

『ロー・ヴィンの昏明』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2026 年 1 月 6 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する製品情報およびそのカードに関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がある。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](#) 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 ECL である『ロー・ヴィンの昏明』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『靈気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング——FINAL FANTASY』、『久遠の終端』、『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スパイダーマン』、『マジック：ザ・ギャザリング | アバター 伝説の少年アン』、そして『ロー・ヴィンの昏明』。

セットコードが ECC である『ロー・ヴィンの昏明』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 ECC 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。

『スペシャルゲスト』カードは、様々な次元から当セットにやってきた、過去に発行されたカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『ロー・ヴィンの昏明』には 20 枚のスペシャルゲスト・カードが登場する。セットコードは SPG であり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

[Magic.Wizards.com/Formats](#) 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](#) を参照のこと。

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

新キーワード処理：枯朽

シャドウムーアの暗澹とした雰囲気は、過去に－1/-1カウンターを用いてメカニズムとして表現されたが、そうしたカウンターは『ローウィンの昏明』で再び登場する！今回のリリースでそうしたカウンターの主要な発生源の1つとなるのが枯朽のキーワード処理であり、これによりプレイヤーは、自分がコントロールしている単一のクリーチャーに複数の－1/-1カウンターを置くよう指示される。

《割に合わない一撃》

{2}{W}

インスタンスト

この呪文を唱えるための追加コストとして、枯朽2を行ってもよい。（あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に－1/-1カウンター2個を置いてもよい。）

以下から1つを選ぶ。この呪文の追加コストが支払われていたなら、代わりに両方を選ぶ。

- ・アーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。
- ・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。

《巣穴の松明持ち》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、枯朽1を行ってもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。（枯朽1を行うとは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に－1/-1カウンター1個を置くことである。）

- ・ －1/-1カウンターはすべて単一のクリーチャーの上に置かなければならぬ。複数のクリーチャーの間で割り振ることはできない。
- ・ あなたが－1/-1カウンターを置くことを選んだクリーチャーは、必ずしもその経過を生き延びるだけのタフネスを持っている必要はない。たとえば、あなたが枯朽2を行う場合、自分のコントロールしている1/1のクリーチャーの上にカウンターを置くことを選んでもよい。
- ・ （例えばあなたがクリーチャーをコントロールしていなかったりして）あなたがどのクリーチャーにも－1/-1カウンターを置けないなら、あなたは枯朽を行うことを選べない。
- ・ ひとたびあなたが呪文を唱えたり能力を起動すると宣言したなら、それを終え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、あなたがその呪文や能力のコストを支払う一部として枯朽を行うのを、あなたのクリーチャーを破壊したり除去したりすることで阻止しようとするることはできない。

- 1/-1 カウンターについてのいくつかの一般注釈：

- クリーチャー 1 体の上にそれぞれ複数の +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターがあったなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか 1 種類のみが残る。たとえば、クリーチャー 1 体の上に +1/+1 カウンター 3 個が置かれているところに -1/-1 カウンター 2 個が置かれたなら、状況起因処理により各種カウンターがそれぞれ 2 個ずつ取り除かれ、クリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個だけが残る。
- +1/+1 カウンターが置かれているクリーチャー 1 体が、致死ダメージにより破壊されるか、十分な個数の -1/-1 カウンターを受け取ったことでタフネスが 0 になりオーナーの墓地に置かれる場合、そのクリーチャーが死亡した時にその上に置かれていたカウンターの個数を参照する効果は、取り除く前の +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターをすべて見る。

新能力語：色彩

反対に、ローウィンは色彩豊かで光あふれる次元である。そのため、あなたコントロールしているパーマネントの中の色の種類数を考慮する能力を持ったカードが多数存在する。そうした能力の前には色彩という能力語がついている。

《光撃獣》

{4}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 3

飛行

色彩 — 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パーマネントの中の色の種類数に等しい枚数のカードを引く。

《虹色の突進獣》

{4}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル

6 / 6

トランプル

色彩 — 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最大 X 体を対象とする。ターン終了時まで、それらは +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パーマネントの中の色の種類数に等しい。

- 色は、白、青、黒、赤、緑である。無色は色ではない。
- 土地は、タップすることで特定の色のマナを生み出すとしても、普通は無色のパーマネントである。

再録メカニズム：変身する両面カード

ローウィン——それともシャドウムーアだろうか?——の変質的な側面は、次元そのものだけでなく、そこに住まう人々にも影響を及ぼす。そのことを念頭に置いた今回のリリースには、変身する両面カードも一部含まれており、この種の変化を見せてくれる。

《ローウィンの主、オーコ》

{2}{U}

伝説のプレインズウォーカー オーコ

3

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{G}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

+2: クリーチャー最大1体を対象とする。それはすべてのクリーチャー・タイプを得る。(この効果は終了しない。)

+1: クリーチャー1体を対象とする。次のあなたのターンまで、それは-2/-0の修整を受ける。

//

《シャドウムーアの末裔、オーコ》

伝説のプレインズウォーカー オーコ

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{U}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

-1: カード3枚を切削する。その中からパーマネント・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

-3: 緑の3/3の大鹿・クリーチャー・トークン2体を生成する。

-6: クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。「あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるすべてのクリーチャーは、+3/+3の修整を受け警戒と呪禁を持つ。」の紋章を得る。

- 変身する両面カードの各面はそれぞれ独自の特性（名前、タイプ、サブタイプ、能力など）を持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- 今回収録されているすべての変身する両面カードは、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかにかかわらず、変身する両面カードのマナ総量はその第1面のマナ総量である。
- 通常、変身する両面カードの第2面には、その色を定義する色指標が記されている。
- 統率者変種ルールでは、両面カードの固有色は両方の面のマナ・コストとルール・テキストにあるマナ・シンボルによって決定する。いずれかの面に色指標や基本土地・タイプがあれば、それらも考慮する。たとえば、《ローウィンの主、オーコ》は第1面が青でルール・テキストに緑のマナ・シンボルを含み、第2面が緑の色指標とともにルール・テキストに青のマナ・シンボルを含むため、この色指標は緑と青である。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力によってそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示されたか、それを変身させた状態で唱えることができたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードでないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。

- 変身するパーマネントや別の領域にある変身する両面カードのコピーとして生成されたトークンは、変身するトークンとして扱う。それが何をコピーしようが、第1面と第2面の両方を持つことになる。それが、第2面が表である変身するパーマネントをコピーしているのであれば、そのトークンは第2面を表にした状態で戦場に出る。指示があれば、それは変身することもできる。
-

再録キーワード能力：想起

以前の「ローウィン」で初登場した想起というキーワード能力は、戦場に出たときに誘発する能力を持った一部のエレメンタルに見られ、プレイヤーはそのようなエレメンタルを代替の（大抵は割安の）コストで唱えることができる。それと引き換えに、そのエレメンタルは戦場に出たときに生け贋に捧げられる。

《快心》

{4}{R/W}{R/W}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3 / 4

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{W}{W}が支払われていた場合、緑白の1 / 1のキスキン・クリーチャー・トークン2体を生成する。

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{R}{R}が支払われていた場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け速攻を得る。

想起{R/W}{R/W}（この呪文を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、これを生け贋に捧げる。）

- 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（想起コストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
 - あなたが想起コストを支払うなら、あなたはクリーチャー自身の誘発型能力や能力を、想起の誘発型能力よりも先に解決することができます。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贋に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。
-

再録キーワード能力：多相

多相というキーワード能力もまた、元祖ローウィンのリリースで初登場した。多相を持ちクリーチャーや同族であるカードはすべてのクリーチャー・タイプを持つ。

《食らいつく変わり身》

{2}{G}

クリーチャー－多相の戦士

1/2

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

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。

《名も無き転置》

{1}{B}

同族・インスタント－多相の戦士

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

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+3/-3の修整を受け、すべてのクリーチャー・タイプを失う。

- 多相は特性定義能力である。それを持つカードが戦場にある間のみではなく、すべての領域で機能する。
- 多相の戦士というサブタイプがタイプ行に記載されているのは、主にフレイバーを補完するためである。多相を持つクリーチャー・カードは、それが多相の戦士であるのと同時にキスキンドアゴブリンでありマークオーフォークでありブラッシュワグである。
- 何らかの効果により多相を持つクリーチャーが新しいクリーチャー・タイプになったなら、それはその新しいクリーチャー・タイプのみになる（その効果に「～に加えて」や同様のことが書いてないかぎり）。それは多相を持っているが、それをすべてのクリーチャー・タイプにするという効果は単に上書きされる。
- 何らかの効果によって、多相を持つクリーチャーがすべての能力を失うなら、それは多相を持たなくなるが、すべてのクリーチャー・タイプであり続ける。なぜなら、多相を取り除く効果よりも先に多相が適用されるからである。

再録カード・タイプ：同族

同族・タイプはクリーチャーでないカードに見られ、それによりカードはクリーチャー・タイプを持つことができる。同族・カードにはそれぞれ別のカード・タイプが記載されており、同族・カードを唱えたり解決したりすることは、他のカード・タイプのカードを唱えり解決したりするためのルールに従う。

《外身の交換》

{2}{W}

同族・インスタント－多相の戦士

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは、多相を持つ無色の1/1の多相の戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《モーカントの眼》

{1}{G}

同族・エンチャント－エルフ

あなたのアップキープの開始時に、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いててもよい。）

{4}{G}{G}、このエンチャントを生け贋に捧げる：黒緑の2/2のエルフ・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたの墓地にあるエルフ・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。

- 同族は、クリーチャーでないカードにクリーチャー・タイプを持たせるカード・タイプである。たとえば《モーカントの眼》は、戦場に出ている間は（クリーチャーでないにもかかわらず）エルフであり、戦場以外の領域では（クリーチャー・カードでないにもかかわらず）エルフ・カードである。
- これが見られるのは既に他のカード・タイプを持つカードに限られるが、同族はカード・タイプであるのと同時に、領域内のカードの中のカード・タイプの種類数を参照する効果の数に入れられる。
- 古いカードの中には元々「部族」というカード・タイプとして記載されていた。そのカード・タイプが「同族」に置き換えられたのである。この変更は、そのようなカードのゲームプレイ上の機能に影響を及ぼすものではない。

再録キーワード能力：召集

召集を持つ呪文は、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャーを、その支払いのためにタップすることが認められる。あなたがタップする各クリーチャーはそれぞれ、そのクリーチャーの色が不特定マナ1点分を支払う。

《防衛反応》

{2}{W}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

攻撃かブロックしているクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

《調和した大合唱》

{4}{U}{U}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。あなたがコントロールしていてそのタイプであるパーマネント1つにつき1枚のカードを引く。

- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
 - 呪文を召集するためにアンタップ状態の攻撃・クリーチャーかブロック・クリーチャーをタップしたとしても、そのクリーチャーの攻撃やブロックを止めることはできない。
 - 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、その呪文を唱えるためのコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
 - あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贋に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場ないので、それを召集のためにタップすることはできない。
-

再録キーワード処理：後見

後見のキーワード処理は、『タルキール：龍嵐録』が初出である。今回のリリースでは、呪文や能力によってあなたは「[サブタイプ]の後見を受ける」よう求められるだろう。それを行うには、あなたがコントロールしていてそのタイプであるパーマネントを選ぶか、あなたの手札にあるそのタイプのカード1枚を公開する。

《銀エラの導師》

{1}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2 / 1

この呪文を唱えるための追加コストとして、マーフォークの後見を受けるか{2}を支払う。（マーフォークの後見を受けるとは、あなたがコントロールしているマーフォーク1つを選ぶか、あなたの手札にあるマーフォーク・カード1枚を公開するということである。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、白青の1 / 1のマーフォーク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《完全者の闘士》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

6 / 6

この呪文を唱える追加コストとして、エルフの後見を受けてそれを追放する。（あなたがコントロールしているエルフ1つか、あなたの手札にあるエルフ・カード1枚を追放する。）

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

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をオーナーの手札に戻す。

- 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、《エレンドラ谷の応答》はフェアリー・トークンを生成するしアートにもフェアリーが描かれているが、それ自体はフェアリー・カードではない。
 - 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、そのカードを今一度公開してもよい。
-

