『ファイレクシア：完全なる統一』
リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編
最終更新 2023 年 1 月 20 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を明確にし、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 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 ONE である『ファイレクシア：完全なる統一』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：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『神河：輝ける世界』、『ニューカペナの街角』、『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』。

セットコードが ONC であり１～28（およびそれらの別アート版 31～58）の番号がついている『ファイレクシア：完全なる統一』統率者デッキのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットで使用できる。セットコードが ONC で番号が 59 以上のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる。

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

統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。

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

新キーワード能力：毒性
再録メカニズム：毒カウンター

毒カウンターが戻ってきた！　毒カウンターはクリーチャーではなくプレイヤーに置かれる。そして 10 個以上の毒カウンターを持っているプレイヤーは、このゲームに敗北する。

毒性は新たなキーワード能力である。毒性を持つクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーに毒カウンターが置かれる。毒性には常に数値が記されており、これは毒性の値という。毒性の値の数だけ、毒カウンターがそのプレイヤーに置かれる。クリーチャーがプレイヤーに毒カウンターという形でダメージを与える感染能力とは異なり、毒性は追加の効果をもたらす。つまり、そのクリーチャーは戦闘ダメージを与え、その戦闘ダメージを受けたプレイヤーは、それに加えて毒を受けることになる。

《破滅の巣、ヴィシュグラズ》
{2}{W}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・昆虫
３/３
威迫、毒性１（このクリーチャーに戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）
破滅の巣、ヴィシュグラズが戦場に出たとき、毒性１と「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ無色の１/１のファイレクシアン・ダニ・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。
破滅の巣、ヴィシュグラズは、対戦相手が持っている毒カウンター１個につき＋１/＋１の修整を受ける。
《有貌体の向上》
{U}
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＋１/＋３の修整を受け飛行と毒性１を得る。（そのクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）

毒性についての注釈：

- 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、直ちに起こり、プレイヤーがこれに対応することはできない。
- 毒性によりクリーチャーが与える戦闘ダメージの量が変わることはない。例えば、毒性１を持つ２/２のクリーチャー１体がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与える場合、そのクリーチャーは２点のダメージを与える。そのダメージの結果として、対戦相手は２点のライフを失い、毒カウンター１個を得る。
- そのダメージに伴う他の効果、たとえば絆魂能力からライフを得ることなども適用される。
- 毒性を持つクリーチャーが、クリーチャーやプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与えるなら、あるいは戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、毒性は効果がなく、プレイヤーが毒カウンターを得ることもない。
- 毒性を持つクリーチャーが与えたダメージは、ダメージの点数にかかわらず、毒性の値に等しい個数の毒カウンターを与える。特に、（《理由なき暴力》などの）置換効果によりダメージが変更される場合も、置かれる毒カウンターの個数は変更されず、毒性の値のままである。
- 反対に、プレイヤーの上に置かれるカウンターの個数に適用される置換効果は、これにより置かれるカウンターの個数を変更できる。たとえば、《巨怪な略奪者、ヴォリンクレックス》の最後の２つの能力は、これにより置かれるカウンターの個数に適用できる。
- 毒性が複数ある場合、それらの効果は累積する。たとえば、毒性２を持っているクリーチャーが他の効果により毒性１を得た場合、そのクリーチャーがプレイヤー１人に与える戦闘ダメージは、そのプレイヤーに毒カウンター３個を得させることになる。

新キーワード能力：ミラディンのために！

一部の装備品・カードにあるこの新たなキーワード能力は、ファイレクシアの軍勢に立ち向かうミラディン人の奮闘を表している。この能力を持つ装備品・カードは、それを使用するクリーチャーと共に戦場に出る。

《逆棘の叩拳》
{1}{R}
アーティファクト ― 装備品
ミラディンのために！（この装備品が戦場に出たとき、赤の２/２のレベル・クリーチャー・トークン１体を生成し、その後これをそれにつける。）
装備しているクリーチャーは＋１/－１の修整を受ける。

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。）
《竜翼の滑空者》
{3}{R}{R}
アーティファクト ― 装備品
ミラディンのために！（この装備品が戦場に出たとき、赤の２/２のレベル・クリーチャー・トークン１体を生成し、その後これをそれにつける。）
装備しているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受け飛行と速攻を持つ。
装備{3}{R}{R}

ミラディンのために！についての注釈：

- レベルは２/２のクリーチャーとして戦場に出る。その後、この装備品がそのクリーチャーにつく。クリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、この２/２のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- このレベルが破壊されたなら、その装備品は戦場に残る。同様にあなたは装備コストを支払って、その装備品をレベル・トークンから、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１体に移動することができる。
- この誘発型能力によってレベル・トークン２つが生成される場合（たとえば、《栄光のドミヌス、モンドラク》の効果がある場合）は、この装備品はそれらのうちの１体のみにつく。

新能力語：堕落

　堕落は、対戦相手１人が３個以上の毒カウンターを持っているかどうかを参照する能力を示す能力語である。

《侵略の使徒》
{4}{W}{W}
クリーチャー ― ファイレクシアン・天使
４/４
飛行
堕落 ― 対戦相手１人が３個以上の毒カウンターを持っているかぎり、侵略の使徒は二段攻撃を持つ。
《歪められた好奇心》
{2}{U}
ソーサリー
堕落 ― 対戦相手１人が３個以上の毒カウンターを持っているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。
カード２枚を引く。

- 多人数戦において、堕落の能力のために必要なのは、対戦相手の誰か１人が３個以上の毒カウンターを持つことであり、全員の上にある必要はない。
- 一部の堕落能力は、対戦相手１人が３個以上の毒カウンターを持っているときにしか起動できない起動型能力である。そうした能力は、起動してしまえば解決時にその状況が成立していなくなっていても問題なく解決される。
- インスタントやソーサリーの持つ堕落能力の中には、その呪文の元の効果に加えて、対戦相手１人が３個以上の毒カウンターを持っている場合に追加の効果をもたらすものもある。その他の堕落能力は「代わりに」という言葉で示され、元の効果の代わりに別の効果を起こす。

新メカニズム：油カウンター

　このセットに含まれる数多くのカードが、油カウンターが置かれた状態で戦場に出たり、それでないパーマネントの上に油カウンターを置いたりする。油カウンターは、呪文や能力を、油カウンターを持つパーマネントと相互作用を起こすための巧妙な手段だが、油カウンター自体に特別なルール上の意味はない。

《ギタクシア派の猛禽》
{2}{U}
クリーチャー ― ファイレクシアン・鳥
１/４
飛行
ギタクシア派の猛禽は、油カウンター３個が置かれた状態で戦場に出る。
ギタクシア派の猛禽の上から油カウンター１個を取り除く：ターン終了時まで、ギタクシア派の猛禽は＋１/－１の修整を受ける。

再録メカニズム：増殖

　再録メカニズムである増殖は、パーマネントやプレイヤーに置かれているカウンターの個数を増やすことができる。

《騒音の悪獣》
{R}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ゴブリン・戦士
１/１
騒音の悪獣がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、すでにそこにあるカウンター１種類につき、そのカウンターをもう１個与える。）
騒音の悪獣が死亡したとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち１つを対象とする。これはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。
《球層の追跡者、エズーリ》
{2}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・エルフ・戦士
３/３
球層の追跡者、エズーリが戦場に出たとき、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたなら、増殖を２回行う。
あなたが増殖を行うたび、カード１枚を引く。

増殖についての注釈：

- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでもよい。戦場以外の領域にあるカードは、それの上にカウンターが置かれていても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には０（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに２種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター１個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう１個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち１種類だけを与え、他は与えないということはできない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、それのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。
- パーマネント１つの上に＋１/＋１カウンターと－１/－１カウンターの両方が同時に置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが２つ１組で取り除かれ、いずれか１種類のみが残る。

『ファイレクシア：完全なる統一』の
セット本体のカード別注釈

《青の太陽の黄昏》
{X}{U}{U}
ソーサリー
マナ総量がＸ以下であるクリーチャー１体を対象とする。それのコントロールを得る。Ｘが５以上であるなら、そのクリーチャーのコピーであるトークン１つを生成する。

- この呪文の解決時まで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場合、この呪文は解決されず、Ｘが５以上であっても、トークンは生成されない。

《赤の太陽の黄昏》
{X}{R}{R}
ソーサリー
アーティファクト最大Ｘ個を対象とする。それらを破壊する。Ｘが５以上であるなら、これにより破壊されたアーティファクト１つにつき１つの、それ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速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを追放する。

- Ｘが５以上であるが、対象となるアーティファクトのいくつかが適正でなくなったなら、対象として適正であるアーティファクトのそれぞれについてのみトークンを生成する。
- それぞれのトークンはコピー元のアーティファクトに印刷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（そのアーティファクトが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのアーティファクトがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- 各トークンは生成された後で速攻を得る。何かがこれらのトークンのうち１つをコピーするなら、そのコピーは速攻を持たず、あなたはそれを次の終了ステップの開始時に追放しない。
- 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トークンであるなら、生成されたトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしていたなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のアーティファクトの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。そのアーティファクトが持つ「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《アトラクサの疾牙》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― ファイレクシアン・昆虫
２/２
アトラクサの疾牙は、油カウンター３個が置かれた状態で戦場に出る。
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはアトラクサの疾牙の上から油カウンター１個を取り除いてもよい。そうしたとき、あなた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、それは飛行や警戒や接死や絆魂のうちあなたが選んだ能力１つを得る。

- 《アトラクサの疾牙》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。あなたがこれにより油カウンター１個を取り除いたときに、２つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたは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。

- 対象としたクリーチャーがどの能力を得るかは、その再起誘発型能力の解決時に選ぶ。プレイヤーは、あなたがどの能力を選択するかを見てから対応するかどうかを決定することはできない。

《アンクタスの改良者》
{2}{U}
クリーチャー ― ファイレクシアン・工匠
２/３
毒性１（このクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）
アンクタスの改良者が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているアーティファクト最大１つを対象とする。アンクタスの改良者が戦場に残り続けているかぎり、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・クリーチャーになる。

- 《アンクタスの改良者》の２つ目の能力は対象としたアーティファクトが持っているいかなる能力も取り除かない。
- 対象としたアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。
- そのアーティファクトがすでにクリーチャーであったなら、それの基本のパワーとタフネスはそれぞれ４/４になる。これは、それの基本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すべてを上書きする。《アンクタスの改良者》の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《猛火の最高潮》や＋１/＋１カウンターなどにより生成される効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。
- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。
- 《アンクタスの改良者》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、その能力は何の効果も持たない。対象とされたアーティファクトはアーティファクト・クリーチャーにはならない。

《アージェンタムのマスティコア》
{5}
アーティファクト・クリーチャー ― ファイレクシアン・マスティコア
５/５
先制攻撃、プロテクション（多色）
あなたのアップキープの開始時に、あなたがカード１枚を捨てないかぎり、アージェンタムのマスティコアを生け贄に捧げる。これによりあなたがカード１枚を捨てたとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量がその捨てられたカードのマナ総量以下であり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。

- 《アージェンタムのマスティコア》のアップキープ時の誘発型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。あなたがこれによりカード１枚を捨てたとき、２つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたは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。
- 特に、２つ目の誘発型能力の適正な対象がなかったとしても、あなたは《アージェンタムのマスティコア》を戦場に残しておくためにカード１枚を捨ててもよい。その場合、２つ目の誘発型能力は、どのプレイヤーからも対応されず、解決もされない。

《生ける治療、メリーラ》
{G}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・スカウト
３/３
あなたが１個以上の毒カウンターを得るなら、代わりに、あなたは毒カウンター１個を得て、このタ

