

『リアリティ・フラクチャー』リリースノート

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

最終更新 2026 年 6 月 22 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新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。[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/ja/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、このセットに含まれる各カードについてそれぞれ、一般的だったり不明瞭だったりする状況に関する情報がまとめられている。「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 FRA である『リアリティ・フラクチャー』のカードは、[スタンダード](#)、[パイオニア](#)、[モダン](#)に加え[コマンダー](#)などの[フォーマット](#)で利用できる。

セットコードが FRC である『リアリティ・フラクチャー』の新たな統率者カードは[コマンダー](#)、[レガシー](#)、[ヴィンテージ](#)の各フォーマットで利用できる。セットコードが FRC 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。

『リアリティ・フラクチャー』のリリースには、セットコードが SPG であるスペシャルゲスト・カードも含まれている。これらの再録カードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。

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

コマンダー変種ルールについての詳細は [Wizards.com/Commander](https://wizards.com/commander) を参照のこと。

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

新メカニズム：ジェイス付与

ジェイスは”模倣宇宙”の隅々まで鋭い眼差しを注いでいる。これは比喩的な意味ではない。ヘクスヘイヴンのキャンパス中のあらゆる場所で、フード姿のジェイスが見受けられる。ジェイス付与のメカニズムは、この新たな領域に満ちる彼の存在感と、増大し続ける力を表現している。

《学術的上昇》

{1}{W}

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+2/+2の修整を受け、飛行を得る。

ジェイス付与2を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター2個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：謀報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を生成する。）

- ジェイス付与Nを行うに際し、あなたがジェイス・プレインズウォーカー・トークンをコントロールしていない場合、忠誠度が0であり「[-1]：謀報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・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ジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を選ぶ。その上に忠誠カウンターN個を置く。
- ジェイス付与では、トークンでないジェイス・プレインズウォーカーに忠誠カウンターを置くことはできない。ただし、あなたが別の方法（例えば、パーマネントのコピーであるトークンを生成する効果など）で得たジェイス・プレインズウォーカー・トークンをコントロールしている場合、ジェイス付与を行うと、その上に忠誠カウンターが置かれる。
- あなたがジェイス・プレインズウォーカー・トークンをコントロールしている場合、ジェイス付与を行う際、新しいトークンを作成することは選べない。あなたはすでにあるジェイス・プレインズウォーカー・トークンの上に忠誠カウンターを置かなければならない。ごく稀なことではあるが、あなたが複数のジェイス・プレインズウォーカー・トークンをコントロールしている場合、それらの中から1つを選び、その上に忠誠カウンターを置く。
- ジェイス付与を行う一部の呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれた各対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、これは解決しない。あなたはジェイス付与を行うことはできない。

新定義済みトークン：魂木

コンストラリの生徒たちは、魂木、つまり力線のエネルギーを凝縮して作られた結晶を用いて、壮麗な構築物を作り上げ、それらに命を吹き込む。また、新定義済みトークンである魂木を通じて、プレイヤーもこれらの結晶を作成できるようになった。

《アエリド・コンストラリ》

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

伝説のクリーチャー — エルダー・スフィンクス

5/4

飛行

アエリド・コンストラリが戦場に出たか死亡したとき、魂木・トークン1つを生成する。（それは、 「{T}：{R}か{G}を加える。」を持つ赤緑のアーティファクトである。）

{6}：魂木・トークン1つを生成する。その後、ターン終了時まで、アエリド・コンストラリは+ X/+ 0 の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。

- 魂木・トークンは定義済みトークンの一種である。それぞれの魂木・トークンは、アーティファクト・サブタイプ「魂木」を持ち、「{T}：{R}か{G}を加える。」を持つ赤と緑のアーティファクトである。

再録メカニズム：準備カード

再録キーワード処理：準備

『ストリクスヘイヴンの秘密』で最近初登場した「準備カード」が、本セットでも再び登場する。ヘクスヘイヴンの生徒たちは、自分たちが戦場にある間に唱えられるよう、呪文を準備する方法も学んだ。しかし、ストリクスヘイヴンの生徒たちとは異なり、多くのクリーチャーが互いに同じ「準備」呪文を用いている。

《血統想起者》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・邪術師

2 / 2

各終了ステップの開始時に、このターンに3体以上のクリーチャーが死亡していた場合、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。

//Prep//

《祖先の渴望》

{B}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を引き、3点のライフを失う。

《勝利の預言者》

{U}

クリーチャー — ドワーフ・ウィザード

1 / 1

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

あなたが占術や諜報を行うたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

//Prep//

《歴史の巻き戻し》

{1}{U}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていてマナ総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。諜報1を行う。

- 準備カードはその基本の特性でのみ唱えることができる。
- 準備カードは、すべての領域でクリーチャー・カードである。例えば、あなたの墓地にある間、《勝利の預言者》はマナ総量が1の青のクリーチャー・カードである。これは、《棘唱の魔道士》の誘発型能力（「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にあり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。ターン終了時まで、それはフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。」）の対象にすることはできない。
- 準備呪文を持つクリーチャーがその効果によって準備済状態になった場合（クリーチャーが「準備済状態で戦場に出る」と書かれている効果を含む）、そのクリーチャーのコントローラーはそのクリーチャーの準備呪文のコピーを追放領域に生成する。そのコピーは、そのパーマネントが戦場に出ている準備済状態である

限り、追放領域に残る。そのクリーチャーのコントローラーは、そのコピーが追放領域にある限り、それを唱えてもよい。それを唱えるに際し、そのクリーチャーは準備済状態でなくなる。

- 追放領域にあるその準備呪文のコピーを唱えることができるのは、その準備済状態のクリーチャーの現在のコントローラーのみである。そのクリーチャーのオーナーが誰であるか、あるいはそれが準備済状態になった時点で誰がそれをコントロールしていたかは関係ない。
- スタック以外の領域にある呪文のコピーは状況起因処理がチェックされる時に消滅するが、クリーチャーが準備済状態になった際に追放領域に生成された準備呪文のコピーには、これは適用されない。
- 準備済状態はコピー可能な値ではない。パーマネント1つが準備済状態のクリーチャーのコピーになっても、それは準備済状態になることはない。そのパーマネントは代替の特性を持つが、他の何らかの効果によって後から準備済状態になることはある。
- 準備済状態のクリーチャーがすべての能力を失った場合、それは依然として準備済状態であり、その代替の特性や追放領域にあるその準備呪文のコピーには何も起こらない。
- 準備済状態のクリーチャーがクリーチャーでなくなった場合も、それは準備済状態のままであり、その準備呪文のコピーは追放領域に残り続ける。そのパーマネントのコントローラーは、それを引き続き唱えることができる。準備済状態のクリーチャーが他の何かのコピーになった場合も同様である。たとえその後、それが準備呪文を持たないパーマネントになったとしても同様である。
- 準備呪文を持たないクリーチャーは、準備済状態になることができない。
- 準備呪文を持つクリーチャーは、同時に複数回準備済状態になることはできない。例えば、《血統想起者》が戦場にあり、準備済状態であるとする。そのターン中に、クリーチャー3体が死亡する。終了ステップの開始時に、《血統想起者》の最後の能力が誘発する。その能力が解決される際、《血統想起者》はすでに準備済状態であるため、その能力によってこの《血統想起者》がふたたび準備済状態になることも、追放領域に《祖先の渴望》の2つ目のコピーが生成されることもない。
- 何らかの効果によってクリーチャーが準備済状態でなくなった場合、準備済状態であったクリーチャーは準備済状態でなくなり、追放領域にあるそれに紐づけられた準備呪文のコピーは消滅する。その時点で準備済状態になっていなければ、何も起こらない。
- 何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、準備呪文の持つ代替の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- 追放領域から準備呪文のコピーを唱えることは、それを代替コストで唱えることにはならない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を、追放領域から唱える準備呪文のコピーに適用してもよい。
- クリーチャーの準備呪文のコピーを追放領域に生成する際、その呪文のコピーに影響を与えるようなそのクリーチャーに適用されたコピーの例外を無視する。例えば、プレイヤー1人が《カエル声の写し身》（「カエルでないクリーチャー1体を対象とする。緑の1/1のカエルであることを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。」と書かれたソーサリー）を唱え、《勝利の預言者》を対象にしたとする。《勝利の預言者》のコピーであるトークンは、緑の1/1のカエル・クリーチャーとして準備済状態で戦場に出るが、追放領域にある《歴史の巻き戻し》のコピーは依然として青のソーサリーのままである。《歴史の巻き戻し》のコピーは緑ではなく、クリーチャーでもカエルでもなく、パワーもタフネスも持たない。
- 1つ以上の対象を持つ準備呪文の解決時に適正な対象が存在しない場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。その呪文は唱えられてしまったので、紐づけられたパーマネントは未準備状態のままである。

再録メカニズム：フラッシュバック

模倣宇宙には独自の歴史と未来があるが、どこか見覚えのあるものも少なくない。例えば、再登場のフラッシュバックメカニズムをご存知の方もいるだろう。これは、あなたの墓地にあるインスタントやソーサリー・カードに、もう一度活躍の場を与えてくれる。

