

# マジック: ザ・ギャザリング—『アサシクリード』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編  
最終更新 2024 年 4 月 18 日

リリースノートは、マジック: ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/ja/rules) から最新版のルールを入手できる。

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

「カード別注釈」の各章では、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 ACR であるマジック: ザ・ギャザリング—『アサシクリード』のカードは、モダンに加え、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。このセットのカードはスタンダード、パイオニアの各フォーマットでは使用できない。セットコードが ACR である以前に印刷されたカードも、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

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

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

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

---

## 新メカニズム: フリーランニング

アサシク教団のメンバーは、標的に気付かれずに近づいたり、作戦が完了した後に逃げ出すためアクロバティックな技を使うことが多い。建物をよじ登る、足場から足場へ飛び移る、イーグルダイブをするなどの動きは、すべて暗殺者のフリーランニングのスキルの一部である。暗殺者・クリーチャーや統率者でプレイヤーに戦闘ダメージを与えたターンでは、フリーランニング・コストを使ってフリーランニングの呪文を唱え、より少ないコストを払ったり追加の効果を得ることができる。

### 《タカの眼》

{4}{U}

ソーサリー

フリーランニング {1}{U} (このターン、あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えていたなら、これをフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

カード3枚を引く。

### 《修道院の襲撃》

{2}{R}

ソーサリー

フリーランニング {X}{R} (このターン、あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えていたなら、これをフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。このフリーランニング・コストが支払われていたなら、代わりにあなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらの追放されているカードをプレイしてもよい。

- あなたがコントロールしている暗殺者・クリーチャーもしくは統率者がプレイヤーに戦闘ダメージを与えると、そのターンの残りの間フリーランニング・コストを使って呪文を唱えることができるようになる。そのあとでその暗殺者や統率者がどうなっても関係ない。

---

## 再録メカニズム: 歴史的

訓練中のアプスターゴの従業員であろうと、アnimス・オメガの誇り高きオーナーであろうと、あなたは仮想現実と遺伝子記憶の力を使い、過去の出来事を追体験してきた。今回のリリースでは、多くのカードが歴史的なカードや呪文、パーマメントと関連している。すなわち、「伝説の」の特殊タイプや「アーティファクト」のカード・タイプや「英雄譚」のエンチャント・タイプを持つカードや呪文、パーマメントのことである。

### 《バシム・イブン・イスハーク》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

2/2

あなたが歴史的な呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。このターン、バシム・イブン・イスハークはブロックされない。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

バシム・イブン・イスハークがプレイヤー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。

### 《アプスターゴ・エンターテイメント社》

伝説の土地

{T}: {C}を加える。

{1}, {T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}, {T}, アプスターゴ・エンターテイメント社を追放する:あなたの墓地にある歴史的なカード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻し、その後、すべての墓地を追放する。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

- カードや呪文やパーマメントが歴史的であるとは、それが「伝説の」の特殊タイプか「アーティファクト」のカード・タイプか「英雄譚」のサブタイプを持っていることである。これらの特性を2つ以上持っていたとしても、そのオブジェクトが他の歴史的オブジェクトよりも歴史的であったり、追加の恩恵をもたらしたりすることはない。オブジェクトは歴史的であるかないか、どちらかである。
- 一部の能力は「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する。この種の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

- 「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する能力は、歴史的なカードが唱えられることなく戦場に置かれた場合は誘発しない。
- 土地は唱えられるわけではないので、「あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび」に誘発する能力は、あなたが伝説の土地をプレイした場合は誘発しない。戦場にあるカードが「伝説の」の特殊タイプや「アーティファクト」のカード・タイプや「英雄譚」のサブタイプを持つカードに変身する場合も、誘発しない。

### 再録メカニズム:裏向きのカード

### 再録メカニズム:変装

### 再録メカニズム:偽装

暗殺者は、単純に隠れる、溶け込む以外にもさまざまな社会的隠密行動に関する訓練を受けている。今回のリリースで、これらのスキルは変装と偽装の再録メカニズムによって表現されている。

### 《シワのバエク》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/4

二段攻撃

あなたのターンの間、あなたがコントロールしていてこれでないすべての歴史的なクリーチャーは二段攻撃を持つ。

変装{1}{R}{W} (このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。これの変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。)

- 変装能力によってあなたは、{3}を支払い変装能力を使用すると宣言することでカードを裏向きに唱えることができる。あなたは自分に優先権があるときならいつでも、変装コストを支払うことであなたがコントロールしている裏向きのパーマネントを表向きにすることができる。
- 裏向きの呪文にはマナ・コストがなく、マナ総量は0である。裏向きの呪文を唱えるときには、それを裏向きでスタックに置くので、他のプレイヤーにはそのカードが何であるかわからない。その後、{3}を支払う。これは代替コストである。
- そのクリーチャー・呪文は護法{2}を持つ2/2のクリーチャー・呪文であり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。その結果のクリーチャーは護法{2}を持つ2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。その呪文やその結果のクリーチャーは無色であり、マナ総量は0である。呪文やクリーチャーに適用するその他の効果は、それが持っていない特性を与えたり、それが持っている特性を変更したりすることができる。
- あなたは自分に優先権があるときならいつでも、その変装コストを公開してそのコストを支払うことで、裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。これにより表向きにできるのは裏向きのパーマネントのみである。裏向きの呪文を表向きにすることはできない。

### 《群衆紛れ》

{2}{U}{U}

インスタント

あなたがオーナーでありトークンでないクリーチャー1体を対象とする。それと、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を裏向きの束にして追放し、その束を切り直す。その後、それらのカードを偽装する。それらはタップ状態で戦場に出る。(カードを偽装するとは、それを護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きの状態で戦場に出すことである。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

- カードを偽装するとは、それを裏向きで戦場に出すことである。それは護法{2}を持つ2/2の裏向きのクリーチャーになり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。これは無色であり、マナ総量は0である。パ

ーマメントに適用するその他の効果は、それが持っていない特性を与えたり、それが持っている特性を変更したりすることができる。

- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたがコントロールしていて偽装されているパーマメントを、(これに適用されるコピー効果やタイプ変更効果を見捨てて)これがクリーチャー・カードでありこのマナ・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 偽装されたクリーチャーが表向きになった場合に変装(あるいは変異)を持つのであれば、その変装(あるいは変異)コストを支払って表向きにすることもできる。
- 変装(あるいは変異)能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、偽装されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- 両面カードが偽装されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。