ーン、あなたは追加で毒カウンターを得ることができない。
生ける治療、メリーラを追放する：クリーチャーやアーティファクトのうちこれでない１つを対象とする。このターン、それが墓地に置かれたとき、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《生ける治療、メリーラ》の１つ目の能力は置換効果を生成する。《巨怪な略奪者、ヴォリンクレックス》のような他の置換効果によっても、プレイヤーの得る毒カウンターの個数が変更されるなら、置換効果をもたらすパーマネントを誰がコントロールしているかに関わらず、カウンターを受け取るプレイヤーがまず最初にどの効果を適用するか選ぶ。これにより通常は、そのプレイヤーが《生ける治療、メリーラ》の効果を適用することを選び、カウンター１個を得ることにするだろう。しかし、そのプレイヤーが望むなら、《生ける治療、メリーラ》の置換効果を最初に適用したうえで、さらにカウンターを得ることもできる。
- 《生ける治療、メリーラ》の置換効果が適用されたなら、他にいかなる置換効果があっても、そのターンの間、追加のイベントによってプレイヤーに毒カウンターが置かれることはない。

《偉大なる統一者、アトラクサ》
{3}{G}{W}{U}{B}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・天使
７/７
飛行、警戒、接死、絆魂
偉大なる統一者、アトラクサが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード 10 枚を公開する。各カード・タイプにつきそれぞれ、それらの公開されたカードの中からそのタイプのカード１枚をあなたの手札に加えてもよい。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。（「アーティファクト」「インスタント」「エンチャント」「クリーチャー」「ソーサリー」「土地」「バトル」「プレインズウォーカー」はカード・タイプである。）

- 公開されたカードが複数のカード・タイプを持つなら、あなたはそのカードがそのうちのどのカード・タイプであるとして手札に加えるかを選択してよい。たとえばあなたは、アーティファクト・クリーチャーのカードをアーティファクト・カードとして選んで手札に加えてもよいし、クリーチャー・カードとして選んで手札に加えてもよい。あなたがそれをアーティファクト・カードとして選んだなら、クリーチャー・カードを選んで手札に加えてよく、その逆もまた可能である。
- 本文書の公開時点では、あなたがこれにより「バトル」を公開することはまずありえない。時が経てば、この可能性は変化するだろう。

《裏切りの棘、ヴラスカ》
{4}{B}{B/P}
伝説のプレインズウォーカー ― ヴラスカ
6
完成化（{B/P}は{B}でも２点のライフでも支払うことができる。ライフで支払ったなら、このプレインズウォーカーは２個少ない忠誠カウンターで戦場に出る。）
0：あなたはカード１枚を引き、１点のライフを失う。増殖を行う。
-2：クリーチャー１体を対象とする。それは「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つ宝物・アーティファクトになり、他のすべてのカード・タイプや能力を失う。
-9：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーが持っている毒カウンターが９個より少ないなら、そのプレイヤーはその差に等しい個数の毒カウンターを得る。

- 《裏切りの棘、ヴラスカ》の２つ目の忠誠度能力の対象は、それが持っていた他のサブタイプ、カード・タイプをすべて失い、ただの宝物・アーティファクトとなる。それは持っていたすべての特殊タイプを持ち続ける。
- ほとんどの場合、《裏切りの棘、ヴラスカ》の最後の忠誠度能力の対象は、最終的には９個の毒カウンターが置かれることになる。しかしながら、あなたが毒カウンターの差を計算したあとも、置換効果によりそのプレイヤーが実際にどれだけの毒カウンターを得るかは変更されうる。

例えば、そのプレイヤーが《生ける治療、メリーラ》をコントロールしていて、最初に持っていた毒カウンターが８個以下の場合、得る毒カウンターは１個だけになる。
- カードのマナ総量を決定する際には、ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、１点として数える。そのため、《裏切りの棘、ヴラスカ》のマナ総量は常に６である。
- 完成化能力が参照するのは、プレイヤーがその呪文を唱えるに際して、ファイレクシア・マナ・シンボルのために２点のライフを支払うことを選んだか否かのみである。その呪文を唱えている間に他の何らかの理由でプレイヤーがライフを支払ったとしても、それによって戦場に出るプレインズウォーカーに置かれる忠誠カウンターの数が減ることはない。
- 《裏切りの棘、ヴラスカ》が出る際、その忠誠カウンターの数を変更する他の置換効果は、通常通りに適用される。

《永遠の放浪者》
{4}{W}{W}
伝説のプレインズウォーカー
5
各戦闘で、２体以上のクリーチャーでは永遠の放浪者を攻撃できない。
+1：アーティファクトやクリーチャーのうち最大１つを対象とする。それを追放する。次のそれのオーナー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。
0：二段攻撃を持つ白の２/２の侍・クリーチャー・トークン１体を生成する。
-4：各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー１体を選ぶ。各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしていてこれにより選ばれなかったすべてのクリーチャーを生け贄に捧げる。

- 《永遠の放浪者》はプレインズウォーカー・タイプを持たない。
- １つ目の忠誠度能力について、そのプレイヤーの次の終了ステップの開始時に、追放したカードは戦場に戻る。その時点で《永遠の放浪者》が戦場になかったとしても戻る。
- 戦場に戻ったパーマネントに終了ステップの開始時に誘発する能力があった場合、その能力はそのターンには誘発しない。
- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。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ない新しいオブジェクトとみなす。
- 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。
- 最後の忠誠度能力について、選ばれたクリーチャーはこの能力の対象にはならない。例えば、あなたは呪禁を持つクリーチャーを選ぶこともでき、護法を持つクリーチャーを選んでも、護法能力は誘発しない。

《栄光のドミヌス、モンドラク》
{2}{W}{W}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・ホラー
４/４
１つ以上のトークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりにその２倍の数のそのトークンを生成する。
{1}{W/P}{W/P}, アーティファクトやクリーチャーのうちこれでない２つを生け贄に捧げる：栄光のドミヌス、モンドラクの上に破壊不能・カウンター１個を置く。（{W/P}は{W}でも２点のライフでも支払うことができる。）

- 元のトークンを生成した効果において明記されている内容は、《栄光のドミヌス、モンドラク》の置換効果で生成された追加のトークンについても同じである。たとえば、効果がトークン１つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成すると指示していたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」である。同様に、効果がトークン１つをその上にカウン

ターを置いて生成する（例えばフラクタル・トークン）場合、追加のトークンの上にもそれらのカウンターが置かれる。

《踊る影、魁渡》
{2}{U}{B}
伝説のプレインズウォーカー ― 魁渡
3
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、あなたはそれらのクリーチャーのうち１体をオーナーの手札に戻してもよい。そうしたなら、このターン、あなたはこれの忠誠度能力を１回のみではなく２回起動してもよい。
+1：クリーチャー最大１体を対象とする。次のあなたのターンまで、それでは攻撃もブロックもできない。
0：カード１枚を引く。
-2：接死と「このクリーチャーが戦場を離れたとき、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。」を持つ、無色の２/２のドローン・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。

- 《踊る影、魁渡》の１つ目の能力によりクリーチャー１体をオーナーの手札に戻したなら、あなたは《踊る影、魁渡》の忠誠度能力１つを２回起動してもよいし、２つの異なる忠誠度能力を機動してもよい。
- 《踊る影、魁渡》の誘発型能力が（１体以上の攻撃クリーチャーが先制攻撃を持っていたり、複数のプレイヤーがあなたのクリーチャーにより戦闘ダメージを受けたり、複数の戦闘があったりして）同じターンに２回以上誘発し、そしてそのたびにあなたが攻撃クリーチャーを手札に戻していたとしても、そのターンに《踊る影、魁渡》の忠誠度能力を起動できるのは２回までである。つまり、《踊る影、魁渡》の誘発型能力は累積しない。

《鍛冶鎚の百長》
{2}{R}
クリーチャー ― ファイレクシアン・戦士
３/２
クリーチャーやアーティファクトのうちあなたがコントロールしていてこれでない１つが戦場から墓地に置かれるたび、鍛冶鎚の百長の上に油カウンター１個を置く。
鍛冶鎚の百長が攻撃するたび、これの上から油カウンター２個を取り除いてもよい。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。

- 《鍛冶鎚の百長》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。あなたがこれにより油カウンター２個を取り除いたときに、２つ目の「再起」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。

《剃刀境の茂み》
土地
あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、剃刀境の茂みはタップ状態で戦場に出る。
{T}：{G}か{W}を加える。

- あなたがコントロールしていてこれでない土地が０枚か１枚か２枚で、この土地があなたのコントロール下で戦場に出るなら、これはアンタップ状態で戦場に出る。あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、これはタップ状態で戦場に出る。
- 《剃刀境の茂み》がこれ以外の土地と同時に戦場に出た場合（例えば《忘却蒔き》や《歪んだ世界》などによって）、あなたがコントロールしているこれ以外の土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。

《歓喜する喧嘩屋、タイヴァー》
{1}{B}{G}

伝説のプレインズウォーカー ― タイヴァー
3
あなたはあなたがコントロールしているクリーチャーの能力を、そのクリーチャーが速攻を持っているかのように起動してもよい。
+1：クリーチャー最大１体を対象とする。それをアンタップする。
-2：カード３枚を切削する。その後、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１枚を戦場に戻してもよい。

- 《歓喜する喧嘩屋、タイヴァー》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。
- 起動型能力とはコロン（：）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もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 《歓喜する喧嘩屋、タイヴァー》の最後の能力について、あなたは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１枚を、戦場に戻してよい。それはこの能力を解決したときに切削された３枚のカードのなかの１枚ではなくても構わない。

《完成化した精神、ジェイス》
{2}{U}{U/P}
伝説のプレインズウォーカー ― ジェイス
5
完成化（{U/P}は{U}でも２点のライフでも支払うことができる。ライフで支払ったなら、このプレインズウォーカーは２個少ない忠誠カウンターで戦場に出る。）
+1：クリーチャー最大１体を対象とする。次のあなたのターンまで、それは－３/－０の修整を受ける。
-2：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカード３枚を切削する。その後、墓地１つに 20 枚以上のカードがあるなら、あなたはカード３枚を引く。そうでないなら、あなたはカード１枚を引く。
-X：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはＸの３倍に等しい枚数のカードを切削する。

- カードには「あなたの次のターンまで」と書かれているが、これは誤読を招く表現である。正しくは上記の通り、「次のあなたのターンまで」である。
- ジェイスの２つ目の忠誠度能力は、20 枚以上のカードがある墓地がどのプレイヤーの墓地であるかを見ない。20 枚以上の墓地であるのは、対象となるプレイヤーのものでも、他のプレイヤーのものでも構わない。
- カードのマナ総量を決定する際には、ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、１点として数える。そのため、《完成化した精神、ジェイス》のマナ総量は常に４である。
- 完成化能力が参照するのは、プレイヤーがその呪文を唱えるに際して、ファイレクシア・マナ・シンボルのために２点のライフを支払うことを選んだか否かのみである。その呪文を唱えている間に他の何らかの理由でプレイヤーがライフを支払ったとしても、それによって戦場に出るプレインズウォーカーに置かれる忠誠カウンターの数が減ることはない。
- 《完成化した精神、ジェイス》が戦場に出るに際しての忠誠カウンターの数を変更する他のあらゆる置換効果は、通常通りに適用される。

《完全化記念碑》
{2}
アーティファクト
{3}, {T}：あなたのライブラリーから基本か球層か神座である土地・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。
{3}：完全化記念碑は９/９のファイレクシアン・構築物・アーティファクト・クリーチャーになり、すべての能力を失い、破壊不能と毒性９を得る。あなたがコントロールしていて基本や球層や神座である土地の中に、９種類以上の名前がなければ起動できない。

- 《完全化記念碑》の最後の能力は永続的なものである。
- 最後の能力によって《完全化記念碑》はすべての能力を失うため、最初に起動されたこの能力が解決される前に複数回起動しても、毒性９を複数得る結果にはならない。

《完全なる統一》
{3}{R}{R}
エンチャント
あなたがパーマネントやプレイヤーのうち１つの上に１個以上のカウンターを置くたび、対戦相手や、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち対戦相手がコントロールしている１つを対象とする。完全なる統一はそれにその個数に等しい点数のダメージを与える。

- 《完全なる統一》の能力は、あなたがパーマネントやプレイヤーのうち１つの上に１個以上のカウンターを置くときならいつでも誘発する。これは解決中の呪文や能力、あなたがコントロールしているパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出たこと、毒性や感染や萎縮を持つ発生源からの戦闘ダメージによるものが含まれる。
- 毒性を持つ２体以上のクリーチャーがプレイヤー１人に同時に戦闘ダメージを与えたなら、それらのカウンターは単一のイベントとして置かれ、この能力は１回誘発する。

