

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者（2018 年版）』 リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen 協力

最終更新 2018 年 5 月 17 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より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。探している疑問が見つからない場合、Wizards.CustHelp.com にご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、この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

製品情報

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者（2018 年版）』では 4 種類のゲームパックが発売になる。各ゲームパックには、カード 100 枚のデッキ 1 つとプレミアム版大判統率者カード 1 枚が含まれている。4 つのデッキの名称は「適応エンチャント」、「極上の発明品」、「自然界の復讐」、「主観的現実」である。

発売日：2018 年 8 月 10 日

<https://mtg-jp.com/events/search/> を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

新しいカードとフォーマットでの使用可否

『マジック：ザ・ギャザリング ― 統率者（2018 版）』のデッキには、これまでのマジックになかった新カードが 59 種類含まれている。これらのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットでのみ使用可能である。スタンダード、モダン、Brawl の各フォーマットでは使用できない。

本製品に含まれる他のカードは、それら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。つまり本製品に収録されたからといって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

マジックのフォーマットに関する詳細は [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/ja/rules) を参照のこと。個別カードの各フォーマットでの使用可否については、[Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) でカードを検索し、「セット＆リーガル」タブで確認できる。

統率者戦とは

統率者戦はファンが生み出し広まったカジュアル・フォーマットである。各プレイヤーの統率者がデッキを統率する点が特徴である。統率者はもともと伝説のクリーチャーであったが、この製品に含まれる 4 枚のプレインズウォーカー・カードは、デッキの統率者にすることができる。普通はカジュアルな無差別多人数戦としてプレイされるが、2 人対戦も人気がある。各プレイヤーの最初のライフは 40 点である。各デッキには、統率者も含めて 100 枚ちょうどのカードを入れる。統率者戦は「シングルトン」フォーマットである。つまり、基本土地を除き、各カードは英語名の異なるカードでなければならない。

統率者戦フォーマットでの推奨される禁止カードリストは、ウィザーズ・オブ・ザ・コーストではなく [MTGCommander.net](https://mtgcommander.net) のルール委員会が決定する。

統率者の使い方

あなたがデッキの統率者として選んだ伝説のクリーチャー・カードはゲーム中に重要な役割を果たし、通常は複数回戦場に出ることになる。

* 読者の便宜のために、本書はあなたの統率者がクリーチャー・カードであるという前提で記載している。しかしごく一部の伝説のプレインズウォーカー・カードには「[このカード]は統率者として使用できる。」という一文が記載されている。それらのうちの 1 枚があなたの統率者である場合には、ここに示す共通のルールを適用する。クリーチャーでない伝説のカードは、それがその能力を持っていないかぎり、あなたのデッキの統率者として選べない。

* ゲームの開始時点に、統率者は統率領域と呼ばれる他と区別された場所に置かれる。残りの 99 枚のカードは切り直され、あなたのライブラリーとなる。

* 統率領域にある間、あなたの統率者の能力は、特に影響すると記載されていないかぎり、ゲームに影響を及ぼさない。

* あなたは自分の統率者を統率領域から唱えてもよい。あなたがそうするときには、それを唱えるためのコストは、このゲーム中にあなたが統率領域からそのカードを唱えた回数 1 回につき{2}ずつ増える。この追加コストは通称「統率者税」と呼ばれている。

* あなたが統率者を代替コストで唱える場合（たとえば、「そのマナ・コストを支払うことなく」唱える場合や、授与コストで唱える場合）には、その代替コストに対して統率者税を追加で適用する。

* あなたの統率者が、いずれかの領域から追放されたり、手札に加えられたり、墓地からライブラリーに置かれたりするなら、代わりにあなたはそれを統率領域に置くことを選んでもよい。

統率者の固有色により、そのデッキに入れられる他のカードが決まる。カードの固有色には、カードのマナ・コストや色指標によって決まるそのカードの色と、そのカードのルール・テキストにある色マナ・シンボルの色が含まれる。

* 固有色はゲーム開始前に決定される。たとえあなたの統率者が別の色になったとしても、固有色がゲーム中に変わることはない。

* 基本土地タイプを持つ土地は、その基本土地タイプに固有のマナ能力があなたの固有色に含まれない色のマナを生み出すなら、あなたのデッキに入れることはできない。

* カードのテキストにある色を表す言葉は、カードの固有色を増やさない。

統率者戦フォーマットには、通常の勝敗条件に加えて、もう 1 つのルールがある。ゲーム中累計で同一の統率者により 21 点以上の戦闘ダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。

* 各プレイヤーは、ゲーム中に各統率者から与えられた戦闘ダメージの点数を記録するべきである。

* このルールには自分自身の統率者が含まれる。他のプレイヤーに自分の統率者のコントロールを奪われた上で戦闘ダメージを与えられたり、戦闘ダメージが移し替えられたりする可能性があるからである。

ゲームからの除外

2人対戦と異なり、多人数戦ではプレイヤー1人がゲームに敗北しゲームから除外された後でもゲームが続くことがある。

* プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのパーマネントや呪文やその他のカードもゲームから除外される。

* そのプレイヤーが、解決を待っている呪文のコピーや能力をコントロールしていたなら、それらは消滅する。

* そのプレイヤーが、他のプレイヤーがオーナーであるパーマネントをコントロールしていたなら、そのゲームから除外されたプレイヤーにそのコントロールを与えていた効果は終了する。それにより他のプレイヤーがそのパーマネントのコントロールを得ない（それがゲームを離れたプレイヤーのコントロール下で戦場に出ていたなどの理由により）なら、それは追放される。

大判統率者カード

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者（2018年版）』の各デッキには、そのデッキの統率者として使えるカード1枚に対応するプレミアム版大判カードが1枚含まれている。このカードは演出のためのものであり、統率者戦のプレイに必要なものではない。

* 大判カードを使う場合でも、その統率者の定形のマジックのカードを持っていなければならない。

* あなたの統率者が統率領域や戦場といった公開領域に置かれているかぎり、あなたはその定形のマジックのカードをその大判カードに置き換えてもよい。

* あなたの統率者が手札やライブラリーといった非公開領域に置かれるなら、その定形のマジックのカードを使用する。

再録メカニズム

この製品に登場する各メカニズムは以前のセットに登場している。以下のメカニズムは『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者（2018年版）』のデッキに含まれる新カードに登場するものである。

これらのメカニズムのルールは、それらの前回の登場時から変わっていない。

再録能力語：副官

副官は能力語であり、あなたがあなたの統率者をコントロールしていると一層強力になるクリーチャーのサイクルに、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている。（能力語自体にはルール上の意味はない。）『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者（2014年版）』セットでは、副官の能力を持つカードは、あなたの統率者があるとより大きくより良くなるものだった。このセットでは、副官の能力はあなたの統率者があると各ターン何らかの恩恵をもたらす。

《忠実なドレイク》

{2}{U}

クリーチャー — ドレイク

2/2

飛行

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、カードを1枚引く。

* 副官の能力の解決時にあなたがあなたの統率者をコントロールしていないなら、あなたはその効果を得ない。

* 副官の効果は戦闘1回につき1回のみ発生する。何らかの理由であなたが統率者を複数コントロールしていた場合（たとえば、『バトルボンド』セットに含まれるような共闘能力を持つ統率者2枚を使っていた場合）でも1回である。

* あなたが統率者を2枚以上使っていた場合でも、副官の効果が発生するためにあなたがコントロールしている必要があるのは1体のみである。

再録キーワード能力：授与

もともと『テーロス』で登場した授与メカニズムは、特定のクリーチャーをオーラとして唱え、本来のクリーチャーとして働く以前に他のクリーチャーを強化する機会を与えてくれるというものである。

《耕作者、ケスティア》

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

伝説のクリーチャー・エンチャント — ニンフ

4 / 4

授与{3}{G}{W}{U}（このカードを授与コストで唱えたなら、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ・呪文である。クリーチャーにつけられていないなら、これは再びクリーチャーになる。）

エンチャントされているクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。

あなたがコントロールしていて、エンチャントされているかエンチャントであるクリーチャーが1体攻撃するたび、カードを1枚引く。

* 授与は、授与を持つ呪文を唱えるための代替コストである。それを他の代替コスト（たとえば、「そのマナ・コストを支払うことなく唱える」と組み合わせることはできない。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、授与コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

* 授与を持つ呪文は、クリーチャー・呪文であるかオーラ・呪文であるかのいずれか一方である。同時に両方であることはない。同様に、授与を持つパーマネントは、クリーチャーであるかオーラであるかのいずれか一方であり、両方ではない。

* 他のオーラ・呪文と異なり、授与を持つオーラ・呪文はその対象が不適正であっても解決される。オーラとして戦場に出る代わりに、それをオーラ・呪文にしていた効果が終了し、エンチャント（クリーチャー）を失い、解決されてクリーチャー・エンチャントとして戦場に出る。

* 他のオーラと異なり、授与を持つオーラは、エンチャントされているクリーチャーが戦場を離れたりそのオーラがエンチャントするには不適正になったりしたとしても、オーナの墓地に置かれない。そうではなく、それをオーラにしていた効果が終了し、エンチャント（クリーチャー）を失い、クリーチャー・エンチャントとして戦場に残る。それは、最も近いあなたのターンの開始時から、たとえオーラとしてであっても、続けてあなたのコントロール下にあったなら、外れたターンに攻撃できる（それが能力を持っていれば、その能力を起動することもできる）。

* 授与を持つパーマネントが、唱えられる以外の方法で戦場に出たなら、それはクリーチャー・エンチャントである。その授与コストを支払ってオーラにすることはできない。

* クリーチャーにつけられるオーラは、そのクリーチャーがタップ状態になってもタップ状態にならない。稀な状況を除き、授与を持つオーラが外れてクリーチャーになるときにも、それはアンタップ状態のままである。