### 裏向きのカードに関する一般注釈

- あなたはいつでも、自分がコントロールしている裏向きの呪文やパーマメントを見ることができる。何らかの効果によってあなたが見ることを許可されたり指示されないかぎり、あなたがコントロールしていない裏向きのパーマメントを見ることはできない。
- 裏向きのクリーチャーが能力を失ったなら、それが表向きになるとそれは変装も(変装コストも)持たなくなるので、それを変装能力で表向きにすることはできない。
- パーマメントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマメントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きになったクリーチャーはカード名を持たず、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。他の裏向きのクリーチャーとも同じ名前を持ってはいない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマメントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマメントである。そのパーマメントを対象としていた呪文や能力や、そのパーマメントにつけられていたオーラや装備品は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。
- パーマメントを表向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマメントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- 裏向きの呪文がスタックを離れて戦場以外のいずれかの領域に置かれた場合(打ち消された場合など)には、あなたはそれを公開しなければならない。同様に、裏向きのパーマメントが戦場を離れた場合も、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマメントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマメントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は、どの能力によって裏向きにされたかと同様に、明確なままにしなければならない。(これには変装、偽装、古いカードを使用しているゲームなら変異、予告、そしてカードを裏向きにする稀なその他の効果も含まれる。)これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。
- 何かが戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマメントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマメントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。

# 『アサシクリード』のセット本体のカード別注釈

《アヴリーン・ドウ・グランプレ》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/3

接死

あなたがコントロールしていて接死を持つクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーの上にその点数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

変装 {B}{G} (このカードを、{3}で護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きで唱えてもよい。これの変装コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。)

- あなたがコントロールしていて接死を持つクリーチャーが致死ダメージを与えられたのと同時にプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えた場合(それがトランプルを持っており、ブロックされた場合など)、それは《アヴリーン・ドウ・グランプレ》の誘発型能力が解決してその上に+1/+1カウンターが置かれる前に死亡する。

《アテナイの教師、ソクラテス》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

0/4

防衛

アテナイの教師、ソクラテスがアンタップ状態であるかぎり、これは呪禁を持つ。

ソクラテス的対話 — {T}: クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるなら、そのダメージを軽減する。このクリーチャーのコントローラーとそのプレイヤーはそれぞれ、その点数の端数を切り捨てた半分に等しい枚数のカードを引く。」を得る。

- 《アテナイの教師、ソクラテス》の最後の能力によって付与された能力を持つクリーチャーから受けたダメージが何らかの理由で軽減できなかった場合も、該当するプレイヤーは依然としてその点数の端数を切り捨てた半分に等しい枚数のカードを引く。(そう起こらないことだが、未検証の能力は発動しても意味がない。)

《アドレスティア号》

{3}

伝説のアーティファクト — 機体

4/3

島渡り (防御プレイヤーが島をコントロールしているかぎり、このクリーチャーはブロックされない。)

アドレスティア号が攻撃するたび、このターンに暗殺者がこれに搭乗していた場合、カード1枚を引く。ターン終了時まで、アドレスティア号は他のタイプに加えて暗殺者になる。

搭乗1

- 《アドレスティア号》の2つ目の能力は、このターンに《アドレスティア号》の搭乗コストを支払うためにタップした時点で暗殺者であったクリーチャーによって搭乗された場合にのみ誘発する。
- 《アドレスティア号》の2つ目の能力は、このターンに暗殺者によってこれが搭乗されていた場合、そのクリーチャーが戦場を離れたり暗殺者でなくなったとしても誘発する。
- 《アドレスティア号》が攻撃するとき、このターンに暗殺者によってまだ搭乗されていなかった場合、これの2つ目の能力は一切誘発しない。暗殺者が攻撃した後で能力の誘発に間に合うように搭乗させることはできない。

## 《アニムス》

{2}

### 伝説のアーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、墓地にある伝説のクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それを記憶カウンター1個が置かれた状態で追放する。

{T}:あなたがコントロールしている伝説のクリーチャー1体を対象とし、追放領域にあり記憶カウンターが置かれているクリーチャー・カード1枚を対象とする。次のあなたのターンまで、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。

- 対象となった伝説のクリーチャーは追放領域にあるカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。追放される前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- もし《アニムス》の最後の能力を解決するに際しその対象のどちらかが不適正であったなら、能力の解決時に何も起こらない。

## 《アプスターゴ・エンターテイメント社》

### 伝説の土地

{T}: {C}を加える。

{1}, {T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}, {T}, アプスターゴ・エンターテイメント社を追放する:あなたの墓地にある歴史的なカード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻し、その後、すべての墓地を追放する。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

- 《アプスターゴ・エンターテイメント社》の最後の能力を起動する際に歴史的なカードを対象として選ぶ必要はない。ただし、あなたが対象を選んだなら、その能力が解決する時点でそのカードが不適正な対象であったなら、それは解決せず、効果は一切発生しない。墓地は追放されない。

## 《嵐の鎚、ミョルニル》

{4}

### 伝説のアーティファクト — 装備品

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャー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が攻撃するたび、防御プレイヤー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。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。その後、これは各対戦相手にそれぞれ、そのプレイヤー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の数に等しい点数のダメージを与える。

装備 {4}

- 《嵐の鎚、ミョルニル》の2つ目の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どの対戦相手にも、ダメージは与えられない。

## 《アルタイル・イブン・ラ・アハド》

{R}{W}{B}

### 伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/3

### 先制攻撃

アルタイル・イブン・ラ・アハドが攻撃するたび、あなたの墓地にある暗殺者・クリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それを記憶カウンター1個が置かれた状態で追放する。その後、あなたがオーナーであり追放領域にあり記憶カウンターが置かれている各クリーチャー・カードにつき、それぞれそのコピーであるトークン1つをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。

- 各トークンは追放領域にあるカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。

- トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもそれらの能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- トークンが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルはあなたが選ぶ。各トークンは異なるプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃している状態で戦場に出してもよく、《アルタイル・イブン・ラ・アハド》が攻撃しているものと同じである必要はない。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。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。