《機械の母、エリシュ・ノーン》
{4}{W}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・法務官
４/７
警戒
パーマネント１つが戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力１つが誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。
パーマネントが戦場に出ることによっては、対戦相手がコントロールしているパーマネントの能力は誘発しない。

- 《機械の母、エリシュ・ノーン》の２つ目と３つ目の能力は、パーマネントが戦場に出たときに誘発する誘発型能力であれば、そのパーマネントが持つものにもそれ以外のものにも影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。「ミラディンのために！」のように、パーマネントが戦場に出たときに起こる誘発型能力を含むキーワード能力もある。
- 置換効果は《機械の母、エリシュ・ノーン》の能力の影響を受けない。たとえば、あなたのコントロール下で、＋１/＋１カウンター１個が置かれた状態で戦場に出るクリーチャーが、＋１/＋１カウンターを追加でもう１個得ることはない。
- 「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」適用される能力、たとえば、《偏執的な援護者、ステン》によるカード・タイプを選ぶ能力なども影響を受けない。
- 《機械の母、エリシュ・ノーン》の能力は、戦場に出るパーマネントを誰がコントロールしているのかを参照しない。誘発型能力を持つパーマネントを誰がコントロールしているのかだけを参照する。例えば、あなたが《機械の母、エリシュ・ノーン》と、「クリーチャー１体が戦場に出るたび、あなたは１点のライフを得る。」能力をコントロールしている場合、クリーチャー１体が対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、その能力は２回誘発する。
- 《機械の母、エリシュ・ノーン》の１つ目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２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。解決時に行う選択、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の選択も、個別に行う。
- 何らかの理由によりあなたが《機械の母、エリシュ・ノーン》を２体コントロールしているなら、パーマネントが１体戦場に出ると、能力は３回誘発する。４回ではない。《機械の母、エリシュ・ノーン》３体をコントロールしているなら４回、４体をコントロールしているなら５回、以下同様である。

- パーマネントが《機械の母、エリシュ・ノーン》と同時に戦場に出たこと（《機械の母、エリシュ・ノーン》自身が戦場に出たことも含む）によりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。
- 同様に、パーマネントが《機械の母、エリシュ・ノーン》と同時に戦場に出たこと（《機械の母、エリシュ・ノーン》自身が戦場に出たことも含む）は、対戦相手がコントロールしているパーマネントの能力を誘発しない。
- 誘発型能力が２つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその２つ目の能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの１つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が２回誘発し、カードが２枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるＸの値は、それら２枚のカードのマナ総量の合計である。その能力の解決時に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち１つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。
- 双頭巨人戦では、《機械の母、エリシュ・ノーン》はチームメイトのコントロールしているクリーチャーの誘発型能力には影響しない。

《飢餓のドミヌス、ゾパンドレル》
{5}{G}{G}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・ホラー
４/６
到達
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各クリーチャーのパワーとタフネスはそれぞれ２倍になる。
{G/P}{G/P}, これでないクリーチャー２体を生け贄に捧げる：飢餓のドミヌス、ゾパンドレルの上に破壊不能・カウンター１個を置く。（{G/P}は{G}でも２点のライフでも支払うことができる。）

- 効果がクリーチャーのパワーを「２倍にする」とある場合、そのクリーチャーは＋Ｘ/＋０の修整を受ける。Ｘはこの効果が適用され始めた際のそれのパワーに等しい。同様に、タフネスが２倍になったクリーチャーは＋０/＋X の修整を受ける。Ｘはこの効果が適用され始めた際のそれのタフネスに等しい。
- パワーを２倍にするときのクリーチャーのパワーが０以下であったなら、代わりに、そのクリーチャーは－Ｘ/－０の修整を受ける。Ｘはそれのパワーと０の差に等しい。たとえば、何らかの効果によって２/２のクリーチャーの《仔熊》が－４/－０の修整を受けて－２/２のクリーチャーになっていたなら、それのパワーとタフネスを２倍にするとは－２/＋２の修整を受けるということになる。その結果、それは－４/４のクリーチャーになる。
- 何らかの方法により、あなたが複数の《飢餓のドミヌス、ゾパンドレル》をコントロールしている場合、それぞれを独立して適用する。たとえば、あなたが何らかの方法により《飢餓のドミヌス、ゾパンドレル》２つをコントロールしているなら、２/２の《仔熊》は最初の能力が解決したときに４/４のクリーチャーとなり、その後２つ目が解決したときに８/８のクリーチャーとなる。

《危険な爆風》
{3}{R}
ソーサリー
危険な爆風は対戦相手がコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ１点のダメージを与える。
このターン、対戦相手がコントロールしているクリーチャーではブロックできない。

- 《危険な爆風》が解決されたターンには、実際に《危険な爆風》からダメージを受けたかどうかを問わず、対戦相手がコントロールしているクリーチャーではブロックできない。これには、

《危険な爆風》の解決後に戦場に出たクリーチャーや、解決後にクリーチャーとなったパーマネントも含まれる。

《気まぐれな呪文踊り》
{1}{U}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ならず者
２/１
気まぐれな呪文踊り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び、気まぐれな呪文踊りの上に油カウンター１個を置く。気まぐれな呪文踊りがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれの上から油カウンター２個を取り除いてもよい。そうしたなら、このターンにあなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 遅延誘発型能力を誘発させた呪文が、その遅延誘発型能力の解決時までに打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。呪文が対象を取るパーマネント・呪文（オーラ・呪文など）なら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、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）。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるＸがあるなら、コピーも同じＸの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文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呪文についても同様である。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。

《気まぐれな厄介者》
{3}{R}{R}{R}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ドラゴン
４/４
あなたの墓地に９枚以上のカードがあるなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。
飛行
気まぐれな厄介者が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるカード３枚を無作為に選び、追放する。その中からクリーチャーでも土地でもないカード１枚を選んでコピーする。あなたはそのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたが追放するカード３枚は、あなたの墓地にあるすべてのカードの中から無作為に選ぶ。これによりあなたが追放したカード３枚すべてがクリーチャーや土地なら、あなたはそれらのうちコピーして唱える１枚を選ぶことはできない。まさしく気まぐれなのである。
- 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。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。
- 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。

《球層の追跡者、エズーリ》
{2}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・エルフ・戦士
３/３
球層の追跡者、エズーリが戦場に出たとき、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたなら、増殖を２回行う。
あなたが増殖を行うたび、カード１枚を引く。

- ２回の増殖を行っている間、プレイヤーは１回目の増殖と２回目の増殖の合間に対応することはできない。
- あなたは増殖を２回行うなら、１回目と２回目で、同じプレイヤーやパーマネントを選ぶ必要はない。

《共同魂の刃》
{2}{U}
アーティファクト ― 装備品
ミラディンのために！（この装備品が戦場に出たとき、赤の２/２のレベル・クリーチャー・トークン１体を生成し、その後これをそれにつける。）
共同魂の刃がクリーチャーについた状態になるたび、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１体を対象とする。共同魂の刃が装備しているクリーチャーについたままであるかぎり、あなたは「装備しているクリーチャーはその対象にしたクリーチャーのコピーになる。」を選んでもよい。
装備{2}

- クリーチャーは選ばれたクリーチャーに印刷されていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、選ばれたクリーチャーがすでに追加のコピー効果の影響を受けていたり、別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワーやタフネスやタイプや色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- その装備しているクリーチャーにすでに適用されていてコピー効果でない効果はそのまま適用され続ける。例えば、そのクリーチャーの上にある＋１/＋１カウンターは、それに影響し続ける。
- 《共同魂の刃》によって与えられたコピー可能な値は、その効果を適用し始めた時に確定される。その時点以降、その値は、コピー元のクリーチャーが戦場を離れたり、コピー可能な値が変化したりしても関係ない。
- 対象とするクリーチャーが、通常はクリーチャーでない（例えばアーティファクト・クリーチャーになっている《完全化記念碑》など）なら、装備しているクリーチャーは、クリーチャーでないそのパーマネントのコピーになる。《共同魂の刃》ははずれて、コピー効果は終了する。《共同魂の刃》を装備していたクリーチャーは、そのコピー効果の適用開始前に戻る。
- 対象とするクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、そのクリーチャーがこれでない《共同魂の刃》を装備している場合）には、装備しているクリーチャーは対象としたクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- 対象としたクリーチャーがトークンであるなら、装備しているクリーチャーはそのトークンを生成した効果に記されている本来の特性をコピーする。装備しているクリーチャーがトークンでないなら、トークンをコピーすることによってトークンになることはない。同様に、装備しているクリーチャーがトークンであるなら、トークンでないものをコピーすることによって、トークンでなくなることはない。

- 対象とするクリーチャーが両面であったり、合体したパーマネントであるなら、装備しているクリーチャーは、それのオモテになっている面をコピーする。装備しているクリーチャーが、合体したパーマネントや両面カードの第２面をコピーした場合、そのマナ総量は０である。

《金線の酒杯》
{2}
伝説のアーティファクト
{T}：金線の酒杯の上に油カウンター１個を置く。
{T}, 金線の酒杯を生け贄に捧げる：マナ総量が金線の酒杯の上にある油カウンターの個数に等しく土地でないすべてのパーマネントを破壊する。
{T}, あなたがコントロールしているパーマネントの中から油カウンター10 個を取り除き、金線の酒杯を生け贄に捧げる：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち１つを対象とする。これはそれに 10 点のダメージを与える。

- 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決定するとき、Ｘは０である。

《金属海の沿岸》
土地
あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、金属海の沿岸はタップ状態で戦場に出る。
{T}：{W}か{U}を加える。

- あなたがコントロールしていてこれでない土地が０枚か１枚か２枚で、この土地があなたのコントロール下で戦場に出るなら、これはアンタップ状態で戦場に出る。あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、これはタップ状態で戦場に出る。
- 《金属海の沿岸》がこれ以外の土地と同時に戦場に出た場合（例えば《忘却蒔き》や《歪んだ世界》などによって）、あなたがコントロールしているこれ以外の土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。

《苦痛ある選定》
{1}{B}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。それのマナ総量が３以下であるなら、それを追放する。
堕落 ― そのクリーチャーのコントローラーが３個以上の毒カウンターを持っているなら、代わりにそれを追放する。

- あなたは、どのプレイヤーも３個以上の毒カウンターを持っていないとしても、マナ総量が４以上であるクリーチャーを対象にできる。
- 《苦痛ある選定》の解決時に、そのクリーチャーのコントローラーが３個以上の毒カウンターを持っていたなら、そのクリーチャーはそのマナ総量に関わらず追放される。そのクリーチャーのコントローラーが３個以上の毒カウンターを持っていないなら、そのクリーチャーが追放されるのは、そのマナ総量が３以下の場合のみである。

《黒の太陽の黄昏》
{X}{B}
インスタント
クリーチャー最大１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘが５以上であるなら、あなたの墓地にありマナ総量がＸ以下であるクリーチャー・カード１枚をタップ状態で戦場に戻す。

- あなたが戻すクリーチャー・カード１枚は、《黒の太陽の黄昏》の対象ではない。Ｘが５以上であったなら、《黒の太陽の黄昏》の解決時にあなたはそれを選ぶ。
- あなたは《黒の太陽の黄昏》を、対象を取らず単にクリーチャー・カード１枚を戻すためだけに（Ｘが５以上であるものとして）唱えることができる。ただし、対象を選び、呪文を解決す

る時にその対象が不適正であったなら、呪文は解決されず、効果は一切発生しない。クリーチャー・カード１枚を戦場に戻すことはできない。

《黒割れの崖》
土地
あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、黒割れの崖はタップ状態で戦場に出る。
{T}：{B}か{R}を加える。

- あなたがコントロールしていてこれでない土地が０枚か１枚か２枚で、この土地があなたのコントロール下で戦場に出るなら、これはアンタップ状態で戦場に出る。あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、これはタップ状態で戦場に出る。
- これらの土地のうち１つが（《忘却蒔き》や《歪んだ世界》などによって）これでない１つ以上の土地と同時に戦場に出る場合、あなたがコントロールしていてこれでない土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。

