

# 『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スーパー・ヒーローズ』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 5 月 13 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や、そのカードに関連する明確化や裁定について扱う。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明確にし、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/Rules) から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

---

## 一般注釈

### カードの使用可否

セットコードが MSH である『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スーパー・ヒーローズ』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『霊気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』、『久遠の終端』、『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』、『ローウィンの昏明』、『マジック：ザ・ギャザリング | ミュータント タートルズ』、『ストリクスヘイヴンの秘密』、そして『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スーパー・ヒーローズ』

セットコードが MSC や MAR である『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スーパー・ヒーローズ』のカードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。これらのカードは、同名のカードの使用が既に認められていればどのフォーマットでも使用可能である。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://Magic.Wizards.com/Formats) から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は [Wizards.com/Commander](https://www.wizards.com/Commander) を参照のこと。

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

---

## 新キーワード：パワーアップ

パワーがないスーパーヒーローなど、どこにいるだろうか？本セットに収録される英雄や悪人の多くは、戦場にいる間に自身のパワーを解放できるパワーアップ能力を持っている。これらの能力はそれぞれ1回しか起動できない。

《地球の守護者、キャプテン・マーベル》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クリー・英雄

5/4

瞬速

飛行、絆魂

パワーアップ — {5}{W}{W}：これの上に+1/+1 カウンター1個と破壊不能カウンター1個を置く。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

《飛行型ドゥームボット》

{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・悪人

1/1

飛行

パワーアップ — {5}{U}：このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター3個を置く。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- パワーアップ能力は特殊な起動型能力である。「パワーアップ — [コスト]：[効果]」は「[コスト]：[効果]」。このターンにこのパーマネントが戦場に出ていたなら、この能力のコストはこのパーマネントのマナ・コスト分少なくなる。1回しか起動できない。」を意味する。
- パーマネントが戦場に出たのと同じターンにそのパーマネントのパワーアップ能力を起動するなら、そのパワーアップ能力のコストは、そのパーマネントのマナ・コスト分少なくなる。たとえば、これが戦場に出たターンに《飛行型ドゥームボット》のパワーアップ能力を起動したいとしよう。《飛行型ドゥームボット》のパワーアップ能力のコストは{5}{U}である。《飛行型ドゥームボット》のマナ・コストは{U}なので、そのターンにそのパワーアップ能力を起動するためのコストは{5}のみである。
- 一部のパワーアップ能力は対象を必要とするか、任意で対象を選ぶ。パワーアップ能力のために1つ以上の対象が選ばれていて、その能力の解決時にそれらのすべての対象が（通常であれば、それらに対応して戦場を離れたことにより）不適正であったなら、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。ただし、そのパワーアップ能力はすでに起動されているため、再び起動することはできない。

---

## 新キーワード：チームワーク

スーパーヒーロー1人より素晴らしいことは？それはもちろん、スーパーヒーローのチームだ！このセットの一部の呪文は、チームワークという能力を持っている。これは、あなたがコントロールしているクリーチャーをタップすることで、その呪文から追加の効果を得ることができるという能力だ。

《ヘリキャリアの突撃》

{W}

インスタント

チームワーク2（この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が2以上になるように選んでタップしてもよい。）

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。ヘリキャリアの突撃はそれに2点のダメージを与える。この呪文がチームワークを用いて唱えられたなら、代わりに、それに4点のダメージを与える。

《エージェント、マリア・ヒル》

{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スパイ・英雄

2/1

エージェント、マリア・ヒルがチームワーク・コストを支払うためにタップ状態になるたび、これの上に+1/+1 カウンター 1 個を置き、カードを 1 枚引く。

- 呪文のチームワーク・コストが支払われていたなら、その呪文は「チームワークを用いて唱えられた」ことになる。
- チームワーク能力では、チームワーク・コストを複数回支払うことはできない。
- チームワーク能力を持つパーマネントを唱えずに戦場に出すなら、あなたはそのチームワーク・コストを支払うことができない。
- あなたが、“チームワークを用いて唱えられ、スタック上にある呪文”をコピーしたなら、そのコピーもまたチームワークを用いて唱えられたことになる。
- あなたは、チームワーク・コストを支払うために、“あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー”であればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- チームワーク・コストを支払うために“アンタップ状態である”攻撃・クリーチャーやブロック・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。
- 何らかの効果により、あなたが「マナ・コストを支払うことなく」唱えることができる場合でも、あなたはチームワークなどの、任意の追加コストを支払うことを選んでもよい。

---

## 新エンチャント・タイプ：プラン

途方もなく壮大なプランを成し遂げようとするのがスーパーヴィランというものである。プランは本セットで新登場するエンチャント・タイプである。1つ（またはそれ以上）を戦場に出したら、莫大な見返りを得るために始動するのだ！

《コズミック・キューブの構築》

{2}{B}

エンチャント — プラン

あなたが各ターン内のあなたの 2 枚目のカードを引くたび、威迫を持つ黒の 2/1 の悪人・クリーチャー・トークン 1 体を生成し、このエンチャントの上にプラン・カウンター 1 個を置く。

このエンチャントの上に 7 個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたとき、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーの次のターンの間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。（あなたはそのプレイヤーが見ることのできるすべてのカードを見て、そのプレイヤーが行うすべての決定を行う。）

- プランはルール上の意味を持たないエンチャント・タイプである。このエンチャント・タイプは、エンチャントに対して特に固有の能力を与えはしない。ただし、他のカードの効果プランやプラン・カードを参照することがある。



---

## 新定義済みトークン：ヴィブラニウム

この希少金属ヴィブラニウムは、新たに登場する定義済みトークンであり、本セットの統率者デッキ収録のカードにより生成される。

《ブラックパンサー、ティ・チャラ》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・英雄

2/2

これが戦場に出るか攻撃するたび、ヴィブラニウム・トークン1つをタップ状態で生成する。（それは、破壊不能と「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。）

あなたがマナ総量が4以上であるアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1 カウンター2個を置く。

- ヴィブラニウム・トークンは定義済みトークンの一種である。それらはそれぞれ「ヴィブラニウム」のアーティファクト・タイプと破壊不能と「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つ。
- ヴィブラニウム・トークンによって加えられた{C}は、アーティファクトでない呪文を唱えるためには使用できないが、それ以外の用途には使用できる。これには、アーティファクトやアーティファクトでないパーマネントの能力を起動するためのコストを支払ったり、護法コストを支払うことなども含まれる。

---

## 再録キーワード：謀議

ヴィランは力の拡大を企てることを何よりも好む。カードを引くのは誰もが大好きなのだから、本セットで謀議メカニズムが再録を果たしたのも何らおかしくはない。

《A.I.M.の科学者》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・科学者・悪人

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、これは謀議する。（カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカード1枚を捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。）

基本土地サイクリング{2}（{2}, 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。）

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

カウンターをどにも置かない。「あなたがコントロールしているクリーチャー1体が謀議するたび」に誘発する能力は誘発する。

## 再録メカニズム：両面カード

またもや両面カードが帰ってきた！本セットの両面カードはモードを持つ両面カードである。つまり、あなたの手札からいずれかの面を唱えることができ、変身させる能力も有しているということである。（以前だとモードを持つ両面カードは変身できなかったのだが、『マジック：ザ・ギャザリング| マーベル スパイダーマン』の発売に伴って行われたルール変更により、モードを持つ両面カードの他方の面がパーマネントであるかぎり、変身できるようになった。）

《ブルース・バナー》

{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・英雄

1/1

{X}{X},{T}：カードX枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

{2}{R}{R}{G}{G}：ブルース・バナーを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《インクレディブル・ハルク》

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

伝説のクリーチャー — ガンマ・狂戦士・英雄

8/8

到達、トランプル

激昂 — インクレディブル・ハルクがダメージを受けるたび、これの上に+1/+1 カウンター1個を置く。これが攻撃しているなら、これをアンタップし、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つを加える。

## モードを持つ両面カードの取り扱い

- モードを持つ両面カードをプレイすることが適正であるかどうかを判定するには、あなたがプレイしようとしている面の特性のみを考慮し、他の面の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によりあなたがマナ総量が2以下の呪文を唱えることができない場合、あなたは《ブルース・バナー》を唱えることができないが、依然として《インクレディブル・ハルク》を唱えることができる。
- 何らかの効果があなただけに、カード群の中から土地1つをプレイするか呪文1つを唱えるということを行わせるなら、その効果の基準を満たす面を持つ、モードを持つ両面カード1枚を、プレイするか唱えるかしてよい。たとえば、何らかの効果によりあなたの墓地から緑の呪文を唱えることができる場合、あなたは《インクレディブル・ハルク》を唱えることができるが、《ブルース・バナー》は唱えることはできない。
- 何らかの効果で、特定の特性を持つカードを、プレイしたり唱えたりするのではなく戦場に出すことを許可するなら、モードを持つ両面カードの第1面の特性のみを考慮してそのカードが該当するかどうかを判断する。該当するなら、それはその第1面を表にして戦場に出る。
- モードを持つ両面カードのマナ総量は、考慮している面の特性に基づいて決定する。スタックや戦場では、表になっている面を考慮する。他のすべての領域では、第1面のみを考慮する。これは他の両面カードのマナ総量の決め方と異なる点である。
- モードを持つ両面カードは、変身させることや変身させた状態で戦場に出すことができる。これは以前のルールからの変更点である。何らかの効果によりあなたが、戦場にある、モードを持つ両面カードを変身させ

るよう指示されたなら、その効果は、他方の面がパーマネント・タイプを持つ（つまり他方の面がインスタントやソーサリーでない）場合にかぎり変身させる。持たないなら、ただ変身が行われただけである。同様に、何らかの効果により、モードを持つ両面カードを変身させた状態で戦場に出そうとした場合、その第2面がパーマネント・タイプを持つなら、変身させた状態で戦場に出る。持たないなら、それはただ現在いる領域に留まるだけである。

## 両面カードに関する一般的な情報

- 両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードがスタックか戦場にある間は、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。
- 両面カードがスタックや戦場にはない間は、第1面の特性のみを考慮する。たとえば、前述のカードが戦場において《インクレディブル・ハルク》であったとしても、墓地にある時には《ブルース・バナー》の特性のみを持つ。
- 効果に“プレイヤーがカード名1つを選ぶ”という記述があるなら、いずれの面の名前を選んでもよい。その効果に関連している能力が、その選ばれた名前の呪文が唱えられたことや、その選ばれた名前の土地がプレイされたことを参照するなら、それはその選ばれた名前のみを考慮する。他の面の名前は考慮しない。
- 統率者変種ルールでは、両面カードの固有色は両方の面のマナ・コストとルール・テキストにあるマナ・シンボルによって決定する。いずれかの面に色指標や基本土地タイプがあれば、それらも考慮する。
- 両面カードの一方または両方の面には、他の面に関する注釈が記載されている場合がある。この注釈文はゲームに影響しない。
- 各両面カードには、各面の左上にアイコンがある。本セットのモードを持つ両面カードでは、これらのアイコンは第1面が1個の黒の三角形、第2面が2個の白の三角形である。

---

## 再録キーワード能力：∞（無限シンボル）

《マインド・ストーン》

{1}{W}

伝説のアーティファクト — インフィニティ・ストーン

破壊不能

{T}：{W}を加える。

{5}{W}, {T}：マインド・ストーンを装着する。（一度装着すると∞能力が有効になる。）

∞ — あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていて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。それを追放する。その後、そのカードをそのオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

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

ピーになった場合、装着したままだが、そのコピーの効果が切れるまでは、概ね無関係である可能性が非常に高い。

# 『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スーパー・ヒーローズ』

## セット本体のカード別注釈

《A.I.M.の科学最高責任者》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

2 / 2

2点のライフを支払う：あなたがコントロールしていてアーティファクトである発生源の、起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。あなたのターンにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。（マナ能力は対象にできない。）

- 《A.I.M.の科学最高責任者》の能力によるコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- 起動型能力とはコロンの（：）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 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（たとえば、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。
- 《A.I.M.の科学最高責任者》の能力は、スタック上にある起動型か誘発型の能力を対象として、その能力をスタック上にもう1つあるいはそれ以上の回数、生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- 「アーティファクトである発生源」とは、「アーティファクト」のカード・タイプを持ちいずれかの領域にある、パーマネントや呪文やカードである。たとえば、あなたがサイクリング能力を起動した場合、その捨てたカードがアーティファクト・カードであったなら、《A.I.M.の科学最高責任者》の能力はその能力を対象にできる。
- 能力が別の能力と関連している場合には、その前者の能力のコピーも、その後者の能力と関連している。その後者の能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その前者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、『ミラディン』収録の《超次元レンズ》の1つ目の能力（「このアーティファクトが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。あなたはそれを追放してもよい。」）がコピーされ、土地2つが追放された場合、《超次元レンズ》の2つ目の能力（「追放されているカードと同じ名前の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、その土地が生み出したいずれかのタイプのマナ1点を加える。」）が、その追放されたいずれかのカードと同じ名前の土地がマナを引き出す目的でタップされるたびに誘発する。
- 《A.I.M.の科学最高責任者》の能力は、対象を取るものに限らず、スタック上にある起動型能力や誘発型能力であればどれでもコピーできる。
- 起動型能力のコピーを生成しても、プレイヤーが能力を起動したときに誘発する能力は誘発しない。
- 誘発型能力が追加で何回か誘発すると記載されている能力は、誘発型能力をコピーすることに適用されない。
- コピーは元の能力よりも先に解決される。

- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。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）。
- コピー元の能力がモードを持つ（「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。
- コピー元の能力に、それを起動する際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く能力についても同様である。
- あなたは、コピーのために起動コストを支払うことはできない。しかし、元の能力に、その支払われたコストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。特に、誘発型能力がそのコントローラーにコストを支払うかどうか問う場合には、そのコピーがコストが支払われた状態になることを望むなら、そのコピーのためにそれを支払う。

#### 《H.E.R.B.I.E. 偵察ユニット》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・スカウト

2/1

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード1枚を引く。その後、あなたの手札にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

- 《H.E.R.B.I.E. 偵察ユニット》の最後の能力によって土地・カードを戦場に出すことは、土地プレイに含まれない。あなたがすでにそのターンに土地をプレイしていたとしても、これにより土地・カードを戦場に出すことができる。

#### 《S.H.I.E.L.D.スパイキット》

{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+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが単独で攻撃するたび、それをアンタップし、占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

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。）

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体を残して戦闘から取り除かれたとしても、《S.H.I.E.L.D.のスパイキット》の2つ目の能力は誘発しない。同様に、戦闘中にあと

から攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。

《S.H.I.E.L.D.のエージェント、クエイク》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — インヒューマン・スパイ・英雄

3/3

震動撃破 — あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、クリーチャーや土地である1つを対象とする。それをタップする。

- 《S.H.I.E.L.D.のエージェント、クエイク》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《S.H.I.E.L.D.のエージェント、ニック・フューリー》

{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スパイ・英雄

2/1

パワーアップ — {W}{U}{B}{R}{G}：これの上に+1/+1 カウンター 2 個を置く。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード 7 枚を見る。それらの中から英雄や装備品や機体であるカード 1 枚を戦場に出してもよい。それが両面カードなら、それを変身させてもよい。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。（パワーアップ能力はそれぞれ 1 回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- 《S.H.I.E.L.D.のエージェント、ニック・フューリー》のパワーアップ能力によって戦場に出されるカードが両面カードであったなら、それは第 1 面を表にして戦場に出る（1 つの例外あり、下記参照）。そのパーマネントの第 1 面に「戦場に出たときに誘発する」能力があれば、それが戦場に出たときに誘発する。そのパーマネントを変身させるかどうかを選び、残りのカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置いた後は、それらの能力（およびこの手順中に誘発した他のすべての能力）はスタックに置かれる。
- 《S.H.I.E.L.D.のエージェント、ニック・フューリー》のパワーアップ能力によって戦場に出されるカードが第 1 面に日暮（『イニストラード：真夜中の狩り』収録の能力）を持つ両面カードであったなら、夜である場合、それは第 2 面を表にして戦場に出る。この場合、あなたは変身させることができない。

《S.H.I.E.L.D.の飛行車》

{2}{U}

アーティファクト — 機体

3/3

瞬速

飛行

この機体が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー最大 1 体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

搭乗 1

- 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けられていた装備品は、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。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。
- 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。

《アークリアクター》

{5}

アーティファクト

即席（あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは{1}を支払う。）

このアーティファクトはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {C}{C}{C}を加える。

- 即席は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。即席は、総コストを計算した後に適用する。
- 即席は代替コストではないので、他の代替コストと組み合わせて使用することができる。
- 即席で、呪文の総コストにある{W}、{U}、{B}、{R}、{G}、{C}のマナ・シンボルを支払うことはできない。
- 即席を、呪文を唱えるコスト以外のものを支払うために使用することはできない。たとえば、「呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。」という能力の解決中に、即席を使用することはできない。
- あなたがコントロールしているアーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点では戦場にはない。それを即席のためにタップすることはできない。
- アーティファクトをタップしても、その能力が適用されなくなることはない。ただし、能力にそう明記されていなければ別である。
- クリーチャーがタップ状態になったとしても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。逆にその装備品をタップしても、そのクリーチャーはタップ状態にならない。

### 《アイアンマン・アーマー》

{3}

アーティファクト — 装備品

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

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受け飛行を持つ。

{2} : この装備品がクリーチャーでないなら、ターン終了時まで、これは飛行と「このクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ0/0の構築物・英雄・アーティファクト・クリーチャーになる。

装備{2}

- パーマネントが「[1つまたは複数のクリーチャー・タイプ]・アーティファクト・クリーチャー」になると書かれた効果は、クリーチャー・タイプを除き、そのオブジェクトがそれ以前のすべてのカード・タイプとサブタイプを保持することを認めるが、既存のクリーチャー・タイプがあればすべて置換する。
- 《アイアンマン・アーマー》の3つ目の能力が解決された後も、これは装備品のままである。ただし、その能力が解決するに際しこれがクリーチャーについていたなら、これはそのクリーチャーからはずれた状態になる。《アイアンマン・アーマー》がクリーチャーである間、これは他のクリーチャーについている状態にはなれない。

《アイアンマンの遺志、ウォーマシン》

{2}{R/W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

1/3

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 + X/+0 の修整を受ける。X は、このパワーに等しい。

- X の値は、《アイアンマンの遺志、ウォーマシン》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 《アイアンマンの遺志、ウォーマシン》の最後の能力の解決時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのパワーを用いて X の値を決定する。

### 《悪党の潜伏地》

土地

{T} : {C}を加える。

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは悪人・呪文を唱えるためか、悪人が発生源である能力を起動するためにしか支払えない。

{3}, {T} :あなたがコントロールしている悪人1体を対象とする。それは謀議する。起動はソーサリーとしてのみ行う。(カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 「悪人である発生源」とは、クリーチャー・タイプに悪人を持つあらゆるオブジェクトのことである。これは、あなたはマナを消費して、たとえば多相(すべてのクリーチャー・タイプを持つキーワード能力)を持つパーマネントの能力を起動したり、あなたの手札や墓地にある悪人・カードを使うことができるということである。

### 《悪の虜》

{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。あなたが、マナ総量はそのクリーチャーよりも大きい悪人をコントロールしているなら、代わりに、次のあなたのターンの終了時まで、そのクリーチャー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。

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

### 《アトランティスの騎兵》

{2}{U}

クリーチャー — マーフォーク・兵士

3/2

警戒

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《アトランティスの騎兵》の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点で、これがあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

### 《アトランティスの将軍、アットゥマ》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・戦士・悪人

3/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのマーフォークは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールしている1体以上のマーフォークがプレイヤー1人を攻撃するたび、カード1枚を引く。

- 《アトランティスの将軍、アットゥマ》の最後の能力は、あなたが1体以上のマーフォークで攻撃するプレイヤー1人につき1回誘発する。
- 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではないため、《アトランティスの将軍、アットゥマ》の最後の能力を誘発させることはない。

## 《アブソーピングマン》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

4/4

警戒

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、アーティファクト、土地、またはオーラでないエンチャントである最大1つを対象とする。次のあなたのターンまで、アブソーピングマンは、名前が「アブソーピングマン」であり、他のタイプに加えて4/4の伝説の人間・悪人・クリーチャーであり警戒を持つことを除き、そのコピーになる。

- 以下の例外を除き、《アブソーピングマン》は対象としたパーマネントに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。こ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がトークンであるなら、《アブソーピングマン》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載されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、《アブソーピングマン》はそのパーマネントがコピーしているものになる。
- 《アブソーピングマン》が対象としたパーマネントのコピーになったとき、それは戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 《アブソーピングマン》の最後の能力の解決時に対象のパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。

## 《アベンジャーズ・アッセンブル!》

{4}{W}

エンチャント

瞬速

あなたがコントロールしているすべての英雄は+2/+2の修整を受ける。

各終了ステップの開始時に、このターンに、あなたが英雄で攻撃したか英雄があなたのコントロール下で戦場に出ている場合、カード1枚を引く。

- 最後の能力は、各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが英雄で攻撃したか、もしくはこのターンに英雄があなたのコントロール下で戦場に出たかどうかを確認する。いずれの条件も満たされていなかったなら、能力は一切誘発しない。その終了ステップ中に、能力を誘発させるために英雄をあなたのコントロール下で戦場に出しても間に合わない。
- そのターン中に攻撃したか戦場に出ていた英雄が、終了ステップの開始時に戦場にある必要も、もしくはあなたのコントロール下にある必要もない。たとえば、あなたが英雄で攻撃し、その英雄が（おそらくは英雄らしく）戦闘で死亡したとしても、《アベンジャーズ・アッセンブル!》の誘発型能力は依然として誘発する。

### 《アベンジャーズ・タワー》

土地

{T} : {C}を加える。

{T} :好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは英雄・呪文を唱えるためか、英雄が発生源である能力を起動するためにしか支払えない。

{4}, {T} :あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。「その中から英雄・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- 「英雄である発生源」とは、クリーチャー・タイプに英雄を持つあらゆるオブジェクトのことである。これは、あなたはマナを消費して、たとえば多相（すべてのクリーチャー・タイプを持つキーワード能力）を持つパーマネントの能力を起動したり、あなたの手札や墓地にある英雄・カードを使うことができるということである。

### 《アベンジャーズの始まり》

{1}{W}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — 占術2を行う。

II — あなたの手札にありマナ総量が3以下である英雄・クリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。そうしないなら、カード1枚を引く。

III — あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 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。

### 《アベンジャーズ解散》

{1}{R}{R}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- アベンジャーズ解散は各クリーチャーにそれぞれ3点のダメージを与える。
- 土地1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- 《アベンジャーズ解散》の2つ目のモードが選ばれたが、その解決時までに対象の土地が不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どの効果も一切発生しない。同時に1つ目のモードが選ばれていたとしてもダメージは与えられないし、その土地のコントローラーは基本土地・カードを探さない。対象は適正だが（破壊不能を持っていたなどで）破壊されなかった場合、そのコントローラーは基本土地・カードを探す。

### 《新たな戦士、スピードボール》

{2}{U/R}

## 伝説のクリーチャー — 人間・英雄

2/2

プレイヤーがこれを対象とする呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、これは+2/+2の修整を受ける。その呪文の新しい対象を選んでもよい。

- 《新たな戦士、スピードボール》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 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）。

## 《荒ぶる猫戦士、ティグラ》

{1}{G}

## 伝説のクリーチャー — 猫・人間・英雄

2/1

瞬速

トランプル

あなたがライフを得るたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《荒ぶる猫戦士、ティグラ》の最後の能力は、ライフを何点得るかには関係なく、ライフを得るイベント1回につき1回だけ誘発する。
- 《荒ぶる猫戦士、ティグラ》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。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

## 《蟻軍団の指揮官、アントマン》

{1}{G}{U}

## 伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・英雄

2/2

これが攻撃するたび、{1}を支払ってもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがクリーチャー1体の上に+1/+1カウンター1個を置くたび、緑の1/1の昆虫・クリーチャー・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。

- 《蟻軍団の指揮官、アントマン》の2つ目の能力は、1つ目の能力によって置いた場合のみに限らず、何らかの理由でクリーチャーの上に+1/+1 カウンター 1 個を置くたびに誘発する。

#### 《生ける伝説、キャプテン・アメリカ》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・英雄

3/4

警戒

あなたのターンの間にあなたがコントロールしているクリーチャー 1 体がタップ状態になるたび、そのターン内で初めてそのクリーチャーがタップ状態になっていた場合、それをアンタップする。

- 何らかの効果が、すでにタップ状態であるクリーチャーをタップしようとしても、何も起こらない。そのクリーチャーは「タップ状態になる」ことはなく、《生ける伝説、キャプテン・アメリカ》の最後の能力は誘発しない。
- 《生ける伝説、キャプテン・アメリカ》の最後の能力は、そのターン中それ以前の、あなたがコントロールしているクリーチャーがタップ状態になったあらゆる時点を検討する。その時点でそれを誰がコントロールしていたかや、その時点で《生ける伝説、キャプテン・アメリカ》が戦場にあったかどうかは関係ない。

#### 《悪戯の神、ロキ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 神・魔術師・悪人

2/1

プレイヤーやパーマメントである 1 つがあなたがコントロールしている能力の対象になるたび、カード 1 枚を引く。この能力は、毎ターン 1 回しか誘発しない。

- 《悪戯の神、ロキ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

#### 《糸巻き》

{2}{W}

エンチャント

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

- 《糸巻き》の誘発型能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、対象としたパーマメントは追放されない。
- 追放されたパーマメ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。追放されたパーマメ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。

