

マジック：ザ・ギャザリング / アバター 伝説の少年アン リリースノート

エリアナ・ラビノウイツツ/Eliana Rabinowitz 編

最終更新 2025年6月2日

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

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

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするもの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TLAである『マジック：ザ・ギャザリング / アバター 伝説の少年アン』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『エルドレンの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『靈気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』、『久遠の終端』、『マジック：ザ・ギャザリング / マーベルスパイダーマン』、『マジック：ザ・ギャザリング / アバター 伝説の少年アン』

セットコードがTLEである『マジック：ザ・ギャザリング / アバター 伝説の少年アン』の新規のジャンプスター・カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードがTLE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。

『マジック：ザ・ギャザリング / アバター 伝説の少年アン』にはセットコードがTLEであるボーダーレス版「マテリアル」のカードも含まれている。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。ボーダーレス版「マテリアル」の中にあるこれらのカードは、1つ目のカード名欄に別名があり、その下にある2つ目のカード名欄には、オラクル掲載のそのカードの名称が示されている。フォーマットの使用可否、デッキ構築、ゲームルール、効果といった目的において、これらのカードは2つ目のカード名欄にある効果のみを持つ。これらの別名はゲームに影響しない。

[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：火の技

火の国の攻撃以降、何もかもが変わってしまった。それには、戦いの間にどれだけのマナを使わねばならないかといったことも含まれる。火の技をもつクリーチャーは、攻撃した時にマナを生成し、勝利につながる呪文や能力を強化する。文字通り火に油を注ぐのである。

《伯父、アイロー》

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

伝説のクリーチャー——人間・貴族・同盟者

4/2

火の技1 (このクリーチャーが攻撃するたび、{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。)

あなたが講義・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 「火の技 N」は「このクリーチャーが攻撃するたび{R}を N 点加える。戦闘終了時まで、ステップの終了に際してあなたはこのマナを失わない。」という能力を表わすキーワードである。
- 火の技の能力によるマナは、あなたが戦闘を離れ、第2メイン・フェイズに移行するまで失われない。そのマナは戦闘中に好きなタイミングで、たとえ戦闘ダメージが与えられた後でも、使用できる。
- あなたが戦闘中に加えた、火の技に由来しないマナは、通常通り戦闘の各ステップ間の移行時に失われる。
- 同一のクリーチャーが複数の火の技を持つときは、それらはそれぞれ誘発する。それぞれの火の技がそれぞれの量のマナを与えるのである。
- 火の技能力は、マナ能力ではない。それらはスタックを使い、対応することができる。

新キーワード処理：土の技

土の技は土地そのものを使って、凄まじい攻撃を行い、守りを固める技である。土の技は、土地1つをクリーチャーにして、その上に+1/+1 カウンターを置き、あなたのために戦わせることができる。その土地が死亡したり、追放されたなら、その土地はもはやクリーチャーではなくなる。しかし土地としての本来の役目を果たすために戻ってくる。

《土の技の修行》

{3}{G}

ソーサリー——講義

土の技4 を行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1 カウンター4個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

- 「土の技 N」は「あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは他のタイプに加えて速攻を持つ0/0の土地・クリーチャーになる。その上に+1/+1 カウンターN 個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を意味する。
- 対象とした土地が、土の技を含む呪文や能力を解決する前に、不適正な対象になったなら、土の技はなにもしない。その呪文や能力が他の対象を持っていないなら、それは解決されない。
- その土地は、それが持っていた他の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。それは、それらのサブタイプに起因するマナ能力も持ち続ける。たとえば、これによりクリーチャーになった《森》は、依然としてタップして{G}を引き出すことができる。
- 土の技は、あなたがコントロールする土地に色を付与しない。ほとんどの土地は無色であるため、大抵はその土地・クリーチャーも無色である。
- あなたはすでにクリーチャーである土地を対象としてもよい。（おそらく他の土の技の能力すでにクリーチャーになっていたのだろう）その土地は+1/+1 カウンターと速攻を得て、その基本のパワーとタフネスは0/0に設定される。

- 土の技で操られている土地が、墓地や追放領域以外の領域に移動するなら、それは土の技によって作られた遅延誘発型能力によって、戦場に戻ってくることはない。
-

新キーワード処理：水の技

水の技の使い手は周囲にある資源を使って己の目的を達成し、互いに手を携えることで、一人だけでは為し得ない力を発揮する。水の技コストは、あなたのクリーチャーやアーティファクトをタップして、より強力な効果のコストに充てることができる。

《心優しき紅小町》

{U}{U}

クリーチャースピリット

4/5

この呪文を唱えるための追加コストとして、水の技{5}を行う。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けとなる。1つにつきそれぞれ{1}を支払う。）

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

このクリーチャーが戦場に出たとき、占術2を行う。

- 「水の技〔コスト〕を行う」とは、「〔コスト〕を支払う」を意味する。このコストに含まれる不特定マナ1点につき、あなたはそのマナを支払うのではなく、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクトやクリーチャー1体をタップしてもよい。」を意味する。
- 水の技コストが、呪文を唱えたり能力を起動するための総コストの一部であるなら、あなたはその総コストに含まれる不特定マナ1点を支払う代わりに、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、最大でその総コストに含まれる水の技の不特定マナの数まで、いくつでもタップしてよい。
- コストの一部に水の技を含む呪文や能力のコストが増加したり減少しても、あなたがそのコストを支払うためにアーティファクトやクリーチャーをタップできるのは、その水の技コストの不特定マナの数までである。
- 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が、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。水の技を持つ呪文や能力を唱えたり起動する間に、そのマナ能力を起動したなら、そのアーティファクトやクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを水の技のために再びタップすることはできない。同様に、水の技のコストを支払う目的で、マナ能力を起動するためにアーティファクトやクリーチャーを生け贋に捧げたなら、そのアーティファクトやクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にはないので、それを水の技のためにタップすることはできない。
- 水の技コストを支払うために、あなたはあなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーやアーティファクトであればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。

新キーワード処理：気の技

気のベンダーは風を用いて攻撃を回避し、敵の位置を変える。気の技は、脅威を受けるのを遅らせたり、自身のパーマネントが破壊されるのを防ぐため、オブジェクトを追放し、後にそれをもう一度唱えられるようにする。

《気のベンダーの逆転》

{1}{W}

インスタント—講義

以下から1つを選ぶ。

- ・攻撃クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。
- ・あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それに気の技を行う。（それを追放する。追放されている間、そのオーナーはそれのマナ・コストではなく{2}で唱えてもよい。）

- 1つ以上のパーマネントや呪文に対して気の技を行うとは、各オブジェクトをそれぞれ追放するという意味である。これにより追放されている各カードのオーナーは、それらが追放されているかぎり、それらのカードを追放領域から、そのマナ・コストの代わりに{2}を支払うことで唱えることができる。
 - このようにして代替コストを使用してその呪文を追放領域から唱えているので、それ以上他の代替コストを支払うことはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。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、Xの値として0を選ばなければならない。
 - これにより追放されたトークンは消滅し、唱えることはできない。
 - これにより追放された土地は、追放領域からプレイできない。（土の技によりクリーチャーでもあった土地が追放されたときは、それはタップ状態で戦場に戻る。）
-

再録メカニズム：手掛けかり・トークン

アバターを見つけるために、多くのキャラクターが手掛けかりを探している。とはいっても、大きな空飛ぶバイソンの痕跡を見つけるためにも調査を行わねばならないというわけではない。過去のセットとは異なり、今回は手掛けかり・トークンは調査するというキーワード処理では生成されない。今回の手掛けかり・トークンは、いくつかのカードによって生成される定義済みトークンである。

《完壳》

{3}{B}

インスタンント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。このターンにそれがダメージを受けていたなら、手掛けかり・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 手掛けかり・トークンは「{2}, このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。
 - これにより手掛けかり・トークンを生成するのは、調査とは同じではない。特に、この方法で手掛けかり・トークンを生成したとしても、調査を行うたびに誘発する能力は誘発しない。
-

再録メカニズム：食物・トークン

ライチが好きだろうが、（サカのように）肉が大好物であろうが、いずれにしろ旅では何か食物が必要になる。食物は一部のカードや、アーティファクト・トークンである食物・トークンに登場するアーティファクト・タイプで、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。

《茶匠、アイロー》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー——人間・市民・同盟者

2/2

これが戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。

あなたのターンの戦闘の開始時に、対戦相手1人を対象とし、あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。「そのプレイヤーはそのパーマネントのコントロールを得る。」を選んでもよい。そうしたとき、あなたは白の1/1の同盟者・クリーチャー・トークン1体を生成する。そのトークンの上に、あなたがオーナーであり対戦相手がコントロールしているパーマネント1つにつき1個の+1/+1カウンターを置く。

- 「食物」はアーティファクト・タイプである。一部のクリーチャーにも記載があるが、これは決してクリーチャー・タイプではない。
- 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、あなたは《ただの熊、ボスコ》の能力（そのコストに「食物1つ

を生け贋に捧げる」を持つ）を起動するために《堅いクッキー》（アーティファクト・クリーチャー－食物・ゴーレム）を生け贋に捧げることができる。食物1つを生け贋に捧げることで複数のコストの支払いにあてることはできない。たとえば、食物・トークンを生け贋に捧げてそれ自身の能力を起動し、《ただの熊、ボスコ》の能力も起動することはできない。

- 食物・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれた各対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、これは解決しない。あなたは食物・トークンを生成しない。
- なお間違っても、カードを実際に食べてはならない。

再録キーワード能力：フラッシュバック

時に、過去に思いを馳せることが今を理解する助けになることがある。フラッシュバックによりあなたは、墓地にあるインスタントやソーサリーである呪文を、それらのフラッシュバック・コストで唱え、その効果をもう一度体験することができる。

《火の国の攻撃》

{4}{R}

インスタント

火の技1を持つ赤の2/2の兵士・クリーチャー・トークン2体を生成する。（火の技1を持つクリーチャー1体が攻撃するたび、{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

フラッシュバック{8}{R}（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、これがスタッツを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、通常通りソーサリーを唱えられるときのみである。
- 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のマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタッツを離れても、その後で必ず追放される。
- その呪文が唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、あなたはそれをフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

再録キーワード能力：消尽

消尽とは、とある特殊な起動型能力の一種を表すキーワード能力である。「消尽 — [コスト] : [効果]」とは、「[コスト] : [効果]」。この能力は1回しか起動できない。」という意味である。

《イノザル》

{2}{B}

クリーチャー — 猪・猿

3/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていて +1/+1 カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは威迫を得る。（それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

消尽 — {5}：このクリーチャーの上に +1/+1 カウンター2個を置く。（消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。）

- 消尽能力は、あなたが通常どおりに能力を起動できるときならいつでも起動できる。
- あるパーマネントの消尽能力を起動し、その後そのパーマネントが戦場を離れてから戦場に戻ってきた場合、それは新しいオブジェクトになるので、その消尽能力を再び起動することができる。
- あなたが消尽能力を起動するたびに何らかの能力が誘発する場合、その能力は、その消尽能力の解決前に解決される。

『マジック：ザ・ギャザリング / アバター 伝説の少年アン』 セット本体のカード別注釈

《アグナ・ケラ》

土地

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

{T} : {U} を加える。

{2}{U}, {T} : カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

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

《アナグマモグラの仔》

{1}{G}

クリーチャー — アナグマ・モグラ

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、土の技1を行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に +1/+1 カウンター1個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

あなたがマナを引き出す目的でクリーチャー1体をタップするたび、追加で{G}を加える。

- 「あなたがマナを引き出す目的でクリーチャーをタップするたび」に誘発する能力は、あなたが、コストに{T}を含むような、クリーチャーのマナ能力を起動したときにのみ誘発する。{T}のシンボルを含まざに「あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする」のように書かれているマナ能力は、《アナグマモグラの仔》の2つ目の能力を誘発させない。同様に、あなたが他のオブジェクトのマナ能力を起動するためにクリーチャーをタップした場合も（そのマナ能力に{T}が含まれていたとしても）誘発しない。
- 《アナグマモグラの仔》の最後の能力は誘発型マナ能力である。これはスタッカブルではないので、対応することはできない。

《アバター・アン》

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

伝説のクリーチャー — 人間・アバター・同盟者

4/4

飛行、火の技 2

あなたが水の技や土の技や火の技や気の技を行うたび、カード 1 枚を引く。その後、このターンに 4 種類の技をすべて行ったなら、アバター・アンを変身させる。

////

《根源の達人、アン》

伝説のクリーチャー — アバター・同盟者

6/6

飛行

あなたが呪文を唱えるためのコストは {W}{U}{B}{R}{G} 少なくなる。（これは不特定マナ・コストを減らすことができる。）

各アップキープの開始時に、あなたは根源の達人、アンを変身させてもよい。そうしたなら、あなたは 4 点のライフを得て、カード 4 枚を引き、これの上に +1/+1 カウンター 4 個を置き、これは各対戦相手にそれぞれ 4 点のダメージを与える。

- 「あなたが水の技を使うたび」に誘発する能力は、あなたが水の技コストを支払うたびに、あなたがどのようにしてそのコストを支払ったかに関わらず誘発する。あなたは誘発させる能力のコストを支払う助けにと、アーティファクトやクリーチャーをタップする必要はない。
- 「あなたが土の技を使うたび」に誘発する能力は、土の技が伴う一連の行動を完了した直後に、たとえその行動の一部あるいはすべてが不可能であったとしても、誘発する。例えば、ある効果により、あなたが自分のコントロールしているクリーチャーの上にカウンターを置くことができない場合などである。
- 「あなたが火の技を使うたび」に誘発する能力は、あなたが火の技を持つクリーチャーで攻撃するたびに誘発する。
- 「あなたが気の技を使うたび」に誘発する能力は、気の技のキーワード処理で説明されている過程が完了した直後に、たとえその行動の一部あるいはすべてが不可能であったとしても、誘発する。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《アンの氷山》

{2}{W}

エンチャント

瞬速

このエンチャントが戦場に出たとき、土地でもこれでもないパーマネント最大 1 つを対象とする。このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。

水の技{3}を行う：このエンチャントを生け贋に捧げる。そうしたなら、占術 2 を行う。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けとなる。1 につきそれぞれ {I} を支払う。）

- 《アンの氷山》がその誘発型能力を解決する前に戦場を離れたなら（これには、この起動型能力によってこれが生け贋に捧げられた場合も含む）、対象となっ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。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、それがエンチャントするものをそのオーナーが選ぶ。これにより戦場に出るオーラは対象を取らない（そのため、たとえば被覆を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、何につけられるかは制限される。そのオーラが適正につけられるものがない場合、それは残りのゲームの間、追放領域に置かれる。

- 《アンの氷山》の3つ目の能力は、その能力が解決される際に《アンの氷山》を生け贋に捧げるのであって、その能力を起動するためのコストとして《アンの氷山》を生け贋に捧げるのではない。《アンの氷山》がその起動型能力を解決する前に戦場を離れるなら、あなたは《アンの氷山》を生け贋に捧げることができず、占術を行うこともできない。これは《アンの氷山》の起動型能力がスタック上にある時に、別の能力によって《アンの氷山》が生け贋に捧げられたときも同様である。

《イノザル》

{2}{B}

クリーチャー—猪・猿

3/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは威迫を得る。（それは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

消尽—{5}：このクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個を置く。（消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。）

- あなたが対象とするクリーチャーは、戦闘の開始時にこの能力がスタックに送られた時点で、その上に+1/+1カウンターが置かれていなくてはならない。あなたは対応してカウンターを置くことはできない。

《失われた日々》

{4}{U}

インスタント—講義

クリーチャーやエンチャントである1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上から2枚目か一番下に置く。あなたは手掛けり・トークン1つを生成する。（それは、「{2}、このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- パーマネントのオーナーはそれをライブラリーの一番上から2枚目に置くか一番下に置くかを選ぶ。これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（この呪文が合体したパーマネントを対象としたときなど）、そのパーマネントのオーナーはそれらのすべてのカードを一番上から2枚目か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

《打ち寄せる波濤》

{U}{U}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、水の技{X}を行う。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けるとなる。1つにつきそれぞれ{1}を支払う。）

クリーチャー最大X体を対象とする。それらをタップする。その後、対戦相手がコントロールしていてタップ状態であるクリーチャーの上に麻痺カウンター3個を望むように割り振って置く。（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。）

- 《打ち寄せる波濤》の解決前にそのすべての対象が不適正な対象となった場合、この呪文は一切解決されず、たとえその時点で対戦相手がタップ状態であるクリーチャーを何体かコントロールしていたとしても、あなたはそれらのクリーチャーの上に麻痺カウンターを割り振って置くことはできない。
- カウンターをどのように割り振るかは、《打ち寄せる波濤》を解決する際に選ぶ。そして、《打ち寄せる波濤》によってタップ状態になったクリーチャーだけでなく、対戦相手がコントロールしている他のタップ状態であるクリーチャーの上にもカウンターを置くことができる。

《エネルギーの技》

{2}

インスタント—講義

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土地はすべての基本土地タイプを得る。

カード1枚を引く。

- 基本土地タイプは、平地、島、沼、山、森である。基本土地タイプを得ることにより、その土地はタップすることで土地に応じた色のマナを生むことができるようになる。従って、すべての基本土地タイプを持つ土地はタップすることで、望むどんな色でも生み出せる。