《グリッサ・サンスレイヤー》
{1}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・ゾンビ・エルフ
３/３
先制攻撃、接死
グリッサ・サンスレイヤーがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から１つを選ぶ。
・あなたはカード１枚を引き、１点のライフを失う。
・エンチャント１つを対象とする。それを破壊する。
・パーマネント１つを対象とする。それの上からカウンター最大３個を取り除く。

- ３つ目のモードでは、どのカウンターを取り除くか、能力の解決時に選ぶ。あなたは、パーマネントに複数種類のカウンターが置かれていた場合でも、任意のカウンター３個（あるいはそれよりも少ない数）を取り除くことができる。

《軽微なつまづき》
{U}
インスタント
マナ総量が１以下である呪文１つを対象とする。それを打ち消す。

- マナ・コストに{X}を含む呪文がスタックにある間は、その呪文を唱える際にＸとして選んだ値を使用してマナ総量を決定する。通常はこれにより、マナ・コストに{X}を含む呪文のマナ総量は１以上となる

《血清核のキマイラ》
{2}{U}{R}
クリーチャー ― ファイレクシアン・キマイラ
２/４
飛行
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、血清核のキマイラの上に油カウンター１個を置く。血清核のキマイラの上から油カウンター３個を取り除く：カード１枚を引く。その後、あなたは土地でないカード１枚を捨ててもよい。これによりあなたがカード１枚を捨てたとき、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち１体を対象とする。血清核のキマイラはそれに３点のダメージを与える。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《血清核のキマイラ》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カード１枚を捨てたときに、２つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたは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。

《外科の頭蓋爆弾》
{1}
アーティファクト
{1}, 外科の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：カード１枚を引く。
{2}{U}, 外科の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：クリーチャー１体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。カード１枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《外科の頭蓋爆弾》の最後の能力の対象が（それが戦場を離れていたなどして）、能力の解決時に適正な対象でなかったなら、あなたはカードを引かない。

《硬化した屑鉄喰らい》
{1}{G}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ビースト
０/３
硬化した屑鉄喰らいの上に３個以上の油カウンターがあるかぎり、これは＋３/＋０の修整を受ける。
{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。
硬化した屑鉄喰らいがタップ状態になるたび、墓地にあるカード１枚を対象とする。それを追放し、硬化した屑鉄喰らいの上に油カウンター１個を置く。

- 《硬化した屑鉄喰らい》の最後の能力は、そのマナ能力のためだけでなく、いかなる理由であれ、それがタップ状態になるたびに誘発する。
- 最後の能力の対象として選ばれたカードが、その能力の解決時に不適正であったなら（たとえば何らかの手段で墓地を離れたなら）、その能力は解決に失敗し、効果は一切発生しない。そして《硬化した屑鉄喰らい》が油カウンター１個を得ることはない。

《格子刃のカマキリ》
{3}{G}
クリーチャー ― ファイレクシアン・昆虫
４/３
格子刃のカマキリは油カウンター２個が置かれた状態で戦場に出る。
格子刃のカマキリが攻撃するたび、これの上から油カウンター１個を取り除いてもよい。そうしたなら、これをアンタップし、ターン終了時まで、これは＋１/＋１の修整を受ける。

- 《格子刃のカマキリ》の最後の能力の解決の際にアンタップすることは、これを戦闘から取り除くことにはならない。

《向上した精霊信者、ニッサ》
{3}{G}{G}{G/P}{G/P}
伝説のプレインズウォーカー ― ニッサ
7
完成化（{G/P}は{G}でも２点のライフでも支払うことができる。ライフで支払われた{G/P}につき、このプレインズウォーカーの上にある忠誠カウンターが２個少ない状態で戦場に出る。）
+1：緑のＸ/Ｘのファイレクシアン・ホラー・クリーチャー・トークン１体を生成する。Ｘは向上した精霊信者、ニッサの忠誠度に等しい。
-1：アーティファクトやエンチャントのうち１つを対象とする。それを破壊する。
-7：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、あなたがコントロールしている森１つにつき＋１/＋１の修整を受けトランプルを得る。

- 《向上した精霊信者、ニッサ》の１つ目の忠誠度能力により生成されるトークンのパワーとタフネスの数値は１回のみ、この能力を解決する時点で設定される。あとから忠誠カウンターが《向上した精霊信者、ニッサ》に新たに置かれたり取り除かれたりしても、数値が変更されることはない。
- １つ目の忠誠度能力が解決される時点で、《向上した精霊信者、ニッサ》がすでに戦場にいないなら、Ｘの値は、《向上した精霊信者、ニッサ》が戦場にあった最後の瞬間にその上にあった忠誠カウンターの個数を用いて決定する。

- 《向上した精霊信者、ニッサ》の最後の忠誠度能力により与えられる、パワーとタフネスへの修整は１回のみ、この能力を解決する時点に設定される。あとからあなたのコントロールする森の数が変化したとしても、修整の値は増えたり減ったりしない。同様にその修整は、この能力の解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ適用される。この能力を解決した後に、あなたのコントロール下になったクリーチャーはこのボーナスを得ない。
- カードのマナ総量を決定する際には、ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、１点として数える。そのため、《向上した精霊信者、ニッサ》のマナ総量は常に 7 である。
- 完成化能力が参照するのは、プレイヤーがその呪文を唱えるに際して、ファイレクシア・マナ・シンボルのために２点のライフを支払うことを選んだか否かのみである。その呪文を唱えている間に他の何らかの理由でプレイヤーがライフを支払ったとしても、それによって戦場に出るプレインズウォーカーに置かれる忠誠カウンターの数が減ることはない。
- 《向上した精霊信者、ニッサ》が出る際、その忠誠カウンターの数を変更する他の置換効果は、通常通りに適用される。

《鉱炉と前線の剣》
{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（緑）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、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。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。このターン、あなたは追加で土地１つをプレイしてもよい。
装備{2}

- 《鉱炉と前線の剣》の２つ目の能力によりカードをプレイするとき、あなたはプレイするカードの通常のタイミングのルールに従わなければならず、それが呪文ならばそれを唱えるためのコストを払わねばならない。
- 「このターン、あなたは追加で土地１つをプレイしてもよい。」という効果は、他の同様の効果とも累積する。複数回の戦闘があったなどで、２つ目の能力が同じターンに複数回誘発したなら、あなたはその回数分追加で土地をプレイすることができる。
- 対戦相手のターンに、これを装備しているクリーチャーが何らかの理由でプレイヤー１人に対して戦闘ダメージを与えた場合、２つ目の能力は誘発する。あなたは、タイミングのルールが許すなら、あなたが追放したカードを唱えることができる（たいていにおいてそれはインスタントのカードであろう）。しかし、そのターンに土地をプレイすることはできない。

《骨化》
{1}{W}
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基本土地）
骨化が戦場に出たとき、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち対戦相手がコントロールしている１体を対象とする。骨化が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《骨化》が、それの誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《最初の黄金守護、ジョー・カディーン》
{R}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・レベル

トランプル
最初の黄金守護、ジョー・カディーンが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたがコントロールしていて装備品がついているクリーチャーの数に等しい。その後、最初の黄金守護、ジョー・カディーンのパワーが４以上であるなら、カード１枚を引く。

- Ｘの値は、誘発型能力の解決時にのみ決定する。その後に、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の数が変わったとしても、与える修整の値は変わらない。

《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》
{3}{B}{B}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・ホラー
８/３
クリーチャー１体の死亡によりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力１つが誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。
{B/P}{B/P}, あなたの墓地にあるクリーチャー・カード３枚を追放する：修羅のドミヌス、ドリヴノッドの上に破壊不能・カウンター１個を置く。（{B/P}は{B}でも２点のライフでも支払うことができる。）

- 《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》は、クリーチャーが持つ「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力のみでなく、そのクリーチャーが死亡したときに誘発するあらゆる誘発型能力に影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- 《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を２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。解決時に行う選択、たとえばその誘発型能力についてコストを支払うかどうかの選択も、個別に行う。
- 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何かが「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、「アーティファクト１つが戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力は、《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》が戦場にある間にアーティファクト・クリーチャーが１体死亡したなら、２回誘発する。
- クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、２回誘発する。
- 結果としてクリーチャーが死亡するイベントによって誘発する能力は、２回誘発しない。たとえば、「あなたがクリーチャーを１体生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は、１回のみ誘発する。
- 各クリーチャーが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が２回誘発するかどうかを決定する。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は２回誘発する。
- あなたがコントロールしている他のパーマネントが戦場を離れるのと同時にクリーチャーが死亡したことにより、そのパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。
- 《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》が死亡するのと同時にクリーチャーが死亡することによってあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する（《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》自身が死亡することによって誘発するものも同様である）。
- 何らかの理由によりあなたが《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》を２体コントロールしているなら、クリーチャーが１体死亡することによって能力は３回誘発する。４回ではない。《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》３体をコントロールしているなら４回、４体をコントロールしているなら５回、以下同様である。つまり、あなたが《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》を１体コントロールしている間に別の《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》を唱えたなら、それらの一方が「レジェンド・ルール」によって死亡したときに誘発する能力は３回誘発する。
- トークンでないクリーチャー１体の死亡によって、パーマネントの「カードが『いずれかの領域から』墓地に置かれたとき」に誘発する能力が２回誘発するのは、《修羅のドミヌス、ドリヴ

ノッド》とそのパーマネントの両方がクリーチャーが死亡した直後にも戦場にあった場合だけである。

《焼炉の頭蓋爆弾》
{1}
アーティファクト
{1}, 焼炉の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：カード１枚を引く。
{1}{R}, 焼炉の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：アーティファクトやクリーチャーのうちあなたがコントロールしている１つを対象とする。それの上に油カウンター２個を置く。カード１枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《焼炉の頭蓋爆弾》の最後の能力の対象が（それが戦場を離れていたなどして）、能力の解決時に適正な対象でなかったなら、あなたはカードを引かない。

《進化したスパイノダーム》
{2}{G}{G}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ビースト
５/５
進化したスパイノダームは、油カウンター４個が置かれた状態で戦場に出る。
これの上にある油カウンターが２個以下であるかぎり、進化したスパイノダームはトランプルを持つ。そうでないなら、これは呪禁を持つ。
あなたのアップキープの開始時に、進化したスパイノダームの上から油カウンター１個を取り除く。その後、これの上に油カウンターがないなら、これを生け贄に捧げる。

- 《進化したスパイノダーム》のアップキープ時の誘発型能力によらない何らかの効果で、これの上にあったすべての油カウンターが取り除かれても、これのコントローラーは、次にこれのアップキープ時の誘発型能力を解決するときまで、これを生け贄に捧げない。

《進化する適応体》
{G}
クリーチャー ― ファイレクシアン・戦士
０/０
進化する適応体は油カウンター１個が置かれた状態で戦場に出る。
進化する適応体は、これの上にある油カウンター１個につき＋１/＋１の修整を受ける。
これでないクリーチャー１体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーが進化する適応体よりも大きなパワーかタフネスを持っていた場合、進化する適応体の上に油カウンター１個を置く。

- 《進化する適応体》の最後の能力のためにクリーチャー２体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。
- 他のクリーチャー１体があなたのコントロール下で戦場に出るたびに、それのパワーとタフネスを《進化する適応体》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大きくない場合、最後の能力は一切誘発しない。
- こ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どちらの数値も進化を持つクリーチャーの数値よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが、この能力を解決する前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後のときのパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- ＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出るクリーチャーの場合、《進化する適応体》の能力が誘発するかを決定するときにはそれらのカウンターも考慮に入れる。
- この能力が解決される際に数値を比較するとき、比較して大きい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。そうした場合も、この能力は解決され、あなたは《進化する適応体》の上に油カウンター１個を置く。たとえば、あなたが油カウンター２個を持つ《進化する適応体》１体をコントロールしていて、１/３のクリーチャー１体があなたのコントロール下で戦場に出た場合、それのタフネスの方が大きいためこの能力が誘発する。

これに対応して1/3のクリーチャーが＋2/－2の修整を受けたとする。この能力の解決時には、大きい値を持つのはパワーになっている。あなたは《進化する適応体》の上に油カウンター1個を置く。

- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、《進化する適応体》の能力が複数回誘発することがある。ただし数値の比較は、それらのうち1つの能力が解決するたびに1回ずつ行われる。たとえば、あなたが油カウンター2個を持つ《進化する適応体》1体をコントロールしていて、3/3のクリーチャー2体が戦場に出た場合、その能力は2回誘発する。1つ目の能力が解決されて、《進化する適応体》の上に油カウンター1個が置かれる。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もタフネスも《進化する適応体》よりも大きくないので、その能力は何もしない。

《浸食するマイコシンス》
{3}{U}
アーティファクト
あなたがコントロールしていて土地でないすべてのパーマネントは、それの他のタイプに加えてアーティファクトでもある。あなたがコントロールしているすべてのパーマネント・呪文や、あなたがオーナーであり戦場になく土地でないすべてのパーマネント・カードについても同様である。

- 《浸食するマイコシンス》はあなたがコントロールしているすべてのパーマネントをアーティファクトにする。あなたがコントロールしているパ」マネント・呪文は、他のタイプに加えてアーティファクト・呪文になり、あなたがオーナーであり他の領域にあり土地でないパーマネント・カードは、他のタイプに加えてアーティファクト・カードになる。
- 《浸食するマイコシンス》の能力によって、オーラはアーティファクトになる。これにより、他の効果（《機械の行進》の能力など）がそれらのアーティファクト・オーラをクリーチャーにすることも起こりえる。クリーチャーでもあるオーラは何もエンチャントできない。それは次に状況起因処理のチェックが行われるときに外れ、ただちに2つ目の状況起因処理としてオーナーの墓地に置かれる。

《侵略の使徒》
{4}{W}{W}
クリーチャー ― ファイレクシアン・天使
4/4
飛行
堕落 ― 対戦相手1人が3個以上の毒カウンターを持っているかぎり、侵略の使徒は二段攻撃を持つ。

- 多人数戦では《侵略の使徒》は1つ目の戦闘ダメージ・ステップ中にダメージを与えた後で、3個以上の毒カウンターを持つすべての対戦相手がゲームから除外されたなら、二段攻撃を失うことがありうる。（これは、与えたその戦闘ダメージによって起こることが多いだろう、よくやった！）その場合、通常の戦闘ダメージ・ステップの間には、《侵略の使徒》は戦闘ダメージを与えることはできない。

《次元の撹乱》
{1}{W}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（アーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカー）
エンチャントしているパーマネントでは攻撃もブロックもできず、それの起動型能力は起動できない。

- 起動型能力とはコロン（：）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もある。それらは注釈文にコロンを含む。特に、プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。

《慈悲無き者、ナヒリ》
{1}{R}{R/W/P}{W}
伝説のプレインズウォーカー ― ナヒリ

完成化（{R/W/P}は{R}でも{W}でも２点のライフでも支払うことができる。ライフで支払ったなら、このプレインズウォーカーは２個少ない忠誠カウンターで戦場に出る。）
+1：クリーチャー最大１体を対象とする。次のあなたのターンまで、各戦闘で、そのクリーチャーは可能ならプレイヤーを攻撃する。
+1：カード１枚を捨てる。その後、カード１枚を引く。
0：あなたの墓地にありクリーチャーや装備品でありマナ総量が慈悲無き者、ナヒリの忠誠度よりも少ないカード１枚を対象とする。それを追放する。それのコピーであるトークン１つを生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを追放する。

- １つ目の忠誠度能力の対象となったクリーチャーが何らかの理由によって攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合）、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、コントローラーはコストの支払いを強制されることはない。コントローラーがコストを支払わなかったなら、それは攻撃しなくてもよい。
- 最後の忠誠度能力は、解決するときに、それがなおも適正であるか確かめるため、《慈悲無き者、ナヒリ》の忠誠度を見る。適正でなかったなら、その忠誠度能力は解決されず、効果は一切発生しない。カードは追放されず、トークンは生成されない。
- カードのマナ総量を決定する際には、混成ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、１点として数える。そのため、《慈悲無き者、ナヒリ》のマナ総量は常に４である。
- 完成化能力が参照するのは、プレイヤーがその呪文を唱えるに際して、ファイレクシア・マナ・シンボルのために２点のライフを支払うことを選んだか否かのみである。その呪文を唱えている間に他の何らかの理由でプレイヤーがライフを支払ったとしても、それによって戦場に出るプレインズウォーカーに置かれる忠誠カウンターの数が減ることはない。
- 《慈悲無き者、ナヒリ》が戦場に出る際、その忠誠カウンターの数を変更する他の置換効果は、通常通りに適用される。

《純潔の監視者、マルカトール》
{1}{W}{U}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・象・ウィザード
１/１
純潔の監視者、マルカトールが戦場に出たとき、無色の３/３のファイレクシアン・ゴーレム・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。
あなたの終了ステップの開始時に、このターンに３つ以上の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、無色の３/３のファイレクシアン・ゴーレム・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。

- 《純潔の監視者、マルカトール》は、その時点であなたが《純潔の監視者、マルカトール》をコントロールしていなくても、このターンにあなたのコントロール下で戦場に出たすべてのアーティファクトを数える。《純潔の監視者、マルカトール》は、あなたがコントロールしている、アーティファクトになってはいるが、アーティファクトでなかったパーマネントは数えない。

《炭鍛冶》
{1}{B}{R}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ビースト
２/３
炭鍛冶が戦場に出たとき、赤の１/１のファイレクシアン・ゴブリン・クリーチャー・トークン１体を生成する。
クリーチャーやアーティファクトのうちあなたがコントロールしていてこれでない１つが戦場から墓地に置かれるたび、炭鍛冶の上に油カウンター１個を置く。
炭鍛冶の上から油カウンター３個を取り除く：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。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- あなたは《炭鍛冶》の最後の能力によりカードをプレイするとき、プレイされるカードの通常のタイミングのルールに従わなければならず、それが呪文ならばそれを唱えるためのコストを払わねばならない。

《聖堂の頭蓋爆弾》
{1}
アーティファクト
{1}, 聖堂の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：カード１枚を引く。
{2}{W}, 聖堂の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受け飛行を得る。カード１枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《聖堂の頭蓋爆弾》の最後の能力の対象が（それが戦場を離れたなどして）、能力の解決時に適正な対象でなかったなら、あなたはカードを引かない。

《世界の導管》
{2}{G}{G}
アーティファクト
あなたはあなたの墓地から土地をプレイしてもよい。
{T}：あなたの墓地にあり土地でないパーマネント・カード１枚を対象とする。このターンにあなたが呪文を唱えていないなら、あなたはそのカードを唱えてもよい。そうしたなら、このターン、あなたは追加の呪文を唱えることはできない。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《世界の導管》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。
- 《世界の導管》の２つ目の能力は、その能力の解決時に、あなたが対象としたカードを唱えることを可能にするものである。対象としたカードを、そのターンの後になって唱えるために取っておくことはできない。対象としたカードを唱えたなら、あなたはこのターン、（他の何らかの効果によって唱えることが可能であっても）他のいかなる呪文も唱えることはできない。
- 《世界の導管》の２つ目の能力を使用する際には、あなたがそのターンのそれ以前に唱えていた呪文も数に入れる。その時点で《世界の導管》が戦場に出ていなかったり、あなたのコントロール下になかったとしても関係ない。あなたが唱えた呪文のうち、その後に打ち消されたり、解決に失敗したものも含む。特に、あなたが《世界の導管》を唱えたターンにはこれ自身も含めることに注意する。

《騒音の悪獣》
{R}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ゴブリン・戦士
１/１
騒音の悪獣がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、すでにそこにあるカウンター１種類につき、そのカウンターをもう１個与える。）
騒音の悪獣が死亡したとき、.クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち１つを対象とする。これはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《騒音の悪獣》を生け贄に捧げるかどうかは、これの１つ目の能力の解決時に選ぶ。あなたがこれを生け贄に捧げてから増殖を行うまでの間には、どのプレイヤーも対応することはできない。

《魂なき看守》
{2}
アーティファクト・クリーチャー ― ファイレクシアン・ゴーレム
０/４

墓地にあるすべてのパーマネント・カードは戦場に出られない。
プレイヤーは墓地や追放領域からクリーチャーでない呪文を唱えることはできない。

- 何らかの効果によって許可されるなら、プレイヤーは墓地や追放領域からはクリーチャー・呪文を唱えることができる。
- 《魂なき看守》が戦場に出ている間、墓地にあるパーマネント・カードを直接戦場に出すという処理はできない。

《タミヨウの記録》
{2}{U}
アーティファクト
{5}{U}, {T}：カード１枚を引く。この能力を起動するためのコストは、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}少なくなる。

- この起動型能力によるコスト減少は、起動コストの不特定マナの部分にのみ適用される。この能力により、必要な色マナ・コストを減らすことはできない。あなたがこれ以外に５つ以上のアーティファクトを持っている場合でもなお、起動するためには{U}を支払う必要がある。

《胆液板のゴーレム》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― ファイレクシアン・ゴーレム
２/３
クリーチャー１体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、それの上に１個以上の油カウンターがある場合、それの上に油カウンター１個を置く。
あなたがコントロールしていて油カウンターが置かれているすべてのクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

- １つ目の能力は、クリーチャーが戦場に出た時点で、そのクリーチャーの上に油カウンターがあるかどうかを見る。その時点で油カウンターがなかったなら、この能力は一切誘発しない。つまり、そのクリーチャーが油カウンターを置いた状態で戦場に出たのでないかぎり、《胆液板のゴーレム》の最初の能力を誘発させて油カウンターが追加で１個置かれるようにするために、戦場に出たクリーチャーの上に油カウンターを置く機会は存在しない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点でそのクリーチャーに油カウンターが１個も置かれていないなら、この能力は何もしない。
- クリーチャーの上に１個以上の油カウンターが置かれているなら、そのクリーチャーは《胆液板のゴーレム》の効果によって＋１/＋１の修整を受ける。クリーチャーの上に複数の油カウンターがあっても、追加の恩恵を受けることはない。

《胆液月の篭手》
{2}{U}
アーティファクト
あなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは「[0]：増殖を行う」と「[-12]：このターンに続いて追加の１ターンを行う。」を持つ。
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、パーマネント１つを対象とする。それの上にあるカウンター１個を選ぶ。そのパーマネントの上に、追加でその種類のカウンター１個を置く。

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

《胆液の合成者》
{1}{U}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ウィザード
１/３
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、胆液の合成者の上に油カウンター１個を置く。

胆液の合成者の上に４個以上の油カウンターがあるかぎり、これは＋２/＋０の修整を受け、ブロックされない。

- 《胆液の合成者》がブロックされた後に、4 つ目の油カウンターを置かれたとしても、これがブロックされていない状態になることはない。

《頭足類の歩哨》
{2}{W}{U}
アーティファクト・クリーチャー ― ファイレクシアン・イカ
*/５
飛行
頭足類の歩哨のパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。

- 《頭足類の歩哨》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。《頭足類の歩哨》が戦場に出ている（そしてアーティファクトである）かぎり、その能力は《頭足類の歩哨》自身も数に入れる。

《止められぬ巨大戦車、グラーツ》
{8}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― 巨大戦車
７/５
各戦闘で、あなたがコントロールしているすべての巨大戦車は可能なら攻撃する。
あなたがコントロールしているすべての巨大戦車は、壁にはブロックされない。
あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが５/３になり、他のクリーチャー・タイプに加えて巨大戦車である。

- 《止められぬ巨大戦車、グラーツ》が何らかの理由でその能力を失ったなら、あなたのコントロールしているすべての巨大戦車が各戦闘で攻撃する必要はなく、また壁にブロックされる。しかし、継続的効果の種類別による適用順のルールにより、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は、他のタイプに加えて５/３の巨大戦車であり続ける。もう止められないとはこのことだ！

《銅線の地溝》
土地
あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、銅線の地溝はタップ状態で戦場に出る。
{T}：{R}か{G}を加える。

- あなたがコントロールしていてこれでない土地が０枚か１枚か２枚で、この土地があなたのコントロール下で戦場に出るなら、これはアンタップ状態で戦場に出る。あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、これはタップ状態で戦場に出る。
- これが（《忘却蒔き》や《歪んだ世界》などによって）これでない１つ以上の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしていてこれでない土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。