《獣の乱入》

{3}{G}

ソーサリー

トランプルを持つ緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

- 「あなたはあなたの墓地にあるこのカードを、その結果の呪文がインスタントやソーサリーであるなら、マナ・コストを払うのではなく¥[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われているなら、このカードがスタックから離れるなら、他の場所に移動させるかわりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。例えば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、通常通りソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- その呪文が唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、あなたはそれをフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

『リアリティ・フラクチャー』セット本体のカード別注釈

《悪意ある首謀者、プロフト》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

5/5

スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがないかぎり、この呪文を唱えられない。

威迫

{B}, このカードを捨てる：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/−1の修整を受ける。

- 何らかの効果によってあなたがあなたの墓地からこのカードを唱える事ができる場合、それを唱えるためには、あなたの墓地にこれでないカードが7枚なければならない。

《意志堅固なるアジャニ》

{1}{W}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

2

あなたがライフを得るたび、これの上に忠誠カウンター1個を置く。

0：1点のライフを得る。

-4：「アジャニの群れ仲間」という名前で「あなたがライフを得るたび、このトークンの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ白の2/2の猫・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-10：「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の修整を受ける。」の紋章を得る。

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つ2体以上のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えたなら、あなたはそれに等しい回数ライフを得て、アジャニの1つ目の能力（および《アジャニの群れ仲間》の能力）もそれに等しい回数誘発する。
- 《アジャニの群れ仲間》の実際のカードとは異なり、このトークンにはマナ・コストがない。そのマナ・コストは0である。
- 《アジャニの群れ仲間》に致死ダメージを与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの救出に間に合うように、これが自身の能力によってカウンターを得ることはできない。

《石の魂、ヴラスカ》

{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ゴルゴン・ウィザード

3/3

あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは警戒を持つ。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ無色の1/1の彫像・宝物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 「彫像」はクリーチャー・タイプである。「宝物」はアーティファクト・タイプである。
- 《石の魂、ヴラスカ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《移植手術の外科医》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

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。

このクリーチャーが死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。これの上にあったすべてのカウンターをその上に置く。

- 《移植手術の外科医》の2つ目の能力は、これの上に置かれていたすべてのカウンターを対象としたクリーチャーに置くものであり、+1/+1カウンターだけに限らない。

- 《移植手術の外科医》の2つ目の能力によって、これの上から対象としたクリーチャーの上にカウンターを移動させることはない。厳密には、《移植手術の外科医》が死亡したとき、これの上に置かれていたカウンター1種類につきそれぞれ等しい個数のカウンターを、対象となったクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。例えば、《移植手術の外科医》が死亡した際に《オゾリス》（『イコリア：巨獣の棲処』のカード）をコントロールしていた場合、あなたは各種類のカウンターを適正な数だけ、《オゾリス》と対象としたクリーチャーの上に置くことになる。
- 《移植手術の外科医》が死亡したとき、これの上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、2つ目の能力にはそれも含まれる。その結果、カウンターが置かれたものが死亡する可能性がある。
- 《移植手術の外科医》の上に、このタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1カウンターが同時に置かれたなら、この2つ目の能力は、これが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）が対象としたクリーチャーの上に置かれる。

《畏怖の広場》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{B}か{G}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《癒し手としての歩み》

{3}{W}

伝説のエンチャント

癒し手としての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与5を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター5個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・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すべてのプレインズウォーカーは、「[-2]：『実習生』という名前で無色の2/2のウィザード・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。諜報1を行う。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに1つしか起動できない。

《ヴィゴースルーム別館》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{G}か{W}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《動かし得ぬもの、ガルタ》

{8}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

0/7

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クリーチャーのタフネスの中の最大値に等しい。

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

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

- 呪文を唱える最初の手順は、それをスタックへ移動することである。これによってあなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの中の最大値が変わる場合（例えば、あなたが、タフネスがあなたの手札にあるカードの枚数によって決定されるクリーチャーをコントロールしている場合）、その新しいタフネスがコスト減少の決定に使用される。
- 《動かし得ぬもの、ガルタ》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コントロールしているクリーチャーのタフネスの中の最大値が変わったとしても、《動かし得ぬもの、ガルタ》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。
- あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの中の最大値が何であっても、《動かし得ぬもの、ガルタ》のマナ総量は変わらない。
- 《動かし得ぬもの、ガルタ》のコスト減少能力によって、その呪文を唱えるためのコストが{W}を下回ることはない。
- 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、あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスを、対戦相手が減少させようとすることはできない。
- 《動かし得ぬもの、ガルタ》の最後の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果はすべて、例えば、「クリーチャーのパワーに等しい点数」のダメージを与える際には、本当の値を使用する。

《ウルダロス・セオリクス》

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

伝説のクリーチャー — エルダー・スフィンクス

5/5

飛行

ウルダロス・セオリクスが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、各カード・タイプにつきそれぞれ、あなたの墓地にあり土地でないカード最大1枚を対象とする。それらを追放する。それらのカードをコピーする。あなたは、それらのコピーの中からマナ総量が合計6以下になるよう選んだ望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。（これにより唱えられたすべてのパーマネント・呪文はトークンになる。）

- あなたがマナ・コストに{X}を含む呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えたなら、あなたはXの値として0を選ばなければならない。すなわち、その呪文のマナ総量を計算する場合にもXは0となる。

《オルゾフの法魔道士、トミク》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/1

飛行

あなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは、「各戦闘で、2体以上のクリーチャーではこのプレインズウォーカーを攻撃できない。」を持つ。

{T}：+1/+1 カウンターが置かれ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、それは飛行を得る。

- 《オルゾフの法魔道士、トミク》の能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に、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めに2体以上のクリーチャーが宣言されることを阻止する。何らかの効果によって、あなたがコントロールしていて既にクリーチャーに攻撃を受けているプレインズウォーカーに対して、それを攻撃している状態で別のクリーチャーが戦場に出ることは可能である。また、既に攻撃しているクリーチャーの攻撃対象を、そのようなプレインズウォーカーに変更することも可能である。

《革新の広場》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{U}か{R}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《可能性、タム》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — ゴルゴン・ウィザード

2/4

あなたがプレインズウォーカー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}：増殖をX回行う。Xは、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーの中のプレインズウォーカー・タイプの種類数に等しい。（増殖を行うとは、望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与えることである。）

- 呪文の総コストを決定するには、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を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- Xの値を決めるのは、《可能性、タム》の最後の能力の解決時の1回のみである。
- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。

- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。
- 複数回の増殖を行っている間、プレイヤーは1回目の増殖と2回目の増殖の合間に対応することはできない。それ以上の数についても同様である。
- あなたが複数回の増殖を行うなら、1回目と2回目で、同じプレイヤーやパーマネントを選ぶ必要はない。
- パーマネント1つの上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターの両方が同時に置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが2つ1組で取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。

《屹立する思いやり、デカボネ》

{{G}}

伝説のクリーチャー — スケルトン・ドルイド

4/3

到達

あなたがライフを得るたび、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。

あなたがこのカードを捨てたとき、3点のライフを得る。

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つ2体以上のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えるなら、これの1つ目の誘発型能力はそれらのクリーチャー1体につきそれぞれ1回誘発する。
- 《屹立する思いやり、デカボネ》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの救出に間に合うように、この能力によってカウンターを得ることはできない。

《極端な迷い子、フブルスプ》

{{U}}

伝説のクリーチャー — ホムンクルス

1/1

あなたのターンの間、1人以上の対戦相手が戦闘ダメージを受けたとき、カード2枚を引く。あなたのライブラリーにカードがないなら、あなたはこのゲームに勝利する。このオーナーはこれを、自分のライブラリーに加えて切り直す。（あなたがこれにより空のライブラリーからカードを引いたとしても、あなたはこのゲームに勝利する。）

- 空のライブラリーからカードを引いたことによりゲームに敗北することは、状況起因処理として処理される。特定の時点で（通常、各呪文または各能力の解決後に）、何らかの状況起因処理を行う必要があるかどうかをチェックし、必要があればそれを実行する。《極端な迷い子、フブルスプ》によって、あなたはその能力の解決中にゲームに勝利するが、これは状況起因処理がチェックされ、実行されるより前に起こる。これが戦場にある間に、《極端な迷い子、フブルスプ》の能力以外によって空のライブラリーからカードを引く場合は、あなたは通常通りゲームに敗北する。

《銀白の防衛者、カーン》

{2}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

1/3

アーティファクトやクリーチャーが戦場に出ることでは、能力は誘発しない。

- 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。
- パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果は影響を受けない。「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」適用される能力は置換効果である。
- 誘発イベントは、戦場に出るものが「アーティファクト」や「クリーチャー」と明記されているものである必要はない。例えば、《不屈の追跡者》は「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、調査を行う。」という能力を持つ。この場合、あなたがコントロールしているアーティファクト・土地やクリーチャー・土地が戦場に出た際には、その能力は誘発しない。あなたがコントロールしていてアーティファクトでもクリーチャーでもない土地が戦場に出たなら、その能力は誘発する。
- そのパーマネントが戦場にある状態を、継続的效果も考慮した上で見て、誘発型能力が誘発するかどうかを決定する。例えば、あなたが《オパール色の輝き》（「これでもオーラでもない各エンチャントはそれぞれクリーチャーである。」）をコントロールしているなら、各エンチャントはそれぞれ、戦場に出るときはエンチャントであり、その後クリーチャーとなるので、誘発型能力を誘発させない。
- 《銀白の防衛者、カーン》と、アーティファクトやクリーチャーでありこれでない1つが同時に戦場に出たなら、それらが戦場に出たときにどれも誘発型能力を誘発させない。

