『マジック：ザ・ギャザリング | スター・トレック』
リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2026 年 8 月 17 日

リリースノートは、*マジック：ザ・ギャザリング*の新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。**Magic.Wizards.com/Rules** 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 TRK である*『マジック：ザ・ギャザリング | スター・トレック』*のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加えコマンダーなどのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：*『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』*、*『エルドレインの森』*、*『イクサラン：失われし洞窟』*、*『カルロフ邸殺人事件』*、*『サンダー・ジャンクションの無法者』*、*『ビッグスコア』*、*『ブルームバロウ』*、*『ダスクモーン：戦慄の館』*、*『霊気走破』*、*『タルキール：龍嵐録』*、*『マジック：ザ・ギャザリング――FINAL FANTASY』*、*『久遠の終端』*、*『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スパイダーマン』*、*『マジック：ザ・ギャザリング | アバター 伝説の少年アン』*、*『ローウィンの昏明』*、*『マジック：ザ・ギャザリング | ミュータント タートルズ』*、*『ストリクスヘイヴンの秘密』*、*『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スーパー・ヒーローズ』*、*『マジック：ザ・ギャザリング | ホビット』*、*『リアリティ・フラクチャー』*、そして*『マジック：ザ・ギャザリング | スター・トレック』*。

セットコードが TRC である*『マジック：ザ・ギャザリング | スター・トレック』*の新規の統率者カードは、コマンダー、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードが TRC 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。

セットコードが SDS である『マジック：ザ・ギャザリング | スター・トレック』の宇宙暦カードは、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

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

コマンダー変種ルールについての詳細は **Wizards.com/Commander** 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：ビーム転送

上陸班に危機が迫ったら、転送機を使ってビーム転送しよう！本セットのインスタントやソーサリーであるカードの中には、*ビーム転送*というキーワード能力を持つものがある。この能力があれば、あなたの墓地にあるそれらを、コストを支払うとともにあなたがコントロールしているクリーチャーをオーナーの手札に戻すことで唱えることができる。

《あの星雲にはコーヒーがある》
{1}{W}
ソーサリー
あなたのライブラリーの一番上にあるカード５枚を見る。「その中から平地・カードやマナ総量が３以下であり土地でないパーマネント・カードである１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。
ビーム転送{2}{W}*（あなたがコントロールしているクリーチャー１体をオーナーの手札に戻すなら、あなたの墓地にあるこのカードを{2}{W}で唱えてもよい。その後、この呪文を追放する。）*

《物質転送》
{1}{U}
ソーサリー
対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
ビーム転送{3}{U}*（あなたがコントロールしているクリーチャー１体をオーナーの手札に戻すなら、あなたの墓地にあるこのカードを{3}{U}で唱えてもよい。その後、この呪文を追放する。）*

- 「ビーム転送[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]を支払うとともにあなたがコントロールしているクリーチャー１体をオーナーの手札に戻すことで唱えてもよい。」と「ビーム転送・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、ビーム転送を使用してソーサリーを唱えられるのは、通常通りソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、ビーム転送・コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・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。
- ビーム転送を使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- その呪文が唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、あなたはそれをビーム転送で唱えることができる。
- ビーム転送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。

新キーワード処理：同化

ボーグとの邂逅により、２つのことが確実となる。あなたは*同化*される、そして抵抗は無意味だ。同化というキーワード処理によって、あなたはクリーチャーのコントロールを得たり、クリーチャー・カード１枚をあなたのコントロール下で戦場に出すことができる。いずれの場合も、＋１/＋１カウンター１個がそのクリーチャーの上に置かれ、それはボーグ・アーティファクト・クリーチャーになり他のクリーチャー・タイプを失うことになる。

《死など大したことない》
{6}{B}{B}
エンチャント
あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは破壊不能を持つ。
あなたの終了ステップの開始時に、墓地にあるクリーチャー・カード１枚を対象とする。それを同化する。*（それをあなたのコントロール下で＋1/＋1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出す。それはボーグ・アーティファクト・クリーチャーであり、他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。）*

《浮遊機械都市ボーグ》
{4}{W}{U}
エンチャント ― 英雄譚
（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。III の後に、生け贄に捧げる。）
I ― 対戦相手がコントロールしていてアーティファクトでないクリーチャー１体を対象とする。それを同化する。*（それのコントロールを得て、それの上に＋1/＋1カウンター1個を置く。それはボーグ・アーティファクト・クリーチャーであり、他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。）*
II ― ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。
III ― この英雄譚によって同化したボーグ１体を追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 同化したクリーチャーやクリーチャー・カードは、それが持っている他のクリーチャー・タイプを失うが、それが持っている他の特殊タイプ、タイプ、サブタイプは保持する。たとえば、《ドライアドの東屋》（土地・クリーチャー ― 森・ドライアド）が同化されたなら、それは「アーティファクト・土地・クリーチャー ― 森・ボーグ」になる。

新ルール用語：ジレンマに直面する

宇宙艦隊の士官は数多くの困難な決断を迫られるが、あなたに実行するだけの能力があると考えるなら、ここにあなたのためのメカニズムを用意してある。本セットのカードの中には、プレイヤーが「ジレンマに直面するたび」に誘発する能力を持つものがある。それらは、そのプレイヤーが呪文や能力のモードを１つ以上選ぶたびに発生する。

《素朴な仕立て屋、エリム・ガラック》
{2}{B}
伝説のクリーチャー ― カーデシア人・ならず者

威迫
あなたがジレンマに直面するたび、各対戦相手はそれぞれ２点のライフを失い、あなたは２点のライフを得る。*（あなたが呪文や能力のモードを１つ以上選ぶ際、あなたはジレンマに直面する。）*

《問題解決者、ジェット・リノ》
{1}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
1/2
これがタップ状態になるたび、諜報１を行う。これのパワーが４以上なら、代わりに、カード１枚を引く。
あなたがジレンマに直面するたび、これの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。*（あなたが呪文や能力のモードを１つ以上選ぶ際、あなたはジレンマに直面する。）*

- 呪文や能力は、それらが２つ以上の選択肢を持ち、「以下から１つを選ぶ。」や「以下から１つ以上を選ぶ。」などの表現を用いてプレイヤーに箇条書きになっている選択肢の中からいくつかを選択するよう提示していた場合、「モードを持つ」という。その各選択肢は「モード」と呼ばれる。放題や段階を持つ呪文は、モードを持つ呪文である。
- *『タルキール覇王譚』*のリリース以前に印刷されたモードを持つ呪文またはモード能力を持つカードは、モードに箇条書きを用いていない。これらのカードはオラクル上で訂正を受けた。
- あなたが呪文や能力のモードを１つ以上選ぶなら、あなたはジレンマに直面したことになる。その呪文や能力が解決されたかどうかは関係ない。
- プレイヤーがジレンマに直面するたびに誘発する能力は、それを誘発させた呪文または能力よりも先に解決される。その呪文や能力が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- プレイヤーが呪文や能力のモードを２つ以上選ぶ場合も、そのプレイヤーは依然として１つのジレンマに直面したことになる。
- プレイヤーが呪文や能力のモードを選ばなかった場合は、そのプレイヤーはジレンマに直面しなかったことになる。このようなことは、呪文や能力のモードを選ぶという指示が任意であること（「１つを選んでもよい」など）、もしくはモードを持つ誘発型能力のモードとして選ぶ中に適正なものがなかったことが理由で起こりうる。

新能力語：連邦

　連邦は、加盟する数多の惑星やその住人を取りまとめる存在であり、その多様性は連邦最大の強みの１つである。*連邦*という能力語は、プレイヤーがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数を考慮する能力の総称である。

《宇宙艦隊アカデミー》
伝説の土地
{T}：{C}を加える。
連邦— {5}, {T}：色１色を選ぶ。あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数に等しい点数の、その色のマナを加える。

- 連邦能力のクリーチャー・タイプの種類数を数えるときは、ボーグ・クリーチャーは数えない。そのボーグ・クリーチャーに他のクリーチャー・タイプがあったとしても、それらは一切考慮しない。ただし、ボーグが他のクリーチャー・タイプを持っていた場合、ボーグとともにあったからといって、そのボーグでないクリーチャー・タイプをクリーチャー・タイプとして数えなくなるわけではない。たとえば、あなたがボーグ・貴族１体と人間・貴族１体をコントロールしていたなら、あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数は２である（人間と貴族）。

新能力語：ストレンジ・ニュー・ワールド

未知の惑星を探査することも宇宙艦隊の任務の一部であり、あなたにも力になれることがある。*ストレンジ・ニュー・ワールド*という能力語は、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数を考慮する能力の総称である。

《トラベラー》
{G}{U}
伝説のクリーチャー — スカウト
*/3
到達、警戒
ストレンジ・ニュー・ワールド — トラベラーのパワーは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

《枝分かれする時間軸》
{6}{G}{G}
ソーサリー
ストレンジ・ニュー・ワールド — あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を公開する。Xは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。これにより公開されたすべてのパーマネント・カードをタップ状態で戦場に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- あなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数を決定するには、あなたがコントロールしている土地を1つずつ見て、それの英語名がこれによりすでに見た他の土地の英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。

新能力語：バトルフロント

クリンゴン帝国はその軍事力で知られるが、本セットにおいては、その力を対戦相手に対抗するために動員することができる。同一ターンにあなたが攻撃した対戦相手の人数を考慮する能力の総称である*バトルフロント*という能力語に、戦闘を重んじるクリンゴン人の姿勢を表している。

《帝国の英雄、マートク》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・戦士
2/2
バトルフロント — あなたが攻撃するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー最大X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。Xは、このターンにあなたが攻撃した対戦相手の人数に等しい。

《時を制する》
{4}{R}{R}
ソーサリー
バトルフロント — この呪文を唱えるためのコストは、このターンにあなたが攻撃した対戦相手1人につき{1}少なくなる。

このターンに攻撃したすべてのクリーチャーをアンタップする。このメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ１つと、それの後に追加のメイン・フェイズ１つを加える。

- このターンにあなたが攻撃したものの、同一ターンの後になってゲームを離れた対戦相手も、バトルフロント能力の数に含められる。たとえば、あなたが対戦相手３人を攻撃し、結果としてそのうち１人がゲームに敗北し、その後あなたの第２メイン・フェイズ中に《時を制する》を唱えた場合、唱えるためのコストは{3}少なくなる。
- あなたが攻撃したのが、対戦相手のコントロールしていたプレインズウォーカーや、そのプレイヤーが防衛していたバトルのみで、そのプレイヤー自身を攻撃していなかった場合、バトルフロント能力はそのプレイヤーは数に含めない。

新能力語：探し求める

新たな生命や文明を求めて未踏の宇宙を調査したいと思っているが、５年も任務に費やす時間がない？とはいえ、カードをひたすら引き続けてみなければ、どんな発見があるのかもわからないだろう！この発見の精神は、*探し求める*という能力語によって表されている。これは、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に誘発する能力の総称である。

《船医、ビバリー・クラッシャー》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・ドクター
2/2
探し求める — 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、クリーチャー最大３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。

《ありえないペア、ロムとリータ》
{3}{R}
伝説のクリーチャー — フェレンギ人・ベイジョー人
4/3
探し求める — 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、宝物・トークン２つをタップ状態で生成する。

- 「探し求める」能力を持つパーマネントの能力が誘発するためには、１枚目のカードが引かれた時点で、それがあなたのコントロール下にある必要はない。１ターン中にあなたが自分の２枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

再録能力語：上陸

さらにひとつ、冒険というテーマを反映して、*上陸*能力が本セットに再録を果たした。これは、あなたがコントロールしている土地１つが戦場に出るたびにあなたに恩恵をもたらす能力の総称である。

《惑星パトロール》
{1}{R}
クリーチャー — スカウト
2/2

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、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。

《従軍記者、ジェイク・シスコ》
{1}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・市民
2/2
上陸— あなたがコントロールしている土地１つが戦場に出るたび、１点のライフを得る。この能力が解決されたのがこのターン内の２回目なら、調査を行う。*（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贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）*

- 上陸能力は、いかなる理由であっても、土地１つがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。あなたが土地をプレイしたときに加え、呪文や能力によって土地があなたのコントロール下で戦場に出されたときにも誘発する。
- 上陸能力は、すでに戦場にあるパーマネントが土地になっても誘発しない。
- あなたがコントロールしている土地１つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしているパーマネントが持つ上陸能力がそれぞれ誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決される（そのため、あなたはそれらの能力を自分の望む順番で解決することができる）。

再録土地タイプ：惑星

　ここまで新しい生命や新しい文明に色々と触れてきたが、探す当てはあるだろうか？そこで良い知らせを教えよう。私たちは*惑星*という土地タイプを再録することにした。これであなたは、どこを探せばいいかわかるだろう。

《セクター001、地球》
土地 — 惑星
この土地はタップ状態で戦場に出る。
この土地が戦場に出たとき、１点のライフを得る。
{T}：{G}か{U}を加える。

《クロノス》
土地 — 惑星
この土地はタップ状態で戦場に出る。
この土地が戦場に出たとき、１点のライフを得る。
{T}：{B}か{R}を加える。

- 惑星は土地のサブタイプであり、とくに特別な意味はない。土地に対して何も固有の能力を与えない。

再録メカニズム：配備カード
再録キーワード：配備
再録アーティファクト・タイプ：宇宙船

連邦の宇宙艦やクリンゴンの巡洋戦艦どころか、ボーグのキューブでもいいから船長になってみたいと思ったことがあるそこのあなたにチャンス到来。*配備*のメカニズムが、あなたの宇宙船を正常に動かすべく再録された。宇宙船の上に必要な個数の蓄積カウンターが溜まれば、それらのすべての能力を使用する準備が整う。多くの場合、それは宇宙船がクリーチャーに変わることも同時に意味し、攻撃やブロックができるようになる。

《自由の精神、U.S.S. エンタープライズ A》
{3}{W}{W}
伝説のアーティファクト — 宇宙船
5/5
護法{2}
これが戦場に出たとき、赤の1/1の士官・クリーチャー・トークン3体を生成する。
配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。6個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）
6+ | 飛行、絆魂

《ロミュラン・バード・オブ・プレイ》
{1}{U}
アーティファクト — 宇宙船

4/4 遮蔽装置 — この宇宙船がクリーチャーでないかぎり、これは呪禁を持つ。
あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、この宇宙船がクリーチャーでない場合、これの上に蓄積カウンター2個を置く。
配備
8+ | 飛行

- 宇宙船はアーティファクト・タイプであり、特別な意味はない。アーティファクトに対して何も固有の能力を与えない。他のカードにおいて、アーティファクトが宇宙船であることを参照することがある。
- 配備カードは配備というキーワード能力を持つカードである。配備は「あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：タップしたクリーチャーのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこのパーマネントの上に置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味するキーワード能力である。
- 配備能力の解決時に、タップしたクリーチャーのパワーを使用して、その配備を持つパーマネントの上に置かれる蓄積カウンターの個数を決定するその時点でそのクリーチャーが戦場にない場合は、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- タップしたクリーチャーのパワーが負の値であったなら、配備を持つパーマネントの上に蓄積カウンターは置かれず、また取り除かれることもない。
- 各配備カードにはそれぞれ、1つ以上の帯がありそこに文章欄がある。各層の冒頭に記されているのが配備シンボルである。数値に”+”記号が添えられ、それが円で囲まれている。
- 各配備シンボルはそれぞれ1つの能力を表わしている。配備シンボルが意味するところは、「このパーマネントの上にN個以上の蓄積カウンターが置かれているかぎり、これは[能力]を持つ。」である。Nは配備シンボルの中に示された数値であり、[能力]はその配備シンボルと同じ層に記されたすべての能力である。