《ドロスの頭蓋爆弾》
{1}
アーティファクト
{1}, ドロスの頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：カード１枚を引く。
{2}{B}, ドロスの頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：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。それをあなたの手札に戻す。カード１枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ドロスの頭蓋爆弾》の最後の能力の対象が（それが墓地を離れていたなどして）、能力の解決時に適正な対象でなかったなら、あなたはカードを引かない。

《ドロスの魔神》
{2}{B}{B}
クリーチャー ― ファイレクシアン・デーモン
６/６
飛行
ドロスの魔神は、油カウンター４個が置かれた状態で戦場に出る。
あなたのアップキープの開始時に、ドロスの魔神の上から油カウンター１個を取り除く。その後、これの上に油カウンターがないなら、あなたはこのゲームに敗北する。
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、それのコントローラーは２点のライフを失う。

- 《ドロスの魔神》のアップキープ時の誘発型能力によらない何らかの効果で、これの上にあったすべての油カウンターが取り除かれても、これのアップキープ時の誘発型能力を解決するまで、あなたはこのゲームに敗北しない。
- 《ドロスの魔神》のアップキープ時の誘発型能力の解決時に、これがすでに戦場を離れていたなら、これが戦場にあった最後の瞬間の油カウンターの個数を用いて、あなたがこのゲームに敗北するか否かを判断する。これが戦場を離れる前に１個でも油カウンターが置かれていたなら、あなたはそのゲームに敗北しない。

《謎のゴライアス、オヴィカ》
{5}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・ナイトメア
６/６
飛行
護法―{3}, ３点のライフを支払う。
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、赤の１/１のファイレクシアン・ゴブリン・クリーチャー・トークンＸ体を生成する。Ｘはその呪文のマナ総量に等しい。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

- マナ・コストに{X}が含まれている呪文がスタックにある間は、その呪文のマナ総量を決定する際には、呪文を唱える際にＸとして選んだ値を使用する。

《ナヒリの生け贄》
{1}{R}
ソーサリー
この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクトやクリーチャーのうちマナ総量がＸである１つを生け贄に捧げる。
望む数のクリーチャーを対象とし、Ｘ点分をあなたの望むように割り振る。ナヒリの生け贄はそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- あなたは《ナヒリの生け贄》を唱える際に、Ｘの値、対象、そしてダメージをどう分割するかを選ぶ。
- あなたはＸの値よりも多くの対象を選ぶことはできず、選ばれた対象はそれぞれ、最低でも１ダメージを受けなければならない。
- 最後の能力の解決時に、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。

《爆片投げ》
{1}{R}
アーティファクト・クリーチャー ― ファイレクシアン・ビースト
２/２
爆片投げが戦場に出たとき、あなたはクリーチャー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るアーティファクト１つを対象とする。それを破壊する。

- 《爆片投げ》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クリーチャー１体を生け贄に捧げたときに、２つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたは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。

《病毒の繁殖》
{2}{G}
ソーサリー
毒性１を持つ緑の３/３のファイレクシアン・ビースト・クリーチャー・トークン１体を生成する。（そのクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）
堕落 ― 対戦相手１人が３個以上の毒カウンターを持っていて病毒の繁殖があなたの墓地にあるかぎり、これはフラッシュバック{2}{G}を持つ。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

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

《ファイレクシアの抹消者》
{B}{B}{B}{B}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ホラー
５/５
トランプル
発生源１つがファイレクシアの抹消者にダメージを与えるたび、その発生源のコントローラーはその点数に等しい数のパーマネントを生け贄に捧げる。

- 対戦相手がコントロール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《ファイレクシアの抹消者》がダメージを受けた場合、そのクリーチャーは、プレイヤーが生け贄に捧げるパーマネントを選ぶ前に破壊される。

《ファイレクシアの立証者》
{W}{W}{W}{W}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ホラー
５/５
飛行
ファイレクシアの立証者がダメージを受けるなら、そのダメージを軽減する。これによりダメージが軽減されたとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうちこれでない１つを対象とする。ファイレクシアの立証者はそれに、その点数に等しい点数のダメージを与える。

- クリーチャーが受けるダメージを複数の置換効果や軽減効果が変更するなら、そのクリーチャーのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。

《歩行型建造物》
{2}{B}
アーティファクト・クリーチャー ― ファイレクシアン・構築物
３/２
歩行型建造物が戦場に出たとき、あなたは２点のライフを支払ってもよい。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－１/－１の修整を受ける。

- 《歩行型建造物》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。あなたがこれにより２点のライフを支払ったときに、２つ目の「再起」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することができる。

《捕食の聖騎士》
{5}{G}{G}
クリーチャー ― ファイレクシアン・騎士
６/７
毒性６（このクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター６個を得る。）
捕食の聖騎士はパワーが２以下であるクリーチャーにはブロックされない。

- 《捕食の聖騎士》がブロックされた後で、これをブロックしたクリーチャーのパワーを２以下に減少させても、これがブロックされていない状態になることはない。

《マイコシンスの庭》
土地 ― 球層
{T}：{C}を加える。
{1}, {T}：好きな色１色のマナ１点を加える。
{X}, {T}：あなたがコントロールしていてマナ総量がＸでありトークンでないアーティファクト１つを対象とする。マイコシンスの庭はそのコピーになる。

- 《マイコシスの庭》はコピー元のアーティファクトに印刷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（ただし、そのパーマネントが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述）。それは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、カウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかなどをコピーしない。
- 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は、《マイコシンスの庭》はそのアーティファクトがコピーしているものになる。

《マイアの守衛》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― マイア
２/３
マイアの守衛が戦場に出たとき、占術２を行う。その後、各対戦相手はそれぞれ占術１を行ってもよい。（占術Ｘを行うとは、そのプレイヤーが自身のライブラリーの一番上にあるカードＸ枚を見て、そのうちの望む枚数のカードを一番下に、残りを一番上に望む順番で置くことである。）

- 戦場に出たときに誘発する能力の解決に際して、あなたは最初に占術２を行う。それから各対戦相手はターン順に、占術１を行うか否かを選択する。占術を行う者（たいていは全員だろう）は、選択した時点で自分のライブラリーの一番上にあるカード１枚を見る。そしてそれからターン順に、それをライブラリーの一番下に置くか上に置くかを決定する。つまり、各対戦相手は自分が選ぶ前に、自分の前のターン順のプレイヤーの選択を知っていることになる。

《免れ得ぬ破滅、ルーカ》
{2}{R}{R/G/P}{G}
伝説のプレインズウォーカー ― ルーカ
5
完成化（{R/G/P}は{R}でも{G}でも２点のライフでも支払うことができる。ライフで支払ったなら、このプレインズウォーカーは２個少ない忠誠カウンターで戦場に出る。）
+1：{R}{G}を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためか、クリーチャーの能力を起動するためにしか支払えない。
-1：毒性１を持つ緑の３/３のファイレクシアン・ビースト・クリーチャー・トークン１体を生成する。
-4：クリーチャーやプレインズウォーカーのうち望む数を対象とし、Ｘ点分をあなたの望むように割り振る。免れ得ぬ破滅、ルーカはそれらに、その割り振った点数のダメージを与える。Ｘはこの能力を起動した際にあなたがコントロールしていたクリーチャーの中で最大のパワーに等しい。

- 《免れ得ぬ破滅、ルーカ》の最後の能力において、あなたはこの能力を起動する際に、それの対象とダメージの割り振り方を宣言する。この能力を起動し終えたなら、あなたがコントロールしていたクリーチャーの中で最大のパワーの値は、この能力に関係しない。つまり、あなたがこの能力を起動すると宣言したあとは、どのプレイヤーもそれに対応して、パワーの値を下げて、《免れ得ぬ破滅、ルーカ》が与えることのできるダメージを減少させることはできない。
- あなたは、あなたがこの能力を起動したときに、あなたがコントロールしていたクリーチャーの中で最大のパワーの値よりも多い数の対象を選ぶことはできず、選ばれた対象はそれぞれ、最低でも１ダメージを受けなければならない。
- 最後の能力の解決時に、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が受けるはずだったダメージは一切与えられない。
- カードのマナ総量を決定する際には、混成ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、１点として数える。そのため、《免れ得ぬ破滅、ルーカ》のマナ総量は常に５である。
- 完成化能力が参照するのは、プレイヤーがその呪文を唱えるに際して、ファイレクシア・マナ・シンボルのために２点のライフを支払うことを選んだか否かのみである。その呪文を唱えている間に他の何らかの理由でプレイヤーがライフを支払ったとしても、それによってそのプレインズウォーカーが戦場に出るに際して置かれる忠誠カウンターの数が減ることはない。
- 《忘れ得ぬ破滅、ルーカ》が戦場に出るに際して、これの忠誠カウンターの数を変更する他の置換効果は、通常通りに適用される。

《緑の太陽の黄昏》
{X}{G}
ソーサリー
あなたのライブラリーの一番上にある、Ｘに１を足した枚数のカードを公開し、その中からクリーチャー・カード１枚か土地・カード１枚かその両方を選ぶ。それらのカードをあなたの手札に、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。Ｘが５以上であるなら、代わりに、それらの選んだカードを戦場かあなたの手札に、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。

- Ｘが５以上であるなら、両方のカードを自分の手札に加えるか、両方のカードを戦場に置くかを選ぶ。１枚をあなたの手札に、もう１枚を戦場に置くことを選ぶことはできない。

《ミラディン人の隠れ家》
{3}
アーティファクト
ミラディン人の隠れ家が戦場にあるかぎり、これはすべての墓地にあるすべての土地・カードのすべての起動型能力を持つ。

- 《ミラディン人の隠れ家》は,起動型マナ能力などの起動型能力のみを得る。これはキーワード能力（起動型能力であるものを除く）、誘発型能力、常在型能力を得ない。
- 起動型能力とはコロン（：）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もある。それらは注釈文にコロンを含む。

- 基本土地タイプを持つカードには、カードの文章欄にそのことが記されていなくても、該当する固有のマナ能力がある。《ミラディン人の隠れ家》はそれらの能力も得る。例えば、あなたの墓地に平地があれば、《ミラディン人の隠れ家》は、その平地自体に記されていなかったとしても、に、「{T}：{W}を加える。」を持つ。
- 墓地にある土地・カードの起動型能力がカード自身をカード名で参照する場合、《ミラディン人の隠れ家》が使用するその能力は、《ミラディン人の隠れ家》をカード名で参照しているかのように扱う。

《無形の処刑者、ケイヤ》
{3}{W}{W}{B}{B}
伝説のプレインズウォーカー ― ケイヤ
6
呪禁
+2：各対戦相手はそれぞれ３点のライフを失い、あなたは３点のライフを得る。
0：あなたはカード２枚を引く。その後、各対戦相手はそれぞれ占術１を行なってもよい。
-3：クリーチャーやエンチャントのうち１つを対象とする。それを追放する。それがオーラでないなら、他のタイプに加えて白の１/１のスピリット・クリーチャーであり飛行を持つことを除きそのカードのコピーであるトークン１体を生成する。

- ２つ目の忠誠度能力において、各対戦相手はターン順で占術を行うか行わないかを選択する。占術を行う者（たいていは全員だろう）は、選択した時点で自分のライブラリーの一番上にあるカード１枚を見る。そしてそれからターン順に、それをライブラリーの一番下に置くか上に置くかを決定する。つまり、各対戦相手は自分が選ぶ前に、自分の前のターン順のプレイヤーの選択を知っていることになる。
- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のパーマネントに印刷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、パーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。そのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかなどをコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Ｘは０である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成される新しいトークンは、上記を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、上記を除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。
- 《無形の処刑者、ケイヤ》の最後の能力は、そのパーマネントが最後に戦場にあったときにオーラであったかどうかをチェックするのであって、追放されているものがオーラ・カードであるかをチェックするのではない。たとえば、授与能力（クリーチャー・カードをクリーチャーの代わりにオーラとして唱えることのできる能力）を持つクリーチャー・エンチャントが、オーラであって《無形の処刑者、ケイヤ》の最後の能力の対象となったなら、この能力はそれのコピーを生成しない。