《草茂る農地》

土地

あなたがこれでない2つ以上の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。

{T}：{G}か{W}を加える。

- この土地が他の土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの他の土地は考慮しない。

《苦悶の槍、ダニサ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/2

先制攻撃

あなたが対戦相手や対戦相手がコントロールしているクリーチャーを対象とする呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《苦悶の槍、ダニサ》の誘発型能力は、対戦相手や対戦相手がコントロールしているクリーチャーを対象とする呪文1つにつき、その呪文の対象の数に関わらず、1回だけ誘発する。

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

《紅蓮術師としての歩み》

{1}{R}

伝説のエンチャント

紅蓮術師としての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与2を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター2個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・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すべてのプレインズウォーカーは、「[+1]：{R}を加える。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに1つしか起動できない。
- 忠誠度能力はマナ能力ではない。《紅蓮術師としての歩み》によって付与された能力はスタックを使い、打ち消したり対応することができる。他の忠誠度能力と同様、この能力は各ターンに1回のみ、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、かつそのターンにそのパーマネントの他の忠誠度能力が起動されていない場合にのみ起動できる。

《結節点、おたから》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ビースト・貴族

2/1

{T}：色1色を選ぶ。あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの種類数1つにつき1点のその色のマナを加える。

- クリーチャーのパワーの数の値が異なることを、パワーの種類が異なると言い、それにより種類の数数を数えられる。例えば、1/1のクリーチャーと2/1のクリーチャーがいるなら、それらはパワーの種類が異なり、パワーの種類数は2つである。

《献身の広場》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{R}か{W}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《後悔の書き直し》

{3}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にありマナ総量が6以下でありクリーチャーやプレインズウォーカーであるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

ジェイス付与2を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター2個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：謀報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を生成する。）

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

《工芸品の破壊屋》

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

アーティファクト・クリーチャー — 猪・構築物

7/5

トランブル

このクリーチャーが戦場に出たとき、以下から2つを選ぶ。

- クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。このクリーチャーはそれに4点のダメージを与える。
 - 「実習生」という名前で無色の2/2のウィザード・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。
 - カード1枚を引く。
- 1つ目のモードが選択され、その能力が解決される前に選ばれたクリーチャーまたはプレインズウォーカーが不適正な対象になったなら、能力はスタックから取り除かれ、これの他の効果は一切発生しない。

《光盾の熟練者、テヨ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

1/1

瞬速

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁を得る。それがクリーチャーなら、その上に+1/+1カウンター1個を置く。それがプレインズウォーカーなら、その上に忠誠カウンター1個を置く。（それは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）

- 《光盾の熟練者、テヨ》の最後の能力の解決時に、何らかの理由で対象のパーマネントがクリーチャーとプレインズウォーカーの両方であったなら、それは両方の種類のカウンターを得る。

《故郷に生きるコス》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

2/3

上陸— あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、1点のライフを得る。

あなたがコントロールしている平地1つが戦場に出るたび、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたがコントロールしている平地1つが戦場に出るたび、《故郷に生きるコス》の両方の能力が誘発する。その場合、《故郷に生きるコス》のコントローラーがそれらの能力をスタックに置く順番を決める。

《こだまの大広間》

土地

{T}：{C}を加える。

{5}：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、この土地はそのコピーになる。このターン、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントには「レジェンド・ルール」は適用されない。

- 「レジェンド・ルール」とは、プレイヤー1人が同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしているなら、そのプレイヤーはそこから1つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。というルールである。なお、これはプレイヤーが優先権を得るたびにチェックされる状況起因処理である。呪文や能力の解決中に、それが起こることはない。《こだまの大広間》が伝説のクリーチャーのコピーになった場合、その両方のパーマネントは戦場に残る。
- 「レジェンド・ルール」はスタックを使わないので、対応することはできない。つまり、あなたが《こだまの大広間》の最後の能力を解決する前に、同じ名前を持つ伝説のパーマネント2つをコントロールしていてそれらが戦場にあるなら、片方を墓地に置く前に、その能力を起動する時間はないということである。
- あなたがコントロールしているパーマネントに「レジェンド・ルール」が適用されない間は、あなたは同じ名前を持つ伝説のパーマネントを望む数コントロールでき、それらはどれも墓地に置かれない。
- あなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネント2つ以上をコントロールしていて、「レジェンド・ルール」が再び適用され始めた場合、あなたは即座にルールに従い、それらのパーマネントのうち1つを除くすべてを墓地に置かなければならない。ターン終了時に効果が失われることによってこの事態が起こるなら、それはクリンナップ・ステップ中に起こることになる。その後各プレイヤーは優先権を得て、新たなクリンナップ・ステップが行われる。
- 《こだまの大広間》の最後の能力による2つの効果は同じ時間継続し、同時に終了する。そのため、「レジェンド・ルール」が再び適用され始めた後には、《こだまの大広間》が対象としたクリーチャーのコピーのままである瞬間は存在しない。
- 《こだまの大広間》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしている場合を除く）。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などをコピーしない。

- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《こだまの大広間》はそのクリーチャーがコピーしているものになる。
- 《こだまの大広間》がそのクリーチャーのコピーになるときは、これは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。

《鼓膜揺さぶり》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・バード

2/2

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

- 《鼓膜揺さぶり》の能力が解決する前に対象としたクリーチャーのパワーが2を超えていたなら、その対象はもはや適正ではなくなるため、この能力は何もしない。ただし、その能力が解決した後では、そのクリーチャーのパワーが2を超えて増加したとしても、それはブロックされない。

《金剛刃の魔道士、テヨ》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/1

瞬速

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それは接死を得る。それがクリーチャーなら、その上に+1/+1カウンター1個を置く。それがプレインズウォーカーなら、その上に忠誠カウンター1個を置く。

- 《金剛刃の魔道士、テヨ》の最後の能力の解決時に、何らかの理由で対象のパーマネントがクリーチャーとプレインズウォーカーの両方であったなら、それは両方の種類のカウンターを得る。

《コンストラリ別館》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}か{G}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《さびれた浜》

土地

あなたがこれでない2つ以上の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。

{T} : {W}か{U}を加える。

- この土地が他の土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの他の土地は考慮しない。

《ジェイスの策謀》

{2}{U}

インスタント

ターン終了時まで、あなたはあなたがコントロールしているジェイス・プレインズウォーカーの忠誠度能力を、どの

プレイヤーのターン中であってもあなたがインスタントを唱えられるときならいつでも起動してもよい。

ジェイス付与8を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター8個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を生成する。）

- あなたが《ジェイスの策謀》を唱えたターンの間も、あなたがコントロールしている各パーマネントの忠誠度能力は、それぞれ1つしか起動できない。

《塩と砂のキオーラ》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・貴族

2/4

あなたが攻撃するたび、このターンにあなたが忠誠度能力を起動していた場合、攻撃クリーチャー 1 体を対象とする。それをアンタップする。このターン、それはブロックされない。

あなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは、「[-8]：呪禁を持つ青の 8/8 のリバイアサン・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに 1 つしか起動できない。

《自分との対峙》

{5}{R}{R}

ソーサリー

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各クリーチャーにつきそれぞれ、それが速攻と「終了ステップの開始時に、あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていない場合、このクリーチャーを生け贄に捧げる。」を持つことを除き、そのクリーチャーのコピーであるトークン 1 体を生成する。

- トークンは上記の例外を除き、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、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でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、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場合（例えば、コピー元のクリーチャーが《クローン》である場合）は、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がトークンである場合、《自分との対峙》によって生成されたトークンはそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。
- 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「¥[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「¥[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- トークンは戦場に出る際にお互いを見る。それらのいずれかがクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する誘発型能力を持っている場合、お互いに誘発し合う。

《重圧による崩壊》

{2}{B}

インスタント

対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは、自分がコントロールしていてクリーチャーやプレインズウォーカーであるすべての中でマナ総量が最も大きい、自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーである 1 体を生け贄に捧げる。あなたは 2 点のライフを得る。

- どのクリーチャーまたはプレインズウォーカーが生け贄に捧げられるのかは、《重圧による崩壊》の解決時に決定される。
- 《重圧による崩壊》は対戦相手のみを対象とする。パーマネントは対象としない。mana総量が最も大きいなら、これにより呪禁を持つパーマネントが生け贄に捧げられる場合がある。
- 対象とした対戦相手がコントロールしていて、クリーチャーやプレインズウォーカーであるすべてをひとまとまりとし、その中からどれが最大のmana総量を持っているかを見る。例えば、対戦相手がmana総量が3のクリーチャーとmana総量が5のプレインズウォーカーをコントロールしているなら、そのプレインズウォーカーを生け贄に捧げなければならない。

