのトークンは生け贄に捧げられず、それらのトークンに関連した能力が再び誘発することもない。

《以心伝心の狩人》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・レインジャー

3/3

トランブル

あなたのターン中に1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《以心伝心の狩人》の最後の能力は一度のみ誘発する。

《偉大なるアラシンの都》

土地

あなたが森や平地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {B}を加える。

{1}{B}, {T}, あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放する：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。

- 《偉大なるアラシンの都》をアンタップ状態で戦場に出すには、これが戦場に出る時点であなたはすでに森や平地をコントロールしていなければならない。あなたが他に森や平地をコントロールしていない状態でこれが森や平地と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。

《一から始める》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、-5/-0の修整を受け、すべての能力を失う。

- エンチャントしているクリーチャーが《一から始める》がついた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。

《一斉突撃》

{1}{G}

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。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているすべてのクリーチャーは警戒とトランプルを得る。

調和{4}{G} (あなたの墓地にあるこのカードを調和コストで唱えてもよい。あなたがコントロールしているクリーチャー1体をタップして、このコストを{X}減らしてもよい。Xは、そのパワーに等しい。その後、この呪文を追放する。)

- 2つの対象が選ばれている場合、それぞれの対象に+1/+1カウンターを置かなければならない。その呪文が解決する時点でそれら2体のうち1体のみが適正な対象である場合、そのクリーチャーのみがカウンター1個を受け取る。

《受け継ぎし地の開墾》

{1}{G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。
- 墓地にあるカード最大1枚を対象とする。それを追放する。カード1枚を引く。
- あなたがこれの3つ目のモードを選んだなら、《受け継ぎし地の開墾》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《受け継ぎし地の開墾》の解決時に不適正であった場合、これは解決せず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《塩路の小競り合い》

{3}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。あなたは赤の1/1の戦士・クリーチャー・トークン2体を生成する。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。

- 《塩路の小競り合い》を解決しようとする時点で、対象としたクリーチャーが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。ただし、対象は適正なまま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、あなたは依然として戦士・トークン2体を生成する。

《終わらぬ歌、ウレニ》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

10/10

飛行、プロテクション（白）、プロテクション（黒）

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、望む数のクリーチャーやプレインズウォーカーを対象とし、X点分を割り振る。これはそれらにその割り振った点数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土地の数に等しい。

- 《終わらぬ歌、ウレニ》の能力のために、X体より多く対象を選ぶことはできない。ダメージをどう割り振るかは、それらの対象を選んだ直後に選ぶ。その時点より後にあなたがコントロールしている土地の数が変わってもXの値は変わらない。ダメージの割り振り方は、能力が解決する時点で（通常はそれらの対象が戦場を離れているために）そのような対象のうちの1つ以上にダメージを与えられない場合であっても変わらない。

《河水環の足払い》

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

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。その上に麻痺カウンター3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、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《河水環の足払い》を解決しようとする時点で、対象としたクリーチャーが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを追放しない。
- 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、選ばれたカードが追放された土地・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。

《カラキクの守護者》

{3}{G}{U}{R}

クリーチャー — ドラゴン

6/5

飛行、警戒、トランプル

このクリーチャーがダメージを与えたことがないなら、これは呪禁を持つ。(これは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。)

- 《カラキクの守護者》が一度戦場を離れて再び戻った場合、それは新しいオブジェクトとして扱う。それが同じカードによって表されていたとしても、そうである。それがダメージを与えるまで、それは再び呪禁を持つ。
- 《カラキクの守護者》が初めてダメージを与えるのと同時に何らかの誘発型能力が誘発したなら、その能力の対象を選ぶのは、《カラキクの守護者》が呪禁を持たなくなった後である。

《キシュラの底引き漁師》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・市民

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《キシュラの底引き漁師》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。これによりあなたの墓地にあるクリーチャー・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。

《キシュラ村》

土地

あなたが島や沼をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

{3}{G}, {T} : 諜報2を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。)

- 《キシュラ村》をアンタップ状態で戦場に出すには、これが戦場に出る時点であなたはすでに島や沼をコントロールしていなければならない。あなたが他に島や沼をコントロールしていない状態でこれが島や沼と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。

《牙の番人、コーティス》

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

伝説のクリーチャー — ゾンビ・戦士

2/1

破壊不能

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X枚を追放する。Xは、その与えたダメージの点数に等しい。あなたはそこから望む数の、マナ総量がX以下である呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 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。
- 《牙の番人、コーティス》の最後の能力が解決中かつまだスタック上にある間に、あなたは追放されたカードの中から呪文を唱える。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。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。
- 代替コストを使用してその呪文を唱えているので、それ以上他の代替コストを支払うことはできない。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。呪文に強制の追加コストがある場合、それを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《久遠の歌の咆哮》

{2}{G}{U}{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, II — 緑の5/5の象・クリーチャー・トークン1体を生成する。

III — 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とタフネスをそれぞれ2倍にする。

- 何らかの効果によってクリーチャーのパワーを「2倍」にするように指示された場合、そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、その効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。同様に、タフネスが2倍になったクリーチャーは+0/+Xの修整を受ける。Xは、この効果が適用され始めた際のそのタフネスに等しい。

《グルマグのラクシャーサ》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

5/5

威迫 (このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

このクリーチャーが戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、その前者は-2/-2の修整を受け、ターン終了時まで、その後者は+2/+2の修整を受ける。

- 《グルマグのラクシャーサ》の最後の能力が誘発した時点で、対戦相手がコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールするクリーチャーを対象にできない場合、能力はスタックに置かれない。

《ケルウの黄金守り》

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

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行

あなたのターン中に1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、宝物・トークン1つを生成する。(それは「*T*」, このトークンを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。) 相続 — {2}{B}{G}{U}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター2個と飛行カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《ケルウの黄金守り》の誘発型能力は一度のみ誘発する。

《好機を逃さぬ達人、テイガム》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

2/2

疾風 — 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、それをコピーする。その後、その2つ目の呪文を時間カウンター4個が置かれた状態で追放する。それが待機を持っていないなら、それは待機を得る。(そのオーナーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは時間カウンター1個を取り除く。最後の1個が取り除かれたとき、そのプレイヤーはそれをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。それがクリーチャーなら、それは速攻を持つ。)

- 《好機を逃さぬ達人、テイガム》の能力とそれが生成するコピーは、コピー元の呪文よりも先に解決される。元の呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、能力とコピーは両方とも解決される。《好機を逃さぬ達人、テイガム》の能力は、その能力が解決する時点で元の呪文を追放するため、その呪文が解決できるようになる前にスタックから取り除かれることに注意すること。
- そのコピーは元の呪文と同じ対象とモードを持つ。その呪文がダメージを分割したり、複数の対象にカウンターを割り振る場合、それらの選択はコピーにも適用される。
- 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。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。
- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数(ハイフンの前にある数)の時間カウンターを持つカードを、待機コスト(ハイフンの後に列記されているもの)を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれたとき、あなたがそのカードを唱えるかどうかの選択肢を与える誘発型能力である。カードが追放され、その後「待機を得る」場合、2つの誘発型能力のみが関係することに注意すること。
- 何らかの効果「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力(時間カウンターを取り除く能力)が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力(そのカードを唱える能力)を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。

- 待機の2つ目の誘発型能力の解決中にそのカードを唱えてもよい。カードのカード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。あなたがカードを唱えないことを選択した（もしくは、唱えることができない）なら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機などで「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。

《降霜断崖の包囲》

{1}{U}{R}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出るに際し、ジェスカイかティムールかを選ぶ。

- ジェスカイ — 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、あなたはカード1枚を引く。
- ティムール — 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、トランプルと速攻を持つ。
- あなたが何らかの方法によって、《降霜断崖の包囲》をコントロールしているが、（たとえば戦場にありこれでないパーマネントがこれのコピーになるなどして）そのために選択を行わなかったなら、それは2つの能力のどちらも持っていない。
- あなたがジェスカイを選択し、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プレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、《降霜断崖の包囲》の能力はこれにより戦闘ダメージを受けたプレイヤー1人につき1回誘発する。