《エンバー島の上演》

{3}{U}{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クリーチャー1体を対象とする。伝説でないことと他のタイプに加えて4/4の英雄であることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。
- 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。伝説でないことと他のタイプに加えて2/2の臆病者であることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。

- トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことは下記の例外を除きコピーしない（ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《邪悪な双子》であった場合）は、トークンはそのクリーチャーがコピーしたものになって戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。対象にし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。

《オオカミコウモリ》

{2}{B}

クリーチャー—狼・コウモリ

2/2

飛行

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、{B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

- この誘発型能力は各ターン1回しか誘発できない。1枚目のカードを引いたときに《オオカミコウモリ》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれがあなたの墓地になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 何らかの効果によってカードを2枚以上引く場合は、その中にそのターンの2枚目に該当するカードがあれば、能力が誘発する。その能力は、あなたがカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、あなたにカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、スタックへ置かれる。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

《大勢のうちの一人、ジュー・ディー》

{1}{B}

クリーチャー—人間・アドバイザー

2/2

{B}, {T}：諜報1を行う。このクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。その後、アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贅に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。（諜報1を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてもよい。」ということである。）

- このトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、その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。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- 《大勢のうちの一人、ジュー・ディー》の能力の生け贋を捧げる部分は、その能力の解決の一部として起こる。プレイヤーたちは、コピーの生成と、アーティファクトやクリーチャーを生け贋に捧げることの間に、何も行えない。
- あなたがこの能力の解決時に、《大勢のうちの一人、ジュー・ディー》以外のクリーチャーをコントロールしておらず、アーティファクトもコントロールしていないなら、あなたは《大勢のうちの一人、ジュー・ディー》かコピーであるトークンのどちらかを生け贋に捧げなければならない。

《恐れを知らぬ者、カタラ》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー——人間・戦士・同盟者

3/3

あなたがコントロールしている同盟者の誘発型能力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。

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。（果敢などの）誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 置換効果は《恐れを知らぬ者、カタラ》の能力の影響を受けない。たとえば、+1/+1 カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る同盟者が、+1/+1 カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 《恐れを知らぬ者、カタラ》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。解決中に行う選択（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。
- 同盟者が《恐れを知らぬ者、カタラ》と同時に戦場に出たこと（《恐れを知らぬ者、カタラ》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同盟者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。
- 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2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とする能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それらの答えの合計を用いる。
- あなたが何らかの方法によって、《恐れを知らぬ者、カタラ》のコピーを2体コントロールしているなら、同盟者の誘発型能力は4回ではなく3回誘発することになる。

《顔泥棒、コー》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー——多相の戦士・スピリット

6/6

これが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。

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、それを追放してもよい。

1点のライフを支払う：これによって追放されているクリーチャー・カード1枚を選ぶ。

これはその後に選ばれたカードの起動型や誘発型であるすべての能力を持つ。

- 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。（装備など）起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。（果敢などの）誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。

- プレイヤーは、死亡したトーケンでないクリーチャーを追放するという再帰誘発型能力に対応できる。この能力を解決する前にカードが墓地を離れたなら、《顔泥棒、コー》はそのカードを追放できず、そのカードを《顔泥棒、コー》の起動型能力の対象として選択出来ない。

《葛藤する者、ズーコ》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

2/3

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、以下からまだ選ばれていない1つを選び、2点のライフを失う。

- カード1枚を引く。
- これの上に+1/+1カウンター1個を置く。
- {R}を加える。
- これを追放する。その後、これを対戦相手1人のコントロール下で戻す。

- 《葛藤する者、ズーコ》が対戦相手のコントロール下にあるとき、これの誘発型能力はその対戦相手の第1メイン・フェイズに誘発し、対戦相手はそこでこの能力に関するすべての選択を行う。
- 多人数戦で、《葛藤する者、ズーコ》のオーナーがゲームから除外されたなら、《葛藤する者、ズーコ》もゲームから除外される。《葛藤する者、ズーコ》のコントローラーがゲームから除外されたなら、《葛藤する者、ズーコ》は追放される（ただし、そのプレイヤーが《葛藤する者、ズーコ》のオーナーでもある場合は除く）。

《釜茹岩の暴動者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者・同盟者

3/3

火の技1（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

あなたがコントロールしていてアンタップ状態である同盟者1体をタップする：墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたがオーナーでありこのクリーチャーによって追放されているカードの中から同盟者・呪文1つを唱えてもよい。

- 《釜茹岩の暴動者》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、直近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったクリーチャー（《釜茹岩の暴動者》自身も含む）もタップできる。
- カードには「同盟者・呪文を唱えてもよい。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記通り、「同盟者・呪文1つを唱えてもよい。」である。

《カメアヒル》

{G}

クリーチャー — 海亀・鳥

0/4

{3}：ターン終了時まで、このクリーチャーの基本のパワーは4であり、トランプルを得る。

- 《カメアヒル》の能力は、そのパワーを特定の値に設定する、それまであついかなる効果も上書きする。この能力の解決後に適用が開始される、そのパワーを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《カメアヒル》のパワー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適用される。パワーを変更するカウンターも同様である。

《雷逸らし》

{R}

インスタント — 講義

この呪文を唱えるための追加コストとして、5点のライフを支払うか{2}を支払う。

単一の対象を持ち呪文や能力である1つを対象とする。その対象を変更する。

- 呪文か能力の新しい対象は、《雷逸らし》の解決時まで選ばない。あなたは可能なら新しい対象を選ばなければならぬが、不適正な対象に変更することはできない。適正な対象として選べるものがないなら、対象は変更されない。元の対象が何らかの理由で不適正な対象になっていたとしても問題ない。
- 複数の対象がある呪文や能力は、《雷逸らし》の対象にできない。その複数の対象のうち1つを除いて他のすべてが不適正な対象になっていたとしても、対象にできない。
- 呪文や能力が同じプレイヤーかオブジェクトを複数回対象としていた場合も、《雷逸らし》の対象にできない。

《カモノハシグマ》

{1}{G/U}

クリーチャー — カモノハシ・熊

2/3

防衛

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード2枚を切削する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置く。）

あなたの墓地に講義・カードがあるかぎり、このクリーチャーは防衛を持たないかのように攻撃できる。

- ひとたび攻撃したなら、たとえあなたの墓地から講義・カードが取り除かれたとしても、その戦闘の間は《カモノハシグマ》は攻撃クリーチャーでありつづける。

《カラスワシ》

{2}{B}

クリーチャー — 鳥・暗殺者

2/3

飛行

このクリーチャーが戦場に出るか攻撃するたび、墓地にあるカード最大1枚を対象とする。それを追放する。これによりクリーチャー・カードが追放されたなら、手掛かり・トークン1つを生成する。（それは、「{2}、このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 2つ目の誘発型能力は各ターン1回しか誘発できない。1枚目のカードを引いたときに《カラスワシ》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 何らかの効果によってカードを2枚以上引く場合は、その中にそのターンの2枚目に該当するカードがあれば、能力が誘発する。その能力は、あなたがカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、あなたにカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、スタックへ置かれる。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはカードを引くことにはあたらない。

《カワウソペンギン》

{1}{U}

クリーチャー — カワウソ・鳥

2/1

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+2の修整を受け、このターン、ブロックされない。

- 《カワウソペンギン》がブロックされた後では、その誘発型能力によって、それがブロックされていない状態になることはない。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

《頑固な教師、トフ》

{2}{R}{G}

クリーチャー — 人間・戦士・同盟者

3/4

これが戦場に出たとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、それをあなたの手札に戻す。

あなたが呪文1つを唱えるたび、土の技1を行う。その呪文が講義であるなら、その土地の上に追加の+1/+1カウンター1個を置く。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター1個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

- カードには「そうしたなら、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「これが戦場に出たとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。」である。

《気のベンダーの位に至る》

{1}{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それに気の技を行う。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出たとき、このエンチャントの上に探索カウンター1個を置く。

あなたの終了ステップの開始時に、このエンチャントの上に4個以上の探索カウンターがある場合、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- クリーチャーが追放されているとき、追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- 気の技や《気のベンダーの位に至る》の最後の能力でトークンが追放されるなら、それは消滅し、戦場に戻らない。

《キヨシ島の広場》

{3}{G}

伝説のエンチャント — 祭殿

キヨシ島の広場が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード最大X枚を探す。Xは、あなたがコントロールしている祭殿の数に等しい。それらのカードをタップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

あなたがコントロールしていてこれでない祭殿1つが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《キヨシ島の広場》の1つ目の能力において、あなたがコントロールしている祭殿の数を数えるのは、その能力の解決時である。この能力の解決時にあなたがいっさい祭殿をコントロールしていない場合でも、あなたは自分のライブラリーを探して切り直すが、いっさい土地を出すことはできない。

《キヨシ島の大ウナギ》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 海蛇

5/5

瞬速

護法 — 水の技{4}を行う。（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{4}を支払わなければ、その呪文や能力を打ち消す。そのプレイヤーは自分のアーティファクトやクリーチャーをタップすると、コストを支払う助けとなる。1つにつきそれぞれ{1}を支払う。）

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

- これの最後の能力は、各ターンに対戦相手1人につき1回のみしか誘発しない。1枚目のカードを引いたときに《キヨシ島の大ウナギ》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 何らかの効果によってあなたの対戦相手がカードを2枚以上引く場合は、この能力は対戦相手が何であれ、そのターンの2枚目に該当するカードを引いた時に誘発する。その能力は、対戦相手がカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、対戦相手にカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、スタッツへ置かれる。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずに対戦相手の手札にカードが加えられる場合は、それは対戦相手の引いたカードではない。

《キヨシの戦士、スキ》

{2}{G/W}{G/W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・同盟者

*/4

このパワーは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

これが攻撃するたび、白の1/1の同盟者・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。

- 《キヨシ島の戦士、スキ》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《キヨシ島の戦士、スキ》が戦場に出ている（そしてクリーチャーである）かぎり、その能力は《キヨシ島の戦士、スキ》自身も数に入れる。
- あなたはそのトークンが戦場に出る時点で、対戦相手やプレインズウォーカーやバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。
- この誘発型能力によって生成された同盟者・トークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

《キヨシの鉄扇》

{2}

アーティファクト — 装備品

この装備品が戦場に出たとき、白の1/1の同盟者・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、この装備品をそれにつける。

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。)

- 同盟者・クリーチャー・トークンは1/1のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーやタフネスを持つクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、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ことになる。

《キヨシの伝説》

{4}{G}{G}

エンチャント — 英雄譚

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

I — あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値に等しい枚数のカードを引く。

II — 土の技Xを行う。Xは、あなたの手札のカードの枚数に等しい。その土地は、その他のタイプに加えて島になる。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《アバター・キヨシ》

伝説のクリーチャー — アバター

5/4

あなたがコントロールしているすべての土地は、トランプルと呪禁を持つ。

{T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値に等しい。

- 変身する両面カードの各面はそれぞれ独自の特性（名前、タイプ、サブタイプ、能力など）を持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- このセットの変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかにかかわらず、変身する両面カードのマナ総量はその第1面のマナ総量である。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力によってそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示されたか、それを変身させた状態で唱えることができたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあつた領域に留まる。たとえば、とある片面カードが《キヨシの伝説》のコピーであるなら、それはIIIの章能力によって追放され、そして追放領域に残り続ける。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値は、《キヨシの伝説》の1つ目の能力の解決時に決定する。あなたがコントロールしているクリーチャーの中の最大のパワーが0以下であるなら、あなたはカードを引かない。
- 土地を島にする効果には期限がないため、その効果はその土地が戦場にあるあいだ、永続的に続く。その土地はそれまでに持っていた土地タイプと能力を持ち続ける。島は「{T} : {U}を加える。」の能力を持つ。
- 《アバター・キヨシ》の最後の能力はマナ能力である。これはスタッツを使わないので、対応することはできない。あなたがコントロールしているクリーチャーの中の最大のパワーが0以下であるなら、あなたのマナ・プールにマナを加えない。

《霧の沼地の幻視》

{1}{B}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、水の技{X}を行う。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けとなる。1つにつきそれぞれ{1}を支払う。）

墓地にあるクリーチャー・カードX枚を対象とする。それらを追放する。これにより追放された各クリーチャー・カードにつきそれぞれ、そのコピーであるトークン1体を生成する。次のあなたの終了ステップの開始時に、それらのトークンを生け贋に捧げる。

- それらのトークンはコピー元の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。
- コピー元のカードのマナ・コストに[X]が含まれているなら、Xは0として扱う。

- コピー元のカードの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれた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。

《霧の沼地の精靈守》

{1}{U}{B}

クリーチャー — 人間・ドルイド・同盟者

2/4

絆魂

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、「このトークンではスピリットでないクリーチャーをブロックできず、スピリットでないクリーチャーにはブロックされない。」を持つ無色の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- この誘発型能力は各ターン1回しか誘発できない。1枚目のカードを引いたときに、《霧の沼地の精靈守》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 何らかの効果によってカードを2枚以上引く場合は、その中にそのターンの2枚目に該当するカードがあれば、能力が誘発する。その能力は、あなたがカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、あなたにカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、スタックへ置かれる。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

《岐路に立つアン》

{2}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アバター・同盟者

3/3

飛行

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5枚を見る。その中から、マナ総量が4以下であるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。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てこれでないクリーチャー1体が戦場を離れたとき、次のアップキープの開始時に、これを変身させる。

////

《定められし救済者、アン》

伝説のクリーチャー — アバター・同盟者

4/4

飛行

あなたがコントロールしているすべての土地・クリーチャーは警戒を持つ。

あなたのターンの戦闘の開始時に、土の技2を行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター2個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

- 《岐路に立つアン》の遅延誘発型能力は、それが誰のターンであるかに関係なく、次のアップキープの開始時に誘発する。
- 《岐路に立つアン》の遅延誘発型能力は、すでにそれが《定められし救済者、アン》へと変身している場合、それを《岐路に立つアン》へと変身させることはない。これは、1ターンに複数のクリーチャーが戦場を離れたときに起こりうる。

《均衡の精霊、ヘイバイ》

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

伝説のクリーチャー—熊・スピリット

3/3

これが戦場に出るか攻撃するたび、クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贋に捧げてもよい。そうしたなら、この上に+1/+1カウンター2個を置く。

これが戦場を離れたとき、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。この上にあるすべてのカウンターをその上に置く。

- 《均衡の精霊、ヘイバイ》の最後の能力は、この上に置かれていたすべてのカウンターを対象としたクリーチャーに置くものであり、+1/+1カウンターだけに限らない。
- 《均衡の精霊、ヘイバイ》の最後の能力は、この上にあるカウンターを、対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。そうではなく、《均衡の精霊、ヘイバイ》が戦場を離れたとき、この上に置かれていたカウンター1種類につきそれぞれ等しい個数のカウンターを、対象となったクリーチャーの上に置くのである。
- 時には、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性もある。たとえば、《均衡の精霊、ヘイバイ》が死亡したときにあなたが《ハゲタカバチの巣》をコントロールしていたなら、あなたはカウンター1種類につきそれぞれその該当する数だけを、《ハゲタカバチの巣》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。あなたが《均衡の精霊、ヘイバイ》の最後の能力の対象として《ハゲタカバチの巣》を選んだなら、それは両方の能力からカウンターを得ることになるだろう。
- 《均衡の精霊、ヘイバイ》が死亡したとき、この上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、2つ目の能力にはそれも含まれる。その結果、カウンターが置かれたものが死亡する可能性がある。
- 《均衡の精霊、ヘイバイ》の上に、このタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1カウンターが同時に置かれたなら、この最後の能力は、これが戦場を離れた時点で持っていたすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）が対象としたクリーチャーの上に置かれる。

《クルクの伝説》

{2}{U}{U}

エンチャント—英雄譚

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

I,II—占術2を行う。その後、カード1枚を引く。

III—この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《アバター・クルク》

伝説のクリーチャー—アバター

4/3

あなたが呪文1つを唱えるたび、「このトークンではスピリットでないクリーチャーをブロックできず、スピリットでないクリーチャーにはブロックされない。」を持つ無色の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

消尽—水の技{20}を行う：このターンに続いて追加の1ターンを行う。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けとなる。1つにつきそれぞれ{1}を支払う。消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。）

- 変身する両面カードの各面はそれぞれ独自の特性（名前、タイプ、サブタイプ、能力など）を持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- このセットの変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかにかかわらず、変身する両面カードのマナ総量はその第1面のマナ総量である。

- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力によってそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示されたか、それを変身させた状態で唱えることができたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあった領域に留まる。たとえば、とある片面カードが《クルクの伝説》のコピーであるなら、それはIIIの章能力によって追放され、そして追放領域に残り続ける。

《黒い太陽の日》

{X}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、マナ総量がX以下であるすべてのクリーチャーはすべての能力を失う。それらのクリーチャーを破壊する。

- 死亡したり戦場を離れるときに誘発する能力を持つクリーチャーが、その能力を失ってその後に破壊されたなら、その能力は誘発しない。こうしたタイプの誘発が機能するには、戦場に存在している必要がある。クリーチャー・カードが「いざこから墓地に置かれた」ときに誘発する能力は、依然として誘発する。といふのも、それらの能力は墓地から機能するものであり、墓地ではそのカードはその能力を持つ新たなオブジェクトであるからだ。