《準備万端な計画》

{3}{U}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、土地でもこれでもないパーマネント最大1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下のうち選んだほうに置く。

あなたが各ターン内のあなたの1つ目のクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ジェイス付与1を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター1個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：謀報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を生成する。）

- 《準備万端な計画》を唱えたターンには、この2つ目の能力は誘発しない。なぜなら、この呪文が戦場に出る前に、あなたはすでに少なくとも1つ、クリーチャーでない呪文（つまり《準備万端な計画》）を唱えてしまっているからだ。
- 《準備万端な計画》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《詳細の広場》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{W}か{B}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《勝利の預言者》

{U}

クリーチャー — ドワーフ・ウィザード

1/1

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

あなたが占術や謀報を行うたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

//Prep//

《歴史の巻き戻し》

{1}{U}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていてマナ総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。諜報1を行う。

- 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。

《死をもたらす者としての歩み》

{2}{B}

伝説のエンチャント

死をもたらす者としての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与5を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター5個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・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すべてのプレインズウォーカーは、「[-2]：クリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、トランプルを持つ緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに1つしか起動できない。

《新緑のクラークン》

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

クリーチャー — 植物・クラークン

6/6

各プレイヤーのアップキープの開始時に、あなたは緑の3/3の森・触手・土地・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それは「{T}：{G}を加える。」を持つ。次のあなたのターンまで、それは召喚酔いの影響を受ける。）

- それは森の土地タイプを持つが、生成された土地は基本土地ではない。

《スティンガーキル別館》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{B}か{R}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《スフィンクスの接近》

{1}{U}{U}

インスタント

カード2枚を引く。その後、あなたはこの呪文と、あなたの墓地にある「スフィンクスの接近」という名前のカード4枚を追放してもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーからスフィンクス・クリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

デッキに「スフィンクスの接近」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- 《スフィンクスの接近》の最後の能力によって、あなたは「4枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。例えば、『リアリティ・フラクチャー』のリミテッド・イベントの最中に、あなた自身のコレクションから《スフィンクスの接近》という名前のカードをデッキへ加えることはできない。

《鋭き一瞥、ヴラスカ》

{B}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ゴルゴン・暗殺者

4/4

接死

これが戦場に出たとき、あなたが6つ以上の土地をコントロールしている場合、対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。そのプレイヤーは宝物・トークン1つを生成する。（それは「 $\{T\}$ 、このトークンを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

- 《鋭き一瞥、ヴラスカ》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたが6つ以上の土地をコントロールしているかどうかを見る。あなたが6つ以上の土地をコントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で6つ以上の土地をコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず、効果は発生しない。

《聖域に潜むもの》

{2}{B}

クリーチャー — ホラー

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、ジェイス付与1を行う。

あなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは、忠誠度が0であることではオーナーの墓地に置かれる。

あなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは、「[+2]：このプレインズウォーカーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。」を持つ。

- あなたが《聖域に潜むもの》をコントロールしている間、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーの上に置かれている忠誠カウンターは0であっても、それはオーナーの墓地に置かれる。そのプレインズウォーカーの、コストが[0]である能力や、《聖域に潜むもの》によって付与される能力のような、コストとしてカウンターを、そのプレインズウォーカーに追加で置く能力は、引き続き起動可能である。
- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに1つしか起動できない。

《精神を刻む者としての歩み》

{4}{U}

伝説のエンチャント

精神を刻む者としての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与5を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター5個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を生成する。）

あなたが忠誠度能力1つを起動するたび、あなたがそれを起動するために2個以上の忠誠カウンターを取り除いていた場合、カード1枚を引く。

- あなたはあなたが起動した忠誠度能力が解決する前に、カード1枚を引く。

《生存者、サリア》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/4

絆魂

対戦相手がクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

- 呪文の総コストを決定するには、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を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《セオリクス別館》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{U}か{B}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《迫り来る破滅、エムラクール》

{10}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

1 2 / 1 2

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがコントロールしているすべての土地をアンタップする。

飛行、トランプル

護法 — パーマネント 3つを生け贄に捧げる。

{3}, あなたの手札にあるこのカードを追放する：土地 1つを対象とする。このカードが追放領域から唱えられるまで、それは「{T}：{C}{C}を加える。」を得る。このカードが追放され続けているかぎり、あなたはこれを唱えてもよい。

- あなたは、《迫り来る破滅、エムラクール》を追放領域から唱えている間に、《迫り来る破滅、エムラクール》が土地に与えるマナ能力を使用してもよい。
- 《迫り来る破滅、エムラクール》が唱えられることなく追放領域から取り除かれても、その土地はこの能力を持ち続ける。

《ゼロ乗算》

{1}{B}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは 0/0 になる。

- 《ゼロ乗算》の効果は、クリーチャーの基本のパワーやタフネスを設定する他のあらゆる効果、および基本のパワーやタフネスを設定するあらゆる特性定義能力（《道を知る者、フブルスプ》や『リアリティ・フラクチャー』の他のカードによるものなど）を上書きする。ただし、+1/+1 カウンターや、ターン終了時まで +1/+1 の修整を受ける効果などによってそのクリーチャーのタフネスが増加しているなら、それらの効果はそのまま残り、そのクリーチャーはタフネスが 0 になっても死亡することはない。

《大將軍としての歩み》

{2}{R}

伝説のエンチャント

大將軍としての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与 5 を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン 1 体の上に忠誠カウンター 5 個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報 1 を行う。」と「[-3]：カード 1 枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・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すべてのプレインズウォーカーは、「[-4]：クリーチャーやプレインズウォーカーである最大 1 体を対象とし、プレイヤー 1 人を対象とする。このプレインズウォーカーはその前者に 2 点のダメージ、その後者に 2 点のダメージを与える。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに 1 つしか起動できない。

《タルモゴイフ》

{1}{G}

クリーチャー — ルアゴイフ

/1 +

タルモゴイフのパワーはすべての墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しく、タフネスはその値に1を足したものに等しい。

- 《タルモゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《タルモゴイフ》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- 《タルモゴイフ》はカード・タイプの数数える。カードの数ではない。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー1枚のみなら、《タルモゴイフ》は2/3になる。すべての墓地にカードが10枚あり、そのすべてがアーティファクト・クリーチャーであっても、《タルモゴイフ》は2/3である。
- 墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであってカード・タイプではない。
- インスタントかソーサリーである呪文が《タルモゴイフ》にダメージを与えるか、そのタフネスを減少させるなら、その呪文は状況起因処理を行うより先にオーナーの墓地に置かれる。そのカードのタイプが、墓地に初めて置かれたものであったなら、《タルモゴイフ》が死亡するかどうかを見る前に、それによって《タルモゴイフ》のタフネスが増える。

《チームプレイヤー、ウィンター》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/3

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。）

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- 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贄に捧げたなら、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にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- 召集は代替コストではないので、代替コストと組み合わせて使用できる。

- 召集を使用して多色のクリーチャー 1 体をタップすることは、{1}か、そのクリーチャーの色の中のあなたが望む色 1 色のマナ 1 点の支払いに相当する。
- 《チームプレイヤー、ウィンター》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《庭園化》

{1}{G}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体が死亡するたび、このエンチャントの上に蓄積カウンター 1 個を置く。

あなたの第 1 メイン・フェイズの開始時に、このエンチャントの上にある蓄積カウンター 1 個につき {G} を加える。

- 《庭園化》の最後の能力の解決時にこれが戦場になれば、加える {G} の数は、これが最後に戦場にあった時点でこれの上にあったカウンターの個数を用いて決定する。

《凍結理論の達人》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

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

{3}{U}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。（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。）

- 対象のクリーチャーは、麻痺カウンターを置くためにアンタップ状態である必要はない。

《導師としての歩み》

{2}{W}

伝説のエンチャント

導師としての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与5を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター5個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を生成する。）

あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの上にそれぞれ忠誠カウンター1個を置く。

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つ2体以上のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えるなら、その最後の能力はそれらのクリーチャー1体につきそれぞれ1回誘発する。

《逃亡者、梅澤哲子》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

1/3

あなたがコントロールしていてパワーやタフネスが1以下であるクリーチャーはブロックされない。

- あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされた後では、そのパワーが変わって1以下になっても、ブロックされていない状態にはならない。そのタフネスが1になっても、ブロックされていない状態にはならない。そのタフネスが1未満になったなら、それは死亡する。

《特異点、おたから》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — ビースト・ホラー

— 2/4

このパワーが負の数であるなら、これは自身のパワーが正の数であるかのように戦闘ダメージを割り振る。

スレッシュホールド— クリーチャーやプレインズウォーカーでありこれでない1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、これは-2/-0の修整を受ける。あなたの墓地に7枚以上のカードがなければ起動できない。

- 《特異点、おたから》の1つ目の能力によって、これのパワーが変わることはない。これが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。これの他のパワーを見るルールや効果はすべて、本来のパワーの値を使用する。その場合、《特異点、おたから》のパワーが負の数であるなら、ダメージは与えられない。
- 他の効果により、《特異点、おたから》がそのパワーではなくタフネスに等しい戦闘ダメージを与えることになったなら、たとえパワーがマイナスであっても、そのタフネスを用いて戦闘ダメージの点数を決定する。