- 配備シンボルとパワーやタフネスの書かれた枠が同じ帯にある場合は、それは上記の代わりに「このパーマネントの上に N 個以上の蓄積カウンターが置かれているかぎり、これは[能力]を持ち、他のタイプに加えてクリーチャーであり、基本のパワーとタフネスが [P/T] である。」ことを意味する。
- 配備カードの文章欄中の帯のひとつに、パワーとタフネスが書かれた枠がある場合、それは、そのカードの上に適切な数の蓄積カウンターが置かれていないならクリーチャーではない。また、そのカードは戦場以外では、いかなる領域でもそのパワーとタフネスを持たない。
- とある効果により、配備を持つパーマネントが適切な数の蓄積カウンターが置かれる以外の手段によってクリーチャーになった場合、そのパーマネントは自身の文章欄に記載されているパワーとタフネスの値を用いることはできない。代わりに、そのパーマネントは、自身をクリーチャーにした効果によって設定された基本のパワーとタフネスを持つ。
- 他のパーマネントが配備カードであるパーマネントのコピーとなった場合、それはコピー元が持つすべての記載されている能力を、配備シンボルによって表現されているものごとコピーする。コピー元の現在の特性や蓄積カウンターの数はコピーされない。能力（場合によっては、タイプ、パワー、タフネス）はコピーの上に置かれている蓄積カウンターの個数に基づいて決定される。
- 配備を持つパーマネントの能力はそれの上に置かれた蓄積カウンターの数に基づいている。これはつまり、配備を持つパーマネントが他の何らかの効果（増殖を行うなど）によって蓄積カウンターを得たり、何らかで蓄積カウンターを失った際には、能力もそれに応じて変化するということである。そのパーマネントがクリーチャーであるかを決定することについても同様である。
- あなたは、配備を持つパーマネントがその最後の配備シンボルに記された数値以上の蓄積カウンターを持っていたとしても、変わらずにそれの配備能力を起動できる。蓄積カウンターを追加したとしても、追加の能力が得られたりはしない。しかし、他の効果やカードによって、それらの追加のカウンターが意味を持つことはありうる。
- 配備を持つパーマネントがクリーチャーになり、それが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。

『スター・トレック』のセット本体のカード別注釈

《MACO 攻撃隊》
{G}
クリーチャー — 人間・兵士
2/1
あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体が、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、赤の 1/1 の士官・クリーチャー・トークン 1 体をタップ状態で生成する。

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

《Q 連続体》
土地
あなたがこれでない 2 つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。
この土地がアンタップ状態で戦場に出たとき、以下から 1 つを選ぶ。
• クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは +1/+1 の修整を受け警戒を得る。
• 諜報 1 を行う。
{T}：{G}を加える。

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

《アイソリニア・プロセッサ》
{2}
アーティファクト
{T}：{C}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、アーティファクトが発生源である能力を起動させるためにしか支払えない。
{2}, {T}：カード 1 枚を引く。その後、カード 1 枚を捨てる。

- 「アーティファクトが発生源である」とは、アーティファクトのカード・タイプを持つすべてのオブジェクトを意味する。つまり、そのマナは、あなたがコントロールしているアーティファクトや、あなたの手札か墓地にあるアーティファクト・カードの能力を起動するために支払うことができる。

《アカデミーの指導員》
{2}{R}
クリーチャー — ボリア人・士官
0/3
このクリーチャーは、あなたがコントロールしている士官・トークン 1 体につき +1/+0 の修整を受ける。
あなたがクリーチャーでない呪文 1 つを唱えるたび、赤の 1/1 の士官・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- 《アカデミーの指導員》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《飽くなき宇宙生物》
{5}{R}
クリーチャー — 魚
3/3
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。
飛行、速攻

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

《あの星雲にはコーヒーがある》
{1}{W}
ソーサリー
あなたのライブラリーの一番上にあるカード５枚を見る。「その中から平地・カードやマナ総量が３以下であり土地でないパーマネント・カードである１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。
ビーム転送{2}{W}*（あなたがコントロールしているクリーチャー１体をオーナーの手札に戻すなら、あなたの墓地にあるこのカードを{2}{W}で唱えてもよい。その後、この呪文を追放する。）*

- ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは０として扱う。

《溢れ出づるサブマトリックス》
{2}{B}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
3/3
あなたの各ターン中に１回、あなたの墓地にあるアーティファクト・クリーチャー・呪文１つを唱えてもよい。これによりあなたが呪文を唱えたなら、そのアーティファクト・クリーチャーは最終カウンター１個が置かれた状態で戦場に出る。*（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）*

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

《生ける遺産、ジャッジア・ダックス》
{1}{G}
伝説のクリーチャー — トリル人・科学者
0/1
あなたの第１メイン・フェイズの開始時に、これの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。その後、これの上にあるカウンターの個数に等しい点数の{G}を加える。
共生生物を移し替える — {2}{G}, このカードを捨てる：クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンター２個を置く。

- 《生ける遺産、ジャッジア・ダックス》の１つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- 《生ける遺産、ジャッジア・ダックス》の１つ目の能力の解決時点でこれが戦場になかった場合、加える{G}の点数は、それが戦場を離れる前にそれの上にあったカウンターの個数を用いて決定する。

《医務室》
{5}
アーティファクト
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点のライフを得る。
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クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターＸ個を置く。Ｘは、あなたがこのターンに得たライフの合計に１を足した値に等しい。

- Ｘの値は、《医務室》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《イリリアの亡霊》
{3}{W}
クリーチャー — エレメンタル・スピリット
3/3
飛行
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土地でもこれでもないパーマネント最大１つを対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《ヴァルカン精神融合》
{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枚を見て、その後、裏向きで追放する。あなたはそのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード２枚を見て、その後、裏向きで追放

する。これにより追放された各カードにつきそれぞれ、それが追放領域にあり続けるかぎり、それを追放したプレイヤーはそれをプレイしてもよい。これにより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。

- プレイヤーはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、あなたが追放したカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《宇宙艦隊アカデミー》
伝説の土地
{T}：{C}を加える。
連邦 — {5}, {T}：色１色を選ぶ。あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数に等しい点数の、その色のマナを加える。

- 《宇宙艦隊アカデミー》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。これを起動した後、いずれかのプレイヤーがあなたが何のクリーチャーをコントロールしているかを変更しようとする前に、あなたは色１色を選びマナを加える。

《宇宙艦隊の訓練生、ウェスリー・クラッシャー》
{2}{U}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2/2
瞬速
これが戦場に出たとき、以下から2つを選ぶ。
• クリーチャーでない呪文1つを対象とする。それのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
• マナ総量が2以下であるクリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
• 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。
• プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引き、その後、カード2枚を捨てる。

- 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、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 稀ではあるが、2つのモードを適正に選べない場合がある。そのような場合、その能力はスタックから取り除かれ、効果は発生しない。1つのモードのみを選ぶことはできない。

《宇宙言語学者、ホシ・サトウ》
{4}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・科学者
3/3
連邦 — 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X枚を見る。Xは、あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数に等しい。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- Xの値は、これの最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《宇宙豪傑、スールー》
{1}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・操縦士
2/2
先制攻撃
これがタップ状態になるたび、このターンに装備品や宇宙船があなたのコントロール下で戦場に出ていた場合、カード1枚を引く。

- 《宇宙豪傑、スールー》の最後の能力は、これがタップ状態になった瞬間に、そのターンに装備品や宇宙船があなたのコントロール下で戦場に出たかどうかを見る。1つでもあれば、能力は誘発する。そのような装備品や宇宙船が現在も戦場に残っているかどうか、あるいは現在もあなたのコントロール下にあるかどうかは関係ない。

《宇宙内異常現象》
土地
{T}：{C}を加える。

{4}{R}, {T}, この土地を生け贄に捧げる：クリーチャー１体を対象とする。これはそれに２点のダメージを与える。
「新惑星」という名前で「{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つ惑星・土地・トークン１つをタップ状態で生成する。

- 《宇宙内異常現象》の最後の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは記載にあるトークンを生成しない。

《永遠に繋がりし二人、グレイとアディラ》
{2}{U/R}{U/R}
伝説のクリーチャー — トリル人・人間・士官
2/3
あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがクリーチャーでない呪文を唱えていた場合、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。それが伝説でないことを除き、それのコピーであるトークン１体を生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- 《永遠に繋がりし二人、グレイとアディラ》の能力によって生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、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なら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があれば、そのトークンが戦場に出たときに誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《エクスカルビアンのゲームマスター》
{5}{W}
クリーチャー — エクスカルビアン
6/6
ストレンジ・ニュー・ワールド — このクリーチャーが戦場に出たとき、赤の１/１の士官・クリーチャー・トークンＸ体を生成する。Ｘは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。
このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体が死亡するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。

- Ｘの値は、《エクスカルビアンのゲームマスター》の１つ目の能力の解決時に一度だけ計算される。

《枝分かれする時間軸》
{6}{G}{G}
ソーサリー
ストレンジ・ニュー・ワールド — あなたのライブラリーの一番上にあるカードＸ枚を公開する。Ｘは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。これにより公開されたすべてのパーマネント・カードをタップ状態で戦場に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- Ｘの値は、《枝分かれする時間軸》の解決時に一度だけ計算される。

《置き去られた人々》
{U}
エンチャント — オーラ
エンチャント（アーティファクトやクリーチャー）
このオーラが戦場に出たとき、{3}を支払ってもよい。そうしたなら、エンチャントしているパーマネントをタップする。
エンチャントしているパーマネントは、それのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップせず、ビーム転送できない。

- 「ビーム転送できない」パーマネントは、ビーム転送のコストを支払うためにプレイヤーの手札に戻すことはできない。一方でそれは、“ビーム転送能力を使用して唱えられた呪文”の対象となることは可能である。

《思いも寄らぬタイムシップ、H.M.S.バウンティ》
{4}{U}
伝説のアーティファクト — 宇宙船
3/4
これが戦場に出たとき、「あなたのライブラリーから鯨・カード１枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。
配備
8+ | 飛行
これがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、カード１枚を引く。あなたが鯨をコントロールしていて、このゲームで追加ターンをまだ始めたことがないなら、このターンの後に追加の１ターンを行う。

- あなたが追加ターンを始めるが何らかの効果（《締め付け》の最後の効果などによるもの）により置換された場合、あなたはその追加ターンを始めていない。

《カーーーーーーン！》
{X}{R}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。カーーーーーーン！はそれにXの２倍の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。

- 《カーーーーーーン！》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。（いずれにせよ、このセリフを口に出してみるのはやはり楽しい。）

《科学技官、ミスター・スポック》
{2}{U}{U}
伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・人間・科学者
2/4
あなたがカード１枚を引くなら、代わりに、カード２枚を引く。

- 呪文か能力によってあなたがカードを２枚以上引くことになったなら、《科学技官、ミスター・スポック》の能力はカードを引く枚数を２倍にする。たとえば、あなたが《調和》（「カード３枚を引く。」）を唱えたなら、あなたはカードを６枚引くことになる。
- 複数のこのような効果の効果は累積する。たとえば、あなたが《科学技官、ミスター・スポック》と《思考の反射》（同じ能力を持つエンチャント）の両方を持っていたなら、元のカードの枚数の４倍のカードを引く。
- ２つ以上の置換効果がカードを引く能力１つに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。

《金儲けの秘訣》
{3}{U}{U}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。
•*金儲けの秘訣第３条* — 対戦相手１人がコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とする。それのコントロールを得る。その対戦相手はカード３枚を引く。
•*金儲けの秘訣第９８条* — 対戦相手１人を対象とし、あなたがコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とする。そ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。そのプレイヤーがそうしたなら、あなたはカード３枚を引く。

- １つ目のモードが選ばれて、《金儲けの秘訣》の解決時に対象としたパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。プレイヤーはカードを引くことはない。
- ２つ目のモードが選ばれて、《金儲けの秘訣》の解決時に対象のうちの１つが不適正な対象であったなら、その対戦相手はそのパーマネントのコントロールを得ない。両方の対象が不適正であったなら、呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。いずれの場合も、あなたはカードを引かない。

《神無き祭殿》
土地 — 平地・沼
（{T}：{W}か{B}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、２点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は２つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』*セットの）《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは２点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《彼は死んだよ》
{3}{B}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。諜報１を行う。*（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてもよい。）*

- 《彼は死んだよ》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは諜報を行わない。

《管理者》
{5}{U}
伝説のクリーチャー — エレメンタル
5 / 6
警戒、護法{2}
各終了ステップの開始時に、あなたがこのターンにジレンマに直面していた場合、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは、土地でないカード 1 枚が追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から 1 枚ずつ追放していく。あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。*（あなたが呪文や能力のモードを 1 つ以上選ぶ際、あなたはジレンマに直面する。）*

- 《管理者》の最後の能力は、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ジレンマに直面していたかどうかを見る。直面していなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたが、自分の終了ステップの間にモードを持つ呪文を唱えたりモードを持つ能力を起動することによって、この能力を誘発させることはない。

- 《管理者》の最後の能力の解決中に、土地でないカードを唱えるかどうかを選ぶ。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。

- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

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

《危険な過去への旅》
{3}{W}{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。III の後に、生け贄に捧げる。）
I — アーティファクトやクリーチャーであるすべてはフェイズ・アウトする。「すべてのパーマネントはフェイズ・インできない。」を持つ白の 0/1 の人間・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。*（フェイズ・アウトしているパーマネントやそれらについているすべてのものは存在しないかのように扱う。）*
II — あなたはカード 2 枚を引き、各プレイヤーはそれぞれ 2 点のライフを失う。
III — クリーチャー・トークン 1 体を生け贄に捧げる。そうしたなら、5 点のライフを得る。

- この英雄譚の I 章の能力によって生成されたクリーチャー・トークンが戦場にある間、フェイズ・アウトしたパーマネントは、それのコントローラーのアンタップ・ステップ中にフェイズ・インしない。「すべてのパーマネントはフェイズ・インできない。」の能力を持つパーマネントがすべて戦場からいなくなった後（通常であれば、そのトークンが戦場を離れた後）で、フェイズ・アウトしている各パーマネントはそれぞれ、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップ中に通常どおりフェイズ・インする。

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。

- パーマネントがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのパーマネントと同時に、そのパーマネントについたままフェイズ・インする。

- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インするクリーチャーはそのターンに攻撃することができ、コストに{T}を含む起動型能力は起動できる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。

- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。

- 「〜かぎり」と書かれた継続的効果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。

- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

- III 章の能力は任意ではない。その能力を解決するに際しあなたがクリーチャー・トークンをコントローラーしていたなら、あなたはそのうちの 1 体を生け贄に捧げなければならない。ただし、それは I 章の能力によって生成されたトークンである必要はない。

《奇跡を起こす男、スコッティ》
{1}{U}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
2/3
あなたのメイン・フェイズの間、あなたの墓地にあるすべてのカードはビーム転送を持つ。そのビーム転送・コスト

は、その呪文のマナ・コストに等しい。これにより呪文を唱えるために、これをビーム転送することはできない。*（インスタントやソーサリーである呪文しか、これにより唱えることができない。あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャー１体をオーナーの手札に戻すなら、あなたの墓地にあるカードをそのビーム転送・コストで唱えてもよい。その後、その呪文を追放する。）*