### 《入れ子状の世界》

{5}{G}{U}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを追放する。各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札にある望む枚数のクリーチャー・カードを戦場に出してもよい。その後、これにより追放されたすべてのカードをオーナーの手札に戻す。入れ子状の世界を追放する。

- 《入れ子状の世界》の解決に際し、まずすべてのクリーチャーを追放する。その後、現在のターンを進行しているプレイヤーから開始し、各プレイヤーはそれぞれターン順に、自分の手札から、公開せずに戦場に出すためのクリーチャー・カードを望む枚数選ぶ。その後、それらのクリーチャーは同時に戦場に出る。その後、これにより追放されたすべてのカードをオーナーの手札に戻し、その後《入れ子状の世界》を追放する。

### 《ヴィジョン》

{4}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・英雄

2/5

飛行、警戒

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、以下からこのターンにまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- 太陽エネルギー照射 — ターン終了時まで、ヴィジョンは二段攻撃を得る。
- 密度コントロール — ターン終了時まで、ヴィジョンは破壊不能を得る。
- テクノパシー — カード1枚を引く。
- すでにそのターンに3つとも選ばれていて適正にモードを選ぶことができないなら、その能力はスタックから取り除かれ、効果は発生しない。

### 《ヴィジョン・クエスト》

{X}{U}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーや墓地からmana総量がX以下であるアーティファクト・クリーチャー・カード1枚を探し、追加の+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出す。Xが4以上なら、ターン終了時まで、それは速攻を得る。これによりライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。

- ライブラリーや墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

### 《ウィンドライダー、ストーム》

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

伝説のクリーチャー — ミュータント・英雄

4/4

飛行

飛行を持つすべてのクリーチャーは、あなたを攻撃できず、あなたがコントロールしているクリーチャーをブロックできない。

あなたが1体以上のクリーチャーを対象とする呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは飛行を得る。

- 《ウィンドライダー、ストーム》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《内に潜む怪物、ミスター・ハイド》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

2/2

あなたのアップキープの開始時に、以下から1つを選ぶ。

- これの上に+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クリーチャー1体の上からカウンター1個を取り除く。そうしたなら、カード1枚を引く。
- あなたが2つ目のモードを選んだ場合、その能力が解決するまで、どのクリーチャーからカウンターを取り除くかを選ばない。能力の解決に際し、可能であるならあなたがコントロールしているクリーチャー1体の上からカウンター1個を取り除かなければならない。

《宇宙に生まれし者、キャプテン・マーベル》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — クリー・兵士・英雄

4/4

飛行、警戒

コズミック・アウェアネス — 対戦相手が呪文を唱えたターンの間、あなたは呪文を、それらが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 対戦相手が呪文を唱えたターンであれば、その時点で《宇宙に生まれし者、キャプテン・マーベル》が戦場にある必要はない。対戦相手が呪文を唱え、その後、そのターンの後になって《宇宙に生まれし者、キャプテン・マーベル》があなたのコントロール下で戦場に出た場合でも、そのターンの間、あなたが《宇宙に生まれし者、キャプテン・マーベル》をコントロールしているかぎり、あなたは呪文を、それらが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

《ウルترون・ドローン》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・悪人

2/3

パワーアップ — {6}：このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター 2 個を置き、無色の 2/2 のロボット・悪人・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。（パワーアップ能力はそれぞれ 1 回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- 《ウルترون・ドローン》のパワーアップ能力はこれ自身を対象としない。その能力が解決する際にこれが戦場になかったとしても、他の効果は発生する。あなたはロボット・悪人・トークンを生成する。

《エース・エージェント、モッキンバード》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スパイ・英雄

2/2

二段攻撃

あなたが、あなた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。

- 《エース・エージェント、モッキンバード》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。

《王国の篡奪》

{1}{G}

エンチャント — プラン

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、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。その上に+1/+1 カウンター 1 個を置き、このエンチャントの上にプラン・カウンター 1 個を置く。

このエンチャントの上に 4 個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。その上に破壊不能カウンター 1 個を置く。

- 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（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）。
- 上陸能力の解決時にその能力の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。あなたは何にもカウンターを置かない。
- 《王国の篡奪》の最後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《王国の篡奪》を生け贄に捧げたときに、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できる。

《恐れ知らずの男、デアデビル》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

3/4

警戒、速攻

レーダーセンサー あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放してもよい。そのカードが英雄・カードなら、ターン終了時まで、これは+2/+1の修整を受ける。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- 《恐れ知らずの男、デアデビル》により、あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見ることができる（ただし後述する制限がある）。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたの手札にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 追放されたカードが英雄・カードであったかどうかの結果は、ターン終了時までに《恐れ知らずの男、デアデビル》が+2/+1の修整を受けるかどうかの判定のみを決定する。いずれにせよ、あなたはそのターンにその追放された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。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。

《音波の支配者、クロウ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・悪人

2/2

ソニック・アタッカー これが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札から、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に1を足した値に等しい枚数のカードを公開する。あなたはそのうちの1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

- 対象としたプレイヤーの手札にあるカードの枚数が、そのプレイヤーが公開するよう指示されたカードの枚数より少ないなら、そのプレイヤーは自分の手札にあるカードをすべて公開する。

《絡み合う絆、クロークとダガー》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

2/2

## 接死、絆魂

これが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とし、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。これが戦場を離れるまで、あなたはそのプレイヤーの手札にある土地でないカード1枚、またはその対象としたクリーチャーを追放してもよい。

- あなたが対戦相手の手札からカード1枚を追放したなら、それは《絡み合う絆、クロークとダガー》が戦場を離れた直後にそのプレイヤーの手札に戻る。あなたがクリーチャーを追放したなら、それは《絡み合う絆、クロークとダガー》が戦場を離れた直後に、オーナーのコントロール下で戦場に戻る。
- 《絡み合う絆、クロークとダガー》の最後の能力の解決前にこれが戦場を離れたとしても、対象とした対戦相手は依然として自分の手札を公開するが、カードやクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- 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。
- 《絡み合う絆、クロークとダガー》の最後の能力の解決時にそのクリーチャーが対象とした対戦相手以外のプレイヤーにコントロールされていたなら、そのクリーチャーは不適正な対象である。ただし、対戦相手が適正な対象のままであるなら、その能力は依然として解決することがある（詳細は後述）。
- 《絡み合う絆、クロークとダガー》の最後の能力で選ばれた2つの対象のうち、片方が能力の解決時に不適正であった場合も、その能力は可能な限り実行される。そのクリーチャーが依然として適正な対象であるが、その対戦相手が適正な対象でなかった場合、その対戦相手は自分の手札を公開しないが、あなたはその選ばれたクリーチャーを追放してもよい。その対戦相手が適正な対象であるが、そのクリーチャーが適正な対象でなかった場合、その対戦相手は自分の手札を公開し、あなたはその中から土地でないカード1枚を追放してもよい。両方の対象が不適正であったなら、その能力は何もしない。

《カンフーの達人、シャン・チー》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

2/2

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。

{T}：好きな色1色のマナ2点を加える。このマナは、クリーチャーが発生源である能力を起動するためにしか支払えない。

- 《カンフーの達人、シャン・チー》の1つ目の能力は、クリーチャーに速攻の能力を付与するわけではない。また、あなたが、それらのクリーチャーが速攻を持つかのように攻撃させられるようにするわけでもない。しかしながら、あなたは起動コストに{T}を持つ起動型能力を、そうした能力を持つクリーチャーがあなたのコントロール下になってすぐに起動できる。
- 「クリーチャーである発生源」とは、クリーチャーのカード・タイプを持つすべてのオブジェクトのことである。つまり、そのマナは、あなたの手札か墓地にあるクリーチャー・カードの能力を起動するために支払うことができる。

《ガンマ線の巨人、ハルク》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ガンマ・狂戦士・英雄

6/5

到達、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のパワーアップ能力を起動するためのコストは{3}少なくなる。

パワーアップ — {6}{R}{G}：これの上に+1/+1 カウンター5個を置く。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- 《ガンマ線の巨人、ハルク》のコスト軽減能力は、パワーアップ能力に含まれる不特定マナの点数のみを減らす。たとえば、パワーアップのコストが{6}であるならそれを{3}に減らす（パワーアップのコストが{W}{U}{B}{R}{G}である場合など）パワーアップのコストに不特定マナが含まれていないなら、何の効果もない。

《仇敵に死を》

{2}{R}

エンチャント — プラン

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、宝物・トークン1つをタップ状態で生成し、このエンチャントの上にプラン・カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に4個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたとき、1つか2つを対象とし、7点分を割り振る。これはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- 《仇敵に死を》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発した時ではない。これによりあなたが《仇敵に死を》を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。あなたはこ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できる。
- その再帰誘発型能力をスタックに置くに際し、その能力が有している対象の数と、そのダメージを対象の間でどのように分割するかを選ぶ。各対象には少なくとも1点のダメージを与えなければならない。
- その再帰誘発型能力の対象が2つ選ばれていて、その能力の解決に際しそのうち1つを対象が不適正であった場合も、元のダメージの分割は依然として適用されるが、不適正である対象にはダメージは与えられない。すべての対象が不適正であったなら、その能力は解決されない。

《狂信的生命学者、アーニム・ゾラ》

{2}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 科学者・悪人

2/3

{3}, {T} : 威迫を持つ黒の 2/1 の悪人・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。あなたの墓地に2枚以上のクリーチャー・カードがなければ起動できない。(それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

- 《狂信的生命学者、アーニム・ゾラ》の能力を起動した後では、あなたの墓地からクリーチャー・カードを取り除かれたとしても、その能力の解決を阻止できない。

《恐竜化能力の持ち主、レプティル》

{G}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

1/2

ブロントサウルス — {3} : ターン終了時まで、これは基本のパワーとタフネスが 3/5 の恐竜・英雄になり、警戒と到達を得る。

ティラノサウルス・レックス — {6} : ターン終了時まで、これは基本のパワーとタフネスが 6/6 の恐竜・英雄になり、トランプルを得る。

- 《恐竜化能力の持ち主、レプティル》の能力は、これのクリーチャー・タイプやパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用が開始される、それらの特性を特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。+1/+1 カウンターと同様に、《恐竜化能力の持ち主、レプティル》のパワーやタフネスを変更するこれ以外の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。
- 同一ターン中に両方の能力を起動できた場合、最後に解決したものが《恐竜化能力の持ち主、レプティル》の基本のパワーとタフネスを決定する(おすすめては 6/6)が、どちらが最後だろうとこれは警戒と到達とトランプルを持ち人間でなくなる。

### 《切れ者の悪党、ソーズマン》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄・悪人

2/2

あなたがコントロールしていてこれでない悪人1体が戦場に出るたび、あなたがコントロールしている装備品最大1つを対象とし、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者をその後者につける。

あなたがコントロールしていて装備品がついているクリーチャー1体が攻撃するたび、それは謀議する。(カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 1つ目の能力で装備品を対象に選ぶことにしたなら、その能力の解決時にどちらかの対象が不適正になっていた場合、その装備品は移動しない。それがすでにクリーチャーについていたなら、それについていたままである。

### 《氷漬け》

{2}{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すべての能力を失い、アンタップ状態にできない。

- 能力のコストや呪文の追加コストとして、《氷漬け》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する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、《氷漬け》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する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、そのクリーチャーをアンタップすることはない。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。

### 《コズミック・キューブ》

{5}

アーティファクト

護法{2}

あなたが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。その中から、マナ総量があなたがコントロールしている攻撃クリーチャーのパワーの中の最大値以下である呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。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。

- 《コズミック・キューブ》の最後の能力の解決中に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚の中から呪文1つを唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれを、このターンの後の方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。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。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

### 《コズミック・キューブの構築》

{2}{B}

エンチャント — プラン

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、威迫を持つ黒の2/1の悪人・クリーチャー・トークン1体を生成し、このエンチャントの上にプラン・カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に7個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの次のターンの間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。（あなたはそのプレイヤーが見ることができるすべてのカードを見て、そのプレイヤーが行うすべての決定を行う。）

- 《コズミック・キューブの構築》の1つ目の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。
- 《コズミック・キューブの構築》の最後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《コズミック・キューブの構築》を生け贄に捧げたときに、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できる。
- そのターン中も、あなたがコントロールしているプレイヤーがアクティブ・プレイヤーである。
- あなたはプレイヤーのみをコントロールする。そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力をあなたがコントロールするわけではない。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間も、あなたは自分の選択や判断を行う。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、あなたはそのプレイヤーが見ることができるゲーム内のカードをすべて見ることができる。これには、そのプレイヤーの手札にあるカード、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きのパーマネント、そのプレイヤーが見ることを許可されていて追放領域にある裏向きのカード、そのプレイヤーが見ることを許可されていてそのプレイヤーのライブラリーにあるカードが含まれる。
- あなたがコントロールしているプレイヤーのサイドボードにあるカードを見ることはできない。何らかの効果がそのプレイヤーにゲームの外部にあるカードを選ぶように指示したとしても、あなたは、そのプレイヤーにカードを選ばせることはできない。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、そのプレイヤーが行える、または行うよう指示される決定や判断は、あなたが行う。それには、唱える呪文や起動する能力を選ぶことや、誘発型能力や他の理由により求められる一切の決定が含まれる。
- 影響を受けているプレイヤーのコストを支払う場合には、あなたはそのプレイヤーが持つリソース（カードやマナなど）のみを使用できる。あなた自身のものを使用することはできない。同様に、影響を受けている

プレイヤーが持つリソースはそのプレイヤーのコストを支払うことのみを使用できる。それをあなた自身のコストの支払いに使用することはできない。

- あなたがコントロールしているプレイヤーを投了させることはできない。そのプレイヤーはあなたにコントロールされている間であっても、つねに投了を自分で選ぶことができる。
- ルールに違反する決定や判断を行うことはできない。つまり、そのプレイヤーができないことを行うことはできない。ゲームのルールやカードやパーマネントや呪文や能力などのいずれにも求められていない決定や判断をあなたが下すことはできない。（《手練れの戦術》のような）効果が、影響を受けているプレイヤーが通常行うような決定を別のプレイヤーに行わせる場合、その効果が優先される。つまり、影響を受けているプレイヤーが決定しないことを、そのプレイヤーをコントロールしている間、あなたが決定することはできない。
- そのプレイヤーにイベント規定によって求められる決定や判断（たとえば、同意による引き分けを行うことやジャッジを呼ぶこと）を行わせることはできない。
- 複数のプレイヤー・コントロール効果が同一のプレイヤーに影響する場合、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが作用する。
- 対象としたプレイヤーが次のターンを飛ばした場合、あなたはそのプレイヤーが実際に行動するその次のターンの間にそのプレイヤーをコントロールする。
- 双頭巨人戦では、プレイヤーのコントロールを得ることは、あなたがそのチームの各プレイヤーのコントロールを得ることになる。

#### 《壊し屋、レッキング・クルー》

{X}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

2/2

壊し屋、レッキング・クルーは+1/+1 カウンター X 個が置かれた状態で戦場に出る。

壊し屋、レッキング・クルーが戦場に出たとき、以下から最大 X 個を選ぶ。

- カード 1 枚を捨てる。その後、カード 1 枚を引く。
- 対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは 2 点のライフを失う。
- トークン 1 つを対象とする。それを破壊する。
- 各プレイヤーはそれぞれ、自分が選んだクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。
- X が 4 より大きい場合でも、《壊し屋、レッキング・クルー》の最後の能力の同じモードを 2 回以上選ぶことはできない。
- モードは必ず記載された順番どおりに発生する。最後の 2 つのモードが選ばれ、3 つ目のモードによりクリーチャー・トークンが破壊されたなら、それが 4 つ目のモードによって生け贄に捧げられる頃には戦場にはいないことになる。

《金色の守護者、セントリー》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

5/5

飛行、警戒、破壊不能

これが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、「ヴォイド」という名前の、飛行と破壊不能と「各戦闘で、ヴォイドは可能なら攻撃する。」を持つ黒の5/5の伝説のホラー・悪人・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 「ヴォイド」が何らかの理由で攻撃できない場合（タップ状態である場合や、そのターンにこれのコントローラーのコントロール下になった場合など）は攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要なら、このコントローラーが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。

《ザ・ハンドのくノ一、エレクトラ》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

3/3

隠密{1}{B}{B}（ブロック・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てブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{1}{B}{B}で唱えてもよい。これはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。）

これが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてパワーが3以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 呪文を隠密コストで唱えられるのは、あなたのターン中のブロック・クリーチャー指定ステップの間、インスタントを唱えられるタイミング（対戦相手がブロックするかどうかを決めた後）のみである。
- クリーチャー・呪文の隠密コストが支払われたなら、そのクリーチャーは、隠密コストの支払いの一環としてオーナーの手札に戻されたクリーチャーが攻撃していたプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃している状態かつタップ状態で戦場に出る。これは隠密特有のルールである。他の場合では、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ると、そのクリーチャーのコントローラーがどのプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃するかを選ぶ。
- この方法で戦場に出たクリーチャーは、攻撃している状態であるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、そのクリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。

《ザ・ハンドの忍者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・忍者・悪人

2/2

接死

パワーアップ — {4}{B}：各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1

個を置く。(パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこれのmana・コスト分減らす。)

- 《ザ・ハンドの忍者》のパワーアップ能力はこれ自身を対象としない。その能力の解決時にこれが戦場になかったとしても、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

## 《サーペント・ソサエティ》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・蛇・悪人

3/4

接死

護法 — 毒カウンター5個を得る。(毒カウンター10個以上を持っているプレイヤーは、このゲームに敗北する。)

あなたがコントロールしていて接死を持ちこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ自分が選んだトークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 10個以上の毒カウンターを持つプレイヤーは、このゲームに敗北する。これは状況起因処理であり、スタックを使わない。言い換えると、これは、ライフが0以下であることによりゲームに敗北するのと同じように、プレイヤーがこれに対応することはできない。

## 《才気煥発な勇士、アイアンハート》

{4}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

3/4

即席 (あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは、{1}を支払う。)

飛行

あなたが唱えるクリーチャーでないすべての呪文は即席を持つ。

- 複数の即席能力があっても意味はない。
- 追加コストとしてパーマネントを生け贄に捧げることが必要なクリーチャーでない呪文を唱える場合、そのコストの支払いとしてパーマネントを生け贄に捧げる前に、(それがアーティファクトであれば)それをその呪文の即席能力のためにタップしてもよい。
- 即席は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。即席は、総コストを計算した後に適用する。
- 即席は代替コストではないので、他の代替コストと組み合わせて使用することができる。
- 即席で、呪文の総コストにある{W}、{U}、{B}、{R}、{G}、{C}のマナ・シンボルを支払うことはできない。
- 即席を、呪文を唱えるコスト以外のものを支払うために使用することはできない。たとえば、「呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。」という能力の解決中に、即席を使用することはできない。
- あなたがコントロールしているアーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱え

る間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点では戦場にはない。それを即席のためにタップすることはできない。

- アーティファクトをタップしても、その能力が適用されなくなることはない。ただし、能力にそう明記されていなければ別である。
- クリーチャーがタップ状態になったとしても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。逆にその装備品をタップしても、そのクリーチャーはタップ状態にならない。
- 即席を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他のコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールしているアーティファクトをいくつかタップできる。たとえば、あなたが《発明品の唸り》（即席を持ちマナ・コストが{X}{U}{U}である呪文）を唱える際にXとして3を選んだなら、その総コストは{3}{U}{U}となる。そこでアーティファクトを2つタップしたなら、あなたは{1}{U}{U}を支払う必要がある。

#### 《サイズシフター、スタチュア》

{U}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

1/1

このパワーが1以下であるなら、これはブロックされない。

パワーアップ — {X}{U}{U}：これの上に+1/+1 カウンターX個を置く。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- 《サイズシフター、スタチュア》がブロックされた後では、このパワーを1以下に減らしても、これをブロックされていない状態にすることはしない。

#### 《サヴェッジ・ランドのケイザー》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・バーバリアン・英雄

3/2

あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上にある土地をプレイしてもよい。

これが戦場に出たとき、「ザブー」という名前で「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、ザブーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。」を持つ、緑の2/2の伝説の猫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《サヴェッジ・ランドのケイザー》により、あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見ることができる（ただし後述する制限がある）。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ること

ができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。

- 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（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）。

### 《サブマリナー、ネイモア》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・マーフォーク・悪人

\*/4

飛行

このパワーは、あなたがコントロールしているマーフォークの数に等しい。

あなたが、マナ・コストに1点以上の青マナ・シンボルを含んでいてクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、その青マナ・シンボルの数に等しい数の青の1/1のマーフォーク・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《サブマリナー、ネイモア》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作用する。
- 《サブマリナー、ネイモア》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。

### 《サンダーボルツの陰謀》

{3}{B}

エンチャント

瞬速

あなたがコントロールしている悪人1体が死亡するたび、それをオーナーのコントロール下で最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。そのクリーチャーは他のタイプに加えて英雄である。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

- 戦場に戻るクリーチャーは、戦場に出た瞬間から、他のタイプに加えて英雄である。あなたがコントロールしている英雄1体が戦場に出るたびに誘発する能力があるなら、その能力は誘発する。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。

- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《残忍な傭兵、クロスボーンズ》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・傭兵・悪人

3/3

接死

あなたがコントロールしていてこれでない悪人1体が戦場に出るたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。これは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- あなたがコントロールしている1体以上の悪人が同時に戦場に出た場合も、《残忍な傭兵、クロスボーンズ》の最後の能力は1回しか誘発しない。
- 《残忍な傭兵、クロスボーンズ》が、あなたがコントロールしていてこれでない悪人と同時に戦場に出たなら、この能力は誘発する。

《シークレットエージェント、スパイダーウーマン》

{3}{W/U}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・スパイ・英雄

1/4

瞬速

これが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。あなたがこれをコントロールしているかぎり、そのクリーチャーはアンタップ状態にできない。

- 能力のコストや呪文の追加コストが、《シークレットエージェント、スパイダーウーマン》の最後の能力の効果によってアンタップ状態にできないクリーチャーをアンタップすることを要求するなら、そのコストは支払えない。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、《シークレットエージェント、スパイダーウーマン》の最後の能力の効果によってアンタップ状態にできないクリーチャーをアンタップすることで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、そのクリーチャーをアンタップすることもない。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。

《ジェニファー・ウォルターズ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー・英雄

2/3

あなたのターンの間、対戦相手は呪文を唱えられない。

{3}{G}{W}{W}：ジェニファー・ウォルターズを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《センセーショナル・シーハルク》

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

伝説のクリーチャー — ガンマ・英雄

6/6

到達、トランプル

あなたのターンの間、対戦相手は呪文を唱えられない。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がダメージを受けるたび、1つを対象とする。「センセーショナル・シーハルクはその点数に等しい点数のダメージを与える。」を選んでもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- 《センセーショナル・シーハルク》の最後の能力の解決中、あなたはこれが、その対象にダメージを与えさせるかどうかを選ぶ。そうしたなら、そのターンにその能力は再び誘発することはなく、すでに誘発してスタック上にあるその他の能力は何の効果も持たない。
- 《センセーショナル・シーハルク》の最後の能力の解決中、（おそらくダメージを受けたクリーチャーがこれだったために）これが戦場にない場合も、あなたは依然としてこれにダメージを与えさせてもよい。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が、（通常であれば複数のクリーチャーにブロックされたために）複数の発生源から同時にダメージを受けた場合、《センセーショナル・シーハルク》は、そのクリーチャーに与えられたダメージの点数の合計に等しい点数のダメージを与える。

《仕置きの拳》

{2}{G}

インスタント

あなたの墓地に2枚以上のクリーチャー・カードがあるなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、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、その前者のパワーの2倍に等しい点数のダメージを与える。

- いずれかのクリーチャーが《仕置きの拳》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

《時間の暴君、カーン》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/4

これが攻撃するたび、これは謀議する。（カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、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。

- 《時間の暴君、カーン》の最後の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《死なせておくには邪悪が過ぎる》

{2}{B}

ソーサリー

チームワーク 4 (この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が4以上になるように選んでタップしてもよい。)

あなたの墓地にありマナ総量が4以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。この呪文がチームワークを用いて唱えられたなら、代わりに、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に返す。

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

《自由の翼、キャプテン・アメリカ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・英雄

3/1

飛行、先制攻撃、護法{1}

これが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべての英雄は+ X/+ Xの修整を受ける。Xは、このタフネスに等しい。

- Xの値を決めるのは、《自由の翼、キャプテン・アメリカ》の最後の能力の解決時の1回のみである。
- 《自由の翼、キャプテン・アメリカ》の最後の能力の解決時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのタフネスを用いてXの値を決定する。

《少年時代のロキ》

{U}

伝説のクリーチャー — 神・英雄・悪人

1/1

このターン中に、あなたが1個以上の+1/+1 カウンターを置いた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呪禁を持つ。

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、少年時代のロキの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

- あなたが《少年時代のロキ》をコントロールしているかぎり、このターン中にあなたが1個以上の+1/+1 カウンターを置いたあなたがコントロールしているクリーチャーは、あなたがそれらのクリーチャーの上にそれらのカウンターを置いた時点で《少年時代のロキ》があなたのコントロール下で戦場にあったかどうかにかかわらず、呪禁を持つことになる。
- 《少年時代のロキ》の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《私立探偵、ジェシカ・ジョーンズ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵・英雄

2/3

{T}, これの上に麻痺カウンター1個を置く：あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、このパワーに等しい。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。（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、代わりにこれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- Xの値は、《私立探偵、ジェシカ・ジョーンズ》の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 《私立探偵、ジェシカ・ジョーンズ》の能力の解決時点でこれが戦場にいなかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのパワーを用いてXの値を決定する。
- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべての通常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。