《とどめ得ぬもの、ガルタ》

{8}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

8/8

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クリーチャーのパワーの中の最大値に等しい。

トランプル

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トランプルを持つ。

- 呪文を唱える最初の手順は、それをスタックへ移動することである。これによってあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値が変わる場合（例えば、あなたが、パワーがあなたの手札にあるカードの枚数によって決定されるクリーチャーをコントロールしている場合）、その新しいパワーがコスト減少の決定に使用される。
- 《とどめ得ぬもの、ガルタ》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コントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値が変わったとしても、《とどめ得ぬもの、ガルタ》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。
- あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値が何であっても、《とどめ得ぬもの、ガルタ》のマナ総量は変わらない。
- 《とどめ得ぬもの、ガルタ》のコスト減少能力によって、その呪文を唱えるためのコストが{G}を下回ることはない。
- 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、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーを、対戦相手が減少させようとすることはできない。

《ドラゴンの訪問者》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

あなたのコントロール下で1つ以上のアーティファクト・トークンが生成されるなら、代わりに、その数に等しい数の飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークンを生成する。

- トークンの特性は、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークンに完全に置き換えられる。それらはそのトークンが持つはずであった能力を持たない。トークンを生成する効果内で指定されていること（例えば、タップ状態、攻撃している、「そのトークンは速攻を得る。」、「戦闘の終了時、そのトークンを追放する。」など）は適用される。
- あなたがアーティファクトでないトークンを生成し、そのトークンが戦場に出るに際しアーティファクトになる場合（例えば、《マイコシンスの格子》のような効果により）、《ドラゴンの訪問者》の効果はそのトークンの生成には適用されない。（その理由は、《ドラゴンの訪問者》の効果はトークンをどのように生成するかに変更を加えるものだが、《マイコシンスの格子》の効果はトークンがどのように戦場に出るかを考慮することまでは適用されないからである。）

- 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのかが変更されるなら、その効果は《ドラゴンの訪問者》の効果適用されるより先に適用される。何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが戦場に出るのかが変更されるなら、その効果は《ドラゴンの訪問者》の効果適用可能になった後に適用される。

《ナクタムンの専制君主、サムト》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーであるすべての呪文は刹那を持つ。（刹那を持つ呪文がスタック上にあるかぎり、プレイヤーは呪文を唱えられず、マナ能力でない起動型能力を起動できない。）

- 刹那を持つカードがスタックにあっても、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
- 刹那は誘発型能力の誘発を妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタックに置き、それが対象を取る場合、対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタックにある呪文や能力には影響しない。
- 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタックにあるなら呪文を唱えることができない。
- 刹那を持つ呪文が解決した後に（または他の理由でスタックから離れた後に）、プレイヤーはスタックにある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。

《汝の宿命の終焉》

{2}{W}

インスタント

マナ総量が3以上でありクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。それを破壊する。謀報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よい。）

- クリーチャーやプレインズウォーカーのマナ・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。

《難破船の湿地》

土地

あなたがこれでない2つ以上の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。

{T}：{U}か{B}を加える。

- この土地が他の土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、それらの他の土地は考慮しない。

《反逆の先導者、チャンドラ》

{2}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

4

+1：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。そのカードを唱えてもよい。そうしないなら、これは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

+1：{R}{R}を加える。

-3：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。

-7：「あなたが呪文1つを唱えるたび、1つを対象とする。この紋章はそれに5点のダメージを与える。」の紋章を得る。

- あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。《反逆の先導者、チャンドラ》の1つ目の能力によって追放されたカードが土地・カードであるなら、それをプレイすることはできず、《反逆の先導者、チャンドラ》は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。
- 追放されたカードを唱えるなら、それは《反逆の先導者、チャンドラ》の能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視するが、他の（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる。」のような）制限は無視しない。
- 追放したカードを唱えるなら、あなたはそのコストを支払う必要がある。そのカードのマナ・コストではなく、現出コストのような代替コストを支払ってもよい。
- 双頭巨人戦では、《反逆の先導者、チャンドラ》の1つ目の能力は、対戦相手のチームに合計4点のダメージを与える。
- 忠誠度能力はマナ能力ではない。《反逆の先導者、チャンドラ》の2つ目の能力はスタックを使うため、打ち消したり対応することができる。他の忠誠度能力と同様、この能力は各ターンに1回のみ、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、かつそのターンにそのプレインズウォーカーの他の忠誠度能力が起動されていない場合にのみ起動できる。
- 《反逆の先導者、チャンドラ》の最後の能力が生成する紋章は無色である。それは、無色の発生源からのダメージを与える。
- 《反逆の先導者、チャンドラ》の紋章の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《壱行の強制》

{1}{G}

インスタント

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てクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。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。
- あなたがコントロールしているプレインズウォーカー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしていてクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者の忠誠度に等しい点数のダメージを与える。
- 対象とするクリーチャーのパワーまたはプレインズウォーカーの忠誠度を見るのは、この呪文の解決時である。この呪文が解決される時点で、そのクリーチャーまたはプレインズウォーカーがすでに戦場になら、ダメージは与えられない。

《光の腹心》

{1}{W}

クリーチャー — コー・クレリック

絆魂

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、諜報1を行う。これによりあなたが、マナ総量がこのターンにあなたが得たライフの合計以下であるカードをあなたの墓地に置いたなら、そのカードをあなたの手札に加える。

- 《光の腹心》の最後の能力は、それが誘発したときに、このターンにあなたがライフを得ているかどうかを見る。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が始まった後では、この能力を誘発するためにライフを得たとしても、手遅れである。一方で、この能力の最後の部分においては、この能力が解決する時点であなたが得ていたライフの総量を見る。そのため、この能力がスタックにある間にさらにライフを得れば、カード1枚をあなたの手札に加えやすくなる。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストにXが含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《必死の未来書記》

{2}{W}{U}

クリーチャー — コー・スカウト

3/4

飛行

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 +1/+1 の修整を受ける。このターンにあなたが占術や諜報を行っていたなら、代わりに、そのクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

- このターンにあなたが占術と諜報の両方を行っていた場合でも、そのクリーチャーの上に置ける +1/+1 カウンターは 1 個のみである。

《独法師、ジアン・ヤングー》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・狂戦士

4/4

威迫（このクリーチャーは 2 体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体がプレイヤー 1 人を単独で攻撃するたび、カード 1 枚を捨てる。その後、カード 1 枚を引く。その後、そのクリーチャーの上に、このターンにあなたが捨てたカード 1 枚につき 1 個の +1/+1 カウンターを置く。

- クリーチャー 1 体がプレイヤー 1 人を単独で攻撃するとは、そのプレイヤーへの攻撃クリーチャーとして他のクリーチャーがいっさい指定されていないことをいう。他のクリーチャーが、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やそのプレイヤーが守っているバトルや他のプレイヤーへの攻撃クリーチャーとして指定されていても、関係ない。

《憑依された峰》

土地

あなたがこれでない 2 つ以上の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。

{T}：{B}か{R}を加える。

- この土地が他の土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、それらの他の土地は考慮しない。

《ひるまぬ園芸術士》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/1

護法 {1}（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 {1} を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

あなたがライフを得るたび、このクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つ2体以上のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えるなら、その最後の能力はそれらのクリーチャー1体につきそれぞれ1回誘発する。
- 《ひるまぬ園芸術士》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの救出に間に合うように、これが自身の能力によってカウンターを得ることはできない。

《フェイトホールド別館》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{W}か{U}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《不可能の外挿》

{1}{B}

ソーサリー

ゲームの外部にありあなたがオーナーであり互いに異なる名前を持つカードちょうど2枚を公開してもよい。対戦相手1人はそのうち1枚を選ぶ。あなたはそのカードをあなたの手札に加える。

- もう一方のカードはゲームの外部に残る。
- カジュアルな対戦では、ゲームの外部のカードはあなたのコレクションから選ぶ。店舗などのイベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。リミテッドのイベントでは、あなたのサイドボードには任意の枚数の基本土地も含まれる。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

《不気味な再演者》

{B}{R}

クリーチャー — ゾンビ・バード

2/2

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

{B}{R}：あなたの墓地にあるこのカードを、最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。対戦相手が戦闘ダメージでないダメージを受けたターンの間にしか起動できない。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

- 《不気味な再演者》は、そのダメージが与えられた時点であなたの墓地にある必要はない。例えば、あなたが戦闘前に対戦相手へダメージを与える呪文を唱え、その後、《不気味な再演者》が戦闘ダメージによって死亡した場合、あなたはそのターン中にその能力を起動できる。

《遍在》

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

エンチャント

あなたの手札からマナ総量があなたがコントロールしているクリーチャーの数以下である呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 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」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《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、その呪文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。
- 《遍在》を唱えた後、あなたのターン中ならば、解決直後にあなたが優先権を持つことになる。他のプレイヤーが呪文や能力を使って《遍在》を除去できるようになる前に、あなたは他の呪文を唱えることができる。

《変容の広場》

土地

あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{G}か{U}を加える。

- この土地がプレインズウォーカーと同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、そのプレインズウォーカーは考慮しない。