#### 《イスの遠眼鏡、クリスタル・スカル》

{2}{U}{U}

伝説のアーティファクト

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。

あなたのライブラリーの一番上から歴史的な土地をプレイしたり歴史的な呪文を唱えたりしてもよい。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

{T} : {U}を加える。

- あなたはあなたが望むならいつでも(ただし後述する制限がある)あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、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から呪文を唱えたとしても、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。
- あなたはこれによってライブラリーの一番上から呪文を唱える場合、そのカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。
- もしあなたのライブラリーの一番上のカードが変装や変異である能力を持つ歴史的なカードであった場合、結果として生じる呪文が歴史的なものではないため、《イスの遠眼鏡、クリスタル・スカル》によって与えられた許諾を用いてそれをライブラリーの一番上から裏向きで唱えることはできない。

#### 《イスの秘宝、エデンの林檎》

{4}

伝説のアーティファクト

{T}, 4点のライフを支払う, これを生け贄に捧げる: 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの手札を見、それらのカードを裏向きで追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、それらを唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。ターン終了時まで、これによりあなたが土地1つをプレイしたり呪文1つを唱えたりするたび、そのオーナーはカード1枚を引く。次の終了ステップの開始時に、それらの追放されているカードをオーナーの手札に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《イスの秘宝、エデンの林檎》の能力が解決した時に対象となる対戦相手の手札にあるカードのみ、裏向きに追放される。《イスの秘宝、エデンの林檎》の1つ目の遅延誘発型能力によって引いたカードを含めあとから引いたすべてのカードは、そのプレイヤーの手札に加わる。あなたはそれらのカードを見ることはなく、それらは裏向きに追放されることはない。また、あなたがそれらのカードを使ってプレイすることはできない。

- あなたはこれによりプレイされ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、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 《イスの秘宝、エデンの林檎》の能力によって追放されたままのカードのみが、次の終了ステップの開始時にオーナーの手札に戻される。(プレイされたなどの理由で)追放領域を離れたカードは、なんらかの理由で裏向きに追放領域へ戻ったとしても、オーナーの手札には戻されない。
- もしあなたが2つ目の遅延誘発型能力が解決される前にゲームから除外された場合、それらのカードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

### 《ヴァルハラ脱出の悪夢》

{2}{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。)

I — あなたの墓地にあるパーマナント・カード1枚を追放する。そのマナ総量に等しい点数のライフを得る。

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。その上にその追放されているカードのマナ総量に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

III — ヴァルハラ脱出の悪夢とその追放されているカードをオーナーの手札に戻す。

- 追放領域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。

### 《エヴィー・フライ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

2/1

ジェイコブ・フライとの共闘 (このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから『ジェイコブ・フライ』を自分の手札に加え、その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。)

{1}, {T}: カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。これによりあなたがクリーチャー・カード1枚を捨てたとき、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。このターン、それはブロックされない。

- 《エヴィー・フライ》の最後の能力の対象を選択するのは、あなたがその能力を起動するときではない。これによりあなたがクリーチャー・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。
- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマナントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード1枚を探し、それを公開して自分の手札に加え、その後ライブラリーを切り直す。』を選んでよい。」を表す。
- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し(よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある)、その見つけたカードを公開する。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。もし《エヴィー・フライ》と《ジェイコブ・フライ》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには色指標が青や黒であるカードを入れることができるが、白、赤、緑のカードを入れることはできない。



- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚 (統率者ドラフト戦では 58 枚) は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互いに対応した「～との共闘」能力がある必要がある。「～との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後では、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらの一方から 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
- 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効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「～との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とすることができる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

### 《エツィオ・アウディトーレ・ダ・フィレンツェ》

{1} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/2

威迫

あなたが唱える暗殺者・呪文はフリーランニング {B} {B} を持つ。(あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えたターンの間、呪文をフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライフ総量が 10 点以下なら、あなたは {W} {U} {B} {R} {G} を支払ってもよい。そうしたとき、そのプレイヤーはゲームに敗北する。

- 《エツィオ・アウディトーレ・ダ・フィレンツェ》の誘発型能力が解決された時、その時点でプレイヤーのライフ総量が 10 点以下であるかどうかを見る。そうであるなら、あなたは {W} {U} {B} {R} {G} を支払ってもよい。あなたがこのコストを支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。各プレイヤーは通常通り、その誘発型能力に対応できる。しかし、その時点でダメージを受けたプレイヤーのライフ総量がどうなろうと関係ない。その再帰誘発型能力が解決された時、そのプレイヤーはライフの総量に関係なく、ゲームに敗北する。

### 《エデンの剣、エクスカリバー》

{12}

伝説のアーティファクト — 装備品

この呪文を唱えるためのコストは {X} 少なくなる。X はあなたがコントロールしているすべての歴史的なパーマネントのmana総量の合計に等しい。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

装備しているクリーチャーは +10/+0 の修整を受け警戒を持つ。

伝説のクリーチャーに装備 {2}

- 《エデンの剣、エクスカリバー》のmana総量は、あなたがコントロールしている歴史的なパーマネントのmana総量の合計がいくらであろうと変わらない。
- 《エデンの剣、エクスカリバー》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにmana能力を起動してもよい。mana能力を起動する間に(あなたが1つ以上の歴史的なパーマネントを生け贄に捧げたなどで)あなたがコントロールしている歴史的なパーマネントのmana総量が変わったとしても、《エデンの剣、エクスカリバー》を唱えるためのコストは先ほど決定した値のままである。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はその時点であなたがコントロールしている歴史的なパーマネントを戦場から取り除こうと試みることはできない。

### 《エドワード・ケンウェイ》

{2}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者・海賊

5/5

あなたの終了ステップの開始時に、暗殺者や海賊や機体でありあなたがコントロールしていてタップ状態である1つにつき1つの宝物・トークンを生成する。

あなたがコントロールしている機体1つがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見、裏向きに追放する。そのカード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。

- あなたがコントロールしているタップ状態のパーマネントが、《エドワード・ケンウェイ》の1つ目の能力に記載されているサブタイプを2つ以上持っている場合、生成する宝物・トークンの数を決定するときに数えるのは1回のみである。
- あなたがゲームから除外されたなら、カードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