《孔蹄のビヒモス》

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

クリーチャー — ビースト

5/5

速攻

このクリーチャーが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはトランプルを得て+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- Xの値は、《孔蹄のビヒモス》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。
- 《孔蹄のビヒモス》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはトランプルを得ず、+X/+Xの修整を受けない。

《高德の調停者、テヴァル》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

6/6

飛行、絆魂

あなたが唱えるすべての呪文は探査を持つ。（それらの呪文を唱える段階であなたの墓地から追放した各カードはそれぞれ{1}を支払う。）

あなたが呪文1つを唱えるたび、そのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 「探査/Delve」は「この呪文の総コストに含まれる不特定マナ1点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたの墓地にあるカードを1枚追放してもよい。」を意味する。探査能力は追加コストや代替コストではなく、探査を持つ呪文の総コストが決定された後でのみ適用される。
- マナ・コストに{X}を含む呪文がスタックにある場合、その呪文を唱える際にXとして選んだ値を使用してマナ総量を決定する。

《高峰の鐘叩き》

{2}{U}

クリーチャー — ジン・モンク

1/4

飛行

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{1}少なくなる。

- 《高峰の鐘叩き》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《高峰の鐘叩き》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。
- 《高峰の鐘叩き》がそのターン中にあなたが唱えた2つ目の呪文であったとしても、自身のコストを減らすことはできない。
- 《高峰の鐘叩き》のコスト軽減能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変更しない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《高峰の鐘叩き》のコスト軽減能力は、あなたが呪文に支払うコストの不特定マナの部分のみを軽減できる。

《木立の守部》

{2}{G}

クリーチャー — ハイドラ

2/2

あなたの終了ステップの開始時に、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が戦場に出るたび、それは闘魂Xを行う。Xは、このクリーチャーの上にあるカウンターの個数に等しい。（戦場に出たクリーチャーの上に+1/+1カウンターX個を置くか、白のX/Xのスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。）

- Xの値は《木立の守部》の最後の能力の解決時に決定する。その時点で《木立の守部》が戦場にいない場合、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カウンターの個数を用いて、闘魂を行ったクリーチャーの上に置く+1/+1カウンターの個数や、生成されたスピリット・トークンのパワーとタフネスを決定する。

《コーリ山の僧院》

土地

あなたが平地や島をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}を加える。

{3}{R}, {T} : 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。

- 《コーリ山の僧院》をアンタップ状態で戦場に出すには、これが戦場に出る時点であなたはすでに平地や島をコントロールしていなければならない。あなたが他に平地や島をコントロールしていない状態でこれが平地や島と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。
- 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。

《コーリ鋼の短刀》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルと速攻を持つ。

疾風 — 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、果敢を持つ白の1/1のモンク・クリーチャー・トークン1体を生成する。この装備品をそれにつけてもよい。（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、そのトークンは+1/+1の修整を受ける。）

装備 {1}{R}

- あなたが生成するモンク・トークンは1/1のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力は、そのトークンが1/1のクリーチャーとして戦場に出たことを見る。モンクのパワーとタフネスに影響を及ぼす常在型能力はこれを変更する可能性がある。
- あなたがモンク・トークンを生成してから《コーリ鋼の短刀》をそれにつけるかどうかを選ぶまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- （《倍增の季節》の効果があるなどで）この誘発型能力によって2体以上のモンクが生成される場合は、あなたは《コーリ鋼の短刀》をそれらのうちの1体につけてもよい。

《跨龍兵の突撃》

{3}{G}{U}{R}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、これは各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ3点のダメージを与える。

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、飛行を持つ赤の4/4のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 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、最初に解決されることになる。（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）

《咲蔦森の執政》

{3}{G}{G}

クリーチャー — ドラゴン

4/5

飛行

このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてこれでないドラゴン1体が戦場に出るたび、3点のライフを得る。

//

《縄張りの要求》

{2}{G}

ソーサリー — 前兆

あなたのライブラリーから基本森・カード最大2枚を探し、公開し、そのうち1枚をタップ状態で戦場に、残りをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。（このカードも加えて切り直す。）

- 《咲蔦森の執政》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のドラゴンと同時に戦場に出たなら、その誘発型能力は、そのように出たドラゴンや自身を含めて1体につき1回ずつ誘発する。

《三角州の吸血蠅》

{1}{B}

クリーチャー — 昆虫

1/2

飛行

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたがカウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしている場合、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- 《三角州の吸血蠅》の最後の能力は、それが誘発する瞬間に、あなたがカウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。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カウンターが置かれているクリーチャーを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。

《ジェスカイの啓示》

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

インスタント

呪文やパーマネントである1つを対象とし、1つを対象とする。その前者をオーナーの手札に戻す。ジェスカイの啓示はその後者に4点のダメージを与える。あなたは果敢を持つ白の1/1のモンク・クリーチャー・トークン2体を生成し、カード2枚を引き、4点のライフを得る。

- 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。

《ジェスカイの道師、ナーセット》

{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・モンク

3/4

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、このターンにあなたが唱えた呪文の数に等しい枚数のカードを引く。

- 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。

《自然の律動》

{X}{G}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから、マナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

調和 {X}{G}{G}{G}{G} (あなたの墓地にあるこのカードを調和コストで唱えてもよい。あなたがコントロールしているクリーチャー1体をタップして、このコストの不特定マナを、そのクリーチャーのパワーに等しい量だけ減らすことを選んでもよい。その後、この呪文を追放する。)

- プレイヤー1人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決定するとき、Xは0として扱う。

《漆黒洞穴の包囲》

{B}{G}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出るに際し、スウルタイかアブザンかを選ぶ。

- スウルタイ — あなたがコントロールしているクリーチャーの上にカウンター1個が置かれるたび、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。
- アブザン — あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー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。ターン終了時まで、それは威迫を得る。

- あなたが何らかの方法によって、《漆黒洞穴の包囲》をコントロールしているが、(たとえば戦場にありこれでないパーマネントがこれのコピーになるなどして) それのために選択を行わなかったなら、それは2つの能力のどちらも持っていない。
- カウンターがパーマネントの上に置かれたときに誘発する能力は、何らかの理由によりパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出るときにも誘発する。

《招嵐の刃》

{1}{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+3/+0の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、あなたが3体以上の攻撃クリーチャーをコントロールしているならカード1枚を引く。

装備{2} ({2}：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。)

- 2つ目の能力は、能力の解決時にのみ、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーの数を見る。他の攻撃誘発（応召能力など）によってクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出る場合、《招嵐の刃》の能力が解決する前にそのようなクリーチャーが戦場に出るように、それらの誘発型能力の解決順を選択することができる。

《除細動の電流》

{2/R}{2/W}{2/B}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。除細動の電流はそれに4点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

- 《除細動の電流》の解決時に対象のパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《陣形破り》

{1}{G}

クリーチャー — ビースト

2/1

このクリーチャーよりもパワーが小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

あなたがカウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしているかぎり、このクリーチャーは+1/+2の修整を受ける。

- 《陣形破り》のパワーとそれをブロックしようとしているクリーチャーのパワーは、ブロック・クリーチャーの指定の際にのみ比較する。《陣形破り》がクリーチャーによって適正にブロックされた場合、いずれかのクリーチャーのパワーを変更してもそのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。

《睡蓮光の舞踊団》

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

クリーチャー — ゾンビ・バード

3/6

絆魂

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黒のカード1枚と緑のカード1枚と青のカード1枚を探し、あなたの墓地に置く。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたは3枚すべてのカードを探す必要はなく、2枚、1枚、または（本当にそうしたいなら）0枚でもよい。
- あなたは《睡蓮光の舞踊団》の最後の能力によって多色のカードを探してもよい。たとえば、黒のカードを探す場合、黒が含まれていれば色がいくつあっても構わない。それがどのような色であっても、あなたが他に探すことのできるカードに影響しない。たとえば、黒のカードとして黒緑青のカードを探した上で、緑のカードや青のカードを探すこともできる。