《狡猾な篡奪者、アズーラ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・ならず者

4/4

火の技2（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

これが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分がコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体を追放し、その後、自分の墓地から土地でないカード1枚を追放する。

あなたのターンの間、あなたはこれによって追放されているカードを唱えてもよく、それらのカードが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。これらの呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- 追放されているカードを唱えるなら、そのコストを支払う。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。
- マナのタイプは、白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。
- 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。

《航空職人、機械技師》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・同盟者

1/3

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、手掛かり・トークン1つを生成する。（それは、「{2}、このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

{T}：あなたがコントロールしているアーティファクト・トークン1つを対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を持つ3/1の構築物・アーティファクト・クリーチャーになる。

- 《航空職人、機械技師》の起動型能力は、対象としたアーティファクト・トークンが持ついかななる能力も取り除かない。そのアーティファクト・トークンは、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・トークンがすでにクリーチャーであったなら、その基本のパワーとタフネスはそれぞれ3/1になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《航空職人、機械技師》の能力の解決後に適用され始める、パワーと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とタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》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。これ

は、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

- 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だけが考慮される。

《ローの領域》

土地

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

{T} : {B}を加える。

{3}{B}, {T} : 「このトークンではスピリットでないクリーチャーをブロックできず、スピリットでないクリーチャーにはブロックされない。」を持つ無色の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

《根源の教え》

{4}{G}

インスタント — 講義

あなたのライブラリーから異なる名前の土地カード最大4枚を探し、公開する。対戦相手1人はそれらのカードのうち2枚を選ぶ。その選ばれたカードをあなたの墓地に置き、残りをタップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが見つけるカードの枚数は3枚以下でもよい。あなたが見つけたカードが1枚か2枚であったなら、対戦相手は、それらをあなたの墓地に置くカードとして選ばなければならない。

《最後のアグニカイ》

{1}{R}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。これにより対戦相手がコントロールしているクリーチャーが余剰のダメージを受けたなら、その点数に等しい点数の{R}を加える。

ターン終了時まで、あなたの未消費の赤マナは、ステップやフェイズの終了に際して無くならない。

- これによりクリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージを受けたことになる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。
- 時に、あなたのコントロールしている、格闘を行うクリーチャーが接死を持っている場合がある。接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きい点数のダメージは、たとえダメージの総量が対戦相手のクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。

《最初の金属のベンダー、トフ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・同盟者

3/3

あなたがコントロールしていてトークンでないすべてのアーティファクトは、他のタイプに加えて土地である。（それらは{T}してマナを加える能力を得ない。）

あなたの終了ステップの開始時に、土の技2を行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター2個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

- 《最初の金属のベンダー、トフ》の1つ目の能力は、トークンでないすべてのアーティファクトを土地としてプレイできるようにするものではない。それは戦場にあるパーマネントにのみ影響する。

《サカの俳句》

{3}{U}{U}

インスタント—講義

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

カード1枚を引く。その後、カード3枚を切削する。

土地1つを対象とする。それをアンタップする。

- (英語としての) 俳句とは一節目と三節目が5つの、二節目が7つの音節を持つ詩の形式である。

《ジェットの洗脳》

{R}

ソーサリー

キッカー{3} (この呪文を唱えるに際し、追加で{3}を支払ってもよい。)

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。この呪文がキッカーされていたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

手掛けり・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- とある呪文のキッカー・コストが支払われたなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- 同じキッカー・コストを2回以上支払うことはできない。
- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまたキッカーされている状態である。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。

《司書、ワン・シー・トン》

{X}{U}{U}

伝説のクリーチャー—鳥・スピリット

1/1

瞬速

飛行、警戒

これが戦場に出たとき、これの上に+1/+1 カウンターX個を置く。その後、Xの端数を切り捨てた半分の枚数のカードを引く。

対戦相手1人が自分のライブラリーを探すたび、これの上に+1/+1 カウンター1個を置き、あなたはカード1枚を引く。

- 《司書、ワン・シー・トン》の2つ目の誘発型能力は、あなたが対戦相手のライブラリーを探す、あるいは対戦相手が別のプレイヤーのライブラリーを探した場合には誘発しない。
- 2つ目の誘発型能力は、対戦相手に自分のライブラリーを探させる呪文や能力が解決し終わるまでスタック上には置かれない。

《実直な仕事》

{U}

エンチャント—オーラ

エンチャント（対戦相手がコントロールしているクリーチャー）

このオーラが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップし、その上からすべてのカウンターを取り除く。

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、「謙虚な商人」という名前で「{T} : {C}を加える。」を持ち基本のパワーとタフネスが1/1の市民である。(それは他のすべてのクリーチャー・タイプと名前を失う。)

- エンchanting正在进行的クリーチャーが、エンchantingされる前に、他の発生源から与えられたものを含む、なんらかの能力を持っていた場合も、それらを失う。それはエンchantingされた後であるなら、新たな能力を得ることができる。

《慈悲深き癒し手》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック・同盟者

2/2

このクリーチャーがタップ状態になるたび、1点のライフを得て、占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたのライブラリーの一番下に置いててもよい。）

- 《慈悲深き癒し手》の誘発型能力によって、《慈悲深き癒し手》をタップできるわけではない。たとえば、水の技コストを支払ったり、攻撃したりするなど、タップするための他の方法を見つける必要がある。

《自由の代価》

{1}{R}

ソーサリー — 講義

対戦相手がコントロールしていてアーティファクトや土地である1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

カード1枚を引く。

- 破壊されたアーティファクトや土地のコントローラーは、自分のライブラリーを探さなくてもよい。そうしなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さない。

《自由の闇土、ジェット》

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

伝説のクリーチャー — 人間・レベル・同盟者

3/1

これが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これはそれに、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい点数のダメージを与える。

これが死亡したとき、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。

- 《自由の闇土、ジェット》の1つ目の能力が与えるダメージの総量は、その能力の解決時にのみ計算する。この能力の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーのみを数える。

《宿命の対決》

{2}{W}{W}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしている望む数のクリーチャーを、それらのパワーの合計が4以下になるように選び、その後、自分がコントロールしていてその選ばなかったすべてのクリーチャーを生け贋に捧げる。

- 《宿命の対決》により、各プレイヤーが望む数のクリーチャーをそれぞれ選び、その後でこれにより各プレイヤーが選んだクリーチャーのパワーの合計それが4以下であることを見る。たとえば、2/2のクリーチャー2体か、1/1と3/3のクリーチャー1体ずつを助けることができる。これら4体のクリーチャーすべてを助けることはできない。
- 《宿命の対決》の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーがどのクリーチャーを助けるかを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれなかつたクリーチャーが同時に生け贋に捧げられる。
- 何らかの理由により、パワーが0未満のクリーチャーがあったなら、それはそのコントローラーが選んだ他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。これにより、パワーが5以上のクリーチャーも生き残る可能性がある。

《賞金稼ぎ、ジューン》

{1}{B}

伝説のクリーチャー——人間・傭兵

2/2

このターンにあなたが2枚以上のカードを引いているかぎり、これはブロックされない。

{1}, これでないクリーチャー1体を生け贋に捧げる：手掛けかり・トークン1つを生成する。あなたのターン中にしか起動できない。（それは、「{2}, このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 《賞金稼ぎ、ジューン》がブロックされた後では、2枚以上のカードを引いても、それによりこれがブロックされていない状態になることはない。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

《水刃連環》

{1}{W}

インスタント

攻撃かブロックしているクリーチャー1体を対象とする。水刃連環はそれに4点のダメージを与える。あなたはこれにより与えた余剰のダメージに等しい点数のライフを得る。

- これによりクリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージを受けたことになる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。

《砂のベンダーのあさり屋》

{W}{B}

クリーチャー——人間・ならず者

1/1

あなたがこれでないパーマネント1つを生け贋に捧げるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

このクリーチャーが死亡したとき、これを追放してもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありマナ総量がこのクリーチャーのパワー以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《砂のベンダーのあさり屋》の最後の能力の対象になるのがどのクリーチャー・カードなのかは、《砂のベンダーのあさり屋》が戦場にあった最後のときのパワーによって決定する。

《素早き救済者、アン》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー——人間・アバター・同盟者

2/3

瞬速

飛行

これが戦場に出たとき、クリーチャーや呪文でありこれでない最大1つを対象とする。それに気の技を行う。（それを追放する。追放されている間、そのオーナーはそのマナ・コストではなく{2}で唱えてもよい。）

水の技{8}を行う：これを変身させる。

///

《大海の憤怒、アンとラー》

伝説のクリーチャー——アバター・スピリット・同盟者

5/5

到達、トランプル

これが攻撃するたび、あなたがコントロールしていてタップ状態である各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- これにより呪文が追放されたなら、それはスタックから取り除かれるので、解決されない。その呪文は打ち消されるのではない、追放されるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。

《壮大な破滅》

{1}{B}

ソーサリー

マナ総量が3以上であるクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

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

《ソジンの彗星》

{3}{R}{R}

ソーサリー

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火の技5を得る。（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}{R}{R}{R}{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

予頤{2}{R}（あなたのターンの間、{2}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを裏向きで追放してもよい。後のターンに、予頤コストでこれを唱えててもよい。）

- 予頤によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にはあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこと也可以。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予頤されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予頤したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。ほとんどの場合、インスタントでない（瞬速も持っていない）カードを予頤したなら、次のあなたのターンまで待って唱える必要がある。
- 追放領域から予頤されているカードを予頤コストで唱えるなら、あなたは他の代替コストで唱えることを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《ソジンの台頭》

{4}{B}{B}

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 — すべてのクリーチャーを破壊する。

II — 対戦相手1人を対象とする。カード名1つを選ぶ。そのプレイヤーの墓地と手札とライブラリーから、その名前を持つカード最大4枚を探し、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。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《火の王ソジン》

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

5/5

威迫、火の技3（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}{R}{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

火の王ソジンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、そのプレイヤーの墓地にある望む枚数のクリーチャー・カードをマナ総量の合計がX以下になるように選んで対象とする。それらをあなたのコントロール下で戦場に出す。

- あなたは《ソジンの台頭》の2つ目の章能力がスタッツに置かれたときに対象とする対戦相手1人を選ぶが、それが解決するまでカードの名前は選ばない。特にこれは、プレイヤーがあなたが選ぶカードの名前を知ったあとで能力に対応することができないことを意味する。
- カード名は今回のこのゲームで見たことがあるものを選ばなくともよい。対戦相手の手札やライブラリーの中にあるであろうカードを推測して選ぶこともできる。
- この能力は戦場にある選ばれた名前を持つパーマネントには効果がない。

- あなたが（たとえば基本土地などの）対戦相手のデッキの中に4枚より多くあるようなカード名を選択したとしても、そのカードを選べるのは最大4枚までである。また、あなたは追放するカードを4枚未満に留めることを選んで構わない（たとえデッキの中にそのカードが4枚以上あったとしても）。
- 《火の王ソジン》の誘発型能力は、マナ総量の合計がX以下になるように組み合わせたクリーチャー・カードを対象にできる。対象として選んだ他のクリーチャー・カードに関係なく、それらに加えて、マナ総量が0であるクリーチャー・カードを望む数対象とすることができる。

《伯父、アイロー》

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

伝説のクリーチャー——人間・貴族・同盟者

4/2

火の技1（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

あなたが講義・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《空飛ぶ友だち、モモ》

{W}

伝説のクリーチャー——キツネザル・コウモリ・同盟者

1/1

飛行

あなたがあなたの各ターン内で初めて、飛行を持ちキツネザルでないクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしていて飛行を持ちこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、これは+1/+1の修整を受ける。

- 《空飛ぶ友だち、モモ》の2つ目の能力は、呪文に支払うコストの不特定マナの部分のみを軽減する。あなたの各ターン内で初めて唱える、飛行を持ちキツネザルでないクリーチャー・呪文が、支払うコストに不特定マナを持たないなら、そのコストは軽減されず、あなたがそのターンに次に唱える呪文にコストの減少は適用されない。
- カードには「あなたの各ターン内で初めて、」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記通り、「あなたがあなたの各ターン内で初めて、」である。

《ダイ・リーの調査官》

{3}{B}{G}

クリーチャー——人間・兵士

3/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、土の技1を行う。その後、土の技1を行う。（土の技1を行うとは、「あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター1個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。」ということである。）

このクリーチャーが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xは、あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーの数に等しい。

- あなたは《ダイ・リーの調査官》による複数回の土の技の対象を、同一の土地にしても、あるいは2つの別々の土地にしてもかまわない。
- Xの値は《ダイ・リーの調査官》の2つ目の能力がスタックに置かれた時ではなく、その解決時に決定される。

《脱走者、ジョン・ジョン》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル・同盟者

2/3

火の技1 (このクリーチャーが攻撃するたび、{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。)

消尽 — {3}：これの上に+1/+1カウンター1個を置く。このターン、あなたが次に講義・呪文を唱えたとき、それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。(消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。)

- 《脱走者、ジョン・ジョン》の消尽能力の誘発とそれが生成するコピーは、両方とも能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、両方とも解決される。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。

《脱走者の門弟》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・レベル・同盟者

2/2

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

- 《脱走者の門弟》の能力を起動した後それが解決される前に、対象としたクリーチャーのパワーが3以上に増えた場合、その能力は解決されない。しかし、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが3以上に増加したとしても、そのターン、それはブロックされない。
- パワーが2以下のクリーチャーがブロックされた後では、《脱走者の門弟》の能力がそれをブロックされていない状態にすることはない。

《チーム・アバター》

{2}{W}

エンchant

あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

{2}{W}：このカードを捨てる：クリーチャー1体を対象とする。これはそれに、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい点数のダメージを与える。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである(チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める)。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《チーム・アバター》の誘発型能力は誘発しない。
- Xの値は《チーム・アバター》の誘発型能力の解決が始まる時点でのみ決定する。あなたがコントロールしているクリーチャーの数が変わっても、Xの値が変わることはない。
- 同様に、《チーム・アバター》の起動型能力によって与えられるダメージは、その能力の解決中に計算される。

《知識探し》

{1}{U}

クリーチャー—狐・スピリット

2/1

警戒

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

このクリーチャーが死亡したとき、手掛かり・トークン1つを生成する。（それは、「{2}、このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 1つ目の誘発型能力は各ターン1回しか誘発できない。1枚目のカードを引いたときに《知識探し》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 何らかの効果によってカードを2枚以上引く場合は、その中にそのターンの2枚目に該当するカードがあれば、能力が誘発する。その能力は、あなたがカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、あなたにカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、スタックへ置かれる。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

《血のベンダー、ハマ》

{2}{U/B}{U/B}{U/B}

伝説のクリーチャー—人間・邪術師

3/3

これが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を切削する。そのプレイヤーの墓地からクリーチャーでも土地でもないカード最大1枚を追放する。あなたがこれをコントロールし続けているかぎり、あなたのターンに、その追放されているカードをマナ・コストを支払うのではなく水の技{X}を行うことで唱えてもよい。Xは、そのマナ総量に等しい。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けるとなる。1つにつきそれぞれ{1}を支払う。）

- あなたは水の技コストを支払うことによってのみ、その呪文を唱えられる。あなたは通常のコストで支払うこととも、その他の代替コストで支払うこともできない。あなたは依然としてキッカー・コストのような追加コストを支払うことができる。その呪文に強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- これにより呪文を唱えるときは、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- これによりマナ・コストに[X]を含む呪文を唱えるとき、適正なXの値は0のみである。

《血の技の秘密》

{U}{U}{U}{U}

ソーサリー—講義

この呪文を唱えるための追加コストとして、水の技{10}を行ってもよい。

対戦相手1人を対象とする。次のそのプレイヤーの戦闘フェイズの間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。この呪文の追加コストが支払われていたなら、代わりに、次のそのプレイヤーのターンの間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。（あなたはそのプレイヤーが見ることのできるすべてのカードを見て、そのプレイヤーが行うすべての決定を行う。）

血の技の秘密を追放する。

- そのターン中も、あなたがコントロールしているプレイヤーがアクティブ・プレイヤーである。
- あなたはプレイヤーのみをコントロールする。そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力をあなたがコントロールするわけではない。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間も、あなたは自分の選択や判断を行う。