『ローウィンの昏明』のセット本体のカード別注釈

《陰路の闘士》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル・魔術師

7 / 3

この呪文を唱えるための追加コストとして、エレメンタルの後見を受けてそれを追放する。（あなたがコントロールしているエレメンタル1つか、あなたの手札にあるエレメンタル・カード1枚を追放する。）

あなたがコントロールしていてこれでないエレメンタル1体が戦場に出るたび、それは各対戦相手にそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

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をオーナーの手札に戻す。

- 《陰路の闘士》が打ち消されたか、他の手段により解決に失敗した場合、後見を受けていたカードは永久に追放領域に留まる。
- あなたがコントロールしていて（エレメンタルのサブタイプを持つ同族・パーマネントであるなどにより）クリーチャーでないエレメンタル1つが戦場に出る場合も、《陰路の闘士》の2つ目の能力は依然として誘発する。そのエレメンタルが能力の解決時点でもまだクリーチャーでなかったなら、能力は一切ダメージを与えない。
- 《陰路の闘士》の2つ目の能力を誘発させたエレメンタルが、その能力の解決時にもう戦場になかった場合、そのエレメンタルのパーマネント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。

《アケノテブクロ使いの造反者》

{B}

クリーチャー — エルフ・邪術師

1 / 2

{T}, 枯朽1を行う：諜報1を行う。

{T}, 枯朽2を行う：墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。

あなたのターンの間、このクリーチャーによって追放されていてあなたがオーナーであるカードの中からクリーチャ

一・呪文1つを、他のコストの支払いに加えて、あなたがコントロールしているクリーチャーの上からカウンター合計3個を取り除くことで唱えてもよい。

- あなたは、これにより追放領域からあなたが唱えるクリーチャー・呪文をプレイするためのコストをすべて支払い、タイミングの制限や許諾をすべて守る必要がある。通常は、あなたはそれらをあなたのメイン・フェイズ中で、スタッツが空であるときにしか唱えられない。
- 《アケノテブクロ使いの造反者》の最後の能力でクリーチャー・呪文を唱え始めるには《アケノテブクロ使いの造反者》があなたのコントロール下になければならないが、その処理の最後までや、その呪文の解決時にあなたのコントロール下にある必要はない。たとえば、あなたが呪文の追加コストを支払うために《アケノテブクロ使いの造反者》を生け贋に捧げたり、呪文を唱えるのに対応して《アケノテブクロ使いの造反者》が破壊された場合でも、その呪文は通常通り解決される。

《浅瀬の闘士》

{3}{U}

クリーチャー — マーフォーク・兵士

4 / 6

この呪文を唱えるための追加コストとして、マーフォークの後見を受けてそれを追放する。（あなたがコントロールしているマーフォーク1つか、あなたの手札にあるマーフォーク・カード1枚を追放する。）

このクリーチャーが戦場に出るかタップ状態になるたび、クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。

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をオーナーの手札に戻す。

- 《浅瀬の闘士》が打ち消されたか、他の手段により解決に失敗した場合、後見を受けていたカードは永久に追放領域に留まる。
- 1個以上の麻痺カウンターがパーマネントに置かれている場合、それらはそのパーマネントがアンタップするのを防ぐ単一の置換効果を生成する。その効果は、「麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。」というものである。

《朝の歌のアリア》

{1}{B}{B}

伝説のエンチャント

プレイヤーはカードを引くことも、ライフを得ることもできない。

各プレイヤーのドロー・ステップの開始時に、そのプレイヤーは、3点のライフを失い、自分のライブラリーからカード1枚を探し、自分の手札に加える。その後、自分のライブラリーを切り直す。

- 《朝の歌のアリア》が戦場にある間も、プレイヤーがカードを引いたりライフを得る呪文や能力は解決される。プレイヤーがカードを引いたりライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。
- 《朝の歌のアリア》が戦場にある間、何らかの効果によりプレイヤーのライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数に設定するように指示されても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。

《アシュリングの命令》

{3}{U}{R}

同族・インスタント－エレメンタル

以下から2つを選ぶ。

- あなたがコントロールしているエレメンタル1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。
 - プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引く。
 - プレイヤー1人を対象とする。アシュリングの命令は、そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。
 - プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは宝物・トークン2つを生成する。
-
- 《アシュリングの命令》の1つ目のモードにより生成されたトークンは、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネント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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
 - コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
 - コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
 - コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしてい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。
 - 《アシュリングの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、これは何もしない。1つ以上の対象が適正であった場合、これは解決し、可能なかぎりの処理を行う。

《怒れる炎術士》

{2}{R}

クリーチャー－エレメンタル・魔術師

3/2

到達

あなたがマナ総量が4以上である呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

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

《意気軒高》

{4}{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2体を選ぶ。あなたはカードX枚を引き、ターン終了時まで、それらの選ばれたクリーチャーは+X/+Xの修整を受けトランプルを得る。Xは、それらの選ばれたクリーチャーのパワーの差に等しい。

- 選ばれたクリーチャー同士のパワーの差を求めるには、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、3/3のクリーチャーと5/3のクリーチャーのパワーの差は2である。
- 《意気軒高》が解決される時点であなたがクリーチャーを1体しかコントロールしていなかった場合、そのクリーチャーを選ぶ。Xは0になるがそのクリーチャーは依然としてトランプルを得る。

《内なる炎の点火》

{3}{R}

同族・ソーサリー — エレメンタル

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。速攻と「終了ステップの開始時に、このトークンを生け贋に捧げる。」を持つことを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。

フラッシュバック{1}{R}, エレメンタル3つの後見を受ける。(あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。エレメンタルの後見を受けるとは、あなたがコントロールしているエレメンタル1つを選ぶか、あなたの手札にあるエレメンタル・カード1枚を公開することである。)

- 《内なる炎の点火》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。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの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。
- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、通常通りソーサリーを唱えられるときのみである。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。

- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。
- エレメンタル3体の後見を受けるには、あなたの手札からエレメンタル・カード3枚を公開するのでも、戦場にありあなたがコントロールしているエレメンタル3体を選ぶのでも、合わせて最大3枚になるような好きな組み合わせで公開したり選ぶのでもよい。このコストを支払うために、同一のオブジェクトで2回以上後見を受けることはできない。

《売り物のつまみ食い》

{2}{B}

クリーチャー — ゴブリン・邪術師

3 / 2

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からカードX枚を公開する。Xは、あなたがコントロールしているゴブリンの数に等しい。あなたはそれらのカードのうち1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを追放する。これによりインスタントやソーサリーであるカードが追放されたなら、あなたがこのクリーチャーをコントロールしているかぎり、あなたはそれを唱えてもよく、その呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- Xの値は、《売り物のつまみ食い》の能力の解決時に一度だけ計算される。
- あなたはこれにより唱え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ソーサリー・カードなら、あなたがそれを唱えることができるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタッツが空であるときのみである。

《易変の探検者》

{2}{G}

クリーチャー — 多相の戦士

1 / 1

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、変わり谷・トークン1つをタップ状態で生成する。（それは「{T} : {C}を加える」と「{1} : ターン終了時まで、このトークンはすべてのクリーチャー・タイプを持つ2 / 2のクリーチャーになる。これは土地もある。」を持つ土地である。）

- 《易変の探検者》の最後の能力は、オラクルの《変わり谷》のカードのコピーであるトークンを生成する。《変わり谷》の公式テキストは、Gatherer.Wizards.com から Gatherer というカードデータベースを用いて探すことができる。

《エレンドラ谷の応答》

{2}{U}{U}

インスタンス

この呪文は打ち消されない。

対戦相手がコントロールしているすべての呪文と対戦相手がコントロールしているすべての能力を打ち消す。これにより打ち消された、呪文と能力の合計に等しい数の、飛行を持つ青黒の1/1のフェアリー・クリーチャー・トークンを生成する。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《エレンドラ谷の応答》を対象とすることができる。その呪文や能力を解決する時点で、《エレンドラ谷の応答》は打ち消されないが、その打ち消す呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- 《エレンドラ谷の応答》は、対戦相手がコントロールしていて既にスタック上にある呪文や起動型能力や誘発型能力しか打ち消せない。そのターン、後になって呪文が唱えられたり、能力が起動されたり誘発したりすることを妨げない。また、常在型能力にも影響しない。
- 起動型能力は「[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（装備や搭乗など）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。応召（『タルキール：龍嵐録』のリリース発）などの一部キーワード能力も誘発型能力であり、それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《エレンドラ谷の応答》はマナ能力を対象にできない。起動型マナ能力とは、解決時にマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないもののことである。誘発型マナ能力とは、解決時にマナを加え、起動型マナ能力によって誘発するもののことである。

《エレンドラ谷の守護者》

{2}{U}

クリーチャー フェアリー・ウィザード

3 / 4

瞬速

飛行

このクリーチャーは -1/-1 カウンター 1 個が置かれた状態で戦場に出る。

{1}{U}、このクリーチャーの上からカウンター 1 個を取り除く：クリーチャーでない呪文 1 つを対象とする。それを打ち消す。そのコントローラーはカード 1 枚を引く。

- 《エレンドラ谷の守護者》の最後の能力が解決されるに際し、対象としたクリーチャーでない呪文が（おそらくは別の効果によってその呪文が既にスタックを離れているなどにより）不適正な対象になった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもカードを引くことはない。

《オーロラの呼び起こす者》

{6}{G}

クリーチャー 巨人・ドルイド

7 / 7

トランプル

色彩— このクリーチャーが戦場に出たとき、パーマネント・カード X 枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から 1 枚ずつ公開していく。X は、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。その中から望む枚数のパーマネント・カードを戦場に出す。その後、その公開されたカードの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。

- 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。
- X の値は、《オーロラの呼び起こす者》の誘発型能力の解決時に一度だけ計算される。

《怪異の闘士》

{3}{B}

クリーチャー — ゴブリン・狂戦士

5 / 5

この呪文を唱えるための追加コストとして、ゴブリンの後見を受けてそれを追放する。（あなたがコントロールしているゴブリン 1 つか、あなたの手札にあるゴブリン・カード 1 枚を追放する。）

1 点のライフを支払う、枯朽 2 を行う：対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは枯朽 2 を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。

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をオーナーの手札に戻す。

- 《怪異の闘士》が打ち消されたか、他の手段により解決に失敗した場合、後見を受けていたカードは永久に追放領域に留まる。

《快心》

{4}{R/W}{R/W}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3 / 4

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために {W}{W} が支払われていた場合、緑白の 1 / 1 のキスキン・クリーチャー・トークン 2 体を生成する。

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために {R}{R} が支払われていた場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは +1/+1 の修整を受け速攻を得る。

想起{R/W}{R/W}（この呪文を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、これを生け贋に捧げる。）

- 《快心》の1つ目と2つ目の能力は、総コストを支払うために何のマナが支払われたかを見るのであって、そのコスト中の混成マナ・シンボルぶんを支払うために何のマナが支払われたかだけを見るのではない。
- 《快心》の1つ目と2つ目の能力は、《快心》のコストを支払うために2点以上の適切な色のマナが支払われたかどうかを見る。その色のマナが3点以上支払われたとしても関係がなく、効果は増幅しない。
- この呪文がコピーされたなら、元の呪文に何の色が支払われていたとしても、コピーは、そのコピーのために支払われたマナの色を持たない。

《鏡心の王冠》

{4}

アーティファクト－装備品

この装備品がクリーチャーについているかぎり、各ターン内で初めてあなたが1つ以上のトークンを生成するなら、代わりに、それに等しい数の、装備しているクリーチャーのコピーであるトークンを生成してもよい。

装備{2}

- 《鏡心の王冠》の能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、装備している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。）それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 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、生成されたトークンは、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。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]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。

《鏡変化》

{4}{U}{U}

インスタント

オーラでないパーマネント1つを対象とする。あなたがコントロールしていて土地でないすべてのパーマネントは、そのコピーになる。

- パーマネントはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしている場合を除く）。それらのコピー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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしている場合は、そのパーマネントはそのパーマネントがコピーしているものになる。
- それらのパーマネントが対象としたパーマネントのコピーになるときには、それらは戦場に出るわけではないので、コピー元のパーマネントに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。