再録キーワード能力：想起

想起キーワードを持つクリーチャーは『ローウィン』セットで初めて取り上げられた。これらのクリーチャーは戦場に出たときか戦場を離れたときの効果を持つ。クリーチャーを想起コストで唱えることで、あなたはそのクリーチャーを持ち続ける代わりに、すぐにその効果を得ることができる。

《夜の具現》

{4}{B}

クリーチャー — エレメンタル

3/4

接死

夜の具現が戦場を離れたとき、ターン終了時まで、クリーチャーはすべて－3/－3の修整を受ける。

想起{3}{B}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

* 想起は、想起を持つ呪文を唱えるための代替コストである。それを他の代替コスト（たとえば、「そのマナ・コストを支払うことなく唱える」と組み合わせることはできない。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、想起コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

* 想起を持つクリーチャーが唱えられることなく戦場に出たなら、あなたはそれを生け贄に捧げる必要はない。

* あなたが想起を行ったクリーチャーを生け贄に捧げるという能力は誘発型能力である。プレイヤーは、この誘発型能力に、そのクリーチャーが依然として戦場にある間に、対応できる。

再録キーワード能力：即席

即席キーワードは『靈氣紛争』セットから再録したもので、あなたのアーティファクトをどれでも有効活用できるようにする。あなたは自分のアーティファクトを用いて即席を持つ呪文の支払いを行うことができるのだ。

《サヒーリの指令》

{X}{R}{R}{R}

ソーサリー

即席（あなたはあなたのアーティファクトをタップして、1個あたり{1}の支払いに代えてもよい。）

あなたのライブラリーの一番上からX枚のカードを公開する。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストがX以下であるアーティファクト・カード望む枚数を戦場に出してもよい。その後、これにより公開し戦場に出さなかったカードをすべてあなたの墓地に置く。

* 即席は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。

* 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。即席は、総コストを計算した後に適用する。

* 即席で、呪文の総コストにある{W}、{U}、{B}、{R}、{G}、{C}のマナ・シンボルを支払うことはできない。

* 即席を、呪文を唱えるコスト以外のものを支払うために使用することはできない。たとえば、「呪文1つを対象とし、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。」という能力の解決中に、即席を使用することはできない。

* あなたがコントロールしているアーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点では戦場にはない。それを即席のためにタップすることはできない。

* アーティファクトをタップしても、その能力が適用されなくなることはない。ただし、能力にそう明記されていれば別である。

* クリーチャーがタップ状態になったとしても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。逆にその装備品をタップしても、そのクリーチャーはタップ状態にならない。

* 即席を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他のコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールしているアーティファクトをいくつかタップできる。たとえば、あなたが《サヒーリの指令》を唱え、Xの値として3を選んだなら、総コストは{3}{R}{R}{R}である。そこでアーティファクトを2つタップしたなら、あなたはあと{1}{R}{R}{R}を支払う必要がある。

再録キーワード処理：予示する

『運命再編』セットでは、裏向きに予示され正体不明な無色の2/2のクリーチャーが提供された。対戦相手を困惑させ続けるために、このセットにも予示メカニズムが再録されている。

《始源の霧》

{4}{U}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを予示してもよい。（それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

あなたがコントロールしている裏向きのパーマネント1つを表向きに追放する：このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。（そのコストは支払う必要がある。タイミングのルールも依然として適用される。）

* 裏向きのパーマネントは2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。無色であり、点数で見たマナ・コストは0である。パーマネントに適用される他の効果があれば、それが裏向きのパーマネントに特性を付与したり変更したりすることがある。

* パーマネントの裏向きの特性はコピー可能な値である。他のオブジェクトが裏向きのクリーチャーのコピーになったり、裏向きのクリーチャーのコピーであるトークンを生成したりする場合は、新しいオブジェクトは、何ら能力を持たない無色の2/2の表向きのクリーチャーになる。

* あなたが優先権を持っているときならいつでも、あなたは予告されたクリーチャーを、それがクリーチャー・カードであることを（それに適用され得るタイプ変更効果があったとしても、それは無視した上で）公開し、そのマナ・コストを支払うことで、表向きにしてもよい。これは特別な処理である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

* 裏向きのクリーチャーには名前がないので、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。他の裏向きのクリーチャーとも、同じ名前を持つことはない。また、他のクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持つこともない。

* そのパーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

* 表向きにしたり裏向きにしたりするときにパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象として取っていた呪文や能力、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。

* パーマネントを表向きにしたり裏向きにしたりする際には、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を変更しない。

* あなたはいつでも自分がコントロールしている裏向きのパーマネントを見ることができる。効果がそれを行うよう指示した場合を除き、あなたは自分がコントロールしていない裏向きのパーマネントを見ることができない。

* あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしていた裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。

* それぞれの裏向きの呪文やパーマネントは、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場にあるそれらを表すカードを混ぜ合わせて、他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくこと、などがある。また、それぞれがどのように裏向きになったのか（たとえば、予告された、変異能力を使用して裏向きに唱えた）も分かるようにしておく必要がある。

* このセットには、戦場にある裏向きのインスタントかソーサリーであるカードを表向きにするようなカードは含まれていないが、古いカードの中にはこれをしようとするものもある。何かが戦場にある裏向きのインスタントかソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントかソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。パーマネントが表向きになるときに誘発する能力は誘発しない。なぜなら、そのカードは公開されたが、表向きにはならなかったからである。

* 裏向きのクリーチャーが戦場を離れた後に、何らかの効果（たとえば、《運命を変える者、アミナトゥ》の2つ目の能力や《アダーカーの戦乙女》の遅延誘発型能力の効果）がそれを戦場に戻そうとするなら、その効果はそのカードを表向きに戦場に戻す。その効果がこれにより、インスタントかソーサリーであるカードを戦場に出そうとするなら、代わりにそのカードは現在の領域に残る。

* 過去のマジックのセットには両面カードが含まれていたことがある。カードの一方にマジックのカードのオモテ面があり、もう一方にマジックのカードの裏面があるのではなく、両面カードでは、両方にマジックのオモテ面がある。両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、それは第1面を表にして表向きになる。両面カードは裏向きに戦場に出ることができるが、すでに戦場にある両面カードを裏向きにすることはできない。

再録キーワード能力：奇跡

『アヴァシンの帰還』セットで、時宜を得た奇跡が戦いの流れを覆せることが明らかになった。奇跡のキーワードがターンの最初に引いたカードにあり、それをすぐに唱えるなら、呪文を唱えるコストが大幅に少なくなる。奇跡を持つカードは、それを引いたことがすぐに分かるように、枠に装飾が施されている。

《死者への嘆願》

{X}{X}{B}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カードX枚を対象とし、それらを戦場に戻す。

奇跡{X}{B}{B}（あなたがこのターンの最初に引いたカードであるこれをその直後に公開したとき、あなたはこれの奇跡コストでこれを唱えてもよい。）

* 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。

* 奇跡を持つカードは、あなたのターンに限らずどのターンでも、それがそのターンにあなたが最初に引いたカードであれば、それを公開し唱えることができる。

* カードを複数枚引くことは、常に、カードを1枚引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカードを3枚引くという呪文を唱えたなら、あなたはカードを一度に1枚ずつ3回引く。奇跡能力を使って公開し唱えることができるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。

- * 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは引いたカードではない。
- * 奇跡を持つカードを引いたとき、その時点でそれを唱えることを望まない場合は、それを公開しなくてもよい。
- * あなたが奇跡コストでカードを唱えることができるのは、奇跡の誘発型能力の解決中のみである。あなたがその時点でそれを唱えることを望まない（または、適正な対象がないなどの理由で唱えられない）場合は、後からそれを奇跡コストで唱えることはできない。
- * あなたは奇跡を持つカードをその誘発型能力の解決中に唱える。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- * 奇跡は、奇跡を持つ呪文を唱えるための代替コストである。それを他の代替コスト（たとえば、「そのマナ・コストを支払うことなく唱える」と組み合わせることはできない。
- * 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、奇跡コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- * 奇跡を持つカードが、その誘発型能力が解決される前にあなたの手札を離れたなら、その奇跡能力を使ってそれを唱えることはできない。
- * 奇跡能力を使うかどうかにかかわらず、あなたはそのカードを引いたことになる。たとえば、カードを1枚引くたびに誘発する能力は、誘発する。カードを、その奇跡能力を使って唱えないなら、それはあなたの手札に残る。

再録キーワード能力：回顧

同じ呪文を繰り返し何回も唱えたいのであれば、『イーブンタイド』セットの回顧キーワードが助けとなる。土地・カードを1枚のみ追加して墓地から唱えることで、お楽しみを繰り返すことができる。

《現実混ぜ》

{2}{R}{R}

ソーサリー

あなたがオーナーであるパーマネント1つを対象とし、それをあなたのライブラリーの一番下に置く。そのパーマネントと共通のカード・タイプを持つカードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ公開する。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

回顧（あなたはあなたの墓地から、このカードを、他のコストの支払いに加えて土地・カード1枚を捨てることで唱えてもよい。）

* 回顧能力によってカードを唱えることは、他の呪文を唱えることと同じであるが、違いが2つある。あなたの手札ではなくあなたの墓地からそれを唱えることと、他のコストに加えて土地・カード1枚を捨てなければならないことである。

* 墓地から回顧を持つカードを唱えることは、カード・タイプに基づく通常のタイミングのルールに従う。

* あなたが墓地から唱えた回顧を持つカードが解決されるか打ち消されると、それはあなたの墓地に置かれる。あなたはそれを、その回顧能力を用いて再び唱えてもよい。あなたのターン中であれば、他のプレイヤーが何らかの処理を行ってそれをあなたの墓地から取り除くことができるようになるより先に、あなたはそれを再び唱えることができる。