- 他のプレイヤーをコントロールしている間、そのプレイヤーが行える、または行うよう指示される決定や判断は、あなたが行う。それには、唱える呪文や起動する能力を選ぶことや、誘発型能力や他の理由により求められる一切の決定が含まれる。
- あなたは、影響を受けているプレイヤーに投了させることはできない。そのプレイヤーはあなたがコントロールしている間であっても、つねに投了を自分で選ぶことができる。
- ルールに違反する決定や判断を行うことはできない。つまり、そのプレイヤーができないことを行うことはできない。ゲームのルールやカードやパーマネントや呪文や能力などのいずれにも求められていない決定や判断をそのプレイヤーにさせることはできない。（《手練れの戦術》のような）効果が、影響を受けているプレイヤーが通常行うような決定を別のプレイヤーに行わせる場合、その効果が優先される。つまり、影響を受けているプレイヤーが決定しないことを、あなたがそのプレイヤーに代わって決定することはできない。
- そのプレイヤーにイベント規定によって求められる決定や判断（たとえば、同意による引き分けを行うことやジャッジを呼ぶこと）を行わせることはできない。
- 他のプレイヤーをコントロールしている間、あなたはそのプレイヤーが見ることのできるゲーム内のカードをすべて見ることができる。これには、そのプレイヤーの手札、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きのカード、そのプレイヤーが見ることのできるライブラリーの中のカードが含まれる。
- プレイヤーをコントロールしていても、そのプレイヤーのサイドボードを見ることはできない。何らかの効果がそのプレイヤーにゲームの外部にあるカードを選ぶように指示したとしても、あなたは、そのプレイヤーにカードを選ばせることはできない。
- 影響を受けているプレイヤーのコストを支払う場合には、あなたはそのプレイヤーが持つリソース（カードやマナなど）のみを使用できる。あなた自身のものを使用することはできない。同様に、影響を受けているプレイヤーが持つリソースはそのプレイヤーのコストを支払うことのみに使用できる。それをあなた自身のコストに使用することはできない。
- 複数のプレイヤー・コントロール効果が同一のプレイヤーに影響する場合は、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが作用する。
- 双頭巨人戦では、プレイヤーのコントロールを得ることは、あなたがそのチームの各プレイヤーのコントロールを得ることになる。
- 対象としたプレイヤーが次の戦闘フェイズやターンを飛ばした場合、あなたはそのプレイヤーが実際に行動するその次の戦闘フェイズやターンでそのプレイヤーをコントロールする。

《茶匠、アイロー》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー——人間・市民・同盟者

2/2

これが戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。

あなたのターンの戦闘の開始時に、対戦相手1人を対象とし、あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。「そのプレイヤーはそのパーマネントのコントロールを得る。」を選んでもよい。そうしたとき、あなたは白の1/1の同盟者・クリーチャー・トークン1体を生成する。そのトークンの上に、あなたがオーナーであり対戦相手がコントロールしているパーマネント1につき1個の+1/+1カウンターを置く。

- あなたは《茶匠、アイロー》の2つ目の能力の対象を、各戦闘の開始時に選択する。たとえあなたが、気前よくふるまいにくくなかったとしてもである。対戦相手がパーマネントのコントロールを得ることを選ぶのは、この能力の解決が済んでからである。
- 《茶匠、アイロー》の2つ目の能力を解決する時点で、対戦相手あるいは、あなたがコントロールしているパーマネントのどちらかが不適正な対象になったなら、その能力は何もせず、あなたはそのパーマネントのコントロールを得る対戦相手を選択できない。
- 対戦相手がゲームから除外されたなら、あなたがその対戦相手に与えたパーマネントはすべてあなたのコントロール下に戻る。
- あなたがゲームから除外されたなら、あなたがオーナーであるパーマネントもすべてゲームから除外される。

《ついに仲間に》

{2}{G}

インスタント

親和（同盟者）（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同盟者1体につき{1}少なくなる。）

あなたがコントロールしているクリーチャー最大2体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者にそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《ついに仲間に》の1つ目の能力によるもの）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。
- 親和（同盟者）は、《ついに仲間に》のコストの不特定マナのみを減らす。色マナは支払う必要がある。

《追放されし王子、ズーコ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー——人間・貴族

4/3

火の技3（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}{R}{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

{3}：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- 《追放されし王子、ズーコ》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。

《月殺し、ジャオ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー——人間・兵士

2/2

威迫

基本でないすべての土地はタップ状態で戦場に出る。

{7}：この上に征服者カウンター1個を置く。

これの上に征服者カウンターがあるかぎり、基本でないすべての土地は山である。（それらは他のすべての土地・タイプと能力を失い、「{T} : {R}」を加える。」を持つ。）

- ある条件が満たされないかぎり土地がタップ状態で戦場に出るという効果がある場合に、その条件が満たされていても、《月殺し、ジャオ》の2つ目の能力によりそれはタップ状態で戦場に出る。例えば、あなたが基本土地1枚をコントロールしている時に、《放棄された気の寺》をプレイしたとしても、《放棄された気の寺》はタップ状態で戦場に出る。
- 《月殺し、ジャオ》の上に征服者カウンターが置かれている間、基本でない土地に、戦場に出た「とき」に誘発する能力がある場合、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。基本でない土地は、それが持っていた他の土地タイプと能力をすべて失う。それは山という土地タイプと「{T} : {R}」を加える。」の固有の能力を持つ。この効果は名前や特殊タイプには影響しない。土地が基本土地になつたり、伝説の土地から伝説のという特殊タイプが取り除かれたりすることはない。土地が「山」という名前になることもない。

《月の精霊、ユエ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー——スピリット・同盟者

3/3

飛行、警戒

水の技{5}を行う、{T}：あなたの手札からクリーチャーでない呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けとなる。1つにつきそれぞれ{1}を支払う。）

- そのカードのマナ・コストに[X]が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《安堵の再会》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

《土の王》

{3}{G}

伝説のクリーチャー—人間・貴族・同盟者

2/2

土の王が戦場に出たとき、緑の4/4の熊・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていてパワーが4以上である1体以上のクリーチャーで攻撃するたび、あなたのライブラリーからそのクリーチャーの数以下の枚数の基本土地・カードを探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《土の王》の2つ目の能力は、この能力が誘発した時に、あなたがコントロールしていてパワーが4以上の攻撃クリーチャーの数を数える。たとえ、この能力の解決時に、それらのクリーチャーの一部または全部のパワーが4未満になっていたとしても、あなたが探せる土地の数を決める際には、誘発時に数えたクリーチャーの数を参照する。

《土の王国の将軍》

{3}{G}

クリーチャー—人間・兵士・同盟者

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、土の技2を行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター2個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

あなたがクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターを置くたび、その置いた個数に等しい点数のライフを得てもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- 《土の王国の将軍》の2つ目の能力によりライフを得ることを選んだ後、そのターンの間この能力は誘発しない。

《土の将軍の副官》

{G}{W}

クリーチャー—人間・兵士・同盟者

1/1

トランプル

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでない各同盟者・クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていてこれでない同盟者1体が戦場に出たたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《土の将軍の副官》が他の同盟者1体と同時に戦場に出たなら、《土の将軍の副官》の能力は両方がそれに誘発する。あなたは両方のクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことになる。

《土の王国の牢番》

{2}{W}

クリーチャー—人間・兵士・同盟者

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量が3以上でありアーティファクトやクリーチャーやエンチャントである最大1つを対象とする。このクリーチャーが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《土の王国の牢番》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象としたアーティファクトやクリーチャーやエンチャ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。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、それがエンチャントするものをそのオーナーが選ぶ。これにより戦場に出るオーラは対象を取らない（そのため、たとえば被覆を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、何につけられるかは制限される。そのオーラが適正につけられるものがない場合、それは残りのゲームの間、追放領域に置かれる。

《土の武道会》

{3}{G}

ソーサリー

土の技2を行う。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最大1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。（土の技2を行うとは、「あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1 カウンター2個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。」ということである。格闘を行うクリーチャーは、もう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

- 格闘能力の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。

《土のベンダーの位に至る》

{2}{G}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、土の技2を行う。その後、あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

上陸—あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出たたび、このエンチャントの上に探索カウンター1個を置く。そうしたとき、これの上に4個以上の探索カウンターがある場合、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1 カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それはトランプルを得る。

- 1つ目の能力で探す土地は、あなたが土の技で対象を選ぶときには、まだ戦場に出ていない。従って、その土地を土の技の対象にはできない。

《土の味方》

{G}

クリーチャー—人間・兵士・同盟者

0/2

このクリーチャーは、あなたがコントロールしている同盟者の中の色1種類につき+1/+0の修整を受ける。

{2}{W}{U}{B}{R}{G}：土の技5（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1 カウンター5個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

- 《土の味方》の1つ目の能力によって得られる修整は最大+5/+0、つまり、白、青、黒、赤、緑のそれぞれについて+1/+0である。「金」「多色」「無色」は、どれも色ではない。

《辛い修練》

{1}{R}{G}

エンチャント

あなたがパワーが4以上である1体以上のクリーチャーでプレイヤー1人を攻撃するたび、カード1枚を引く。

消尽—{4}：土の技4を行う。あなたのターン中にしか起動できない。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1 カウンター4個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。）

- 《辛い修練》の1つ目の能力は、プレイヤーをパワーが4以上であるクリーチャーで攻撃する時に、攻撃するプレイヤー1人につきカード1枚だけ引くことができる。パワーが4以上のクリーチャーを2体以上で攻撃していたとしても関係ない。

《点穴使い、タイリー》

{2}{U}

伝説のクリーチャー——人間・パフォーマー・同盟者

2/1

瞬速

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

これが戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップする。あなたがこれをコントロールし続けているかぎり、それはそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 《点穴使い、タイリー》が戦場を離れたなら、あなたはもはや彼女をコントロールしていないため、彼女の効果は終了する。
- その能力が解決される前に《点穴使い、タイリー》があなたのコントロール下でなくなった場合でも、あなたは対象となるクリーチャーをタップするが、そのクリーチャーは通常通りに、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップする。
- ほかのプレイヤーが《点穴使い、タイリー》のコントロールを得たなら、彼女の効果は終了する。再び《点穴使い、タイリー》のコントロールを得たとしても、その効果は再開することはない。

《伝書鷹》

{2}{U/B}

クリーチャー——鳥・スカウト

1/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、手掛かり・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

このターンにあなたが2枚以上のカードを引いているかぎり、このクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

- 《伝書鷹》の最後の能力は、あなたがカードを2枚以上引いたのが《伝書鷹》が戦場に出る前だったとしても適用される。
- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、《伝書鷹》の能力はそれを数えない。

《峠の大蛇》

{5}{U}{U}

クリーチャー——海蛇

6/5

あなたの墓地に3枚以上の講義・カードがあるなら、この呪文を瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にありクリーチャーでも土地でもないカード1枚につき{1}少なくなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少(たとえば、《峠の大蛇》の2つ目の能力)を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《峠の大蛇》の2つ目の能力はそのコストの{U}{U}を減らすことはできない。

《冬至に明かされる秘密》

{2}{R}

インスタント—講義

土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。その呪文のマナ総量が、あなたがコントロールしている山の数よりも少ないなら、そのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これによりそのカードを唱えないなら、それをあなたの手札に加える。

フランク・シルバーバック {6}{R} (あなたの墓地にあるこのカードをフランク・シルバーバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 追放されたカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えるなら、あなたはそれを、《冬至に明かされる秘密》の解決中に唱えなければならない。そのターン、後になってから、このようにして唱えることはできない。これによって唱える呪文は、通常はそのタイプの呪文を唱えることができないタイミングであっても唱えることができるが、他の制約（たとえば、「この呪文は戦闘中にのみ唱えられる」のような制約）は適用される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、「クリーチャーを生け贋に捧げる」のような必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 追放されたカードのマナ・コストに[X]が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときは、Xの値として0を選ばなければならない。

《解き放たれし王、ブミ》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー—人間・貴族・同盟者

5/4

トランプル

これが戦場に出たとき、土の技4を行う。

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしているすべての土地をアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。その戦闘フェイズの間、土地・クリーチャーでしか攻撃できない。

- 土地・クリーチャーでしか攻撃できないという制限は、《解き放たれし王、ブミ》によって追加された戦闘フェイズにのみ適用される。そのターン中、それ以外によって生じた戦闘フェイズには適用されない。

《トラアザラシ》

{U}

クリーチャー—猫・アザラシ

3/3

警戒

あなたのアップキープの開始時に、このクリーチャーをタップする。

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、このクリーチャーをアンタップする。

- 2つ目の誘発型能力は各ターン1回しか誘発できない。1枚目のカードを引いたときに《トラアザラシ》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 何らかの効果によってカードを2枚以上引く場合は、その中にそのターンの2枚目に該当するカードがあれば、能力が誘発する。その能力は、あなたがカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、あなたにカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、スタックへ置かれる。
- 何らかのカードや能力の指示によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

《ぬかるみ嵌めの罠》

{2}{B}

エンchantト—オーラ

この呪文が飛行を持つクリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}少なくなる。

エンchantト (クリーチャー)

エンchantトしているクリーチャーは—5/-3の修整を受ける。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後（《ぬかるみ嵌めの罠》などによる）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。

《バーシンセー》

土地

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

{T}:{G}を加える。

{2}{G},{T}:土の技2を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター2個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

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

《バーシンセーの城壁》

{8}

伝説のアーティファクト・クリーチャー—壁

0/3 0

防衛

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのパーマネントは破壊不能を持つ。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《バーシンセーの城壁》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーが受けている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- プレインズウォーカーが破壊不能を持っていても、ダメージを受けると忠誠度を失う。忠誠度が0になるとオーナーの墓地に置かれる。
- バトルが破壊不能を持っていても、ダメージを受けると守備カウンターを失う。包囲戦の場合は、それから最後の守備カウンターが取り除かれたときに追放され、そのコントローラーはそれをマナ・コストを支払うことなく変身させた状態で唱えることができる。

《ばあば》

{U}

伝説のクリーチャー—人間・農民・同盟者

1/2

ばあばがタップ状態になるたび、カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

あなたの墓地に3枚以上の講義・カードがあるかぎり、あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《爆裂の技》

{1}{R}

インスタント—講義

クリーチャー1体を対象とする。爆裂の技はそれに、あなたの墓地にある講義・カードの枚数に2を足した値に等しい点数のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

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

《ハゲタカバチの巣》

{3}{B}

クリーチャー—鳥・昆虫

2/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贋に捧げてもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、その上にカウンターがあった場合、このクリーチャーの上にそれらのカウンターを置く。

- 《ハゲタカバチの巣》の最後の能力は、死亡したクリーチャーの上に置かれていたすべてのカウンターを《ハゲタカバチの巣》に置くものであり、+1/+1カウンターだけに限らない。
- 《ハゲタカバチの巣》の最後の能力は、死亡したクリーチャーから《ハゲタカバチの巣》の上にカウンターを移動させるわけではない。厳密には、クリーチャーが死亡したとき、それが持っていた各種類のカウンターにつきそれぞれ等しい個数のカウンターを、《ハゲタカバチの巣》の上に置く。
- 該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。例えば、あなたが2つの《ハゲタカバチの巣》をコントロールしていて、とあるクリーチャーが死亡した場合、あなたはその2つの両方にそれぞれ、各種類のカウンターを適切な個数、置くのである。
- あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーが死亡したとき、その上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、《ハゲタカバチの巣》の能力にはそれも含まれる。その結果、《ハゲタカバチの巣》が死亡する可能性がある。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に、そのタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1カウンターが同時に置かれたなら、《ハゲタカバチの巣》の最後の能力は、それが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）が《ハゲタカバチの巣》の上に置かれる。

《万里の渓谷の案内人》

{1}{G}

クリーチャー—人間・スカウト・同盟者

2/3

あなたがコントロールしていて土地や同盟者であるすべては「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

- 《万里の渓谷の案内人》は同盟者であり、自分自身にもその能力を与える。

《火の王アズーラ》

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

伝説のクリーチャー—人間・貴族

4/4

火の技2（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

火の王アズーラが攻撃している間にあなたが呪文1つを唱えるたび、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 《火の王アズーラ》の能力とそれが生成するコピーは両方とも、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、両方とも解決される。

- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくともよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- （解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《火の国の海軍の投石機》

{2}{B}

アーティファクト・クリーチャー — 壁

0 / 4

防衛、到達

あなたが攻撃するたび、「バリスタの石弾」という名前で飛行を持つ無色の2/1の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贋に捧げる。

- 《火の国の海軍の投石機》のコントローラーは、そのトークンがプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。他のクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。

《火の国の宮殿》

土地

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

{T} : {R} を加える。

{1}{R}, {T} : あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは火の技4を得る。（それが攻撃するたび、{R}{R}{R}{R} を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

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

《火の国の士官候補生》

{R}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 2

あなたの墓地に講義・カードがあるかぎり、このクリーチャーは火の技2を持つ。（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}{R} を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

{2} : ターン終了時まで、このクリーチャーは +1/+0 の修整を受ける。

- 火の技2の能力を誘発させるには、《火の国の士官候補生》で攻撃する際に、あなたの墓地に講義・カードがなければならない。あなたが《火の国の士官候補生》が攻撃した後に、墓地に講義・カードを置いた場合も、《火の国の士官候補生》は火の技2を得るが、その能力は誘発しない。

《火の国の侵略部隊》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・兵士

4/2

強襲 — このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンにあなたが攻撃していた場合、手掛かり・トークン1つを生成する。（それは、「{2}、このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 強襲能力は、あなたがクリーチャーで攻撃していたかどうかのみを見る。あなたが何体のクリーチャーで攻撃したかや、それらのクリーチャーがどの対戦相手や、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たかは関係ない。
- 強襲能力は、ターンの残りの間、あなたがこのターンにクリーチャーで攻撃していたかどうかを評価する。それらのクリーチャーが戦場にある必要はない。同様に、それが攻撃したプレイヤーやプレインズウォーカー、バトルがそれぞれに、ゲームもしくは戦場に残っている必要もない。

《火の国のドリル》

{2}{B}{B}

伝説のアーティファクト — 機体

6/3

トランプル

火の国のドリルが戦場に出たとき、これをタップしてもよい。そうしたとき、パワーが4以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