《精霊龍の呼集》

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

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのドラゴンは破壊不能を持つ。

あなたのアップキープの開始時に、各色につきそれぞれ、あなたがコントロールしていてその色であるドラゴン1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。これによりあなたがドラゴン5体の上に+1/+1カウンターを置いたなら、あなたはゲームに勝利する。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《精霊龍の呼集》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているドラゴンが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- あなたが2色以上を持つドラゴンをコントロールしている場合、《精霊龍の呼集》の最後の能力によって、それの上に+1/+1カウンターを2個以上置いてもよい。
- 最後の能力は、それによって5体の異なるドラゴンの上にそれぞれ+1/+1カウンターを置いた場合にのみ、あなたはゲームに勝利する。

《生を産む死》

{5}{B}{G}{U}

ソーサリー

クリーチャーやエンチャントであるすべてを破壊する。これにより破壊されたパーマネント1つにつき1枚のカードを引く。

- これにより破壊されたパーマネントが（たとえば、その上に最終カウンターが置かれているなどして）墓地以外の領域に移動した場合も、それは破壊されたものとみなされ、あなたは依然としてカード1枚を引く。
- 破壊不能を持つパーマネントは、これにより破壊されない。

《絶縁の僧侶》

{W}{B}{G}

クリーチャー — ジン・クレリック

3/3

接死

このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはその中から土地でないカード1枚を選んでよい。そうしたなら、そのカードを追放する。

このクリーチャーが戦場を離れたとき、その追放されているカードのオーナーは白のX/Xのスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xはその追放されているカードのmana総量に等しい。

- あなたがカードを追放しないことを選んだなら、この最後の能力の効果は何もしない。どのプレイヤーもトークンを生成しない。

《説道者の護衛》

{3}{W}

クリーチャー — オーク・モンク

3/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にありmana総量が2以下であり土地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。

疾風 — 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、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。それをタップする。

- プレイヤー1人の墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《前線への猛進》

{R}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン2体を生成する。
- ・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、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- ・ Xの値は、《前線への猛進》の解決時に1度だけ計算される。

《全族党に連なる者、ベトー》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

5/7

飛行

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すべてのクリーチャーのタフネスの合計が10以上である場合、カード1枚を引く。その後、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーのタフネスの合計が20以上なら、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。その後、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーのタフネスの合計が40以上なら、各対戦相手はそれぞれ自分のライフの端数を切り上げた半分の点数のライフを失う。

- ・ 《全族党に連なる者、ベトー》の最後の能力は、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すべてのクリーチャーのタフネスの合計が10以上で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。あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーのタフネスの合計がその時点で10以上でなかった場合、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。この能力が解決するまで、それらのタフネスの合計が20以上（または40以上）かどうかを確認することはない。

《戦略的裏切り》

{1}{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、自分がコントロールしているクリーチャー1体と自分の墓地を追放する。

- ・ その対戦相手は、《戦略的裏切り》の解決時に追放するクリーチャーを選ぶ。その時点でそのプレイヤーがクリーチャーを1体もコントロールしていなかった場合、そのプレイヤーは単に自分の墓地を追放する。

《双雷弾》

{1}{R}

インスタント

1つか2つを対象とし、2点分を割り振る。双雷弾はそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- ・ 1つの対象に2点のダメージを与えるか、2つの対象にそれぞれ1点のダメージを与えるかを、《双雷弾》を唱えた時点であなたが選ぶ。
- ・ 2つの対象を選んで《双雷弾》を唱え、《双雷弾》が解決する前に対象のうちの1つが不適正な対象となっていた場合、残った適正な対象に1点のダメージを与える。元のダメージの割り振りを変更することはできない。

《斃れし者の指揮官》

{2}{W}{B}

クリーチャー — オーク・戦士

3/3

接死

あなたが攻撃するたび、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+X/+Xの修整を受ける。Xは、攻撃クリーチャーの数に等しい。

- Xの値は《斃れし者の指揮官》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《倒れし者の報復者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・戦士

2/4

接死

応召X。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。（このクリーチャーが攻撃するたび、赤の1/1の戦士・クリーチャー・トークンX体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。）

- Xの値は《倒れし者の報復者》の応召能力の解決時に1度だけ計算される。

《叩きのめす妙技》

{2}{G}

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。その前者の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体と対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、《叩きのめす妙技》を唱えることはできない。
- いずれかのクリーチャーが《叩きのめす妙技》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしている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不正な対象である場合、たとえそのクリーチャーが戦場に残ったままでも、それの上に+1/+1カウンター1個を置くことはない。

《玉虫色の虎》

{4}{R}

クリーチャー — 猫

3/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、{W}{U}{B}{R}{G}を加える。

- 《玉虫色の虎》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。
- 《玉虫色の虎》の能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《玉虫色の虎》を唱えることなく戦場に出した場合は誘発しない。

《ダルコヴァンの露营地》

土地

あなたが沼や山をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W}を加える。

{2}{W}, {T} : このターンにあなたが攻撃するたび、赤の1/1の戦士・クリーチャー・トークン2体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。

- 《ダルコヴァンの露营地》をアンタップ状態で戦場に出すには、これが戦場に出る時点であなたはすでに沼や山をコントロールしていなければならない。あなたが他に沼や山をコントロールしていない状態でこれが沼や山と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。
- 《ダルコヴァンの露营地》の最後の能力を起動することによって、そのターンの攻撃クリーチャー指定ステップにあなたが1体以上のクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定するたびに誘発する遅延誘発型能力を生成する。（これは通常1ターンに1回しか発生しないが、《総攻撃》の最後の能力のような効果によって、複数回起こる可能性がある。）《ダルコヴァンの露营地》がすでに戦場になかったとしても、この能力は誘発する。あなたがどのクリーチャーも攻撃クリーチャーとして指定しない場合は誘発しない。

《団結の最前線》

{3}{W}

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7枚を見る。その中からmana総量が3以下でありクリーチャーでも土地でもないパーマネント・カード最大2枚を戦場に出す。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。

- プレイヤー1人のライブラリーにあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《担炎の闘士》

{U}{R}{W}

クリーチャー — 人間・モンク

3/3

先制攻撃

このクリーチャーが戦場に出たとき、このターン、次にあなたが呪文1つを唱えたとき、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。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 《担炎の闘士》の最後の能力の解決後、そのターンで次にあなたが唱える呪文は、それが対象を持つか持たないかを問わずコピーされる。
- 《担炎の闘士》の最後の能力によって生成されたコピーは、これがコピーする呪文より先に解決される。元の呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、コピーは解決される。
- 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。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《闘技場の花形》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

1/1

応召1（このクリーチャーが攻撃するたび、赤の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。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。）

{1}{R}, 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、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点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの数は、起動型能力の解決時に数える。これはつまり、対戦相手があなたのクリーチャーを破壊することで与えられるダメージを軽減するように対応できることを意味する。

《ドラゴンの嵐の球》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールしている各ドラゴンはそれぞれ追加の+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《ドラゴンの嵐の球》と同時に戦場に出る、あなたがコントロールしているドラゴンは、追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場には出ない。

《ナーガの肉体造形師》

{3}{U}

クリーチャー — 蛇・多相の戦士

0/0

このクリーチャーを、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

相続— {2}{U}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：あなたがコントロールしていて伝説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。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてそれでないすべてのクリーチャーは、そのクリーチャーのコピーになる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ナーガの肉体造形師》の能力は両方とも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あるかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンである場合、《ナーガの肉体造形師》（またはその相続能力の場合は、あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャー）は、そ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、《ナーガの肉体造形師》はそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。同様に、これの相続能力により、あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャーは、そのクリーチャーがコピーしたもののコピーになる。
- 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、《ナーガの肉体造形師》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。これの相続能力を起動することによってクリーチャーが戦場に出ることはなく、そのため、その種の能力は《ナーガの肉体造形師》の相続能力では機能しない。
- あなたは《ナーガの肉体造形師》を、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出ることを選ばなくてもよい。そうしたなら、それは単なる0/0の蛇・多相の戦士であり、他の効果によってそのタフネスを増加させないかぎり、それはあなたの墓地に置かれる。

《ナーセットの叱責》

{4}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ナーセットの叱責はそれに5点のダメージを与える。{U}{R}{W}を加える。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。

- 《ナーセットの叱責》を解決しようとする時点で、対象としたクリーチャーが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはマナを加えない。