《報復の勝利》

{W}{B}{B}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。それを追放する。そのパーマネントのマナ総量が3以下なら、それをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

- そのパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。

《暴力的なこだま》

{2}{R}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。暴力的なこだまはそれに6点のダメージを与える。これによりそのパーマネントが余剰ダメージを受けたなら、ジェイス付与Xを行う。Xは、その余剰ダメージの点数に等しい。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に、その余剰ダメージの点数に等しい個数の忠誠カウンターを置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン1体を生成する。）

- これによりクリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージを受けたことになる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。
- プレインズウォーカーであれば、余剰のダメージとはプレインズウォーカーの忠誠度（その上にある忠誠カウンターの個数）を超過するダメージのことである。

《名探偵、プロフト》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2/2

あなたが占術や諜報を行うたび、{2}を支払ってもよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。（あなたが占術や諜報を行った後にカードを引く。）

- 《名探偵、プロフト》の能力は、占術や諜報を行った後でスタックに置かれる。つまり、{2}を支払うかどうかを選ぶ前に、それらのカードをすでに見て移動させているということである。

《芽生えこだまの化身》

{G}{U}

クリーチャー — アバター

2/3

上陸 — あなたがコントロールしている土地 1 つが戦場に出るたび、ジェイス付与 2 を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン 1 体の上に忠誠カウンター 2 個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報 1 を行う。」と「[-3]：カード 1 枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・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すべてのプレインズウォーカーは、「[-10]：クリーチャー 1 体を対象とする。そのの上に、あなたがコントロールしている土地 1 つにつき 1 個の + 1/+ 1 カウンターを置く。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに 1 つしか起動できない。

《芽吹く補充兵》

{2}{W}

インスタント

「実習生」という名前で無色の 2/2 のウィザード・兵士・クリーチャー・トークン X 体を生成する。X は、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい。

- 《芽吹く補充兵》は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。そのターン中に 3 点のライフを失い、3 点のライフを得ていたとすると、あなたはトークン 3 体を生成する。

《猛火の最高潮》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは + 3/+ 1 の修整を受ける。あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を追放する。次のあなたの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されるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。例えば、追放されたカードが土地・カードであったなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地のプレイが残っているときのみである。
- この呪文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（多くの場合、それが対応されて戦場を離れたことによる）、この呪文は解決されない。カードは追放されない。

《野生語りとしての歩み》

{4}{G}

伝説のエンチャント

野生語りとしての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与 7 を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン 1 体の上に忠誠カウンター 7 個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報 1 を行う。」と「[-3]：カード 1 枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・トークン 1 体を生成する。）

ン1体を生成する。)

あなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは、「[-4]: トランプルを持つ緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに1つしか起動できない。

《容赦なきアジャニ》

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

5

あなたが忠誠度能力1つを起動するたび、「実習生」という名前で無色の2/2のウィザード・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

-2：あなたの手札を捨てる。その後、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

-3：これはあなたがコントロールしていてトークンであるクリーチャーを除く、各クリーチャーにそれぞれ4点のダメージを与える。

- 《容赦なきアジャニ》の1つ目の能力によって生成されたクリーチャー・トークンは、常に、それを誘発させた忠誠度能力が解決される前に戦場に出る。重要な点として、これは《容赦なきアジャニ》の1つ目の忠誠度能力を起動した場合、ターン終了時まで、その生成されたトークンは+1/+0の修整を受け、速攻を得ることを意味する。

《落石の谷間》

土地

あなたがこれでない2つ以上の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。

{T}：{R}か{G}を加える。

- この土地が他の土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの他の土地は考慮しない。

《乱動する梢》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしている森1つが戦場に出るたび、あなたがこれでない5つ以上の森をコントロールしている場合、あなたがコントロールしているクリーチャー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。

{T}：{G}を加える。

- 《乱動する梢》の誘発型能力は「場合のルール」に従う。これはつまり、(1) この能力は、あなたがコントロールしている森が戦場に出たとき、あなたがその新たな森以外に5つ以上の森をコントロールしているものでなければ、一切誘発しない、および(2) この能力は、あなたがこれを解決しようとする時点で、新しく戦場に出る森以外にあなたがコントロールしている森が4つ以下である場合には何もしない、ことを意味している。
- 《乱動する梢》の2つ目の能力が誘発して、そしてそれを解決するまでの間に、あなたがコントロールしている森が戦場を離れたなら、その森が《乱動する梢》の能力を誘発した森であるか否かに注意すること。その森が《乱動する梢》の能力を誘発した森であるなら、その能力を誘発したかどうかを判断する森の数は影響を受けない。もしそうでないなら、判断する森の数は1つ少なくなる。

- 複数の森があなたのコントロール下で同時に戦場に出るなら、《乱動する梢》の2つ目の能力はその数だけ誘発する可能性がある。能力はそれぞれ、それを誘発させた森と同時に戦場に出た、他の森も考慮に入れる。

《理論家、ジェイス・ベレレン》

{2}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ジェイス

3

各対戦相手のドロー・ステップの開始時に、カード1枚を引く。

+1：青の1/1のイリュージョン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-2：各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

-6：カード3枚を引く。その後、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンターX個を置く。Xは、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

- あなたの対戦相手は、自身のドロー・ステップの開始時に、あなたが《理論家、ジェイス・ベレレン》の1つ目の能力でカード1枚を引く前に、通常通りカード1枚を引く。

《冷術師としての歩み》

{2}{U}

伝説のエンチャント

冷術師としての歩みが戦場に出たとき、ジェイス付与5を行う。（あなたがコントロールしているジェイス・トークン1体の上に忠誠カウンター5個を置く。あなたがジェイス・トークンをコントロールしていないなら、その前に、「[-1]：諜報1を行う。」と「[-3]：カード1枚を引く。」を持つ青のジェイス・プレインズウォーカー・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すべてのプレインズウォーカーは、「[-3]：このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を持つ。

- プレインズウォーカーがいくつ忠誠度能力を得ても、各プレインズウォーカーの忠誠度能力は各ターンに1つしか起動できない。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- 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。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。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。
- 呪文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。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。

- 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。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがある場合は、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

《黎明の大天使、ライラ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 天使・騎士

3/3

飛行

あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている各天使の上にそれぞれ+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絆魂を持つ2体以上のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えるなら、《黎明の大天使、ライラ》の最後の能力はそれらのクリーチャー1体につきそれぞれ1回誘発する。
- あなたがコントロールしている天使が、あなたがライフを得ると同時に致死ダメージを受けた場合、それを救うのに間に合うタイミングで、それが《黎明の大天使、ライラ》の能力によってカウンターを得ることはない。

『リアリティ・フラクチャー』スペシャルゲストのカード別注釈

《ウギンの目》

伝説の土地

あなたが無色のエルドラージ・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

{7}, {T}：あなたのライブラリーから無色のクリーチャー・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。

- 《霧衣の究極体》と多相を持つクリーチャーはエルドラージである。《マイコシンスの格子》などによりそれらが無色になったなら、《ウギンの目》はそれらを唱えるためのコストを{2}減らす。

《欠片の双子》

{2}{R}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは「{T}：それが速攻を持つことを除き、このクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを追放する。」を持つ。

- エンチャントしているクリーチャーが伝説であるなら、状況起因処理として、コピー元のクリーチャーかトークンのいずれかを墓地に置かなければならない。

《記憶への放逐》

{U}

インスタント

複製{1}

誘発型能力か無色の呪文である1つを対象とする。それを打ち消す。

- 「複製[コスト]」は「この呪文を唱えるための追加コストとして、望む回数の[コスト]を支払ってもよい。」および「あなたがこの呪文を唱えたとき、複製コストがこれのために支払われていた場合、あなたが複製コストを支払った回数1回につき、これをコピーする。この呪文が対象を取っているなら、あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を意味する。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。複製を持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- 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（例えば、果敢）もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。

《考慮》

{U}

インスタント

諜報1を行う。

カード1枚を引く。

- カードに書かれた処理は、書かれている通りの順番で行う。一部の呪文や能力では、最後に諜報を行う。諜報を行ってから他の処理を行うものもある。

《質素な命令》

{4}{W}{W}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- すべてのアーティファクトを破壊する。
 - すべてのエンチャントを破壊する。
 - マナ総量が3以下であるすべてのクリーチャーを破壊する。
 - マナ総量が4以上であるすべてのクリーチャーを破壊する。
- 選ばれた各モードは順番に処理する。パーマネントに、それ自身や他のパーマネントが破壊されるたびに誘発する能力があったなら、その能力は、それと同時にそれより先に破壊されたパーマネントを見るが、それより後のモードによって破壊されるパーマネントを見ることはない。
 - 1つ目と最後のモードが選ばれたなら、マナ総量が4以上のアーティファクト・クリーチャーを救うためには、それを2回再生しなければならない。なぜなら、モードは順番に処理され、1つ目のモードによって再生の「盾」が1つ消費されてしまうからである。パーマネント1つが2回該当するようなモードの他の組み合わせについても同様である。
 - カードが、他のパーマネントが戦場を離れる「まで」追放されていたなら、そのパーマネントが《質素な命令》の解決中に戦場を離れると、その追放されていたカードはその直後に戦場に戻るの、それより後のモードによって破壊され得る。