《死を配る者、ブルズアイ》

{2}{B/R}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者・悪人

2/3

これが戦場に出たときアーティファクト1つを生け贄に捧げるか、土地でないカード1枚を捨ててもよい。そうしたとき、1つを対象とする。これはそれに2点のダメージを与える。

{3}, {T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げるか、土地でないカード1枚を捨てる：1つを対象とする。これはそれに2点のダメージを与える。

- 《死を配る者、ブルズアイ》の1つ目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アーティファクトを生け贄に捧げたり土地でないカード1枚を捨てたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《真紅の工作員》

{3}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 人間・悪人

3/2

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を得る。）

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。

- 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。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。

《信じる者たちの群衆》

{W}

クリーチャー — 人間・市民

1/2

{T}：あなたがコントロールしていて単独で攻撃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+1/+0の修整を受ける。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るクリーチャーが単独で攻撃しているとは、それが現在攻撃している唯一のクリーチャーであり（あなたのチームメイトがコントロールしているクリーチャーがいればそれも含める）、かつあなたがそれをコントロールしていることをいう。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、そのうち1体を除くすべてが戦闘から取り除かれたなら、あなたは《信じる者たちの群衆》の能力を起動し、残っている攻撃クリーチャーを対象とすることができる。
- 複数のクリーチャーが攻撃しているなら、誰が攻撃しているかや何を攻撃しているかは問わない。あなたが、対戦相手1人を攻撃しているクリーチャー1体と、2人目の対戦相手1人（または、1人目の対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーやバトル）を攻撃している別のクリーチャー1体をコントロールしているなら、それらの攻撃クリーチャーはいずれも単独で攻撃しているわけではない。
- 《信じる者たちの群衆》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。

## 《新星の猛者、ハルクリング》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — クリー・スクラル・英雄

2/3

警戒

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、そのパワーかタフネスがこれよりも大きい場合、これの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

- 戦場に出たクリーチャーの数値と《新星の猛者、ハルクリング》の数値を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたびに、そのパワーとタフネスを《新星の猛者、ハルクリング》のパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの数値がどちらも上回っていない場合、《新星の猛者、ハルクリング》の最後の能力は一切誘発しない。
- 《新星の猛者、ハルクリング》の最後の能力が誘発する場合、能力の解決時点で再び数値の比較が行われる。新しいクリーチャーの数値がどちらも上回っていない場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが能力の解決前に戦場を離れた場合、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- クリーチャーの上に+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、《新星の猛者、ハルクリング》の最後の能力が誘発するかを決定するときにそれらのカウンターも考慮に入れる。たとえば、《新星の猛者、ハルクリング》が2/3で、1/1のクリーチャー1体の上に+1/+1 カウンター2個が置かれた状態で戦場に出たなら、《新星の猛者、ハルクリング》の最後の能力は誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、《新星の猛者、ハルクリング》の最後の能力が複数回誘発することがある。数値の比較は、それらの能力が解決するたびに行われる。たとえば、あなたが2/3の《新星の猛者、ハルクリング》をコントロールしていて、あなたがコントロールしている3/3のクリーチャー2体が戦場に出たなら、その能力は2回誘発する。1つ目の能力は解決され、《新星の猛者、ハルクリング》の上に+1/+1 カウンター1個を置く。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーとタフネスはいずれも《新星の猛者、ハルクリング》のそれを上回っていないので、その能力は何もしない。
- 《新星の猛者、ハルクリング》の最後の能力が解決されるに際して数値を比較するとき、上回っている方の数値がパワーからタフネスに、あるいはその逆に変わっている可能性がある。そうなっても、この能力は解決し、あなたは《新星の猛者、ハルクリング》の上に+1/+1 カウンター1個を置く。たとえば、あなたが2/3の《新星の猛者、ハルクリング》をコントロールしていて、あなたがコントロールしている1/4のクリーチャーが戦場に出たなら、そのタフネスが上回っているため、《新星の猛者、ハルクリング》の最後の能力が誘発する。それに対応して、その1/4のクリーチャーは+2/-2を受け3/2になる。《新星の猛者、ハルクリング》の能力の解決時、それは戦場に出たクリーチャーのパワーが《新星の猛者、ハルクリング》を上回っているを確認し、あなたは《新星の猛者、ハルクリング》の上に+1/+1 カウンター1個を置く。

## 《スーパーアダプトイド》

{2}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・悪人

\*/2

スーパーアダプトイドのパワーは、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーの数に等しい。

スーパーアダプトイドが戦場に出るか攻撃するたび、これでないクリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーが速攻を持ち、かつスーパーアダプトイドが持っていないなら、スーパーアダプトイドの上に速攻カウンター1個を置く。飛行、先制攻撃、二段攻撃、接死、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランブル、警戒についても同様に行う。

- 《スーパーアダプトイド》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作用する。

### 《スーパーヴィランの拘束》

{1}{W}

エンチャント

瞬速

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タップ状態であるクリーチャー1体を対象とする。このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《スーパーヴィランの拘束》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、対象となったクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

### 《スーパースパイ、ブラック・ウィドウ》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・スパイ・英雄

2/1

威迫

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、土地でないカード1枚が追放されるまで、そのプレイヤーは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。あなたはこれの上に+1/+1カウンター1個を置いてよい。そうしないなら、ターン終了時まで、あなたはその追放されている土地でないカードを唱えてもよく、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。

- 《スーパースパイ、ブラック・ウィドウ》の最後の能力によって与えられた許諾を使って呪文を唱えるときも、あなたはすべてのコストを支払い、すべての通常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、追放された土地でない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。

### 《スーパーソルジャー、キャプテン・アメリカ》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・英雄

3/2

先制攻撃

これは盾カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。（これがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにこれの上から盾カウンター1個を取り除く。）

これの上に盾カウンターがあるかぎり、あなたやあなたがコントロールしていてこれでないすべての英雄は呪禁を持つ。

- 盾カウンターはプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げることを妨げない。

- パーマネントがダメージを受けるか破壊される時に盾カウンター1個を取り除くことは、そのパーマネントを再生することと同じではない。
- ダメージを受けるパーマネントの上に1個以上の盾カウンターがあった場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- 盾カウンターを持つパーマネントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージを受けたうえで盾カウンターも取り除かれる。
- 盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源から軽減できないダメージを受けた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- 「盾」とはクリーチャーが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているクリーチャーが能力を失っても、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。

#### 《スーパーソルジャー、レッド・ガーディアン》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・悪人

2/2

瞬速

これが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてこのターンにダメージを与えたクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 《スーパーソルジャー、レッド・ガーディアン》の最後の能力は、対戦相手がコントロールしていてこのターンにダメージを与えたクリーチャー1体を対象とすることができる。それがダメージを与えたパーマネントがすでに戦場を離れていても、それがダメージを与えたプレイヤーがすでにゲームを離れていても関係ない。

#### 《スーパーヒーローの争い、シビル・ウォー》

{3}{R}{W}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — クリーチャー最大2体を、mana総量の合計が6以下になるように選んで対象とする。この英雄譚が戦場に残り続けているかぎり、それらのコントロールを得る。

II — 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の修整を受け警戒を得る。

III — 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、それでないクリーチャー最大1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。

- クリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《スーパーヒーローの争い、シビル・ウォー》が、これの1つ目の章能力が解決される前に戦場を離れたなら、あなたは対象としたクリーチャーのコントロールを一切得ない。

《スカーレット・ウィッチ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・邪術師・英雄

2/3

あなたが、マナ総量が4以上でありインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。

Xは、スカーレット・ウィッチのパワーに等しい。

- 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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量が4以上であるかどうかを決定する時はXとして選ばれた値を用いる。4以上であれば、《スカーレット・ウィッチ》の能力は適用される。そうでないなら、適用されない。

《ストリートサムライ、コリーン・ウイング》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・侍・英雄

2/2

あなたが、あなた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。占術1を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。)

- 《ストリートサムライ、コリーン・ウイング》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《ストリートサムライ、コリーン・ウイング》の能力は、あなたが複数の対象を持つ呪文を唱える時、それらの対象のうちの1つ以上があなたがコントロールしているクリーチャーである場合に誘発する。あなたがコントロールしているクリーチャーを複数回対象とする呪文や、あなたがコントロールしている複数のクリーチャーを対象とする呪文を唱えたとしても、この能力が複数回誘発することはない。

《政治的勝利》

{W}

エンチャント — プラン

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたび、占術1を行い、このエンチャントの上にプラン・カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に4個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げ、カード1枚を引き、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1 カウンター1個を置く。

- 《政治的勝利》の最後の能力の解決時にこれが戦場になかったなら、あなたはこれを生け贄に捧げられないが、他の効果は依然として発生する。あなたはカード1枚を引き、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1 カウンター1個を置く。

《成長中の魔術師、ウィッカン》

{4}{U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・邪術師・英雄

4/4

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、土地でもトークンでもこれでもないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《成長中の魔術師、ウィッカン》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 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。

《絶対無敵スクイレル・ガール》

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

伝説のクリーチャー — リス・人間・英雄

4 / 4

リス、好き？ — 絶対無敵スクイレル・ガールが戦場に出るか攻撃するたび、緑の 1/1 のリス・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

リス、だーいすま！ — {1}{G}{G}{G}：緑の 1/1 のリス・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リスの数に等しい。

- X の値は《絶対無敵スクイレル・ガール》の最後の能力の解決時に 1 度だけ計算される。

《全身武器、アイアンフィスト》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

2 / 3

あなたが、あなた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、ターン終了時まで、これは「{T}：これでない 1 つを対象とする。これはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。」を得る。

- 《全身武器、アイアンフィスト》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- あなた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を同一ターンに複数唱えると、《全身武器、アイアンフィスト》はその起動型能力を複数持つことになる。あなたはそれらのうち一つしか一度に起動できず、またこれは《全身武器、アイアンフィスト》をタップする必要があるため、能力を複数回得てもあまり意味はない。

《ソーのハンマー、ムジョルニア》

{3}{R}

伝説のアーティファクト — 装備品

これが戦場に出たとき、クリーチャー最大 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。

装備しているクリーチャーが与えるすべてのダメージを 2 倍にする。

英傑に装備{1} (赤や白であり伝説であり悪人でないクリーチャーは英傑である。)

{2}{R}このカードを捨てる：これは各クリーチャーにそれぞれ 2 点のダメージを与える。

- 稀であるが、クリーチャーが《ソーのハンマー、ムジョルニア》2 つを装備している場合、そのクリーチャーが与えるすべてのダメージを 4 倍にする。3 枚目の《ソーのハンマー、ムジョルニア》がある場合は 8 倍にする。以下同様である。
- 他の何らかの効果（1 つまたは複数）が、あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージの点数を変更する（たとえば、その一部を軽減する）なら、ダメージを受けるプレイヤーかダメージを受けるパーマネントのコントローラーが、そのような効果を適用する順番を選ぶ（これには、《ソーのハンマー、ムジョルニア》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《ソーのハンマー、ムジョルニア》の効果は適用されない。

- あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、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、そのダメージは2倍にす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《ソーのハンマー、ムジョルニア》がついていてトランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、それが2/2のクリーチャーによってブロックされたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ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。
- 「英傑に装備」は、装備キーワードの変種である。「英傑に装備 [コスト]」は、「[コスト] : あなたがコントロールしていて赤や白であり伝説であり悪人でないクリーチャー1体を対象とする。この装備品をそれにつける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 《ソーのハンマー、ムジョルニア》の英傑に装備能力以外の、これをクリーチャーにつけさせる効果によって、これを英傑でないクリーチャーにつけることもできる。たとえば、あなたが何にもついていない《ソーのハンマー、ムジョルニア》と、《超人血清》（「エンチャントしているクリーチャーが攻撃するかブロックするたび、あなたがコントロールしている望む数の装備品を対象とする。それらをそのクリーチャーにつけてもよい。」を持つオーラ）がついている《悪戯の神、ロキ》（青の神・魔術師・悪人・クリーチャー）をコントロールしているとする。《悪戯の神、ロキ》が攻撃したとき、あなたは《超人血清》の能力で《ソーのハンマー、ムジョルニア》を対象とすることができ、その能力が解決された時点で《ソーのハンマー、ムジョルニア》は《悪戯の神、ロキ》についている状態になる。（別にロキである必要はないが、その方が面白いからそうしてみた。）

《大胆不敵な生化学者》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・科学者

1/3

パワーアップ — {5}{U}：このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置き、カード2枚を引く。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこれのmana・コスト分減らす。）

- 《大胆不敵な生化学者》のパワーアップ能力はこれ自身を対象としない。その能力の解決時にそれが戦場になかったとしても、あなたはカード2枚を引く。

《卓越した観察眼、エコー》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

1/4

警戒

{1}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャーが発生源であり、起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。（mana能力は対象にできない。）

- 《卓越した観察眼、エコー》の能力によるコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 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（たとえば、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。
- 《卓越した観察眼、エコー》の能力は、スタック上にある起動型か誘発型の能力を対象として、その能力をスタック上にもう1つあるいはそれ以上の回数、生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- 「クリーチャーの発生源」とは、「クリーチャー」のカード・タイプを持ちいずれかの領域にある、パーマナントや呪文やカードである。たとえば、あなたがサイクリング能力を起動した場合、その捨てたカードがクリーチャー・カードであったなら、《卓越した観察眼、エコー》の能力はその能力を対象にできる。
- 能力が別の能力と関連している場合には、その前者の能力のコピーも、その後者の能力と関連している。その後者の能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その前者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、『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』収録の《溜め込むドラゴン》の2つ目の能力（「このクリーチャーが戦場に出たとき、『あなたのライブラリーからアーティファクト・カード1枚を探し、追放し、その後、ライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」）がコピーされてカード2枚が追放されたなら、その後に《溜め込むドラゴン》の3つ目の能力（「このクリーチャーが死亡したとき、その追放されているカードをオーナーの手札に加えてもよい。」）が解決する際、「追放されているカード」をオーナーの手札に加えることを選んだ場合、それら追放されているカード2枚は両方ともオーナーの手札に加えられる。

- 《卓越した観察眼、エコー》の能力は、対象を取るものに限らず、スタック上にある起動型能力や誘発型能力であればどれでもコピーできる。
- 起動型能力のコピーを生成しても、プレイヤーが能力を起動したときに誘発する能力は誘発しない。
- 誘発型能力が追加で何回か誘発すると記載されている能力は、誘発型能力をコピーすることに適用されない。
- コピーは元の能力よりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。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）。
- コピー元の能力がモードを持つ（「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。
- コピー元の能力に、それを起動する際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く能力についても同様である。
- あなたは、コピーのために起動コストを支払うことはできない。しかし、元の能力に、その支払われたコストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。特に、誘発型能力がそのコントローラーにコストを支払うかどうか問う場合には、そのコピーがコストが支払われた状態になることを望むなら、そのコピーのためにそれを支払う。

《助けに参上、スパイダーマン》

{2}{G/W}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

3/2

瞬速

警戒、到達

誰も死なせない！ — これが戦場に出たとき、これをタップしてもよい。そうしたとき、あなたがコントロールして攻撃しておらずこれでもないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。（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。）

- 《助けに参上、スパイダーマン》の最後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《助けに参上、スパイダーマン》をタップしたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《戦いの神、アレス》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 神・戦士・悪人

これは、可能なら各戦闘で攻撃する。

あなたがコントロールしている攻撃クリーチャー 1 体が死亡するたび、そのカードをオーナーの手札に戻す。

- 《戦いの神、アレス》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いを強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。
- 《戦いの神、アレス》の 2 つ目の能力は、これが攻撃している間に死亡したなら、これ自身にも適用される。

《ダブルエージェント、ブラック・ウィドウ》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄・悪人

3/2

接死

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、それは先制攻撃と威迫を得る。（それは 2 体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の 1 体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《ダブルエージェント、ブラック・ウィドウ》の 1 つ目の能力は誘発しない。同様に、戦闘中にあとから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。

《知識の渴望》

{2}{U}

インスタント

カード 3 枚を引く。その後、あなたがアーティファクト・カード 1 枚を捨てないかぎり、カード 2 枚を捨てる。

- あなたは、アーティファクト・カードを 1 枚捨てるか、アーティファクト・カードであろうとなかろうとカードを 2 枚捨てるか、いずれかを行うことができる。望むなら、アーティファクト・カードを 2 枚捨てても構わない。

《超人血清》

{1}{W}

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+2/+2 の修整を受け、先制攻撃と警戒を持ち、他のタイプに加えて伝説の兵士である。

エンチャントしているクリーチャーが攻撃するかブロックするたび、あなたがコントロールしている望む数の装備品を対象とする。それらをそのクリーチャーにつけてもよい。

- エンチャントしているクリーチャーが《超人血清》の最後の能力の解決前に戦場を離れた場合、その能力が対象にしていた装備品には何も起こらない。それらがすでに他のクリーチャーについていたなら、それらはそのクリーチャーについたままである。

《超人精神科医、ドク・サムソン》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — ガンマ・ドクター・英雄

3/6

あなたがコントロールしているパーマネントの上に1個以上のカウンターを置くなら、代わりに、そのパーマネントの上に、カウンターの各種類につきそれぞれ、その個数に1を足した個数のその種類のカウンターを置く。

{T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xは、これのパワーに等しい。

- あなたがコントロールしているパーマネントの上にカウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりに1個多く置かれた状態で戦場に出る。
- あなたが《超人精神科医、ドク・サムソン》2体をコントロールしているという稀な状況では、あなたがコントロールしているパーマネントの上に置くカウンターの個数は、元の個数に2を足した個数である。あなたが《超人精神科医、ドク・サムソン》3体をコントロールしているなら、それは元の個数に3を足した個数である。以下同様である。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしているとも関係ない。

《ティ・チャラ王》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・英雄

3/2

瞬速

プレイヤー1人が各ターン内の自分の2枚目のカードを引くたび、あなたはカード1枚を引く。

{4}{W}{U}：ティ・チャラ王を変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《揺るがぬ希望、ブラックパンサー》

{4}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

3/3

瞬速

二段攻撃

これが受けるすべてのダメージを軽減する。

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 《ティ・チャラ王》の2つ目の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《ティーン・シンセゾイド、ヴィヴ・ヴィジョン》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・英雄

2/2

飛行

サイバネティック・センス — これが攻撃するたび、このパワーが4以上なら、カード1枚を引く。

パワーアップ — {7}：これの上に+1/+1カウンター2個を置く。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- 《ティーン・シンセゾイド、ヴィヴ・ヴィジョン》の2つ目の能力は、このパワーの値にかかわらず誘発する。プレイヤーは通常どおり、たとえばこのパワーを増減することでこの能力に対応することができる。この能力が、あなたがカード1枚を引くかどうかを見るために《ティーン・シンセゾイド、ヴィヴ・ヴィジョン》のパワーを確認するのは、これが解決したときのみである。
- 《ティーン・シンセゾイド、ヴィヴ・ヴィジョン》の2つ目の能力が解決された時点でこれが戦場にいなかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのパワーを用いてカード1枚を引くかどうかを決定する。

《テン・リングス》

{8}

伝説のアーティファクト

あなたの手札の上限は10枚である。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの手札の枚数が10枚未満である場合、その差に等しい枚数のカードを引く。

- あなたの手札の上限はあなたのターンのクリンナップ・ステップ中にのみチェックされる。それ以外のタイミングであれば、手札に何枚のカードがあってもよい。
- 複数の効果があなたの手札の上限を変更する場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《呪文書》（あなたの手札の上限がなくなるというアーティファクト）を戦場に出し、その後《テン・リングス》を戦場に出した場合、あなたの手札の上限は10枚になる。ただし、これらのパーマネントが逆の順番で戦場に出されたなら、あなたの手札の上限はなくなる。
- あなたが最終的に引くことになるカードの枚数は、置換効果による影響を受けることがある。たとえば、《テン・リングス》の最後の能力の解決時にあなたの手札に5枚のカードがあり、なおかつ《思考の反射》（「あなたがカード1枚を引くなら、代わりにカード2枚を引く」という効果のエンチャント）をコントロールしていた場合、あなたは最終的に10枚のカードを引くことになる。

### 《伝説の戦い》

{2}{G}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを2倍にする。
- 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。
  - クリーチャーのパワーとタフネスを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+Yの修整を受ける。Xは、《伝説の戦い》の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しく、Yは、《伝説の戦い》の解決時のそのクリーチャーのタフネスに等しい。」である。

### 《ドゥームの絶対統治》

{1}{B}

エンチャント — プラン

あなたがコントロールしている悪人1体が戦場に出るたび、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。このエンチャントの上にプラン・カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に5個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上にあるカード5枚を追放する。あなたは追放されているカードの中から呪文最大2つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《ドゥームの絶対統治》の最後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《ドゥームの絶対統治》を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- あなたは《ドゥームの絶対統治》の再帰誘発型能力の解決中に、追放されているカードの中から呪文最大2つを唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。カードの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。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。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《獯猛な戦士、ウルヴァリン》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・狂戦士・英雄

3/5

速攻

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。これはそれと格闘を行う。

これにダメージが与えられるなら、代わりに、そのダメージは与えられるが、これがすでに受けていたそれ以外のすべてのダメージは無くなる。

- 《獯猛な戦士、ウルヴァリン》の最後の能力は置換効果である。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。
- パーマネントのダメージを回復するには、それが現在負っているすべてのダメージを取り除く。

《ドーラ・ミラージュのリーダー、オコエ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

3/2

これが戦場に出たとき、白の 1/1 の兵士・クリーチャー・トークン 2 体を生成する。

あなたがコントロールしていて攻撃しているすべてのクリーチャー・トークンは先制攻撃を持つ。

- あなたがコントロールしている攻撃クリーチャー・トークンが先制攻撃で戦闘ダメージを与え、その後（《ドーラ・ミラージュのリーダー、オコエ》が戦場を離れたことなどにより）通常の戦闘ダメージが与えられる前に先制攻撃を失った場合、そのトークンは、何らかの理由により二段攻撃を持つ場合をのぞき、通常の戦闘ダメージも与えることはない。

《ドクター・ドゥーム》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

3/3

ドクター・ドゥームが戦場に出たとき、「ドゥームボット」という名前の無色の 3/3 のロボット・悪人・アーティファクト・クリーチャー・トークン 2 体を生成する。

あなたがアーティファクト・クリーチャーかプランをコントロールしているかぎり、ドクター・ドゥームは破壊不能を持つ。

あなたの終了ステップの開始時に、カード 1 枚を引き、1 点のライフを失う。

- 《ドクター・ドゥーム》に与えられたダメージは、これが破壊不能を持っていたとしても記録される。たとえば、《ドクター・ドゥーム》が致死ダメージとなるダメージを受け、その後（おそらくあなたがすべてのアーティファクト・クリーチャーとプランのコントロールを失ったことにより）破壊不能を失った場合、次に状況起因処理が行われるときに、これは破壊される。
- 接死を持つ発生源からダメージを与えられたクリーチャーが破壊されるかどうかの確認は、そのダメージが与えられたイベントの後に状況起因処理が行われる最初の 1 回にのみ行われる。たとえば、《ドクター・ドゥーム》が破壊不能を持っている間に接死を持つクリーチャーから 1 点のダメージを与えられた場合、そのターンの後になって破壊不能を失ったとしても、これは死亡しない。

《トリックスターの計略》

{3}{U}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、あなたがコントロールしているクリーチャー最大 1 体を対象とする。その前者のオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上から 2 枚目か一番下に置く。その後、その後者は謀議する。（カード 1 枚を引き、その後、カード 1 枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。）

- パーマネントのオーナーはそれをライブラリーの一番上から 2 枚目に置くか一番下に置くかを選ぶ。これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（この呪文が合体したパーマネントを対象としたときな

ど)、そのパーマネントのオーナーはそれらのすべてのカードを一番上から2枚目か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

#### 《敗北の時》

{3}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。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よい。)

- 《敗北の時》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。あなたは諜報を行わない。

#### 《博識なる軽業師、ビースト》

{3}{G/U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・科学者・英雄

3/3

あなたがこれの上に1個以上の+1/+1カウンターを置いたターンの間、これは飛行を持つ。

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- これがブロックされた後では、これの上に+1/+1カウンターを置いてこれが飛行を持つようにしても、これがブロックされていない状態にはならない。

#### 《バクスター・ビルディング》

土地

{T} : {C}を加える。

{4}, {T} : 好きな色の組み合わせのマナ4点を加える。

{4}, {T} : カード1枚を引く。あなたがタフネスが4以上であるクリーチャーをコントロールしていなければ起動できない。

- 《バクスター・ビルディング》の最後の能力を起動すると宣言した後では、あなたがそれを起動し終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、あなたがタフネスが4以上であるクリーチャーをコントロールしているかどうかを、対戦相手を変更するようなことはできない。
- 《バクスター・ビルディング》の最後の能力を起動した後は、あなたがタフネスが4以上であるクリーチャーをコントロールしているかどうかをその能力は参照しない。