- 《奇跡を起こす男、スコッティ》を、これの能力により付与されたビーム転送能力によって唱えられる呪文のビーム転送コストを支払うために、あなたの手札に戻すことはできない。とある呪文のビーム転送能力を使用して唱えられた呪文のビーム転送コストを支払うために、これをあなたの手札に戻すことはできる。

《キャスリン・ジェインウェイ艦長》
{3}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2/3
あなたの各ターンに、追加の土地１つをプレイしてもよい。
これか、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体が戦場に出るたび、そのクリーチャーは探検を行う。*（あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、そのクリーチャーの上に＋1/＋1カウンター１個を置く。その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。）*

- 《キャスリン・ジェインウェイ艦長》の１つ目の能力は他の同様の効果とともに累積する。たとえばあなたが《キャスリン・ジェインウェイ艦長》と《踏査》（「あなたの各ターンに、あなたは追加の土地１つをプレイしてもよい。」を持つエンチャント）の両方をコントロールしている場合、あなたは自分のターン中に３つの土地をプレイできる。
- 能力がクリーチャーに探検させる場合、それのコントローラーは自分のライブラリーの一番上にあるカードを公開する。それが土地・カードなら、そのプレイヤーはそれを自分の手札に加える。そうでないなら、そのプレイヤーはそのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター１個を置き、その後、そのカードを戻すか墓地に置くかを選ぶ。
- クリーチャーに探検させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の処理を行えない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード１枚を公開した後、カウンターが置かれる前に、探検しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- プレイヤーのライブラリーが空であるなどの理由で、カードが公開されなくとも、探検しているクリーチャーは＋１/＋１カウンター１個を得る。
- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに探検するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは探検を行う。あなたがこれにより土地でないカードを公開したなら、あなたは何かに＋１/＋１カウンター１個を置くことはないが、その公開されたカードをあなたの墓地に置いてもよい。「クリーチャー１体が探検するたび」に誘発する効果は、適切であれば誘発する。
- 稀に、クリーチャーでないパーマネントが探検を行うこともある。たとえば、あなたがコントロールしているクリーチャー１体が戦場に出たものの、何らかの理由により《キャスリン・ジェインウェイ艦長》の能力の解決時までにクリーチャーでなくなった場合も、それは依然として探査を行う。あなたは同様の処理を行い、そのパーマネントの上に＋１/＋１カウンター１個を置くことになるかもしれない。

《ギャラクシー級、U.S.S. エンタープライズ D》
{3}
伝説のアーティファクト — 宇宙船
4/5
各ターン内で初めてこれの上に１個以上の蓄積カウンターが置かれるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。
配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。７個以上なら、これはアーティファクト・

クリーチャーである。）

7+ | 飛行、警戒

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《鏡像宇宙への介入》
{1}{U}{B}
ソーサリー
キッカー{4}{U}{B}*（この呪文を唱えるに際し、追加で{4}{U}{B}を支払ってもよい。）*
対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それが威迫を持つことを除き、それのコピーであるトークン１体を生成する。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにつきそれぞれ、それが威迫を持つことを除き、そのクリーチャーのコピーであるトークン１体を生成する。

- 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。
- 《鏡像宇宙への介入》がキッカーされていたなら、それは対戦相手を対象とし、クリーチャーは対象としない。
- 《鏡像宇宙への介入》によって生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、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なら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があれば、そのトークンが戦場に出たときに誘発する。そのコピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は〜状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《共通目標》
{1}{G}
ソーサリー
あなたがコントロールしているクリーチャー１体か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。それらの前者はそれぞれ、その前者のパワーに等しい点数のダメージをその後者に与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー２体を《共通目標》の対象として選んだが、それらのクリーチャーのうち１体が呪文の解決時に不適正な対象であった場合、あなたがコントロールしていて適正な対象であるクリーチャーは依然として、対戦相手がコントロールしているクリーチャー（適正な対象のままであると仮定した場合）にダメージを与える。

《緊急用医療ホログラム》
{W}
アーティファクト・クリーチャー ― イリュージョン・ドクター
0/1
このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。あなたは1点のライフを得る。

- 《緊急用医療ホログラム》の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《緊急用医療ホログラム、ザ・ドクター》
{3}{G/W}{G/W}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― イリュージョン・ドクター
3/3
これが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、あなたがコントロールしていてカウンターが置かれている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。

- 《緊急用医療ホログラム、ザ・ドクター》の能力の解決時に対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはどのクリーチャーの上にもカウンターを置かない。

《草むした墓》
土地 ― 沼・森
（{T}：{B}か{G}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、2点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』*セットの）《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《口を開く者、ロキュータス》
{W}{B}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― ボーグ
1/1
あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。
{W}{B}, 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2点のダメージを与える。あなたは2点のライフを得る。

- 《口を開く者、ロキュータス》の最後の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《クワークのバー》

土地

あなたがこれでない２つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

この土地がアンタップ状態で戦場に出たとき、以下から１つを選ぶ。

• この土地は各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。

• 諜報１を行う。

{T}：{R}を加える。

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

《珪酸塩の偵察機》

{4}{R}

クリーチャー — ソリア人・スカウト

4 / 4

到達

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイする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。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《牽引する模範、ピカード》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・士官

2 / 2

{1}, {T}：これでないクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋X / ＋Xの修整を受ける。Xは、これのパワーに等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- Xの値は、これの能力の解決時に一度だけ計算される。《牽引する模範、ピカード》がその時点で戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこれのパワーを用いてXの値を決定する。

《厳粛な学徒、サーヴィック》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・アドバイザー

2 / 2

瞬速

連邦 — これが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて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。これはそれにX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数に等しい。

- Xの値は、これのの最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《後継者、グウィンダラ》
{1}{U}
伝説のクリーチャー ― ヴァウ＝ナカット・アドバイザー
1/1
これが戦場に出たとき、「ニューロフラックスの継承器」という名前で「装備しているクリーチャーは＋1/＋1の修整を受ける。」と装備{2}を持つ無色の装備品・アーティファクト・トークン1つを生成する。それをこれにつける。
{2}：あなたがコントロールしている装備品1つを対象とする。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装備品・トークンはそれのコピーになる。

- 装備品・トークンはコピー元の装備品に書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、装備品が別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはその装備品がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、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。
- コピー元の装備品のマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0として扱う。
- コピーした装備品がトークンであるなら、あなたがコントロールしている各装備品・トークンはそれぞれ、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。
- コピー元の装備品が他の何かをコピーしている場合は、その装備品・トークンはそのパーマネントがコピーしているものになる。
- それらのトークンが対象とした装備品のコピーになるときには、それらは戦場に出るわけではないので、コピー元のパーマネントに「[この装備品]が戦場に出たとき」や「[この装備品]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。

《豪胆な操縦士、エリカ・オルテガス》
{3}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・操縦士
3/3
速攻
これがタップ状態になるたび、あなたの手札にある土地・カード1枚を戦場に出してもよい。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻す。

- 《豪胆な操縦士、エリカ・オルテガス》の誘発型能力によって土地・カード1枚を戦場に出した場合、それは土地をプレイすることではない。あなたがすでにそのターンに土地をプレイしていたとしても、これにより土地・カードを戦場に出すことができる。
- あなたがオーナーの手札に戻す土地は、《豪胆な操縦士、エリカ・オルテガス》の能力によってあなたが戦場に出した土地と同じである必要はない。

《心を開きしダソン》
{G}{U}{R}
伝説のクリーチャー — タマリア人・士官
3/3
あなたがエンチャント・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。それが英雄譚・呪文なら、これは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。
{2}：あなたがコントロールしているエンチャント1つを対象とする。それの上にあるカウンター1個を選ぶ。それの上に追加のその種類のカウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《心を開きしダソン》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 「タナグラの獣（共通の敵）」「キテオ、目は閉じたまま（理解の拒絶）」「テンバ、拡げた腕（贈与の意志）」「スカス、彼の目は開かれた（意思の疎通）」

《*コバヤシマル・シナリオ*》
{1}{U}{U}
エンチャント
あなたのアップキープの開始時に、以下からまだ選ばれていない1つを選ぶ。
•*称賛* — 対戦相手がコントロールしていてマナ総量が3以下であるクリーチャー最大1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
•*センサー* — カード2枚を引く。
•*転送する* — 赤の1/1の士官・クリーチャー・トークン2体を生成する。
•*艦を放棄する* — あなたはこのゲームに敗北する。

- クリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、それのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- あなたが対象とともに1つ目のモードを選び、その対象が能力の解決時に不適正な対象であった場合、能力は解決しないものの、そのモードは後続の能力のために選ばれたままの状態である。

- 稀な状況であるが、すべてのモードが以前に選ばれていたがゆえに、何もモードを選べないことがある。その場合、能力は単にスタックから取り除かれ、効果は発生しない。さすが艦長、冴えてる。
- 「まだ選ばれていない」は、それまでにモードを選んだのが誰であるかは関係ない。たとえば、あなたが最初の３つモードを選び、対戦相手がその《*コバヤシマル・シナリオ*》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーは４つ目のモードしか選ぶことができない。さすが艦長、*とても*冴えてる。

《最優先指令だ》
{2}{U}
インスタント
以下から１つを選ぶ。
• *干渉する* — 呪文１つを対象とする。それのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
• *静観する* — クリーチャー最大１体を対象とする。それをタップし、それの上に麻痺カウンター１個を置く。あなたはカード１枚を引く。*（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、代わりにそれの上から麻痺カウンター１個を取り除く。）*

- あなたは必ずしも、《最優先指令だ》の２つ目のモードのために対象を選ばなくてもよい。ただし、対象を選んだものの、その対象にしたクリーチャーが《最優先指令だ》の能力を解決する時点で不適正であった場合、これの能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《寺院の庭》
土地 — 森・平地
（{T}：{G}か{W}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、２点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は２つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』* セットの）《湧霧の村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。

- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは２点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《ジェイムズ・T・カーク船長》
{2}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2/2
これが戦場に出るか攻撃するたび、以下から１つを選ぶ。あなたの手札にカードがないなら、代わりに１つ以上を選ぶ。
• カード１枚を捨てる。その後、カード１枚を引く。
• 赤の１/１の士官・クリーチャー・トークン１体を生成する。
• 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＋１/＋０の修整を受ける。

- １つ目のモードの実行時点であなたの手札にカードがなかった場合、あなたはただカード１枚を引く。

《ジェネシス効果》
{4}{R}
インスタント
クリーチャー１体を対象とし、あなたがコントロールしている土地１つを対象とする。ジェネシス効果はそのクリーチャーに６点のダメージを与える。その土地を破壊する。「新惑星」という名前で「{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つ惑星・土地・トークン１つをタップ状態で生成する。

- 《ジェネシス効果》を唱えるには、クリーチャーおよびあなたがコントロールしている土地を両方とも対象として選ばなければならない。呪文の解決時に対象のうちの１つのみが適正なままであった場合、その残りの適正な対象に影響を及ぼす効果は依然として発生し、あなたは新惑星・トークンを生成する。呪文の解決時に両方の対象が不適正であったならば、呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。あなたは新惑星・トークンを生成しない。
- 《ジェネシス効果》が解決されるのであれば、あなたがコントロールしている土地が破壊されていなくとも、あなたは依然として新惑星・トークンを生成する。たとえば、その土地が破壊不能を持っていたなら、《ジェネシス効果》は対象としたクリーチャーに６点のダメージを与え、あなたは新惑星・トークンを生成する。クルーグには言わないように。

《ジェネシス装置》
{2}{G}
伝説のアーティファクト
ジェネシス装置が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カードや惑星・カードである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。
{3}{G}{G}, {T}, ジェネシス装置を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしている望む数の土地を生け贄に捧げる。その後、あなたのライブラリーからその数以下の枚数の土地・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。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたが生け贄に捧げる土地の数と、どの土地を生け贄に捧げるかを選んだ後に、《ジェネシス装置》の起動型能力の解決の一部として、そのすべての土地を生け贄に捧げる。

《支援任務》
{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体が戦場に出るたび、このエンチャントの上に探索カウンター１個を置く。そのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。このエンチャントの上に５個以上の探索カウンターがあるなら、代わりに、そのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター２個を置く。

- 《支援任務》の能力を解決するに際しこれが戦場になかった場合、あなたがそのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター２個を置くかどうかは、これが戦場を離れる前にこれの上にあった探索カウンターの個数を用いて決定するが、その能力の解決時には、あなたは《支援任務》の上に探索カウンターをさらに１個置くことはできない。

《時間の征服者》
{2}{G}
クリーチャー ― ナクール人・戦士
2/3
このクリーチャーが戦場に出たとき、カード３枚を切削する。その後、あなたの墓地にある土地・カード１枚をあなたの手札に戻す。そうできないなら、宝物・トークン１つを生成する。*（カード３枚を切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード３枚をあなたの墓地に置くことである。）*

- あなたの墓地にある土地・カード１枚をあなたの手札に戻すことは任意ではない。そこに１枚でもあれば、あなたは１枚を戻さなければならない。たとえ、あなたが宝物・トークンの方を望むのだとしても、土地・カードをあなたの手札に戻さないことを選ぶことはできない。

《時間の外、ターシャ・ヤー》
{1}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2 / 1
速攻
これが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。
{2}{R}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：このカードのコピーであるトークン１体を生成する。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 《時間の外、ターシャ・ヤー》の最後の能力によって生成された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。墓地に置かれる前や追放される前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報はコピーしない。

《仕組まれた爆薬》
{X}
アーティファクト
烈日（このアーティファクトは、これを唱えるために支払われたマナの色１色につき１個の蓄積カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）
{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：マナ総量がこのアーティファクトの上にある蓄積カウンターの個数に等しく土地でないすべてのパーマネントを破壊する。

- あなたは、《仕組まれた爆薬》を唱える際にＸの値を望むように決めることができる。Ｘとして選んだ値は《仕組まれた爆薬》が戦場に出る際に置く蓄積カウンターの個数に直接影響するわけではないが、Ｘの値が増えれば支払うマナの点数が増え、その結果としてそれを唱えるために支払われるマナの色の数も増やせる。
- 無色のマナによって、《仕組まれた爆薬》の上に置く蓄積カウンターの個数が増えることはない。無色は色ではない。
- 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。

《地獄の底から、U.S.S. リライアント》
{2}{B}{B}
伝説のアーティファクト — 宇宙船
4 / 3

これが戦場に出るたび、および、プレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にありマナ総量が４以下であるクリーチャー・カード１枚を対象とする。それを最終カウンター１個が置かれた状態で戦場に戻す。
配備（*あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。１０個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。*）
10+ | 飛行

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

《死の艦、サルコファガス》
{2}{R}
伝説のアーティファクト — 宇宙船
4 / 4
あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは＋１/＋０の修整を受ける。
クリーチャー１体が死亡するたび、これがクリーチャーでない場合、これの上に蓄積カウンター１個を置く。
配備（*あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。１０個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。*）
10+ | 飛行

- *《死の艦、サルコファガス》*の２つ目の能力は、クリーチャー１体が死亡するたび、*《死の艦、サルコファガス》*がクリーチャーであるかどうかを見る。クリーチャーであるなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それの解決時に再度確認する。その時点で*《死の艦、サルコファガス》*がクリーチャーであったなら、能力は解決せず、効果は一切発生しない。

《湿った墓》
土地 — 島・沼
（{T}：{U}か{B}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、２点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は２つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』*セットの）《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。

- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは２点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《遮蔽とフェイザー》
{8}{U}
ソーサリー
ストレンジ・ニュー・ワールド — 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て互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

黒の2/2のロミュラン人・クリーチャー・トークン2体を生成する。カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- 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。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。

《ジャン＝リュック・ピカード艦長》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2/3
あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。
あなたがクリーチャーや宇宙船である呪文1つを唱えるたび、赤の1/1の士官・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アンタップ状態である士官7体をタップする：あなたのライブラリーから宇宙船・カード1枚を探し、蓄積カウンター7個が置かれた状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《ジャン＝リュック・ピカード艦長》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《ジャン＝リュック・ピカード艦長》の最後の能力を起動するためには、《ジャン＝リュック・ピカード艦長》自身や、直近のあなたのターンの開始時点からあなたが続けてコントロールしていなかったものも含めて、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である士官であればどれをタップしてもよい。

《集合体ドローン》
{1}{B}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
*/2
集合体ドローンのパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーの数に等しい。

- 《集合体ドローン》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《純粋エネルギー》
{1}{W}
ソーサリー
クリーチャー1体か2体を対象とし、2個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。
ビーム転送{2}{W}*（あなたがコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻すなら、あなたの墓地にあるこのカードを{2}{W}で唱えてもよい。その後、この呪文を追放する。）*

- あなたが《純粋エネルギー》を唱えるに際し、あなたは対象の数と、カウンターの割り振り方を選ぶ。各対象にはそれぞれカウンターを少なくとも1個割り振らなければならない。
- あなたが《純粋エネルギー》の対象として2体を選び、能力の解決時にそのうち1体のクリーチャーしか適正な対象のままでなかったなら、元のカウンターの割り振り方が適用され、不適正な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。残りの適正な対象の上に置かれることはない。

《蒸気孔》
土地 — 島・山
（{T}：{U}か{R}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、２点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は２つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』* セットの）《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは２点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《照合トライマトリックス》
{B}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
1/1
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・クリーチャー３体をタップする：カード１枚を引き、１点のライフを失う。

- 《照合トライマトリックス》の能力を起動するためには、《照合トライマトリックス》自身や、直近のあなたのターンの開始時点からあなたが続けてコントロールしていなかったものも含めて、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・クリーチャーであればどれをタップしてもよい。

《昇進した少尉、ラザフォード》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
2/2
これが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード６枚を見る。「その中からアーティファクト・カード１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。
あなたが宇宙船・呪文１つを唱えるたび、クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋1/＋1カウンター１個を置く。

- 《昇進した少尉、ラザフォード》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《ジョーディ・ラ＝フォージ少佐》
{2}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
3/2
あなたが、あなたがコントロールしているアーティファクトの上に１個以上の蓄積カウンターを置くなら、代わりに、そのアーティファクトの上に、その個数の２倍の個数の蓄積カウンターを置く。

- パーマネントが、カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、そのカウンターをパーマネントに付与する効果が、それらのカウンターをそれの上に置くプレイヤーを指定していることがある。その効果がプレイヤーを指定していなければ、それらのカウンターをそれの上に置いたのは、そのオブジェクトのコントローラーである。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が２つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《植民地の総督、ガル・デュカット》
{4}{B}{B}{B}
伝説のクリーチャー — カーデシア人・ならず者
6/6
威迫
各終了ステップの開始時に、各対戦相手はそれぞれ、このターンに自分が失ったライフの点数に等しい点数のライフを失う。あなたはこれにより失われたライフに等しい点数のライフを得る。*（ダメージによりライフは失われる。）*

- 稀に、《植民地の総督、ガル・デュカット》の最後の能力により各対戦相手がそれぞれ失うライフの点数が、これの解決前に各対戦相手が失っていたライフの点数と異なる場合がある。（たとえば、あなたが《アクロゾズの放血者》という、「あなたのターンの間に対戦相手１人がライフを失うなら、代わりにそのプレイヤーはその２倍の点数のライフを失う。」を持つクリーチャーをコントロールしているかもしれない。）その場合、あなたが得るライフは、《植民地の総督、ガル・デュカット》の最後の能力の結果として失われたライフの点数に基づく。

《ジョセフ・ムベンガ医師》
{2}{G}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・ドクター
3/3
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てこれでないすべてのクリーチャーは呪禁を持つ。
あなたが、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に１個以上のカウンターを置くなら、代わりに、そのクリーチャーの上にその２倍の個数のそれらの各種類のカウンターを置く。

- パーマネントが、カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、そのカウンターをパーマネントに付与する効果が、それらのカウンターをそれの上に置くプレイヤーを指定していることがある。その効果がプレイヤーを指定していなければ、それらのカウンターをそれの上に置いたのは、そのオブジェクトのコントローラーである。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が２つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《司令官、カーク》
{1}{R}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
3/3

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合計が８以上である間にあなたが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。
{2}, これを生け贄に捧げる：アーティファクトやエンチャントである１つを対象とする。それを破壊する。

- あなたが攻撃クリーチャーを指定し終えた時点であなたがコントロールしていたクリーチャーのパワーの合計が８以上であれば、《司令官、カーク》の１つ目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パワーの合計値がいくつであろうと関係ない。あなたは依然としてあなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放し、そのターン、依然としてそのカードをプレイすることができる。
- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《深宇宙の走査》
{4}{U}{U}
ソーサリー
ストレンジ・ニュー・ワールド― カードＸ枚を引く。Ｘは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。次のあなたのターンまで、あなたの手札の上限はなくなる。

- Ｘの値を決めるのは、《深宇宙の走査》の解決時の１回のみである。

《神聖なる泉》
土地 ― 平地・島
（{T}：{W}か{U}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、２点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は２つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』* セットの）《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは２点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《人生を全うせしパイク船長》
{1}{G}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・士官・スカウト
/
ストレンジ・ニュー・ワールド― これのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。
あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚をいつ見てもよい。
あなたはあなたのライブラリーの一番上にある土地をプレイしてもよい。

- 《人生を全うせしパイク船長》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 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のと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。

- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上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。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、あなたの手札から起動できる能力を起動したりすることはできない。

《信念なき指導者、カイ・ウィン》
{1}{B}
伝説のクリーチャー — ベイジョー人・クレリック
3/1
これが戦場に出るに際し、土地でないカード名１つを選ぶ。
対戦相手１人がその選ばれた名前の呪文１つを唱えるか、その選ばれた名前が発生源である能力１つを起動するたび、そのプレイヤーは３点のライフを失う。

- 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。選ばれた名前を持つ発生源の常在型能力および誘発型能力は影響を受けない。

《信念の試練》
{1}{W}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。
•*基地と事を構える* — 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。
•*交渉を開始する* — 対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカード１枚を引く。あなたはカード２枚を引く。

- ２つ目のモードが選ばれて、《信念の試練》の解決時に対象とした対戦相手が不適正な対象であったなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。よってあなたはカードを引くことはない。

《精神的支柱、ニーリックス》
{1}{G}
伝説のクリーチャー — タラクシア人・アドバイザー
１/１
これが戦場に出たとき、食物・トークン１つを生成する。*（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）*
あなたがライフを得るたび、これの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。

- 《精神的支柱、ニーリックス》の２つ目の能力は、《従軍記者、ジェイク・シスコ》による１点であっても、《素朴な仕立て屋、エリム・ガラック》による２点であっても、点数にかかわらず、ライフを得るイベント１回につき１回のみ誘発する。
- 《精神的支柱、ニーリックス》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの２つ目の能力を解決する以前に死亡する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが２体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《精神的支柱、ニーリックス》の２つ目の能力は２回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり２体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は１回しか誘発しない。
- 「何か１つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《精神的支柱、ニーリックス》の２つ目の能力は１回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《精神的支柱、ニーリックス》は誘発しない。

《聖なる鋳造所》
土地 — 山・平地
（{T}：{R}か{W}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、２点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』* セットの）《湧霧の村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《征服任務》
{2}{W}
エンチャント
あなたがコントロールしていてトークンでないアーティファクト１つが戦場に出るたび、このエンチャントの上に探索カウンター１個を置く。無色の１/１のボーグ・アーティファクト・クリーチャー・トークン１体を生成する。このエンチャントの上に６個以上の探索カウンターがあるなら、代わりに、そのトークン２体を生成する。

- 《征服任務》の能力を解決するに際しこれが戦場になかった場合、あなたがトークン２体を生成するかどうかは、これが戦場を離れる前にこれの上にあった探索カウンターの個数を用いて決定するが、その能力の解決時には、あなたはこれの上に探索カウンターを置くことはできない。

《生命体 8472》
{4}{G}{G}
クリーチャー — 昆虫・ビースト
7 / 5
ストレンジ・ニュー・ワールド — 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互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい点数のライフを得る。
このクリーチャーはアーティファクト・クリーチャーにはブロックされない。
このクリーチャーは、対戦相手がコントロールしているアーティファクトの発生源からの能力の対象にならない。

- 《生命体 8472》がブロックされた後では、これをブロックしたクリーチャーをアーティファクト・クリーチャーにしても、そのクリーチャーがブロックするのを阻止できない。

《*セーラット*のペット》
{2}{W}
クリーチャー — 熊
4 / 3
このクリーチャーは単独では攻撃できない。

- 《*セーラット*のペット》は、同時に他のクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定するときにのみ、攻撃クリーチャーとして指定できる。《*セーラット*のペット》が攻撃した後では、他のクリーチャーを除去しても、それの攻撃を止めることはできない。
- あなたが単独では攻撃できないクリーチャーを２体以上コントロールしているなら、それらでないクリーチャーが攻撃しなくても、それらで一緒に攻撃できる。
- 《*セーラット*のペット》は単独では攻撃できないが、これでない攻撃クリーチャーが同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃する必要はない。たとえば、《*セーラット*のペット》が対戦相手を攻撃し、これでないクリーチャーがその対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃することができる。
- 単独では攻撃できないクリーチャーが、可能なら攻撃しなければならない場合は、それのコントローラーは可能ならこれでないクリーチャーと一緒に攻撃しなければならない。
- カードには「このクリーチャーは単体では攻撃できない。」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、「このクリーチャーは単独では攻撃できない。」である。

《セタシアンの手練れ》
{3}{U}
クリーチャー — 鯨・士官
3/3
護法{1}*（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）*
あなたがクリーチャーでない呪文１つを唱えるたび、このクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。

- 《セタシアンの手練れ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《戦術士官》
{1}{W}
クリーチャー — 人間・士官
2/1
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合計が８以上である間にあなたが攻撃するたび、このクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。これをアンタップする。

- あなたが攻撃クリーチャーを指定し終えた時点であなたがコントロールしていたクリーチャーのパワーの合計が８以上であれば、《戦術士官》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パワーの合計値がいくつであろうと関係ない。あなたは依然として《戦術士官》の上に＋１/＋１カウンター１個を置き、これをアンタップする。

《煽動家、キラ・ネリス》
{1}{R}{W}
伝説のクリーチャー — ベイジョー人・兵士
4/3
トランプル
あなたが攻撃クリーチャーをコントロールしている間にあなたがコントロールしているクリーチャーが戦場に出るなら、代わりに、それはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。
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１体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、それは＋１/＋１の修整を受ける。

- 《煽動家、キラ・ネリス》の２つ目の能力によってあなたがコントロールしているクリーチャーがタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出るなら、それが戦場に出るに際し、あなたはそれが対戦相手かプレインズウォーカーかバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。稀に、あなたがコントロールしているクリーチャーが特定の対戦相手かプレインズウォーカーかバトルを攻撃している状態で戦場に出る場合がある。そのような場合、そのクリーチャーはそのプレイヤーかパーマネントを攻撃している状態で戦場に出ることになり、あなたが選ぶことはない。
- 《煽動家、キラ・ネリス》の２つ目の能力によってタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。それらのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。

《先導の失敗》
{3}{U}
インスタント
この呪文が攻撃クリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}少なくなる。
クリーチャーや宇宙船である１体を対象とする。それのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下のうち選んだほうに置く。

- 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適用し、その後コストの減少（たとえば、《先導の失敗》の１つ目の能力によるもの）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。

《そうしたまえ》
{3}{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パーマネント１つを対象とし、プレイヤー１人を対象とする。そのパーマネントをアンタップする。そのプレイヤーはカード２枚を引く。
• 赤の１/１の士官・クリーチャー・トークン１体を生成する。カード２枚を引く。

- 《そうしたまえ》の１つ目のモードを選ぶには、プレイヤーとあなたがコントロールしているパーマネントの両方を共に、対象として選ばなければならない。呪文の解決時に対象のうちの１つのみが適正なままであった場合、その残りの適正な対象に影響を及ぼす効果は依然として発生する。呪文の解決時に両方の対象が不適正であったならば、呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。反対に、《そうしたまえ》の２つ目のモードは対象を必要としない。

《聡明なる請負人、ウォーフ》
{2}{R}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・戦士・スパイ
３/２
これが戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていてマナ総量が３以下であるクリーチャー最大１体を対象とする。ターン終了時まで、それのコントロールを得る。それらのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらは他のタイプに加えて戦士になり、速攻を得る。

- 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、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。

《退化》
{1}{B}
エンチャント — オーラ
エンチャント（クリーチャー）
エンチャントしているクリーチャーは－４/－０の修整を受け、それではブロックできず、それはサラマンダーである。*（これは他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。）*
スレッショルド— 各アップキープの開始時に、あなたの墓地に７枚以上のカードがある場合、エンチャントしているクリーチャーを追放する。

- 《退化》のスレッショルド能力は、それが誘発する瞬間に、あなたの墓地に７枚以上のカードがあるかどうかを見る。墓地に７枚以上のカードがなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それの解決時に再度確認する。解決時点で７枚以上のカードがあなたの墓地になければ、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《楽しいこともいつかは終わる》
{3}{G}{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。IV の後に、生け贄に捧げる。）
I, II, III ― カード２枚を引く。その後、あなたの手札にあるカード１枚を追放する。
IV ― この英雄譚によって追放されているすべてのカードが共通のカード・タイプを持っているなら、１０点のライフを得る。

- *マジック*のカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ヴァルカン人や宇宙船や惑星はサブタイプであってカード・タイプではない。
- IV 章の能力が解決される際、この英雄譚によって追放されているすべてのカードを確認し、それらがすべて同じカード・タイプを共有しているかどうかを確認する。これは、追放されているカードが３枚未満である場合（追放されていたカードの一部が追放領域を離れた、あるいはそもそも３枚追放されていなかった、などの理由で）であっても同様である。カードが１枚のみなら、そのカードはそれ自身とカード・タイプを共有することになるため、あなたは１０点のライフを得る。カードが１枚も追放されていないなら、あなたは１０点のライフを得る。（空虚に真である命題についてさらに詳しく知りたい場合は、担当の科学担当官にご相談ください。）

《*ダハール・マスター*》
{3}{R}
クリーチャー ― クリンゴン人・戦士
4/3
このクリーチャーが戦場に出たとき、土地でもこれでもないパーマネント１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、１つを対象とする。このクリーチャーはそれに２点のダメージを与える。

- 《*ダハール・マスター*》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが土地でもこれでもないパーマネント１つを生け贄に捧げたときに、２つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《タル・シアーのパラドックス、セラ》
{3}{B}
伝説のクリーチャー ― ロミュラン人・人間・ならず者
3/3
これが攻撃するたび、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。

１枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、黒の２/２のロミュラン人・クリーチャー・トークン１体をタップ状態で生成する。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《タル・シアーのパラドックス、セラ》の最後の能力は一度のみ誘発する。