《輝かせの子》

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

クリーチャー — アウフ

1 / 4

色彩 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、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パーマネントの中の色の種類数に等しい。

- Xの値は、《輝かせの子》の能力の解決時に一度だけ計算される。

《煌野の成長》

{1}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (土地)

このオーラが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

エンチャントしている土地は、その選ばれた色である。

エンチャントしている土地がマナを引き出す目的でタップされるたび、そのコントローラーは追加でその選ばれた色のマナ1点を加える。

- 《煌野の成長》の最後の能力はマナ能力である。これはスタッツを使わないので、対応することはできない。
- 何らかの理由により《煌野の成長》が色が選ばれずに戦場に出たなら、最後の能力はいかなるマナも加えない。

《影小僧》

{2}{B/R}

クリーチャー — アウフ

3 / 4

このクリーチャーが攻撃するたび、枯朽1を行う。（あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に-1/-1カウンター1個を置く。）

あなたがコントロールしていて1個以上のカウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡するたび、あなたのライブラリーの一番上にある、そのカウンターの個数に等しい枚数のカードを追放する。次のあなたの終了ステップまで、それらのカードをプレイしてもよい。

- 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ぬ。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。

《花弁縛り》

{1}{U}

エンチャント－オーラ

エンチャント（クリーチャー）

このオーラが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。

エンチャントしているクリーチャーはアンタップ状態になることができず、その上にカウンターを置けない。

- 《花弁縛り》の最後の能力は、エンチャントしているクリーチャーの上に既に置かれているカウンターを取り除くわけではない。
- 能力のコストや呪文の追加コストとして、《花弁縛り》によってエンチャントされているクリーチャーをアンタップしたり、その上にカウンターを置くことが必要であれば、そのコストを支払うことはできない。解決される呪文や能力に、プレイヤーがそのクリーチャーをアンタップしたり、その上にカウンターを置いてもよいと書かれていたとしても、そのプレイヤーはそうすることを選べない。
- 何らかの置換効果によってプレイヤーが、《花弁縛り》によってエンチャントされているクリーチャーをアンタップしたりその上に+1/+1カウンターを置くというイベントを変更する、あるいはイベントをその種の処理に置換したりすることが許されているなら、そのプレイヤーはその置換効果を適用してもよいが、そのクリーチャーがアンタップすることもないしカウンターを得ることもない。その元のイベント全体が置き換えられる場合、その元のイベントは起きない。
- 萎縮や感染を発生源とするダメージは、《花弁縛り》によってエンチャントされているクリーチャーには何の効果もない。その上に-1/-1カウンターは置かれず、それがダメージを負うこともない。絆魂など、ダメージを見る効果については、そのダメージは依然として与えたものとして扱う。

《刈り柳》

{1}{W/B}{W/B}{W/B}

クリーチャー－ツリーフォーク・クレリック

3/6

絆魂

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。

{1}{W/B}、このクリーチャーの上からカウンター2個を取り除く：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。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 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。

《完全の確立》

{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、その前者は+1/+0の修整を受ける。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《完全の確立》の解決時、どちらか一方の対象が不適正な対象であった場合、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

《完全者の闘士》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

6/6

この呪文を唱える追加コストとして、エルフの後見を受けてそれを追放する。（あなたがコントロールしているエルフ1つか、あなたの手札にあるエルフ・カード1枚を追放する。）

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

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をオーナーの手札に戻す。

- 《完全者の闘士》が打ち消されたか、他の手段により解決に失敗した場合、後見を受けていたカードは永久に追放領域に留まる。

《刻み群れ》

{7}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル

5/5

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、あなたがコントロールしているエレメンタルのマナ総量の中の最大値に等しい。

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、エレメンタルでないすべてのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

- 戦場にあるエレメンタルのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《刻み群れ》の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（他のカードの効果によって代わりに支払うことのできる代替コストがあれば、それでもよい）に、何らかのコストの増加があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。《刻み群れ》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。
- 《刻み群れ》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにマナ能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間に（あなたが1つ以上のエレメンタルを犠牲にしたなどで）あなたがコントロールしているエレメンタルのマナ総量の最大値が変わったとしても、《刻み群れ》を唱えるためのコストは先ほど決定した値のままである。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はその時点で、あなたがコントロールしているエレメンタルを戦場から取り除こうと試みることはできない。

《キスキーパー》

{6}{W}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 3

色彩 — このクリーチャーが戦場に出たとき、緑白の1/1のキスキン・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。

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3体をタップする：ターン終了時まで、このクリーチャーは+3/+0の修整を受け飛行を得る。

- Xの値は、《キスキーパー》の1つ目の能力の解決時に一度だけ計算される。

《欺瞞》

{4}{U/B}{U/B}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

5 / 5

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{U}{U}が支払われていた場合、土地でもこれでも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。

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{B}{B}が支払われていた場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは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枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

想起{U/B}{U/B}

- 《欺瞞》の1つ目と2つ目の能力は、総コストを支払うために何のマナが支払われたかを見るのであって、そのコスト中の混成マナ・シンボルぶんを支払うために何のマナが支払われたかだけを見るのではない。

- 《欺瞞》の1つ目と2つ目の能力は、《欺瞞》のコストを支払うために2点以上の適切な色のマナが支払われたかどうかを見る。その色のマナが3点以上支払われたとしても関係がなく、効果は増幅しない。
- この呪文がコピーされたなら、元の呪文に何の色が支払われていたとしても、コピーは、そのコピーのために支払われたマナの色を持たない。

《境界の支配》

{3}{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最大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。2点のライフを得る。

- 《境界の支配》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。そのパーマネントが適正な対象であるなら、あなたはライフを得る。
- 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。

《興味津々の巨人》

{5}{W}{W}

クリーチャー 巨人・戦士

7 / 7

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。そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーは、すべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが1/1であり、他のタイプに加えて臆病者になる。

- 《興味津々の巨人》の能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《興味津々の巨人》が戦場を離れるときも消滅しない。
- 《興味津々の巨人》の能力の効果は、能力の解決時に、対象とした対戦相手がコントロールしているクリーチャーにしか適用されない。それ以降に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影響を受けない。
- 《興味津々の巨人》の最後の能力の解決後に、影響を受けているクリーチャーのうち1体が能力を得たならば、それはその能力を持続する。
- 《興味津々の巨人》の能力は、影響を受けてい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上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

- 《エイルドゥへの嘆願》が与える能力のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《巨人倒し》

{1}{R}

インスタンス

以下から1つを選ぶ。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。
- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 1つのモードが選ばれ、かつ《巨人倒し》の解決時に、どちらか一方の対象でも不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

《キンザーの歩哨》

{1}{W}

クリーチャー — キスキン・兵士

2 / 2

先制攻撃、絆魂

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたの手札からマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚をタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。Xは、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーの数に等しい。

- Xの値は、《キンザーの歩哨》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。
- あなたの手札にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- あなたは、あなたが戦場に出すクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを選ぶ。それは、《キンザーの歩哨》が攻撃したのと同一のプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃する必要はない。
- 《キンザーの歩哨》によって戦場に出されたクリーチャーは攻撃クリーチャーとして戦場に出るもの、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、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たときには誘発しない。

《空虚》

{4}{W/B}{W/B}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3 / 5

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{W}{W}が支払われていた場合、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。

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{B}{B}が支払われていた場合、クリーチャー最大1体を対象とする。その上に-1/-1カウンター3個を置く。

想起{W/B}{W/B}

- 《空虚》の1つ目と2つ目の能力は、総コストを支払うために何のマナが支払われたかを見るのであって、そのコスト中の混成マナ・シンボルぶんを支払うために何のマナが支払われたかだけを見るのではない。
- 《空虚》の1つ目と2つ目の能力は、《空虚》のコストを支払うために2点以上の適切な色のマナが支払われたかどうかを見る。その色のマナが3点以上支払われたとしても関係がなく、効果は増幅しない。
- この呪文がコピーされたなら、元の呪文に何の色が支払われていたとしても、コピーは、そのコピーのために支払われたマナの色を持たない。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。

《寓話の大立者》

{G/W}

クリーチャー キスキン

1/1

{G/W}：このクリーチャーは基本のパワーとタフネスが2/3のキスキン・スカウトになる。

{1}{G/W}{G/W}：このクリーチャーがスカウトであるなら、これは基本のパワーとタフネスが4/5のキスキン・兵士になる。

{3}{G/W}{G/W}{G/W}：このクリーチャーが兵士であるなら、これはプロテクション（各対戦相手）を持ち基本のパワーとタフネスが7/8のキスキン・アバターになる。

- これらの能力はいずれも持続期間を持たない。それらのうち1つが解決されたなら、それはゲームが終わるか《寓話の大立者》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化する場合を除き、その効果は持続する。
- 《寓話の大立者》の能力は、元のクリーチャー・タイプを上書きする。たとえば、《寓話の大立者》の2つ目の能力が解決された後では、《寓話の大立者》が能力の解決時点でスカウトであった場合、これはキスキン・兵士になる。これはスカウト・クリーチャー・タイプを持たなくなる。
- 《寓話の大立者》が現在なんのクリーチャー・タイプであるかにかかわらず、あなたは《寓話の大立者》の能力を起動することができる。各能力はそれぞれ、《寓話の大立者》の解決時にこれのクリーチャー・タイプを見る。その時点で《寓話の大立者》が適切なクリーチャー・タイプを持っていなかったなら、能力は何もしない。（なんともおかしなことだ。）
- 《寓話の大立者》の能力の効果は、それらの効果が、その能力が解決される前に存在していた場合にのみ、パワーとタフネスを設定する他の効果を上書きする。それは、パワーとタフネスを設定するのではなく修整を与える効果（常在型能力、カウンター、もしくは解決した呪文や能力に由来するものいすれでも）や、その能力が解決した後で存在するようになったパワーやタフネスを特定の値に設定する効果を上書きしない。クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は常に、その他のあらゆるパワーやタフネスを変更する効果よりも後に適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。

《草むした墓》

土地 — 沼・森

($\{T\} : \{B\}$ か $\{G\}$ を加える。)

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

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《若芽の世話》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『タルキール：龍嵐録』セットの)《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《口達者な一年生、アビゲール》

{W/B}{W/B}

伝説のクリーチャー — 鳥・バード

1 / 1

飛行、先制攻撃、絆魂

これが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。それはすべての能力を失う。そのクリーチャーの上に、飛行カウンター1個と先制攻撃カウンター1個と絆魂カウンター1個を置く。

- これの最後の能力の効果、つまり対象としたクリーチャーにすべての能力を失わせるという効果は、永久に持続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、これが戦場を離れても消滅しない。
- これの最後の能力の解決後に、影響を受けたクリーチャーが能力を得たならば、それはその能力を持続する。

《グラブの命令》

{3}{B}{R}

同族・ソーサリー — ゴブリン

以下から2つを選ぶ。

- あなたがコントロールしているゴブリン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。
- プレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け速攻を得る。
- アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それを破壊する。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード5枚を切削する。その後、これにより切削されたすべてのゴブリン・カードを自分の手札に加える。

- 《グラブの命令》の1つ目のモードにより生成されたトークンは、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、そのパーマネント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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- 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。
- 《グラブの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、これは何もしない。1つ以上の対象が適正であった場合、これは解決し、可能な限りの処理を行う。

《クルラスの神秘家》

{2}{U}

クリーチャー — エレメンタル・ウィザード

2/4

あなたがマナ総量が4以上である呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+2/+0の修整を受け警戒を得る。

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

《クルラスの妄信者》

{5}{R}

クリーチャー — エレメンタル・戦士

6/5

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。

基本土地サイクリング{1}{R} ({1}{R}、このカードを捨てる：あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、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。)

- 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。

《血統の召集》

{6}{B}{B}

ソーサリー

召集 (あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)
クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。あなたの墓地にありその選ばれたタイプであるすべてのクリーチャー・カードを戦場に戻す。

- 《血統の召集》の解決時に、あなたはクリーチャー・タイプ1つを選ぶ。《血統の召集》の解決が始まった後では、《血統の召集》が解決し終えるまで、プレイヤーは、選んだことに対応したり何らかの処理を行ったりできない。