#### 《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・パフォーマー・英雄

4/4

飛行

あなたがコントロールしているパーマネントの各パワーアップ能力はそれぞれ、追加で1回起動することができる。

パワーアップ — {5}{R}{R}：これの上に+1/+1 カウンター 2 個を置く。（パワーアップ能力はそれぞれ 1 回しか起動……できなかったっけ？これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- 《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》の 2 つ目の能力は、あなたがコントロールしていてこれでないパーマネントのパワーアップ能力に加えて、これ自身のパワーアップ能力にも適用される。
- あなたが《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》をコントロールしている間は、あなたがコントロールしているパーマネントの各パワーアップ能力はそれぞれ、1 回ではなく 2 回起動できる。これは、《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》が戦場を離れ、新たな《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》があなたのコントロール下になったとしても変わらない。たとえば、あなたが《サイズシフター、スタチュア》のパワーアップ能力を 2 回起動した後に《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》が死亡し、その後別の《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》を唱えたとする。あなたは《サイズシフター、スタチュア》のパワーアップ能力を再び起動することはできない。
- 《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》は伝説であるが、なんらかの方法であなたがそれを 2 体コントロールしたなら、あなたがコントロールしているパーマネントのパワーアップ能力は追加で 2 回起動できる。《ハリウッドのヒーロー、ワンダーマン》を 3 体コントロールしているなら、追加で 3 回起動できる。それ以降も同様である。

《ハルクスマッシュ！》

{1}{R}

インスタント

チームワーク 4（この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が4以上になるように選んでタップしてもよい。）

以下から1つを選ぶ。この呪文がチームワークを用いて唱えられたなら、代わりに両方を選ぶ。

- クリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 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。その前者はその後に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 最後のモードが選ばれていて、《ハルクスマッシュ！》が解決する際にいずれかの対象が不適正であるなら、ダメージは一切与えられない。

《バロン・ヘルムート・ジモ》

{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・悪人

3/3

あなたの手札にある黒の呪文1つを唱えるたび、バロン・ヘルムート・ジモは謀議する。

誇示 — あなたの墓地にある望む枚数の黒のカードを、マナ・コストの中の黒マナ・シンボルが15個以上になるように追放する：それらの追放されたカードをコピーする。あなたはそのコピーの中から最大3つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。（この能力は、このターンにこのクリーチャーが攻撃していたときにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。）

- 誇示能力は、その能力を持つクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定し終えた後であればどの時点であっても起動できる。これには、ブロック・クリーチャーが指定される前、ブロック・クリーチャーが指定された後戦闘ダメージを受ける前、戦闘中だが戦闘ダメージを受けた後、戦闘後メイン・フェイズ中、終了ステップ中が含まれ、希な状況ではクリンナップ・ステップ中も含まれる。
- あなたのターンでないときに、誇示を持つクリーチャーが攻撃した後でそのクリーチャーのコントロールを得たなら、そのターンにその誇示能力がまだ起動されていなければ、あなたはそれを起動できる。
- 誇示能力を持つクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たなら、それは攻撃クリーチャーとして指定されてはいない。そのターンにその誇示能力を起動することはできない。
- 何らかの効果によってターンに戦闘フェイズが追加され、誇示を持つクリーチャーがそのターンに2回以上攻撃したとしても、その誇示能力を起動できるのは1回のみである。
- 黒を含む混成マナ・シンボルは、《バロン・ヘルムート・ジモ》の誇示能力のコストに考慮される。たとえば、マナ・コストが{2}{U/B}{U/B}であるカードは、そのマナ・コストの中に黒マナ・シンボルを2個持つ。
- あなたはそれらのコピーを、《バロン・ヘルムート・ジモ》の誇示能力が解決中でスタック上にある間に唱える。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。
- 追放されたカードの中にマナ・コストに{X}が含まれるものがあるなら、マナ・コストを支払うことなくそのコピーを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

- 「mana・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、チームワーク・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に、《屈強なる喧嘩師、タイタニア》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。
- 唱えなかったコピーはすべて、次に状況起因処理が行われるときに消滅する。
- あなたが《バロン・ヘルムート・ジモ》の誇示能力を再び起動したなら、コピーするのは、そのときにその能力を起動するために追放したカードのみである。過去に誇示能力を起動するために追放したカードはコピーしない。

《パワーマン、ルーク・ケイジ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

2 / 5

強靱な皮膚 — これが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+2/+0の修整を受け破壊不能を得る。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。)

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである(チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める)。たとえば、《パワーマン、ルーク・ケイジ》やこれでない1体以上のクリーチャーで攻撃し、これでないクリーチャーがすべて戦闘から取り除かれたとしても、この能力は誘発しない。同様に、戦闘中にあとから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。

《パワー喪失》

{2}{U}

インスタント

この呪文が攻撃クリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{2}少なくなる。

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-4/-0の修整を受ける。

カード1枚を引く。

- 《パワー喪失》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。

《犯罪王キングピン》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

1 / 5

強請(あなたが呪文1つを唱えるたび、{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはその点数分のライフを得る。)

あなたが攻撃するたび、2点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、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。

- あなたは強請の誘発型能力1つにつき最大1回{W/B}を支払ってもよい。その能力の解決時に、あなたは支払うかどうかを決定する。
- 強請によってあなたが得るライフの点数は、失ったライフの総点数に基づく。あなたの対戦相手の人数ではない。たとえば、対戦相手のライフ総量を(そのプレイヤーが《白金の帝像》をコントロールしているなどにより)変えられなかった場合、あなたはライフを得ない。
- 強請能力はプレイヤーを対象に取らない。

- 《犯罪王キングピン》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。他の、パワーやタフネスを見るルールや効果はすべて、本来のパワーとタフネスの値を使用する。

### 《ヒーローの宴》

{2}{G}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。(それは、「{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。」を持つアーティファクトである。)

あなたがライフを得るたび、その点数に等しい数までの、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1 カウンター1個を置く。

- 《ヒーローの宴》の最後の能力は、ライフを何点得るかには関係なく、ライフを得るイベント1回につき1回だけ誘発する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合(たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合)には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

### 《密かなる侵略》

{1}{U}{U}

エンチャント — オーラ

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)

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でないクリーチャー最大1体を対象とする。このオーラが戦場を離れるまで、それを追放する。このオーラが戦場を離れるまで、エンチャントしているクリーチャーはそのクリーチャーのコピーになる。

エンチャントしているクリーチャーは護法{2}を持つ。

- 《密かなる侵略》の誘発型能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されず、エンチャントしているクリーチャーは対象としたクリーチャーのコピーにならない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- 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。

- 《密かなる侵略》の誘発型能力が解決されたとき、エンチャントしているクリーチャーは対象としたクリーチャーに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはその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、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。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、エンチャントしているクリーチャーは、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、そのエンチャントしているクリーチャーはそのクリーチャーがコピーしているものになる。
- そのエンチャントしているクリーチャーが対象としたクリーチャーのコピーになったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。

### 《人の作りし悪、ウルترون》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・悪人

2/4

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アーティファクト1つが戦場に出るたび、{2}を支払ってもよい。そうしたなら、そのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンがクリーチャーでないなら、それは他のタイプに加えて2/2のロボット・悪人・クリーチャーである。

- 《人の作りし悪、ウルترون》の最後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、コピー元のアーティファクトに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのアーティファクトが別の何かをコピーしている場合を除く。）それはそのアーティファクトがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラがついているかどうか、およびタイプや色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。それが装備品であるなら、どれにもついていない。
- コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのアーティファクトがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のアーティファクトの戦場に出たときに誘発する能力は、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「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- そのトークンがクリーチャーでないなら、それは戦場に出た後でなければ2/2のロボット・悪人にならない。その場合、あなたがコントロールしているクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出ても誘発しない。

### 《ヒドラの支配者、バロン・ストラッカー》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

あなたが悪人・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てこれでない悪人1体が戦場に出るたび、「それは謀議する。」を選んでもよい。これは毎ターン1回しか行えない。(カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。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。
- 「これは毎ターン1回しか行えない。」とは、この誘発型能力の解決時に悪人を謀議させるかどうかを選ぶということである。謀議しないなら、その能力は次に条件を満たしたときに再び誘発する。そうすることを選んだ後では、その能力はそのターンの残りの間誘発しなくなり、すでに誘発していてスタックにあるその他の能力は何の効果も持たない。

### 《ヒドラの浸透》

{3}{B}

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1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。

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、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである(チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める)。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《ヒドラの浸透》の最後の能力は誘発しない。同様に、戦闘中にあとから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。

### 《ヒドラの戦闘ロボット》

{1}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・悪人

1/3

あなたがコントロールしていて悪人やアーティファクトでありこれでない1つが戦場に出るたび、対戦相手1人を対象とする。このクリーチャーはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

- 戦場に出た悪人が、あなたがコントロールしているアーティファクトでもあった場合、《ヒドラの戦闘ロボット》の能力は1回しか誘発しない。

### 《ピム粒子》

{U}

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、それは警戒を得て、このターン、それはブロックされない。カード1枚を引く。

- 《ピム粒子》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。

《百発百中の射手、ホークアイ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・射手・英雄

2/2

先制攻撃、到達

トリックアロー — これがタップ状態になるたび、{1}を最大3回支払ってもよい。そうしたとき、以下からその回数に等しい数だけ選ぶ。

- ネット — クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。
- 爆薬 — プレイヤー1人を対象とする。これはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。
- ブーメラン — カード1枚を捨てる。その後、カード1枚を引く。
- 《百発百中の射手、ホークアイ》の誘発型能力は対象やモードが選ばれていない状態で、スタックに置かれる。それが解決する時、最大3回{1}を支払ってもよい。つまり、{1}か{2}か{3}を支払ってもよいし、何も支払わなくてもよい。支払うことを選んだ場合、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。2つ目の能力のモードや対象は、その時に選択し、プレイヤーはその能力に通常どおり対応できる。これの解決時に、その再帰誘発型能力の対象がすべて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。

《ヒューマン・トーチ、ジョニー・ストーム》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

2/2

飛行

あなたがカード1枚を引くたび、あなたがこれでない英雄をコントロールしている場合、対戦相手1人を対象とする。これはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

パワーアップ — {6}{R}：これの上に+1/+1カウンター3個を置く。(パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこれのマナ・コスト分減らす。)

- あなたがカード1枚を引いたときにこれでない英雄をコントロールしていなかった場合、この能力は誘発しない。能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、能力は一切効果がない。能力の解決に際し、あなたがコントロールしている英雄が、誘発したときにコントロールしていた英雄と同じであるかどうかは問われない。

《フィン・ファン・フォーム》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — エイリアン・ドラゴン・悪人

3/5

## 飛行

あなたがアーティファクトや土地を対象とする、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。フィン・ファン・フォームの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- フィン・ファン・フォームの最後の能力は、あなたが複数の対象を持ちインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、それらの対象のうち少なくとも1つがアーティファクトや土地であるかぎり誘発する。あなたがアーティファクトや土地を複数回対象とする呪文や、複数のアーティファクトや土地を対象とする呪文を唱えたとしても、複数回誘発しない。
- 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（チームワークなど）があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

## 《フォトン・ブラストー斉射》

{X}{R}{R}

ソーサリー

あなたがこの呪文を唱えたとき、これをX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。

クリーチャー1体を対象とする。フォトン・ブラストー斉射はそれに1点のダメージを与える。

- 《フォトン・ブラストー斉射》の1つ目の能力の解決時に、これは《フォトン・ブラストー斉射》のコピーX個を生成する。コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を与えられた後、通常の呪文と同じように解決される。
- 《フォトン・ブラストー斉射》の1つ目の能力は《フォトン・ブラストー斉射》自身よりも先に解決される。《フォトン・ブラストー斉射》が打ち消されたか、あるいは他の理由でスタックを離れていたとしても、これは解決され、コピーを生成する。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、各コピーはそれぞれコピー元文と同じ対象を持つ。新たに適正な対象を選ばなければ、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）。コピーが複数存在するなら、それらそれぞれが異なる適正な対象を取るように対象を選ぶことができる。

《復讐に燃えるエンジニア、ウィップラッシュ》

{B}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・悪人

2/2

これはタップ状態で戦場に出る。

これが攻撃するたび、これに装備品がついている場合、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、これについている装備品の数に等しい。

- Xの値は、《復讐に燃えるエンジニア、ウィップラッシュ》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 《復讐に燃えるエンジニア、ウィップラッシュ》の最後の誘発型能力の解決時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこれについていた装備品の数を用いてXの値を決定する。

《ブルース・バナー》

{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・英雄

1/1

{X}{X},{T}：カードX枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

{2}{R}{R}{G}{G}：ブルース・バナーを変身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《インクレディブル・ハルク》

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

伝説のクリーチャー — ガンマ・狂戦士・英雄

8/8

到達、トランプル

激昂 — インクレディブル・ハルクがダメージを受けるたび、これの上に+1/+1 カウンター1個を置く。これが攻撃しているなら、これをアンタップし、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- 複数の発生源が《インクレディブル・ハルク》に（複数のクリーチャーがブロックするなどにより）同時にダメージを与えるなら、この激昂能力は1回のみ誘発する。
- 《インクレディブル・ハルク》に致死ダメージが与えられた場合も、この激昂能力は誘発する。《インクレディブル・ハルク》はその能力の解決前に戦場を離れるので、あなたはこれの上に+1/+1 カウンター1個を置けない。このように、あるいは別の場合でもよいが、この激昂能力の解決時にこれが戦場になかった場合でも、これが攻撃しているなら、そのフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つを加える。

《ヘックス・マジック》

{2}{R}

ソーサリー — 秘儀

あなたの手札にあるすべてのカードを追放する。その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。次のあなたのターンの終了時まで、これにより追放されている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、すべての通常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。

《ペット・アベンジャーズ》

{3}{G}

クリーチャー — ドラゴン・猫・犬・鳥・カエル・英雄

4/4

到達

パワーアップ — {6}{G}：このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置き、警戒を持つ白の3/2の英雄・クリーチャー・トークン1体を生成する。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。）

- 《ペット・アベンジャーズ》のパワーアップ能力はこれ自身を対象としない。その能力の解決時にこれが戦場になかったとしても、あなたは英雄・クリーチャー・トークンを生成する。

#### 《ホークアイの弓》

{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受け到達を持つ。

装備しているクリーチャー1体がタップ状態になるたび、それは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

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。)

- 《ホークアイの弓》の2つ目の能力が誘発するには、装備しているクリーチャーが実際にアンタップ状態からタップ状態に変わらなければならない。何らかの効果によってそのクリーチャーをタップすることになったとしても、その時点ですでにそれがすでにタップ状態であったならば、この能力は誘発しない。

#### 《ホワイトタイガー、エバ・アヤラ》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

2/2

パワーアップ — {5}{G}:これの上に+1/+1カウンター1個を置き、「タイガーゴッド」という名前の、「タイガーゴッドは2体以上のクリーチャーにはブロックされない。」を持つ緑の4/4の伝説の猫・神・クリーチャー・トークン1体を生成する。(パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。)

- 《ホワイトタイガー、エバ・アヤラ》のパワーアップ能力はこれ自身を対象としない。その能力の解決時にこれが戦場になかったとしても、あなたは《タイガーゴッド》を生成する。

#### 《奔放なる閃影、クイックシルバー》

{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・英雄

1/1

奔放なる閃影、クイックシルバーがあなたのゲーム開始時の手札にあるなら、これが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

速攻

パワーアップ — {4}{R}:これの上に+1/+1カウンター1個と二段攻撃カウンター1個を置く。(パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。)

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしていないことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。

《マードックの聖戦》

{1}{W}

ソーサリー

チームワーク 4（この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が4以上になるように選んでタップしてもよい。）

以下から1つを選ぶ。この呪文がチームワークを用いて唱えられたなら、代わりに両方を選ぶ。

- 路上の正義 — タフネスが4以上であるクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。
- 法廷の正義 — マナ総量が4以上であるエンチャント1つを対象とする。それを追放する。
  - パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《マイティ・ソー、ジェーン・フォスター》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・神・英雄

3/3

飛行

これが攻撃するたび、アーティファクトやクリーチャーでありトークンでない最大1つを対象とする。それを追放する。その後、そ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。

あなたがコントロールしている装備品1つが戦場に出るたび、カード1枚を引く。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

《マインド・ストーン》

{1}{W}

伝説のアーティファクト — インフィニティ・ストーン

破壊不能

{T} : {W}を加える。

{5}{W}, {T} : マインド・ストーンを装着する。（一度装着すると∞能力が有効になる。）

∞ — あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていて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。それを追放する。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。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 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。

#### 《マシンマスター、アイアンマン》

{2}{U}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

1/4

飛行、警戒

これは、あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト1つにつき+1/+0の修整を受ける。

これが攻撃するたび、このターンにアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出ていた場合、カード1枚を引く。

- 《マシンマスター、アイアンマン》が攻撃したとき、このターンにアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出ていなかった場合、これの最後の能力は一切誘発しない。これが攻撃した後で、能力を誘発させるためにアーティファクトをあなたのコントロール下で戦場に出しても間に合わない。
- 《マシンマスター、アイアンマン》の最後の能力は、そのターン中のいずれかの時点でアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出たかどうかのみを見る。そのアーティファクトが戦場に残っているかどうか、依然としてあなたのコントロール下であるかどうか、あるいはアーティファクトであり続けているかどうかは問われない。

#### 《マダム・ヒドラ》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

2/3

あなたが悪人・呪文1つを唱えるたび、威迫を持つ黒の2/1の悪人・クリーチャー・トークン1体を生成する。(それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

- 《マダム・ヒドラ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《マダム・マスク》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/2

マダム・マスクが戦場に出たとき、これは謀議する。（カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、威迫を持つ黒の2/1の悪人・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

- 《マダム・マスク》の最後の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《マッドタイタン、サノス》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — エターナル・悪人

4/4

接死、絆魂

パワーアップ — {C}{W}{U}{B}{R}{G}：これの上に+1/+1カウンター2個を置く。奇数か偶数を選ぶ。その選ばれた性質のmana総量を持ちこれでないすべてのクリーチャーを破壊する。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのmana・コスト分減らす。0は偶数である。）

- クリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《マルチバース規模の侵攻》

{5}{U}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてトークンでない各クリーチャーにつきそれぞれ、伝説でないことを除き、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。

- 《マルチバース規模の侵攻》によって生成された各トークンはそれぞれ、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。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元の各クリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力はそれぞれ、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。

### 《ミズ・マーベル、カマラ・カーン》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・インヒューマン・英雄

1/4

警戒、到達

あなたの手札の上限はなくなる。

大きくした拳—あなたが、あなた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、カード1枚を引く。ターン終了時まで、これは「この基本のパワーは、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。」を得る。

- 《ミズ・マーベル、カマラ・カーン》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《ミズ・マーベル、カマラ・カーン》がこれ自身に付与する能力は、このパワーや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。このパワーは、そのターン中にあなたの手札にあるカードの枚数が増えるたびに増える。《ミズ・マーベル、カマラ・カーン》のパワーやタフネスを変更するこれ以外の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1 カウンターについても同様である。

### 《ムーンガールとデビル・ダイナソー》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・恐竜・英雄

2/2

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、ターン終了時まで、この基本のパワーとタフネスは6/6になり、トランプルを得る。

あなたがコントロールしているアーティファクト1つが戦場に出るたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《ムーンガールとデビル・ダイナソー》の1つ目の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点で、それらがあなたのコントロール下になくてもよい。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。
- 《ムーンガールとデビル・ダイナソー》の1つ目の能力は、《ムーンガールとデビル・ダイナソー》のパワーや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。《ムーンガールとデビル・ダイナソー》のパワーやタフネスを変更するこれ以外の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1 カウンターについても同様である。

### 《無慈悲な同盟》

{2}{B}

ソーサリー

チームワーク2（この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が2以上になるように選んでタップしてもよい。）

mana総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。この呪文がチームワークを用いて唱えられたなら、代わりに、それを追放し、あなたは3点のライフを得る。

- 《無慈悲な同盟》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。あなたはライフを得ない。

《無慈悲な略奪者、イエロージャケット》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・悪人

1/2

飛行

あなたがコントロールしていてこれでない悪人1体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、これは+1/+0の修整を受け絆魂を得る。

- 複数の絆魂能力があっても意味はない。

《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。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。
- この呪文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（多くの場合、それが対応されて戦場を離れたことによる）、これは解決されず、効果は一切発生しない。カードは追放されない。

《モニカ・ランボー》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

3/3

飛行、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。）

{2}{R}{W}{W}：モニカ・ランボーを变身させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

《光の化身、フォトン》

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

伝説のクリーチャー — エレメンタル・英雄

4/4

飛行、呪禁、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、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の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《光の化身、フォトン》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。

《模倣する傭兵、タスクマスター》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・傭兵・悪人

3/5

写真的反射神経 — あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、戦場にあるクリーチャーか墓地にあるクリーチャー・カードである最大1つを対象とする。次のあなたのターンまで、これは名前が「模倣する傭兵、タスクマスター」であり、伝説の人間・傭兵・悪人・クリーチャーであることを除き、そのコピーになる。

- 以下の例外を除き、《模倣する傭兵、タスクマスター》は対象としたクリーチャーやカードに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。これが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、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。これが墓地にあるカードをコピーした場合、そのカードが墓地に置かれる前にどんなオブジェクトだったかの情報は一切コピーしない。
- コピーしたクリーチャーがトークンであるなら、《模倣する傭兵、タスクマスター》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。
- コピーされたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《模倣する傭兵、タスクマスター》はそのパーマネントがコピーしているものになる。
- 《模倣する傭兵、タスクマスター》が対象としたクリーチャーやカードのコピーになったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 《模倣する傭兵、タスクマスター》の能力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。

《モロイドの支配者、モールマン》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

1/1

あなたはあなたの墓地にある土地をプレイしてもよい。

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、「モロイド」という名前で「このトークンが攻撃するたび、カード1枚を切削してもよい。」を持つ緑の1/1のミニオン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《モロイドの支配者、モールマン》の1つ目の能力によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたがプレイできる土地は各ターンに1つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときにしかプレイできない。
- 《モロイドの支配者、モールマン》の1つ目の能力によって、あなたの墓地にある土地・カードの（サイクリングのような）起動型能力を起動できるようにはならない。
- 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（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）。

《雇われヒーロー、ミスティ・ナイト》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵・英雄

3/1

{2}, {T}, カード1枚を捨てる：このターンにあなたが捨てたカード1枚につき1枚のカードを引く。

- 《雇われヒーロー、ミスティ・ナイト》の能力の解決時点で、そのターンに捨てたカードがあなたの墓地に残っていなかったとしても、そうしたカード1枚につき1枚のカードを引く。

《ヤング・アベンジャー、スピード》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・英雄

2/2

速攻

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、{1}を支払ってもよい。そうしたとき、速攻を持つクリーチャー1体を対象とする。このターン、それは速攻を持つクリーチャーにしかブロックされない。

- 《ヤング・アベンジャー、スピード》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《ヤング・アベンジャー、スピード》の最後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{1}を支払ったときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- 速攻を持つクリーチャーが速攻を持たないクリーチャーによって適正にブロックされた後では、《ヤング・アベンジャー、スピード》の最後の能力ではそのブロックを不適正にすることはできない。

《ヤング・アベンジャー、ホークアイ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・射手・英雄

2/4

到達

あなたがコントロールしている発生源が、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントに戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数にXを足した点数のダメージを与える。Xは、このパワーに等しい。

- 追加のX点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源から受ける。何らかの理由によりそのダメージの発生源が《ヤング・アベンジャー、ホークアイ》である場合を除き、そのダメージは《ヤング・アベンジャー、ホークアイ》によって与えられない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、それが与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、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。すべてのダメージが軽減されるなら《ヤング・アベンジャー、ホークアイ》の最後の能力はもはや適用されない。
- Xの値は、戦闘ダメージでないダメージが与えられる時点で計算される。

《油圧式お助けロボ》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/3

防衛

{T} : {U}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。

- 最後の能力によって加えられたマナは、アーティファクトでない呪文以外のあらゆるものに支払うことができる。これには、アーティファクト・呪文を唱えたり、アーティファクトやアーティファクトでないパーマネントの能力を起動するためのコストを支払ったり、護法コストを支払うことなども含まれる。

《雷神、ソー》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 神・戦士・英雄

5/5

飛行

これが戦場に出たとき、あなたの墓地にあり装備品や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。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、1つを対象とする。これはそれに、その呪文のマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

- 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。たとえば、追放されたカードがソーサリー・カードなら、あなたがそれをプレイす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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。
- 《雷神、ソー》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

## 《リーサル・リージョン、グリム・リーパー》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/4

これが攻撃するたび、{3}{B}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをタップ状態かつ攻撃している状態かつ最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。（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。）

- 《リーサル・リージョン、グリム・リーパー》の最後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{3}{B}を支払ったときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。
- 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。《リーサル・リージョン、グリム・リーパー》や、他の攻撃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と同じである必要はない。
- あなたが戦場に出したクリーチャーは、攻撃している状態であるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、そのクリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。

## 《リパルサー・ブラスト》

{3}{R}

ソーサリー

チームワーク2（この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が2以上になるように選んでタップしてもよい。）

クリーチャー1体を対象とする。リパルサー・ブラストはそれに5点のダメージを与える。この呪文がチームワークを用いて唱えられたなら、これはそのクリーチャーのコントローラーにも2点のダメージを与える。

- 《リパルサー・ブラスト》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。したがって、ダメージが与えられることはない。

## 《冷酷なる女王、ムーンストーン》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ドクター・悪人

飛行

あなたがカード1枚を捨てるたび、あなたの墓地にあるそのカードを追放してもよい。そうしたなら、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《冷酷なる女王、ムーンストーン》の最後の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、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。

### 《冷徹な暗殺者、ウィンター・ソルジャー》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者・悪人

2/2

警戒、威迫

これは、これについている装備品1つにつき+2/+0の修整を受ける。

{3}{W}{B}：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。その後、あなたがコントロールしている装備品1つをこれにつけてもよい。（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。）