《タル・シアーの分析官》
{2}{R}
クリーチャー ― ロミュラン人・科学者
３/２
{T}：このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。
あなたがクリーチャーでない呪文１つを唱えるたび、このクリーチャーをアンタップする。

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

《探査任務》
{2}{R}{R}
エンチャント
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、このエンチャントの上に探索カウンター１個を置く。その後、土地でないカード１枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から１枚ずつ追放していく。このターン、そのカードをプレイしてもよい。このエンチャントの上に５個以上の探索カウンターがあるなら、{R}{R}を加える。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 《探査任務》の能力を解決するに際しこれが戦場になかった場合、あなたが{R}{R}を加えるかどうかは、これが戦場を離れる前にこれの上にあった探索カウンターの個数を用いて決定するが、その能力の解決時には、あなたはこれの上に探索カウンターを置くことはできない。

《血の墓所》
土地 ―沼・山
（{T}：{B}か{R}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、２点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は２つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』*セットの）《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは２点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《忠誠の試練》
{B}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。
•*質素で素朴なガラック* — 墓地にあるカード１枚を対象とする。それを追放する。
カード１枚を引く。•*元オブシディアン・オーダー* — あなたの墓地にあるクリーチャー・カード１枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- １つ目のモードが選ばれて、《忠誠の試練》の解決時に対象としたカードが不適正な対象であったなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《長寿と繁栄を》
{5}{W}{U}
ソーサリー
この呪文は打ち消されない。
あなたのライフ総量を２倍にする。あなたの手札にあるカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。次のあなたのターンまで、あなたの手札の上限はなくなる。

- あなたのライフ総量を２倍にするとは、あなたが必要な点数のライフを得て、ライフ総量がそれ以前の２倍の値になるようにすることである。あなたのライフ総量が負の値であった場合は、代わりに、あなたのライフ総量が元々０点を下回っていた分の２倍だけ０点を下回るように、必要に応じてその点数に等しい点数のライフを失う。他の効果も、このライフを得たり失ったりすることに関係する。

《通信士官、ニヨータ・ウフーラ》
{2}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2 / 4
宇宙周波をオープンにする — これが戦場に出るに際し、０から１０の数字のうち１つを選ぶ。
通信をオープンにする — 対戦相手が、マナ総量がその選ばれた数である呪文１つを唱えるたび、あなたはカード１枚を引く。

- 《通信士官、ニヨータ・ウフーラ》の１つ目の能力のために選ぶことができる数字は０と１０を含む。
- 呪文を唱えるためのコストを増減する効果は、その呪文のマナ総量に影響しない。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Ｘの値を使用して呪文のマナ総量が選ばれた数字に等しいかどうかを決める。たとえば、選ばれた数字が４なら、マナ・コストが{X}{R}{R}である呪文についてＸを２として唱えると、《通信士官、ニヨータ・ウフーラ》の最後の能力が誘発する。
- 《通信士官、ニヨータ・ウフーラ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《通信バッジ》
{3}
アーティファクト — 通信機・装備品
あなたがこの呪文を唱えたとき、これをコピーする。*（そのコピーはトークンになる。）*

装備しているクリーチャーは「あなたが通信機がついていてこれでないクリーチャーをコントロールしている間にこのクリーチャーが攻撃するたび、このターン、このクリーチャーはブロックされない。」を持つ。
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。）*

- 《通信バッジ》の１つ目の能力は、《通信バッジ》よりも先に解決される。《通信バッジ》が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- パーマネント・呪文のコピーはトークンとして戦場に出る。これはトークンを生成する効果と同じではなく、トークンを生成することを参照しているいかなる効果もパーマネント・呪文のコピーには適用されない。
- 《通信バッジ》がその装備しているクリーチャーに付与する誘発型能力が解決した後では、それが《通信バッジ》を装備している状態でなくなったり、それ以外のクリーチャーが通信機を装備している状態でなくなったとしても、そのクリーチャーはそのターン、ブロックされない。

《慎ましき経営者、クワーク》
{2}{R}
伝説のクリーチャー — フェレンギ人・ならず者
1 / 2
あなたは宝物・トークンを生け贄に捧げることができない。
各アップキープの開始時に、宝物・トークン１つを生成する。*（それは「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つアーティファクトである。）*

- 《慎ましき経営者、クワーク》の１つ目の能力は、いかなる理由であろうとあなたが宝物・トークンを生け贄に捧げるのを阻止する。あなたはそれを、アーティファクトを生け贄に捧げることを求めるコストを支払うためにも、それ自身の能力のコストを支払うためにも、生け贄に捧げることはできない。何らかの効果によってあなたに宝物・トークンを生け贄に捧げるように指示された場合、あなたはそうすることができず、そのトークンは戦場に残り続ける。
- 何らかの効果によってあなたにアーティファクトを生け贄に捧げるよう指示され、かつあなたが宝物・トークン以外のアーティファクトをコントロールしていた場合、あなたはそれ以外のアーティファクトの中の１つを生け贄に捧げなければならない。宝物・トークンを生け贄に捧げようとして失敗し、それによってその効果を無視することはできない。

《抵抗は無意味だ》
{1}{B}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。
• アーティファクトでないクリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。
• あなたの墓地にありマナ総量が３以下であるアーティファクト・クリーチャー・カード１枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 墓地にあるアーティファクト・クリーチャー・カードのコストに{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。

《データ少佐》
{2}{U}
伝説のアーティファクト・クリーチャー — アンドロイド・科学者
2/2
プレイヤーがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、データ少佐の上に+1/+1カウンター1個を置く。
{1}, あなたがコントロールしているクリーチャーの上から合計3個のカウンターを取り除く：カード1枚を引く。

- 《データ少佐》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- あなたが《データ少佐》の最後の能力のコストを支払うために取り除くカウンターは同じ種類のカウンターである必要はなく、それらすべてが同じクリーチャーの上にある必要もない。たとえば、あなたは1体のクリーチャーの上から麻痺カウンター1個、別のクリーチャーの上から−1/−1カウンター1個、そして3体目のクリーチャーの上から+1/+1カウンター1個を取り除くことができる。

《テランの皇帝、ジョージャウ》
{4}{B}{B}
伝説のクリーチャー — 人間・ならず者・貴族
4/6
あなたのライフが0点以下であることではゲームに敗北しない。
あなたの終了ステップの開始時に、あなたは3点のライフを失い、カード1枚を引く。その後、あなたのライフ総量が0点以下なら、赤の1/1の士官・クリーチャー・トークン10体を生成する。

- あなたのライフが0点以下であり《テランの皇帝、ジョージャウ》が戦場を離れた場合、あなたはゲームに敗北する（その他の効果によってあなたがゲームに敗北しない場合を除く）。
- あなたのライフが0点以下であるなら、あなたは0点以外のライフの点数を支払うことができない。あなたがダメージや何らかの効果（《テランの皇帝、ジョージャウ》の最後の能力の効果など）の結果としてライフを失うことはありうる。
- あなたは、カードが0枚であるライブラリーからカードを引く、10個以上の毒カウンターを持つなど、その他の理由でゲームに敗北することがある。

《転送機の操作手、マイルズ・オブライエン》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
3/3
これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてクリーチャーやアーティファクトでありこれでない最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
各終了ステップの開始時に、このターンにパーマネントが戦場からあなたの手札に戻っていた場合、カード1枚を引く。

- 《転送機の操作手、マイルズ・オブライエン》の最後の能力は、各終了ステップの開始時に、そのターンにパーマネントがあなたの手札に戻っていたかどうかを見る。戻っていなかったなら、この能力は一切誘発し

ない。終了ステップ中にパーマネントを戦場からあなたの手札に戻しても、この能力が誘発することはない。

《同化を免れし者、セブン・オブ・ナイン》
{1}{U}
伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・士官
0/4
あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、カード1枚を引く。その後、あなたが互いに異なる名前を持つ5つ以上の土地をコントロールしているのでないかぎり、カード1枚を捨てる。
{6}{U}：これの基本のパワーとタフネスは7/9になる。あなたが互いに異なる名前を持つ7つ以上の土地をコントロールしていなければ起動できない。

- 《同化を免れし者、セブン・オブ・ナイン》の最後の能力は持続期間を持たない。これが解決するなら、これはゲームが終わるか《同化を免れし者、セブン・オブ・ナイン》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果によりこれのパワーやタフネスが変更される場合を除き、その効果は持続する。

《トゥポル副司令官》
{2}{U}
伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・科学者
3/1
瞬速
トゥポル副司令官が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。
• 起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それを打ち消す。
• アーティファクトやクリーチャーである最大1つを対象とする。それをタップし、それの上に麻痺カウンター1個を置く。*（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）*

- 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「〜とき、」「〜たび、」「〜時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力（果敢など）もある。それらは注釈文に「〜とき、」「〜たび、」「〜の開始時に、」と書かれている。

《度胸の試練》
{G}
インスタント
以下から1つを選ぶ。
• *過去を改変する* — 墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。あなたは2点のライフを得る。
• *トランスファー・ネットワークを消す* — マナ総量が3以下でありアーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。

- 1つ目のモードが選ばれて、《度胸の試練》の解決時に対象としたカードが不適正な対象であったなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。
- 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。

《ドミニオンの侵入》
{X}{R}{R}{R}
ソーサリー
対戦相手がコントロールしているクリーチャーＸ体を対象とする。それらにつきそれぞれ、それが多相を持つことを除きそれのコピーであるトークン１体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。*（それらはすべてのクリーチャー・タイプである。）*

- 《ドミニオンの侵入》によって生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、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なら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があれば、そのトークンが戦場に出たときに誘発する。そのコピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《ドミニオンの破壊工作員》
{4}{U}
クリーチャー ― 多相の戦士
3/3
このクリーチャーを、これが伝説でないことを除き、戦場にありアーティファクトやクリーチャーである１つのコピーとして戦場に出してもよい。そうしたなら、これは、これがコピーするパーマネントの上にあるカウンターの種類と個数に等しい、追加のカウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《ドミニオンの破壊工作員》は、記載されている例外を除き、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Ｘは０として扱う。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、《ドミニオンの破壊工作員》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。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、《ドミニオンの破壊工作員》はそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。

- コピー元のパーマネントに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があれば、《ドミニオンの破壊工作員》が戦場に出たときに誘発する。そのコピー元のパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《トラブル続きのトリブル》
{2}{W}
クリーチャー — トリブル
0/1
このクリーチャーではブロックできない。
あなたのアップキープの開始時に、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。

- コピーであるトークンはとあるものを孕んでいる……その正体とは、《トラブル続きのトリブル》の能力である。その中には、クリーチャー・トークンが自身のコピーをつくる能力も含まれる。
- トークンは《トラブル続きのトリブル》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、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。
- 《トラブル続きのトリブル》が、その最後の能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《トラブル続きのトリブル》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《トラブル続きのトリブル》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。
- 《トラブル続きのトリブル》の最後の能力がスタック上にあって解決される前に、その《トラブル続きのトリブル》が何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《トラブル続きのトリブル》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。

《トラベラー》
{G}{U}
伝説のクリーチャー — スカウト
*/3
到達、警戒
ストレンジ・ニュー・ワールド— トラベラーのパワーは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

- 《トラベラー》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。

《名高き古参兵》
{B}
クリーチャー — クリンゴン人・アドバイザー
2/1
このクリーチャーではブロックできない。
あなたはあなたの墓地にあるこのカードを唱えてもよい。そうしたなら、これは最終カウンター１個が置かれた状態で戦場に出る。 *（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）*

- 《名高き古参兵》の最後の能力によって与えられた許諾を使い、あなたの墓地にあるこれを唱えるときも、あなたはそのコストをすべて支払わなければならないし、そのタイミングの制限にすべて従わなければならない。
- 《名高き古参兵》があなたの墓地から唱えられた後に打ち消された場合、それは墓地に戻る。これにより、《名高き古参兵》を再び唱えてもよい。（もし打ち消された上でそうしたなら、その身に起きた華々しい打ち消し合戦を土産話として携えてやってくるだろう。）
- あなたが、あなたの墓地から呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。あなたがその呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- １つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《何食わぬはったり》
{R}{R}
インスタント
対戦相手１人がコントロールしていてクリーチャーでない呪文１つを対象とする。そのプレイヤーはその呪文を追放してもよい。そうしないなら、あなたはあなたの手札にある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。

- 《何食わぬはったり》の解決時に対象の呪文が不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはあなたの手札から呪文を唱えることはできない。
- 対戦相手が、自分がコントロールしている呪文を追放しないことを選んだなら、あなたがあなたの手札から唱えるクリーチャーでない呪文は、《何食わぬはったり》の解決中かつスタック上にある間に唱えられる。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、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。その呪文を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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。

《ニバー科学アカデミー》
土地
あなたがこれでない２つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。
この土地がアンタップ状態で戦場に出たとき、以下から１つを選ぶ。
• クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

• 諜報 1 を行う。
{T}：{U}を加える。

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

《人間の条件》
{2}{W}
エンチャント ― 英雄譚
（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター 1 個を加える。III の後に、生け贄に捧げる。）
I ― アーティファクトやクリーチャーでありトークンでない最大 1 つを対象とする。それを追放する。
II ― 調査を行う。*（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贄に捧げる：カード 1 枚を引く。」を持つアーティファクトである。）*
III ― その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。あなたは 2 点のライフを得る。

- （能力がコピーされたなどの理由で）《人間の条件》の I 章の能力によって 1 体以上のパーマネントが追放されたなら、それの III 章の能力はすべての追放されたカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。
- 《人間の条件》の III 章の能力を解決するが追放されているカードがない場合でも、あなたは依然として 2 点のライフを得る。

《熱意ある少尉、ブラッド・ボイムラー》
{1}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・士官
2/2
絆魂
これがタップ状態になるたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているパーマネントの上に 1 個以上のカウンターが置かれるなら、代わりに、そのパーマネントの上に、カウンターの各種類につきそれぞれ、その個数に 1 を足した個数のその種類のカウンターを置く。

- 《熱意ある少尉、ブラッド・ボイムラー》の最後の能力が解決したターンに、あなたがコントロールしているクリーチャーが数個のカウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、代わりに、カウンターの各種類につきそれぞれ、その個数に 1 を足した個数のその種類のカウンターが置かれた状態で戦場に出ることになる。
- 《熱意ある少尉、ブラッド・ボイムラー》の最後の能力を同一ターンに 2 回解決した場合、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は 2 個増える。 3 回解決した場合、その個数は 3 個増える。以下同様である。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が 2 つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《パー・レイス》
{5}{R}{R}
クリーチャー — レイス
4/4
先制攻撃、速攻
ストレンジ・ニュー・ワールド — このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは＋X/＋0の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

- Xの値は、《パー・レイス》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。

《パヴェル・チェコフ少尉》
{3}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・操縦士
1/5
ストレンジ・ニュー・ワールド — これが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ自分のライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。各対戦相手につきそれぞれ、これにより追放されていてそのプレイヤーがオーナーである土地・カード1枚を選ぶ。それらの選ばれたカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- Xの値は、《パヴェル・チェコフ少尉》の能力の解決時に一度だけ計算される。
- これによってあなたがプレイするカードは、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。あなたが土地・カードをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《発見の喜び、シルヴィア・ティリー》
{2}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・科学者・工匠
2/2
これが戦場に出たとき、諜報2を行う。*（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置いてもよい。）*
あなたのターンの戦闘の開始時に、「{1}を支払い、あなたの墓地にあるカード1枚を追放する。」を選んでもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。それの上に＋1/＋1カウンター1個を置く。