{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を失う。

搭乗 2

- 《火の国のドリル》の1つ目の能力の解決後に、呪禁や破壊不能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るなら、あなたが再び《火の国のドリル》の能力を起動しないかぎり、それはその能力を失わない。《火の国のドリル》の能力の解決後に、対戦相手のパーマネントが破壊不能や呪禁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、《火の国のドリル》の2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るそれ以前のダメージによって破壊されることがある。

《火の国の技師》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・工匠

2/3

強襲 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが攻撃していた場合、あなたがコントロールしているクリーチャーや機体でありこれでない1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 強襲能力は、あなたがクリーチャーで攻撃していたかどうかのみを見る。あなたが何体のクリーチャーで攻撃したかや、それらのクリーチャーがどの対戦相手や、プレインズウォーカーや、バトルを攻撃したかは関係ない。
- 強襲能力は、ターンの残りの間、あなたがこのターンにクリーチャーで攻撃していたかどうかを評価する。それらのクリーチャーが戦場にある必要はない。同様に、それが攻撃したプレイヤーやプレインズウォーカー、バトルがゲームもしくは戦場に残っている必要もない。

《火のベンダーの位に至る》

{1}{R}

エンchant

このエンchantが戦場に出たとき、火の技1を持つ赤の2/2の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。あなたがコントロールしているクリーチャー1体の誘発型能力1つがそれ自身が攻撃したことで誘発するたび、このエンchantの上に探索カウンター1個を置く。その後、これの上に4個以上の探索カウンターがあるなら、あなたはその能力をコピーしてもよい。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いている。通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。
- 《火のベンダーの位に至る》の能力は、スタック上で、それを誘発させたクリーチャーが誘発する能力よりも必ず上に置かれる。それが生成するコピーは、元の誘発型能力よりもスタックの上に生成され、その能力よりも先にコピーが解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくともよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- 能力がモードを持つ（箇条書きになっている選択肢のリストがある）なら、コピーも同じモードになる。新しいモードを選ぶことはできない。

《火の技の修行》

{R}

インスタント—講義

キッカー{4}（この呪文を唱えるに際し、追加で{4}を支払ってもよい。）

クリーチャー1体を対象とする。火の技の修行はそれに2点のダメージを与える。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、これはそのクリーチャーに5点のダメージを与える。

- とある呪文のキッカー・コストが支払われたなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- 同じキッカー・コストを2回以上支払うことはできない。
- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまたキッカーされている状態である。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。

《秘密のトンネル》

土地—洞窟

この土地はブロックされない。

{T} : {C}を加える。

{4}, {T} : あなたがコントロールしていて共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー2体を対象とする。このターン、それらはブロックされない。

- クリーチャーは最低でも1つのクリーチャー・タイプ（同盟者やキツネザルなど）を共有していなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや「伝説の」や「氷雪」などの特殊タイプはクリーチャー・タイプではない。
- 《秘密のトンネル》の能力の解決前に2体のクリーチャーのうち1体が戦場を離れたとしても、残された1体は、戦場を離れた別の方のカードが持つクリーチャー・タイプを持っているかぎり、ブロックされない。愛と音楽は常に巡り会う道を捜し出すものなのだから。

《白蓮会の隠れ家》

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、講義や祭殿である呪文を唱えるためにしか支払えない。

{1}, {T} : 好きな色1色のマナ1点を加える。

- 「講義や祭殿である呪文」とは、「講義」または「祭殿」というサブタイプを持つ呪文のことである。2つ目の能力が生み出すマナは、あなたがコントロールする祭殿の能力のコストを支払うために使うことはできない。

《白蓮の駒》

{4}

アーティファクト

このアーティファクトはタップ状態で戦場に出る。

{T} : 好きな色1色のマナX点を加える。Xは、あなたがコントロールしていて共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャーの最大数に等しい。

- Xの値としては常に可能な値のうち最大の値を使用する。クリーチャー・タイプを選ぶ必要はない。例えば、あなたが人間・兵士、戦士・同盟者、戦士、そして人間・戦士をそれぞれ1体ずつコントロールしている場合、《白蓮の駒》は3点のマナを加える。

《不死鳥王、オザイ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

7/7

トランプル、火の技4、速攻

あなたが未消費のマナを失うなら、代わりに、そのマナは赤になる。

あなたが6点以上の未消費のマナを持つかぎり、これは飛行と破壊不能を持つ。

- 《不死鳥王、オザイ》が戦場にあるかぎり、未消費のマナはステップやフェイズの終わりに消滅することはない（ただしそれは赤マナになる）。これにより、マナを加えて、それを他のステップやフェイズやターンで使用することができるようになる。《不死鳥王、オザイ》が戦場を離れた場合、そのステップやフェイズが終わるまでに使用されなかったマナは消滅する。
- 消費されなかつたマナで関連する何らかの制限や副次効果がある場合（たとえば、《白蓮会の隠れ家》により生成された場合など）、そのマナが赤になつてもそれらの関連する制限や副次効果は引き続き残つたままとなる。

《不死鳥艦隊の飛行船》

{2}{B}{B}

アーティファクト — 機体

4/4

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがパーマネントを生け贋に捧げていた場合、この機体のコピーであるトークン1体を生成する。

あなたが「不死鳥艦隊の飛行船」という名前のパーマネントを8つ以上コントロールしているかぎり、この機体はアーティファクト・クリーチャーである。

搭乗1

- トークンは《不死鳥艦隊の飛行船》の上に置かれているカウンターやそれが負つてゐるダメージをコピーせず、また《不死鳥艦隊の飛行船》のパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《不死鳥艦隊の飛行船》になることを意味する。しかし、その《不死鳥艦隊の飛行船》に何らかのコピー効果が影響していた場合は、それは有効になる。

- 《不死鳥艦隊の飛行船》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《不死鳥艦隊の飛行船》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《戦場を離れる》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。
- そのトークンは《不死鳥艦隊の飛行船》の能力を持つ。それもまた、以後のターンに自身のコピーを生成できる。

《双子の師、ローとリー》

{4}{B}

伝説のクリーチャー—人間・アドバイザー

2/2

これが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから講義や貴族であるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

あなたがコントロールしているすべての貴族・クリーチャーと、あなたがコントロールしているすべての講義・呪文は絆魂を持つ。

- 絆魂を持つインスタント・呪文やソーサリー・呪文では、それが与えられたダメージの発生源であった場合のみ、そのコントローラーはライフを得る。別の発生源にダメージを与えるような、絆魂を持つインスタンント・呪文やソーサリー・呪文では、そのコントローラーはライフを得ない。

《ブミのペット、フロプシー》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー—類人猿・ヤギ

4/4

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるすべてのクリーチャーは、2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

- 2つ目の能力はブロック・クリーチャーが指定される際にのみ適用される。あなたがコントロールしていて、パワーが4未満であるクリーチャーが2体以上のクリーチャーにブロックされた後に、そのパワーが4以上に上昇したとしても、そのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。

《壁上の哨兵》

{2}{G}

クリーチャー—人間・兵士・同盟者

2/3

到達、接死

このクリーチャーが死亡したとき、あなたの墓地に講義・カードがある場合、2点のライフを得る。

- 《壁上の哨兵》の誘発型能力は、それがスタックに置かれたとき、およびそれを解決しようとするときに、あなたの墓地に講義・カードがあるかどうかを見る。《壁上の哨兵》が死亡したときにあなたの墓地に講義・カードがなかったなら、その能力は一切、スタックに置かれることもない。

《ベンダーの水袋》

{3}

アーティファクト

他の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、このアーティファクトをアンタップする。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《ベンダーの水袋》は、アクティブ・プレイヤーのパーマネントと同時にアンタップする。そのとき、これをアンタップしないことはできない。
- 効果の中には、アーティファクトをそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしないよう設定するものがある。そうした効果は、《ベンダーの水袋》には適用されず、これが他の各プレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップするのを止めることはできない。

《放棄された気の寺》

土地

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

{T} : {W}を加える。

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

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

《水の部族の希望、カタラ》

{2}{W}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・同盟者

3/3

警戒

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

水の技{X}を行う：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの基本のパワーとタフネスは X/X である。X は 0 にできない。あなたのターン中にしか起動できない。（あなたのアーティファクトやクリーチャーをタップすると、水の技コストを支払う助けとなる。1 つにつきそれぞれ {1} を支払う。）

- 《水の部族の希望、カタラ》の能力は、クリーチャー 1 体の基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。クリーチャー 1 体のパワーとタフネスを増やしたり減らしたりする既存の効果やカウンターは、引き続き適用する。

《三つの難問の王、ブミ》

{5}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・同盟者

4/4

これが戦場に出たとき、以下から最大 X 個を選ぶ。X は、あなたの墓地にある講義・カードの枚数に等しい。

- この上に +1/+1 カウンター 3 個を置く。
- プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは占術 3 を行う。
- 土の技 3 を行う。（あなたがコントロールしている土地 1 つを対象とする。それは速攻を持つ 0/0 のクリーチャーになり、土地でもある。その上に +1/+1 カウンター 3 個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

- 《三つの難問の王、ブミ》の誘発型能力が誘発するたび、このモードの中から同じモードを 2 回以上選ぶことはできない。モードは全部で 3 つしかないため、たとえ X の値が 3 よりも大きくても、それぞれのモードを 1 回ずつ選んだ上でさらに追加でモードを選ぶことはできない。

《無私なる指揮官、ハコダ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・同盟者

3/5

警戒

あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚をいつ見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上にある同盟者・呪文を唱えてもよい。

これを生け贋に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは +0/+5 の修整を受け破壊不能を得る。

- あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる（ただし後述する制限がある）。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができると同様に、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。

《無情な行動》

{1}{B}

インスタンスト

以下から1つを選ぶ。

- カウンターが置かれていないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。その上からカウンター最大3個を取り除く。
- 《無情な行動》の2つ目のモードを選んだなら、クリーチャーの上から取り除くカウンターはあなたが選ぶ。そのクリーチャーのコントローラーが誰であっても関係ない。異なる種類のカウンターを選んでもよい。
- 1つ目のモードを選び、それに対応してそのクリーチャーがカウンターを得たなら、代わりにその上からカウンターを取り除くということはできない。その呪文は単に解決されない。同様に、2つ目のモードを選び、それに対応してそのクリーチャーがカウンターを失ったなら、代わりにそのクリーチャーを破壊するということはできない。

《巡り合わせたる火の力》

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

エンチャント

瞬速

このエンチャントは火カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしている発生源1つが、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数にこのエンチャントの上にある火カウンターの個数を足した点数のダメージを与える。

- 追加のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。
- ダメージの一部を軽減する効果など、あなたの発生源が与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《巡り合わせたる火の力》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源によって与えられるダメージが、対戦相手1人がコントロールしている複数のパーマネントや、対戦相手1人と対戦相手がコントロールしているパーマネント1つ以上に、分割されたり割り当てられたりする場合には、《巡り合わせたる火の力》の火カウンターの個数を足す前に元のダメージを分割する。たとえば、あなたが火カウンター2個が上に置かれた《巡り合わせたる火の力》をコントロールしており、トランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、対戦相手が2/2のクリーチャーによってブロックしたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ割り振ることができる。その後、これらはそれぞれ4点と5点に変更される。

《盲目のギャング、トフ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー——人間・戦士・同盟者

*/3

これが戦場に出たとき、土の技2を行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター2個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

このパワーは、あなたがコントロールしている土地の上にある+1/+1カウンターの個数の合計に等しい。

- 《盲目のギャング、トフ》のパワーを決定する能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《ヤンチェンの伝説》

{3}{W}{W}

エンchant — 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 — あなたから始めて各プレイヤーは、あなたの対戦相手がコントロールしているパーマネントの中から、マナ総量が3以上であるパーマネント最大1つを選ぶ。それらのパーマネントを追放する。

II — 対戦相手1人を対象とする。あなたは「そのプレイヤーはカード3枚を引く。」を選んでもよい。そうしたなら、カード3枚を引く。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

///

《アバター・ヤンチェン》

伝説のクリーチャー — アバター

4/5

飛行

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、土地でもこれでもないパーマネント最大1つを対象とする。それに気の技を行う。(それを追放する。追放されている間、そのオーナーはそのマナ・コストではなく{2}で唱えてもよい。)

- 変身する両面カードの各面はそれぞれ独自の特性（名前、タイプ、サブタイプ、能力など）を持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- このセットの変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかにかかわらず、変身する両面カードのマナ総量はその第1面のマナ総量である。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力によってそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示されたか、それを変身させた状態で唱えることができたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがいた領域に留まる。たとえば、とある片面カードが《ヤンチェンの伝説》のコピーであるなら、それはIIIの章能力によって追放され、そして追放領域に残り続ける。
- 《ヤンチェンの伝説》の1つ目の能力の使用によって、各プレイヤーから選ばれたパーマネントは、すべてのプレイヤーがパーマネントを選び終えた時点で同時に追放される。
- あなたは、《ヤンチェンの伝説》の2つ目の章能力が対象とする対戦相手を、その能力がスタックに置かれた時点で選ばねばならない。その能力が解決されるまで、あなたは対象とした対戦相手がカードを引くかどうかを選ぶことはできない。

《ランとシャオ》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行、火の技2

これが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていて、あなたの墓地に3枚以上のドラゴンや講義であるカードがある場合、伝説でないことを除きこれのコピーであるトークン1体を生成する。

{3}{R}：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ドラゴンは+2/+0の修整を受ける。

- 伝説の特殊タイプであることを除き、トークンは《ランとシャオ》に記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（《ランとシャオ》が他のコピー効果により修正を加えられている場合を除く）。これは《ランとシャオ》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、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。

《リュウトンボの群れ》

{1}{U}{R}

クリーチャー — ドラゴン・昆虫

*/3

飛行、護法{1}（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わなければなりません。）

このクリーチャーのパワーは、あなたの墓地にありクリーチャーでも土地でもないカードの枚数に等しい。

このクリーチャーが死亡したとき、あなたの墓地に講義・カードがある場合、カード1枚を引く。

- 《ドラゴントンボの群れ》の誘発型能力は、それがスタックに置かれたとき、およびそれを解決しようとするときに、あなたの墓地に講義・カードがあるかどうかを見る。《ドラゴントンボの群れ》が死亡したときにはあなたの墓地に講義・カードがなかったなら、その能力は一切、スタックに置かれることもない。

《ロクの伝説》

{2}{R}{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。）

I — あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらのカードをプレイしてもよい。

II — 好きな色1色のマナ1点を加える。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《アバター・ロク》

伝説のクリーチャー — アバター

4/4

火の技4（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}{R}{R}{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

{8}：飛行と火の技4を持つ赤の4/4のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 変身する両面カードの各面はそれぞれ独自の特性（名前、タイプ、サブタイプ、能力など）を持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- このセットの変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかにかかわらず、変身する両面カードのマナ総量はその第1面のマナ総量である。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力によってそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示されたか、それを変身させた状態で唱えることができたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあつた領域に留まる。たとえば、とある片面カードが《ロクの伝説》のコピーであるなら、それはIIIの章能力によって追放され、そして追放領域に残り続ける。
- あなたは《ロクの伝説》の1つ目の章能力によって追放領域からプレイされるカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、タイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、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・フェイズの中で、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。あなたがもはや《ロクの伝説》をコントロールしていなかつたとしても、あなたはその追放されたカードをプレイできる。

《ワン・シー・トンのプラネタリウム》

{6}

伝説のアーティファクト

{1}, {T}：占術2を行う。

あなたが占術や諜報を行うたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これは毎ターン1回しか行えない。（そのカードを見るのは、あなたが占術や諜報を行なったあとである。）

- 《ワン・シー・トンのプラネタリウム》の誘発型能力はこの能力の解決中に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えられるようにする。この能力によって、後になってそのカードを唱えることはできない。
- それを唱えることを選んだ場合、あなたはそのカードのマナ・コストや何らかの代用コストを支払うことを選択できない。さらにそのマナ・コストに[X]が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- 唱えるカードに必要な追加コスト（クリーチャーを生け贋に捧げるなど）があれば、あなたはそれを支払わねばならない。また、何か選択可能な追加コスト（キッカーなど）があれば、それを支払ってよい。
- いったん、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えることを選んだなら、《ワン・シー・トンのプラネタリウム》の能力はそのターンはもう誘発しない。

『マジック：ザ・ギャザリング／アバター 伝説の少年アン』 ボーダーレス版「マテリアル」のカード別注釈

《アンのシェルター》（テフェリーの防御）

{2}{W}

インスタンント

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

アンのシェルターを追放する。

- —————以下の裁定は、プロテクションのキーワードに関する—————
- プレイヤーがプロテクション（すべて）を持つということは、次の3つのことを意味をする：（1）そのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。（2）オーラを、そのプレイヤーにつけることはできない。（3）そのプレイヤーは呪文や能力の対象にならない。
- ここに示したもの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、あなたを対象としない効果は、あなたにカードを捨てさせことがある。それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、クリーチャーはプロテクション（すべて）を持つあなたを攻撃することができる。
- プロテクション（すべて）を得ることによって、スタック上にありあなたを対象としている呪文や能力の対象は不適正となる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの適正な対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- —————以下の裁定は、あなたのライフ総量は変化できないということに関係する—————
- 通常ならあなたがライフを得たり失ったりする呪文や能力は、あなたのライフ総量は変化できない間も、解決される。しかし、ライフを得たりライフを失ったりするという部分には効果がないだけである。
- 普通はプロテクション（すべて）はあなたに与えられるダメージを軽減するが、軽減できないダメージもある。この場合、あなたのライフ総量は変化できないので、そのダメージは、あなたがその点数に等しい点数のライフを失うことを除く他の効果（たとえば、絆魂や感染による効果）を持ち、誘発や効果は、あなたのライフ総量が変化しないとしても、ダメージが与えられたことと見ることができる。
- あなたは、0点以外の点数のライフの支払いを含むコストを支払うことはできない。