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

### 《歴史の書き換え》

{2}{U}

エンチャント — プラン

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがタップ状態になるたび、カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨て、このエンチャントの上にプラン・カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に4個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード最大2枚を対象とする。それらを手札に戻す。

- 《歴史の書き換え》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発した時ではない。これによりあなたが《歴史の書き換え》を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。あなたはこ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できる。

### 《レッド・ハルク》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ガンマ・狂戦士・悪人

6/7

到達、トランプル

激昂 — レッド・ハルクがダメージを受けるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。そうしたとき、これでない1つを対象とする。これはそれに、これの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい点数のダメージを与える。

- 《レッド・ハルク》の最後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これの上に+1/+1 カウンターを置いたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- 《レッド・ハルク》がその+1/+1 カウンターを得るためには、ダメージを受けた後に生存していなければならない。《レッド・ハルク》の最後の能力が解決する時点でこれが戦場になかったなら、あなたはこれの上に+1/+1 カウンターを置かず、再帰誘発型能力も一切誘発しない。

《ロキ・ラウフェイソン》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 神・魔術師・悪人

2/1

{1}, {T} : このターン、あなたが次にマナ総量がこれのパワー以下であり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よい。

パワーアップ — {4}{R} : これの上に+1/+1 カウンター 2 個を置く。(パワーアップ能力はそれぞれ 1 回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこれのマナ・コスト分減らす。)

- そのインスタントやソーサリーである呪文のマナ総量とこれのパワーと比較するのは、その呪文を唱えた時点である。その時点でこれが戦場になかったなら、最後にこれが戦場にあったときのパワーを用いる。
- 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（チームワークなど）があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《ロクソン社の暴漢たち》

{4}{B}

クリーチャー — 人間・狂戦士・悪人

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。)

あなたが各ターン内のあなたの 2 枚目のカードを引くたび、クリーチャー 1 体を対象とする。そのの上に+1/+1 カウンター 1 個を置く。

基本土地サイクリング{2} ({2}, 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。)

- 《ロクソン社の暴漢たち》の 2 つ目の能力が誘発するためには、1 枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1 ターン中にあなたが自分の 2 枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

## 《ロボットの支配》

{3}{B}

### エンチャント — プラン

1枚以上のクリーチャー・カードがいつでもどこからあなたの墓地に置かれるたび、カード1枚を引き、1点のライフを失い、このエンチャントの上にプラン・カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に3個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げ、無色の2/2のロボット・悪人・アーティファクト・クリーチャー・トークン3体を生成する。

- 《ロボットの支配》の1つ目の能力は、いつでもどこからあなたの墓地に1枚以上のクリーチャー・カードが置かれたときに誘発する。これはクリーチャーが死亡したときに誘発する能力とは異なる。特に、戦場にあるクリーチャーでないカードが（クリーチャー化した土地のように）クリーチャーになりその後死亡しても、この能力が誘発することはない。同様に、クリーチャーでないパーマネントになったクリーチャー・カードが墓地に置かれたとき、この能力は誘発する。
- 《ロボットの支配》が戦場からあなたの墓地に置かれるのと同時に1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれた場合、これの1つ目の能力は一切誘発しない。同様に、《ロボットの支配》がクリーチャーになりその後死亡しても、これの1つ目の能力が誘発することはない。
- あなたがコントロールしているトークン・クリーチャーが死亡しても、《ロボットの支配》の1つ目の能力は誘発しない。
- 《ロボットの支配》の最後の能力の解決時にこれが戦場になかったなら、あなたはこれを生け贄に捧げられないが、他の効果は依然として発生する。あなたはロボット・悪人・トークンを生成する。

## 《ワールド・ウォー・ハルク》

{3}{G}{G}

### エンチャント — 英雄譚

*(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)*

I — このターン、あなたが次に唱える赤や緑であるクリーチャー・呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

II — 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。それの上に+1/+1カウンター3個を置く。

III — あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを2倍にし、それはトランプルを得る。

- 《ワールド・ウォー・ハルク》の1つ目の章能力は、何らかの理由でその呪文のマナ・コストを支払うことにしたとしても、このターンにあなたが次に唱える赤や緑であるクリーチャー・呪文にのみ影響する。
- クリーチャーのパワーとタフネスを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+Yの修整を受ける。Xは、《ワールド・ウォー・ハルク》の3つ目の章能力の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しく、Yは、《ワールド・ウォー・ハルク》の3つ目の章能力の解決時のそのクリーチャーのタフネスに等しい。」である。

## 《分かたれた未来、アイアンラッド》

{2}{U}

飛行、警戒

あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

{T}：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それがアーティファクト・カードなら、カード1枚を引く。

- 《分かたれた未来、アイアンラッド》により、あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見ることができる（ただし後述する制限がある）。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。

《ワカンダの災厄、キルモンガー》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・傭兵・悪人

3/3

これが戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

あなたの墓地に2枚以上のクリーチャー・カードがあるかぎり、これは+2/+1の修整を受ける。

- 《ワカンダの災厄、キルモンガー》の1つ目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これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《ワカンダの発明家、シュリ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・英雄

2/1

あなたがアーティファクト・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{1}, {T} : あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とし、あなたがコントロールしていてそれでないアーティファクト1つを対象とする。ターン終了時まで、それが伝説でないことを除き、その前者はその後者のコピーになる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。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。
- 以下の例外を除き、対象とした1つ目のアーティファクトは、対象とした2つ目のアーティファクトに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、アーティファクトそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、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。
- コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、対象とした1つ目のアーティファクトは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしている場合は、対象とした1つ目のアーティファクトはそのパーマネントがコピーしているものになる。
- 対象とした1つ目のアーティファクトが対象とした2つ目のアーティファクトのコピーになったとき、それは戦場に出たり戦場を離れたたりしない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 《ワカンダの発明家、シュリ》の最後の能力を解決するに際し、対象としたアーティファクトのうち1つが不適正な対象であったなら、効果は一切起こらない。両方の対象が不適正であったなら、能力は解決されない。

《私がアイアンマンだ》

{2}{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4/4のアーティファクト・クリーチャーになり、飛行を得る。

カード1枚を引く。

- 《私がアイアンマンだ》は、パーマネントのパワーや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。パワーやタフネスを変更するこれ以外の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。
- 《私がアイアンマンだ》によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは機体が搭乗されることで誘発するあらゆる能力において、機体に「搭乗した」とは見なさない。
- パーマネントが「アーティファクト・クリーチャー」になると書かれた効果は、そのオブジェクトがそれ以前のすべてのカード・タイプとサブタイプを保持することを認める。

《ワンダラス・ワスプ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

2/1

瞬速

飛行

ワスプ・スティンガー ワンダラス・ワスプが戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップする。ワンダラス・ワスプが戦場に残り続けているかぎり、それはすべての能力を失う。

- 《ワンダラス・ワスプ》の最後の能力の解決前にこれが戦場を離れた場合も、対象としたクリーチャーは依然としてタップ状態になるが、それは能力を一切失わない。
- 影響を受けているクリーチャーが、《ワンダラス・ワスプ》の最後の能力の効果がそれに適用されはじめた後に能力を得たなら、それはその能力を保持する。

---

# 『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スーパー・ヒーローズ』 ボーダーレス版「SOURCE MATERIAL」のカード別注釈

《火と氷の剣》

(別名：愛国の盾)

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、プロテクション（赤）とプロテクション（青）を持つ。

装備している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、1つを対象とする。この装備品はそれに2点のダメージを与え、あなたはカード1枚を引く。

装備{2}

- この誘発型能力を解決する時まで、選ばれた対象が不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたはカードを引かない。

《虐殺少女》

(別名：命取りな暗殺者、エレクトラ)

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

4/4

威迫

これが戦場に出たとき、ターン終了時まで、これでないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。このターン、クリーチャー1体が死亡するたび、ターン終了時まで、これでないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

- 《虐殺少女》の最後の能力と遅延誘発型能力は、それぞれの能力の解決時に戦場にあったクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たりクリーチャーになったクリーチャーは、さらに後になってこの遅延誘発型能力が再度誘発して解決されないかぎり、-1/-1の修整を受けない。
- 《虐殺少女》の最後の能力が誘発した後では、《虐殺少女》が戦場に残っているかどうかは関係ない。遅延誘発型能力が生成されるのは、戦場に出たときに誘発する能力が解決されたときである。
- 《虐殺少女》の誘発型能力が依然としてスタック上にある間に死亡したクリーチャーによって、この遅延誘発型能力が誘発することはない。なぜなら、その遅延誘発型能力はまだ生成されていないからである。
- タフネスが0のクリーチャーは即座に死亡しない。そのクリーチャーは、次にプレイヤーが優先権を得る時点で死亡する。つまり、《虐殺少女》の最後の能力の解決中にタフネスが0になったクリーチャーは、遅延誘発型能力が生成された直後になるまで戦場に残っているということである。
- 2体以上のクリーチャーが同時に死亡したなら、《虐殺少女》の遅延誘発型能力は、それと同じ回数誘発する。

## 《今を生きる》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。このメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズ1つを加える。

フラッシュバック{2}{R}

- 《今を生きる》はすでにアンタップ状態のクリーチャーも対象にできる。
- 《今を生きる》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、追加の戦闘フェイズやメイン・フェイズもない。
- 何らかの方法により、あなたが《今を生きる》を対戦相手のメイン・フェイズ中に唱えたなら、結果として生じる戦闘フェイズ中にはその対戦相手が攻撃する。なぜなら、そのプレイヤーのターンだからである。何らかの方法により、メイン・フェイズ中ではないときにあなたがこれを唱えたなら、結果として起きることは、あなたが対象としたクリーチャーをアンタップすることのみである。
- 「フラッシュバック¥<コスト>」とは、「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呪文であるなら、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代わりに追放する。」を意味する。

## 《海の大先駆け》

{1}{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/2

基本でないすべての土地は島である。

- 基本でない土地に、戦場に出た「とき」に誘発する能力がある場合、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。
- 基本でない土地に、それがタップ状態で戦場に出ることになる能力がある場合、それはそれが適用される前にその能力を失う。土地が戦場に出る状態を変更したり、土地が戦場に出る「に際し」適用されるその他の能力（《ヴェズーヴァ》や《魂の洞窟》の能力など）も同様である。
- 基本でない土地は、それが持っていた他の土地タイプと能力をすべて失う。それは島という土地タイプと「{T} : {U}を加える。」の能力を得る。
- 《海の大先駆け》はカード名や特殊タイプには影響しない。土地が基本土地になったり、伝説の土地から「伝説の」という特殊タイプが取り除かれたりすることはない。土地が「島」という名前になることもない。
- 《海の大先駆け》が能力を失ったとしても、引き続き基本でない土地を島へと変える。なぜなら、サブタイプを変える効果は、その効果が発揮し始めた順番に関係なく、能力を取り除く効果を考慮する前に適用されるからである。

## 《英雄的介入》

{1}{G}

## インスタント

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

- バトルが破壊不能を持っていても、ダメージを受けると守備カウンターを失う。包囲戦の場合は、その上から最後の守備カウンターが取り除かれたときに追放され、そのコントローラーはそれをマナ・コストを支払うことなく変身させた状態で唱えることができる。

## 《怨恨》

{G}

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+2/+0の修整を受けトランプルを持つ。

このオーラが戦場から墓地に置かれたとき、これをオーナーの手札に戻す。

- 《怨恨》がエンチャントすることになるクリーチャーが、その呪文が解決しようとする時点で不適正な対象であったなら、それは解決しない。これは戦場に出ないので、戦場から墓地に置かれず、この誘発型能力は誘発しない。

### 《革新の巨人、アイアンマン》

{3}{U}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

4 / 4

飛行、速攻

天才実業家 — これが攻撃するたび、宝物・トークン1つを生成する。その後、クリーチャーでないアーティファクト1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーからその生け贄に捧げたアーティファクトのmana総量に1を足したmana総量であるアーティファクト・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 戦場にあるアーティファクトや、あなたのライブラリーにあるアーティファクト・カードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。

### 《隔離する成長》

{G/W}{G/W}

インスタント

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。その後、居住を行う。

- 「居住を行う」とは、「あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体を選び、そのクリーチャー・トークンのコピーであるトークン1体を戦場に生成する。」を意味する。
- 居住は、あなたがコピーしているクリーチャー・トークンを対象とするわけではない。居住の処理を行うに際し、あなたはそのクリーチャー・トークンを選ぶ。あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー・トークンであれば、どれを選んでもよい。何らかの呪文や能力によってあなたがクリーチャー・トークン1体を生成し、その後居住を行うよう指示された場合、あなたは先ほど生成したトークンをコピーしても、あなたがコントロールしていてそれでないクリーチャー・トークンをコピーしてもよい。
- これでないクリーチャーのコピーであるクリーチャー・トークンをコピーすることを選んだ場合は、新しいクリーチャー・トークンは元のトークンがコピーしているものの特性をコピーする。
- 新しいクリーチャー・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。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、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、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピーされたトークンの戦場に出たときに誘発する能力は、新しいトークンが戦場に出たときに誘発する。コピー元のトークンが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。

### 《機械化製法》

{2}{U}{U}

## エンチャント — オーラ

### エンチャント（あなたがコントロールしているアーティファクト）

あなたのアップキープの開始時に、エンチャントしているアーティファクトのコピーであるトークン1つを生成する。その後、あなたが互いに同じ名前を持つ8つ以上のアーティファクトをコントロールしているなら、あなたはこのゲームに勝利する。

- トークンが生成されたことにより誘発するあらゆる能力は、《機械化製法》の誘発型能力を完全に解決し終え、同じ名前を持つ8つ以上のアーティファクトの確認を行うまで解決されない。
- 同じ名前を持つ8つのアーティファクトは、エンチャントしているアーティファクトと同じ名前である必要はない。たとえば、《機械化製法》の能力を解決するに際し、あなたが飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン8体をコントロールしていたなら、《機械化製法》が飛行機械についていなかったとしても、あなたはゲームに勝利する。
- 同じ名前を持つ8つのパーマネントはすべてアーティファクトでなければならない。あなたが同じ名前を持つアーティファクトを7つしかコントロールしておらず、同じ名前を持つもののアーティファクトでないパーマネント1つをコントロールしていたなら、あなたはゲームに勝利しない。
- あなたが《機械化製法》をコントロールしている間に同じ名前を持つ8つ以上のアーティファクトをコントロールしていても、あなたはまだゲームに勝利しない。あなたのアップキープ中の、これの誘発型能力の解決中にこのゲームに勝利する。
- トークンはコピー元のアーティファクトに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（そのアーティファクトが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのアーティファクトがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラがついているかどうか、およびタイプや色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のアーティファクトが《彫り込み鋼》であった場合）には、このトークンはそのアーティファクトがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のアーティファクトの戦場に出たときに誘発する能力は、このアーティファクト・トークンが戦場に出たときにも誘発する。そのアーティファクト・トークンはまた、コピー元のアーティファクトが持つ「これが戦場に出るに際し」や「これは～状態で戦場に出る」の能力もすべて持つ。
- 《機械化製法》とエンチャントしているアーティファクトが誘発型能力に対応して同時に戦場を離れた場合、その効果はそのアーティファクトが戦場にあった最後の状態のコピーであるトークン1つを生成する。
- 《機械化製法》の誘発型能力に対応してエンチャントしているアーティファクトが戦場を離れたが《機械化製法》は戦場を離れなかった場合、《機械化製法》は状況起因処理により、エンチャントしているアーティファクトがない状態でオーナーの墓地に置かれる。この誘発型能力はトークンを生成しないが、十分な数の同じ名前を持つアーティファクトをコントロールしているなら、あなたはゲームに勝利する。

### 《戦導者オレリア》

(別名：驚異の存在、モニカ)

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

伝説のクリーチャー — 天使

3/4

飛行、警戒、速攻

これが各ターン内で初めて攻撃するたび、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- 《戦導者オレリア》の最後の能力は、あなたに追加のメイン・フェイズを与えることはない。これは、戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移行することを意味している。

### 《巨怪の怒り》

{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+2/+0の修整を受ける。怪物・役割・トークン1つをそれについて状態生成する。

- 怪物・役割・トークンとは、「怪物」という名前でエンチャント（クリーチャー）と「エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。」を持つ、無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。
- 役割は無色のエンチャント・トークンである。それらはそれぞれオーラと役割のサブタイプと、「エンチャント（クリーチャー）」の能力を持つ。
- パーマネント1つに同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割がついているなら、一番最近のタイムスタンプを持つ1つを除くすべての役割はオーナーの墓地に置かれる。これは状況起因処理である。
- 同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割が（《倍增の季節》の効果などによって）同時にパーマネントについての場合、そのプレイヤーはどれを維持してどれをオーナーの墓地に置くかを選ぶ。
- それについている各役割を異なるプレイヤーがコントロールしているなら、パーマネント1つに複数の役割をつけることができる。
- 役割・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての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、この能力は解決されない。役割・トークンは生成されない。
- 稀に、呪文や能力が（プロテクション（エンチャント）の能力などによって）適正にエンチャントできないパーマネントをエンチャントしている役割・トークンを生成しようとする場合がある。その場合はその役割・トークンは生成されない。

### 《内にいる獣》

(別名：グリムの運命)

{2}{G}

インスタント

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

- 《内にいる獣》の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのプレイヤーもビースト・トークンを生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーはビースト・トークンを生成する。

《混沌のねじれ》

{2}{R}

インスタント

パーマネント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に加えて切り直す。その後、自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それがパーマネント・カードなら、そのプレイヤーはそれを戦場に出す。

- トークンのオーナーはそれが戦場に置かれた際にそれをコントロールしていたプレイヤーである。これによりトークンがプレイヤーのライブラリーに加えて切り直されたなら、そのプレイヤーはそのライブラリーの一番上にあるカードを公開する前に切り直す。
- 《混沌のねじれ》の解決時にそのパーマネント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。ライブラリーは切り直されず、カードは公開されない。
- パーマネント・カードは次のカードタイプ1つ以上を持つカードである：アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー。
- 公開されたカードがパーマネント・カードであるが、戦場に出ることができない場合（たとえば、それがエンチャントするもののないオーラである場合）、それはそのライブラリーの一番上に残る。
- 公開されたカードがパーマネント・カードでないなら、それはそのライブラリー一番上に残る。

## 《最期的一幕》

{4}{B}{B}

ソーサリー

以下から1つ以上を選ぶ。

- すべてのクリーチャーを破壊する。
- すべてのプレインズウォーカーを破壊する。
- すべてのバトルを破壊する。
- すべての墓地を追放する。
- 各対戦相手はそれぞれすべてのカウンターを失う。
  - 《最期的一幕》のモードを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。
  - プレイヤーが持ちうるカウンターは、エネルギー・カウンター、経験カウンター、毒カウンター、RAD・カウンター、チケット・カウンターである。

## 《最後の決戦》

{W}

インスタント

放題

- + {1} — ターン終了時まで、すべてのクリーチャーはすべての能力を失う。
- + {1} — あなたがコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。
- + {3}{W}{W} — すべてのクリーチャーを破壊する。
  - 「放題」は「以下から1つ以上のモードを選ぶ。この呪文を唱えるための追加コストとして、それらのモードと関連したコストを支払う。」を意味する。
  - 文章欄には、+記号に続いて、各追加コストと、その追加コストに関連したモードが記されている。これらの記号にも特段のルール上の意味はない。列記されているコストが追加コストであるとプレイヤーに念を押すためだけのものである。
  - 放題を持つ呪文を唱えるには、列記されているモードの中から少なくとも1つのモードを選び、その追加コストを支払わねばならない。
  - 放題を持つ呪文は、これを唱える際にモードを選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
  - どのモードを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
  - 同じモードを2回以上選ぶことはできない。
  - 放題を持つ呪文のマナ総量は、そのマナ・コスト（そのカードの右上隅に示されている）によってのみ決定される。あなたがどのモードを選択したかも、（ほかの効果によって課せられた追加コストも含む）どの追加コストを支払ったのかも関係ない。
  - 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、その呪文を解決し終わるまでスタック上に置かれない。

- 放題を持つ呪文がコピーされた場合、そのコピーを生成する効果によって、あなたは新しい対象を選ぶことができる。あなたは新しいモードを選択できない。
- 何らかの効果により、あなたが「マナ・コストを支払うことなく」放題を持つ呪文を唱えることができる場合でも、あなたは依然として少なくとも1つのモードを選択し、それによる追加コストを支払わねばならない。

## 《三步先》

{U}

インスタント

放題

+ {1}{U} — 呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

+ {3} — あなた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。

+ {2} — カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- 「放題」は「以下から1つ以上のモードを選ぶ。この呪文を唱えるための追加コストとして、それらのモードと関連したコストを支払う。」を意味する。
- 文章欄には、+記号に続いて、各追加コストと、その追加コストに関連したモードが記されている。これらの記号にも特段のルール上の意味はない。列記されているコストが追加コストであるとプレイヤーに念を押すためだけのものである。
- 放題を持つ呪文を唱えるには、列記されているモードの中から少なくとも1つのモードを選び、その追加コストを支払わねばならない。
- 放題を持つ呪文は、これを唱える際にモードを選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときにのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。
- どのモードを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
- 同じモードを2回以上選ぶことはできない。
- 放題を持つ呪文のマナ総量は、そのマナ・コスト（そのカードの右上隅に示されている）によってのみ決定される。あなたがどのモードを選択したかも、（ほかの効果によって課せられた追加コストも含む）どの追加コストを支払ったのかも関係ない。
- 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、その呪文を解決し終わるまでスタック上に置かれない。
- 放題を持つ呪文がコピーされた場合、そのコピーを生成する効果によって、あなたは新しい対象を選ぶことができる。あなたは新しいモードを選択できない。
- 放題を持つ呪文が解決される前に、選ばれたモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を及ぼさない。
- 何らかの効果により、あなたが「マナ・コストを支払うことなく」放題を持つ呪文を唱えることができる場合でも、あなたは依然として少なくとも1つのモードを選択し、それによる追加コストを支払わねばならない。

## 《ダウスイーの虚空歩き》

(別名：死屍累々の潜入者)

{B}{B}

クリーチャー — ダウスイー・ならず者

3/2

シャドー

カードがいずこかから対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりに、それを虚空カウンター 1 個が置かれた状態で追放する。

{T}, このクリーチャーを生け贄に捧げる：対戦相手がオーナーで虚空カウンターが置かれていて追放されているカード 1 枚を選ぶ。このターン、あなたはそれをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- シャドーを持つクリーチャーはシャドーを持たないクリーチャーによってブロックされない。また、シャドーを持たないクリーチャーはシャドーを持つクリーチャーによってブロックされない。
- たとえばシャドーと飛行というように、攻撃クリーチャーが複数の回避能力を持っているなら、それらの回避能力のすべてを適切に満たしているクリーチャーだけがそれをブロックできる。
- あなたが《ダウスイーの虚無歩き》をコントロールしている間に、あなたの対戦相手がカード 1 枚を捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、そのカードを捨てたかどうかを見る能力は機能する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力は、追放領域にあるそのカードを参照できる。
- 《ダウスイーの虚無歩き》が戦場にある間、対戦相手がオーナーでありトークンでないクリーチャーは死亡しない。それらは代わりに追放される。それらのクリーチャーが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。
- 《ダウスイーの虚無歩き》が戦場にある間も、トークンは死亡する。
- そのカードのマナ・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。
- 《ダウスイーの虚無歩き》の最後の能力によってカードをプレイするときも、通常のタイミングの制限に従う。
- あなたがこれによりカードを唱えるなら、その他の代替コストで唱えてはならないが、キッカー・コストのような追加コストは支払ってもよい。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのコストを支払わなければならない。

《自然の力、ストーム》

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

伝説のクリーチャー — ミュータント・英雄

3/4

飛行、警戒

終わりになき嵐 — これがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、このターン、あなたが唱えてインスタントやソーサリーである次の呪文はストームを持つ。

- 「ストーム」とは、「あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられたこれでない呪文の数と同じ回数コピーする。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。

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

#### 《実物提示教育》

{2}{U}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札からアーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地であるカード1枚を戦場に出してもよい。

- 現在のターンを進行しているプレイヤーは、自分の手札にありアーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地であるカード1枚を公開せずに選び、その後、他の各プレイヤーはターン順に同様に行う。その後、その選ばれたカードがすべて同時に戦場に出る。

### 《死ぬまでの戦い》

{R}{W}

インスタント

すべてのブロック・クリーチャーとすべてのブロックされているクリーチャーを破壊する。

- 「ブロック・クリーチャー」とは、この戦闘においてブロック・クリーチャーとして指定されたクリーチャー、またはこの戦闘においてブロックしている状態で戦場に出されたクリーチャーである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、戦闘ステップの終了時までそれがブロックしていたクリーチャーが戦場からいなくなったり、何らかの理由により戦闘を離れたとしても、それまではブロック・クリーチャーであり続ける。
- 「ブロックされているクリーチャー」とは、この戦闘においてクリーチャーによりブロックされた攻撃クリーチャー、またはこの戦闘において呪文や能力の結果としてブロックされた状態になった攻撃クリーチャーである。その攻撃クリーチャーが戦闘を離れないかぎり、戦闘ステップの終了時までそれをブロックしたクリーチャーが戦場からいなくなったり、何らかの理由により戦闘を離れたとしても、それまではブロックされているクリーチャーであり続ける。
- ブロックされていない攻撃クリーチャーは、《死ぬまでの戦い》の影響を受けない。
- 《死ぬまでの戦い》がブロック・クリーチャーが指定される前、または戦闘が終了した後に唱えられた場合、これは何もしない。