- 《発見の喜び、シルヴィア・ティリー》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{1}を支払い、あなたの墓地にあるカード1枚を追放したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《繁殖池》
土地 — 森・島

（{T}：{G}か{U}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、2点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』* セットの）《キシュラ村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《非常警報！》
{2}{R}
インスタント
クリーチャーがあなたを攻撃しているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。
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＋２/＋０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。
- 《非常警報！》のコスト減少能力は、クリーチャーが、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルのみを攻撃している場合は適用されない。

《ビバリー・クラッシャー医師》
{2}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・ドクター
２/２
あなたがライフを得ることによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力１つが誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。
あなたがライフを得るたび、これの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《ビバリー・クラッシャー医師》の１つ目の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう１回誘発させるだけである。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。
- 《ビバリー・クラッシャー医師》の２つ目の能力は、《従軍記者、ジェイク・シスコ》による１点であっても、《素朴な仕立て屋、エリム・ガラック》による２点であっても、点数にかかわらず、ライフを得るイベント１回につき１回のみ誘発する。しかし、これの１つ目の能力により、追加でもう１回誘発する。
- 《ビバリー・クラッシャー医師》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの２つ目の能力を解決する以前に死亡する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー２体が同時に戦闘ダメージを与えた場合、《ビバリー・クラッシャー医師》の２つ目の能力は本来通り２回誘発する（ただし、これの１つ目の能力により４回に増える）。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり２体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は本来通り１回のみ誘発する（そしてこれの１つ目の能力により２回に増える）。
- 「何か１つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《ビバリー・クラッシャー医師》の２つ目の能力は本来通り１回のみ誘発する（そしてこれの１つ目の能力により２回に増える）。

- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《ビバリー・クラッシャー医師》の２つ目の能力は誘発しない。

《非論理的だ》
{1}{U}
インスタント
キッカー{1}{U}*（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{U}を支払ってもよい。）*
マナ総量が２以下である呪文１つを対象とする。それを打ち消す。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、呪文１つを対象とする。それを打ち消す。

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

- 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。
- 《非論理的だ》がキッカーされていたなら、それはマナ総量が２以下である呪文だけでなく、好きな呪文を対象にできる。

《不運な二人、カルバーとスタメッツ》
{3}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・ドクター・工匠
3/4
これが戦場に出たとき、以下から１つを選ぶ。
• クリーチャー１体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター１個を置く。
• 好きな色１色のマナ２点を加える。

- これの能力は、最後のモードが選ばれたとしてもマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《不可能な選択》
{2}{B}

以下から１つを選ぶ。
• *手術により分離する* — クリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。それのコントローラーは、赤の1/1の士官・クリーチャー・トークン２体を生成する。
• *融合を受け入れる* — あなたはカード２枚を引き、各プレイヤーはそれぞれ２点のライフを失う。

- あなたが１つ目のモードを選び、かつ《不可能な選択》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもトークンを生成しない。

《不具合を起こすホロデッキ》
{2}{W}
アーティファクト
護法{2} *（このアーティファクト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。）
このアーティファクトが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とする。このアーティファクトが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《不具合を起こすホロデッキ》の誘発型能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、対象としたパーマ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あっ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れのオーナーが選ぶ。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。

《副官、ウナ・チン＝ライリー》
{4}{W}
伝説のクリーチャー — イリリア人・士官
4 / 5
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合計が８以上である間にあなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋０の修整を受け先制攻撃を得る。

- あなたが攻撃クリーチャーを指定し終えた時点であなたがコントロールしていたクリーチャーのパワーの合計が８以上であれば、《副官、ウナ・チン＝ライリー》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パワーの合計値がいくつであろうと関係ない。対象とした攻撃クリーチャーは依然として、ターン終了時まで＋２/＋０の修整を受け先制攻撃を得る。

《復讐心、カーン》
{2}{B}{B}
伝説のクリーチャー — 人間・戦士
5 / 3
これが戦場に出たとき、クリーチャーやアーティファクトでありこれでない１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カード２枚を引く。
あなたは追放領域にあるこのカードを唱えてもよい。

- 追放領域にある《復讐心、カーン》を唱えるとき、あなたは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。

《札を仕込む Q》
{2}{R}{R}
伝説のクリーチャー — Q
4 / 4
これが戦場に出たとき、あなたのライブラリーを切り直す。その後、土地でないカード１枚が追放されるまで、あな

たのライブラリーの一番上から１枚ずつ追放していく。その土地でないカードは「あなたの手札にあるカード１枚を追放する：このカードのコピー１つを生成する。そのコピーを唱えてもよい。あなたのターン中のみ、このカードが追放されている間のみ起動できる。」を得る。

- あなたは、その追放されているカードの起動型能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。

《ぶっきらぼうな外科医、マッコイ医師》
{2}{W}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・ドクター
2/2
これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。
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てこれでないクリーチャー1体が破壊されるなら、代わりに、それの上からすべての+1/+1カウンターを取り除き、それがすでに負っているすべてのダメージは無くなる。

- 《ぶっきらぼうな外科医、マッコイ医師》の置換効果は、クリーチャーが致死ダメージによって破壊されようが、その他何らかの理由で破壊されようが適用される。これは、あなたに+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーを生け贄に捧げることを求める効果やコスト、+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーのタフネスを0以下に減らすことを置換するわけではない。

《踏み鳴らされる地》
土地 — 山・森
（{T}：{R}か{G}を加える。）
この土地が戦場に出るに際し、2点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

- この土地は2つの基本土地・タイプを持つ。これは基本ではないので、《新たなる未知へ》のようなカードによって見つけることはできない。しかし、（*『タルキール：龍嵐録』*セットの）《湧霧の村》の能力のような効果に関しては、適切な土地タイプを持っていることになる。
- 何らかの効果によってこの土地がタップ状態で戦場に出る場合にも、あなたは2点のライフを支払ってもよいが、そうしたとしてもこれはタップ状態で戦場に出る。

《プライオリティの試練》
{1}{U}
インスタント
以下から1つを選ぶ。
•*動力をエンジンに* — 諜報2を行う。その後、カード1枚を引く。
•*動力を生命維持に* — あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 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。カードが戦場に戻った後は、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。

《プラクシスの破壊》
{3}{B}{B}
ソーサリー

ストレンジ・ニュー・ワールド― ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは－X/－Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。Xが6以上なら、速攻を持つ赤の2/1のクリンゴン人・戦士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- Xの値を決めるのは、《プラクシスの破壊》の解決時の1回のみである。

《ブラストニューロン》
{3}{B}
クリーチャー — クラゲ・ヒル
2/2
飛行
このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。それのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。
1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 墓地にあるクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《ブラストニューロン》の2つ目の能力によって生成された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。墓地に置かれる前や追放される前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報はコピーしない。
- トークンのコピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもそれらの能力を持つので、それらの能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[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。
- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《ブラストニューロン》の最後の能力は一度のみ誘発する。

《文化人類学的任務》
{2}{U}
エンチャント
あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このエンチャントの上に探索カウンター1個を置く。カード1枚を引く。その後、このエンチャントの上に3個以上の探索カウンターがないかぎり、カード1枚を捨てる。

- 《文化人類学的任務》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《文化人類学的任務》の能力を解決するに際しこれが戦場になかった場合、あなたがカード1枚を捨てるかどうかは、これが戦場を離れる前にこれの上にあった探索カウンターの個数を用いて決定するが、その能力の解決時には、あなたはこれの上に探索カウンターを置くことはできない。

《ベンジャミン・シスコ大佐》
{1}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2/2
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ジレンマに直面した1回につき1体の、赤の1/1の士官・クリーチャー・トークンを生成する。
{2}{W}{U}{B}{R}{G}, {T}：あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を追放する。それらのカードの中から

望む数の、マナ総量があなたがコントロールしている士官の数以下である呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《ベンジャミン・シスコ大佐》の最後の能力の解決中に、あなたは追放されたカードの中から呪文を唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《保安部員、ラアン・ヌニエン・シン》
{2}{R}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・兵士
4/3
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合計が8以上である間にあなたが攻撃するたび、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。

- あなたが攻撃クリーチャーを指定し終えた時点であなたがコントロールしていたクリーチャーのパワーの合計が8以上であれば、《保安部員、ラアン・ヌニエン・シン》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パワーの合計値がいくつであろうと関係ない。そのターン、その対象としたクリーチャーはブロックできないままである。

《報復任務》
{2}{B}
エンチャント
クリーチャー1体が死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。このエンチャントの上に探索カウンター1個を置く。そのプレイヤーは1点のライフを失う。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なら、代わりに、そのプレイヤーは2点のライフを失う。

- 《報復任務》の能力を解決するに際しこれが戦場になかった場合、対戦相手が2点を失うかどうかは、これが戦場を離れる前にこれの上にあった探索カウンターの個数を用いて決定するが、その能力の解決時には、あなたはこれの上に探索カウンターを置くことはできない。

《ボーグ・キューブ》
{5}{W}{B}
アーティファクト — 宇宙船
6/6
親和（アーティファクト・クリーチャー）
この宇宙船が戦場に出るか攻撃するたび、クリーチャー最大1体を対象とする。これによって追放されているクリーチャー・カード1枚を同化する。そうできないなら、そのクリーチャーを追放する。*（カードを同化するとは、「それをあなたのコントロール下で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出す。それはボーグ・アーティファ*

クト・クリーチャーであり、他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。」ということである。）

配備

12+ | あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは飛行を持つ。

- 親和（アーティファクト・クリーチャー）は、「この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャー１体につき{1}少なくなる。」という意味である。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト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。

《ホロ・エンジニア》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 人間・工匠

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、無色の3/3のイリュージョン・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたのコントロール下で１つ以上のトークンが生成されるなら、代わりに、その数に等しい数の無色の3/3のイリュージョン・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。

- トークンの特性は、無色の3/3のイリュージョン・アーティファクト・クリーチャー・トークンに丸ごと置換される。生成されるトークンが持つはずだった能力は一切持たない。そのトークンを生成する効果が指定する他の事項（たとえば、「タップ状態で」、「攻撃している状態で」、「そのトークンは速攻を得る」、「戦闘終了時に、そのトークンを追放する」）は適用される。
- 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのかが変更されるなら、その効果は《ホロ・エンジニア》の最後の能力が適用されるより先に適用される。何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが戦場に出るのかが変更されるなら、その効果は《ホロ・エンジニア》の最後の能力が適用可能になった後に適用される。

《ホログラムのジェインウェイ》

{2}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — イリュージョン・士官

3/3

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合計が８以上である間にあなたが攻撃するたび、クリーチャー１体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター１個を置く。

- あなたが攻撃クリーチャーを指定し終えた時点であなたがコントロールしていたクリーチャーのパワーの合計が８以上であれば、《ホログラムのジェインウェイ》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パワーの合計値がいくつであろうと関係ない。あなたは依然として、その対象としたクリーチャーの上に+1/+1カウンター１個を置く。

《ホロデッキ》

{7}

伝説のアーティファクト

あなたの各ターン中に１回、あなたはあなたがオーナーであり、ゲームの外部やあなたの墓地にあるパーマネント・カード１枚をプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。
- カジュアルな対戦では、あなたがゲームの外部からプレイするカードはあなたのコレクションから選ぶ。店舗などのイベントでは、あなたがゲームの外部からプレイするカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。リミテッドのイベントでは、あなたのサイドボードには任意の枚数の基本土地に加えて、ドラフトや開封したカードのうち、あなたのデッキに入れなかったカードが含まれる。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

《未知との遭遇》
{1}{R}{R}
インスタント
以下から１つを選ぶ。
•*平和的に歩み寄る* — あなたのライブラリーの一番上にあるカード２枚を追放する。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。
•*殺すために発砲する* — 未知との遭遇は各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれ２点のダメージを与える。

- あなたが「平和的に歩み寄る」を選んだなら、あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《魅惑の客人、ラクサナ・トロイ》
{1}{R}
伝説のクリーチャー ― ベタゾイド人・アドバイザー
2/2
あなたのアンタップ・ステップに、これをアンタップしないことを選んでもよい。
{2}, {T}：あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体を対象とする。これがタップ状態であり続けるかぎり、そのクリーチャーの誘発型能力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。

- 《魅惑の客人、ラクサナ・トロイ》の最後の能力が解決する前にこれがアンタップ状態になった場合、その能力は依然として解決するが、その能力によってその対象としたクリーチャーの誘発型能力を追加でもう１回誘発させることはない。
- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《魅惑の客人、ラクサナ・トロイ》の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう１回誘発させるのみである。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。
- カードタイプには「ベタゾイド・アドバイザー」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、「ベタゾイド人・アドバイザー」である。

《無限の多様性》
{7}{R}{R}
ソーサリー
連邦 ― あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード１枚を対象とする。それを追放する。そのカードをＸ回コピーする。Ｘは、あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数に等しい。あなたはそれらのコピーを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。無限の多様性を追放する。

- Ｘの値は、《無限の多様性》の解決時に一度だけ計算される。
- あなたは、《無限の多様性》が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。
- 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」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文を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１つ以上のコピーを唱えたくない場合、そうしないことを選ぶことができる。あなたが唱えなかったコピーは、次に状況起因処理が実行されるときに消滅する。

《無謀なる衝動》
{1}{R}
ソーサリー
あなたのライブラリーの一番上にあるカード２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。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードのうち１枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《名誉に縛られし戦士、ウォーフ》
{R/W}{R/W}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・戦士・士官
1/1
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合計が8以上である間にあなたが攻撃するたび、ターン終了時まで、これのパワーを2倍にする。
あなたがコントロールしていてアンタップ状態でありアーティファクトやクリーチャーである2つをタップする：これの上に+1/+1カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたが攻撃クリーチャーを指定し終えた時点であなたがコントロールしていたクリーチャーのパワーの合計が8以上であれば、《名誉に縛られし戦士、ウォーフ》の1つ目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パワーの合計値がいくつであろうと関係ない。あなたは依然として、ターン終了時まで《名誉に縛られし戦士、ウォーフ》のパワーを2倍にする。
- 《名誉に縛られし戦士、ウォーフ》の最後の能力を起動するためには、《名誉に縛られし戦士、ウォーフ》自身や、直近のあなたのターンの開始時点からあなたが続けてコントロールしていなかったものも含めて、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であればどれをタップしてもよい。

《問題解決者、ジェット・リノ》
{1}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
1/2
これがタップ状態になるたび、諜報1を行う。これのパワーが4以上なら、代わりに、カード1枚を引く。
あなたがジレンマに直面するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。*（あなたが呪文や能力のモードを1つ以上選ぶ際、あなたはジレンマに直面する。）*

- 《問題解決者、ジェット・リノ》の1つ目の能力は、これの解決時にこれのパワーを見る。その時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこれのパワーを用いて、カード1枚を引くのか、諜報1を行うのかを決定する。

《野心的な訓練生、ノーグ》
{B}{G}
伝説のクリーチャー — フェレンギ人・ならず者
2/2
威迫
{1}：これがならず者なら、これは基本のパワーとタフネスが3/4のフェレンギ人・スカウトになり、「これがタップ状態になるたび、諜報2を行う。」を得る。
{3}：これがスカウトなら、これはフェレンギ人・士官になり、「あなたの墓地にある土地をプレイしてもよい。」と「あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。」を得る。