- あなたがライフを得ることを含むコスト（たとえば、対戦相手の《激励》の代替コスト）は、支払うことはできない。
- あなたがライフを得ることを何らかの他のイベントに置換する効果は適用されない。なぜなら、あなたがライフを得ることは不可能だからである。あなたがライフを失うことを行らかの他のイベントに置換する効果も同様である。
- 何らかのイベントをあなたがライフを得ることに置換する効果（たとえば、《崇拜の言葉》）やあなたがライフを失うことにして置換する効果は適用し、結果として該当するイベントを何もしないことに置換する。
- 何らかの効果があなたのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量と異なるなら、効果のその部分は何もしない。
- 何らかの効果によってあなたが他のプレイヤーとライフ総量を交換するなら、その交換は発生しない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変わらない。

—————以下の裁定は、フェイズ・インおよびフェイズ・アウトのキーワードに関する—————

- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的効果（たとえば、《払拭の光》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
- 「～続いているかぎり」の期間を持つ継続的効果（たとえば、《悪鬼追い、マシス》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品はそれぞれそれについていた状態のままでフェイズ・インする。
- あなたがコントロールしていてフェイズ・アウトしていないパーマネントについていた各オーラや装備品は、そのパーマネントにつけ続けることができる場合、それぞれそれについていた状態のままでフェイズ・インする。そうでないなら、それははずれた状態でフェイズ・インする。はずれた状態でフェイズ・インするオーラは状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。プレイヤーについていたオーラも同様である。
- カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行つた選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- トーカンがフェイズ・アウトしたなら、それはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。これは以前のルールからの変更点である。
- それがそのパーマネントを対象とするなら、そのパーマネントがフェイズ・アウトすることによって、スタッツ上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの適正な対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 次のターンの開始時に、何らかの理由であなたのアンタップ・ステップが飛ばされた場合、あなたのフェイズ・アウトしたパーマネントは、あなたが実際に行う次のアンタップ・ステップまでフェイズ・インしないが、あなたはプロテクション（すべて）を持たず、あなたのライフ総量も再び変化することができる。
- あなたの次のアンタップ・ステップの開始時に、あなたのコントロール下でフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターンに攻撃したり[T]のコストを支払ったりできる。
- あなたが他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にそのプレイヤーのコントロール下でフェイズ・インする。あなたの次のアンタップ・ステップになる前にあなたがゲームから除外されたなら、それは、あなたのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

《行き詰まり》

{1}{U}

エンchantト

プレイヤー1人が呪文を唱えたとき、このエンchantトを生け贋に捧げる。そうしたなら、そのプレイヤーの各対戦相手はそれぞれカード3枚を引く。

- これは1回しか機能しない。これが誘発した後、それが解決される前に、誰かが別の呪文を唱えたなら、その呪文によって再度誘発する。それらの誘発のうち1つが初めて解決された時点で、《行き詰まり》は生け贋に捧げられ完全な効果を示す。それが解決された時点で、スタック上にある他の誘発は何もしない。なぜならば、あなたは《行き詰まり》をさらに生け贋に捧げることはできないからだ。

《一生の友》（エラダムリーの呼び声）

{G}{W}

インstantト

あなたのライブラリーからクリーチャー・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- この「探す」では、特定の特性を持つカードを見つけるよう求めているため、あなたが望まないならそのカードを見つけなくてもよい。

《裏切りの工作員》

{5}{U}{U}

クリーチャー 人間・ならず者

2/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、パーマネント1つを対象とする。そのコントロールを得る。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがあなたがオーナーでない3つ以上のパーマネントをコントロールしている場合、カード3枚を引く。

- パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。オーラや装備品のコントロールを得たとしても、それが現在何につけられているのかは変わらない。
- 《裏切りの工作員》の効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《裏切りの工作員》が戦場を離れたとしても消滅しない。ただし多人数戦では、あなたがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。
- トークンのオーナーは、それを生成したプレイヤーである。
- あなたの終了ステップの開始時に、あなたが、あなたがオーナーではないパーマネントを3つコントロールしていないなら、《裏切りの工作員》の最後の能力は誘発しない。この能力の解決時に、あなたが、あなたがオーナーではないパーマネントを3つコントロールしていなくなっていたなら、あなたはカードを3枚引かない。ただしそれらは、それぞれの時点で同じ3つのパーマネントでなくても構わない。
- あなたが「ターン終了時まで」パーマネントのコントロールを得たなら、その効果は終了ステップの後、クリンナップ・ステップ中に終わる。《裏切りの工作員》の最後の能力が解決される時点でも、あなたはそのパーマネントをコントロールしている。

《栄華の儀式》

{2}{G}

エンchantト

各プレイヤーのドロー・ステップの開始時に、そのプレイヤーはカードを追加で1枚引く。

各プレイヤーの各ターンに、そのプレイヤーは追加の土地1つをプレイしてもよい。

- 誘発型能力は、あなたがそのターンのカードを引いた後にスタックに置かれる。

《エンバー島の情熱、アズーラ》（籠絡の美女 貂蝉）

{3}{R}

伝説のクリーチャー——人間・アドバイザー

1 / 1

{T}：あなたが選んだクリーチャー1体を対象とし、対戦相手1人が選んだクリーチャー1体を対象とする。その前者を破壊する。その後、その後者を破壊する。あなたのターンの間で、攻撃クリーチャーが指定される前にしか起動できない。

- 1回のターンに複数の戦闘フェイズがある場合、この能力はそのターン中の最初の戦闘フェイズの攻撃クリーチャー指定ステップ開始時の前にのみ起動できる。

《火山の奔流》

{4}{R}

ソーサリー

続唱

火山の奔流は、対戦相手がコントロールしている、各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれX点のダメージを与える。Xは、このターンにあなたが唱えた呪文の数に等しい。

- 「続唱」は、「あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを、マナ総量がより低い土地でないカードが追放されるまで追放する。その結果としてなる呪文のマナ総量がこの呪文のマナ総量以下であるなら、あなたはそのカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、これにより唱えられることなく追放されたカードをすべて無作為の順番で一番下に置く。」ということを意味する。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに[X]が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、（一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードのように）カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なっている場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分を唱えることができる。両方の半分ではない。

《帰寂からの帰還》

{W}{W}

インスタンント

あなたの墓地から、このターンに戦場からあなたの墓地に置かれたパーマネント・カード最大2枚を対象とする。それらをタップ状態で戦場に戻す。

- 「パーマネント・カード」とは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかであるカードのことである。
- これによりオーラを戻すなら、あなたはそのオーラが戦場に出る直前にそれがエンチャントするものを選ぶ。ただし、そのオーラと同時に戦場に出るパーマネント・カードを選ぶことはできない。これにより戦場に戻るオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、呪禁を持つパーマネントやプレイヤーを選んでもよい。ただし、その選んだものはそのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならぬので、そのオーラの性質に対するプロテクションを持つプレイヤーやパーマネントを、これにより選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。
- そのターン、それ以前に打ち消されたパーマネント・呪文は戦場に出ていないので、《帰宿からの帰還》の適正な対象にはならない。

《鏡翼のドラゴン》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/5

飛行

プレイヤー1人がこのクリーチャーのみを対象とする、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーはその呪文を、そのプレイヤーがコントロールしていてその呪文が対象にできるこれでないクリーチャー1体につき1回コピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。

- コピーは、呪文のコントローラーがコントロールしているクリーチャーを対象としてのみ生成する。戦場にあるすべてのクリーチャーにつきコピーが生成されるわけではない。また、影響を受けるクリーチャーは、《鏡翼のドラゴン》のコントローラー以外のプレイヤーがコントロールしているものとなる場合もある。特に、あなたが対戦相手の《鏡翼のドラゴン》を対象として《殺害》を唱えたなら、対戦相手のクリーチャーではなく、あなたのクリーチャーを対象として《殺害》が生成されることになる。
- この能力は、プレイヤーが《鏡翼のドラゴン》1体のみを対象として、他のオブジェクトやプレイヤーは対象とせずに、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたびに誘発する。
- プレイヤーが複数の対象群を持つインスタントやソーサリーである呪文を唱え、そのすべての対象群が《鏡翼のドラゴン》1体のみを対象とするなら、《鏡翼のドラゴン》の能力は誘発する。各コピーも同様に、それぞれそのプレイヤーの他のクリーチャーのうち1体のみを対象とすることになる。
- そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーのうち、（被覆能力、プロテクションの能力、対象の制限などにより）元の呪文の対象にできないものは、《鏡翼のドラゴン》の能力では単に無視する。呪文が複数の対象を取るなら、それらすべての対象群の適正な対象であるようなクリーチャーのみがコピーの対象となる。そうでないクリーチャーに対してはコピーが生成されない。
- 元の呪文のコントローラーがそれらのコピーすべてをコントロールする。そのプレイヤーが、それらのコピーをスタックに置く順番を選ぶ。元の呪文は、スタック上でそれらのコピーの下にあるので、最後に解決される。
- この能力が生成するコピーはスタック上に生成されるため、それらは唱えられたわけではない。（《鏡翼のドラゴン》の能力自身のような）プレイヤーが呪文を唱える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。
- コピー元の呪文に、唱える時点で決定されるXの値が含まれていたなら、コピーは同じXの値を持つ。
- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《キヨシの戦士長、スキ》 (艦長シッセイ)

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

{T}：あなたのライブラリーから伝説のカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- この「探す」では、特定の特性を持つカードを見つけるよう求めているため、あなたが望まないならそのカードを見つけなくともよい。

《寓話の小道》

土地

{T}：この土地を生け贋に捧げる：あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。その後、あなたが4つ以上の土地をコントロールしているなら、その土地をアンタップする。

- あなたが戦場に出す土地は、あなたが土地を4つ以上コントロールしているかどうかを判定するときに数に入れると、《寓話の小道》は数に入れない。
- あなたが土地を4つ以上コントロールしている場合であっても、基本土地・カードはアンタップ状態で戦場に出るわけではない。タップ状態で戦場に出て、その後アンタップされるのである。

《クローン》

{3}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

このクリーチャーを、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《クローン》の能力は選ばれたクリーチャーを対象としない。
- 《クローン》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、その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る場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《クローン》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《邪悪な双子》であった場合）は、《クローン》はそのクリーチャーがコピーしたものになって戦場に出る。
- 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、《クローン》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。

《黒の太陽の頂点》

{X}{B}{B}

ソーサリー

各クリーチャーの上にそれぞれ—1/-1カウンターX個を置く。黒の太陽の頂点をオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- この呪文が解決されないなら、一切の効果は発生しない。特に、このカードはオーナーのライブラリーに加えるのではなく、墓地に置かれる。

《訓練場》

{U}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャーの起動型能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。この効果は、そのコストに含まれるマナの点数を1点未満に減らせない。

- 《訓練場》は、戦場にあってあなたがコントロールしているクリーチャーの能力にのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力（たとえば、サイクリングや蘇生）のコストは少なくならない。
- 《訓練場》は、色マナ・シンボルや冰雪マナ・シンボルによって表されている分の起動コストは影響しない。また起動コストのうちマナでない部分にも影響しない。
- 《訓練場》は、1マナ以上のコストが残るなら、不特定マナ・シンボルによって表されている起動コストはなくすことができる。例えば、起動コストが{2}{G}であるなら、{G}を支払うだけでよい。起動コストが{2}であるなら、{1}を支払うだけよい。
- 《訓練場》は、{X}を含むクリーチャーの起動型能力のコストを削減することができる。例えば、《カラストリアの血の長、ドーラーナ》は、{X}{B}{B}のコストの起動型能力を持っている。あなたが《訓練場》をコントロールしていて、Xの値を5としてその能力を起動したとき、支払うコストは{3}{B}{B}になる。これは《真紅のヘルカイト》の能力など、それを起動するために必要な{X}が特定の色である必要がある場合でも適用される。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの起動型能力のコストが（例えば{R}{R}、{0}、{T}や「クリーチャー1体を生け贋に捧げる。」などのマナでないコストだけであるなど）不特定マナを含まないとき、《訓練場》は影響を及ぼさない。特に、{1}を含むようにマナ・コストを上昇させることはない。
- 《訓練場》は記載されたコストだけでなく、クリーチャーの起動型能力を起動するために必要なコストの合計の値を考慮する。例えば、《ウラブ拉斯ク》の起動型能力は{R}のコストを持ち、《抑制の場》は「起動型能力を起動するためのコストは、それがマナ能力でないかぎり{2}多くなる。」と書かれている。《ウラブ拉斯ク》の起動型能力はこれにより{2}{R}のコストになるが、《訓練場》によりそのコストは{R}に戻ることになる。
- 《訓練場》は起動型能力の水の技コストにおいて、その不特定マナのぶんを減少させる。呪文を唱える際の追加コストとしての水の技コストを減少させはしない。

《獣使いの昇天》

{2}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するたび、このエンチャントの上に探索カウンター1個を置いてもよい。

このエンチャントの上に7個以上の探索カウンターがあるかぎり、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+5/+5の修整を受ける。

- あなたが複数のクリーチャーで攻撃しているなら、《獣使いの昇天》の1つ目の能力は複数回誘発する。

《謙虚な離反者》

{1}{R}

クリーチャー—人間・ならず者

2/1

{T}：対戦相手1人を対象とする。カード2枚を引く。そのプレイヤーはこのクリーチャーのコントロールを得る。あなたのターン中にしか起動できない。

- 《謙虚な離反者》の能力は、あなたのターン中ならいつでも起動できる。呪文や能力に対応して起動することもできる。
- 《謙虚な離反者》の能力が解決される際にそれが戦場になくても、対象としたプレイヤーが適正な対象であれば、その能力は解決される。対象としたプレイヤーは《謙虚な離反者》のコントロールを得ないが、あなたはカード2枚を引く。

- 《謙虚な離反者》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《謙虚な離反者》のコントロールを与えていた効果は終了する。《謙虚な離反者》は、まだゲームに残っているプレイヤーのうちそれを最後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。
- 《謙虚な離反者》のオーナーがゲームから除外された場合、《謙虚な離反者》はそのプレイヤーとともに、謙虚にゲームから除外される。

《氷に閉じ込められた少年》（暗黒の深部）

伝説の氷雪土地

氷に閉じ込められた少年は、氷カウンター10個が置かれた状態で戦場に出る。

{3}：氷に閉じ込められた少年の上から氷カウンター1個を取り除く。

氷に閉じ込められた少年の上に氷カウンターがないとき、これを生け贋に捧げる。そうしたなら、「マリット・レイジ」という名前で飛行と破壊不能を持つ黒の20/20の伝説のアバター・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《暗黒の深部》はマナ能力を持たない。これをタップして無色のマナを引き出すことはできない。
- 《暗黒の深部》の最後の能力は状況誘発型能力である。この能力は、これがスタック上にある間は再度誘発することはないが、この能力が打ち消され、かつ、《暗黒の深部》がまだ戦場にあってその上に氷カウンターが置かれていなかつたなら、ただちに再度誘発する。
- 《暗黒の深部》が、この誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、あなたはこれを生け贋に捧げることはできないので、あなたはマリット・レイジを生成しない。

《樹上の村》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

{1}{G}：ターン終了時まで、この土地はトランプルを持つ緑の3/3の類人猿・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- これをクリーチャーに変える能力を、これがすでにクリーチャーであるときに起動すると、これのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果は上書きされる。しかし、パワーやタフネスを増減する効果（《巨大化》や《栄光の頌歌》、+1/+1カウンターなどが作成する効果）は適用され続ける。

《灼熱の血》

{R}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。灼熱の血はそれに2点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーが死亡したとき、灼熱の血はそのクリーチャーのコントローラーに3点のダメージを与える。

- 対象のクリーチャーがそのターンに死亡した場合、《灼熱の血》はそのクリーチャーが死亡したときにそれをコントロールしていたプレイヤーに3点のダメージを与える。この場合、そのプレイヤーは必ずしも《灼熱の血》が解決したときにそのクリーチャーをコントロールしていたプレイヤーとは限らない。クリーチャーを死亡させた原因是問われない。

《侵入警報》

{2}{U}

エンチャント

すべてのクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

クリーチャー1体が戦場に出るたび、すべてのクリーチャーをアンタップする。

- 一度に複数体のクリーチャーが戦場に出るなら、この能力はそれらのクリーチャー1体につきそれぞれ1回誘発する。

《神秘的負荷》

{U}

エンchant

累加アップキープ{1}

対戦相手1人がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーが{4}を支払わないかぎり、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- 累加アップキープはパーマネントに増加するコストを課す誘発型能力である。「累加アップキープ[コスト]」とは「あなたのアップキープ開始時に、このパーマネントが戦場にある場合、このパーマネントの上に経年カウンター1個を置く。その後、あなたはこの上に経年カウンター1個につき[コスト]を1回支払ってもよい。そうしないなら、これを生け贋に捧げる。」を意味する。
- 累加アップキープの支払いは常に任意である。支払わないなら、累加アップキープを持つパーマネントは生け贋に捧げられる。累加アップキープ・コストを部分的に支払うことはできない。たとえば、累加アップキープ能力の誘発時に《神秘的負荷》の上に経年カウンター3個が置かれている場合、これはさらに1個の経年カウンターを得て、その後、これのコントローラーは{4}を支払うかこれを生け贋に捧げるかを選ぶ。