### 《焦熱の解放》

{3}{R}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしている発生源がパーマネントやプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりに、それはそのパーマネントやプレイヤーにその点数の3倍のダメージを与える。

- プレイヤーやパーマネントが受けるダメージを複数の置換効果や軽減効果によって変更するなら、そのプレイヤーかそのパーマネントのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。

### 《絶対に動くな》

{3}{W}{W}

ソーサリー

タップ状態であるすべてのクリーチャーを破壊する。次のあなたのターンまで、クリーチャー1体がタップ状態になるたび、それを破壊する。

- 《絶対に動くな》はタップ状態で戦場に出るクリーチャーには影響しない。

### 《絶滅の契機》

{3}{B}

## ソーサリー

奇数か偶数を選ぶ。その選ばれた性質のmana総量を持つすべてのクリーチャーを追放する。

- あなたは偶数か奇数を、《絶滅の契機》の解決中に選ぶ。選択を行ってから一部のクリーチャーが追放されるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 戦場にあるクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンのmana総量は0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じmana・コスト（したがって同じmana総量）を持つ。

### 《戦列への復帰》

{X}{W}{W}

ソーサリー

召集

あなたの墓地にありマナ総量が2以下であるクリーチャー・カードX枚を対象する。それらを戦場に戻す。

- 「召集/Convolve」は、「この呪文の総コストに含まれる色マナ1点につき、あなたはそのマナを支払うのではな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その色のクリーチャー1体をタップしてもよい。この呪文の総コストに含まれる不特定マナ1点につき、あなたはそのマナを支払うのではなく、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップしてもよい。」を意味する。
- 召集を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他にコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、あなたがコントロールしているクリーチャーをタップし、そのコストの支払いの足しにすることができる。たとえば、あなたが《戦列への復帰》を唱え、Xの値として3を選んだなら、総コストは{3}{W}{W}である。そこで白のクリーチャー1体と赤のクリーチャー2体をタップしたなら、あなたは{1}{W}を支払う必要がある。

### 《その道の極み、ウルヴァリン》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・狂戦士・英雄

2/2

比類なき殺傷力 — これが与えるすべてのダメージを2倍にする。

各終了ステップの開始時に、このターンにこれがこれでないクリーチャー1体にダメージを与えていた場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{1}{G}：これを再生する。

- 他の何らかの効果（1つまたは複数）が、《その道の極み、ウルヴァリン》が与えるダメージの点数を変更する（たとえば、その一部を軽減する）なら、ダメージを受けるプレイヤーかダメージを受けるパーマネントのコントローラーが、そのような効果を適用する順番を選ぶ（これには、《その道の極み、ウルヴァリン》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《その道の極み、ウルヴァリン》の効果は適用されない。
- 《その道の極み、ウルヴァリン》が与えるダメージが、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、そのダメージは2倍にする前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、これの上に+1/+1カウンター3個が置かれているために5/5になっていて、さらにこれが《メッセンジャーの速さ》（「エンチャント（クリーチャー）」と「エンチャントしているクリーチャーはトランプルと速攻を持つ。」を持つオーラ）でエンチャントされているとする。その後、あなたがこれで攻撃し、これが2/2のクリーチャーにブロックされたとする。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。

### 《中心部の防衛》

{3}{G}

## エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人が3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、このエンチャントを生け贄に捧げ、あなたのライブラリーからクリーチャー・カード最大2枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《中心部の防衛》の能力はあなたのアップキープの開始時に、対戦相手が3体以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。どの対戦相手もコントロールしていなかった場合、能力は一切誘発しない。対戦相手がコントロールしていた場合、この能力はその解決の際にも同じことを確認する。その時点でどの対戦相手も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場合、その能力は何もしない。能力の解決時に3体以上のクリーチャーをコントロールしている対戦相手は、それが誘発した時に3体以上のクリーチャーをコントロールしていた対戦相手でなくてもよい。
- 《中心部の防衛》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れるなら、その能力は通常通り解決される。

## 《テフェリーの防衛》

(別名：ティ・チャラの防衛)

{2}{W}

インスタント

次のあなたのターンまで、あなたのライフ総量は変化できず、あなたはプロテクション（すべて）を得る。あなたがコントロールしているすべてのパーマネントはフェイズ・アウトする。

ティ・チャラの防衛を追放する。

- 以下の裁定は、プロテクションのキーワードに関わる。
  - 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。たとえば、あなたを対象としない効果は、あなたにカードを捨てさせることがある。それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、クリーチャーはプロテクション（すべて）を持つあなたを攻撃することができる。
  - プロテクション（すべて）を得ることによって、スタック上にありあなた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。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かぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 以下の裁定は、あなたのライフ総量は変化できないことに関わる。
  - 通常通りならあなたのライフを増減させる呪文や能力は、あなた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効果を失う。
  - 普通はプロテクション（すべて）はあなた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、あなたのライフ総量は変化できないので、そのダメージは、あなた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（たとえば、絆魂や感染による効果）を持ち、誘発

や効果は、あなたのライフ総量が増えないとしても、ダメージを与えられたことと見ることができ  
る。

- あなたは、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。
  - あなたがライフを得ることを含むコスト（たとえば、対戦相手の《激励》の代替コスト）は、支払うことはできない。
  - あなた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、あなたがライフを得ることは不可能だからである。あなた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あなたがライフを得ることに置換する効果（たとえば、《崇拜の言葉》）やあなた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。
  - 何らかの効果があなた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もしない。
  - 何らかの効果によってあなた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・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
    - 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的效果（たとえば、《払拭の光》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
    - 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的效果（たとえば、《悪鬼追い、マシス》の効果）は、フェイズ・アウトした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・アウトする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、それはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。これは以前のルールからの変更点である。

- それぞれ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。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、何らかの理由であなたのアンタップ・ステップが飛ばされた場合、あなたのフェイズ・アウトしたパーマネントは、あなた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、あなたはプロテクション（すべて）を持たず、あなたのライフ総量も再び変化することができる。
- あなたの次のアンタップ・ステップの開始時に、あなた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。
- あなた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あなたの次のアンタップ・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・インする。あなたの次のアンタップ・ステップになる前にあなたがゲームから除外されたなら、それは、あなたのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

#### 《偵察任務》

{2}{U}{U}

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体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引いてもよい。

サイクリング{2}

- 《偵察任務》の誘発型能力は、あなたがコントロールしていてプレイヤーに戦闘ダメージを与えるクリーチャー1体につき1回誘発する。この能力が1回解決されるたびに、あなたはカードを1枚引いてもよい。与えたダメージの点数は関係ない。

## 《チューンの大天使》

(別名：天来のマーベル)

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使

3/4

飛行、絆魂

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クリーチャーの上に+1/+1 カウンターをそれぞれ1個置く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーが、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《チューンの大天使》の能力によってカウンターを得ることはない。
- 《チューンの大天使》の最後の能力は、ライフを何点得るかには関係なく、ライフを得るイベント1回につき1回だけ誘発する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

## 《うろつく玉座》

(別名：ドゥームの変異体)

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4/4

護法{2}

このクリーチャーが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

このクリーチャーは、他のタイプに加えてその選ばれたタイプである。

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りこれでないクリーチャー1体の誘発型能力1つが誘発するなら、それは追加でもう1回誘発する。

- 《うろつく玉座》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。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。

- あなたがその選ばれた同じクリーチャー・タイプを持つ《うろつく玉座》2つをコントロールしているなら、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りこれでないクリーチャーの誘発型能力は3回誘発する。《うろつく玉座》3つなら誘発型能力を4回誘発させる。以降も同様である。

#### 《時を越えた探索》

{6}{U}{U}

インスタント

探査

あなたのライブラリーの一番上にあるカード7枚を見る。そのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- 「探査/Delve」は「この呪文の総コストに含まれる不特定マナ1点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたの墓地にあるカードを1枚追放してもよい。」を意味する。
- 呪文のマナ・コストやマナ総量が、探査によって変わることはない。たとえば、あなたが《時を越えた探索》を唱えるためにカード3枚を追放したとしても、そのマナ総量は8である。
- 追放したカードで支払うことができるのは、探査を持つ呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。探査を持つ呪文に必要な不特定マナの点数より多くの枚数のカードを追放することはできない。たとえば《時を越えた探索》を唱えるために、あなたの墓地から6枚を超えるカードを追放することはできない（ただし、何らかの効果によってそのコストが増加していれば別である）。
- 探査は代替コストではないので、（フラッシュバックのような）代替コストとともに使用できる。また、不特定マナを含む追加コストの支払いにも使用できる。

#### 《貪欲なティラノサウルス》

{4}{R}{G}

クリーチャー — 恐竜

6/6

貪食3

このクリーチャーが攻撃するたび、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。余剰のダメージは、代わりにそのクリーチャーのコントローラーが受ける。

- 《貪欲なティラノサウルス》は、それと同時に戦場に出るクリーチャーを貪食できない。
- 余剰ダメージは、トランブルの処理と似たように計算される。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」となる点数を決める。通常これは、クリーチャーのタフネスからそれがすでに負っているダメージの点数を引いたものであり、今回のダメージを変更する置換効果や軽減効果があっても無視する。さらに、そのクリーチャーがそのダメージによって破壊されるか否か（たとえば、それが破壊不能を持つなど）は無視する。
- 余剰のダメージの点数が決まってから、《貪欲なティラノサウルス》は対象としたクリーチャーとそのコントローラーに同時にダメージを与える。このダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。

### 《どん欲の角笛》

{3}

アーティファクト

プレイヤー1人が土地1つをプレイするたび、そのプレイヤーはカード1枚を引く。

- 《どん欲の角笛》の能力は、プレイヤー1人が土地をプレイするという特別な処理を用いて土地をプレイするたびに誘発する。土地をプレイするという特別な処理を行うこと以外の効果によってプレイヤーのコントロール下で戦場に出る土地は、《どん欲の角笛》の能力を誘発させない。

### 《儚い存在》

{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。それを追放する。その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻る。

反復

- 「反復」は、「この呪文があなたの手札から唱えられた場合、この解決時にこれをあなたの墓地に置く代わりに、これを追放し、あなたの次のアップキープの開始時に、あなたはこのカードを追放領域からマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」ということの意味する。
- 追放された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。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けられていた装備品は、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。
- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、(適正な対象がないなどの理由で)唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が打ち消されたり解決されなかったりした場合(たとえば、その対象が不適正になった場合)は、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

### 《ファースト・アベンジャー、キャプテン・アメリカ》

{R}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・英雄

4/4

投げる…… — {3}, これから装備品1つをはずす: 1つか2つか3つを対象とし、その装備品のマナ総量に等しい点数分を割り振る。これはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

…… 捕る — 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る装備品最大1つを対象とする。それをこれにつける。

- 《ファースト・アベンジャー、キャプテン・アメリカ》の1つ目の能力を起動するに際し、あなたは対象と、ダメージをどう割り振るかを選ぶ。選ばれた各対象はそれぞれ少なくとも1点のダメージを受けなければならない。
- 《ファースト・アベンジャー、キャプテン・アメリカ》の最初の能力の解決時に、対象の一部が不適正な対象になっていても、元のダメージの分割を適用する。ただし、不適正になった対象に与えられるはずだったダメージは一切与えられない。

### 《不自然な成長》

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

エンチャント

各戦闘の開始時に、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のパワーとタフネスは2倍になる。

- クリーチャーのパワーとタフネスを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+Yの修整を受ける。Xは、《不自然な成長》の能力の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しく、Yは、《不自然な成長》の能力の解決時のそのクリーチャーのタフネスに等しい。」である。

### 《ナーセットの逆転》

(別名：ブラック・パンサーの方向転換)

{U}{U}

インスタント

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。それをコピーする。その後、その対象とした呪文をオーナーの手札に戻す。そのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 《ナーセットの逆転》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」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。
- 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）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に（たとえば《約束の終焉》のように）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の値になる。
- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを与える対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。《ナーセットの逆転》もコピーも、元の呪文の解決よりも先に解決される。
- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- 呪文のコピーがオーナーの手札に戻る場合、それはその領域に移動した後で、状況起因処理によって消滅する。

### 《僻境への脱出》

{3}{R}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、これにより追放されているカードをプレイしてもよい。

このターン、追加の土地1つをプレイしてもよい。

- あなたがプレイする追加の土地は、追放されたカードの中から選ぶ必要はない。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《僻境への脱出》によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、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。土地・カードを追放したなら、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、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。
- 追放されたカードをこれによりプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。

### 《身代わり合成機》

{2}{U}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出たとき、占術2を行う。

あなたがコントロールしていてマナ総量が3以上でありこれでないアーティファクト1つが戦場に出るたび、「このトークンは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色の0/0の構築物・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。

- 戦場にあるアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《身代わり合成機》の最後の能力によって生成された構築物・トークンの能力はその構築物自身も数に入れるので、少なくとも1/1になる。

## 《無慈悲》

{2}{B}{B}

エンチャント

クリーチャー1体があなたにダメージを与えるたび、それを破壊する。

- 《無慈悲》の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーを含めたあらゆるクリーチャーがあなたにダメージを与えるたびに誘発する。戦闘ダメージだけではない。

## 《約束の光》

{2}{W}

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「あなたがライフを得るたび、その点数に等しい個数の+1/+1 カウンターをこのクリーチャーの上に置く。」を持つ。

- そのエンチャントしているクリーチャー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、それを救うのに間に合うタイミングで、それがその能力によってカウンターを得ることはできない。
- 付与された能力は、ライフを何点得るかには関係なく、ライフを得るイベント1回につき1回だけ誘発する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

## 《野生の活力》

{4}{G}

エンチャント

1つ以上のトークンが生成されるなら、代わりに、その2倍の数のそのトークンを生成する。

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なら、代わりに、そのクリーチャーの上に、その個数の2倍の個数の+1/+1 カウンターを置く。

- 元のトークンを生成した効果に明記されている内容はすべて、《野生の活力》の置換効果で生成された追加のトークンにおいても同じである。たとえば、何らかの効果によりトークン1つを「タップ状態かつ攻撃し

ている状態」で生成するように指示されていたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」になる。

### 《流刑への道》

{W}

インスタント

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

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

### 《ワカンダの王、ブラック・パンサー》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・英雄

2/2

先制攻撃

*王国を調べ回る* — これか、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

*ヴィブラニウムを採掘する* — {3}：クリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。そのクリーチャーの上に、その土地の上にあるすべての+1/+1カウンターを動かす。これにより1個以上の+1/+1カウンターが動いたなら、その個数に等しい点数のライフを得て、カード1枚を引く。

- 1体のクリーチャーの上からこれでないクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のパーマネントからカウンターを取り除き、後者のパーマネントの上に置くことである。カウンターがパーマネントから取り除かれたり置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用される。
- 《ワカンダの王、ブラック・パンサー》の最後の能力の解決時に、いずれかの対象が不適正であったなら、カウンターは取り除かれも置かれもしない。
- 稀にだが、土地から取り除かれた個数より多くの+1/+1カウンターが、対象としたクリーチャーの上に置かれることがある（《野生の活力》により生成された効果などによるもの）。その場合、あなたが得るライフの点数は、その土地から取り除かれた+1/+1カウンターの個数に等しい。
- パーマネントからそれ自身の上にカウンターを移動することはできない。《ワカンダの王、ブラック・パンサー》の最後の能力の両方の対象としてクリーチャーである土地1つを選んで、何の効果もない。そのクリーチャーである土地の上に+1/+1カウンターがいくつ置かれていようとも、あなたはライフを得ず、カードを引かない。

---

# 『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スーパー・ヒーローズ』

## 統率者のカード別注釈

《愛されロボット、H.E.R.B.I.E.》

{2}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・スカウト

1 / 1

飛行

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、諜報 1 を行う。

{T} : {C}を加える。

{1}, {T} :好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。

- 《愛されロボット、H.E.R.B.I.E.》の誘発型能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。

《アスガルドのアベンジャーズ、ソー》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 神・戦士・英雄

4 / 4

飛行

あなたがコントロールしていてこれでない発生源 1 つが、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に 1 を足した点数のダメージを与える。

- 《アスガルドのアベンジャーズ、ソー》の最後の能力による追加の 1 点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。ダメージは《アスガルドのアベンジャーズ、ソー》によって与えられたわけではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、あなたの発生源が与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、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。すべてのダメージが軽減されるなら《アスガルドのアベンジャーズ、ソー》の最後の能力はもはや適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、対戦相手がコントロールしている複数のパーマネントの間、または対戦相手とそのプレイヤーがコントロールしている 1 つ以上のパーマネントの間で分割されたり割り振られたりしているなら、1 を足す前に元の点数を分割する。たとえば、あなたがトランプルを持つ 5/5 のクリーチャーで攻撃し、対戦相手が 2/2 のクリーチャーでブロックしたなら、あなたはブロック・クリーチャーに 2 点のダメージ、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、これらはそれぞれ 3 点と 4 点に変更される。

《アトランティスの王、ネイモア》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・マーフォーク・貴族

2/2

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、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。

これがあなたよりも多くのライフを持つプレイヤー1人を攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてそのプレイヤーを攻撃していてこれでないすべてのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

- 《アトランティスの王、ネイモア》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《アトランティスの王、ネイモア》の最後の能力が誘発した後では、対応されたことでいずれかのプレイヤーのライフ総量がどうなろうと関係ない。あなたのライフが、《アトランティスの王、ネイモア》が攻撃しているプレイヤーより多い場合でも、その能力は解決する。

《アベンジャーズの射手、ホークアイ》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・射手・英雄

3/4

到達

対戦相手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、このターンにこれがそれにダメージを与えていた場合、あなたはカード1枚を引く。

{T}：1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。

- 《アベンジャーズの射手、ホークアイ》とこれがダメージを与えたクリーチャーが同時に死亡したなら、そのクリーチャーについてこれの誘発型能力が誘発する。

《偉大なる王、ティ・チャカ》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・英雄

2/2

これが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。その後、その切削されたカードの中からアーティファクトや土地であるカード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

{3}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：あなたが統治者になる。あなたがあなたの統率者をコントロールしていなければ起動できない。

- 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、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。

#### 《一流の彫刻家、アリシア・マスターズ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

0/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、宝物・トークン1つを生成する。

*善性の知覚* — あなたの終了ステップの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ、自分がオーナーであるすべてのクリーチャーのコントロールを得る。

- 《一流の彫刻家、アリシア・マスターズ》の1つ目の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。

#### 《糸を引く者、パペット・マスター》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・悪人

2/4

あなたが攻撃するたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを使喚する。このターン、それではブロックできない。（次のあなたのターンまで、そのクリーチャーは、各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

1体以上の使喚されたクリーチャーがあなたの対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。

- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

### 《インビジブル・ウーマン》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

3/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、防衛と到達を持つ無色の 0/3 の壁・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが攻撃するたび、{R}{G}{W}{U}を支払ってもよい。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/+0の修整を受け、このターン、それはブロックされない。

- 《インビジブル・ウーマン》の1つ目の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。
- 《インビジブル・ウーマン》の最後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{R}{G}{W}{U}を支払ったときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

### 《インビジブル・フォース・フィールド》

{1}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているパーマネント最大4つを対象とする。ターン終了時まで、それらは破壊不能を得る。反復（この呪文をあなたの手札から唱えていたなら、これの解決に際し、これを追放する。次のあなたのアップキーの開始時に、このカードを追放領域からマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、（適正な対象がないなどの理由で）唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が打ち消されたり解決されなかったりした場合（たとえば、その対象が不適正になった場合）は、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

《インヒューマンズのプリンセス、クリスタル》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — インヒューマン・貴族・英雄

2/3

飛行

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、これは各対戦相手にそれぞれX点のダメージを与える。Xは、その呪文の色の種類数に等しい。

{T} : {R}か{G}か{W}か{U}を加える。

- 《インヒューマンズのプリンセス、クリスタル》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。呪文がスタック上になかったなら、スタック上にあった最後の瞬間のその呪文の色を用いてXの値を決定する。

《インヒューマンズの王、ブラックボルト》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — インヒューマン・貴族・英雄

3/3

飛行

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、これは+2/+2の修整を受ける。

致死の声 — これ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、そのプレイヤーがコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

- 《インヒューマンズの王、ブラックボルト》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。《インヒューマンズの王、ブラックボルト》の最後の能力についても同様である。

### 《インヒューマンの女王、メデューサ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — インヒューマン・貴族・英雄

2/2

警戒、到達

プレイヤーがクリーチャーでない呪文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。

- 《インヒューマンの女王、メデューサ》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。

### 《ウェスト・コースト支局》

{X}{U}{U}

ソーサリー

カードX枚を引く。Xが5以上なら、あなたの手札から英雄・呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《ウェスト・コースト支局》の解決時に、あなたの手札から英雄・呪文を唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれを、このターンの後の方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。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。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

### 《宇宙の試練》

{4}{G}{U}

エンチャント

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、望む色の組み合わせのマナ4点を加える。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、それをコピーしてもよい。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。これは毎ターン1回しか行えない。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- 《宇宙の試練》の1つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- 《宇宙の試練》の最後の能力の解決中に、あなたはそのコピーを生成するかどうかを選ぶ。そうしたなら、そのターンにその能力は再び誘発することはなく、すでに誘発してスタック上にあるその他の能力は何の効果も持たない。
- 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（チームワークなど）があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

### 《裏切りの神、ロキ》

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

伝説のクリーチャー — 神・魔術師・悪人

4/4

これが攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこれでない悪人1体を対象とする。それが伝説でないことと、他のタイプに加えてイリュージョンであることを除き、そのコピーであるトークン1体を、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

あなたがコントロールしている1体以上の悪人がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 《裏切りの神、ロキ》の1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、コピー元の悪人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、その悪人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。）これはその悪人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。
- コピー元の悪人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載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。

### 《英雄的自己犠牲》

{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。ターン終了時まで、あなたとあなたがコントロール

しているすべてのクリーチャーが受けるすべてのダメージは、代わりに、その対象としたクリーチャーが受ける。  
(それがまだ戦場に残っているなら。) そのクリーチャーがこのターンに死亡したとき、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。それの上に、そのクリーチャーの上にあったすべてのカウンターを置き、カード1枚を引く。

- 《英雄的自己犠牲》は、そのターン中それ以前にすでに与えられているダメージには効果がない。
- ダメージが与えられる時点で、その選ばれたクリーチャーが戦場になかったり、クリーチャーでもプレインズウォーカーでもバトルでもなかったりしたなら、そのダメージは移し替えられない。
- ダメージが、(戦闘ダメージのように) すべて同時に与えられるか、単独の呪文や能力の解決中にすべてが与えられるかぎり、その選ばれたクリーチャーにそのタフネスよりも多くのダメージを移し替えたりできる。
- 《英雄的自己犠牲》の移し替え効果は、ダメージの発生源や、それが戦闘ダメージであるかどうかを変更しない。
- あなたが1ターン中に《英雄的自己犠牲》を複数回唱えたなら、あなたやあなたがコントロールしているパーマメントに同時に与えられるダメージはすべて、あなたが選ぶパーマメント1つに与えられる。それらすべてに与えられるわけではない。また、それらにダメージを分割して与えることもできない。次にあなたにダメージが与えられるときには、ダメージを異なるパーマメントに与えてもよい。
- この遅延誘発型能力は、その選ばれたクリーチャーが死亡したときにそれの上にあった各種類のカウンターと同じ個数のカウンターをそれぞれ、対象としたクリーチャーの上に置く。

### 《王位を賭けた戦い》

{1}{G}

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体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に+1/+1カウンター1個を置く。その前者はその後者と格闘を行う。このターン、その後者のクリーチャーが死亡したとき、あなたがあなたの統率者をコントロールしている場合、あなたが統治者になる。

- 《王位を賭けた戦い》の解決時に適正な対象が1つのみであるなら、クリーチャーは格闘を行わない。対戦相手がコントロールしているクリーチャーが不適正な対象であったなら、それが死亡したとき、あなたは統治者にならない。
- 《王位を賭けた戦い》の解決時にどちらのクリーチャーも適正な対象でなかったなら、その呪文は解決されず、効果は一切発生しない。
- このターンに対戦相手がコントロールしているクリーチャーが死亡したとき、その遅延誘発型能力は、あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る。あなたがあなたの統率者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。
- 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、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。

### 《王国の盾、ウカビ》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

2/3

警戒

あなたがあなたの統率者で攻撃するたび、あなたがmana総量が4以上であるアーティファクトをコントロールしている場合、トランプルを持つ緑の4/4のサイ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 戦場にあるアーティファクトのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- あなたがあなたの統率者で攻撃する際にあなたがmana総量が4以上であるアーティファクトをコントロールしていなかった場合、《王国の盾、ウカビ》の能力は誘発しない。能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、能力は一切効果がない。能力の解決に際し、あなたがコントロールしていてmana総量が4以上であるアーティファクトが、誘発したときにコントロールしていたアーティファクトと同じであるかどうかは問われない。

## 《大いなる目的》

{1}{U}

エンチャント — プラン

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が謀議するたび、そのクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置き、このエンチャントの上にプラン・カウンター1個を置く。

このエンチャントの上に6個目のプラン・カウンターが置かれたとき、これを生け贄に捧げる。そうしたなら、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を追放する。それらのカードの中から望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。残りをあなたの手札に加える。

- 《大いなる目的》の最後の能力の解決中に、あなたは追放されたカードの中から呪文を唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。カードの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。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。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