《毛抜き》

{2}{R}

インスタンス

1つを対象とする。毛抜きはそれに3点のダメージを与える。カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《毛抜き》の解決時に対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたにカードを1枚捨てて1枚引くという機会は訪れない。

《下劣な卑劣漢》

{2}{B}

クリーチャー — ゴブリン

4 / 2

このクリーチャーが死亡したとき、これの上に -1/-1 カウンターがある場合、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。これはすべての能力を失う。

- 《下劣な卑劣漢》のすべての能力を失わせるという、《下劣な卑劣漢》の最後の効果は、永久に持続する。その効果はクリンナップ・ステップ中に終わることはない。

《幻触を授ける者》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

1 / 2

瞬速

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが4/4であり、すべてのクリーチャー・タイプを得る。

- 《幻触を授ける者》の最後の能力は、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。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《エイルドゥへの嘆願》が与える能力のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《高位完全者、モーカント》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

4 / 4

高位完全者、モーカントか、あなたがコントロールしていてこれでないエルフ1つが戦場に出たたび、各対戦相手はそれぞれ枯朽1を行う。（それらのプレイヤーは、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アンタップ状態であるエルフ3つをタップする：増殖を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター1種類につきそれぞれ、そのカウンターをもう1個与える。）

- 《高位完全者、モーカント》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のエルフと同時に戦場に出たなら、その1つ目の能力は、自身を含め、そのように戦場に出たこれでないエルフ1体につき1回誘発する。
- あなたが増殖を行うとき、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでもよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということはできない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。

《神々しき再会》

{X}{G}

ソーサリー

この呪文を唱える追加コストとして、「クリーチャー・タイプ1つを選び、そのタイプのクリーチャー2つの後見を受ける。」を選んでもよい。

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、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。この呪文の追加コストが支払われていて、その公開したカードがその選ばれたタイプであったなら、そのカードをあなたの手札に加える代わりに、それを戦場に出す。

- 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。
- 特定のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー2体の後見を受けるには、あなたの手札からそのタイプのクリーチャー・カード2枚を公開するのでも、戦場にありあなたがコントロールしているそのタイプのクリーチャー2体を選ぶのでも、カード1枚を公開して戦場のクリーチャー1体を選ぶのでもよい。
- とりわけ、《神々しき再会》の後見の指示は「クリーチャー」に限定されている。これは、他の大半の後見の指示において認められているように、あなたが同族・カードや同族・パーマネントの後見を受けることを許可するものではない。

《豪腕族のブレ》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 巨人・戦士

4 / 4

{1}{W}, {T}：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、それは飛行と絆魂を得る。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、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、あなたがこのターンに得たライフの合計以下であるなら、そのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。

- これの最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていたかどうかを見る。得ていなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。
- 追放されたカードを唱えることを選んだ場合は、これの最後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・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。

《再点火、アシュリング》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・魔術師

1 / 3

このクリーチャーが戦場に出るか、再点火、アシュリングに変身するたび、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{U}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

//

《凍炎縛り、アシュリング》

伝説のクリーチャー — エレメンタル・ウィザード

1 / 3

このクリーチャーが凍炎縛り、アシュリングに変身するたび、および、あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、好きな色1色のマナ2点を加える。このマナはマナ総量が4以上である呪文を唱えるためにしか支払えない。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{R}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

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

《逆刺の瀉血器》

{1}{B}

アーティファクト — 装備品

瞬速

この装備品が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。ターン終了時まで、そのクリーチャーは萎縮を得る。（これはクリーチャーに-1/-1カウンターの形でダメージを与える。）

装備しているクリーチャーは+1/+2の修整を受ける。

装備[2]

- 萎縮は、それを得ているクリーチャーが、クリーチャーに与えるあらゆるダメージに適用する。これには戦闘ダメージと同様に、《完全の確立》の効果のような、クリーチャーに戦闘ダメージでないダメージを与えるものも含む。

《寺院の庭》

土地 — 森・平地

$\{\{T\} : \{G\}\}$ か $\{\{W\}\}$ を加える。)

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

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《若芽の世話》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『タルキール：龍嵐録』セットの)《偉大なるアラシンの都》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《シグの命令》

$\{1\}\{W\}\{U\}$

同族・ソーサリー — マーフォーク

以下から2つを選ぶ。

- あなたがコントロールしているマーフォーク1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。
- プレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーは絆魂を得る。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引く。
- 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1個を置く。
- 《シグの命令》の1つ目のモードにより生成されたトークンは、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネント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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに $\{X\}$ が含まれている場合は、 X は0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- 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。

- 1個以上の麻痺カウンターがパーマネントに置かれている場合、それらはそのパーマネントがアンタップするのを防ぐ単一の置換効果を生成する。その効果は、「麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。」というものである。
- 《シグの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、これは何もしない。1つ以上の対象が適正であった場合、これは解決し、可能な限りの処理を行う。

《思考の糸の突撃》

{1}{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受ける。このターン、クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出ていたなら、カード1枚を引く。

- 《思考の糸の突撃》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《思考の糸の浸潤家》

{3}{W}

クリーチャー キスキン・アドバイザー

0/5

あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、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キスキンの数に等しい。

- Xの値は、《思考の糸の浸潤家》の能力の解決時に一度だけ計算される。

《終炎の天啓》

{X}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。終炎の天啓はそれにX点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上から、そのパワーに等しい枚数のカードを追放し、その後、これにより追放されたカード1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- 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。

《集合石》

{4}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがその選ばれたタイプの呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

このアーティファクトが戦場に出たとき、および、あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それがその選ばれたタイプであるカードなら、「それを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。そのカードをあなたの手札に加えないなら、それをあなたの墓地に置いててもよい。

- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（この能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《集合石》の2つ目の能力は、あなたが唱える、その選ばれたカード・タイプの呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 《集合石》の3つ目の能力によってあなたが見るカードは、それがその選ばれたタイプのカードであっても公開する必要はない。あなたが、このやり方によって見たカードを公開しないことを選んだとしても、あなたはそのカードをあなたの墓地に置くことができる。

《熟練の整水家》

{2}{W}

クリーチャー — マーフォーク・クレリック

3 / 4

あなたがコントロールしていてタップ状態でありこれでないすべてのクリーチャーは破壊不能を持つ。

- 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、そのターン中にそのクリーチャーがアンタップ状態になったり、《熟練の整水家》が戦場を離れたりしたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーが受けている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《集団業火》

{3}{R}{R}

エンチャント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

このエンチャントが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプである発生源が与えるすべてのダメージを2倍にする。

- 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《集団業火》が与えるわけではない。ただし、（非常に稀であるが）これ自身が元のダメージ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）あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプである発生源が与えるダメージの点数を変更する他の効果（複数也可）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それらの効果の適用順を選ぶ。そして、《集団業火》の最後の能力もまた、それらの効果に含まれる。《集団業火》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《集団業火》をコントロールしていて、あなたはその選ばれたタイプであり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を攻撃するとする。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。

《呪詛の壊し屋》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・魔術師

2/2

この呪文は打ち消されない。

護法—2点のライフを支払う。

あなたがコントロールしているすべての呪文は打ち消されない。

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは「護法—2点のライフを支払う。」を持つ。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は打ち消されない呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、その呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。

《守美者の騎兵》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

4/4

このクリーチャーは、2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

{5}：あなたがコントロールしているエルフ1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。

- 《守美者の騎兵》が威迫を得て、なおも1つの能力を持っていた場合、これは一切ブロックされない。

《蒸気孔》

土地 — 島・山

({T} : {U}か{R}を加える。)

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

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《若芽の世話》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『タルキール：龍嵐録』セットの)《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《小村の心、ブリジッド》

{2}{W}

伝説のクリーチャー キスキン・戦士

3 / 2

このクリーチャーが戦場に出るか、小村の心、ブリジッドに変身するたび、緑白の1/1のキスキン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{G}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

//

《矮村の理性、ブリジッド》

伝説のクリーチャー キスキン・兵士

3 / 2

{T} : {G}をX点か{W}をX点加える。Xは、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーの数に等しい。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{W}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

- 《矮村の理性、ブリジッド》の1つ目の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《小村の闘士》

{3}{W}

クリーチャー キスキン・騎士

4 / 5

瞬速

この呪文を唱えるための追加コストとして、キスキンの後見を受けてそれを追放する。（あなたがコントロールしているキスキン1つか、あなたの手札にあるキスキン・カード1枚を追放する。）

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

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をオーナーの手札に戻す。

- 《小村の闘士》が打ち消されたか、他の手段により解決に失敗した場合、後見を受けていたカードは永久に追放領域に留まる。

《上位のフェイ、マラレン》

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

伝説のクリーチャー エルフ・フェアリー・貴族

4 / 5

飛行

これか、あなたがコントロールしていてエルフやフェアリーでありこれでない1つが戦場に出るたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。

毎ターン1回、あなたはこのターンにこれによって追放されているカードの中から、マナ総量があなたがコントロールしている、エルフやフェアリーの総数以下である呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《上位のフェイ、マラレン》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のエルフやフェアリーと同時に戦場に出たなら、この1つ目の能力は、自身を含め、そのように戦場に出たこれでないエルフやフェアリーである1体につき1回誘発する。
- 追放されているカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。
- 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。

《勝利の年代記》

{6}

伝説のアーティファクト

勝利の年代記が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるすべてのクリーチャーは、+2/+2の修整を受け先制攻撃とトランプルを持つ。

あなたがその選ばれたタイプである呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

- クリーチャー・タイプの選択は、《勝利の年代記》が戦場に出るに際し行われる。選択が行われてから該当するクリーチャーが+2/+2の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 「ゴブリン」や「エレメンタル」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや、「伝説の」などの特殊タイプを選ぶことはできない。
- 《勝利の年代記》の最後の能力は、これを誘発させた呪文よりも先に解決される。この能力は、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしても解決される。

《蝕界》

土地

この土地が戦場に出るに際し、エレメンタルかエルフかフェアリーか巨人かゴブリンかキスキンかマーフォークかツリーフォークのうち1つを選ぶ。

{T} : {C}を加える。

{T} : 好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、その選ばれたタイプである呪文を唱えるためか、その選ばれたタイプである発生源の能力を起動するためにしか支払えない。

- その選ばれたクリーチャー・タイプである発生源は、その選ばれたサブタイプを持つオブジェクトであればどれでも含まれる。たとえば、あなたがキスキンを選んだ場合、あなたがコントロールしているキスキン・パーマネントや、あなたの手札や墓地にあるキスキン・カードの能力を起動するためにこのマナを支払ってもよい。

《神聖なる泉》

土地 — 平地・島

($\{T\}$: $\{W\}$ か $\{U\}$ を加える。)

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

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《若芽の世話》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『タルキール：龍嵐録』セットの)《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《巣穴の松明持ち》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2 / 2

あなたのターンの戦闘の開始時に、枯朽1を行ってもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。(枯朽1を行うとは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に-1/-1カウンター1個を置くことである。)

- 《巣穴の松明持ち》の能力が対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが枯朽1を行ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《石人の核》

{3}

同族・アーティファクト — 多相の戦士

多相 (このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。)

{T} : 好きな色1色のマナ1点を加える。

{4} : ターン終了時まで、このアーティファクトは4/4のアーティファクト・クリーチャーになる。

- 《石人の核》の能力は、こ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上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《エイルドゥへの嘆願》が与える能力のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《背骨岩の暴君》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

6 / 6

飛行

萎縮（これはクリーチャーに－1/-1 カウンターの形でダメージを与える。）

あなたが単一の対象を持つ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、あなたはそれをコピーしてもよい。そうしたなら、それらの呪文は萎縮を得る。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 萎縮を持つ発生源によりクリーチャーへ与えられたダメージは、それが戦闘ダメージであろうとなかろうと、－1/-1 カウンターの形で与えられる。
- 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。
- 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、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（共謀のような呪文のコピーを生成する誘発型能力など）は誘発しない。

《先祖伝来の婆》

{2}{B}

クリーチャー — ゴブリン・邪術師

4 / 4

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。

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、諜報1を行う。その後、このクリーチャーの上から－1/-1 カウンター1個を取り除く。（諜報1を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いててもよい。」ということである。）