《精霊の絆》

{2}{G}

エンchant

あなたがコントロールしていてパワーが3以上あるクリーチャー1体が戦場に出るたび、カード1枚を引く。

- 《精霊の絆》の能力が誘発するのは、クリーチャーが戦場に出た際にパワーが3以上であったときである。クリーチャーのパワーを増やしたり減らしたりする常在型能力は考慮に入るが、しかし、パワーが2以下で戦場に出たクリーチャーのパワーを、呪文や起動型能力や誘発型能力で増やしても、それは考慮されない。

《斥候の警告》

{W}

インstant

このターン、次にあなたがプレイするクリーチャー・カードを、それが瞬速を持っているかのようにプレイしてもよい。

カード1枚を引く。

- あなたは、《斥候の警告》が解決した時にクリーチャー・カードを選ぶわけではない。これはターン終了時まで、あるいはあなたがクリーチャー・カードを唱えるまで（たとえそのクリーチャーを通常唱えられるタイミングで唱えた場合でも）、有効なルールを定める。
- あなたが同じターンで複数の《斥候の警告》を唱えたなら、それらはすべてあなたが次に唱えたクリーチャー・呪文1つに適用される。

《戦嵐のうねり》

{5}{R}

エンchant

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたび、1つを対象とする。その戦場に出たクリーチャーはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 戦場に出たクリーチャーは、対象であるパーマネントやプレイヤーに対して、現時点でのパワーに等しい値のダメージを与える。そのクリーチャーがすでに戦場に存在しない場合、戦場にあった最後の情報を用いてパワーの値を定める。
- この能力の発生源は《戦嵐のうねり》だが、そのダメージの発生源はそのクリーチャーである。たとえば、この能力はプロテクション（赤）を持つクリーチャーを選ぶことができない。プロテクション（クリーチャー）を持つクリーチャーを対象とすることはできるが、ダメージはすべて軽減される。ダメージはそのクリーチャーによって与えられるので、そのクリーチャーが実際にダメージを与える時点で戦場を離れていたとしても、絆魂や接死や感染のような能力は有効である。

《袖の下》

{3}{U}{U}

ソーサリー

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からクリーチャー・カード1枚を探し、あなたのコントロール下で戦場に出す。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

- この「探す」では、特定の特性を持つカードを見つけるよう求めているため、あなたが望まないならそのカードを見つけなくともよい。

《大蛇》（星界の大蛇、コーマ）

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

伝説のクリーチャー—海蛇

6/6

この呪文は打ち消されない。

各アップキープの開始時に、「コーマの分体」という名前の青の3/3の海蛇・クリーチャー・トークン1体を生成する。

これでない海蛇1体を生け贋に捧げる：以下から1つを選ぶ。

- パーマネント1つを対象とする。それをタップする。このターン、その起動型能力は起動できない。
- ターン終了時まで、大蛇は破壊不能を得る。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《星界の大蛇、コーマ》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、《星界の大蛇、コーマ》は打ち消されないが、その呪文や能力の追加の効果は発生する。
- 起動型能力とはコロン（：）を含むものであり、「[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（たとえば、装備）もある。それらの注釈文にはコロンが含まれる。プレインズウォーカーの忠誠度能力も起動型能力である。
- 《星界の大蛇、コーマ》の最後の能力を起動するためにそれ自身を生け贋に捧げることはできないが、あなたがコントロールしている他の海蛇であればどれでも生け贋に捧げることができる。《コーマの分体》でもよい。
- 《星界の大蛇、コーマ》の起動型能力の1つ目のモードを選んだ場合、すでにタップ状態のパーマネントを対象として選んでもよい。起動型能力を起動できないようにする効果は適用される。
- 《星界の大蛇、コーマ》の起動型能力の1つ目のモードは、常在型能力がゲームに影響を与えることを妨げず、誘発型能力が誘発することも妨げない。同様の効果とは異なり、この効果はマナ能力を起動できないようにする。解決時にマナを生み出す起動型能力の大半はマナ能力である。

《魂探し》

{W}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはその中から土地でないカード1枚を選び、追放する。そのカードのマナ総量が1以下なら、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 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。
- 追放されたカードがマナ・コストを持たない場合、そのマナ総量は0である。

《血のベンダーの覚醒》（血の長の昇天）

{B}

エンチャント

各終了ステップの開始時に、このターンに対戦相手1人が2点以上のライフを失っていた場合、このエンチャントの上に探索カウンター1個を置いてよい。

カード1枚がいざこから対戦相手の墓地に置かれるたび、このエンチャントの上に3個以上の探索カウンターがある場合、あなたは「そのプレイヤーは2点のライフを失う。」を選んでもよい。そうしたなら、あなたは2点のライフを得る。

- 《血の長の昇天》の1つ目の能力は「場合のルール」に従う。終了ステップの開始時まで対戦相手が既に2点以上のライフを失っていなければ、誘発しない。
- 《血の長の昇天》の1つ目の能力は、ターン全体の中で各対戦相手がそれぞれ何点のライフを失ったかを見る。《血の長の昇天》がその間に戦場を離れたかどうかは関係ない。
- 1つ目の能力を誘発させるためには、対戦相手1人が2点のライフを失っていなければならない。つまり、対戦相手2人がそれぞれ1点のライフを失っていても、誘発しない。それは1ターンにつき最大1回誘発する。2点以上のライフを失った対戦相手が何人いようと関係ない。
- 《血の長の昇天》の1つ目の能力はライフが失われたかどうかのみを見る。ライフを得てもいたかどうかは無視する。たとえば、ターン中に対戦相手が4点のライフを失って6点のライフを得ていたなら、そのプレイヤーはターンの開始時よりも多くのライフ総量を持っているが、その場合も《血の長の昇天》の1つ目の能力は誘発する。
- 《血の長の昇天》の2つ目の能力は、対戦相手の墓地に置かれたカードはいずこからそこに置かれるかを問わないため、戦場を離れたときに誘発する能力とは扱いが異なる。たとえば、探索カウンター3個が置かれている《血の長の昇天》と、対戦相手がオーナーであるパーマネント1つが同時に破壊された場合、ゲームは「時をさかのぼって」ゲームの局面を見ることはなく、《血の長の昇天》の2つ目の能力は誘発しない。

《チン村のトン村長》 (ドラニスの判事)

{1}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

対戦相手は自分の手札以外から呪文を唱えられない。

- 効果に、対戦相手は自分の手札以外のいずれかの領域から呪文を唱えてもよいと書かれていたとしても、《ドラニスの判事》の制限がその許諾に優先する。
- ルールか効果によって許可されているなら、対戦相手は自分の手札以外の領域から土地をプレイしてもよく、自分の手札以外の領域にあるカードの能力を起動してもよい。
- 効果が、対戦相手のコントロール下で他の領域からカードを戦場に出すことは許される。

《月への封印》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャーや土地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は「{T} : {C}を加える。」を持つ無色の土地であり、他のすべてのカード・タイプや能力を失う。

- そのパーマネントがエンチャントしている状態になった時点で、それは《月への封印》により記載されているマナ能力以外のすべての能力を失う。それ以降にそのパーマネントが得た能力は通常どおり作用する。
- パーマネントはこれまで持っていた特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、《月への封印》が伝説のパーマネントをエンチャントしているなら、そのパーマネントは引き続き伝説のパーマネントであり続ける。
- エンチャントしているパーマネントが土地・タイプを持つ土地であれば、それはその土地・タイプを持ち続けるが、それらに固有のマナ能力は失われる。たとえば、《月への封印》によってエンチャントされている《平地》は、依然として平地であるが、タップして{W}を生み出すことはできない。それが生み出すのは{C}のみである。
- あなたが、《月への封印》によってエンチャントされているプレインズウォーカーをマナを引き出すためにタップした後で《月への封印》を取り除いたなら、あなたはタップ状態のそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動できる。
- 土地になることで、他のオーラが不適正についている状態になることがある。それらはオーナーの墓地に置かれる。その土地についていた装備品はすべてはずれて、戦場に残る。その土地の上に置かれていたカウンターは、何もしないかもしれないが、その上に残る。

《熱情》

{2}{R}

エンchant

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速攻を持つ。

- 攻撃クリーチャーを指定した後で《熱情》が戦場を離れるなどして攻撃クリーチャーが速攻を失った場合でも、それが戦闘から取り除かれることはない。

《熱病の幻視》

{1}{U}{R}

エンchant

各プレイヤーの終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。そのプレイヤーが対戦相手であり、そのプレイヤーの手札に4枚以上のカードがあるなら、このエンchantはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

- 《熱病の幻視》の誘発型能力の2つの手順の間には、どのプレイヤーも何も処理を行えない。対戦相手がカードを引いた直後に、その手札にカードが4枚以上あれば、《熱病の幻視》はそのプレイヤーに2点のダメージを与えることになる。

《破壊放題》

{R}

ソーサリー

複製{R}

アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

- 「複製[コスト]」は「この呪文を唱えるための追加コストとして、望む回数の[コスト]を支払ってもよい。」および「あなたがこの呪文を唱えたとき、複製コストがこれのために支払われていた場合、あなたが複製コストを支払った回数1回につき、これをコピーする。この呪文が対象を取っているなら、あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を意味する。
- 複製の誘発型能力を解決するに際し、元の呪文がその時点で（それが打ち消されるなどの理由で）スタック上になかったとしても、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、《破壊放題》をコピーする。
- 複製が生成するコピーはスタック上に生成される。唱えたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《波止場の恐喝者》

{1}{R}

クリーチャー—ゴブリン・海賊

1/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、宝物・トークンX個を生成する。Xは、対戦相手がコントロールしているアーティファクトやエンchantの総数に等しい。

- 対戦相手がエンchantでもあるアーティファクトをコントロールしているなら、《波止場の恐喝者》の能力では、そのパーマネントは1回のみ数える。

《春の鼓動》

{2}{G}

エンchant

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

- マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色のことである。
- あなたが土地を1つタップしてマナを2点以上引き出したなら、あなたは生み出されたマナのタイプのうち1つを選び、そのタイプのマナ1点を加える。

- 《春の鼓動》は、あなたの土地が生み出すマナに何らかの制約や特記事項（たとえば、《茶屋「ジャスミンの龍」》の制約や《白蓮会の隠れ家》の特記事項）があっても、関知しない。単に該当するタイプのマナ1点を生み出し、そのマナには何の制約も特記事項も伴わない。

《繁栄》

{X}{U}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれカードX枚を引く。

- この効果によってすべてのプレイヤーが、引けるカードがなくなったなら、そのゲームは引き分けになる。

《バンヤングローブの木》 (グレートヘンジ)

{7}{G}{G}

伝説のアーティファクト

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

{T} : {G}{G}を加える。2点のライフを得る。

あなたがコントロールしていてトーカンでないクリーチャー1体が戦場に出たたび、その上に+1/+1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。

- 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。その結果、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変わったなら、その新しいパワーを用いてコストの減少を決定する。
- 《グレートヘンジ》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにマナ能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間にあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変わったとしても、《グレートヘンジ》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。
- 《グレートヘンジ》の最後の能力が誘発した後では、何らかの理由でそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことができなかった（たとえば、それが戦場を離れていた）としても、あなたはカードを1枚引く。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- コスト減少の能力は、《グレートヘンジ》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、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《グレートヘンジ》のコスト減少の量を変更することはできない。

《火の国の装甲列車》 (害悪の機械巨人)

{4}{B}{B}

アーティファクト・クリーチャー—構築物

5/4

威迫

このクリーチャーが戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊してもよい。これによりクリーチャーが破壊されたなら、あなたはそのタフネスに等しい点数のライフを得る。

- そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて得るライフの点数を決定する。
- 対象としたクリーチャーが破壊不能を持っているなら、それはこれにより破壊されず、あなたはライフを得ない。対象としたクリーチャーが破壊されたなら、それが墓地以外の領域に置かれたとしても、あなたはライフを得る。

《暴動》

{5}{R}{R}{R}

ソーサリー

すべてのクリーチャーをアンタッピし、ターン終了時まで、それらのコントロールを得る。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

- あなたはすべてのクリーチャーをアンタッピし、すべてのクリーチャーのコントロールを得て、そのすべてのクリーチャーは速攻を得る。

《冒涜の行動》

{8}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるためのコストは、戦場にあるクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

冒涜の行動は各クリーチャーにそれぞれ13点のダメージを与える。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《冒涜の行動》によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《冒涜の行動》の能力によって、呪文を唱えるための総コストが{R}を下回ることはない。
- 《冒涜の行動》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う以前に固定される。たとえば、戦場にクリーチャーが3体あり、そのうち1体は生け贋に捧げることで{C}を加えることができるとする。《冒涜の行動》の総コストは{5}{R}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのクリーチャーを生け贋に捧げることができる。
- プレイヤーは《冒涜の行動》が唱え終えられた後で対応することはできるが、それが宣言された後は、コストが計算され支払われるまでの間に対応することはできない。

《街並みの地ならし屋》

{8}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

8/8

トランプル

あなたがこの呪文を唱えたとき、および、このクリーチャーが攻撃するたび、土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーはパワーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。

蘇生{8}

- パワーストーン・トークンは定義済みトークンの一種である。それらはそれぞれ「パワーストーン」のアーティファクト・タイプと「{T} : {C}」を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つ。
- パワーストーン・トークンによって加えられた{C}は、アーティファクトでない呪文以外のあらゆるものに使用できる。これには、アーティファクトやアーティファクトでないパーマネントの能力を起動するためのコストを支払ったり、護法コストを支払うことなども含まれる。

《都の奉仕人、ジュー・ディー》 (千の顔の逆嶋)

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/1

これを、これがこれの他の能力を持つことを除き、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

あなたがコントロールしているすべてのパーマネントには「レジェンド・ルール」は適用されない。

共闘

- 「共闘」は「伝説のクリーチャー・カード2枚がそれぞれ共闘を持っているなら、あなたは1枚でなくそれら2枚を自分の統率者に指定できる。」を意味する。

- 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。《影猫の使い魔、ファルティス》と《燃えさし爪の使い魔、ケディス》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色がや黒や赤やそれらの組み合わせであるカードを入れることができが、緑、白、青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。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方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。それらのうちいずれかから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。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか1枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち1枚を選ぶ。
- 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。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者2枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者2枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

《無限の日時計》

{2}

アーティファクト

{1}, {T}：ターンを終了する。あなたのターン中にしか起動できない。

- これによりターンを終了するとは、以下のことがこの順に起きることを意味する。1) スタック上にある呪文や能力がすべて追放される。これには、打ち消されない呪文や能力も含まれる。2) すべての攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは戦闘から取り除かれる。3) 状況起因処理をチェックする。ただし、どのプレイヤーも優先権を得ず、誘発型能力をスタックに置くこともない。4) 現在のフェイズまたはステップが終了する。クリンナップ・ステップまで飛ばす。クリンナップ・ステップをすべて処理する。
- この手順中に何らかの誘発型能力が誘発したら、それはクリンナップ・ステップの間にスタックに置かれる。その場合、プレイヤーには呪文を唱えたり能力を起動したりする機会が与えられ、その後、ターンが最終的に終わる前にもう1回クリンナップ・ステップが発生する。
- 呪文や能力が追放されると、それらは解決される機会を失うが、打ち消されたわけではない。
- 終了ステップの前に《無限の日時計》の能力が起動するなら、終了ステップが飛ばされるので、「終了ステップの開始時に」誘発する誘発型能力は、このターンには誘発しない。それらの能力は次のターンの終了ステップの開始時に誘発する。他のフェイズやステップの開始時（アップキープを除く）に誘発する能力も同様。
- あなたが《無限の日時計》の能力を起動できる一番早いタイミングは、あなたのアップキープ・ステップの間、「アップキープの開始時」に誘発する能力がスタック上におかれて、なおそのどれもが解決される前である。

《ロクの島の火山》（溶鉄の尖峰、ヴァラクート）

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしている山1つが戦場に出たたび、あなたがこれでない5つ以上の山をコントロールしている場合、1つを対象とする。「この土地はそれに3点のダメージを与える。」を選んでもよい。

{T} : {R}を加える。

- 《溶鉄の尖峰、ヴァラクート》の誘発型能力は「場合のルール」に従う。これはつまり、（1）この能力は、あなたがコントロールしている山が戦場に出たとき、あなたがその新たな山以外に5つ以上の山をコン

トロールしているのでなければ、いつさい誘発しないこと、および（2）この能力は、あなたがこれを解決しようとする時点で、新しく戦場に出る山以外にあなたがコントロールしている山が4つ以下である場合には何もしないことを意味している。