再録キーワード能力：族霊鎧

『エルドラージ覚醒』セットから再録した族霊鎧キーワードを持つオーラにより、さらなる防御が得られる。

《タコの陰影》

{3}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが8/8になり「このクリーチャーが攻撃するたび、パワーが8以下のクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれをタップしてもよい。」を持つ。

族霊鎧（エンチャントされているクリーチャーが破壊されるなら、代わりにそれが負っているすべてのダメージを取り除いてこのオーラを破壊する。）

* 族霊鎧の効果は強制である。エンチャントされているパーマネントが破壊されるなら、代わりにあなたはそれから（それがダメージを負っていれば）すべてのダメージを取り除いて、族霊鎧を持つオーラを破壊しなければならない。

* 族霊鎧の効果は、エンチャントされているパーマネントがどのような理由で破壊されるのかに関係なく適用される。致死ダメージを負った場合や、それを「破壊する」と書かれ

た効果（たとえば、《化膿》の効果）による場合など、何でもよい。いずれの場合でも、代わりに、そのパーマネントからすべてのダメージを取り除き、そのオーラを破壊する。

* あなたがコントロールしているパーマネントが族霊鎧を持つオーラ複数によってエンチャントされている場合に、そのエンチャントされているパーマネントが破壊されるなら、代わりに、それらのオーラのうちの1つが破壊されることになるが、これにより破壊されるオーラは1つのみである。破壊されるオーラは、あなたが選ぶ。なぜなら、あなたが、エンチャントされているパーマネントをコントロールしているからである。

* 族霊鎧を持つオーラ1つによってエンチャントされているパーマネントが同時に複数の状況起因処理によって破壊される場合（たとえば、接死を持つ発生源から、タフネス以上のダメージを与えられた場合）は、族霊鎧1つの効果によってそれらすべてが置換され、そのクリーチャーは救われることになる。

* 呪文や能力（たとえば、《アクローマの復讐》）によって族霊鎧を持つオーラとそれがエンチャントしているパーマネントが同時に破壊されるなら、族霊鎧の効果が作用し、エンチャントされているパーマネントは破壊されない。代わりに、その呪文や能力はそのオーラを2つの異なる方法で同時に破壊することになるが、その結果はそれを1回破壊することと同じである。

* 族霊鎧の効果は再生ではない。特に、族霊鎧の効果が適用される場合には、エンチャントされているパーマネントはタップ状態にならず、戦闘から取り除かれることもない。効果に、そのエンチャントされているパーマネントが再生できないと書かれている場合（たとえば、《化膿》の効果の場合）も、族霊鎧の効果が適用されることを妨げない。

* 呪文や能力に「破壊」と書かれていて、それが族霊鎧を持つオーラによってエンチャントされているパーマネントに適用されるなら、代わりにそのオーラを破壊するのはその呪文や能力である。族霊鎧がオーラを破壊するわけではない。族霊鎧は、呪文や能力の効果を変更するのである。また、呪文や能力が、族霊鎧を持つオーラによってエンチャントされているクリーチャーに致死ダメージを与えたなら、そのオーラは致死ダメージに関するゲームのルールによって破壊される。その呪文や能力によって破壊されるわけではない。

* エンチャントされているパーマネントが他の何らかの理由により墓地に置かれるなら、族霊鎧の効果はない。それを生け贄に捧げる場合や、「レジェンド・ルール」が適用される場合、そのタフネスが0以下になる場合などには効果がない。

* 族霊鎧を持つオーラによってエンチャントされているパーマネントが破壊不能を持つなら、致死ダメージやそれを破壊するはずの効果には、単に効果がない。族霊鎧は、何もする必要がないので、何もしない。

サイクル：統率者ストーム

このセットに含まれる5枚のカードは、統率者を唱えることによって優位をもたらす。唱えた回数に応じて効果が強化されるのである。

《浄火の嵐》

{4}{W}{W}

ソーサリー

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがこのゲームで統率領域からあなたの統率者を唱えた回数 1 回につき、これを 1 回コピーする。

飛行を持つ白の 4 / 4 の天使・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

* 「嵐」の誘発型能力はどれも、その誘発型能力の解決以前にあなたが統率領域からあなたの統率者を唱えた回数を数える。後になって再び統率者を唱えても、コピーがもう 1 つ得られるわけではない。

* 統率者を唱えたときにそれが打ち消されていたとしても、それは数に入れる。

* 各「嵐」の誘発型能力は、その能力の解決以前にその「嵐」呪文が打ち消されたとしても、それをコピーする。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力（たとえば、「嵐」自身の能力）は誘発しない。

カード別注釈

《アミナトゥの占い》

{6}{U}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを 8 枚追放する。あなたはそこから土地・カード 1 枚を戦場に出してもよい。ターン終了時まで、土地でないカード・タイプ 1 つにつき、あなたはその追放されたカードの中からそのタイプのカード 1 枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 土地・カードを戦場に出すのであれば、《アミナトゥの占い》の解決中、他のカードを唱えることができるようになる前に出す。このターン、あなたがすでに土地をプレイしていたとしても、そうできる。

* 土地でないカード1枚にタイプが複数ある場合（たとえば、アーティファクト・クリーチャーである場合）には、あなたはそれを、それらのタイプのいずれとして唱えてもよい。たとえば、アーティファクト・クリーチャー1枚をアーティファクト・カードとして唱え、別のアーティファクト・クリーチャーをクリーチャー・カードとして唱えることができる。

* 土地であり他のカード・タイプでもあるカードを追放した場合、そのターン、後になってそれをプレイすることはできない。あなたはそれを、《アミナトウの占い》が指示した時点で戦場に出すことのみができる。

* 呪文を唱える場合は、それらそれぞれの通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

* 「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（たとえば、想起コスト）の支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱える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。

* 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを複数回唱えることはできない。

《遺恨の使者》

{5}{R}

クリーチャー — イフリート

6/5

飛行、速攻

遺恨の使者が戦場に出るに際し、秘密裏に対戦相手1人を選ぶ。

あなたが選んだプレイヤーを公開する：呪文か能力1つを対象とする。それをその選ばれたプレイヤーがコントロールしていて、それがあなたやあなたがコントロールしているパーマネントを対象としているなら、その新しい対象を選ぶ。この能力は、1回のみ起動できる。

* 秘密裏に対戦相手を選ぶ方法はいくつかある。たとえば、そのプレイヤーの名前を紙片に記入して、《遺恨の使者》と一緒に置いておくのも一つの方法である。

* あなたが《遺恨の使者》を複数持っているなら、あなたはそれぞれについて異なる対戦相手を選んでもよい。ただし、各《遺恨の使者》ごとにどの対戦相手を選んだのかが区別できるようにすること。

* 《遺恨の使者》が戦場を離れて戻ったなら、それは新しいオブジェクトとみなされる。あなたは別の対戦相手を選んでもよく、最後の能力を再び起動してもよい。

* 《遺恨の使者》が戦場に出たときにあなたが対戦相手を選んでいなければ、あなたは最後の能力を起動するためのコストを支払うことができない。この状況は通常、あなたが他のプレイヤーの《遺恨の使者》のコントロールを得たり、すでに戦場にあるクリーチャーが《遺恨の使者》のコピーになったりすると生じる。

* 《遺恨の使者》の起動型能力は複数の対象を持つ呪文や能力に影響を与えることができる。その中に、あなたでもあなたがコントロールしているパーマネントでもない対象が含まれていてもよい。対象の中の少なくとも1つがあなたかあなたがコントロールしているパーマネントであるかぎり、対象すべての新しい対象を選ぶことができる。

《ウィンドグレイス卿》

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

伝説のプレインズウォーカー — ウィンドグレイス

5

+2：カード1枚を捨て、その後カードを1枚引く。これにより土地・カードが捨てられたなら、カードを追加で1枚引く。

−3：あなたの墓地から土地・カード最大2枚を対象とし、それらを戦場に戻す。

−11：土地でないパーマネント最大6つを対象とし、それらを破壊する。その後、森渡りを持つ緑の2/2の猫・戦士・クリーチャー・トークンを6体生成する。

ウィンドグレイス卿は統率者として使用できる。

* 《ウィンドグレイス卿》の1つ目の能力の解決時にあなたの手札にカードがないなら、あなたは何も捨てずに、カードを1枚引く。

* 《ウィンドグレイス卿》の最後の能力の解決中に、破壊された土地でないパーマネントの数が6つ以下であったとしても、あなたは猫・戦士・トークンを6体生成する。ただし、あなたが対象を1つ以上選び、それらがすべて不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたはトークンを生成しない。

《ウルザの弟子、タウノス》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1 / 3

速攻

{U}{R}, {T} : あなたがコントロールしていて、アーティファクトの発生源からの起動型か誘発型である能力1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。(マナ能力は対象にできない。)

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

* 《ウルザの弟子、タウノス》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が能力を得るわけではない。

* 「アーティファクトの発生源」とは、「アーティファクト」のカード・タイプを持ちいずれかの領域にある、パーマネントや呪文やカードである。たとえば、あなたがサイクリング能力を起動した場合、その捨てたカードがアーティファクト・カードであったなら、《ウルザの弟子、タウノス》の能力はその能力を対象にできる。

* コピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。

* 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。

* 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(たとえば、《新緑の機械巨人》の能力の場合)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。

* 起動型能力のコストに選択（たとえば、生け贄に捧げるクリーチャーや取り除くカウンターの数など）が含まれる場合、そのコピーもその同じ情報を使用する。たとえそうしたくても、あなたはそのコストを再び支払うことはできない。