- 《先祖伝来の婆》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に死亡したりあなら、この最後の能力は、そのように死亡したこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《全変する変わり身》

{3}{U}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0 / 0

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

このクリーチャーを、多相を持つことを除き、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。

- 《全変する変わり身》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なら、《全変する変わり身》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、《全変する変わり身》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、《全変する変わり身》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。
- あなたは《全変する変わり身》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、それは単なる多相を持つ0/0の多相の戦士であり、他の効果によってそのタフネスを増加させないかぎり、それはオーナーの墓地に置かれる。

《鮮麗》

{3}{R/G}{R/G}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

4 / 4

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{R}{R}が支払われていた場合、1つを対象とする。このクリーチャーはそれに3点のダメージを与える。

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{G}{G}が支払われていた場合、あなたのライブラリーから土地・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。2点のライフを得る。

想起{R/G}{R/G}

- 《鮮麗》の1つ目と2つ目の能力は、総コストを支払うために何のマナが支払われたかを見るのであって、そのコスト中の混成マナ・シンボルぶんを支払うために何のマナが支払われたかだけを見るのではない。
- 《鮮麗》の1つ目と2つ目の能力は、《鮮麗》のコストを支払うために2点以上の適切な色のマナが支払われたかどうかを見る。その色のマナが3点以上支払われたとしても関係がなく、効果は増幅しない。
- この呪文がコピーされたなら、元の呪文に何の色が支払われていたとしても、コピーは、そのコピーのために支払われたマナの色を持たない。

《創意に富んだ一年生、サナール》

{2}{U/R}{U/R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・魔術師

2 / 4

色彩 — あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、土地でないカードX枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。Xは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。

い。それらの色の各色につきそれぞれ、その公開されたカードの中からその色であるカード1枚を追放してもよい。その後、ライブラリーを切り直す。このターン、それらの追放されているカードを唱えてもよい。

- Xの値は、《創意に富んだ一年生、サナール》の能力の解決時に一度だけ計算される。
- あなたはこれにより唱え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ぬ。たとえば、その追放されたカードがソーサリー・カードなら、あなたがそれを唱えることができるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときのみである。

《大巨人の夢想家》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

4/4

あなたの手札から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、その解決に際し、その呪文をあなたの墓地に置く代わりに、夢カウンター1個が置かれた状態で追放する。

このクリーチャーが攻撃するたび、追放領域にありあなたがオーナーであり夢カウンターが置かれているカードの中から、呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- その呪文は追放される前に持っていた通常の効果をすべて持つ。その呪文の通常の効果にその呪文それ自体を追放することが含まれているなら、《大巨人の夢想家》の1つ目の能力の効果はそれに適用しない。
- その呪文が打ち消されたか、他の手段により解決に失敗した場合、《大巨人の夢想家》の1つ目の能力はそれを追放しない。
- 《大巨人の夢想家》の最後の能力によって、夢カウンター1個が置かれている状態の追放されているカードを唱えることができるのは、能力の解決中かつスタック上にある間だけである。それ以降に唱えるために呪文を取っておくことはできない。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。

《焚き焼ベリ》

{3}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。焚き焼ベリはそれに5点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《焚き焼ベリ》の置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。

《黄昏の占者》

{2}{B}

クリーチャー — エルフ・クレリック

3 / 3

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

あなたがコントロールしていてこれでない 1 体以上のクリーチャーが戦場に出るたび、それが墓地から戦場に出たか墓地から唱えられた場合、それらのうちの 1 体のコピーであるトークン 1 体を生成する。この能力は、毎ターン 1 回しか誘発しない。

- 《黄昏の占者》の最後の能力によって生成されたトークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしている場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに {X} が含まれている場合、X は 0 として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元の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。

《タヌフェルの凍炎語り》

{3}{U}

クリーチャー — エレメンタル・ウィザード

2 / 4

あなたがマナ総量が 4 以上である呪文 1 つを唱えるたび、カード 1 枚を引く。

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

《魂光りの求道者》

{R}

クリーチャー — エレメンタル・魔術師

2 / 1

この呪文を唱える追加コストとして、エレメンタルの後見を受けるか {2} を支払う。（エレメンタルの後見を受けるとは、あなたがコントロールしているエレメンタル 1 つを選ぶか、あなたの手札にあるエレメンタル・カード 1 枚を公開することである。）

{R}：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、それはトランプルを得る。この能力が解決されたのがこのターン内の 3 回目なら、{R}{R}{R}{R} を加える。

- {R}{R}{R}を加えるのは、1ターン内で《魂光りの求道者》の最後の能力が解決された3回目のみである。同じターン中に、4回、5回、6回、またはそれ以上解決されたとしても、ボーナスのマナを加えることはできない。
- 《魂光りの求道者》の最後の能力は対象をとるため、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。

《ダンドゥーリンの織り手》

{1}{G}

クリーチャー — キスキン・ドルイド

2/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《ダンドゥーリンの織り手》が戦場に出た直後にあなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、能力は誘発しない。能力の解決に際し、あなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、能力は解決せず、効果は一切発生しない。能力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が、この誘発時にあなたがコントロールしていたクリーチャーと同じであるかどうかは関係がない。

《血の墓所》

土地 — 沼・山

({T} : {B}か{R}を加える。)

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

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《若芽の世話》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『タルキール：龍嵐録』セットの)《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《注意深い一年生、キーロル》

{1}{R/W}{R/W}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・クレリック

3/3

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2体をタップする：あなたがコントロールしている誘発型能力1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。毎ターン1回しか起動できない。

- 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。応召(『タルキール：龍嵐録』のリリース発)などの一部キーワード能力も誘発型能力で

あり、それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。この能力によって生成されたコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。

- この能力によって生成された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。
- この能力によってコピーされた能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 能力の解決時に行う選択は、この能力がそれをコピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーの解決時に個別に行う。誘発型能力によりコストの支払いが求められる場合には、あなたはそのコピーにも個別にそのコストを支払う。
- 能力がもう一つの能力と関連している場合には、その能力のコピーも、そのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その能力やそのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《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。

《調和した大合唱》

{4}{U}{U}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。あなたがコントロールしていてそのタイプであるパーマネント1つにつき1枚のカードを引く。

- 《調和した大合唱》の解決時に、あなたはクリーチャー・タイプ1つを選ぶ。《調和した大合唱》の解決が始まると後では、《調和した大合唱》の解決を終えるまで、プレイヤーは、選んだことに対応したり何らかの処理を行ったりできない。

《月夜祈りの支持者》

{2}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

0 / 0

トランプル

このクリーチャーは、あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にありクリーチャー・カードである1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたがコントロールしているクリーチャーの数や、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数が変更された場合、そのターン中に《月夜祈りの支持者》が受けている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《鉄盾のエルフ》

{1}{B}

クリーチャー — エルフ・戦士

3 / 1

カード 1 枚を捨てる：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、それは破壊されない。このタフネスが 0 以下であるなら、これは死亡する。）

- 《鉄盾のエルフ》の能力は、《鉄盾のエルフ》がすでにタップ状態であっても起動できる。

《凍炎の首飾り》

{1}{U}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ 1 つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるパーマネント 1 つが戦場に出るたび、このアーティファクトの上に蓄積カウンター 1 個を置く。

{T}、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、次にあなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 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（共謀のような呪文のコピーを生成する誘発型能力など）は誘発しない。

《凍炎の冷気》

{6}{U}

インスタント

色彩 — この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色 1 種類につき {1} 少なくなる。

クリーチャー最大 2 体を対象とする。それらをタップする。それらの上にそれぞれ麻痺カウンター 1 個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター 1 個を取り除く。）

カード 1 枚を引く。

- 《凍炎の冷氣》の解決時に対象としたクリーチャーがすべて不適正な対象になっていた場合、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《時に囲まれし ドラン》

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

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

0 / 5

あなたが、パワーよりもタフネスが大きいクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するかブロックするたび、ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、そのクリーチャーのパワーとタフネスの差に等しい。

- 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（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（この能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- この1つ目の能力は、あなたが唱える、パワーよりもタフネスが大きいクリーチャー・呪文の総コストのうちの不特定マナ分だけに適用する。
- Xの値は、《時に囲まれし ドラン》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。
- クリーチャーのパワーとタフネスの差を出すには、この2つの数値のうちの値が小さい方で大きい方を引く。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。

《共に逃走》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー2体を、それぞれコントローラーが異なるように選び、対象とする。それらのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

- 《共に逃走》では、対象とした2体のクリーチャーの一方が不適正な対象になったとしても、そのコントローラーを見て、もう一方のクリーチャーが適正な対象であるかどうかを判定する。不適正な対象が戦場を離れていたなら、その最後の情報を用いる。もう一方のクリーチャーが適正な対象であれば、それをオーナーの手札に戻す。
- 《共に逃走》の解決時に、両方のクリーチャーが同じプレイヤーによってコントロールされていたなら、両方の対象が不適正であり、この呪文は解決されない。

《ドランの樹皮》

{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+0/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーのタフネスがパワーよりも大きいかぎり、それは自身の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。

装備{1} ({1}: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。)

- 《ドランの樹皮》の2つ目の能力はクリーチャーのパワーを変えるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるものである。パワー や タフネスを見る他のルールや効果はすべて、それらが「クリーチャーのパワーに等しい点数」のダメージを与えさせるとても、本当の値を使用する。

《トリスタンの命令》

{4}{B}{G}

同族・ソーサリー — エルフ

以下から2つを選ぶ。

- あなたがコントロールしているエルフ1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。
- あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚か2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。
- クリーチャーやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。
- プレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。それらをアンタップする。

- 《トリスタンの命令》の1つ目のモードにより生成されたトークンは、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネント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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- 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。
- 《トリスタンの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、これは何もしない。1つ以上の対象が適正であった場合、これは解決し、可能な限りの処理を行う。

《名高き女族長、グラブ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・邪術師

2/1

威迫

このクリーチャーが戦場に出るか、名高き女族長、グラブに変身するたび、あなたの墓地にあるゴブリン・カード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{R}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

//

《悪名高き婆、グラブ》

伝説のクリーチャー——ゴブリン・戦士

2/1

威迫

これが攻撃するたび、枯朽1を行ってもよい。そうしたなら、「終了ステップの開始時に、このトークンを生け贋に捧げる。」を持つことを除き、その枯朽されたクリーチャーのコピーであるトークン1体を、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{B}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

- 《悪名高き婆、グラブ》の2つ目の能力の解決中、枯朽を行っている間にクリーチャーのタフネスが0にまで減少した場合、能力が解決し終わった後になるまで、そのクリーチャーは死亡しない。–1/-1カウンターにより、そのクリーチャーが既に追っていたダメージが致死ダメージになった場合も同様である。
- 《悪名高き婆、グラブ》の2つ目の能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元の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。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの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。

《怠け討ち》

{2}{R}

エンchant

{1}{R}：あなたの手札にありパワーとタフネスの合計が5以下であるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを生け贋に捧げる。

- あなたがそのクリーチャーをコントロールしている場合にのみ、それを生け贋に捧げる。そのクリーチャーが戦場を離れていたなら、それがまた戦場に戻ってきたとしても、あなたはそれを生け贋に捧げない。

《名も無き転置》

{1}{B}

同族・インスタント－多相の戦士

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

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+3/-3の修整を受け、すべてのクリーチャー・タイプを失う。

- クリーチャーがすべてのクリーチャー・タイプを失うものの、そのターンの後になって新たなクリーチャー・タイプを得た場合、それはその新たなクリーチャー・タイプになる。

《成りきり》

{1}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放し、その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。多相を持つ無色の1/1の多相の戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それはすべてのクリーチャー・タイプである。）

- 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。追放されたクリーチャーについていた装備品は、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。
- 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。

《肉あぶり鳴き》

{3}{R}

クリーチャー－エレメンタル

*/4

二段攻撃

色彩－肉あぶり鳴きのパワーは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。

- 《肉あぶり鳴き》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《虹色の下層流》

{3}{G}

エンチャント

色彩－このエンチャントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード最大X枚を探す。Xは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。それらのカードを公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。