《鳴り渡る龍哮の征服者》

{2}{W}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行

アーティファクトとクリーチャーとプレインズウォーカーのすべての起動型能力は起動できない。

- 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。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。

《ぬかるみの執政、シディシ》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・蛇・邪術師

1/3

{T}, あなたがコントロールしていてマナ総量がXでありこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる: あなたの墓地にありXに1を足したマナ総量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。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 戦場にあるクリーチャーやプレイヤー1人の墓地にあるクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《根なしの祖先》

{2}{B}

クリーチャー — スピリット・クレリック

3/2

瞬速

{1}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる: ターン終了時まで、このクリーチャーは破壊不能を得る。これをタップする。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。)

- 《根なしの祖先》の最後の能力は、これがすでにタップ状態であっても起動できる。

《破壊の嵐髯り》

{4}{G}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、アーティファクトやエンチャントである最大1つを対象とする。それを破壊する。

//

《ささやかな復讐》

{1}{B}

ソーサリー — 前兆

パワーが3以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。(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。)

- 対象としたクリーチャーのパワーが《ささやかな復讐》の解決前に3より大きくなった場合、対象は不適正となり、この呪文はオーナーの墓地に置かれる。

《破断するドラゴンの嵐》

{4}{R}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。その呪文のマナ総量が8以下なら、それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしないなら、そのカードをあなたの手札に加える。

あなたがコントロールしているドラゴン1体が戦場に出たとき、このエンチャントをオーナーの手札に戻す。

- 追放されたカードを唱えることを選んだ場合は、《破断するドラゴンの嵐》の1つ目の能力の解決中かつ、まだスタックにある間にそれを行う。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。
- 代替コストを使用してその呪文を唱えているので、それ以上他の代替コストを支払うことはできない。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。

- 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。

《光砕く者、テルサ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — オーク・ウィザード

3/3

速攻

光砕く者、テルサが戦場に出たとき、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。光砕く者、テルサが攻撃するたび、あなたの墓地に7枚以上のカードがある場合、あなたの墓地にあるカード1枚を無作為に選んで追放する。このターン、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。
- 《光砕く者、テルサ》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたの墓地に7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。その時点で7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。

《ひと羽ばたき》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け飛行を持つ。

{2}{U}：このオーラをオーナーの手札に戻す。

- 起動型能力の解決前にこのオーラがついているクリーチャーが戦場を離れるかクリーチャーでなくなった場合、《ひと羽ばたき》は状況起因処理によって能力の解決前にオーナーの墓地に置かれ、オーナーの手札には戻らない。

《百戦錬磨の古参兵》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・戦士

4/2

あなたがコントロールしているクリーチャーの上に3種類以上のカウンターがあるかぎり、このクリーチャーは+2/+4の修整を受ける。

あなたの墓地にあるこのカードを唱えてもよい。そうしたなら、これは最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(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。)

- 《百戦錬磨の古参兵》の最後の能力によって与えられた許諾を使い、あなたの墓地にあるこれを唱えるときも、あなたはそのコストをすべて支払わなければならないし、そのタイミングの制限に従わなければならない。
- 《百戦錬磨の古参兵》があなたの墓地から唱えられた後に打ち消された場合、それは墓地に戻る。これにより再度唱えることができる。(それは百戦錬磨のうちの一戦とは数えない。)
- あなたが、あなたの墓地から呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。あなたがその呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 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。

《氷河森林の包囲》

{1}{G}{U}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出るに際し、ティムールかスウルタイかを選ぶ。

・ティムール — 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、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード4枚を切削する。

・スウルタイ — あなたの墓地にある土地をプレイしてもよい。

- あなたが何らかの方法によって、《氷河森林の包囲》をコントロールしているが、（たとえば戦場にありこれでないパーマネントがこれのコピーになるなどして）そのために選択を行わなかったなら、それは2つの能力のどちらも持っていない。
- 《氷河森林の包囲》の能力によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたがプレイできる土地は各ターンに1つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときにしかプレイできない。
- 《氷河森林の包囲》の能力によって、あなたの墓地にある土地・カードの（サイクリングのような）起動型能力を起動できるようなにはならない。

《氷河の龍狩り》

{U}{R}

ソーサリー

カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨ててもよい。これによりあなたが土地でないカードを捨てたとき、クリーチャー1体を対象とする。氷河の龍狩りはそれに3点のダメージを与える。

調和{4}{U}{R} (あなたの墓地にあるこのカードを調和コストで唱えてもよい。あなたがコントロールしているクリーチャー1体をタップして、このコストを{X}減らしてもよい。Xは、そのパワーに等しい。その後、この呪文を追放する。)

- 《氷河の龍狩り》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。これによりあなたが土地でないカード1枚を捨てたときに、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。

《不可避の敗北》

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

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。それを追放する。そのコントローラーは3点のライフを失い、あなたは3点のライフを得る。

- 《不可避の敗北》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。プレイヤーはライフを失うことも得ることもない。

《武装ドラゴン》

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

クリーチャー — ドラゴン

3/4

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体か2体か3体を対象とし、3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。

- 《武装ドラゴン》の誘発型能力の対象の数や、能力をスタックに置く際のカウンターの割り振り方はあなたが選ぶ。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。
- 《武装ドラゴン》の誘発型能力の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。

《不撓の系統、アナフェンザ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・兵士

2/2

瞬速

先制攻撃

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、これは闘魂2を行う。
(これの上に+1/+1カウンター2個を置くか、白の2/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- 《不撓の系統、アナフェンザ》が、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもない1体以上のクリーチャーと同時に死亡する場合、《不撓の系統、アナフェンザ》の最後の能力は、そのようなトークンでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《不毛平原の包囲》

{2}{W}{B}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出るに際し、アブザンかマルドゥかを選ぶ。

- アブザン — 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。
- マルドゥ — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたのコントロール下でクリーチャーが死亡していた場合、各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- あなたが何らかの方法によって、《不毛平原の包囲》をコントロールしているが、(たとえば戦場にありこれでないパーマネントがこれのコピーになるなどして) そのため選択を行わなかったなら、それは2つの能力のどちらも持っていない。
- 《不毛平原の包囲》のマルドゥの能力は、終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡したかどうかを見る。死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。

《平衡の達人》

{3}{R}

クリーチャー — 犬・モンク

2/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード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。

疾風 — 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、ターン終了時まで、このクリーチャーは二段攻撃を得る。

- 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。

《平然とした達人》

{2}{U}{R}

クリーチャー — オーク・モンク

4/3

警戒

威迫 (このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

このターンにあなたが2つ以上の呪文を唱えていたなら、このクリーチャーは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《平然とした達人》の最後の能力は、このターンに唱えた呪文であればすべてを数に入れる。あなたが《平然とした達人》自身を唱えた場合は、それも含まれる。これでないすべての呪文が解決済みであっても、解決されていなくても、打ち消されていても、まだスタック上に置かれていても関係ない。

《捕獲の好機》

{2}{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。
- クリーチャー最大2体を対象とする。ターン終了時まで、それらは+2/+1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中の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。

《誉れある死者の目覚め》

{B}{G}{U}

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 — 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。

II — カード3枚を切削する。

III — カード1枚を捨ててもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありクリーチャーや土地であるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《誉れある死者の目覚め》の最後の章能力の対象を選ぶのは、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枚を捨てたときに、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。あなたは捨てたばかりのカードを選んでもよいし、既に墓地にあったカードを選んでもよい。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。

《マグマのヘルカイト》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/5

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて基本でない土地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、タップ状態かつ麻痺カウンター1個が置かれた状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。(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。)

- 《マグマのヘルカイト》の最後の能力の解決時に対象とした土地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。どのプレイヤーも基本土地・カードをライブラリーから探すことはない。
- 《マグマのヘルカイト》の最後の能力が解決されるかぎり、対象とした土地がその能力によって破壊されなかった場合でも、その対象とした土地のコントローラーは基本土地・カード1枚を探することができる。これは土地が破壊不能を持っているため起こりうることである。

《股すくい of 負け犬》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

1/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}, {T} : あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 能力の解決前に対象としたクリーチャーのパワーが3以上になった場合、それは不適正な対象となり、解決時に能力は何もしない。ただし、能力が解決した後にそのクリーチャーのパワーが3以上になったとしてもそれはブロックされないままである。