* 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。その種を選択は、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（たとえば、《鏡操り》の能力の場合）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、《潮の虚ろの漕ぎ手》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2枚追放されたなら、《潮の虚ろの漕ぎ手》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。

* 関連している能力で、もう一つの能力が「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ものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。たとえば、《魂の鑄造所》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2枚追放されたとする。《魂の鑄造所》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードの点数で見たマナ・コストの合計である。その能力の解決時に、あなたは各カードのコピーであるトークンを生成する。

《運命を変える者、アミナトゥ》

{W}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — アミナトゥ

3

+1：カードを1枚引き、その後あなたの手札からカード1枚をあなたのライブラリーの一番上に置く。

−1：あなたがオーナーである他のパーマネント1つを対象とする。それを追放し、その後それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

−6：「左」か「右」のいずれかを選ぶ。各プレイヤーはそれぞれ、その選ばれた方向にいる次のプレイヤーがコントロールしていて、土地でなく、運命を変える者、アミナトゥでもないパーマネントすべてのコントロールを得る。

運命を変える者、アミナトゥは統率者として使用できる。

* あなたがカードを1枚引きカード1枚を戻すという処理は、すべて《運命を変える者、アミナトゥ》の1つ目の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

* 《運命を変える者、アミナトゥ》の2つ目の能力は、あなたがオーナーであるパーマネントであればどれでも対象にできる。他のプレイヤーがコントロールしているものでもよい。

* 追放されたパーマネントが戻った後は、それは新しいオブジェクトとみなす。以前のオブジェクトとは関係がない。追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、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。

* 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。

* 《運命を変える者、アミナトゥ》の3つ目の能力の解決時に、あなたが方向を選び、その後各プレイヤーが同時に該当するパーマネントのコントロールを得る。

* 《運命を変える者、アミナトゥ》の3つ目の能力の効果は永続する。《運命を変える者、アミナトゥ》（や、そのコントローラー）がゲームから除外されたとしても、その効果は継続する。

* 2人対戦では、あなたがどちらの方向を選んだとしても、各プレイヤーは互いに相手がコントロールしている各パーマネント（ただし、《運命を変える者、アミナトゥ》は除く）のコントロールを得ることになる。

* 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。そのプレイヤーがコントロールしていたすべてのパーマネントに対する《運命を変える者、アミナトゥ》の3つ目の能力の効果は終了し、それらのコントロールは以前のコントローラーに戻る。

《永久監視の敷居》

{2}{U}

エンチャント

対戦相手1人が、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーをクリーチャー1体以上で攻撃するたび、カードを1枚引く。

* 対戦相手が何体のクリーチャーで攻撃しているとしても、あなたはカードを、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している対戦相手1人につき1枚のみ引く。複数の対戦相手があなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを同時に攻撃する場合、あなたはそれらの対戦相手1人につきカードを1枚引く。

《英雄の鍛錬所》

土地

{T} : {C}を加える。

{T} : このターンに戦場に出た統率者1体を対象とする。それがクリーチャーであればその上に+1/+1カウンターを1個置き、それがプレインズウォーカーであればその上に忠誠カウンターを1個置く。

* 対象とした統率者が何らかの理由でクリーチャーでありプレインズウォーカーでもある場合（たとえば、それが《歴戦の戦士、ギデオン》であった場合）、それは両方の種類のカウンターを得る。

* 対象とした統率者が何らかの理由によりクリーチャーでもプレインズウォーカーでもない場合（たとえば、それが《まどろむ島、アリクスメテス》であった場合）、それはカウンターを得ない。

《エストリッドの祈禱》

{2}{U}

エンチャント

あなたはエストリッドの祈禱を、これが「あなたのアップキープの開始時に、あなたはこのエンチャントを追放してもよい。そうしたなら、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を得ることを除き、あなたがコントロールしているエンチャント1つのコピーとして戦場に出してもよい。

* 《エストリッドの祈禱》が戦場に出る際にエンチャントをコピーしなかったなら、これは、あなたのアップキープの開始時にこれを追放する能力を持たないことになる。これ自身をコピーして能力を得る、ということはいできない。

* 《エストリッドの祈禱》が戻った後は、それは新しいオブジェクトとみなす。以前のオブジェクトとは関係がない。あなたは、その時点で戦場にあるエンチャント1つを選んでコピーしなければならない（さもなければ、何もコピーしないことになる）。これにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。これの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* 《エストリッドの祈禱》はコピー元のエンチャントに書かれていることをそのままコピーする（エンチャントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのエンチャントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、また、タイプや色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

* コピー元のエンチャントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* 選ばれたエンチャントが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたエンチャントが別の《エストリッドの祈禱》である場合）、《エストリッドの祈禱》は選ばれたエンチャントがコピーしているものとして戦場に出る。

* 選ばれたエンチャントがトークンであるなら、《エストリッドの祈禱》はそのトークンを生成した効果に記されているそのトークンの元の特性をコピーする。この場合、《エストリッドの祈禱》はトークンにはならない。

* 選ばれたエンチャントがオーラである場合は、あなたは、それがエンチャントするものを《エストリッドの祈禱》が戦場に出る直前に選ぶ。その選ばれたものは、《エストリッドの祈禱》がなるオーラが適正にエンチャントできるものでなければならない。ただし、このオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより対戦相手の呪禁を持つパーマネントを選んでもよい。

* 選ばれたエンチャントがオーラであるが、《エストリッドの祈禱》が適正にエンチャントできるものがなかったなら、《エストリッドの祈禱》はそれがあった領域に残り戦場に出ない。《エストリッドの祈禱》がスタック上にあったなら、オーナーの墓地に置かれる。

* コピー元のエンチャントの戦場に出たときに誘発する能力は、《エストリッドの祈禱》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたエンチャントが持つ「[このエンチャント]が戦場に出るに際し、」や「[このエンチャント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

* 何らかの理由によって《エストリッドの祈禱》が他のエンチャントと同時に戦場に出たなら、《エストリッドの祈禱》はそのエンチャントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ていたエンチャントしか選べない。

《仮面使い、エストリッド》

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

伝説のプレインズウォーカー — エストリッド

3

+2：あなたがコントロールしていてエンチャントされている各パーマネントをアンタップする。

−1：他のパーマネント1つを対象とする。「仮面」という名前の白のオーラ・エンチャント・トークンを1つ、それにつけられた状態で生成する。そのトークンはエンチャント（パーマネント）と族霊鎧を持つ。

−7：あなたのライブラリーの一番上からカードを7枚あなたの墓地に置く。あなたの墓地からオーラでないエンチャント・カードをすべて戦場に戻し、その後同じことをオーラ・カードについて行う。

仮面使い、エストリッドは統率者として使用できる。

* エンチャントされているパーマネントとは、オーラがつけられているパーマネントのことである。あなたがコントロールしていてエンチャントであるパーマネントであっても、オーラがつけられていないものは、エンチャントされているわけではない。

* 族霊鎧を持つオーラ自身が、族霊鎧を持つ他のオーラにエンチャントされている場合、1つ目のオーラかそれがエンチャントしているパーマネントを破壊しようとする、代わりに、2つ目のオーラが破壊されるという結果になる。

* 《仮面使い、エストリッド》の2つ目の能力では、そのオーラ・トークンをつけることができないパーマネントを対象としてもよい。その場合、そのトークンは生成されない。

* 《仮面使い、エストリッド》の2つ目の能力は《仮面使い、エストリッド》を対象にできないが、「仮面」のトークンは《仮面使い、エストリッド》を適正にエンチャントできる。それを《仮面使い、エストリッド》に移す方法があればよい。

* 《仮面使い、エストリッド》の3つ目の能力によって戦場に出るオーラでないエンチャントは、すべて同時に戦場に出る。その中に、他の何かが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力を持つものがあれば、それらは互いに他を参照することになる。

* 《仮面使い、エストリッド》の3つ目の能力によって戦場に戻るオーラ・カードは、その能力によって戦場に出たオーラでないエンチャントをエンチャントできる。

* あなたは、戦場に戻るオーラがエンチャントするものを、そのオーラが戦場に戻る直前に選ぶ。その選ばれたものは、そのオーラが適正にエンチャントできるものでなければな

らない。ただし、このオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより対戦相手の呪禁を持つパーマネントを選んでもよい。

* エンチャントできるものがないオーラ・カードは、あなたの墓地に残る。

《変わり樹の蒔き手》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

3/3

いずれかの領域から土地・カードが1枚以上あなたの墓地に置かれるたび、緑の0/1の植物・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{G}, クリーチャー3体を生け贄に捧げる：あなたの墓地から土地・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

* 2枚以上の土地・カードが同時にあなたの墓地に置かれた場合、《変わり樹の蒔き手》の1つ目の能力が誘発するのは1回のみである。この状況は、効果によってライブラリーから墓地にカードが複数同時に置かれたときや、複数の土地が同時に破壊されたとき（たとえば、2体の土地・クリーチャーに致死である戦闘ダメージが与えられたとき）などに起こり得る。

《キエルドーの背信者、ヴァーチャイルド》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/3

キエルドーの背信者、ヴァーチャイルドがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはその点数に等しい数の赤の1/1の生存者・クリーチャー・トークンを生成する。

対戦相手がコントロールしている生存者は、それらではブロックできず、それらではあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。

キエルドーの背信者、ヴァーチャイルドが戦場を離れたとき、生存者すべてのコントロールを得る。

* 生存者・トークンを生成したプレイヤーがそのオーナーである。《キエルドーの背信者、ヴァーチャイルド》のコントローラーではない。

* 《キエルドーの背信者、ヴァーチャイルド》の2つ目の能力は、生存者・トークンの生成時に固定されない。たとえば、プレイヤーが《キエルドーの背信者、ヴァーチャイルド》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーの生存者・トークンで《キエルドーの背信者、ヴァーチャイルド》の以前のコントローラーを攻撃できる。