- Xの値は、《虹色の下層流》の1つ目の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 《虹色の下層流》の最後の能力の効果は、他の同様の効果とともに累積する。たとえば、あなたが《虹色の下層流》2つをコントロールしているなら、あなたの各ターンにそれぞれ土地3つをプレイすることができる。

《虹色の突進獣》

{4}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル

6 / 6

トランプル

色彩 — 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最大 X 体を対象とする。ターン終了時まで、それらは + 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パーマネントの中の色の種類数に等しい。

- X の値は、対象とするクリーチャーの最大数を決定する目的で、《虹色の突進獣》の最後の能力の誘発時に計算される。X の値は、パワーやタフネスのボーナスの点数を決定する目的で、その能力の解決時に再び計算される。

《鋸折りの先導》

{3}{G}

クリーチャー — キスキン・騎士

3 / 5

このクリーチャーはパワーが 2 以下であるクリーチャーにはブロックされない。

これでないクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出たターンの間、このクリーチャーは + 2 / + 0 の修整を受ける。

- パワーが 3 以上であるクリーチャーが《鋸折りの先導》をブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、《鋸折りの先導》はブロックされていない状態にならない。

《ノックル的心理》

{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すべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが 1 / 1 の無色のノックルである。（それはすべての色と他のクリーチャー・タイプを失う。）

- 《ノックル的心理》は、それ以前のそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する効果を上書きする。その後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

- 《エイルドゥへの嘆願》が与える能力のような、そのクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

《爆発的神童》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル・魔術師

1/1

色彩 — 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体を対象とする。これはそれにX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。

- Xの値は、《爆発的神童》の能力の解決時に一度だけ計算される。

《花を手入れする者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

色彩 — {T}：あなたがコントロールしているパーマネントの中の各色につきそれぞれ、その色のマナ1点を加える。

- それぞれの色ごと（白、青、黒、赤、緑）に、あなたが該当する色のパーマネントをコントロールしているかどうかを見る。同じパーマネントを複数の色として数えてよい。たとえば、あなたが緑のエンチャントと白黒のクリーチャーをコントロールしている場合、《花を手入れする者》の能力は{W}{B}{G}を生み出す。
- 《花を手入れする者》は特定の色1つにつき2マナ以上を生み出さない。最大でも、生み出すマナは{W}{U}{B}{R}{G}である。
- あなたが無色のパーマネントをコントロールしていても、《花を手入れする者》が無色マナを生み出すことはない。

《バネ葉の太鼓》

{1}

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。

- 直近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったクリーチャーも、《バネ葉の太鼓》の能力を起動するためにタップできる。

《不朽不変、ライズ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

2/2

瞬速

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしてい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、それは頑強を得る。（それが死亡したとき、その上に-1/-1カウンターがない場合、それを-1/-1カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。）

{W}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上から望む個数のカウンターを取り除く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 対象としたクリーチャーが死亡したものの、そのカードが頑強能力の解決より先に墓地を離れたなら、それが戦場に戻ることはない。
- クリーチャー1体の上にそれぞれ複数の+1/+1カウンターと-1/-1カウンターがあったなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。これにより-1/-1カウンターが取り除かれていた場合、クリーチャーはその頑強能力で再び戻ってくることができる。
- 頑強を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーの上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって致死ダメージを負った状態になって破壊されるか、タフネスが0以下になってオーナーの墓地に置かれるかした場合、頑強は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは頑強によってそのクリーチャーが戦場にあった最後の情報を見るからであり、その時点ではその上にまだ-1/-1カウンターがあったからである。

《不承不承の矮村護衛》

{2}{W}

クリーチャー — キスキン・兵士

4/4

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。

このクリーチャーの上に-1/-1カウンターがある間にあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、このクリーチャーの上から-1/-1カウンター1個を取り除く。

- 《不承不承の矮村護衛》が、あなたがコントロールしている1体以上のこれでないクリーチャーと同時に戦場に出た場合、この最後の能力はそれらのクリーチャーにつきそれぞれ誘発する（これが何らかの理由で-1/-1カウンターが置かれないまま戦場に出た場合は除く。）

《双子炎族の旅人》

{2}{U}{R}

クリーチャー — エレメンタル・魔術師

3 / 3

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないエレメンタルの誘発型能力 1 つが誘発するなら、それは追加でもう 1 回誘発する。

- 誘発型能力は「～とき、」 「～たび、」 「～時に、」 という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。応召（『タルキール：龍嵐録』のリリース発）などの一部キーワード能力も誘発型能力であり、それらは注釈文に「～とき、」 「～たび、」 「～時に、」 と書かれている。置換効果は《双子炎族の旅人》の能力の影響を受けない。たとえば、あなたのコントロール下で、 + 1 / + 1 カウンター 1 個が置かれた状態で戦場に出る 1 / 1 のエレメンタル・クリーチャーが、 + 1 / + 1 カウンターを追加でもう 1 個得ることはない。
- 《双子炎族の旅人》の能力によって、「[[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]が表向きになるに際し」 適用する能力も同様に影響を受けない。
- 《双子炎族の旅人》の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう 1 回誘発させるだけである。能力をスタックに置く際に行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。
- 誘発型能力が 2 つの能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその 2 つの能力と関連している。その 2 つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とする能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。それらの答えが何らかの 1 つの値を定める場合は、それらの答えの合計を用いる。たとえば、《精銳秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が 2 回誘発し、カードが 2 枚追放されたとする。《精銳秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれる X の値は、それら 2 枚のカードのマナ総量の合計である。その能力の解決中に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち 1 つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

《払暁をもたらすもの、エイルドゥ》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・神

5 / 5

飛行、絆魂

あなたが唱えるすべてのクリーチャー・呪文は召集を持つ。 (あなたのクリーチャーが、それらの呪文を唱える助けとなる。クリーチャー・呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{B}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

//

《黄昏をもたらすもの、イシルー》

伝説のクリーチャー — エレメンタル・神

5/5

飛行、絆魂

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すべてのクリーチャーは頑強を持つ。 (それが死亡したとき、その上に-1/-1カウンターがない場合、それを-1/-1カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。)

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{W}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

- クリーチャー・呪文を唱えている間に、(マナ能力を起動するなどのために)あなたが《払暁をもたらすものの、エイルドゥ》を生け贋に捧げたなら、コストを支払う時に、その呪文は召集を持たなくなる(その呪文が他の何らかの方法によって召集を得ている場合は例外である。)
- 頑強を持つカードが、それが死亡した後、誘発型能力が解決される前に墓地から取り除かれた場合、それは戦場に戻らない。
- 頑強によってクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。それについていたオーラは戦場に戻らない。それについていた装備品ははずれたままになる。その上にあったカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- クリーチャー1体の上にそれぞれ複数の+1/+1カウンターと-1/-1カウンターがあったなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。これにより-1/-1カウンターが取り除かれていた場合、クリーチャーはその頑強能力で再び戻ってくることができる。
- 頑強を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーの上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって致死ダメージを負った状態になって破壊されるか、タフネスが0以下になってオーナーの墓地に置かれるかした場合、頑強は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは頑強によってそのクリーチャーが戦場にあった最後の情報を見るからであり、その時点ではその上にまだ-1/-1カウンターがあったからである。

《ブリジッドの命令》

{1}{G}{W}

同族・ソーサリー — キスキニ

以下から2つを選ぶ。

- あなたがコントロールしているキスキニ1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは緑白の1/1のキスキニ・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受ける。

・あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

- 《ブリジッドの命令》の1つ目のモードにより生成されたトークンは、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネント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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- 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。
- 《ブリジッドの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、これは何もしない。1つ以上の対象が適正であった場合、これは解決し、可能な限りの処理を行う。

《無礼な突入》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルと速攻を得る。

カード1枚を引く。

- 《無礼な突入》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《辺境地の御目付役、アジャニ》

{1}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー アジャニ

3

+1：緑白の1/1のキスキン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-2：タップ状態であるクリーチャー1体を対象とする。これはそれに4点のダメージを与える。

-8：あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、あなたのライフ総量に等しい。その中から、望む枚数のマナ総量が3以下であり土地でないパーマネント・カードを戦場に出してもよい。その後、ライブラリーを切り直す。

- 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。

- 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にエンチャントすることはできない。

《ボールドウィアの攻め手》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 巨人・戦士

2/5

二段攻撃

あなたがコントロールしていてこれでないすべての巨人は二段攻撃を持つ。

- クリーチャーが先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップにダメージを割り振った後で（《ボールドウィアの攻め手》が戦場を離れたなどで）二段攻撃を失った場合、そのクリーチャーは通常の戦闘ダメージ・ステップにダメージを割り振らない。

《ボガートの悪戯》

{2}{B}

同族・エンチャント — ゴブリン

このエンチャントが戦場に出たとき、あなたは枯朽1を行ってもよい。そうしたなら、黒赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン2体を生成する。（枯朽1を行うとは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に-1/-1カウンター1個を置くことである。）

あなたがコントロールしているゴブリン・クリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 《ボガートの悪戯》が、あなたがコントロールしている1体以上のゴブリン・クリーチャーが死亡するのと同時に戦場を離れたなら、この最後の能力はそれらのゴブリン・クリーチャー1体につき1回誘発する。

《ボガートの造呪師》

{B}{R}

クリーチャー — ゴブリン・邪術師

2/3

接死

あなたがコントロールしていてこれでないゴブリン1つが死亡するたび、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《ボガートの造呪師》があなたがコントロールしていてこれでない1つ以上のゴブリンと同時に死亡するなら、この最後の能力は、そのように死亡したこれでないゴブリン1つにつき1回誘発する。

《炎束ね》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル・バード

2 / 2

{T}：望む色の組み合わせのマナ 2 点を加える。このマナは、エレメンタル・呪文を唱えるためか、エレメンタルが発生源である能力を起動するためにしか支払えない。

- エレメンタルである発生源は、エレメンタルのサブタイプを持つオブジェクトであればどれでも含まれる。たとえば、あなたがコントロールしているエレメンタル・パーマネントや、あなたの手札や墓地にあるエレメンタル・カードの能力を起動するためにマナを支払ってもよい。

《掘り出し》

{1}{B}

インスタント

以下から 1 つを選ぶ。

- あなたの墓地からクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。
- あなたの墓地から共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・カード 2 枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。
- 2 つ目のモードを選んだなら、それらのカードは少なくとも 1 つ以上のクリーチャー・タイプ（たとえば、「フェアリー」や「ゴブリン」）を共有していかなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや「伝説の」や「氷雪」などの特殊タイプはクリーチャー・タイプではない。
- 2 つ目のモードを選び、2 枚のカードのうち一方が墓地を離れたとき、そのカードが墓地を離れた際に持っていたクリーチャー・タイプ 1 つをもう一方のカードが持っているかぎり、そのカード 1 枚をあなたの手札に戻す。

《まどろむ散歩者》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 巨人・戦士

4 / 7

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。

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からカウンター 1 個を取り除いてもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありパワーが 2 以下であるクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《まどろむ散歩者》の能力が対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これにより《まどろむ散歩者》の上からカウンター 1 個を取り除くときに、2 つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタッツ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。

《報いの呪詛》

{B}

インスタンスト

この呪文を唱えるための追加コストとして、枯朽1を行ってもよい。（あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に-1/-1カウンター1個を置いててもよい。）

マナ総量が2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。この呪文の追加コストが支払われていたなら、あなたは2点のライフを得る。

- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《報いの呪詛》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。たとえ追加コストが支払われていたとしても、あなたはライフを得ることはない。

《無私の守美者》

{3}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

4/2

瞬速

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてそのタイプでありこれでないすべてのパーマネントは呪禁と破壊不能を得る。

- 《無私の守美者》の最後の能力を解決するに際し、あなたはクリーチャー・タイプを選ぶ。能力の解決が始まった後では、能力の解決を終えるまで、プレイヤーは、選んだことに対応したり何らかの処理を行ったりできない。

《無謀な略奪》

{1}{R}

インスタンスト

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+2の修整を受ける。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贋に捧げる：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。）