《胸躍る可能性》
{1}{R}
インスタント
この呪文を唱えるための追加コストとして、カード１枚を捨てる。
カード２枚を引く。

- 《胸躍る可能性》を唱えるためには、ちょうど１枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることも、追加のカードを捨てることもできない。

《迷宮の頭蓋爆弾》
{1}
アーティファクト
{1}, 迷宮の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：カード１枚を引く。
{2}{G}, 迷宮の頭蓋爆弾を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋３/＋３の修整を受けトランプルを得る。カード１枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《迷宮の頭蓋爆弾》の最後の能力の対象が（それが戦場を離れていたなどして）、能力の解決時に適正な対象でなかったなら、あなたはカードを引かない。

《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、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・カードであったなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- この呪文の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら（多くの場合、それが対応されて戦場を離れたことによる）、この呪文は解決されない。カードは追放されない。

《刃砦の災厄、リーア・イヴォール》
{2}{W}{B}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・騎士
３/４
喊声（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これでない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。この戦闘で、次にそのクリーチャーが１人以上のプレイヤーに与えるすべての戦闘ダメージを軽減する。これによりダメージが軽減されたなら、その点数に等しい数の、毒性１と「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ無色の１/１のファイレクシアン・ダニ・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。

- プレイヤーが受けるダメージを複数の置換効果や軽減効果が変更するなら、ダメージを受けるプレイヤーがそれらを適用する順番を選ぶ。

《刃砦の戦鞭》
{1}{R}{W}
アーティファクト ― 装備品
ミラディンのために！（この装備品が戦場に出たとき、赤の２/２のレベル・クリーチャー・トークン１体を生成し、その後これをそれにつける。）
あなたがこれでない装備品の装備能力を起動するためのコストは{1}少なくなる。
装備しているクリーチャーは二段攻撃を持つ。
装備{3}{R}{W}

- 《刃砦の戦鞭》の２つ目の能力は、装備能力の不特定マナの量を減らすだけである。例えば、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。
- ２つ目の能力は現時点でクリーチャーにつけられていなくても、これでない装備品に影響する。
- 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《刃砦の戦鞭》の２つ目の能力では減らせない。

《闇滑りの岸》
土地
あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、闇滑りの岸はタップ状態で戦場に出る。
{T}：{U}か{B}を加える。

- あなたがコントロールしていてこれでない土地が０枚か１枚か２枚で、この土地があなたのコントロール下で戦場に出るなら、これはアンタップ状態で戦場に出る。あなたがこれでない３つ以上の土地をコントロールしているなら、これはタップ状態で戦場に出る。
- これが（《忘却蒔き》や《歪んだ世界》などによって）これでない１つ以上の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしていてこれでない土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。

《有貌体の向上》
{U}
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＋１/＋３の修整を受け飛行と毒性１を得る。（そのクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）

- 飛行を持つクリーチャーをブロックできないクリーチャーに攻撃クリーチャーがブロックされた後で、その攻撃クリーチャーに飛行を与えても、ブロックされていない状態にはならない。

《るつぼのゴライアス、ケテク》
{2}{B}{R}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・ビースト
４/４
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはこれでないクリーチャー１体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、それのマナ総量より少ないマナ総量を持ち伝説でないクリーチャー・カード１枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの上から１枚ずつ公開していき、それを戦場に出し、その後、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。

- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０である。

《レジスタンス再結成》
{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。
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がついているすべてのクリーチャーは破壊不能を得る。

- 破壊不能を得るクリーチャーの組み合わせは、《レジスタンス再結成》の解決時に決定する。その時点より後で、装備品がついていて破壊不能を得たクリーチャーが、装備品がはずれた状態になったとしても、そのクリーチャーは破壊不能を失わない。同様に、破壊不能を得なかったクリーチャーが、装備品がついている状態になっても、破壊不能を得たりはしない。
- 《レジスタンス再結成》の解決時に対象のクリーチャーがすでに適切な対象でなくなっていたなら、これは解決されず、クリーチャーは破壊不能を得ない。

《レジスタンスの火、コス》
{2}{R}{R}
伝説のプレインズウォーカー ― コス
4
+2：あなたのライブラリーから基本山・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。
-3：クリーチャー１体を対象とする。レジスタンスの火、コスはそれに、あなたがコントロールしている山の数に等しい点数のダメージを与える。

-7：あなたは「山１つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち１つを対象とする。この紋章はそれに４点のダメージを与える。」を持つ紋章を得る。

- 《レジスタンスの火、コス》の紋章は無色である。つまり、プロテクション（赤）では、パーマネントやプレイヤーがこの紋章の対象となることを防げないし、受けるダメージを軽減できない。赤の発生源からのダメージを見る置換効果は、これに適用されない。

《ヴラスカの堕落》
{2}{B}
インスタント
各対戦相手はそれぞれクリーチャーやプレインズウォーカーのうち１体を生け贄に捧げ、毒カウンター１個を得る。

- 各対戦相手はそれぞれクリーチャーやプレインズウォーカーのうち１体を生け贄に捧げ、毒カウンター１個を得る。

『ファイレクシア：完全なる統一』の ジャンプスタートのカード別注釈

《血清の君主》
{4}{U}
クリーチャー ― ファイレクシアン・スフィンクス
４/４
飛行
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、血清の君主の上に油カウンター１個を置く。
{U}, 血清の君主の上から油カウンター１個を取り除く：カード１枚を引き、その後、占術２を行う。

- 油カウンター１個を取り除くことは、《血清の君主》の最後の能力の起動コストの一部である。どのプレイヤーも、あなたが「カード１枚を引き、その後、占術２を行う」ためにカウンターを取り除くことに、呪文や能力で対応することはできない。

《ゴライアスの孵卵場》
{4}{G}{G}
エンチャント
ゴライアスの孵卵場が戦場に出たとき、毒性１を持つ緑の３/３のファイレクシアン・ビースト・クリーチャー・トークン２体を生成する。（それらに戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）
堕落 ― あなたのアップキープの開始時に、対戦相手１人が３個以上の毒カウンターを持っている場合、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を選び、その後、それの毒性の値の合計に等しい枚数のカードを引く。

- クリーチャーの「毒性の値の合計」とは、通常そのクリーチャーの「毒性」の後に記載されている数値である。しかしながら、クリーチャーが複数の「毒性」を持っている場合、そのクリーチャーの「毒性の値の合計」はそれらの数値の総計となる。例えば、毒性２を持つクリーチャーが、後になんらかの効果により毒性１を得た場合、それは毒性１と毒性２の両方を持つので、毒性の値の合計は３となる。
- クリーチャーを選ぶのは、堕落能力を解決する時である。つまり、あなたはこの能力に対応して、より多くのカードを引けるように、クリーチャーに毒性を与えてもよい。（もちろんあなたの対戦相手もまた、あなたを止めようと対応ができる。とはいえこういうやり取りは楽しいものだ。）
- あなたは、あなたがコントロールしているどのクリーチャーを選んでもよい。もしもカードを引きたくないのなら、毒性をもっていないクリーチャーを選んでもよい。あなたがクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたはカードを引かない。

《ダニの監視者》
{3}{W}
クリーチャー ― ファイレクシアン・兵士
４/２
先制攻撃
あなたのターンであるかぎり、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは＋１/＋０の修整を受け先制攻撃を持つ。
{3}{W/P}：毒性１と「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ無色の１/１のファイレクシアン・ダニ・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。（それに戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。{W/P}は{W}でも２点のライフでも支払うことができる。）

- クリーチャーが１回目の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを与えた後で先制攻撃を失ったなら、そのクリーチャーが二段攻撃を持っていない限り、２回目の戦闘ダメージ・ステップでダメージを与えることはできない。

《冷たき集いのキンズー》
{4}{B}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・吸血鬼
５/４
飛行
あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー１体が死亡するたび、あなたは「２点のライフを支払い、それを追放する。」を選んでもよい。そうしたなら、１/１であり毒性１を持つことを除き、そのクリーチャーのコピーであるトークン１つを生成する。（それに戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）

- トークンは、そのクリーチャーが死亡する前に戦場にあった最後のときの特性をコピーする。それが追放される前に墓地にあったときの特性ではない。
- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のクリーチャーに印刷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、クリーチャー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ったかアンタップ状態であったか、その上にカウンターが置かれていたかどうか、オーラや装備品がついていたかどうか、また、コピー効果を除く、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えていた効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、上記を除き、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マナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０である。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。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。
- そのトークンが、パワーやタフネスが能力によって決まる（通常「*/*」のように記載されている）クリーチャーのコピーになったとしても、そのトークンはそれのパワーとタフネスを決定する能力をコピーしない。それは１/１のクリーチャーのままである。
- もしも何かがこのトークンのコピーとなったなら、そのコピーも基本のパワーとタフネスが１/１であり毒性１を持つ。

《呪い金の警衛、ルク》
{2}{R}
伝説のクリーチャー ― ゴブリン・レベル
２/２
トランプル、速攻
あなたがコントロールしていて装備品がついていてこれでないクリーチャー１体が攻撃するか死亡す

るたび、あなたはそのクリーチャーについているすべての装備品を呪い金の警衛、ルクにつけてもよい。

- そのクリーチャーに１つ以上の装備品がついているなら、あなたはそれらのすべての装備品を《呪い金の警衛、ルク》に動かしてもよいし、１つも動かさなくてもよい。装備品の一部だけを動かし、残りを残しておくことはできない。

『ファイレクシア：完全なる統一』の統率者デッキのカード別注釈

《嘲る蜃気楼》
{2}{U}
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アーティファクト・クリーチャー１体を対象とする。それのコピーであるトークン１つを生成する。
・あなたがコントロールしていてアーティファクトでないクリーチャー１体を対象とする。それのコピーであるトークン１つを生成する。
双呪{2}{U}（双呪コストを支払ったなら、両方を選ぶ。）

- この呪文を双呪コストを支払うことで唱えるなら、生成されるトークンは同時に戦場に出ない。アーティファクト・クリーチャーのコピーであるトークンが先に戦場に出て、しかるのちにアーティファクトでないクリーチャーのコピーであるトークンが続く。そして、これらが戦場にでることにより誘発するすべての能力はスタックに置かれる。
- トークンはコピー元のクリーチャーに印刷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、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。そのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかなどをコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Ｘは０である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、新しく生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[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。

《アトラクサの後継、イクセル》
{1}{W}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・天使
2/5
飛行、警戒、毒性２
堕落 ― あなたの終了ステップの開始時に、３個以上の毒カウンターを持つ各対戦相手はそれぞれ、自分のライブラリーの一番上にあるカード１枚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、あなたはそれらを見たりプレイしたりしてもよく、それらの呪文を唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 《アトラクサの後継、イクセル》が戦場を離れたとしても、あなたは追放されたカードを見たり唱えたりしてもよい（そして、それを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい）。他のプレイヤーが《アトラクサの後継、イクセル》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーはそのカードを見たり唱えたりできるようにならず、あなたが見たり唱えたりできるままである。

- 追放されているカード１枚を唱えるなら、それのコストを支払う。そのカードのマナ・コストではなく、代替コストを支払ってもよい。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《アトラクサの後継、イクセル》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 追放し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。
- 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。

《黄金守護の計略》
{6}{R}{R}
ソーサリー
親和（装備品）（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装備品１つにつき{1}少なくなる。）
赤の２/２のレベル・クリーチャー・トークン５体を生成する。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。それらの各トークンにそれぞれ、あなたがコントロールしている装備品１つをつけてもよい。

- あなたは各トークンにそれぞれどの装備品をつけるかを選び、その後それらの装備品を一度につける。単一の装備品を、能力の解決のたびに各トークンに付け替えていくことはできない。

《絡み織りの鎧》
{2}{G}{G}
アーティファクト ― 装備品
生体武器（この装備品が戦場に出たとき、黒の０/０のファイレクシアン・細菌・クリーチャー・トークン１体を生成する。その後、これをそれにつける。）
装備しているクリーチャーは＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたの統率者の中のマナ総量の最大値に等しい。
装備{4}