《待ち構え》

{B}{G}{U}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、クリーチャー1体を対象とする。そのカードをあなたの手札に戻す。待ち構えはそのクリーチャーに、そのカードのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚と戦場にあるクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、あなたは《待ち構え》を唱えることができない。
- 《待ち構え》が対象としたクリーチャーに与えるダメージの点数は、墓地にあるそのカードのパワーを用いて決定する。

《惑わしの吹雪》

{4}{U}{U}

インスタント

カード3枚を引く。ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーは-3/-0の修整を受ける。

- 《惑わしの吹雪》は、この解決時に対戦相手がコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってそのプレイヤーがコントロールし始めたクリーチャーは-3/-0の修整を受けない。

《マルドゥの包囲破り》

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

クリーチャー — 人間・戦士

4/4

接死、速攻

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てこれでないクリーチャー最大1体を対象とする。このクリーチャーが戦場を離れるまで、それを追放する。

このクリーチャーが攻撃するたび、各対戦相手につきそれぞれ、その追放されているカードのコピーであるトークン1体を、タップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で生成する。あなたの終了ステップの開始時に、それらのトークンを生け贄に捧げる。

- 《マルドゥの包囲破り》の戦場に出たときに誘発する能力が解決する前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- 《マルドゥの包囲破り》の3つ目の能力によって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。《マルドゥの包囲破り》の最後の能力は、そのトークンのコピーを生成しない。
- そのトークンは追放されたカードに書かれていることをコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それが追放される前にその特性を変更した効果はコピーしない。
- コピー元のカードの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のカードが持つ「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」の能力も機能する。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は、そのようなトークンが攻撃している状態で戦場に出たときには誘発しない。
- 追放されたカードがクリーチャー・カードでない場合でも、トークンのコピーは依然として生成され、タップ状態で戦場に出る。それらはただ攻撃しないだけである。

《道の再発見》

{U}{R}{W}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・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 — あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

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、それは二段攻撃を得る。

- 第III章の能力が生成する誘発型能力は、たとえ《道の再発見》がそれ以上戦場にはない可能性が高くとも、そのターン中に2回以上誘発することがある。

《道の体現者、シニコ》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

4/5

飛行、警戒

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以下であり土地でないカード1枚を対象とする。それを追放する。それをコピーする。その後、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。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- あなたは、《道の体現者、シニコ》の最後の能力が解決中かつスタック上にある間に、コピーを唱える。後で唱えるためにと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・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に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。
- 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。
- 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。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《群れの家宝》

{1}{G}

アーティファクト

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

{T} :あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランブルと「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。」を得る。

- 《群れの家宝》の最後の能力が解決した後に対象としたクリーチャーのパワーを4未満に減らしたとしても、能力を失ったりはしない。

《猛然たる祖先》

{1}{W}

クリーチャー — スピリット・戦士

3/1

このカードがあなたの墓地にある間にあなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、{1}{W}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。

- 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と同時に《猛然たる祖先》が死亡した場合、この能力は誘発しない。
- 《猛然たる祖先》の能力の解決前にこれがあなたの墓地を離れていた場合、{1}{W}を支払ったとしても、これをあなたの手札に戻すことはできない。

《ヤサンの街道見張り》

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

クリーチャー — 人間・スカウト

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、カード4枚を切削する。そうしたとき、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。

- 《ヤサンの街道見張り》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4枚を切削したときに、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。

《破れかぶれの策》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/-1の修整を受ける。このターン、それがあなたのコントロール下で死亡したとき、あなたはカード2枚を引く。

- 対象としたクリーチャーをコントロールしているかぎり、そのクリーチャーが墓地に置かれるとき、そのタフネスが0になったことが原因であるか、それ以外の理由であるかにかかわらず、あなたはカードを2枚引くことができる。
- そのクリーチャーが墓地に置かれる時点でクリーチャーでなくなっていたとしても、その時点であなたがそれをコントロールしていた場合、あなたは依然としてカードを2枚引くことができる。

《湧霧の村》

土地

あなたが山や森をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}を加える。

{U}, {T} : このターン、あなたが次に唱える呪文は打ち消されない。

- 《湧霧の村》をアンタップ状態で戦場に出すには、これが戦場に出る時点であなたはすでに山や森をコントロールしていなければならない。あなたが他に山や森をコントロールしていない状態でこれが山や森と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。

《夢見がちな空乗り》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

1/3

飛行

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

あなたがコントロールしていて攻撃しているすべてのトークンは飛行を持つ。

- 《夢見がちな空乗り》が戦場を離れた場合、攻撃しているトークンは、最後の能力によって付与されていた飛行を失う。このことがブロック・クリーチャー指定ステップの前に発生した場合、それらのトークンが飛行を持たないクリーチャーによってブロックされることを可能にすることがある。

《来世の主》

{2}{B}{G}

クリーチャー — ゾンビ・邪術師

2/2

このクリーチャーは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、その上にカウンターがあった場合、あなた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。その上にそれらのカウンターを置く。

- 《来世の主》が、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と同時に死亡したなら、《来世の主》の最後の能力は、そのようなカウンターが置かれているクリーチャー1体につき1回ずつ誘発する（該当するなら自身も含める）。
- 《来世の主》の最後の能力は、死亡したクリーチャーから対象となったクリーチャーにカウンターを移動させるわけではない。厳密には、クリーチャーが死亡したとき、それが持っていた各種類のカウンター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。
- 《来世の主》の最後の能力は、死亡したクリーチャー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。
- 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、あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているクリーチャーが死亡した時点であなたが《オゾリス》と《来世の主》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》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。
- 死亡したクリーチャーが死亡時に-1/-1カウンターを持っていた場合、《来世の主》の能力は対象としたクリーチャーの上にそれらも置くことになる。その結果、カウンターの受け手が死亡する可能性がある。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に、そのタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1カウンターが同時に置かれたなら、《来世の主》の最後の能力は、それが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）が対象としたクリーチャーの上に置かれる。

《ラクシャータ流取り引き》

{2/B}{2/G}{2/U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。そのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- あなたのライブラリーにあるカードが2枚のみなら、両方ともあなたの手札に加える。

《ラシドのうろつくもの》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 蛇・レインジャー

5/5

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土地の数に等しい枚数のカードを切削してもよい。

相続 — {1}{G}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：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、あなたの墓地にある土地・カードの枚数に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ラシドのうろつくもの》の1つ目の能力の解決時点で、あなたのライブラリーにあなたがコントロールしている土地の数以上の枚数のカードがない場合、それに等しい枚数のカードを切削することは選べない。
- Xの値は、《ラシドのうろつくもの》の相続能力の解決時に1度だけ計算される。

《嵐鱗の末裔》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのドラゴンは+1/+1の修整を受ける。

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文と同じ回数コピーする。コピーはトークンになる。）

- そのコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたり解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。

《龍爪撃》

{2/G}{2/U}{2/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体を対象とし、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。ターン終了時まで、その前者のパワーとタフネスを2倍にする。その後、その前者はその後者と格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

- 何らかの効果によってクリーチャーのパワーを「2倍」にするように指示された場合、そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、その効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。同様に、タフネスが2倍になったクリーチャーは+0/+Xの修整を受ける。Xは、この効果が適用され始めた際のそのタフネスに等しい。

《龍爪のエシュキ》

{1}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4/4

警戒、トランプル、護法{1}

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャー・呪文とクリーチャーでない呪文の両方を唱えていた場合、カード1枚を引き、龍爪のエシュキの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- あなたのターンの戦闘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・呪文とクリーチャーでない呪文の両方を唱えていなかった場合、《龍爪のエシュキ》の最後の能力は一切誘発しない。能力を誘発させようと間に合わせるために、あなたのターンの戦闘ステップの開始中にクリーチャー・呪文やクリーチャーでない呪文を唱えることはできない。

《龍の創始》

{6}{R}{R}

エンチャント

あなたはドラゴン・呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- これによりあなたが各ドラゴン・呪文を唱える場合は、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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に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。
- 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。