- 《無謀な略奪》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは宝物・トークンを生成しない。

《猛炎の変わり身》

{2}{R}

クリーチャー — 多相の戦士

3/2

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

このクリーチャーが死亡したとき、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。

- 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ぬ。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。

《燃え盛る好奇心》

{2}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、枯朽1を行ってもよい。（あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に-1/-1カウンター1個を置いててもよい。）

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。この呪文の追加コストが支払われていたなら、代わりに、一番上にあるカード3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。

- 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ぬ。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。

《燃えたぎる燃えがら》

{1}{U/R}{U/R}

クリーチャー — エレメンタル・魔術師

3 / 2

このクリーチャーが戦場に出たとき、および、あなたがマナ総量4以上である呪文1つを唱えるたび、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

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

《燃え尽きぬタール火》

{1}{R}

エンチャント

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがクリーチャーの上にカウンターを置いていた場合、このエンチャントは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《燃え尽きぬタール火》の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがクリーチャーの上にカウンターを置いたかどうかを見る。置いていなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にクリーチャーの上に置いても、能力は誘発しない。

《モーカントの眼》

{1}{G}

同族・エンチャント－エルフ

あなたのアップキープの開始時に、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いててもよい。）

{4}{G}{G}、このエンチャントを生け贋に捧げる：黒緑の2/2のエルフ・クリーチャー・トークンX体を生成する。

Xは、あなたの墓地にあるエルフ・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。

- Xの値は、《モーカントの眼》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。大抵の場合、その時点で《モーカントの眼》はあなたの墓地にあるので、これはXの値に数えられる。

《モーニングタイドの光》

{3}{W}

ソーサリー

望む数のクリーチャーを対象とする。それらを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらのカードをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。

次のあなたのターンまで、あなたが受けるすべてのダメージを軽減する。

モーニングタイドの光を追放する。

- 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。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上にあっ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。

《山羊盗り》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。そのクリーチャーがヤギであるなら、ターン終了時まで、それは+3/+0の修整を受ける。

- 《山羊盗り》は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象にできる。
- 対象としたクリーチャーが+3/+0の修整を受けるかどうかを決定するために、あなたがそのコントロールを得て、それをアンタップして、それが速攻を得た直後に、そのクリーチャー・タイプを見る。その時点でそれがヤギでないなら、それは+3/+0の修整を受けない。そのターン、後になってそれがヤギになったとしてもその修整を受けることはない。その時点でそれがヤギであるなら、それは+3/+0の修整を受ける。そのターン、後になってそれがヤギでなくなったとしても修整を受け続ける。
- 「ヤギ」はクリーチャー・タイプである。多相能力を持つクリーチャーもヤギである点に注意すること。（彼らを焼いた時には、果たしてジンギスカンになるのかトンテキになるのか。なんだってアリではあるが）

《雇われの打撃手》

{4}{G}

クリーチャー — 巨人・傭兵

4 / 4

警戒、到達

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

このクリーチャーが戦場に出たとき、X点のライフを得る。Xは、あなたがコントロールしている巨人のパワーの中の最大値に等しい。

- Xの値は、《雇われの打撃手》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《屋根の上の止まり獣》

{5}

クリーチャー — 多相の戦士

3 / 3

多相 (このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。)

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、墓地にあるカード最大2枚を対象とする。それらを追放する。3点のライフを得る。

- あなたは《屋根の上の止まり獣》の誘発型能力のためにひとつも対象を選ばなくてもよい。ただし、対象を選んで能力の解決時にそれらの対象すべてが不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《闇うねりの導き手》

{2}{W}

クリーチャー — マーフォーク・スカウト

3 / 2

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アンタップ状態でありこれでないマーフォーク1つをタップしてもよい。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。

- 《闇うねりの導き手》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、あなたがコントロールしていてアンタップ状態でありこれでないマーフォーク1体をタップしたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタッカブル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。
- 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。

《憂鬱の切り裂き魔》

{3}{B}{B}

クリーチャー — エルフ・暗殺者

4 / 4

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+X/+0の修整を受け、ターン終了時まで、その後者は-0/-Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているエルフの数にあなたの墓地にあるエルフ・カードの枚数を足した値に等しい。

- Xの値は、《憂鬱の切り裂き魔》の能力の解決時に一度だけ計算される。

《幽愁》

{3}{G/U}{G/U}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

6 / 5

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{G}{G}が支払われていた場合、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを追放する。

このクリーチャーが戦場に出たとき、これを唱えるために{U}{U}が支払われていた場合、カード2枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

想起{G/U}{G/U}（この呪文を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、これを生け贋に捧げる。）

- 《幽愁》の1つ目と2つ目の能力は、総コストを支払うために何のマナが支払われたかを見るのであって、そのコスト中の混成マナ・シンボルぶんを支払うために何のマナが支払われたかだけを見るのではない。
- 《幽愁》の1つ目と2つ目の能力は、《幽愁》のコストを支払うために2点以上の適切な色のマナが支払われたかどうかを見る。その色のマナが3点以上支払われたとしても関係がなく、効果は増幅しない。
- この呪文がコピーされたなら、元の呪文に何の色が支払われていたとしても、コピーは、そのコピーのために支払われたマナの色を持たない。

《夢の収穫》

{5}{U/B}{U/B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれ、これにより追放したカードのマナ総量の合計が5以上になるまで、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。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放されているカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 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、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。
- 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。
- 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。

《ゆらめき絡み》

{4}{B}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 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。）

色彩 — このクリーチャーが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色の種類数に等しい。

- Xの値は、《ゆらめき絡み》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《溶岩跳び》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

すべてのクリーチャーは速攻を持つ。

プレイヤー1人がマナを引き出す目的で基本土地1つをタップするたび、そのプレイヤーは、その土地が生み出したマナのタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

- 《溶岩跳び》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《用意周到な一年生、タム》

{1}{G/U}

伝説のクリーチャー — ゴルゴン・ウィザード

2 / 2

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れぞれ、自身の各色につきそれぞれ、その色に対する呪禁を持つ。

{T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはすべての色になる。

- 「各色からの呪禁」とは、「白からの呪禁、青からの呪禁、黒からの呪禁、赤からの呪禁、緑からの呪禁」を簡略化したものである。無色は色ではない。

《用心深い農家》

{1}{G/W}{G/W}

クリーチャー キスキン・市民

3 / 3

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出ている場合、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてもよい。）

- 《用心深い農家》の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンにこれでないクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出たかどうかを見る。戦場に出ていなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にクリーチャーをあなたのコントロール下で戦場に出しても、能力は誘発しない。

《略奪の企て》

{3}{R}{G}

エンchant

あなたが唱えるクリーチャーでないすべての呪文は共謀を持つ。（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるに際し、あなたがコントロールしていてその呪文と共通の色を持ちアンタップ状態であるクリーチャー2体をタップしてもよい。そうしたとき、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 呪文が（おそらくは《略奪の企て》などにより）複数の共謀を持っていた場合、あなたはそれらの能力につきそれぞれ個別に支払うことを選んでもよい。共謀の各能力はそれぞれ、その能力のためにクリーチャーを2体タップしたときにのみ誘発する。
- 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（共謀のような呪文のコピーを生成する誘発型能力など）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。

《ローウィンの主、オーコ》

{2}{U}

伝説のプレインズウォーカー オーコ

3

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{G}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

+2：クリーチャー最大1体を対象とする。それはすべてのクリーチャー・タイプを得る。（この効果は終了しない。）

+1：クリーチャー1体を対象とする。次のあなたのターンまで、それは-2/-0の修整を受ける。

//

《シャドウムーアの末裔、オーコ》

伝説のプレインズウォーカー オーコ

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{U}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

-1：カード3枚を切削する。その中からパーマネント・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

-3：緑の3/3の大鹿・クリーチャー・トークン2体を生成する。

-6：クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。「あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるすべてのクリーチャーは、+3/+3の修整を受け警戒と呪禁を持つ。」の紋章を得る。

- 《ローウィンの主、オーコ》の1つ目の忠誠度能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることではなく、これが戦場を離れたり変身しても消滅しない。

《若木の生育場》

{6}{G}{G}

エンチャント

親和（森）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている森1つにつき{1}少なくなる。）

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、到達を持つ緑の3/4のツリーフォーク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{G}、このエンチャントを追放する：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてツリーフォークや森であるすべては破壊不能を得る。

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

《ワンダーワインの知恵者、シグ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー マーフォーク・ウィザード

2/2

これはブロックされない。

このクリーチャーが戦場に出るか、ワンダーワインの知恵者、シグに変身するたび、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「このクリーチャーがプレイヤーやプレインズウォーカーである1つ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。」を得る。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{W}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

//

《ワンダーブラインの盾、シグ》

伝説のクリーチャー マーフォーク・ならず者

2/2

これはブロックされない。

このクリーチャーがワンダーブラインの盾、シグに変身するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。次のあなたのターンまで、それはプロテクション（各色）を得る。

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、{U}を支払ってもよい。そうしたなら、これを変身させる。

- 「プロテクション（各色）」とは、「プロテクション（白）、プロテクション（青）、プロテクション（黒）、プロテクション（赤）、プロテクション（緑）」を簡略化したものである。無色は色ではない。

『ロー・ヴィンの昏明』スペシャルゲストのカード別注釈

《威厳の魔力》

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

クリーチャー エレメンタル

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緑のクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

- 《威厳の魔力》の誘発型能力の解決時に、これが依然として戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

《絵描きの召使い》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — カカシ

1 / 3

このクリーチャーが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

戦場にないカードや呪文やパーマネントであるすべては、他の色に加えてその選ばれた色である。

- この能力は、ゲームにおけるすべての領域とすべてのカード、戦場にあるすべてのトーケン、スタック上にあるすべての呪文のコピーに影響を及ぼす（それらを誰がコントロールし、誰がオーナーであるかは考慮しない）。
- この能力は以前の色を上書きしない。その代わり、色1色を追加する。
- 複数の《絵描きの召使い》の効果は累積する。
- 《絵描きの召使い》が戦場にある間、オブジェクトの色を変更する効果は《絵描きの召使い》の効果を上書きする。たとえば、《たなびく紺碧》をクリーチャーに対して唱えることで、《絵描きの召使い》のために選んだ色にかかわらず、そのクリーチャーは青になる。
- 各カードは領域が変わるに際しそれぞれ新しいオブジェクトとなるため、この効果はそれに、新しい領域で一から改めて適用される。領域を変更する置換効果のうち新しい色を見るもの（「[色]のパーマネントはタップ状態で戦場に出る」など）は作用しない。なぜなら、そのような効果は、カードが新しい領域に出るに際し適用されるからである。領域を変更する誘発型能力のうち新しい色を見るもの（「[色]のパーマネントが戦場に出たとき」や「あなたが[色]の呪文を唱えたとき」など）は作用する。なぜなら、そのような効果は、カードが既に新しい領域に出された後に適用されるからである。
- 通常であれば無色だった何らかが《絵描きの召使い》の影響を受けた場合、それは単に新しい色になる。新しい色と無色を両方持つことにはならない。

《霧縛りの徒党》

{3}{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

4 / 4

瞬速

飛行

霸権（フェアリー）

フェアリー1つがこのクリーチャーにより霸権させられたとき、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すべての土地をタップする。

- 霸権は2つの誘発型能力を表す。「霸権（オブジェクト）」は、「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでない[オブジェクト]を追放しないかぎり、これを生け贋に捧げる。」と「このパーマネントが戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を意味する。

《献身のドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

0/2

{T} : {G}を加える。

このクリーチャーの上に -1/-1 カウンター 1 個を置く：このクリーチャーをアンタップする。

- あなたは能力を起動するコストとして《献身のドルイド》の上に -1/-1 カウンター 1 個を置く。その解決時に置くのではない。このコストを支払った結果《献身のドルイド》のタフネスが 0 になったなら、あなたがそれをアンタップできるようになる前、かつ、コストを再度支払うことができるようになる前に、それはあなたの墓地に置かれる。
- あなたが《献身のドルイド》の上に -1/-1 カウンターを置くことができない場合（たとえば、《厳肅》の効果が作用する場合）、あなたはそれの 2 つ目の能力を起動できない。その上にカウンターを置くことができるが、それが効果によって変更される場合（たとえば、《療治の侍臣》の効果が作用する場合）は、コストを支払った結果として《献身のドルイド》の上にカウンターが置かれないと、あなたはこの能力を起動できる。