## 《音の魔術師、クロウ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・ならず者・悪人

3/3

接死

あなたが追放領域にあるカード1枚をプレイするたび、ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはそのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。その後、それを裏向きで追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよい。これにより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。

- あなたはこれにより唱える呪文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。
- 追放領域にあるカード1枚をコピーし、そのコピーを唱えることができる効果が一部存在する。そのコピーはカードではないので、そのようなコピーを唱えても、《音の魔術師、クロウ》の1つ目の誘発型能力は誘発しない。

## 《終わりなきヒドラの戦列》

{3}{B}

ソーサリー

対戦相手1人につき1体の威迫を持つ黒の2/1の悪人・クリーチャー・トークンを生成する。

あなたの統率者が戦場に出るか攻撃するたび、{1}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードをあなたの手札に戻す。

- あなたの墓地に《終わりなきヒドラの戦列》がある間に、あなた以外のプレイヤーがあなたの統率者のコントロールを得てそれで攻撃した場合、最後の能力が誘発する。なんと悪魔的な！

## 《カーンの剣、ダモクレス基地》

{4}{B}

伝説のアーティファクト — 機体

5/5

飛行、接死

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは「そのプレイヤーが選んだトークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。」か、「そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたはカード2枚を引く。」かの最悪の二択を行う。

搭乗3

- プレイヤーが最悪の二択を迫られたとき、彼らは最初に2つの選択肢の中から1つを選ぶ。そして、その選ばれた選択のすべての処理が行われる。
- 最悪の二択を行うプレイヤーは、選択肢の一方または両方が不可能であっても、いずれか一方を必ず選ぶことができる。たとえば、選択肢の一方がクリーチャー1体を生け贄に捧げることであるなら、クリーチャーをコントロールしていないプレイヤーでもその選択肢を選ぶことができる。

## 《カーン王朝》

{3}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I, II — 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るクリーチャー最大1体を対象とする。それらをタップする。それらのクリーチャーを使喚する。次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引く。

III — 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、それはあなたの手札にあるカード1枚につき+1/+1の修整を受け、このターン、ブロックされない。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。

- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が増えるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。
- 第I章および第II章によって生成された遅延誘発型能力は、何らかの理由により対象としたクリーチャーが同じプレイヤーに同時に戦闘ダメージを与えることになったとしても、それぞれの対象としたクリーチャーごとに個別に誘発する。
- IIIの章能力の解決時にあなたの手札のカードの枚数を数えて、対象としたクリーチャーが得るボーナスを決定する。あなたの手札のカードの枚数が変わっても、そのボーナスは変わらない。

### 《改良ロボット、ドラゴンマン》

{2}{W}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ドラゴン・ロボット

\*/5

飛行

このパワーは、あなたがコントロールしていてクリーチャーでないパーマネントや、あなたの墓地にありクリーチャーでないカードのmana総量の中の最大値に等しい。

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

- 《改良ロボット、ドラゴンマン》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。
- 《改良ロボット、ドラゴンマン》の最後の能力を用いてこれを唱えるとき、あなたはすべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。

### 《キモヨ・ビーズ》

{4}

アーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、以下からまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- **A V ビーズ** — カード1枚を引く。
- **連絡ビーズ** — 白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン2体を生成する。
- **最上級ビーズ** — 3点のライフを得る。このアーティファクトを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻る。
- 《キモヨ・ビーズ》が戦場を離れてから（通常は最後のモードによって）戦場に戻った後では、これは戦場にあった以前のこれとは何のつながりもない新しいオブジェクトである。これが最後に戦場にあったときに選ばれていたすべてのモードは、再び選んでもよい。

《ギャラクタスのヘラルド、シルバーサーファー》

{5}

伝説のクリーチャー — エイリアン・英雄

4/5

飛行

これが戦場に出たとき、「あなたのライブラリーから『世界を喰らうもの、ギャラクタス』という名前のカード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。」を選んでもよい。

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、クリーチャー1体を対象とする。次のあなたのターンの終了時まで、それは各戦闘で可能ならそのプレイヤーを攻撃する。

- 《ギャラクタスのヘラルド、シルバーサーファー》の最後の能力の影響下にあるクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（タップ状態である、そのターンにそのコントローラーのコントロール下になったなど）は、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、そのコントローラーが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。

《敬愛されし強き戦士、オコエ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

3/3

これが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのターンの戦闘の開始時に、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1 カウンター1個を置く。このターン、そのクリーチャーが統治者を攻撃するたび、ターン終了時まで、それは二段攻撃とトランプルを得る。

- 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、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。

《高位存在、フランクリン・リチャーズ》

{5}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・英雄

6/6

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、発見6を行う。（mana総量が6以下であり土地でないカード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。それをmana・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。）

- 《高位存在、フランクリン・リチャーズ》の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。
- あなたが発見を行ったとき、あなたはカードを追放しなければならない。この能力の唯一の任意の部分は、その追放されたカードを唱えるかあなたの手札に加えるかのみである。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。

- 「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。呪文に強制の追加コストがあるなら、それを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- 発見されたカードのマナ・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。
- 適正な対象がないなどの理由で唱えられない場合、その発見したカードをあなたの手札に加える。
- 発見したカードがモードを持つ両面カードであるなら、あなたはそのカードの土地でない面のうち、発見値の条件を満たすものを唱えてもよい。たとえば、あなたが発見6を行ったなら、あなたはマナ総量が1である《ブルース・バナー》や、マナ総量が6である《超人ハルク》を唱えてもよい。同様に、あなたは出来事カードや分割カードを、いずれかの特性を用いて唱えられる場合がある。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。発見によってあなたが分割カードを唱えることができる場合、あなたは（その効果の発見の値以下である）いずれかの半分の半分を唱えることができる。両方の半分の半分を唱えることはできない。

#### 《混沌の女神、レディ・ロキ》

{5}{R}

伝説のクリーチャー — 神・魔術師・悪人

5/5

あなたが各ターン内のあなたの1つ目のインスタントやソーサリーや悪人である呪文を唱えるたび、それを追放する。その後、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。これは各対戦相手にそれぞれ、その呪文のマナ総量とその土地でないカードのマナ総量との差に等しい点数のダメージを与える。その土地でないカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたが唱えたインスタントやソーサリーや悪人である呪文のマナ・コストに{X}が含まれていたなら、その呪文のマナ総量を計算する時はXとして選ばれた値を用いる。
- 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。
- 呪文のマナ総量と土地でないカードのマナ総量の差を決定するには、あなたが唱えた呪文のスタック上にあった時点でのマナ総量と追放領域にある土地でないカードのマナ総量を用いて、それら2つの数のうち大きい方から小さい方を引く。たとえば、あなたが《フォトン・ブラスト一斉射》（マナ・コストが{X}{R}{R}であるソーサリー）を唱え、Xの値として2を選んだなら、そのマナ総量は4である。その後、あなたが《リビング・レーザー》（マナ・コストが{4}{R}である悪人）を追放するなら、そのマナ総量（つまり5）を《フォトン・ブラスト一斉射》のマナ総量（つまり4）と比較すると、1という結果を得る。

#### 《最初の家族》

{2}{G}{U}

インスタント

あなたはカードX枚を引き、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パーマネントや、このターンにあなたが唱えた呪文の中の色の種類数に等しい。

- Xの値は、《最初の家族》の能力の解決時に一度だけ計算される。（《最初の家族》は緑であり青でもあるため、Xはおそらく2以上である。）

### 《ザ・シング》

{5}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

5/5

トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、ザ・シングの上に+1/+1 カウンター4個を置く。

ザ・シングが攻撃するたび、{R}{G}{W}{U}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしている望む数のパーマネントを対象とする。それら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。

- 《ザ・シング》の2つ目の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。
- 《ザ・シング》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発した時ではない。これによりあなたが {R}{G}{W}{U}を支払ったときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。あなたはこ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できる。

### 《自動機械のアベンジャーズ、ジョカスタ》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・英雄

2 / 2

飛行

あなたの統率者がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上に+1/+1 カウンター 1 個を置く。

あなたの統率者で攻撃するたび、このカードがあなたの墓地にある場合、これをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に戻してもよい。

- あなたが《自動機械のアベンジャーズ、ジョカスタ》をコントロールしている間に、他のプレイヤーがあなたの統率者のコントロールを得て、それがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら（あなたに戦闘ダメージを与えた場合を含む）、《自動機械のアベンジャーズ、ジョカスタ》の 1 つ目の誘発型能力が誘発する。ただし、《自動機械のアベンジャーズ、ジョカスタ》があなたの統率者であり、他のプレイヤーがこれのコントロールを得た場合、これがプレイヤーに戦闘ダメージを与えても、その能力はこれのコントローラーのためには誘発しない。
- 《自動機械のアベンジャーズ、ジョカスタ》の最後の能力の解決中にこれが戦場に戻るに際し、クリーチャーとしての《自動機械のアベンジャーズ、ジョカスタ》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、あなたの統率者や他の攻撃クリーチャーが攻撃しているのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルである必要はない。
- 《自動機械のアベンジャーズ、ジョカスタ》は攻撃している状態で戦場に出たが、決して攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これが攻撃している状態で戦場に出たとき、クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。

### 《ジャバリ族の族長、エムバク》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・戦士

4 / 3

あなたの終了ステップの開始時に、統治者がいなかった場合、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーが統治者になる。

クリーチャー 1 体が対戦相手のうち 1 人を攻撃するたび、そのプレイヤーが統治者である場合、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+1 の修整を受けトランプルを得る。

- 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、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。

《シャン・チーとテン・リングス》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

2/2

先制攻撃

あなたがカード1枚を引くたび、これの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

これの上に10個目の+1/+1 カウンターが置かれたとき、あなたはカード5枚を引き、5点のライフを得る。

- 《シャン・チーとテン・リングス》の最後の能力は、これの上に1個以上の+1/+1 カウンターが置かれた後であり、置かれる前にこれの上の+1/+1 カウンターが10個未満であり、かつ置かれた後にこれの上の+1/+1 カウンターが10個以上になっている場合にのみ誘発する。

《重武装のアベンジャーズ、ウォーマシン》

{4}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

3/5

飛行

これが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて改善されているすべての攻撃クリーチャーは二段攻撃を得る。（*装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。*）

- あなたがコントロールしているクリーチャーに、対戦相手がコントロールしているオーラがついていても、それは改善されていない。
- カウンターが置かれているクリーチャーは、そのカウンターの種類や、どのプレイヤーがそのカウンターを置いたのかにかかわらず、改善されている。
- 装備品を装備しているクリーチャーは、ついている装備品を誰がコントロールしているにかかわらず、改善されている。

《シュリofファブリケイター》

{4}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出たとき、ヴィブラニウム・トークン2つをタップ状態で生成する。（それらは、破壊不能と「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。）

{6}, {T}：あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。（最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。）

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

## 《シンセゾイドのアベンジャーズ、ヴィジョン》

{4}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・英雄

3/3

飛行

プレイヤー 1 人が呪文 1 つを唱えるたび、そのプレイヤーのターンでない場合、以下から 1 つを選ぶ。

- これの上に+1/+1 カウンター 1 個を置く。
- これはフェイズ・アウトする。（次のあなたのターンまで、これやこれについているすべてのものは存在しないかのように扱う。）
  - フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
  - 《シンセゾイドのアベンジャーズ、ヴィジョン》がフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品は《シンセゾイドのアベンジャーズ、ヴィジョン》と同時に、これについたままフェイズ・インする。
  - パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
  - 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
  - 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・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
  - 「～かぎり」と書かれた継続的効果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
  - 対戦相手があなたの《シンセゾイドのアベンジャーズ、ヴィジョン》のコントロールを得て、それをフェイズ・アウトさせることを選び、そのコントロール変更効果の継続期間がそれフェイズ・インする前に終了した場合、その対戦相手の次のアンタップ・ステップの開始時に、それはあなたのコントロール下でフェイズ・インする。次のその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、《シンセゾイドのアベンジャーズ、ヴィジョン》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。

## 《スコードロン・シニスター》

{5}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

5/5

飛行、速攻

あなたがコントロールしていてこれでないすべての悪人は+2/+2 の修整を受け、飛行と速攻を持つ。

大混乱{3}{U}{R} (このターンにあなたがこのカードを捨てていたなら、墓地にあるこれを{3}{U}{R}で唱えてもよい。タイミングのルールは適用される。)

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

## 《正義の報復》

{4}{W}{W}

ソーサリー

プレイヤーが直前の自分のターンの間にあなたを攻撃していたなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

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。

- これにより破壊されたクリーチャーは、それが墓地でない領域に置かれたとしても、得るライフの数に入れる。
- 破壊不能を持つクリーチャーなど、実際には破壊されないクリーチャーについては、1体につき1点のライフを得ることはできない。
- プレイヤーがゲームを離れる前に進行した直近のターンにあなたを攻撃していたなら、その攻撃は、そのプレイヤーが次にターンを行うはずだったゲーム内の次の時点まで、《正義の報復》のコスト減少能力のために考慮される。その時点で、あなたはその攻撃に関しては強い復讐心を抱かなくなる。

## 《世界を喰らうもの、ギャラクタス》

{10}

伝説のクリーチャー — エルダー・エイリアン

1 2 / 1 2

飛行、トランプル、破壊不能

これが戦場に出たとき、パーマネント1つを対象とする。それを追放する。

強欲なる渴望 — あなたが「ギャラクタスのヘラルド、シルバーサーファー」という名前のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、これは各戦闘で可能なら、対戦相手の中で最大のライフを持つ対戦相手1人を攻撃する。

- 攻撃クリーチャーが指定される時点であなたが「ギャラクタスのヘラルド、シルバーサーファー」という名前のクリーチャーをコントロールしているなら、あなたはこれに対戦相手を望むように攻撃させてもよし、これでまったく攻撃しなくてもよい。コントロールしていなかったなら、これは各戦闘で可能なら、対戦相手の中で最大のライフを持つ対戦相手1人を攻撃しなければならない。
- 対戦相手の中で最大のライフを持つ対戦相手が2人以上いるなら、あなたはそのうちのいずれか1人をこれに攻撃させてもよい。
- 《世界を喰らうもの、ギャラクタス》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いを強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

## 《世界を蹂躞せし者、アボミネーション》

{7}{R}

伝説のクリーチャー — ガンマ・狂戦士・悪人

1 0 / 1 0

## 威迫、トランプル

大混乱{4}{R}（このターンにあなたがこのカードを捨てていたなら、墓地にあるこれを{4}{R}で唱えてもよい。タイミングのルールは適用される。）

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

## 《絶対的支配者カーン》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/5

飛行

絶対的支配者カーンが戦場に出るか攻撃するたび、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。そのカードの上に時間カウンター2個を置く。それが待機を持っていないなら、それは待機を得る。(あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それがクリーチャーなら、それは速攻を持つ。)

- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数(ハイフンの前にある数)の時間カウンターを持つカードを、待機コスト(ハイフンの後に列記されているもの)を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれたとき、あなたがそのカードを唱えるかどうかの選択肢を与える誘発型能力である。カードが追放され、その後「待機を得る」場合、2つの誘発型能力のみが関係することに注意すること。
- 何らかの効果が「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力(時間カウンターを取り除く能力)が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力(そのカードを唱える能力)を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機の2つ目の誘発型能力の解決中にそのカードを唱えてもよい。カードのカード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。あなたがカードを唱えないことを選択した(もしくは、唱えることができない)なら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機などで「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。

## 《戦場での愛》

{1}{U}{R}

エンチャント

あなたがちょうど2体のクリーチャーで攻撃するたび、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは先制攻撃を得る。その後、カード1枚を引く。この戦闘で、それらのクリーチャーのうちどちらかがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《戦場での愛》の能力が誘発した後では、その2体のクリーチャーに何が起ころうとも関係ない。クリーチャーのうち1体のみが戦場にあるなら、そのクリーチャーは先制攻撃を得て、遅延誘発型能力は適用される。能力の解決時にどちらのクリーチャーも戦場になかったとしても、あなたはカード1枚を引く。

#### 《祖先との交流》

{1}{G}

ソーサリー

あなたがあなたの統率者をコントロールしている間にあなたがこの呪文を唱えたとき、こ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。

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。

- あなたがあなたの統率者をコントロールしている間に《祖先との交流》を唱え終えたなら、その1つ目の能力が誘発する。それ以降は、あなたの統率者がどうなっても関係ない。ただし、あなたが《祖先との交流》を唱え始めるに際しあなたの統率者をコントロールしていても、（おそらくはマナ能力を起動するためにそれを生け贄に捧げるなどして）唱え終えるまでにあなたの統率者をコントロールしていなかった場合、《祖先との交流》の1つ目の能力は誘発しない。
- （たとえば共闘能力によって）あなたが複数の統率者を持っているなら、《祖先との交流》を唱え終えたときにそれらのうち1体をコントロールしていれば、《祖先との交流》の1つ目の能力の誘発条件を満たすには十分である。2体以上の統率者をコントロールしている場合でも、あなたは《祖先との交流》のコピーを1つしか生成しない。

#### 《そびえ立つ脅威、スティルトマン》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・悪人

4/2

到達

あなたがコントロールしている1体以上の悪人がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしていてクリーチャーでも土地でもないパーマネント1つを対象とする。次のあなたのターンの終了時まで、そのコントロールを得る。次のあなたのターンの終了時まで、それは「このパーマネントは生け贄に捧げられない。」を得る。

- そのパーマネントは、いかなる理由であっても生け贄に捧げることができない。何らかの効果によってあなたにそのクリーチャーを生け贄に捧げるように指示されても、あなたはそうすることはできず、そのクリーチャーは戦場に残る。あなたにパーマネント1つを生け贄に捧げるように求めるコストを支払うために、そのパーマネントを生け贄に捧げることはできない。
- 何らかの効果によってあなたにパーマネントを生け贄に捧げるよう指示されたなら、あなたがコントロールを得たパーマネント以外のパーマネント1つを生け贄に捧げなければならない。それを生け贄に捧げて失敗しようと試みることはできない。

#### 《ソロモン王のカエル》

{3}{W}

## 伝説のアーティファクト

### 瞬速

ソロモン王のカエルが戦場に出たとき、これを唱えていた場合、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マナ総量が3以上であるパーマメント最大1つを対象とする。それらを追放する。これにより追放された各パーマメントにつきそれぞれ、そのコントローラーはカード1枚を引く。

{3}, {T}, ソロモン王のカエルを追放する：あなたが統治者になる。

- パーマメントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 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、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。

## 《地球最強の執事、ジャービス》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

1/4

あなたが英雄・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《地球最強の執事、ジャービス》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

## 《鉄拳制裁タイムだぜ！》

{2}{G}

ソーサリー

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。

反復

- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、（適正な対象がないなどの理由で）唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が打ち消されたり解決されなかったりした場合（たとえば、その対象が不適正になった場合）は、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

#### 《ドクター・ドゥームの時間プラットフォーム》

{4}

##### アーティファクト

あなたが攻撃するたび、あなたの墓地にあり土地でないカード1枚を対象とする。それを時間カウンター2個が置かれた状態で追放する。それが待機を持っていないなら、それは待機を得る。（あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それがクリーチャーなら、それは速攻を持つ。）

- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数（ハイフンの前にある数）の時間カウンターを持つカードを、待機コスト（ハイフンの後に列記されているもの）を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれたとき、あなたがそのカードを唱えるかどうかの選択肢を与える誘発型能力である。カードが追放され、その後「待機を得る」場合、2つの誘発型能力のみが関係することに注意すること。
- 何らかの効果「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力（そのカードを唱える能力）を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機の2つ目の誘発型能力の解決中にそのカードを唱えてもよい。カードのカード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。あなたがカードを唱えないことを選択した（もしくは、唱えることができない）なら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機などで「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。

#### 《捕らえがたきアベンジャーズ、アントマン》

{1}{U}{R}

## 伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・英雄

1/2

これは、これよりも大きなパワーを持つクリーチャーにはブロックされない。

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい数の宝物・トークンを生成する。

- 《捕らえがたきアベンジャーズ、アントマン》がブロックされた後では、このパワーやブロック・クリーチャーのパワーを変更しても、これがブロックされなくなることはない。

## 《ニック・フューリー長官》

{U}{R}{W}

## 伝説のクリーチャー — 人間・スパイ・英雄

2/4

あなたが英雄・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。「その中から英雄・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。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。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。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。

## 《ヌヤミ級マザーシップ》

{6}

## アーティファクト — 機体

5/7

## 飛行、警戒、速攻

この機体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それがパーマネント・カードなら、それを戦場に出してもよい。それを戦場に出さないなら、それをあなたの手札に加える。

搭乗3

- これによりあなたがオーラ・カードを戦場に出すなら、それがエンチャントするものを戦場に出る際を選ぶ。あなたは適正なプレイヤーかパーマネントを選ばなければならない、そうでないなら、そのオーラを戦場に出すことはできない。
- 何らかの理由でそのカードを戦場に出さないなら、そのカードをあなたの手札に加える。

### 《ネガティブ・ゾーンへのポータル》

{2}

アーティファクト

{2}, {T} : 対戦相手の墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。それがクリーチャー・カードなら、あなたはカード1枚を引く。

あなたのアップキープの開始時に、このアーティファクトによって4枚以上のクリーチャー・カードが追放されている場合、コイン投げをする。あなたがコイン投げに負けたなら、このアーティファクトを生け贄に捧げ、これによって追放されているカードの中から無作為に選んだ1枚をオーナーの手札に戻す。

- 《ネガティブ・ゾーンへのポータル》の最後の能力は、あなたのアップキープ・ステップの開始時に、《ネガティブ・ゾーンへのポータル》によって追放されているクリーチャー・カードが4枚以上あるかどうかを確認する。4枚以上なかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのアップキープ中に、能力を誘発させるために《ネガティブ・ゾーンへのポータル》で追加のクリーチャー・カードを追放しても間に合わない。

### 《ノヴァ・フレイム》

{X}{2}{R}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターX個を置く。それはそれでない各クリーチャーにそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《ノヴァ・フレイム》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。カウンターは置かれず、ダメージは与えられない。

### 《ハート型のハーブ》

{4}

アーティファクト

対戦相手がコントロールしている発生源があなたにダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。

{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる : クリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、そのカードをオーナーのコントロール下で+1/+1カウンター3個が置かれた状態で戦場に戻し、あなたが統治者になる。

- 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、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。

## 《バシェンガの槍》

{4}{W}

伝説のアーティファクト — 装備品

バシェンガの槍が戦場に出たとき、統治者がいなかった場合、あなたが統治者になる。

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け警戒を持つ。

装備しているクリーチャーが統治者を攻撃するたび、そのプレイヤーがコントロールしていてタップ状態の土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

装備{2}

- 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、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。

## 《ハトゥット・ゼラゼ攻撃部隊》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・スパイ・戦士

2/2

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

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。

- 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。
- 《ハトゥット・ゼラゼ攻撃部隊》の1つ目の能力とそれが生成するコピーは、《ハトゥット・ゼラゼ攻撃部隊》よりも先に解決される。それは、《ハトゥット・ゼラゼ攻撃部隊》が打ち消されたり、あるいはコピーが生成される前に解決されることなくスタックを離れたとしても解決される。その場合でも、その能力は《ハトゥット・ゼラゼ攻撃部隊》のコピーを生成する。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

## 《バトロック・ザ・リーパー》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

2/2

多重キッカー{2} (この呪文を唱えるに際し、追加で{2}を望む回数支払ってもよい。)

これは、これがキッカーされた回数に等しい個数の+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

これが戦場に出たとき、最大X個を対象とする。これはそれらにそれぞれ、このパワーに等しい点数のダメージを与える。Xは、これがキッカーされた回数に等しい。

- 呪文の多重キッカー・コストが1回以上支払われたなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- キッカーや多重キッカーである能力を持つパーマネントを唱えずに戦場に出すなら、それをキッカーすることはできない。
- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまた同じ回数キッカーされている状態である。そのコピー元の呪文がパーマネント・呪文なら、その呪文のコピーが戦場に出た時に生成されるトークンもまた同じ回数キッカーされている状態である。
- カードかトークンがパーマネントのコピーとして戦場に出る場合は、コピー元がキッカーされていたとしても、そのパーマネントはキッカーされていない。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、多重キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。
- 《バトロック・ザ・リーパー》の最後の能力の解決時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのパワーを用いて、各対象にそれぞれ与えるダメージの点数を決定する。

## 《パワーバック》

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

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

4/4

飛行、警戒、トランプル、速攻

パワーバックがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を無作為に選んで対象とする。それを追放する。次のあなたのアップキープの開始時に、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。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- あなたの次のアップキープの間、《パワーバック》の遅延誘発型能力が解決する際に、あなたは追放されているカードを唱えるかどうかを選ぶ。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。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。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたがそのカードを唱えないことを選ぶか、（利用可能な適正な対象がないなどにより）そのカードを唱えられないなら、そのカードは追放されたままである。

#### 《パワー抽出》

{5}{U}

ソーサリー

各プレイヤーのライブラリーのそれぞれ一番上にあるカード1枚を見る。その後、それらのカードを裏向きで追放する。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらのカードをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイされるカードの通常のタイミングのルールに従う。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。

《パンサーロボ》

{10}  
アーティファクト・クリーチャー — 猫・ロボット  
8/8  
親和（アーティファクト）（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アーティファクト1つにつき{1}少なくなる。）  
到達、トランプル

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後（《パンサーロボ》の親和能力などによる）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。

《ヒューマン・トーチ》

{3}{R}  
伝説のクリーチャー — 人間・英雄  
3/2  
あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、ターン終了時まで、ヒューマン・トーチは飛行と二段攻撃と速攻を得る。  
ヒューマン・トーチが攻撃するたび、{R}{G}{W}{U}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、これが対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、これはそのプレイヤー以外の各対戦相手にそれぞれ、その点数に等しい点数のダメージを与える。