- 《龍の創始》を唱えた後あなたのターン中ならば、解決直後にあなたが優先権を持つことになる。他のプレイヤーが呪文や能力を使って《龍の創始》を除去できるようになる前に、あなたは他の呪文を唱えることができる。

《龍卵の秘宝》

{1}{G}

アーティファクト

{T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップする：好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}{W}{U}{B}{R}{G}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：「聖遺のドラゴン」という名前のすべての色である4/4のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。それは飛行と絆魂と「このトークンが戦場に出たとき、1つを対象とする。これはそれに3点のダメージを与える。」を持つ。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 1つ目の能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーであればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものもよい。

『タルキール：龍嵐録』スペシャルゲストのカード別注釈

《奇妙な根本原理》

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

ソーサリー

あなたの墓地にあり名前の異なる、望む枚数のパーマネント・カードを戦場に戻す。

- 戻すパーマネント・カードは、《奇妙な根本原理》の解決中に選ぶ。あなたがカードを選んでから戦場に戻すまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- あなたはパーマネント・カードを1枚のみ選んで戻してもよく、その際には名前は関係ない。
- オーラが唱えられずに戦場に出るなら、それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。
- これにより戦場に出るオーラは、それと同時に戦場に出る他の何かをエンチャントすることはできない。

《出現の根本原理》

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

ソーサリー

あなたのライブラリーから名前の異なる単色のカード最大3枚を探し、追放する。対戦相手1人は、それらのカードのうち1枚を選ぶ。そのカードをあなたのライブラリーに加えて切り直す。その残りのカードを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。出現の根本原理を追放する。

- 「単色のカード」とは、白か青か黒か赤か緑のうちの1色の色であって、他の色ではないカードである。無色のカードは単色ではない。
- あなたがカードを1枚のみ見つけたなら、あなたはそれをあなたのライブラリーに加えて切り直し、《出現の根本原理》を追放し、何も唱えないことになる。
- 追放されたカードを唱えるなら、それは《出現の根本原理》の解決の一部として唱える。後になって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許諾は無視する。
- 見つけたカードを唱えている間には、《出現の根本原理》はスタック上にあるままなので、それらの呪文の対象になれる。しかし、それが追放された後では、それは適正な対象ではなくなる。

- 「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。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。
- 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。

《発生の基本原則》

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

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5枚を見る。その中から望む枚数のパーマネント・カードを戦場に出し、残りをあなたの手札に加える。発生の基本原則を追放する。

- これによりパーマネント・カードを戦場に出さないことを選ぶこともできる。あなたはそれらのカードを公開せずに自分の手札に加える。そのうちのどれかがパーマネント・カードであったかどうかを言うこともない。
- これによりパーマネントが戦場に出る際に誘発する能力は、《発生の基本原則》の解決が終了し、それが追放領域に存在するようになるまでスタックに置かれない。
- オーラが唱えられずに戦場に出るなら、それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正につけることができるものがなにもない場合、あなたはそれを戦場に出すことを選ぶことはできない。この場合それは、これにより戦場に出されなかった他のカードとともに手札に加えられる。
- これにより戦場に出るオーラは、それと同時に戦場に出る他の何かをエンチャントすることはできない。

《見事な基本原則》

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

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とし、1つを対象とする。その前者は5点のライフを得る。見事な基本原則はその後者に5点のダメージを与える。その後、あなたはカード5枚を引く。

- 5点のライフを得るプレイヤーとして、自分を対象としてもよい。
- 《見事な基本原則》の解決前にいずれかの対象が不適正になったとしても、もう一方は通常通り影響を受け、あなたはカードを5枚引く。両方の対象が不適正になったなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを5枚引かない。

『タルキール：龍嵐録』統率者のカード別注釈

《欺きのフロストカイト》

{U}{U}

クリーチャー — ドラゴン

1/1

飛行

このクリーチャーを、他のタイプに加えてドラゴンであり飛行を持つことを除き、あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《欺きのフロストカイト》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。）それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかど

うかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。

- コピー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、《欺きのフロストカイト》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るなら、記載されている例外を除き、《欺きのフロストカイト》はそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《欺きのフロストカイト》が戦場に出たときにも誘発する。コピー元のパーマネントが持つ「[このクリーチャー]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。
- あなたは《欺きのフロストカイト》を、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出ることを選ばなくてもよい。そうしたなら、これは単なる飛行を持つ1/1のドラゴンである。

《アブザンの意志》

{3}{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、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もよい。

・望む人数の対戦相手を対象とする。それらの各プレイヤーはそれぞれ、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、3点のライフを失う。

・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。

- 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。
- あなたがこの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。
- この呪文のモードを選ぶ際にだけ、あなたが統率者をコントロールしているかどうかを見る。あなたが呪文を唱え終える前に（それを生け贄に捧げてマナ能力を起動するなどにより）その統率者のコントロールを失ったとしても、選んだモードの数はそのままである。

《嵐裂きのズルゴ》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — オーク・戦士

3/3

応召1（このクリーチャーが攻撃するたび、赤の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。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。）

あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体が戦場を離れるたび、それが攻撃していたなら、カード1枚を引く。そうでないなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- 《嵐裂きのズルゴ》が、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・トークンと同時に戦場を離れた場合、これの最後の能力はそれらのクリーチャー・トークン1体につき1回誘発する。

《一心同体、シニコとナーセット》

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

伝説のクリーチャー — 人間・スピリット・ドラゴン

4/4

飛行、警戒

疾風 — 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、その呪文がパーマネントやプレイヤーを対象としているなら、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。これにより呪文をコピーしなかったなら、カード1枚を引く。

- あなたが2つ目に唱えた呪文がパーマネントやプレイヤーを対象とするなら、たとえそのコピーが適正な対象を選ぶことができなくとも、あなたはその呪文をコピーしなければならない。カードを引くためにカードをコピーしないことを選ぶことはできない。
- 《一心同体、シニコとナーセット》の最後の能力とそれが生成するコピーは、コピー元の呪文よりも先に解決される。元の呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、能力とコピーは両方とも解決される。
- オーラ・呪文は、そのエンチャント能力によって定義される対象を必要とする。
- 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。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《鱗弾き》

{2}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたとき、ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは $-X/-X$ の修整を受ける。Xは、その生け贄に捧げられたクリーチャーのタフネスに等しい。

- 《鱗弾き》の能力が解決するまで、あなたはどのクリーチャーを生け贄に捧げるかを選ばない。その時点であなたがクリーチャーをコントロールしていたなら、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げなければならない。そうすることにより、「再帰」誘発型能力が誘発する。プレイヤーはXの値を知った上でその能力に対応してもよい。
- Xの値は、生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて決定する。

《栄華への変換》

{2}{R}

インスタント

実演（あなたがこの呪文を唱えたとき、これをコピーしてもよい。そうしたなら、対戦相手1人にもこれをコピーさせる。両プレイヤーは自分のコピーの新しい対象を選んでもよい。）

あなたがコントロールしておらずアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それを破壊する。これによりそのパーマネントが破壊されたなら、そのコントローラーは、土地でないカード1枚が追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。その後、そのプレイヤーはその土地でないカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたは、実演能力の解決中に、コピーを生成するかどうかを選ぶ。これは元の呪文が解決されるよりも前に行われる。スタックでは、あなたのコピーは元の呪文の上に置かれる。
- あなたが実演で呪文をコピーしたなら、あなたはその後に対戦相手1人を選ぶ。その対戦相手が呪文をコピーしたなら、それはスタックの一番上に置かれる。
- 呪文が対象を取るなら、あなたは元の呪文を唱える際にその対象を選ぶ。あなたがその呪文のコピーを生成したなら、あなたはそのコピーを生成する際にそのコピーの新しい対象を選んでもよい。同様に、あなたがコピーの生成を求める対戦相手は、そのコピーを生成する際にそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