- 《野心的な訓練生、ノーグ》の起動型能力はいずれも持続期間を持たない。それらのうち1つが解決されたなら、それはゲームが終わるか《野心的な訓練生、ノーグ》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化する場合を除き、その効果は持続する。

- あなたは《野心的な訓練生、ノーグ》が何のクリーチャー・タイプであるかにもかかわらず、これの起動型能力を起動することができる。これらの能力はそれぞれ、その能力の解決時に《野心的な訓練生、ノーグ》のクリーチャー・タイプを見る。その時点で《野心的な訓練生、ノーグ》が適切なクリーチャー・タイプでなかった場合、その能力は何もしない。

- 《野心的な訓練生、ノーグ》の２つ目の能力はこれがならず者であるかどうかを見て、これの最後の能力はこれがスカウトかどうかを見る。これがどのようにして適切なクリーチャー・タイプになったかや、確認されるクリーチャー・タイプ以外に何らかのクリーチャー・タイプを持っているかどうかは問われない。

- 「あなたの各ターンに、あなたは追加の土地１つをプレイしてもよい。」という能力の効果は、他の同様の効果とともに累積する。たとえばあなたがその能力を持つ《野心的な訓練生、ノーグ》と《踏査》（「あなたの各ターンに、あなたは追加の土地１つをプレイしてもよい。」を持つエンチャント）の両方をコントロールしている場合、あなたは自分のターン中に３つの土地をプレイできる。

- 「あなたの墓地にある土地をプレイしてもよい。」という能力は、あなたがそれらの土地・カードをプレイできるタイミングを変更しない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズ中で、あなたが優先圏を持ち、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみであることは変わらない。また、これによって、あなたの墓地にある土地・カードの（サイクリングのような）起動型能力を起動できるようにはならない。

《有機的剥離ユニット》
{2}{B}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
2/3
{2}：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アーティファクト・クリーチャーは威迫を得る。
（威迫を持つクリーチャーは、２体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

- あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーが単体のクリーチャーに適正にブロックされた後では、それに威迫を付与しても、その戦闘には何も影響しない。それはブロックされたままである。

《優生人類の孤児、ダル・レル》
{1}{R}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・ミュータント・ならず者
3/3
上陸 — あなたがコントロールしている土地１つが戦場に出るたび、{R}か{G}を加える。
{3}, 土地１つを生け贄に捧げる：カード１枚を引く。

- 《優生人類の孤児、ダル・レル》の上陸能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《行こう！》
{1}{R}{G}
エンチャント
あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは速攻を持つ。
このエンチャントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード５枚を公開する。その中から土地・カード１枚をタップ状態で戦場に、残りをあなたの墓地に置く。

- 《行こう！》はオラクル・テキストに微調整が施され、最後の能力においてカードが公開される点が明確化された。正しいテキストは上記のとおりである。あなたのライブラリーの一番上にあるカード５枚の中に土地・カードが１枚でもあれば、あなたは１枚を戦場に出さなければならない。
- カードがあなたのライブラリーの一番上からあなたの墓地に送られるものの、これは「切削」効果ではなく、あなたがカードを切削することを考慮するその他のカードは《行こう！》には何も影響しない。

《ユニコンプレックス》
土地
あなたがこれでない２つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。
この土地がアンタップ状態で戦場に出たとき、以下から１つを選ぶ。
• 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。それをあなたのライブラリーの一番上に置く。
• 諜報１を行う。
{T}：{B}を加える。

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

《ユニマトリックス 01 の付属物》
{3}{W}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
2 / 3
あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは二段攻撃を持つ。

- クリーチャーが一度目の攻撃の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを割り振った後、（《ユニマトリックス 01 の付属物》が戦場を離れたなどにより）二段攻撃を失った場合、そのクリーチャーは通常の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを割り振らない。

《ラフィ・ムジカー司令官》
{2}{B}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
3 / 2
これが戦場に出たとき、以下から 1 つを選ぶ。
• 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。あなたは 2 点のライフを得る。
• 調査を行う。2 点のライフを失う。*（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贄に捧げる：カード 1 枚を引く。」を持つアーティファクトである。）*

- あなたは必ずしも、1 つ目のモードのために対象を選ばなくてもよい。ただし、対象を選んだものの、その対象にしたカードが能力を解決する時点で不適正であった場合、これの能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《冷血のクルー》
{4}{G}{G}
クリーチャー — ゴーン人・戦士
4 / 4
このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー 1 体を対象とする。それの上に + 1 / + 1 カウンター 2 個を置く。
このクリーチャーはパワーが 2 以下であるクリーチャーにはブロックされない。
基本土地サイクリング{2}*（{2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから基本土地・カード 1 枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。）*

- 《冷血のクルー》がブロックされた後では、ブロック・クリーチャーのパワーを 2 以下に減らしても、《冷血のクルー》がブロックされていない状態になることはない。

《レナード・ボーンズ・マッコイ医師》
{1}{G}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・ドクター
3 / 2
瞬速
これが戦場に出たとき、以下から 1 つを選ぶ。
• あなたの墓地にありドクターでないパーマネント・カード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

• これでないクリーチャー最大１体を対象とする。このターンにそれが死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で＋１/＋１カウンター１個が置かれた状態で戦場に戻す。

- ２つ目のモードに関しては、その選ばれたクリーチャーがそのターンの終了ステップの開始後に死亡した場合（そのターンのクリンナップ・ステップ中も含む）、それを戦場に戻す遅延誘発型能力は、次のターンの終了ステップの開始時に誘発する。

《レプリケーター》
{2}
アーティファクト
このアーティファクトが戦場に出たとき、食物・トークン１つを生成する。*（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）*
{2}, {T}：あなたがコントロールしているトークン１つを対象とする。それのコピーであるトークン１つをタップ状態で生成する。

- トークンは、対象とした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（そのトークンが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはそのトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。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。特に、コピー元のトークンが攻撃している状態であったとしても、あなたが生成するトークンはそうではない。
- コピー元のトークンが他の何かをコピーしているなら、新しいトークンはそのトークンがコピーしていたものとして戦場に出る。これがマナ・コストに{X}を含む何かをコピーしていた場合、Ｘは０として扱う。
- 対象としたトークンに「[このトークン]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、新しいトークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[このトークン]が戦場に出るに際し」や「[このトークン]は〜状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《連邦大使、サレク》
{1}{G}{W}{U}
伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・アドバイザー
0/5
連邦 — 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ボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプ５種類につき１枚のカードを引く。これにより３枚以上のカードを引いたなら、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２個を置く。

- あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプが５〜９種類の間のどれかであった場合、あなたはカード１枚を引く。あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプが１０〜１４種類の間のどれかであった場合、あなたはカード２枚を引く。以下同様である。

《連邦駐屯地》
土地
あなたがこれでない２つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。
この土地がアンタップ状態で戦場に出たとき、以下から１つを選ぶ。
• ２点のライフを得る。
• 諜報１を行う。
{T}：{W}を加える。

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

《ロミュラン・バード・オブ・プレイ》
{1}{U}
アーティファクト — 宇宙船
4 / 4
遮蔽装置 — この宇宙船がクリーチャーでないかぎり、これは呪禁を持つ。
あなたがクリーチャーでない呪文１つを唱えるたび、この宇宙船がクリーチャーでない場合、これの上に蓄積カウンター２個を置く。
配備
8+ | 飛行

- 《ロミュラン・バード・オブ・プレイ》の２つ目の能力は、あなたがクリーチャーでない呪文１つを唱えるたび、《ロミュラン・バード・オブ・プレイ》がクリーチャーであるかどうかを見る。クリーチャーであるなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それの解決時に再度確認する。その時点で《ロミュラン・バード・オブ・プレイ》がクリーチャーであったなら、能力は解決せず、効果は一切発生しない。

《ワープ・コア射出》
{1}{B}
インスタント
キッカー — アーティファクトやクリーチャーである１つを生け贄に捧げる。*（この呪文を唱えるに際し、他のコストに加えてアーティファクトやクリーチャーである１つを生け贄に捧げてもよい。）*
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－２/－２の修整を受ける。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、ターン終了時まで、そのクリーチャーは－６/－６の修整を受ける。

- 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、それのマナ・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、それのマナ総量は変わらない。

《ワープ・スピード》
{2}{G}
エンチャント
あなたがコントロールしているすべての土地はアンタップ状態で戦場に出る。
このエンチャントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カードや惑星・カードである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。
ストレンジ・ニュー・ワールド — {7}{U}{U}, このエンチャントを生け贄に捧げる：カード２枚を引く。この能力を起動するためのコストは{X}少なくなる。Ｘは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。

- 土地が「タップ状態で戦場に出る」と書かれている能力を持っているなら、その能力の効果と《ワープ・スピード》の効果が適用される順番をあなたが選ぶ。つまり、あなたはその土地をタップ状態で戦場に出すか、アンタップ状態で戦場に出すかを選ぶことができる。置換効果が適用されることなく、単にあなたがコントロールしている土地をタップ状態で戦場に出すなら、あなたが《ワープ・スピード》をコントロールしている場合、それは常にアン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土地１つがタップ状態で戦場に出ると同時に、《ワープ・スピード》が戦場に出る場合、その土地はタップ状態で戦場に出る。

《ワープの発明者、ゼフラム・コクレーン》
{2}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・操縦士
2/3
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。
あなたの各ターン中に１回、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるアーティファクト・呪文１つを唱えてもよい。
あなたがコントロールしているすべての宇宙船は追加の蓄積カウンター２個が置かれた状態で戦場に出る。

- 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のと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上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。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、あなたの手札から起動できる能力を起動したりすることはできない。
- これによりライブラリーの一番上から唱える呪文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、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。

《我らの時代に平和を》
{3}{W}
エンチャント
各プレイヤーのターンの戦闘の開始時に、そのプレイヤーはカード１枚を引いてもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはこのターンに攻撃することができず、あなたはこのエンチャントの上に平和カウンター１個を置く。
あなたのアップキープの開始時に、このエンチャントの上に１２個以上の平和カウンターがある場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- 《我らの時代に平和を》の最後の能力は、あなたのアップキープの開始時に、《我らの時代に平和を》の上に１２個以上の平和カウンターが置かれているかどうかを見る。その時点で１２個以上なかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それの解決時に再度確認する。その時点で《我らの時代に平和を》の上に１２個以上の平和カウンターがなかったなら、能力は解決せず、効果は一切発生しない。

- 《我らの時代に平和を》の最後の能力が誘発したものの、その能力の解決前にこれが戦場を離れた場合、能力が解決するかどうかは、これが戦場にあった最後の瞬間にそれの上にあったカウンターの個数を用いて決定する。

『スター・トレック』ボーダーレス版宇宙暦カードのカード別注釈

《アーカム・ダグソン》
（別名：トランスワープ転送技術者、スコッティ）
{3}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
2/2
{T}：アーティファクト・クリーチャー１体を対象とする。それのコントローラーはそれを生け贄に捧げる。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからクリーチャーでないアーティファクト・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、自分のライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- 《アーカム・ダグソン》の能力はアーティファクト・クリーチャーを対象とする。それをコントロールしているプレイヤーは対象ではない。
- 《アーカム・ダグソン》の能力を解決する時までに、対象のアーティファクト・クリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。どのプレイヤーもライブラリーからカードを探さない。対象は適正だが生け贄に捧げられなかった場合（たとえば、《鷺群れのシガルダ》の効果が作用していた場合）は、それのコントローラーは自分のライブラリーからクリーチャーでないアーティファクト・カードを探す。
- クリーチャーが生け贄に捧げられたときに誘発する誘発型能力と、クリーチャーでないアーティファクトが戦場に出たときに誘発する能力があれば、その前者はその後者と同時にスタックに置かれることになる。

《ウェザーライトの艦長、シッセイ》
（別名：魅惑の新星、カーク）
{2}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・兵士
2/2
これは、あなたがコントロールしていてこれでない伝説のパーマネントの中の色１種類につき＋１/＋１の修整を受ける。
{W}{U}{B}{R}{G}：あなたのライブラリーから、マナ総量がこれのパワーよりも小さい伝説のパーマネント・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《ウェザーライトの艦長、シッセイ》が、それの最後の能力を起動した後、その能力が解決される前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点の情報を使用して、あなたが見つけることができるカードを決定する。
- ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Ｘは０として扱う。

《ウェザーライトの艦長、ジョイラ》
（別名：尽きせぬ慧眼、ニヨータ・ウフーラ）
{2}{U}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠

3/3
あなたが歴史的な呪文１つを唱えるたび、カード１枚を引く。*（歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。）*

- 呪文が歴史的であるとは、それが「伝説の」の特殊タイプか「アーティファクト」のカード・タイプか「英雄譚」というエンチャントのサブタイプを持っていることである。これらの特性を２つ以上持っていたとしても、その呪文が他の歴史的な呪文よりも歴史的であったり、追加の恩恵をもたらしたりすることはない。呪文は歴史的であるかないか、どちらかである。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《奪い取り屋、サーダ・アデール》
（別名：科学探偵、キャロル・マーカス）
{1}{U}{U}
伝説のクリーチャー — マーフォーク・ならず者
2/2
島渡り*（防御プレイヤーが島をコントロールしているかぎり、このクリーチャーはブロックされない。）*
これがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーからアーティファクト・カード１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。ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 誘発型能力が解決するとき、あなたはそのプレイヤーのライブラリーを探さなければならない（そして、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さなければならない）。その中にアーティファクト・カードがなかろうと、あなたがアーティファクト・カードを見つけないことを選んだとしても同様である。
- 追放されているカードは、その他の適用可能な制限と同様に、アーティファクトの通常のタイミングのルールを用いてプレイされる。たとえば、カードが瞬速を持たないかぎり、あなたの戦闘フェイズ中にそれをプレイすることはできない。同様に、その追放されているカードがアーティファクト・土地であった場合、そのターンにあなたがすでに土地をプレイしていた場合はそれをプレイできない。土地でないカードであれば、あなたはそれのマナ・コストを支払う必要がある。唯一の違いは、あなたがそれを追放領域からプレイするということのみである。
- あなたがそのカードをターンが終了する前にプレイしなかったら、それは単に追放されたままである。

《艦長シッセイ》
（別名：不屈の師、パイク）
{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てもよい。

《帰還した王、ケンリス》

（別名：地球の司令官、ピカード将軍）

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

5/5

{R}：ターン終了時まで、すべてのクリーチャーはトランプルと速攻を得る。

{1}{G}：クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。

{2}{W}：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは５点のライフを得る。

{3}{U}：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカード１枚を引く。

{4}{B}：墓地にあるクリーチャー・カード１枚を対象とする。それをオーナーのコントロール下で戦場に出す。

- 《帰還した王、ケンリス》の最後の能力はどのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カードでも対象にできる。これのオーナーはそのクリーチャーをコントロールし、あなたがオーナーでない場合はあなたがゲームを離れても戦場に残り続ける。

《苦痛の命令》
{6}{B}{B}
ソーサリー
すべてのクリーチャーを破壊する。それらは再生できない。これにより破壊されたクリーチャー１体につき１枚のカードを引く。
サイクリング{3}{B}{B}（*{3}{B}{B}, このカードを捨てる。カード１枚を引く。*）
このカードをサイクリングしたとき、ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは－２/－２の修整を受ける。

- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのそれの上に置かれる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード１枚を引く前に解決する。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が（打ち消されたり、それのすべての対象が不適正になったりするなどにより）解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード１枚を引く。