《崇高な天啓》

{4}{U}{U}

インスタント

以下から1つ以上を選ぶ。

•

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。• 起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それを打ち消す。

• 土地でないパーマナント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

• あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1体を生成する。

• 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。

- 1つのモードを2回以上選ぶことはできない。
- いずれかの対象が不適正になっても、残りの対象は該当する影響を受ける。
- モードを2つ以上選んだなら、それらのモードを記載されている順番で行う。例えば、「呪文1つを対象とする。それを打ち消す。」と「土地でないパーマナント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。」と「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。」を選んだなら、そのパーマナントはその呪文が打ち消されている間に戦場にある（よって、そのイベントを変更したり、それに影響を与えたり、それによって誘発型能力が誘発したりする可能性がある）が、それはそのプレイヤーがカードを引く時には戦場にはない。
- 《崇高な天啓》の2つ目のモードは、すでにスタック上にある起動型や誘発型の能力のみを打ち消す。そのターン、後になって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（例えば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「〜とき、」「〜たび、」「〜時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力（例えば、果敢）もある。それらは注釈文に「〜とき、」「〜たび、」「〜時に、」と書かれている。
- パーマナントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生ずる能力は打ち消されない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、打ち消されない。
- 《崇高な天啓》の2つ目のモードは、起動型や誘発型のマナ能力を打ち消すことはできない。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、対象を取らず、起動型マナ能力かマナが加えられることによって誘発するもののことである。
- 「次の」特定のステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。
- 3つ目と4つ目のモードを選び、両方でああなたがコントロールしている同じクリーチャーを対象としたなら、あなたはそれを戻し、その後そのコピーであるトークンを、それが戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いて生成することになる。なぜなら、対象が適正であるかどうかのチェックは、呪文の解決が始まる時点でのみ、処理を行う以前に行うからである。
- トークンはそ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（そのクリーチャーがトークンであったり、別の何かをコピーしていたりする場合を除く。その場合については後述）。それはその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、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。

- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《崇高な天啓》によって生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- 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。

《フレッシュの複製体》

{U}{U}

クリーチャー — 多相の戦士・レベル

0/0

このクリーチャーを、そのクリーチャーが消失を持っていないなら消失3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。

- 「消失¥[N]」は、「このパーマネントは、時間カウンターがN個置かれた状態で戦場に出る。」と「あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントの上に時間カウンターが置かれている場合、その上から時間カウンター1個を取り除く。」と「このカードから最後の時間カウンターが取り除かれたとき、これを生け贄に捧げる。」を意味する。
- 消失を持つパーマネントの上から最後の時間カウンターを取り除き、生け贄に捧げる能力が打ち消されたなら、そのパーマネントは、その上に時間カウンターが置かれていない状態で永続的に戦場に残る。そのパーマネントの上に時間カウンターが置かれていないかぎり、消失の2つの誘発型能力のどちらも再び誘発することはない。

《ネクロドミナンス》

{B}{B}{B}

伝説のエンチャント

あなたのドロウ・ステップを飛ばす。

あなたの終了ステップの開始時に、望む点数のライフを支払ってもよい。そうしたなら、その点数に等しい枚数のカードを引く。

あなたの手札の上限は5枚である。

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

- そのプレイヤーのターンのクリンナップ・ステップに自分の手札のカードが手札の上限より多かった場合、そのプレイヤーは手札の上限までカードを捨てる。プレイヤーの手札の上限は、自分のクリンナップ・ステップにだけチェックされる。
- 複数の効果によってあなたの手札の上限が変更される場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。例えば、《ネクロドミナンス》を戦場に出し、その後《呪文書》（あなたの手札の上限がなくなるというアーティファクト）を戦場に出した場合、あなたの手札の上限はなくなる。ただし、これらのパーマネントが逆の順番で戦場に出た場合、あなたの手札の上限は5枚となる。

- 《ネクロドミナンス》があなたのコントロール下で戦場にある間、あなたがオーナーであるパーマネント1つが戦場から墓地に置かれるたびに誘発する能力（「クリーチャー1体が死亡するたび」に誘発するものなど）は誘発しない。なぜなら、カードやトークンがあなたの墓地に置かれていないからである。
- あなたがコントロールしている《ネクロドミナンス》が、あなたがオーナーである呪文によって破壊されたなら、《ネクロドミナンス》は追放され、その後その呪文はオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが《ネクロドミナンス》をコントロールしている間にカードを捨てた場合、カードが捨てられたときに作用する能力（マッドネスなど）は、そのカードが墓地に置かれることがなかったとしても依然として作用する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力（謀議など）は、追放領域にあるそのカードを参照できる。

『リアリティ・フラクチャー』 統率者の新カードのカード別注釈

《お菓子の女王、ジンジャー》

{6}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 食物・貴族

6/4

これが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

{2}, {T}, これを生け贄に捧げる：6点のライフを得る。

各アップキープの開始時に、あなたが統治者である場合、ジンジャーブルート・トークン1体を生成する。（それは速攻と、「{1}：このターン、このトークンは、速攻を持つクリーチャーにしかブロックされない。」と「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つ{1}の1/1の食物・ゴーレム・アーティファクト・クリーチャーである。）

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。効果によってあるプレイヤーが統治者になると、それ以降はずっと、そのゲームにはちょうど1人の統治者が存在する。あるプレイヤーが統治者になる時点で、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。
- 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、今のターンは攻撃クリーチャーのコントローラー（つまりアクティブ・プレイヤー）のターンであるので、そのプレイヤーが統治者になる。

- 《お菓子の女王、ジンジャー》の最後の能力は、オラクルの《ジンジャーブルート》のカードのコピーであるトークンを生成する。《ジンジャーブルート》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。

《渦巻く海岸》

土地 — 平地・島

($\{T\} : \{W\}$ か $\{U\}$ を加える。)

あなたの対戦相手が合計8つ以上の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。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く海岸》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《氷河の城砦》（『リアリティ・フラクチャー』統率者デッキに収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、その対戦相手がコントロールしている土地は考慮しない。

《渦巻く火口》

土地 — 沼・山

($\{T\} : \{B\}$ か $\{R\}$ を加える。)

あなたの対戦相手が合計8つ以上の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。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く火口》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《竜髑髏の山頂》（「あなたが沼や山をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。」）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、その対戦相手がコントロールしている土地は考慮しない。

《渦巻く沼地》

土地 — 島・沼

($\{T\} : \{U\}$ か $\{B\}$ を加える。)

あなたの対戦相手が合計8つ以上の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。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く沼地》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《水没した地下墓地》（『リアリティ・フラクチャー』統率者デッキに収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを決める時点では、その対戦相手がコントロールしている土地は考慮しない。

《戴冠せし反乱者、タミヨウ》

{4}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ムーンフォーク・戦士

3/5

飛行、二段攻撃、速攻

これが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたが統治者である間に1体以上のクリーチャーがあなたに戦闘ダメージを与えるたび、それらのクリーチャーをタップし、それらの上にそれぞれ麻痺カウンター1個を置く。

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。効果によってあるプレイヤーが統治者になると、それ以降はずっと、そのゲームにはちょうど1人の統治者が存在する。あるプレイヤーが統治者になる時点で、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。
- 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、今のターンは攻撃クリーチャーのコントローラー（つまりアクティブ・プレイヤー）のターンであるので、そのプレイヤーが統治者になる。

《恐怖の天使、アヴァシン》

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

伝説のクリーチャー — 天使

8/8

飛行、接死

これか、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、次の終了ステップの開始時に、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- 《恐怖の天使、アヴァシン》がトークンでもこれでもないクリーチャーと同時に死亡するなら、この能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

《虚空の座、オムナス》

{7}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

6/6

これは、あなたが持つ未消費のマナ1点につき+1/+1の修整を受ける。

あなたが未消費のマナを失うなら、代わりにそのマナは無色になる。

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、{C}{C}を加える。

- 《虚空の座、オムナス》があなたのコントロール下にあるかぎり、未消費のマナはステップやフェイズの終了に際して無くならない。ただし、そのマナは無色になる。これにより、マナを加えて、それを他のステップやフェイズやターンで使うことができるようになる。《虚空の座、オムナス》があなたのコントロールを離れた後でも、そのステップやフェイズが終わるまではマナが失われないので、今あるマナを消費できる。
- 消費されなかったマナに関連する何らかの制限や副次効果がある場合（例えば、《宝石の睡蓮》により加えられた場合など）、そのマナが無色になってもそれらの関連する制限や副次効果は引き続き残ったままとなる。

《始祖スフィンクス》

{6}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — スフィンクス・アバター

1 0 / 1 0

威光— 始祖スフィンクスが統率領域か戦場にあるかぎり、あなたがこれでないスフィンクス・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

飛行

あなたがコントロールしている1体以上のスフィンクスが攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれ、その数に等しい枚数のカードを切削する。各プレイヤーにつきそれぞれ、あなたはそのプレイヤーがこれにより切削したカードの中から1枚を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたがコントロールしているスフィンクスが攻撃している状態で戦場に出たなら、《始祖スフィンクス》の最後の能力は誘発しない。
- あなたは、《始祖スフィンクス》の最後の能力が解決中でスタック上にある間に、呪文を唱える。あなたはそれらを、このターン、後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《救いの手、ダク・フェイデン》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