つまり、あなたの対戦相手がコピーの新しい対象を（存在する場合に）選ぶとき、元の呪文とあなたのコピーの対象を知っていることになる。

- あなたが実演を持つ呪文を唱え、あなたとあなたの対戦相手がそれをコピーした場合、先に対戦相手のコピーを解決する。その後、あなたのコピーを解決し、最後に元の呪文を解決する。
- あなたが呪文を唱えてコピーしないことを選んだなら、対戦相手もそれをコピーすることはない。
- 破壊されたパーマネントのコントローラーがマナ・コストを支払うことなく追放されたカードを唱えることを選んだなら、そのプレイヤーは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。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、破壊されたパーマネントのコントローラーがマナ・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。

《黄金狂いの三頭龍》

{4}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/3

飛行

無尽（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

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、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

- 無尽のルールにおける「防御プレイヤー」とは、能力が解決する時点で、無尽を持つクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレイヤー、そのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、またはそのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。そのクリーチャーがもはや攻撃していないなら、それは、プレイヤーやクリーチャーが最後に攻撃していたものに基づいて適切なプレイヤーを参照する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- あなたは、各トークンが生成された時点で、そのトークンがプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのどちらを攻撃しているのかを選ぶ。それがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、その内のどれを攻撃しているのかをあなたが選ぶ。あなたはトークンでバトルを攻撃することはできない。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- 無尽1つによって生成されたトークンはすべて同時に戦場に出る。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]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。
- （《倍增の季節》などの効果によって）無尽1つによりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生成されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《大嵐の技》

{3}{W}

エンチャント — オーラ

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文と同じ回数コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。コピーはトークンになる。）

エンチャント（あなたがコントロールしているクリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、あなたがコントロールしているエンチャント1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- そのコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたり解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《家族との再会》

{5}{W}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にある望む枚数のクリーチャー・カードをパワーの合計が10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。家族との再会を追放する。

- 《家族との再会》は、パワーの合計が10以下であるような任意のクリーチャーの組み合わせを戻すことができる。たとえば、1/1のクリーチャー・カードを10枚対象としたり、5/5のクリーチャー・カードを2枚対象としたりできる。対象として選んだ他のクリーチャー・カードに関係なく、それらに加えて、パワーが0であるクリーチャー・カードを望む数対象とすることができる。
- あなたの墓地に存在するクリーチャー・カードのパワーを用いて、それらが《家族との再会》の対象になれるかどうかを決定する。たとえば、15/15クリーチャーのコピーとして戦場に出る0/0のクリーチャー・カードを戻すことができる。また、+1/+1カウンターが3個置かれた状態で戦場に出る0/0のクリーチャー・カードを5枚戻すこともできる。
- 対象としたクリーチャー・カードのパワーが墓地にある間に変更される場合（たとえば、その中に、パワーに含まれる「*」の値を定める特性定義能力を持つものがあった場合）には、クリーチャー・カードのパワーの合計が10よりも大きくなることもある。このような事態が発生したなら、対象の選択全体が不適正なものとなる。この場合、《家族との再会》は解決されず、効果は一切発生しない。戦場には何も戻らず、《家族との再会》はオーナーの墓地に置かれる。

《金錠頭の暴君》

{4}{U}{U}

クリーチャー — ドラゴン

6/6

飛行

あなたが呪文1つを唱えるたび、対戦相手がコントロールしていてマナ総量はその呪文のマナ総量以下であり土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 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。
- 呪文のマナ・コストに{X}を含む場合、その呪文を唱える際にXとして選んだ値を使用してマナ総量を決定する。

《雷たてがみの龍》

{3}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたはライブラリーの一番上にありパワーが4以上であるクリーチャー・呪文を唱えてもよい。これによりクリーチャー・呪文を唱えたなら、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 《雷たてがみの龍》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。
- 《雷たてがみの龍》の最後の能力は、結果として生じる呪文がパワーが4以上のクリーチャー・呪文であり、あなたのメイン・フェイズ中であり、スタックが空であるなら、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えることができる。そのクリーチャー・呪文が瞬速を持っていたなら、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでもそれを唱えることができる。対戦相手のターン中であってもよい。

《カルデラの葬火喰らい》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行

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、対戦相手1人を対象とする。このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、このクリーチャーはそのプレイヤーに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《カルデラの葬火喰らい》の能力に対応してこれが戦場を離れた場合、この能力の解決時に、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《胸壁を打破するもの》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/3

飛行

あなたがコントロールしている1体以上のドラゴンが対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下からこのターンにまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- その対戦相手がコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
 - このクリーチャーはその対戦相手でない各対戦相手にそれぞれ4点のダメージを与える。
 - 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。このターン、それをプレイしてもよい。
- 誘発型能力が1ターンに4回以上誘発した場合、4回目以降は、その能力に対していかなるモードも選ぶことができず、それらはスタックから取り除かれ、何もしない。
 - 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。

《巨体の墓裂き》

{6}{B}{G}

クリーチャー — ドラゴン

7/6

飛行

このクリーチャーが戦場に出るか攻撃するたび、カード3枚を切削する。

あなたのライブラリーから1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれるたび、それらのうち1枚を戦場に出す。

- 切削された3枚のカードは、すべて同時に墓地に置く。それらのカードの中にクリーチャー・カードが2枚以上ある場合でも、最後の能力は1回のみ誘発する。

《荒野の守護者》

{4}{W}{W}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

このクリーチャーが戦場に出たか怪物的になったとき、アーティファクトやエンチャントである最大2つをそれぞれコントローラーが異なるように選んで対象とする。それらを追放する。

{4}{W}：怪物化3を行う。（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3個を置く。これは怪物的になる。）

- 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。

《ジェスカイの意志》

{3}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、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もよい。

- 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。
- ターン終了時まで、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーである各カードはそれぞれフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。

- 各プレイヤーは手札が0枚であっても、自分の手札を捨ててもよい。
- 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。
- あなたがこの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。
- この呪文のモードを選ぶ際にだけ、あなたが統率者をコントロールしているかどうかを見る。あなたが呪文を唱え終える前に（それを生け贄に捧げてマナ能力を起動するなどにより）その統率者のコントロールを失ったとしても、選んだモードの数はそのままである。

《収穫の執事》

{3}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にある土地・カード最大3枚を対象とする。それらを追放する。あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはこのクリーチャーによって追放されているすべての土地・カードのすべての起動型能力を持つ。

- 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、追放されているその土地・カードの起動型能力のみを得る。それらは、誘発型能力、常在型能力、起動型能力でないキーワード能力を得ない。
- 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。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 《収穫の執事》によって追放された土地・カードの起動型能力がカード自身をカード名で参照する場合、各クリーチャーが持ったその能力は、代わりにそのクリーチャー自身の名前を参照しているかのように扱う。
- 基本土地・タイプを1つ以上持つ土地・カードは、実際に文章欄にはそのような文章が含まれていなかったり、カードに文章欄がない場合でも、「{T}:[マナ・シンボル]を加える。」という固有の起動型能力を持つ。平地の[マナ・シンボル]は{W}で、島は{U}、沼は{B}、山は{R}、森は{G}である。

《順応する木人樁》

{2}{U}

アーティファクト

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、このアーティファクトの上にある蓄積カウンターが3個未満である場合、これの上に蓄積カウンター1個を置く。

このアーティファクトの上から蓄積カウンター3個を取り除く: 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1つを唱えたとき、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。

- 《順応する木人樁》の最後の能力を解決した後、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。
- 《順応する木人樁》の最後の能力によって生成されたコピーは、これがコピーする呪文より先に解決される。元の呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、コピーは解決される。
- 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。

《スウルタイの意志》

{4}{G}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、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もよい。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を切削する。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。
- 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X個を置く。Xは、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。ターン終了時まで、それはトランプルを得る。

- Xの値は、《スウルタイの意志》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統率者は、あなたの統率者である必要はない。
- あなたがこの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。

- この呪文のモードを選ぶ際にだけ、あなたが統率者をコントロールしているかどうかを見る。あなたが呪文を唱え終える前に（それを生け贄に捧げてマナ能力を起動するなどにより）その統率者のコントロールを失ったとしても、選んだモードの数はそのままである。

《先祖の声、ベトー》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

3/5

飛行、絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー最大1体を対象とし、あなたの墓地にありマナ総量がこのターンにあなたが失ったライフの合計以下であるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。そのクリーチャーの上に、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。そのクリーチャー・カードを戦場に戻す。