- 《溶鉄の尖峰、ヴァラクート》の2つ目の能力が誘発して、そしてそれを解決するまでの間に、あなたがコントロールしている山が戦場を離れたなら、その山が《溶鉄の尖峰、ヴァラクート》の能力を誘発した山であるか否かに注意すること。その山が《溶鉄の尖峰、ヴァラクート》の能力を誘発した山であるなら、その能力を誘発したかどうかを判断する山の数は影響を受けない。もしそうでないなら、判断する山の数は1つ少なくなる。
- あなたがコントロールしている複数の山が同時に戦場に出た場合、《溶鉄の尖峰、ヴァラクート》の2つ目の能力はその数だけ誘発する可能性がある。能力はそれぞれ、それを誘発させた山と同時に戦場に出た、他の山も考慮に入れる。
- あなたはこの能力が誘発したときに、対象となるパーマネントやプレイヤーを選択する。そのパーマネントやプレイヤーに《溶鉄の尖峰、ヴァラクート》がダメージを与えるかどうかを決定するのは、その能力の解決時である。

『マジック：ザ・ギャザリング／アバター 伝説の少年アン』 ビギナー・ボックスのカード別注釈

《大群への給餉》

{1}{B}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていてクリーチャーやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。あなたは、そのパーマネントのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 対象にしたパーマネントが《大群への給餉》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《大群への給餉》は解決されない。あなたはライフを失わない。対象は適正だが（それが破壊不能を持っていた場合など）破壊されなかつた場合は、ライフを失う。
- あなたが失うライフの点数は、そのパーマネントが戦場にあった最後の瞬間のそのマナ総量によって決まる。
- 戰場にあるパーマネントのマナ・コストに[X]が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《探検》

{1}{G}

ソーサリー

このターン、追加の土地1つをプレイしてもよい。

カード1枚を引く。

- 《探検》の効果によって、あなたはあなたのメイン・フェイズに追加の土地を1つプレイできるようになる。追加の土地をプレイする際にも、土地をプレイするときの通常のタイミングのルールに従う。特に、あなたは《探検》の解決中に土地をプレイすることはできない。先に《探検》を解決し終え、その後にカード1枚を引かねばならない。それが土地・カードなら、その後でそれをプレイしてもよい。
- 同じターンに複数の《探検》の効果が存在するなら、それらは累積する。また《都の進化》の効果など、追加の土地をプレイできる他の効果とも累積する。
- あなたが何らかの方法であなたのターンでないときに《探検》を唱えたなら、あなたはその解決時にカードを1枚引くが、そのターンに土地をプレイすることはできない。

『マジック：ザ・ギャザリング／アバター 伝説の少年アン』 ジャンプスタート・カード別注釈

《圧倒的勝利》

{4}{R}

インスタント—講義

クリーチャー1体を対象とする。圧倒的勝利はそれに5点のダメージを与える。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トランプルを得て+X/+0の修整を受ける。Xは、これにより与えた余剰ダメージの点数に等しい。

- これによりクリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージを受けたことになる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。

《大ウナギの水吐き》

{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−4/−0の修整を受ける。あなたが魚やタコやカワウソやアザラシや海蛇や鯨をコントロールしているなら、カード1枚を引く。

- 《大ウナギの水吐き》を解決する前に対象としたクリーチャーが（それが戦場を離れていたりするなどして）不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。
- あなたが魚やタコやカワウソやアザラシや海蛇や鯨をコントロールしているかどうかをチェックするのは《大ウナギの水吐き》を解決する時であり、唱えたときではない。

《記憶の嵐》

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

ソーサリー

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文の数と同じ回数コピーする。）

あなたの墓地にありマナ総量が3以下でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を無作為に追放する。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- そのコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたり解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。
- 《記憶の嵐》のコピーを使用して唱えたインスタントやソーサリーは、各《記憶の嵐》のコピーを解決するごとにスタックへ置かれる。そしてそれらの呪文は、次の《記憶の嵐》のコピーを解決する前に解決される。

《気の技の達人、アン》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アバター・同盟者

4/4

これが戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を対象とする。それに気の技を行う。（それを追放する。追放されている間、そのオーナーはそれのマナ・コストではなく{2}で唱えてもよい。）

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死亡することなく戦場を離れるたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが持つ経験カウンター1個につき1体の白の1/1の同盟者・クリーチャー・トークンを生成する。

- 経験カウンターはあなた、つまりはプレイヤーに置かれる。《気の技の達人、アン》にではない。あなたはたとえ《気の技の達人、アン》が死亡したとしても、そのカウンターを持ち続ける。
- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば最後の能力は、2つの能力、これでない能力、他のこれでない《気の技の達人、アン》のコピーなどによって得た経験カウンターもすべて数える。

《キャベツ売りの商人》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

2/2

対戦相手がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、あなたは食物・トークン1つを生成する。（それは、「{2},{T}、このトークンを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

クリーチャー1体があなたに戦闘ダメージを与えるたび、食物・トークン1つを生け贋に捧げる。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態である食物2つをタップする：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《キャベツ売りの商人》の2つ目の能力によって生け贋に捧げられた食物は、食物自身の能力によって生け贋に捧げられたわけではないため、あなたは一切のライフを得ることができない。

《堅固な大地》

{3}{G}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、土の技3を行う。（あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター3個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

あなたがコントロールしているパーマネント1つの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりに、その上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

- あなたがコントロールしているパーマネントの上に+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりに1個多く置かれた状態で戦場に出る。
- あなたが複数の《堅固な大地》のコピーをコントロールしているなら、それらはあなたがコントロールしているパーマネント1つの上に置かれている+1/+1カウンターの個数をそれぞれ1個増やす。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしても関係ない。

《剣豪、サカ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・同盟者

3/3

警戒

あなたが装備品・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同盟者1体につき{1}少なくなる。あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている装備品最大1つを対象とする。それをこれに付ける。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、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、装備品・呪文のコスト減少の量を変更するために《剣豪、サカ》を取り除くことはできない。
- 《剣豪、サカ》は、自分の2つ目の能力において、自分自身のことも同盟者として数える。

《師範の導き》

{2}{G}

エンchant

あなたが2体以上の伝説のクリーチャーで攻撃するたび、攻撃クリーチャー最大2体を対象とする。それらのクリーチャーの上にそれぞれ+1/+1 カウンター1個を置く。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている場合、カード1枚を引く。

- 攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、《師範の導き》の1つ目の誘発型能力を誘発しない。この能力を誘発するには、あなたは攻撃クリーチャー指定ステップにおいて2体以上の伝説のクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定しなければならない。
- 《師範の導き》の最初の能力は、この能力を誘発した伝説の攻撃クリーチャーのみでなく、任意の攻撃クリーチャー2体にそれぞれ+1/+1 カウンター1個を置くことができるものである。

《自暴自棄の嘆願》

{1}{B}

ソーサリー — 講義

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贋に捧げる。

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- 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。そのパワーがその生け贋に捧げられたクリーチャーのパワー以下であるなら、それを戦場に戻す。
- クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- あなたは《自暴自棄の嘆願》の対象を、その追加コストを支払う前に選択するため、1つのモードはあなたが生け贋に捧げたクリーチャーを対象とし、戦場へ戻すことはできない。

《シューシューの追跡者、ナイラ》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — モグラ・ビースト

4/5

これが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それを追放する。そうしたら、あなたはX点のライフを失い、手掛かり・トークンX個を生成する。Xは、そのカードのマナ総量に等しい。（手掛けかり・トークンは、「{2}, このトークンを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが手掛けかりをコントロールしていない場合、これによって追放されているカード1枚を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 《シューシュの追跡者、ナイラ》の2つ目の能力には「場合」と書かれている。これは「場合のルール」と呼ばれ、あなたの終了ステップの開始時に、あなたが手掛かりをコントロールしていないならこの能力は初めから誘発せず、その後それの解決時にあなたが手掛けたりをコントロールしていたら、この能力は何もしないということを意味する。
- 《シューシュの追跡者、ナイラ》の最後の能力で追放されているカードをあなたの手札に戻す前に、これが戦場を離れたなら、そのカードはオーナーの手札に戻す手段がないまま、追放状態であり続ける。もしも《シューシュの追跡者、ナイラ》が新たなオブジェクトとして戦場に戻ってきた（例えばあなたがそれに気の技を使用し、再び唱えたりした）としても、それは以前の《シューシュの追跡者、ナイラ》によって追放されたカードとは繋がりを保っていないため、今いる《シューシュの追跡者、ナイラ》ではそれらのカードを対象とすることはできない。

《自由の闘士の補充兵》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・レベル・同盟者

*/2

自由の闘士の補充兵のパワーは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- 《自由の闘士の補充兵》のパワーを決定する能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《ただの熊、ボスコ》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — 熊

4/4

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体につき1つの食物・トーカンを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトーカンを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

{2}{G}, 食物1つを生け贋に捧げる：これの上に+1/+1カウンター2個を置く。ターン終了時まで、これはトランプを得る。

- 《ただの熊、ボスコ》の1つ目の能力において、自分自身のことも伝説のクリーチャーとして数える。かれはバーシンセー近辺ではちょっとした伝説なのだ。

《チャクラの瞑想》

{2}{U}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。その後、あなたの墓地に3枚以上の講義・カードがないなら、カード1枚を捨てる。

- 《チャクラの瞑想》の2つ目の誘発型能力は、それを誘発させたインスタントやソーサリーである呪文を解決する前に誘発する。特に、あなたの墓地に2枚の講義・カードがある時に講義・呪文1つを唱えたとしても、あなたが唱えたその講義はまだスタック上にあるので、《チャクラの瞑想》の能力によって、カード1枚を捨てなければならない。

《地裂術》

{4}{G}

ソーサリー — 講義

土の技3を行う。その後、土の技3を行う。3点のライフを得る。（土の技3を行うとは、「あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ0/0のクリーチャーになり、土地でもある。その上に+1/+1カウンター3個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。」ということである。）

- あなたは《地裂術》による複数回の土の技の対象を、同一の土地にしても、あるいは2つの別々の土地にしてもかまわない。

《土の技の達人、トフ》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・同盟者

2/4

上陸 — あなたがコントロールしている土地 1 つが戦場に出るたび、経験カウンター 1 個を得る。

あなたが攻撃するたび、土の技 X を行う。X は、あなたが持つ経験カウンターの個数に等しい。（あなたがコントロールしている土地 1 つを対象とする。それは速攻を持つ 0/0 のクリーチャーになり、土地でもある。その上に +1/+1 カウンター X 個を置く。それが死亡したか追放されたとき、それをタップ状態で戦場に戻す。）

- 経験カウンターはあなた、つまりはプレイヤーに置かれる。《土の技の達人、トフ》にではない。あなたはたとえ《土の技の達人、トフ》が死亡したとしても、そのカウンターを持ち続ける。
- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば《土の技の達人、トフ》の最後の能力は、1 つ目の能力、これでない能力、他のこれでない《土の技の達人、トフ》のコピーなどによって得た経験カウンターもすべて数える。

《叛徒の弓使い、ロングショット》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・レベル・同盟者

3/3

到達（このクリーチャーは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは {1} 少なくなる。

あなたがクリーチャーでない呪文 1 つを唱えるたび、これは各対戦相手にそれぞれ 2 点のダメージを与える。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《火の王オザイ》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

4/4

火の王オザイが攻撃するたび、これでないクリーチャー 1 体を生け贋に捧げてもよい。そうしたなら、その生け贋に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい点数の {R} を加える。戦闘終了時まで、ステップの終了に際してあなたはこのマナを失わない。

{6}：各対戦相手のライブラリーの一番上にあるカード 1 枚をそれぞれ追放する。ターン終了時まで、あなたはそれらのカードのうち 1 枚をマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 《火の王オザイ》の起動型能力によってカードを唱える場合、通常のタイミングの制限に従わねばならない。たとえば、クリーチャー・カードを追放したなら、それはあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ唱えられる。特に、通常は、あなたがこの能力によって対戦相手のターン中にクリーチャー・カードを唱えるには、それが瞬速を持っていなければならない。

《火の国の回収部隊》

{3}{B}{B}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

威迫

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてクリーチャーや機体である 1 体を対象とする。その上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

あなたがコントロールしていてカウンターが置かれている 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、そのプレイヤーの墓地にありクリーチャーや機体であるカード 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。

- 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からダメージを受けたプレイヤー1人につき1回誘発する。あなたが2人の対戦相手にダメージを与えたなら、あなたは各対戦相手それぞれの墓地にあるクリーチャーや機体1体を対象にすることができる。

《火の技の達人、ズーコ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー——人間・貴族・同盟者

2/2

先制攻撃

火の技X。Xは、あなたが持つ経験カウンターの個数に等しい。（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}をX点加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

戦闘中にあなたが呪文1つを唱えるたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

- 経験カウンターはあなた、つまりはプレイヤーに置かれる。《火の技の達人、ズーコ》にではない。あなたはたとえ《火の技の達人、ズーコ》が死亡したとしても、そのカウンターを持ち続ける。
- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば火の技能力は、これの最後の能力、これでない能力、他のこれでない《火の技の達人、ズーコ》のコピーなどによって得た経験カウンターもすべて数える。

《放浪の民、チョンとリリィ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー——人間・バード・同盟者

3/3

あなたがコントロールしている1体以上のバードが攻撃するたび、以下から1つを選ぶ。

- あなたがコントロールしている望む数の英雄譚を対象とする。それらの上にそれぞれ伝承カウンター1個を置く。
- 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すべての英雄譚の上にある伝承カウンター1個につき+1/+0の修整を受ける。

- 通常とは異なる例外的なタイミングで英雄譚の上に伝承カウンターが置かれた場合、その英雄譚の対応する章能力がただちに誘発する。

《未熟者、アン》

{2}{G/W}

伝説のクリーチャー——人間・アバター・同盟者

3/2

あなたの墓地に講義・カードがあるかぎり、これは警戒を持つ。

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《未熟者、アン》は、あなたがそれで攻撃することを選んだ瞬間よりも後の時点に警戒を得ても、アンタップ状態になるわけではない。また、その瞬間よりも後の時点に警戒を失っても、タップ状態になるわけではない。

《水の技の達人、カタラ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー——人間・戦士・同盟者

1/3

対戦相手のターン中にあなたが呪文1つを唱えるたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

これが攻撃するたび、あなたが持つ経験カウンター1個につき1枚のカードを引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- 経験カウンターはあなた、つまりはプレイヤーに置かれる。《水の技の達人、カタラ》にではない。あなたはたとえ《水の技の達人、カタラ》が死亡したとしても、そのカウンターを持ち続ける。

- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば《水の技の達人、カタラ》の最後の能力は、1つ目の能力、これでない能力、他のこれでない《水の技の達人、カタラ》のコピーなどによって得た経験カウンターもすべて数える。

《モモの物語》

{2}{W}

ソーサリー

このターンにクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場を離れていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたのライブラリーから墓地から同盟者・クリーチャー・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《モモの物語》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《ユエ姫》

{2}{U}

伝説のクリーチャー——人間・貴族・同盟者

3/2

ユエ姫が死亡したとき、これが土地でないクリーチャーであった場合、このカードをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。これは「月」という名前の土地である。これは「{T} : {C}を加える。」を得る。（これは伝説でもある。）

{T} : 占術2を行う。

- 《ユエ姫》は、「月」という名前の土地として戦場に戻ってきた時点ではやクリーチャーではない。辛いな、サカ。
- あなたは戦場に、同じ名前の伝説のパーマネントを複数、同時に置くことはできない。しかし、《ユエ姫》は土地として戦場に戻ってきたときには、その名前は《月》へと変わる。そのため、あなたは《ユエ姫》という名前の伝説のクリーチャーと、《月》という名の伝説の土地を同時にコントロールできるのである。

《冷酷なる火のベンダー、アズーラ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー——人間・貴族

3/3

火の技1（このクリーチャーが攻撃するたび、{R}を加える。このマナは戦闘終了時まで残る。）

これが攻撃するたび、カード1枚を捨ててもよい。その後、あなたはこのターンにカードを捨てたプレイヤー1人につき1個の経験カウンターを得る。

{2}{B} : ターン終了時まで、これはあなたが持つ経験カウンター1個につき+1/+1の修整を受け威迫を得る。

- 経験カウンターはあなた、つまりはプレイヤーに置かれる。《冷酷なる火のベンダー、アズーラ》にではない。あなたはたとえ《冷酷なる火のベンダー、アズーラ》が死亡したとしても、そのカウンターを持ち続ける
- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば最後の能力は、2つの能力、これでない能力、他のこれでない《冷酷なる火のベンダー、アズーラ》のコピーなどによって得た経験カウンターもすべて数える。

『マジック：ザ・ギャザリング／アバター 伝説の少年アン』 シーン・ボックスのカード別注釈

《沼のベンダー》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド・同盟者

/

沼のベンダーのパワーとタフネスはそれぞれ、戦場にある沼の数に等しい。

あなたがコントロールしているすべての土地は、他のタイプに加えて沼でもある。

- 戦場にない土地・カードは、《沼のベンダー》の2つ目の能力の影響を受けない。
- 《沼のベンダー》の2つ目の能力は戦場にあるあなたがコントロールしている土地に、それぞれの持つ他のタイプに加えて「沼」の土地タイプを持たせるものである。沼であるすべての土地は「{T} : {B}」を加える。」の能力を持つ。その土地に関するそれ以外のことは変わらない。これには、その名前、他のサブタイプ、他の能力、それが「伝説の」「基本」「氷雪」であるかどうかも含まれる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクション、ブルームバロウ、ダスクモーン、およびタルキールは、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. その他の商標はそれぞれの所有者に帰属します。