4 / 6

これが戦場に出たとき、クリーチャー・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、あなたの対戦相手の人数に等しい。それらのクリーチャー・カードを戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。このゲームの間、それらは使喚される。それらの各パーマネントにつきそれぞれ、異なる対戦相手1人を選ぶ。各対戦相手はそれぞれ、自分が選ばれたパーマネントのコントロールを得る。

- 何かが使喚された後、それを使喚したプレイヤーがゲームを離れた場合、使喚されたそれは可能なら他のプレイヤーを攻撃しなければならない。

《ダークスティールの天使》

{9}

アーティファクト・クリーチャー — 天使

4/4

飛行、破壊不能

あなたはこのゲームに敗北することができず、対戦相手はこのゲームに勝利することができない。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの上には－1/－1カウンターを置けない。

- 「そのゲームは引き分けになる」と書かれた効果（例えば、《Divine Intervention》）は、《ダークスティールの天使》の影響を受けない。それらの効果は依然として作用する。
- 《ダークスティールの天使》が戦場にある間、あなたはゲームを投了することができる。投了することにより、あなたはゲームから除外され、それによってあなたはゲームに敗北する。（一度投了すると、あなたは《ダークスティールの天使》をコントロールしていない状態になる。そのため、その能力によってゲームに敗北するのを防ぐことはできなくなる。）
- あなたが《ダークスティールの天使》をコントロールしている間は、いかなるゲームの効果によっても、あなたがゲームに負けたり、対戦相手がゲームに勝ったりすることはできない。あなたのライフが0以下になっても、ライブラリーが空の状態でカードを引くのを強要されても、毒カウンターが10個以上あっても、そのほかいかなる状況であっても関係なく、あなたはプレイを続ける。
- 双頭巨人戦において、あなたが《ダークスティールの天使》をコントロールしていたなら、あなたのチームはそのゲームに負けることはなく、相手チームはそのゲームに勝つことはできない。

《テフェリーの叱責》

{2}{W}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。次のそのプレイヤーのターンまで、そのプレイヤーはプロテクション（すべて）を得て、そのプレイヤーのライフ総量は変化できない。そのプレイヤー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フェイズ・アウトする。（フェイズ・アウトしている間は、それらは存在しないかのように扱う。次のそのプレイヤーのアンタップ・ステップに、そのプレイヤーがアンタップをするより先に、それらはフェイズ・インする。）

テフェリーの叱責を追放する。

- 以下の裁定は、プロテクション（すべて）のキーワードに関する：
 - プレイヤーがプロテクション（すべて）を持つということは、次の3つのことを意味をする：（1）そのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。（2）オーラをそのプレイヤーにつけることができない。（3）そのプレイヤーを呪文や能力の対象にすることができない。
 - ここに示したもの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。プロテクション（すべて）を持つプレイヤーを対象としない効果であれば、例えば、そのプレイヤーにカードを捨てさせることは可能である。クリーチャーは、プレイヤーがプロテクション（すべて）を持っていたとしても、そのプレイヤーを攻撃できる。ただし、それらがそのプレイヤーに与える戦闘ダメージは軽減される。
 - プロテクション（すべて）を得ることによって、スタック上にありそのプレイヤーを対象としている呪文や能力の対象は不適正となる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。少なくとも1つ

以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの適正な対象に関して可能な限り適用され、その他の効果も生じる。

- 以下の裁定は、プレイヤーのライフ総量は変化できないことに関わる。
 - 通常通りならそのプレイヤーのライフを増減させる呪文や能力は、そのプレイヤーのライフ総量を変化できない間も解決されるが、ライフの増減に関する部分は単に何も起こらない。
 - 普通はプロテクション（すべて）はそのプレイヤーに与えられるダメージを軽減するが、軽減できないダメージもある。この場合、そのプレイヤーのライフ総量は変化できないので、そのダメージは、そのプレイヤーがその点数に等しい点数のライフを失うことを除く他の効果（例えば、絆魂や感染による効果）を持ち、誘発や効果は、そのプレイヤーのライフ総量が増えたと見ても、ダメージが与えられたことと見ることができる。
 - 影響を受けているプレイヤーは、0点以外の点数のライフの支払いを含むコストを支払うことはできない。
 - そのプレイヤーがライフを得ることを含むコスト（例えば、対戦相手の《激励》の代替コスト）は、支払うことはできない。
 - そのプレイヤーがライフを得ることを何らかの他のイベントに置換する効果は適用されない。なぜなら、そのプレイヤーがライフを得ることは不可能だからである。そのプレイヤーがライフを失うことを何らかの他のイベントに置換する効果も同様である。
 - 何らかのイベントをそのプレイヤーがライフを得ることに置換する効果（例えば、《崇拜の言葉》）や、そのプレイヤーがライフを失うことに置換する効果は適用し、結果として該当するイベントを何もしないことに置換する。
 - 何らかの効果がそのプレイヤーのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量と異なるなら、効果のその部分は何かもしない。
 - 何らかの効果によってそのプレイヤーが他のプレイヤーとライフ総量を交換するなら、その交換は発生しない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変わらない。
- 以下の裁定は、フェイズ・インおよびフェイズ・アウトのキーワードに関わる。
 - パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
 - フェイズ・アウトによって「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
 - 「¥[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的效果（例えば、《払拭の光》）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
 - 「～かぎり」と書かれた継続的效果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。その種の効果はフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
 - フェイズ・アウトしたパーマネントについていた各オーラや装備品はそれぞれそれについていた状態のままフェイズ・インする。

- あなたがコントロールしていてフェイズ・アウトしていないパーマネントについていた各オーラや装備品は、そのパーマネントにつけ続けることができる場合、それぞれそれについていた状態のままでフェイズ・インする。そうでないなら、それははずれた状態でフェイズ・インする。はずれた状態でフェイズ・インするオーラは状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。プレイヤーについていたオーラも同様である。
- カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- トークンがフェイズ・アウトしたなら、それはそのコントローラーの次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。
- それがそのパーマネントを対象とするなら、そのパーマネントがフェイズ・アウトすることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。少なくとも1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの適正な対象に関して可能な限り適用され、その他の効果も生じる。
- 次のターンの開始時に、何らかの理由で対象としたプレイヤーのアンタップ・ステップが飛ばされた場合、そのプレイヤーのフェイズ・アウトしたパーマネントは、そのプレイヤーが実際に行う次のアンタップ・ステップまでフェイズ・インしないが、そのプレイヤーはプロテクション（すべて）を持たず、そのプレイヤーのライフ総量も再び変化することができる。
- そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップの開始時に、そのプレイヤーのコントロール下でフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターンに攻撃したり{T}のコストを支払ったりできる。
- 対象としたプレイヤーが他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントは対象としたプレイヤーの次のアンタップ・ステップの開始時にその「他のプレイヤー」のコントロール下でフェイズ・インする。次の対象としたプレイヤーのアンタップ・ステップになる前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、それは、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降に始まる、次のアンタップ・ステップの最初に、フェイズ・インする。

《熱意ある偽造者、ヴェンセール》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・魔術師

5/3

瞬速

これが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- 対戦相手がコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それを2回コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。
- 対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とする。そのコピーであるトークン2つを生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。
- 対象とした呪文の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。

- コピー元の呪文に、唱える時点で決定されるXの値が含まれていたなら、コピーは同じXの値を持つ。
- 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。
- 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。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。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。
- 呪文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。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- 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、対象のうちの全部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあるれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- 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、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あるかどうか、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、色などを変え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《クローン》であった場合など）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、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がトークンである場合、《熱意ある偽造者、ヴェンセール》の能力によって生成されたトークンはそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元の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」の能力も機能する。
- トークンは戦場に出る際にお互いを見る。それらのいずれかがクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する誘発型能力を持っている場合、お互いに誘発し合う。

《昇りたる者、オブ・ニクシリス》

{5}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

4/4

飛行

これが戦場に出たとき、あなたの対戦相手がコントロールしていてタップ状態であるすべてのクリーチャーを破壊する。あなたは、これにより破壊されたクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

各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、飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《昇りたる者、オブ・ニクシリス》の最後の能力は、あなたがこのターンにライフを失っていたとしても、いくらかのライフを得ていたなら誘発する。例えば、あなたがこのターンに2点のライフを得て、かつ4点のライフを失ったとしても、天使・トークン1体を生成する。

《幽霊弁護士、ニヴ＝ミゼット》

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

伝説のクリーチャー — スピリット・ドラゴン

4 / 4

飛行

あなたがライフを得るたび、その点数に等しい点数のライフを支払ってもよい。そうしたなら、その点数に等しい枚数のカードを引く。

{T}：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。

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つ2体以上のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えるなら、《幽霊弁護士、ニヴ＝ミゼット》の誘発型能力はそれらのクリーチャー1体につきそれぞれ1回誘発する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、およびイコリアは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の権利を保有しています。 ©2026 Wizards. その他の商標はそれぞれの所有者に帰属します。