### 《隠密行動》

{1}{U}{U}

インスタント

フリーランニング — あなたがコントロールしている青のクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。(このターン、あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えていたなら、これをフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

カード1枚を引く。

- 《隠密行動》を解決するに際し、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

### 《隠れし者の起源》

{3}{R}

エンチャント — 英雄譚

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

I — 1つを対象とする。隠れし者の起源はそれに4点のダメージを与える。

II — 威迫を持つ黒の1/1の暗殺者・クリーチャー・トークン2体を生成する。

III — このターン、あなたがコントロールしている暗殺者1体が攻撃するたび、威迫を持つ黒の1/1の暗殺者・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

- 3つ目の章能力によって生成されたトークンは攻撃している状態で戦場に出るが、それらは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。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。
- あなたは、その暗殺者・トークンがどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しているかを選ぶ。各暗殺者・トークンはそれぞれ異なるプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃してもよく、あなたがコントロールしている暗殺者が攻撃しているものと同じである必要はない。

### 《隠れし者の師、ロシャン》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

4/4

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、他のタイプに加えて暗殺者でもある。あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・呪文と、あなたがオーナーであり戦場にならずすべてのクリーチャー・カードについても同様である。

あなたがコントロールしているすべての裏向きのクリーチャーは威迫を持つ。

あなたがコントロールしているパーマネント1つが表向きになるたび、カード1枚を引き、1点のライフを失う。

- あなたがコントロールしているクリーチャーが1体のクリーチャーにブロックされた後、なんらかの方法でそれを裏向きにして威迫を得たとしても、それはブロックされていない状態にはならない。

### 《カピトリヌスの三神》

{10}

伝説のクリーチャー — 神・工匠

7/7

かつて来たりし者 — この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にある歴史的なカード1枚につき{1}少なくなる。

(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

あなたの墓地にある望む枚数の歴史的なカードを、マナ総量の合計が30以上になるように選んで追放する:あなたは「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基本のパワーとタフネスは9/9である。」を持つ紋章を得る。

- 《カピトリヌスの三神》のマナ総量は、あなたの墓地にある歴史的なカードが何枚であっても変化しない。
- 呪文を唱える最初の手順は、それをスタックへ移動することである。これによりあなたの墓地にある歴史的なカードの枚数が(あなたの墓地から《カピトリヌスの三神》を唱えたときなどにより)変わる場合、その新しい枚数がコスト減少の決定に使用される。
- 《カピトリヌスの三神》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにマナ能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間にあなたの墓地にある歴史的なカードの数が変わったとしても、《カピトリヌスの三神》を唱えるためのコストは、先ほど決定した値のままである。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手があなたの墓地にあるカードを取り除こうと試みることはできない。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《カピトリヌスの三神》によって生成された紋章の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。この紋章が生成された後に適用し始める、これらの特性を特定の値に設定する他の効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、あなたがコントロールしているクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。

### 《狩人の弓》

{1}{G}

アーティファクト — 装備品

狩人の弓が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。これをその前者につける。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

装備しているクリーチャーは到達と護法{2}を持つ。

装備{1}

- 《狩人の弓》の1つ目の能力の解決時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

#### 《宮殿の射手》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・射手

2/3

到達

飛行を持つクリーチャー1体があなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するたび、宮殿の射手はそのクリーチャーにこれのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《宮殿の射手》の誘発型能力を解決する時点でこれがすでに戦場でない場合、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

#### 《教団本部》

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、暗殺者・呪文やフリーランニングを持つ呪文を唱えるため、または暗殺者が発生源である能力を起動するためにしか支払えない。

- フリーランニングを持つ呪文のフリーランニング・コストを支払ってなくても、あなたは《教団本部》の最後の能力によって生み出されたマナを用いてその呪文を唱えることができる。
- 「暗殺者が発生源である」というのは、暗殺者・クリーチャー・タイプを持つすべてのオブジェクトを含む。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暗殺者・カードの能力を起動することができるということである。

#### 《鎖を断つ者、アドウェール》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者・海賊

4/1

これが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を公開する。その中から暗殺者や海賊や機体であるカード1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

あなたがコントロールしている機体1つがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にあるこれをあなたの手札に戻してもよい。

- 《鎖を断つ者、アドウェール》の最後の能力は、あなたがコントロールしている機体がプレイヤーに戦闘ダメージを与えた際、それがすでにあなたの墓地にある場合のみ誘発する。
- 《鎖を断つ者、アドウェール》の最後の能力が解決される前にこれがあなたの墓地を離れた場合、その能力が解決される前にそのカードが墓地に戻ったとしても、その能力は効果を持たない。

#### 《群衆紛れ》

{2}{U}{U}

インスタント

あなたがオーナーでありトークンでないクリーチャー1体を対象とする。それと、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を裏向きの束にして追放し、その束を切り直す。その後、それらのカードを偽装する。それらはタップ状態で戦場に出る。(カードを偽装するとは、それを護法{2}を持つ2/2のクリーチャーとして裏向きの状態で戦場に出すことである。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

- 束は、カードがどれであるかを対戦相手から隠すために切り直す。あなたがカードを偽装した後、あなたはそれらを見てもよい。

### 《煙玉》

{3}

アーティファクト

瞬速

すべてのクリーチャーは被覆を持つ。(それらは呪文や能力の対象にならない。)

あなたのアップキープの開始時に、煙玉を生け贄に捧げる。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。このターン、それはブロックされない。

- 《煙玉》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《煙玉》を生け贄に捧げたとき、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。

### 《コスモスの門徒、アレクシオス》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・狂戦士

4/4

トランプル

コスモスの門徒、アレクシオスは可能なら各戦闘で攻撃する。これは生け贄に捧げられず、このオーナーを攻撃できない。

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーはこれのコントロールを得、これをアンタップし、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、これは速攻を得る。