- 《ヒューマン・トーチ》の1つ目の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。

《豹の女神、バスト》

{2}{G}{W}  
伝説のクリーチャー — 猫・神  
4/4  
到達、トランプル、破壊不能  
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いかぎり、これでは攻撃もブロックもできない。  
あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- 《豹の女神、バスト》が攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーとして指定された後では、あなたがコントロールしているクリーチャーの数が3体未満になったとしても、その戦闘では攻撃またはブロックを続行する。
- Xの値は、《豹の女神、バスト》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《敏捷なるアベンジャーズ、ブラック・ウィドウ》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スパイ・英雄

2/2

威迫

対戦相手1人が各ターン内の自分の2枚目のカードを引くたび、これの上に+1/+1 カウンター1個を置き、あなたはカード1枚を引く。

- 《敏捷なるアベンジャーズ、ブラック・ウィドウ》の2つ目の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《ファンタスティッカー》

{3}

伝説のアーティファクト — 機体

4/4

飛行

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、ファンタスティッカーはアーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでよい。

あなたが各ターン内のあなたの4つ目のクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ファンタスティッカーを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、飛行と速攻を持つ無色の4/4の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン4体を生成する。

- 《ファンタスティッカー》の各誘発型能力はそれぞれ、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。

《ファンタスティックな伸縮性》

{2}{U}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- 土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

反復（この呪文をあなたの手札から唱えていたなら、この解決に際し、これを追放する。次のあなたのアップキープの開始時に、このカードを追放領域からマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、何らかの効果によって唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。

- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が打ち消されたり解決されなかったりした場合（たとえば、その対象が不適正になった場合）は、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

《復讐の稼働、トライセンチネル》

{7}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・悪人

7/7

飛行、威迫、トランプル

これが戦場に出たとき、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るクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれらにそれぞれ3点のダメージを与える。

蘇生{7} (*{7}*: あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、あるいは、これが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。)

- あるカードの蘇生能力を起動したが、その能力が解決する前にそのカードが墓地から取り除かれたなら、その蘇生能力は解決時に何もしない。
- カードの蘇生能力を起動することは、そのカードを唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力は蘇生能力に影響するが、呪文に影響する呪文や能力は影響しない。
- 次の終了ステップの開始時に、蘇生によって戦場に戻されたパーマネントは追放される。これは遅延誘発型能力であり、誘発型能力を打ち消す効果によって打ち消すことができる。その能力が打ち消された場合、パーマネントは戦場にとどまり、その遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのパーマネントがその後戦場を離れたとき、その置換効果はそのパーマネントを追放する。
- 蘇生は、（たとえクリーチャー・カードでなかったとしても）それによって戦場に戻ったパーマネントに速攻を与える。ただし、どちらの「追放」能力もそのパーマネントに与えられるわけではない。そのパーマネントがすべての能力を失った場合も、それは次の終了ステップの開始時に追放される。また、それが戦場を離れる場合、代わりにそれは追放される。
- 蘇生によって戦場に戻ったパーマネントが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのパーマネントが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、それはそのパーマネントを追放することに成功する。パーマネントを追放した呪文や能力が後になってそのカードを戦場に戻す場合、そのパーマネント・カードは以前のそれとは何のつながりもない新たなオブジェクトとして戦場に戻る。蘇生の効果はもはや適用されない。

《フライトフル・フォー》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 悪人

4/4

威迫

対戦相手1人が各ターン内の自分の1つ目のクリーチャーでない呪文を唱えるたび、そのプレイヤーはその呪文のマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 《フライトフル・フォー》の2つ目の能力は、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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。

《ブラックパンサー、ティ・チャラ》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・英雄

2 / 2

これが戦場に出るか攻撃するたび、ヴィブラニウム・トークン1つをタップ状態で生成する。（それは、破壊不能と「{T} : {C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。）

あなたがマナ総量が4以上であるアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 呪文のコストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。
- 《ブラックパンサー、ティ・チャラ》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《フレイム・オン！》

{4}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。これの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、あなたの墓地にありクリーチャーでも土地でもないカードの枚数に等しい。ターン終了時まで、これは飛行を得る。

反復（この呪文をあなたの手札から唱えていたなら、この解決に際し、これを追放する。次のあなたのアップキープの開始時に、このカードを追放領域からマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- Xの値は、《フレイム・オン！》の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、（適正な対象がないなどの理由で）唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が打ち消されたり解決されなかったりした場合（たとえば、その対象が不適正になった場合）は、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

《触れられざる天才、レッド・ゴースト》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・悪人

2 / 3

## 護法{2}

これはブロックされない。

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、速攻を持つ赤の3/3の類人猿・悪人・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《触れられざる天才、レッド・ゴースト》の最後の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

## 《分裂する心、タイフォード・マリー》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・悪人

3/3

これが攻撃するたび、以下から1つを無作為に選ぶ。

あなたがこのターンにカードを捨てていたなら、代わりに1つを選ぶ。・マリー — 宝物・トークン1つを生成する。

・タイフォード・マリー — カード1枚を引く。

・ブラディ・マリー — 各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- あなたが《分裂する心、タイフォード・マリー》の誘発型能力をスタックに置くに際し、あなたはモードを選ぶ。そのターンにあなたがカードを捨てていなかったなら、モードは無作為に1つ選ばれる。プレイヤーは、選ばれたモードがどれになるのかを知った上で、その能力に対応できる。

## 《誇り高き拳闘士、タイタニア》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/3

先制攻撃

会戦（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはこの戦闘であなたが攻撃した対戦相手1人につき+1/+1の修整を受ける。）

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会戦を持つ。

- 会戦能力が誘発した後では、そのクリーチャーが会戦を失っても関係ない。あなたがコントロールしていてこれでない攻撃クリーチャーの会戦能力がスタックにある間に《誇り高き拳闘士、タイタニア》が戦場を離れたとしても、その能力は解決する。
- あなたは会戦能力の解決時に、得られるボーナスを決定する。あなたが1体以上のクリーチャーで攻撃した対戦相手の数を数えること。この能力の解決時に、攻撃クリーチャーが攻撃しているかどうか、あるいはそのクリーチャーがまだ戦場にいるかどうかは関係ない。また、あなたが攻撃した対戦相手が、まだゲームに残っているかどうかも関係しない。
- あなたがプレイヤー1人を何体のクリーチャーで攻撃したかも関係ない。プレイヤー1人を最低でもクリーチャー1体で攻撃してさえいればよい。たとえば、あなたが1人のプレイヤーを《誇り高き拳闘士、タイタニア》で攻撃し、他のプレイヤー1人を5体のクリーチャーで攻撃した場合、《誇り高き拳闘士、タイタニア》はターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。

- 会戦を持つクリーチャーがプレインズウォーカーやバトルを攻撃したなら、会戦は誘発する。しかし得られるボーナスを決定する際には、この効果は、あなたがクリーチャーで攻撃した対戦相手（そしてプレインズウォーカーおよびバトルは含まない）だけを数える。
- 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは攻撃クリーチャーとして宣言されることはないため、会戦能力の際には数えない。同様に、会戦を持つクリーチャーが、攻撃している状態で戦場に出た場合、会戦能力は誘発しない。
- クリーチャー1体に複数の会戦があるなら、それぞれ別個に誘発する。

《魔性のアベンジャーズ、スカーレット・ウィッチ》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・邪術師・英雄

3/3

飛行

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。その後、それらを裏向きで追放する。その後、あなたはこれにより追放されているカードの中から、英雄・呪文かクリーチャーでない呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《魔性のアベンジャーズ、スカーレット・ウィッチ》の最後の能力が解決するに際し、あなたはこれにより追放されているカードの中から呪文1つを唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれを、このターンの後の方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。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。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《魔性のアベンジャーズ、スカーレット・ウィッチ》の最後の能力が参照しているのは、その特定の《魔性のアベンジャーズ、スカーレット・ウィッチ》によって追放されているカードであり、《魔性のアベンジャーズ、スカーレット・ウィッチ》という名前を持ちこれでないクリーチャーによって追放されているカードではない。これが戦場を離れたなら、あなたはその《魔性のアベンジャーズ、スカーレット・ウィッチ》により追放されているカードを使用できなくなる。

《マスターマインド、ヘルムート・ジモ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・悪人

2/2

これが攻撃するたび、あなたの墓地にありマナ総量がこれのパワー以下で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。それを唱えてもよい。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。これにより呪文を唱えたなら、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《マスターマインド、ヘルムート・ジモ》の誘発型能力の解決中に、インスタントやソーサリーであるそのカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはそ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。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。

## 《ミスター・ファンタスティック》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・英雄

2/4

警戒、到達

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、カード1枚を引く。

{R}{G}{W}{U}, {T}：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。

- 《ミスター・ファンタスティック》の誘発型能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。
- 《ミスター・ファンタスティック》の最後の能力によるコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- 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（たとえば、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。
- 《ミスター・ファンタスティック》の最後の能力は、スタック上にある誘発型能力1つを対象とし、その能力をスタック上に追加で2つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- 《ミスター・ファンタスティック》の能力は、対象を取るものに限らず、スタック上にある誘発型能力であればどれでもコピーできる。
- 各コピーは元の能力よりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、各コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。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）。
- コピー元の能力がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、各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。
- 能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く能力についても同様である。
- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。特に、誘発型能力がそのコントローラーにコストを支払うかどうか問う場合には、そのコピーがコストが支払われた状態になることを望むなら、そのコピーのためにそれを支払う。

## 《無慈悲なる篡奪者、キルモンガー》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/3

トランプル

これが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは防御プレイヤーがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+0の修整を受ける。

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分が選んだアーティファクト1つを生け贄に捧げ、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

- 《無慈悲なる篡奪者、キルモンガー》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。このテキストは印刷されたカードから誤って省略されていました。

《猛火のレインジャー、ファイアバード》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・レインジャー・英雄

1/3

飛行

これが攻撃するたび、ターン終了時まで、これでないすべての攻撃クリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、このパワーに等しい。

- Xの値は、《猛火のレインジャー、ファイアバード》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 《猛火のレインジャー、ファイアバード》の最後の能力の解決時点でこれが戦場にいなかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのパワーを用いてXの値を決定する。

《モレキュールマン》

{6}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

5/5

あなたの手札にあり土地でないすべてのカードは奇跡{0}を持つ。（あなたがこのターンに最初に引いたカードとして奇跡を持つカードを引き、すぐに公開したとき、その奇跡コストを支払ってそのカードを唱えてもよい。）

- 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。
- 奇跡を持つカードは、あなたのターンに限らずどのターンでも、それがそのターンにあなたが最初に引いたカードであれば、それを公開し唱えることができる。
- カードを複数枚引くことは、常に、カード1枚を引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカード3枚を引くという呪文を唱えたなら、あなたはカードを1枚ずつ3回引く。奇跡能力を使って公開し唱えることができるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合、カードを引いてはいない。

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

### 《涎垂らしのテレポーター、ロックジョー》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — インヒューマン・犬・英雄

1/1

警戒

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、これの上に+1/+1 カウンター 1 個を置く。そうしたとき、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー最大 1 体を対象とする。このターン、これとそれはブロックされない。

- 《涎垂らしのテレポーター、ロックジョー》の最後の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。
- 《涎垂らしのテレポーター、ロックジョー》の最後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《涎垂らしのテレポーター、ロックジョー》の上に+1/+1 カウンターを置いたときに、2 つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。あなたがその能力の対象を選ぶなら、スタックに置かれる際に選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- あなたは、この最後の能力によって生成される再帰誘発型能力の対象を選ぶ必要はないが、そうした場合、その能力が解決しようとする際にその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。これもそのクリーチャーもブロックされなくなることはない。

### 《鎧纏いしアベンジャーズ、アイアンマン》

{3}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

2/2

飛行

あなたがカード 1 枚を引くたび、クリーチャー 1 体を対象とする。それの上に+1/+1 カウンター 1 個を置く。これが攻撃するたび、ターン終了時まで、改善されていてこれでないすべての攻撃クリーチャーは飛行を得る。（装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。）

- あなたがコントロールしているクリーチャーに、対戦相手がコントロールしているオーラがついていても、それは改善されていない。
- カウンターが置かれているクリーチャーは、そのカウンターの種類や、どのプレイヤーがそのカウンターを置いたのかにかかわらず、改善されている。
- 装備品を装備しているクリーチャーは、ついている装備品を誰がコントロールしているにかかわらず、改善されている。

《ラトベリアの王、ドクター・ドゥーム》

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

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・悪人

3/3

あなたが1枚以上の土地・カードを捨てるたび、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

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る悪人1体を対象とする。ターン終了時まで、それは威迫を得る。それは謀議する。(カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 《ラトベリアの王、ドクター・ドゥーム》の最後の能力の解決時に対象とした悪人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くことも捨てることもない。

## 《ラモンダ母后》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

3/5

ラモンダ母后が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたが統治者であるかぎり、パワーが2以下であるクリーチャーではあなたを攻撃できない。

- 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、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。
- あなたが統治者である間にクリーチャーがあなたを攻撃したなら、その後そのパワーを2以下にしても、それは戦闘から取り除かれない。同様に、パワーが2以下である1体以上のクリーチャーがあなたを攻撃している間にあなたが統治者になっても、それらのクリーチャーは戦闘から取り除かれない。

## 《リード評議会》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・英雄

2/2

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーには「レジェンド・ルール」は適用されない。

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、リード評議会のコピーであるトークン1体を生成する。

- 「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の中から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。
- あなたがコントロールしているクリーチャーに「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クリーチャー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2体以上の伝説のクリーチャーをコントロールしていて、（《リード評議会》が戦場を離れたなどにより）「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体を除くすべてを墓地に置かなければならない。
- あなたが《リード評議会》をコントロールしていて、なおかつ伝説のクリーチャー1体と、それと同じ名前を持ちクリーチャーでない伝説のパーマネント1つをコントロールしていた場合、あなたがレジェンド・ルールによってどちらかを墓地に置くことはない。
- あなたが《リード評議会》をコントロールしていて、なおかつクリーチャーでない2つ以上の伝説のパーマネントと、1体以上のクリーチャーをコントロールしていて、いずれも同じ名前を持つ場合、レジェンド・ルールはクリーチャーでないパーマネントにのみ適用される。あなたはそれらのクリーチャーでないパーマネントのうち1つを選んで残し、残りの同じ名前を持ちクリーチャーでないパーマネントを墓地に置かなければならない。あなたはこれにより残す方にクリーチャーを選んだり、いずれかのクリーチャーを墓地に置いたりすることはできない。
- 《リード評議会》の最後の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていたかどうかを見る。唱えていなかったなら、能力は一切誘発しない。あなたのターンの戦闘ステップの開始中に、能力を誘発させるためにクリーチャーでない呪文を唱えても間に合わない。
- コピーであるトークンは《リード評議会》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。
- そのトークンは《リード評議会》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、こ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。
- 《リード評議会》の誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《リード評議会》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《リード評議会》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。
- 《リード評議会》の誘発型能力がスタック上にある間にこれが何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《リード評議会》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。

## 《リビング・レーザー》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・悪人

4/4

速攻

リビング・レーザーが攻撃するたび、このターンにあなたが捨てたカード1枚につき1体の、伝説ではないことを除き、リビング・レーザーのコピーであるトークンを生成する。それらのトークンはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。

- 各トークンはそれぞれ、記載されている例外を除き、《リビング・レーザー》に書かれていることをそのままコピーする

- そのトークンは《リビング・レーザー》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、こ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。
- 《リビング・レーザー》の誘発型能力の解決前にこれが戦場を離れた場合でも、《リビング・レーザー》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《リビング・レーザー》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。
- 《リビング・レーザー》の誘発型能力がスタック上にあり、なおかつ解決前である間にこれが何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは（記載されている例外を除き）《リビング・レーザー》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。

### 《若き天才、ヴァレリア・リチャーズ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・英雄

3/3

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

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、カード1枚を引く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、奇跡コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《若き天才、ヴァレリア・リチャーズ》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《ワカンダの работник、ナキア》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

3/3

到達

あなたの統率者が戦場に出るたび、あなたが統治者になる。

{2}, {T} : クリーチャーや機体である 1 体を対象とする。その上に+1/+1 1 カウンター 2 個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 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、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。

《ワカンダの女王、ストーム》

{3}{G}{W}

伝説のクリーチャー — ミュータント・貴族・英雄

4/5

飛行

これが攻撃するたび、これでない攻撃クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得て +X/+0 の修整を受ける。X は、このパワーに等しい。

飛行を持つクリーチャーがあなたを攻撃するたび、これはそのクリーチャーにこのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- X の値は、《ワカンダの女王、ストーム》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。その時点で《ワカンダの女王、ストーム》が戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのパワーを用いて X の値を決定する。
- 同様に、《ワカンダの女王、ストーム》の最後の能力の解決時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこのパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《ワカンダの戦士、ズリ》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

2/2

トランプル

あなたがマナ総量が4以上であるアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。

---

# 『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スーパー・ヒーローズ』

## シーン・ボックス・カードのカード別注釈

《悪の超頭脳、モードック》

{3}{B}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 悪人

3/5

飛行

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分が選んだ、トークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《悪の超頭脳、モードック》の最後の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《欺きの神、ロキ》

{1}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 神・魔術師・悪人

3/3

あなたがクリーチャー1体のみを対象とする呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーのコントロールを得る。あなたのターンなら、そのクリーチャーをアンタップし、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- あなたの唱える呪文が、複数の対象を取るものの、それらすべてが同一のクリーチャーであったなら、《欺きの神、ロキ》の最後の能力が誘発する。
- あなたが唱える呪文が、複数の対象を取り、そのうち1つがクリーチャーであり、他がすべてクリーチャーでなかったなら、《欺きの神、ロキ》の能力は誘発しない。

《アブソーピングマンとタイタニア》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

4/5

あなたがコントロールしていてクリーチャーである発生源が与えるすべてのダメージを2倍にする。

- ダメージの一部を軽減する効果など、あなたのクリーチャーが与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、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メ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。ダメージがすべて軽減されたなら、《アブソーピングマンとタイタニア》の能力は適用されなくなる。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが与えるダメージが、複数のパーマメ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、そのダメージは2倍にする前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、あなたがトランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、対戦相手が2/2のクリーチャーによつ

てブロックしたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ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。

《いつも怒っている、ハルク》

{5}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ガンマ・狂戦士・英雄

9/9

トランプル

これが戦場に出たとき、すべてのアーティファクトを破壊する。

各戦闘で、これは可能なら攻撃する。

- 《いつも怒っている、ハルク》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いを強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

《神業の一矢、ホークアイ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・射手・英雄

3/4

先制攻撃、到達

これか、あなたがコントロールしていてこれでない英雄1体が戦場に出るたび、1つを対象とする。そのクリーチャーはそれに、あなたがコントロールしている英雄の数に等しい点数のダメージを与える。

- 《神業の一矢、ホークアイ》の最後の能力の解決時にあなたがコントロールしている英雄の数を用いて、与えるダメージの点数を決定する。

《ミッドガルドの守護神、ソー》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 神・戦士・英雄

5/5

飛行

あなたがコントロールしている発生源1つが対戦相手1人に戦闘ダメージでないダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるその点数に等しい枚数のカードを追放してもよい。このターン、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、すべての通常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。

《未来の先駆者、アイアンマン》

{4}{U}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

5/5

## 飛行

あなたのターンの戦闘の開始時に、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。それは基本のパワーとタフネスが5/5のアーティファクト・クリーチャーになり、飛行を得る。

- 《未来の先駆者、アイアンマン》の最後の能力は、パーマネントのパワーや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。パワーやタフネスを変更するこれ以外の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。
- 《未来の先駆者、アイアンマン》によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは機体が搭乗されることで誘発するあらゆる能力において、機体に「搭乗した」とは見なさない。

---

# 『マジック：ザ・ギャザリング / マーベル スーパー・ヒーローズ』

## ビギナー・ボックス・カードのカード別注釈

《アイアンマン、トニー・スターク》

{3}{R}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

3/3

飛行（このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーに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攻撃クリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

あなたが赤の呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ無色の2/1のロボット・英雄・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。

- 《アイアンマン、トニー・スターク》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《礎の力、グラビトン》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・悪人

3/3

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、以下から1つを選ぶ。

- 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。（それは飛行や到達を持たないクリーチャーにはブロックされない。）
- クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。
- 《礎の力、グラビトン》の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《イモータル・ウェポンズ》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・英雄

4/4

イモータル・ウェポンズが戦場に出たとき、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。それをあなたの手札に戻す。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、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+2/+0の修整を受け威迫を得る。（それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

- 《イモータル・ウェポンズ》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

- クリーチャーが単体のクリーチャー1体によって適正にブロックされているなら、それに威迫を得させても、そのブロックは不適正にならない。

《ガンマ線の変異体》

{2}{G}

クリーチャー — ガンマ・ホラー・悪人

3/3

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

パワーアップ — {4}{G}{G}：このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター3個を置く。その後、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体につき1枚のカードを引く。（パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこれのmana・コスト分減らす。）

- 《ガンマ線の変異体》のパワーアップ能力はこれ自身を対象としない。その能力の解決時にこれが戦場になかったとしても、他の効果は依然として発生する。あなたは、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体につき1枚のカードを引く。
- 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各クリーチャーは、その上にいくつカウンターが置かれているか、どの種類のカウンターであるか、またそのクリーチャーにカウンターを置いたのがどのプレイヤーであるかにかかわらず、《ガンマ線の変異体》のパワーアップ能力においてカード1枚分として数えられる。

《キャプテンの防御》

{W}

インスタント

ブロック・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の修整を受ける

カード1枚を引く。

- 《キャプテンの防御》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。

《恐竜乗り、ムーンボーイ》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 類人猿・人間

2/2

あなたが恐竜・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたが恐竜をコントロールしている間にこれが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+1/+1の修整を受ける。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コスト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mana総量は変わらない。

### 《植物相の巨人》

{5}{G}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク

\*/\*

呪禁（このクリーチャーは呪文や能力であり対戦相手がコントロールしているものの対象にならない。）

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

- 《植物相の巨人》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。

### 《シングの大振り》

{3}{G}

インスタント

この呪文があなたがコントロールしている英雄を対象とするなら、これを唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、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、その前者のパワーの2倍に等しい点数のダメージを与える。

- いずれかのクリーチャーが《シングの大振り》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

《スタークの発明能力》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

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）

このオーラが戦場に出たとき、{X}を支払ってもよい。そうしたなら、カードX枚を引く。

あなたがカード1枚を引くたび、エンチャントしているクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

- あなたは1つ目の誘発型能力の解決中にXの値を選ぶ。その後、あなたはその点数のmanaを支払い、その点数に等しい枚数のカードを引いてもよい。

《地球への落下》

{4}{W}

インスタント

クリーチャー1体を追放する。各プレイヤーはそれぞれ3点のライフを得る。

基本土地サイクリング{2}（{2}, 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。）

- 《地球への落下》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。プレイヤーはライフを得ない。

《秘密諜報員、ペギー・カーター》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スパイ・英雄

2/1

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。（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。）

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《秘密諜報員、ペギー・カーター》の能力は誘発しない。同様に、戦闘中にあとから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。

《ブルー・マーベル、アダム・ブラシアー》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者・英雄

3/5

飛行（このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーにはブロックされない。）

護法（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。)

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

- 《ブルー・マーベル、アダム・ブラシアー》の最後の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《ブラウン、アマデウス・チョ》

{1}{G/U}

伝説のクリーチャー — ガンマ・科学者・英雄

1/1

これが戦場に出たとき、カード1枚を引く。

パワーアップ — {4}{G/U}：これの上に、あなたの手札にあるカード1枚につき1個の+1/+1カウンターを置く。

(パワーアップ能力はそれぞれ1回しか起動できない。これがこのターンに戦場に出たなら、コストをこのマナ・コスト分減らす。)

- 《ブラウン、アマデウス・チョ》のパワーアップ能力を解決するに際し、あなたの手札にあるカードの枚数を数え、これの上に置く+1/+1カウンターの個数を決定する。

《ヤングアベンジャーズ、アイアンラッド》

{2}{U/R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

2/2

飛行 (このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーにはブロックされない。)

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。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。

《ヤング・アベンジャーズ、ウィツカン》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・邪術師・英雄

3/3

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。

次のあなたの終了ステップまで、あなたは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。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。

《ヤング・アベンジャーズ、スタチュア》

{1}{R/G}

伝説のクリーチャー — 人間・英雄

2/2

到達 (このクリーチャーは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。)

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、この基本のパワーとタフネスは4/4になる。

- 《ヤング・アベンジャーズ、スタチュア》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《ランナウェイズ、ヴィクター・マンチャ》

{5}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

4/4

これが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。あなたがこれをコントロールしているかぎり、それ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。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。

《我が街の英雄、スパイダーマン》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・人間・英雄

5/4

到達（このクリーチャーは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

これが戦場に出たとき、パワーが2以下であるクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 《我が街の英雄、スパイダーマン》の最後の能力が誘発した後、それが解決される前に、対象としたクリーチャーのパワーが3以上に増えた場合、その能力は解決されない。しかし、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが3以上に増加したとしても、そのターン、それはブロックされない。

---

© 2026 MARVEL. マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ミラディン、イニストラード、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクション、ブルームパロウ、ダスクモーン、タルキール、ローウィンおよびストリクスヘイヴンは、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。