《千年靈薬》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールしているクリーチャーの能力を、そのクリーチャーが速攻を持っているかのように起動してもよい。

{1}, {T} : クリーチャー 1 体を対象とする。それをアンタップする。

- 《千年靈薬》はあなたがコントロールしているクリーチャーに速攻を実際に付与するわけではなく、またそれらが速攻を持つかのように攻撃できるようにするわけでもない。

《熱の陽炎》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー 1 体を対象とする。速攻と「終了ステップの開始時に、このトークンを追放する。」を持つことを除き、そのコピーであるトークン 1 体を生成する。

- 《熱の陽炎》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。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

- コピー元のクリーチャーの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。

《葉冠の幻想家》

{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1 / 1

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのエルフは +1/+1 の修整を受ける。

あなたがエルフ・呪文 1 つを唱えるたび、{G}を支払ってもよい。そうしたなら、カード 1 枚を引く。

- 《葉冠の幻想家》の能力は、あなたがエルフ・呪文を唱えたときに誘発し、その呪文が解決する前に解決する。たとえその呪文が打ち消されたり、《葉冠の幻想家》が対応されて戦場から取り除かれたとしても、あなたは{G}を支払ってカード 1 枚を引いてもよい。

《発現する浅瀬》

{1}{G}{U}

クリーチャー — エレメンタル

1 / 1

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エレメンタル 1 体が戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を見る。それが土地・カードなら、それをタップ状態で戦場に出してもよい。そのカードを戦場に出さないなら、それをあなたの手札に加える。

- あなたがそのカードを手札に加えるなら、それを公開する必要はない。それが土地でないカードであったのか、土地・カードであったがタップ状態で戦場に出さないことにしたのか、どちらなのかを対戦相手に教える必要もない。

《魔力変》

{1}{R/G}

インスタント

望む色の組み合わせのマナ 2 点を加える。

カード 1 枚を引く。

- あなたはカードを引く前に、加えるマナの色（1 色または複数色）を選ぶ。

《らせんの円錐》

{G}

エンチャント

被覆

{X}：このエンチャントの上に塔カウンター X 個を置く。

あなたのアップキープの開始時に、このエンチャントの上に100個以上の塔カウンターがある場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- ・ 《らせんの円錐》の誘発型能力は「場合のルール」に従う。それはつまり、(1)あなたのアップキープの開始時に《らせんの円錐》の上に100個以上の塔カウンターがないかぎり、能力は誘発しない、(2)能力の解決時に《らせんの円錐》のカウンターが減少して100個未満になった場合、能力は何もしない、の2つを意味する。
- ・ 《らせんの円錐》の誘発型能力の解決前にこれが戦場を離れた場合、これが戦場にあった最後の瞬間にこれの上に置かれていたカウンターの個数を見る。

《ワンダーワインの預言者》

{4}{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

4/4

霸権（マーフォーク）

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、あなたはマーフォーク1つを生け贋に捧げてもよい。そうしたなら、このターンに続いて追加の1ターンを行う。

- ・ 霜権は2つの誘発型能力を表す。「霜権（オブジェクト）」は、「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでない[オブジェクト]を追放しないかぎり、これを生け贋に捧げる。」と「このパーマネントが戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を意味する。

『ロー・ワインの昏明』統率者の新カードのカード別注釈

《哀絶》

{5}{B}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

5/4

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体を対象とする。それを破壊する。3点のライフを得る。

再演{6}{B}{B} ({6}{B}{B}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。)

- ・ 《哀絶》の1つ目の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。
- ・ 再演は墓地から機能する起動型能力である。「再演[コスト]」は「[コスト]、あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。

- 再演を持つカードを追放することが、この再演能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- (タップ状態になったなどの) 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくともよい。効果によってトークンが特定のプレイヤーをコストを支払わないかぎり攻撃できないなら、そのプレイヤーを攻撃したいのかぎり、あなたはそのコストを支払う必要はない。
- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贋に捧げることはできない。後になってあなたがそれのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

《雨濡れの低木林》

土地 — 森・島

$\{\{T\} : \{G\} \text{ かつ } \{U\}$ を加える。)

この土地はタップ状態で戦場に出る。

サイクリング{2} ({2}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。)

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《若芽の世話》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『タルキール：龍嵐録』セットの)《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。

《イーブンタイドの影》

{4}{B}

ソーサリー

戦場にあるパーマネントの上から望む個数のカウンターを取り除く。あなたは、これにより取り除かれたカウンターの個数に等しい枚数のカードを引き、その個数に等しい点数のライフを失う。

- 《イーブンタイドの影》によりあなたは、あなたがコントロールしているパーマネントのみならず、好きなプレイヤーによりコントロールされているパーマネントの上からカウンターを取り除くことができる。

《枝細工師の仕事道具》

{3}

アーティファクト

クリーチャー 1 体の上に 1 個以上の – 1 / – 1 カウンターが置かれるたび、このアーティファクトの上に蓄積カウンター 1 個を置く。

{T}：好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。

{5}, {T}, このアーティファクトを生け贋に捧げる：無色の 2 / 2 のカカシ・アーティファクト・クリーチャー・トークン X 体をタップ状態で生成する。X は、このアーティファクトの上にある蓄積カウンターの個数に等しい。

- X の値は、《枝細工師の仕事道具》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《歓喜》

{5}{G}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

5 / 5

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 +2/+2 の修整を受けトランプルを得る。

再演{7}{G}{G} ({7}{G}{G}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン 1 体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。)

- 再演は墓地から機能する起動型能力である。「再演[コスト]」は「[コスト]、あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン 1 体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 再演を持つカードを追放することが、この再演能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- (タップ状態になったなどの) 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくともよい。効果によってトークンが特定のプレイヤーをコストを支払わないかぎり攻撃できないなら、そのプレイヤーを攻撃したいのではないかぎり、あなたはそのコストを支払う必要はない。

- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贋に捧げることはできない。後になってあなたがそれのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

《擬制》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3 / 5

このクリーチャーが戦場に出たとき、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、その点数に等しい枚数のカードを引く。」を得る。

再演{7}{U}{U} ({7}{U}{U}), あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。)

- 再演は墓地から機能する起動型能力である。「再演[コスト]」は「[コスト]、あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 再演を持つカードを追放することが、この再演能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- (タップ状態になったなどの) 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくともよい。効果によってトークンが特定のプレイヤーをコストを支払わないかぎり攻撃できないなら、そのプレイヤーを攻撃したいのかぎり、あなたはそのコストを支払う必要はない。
- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贋に捧げることはできない。後になってあなたがそれのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

《帰属》

{5}{W}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

このクリーチャーが戦場に出たとき、多相を持つ無色の1/1の多相の戦士・クリーチャー・トークン3体を生成する。（それらはすべてのクリーチャー・タイプである。）

再演{6}{W}{W} ({6}{W}{W}), あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。）

- 再演は墓地から機能する起動型能力である。「再演[コスト]」は「[コスト]、あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 再演を持つカードを追放することが、この再演能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- （タップ状態になったなどの）何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくともよい。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくてもよい。効果によってトークンが特定のプレイヤーをコストを支払わないかぎり攻撃できないなら、そのプレイヤーを攻撃したいのかぎり、あなたはそのコストを支払う必要はない。
- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贋に捧げることはできない。後になってあなたがそのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

《常習ヤギ》

{1}{B}

クリーチャー — ヤギ

0/5

{1}：カード1枚を引く。このクリーチャーのコントロールを得て、これの上に-1/-1カウンター1個を置く。この能力は、対戦相手のみが、ソーサリーとしてのみ起動できる。

このクリーチャーが死亡したとき、これの上に1個以上の-1/-1カウンターがあった場合、このオーナーはその個数に等しい枚数のカードを引き、他の各プレイヤーはそれぞれ、その個数に等しい点数のライフを失う。

- 《常習ヤギ》のコントローラーの対戦相手のみが、この1つ目の能力を起動できる。1つ目の能力の目的上、誰が《常習ヤギ》のオーナーであるかは問われない。

《情動》

{6}{R}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

7 / 5

このクリーチャーが戦場に出たとき、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。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

再演{7}{R}{R} ({7}{R}{R}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。)

- インスタントやソーサリーであるカードを唱えることを選んだ場合は、《情動》の1つ目の能力の解決中かつ、まだスタッツ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・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。
- 再演は墓地から機能する起動型能力である。「再演[コスト]」は「[コスト], あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 再演を持つカードを追放することが、この再演能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- (タップ状態になったなどの) 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくともよい。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくともよい。効果によってトークンが特定のプレイヤーをコストを支払わないかぎり攻撃できないなら、そのプレイヤーを攻撃したいのでないかぎり、あなたはそのコストを支払う必要はない。

- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贋に捧げることはできない。後になってあなたがそれのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

《謎まみれ》

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

伝説のクリーチャー — エレメンタル

5 / 5

先制攻撃、警戒、トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてこれでないエレメンタル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またはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で生成してもよい。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。
- （《倍増の季節》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。

《プーカの誓約》

{2}{G}

エンチャント

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1体が死亡するたび、あなたの墓地にあり、マナ総量がそのクリーチャーの上にあったカウンターの個数以下でありそれでないパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻してもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

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

《墓所への敬慕》

{3}{B}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが統治者である場合、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

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

《水浸しの新緑》

土地 — 森・島

({T} : {G}か{U}を加える。)

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

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《若芽の世話》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、(『タルキール：龍嵐録』セットの)《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。

《村荒らし》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

5 / 5

萎縮 (これはクリーチャーに -1/-1 カウンターの形でダメージを与える。)

このクリーチャーが戦場に出たとき、これは対戦相手がコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ 1 点のダメージを与える。

対戦相手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 1 体が死亡するたび、あなたは宝物・トークン 1 つをタップ状態で生成する。

- 萎縮は、《村荒らし》により与えられたクリーチャーへのダメージに適用する。これには戦闘ダメージと同様に、この 2 つ目の能力の効果のような、これに戦闘ダメージでないダメージを与えさせるものも含む。

《無尽蔵、アシュリング》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・魔術師

2 / 3

あなたがあなたの手札から唱えるすべてのエレメンタル・パーマネント・呪文は、それを唱えるに際し想起{4}を得る。(呪文を想起コストで唱えたなら、それが戦場に出たとき、それを生け贋に捧げる。)

あなたがトークンでないエレメンタル 1 体を生け贋に捧げるたび、そのコピーであるトークン 1 体を生成する。ターン終了時まで、そのトークンは速攻を得る。次のあなたの終了ステップの開始時に、{W}{U}{B}{R}{G}を支払わないかぎり、それを生け贋に捧げる。

- 《無尽蔵、アシュリング》のオラクル・テキストが更新された。更新されたテキストは上記の通りです。具体的には、手札から唱えたエレメンタル・パーマネント・呪文は、その呪文が解決される前にアシュリングが戦場を離れた場合でも、付与された想起能力を保持します。より詳しい説明は[こちら](#)をご確認ください。
- 《無尽蔵、アシュリング》の最後の能力によって生成されたトークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、X は 0 である。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしていたなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。

- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《若きイチイ、フェラフォール》

{6}{G}

伝説のクリーチャー ツリーフォーク・ドルイド

4 / 7

これが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーの上にあるカウンターの総数に等しい数の、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンを生成する。

{T}：クリーチャー1体を対象とする。その上にある各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

- 《若きイチイ、フェラフォール》の1つ目の能力の解決時に、対象とした対戦相手がコントロールしているクリーチャーの上に置かれているカウンターの個数を用いて、生成する苗木の数を決定する。
- クリーチャーの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にするとは、その上にすでに置かれている各カウンターにつき、そのカウンターをもう1個ずつ置くことである。クリーチャーの上にカウンターが置かれることに関係する効果が、該当するなら適用される。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクション、ブルームバロウ、ダスクモーン、タルキールおよびローウィンは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2026 Wizards. その他の商標はそれぞれの所有者に帰属します。