- (タップ状態になったなど)何らかの理由によって《コスモスの門徒、アレクシオス》が攻撃できないなら、これは攻撃しない。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。
- 《コスモスの門徒、アレクシオス》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。あなたは、クリーチャーを生け贄に捧げることを必要とするコストを支払うために、そのクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- 何らかの効果があなたにクリーチャー1体を生け贄に捧げるよう指示する場合、《コスモスの門徒、アレクシオス》以外のクリーチャーをコントロールしているなら、それらの他のクリーチャーのうち1体を生け贄に捧げなければならない。《コスモスの門徒、アレクシオス》を生け贄に捧げることはできない。
- 《コスモスの門徒、アレクシオス》はそのオーナーがコントロールしているプレインズウォーカーとそのオーナーが守っているバトルを攻撃できる。
- 《コスモスの門徒、アレクシオス》がオーナー以外のプレイヤーにコントロールされていて、そのコントローラーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーに《コスモスの門徒、アレクシオス》のコントロールを与えていた効果は終了する。《コスモスの門徒、アレクシオス》は、まだゲームに残っているプレイヤーのうちそれを直近にコントロールしていたプレイヤーのコントロール下に戻る。
- もし《コスモスの門徒、アレクシオス》のオーナーがゲームから除外されたなら、《コスモスの門徒、アレクシオス》もゲームから除外される。

## 《シェイ・コーマック》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士・ならず者

1/1

{1}: ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているすべてのパーマネントは呪禁と破壊不能とプロテクションと被覆と護法を失う。

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が、あなたがコントロールしていて呪文や能力である1つの対象になるたび、そのクリーチャーの上に賞金カウンター1個を置く。

賞金カウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡するたび、シェイ・コーマックの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 《シェイ・コーマック》の1つ目の能力が解決した後、呪禁や破壊不能やプロテクションや被覆や護法を持つパーマネントが対戦相手のコントロール下で戦場に出たなら、あなたが再び《シェイ・コーマック》の1つ目の能力を起動するまで、それはその能力を失わない。《シェイ・コーマック》の1つ目の能力が解決されたあと、対戦相手のパーマネントがそれらの能力のうち1つを得た場合も同様である。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン、後になって《シェイ・コーマック》の1つ目の能力が解決したなら、破壊不能を持つクリーチャーがそのターン中に受けていたそれ以前のダメージによって破壊されることがある。プロテクションはダメージを軽減するため、プロテクションの場合はこれに当てはまらない。
- 《シェイ・コーマック》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それはその呪文や能力が打ち消されたとしても解決される。
- 《シェイ・コーマック》の最後の能力は、クリーチャーの上に置かれている賞金カウンターをすべて見る。その《シェイ・コーマック》によって置かれたもののみではない。たとえば、プレイヤーAとプレイヤーBがそれぞれ《シェイ・コーマック》を1体ずつコントロールしていて、プレイヤーAがプレイヤーCのクリーチャーの上に賞金カウンターを置いたなら、そのクリーチャーが死亡するときにプレイヤーAとプレイヤーBの両者はそれぞれ自分の《シェイ・コーマック》の上に+1/+1カウンターを2個置く。

## 《ジェイコブ・フライ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/2

エヴィー・フライとの共闘 (このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから『エヴィー・フライ』を自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。)

あなたがコントロールしている1体以上の暗殺者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にあり暗殺者・カードやフリーランニングを持つカードである最大1枚を対象とする。それを追放する。そうしたなら、それをコピーする。そのコピーを唱えてもよい。

- あなたは、この能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。
- 呪文のコストは支払う必要があるので、呪文のマナ・コストに{X}があるなら、その値は通常通り選択してもよい。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。
- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『そのプレイヤーは、自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード1枚を探し、それを公開して自分の手札に加え、その後ライブラリーを切り直す。』を選んでよい。」を表す。
- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し(よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある)、その見つけたカードを公開する。

- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。もし《エヴィー・フライ》と《ジェイコブ・フライ》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには色指標が青や黒であるカードを入れることができるが、白、赤、緑のカードを入れることはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚(統率者ドラフト戦では58枚)は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互いに対応した「~との共闘」能力がある必要がある。「~との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後では、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらの一方から21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
- 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効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「~との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とすることができる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

#### 《失敬》

{3}{B}

ソーサリー

フリーランニング{1}{B} (このターン、あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えていたなら、これをフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見、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、あなたはそれらをプレイしてもよく、それらを唱えるために任意のタイプのmanaを支払ってもよい。宝物・トークン1つを生成する。

- あなたはこれによりプレイされ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、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- あなたがゲームから除外されたなら、カードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

#### 《シャオ・ユン》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/3

電光石火 — あなたのターンの間、シャオ・ユンは飛行と先制攻撃を持つ。

繯鏢 — あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクト2つをタップする: シャオ・ユンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《シャオ・ユン》の最後の能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクトやクリーチャーをどれでも2つタップできる。直近のあなたのターンの開始時からあなたが続けてコントロールしていないアーティファクト・クリーチャーでもよい。

### 《ジャックド一号》

{1}{U}{R}

伝説のアーティファクト — 機体

4/4

ジャックド一号がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、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枚のカードを引く。

搭乗3

- 《ジャックド一号》の1つ目の能力を解決する時点であなたの手札にカードがない場合でも、手札を捨てることを選ぶことができる。

### 《修道院の襲撃》

{2}{R}

ソーサリー

フリーランニング {X}{R} (このターン、あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えていたなら、これをフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。これのフリーランニング・コストが支払われていたなら、代わりにあなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらの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され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、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

### 《鋭い目の守護者、セヌ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 鳥・スカウト

2/1

飛行、警戒

{T}, 鋭い目の守護者、セヌを追放する:あなたは2点のライフを得、占術2を行う。

あなたがコントロールしている伝説のクリーチャー1体が攻撃してブロックされなかったとき、これが追放されている場合、これを攻撃している状態で戦場に出す。

- 《鋭い目の守護者、セヌ》の最後の能力は、ブロック・クリーチャーが宣言された直後の時点で《鋭い目の守護者、セヌ》がすでに追放されており、あなたがコントロールしている1体以上の攻撃した伝説のクリーチャーがブロックされなかったときのみ誘発する。ブロック・クリーチャー指定ステップ中に、能力の誘発に間に合うように《鋭い目の守護者、セヌ》を追放することはできない。
- 《鋭い目の守護者、セヌ》は最後の能力の結果として攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。《鋭い目の守護者、セヌ》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。
- あなたは、《鋭い目の守護者、セヌ》が攻撃している状態で戦場に出る際に、これがどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しているかを選ぶ。それは、あなたがコントロールしていてブロックされていない伝説のクリーチャーが攻撃しているものと同じである必要はない。