- プレイヤー1人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決定するとき、Xは0として扱う。

《大食の愛書家》

{3}{U}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

飛行、警戒

あなたが1つ以上を対象とする呪文1つを唱えるたび、その対象の数に等しい枚数のカードを引く。

- オーラ・呪文は、そのエンチャント能力によって定義される対象を必要とする。

《卓絶の龍》

{4}{U}{U}

クリーチャー — ドラゴン

4/3

瞬速

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、呪文1つを対象とする。それを打ち消す。その呪文がこれにより打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。その後、あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 追放されているカードを唱えるなら、それは《卓絶の龍》の最後の能力の解決の一部として唱える。後になって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許諾は無視する。
- 「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。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。
- 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。

《長日祭》

{X}{R}{R}

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X枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらをプレイしてもよい。

調和{X}{R}{R}（あなたの墓地にあるこのカードを調和コストで唱えてもよい。あなたがコントロールしているクリーチャー1体をタップして、このコストの不特定マナを、そのクリーチャーのパワーに等しい量だけ減らすことを選んでよい。その後、この呪文を追放する。）

- 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中の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。

《釣り合った天秤、テヴァル》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

4/4

飛行

これが攻撃するたび、カード3枚を切削する。その後、あなたの墓地にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に戻してもよい。

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、黒の2/2のゾンビ・ドルイド・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《釣り合った天秤、テヴァル》の最後の能力は一度のみ誘発する。

《ティムールの意志》

{5}{U}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、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もよい。

• パーマネント1つを対象とする。他のタイプに加えて4/4のドラゴン・クリーチャーであり飛行を持つことを除きそのパーマネントのコピーであるトークン1体を生成する。

• プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤ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枚数のカードを引く。

- 《ティムールの意志》の1つ目のモードにより生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。
- パーマネントの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。
- 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。
- あなたがこの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。
- この呪文のモードを選ぶ際にだけ、あなたが統率者をコントロールしているかどうかを見る。あなたが呪文を唱え終える前に（それを生け贄に捧げてmana能力を起動するなどにより）その統率者のコントロールを失ったとしても、選んだモードの数はそのままである。

《テヴァルの裁き》

{2}{B}

エンチャント

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、以下からこのターンにまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- ・カード1枚を引く。
- ・宝物・トークン1つを生成する。
- ・黒の2/2のゾンビ・ドルイド・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- ・《テヴァルの裁き》の能力が1ターンに4回以上誘発した場合、4回目以降は、その能力に対していかなるモードも選ぶことができず、それらはスタックから取り除かれ、何もしない。
- ・複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《テヴァルの裁き》の能力は一度のみ誘発する。

《鉄心の鍛冶工》

{3}{W}

クリーチャー — オーク・工匠

3/3

副官— あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがあなたの統率者をコントロールしている場合、あなたがコントロールしていて伝説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、それは無尽を得る。（そのクリーチャーが攻撃するたび、**防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、そのクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。**）

- ・ 無尽のルールにおける「防御プレイヤー」とは、能力が解決する時点で、無尽を持つクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレイヤー、そのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、またはそのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。そのクリーチャーがもはや攻撃していないなら、それは、プレイヤーやクリーチャーが最後に攻撃していたものに基づいて適切なプレイヤーを参照する。
- ・ 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- ・ あなたは、各トークンが生成された時点で、そのトークンがプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのどちらかを攻撃しているのかを選ぶ。それがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、その内のどれを攻撃しているのかをあなたが選ぶ。あなたはトークンでバトルを攻撃することはできない。
- ・ トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- ・ 無尽1つによって生成されたトークンはすべて同時に戦場に出る。
- ・ 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- ・ コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]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。
- ・ （《倍增の季節》などの効果によって）無尽1つによりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生成されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《同腹呼びの災い魔》

{5}{G}{G}

クリーチャー — ドラゴン

5/7

飛行

あなたがコントロールしている1体以上のドラゴンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはあなたの手札にありmana総量はそのダメージ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。

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

《倍増の嵐唱者》

{2}{R}

クリーチャー — オーク・ウィザード

3/3

先制攻撃

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出た各クリーチャー・トークンにつきそれぞれ、そのトークンのコピーであるトークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを生け贄に捧げる。

- 《倍増の嵐唱者》の最後の能力によって生成されたトークンのコピーはそれぞれ、その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。
- あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出たクリーチャー・トークンが他の何かをコピーしている場合、トークンはそのクリーチャー・トークンがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のトークンが持つ「[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。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これはつまり、クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は、そのようなトークンが攻撃している状態で戦場に出たときには誘発しないことを意味する。
- あなたは、各トークンが戦場に出る際に、それぞれどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しているのかを指定する。それは、《倍増の嵐唱者》や、《倍増の嵐唱者》の最後の能力によって生成された他のトークンと同一のプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルである必要はない。

《敗北の顎》

{3}{B}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはそのクリーチャーのパワーとタフネスの差に等しい点数のライフを失う。

- クリーチャーのパワーとタフネスの差を求めるには、それら2つのうち小さい方の数を大きい方の数から引く。たとえば、3/5のクリーチャーのパワーとタフネスの差は2である。5/3のクリーチャーのパワーとタフネスの差もまた2である。

《花をほころばせる者》

{2}{G}

クリーチャー — 蛇・ドルイド

2/3

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、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{G}, クリーチャー・カード1枚を捨てる：あなたの墓地にある土地・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に戻す。

- 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、最初に解決されることになる。（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）

《火花散らせる先駆、ネリーヴ》

{2}{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

4/4

飛行、接死

これが戦場に出たとき、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン2体を生成する。

これが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にある、あなたがコントロールしていて異なる名前を持つトークンの数に等しい枚数のカードを追放する。あなたが統率者で攻撃したターンの間、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- トークンを生成する効果は、そのトークンの名前を設定することがある。他の何かのコピーであるトークンは、別途指定がないかぎり、それがコピー元であるオブジェクトの名前を持つ。それ以外のすべてのトークンは、生成されたトークンのサブタイプに「・トークン」という言葉を足した名前を持つ。たとえば、「緑の1/1のエルフ・クリーチャー・トークン1体を生成する」という効果は「エルフ・トークン」という名前のトークンを生成する。
- あなたがコントロールしていて名前が異なるトークンの数を決定するには、あなたがコントロールしているトークンを1つずつ見て、その名前がこれによりすでに見ていてそれでないトークンの名前と完全に同じでないものの枚数を数える。印刷された言語を問わず、この比較は英語版の名前を参照する。たとえば、あなたが「エルフ・トークン」という名前を持つトークン2体と「ゴブリン・トークン」という名前を持つトークン1体をコントロールしている場合、あなたのライブラリーの一番上からカード2枚を追放する。

《不動なるフェロザー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

0/5

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

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは、防衛を持たないかのように攻撃できる。

{3}, {T}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：その生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスに等しい枚数のカードを引き、その後、そのパワーに等しい枚数のカードを捨てる。

- 《不動なるフェロザー》の1つ目の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。そのようなクリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。

《骨食り》

{3}{B}

クリーチャー — ドラゴン

2/2

瞬速

飛行

このクリーチャーは、このターンに死亡したクリーチャーの数に等しい個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

このクリーチャーが死亡したとき、カードX枚を引き、X点のライフを失う。Xはこれの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい。

- 《骨喰り》の上に+1/+1カウンターが置かれ、その後これのタフネスが0になる十分な個数の-1/-1カウンターが置かれた場合、Xは、その-1/-1カウンターが置かれた時点でこれが持っていた+1/+1カウンターの個数に等しい。

《マルドゥの意志》

{2}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、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もよい。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーの数に等しい数の、赤の1/1の戦士・クリーチャー・トークンを生成する。
- クリーチャー1体を対象とする。マルドゥの意志はそれに、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい点数のダメージを与える。

- 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。
- あなたがこの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。
- この呪文のモードを選ぶ際にだけ、あなたが統率者をコントロールしているかどうかを見る。あなたが呪文を唱え終える前に（それを生け贄に捧げてマナ能力を起動するなどにより）その統率者のコントロールを失ったとしても、選んだモードの数はそのままである。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ドミナリア、兄弟戦争、ファイレクシア、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.