* 「生存者」はクリーチャー・タイプである。《キエルドーの背信者、ヴァーチャイルド》の2つ目の能力は対戦相手がコントロールしていて、何らかの理由で生存者であるすべてのクリーチャーに影響する。これが生成する生存者・トークンのみではない。同様に、これの3つ目の能力も何らかの理由で生存者であるすべてのクリーチャーに影響する。すべてのクリーチャー・タイプを持つクリーチャーは生存者でもある。

《起源の嵐》

{4}{G}{G}

ソーサリー

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがこのゲームで統率領域からあなたの統率者を唱えた回数1回につき、これを1回コピーする。

土地でないパーマネント・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ公開する。あなたはそのカードを戦場に出してもよい。その後、これにより公開し戦場に出さなかったカードをすべてあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* あなたが公開した土地でないパーマネント・カードを戦場に出さないことを選んだなら、あなたはそれを他のカードとともにあなたのライブラリーの一番下に置くことになる。

* あなたのライブラリーに土地でないパーマネント・カードがなかったなら、あなたはライブラリーにあるカードをすべて公開して、それらが無作為の順番で戻すことになる。

* この呪文の各コピーは1つずつ解決される。パーマネントが戦場に出たことによって誘発する能力は、次のコピーの解決より先に解決される。元の呪文は最後に解決される。

《結界師の破滅》

{1}{R}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、エンチャント1つを対象とする。そのコントローラーがそれを生け贄に捧げないかぎり、それはその点数で見たマナ・コストに等しいダメージをそのプレイヤーに与える。

* 戦場に他のエンチャントがない場合は、《結界師の破滅》の誘発型能力は《結界師の破滅》を対象としなければならない。

《現実混ぜ》

{2}{R}{R}

ソーサリー

あなたがオーナーであるパーマネント1つを対象とし、それをあなたのライブラリーの一番下に置く。そのパーマネントと共通のカード・タイプを持つカードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ公開する。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

回顧（あなたはあなたの墓地から、このカードを、他のコストの支払いに加えて土地・カード1枚を捨てることで唱えてもよい。）

* 対象としたパーマネントの戦場にあった最後の情報を見て、そのタイプを決定する。

* 《現実混ぜ》は、あなたがオーナーであるどのパーマネントでも対象にできる。他のプレイヤーがコントロールしていてもよい。トークンのオーナーとは、それを生成したプレイヤーである。

* 対象としたパーマネントといずれかのカード・タイプが共通しているカードが公開されたなら、すぐに公開をやめる。たとえば、対象としたパーマネントがアーティファクト・クリーチャーであった場合は、アーティファクトかクリーチャーであるカードが公開され次第、あなたはカードの公開をやめる。

* ほとんどの場合、あなたのライブラリーには対象としたパーマネントと共通のカード・タイプを持つカードが少なくとも 1 枚（ライブラリーの一番下に置いたカード）あることになる。ただし、特殊な状況では、そのパーマネントと共通のカード・タイプを持つカードがあなたのライブラリーにないこともある（たとえば、そのパーマネントがトークンであったり、そのタイプが変わっていたという状況）。その場合、あなたはあなたのライブラリーをすべて公開し、何も戦場に出さず、それらのカードを無作為の順番で戻すことになる。

《耕作者、ケスティア》

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

伝説のクリーチャー・エンチャント — ニンフ

4 / 4

授与{3}{G}{W}{U}（このカードを授与コストで唱えたなら、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ・呪文である。クリーチャーにつけられていないなら、これは再びクリーチャーになる。）

エンチャントされているクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。

あなたがコントロールしていて、エンチャントされているかエンチャントであるクリーチャーが1体攻撃するたび、カードを1枚引く。

* あなたがコントロールしていて、エンチャントされているかエンチャントであるクリーチャーが複数攻撃するなら、あなたはそれらに等しい枚数のカードを引く。

* エンチャントされているクリーチャー・エンチャントが1体攻撃する場合は、あなたはそれによりカードを1枚のみ引く。

* 「あなたがコントロールしていて」という言葉は、「エンチャントされているクリーチャー」と「エンチャントであるクリーチャー」の両方に適用される。つまり、《耕作者、ケスティア》の能力は、あなたがコントロールしていてエンチャントであるクリーチャーが攻撃するときに誘発するが、他のプレイヤーがコントロールしていてエンチャントであるクリーチャーが攻撃しても誘発しない。

《孤立した監視塔》

土地

{T} : {C}を加える。

{2}, {T} : 占術 1 を行う。その後あなたはあなたのライブラリーが一番上のカードを公開してもよい。これにより基本土地・カードが公開されたなら、それをタップ状態で戦場に出す。この能力は、対戦相手 1 人が土地をあなたよりも 2 つ以上多くコントロールしているときにのみ起動できる。

* あなたが土地をいずれかの対戦相手よりも多くコントロールしていたとしても、少なくとも 1 人の対戦相手が土地をあなたよりも 2 つ以上多くコントロールしているかぎり、あなたは《孤立した監視塔》の能力を起動できる。

《サヒーリの指令》

{X}{R}{R}{R}

ソーサリー

即席（あなたはあなたのアーティファクトをタップして、1 個あたり {1} の支払いに代えてもよい。）

あなたのライブラリーが一番上から X 枚のカードを公開する。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストが X 以下であるアーティファクト・カード望む枚数を戦場に出してもよい。その後、これにより公開し戦場に出さなかったカードをすべてあなたの墓地に置く。

* 《サヒーリの指令》は、あなたが公開したアーティファクト・カードの点数で見たマナ・コストを個別に考慮する。それらの点数で見たマナ・コストの合計は X より大きくなることもある。

* 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、X は 0 として扱う。

* これにより戦場に出るアーティファクトはすべて同時に戦場に出る。その中に、他の何かが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力を持つものがあれば、それらは互いに他を参照することになる。

《残響の嵐》

{3}{U}{U}

ソーサリー

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがこのゲームで統率領域からあなたの統率者を唱えた回数1回につき、これを1回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

アーティファクト1つを対象とし、そのコピーであるトークンを1つ生成する。

* この呪文の各コピーは1つずつ解決される。アーティファクトであるトークンが戦場に出たことによって誘発する能力は、次のコピーの解決より先に解決される。元の呪文は最後に解決される。

* トークンはコピー元のアーティファク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（そのアーティファク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）。それはそのアーティファク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、オーラがつけられているかどうか、また、コピー効果以外でタイプや色などを変える効果などはコピーしない。

* コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、生成されたトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

* コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のアーティファクトが《彫り込み鋼》であった場合）には、このトークンはそのアーティファクトがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のアーティファクトの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたアーティファクトが持つ「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し、」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

《始源の霧》

{4}{U}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを予示してもよい。(それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

あなたがコントロールしている裏向きのパーマネント1つを表向きに追放する：このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。(そのコストは支払う必要がある。タイミングのルールも依然として適用される。)

* 《始源の霧》の最後の能力は、「[何か]が表向きになったとき」に誘発する能力を誘発させない。

* あなたが《始源の霧》の最後の能力を起動したが、このターンにその追放されたカードをプレイしなかったなら、それは追放されたままとなる。

* カードをプレイする場合は、それらそれぞれの通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。

* これにより追放された土地をプレイするには、あなたはそのターンの土地プレイを残している必要がある。

* 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。あなたは想起コストのような代替コストを支払ってもよい。

* 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを複数回唱えることはできない。

* 何らかの理由であなたが裏向きのトークンをコントロールしているなら、あなたはそれを追放して《始源の霧》の最後の能力を起動することもできる。ただし、あなたはそのトークンを唱えることはできない。

《死体起こし、ジャイラス》

{X}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ハイドラ

0/0

死体起こし、ジャイラスは、これを唱えるために支払われたマナの点数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

死体起こし、ジャイラスが攻撃するたび、あなたの墓地からパワーがこれよりも小さいクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、

そのカードのコピーであるトークンを1体、タップ状態で攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、そのトークンを追放する。

* 《死体起こし、ジャイラス》を唱えるために支払われたマナの点数は、普通はその点数で見たマナ・コストと同じであり、Xの値として選ばれた数に3を足した点数になる。しかし、統率者税など、何らかの追加コストの支払いがあればそれも含める。

* 《死体起こし、ジャイラス》が、唱えられることなく戦場に出たなら、それを唱えるために支払われたマナはない。それはそれの上に+1/+1カウンターが置かれることなく戦場に出る。その時点でそのタフネスを増加させる他の効果がない場合、それは状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

* 何らかの理由によって他のクリーチャーが《死体起こし、ジャイラス》のコピーとして戦場に出るなら、そのクリーチャーを唱えるために支払われたマナの点数を用いて、それが戦場に出る際にそれの上に置かれる+1/+1カウンターの数を決定する。

* 《死体起こし、ジャイラス》によって生成されるトークンはコピー元のクリーチャー・カードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それがあなたの墓地に置かれる前にその特性を変更していた効果は一切コピーしない。

* コピー元のクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* コピー元のクリーチャー・カードの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャー・カードが持つ「[このクリーチャー・カード]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー・カード]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

* このトークンが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーは、あなたが決める。《死体起こし、ジャイラス》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。

* この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（たとえば、「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

《舌長ハイドラ》

{5}{G}

クリーチャー — トカゲ・ハイドラ

到達

舌長ハイドラが戦場に出たとき、飛行を持つクリーチャーをすべて破壊する。これにより破壊されたクリーチャー1体につき、舌長ハイドラの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 破壊不能を持つクリーチャーや再生したクリーチャーは「これにより破壊された」の数に入らない。