### 《第一文明の崩壊》

{2}{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 — 対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカード2枚を引く。

II — 対戦相手がコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。それを追放する。

III — 各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしていて土地でないパーマネント3つを選ぶ。土地でもそれらでもないすべてのパーマネントを破壊する。

- 《第一文明の崩壊》の1つ目の章能力の対象が、その能力の解決時に不適正な対象であったなら、能力は解決せず、効果は一切発生しない。プレイヤーはカードを引くことはない。

### 《宝物庫の鍵、エデンの杖》

{6}

伝説のアーティファクト

宝物庫の鍵、エデンの杖が戦場に出たとき、墓地にあり「宝物庫の鍵、エデンの杖」という名前でない伝説のパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

{T}: あなたがコントロールしていてあなたがオーナーでないパーマネント1つにつき1枚のカードを引く。

- トークンのオーナーは、そのトークンを生成した、もしくはトークンとなるパーマネント・呪文の解決中の場合はそれを解決する際にそれをコントロールしていたプレイヤーである。

### 《団員、ショーンとレベッカ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者・科学者

4/4

警戒

これが戦場に出たとき、あなたの墓地や手札やライブラリーから「アニメス」という名前のカード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

{T}: {C}を加える。そうしたとき、カード2枚を切削する。

- あなたが呪文を唱える間や能力の起動中、もしくは呪文や能力の解決中にコストの支払いを求められた際にマナ能力を発動させるタイミングで《団員、ショーンとレベッカ》のマナ能力を起動したなら、あなたはすぐにカードを切削しない。代わりに、あなたがその能力を起動するたびに2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力は、呪文を唱えたり、能力を起動したり、解決し終わるまでスタックには置かれない。各プレイヤーは通常通り、その誘発型能力に対応することができる。

### 《徴税官》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

2/2

徴税官が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

・徴税 — 次のあなたのターンまで、対戦相手が呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

・逮捕 — 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。それを留置する。(次のあなたのターンまで、そのクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、その起動型能力は起動できない。)

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものであり、「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。留置されたパーマネントの起動型能力は、マナ能力も含め、誰も起動できない。
- 留置されたパーマネントの常在型能力は適用される。留置されたパーマネントの誘発型能力も誘発する。
- クリーチャーが攻撃やブロックをしているときに留置された場合、そのクリーチャーは戦闘から取り除かれない。それはアタックやブロックをし続ける。

- そのパーマネントが留置されたときにパーマネントの起動型能力がスタック上に置かれているなら、その能力は影響を受けない。
- クリーチャーでないパーマネントが留置され、その後でクリーチャーになった場合、それでは攻撃もブロックもできない。
- プレイヤーが多人数戦のゲームから離れたときに、そのプレイヤーの次のターンまたはそのターンの特定の時点まで続く継続的効果（留置されていることによる効果など）は、そのターンが開始するまで続く。その種の効果は、ただちに消滅するわけでも永続するわけでもない。

#### 《追放されしファラオ、クレオパトラ》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/4

*同盟* — あなたの終了ステップの開始時に、これでない伝説のクリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

*裏切り* — カウンターが置かれている伝説のクリーチャー1体が死亡するたび、それの上にあるカウンター1個につき1枚のカードを引く。あなたは2点のライフを失う。

- 《追放されしファラオ、クレオパトラ》の最後の能力が解決された時、死亡した伝説のクリーチャーが持っていたカウンターの数に関係なく、あなたは2点のライフを失う。

#### 《テンブル騎士》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/1

警戒

{W}, 「テンブル騎士」という名前でありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である攻撃クリーチャー5体をタップする:あなたのライブラリーから伝説のアーティファクト・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。デッキに「テンブル騎士」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- 《テンブル騎士》の最後の能力によって、あなたは「4枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば、あなたは《テンブル騎士》をスタンダードやパイオニアのデッキに追加することはできない。
- 《テンブル騎士》の最後の能力によって、あなたは統率者戦のゲームの「1枚制限」ルールも無視できる。

#### 《毒人参の薬瓶》

{1}{B}

アーティファクト

毒人参の薬瓶が戦場に出たとき、カード1枚を引き、1点のライフを失う。

{B}, {T}, 毒人参の薬瓶を生け贄に捧げる:ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて装備品か装備品がついているクリーチャーであるすべては接死を得る。

- 接死を得るクリーチャー群は、《毒人参の薬瓶》の最後の能力の解決時に決定される。あなたがコントロールしていて、そのターンの後になって装備品がついている状態になるすべてのクリーチャーは、それらにつく装備品が接死を持っていたとしても、接死を得ない。

### 《万物の父、ハーヴィ》

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

伝説のクリーチャー — 神・戦士

6/6

あなたの墓地に4枚以上の歴史的なカードがあるかぎり、万物の父、ハーヴィは破壊不能を持つ。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

賢者の計画 — これ、またはあなたがコントロールしていてこれでない伝説のクリーチャー1体が死亡するたび、あなたの墓地にありマナ総量がそれより小さい伝説のクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に出す。

- クリーチャーが受けたダメージは、クリンナップ・ステップか、何らかの効果によってそのダメージが取り除かれるまではそれらのクリーチャーが負ったままである。《万物の父、ハーヴィ》がそのターンのそれ以前に致死ダメージを与えられたあと、(あなたの墓地にある1枚以上の歴史的なカードが墓地を離れたなどの理由で)破壊不能を失った場合、それは死亡する。
- 《万物の父、ハーヴィ》とあなたがコントロールしている他の伝説のクリーチャーが同時に死亡した場合、《万物の父、ハーヴィ》の最後の能力はそれら1体につき1回誘発する。
- 死亡した伝説のクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いて、どれを《万物の父、ハーヴィ》の最後の能力の対象にできるかを決定する。
- パーマネントや墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 稀な例だが、伝説のクリーチャーが自身よりマナ総量大きい他の伝説のクリーチャーのコピーになった場合(たとえば、《騙り者、逆嶋》がマナ総量が5以上である伝説のクリーチャーのコピーであった場合など)、そのクリーチャーが死亡したとき、あなたの墓地でも依然として伝説のクリーチャー・カードであるなら、《万物の父、ハーヴィ》の最後の能力は自身を対象とすることができる。