- これはあなたの統率者が（もし共闘能力や同様の能力により、あなたのもとに複数の統率者がいるなら、それらの統率者が）どこにいても関係ない。修整の量は、あなたの統率者のその時点での特性から算出する。（一般にマナ総量は変化しないが、あなたの統率者が何か他のもののコピーとなる可能性はある。）
- 細菌・トークンは０/０クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、０/０のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしている他のクリーチャーにつけることができる。細菌・トークンは、装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが０より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。
- 細菌・トークンが破壊されると、この装備品は他の装備品と同様に戦場に残る。
- 生体武器の誘発型能力によって細菌が２体生成される場合（たとえば、《倍増の季節》の効果がある場合）は、この装備品はそれらのうちの１体につく。もう１体は、他の効果によってタフネスが０より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。

《グリッサの回収者》
{5}{G}
クリーチャー ― ファイレクシアン・ビースト
６/６
速攻、毒性３（このクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター３個を得る。）
グリッサの回収者はパワーが２以下のクリーチャーにはブロックされない。
堕落 ― グリッサの回収者が死亡したとき、これを追放する。そうしたとき、あなたの墓地にあるカー

ド最大Ｘ枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。Ｘは３個以上の毒カウンターを持つ対戦相手の人数に等しい。

- パワーが３以上のクリーチャーが《グリッサの回収者》をブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが減少しても、《グリッサの回収者》はブロックされていない状態にならない。
- 《グリッサの回収者》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ときではない。あなたがこれを追放して、２つ目の「再起」誘発型能力が誘発したときである。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。

《光明の火砲》
{4}
アーティファクト
あなたがアーティファクト・クリーチャー・呪文を唱えるたび、それは烈日を得る。（それはこれを唱えるために支払われたマナの色１種類につき１個の＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）
あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているアーティファクトやクリーチャーの上に合計 30 個以上のカウンターが置かれている場合、光明の火砲は各対戦相手にそれぞれ 10 点のダメージを与える。

- アーティファクト・クリーチャーがすでに烈日を得ている（あるいはあなたが複数の《光明の火砲》をコントロールしている）なら、それぞれの烈日能力は個別に機能する。
- 《光明の火砲》の最後の能力を見るのは、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るアーティファクトおよびクリーチャーの上に、合計 30 個以上のカウンターが置かれている場合のみである。30 個以上のカウンターが置かれていなかったなら、この能力は一切誘発しない。30 個以上のカウンターが置かれているなら、この能力は解決時に同じことを再度確認する。あなたのコントロールしているアーティファクトおよびクリーチャーの上にあるカウンターの数が 30 個未満となったなら、この能力は一切誘発しない。

《空狩人の打撃部隊》
{2}{W}
クリーチャー ― 猫・騎士
２/２
飛行
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。）
副官 ― あなたがあなたの統率者をコントロールしているかぎり、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。

- あなたは会戦能力の解決時に、修整の量を決定する。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体で攻撃していさえすればよい。たとえば、あなたが１人のプレイヤーを《空狩人の打撃部隊》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、《空狩人の打撃部隊》はターン終了時まで＋２/＋２の修整を受ける。
- 会戦能力を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃したなら、会戦能力は誘発する。しかし修整を決定する際には、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場合、会戦能力は誘発しない。

《太陽の栄光、オターリ》
{3}{R}{W}
伝説のクリーチャー ― フェニックス
３/３
飛行、絆魂、速攻
太陽の栄光、オターリが攻撃するたび、あなたは経験カウンター１個を得る。その後、あなたが持っている経験カウンター１個につき１体の、赤の２/２のレベル・クリーチャー・トークンをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。
{2}{R}{W}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるレベル１体をタップする：あなたの墓地にある太陽の栄光、オターリをタップ状態で戦場に戻す。

- 《太陽の栄光、オターリ》があなたの墓地にあるときに、あなたがコントロールしているレベルをタップするのは、《太陽の栄光、オターリ》の最後の能力の、起動コストの一部である。プレイヤーがこの能力を起動しはじめたなら、どのプレイヤーも、そのレベルがタップされた状態にならないように、それを戦場から取り除くという対応をすることはできない。

《太陽の先兵、ネヤリ》
{2}{R}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・レベル
３/３
あなたがコントロールしていて攻撃しているすべてのトークンは二段攻撃を持つ。
あなたがコントロールしている１つ以上のトークンがプレイヤー１人を攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放する。あなたがトークンで攻撃したターンの間、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《太陽の先兵、ネヤリ》の２つ目の能力は、あなたが 1 つ以上のトークンでプレイヤー１人を攻撃するたびに 1 回、誘発する。この能力は、あなたがプレイヤーのコントロールするプレインズウォーカーを攻撃した時には誘発しないが、そのプレイヤーを攻撃した時には誘発する。
- 《太陽の先兵、ネヤリ》によって追放するカードは表向きに追放する。
- あなたがトークンで攻撃した時に、追放したカードを唱えられるようにする効果は、《太陽の先兵、ネヤリ》が戦場を離れたり、他のプレイヤーがそれのコントロールを得ていたとしても適用され続ける。この能力は後のターンにも、あなたがそのターンにトークンで攻撃するかぎり適用され続ける。
- 攻撃したトークンが戦闘に残っていても、戦闘を離れても、戦場を離れても、戦闘が終わっても、あなたはその追放したカードを唱えられる。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《太陽の先兵、ネヤリ》の効果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。
- 追放し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。

《巧みな隠蔽》
{2}{W}{W}
インスタント
召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ１点を支払う。）
あなたがコントロールしていて土地でない望む数のパーマネントを対象とする。それらはフェイズ・アウトする。（次のあなたのターンまで、それらやそれら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。）

- カードには「あなたの次のターンまで」と書かれているが、これは誤読を招く表現である。正しくは上記の通り、「次のあなたのターンまで」である。
- フェイズ・アウトしているパーマネントは、存在していないかのように扱われる。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。

- パーマネントがフェイズ・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パーマネントと同時に、そのパーマネント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・アウトによってパーマネントが戦場を離れたり、再び戦場に出たりすることはない。従って「戦場を離れた」や「戦場に出た」ときの能力は誘発しない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果（たとえば、《マインド・フレイヤー》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。

《抵抗の咆哮》
{1}{R}
エンチャント
あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは速攻を持つ。
１体以上のクリーチャーが攻撃するたび、あなたは{1}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、対戦相手や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を攻撃しているすべてのクリーチャーは＋２/＋０の修整を受ける。

- 《抵抗の咆哮》の最後の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーが攻撃するたびにではなく、いずれかのクリーチャーが攻撃したときに誘発する。

《統合の殻》
{3}{U/P}
アーティファクト
（{U/P}は{U}でも２点のライフでも支払うことができる。）
{1}{U/P}, {T}, あなたがコントロールしている呪文１つを追放する：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはその追放された呪文のマナ総量に１を足した値に等しいマナ総量を持つカード１枚が公開されるまで、自分のライブラリーの一番上から１枚ずつ公開していく。そのカードを追放する。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。あなたはその追放されたカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《統合の殻》の能力を起動するには、スタック（呪文が存在する唯一の場所）にありあなたがコントロールしている呪文１つを追放しなければならない。
- そのカードを唱えるなら、《統合の殻》の能力の解決の一部として唱える。後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。
- 「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。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カード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。
- 《統合の殻》を起動するためのコストの一部としてあなたが追放した呪文は追放されたままとなる。

《ノーンの命令》
{2}{W}
エンチャント

対戦相手がコントロールしている１体以上のクリーチャーがあなたに戦闘ダメージを与えるたび、その対戦相手は毒カウンター１個を得る。
プレイヤー１人が攻撃するたび、攻撃されている１人以上のプレイヤーが毒を受けている場合、その攻撃プレイヤーはカード１枚を引く。

- プレイヤーは、１個以上の毒カウンターを持っているなら、「毒を受けている」状態である。

《破滅の巣、ヴィシュグラズ》
{2}{W}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― ファイレクシアン・昆虫
３/３
威迫、毒性１（このクリーチャーに戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター１個を得る。）
破滅の巣、ヴィシュグラズが戦場に出たとき、毒性１と「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ無色の１/１のファイレクシアン・ダニ・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。
破滅の巣、ヴィシュグラズは、対戦相手が持っている毒カウンター１個につき＋１/＋１の修整を受ける。

- 《破滅の巣、ヴィシュグラズ》は、その最後の能力で得る修整によって、戦闘ダメージを受けても生き延びることがある。例えば、《破滅の巣、ヴィシュグラズ》が毒性１を持つ他のクリーチャー１体と同時に攻撃し、前者が３/３のクリーチャーにブロックされ、後者がブロックされなかった場合、《破滅の巣、ヴィシュグラズ》は同時に、３点のダメージを与え、３点のダメージを受け、＋１/＋１の修整を受ける。結果としてこれは生き延び、３点のダメージを負った４/４のクリーチャーとなる。

《ファイレクシア病の蔓延》
{2}{B}
ソーサリー
各対戦相手はそれぞれ毒カウンター１個を得る。その後、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、それのコントローラーが持っている毒カウンター１個につき－１/－１の修整を受ける。

- 各クリーチャーのパワーとタフネスがどれだけ減少するか決定するのは、《ファイレクシア病の蔓延》が解決された、その時の１回のみである。そのクリーチャーのコントローラーが後になってさらに毒カウンターを得たり、同じターンの後の方で、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としても、減少する値は変わらない。

《呪い板の壁壊し》
{3}{R}{R}
アーティファクト ― 装備品
ミラディンのために！（この装備品が戦場に出たとき、赤の２/２のレベル・クリーチャー・トークン１体を生成し、その後、これをそれにつける。）
装備しているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。
装備しているクリーチャーが攻撃するたび、それがそのターンの１つ目の戦闘フェイズである場合、各攻撃クリーチャーをそれぞれアンタップする。このフェイズに続いて、追加の戦闘フェイズ１つを加える。
装備{3}{R}

- 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。
- 戦闘フェイズと戦闘フェイズの間には、メイン・フェイズはない。そのため、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できるような呪文や能力を唱えたり起動する機会はない。たとえば、あなたは２つの戦闘フェイズの間に他のクリーチャーを唱えたり、《呪い板の壁壊し》の装備能力を起動することはできない。

- 装備しているクリーチャーが攻撃し、その誘発型能力が解決されたなら、その装備しているクリーチャーが最初の戦闘フェイズを生き延びられずとも、あなたは追加の戦闘フェイズを得る。
- あなたが１つの戦闘フェイズに、複数の《呪い板の壁壊し》を装備しているクリーチャー（あるいは《呪い板の壁壊し》を複数装備しているクリーチャー１体）で攻撃を行ったなら、あなたは追加の戦闘フェイズをたくさん得ることになるが、あなたの攻撃クリーチャーがアンタップされるのは、現在の戦闘フェイズでのみである。

《ワーム地震》
{4}{G}{G}
ソーサリー
堕落 ― トランプルと毒性１を持つ緑のＸ/Ｘのファイレクシアン・ワーム・クリーチャー・トークン１体を生成する。Ｘはこの呪文を唱えるために支払われたマナの点数に等しい。その後、３個以上の毒カウンターを持つ対戦相手１人につき１体のそのトークンを生成する。
フラッシュバック{8}{G}{G}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《ワーム地震》を解決する際に生成される最初のトークンは、他のトークンより前に生成され、戦場に出る。その後、あなたは３個以上の毒カウンターを持つ対戦相手の数に等しい数のトークンを生成し、それらのトークンが同時に戦場に出る。
- あなたは、ただ大きなワームを生成するという目的で、《ワーム地震》を唱えるのにより多くのマナを支払うことはできない。ほとんどの場合、最初のワームは６/６のファイレクシアン・ワームであり、フラッシュバックで《ワーム地震》を唱えた際は 10/10 のファイレクシアン・ワームである。しかし、これを唱えるのに何らかの追加コストがあるなら、そのコストを支払うためのマナも数える。
- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、その後、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、必ず追放されることになる。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

©2023 Wizards of the Coast LLC ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、マジック：ザ・ギャザリング、それらのロゴ、マジック、および WUBRGCT のシンボルについて、ウィザーズがアメリカおよびその他の国における権利を保有しています。U.S. Pat.No. RE 37,957.