* 飛行を持つクリーチャーが破壊される場所、代わりに族霊鎧能力を持つオーラが破壊されたなら、《舌長ハイドラ》はそのクリーチャーもそのオーラも「これにより破壊されたクリーチャー」の数に入れない。

《晶洞ゴーレム》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

5 / 3

トランブル

晶洞ゴーレムがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは統率領域からあなたの統率者をそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。(追加コストは支払う必要がある。)

* 統率者をそのマナ・コストを支払うことなく唱えるなら、あなたはそれを、《晶洞ゴーレム》の誘発型能力の解決中に唱えなければならない。あなたはそれを、そのターン、後になってマナ・コストを支払うことなく唱えることはできない。この能力により統率者を唱えるなら、通常はクリーチャー・呪文を唱えることができないタイミングであっても唱えることができるが、他の制約（たとえば、「このカードはあなたの墓地からのみ唱えられる」のような制約）は適用される。

* 「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（たとえば、授与コスト）の支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、統率者税のような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱える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。

* 《晶洞ゴーレム》の誘発型能力は、《晶洞ゴーレム》がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えた時点であなたの統率者が統率領域になくても誘発する。その誘発型能力の解決前に統率者をあなたの統率領域に置くことができれば、あなたはそれを唱えることができる。

* 《晶洞ゴーレム》の誘発型能力は、それに致死ダメージが与えられるのと同時にそれがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えた場合にも誘発する。

《心臓追い》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

2/2

飛行

{B}, 2点のライフを支払う：心臓追いの上に+1/+1カウンターを1個置く。

心臓追いが戦場を離れたとき、これの上に置かれている+1/+1カウンター1個につきカードを1枚引く。

* 《心臓追い》の上に十分な数の-1/-1カウンターが同時に置かれて、これのタフネスが0以下になったなら、あなたが引くカードの枚数は、それらの-1/-1カウンターが置かれる前にこれの上に置かれていた+1/+1カウンターの個数によって決定する。たとえば、《心臓追い》の上に+1/+1カウンターが3個置かれていて、これの上に-1/-1カウンターが6個置かれたなら、あなたはカードを3枚引く。それは、《心臓追い》の誘発型能力はそのクリーチャーが戦場を離れる直前の状態を見るので、その時点ではそのクリーチャーの上にそれらのカウンターがすべてあったからである。

《神話解放》

{2}{G}

エンチャント

あなたの統率者を唱えるためのコストは、あなたがこのゲームで統率領域からそれを唱えた回数1回につき{1}少なくなる。

いずれかの領域からあなたの統率者が統率領域に置かれるたび、カードを1枚引く。

* 《神話解放》のコストの減少は、統率者税を適用した後に適用される。これは実質的に、統率者税を{1}に減らす。

* あなたが統率領域以外の領域からあなたの統率者を唱える場合でも、《神話解放》のコストの減少は適用される。

《巣ごもりドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 4

飛行

上陸 — 土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、防衛と「このクリーチャーが死亡したとき、飛行と『{R}：ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。』を持つ赤の2/2のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を持つ赤の0/2のドラゴン・卵・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《巣ごもりドラゴン》の上陸の能力にはトークンの名前が明記されていないので、このトークンの名前は指定されたクリーチャー・タイプによって決まり「ドラゴン・卵」（英語名は「Dragon Egg」）である。この結果、このトークンはクリーチャー・カードである《ドラゴンの卵》（英語名は「Dragon Egg」）と同じ名前を持つことになる。ただし、このトークンはマナ・コストを持たず、点数で見たマナ・コストは0である。

《切望の宝石》

{6}

アーティファクト

切望の宝石が戦場に出たとき、カードを3枚引く。

{T}：好きな色1色のマナ3点を加える。

対戦相手1人がコントロールしているクリーチャー1体以上があなたを攻撃してブロックされないたび、そのプレイヤーはカードを3枚引いて切望の宝石のコントロールを得る。これをアンタップする。

* クリーチャーがあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しても、《切望の宝石》の最後の能力は誘発しない。

* 《切望の宝石》の最後の能力は、あなたがブロック・クリーチャーを指定した後（または、一切ブロックしないと宣言した後）に、ブロックされていない攻撃クリーチャーが存在すると誘発する。攻撃クリーチャーの中にブロックされたものがあつたかどうかには関係ない。

* 《切望の宝石》の最後の能力は、ブロック・クリーチャーが指定された後、戦闘ダメージが与えられるよりも前に解決される。

* 二人以上の対戦相手が同時にあなたを攻撃したなら、《切望の宝石》の最後の能力はそれらのプレイヤー1人につき1つ誘発する。最終的に《切望の宝石》を得るプレイヤーはあなたが選ぶが、それらの各プレイヤーはそれぞれカードを3枚引き、それぞれこれのマナ能力を起動する機会がある。

《戦争織り、タンティス》

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

伝説のクリーチャー — 蜘蛛

5/5

警戒、到達

各戦闘で、クリーチャーはすべて、可能なら攻撃する。

クリーチャー1体が、あなたかあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するたび、戦争織り、タンティスの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* クリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、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）は攻撃しない。それが

攻撃するために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

* 各クリーチャーが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーは、そのクリーチャーのコントローラーを選ぶ。

* あなたはあなた自身やあなたのプレインズウォーカーを攻撃して、《戦争織り、タンティス》に+1/+1カウンターを与えるようなことはできない。ただし、《戦争織り、タンティス》は、あなたがそうしようと考えたことに感謝する。

《潜伏工作員、ザンチャ》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ミニオン

5 / 5

潜伏工作員、ザンチャが戦場に出るに際し、あなたが選ぶ対戦相手1人はこれのコントロールを得る。

潜伏工作員、ザンチャは可能なら各戦闘で攻撃する。これはオーナーやオーナ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できない。

{3}：潜伏工作員、ザンチャのコントローラーは2点のライフを失い、あなたはカードを1枚引く。この能力はどのプレイヤーも起動できる。

* 《潜伏工作員、ザンチャ》の1つ目の能力は、それが戦場に出る方法を変更する置換効果である。誘発型能力ではない。《潜伏工作員、ザンチャ》が戦場にあって、他のプレイヤーがコントロールし始める前というタイミングで処理を行うことはできない（たとえば、これの最後の能力を起動することはできない）。

* 《潜伏工作員、ザンチャ》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、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）は攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそれでは攻撃しなくてもよい。

* 《潜伏工作員、ザンチャ》の最後の能力の解決時にカードを引くプレイヤーは、その能力を起動したプレイヤーである。

* 《潜伏工作員、ザンチャ》のコントローラーも、その最後の能力を起動できる。この場合、そのプレイヤーが2点のライフを失い、カードを1枚引く。

* プレイヤーが《潜伏工作員、ザンチャ》のコピーであるトークンを生成したなら、そのトークンを生成したプレイヤーがそのオーナーである。それが戦場に出た際にそれをコントロールしていたプレイヤーではない。これは以前のルールからの変更点である。

* 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。《潜伏工作員、ザンチャ》が戦場に出た際にそれをコントロールしていたプレイヤーがゲームから除外されたなら、《潜伏工作員、ザンチャ》のコントロールを変更する効果は終了する。

《宝捕り》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

3/2

対戦相手がマナを引き出す目的でアーティファクトを1つタップするたび、あなたの次のターン終了時まで、そのアーティファクトのコントロールを得る。

* 「マナを引き出す目的でアーティファクトをタップする」とは、アーティファクトの{T}（タップ・シンボル）を含むマナ能力を起動することである。特に、即席キーワードを持つ呪文の支払いとしてアーティファクトをタップすることは、マナを引き出す目的でそのアーティファクトをタップすることではない。

* そのアーティファクトが戦場を離れたなら、《宝捕り》はそれが移動した先の領域からそれを捕らない。

* あなたがアーティファクトのコントロールを得たとき、それはタップ状態のままである。

* 対戦相手があなたのターンにマナを引き出す目的でアーティファクトをタップしたなら、あなたはそのコントロールを得て、あなたの次のターン終了時まで、そのコントロールを続ける。

* あなたが複数の《宝捕り》をコントロールしているなら、それらの効果は同時に消滅する。あなたはそれ以上アーティファクトをコントロールし続けることはできない。

* 複数のプレイヤーがそれぞれ《宝捕り》をコントロールしているなら、マナを引き出す目的でタップされたアーティファクトは長い旅をすることになる。たとえば、プレイヤーAが自分のターンにマナを引き出す目的でアーティファクトをタップし、ターン順で次のプレイヤーがプレイヤーB、その次がCであり、BもCも《宝捕り》をコントロールして

いたとする。Cの能力がBよりも先に解決されて、Cがそのアーティファクトのコントロールを得る。その後、Bがそのアーティファクトのコントロールを得る。Bは自分のターンの間それをコントロールするが、その後、Bの効果が消滅した後でCが再びそのアーティファクトのコントロールを得る。その後、Cの効果が消滅した後でAがそのアーティファクトを取り戻す。しかし、BかCがマナを引き出す目的でアーティファクトをタップすると、そのどちらかがもう1人からそれを得ることになる。どの効果がまだ続いているのか、どれが消滅したのか、どのオーナーが誰であるのか、こういったことに相当の注意を払う必要があるかもしれない。

* 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。そのプレイヤーが捕った宝をコントロールしていたなら、そのプレイヤーにそのアーティファクトのコントロールを与えていた効果は終了する。

《タコの陰影》

{3}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが8/8になり「このクリーチャーが攻撃するたび、パワーが8以下のクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれをタップしてもよい。」を持つ。

族霊鎧（エンチャントされているクリーチャーが破壊されるなら、代わりにそれが負っているすべてのダメージを取り除いてこのオーラを破壊する。）

* 《タコの陰影》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《タコの陰影》がつけられた状態になった後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