### 《ビューポイントのシンクロ》

{4}{G}

ソーサリー

フリーランニング {2}{G} (このターン、あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えていたなら、これをフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

あなたのライブラリーから基本土地・カード最大3枚を探し、公開し、そのうち2枚をタップ状態で戦場に、残りをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが見つけた土地が2枚以下であったなら、あなたはそれらをタップ状態で戦場に出す。あなたは、そうしたいと望んでも、それらはいずれも手札に加えることはできない。

### 《無作法の新米、エツィオ》

{1}{R/W}

伝説のクリーチャー — 人間

1/1

無作法の新米、エツィオが攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

これの上に2個以上のカウンターがあるかぎり、これは先制攻撃を持ち、他のタイプに加えて暗殺者でもある。

- 《無作法の新米、エツィオ》がすでに先制攻撃の戦闘ダメージを与えた後、通常の戦闘ダメージを与える前に先制攻撃を失った場合、(なんらかの手段により二段攻撃を持たないかぎり)これは通常の戦闘ダメージを与えない。

### 《ヘイザム・ケンウェイ》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/3

プロテクション(暗殺者)

あなたがコントロールしていてこれでないすべての騎士は+2/+2の修整を受けプロテクション(暗殺者)を持つ。

ヘイザム・ケンウェイが戦場に出たとき、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。ヘイザム・ケンウェイが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《ヘイザム・ケンウェイ》の最後の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ない。
- 《ヘイザム・ケンウェイ》の最後の能力によって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。それらについていた装備品はすべて、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上にあったカウンターは消滅する。それらのクリーチャーが戦場に戻るとき、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。
- 《ヘイザム・ケンウェイ》の最後の能力によってトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《ヘルメスの杖、カドウケウス》

{2}{W}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは絆魂を持つ。

あなたのライフ総量が30点以上であるかぎり、装備しているクリーチャーは+5/+5の修整を受け、破壊不能と「このクリーチャーが受けるすべてのダメージを軽減する。」を持つ。

装備 {W}{W}

- 装備しているクリーチャーが、(ブロックしているクリーチャーやそれによってブロックされているクリーチャーにダメージを与えるなどして)あなたがライフを得ると同時にダメージを与えられ、そしてその結果あなたのライフ総量が30以上になった場合、そのダメージは軽減されない。ただし、装備しているクリーチャーは状況起因処理が確認される前に破壊不能を持つため、それが通常は致死ダメージであったとしても、破壊されない。

### 《やらねばならないこと》

{3}{W}{W}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- *世界を燃やし尽くす* — すべてのアーティファクトとすべてのクリーチャーを破壊する。
- *ジュノーを解放する* — あなたの墓地にある歴史的なパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。それがクリーチャーなら、それは追加で+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

- 《やらねばならないこと》の2つ目のモードは、タイプを変更する常在型能力を考慮した上で、戦場に戻ったパーマネントが戦場でどんな特性を持つかを見る。たとえば、対象とした歴史的なパーマネント・カードが(クリーチャー・カードではなく)アーティファクト・カードであり、あなたが《機械の行進》(「クリーチャーでない各アーティファクトは、パワーとタフネスがそれぞれそのマナ総量に等しいアーティファクト・クリーチャーである。」)をコントロールしている場合、それは戦場でクリーチャーとなるため、+1/+1カウンターが追加で2個置かれた状態で戦場に出る。

### 《ラドンハゲードン》

{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/3

ラドンハゲードンがまだダメージを与えたことがないかぎり、これは呪禁を持ちブロックされない。

ラドンハゲードンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、威迫を持つ黒の1/1の暗殺者・クリーチャー・トークン1体を生成する。そうしたとき、あなたの墓地にある装備品・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻し、その後、そのトークンにつける。

- 《ラドンハゲードン》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時ではない。これによりあなたが暗殺者・トークン1つを生成したときに、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。
- あなたは、暗殺者・トークンに適正につけられない装備品・カードを再帰誘発型能力の対象としてもよい。そうしたなら、それははずれた状態で戦場に出る。

### 《リディア・フライ》

{2}{U/B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3/2

リディア・フライは、パワーが3以上であるクリーチャーにはブロックされない。

あなたの終了ステップの開始時に、諜報Xを行う。Xはあなたがコントロールしていてタップ状態である暗殺者の数に等しい。(あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。)

- 《リディア・フライ》がブロックされた後では、ブロックしたクリーチャーのパワーを3以上に増やしても、《リディア・フライ》がブロックされていない状態になることはない。
- Xの値は《リディア・フライ》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

### 《流入現象》

{2}{W}{B}

エンチャント

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードが飛行を持っているなら、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飛行を得る。先制攻撃、二段攻撃、接死、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランプル、警戒についても同様である。

- 《流入現象》の能力の影響を受けるクリーチャーと、それがどのような影響を受けるかは、その能力の解決時に決定される。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはいかなる能力も得ない。また、得た能力はそれが解決されたあとにそのクリーチャー・カードがあなたの墓地を出入りしたりしても、変化することはない。
- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードが、列記されているキーワードの変種ルール(「白からの呪禁」など)を1つ以上持つ場合、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その特定の変種ルールを得る。

### 《レイヴンズソープの伯爵、シグルド》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/3

警戒、トランブル、絆魂

誇示 — {1}: あなたがコントロールしている英雄譚1つを対象とする。その上に伝承カウンター1個を置くか、その上から伝承カウンター1個を取り除く。(このターンにこのクリーチャーが攻撃していなければ起動できず、毎ターン1回しか起動できない。)

あなたがあなたがコントロールしている英雄譚の上に伝承カウンター1個を置くたび、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 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いければ、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。
- 英雄譚に伝承カウンターを置くことにより、通常はその英雄譚の次の章能力が誘発する。しかし、すでに最後の章番号に等しい数の伝承カウンターが置かれていたなら、いかなる能力も誘発しない。つまり、これによって最後の章能力が再び誘発することはない。
- 英雄譚から伝承カウンターを取り除いても、その英雄譚のいかなる章能力も誘発されない。ただし、次に1個以上の伝承カウンターが置かれたとき、その次の章能力(もしくは、該当するなら複数の章能力)が誘発する。
- 通常版のカードでは最後の能力の最初に「あなたが」が欠落しているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「あなたがあなたがコントロールしている英雄譚の上に伝承カウンター1個を置くたび、」である。