* パワーやタフネスを修整するあらゆる効果（たとえば、+N/+Nの修整を与える効果）やカウンターは、そのクリーチャーの新しい基本のパワーとタフネスに適用される。《タコの陰影》がつけられた状態になる前にそれらが適用され始めていたとしてもそうである。

《忠実なユニコーン》

{3}{W}

クリーチャー — ユニコーン

3 / 4

警戒

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、このターン、あなたがコントロールしているクリーチャーに与えられる戦闘ダメージをすべて軽減し、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは警戒を得る。

* あなたがあなたの統率者をコントロールしている間に《忠実なユニコーン》の副官の能力が解決されたならば、あなたが統率者か《忠実なユニコーン》のコントロールを失ったとしても、そのターンの間、その効果が持続する。

* 《忠実なユニコーン》の効果は、あなたがコントロールしているクリーチャーに与えられるすべての戦闘ダメージを軽減する。この効果の解決時に戦場になかったクリーチャーやその時点ではクリーチャーでなかったものに与えられるダメージも軽減する。

《テルカーの技師、ブルーディクラッド》

{4}{U}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 工匠

4 / 4

あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンは速攻を持つ。

あなたのターンの戦闘の開始時に、青の2 / 1のマイア・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。その後、あなたはあなたがコントロールしているトークン1つを選んでよい。そうしたなら、あなたがコントロールしている他の各トークンはそれぞれ、そのトークンのコピーになる。

* 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力は、選ばれたトークン以外のあなたがコントロールしているトークンすべてに影響する。直前に生成されたトークンにも（それが選ばれたのでないかぎり）影響する。

* あなたがコントロールしている他のトークンはすべてその選ばれたトークンのコピーになる。同じタイプではないトークンもそのコピーになる。たとえば、あなたが宝物・アーティファクト・トークンを1つコントロールしていて、《テルカーの技師、ブルーディクラッド》によって生成されたばかりのマイア・トークンを選んだなら、あなたの宝物・トークンはマイア・トークンのコピーになる。

* 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力の効果は永続する。《テルカーの技師、ブルーディクラッド》がゲームから除外されたとしても、その効果は継続する。

* 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》は、コピー元のトークンが生成された際に指定された値のみをコピーする（そのトークンが別の何かをコピーしていた場合を除く）。それはそのトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。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。

* 選ばれたトークンが別の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたトークンが、それ以前に《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力の影響を受けていた場合）には、あなたのトークンはその選ばれたトークンがコピーしているもののコピーになる。

《天智、サヒーリ》

{2}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — サヒーリ

4

+1：無色の1/1の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

+1：このターンにあなたが次の呪文を唱えるためのコストは、あなたがそれを唱える際にコントロールしているアーティファクト1つにつき{1}少なくなる。

-7：あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき、そのコピーであるトークンを1つ生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。

天智、サヒーリは統率者として使用できる。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《天智、サヒーリ》の2つ目の能力による

もの)を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

* 呪文を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。たとえば、あなたがアーティファクトを3つコントロールしていて、そのうち1つは生け贄に捧げることでああなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。《天智、サヒーリ》の2つ目の能力によってあなたが唱える呪文のコストは{3}少なくなる。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのアーティファクトを生け贄に捧げることができるが、コストは{3}少ないままである。

* 《天智、サヒーリ》の2つ目の能力は、あなたが次に唱える呪文のコストのうち、不特定マナのみを減らす。

* 《天智、サヒーリ》の3つ目の能力の解決中に、各トークンはコピー元のアーティファク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(ただし、そのアーティファク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)。それはそのアーティファク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、オーラがつけられているかどうか、また、タイプや色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

* コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

* コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしている場合(たとえば、コピー元のアーティファクトが《彫り込み鋼》であった場合)は、トークンはそのアーティファクトがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のアーティファクトの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。そのアーティファクトが持つ「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《天の刃使い》

{5}{W}

クリーチャー — 天使

3/6

飛行、二段攻撃

天の刃使いが戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしている望む数のオーラや装備品をこれにつけてもよい。

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは、天の刃使いにつけられているオーラや装備品 1 つにつき + 1 / + 1 の修整を受ける。

* オーラや装備品は、《天の刃使い》の誘発型能力の解決時まで動かさない。その時点で《天の刃使い》が戦場になかった場合は、あなたがそれにつけようとしていたオーラや装備品は元のままになる。

* あなたは、《天の刃使い》に適正につけることができないオーラや装備品をそれにつけることはできない

* 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になるので、そのターン中に《天の刃使い》が戦場を離れたり、オーラか装備品がそれから取り除かれたりしたなら、あなたがコントロールしている他のクリーチャーに与えられ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。

《天秤の大魔術師》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

{4}{W}, {T}, 天秤の大魔術師を生け贄に捧げる：各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしている土地を、いずれかのプレイヤーがコントロールしている土地の総数のうち最も小さい数に等しい数選び、その後残りを生け贄に捧げる。プレイヤーは同様にカードを捨て、同様にクリーチャーを生け贄に捧げる。

* 《天秤の大魔術師》の能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしている土地を適切な数選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順にそれぞれ同様に選ぶが、このときそれ以前に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。最後に、この手順で選ばれなかった土地は同時に生け贄に捧げられる。各プレイヤーは手札にあるカードや自分がコントロールしているクリーチャーについてこの手順を繰り返す。ただし、手札にあるカードを選んでいる間は、それ以前のプレイヤーが選んだカードが何であるかを知ることはない。

* 《天秤の大魔術師》の能力を解決し始めた後は、解決が終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。この手順の途中に何らかの能力が誘発したなら、それらはこの能力の解決後にスタックに置かれる。

* 手札にカードがなかったり、土地をコントロールしていなかったり、クリーチャーをコントロールしていなかったりするプレイヤーがいた場合は、他のプレイヤーは、手札全体を捨てたり、自分の土地をすべて生け贄に捧げたり、自分のクリーチャーをすべて生け贄に捧げたりしなくてはならなくなる。

《虎の影、百合子》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

1 / 3

上忍術{U}{B}（{U}{B}, あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札か統率領域からこのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。）

あなたがコントロールしている忍者1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開してあなたの手札に加える。各対戦相手はそれぞれ、そのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを失う。

* 上忍術は忍術の変種であり、統率領域からでもあなたの手札からでも起動できる。通常の忍術と同様に、忍者は戻されたクリーチャーが攻撃していたプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る。

* 忍術能力によってクリーチャーは攻撃している状態で戦場に出るが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

* 《虎の影、百合子》の上忍術能力を起動することは、それを呪文として唱えることとは異なる。その能力を起動するためにあなたが統率者税を支払うことはなく、その能力を起動したことによって後で支払う統率者税が増えることもない。

* 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、Xは0として扱う。

《髑髏の嵐》

{7}{B}{B}

ソーサリー

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがこのゲームで統率領域からあなたの統率者を唱えた回数 1 回につき、これを 1 回コピーする。

各対戦相手はそれぞれクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。それができない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を失う。

* 失うライフの点数は、《髑髏の嵐》の能力の解決時にのみ決定する。たとえば、あなたが《髑髏の嵐》を唱えたときに、対戦相手がクリーチャーをコントロールしていず、そのプレイヤーのライフが 30 点であり、この呪文を 2 つコピーしたとする。1 つ目に解決するコピーによって対戦相手は 15 点のライフを失う（残りのライフは 15 点になる）。2 つ目によってその対戦相手は 8 点のライフを失う（残りのライフは 7 点）。その後、元の呪文によってそのプレイヤーは 4 点のライフを失い、残りのライフは 3 点となる。

《貪欲なスライム》

{2}{G}

クリーチャー — ウーズ

1 / 1

貪欲なスライムは、パワーが 2 以下のクリーチャーによってはブロックされない。

対戦相手がコントロールしているクリーチャーが死亡するなら、代わりに、それを追放して、そのクリーチャーのパワーに等しい数の + 1 / + 1 カウンターを貪欲なスライムの上に置く。

* パワーが 3 以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後は、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

* トークン・クリーチャーはトークンでないクリーチャーと同様に死亡し、その後消滅する。《貪欲なスライム》はこれを、そのトークンの追放に置換できる。

* 追放されたクリーチャーの戦場にあった最後の情報を見て、そのパワーを決定する。

* 《貪欲なスライム》と対戦相手のクリーチャーが同時に死亡したなら、対戦相手のそのクリーチャーは追放される。

* 死亡するクリーチャーが置かれる場所が2つ以上の置換効果によって変更され得るなら、そのクリーチャーのコントローラーがどの効果を適用するかを選ぶ。たとえば、2人のプレイヤーが《貪欲なスライム》をコントロールしている場合、3人目のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーはその3人目のプレイヤーが選んだ方の《貪欲なスライム》によって追放され、もう一方の《貪欲なスライム》は+1/+1カウンターを得ない。

* 対戦相手の統率者が死亡するなら、そのプレイヤーはその統率者を救い、《貪欲なスライム》が味見もしないうちにそれを統率領域に移動することができる。そのプレイヤーは《貪欲なスライム》に自分の統率者を追放させて、その後追放領域からその統率者を救い統率領域に移動することもできる。《貪欲なスライム》が+1/+1カウンターを得るのは後者の場合のみである。

《ナイレアの巨人》

{6}{G}

クリーチャー・エンチャント — 巨人

6/6

星座 — ナイレアの巨人か他のエンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを2倍にする。

* 効果がクリーチャーのパワーを「2倍にする」ように指示したなら、それは「そのクリーチャーは+X/+0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パワーに等しい。」を意味する。タフネスを2倍にすることも同様である。

* パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下であったなら、代わりにそれは「そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xはそのパワーが0よりもどれほど少ないかを表す数値に等しい。」を意味する。たとえば、何らかの効果によって《ナイレアの巨人》が-8/-0の修整を受けて-2/6クリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にするとは-2/+6の修整を受けるということになる。その結果、ターン終了時まで、それは-4/12のクリーチャーになる。

《謎めいた君主、イエンネット》

{2}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — スフィンクス

3 / 5

飛行、警戒、威迫

謎めいた君主、イェンネットが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。そのカードの点数で見たマナ・コストが奇数である場合、あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうでないなら、カードを1枚引く。

* 公開したカードの点数で見たマナ・コストが奇数ではない場合か、点数で見たマナ・コストが奇数であっても、あなたがそれを唱えないことを選択した場合は、あなたはカードを1枚引く。カードを公開しても領域を移動するわけではない点に注意。つまり、あなたが引くカードはあなたが公開したカードである。

* 「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（たとえば、想起コスト）の支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱える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。

* あなたが公開したカードをマナ・コストを支払うことなく唱えるなら、あなたはそれを《謎めいた君主、イェンネット》の誘発型能力の解決中に唱えなければならない。そのターン、後になってマナ・コストを支払うことなく唱えることはできない。

* すべての攻撃クリーチャーは同時に選ばれるので、これにより唱えた呪文によって、あなたが攻撃クリーチャーとして指定できるクリーチャーが影響を受けることはない。ただし、ブロック・クリーチャーとして指定できるクリーチャーには影響があり得る。

《日照のトゥヴァーサ》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・シャーマン

1 / 1

日照のトゥヴァーサは、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。

あなたが各ターンのあなたの1つ目のエンチャント・呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

* 《日照のトゥヴァーサ》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになる。そのため、そのターン中にあなたのエンチャントの一部が戦場を離れた結果、《日照のトゥヴァーサ》に与えられ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。

《古き石の偶像》

{10}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

12/12

瞬速

この呪文を唱えるためのコストは、攻撃クリーチャー1体につき{1}少なくなる。

トランブル

古き石の偶像が死亡したとき、トランブルを持つ無色の6/12の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* 《古き石の偶像》のコストは、攻撃クリーチャーの数だけ減る。あなたを攻撃しているクリーチャーのみの数ではない。あなたの攻撃クリーチャーも数に入れる。

* 十分な数の攻撃クリーチャーがあれば、《古き石の偶像》のコストは{0}になり得る。

* 呪文を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。たとえば、あなたが攻撃クリーチャーを5体コントロールしていて、そのうち1体を生け贄に捧げることでああなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。《古き石の偶像》を唱えるコストは{5}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときそのクリーチャーを生け贄に捧げることができるが、唱えるコストは{5}のままである。

《不和蒔き》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

6 / 6

飛行

不和蒔きが戦場に出るに際し、プレイヤー2人を選ぶ。

その選ばれたプレイヤーのうち1人にダメージを与えられるたび、その選ばれた他のプレイヤーはそれと同じ点数のライフを失う。

* あなたは異なるプレイヤーを2人選ばなければならない。それらのプレイヤーのうち1人は、あなたでもよい。

* 《不和蒔き》の誘発型能力によって、2人目のプレイヤーはライフを失う。これはダメージではなく、1人目のプレイヤーにダメージを与えた発生源からのものでもない。

* 選ばれたプレイヤーのうち1人にダメージを与えられるのと同時に《不和蒔き》に致死ダメージを与えられた場合、この能力によって2人目のプレイヤーはライフを失う。

* 選ばれたプレイヤーのうち1人にダメージを与えられるのと同時に《不和蒔き》のコントローラーにダメージを与えられ、それによってそのプレイヤーがゲームに敗北するなら、《不和蒔き》の誘発型能力は解決されず、選ばれたもう1人のプレイヤーがライフを失うこともない。

《憤怒の嵐》

{2}{R}{R}

インスタント

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがこのゲームで統率領域からあなたの統率者を唱えた回数1回につき、これを1回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

インスタントかソーサリーである呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 《憤怒の嵐》の誘発型能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。つまり、たとえば《憤怒の嵐》のコピーは《憤怒の嵐》それ自身を対象とすることができるが、これによってそのコピーの「あなたがこの呪文を唱えたとき」に誘発する能力は誘発しない。最終的な他の呪文のコピーの数がこれによって増えることはない。

* あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。

* あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。ただし、対象の数を変更することはできない。対象のうちの一つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。

* コピー元の呪文に（たとえば《溶岩崩れ》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に（たとえば《チャンドラの螺旋炎》のように）唱える際に分割するダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。

* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや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支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《ボレアスの軍馬》

{2}{W}

クリーチャー — ペガサス

2 / 1

飛行

ボレアスの軍馬が戦場を離れたとき、土地をあなたよりも多くコントロールしている対戦相手1人を選ぶ。あなたのライブラリーから、その差に等しい枚数の平地・カードを探して公開する。そのうち1枚をタップ状態で戦場に出し、残りをあなたの手札に加える。その後あなたのライブラリーを切り直す。

- * あなたは、あなたのライブラリーに平地・カードが十分に残っていなかったというような理由により、その差よりも少ない枚数の平地・カードを見つけることができる。
- * 土地をあなたよりも多くコントロールしている対戦相手がいなかったなら、あなたはあなたのライブラリーからカードを探し、その後あなたのライブラリーを切り直すことになるが、平地・カードを見つけることはできない。

《まどろむ島、アリクスメテス》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — クラーケン

12/12

まどろむ島、アリクスメテスはタップ状態でまどろみカウンターが5個置かれた状態で戦場に出る。

まどろむ島、アリクスメテスの上にまどろみカウンターが置かれているかぎり、これは土地である。（これはクリーチャーではない。）

あなたが呪文を唱えるたび、あなたはまどろむ島、アリクスメテスの上からまどろみカウンターを1個取り除いてもよい。

{T} : {G}{U}を加える。

- * 《まどろむ島、アリクスメテス》を土地としてプレイすることはできない。
- * 《まどろむ島、アリクスメテス》は、戦場に出るまで土地ではない。これの戦場に出る際の能力は、《血染めの月》のような効果の影響を受けない。同様に、あなたがコントロールしているクリーチャーが戦場に出る状態を変更する置換効果は、《まどろむ島、アリクスメテス》が土地ではなくクリーチャーとして戦場に出るところを見ることになる。しかし誘発型能力（たとえば、上陸の能力）は、クリーチャーではなく土地が戦場に出たことを見ることになる。
- * 《まどろむ島、アリクスメテス》は、その上にまどろみカウンターが置かれているかぎり、それが戦場に出たターンにタップしてマナを引き出すことができる。それをアンタップする方法があれば、であるが。
- * 《まどろむ島、アリクスメテス》を土地にする効果は、これに追加のタイプを与えるようなそれ以前の効果をすべて上書きする。たとえば、《まどろむ島、アリクスメテス》をコピーしている《ファイレクシアの変形者》は、まどろみカウンターが取り除かれるまでは、土地であってアーティファクト・土地ではない。

* 《まどろむ島、アリクスメテス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。しかしその時点は、それを誘発させた呪文の対象が選ばれた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

* あなたが《まどろむ島、アリクスメテス》を、最も近いあなたのターン開始時からコントロールし続けているかぎり、これが再びクリーチャーになった後、そのターンにこれで攻撃できる。

《リッチの女王、ヴァリーナ》

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

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 4

あなたが1体以上のゾンビで攻撃するたび、その総数に等しい枚数のカードを引き、その後それに等しい枚数のカードを捨てる。あなたはそれに等しい点数のライフを得る。

{2}, あなたの墓地からカード2枚を追放する：黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。

* 《リッチの女王、ヴァリーナ》の1つ目の能力はあなたが攻撃すると指定したゾンビの数を数える。それらのゾンビの中に、この誘発型能力の解決以前に戦闘から離れたものがあつたとしても関係ない。

* あなたが捨てるカードの枚数と、あなたが得るライフの点数は、どちらもあなたが攻撃すると指定したゾンビの数に等しい。何らかの理由であなたがそれと異なる枚数のカードを引いたとしても関係ない。

《ヴィダルケンの眨眼屋》

{3}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・ウィザード

3 / 4

金属術 — ヴィダルケンの眨眼屋が攻撃するたび、あなたがアーティファクトを3つ以上コントロールしている場合、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているクリーチャーはすべての能力を失い基本のパワーとタフネスが1/1になる。

* すべての対戦相手がコントロールしているクリーチャーが《ヴィダルケンの眨眼屋》の能力の影響を受ける。これが攻撃しているプレイヤーがコントロールしているもののみではない。

* 《ヴィダルケンの眨眼屋》の能力は、影響を受けるクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果をすべて上書きする。この能力の解決後にクリーチャーに適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

* パワーやタフネスを修整するあらゆる効果（たとえば、+N/+Nの修整を与える効果）やカウンターは、そのクリーチャーの新しい基本のパワーとタフネスに適用される。《ヴィダルケンの眨眼屋》の能力が解決する前にそれらが適用され始めていたとしてもそうである。

* 《ヴィダルケンの眨眼屋》の能力の解決時にあなたがアーティファクトを3つコントロールしていなかったなら、何の効果もない。コントロールしていたなら、そのターン、後になってあなたが《ヴィダルケンの眨眼屋》やそれらのアーティファクトのコントロールを失ったとしても、この効果はそのまま適用され続ける。

* 《ヴィダルケンの眨眼屋》の能力は、そ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、パワーやタフネスが減ったり能力を失ったりしない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック：ザ・ギャザリング — 統率者、マジック、バトルボンド、テーロス、ローウィン、霊気紛争、運命再編、アヴァシンの帰還、イーブンタイド、およびエルドラージ覚醒は、アメリカおよびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2018 Wizards.