### 《レオナルド・ダ・ヴィンチ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

3/3

{3}{U}{U}: 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飛行機械は基本のパワーとタフネスがX/Xになる。Xはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

{2}{U}, {T}: カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。捨てられたカードがアーティファクト・カードなら、あなたの墓地にあるそれを追放する。そうしたなら、他のタイプに加えて0/2の飛行機械・アーティファクト・クリーチャーであり飛行を持つことを除きそのコピーであるトークン1つを生成する。

- Xの値は《レオナルド・ダ・ヴィンチ》の1つ目の能力を解決する時点でのみ決定する。そのあとでは、そのターン、後になってあなたの手札にあるカードの枚数が変わってもXの値は変わらない。
- 下記の例外を除き、トークンは捨てられたカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。
- そのトークンは、他のタイプに加えて飛行機械・アーティファクト・クリーチャーでもある。そのパワーとタフネスは0/2であり、それは飛行を持つ。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- コピーされたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

- コピー元のカードの戦場に出た時に誘発する能力は、このトークンが戦場に出た時にも誘発する。コピー元のカードが持つ「[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。

### 《レオニダスの槍》

{2}{R}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、以下から1つを選ぶ。

- 突撃 — ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。
- 召喚 — 「フォボス」という名前の赤の3/2の伝説の馬・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- 啓示 — カード2枚を捨て、その後、カード2枚を引く。

装備 {2}

- あなたの手札にあるカードが1枚以下であっても、あなたは「啓示」モードを選んでよい。効果が実現不可能なことを要求している場合は、可能な部分だけを実行する。

### 《連続暗殺》

{2}{B}{B}

インスタント

フリーランニング {1}{B} (このターン、あなたが暗殺者や統率者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えていたなら、これをフリーランニング・コストで唱えてもよい。)

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。このターンにそれでないクリーチャーが死亡していたなら、カード1枚を引く。

- 《連続暗殺》が解決するまで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。このターンに他のクリーチャーが死亡していた場合でも、あなたはカードを引かない。
- 対象のクリーチャーは適正な対象であるが、(破壊不能を持つなどにより)破壊されなかった場合、このターンに他のクリーチャーが死亡していたなら、あなたはカード1枚を引く。

### 《藁山》

{1}{W}

アーティファクト

{2}, {T}:あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それはフェイズ・アウトする。(次のあなたのターンまで、それやそ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。
- クリーチャーがフェイズ・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そのクリーチャーと同時に、そのクリーチャーについていたままフェイズ・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・アウトによっては「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。

- たとえば《救出専門家》の効果のように、「～し続けているかぎり」と書かれた継続の効果はフェイズ・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。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

## スターターキットのカード別注釈

### 《教団支部の主席》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・暗殺者

2/2

あなたが装備品の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたが装備能力を起動するためのコストは{1}少なくなる。

- 《教団支部の主席》の最後の能力は、装備能力の不特定マナの量を減らすだけである。たとえば、この能力により装備コスト{1}は{0}に減少するが、装備コスト{G}には効果がない。
- 他のセットの装備品・クリーチャー・カードの中には、換装という、自身をクリーチャーにつける別の能力を持つものがある。換装は装備能力ではなく、換装コストは《教団支部の主席》の最後の能力では減らせない。《教団の正装》の「伝説のクリーチャーに装備」する能力のような装備の変種や制限付きの装備能力も装備能力であり、それらのコストは《教団支部の主席》の最後の能力によって減らすことができる。

### 《教団のスパイ》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・暗殺者

1/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが伝説の暗殺者をコントロールしている場合、ターン終了時まで、教団のスパイは+1/+0の修整を受け、このターン、これはブロックされない。

- 《教団のスパイ》の能力は、あなたの戦闘開始ステップにあなたが伝説の暗殺者をコントロールしている場合のみ誘発する。そのステップが始まった後では、あなたが伝説の暗殺者をコントロールしていない場合、この能力を誘発させるために何かをしようとしても手遅れである。
- 《教団のスパイ》の能力を解決するに際し、あなたが依然として伝説の暗殺者を1体以上コントロールしているかどうかを見る。そうでなければ、その能力は何もしない。なお、その能力が最初に誘発した時にあなたがコントロールしていた伝説の暗殺者と同じである必要はない。
- 《教団のスパイ》の能力が解決されると、あなたがコントロールしている伝説の暗殺者(もしくは暗殺者)を戦場から取り除いたり、それらが伝説のサブタイプや暗殺者のサブタイプを失ったとしても、《教団のスパイ》の能力がそのターンに適用されなくなることはない。

### 《睡眠状態》

{1}{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体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター3個を置く。

(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《睡眠状態》の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが《睡眠状態》の能力の解決時にすでにタップ状態であっても、その上に麻痺カウンター3個を置く。



### 《戦場での即興》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。そのクリーチャーが攻撃しているなら、あなたはあなたがコントロールしている望む数の装備品をそれにつけてもよい。

- 対象としているクリーチャーに適正につけることができない装備品をそれにつけることはできない。

### 《ヘッドスプリッター》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

ヘッドスプリッターが戦場に出たとき、威迫を持つ黒の1/1の暗殺者・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後ヘッドスプリッターをそれにつける。

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

装備{2}{2}:あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたが生成する暗殺者・トークンは1/1のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力は、そのトークンが1/1のクリーチャーとして戦場に出たことを見る。暗殺者のパワーとタフネスに影響を及ぼす常在型能力はこれを変更する可能性がある。
- あなたが暗殺者・トークンを生成してから《ヘッドスプリッター》がそれについた状態になるまでの間には、どのプレイヤーも処理も行えない。
- (《倍増の季節》の効果などの効果により)この誘発型能力によって暗殺者2体が生成される場合、《ヘッドスプリッター》はそれらのうちの1体につく。

### 《迷宮の敵対者》

{3}{R}

クリーチャー — ミノタウルス

4/3

トランプル(このクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを、これが攻撃しているプレイヤーに与えることができる。)

あなたが攻撃するたび、{1}{R}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。このターン、それではブロックできない。

- 《迷宮の敵対者》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{1}{R}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

---

© 2025 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

マジック: ザ・ギャザリング、マジックは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2025 Wizards.