《堅忍の閃光》
{2}{W}{W}
インスタント
この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、トークンでない白のクリーチャー１体を生け贄に捧げてもよい。
ターン終了時まで、あなたのライフ総量は変化できず、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントは呪禁と破壊不能を得る。

- 通常通りならあなたのライフを増減させる呪文や能力は、あなたのライフ総量を変化できない間も解決されるが、ライフの増減に関する部分は単に効果を失う。
- あなたがライフを得ることを含むコストは支払うことはできない。同様に、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。ただし、あなたがダメージを与えられることを選択することはできる。そのダメージによってあなたのライフ総量は変化しないが、それを選択できる。
- 《堅忍の閃光》の効果はダメージを軽減しない。これは、ダメージの結果を変更するものである。たとえば、絆魂を持つクリーチャーがあなたにダメージを与えるなら、あなたはライフを失わないが、それのコントローラーはその点数分のライフを得る。同様に、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが他のプレイヤーにダメージを与えるなら、そのプレイヤーはライフを失うが、あなたはライフを得ない。
- あなたにダメージが与えられるたびに誘発する能力は誘発する。なぜなら、結果としてあなたのライフ総量は変化していないが、そのダメージは与えられているからである。
- 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。
- 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、《崇拝の言葉》）やあなたがライフを失うことに置換する効果は、結果的には何もしないイベントに置換する。
- 何らかの効果によってあなたのライフ総量が一定の点数になるなら、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。

- コマンダーでは、統率者によってあなたに与えられた戦闘ダメージは依然として数に入れられる。そのダメージによってあなたがライフを失わないとしても関係ない。

《殺戮の神、モーギス》
（別名：テロック・ノールを統べる者、ウォーフ）
{2}{B}{R}
伝説のクリーチャー・エンチャント ― 神
7 / 5
破壊不能
あなたの黒と赤への信心が 7 未満であるかぎり、これはクリーチャーではない。
各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーが自分が選んだクリーチャー 1 体を生け贄に捧げないかぎり、これはそのプレイヤーに 2 点のダメージを与える。

- 《殺戮の神、モーギス》をクリーチャーでなくすタイプ変更能力は、戦場のみで機能する。他の領域ではそれは、あなたのそれの色への信心に関係なく、常にクリーチャー・カードである。それがスタック上にある間は、それは常にクリーチャー・呪文である。
- 《殺戮の神、モーギス》が戦場に出る際に、あなたのそれの色への信心によって、クリーチャーが戦場に出ることに影響する何らかの置換効果がその神に適用されるかどうかを決定する。その置換効果は、《殺戮の神、モーギス》が戦場にいる前から考慮されるので、この決定を行う時点ではそれ自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルは数に入れない。
- 《殺戮の神、モーギス》が戦場に出るとき、あなたのそれの色への信心（《殺戮の神、モーギス》自身のマナ・コストの中のマナ・シンボルも含める）によって、クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力に関して、クリーチャーが戦場に出たのかそうでないのかを決定する。
- 《殺戮の神、モーギス》がクリーチャーでなくなったなら、それはクリーチャーというタイプと、神というクリーチャー・タイプを失う。それは伝説のエンチャントであり続ける。
- 《殺戮の神、モーギス》の能力は、それが戦場にあるかぎり機能する。それがクリーチャーであるかどうかには関係ない。
- 《殺戮の神、モーギス》が攻撃かブロックしていて、それがクリーチャーでなくなったなら、それは戦闘から取り除かれる。その戦闘中にそれが再びクリーチャーになったとしても、それが再び戦闘に加わることはない。
- 《殺戮の神、モーギス》の上に置かれているカウンターは、それがクリーチャーでない間も残る。それに効果がなくても残る。
- 《殺戮の神、モーギス》が何らかの効果によって能力をすべて失ったとしても、それをクリーチャーでなくしていたそれの能力は、その条件を満たしていれば適用される。

《朱地洞の族長、トーブラン》
（別名：執行者、マイケル・バーナム）
{1}{R}{R}{R}
伝説のクリーチャー ― ドワーフ・貴族
2 / 4
あなたがコントロールしている赤の発生源 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 2 を足した点数のダメージを与える。

- 追加の２点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。元のダメージの発生源が《朱地洞の族長、トーブラン》でないかぎり、このダメージは《朱地洞の族長、トーブラン》が与えるわけではない。

- あなたの赤の発生源が与えるダメージの点数に影響を与える効果（これには、その一部を軽減する効果も含む）が他にもあるなら、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れ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、《朱地洞の族長、トーブラン》の効果は適用されない。

- あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、対戦相手がコントロールしている複数のパーマネントの間、または対戦相手とそのプレイヤーがコントロールしている２つ以上のパーマネントの間で分割されたり割り振られたりしているなら、２を足す前に元の点数を分割する。たとえば、あなたがトランプルを持つ赤の５/５のクリーチャーで攻撃し、対戦相手が２/２のクリーチャーでブロックしたなら、あなたはブロック・クリーチャーに２点のダメージ、防御プレイヤーに３点のダメージを割り振ることができる。その後、これらはそれぞれ４点と５点に変更される。

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

- 《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》は、クリーチャーが持つ「このクリーチャーが死亡したとき」に誘発する能力のみでなく、そのクリーチャーが死亡したときに誘発するあらゆる誘発型能力に影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。

- 《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を２回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばその誘発型能力についてコストを支払うかどうかの選択も、個別に行う。

- 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何かが「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、「アーティファクト１つが戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力は、《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》が戦場にある間にアーティファクト・クリーチャーが１体死亡したなら、２回誘発する。

- クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、２回誘発する。

- 結果としてクリーチャーが死亡するイベントによって誘発する能力は、２回誘発しない。たとえば、「あなたがクリーチャー１体を生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は、１回のみ誘発する。

- 各クリーチャーが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が２回誘発するかどうかを決定する。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は２回誘発する。

- あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント１つが戦場を離れるのと同時にクリーチャーが死亡したことにより、そのパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。
- 《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》が死亡するのと同時にクリーチャーが死亡することによってあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する（《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》自身が死亡することによって誘発するものも同様である）。
- 何らかの理由によりあなたが《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》を２体コントロールしているなら、クリーチャーが１体死亡することによって能力は３回誘発する。４回ではない。《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》３体をコントロールしているなら４回、４体をコントロールしているなら５回、以下同様である。つまり、あなたが《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》を１体コントロールしている間に別の《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》を唱えたなら、それらの一方が「レジェンド・ルール」によって死亡したときに誘発する能力は３回誘発する。
- トークンでないクリーチャー１体の死亡によって、パーマネントの「カードが『いずれかの領域から』墓地に置かれたとき」に誘発する能力が２回誘発するのは、《修羅のドミヌス、ドリヴノッド》とそのパーマネントの両方がクリーチャーが死亡した直後にも戦場にあった場合だけである。

《水底のドルイド、タトヨヴァ》

（別名：若き航海士、チェコフ）

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ドルイド

3/3

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

- 上陸能力は、いかなる理由であっても、土地１つがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。あなたが土地をプレイしたときに加え、呪文や能力によって土地があなたのコントロール下で戦場に出されたときにも誘発する。
- 上陸能力は、すでに戦場にあるパーマネントが土地になっても誘発しない。
- あなたがコントロールしている土地１つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしているパーマネントが持つ上陸能力がそれぞれ誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決されることになる。そのため、あなたはそれらの能力を自分の望む順番で解決することができる。

《センの三つ子》

（別名：憎しみを継ぎし者、ボーグ・クイーン）

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

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手１人を対象とする。このターン、そのプレイヤーは呪文を唱えることも能力を起動することもできず、自分の手札を公開したままプレイする。このターン、あなたはそのプレイヤーの手札から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。

- 対象の対戦相手は、マナ能力も含め一切の能力を起動できない。
- 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、サイクリング）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力は《センの三つ子》の影響を受けない。
- 置換効果（たとえば、パーマネントがタップ状態で戦場に出る、カウンターが置かれた状態で出るといった効果）を生成する能力は《センの三つ子》の影響を受けない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、影響を受けない。
- あなたは対象の対戦相手の手札にあるカードの起動型能力を起動することはできない。
- 《センの三つ子》は、あなたのターン中に土地を２つ以上プレイさせたり、あなたが対象の対戦相手の手札から呪文を唱えてもよいタイミングを変更したりはしない。

《多様な道のリクー》

（別名：時空を駆ける船長、スポック）

{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード
3/3
あなたがモードを持つ呪文１つを唱えるたび、以下から最大Ｘ個を選ぶ。Ｘは、あなたがその呪文においてモードを選んだ回数に等しい。
• あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それをプレイしてもよい。
• これの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。ターン終了時まで、これはトランプルを得る。
• 飛行を持つ青の１/１の鳥・クリーチャー・トークン１体を生成する。

- 呪文は、２つ以上の選択肢を持ち、「以下から１つを選ぶ。」や「以下から１つ以上を選ぶ。」などの表現を用いてプレイヤーに箇条書きになっている選択肢のリストの中からいくつかを選択するよう提示していた場合、「モードを持つ」という。その各選択肢は「モード」と呼ばれる。放題や段階を持つ呪文は、モードを持つ呪文である。

- *『タルキール覇王譚』*のリリース以前に印刷されたモードを持つ呪文は、モードに箇条書きを用いていない。これらのカードはオラクル上で訂正を受けた。

- 《多様な道のリクー》の能力のＸの値は、あなたが唱えたモードを持つ呪文においてモードを選んだ回数である。あなたが選んだ個別のモードの数ではない。たとえば、あなたが同じモードを２回以上選ぶことができるモードを持つ呪文を唱えて、あなたが同じモードを３回選んだ場合、Ｘの値は３になり、あなたは《多様な道のリクー》の能力のモードの中から最大ですべてのモードを選ぶことができる。

- 《多様な道のリクー》の誘発型能力が誘発するたび、これ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。

- あなたは《多様な道のリクー》の誘発型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、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《棘を播く者、逆棘のビル》
（別名：人情あふれる医師、レナード・マッコイ）
{1}{G}
伝説のクリーチャー — 植物・ドルイド
2/2
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、クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。
{3}{G}{G}：あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にある＋１/＋１カウンターの個数をそれぞれ２倍にする。

- パーマネントの上にある＋１/＋１カウンターの個数を２倍にするとは、すでにそれの上にある＋１/＋１カウンターの個数に等しい個数のカウンターをそれの上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

《二天一流、一心》
（別名：歪んだ鏡像、ジェインウェイ）

{R}{W}{B}
伝説のクリーチャー — 人間・侍
3/4
クリーチャーが攻撃することによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力１つが誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。

- 《二天一流、一心》の能力は、「［このクリーチャー］が攻撃するたび」や「あなたが１体以上のクリーチャーで攻撃するたび」など、攻撃に直接関係している条件を持つ誘発型能力にのみ影響する。「このクリーチャーがタップ状態になるたび」など、他の誘発条件を持つ誘発型能力には影響しない。
- 《二天一流、一心》の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を２回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択も、個別に行う。

《溌剌とした探検家、おたから》
（別名：天才操舵士、ヒカル・スールー）
{2}{G}
伝説のクリーチャー — ビースト・貴族
1 / 4
あなたの各ターンに、追加の土地１つをプレイしてもよい。
{4}{G}{G}, {T}：あなたのライブラリーの一番上にあるカード６枚を見る。「その中から、マナ総量があなたがコントロールしている土地の数以下であるクリーチャー・カード１枚を公開し、戦場に出す。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《溌剌とした探検家、おたから》の１つ目の能力は他の同様の効果とともに累積する。たとえばあなたが《溌剌とした探検家、おたから》と《踏査》（「あなたの各ターンに、あなたは追加の土地１つをプレイしてもよい。」を持つエンチャント）の両方をコントロールしている場合、あなたは自分のターン中に３つの土地をプレイできる。
- あなたのライブラリーにあるクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Ｘは０として扱う。

《破天荒、ステラ・リー》
（別名：奇しくも人間的、スポック）
{1}{U}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・ならず者
2 / 4
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、あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。
{T}：あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文１つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。このターンにあなたが３つ以上の呪文を唱えていなければ起動できない。

- 《破天荒、ステラ・リー》が戦場に出る前に唱えられた呪文も含める。《破天荒、ステラ・リー》がこのターンにあなたが唱えた１つ目の呪文であるなら、あなたが次に唱える呪文が２つ目の呪文である。
- あなたは《破天荒、ステラ・リー》の１つ目の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、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、《破天荒、ステラ・リー》の最後の能力によって生成された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。新しい対象を選ぶ際はすべて適正でなければならない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。特に、あなたはコピーのモードを選ばないため、これによりジレンマに直面することはない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。

- コピー元の呪文１つに、それを唱える際に値を決めたＸがあるなら、コピーも同じＸの値を持つ。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があるなら、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。
- 《破天荒、ステラ・リー》の最後の能力によって生成されたコピーはスタック上に生成されるため、それは「唱えられた」わけではない。

《ピーマの改革派、リシュカー》
（別名：スコッティの見守り役、キーンザー）
{2}{G}
伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド
2/2
これが戦場に出たとき、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。
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すべてのクリーチャーは「{T}：{G}を加える。」を持つ。

- 《ピーマの改革派、リシュカー》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。
- 同じクリーチャーを2回対象として、それの上に+1/+1カウンター2個を置くということはできない。
- あなたがコントロールしている各クリーチャーは、それの上に何らかの種類のカウンターが置かれているかぎり、《ピーマの改革派、リシュカー》によるマナ能力を持つ。この効果は+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーに限らない。

《秘本に縛られし者、プロスパー》
（別名：鏡像の悪党、スポック）
{2}{B}{R}
伝説のクリーチャー — ティーフリング・邪術師
1/4
接死
あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。
あなたが追放領域にあるカード1枚をプレイするたび、宝物・トークン1つを生成する。

- あなたは2つ目の能力によってカードをプレイする場合も、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。
- 最後の能力は、あなたが追放領域にあるどのカードをプレイしても誘発する。2つ目の能力によって追放したカードだけではない。

《復活したアーテイ》
（別名：帝国最後の生き残り、ネロ）
{2}{U}{B}
伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・人間・ウィザード
3/2
瞬速
これが戦場に出たとき、以下から最大1つを選ぶ。
• 呪文や起動型能力や誘発型能力である1つを対象とする。それを打ち消す。それのコントローラーはカード1枚を引く。
• クリーチャーやプレインズウォーカーでありこれでない1体を対象とする。それを破壊する。それのコントローラーはカード1枚を引く。

- 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば装備や搭乗など）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力（たとえば果敢や製造）もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 「次の」特定のステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。
- パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生成する能力は対象にできない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、対象にできない。同様に、麻痺カウンターが置かれているクリーチャーがアンタップされることを防ぐ置換効果も打ち消せない。

《文飾衒才のブルバック》
（別名：完全なる論理主義者、スポック）
{2}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー
1 / 4
対戦相手１人が１枚以上のカードを切削するなら、そのプレイヤーは代わりに、その２倍の枚数のカードを切削する。*（カードを切削するとは、自分のライブラリーの一番上にあるカードを自分の墓地に置くことである。）*

- プレイヤーが、「切削」という言葉を使わずにカードを自分の墓地に置くように指示されたなら、《文飾衒才のブルバック》の能力は適用されない。
- 『基本セット 2021』の発売前に印刷されたカードの多くに対して、自分のライブラリーの一番上からカードを自分の墓地に置くのではなく、カードを切削するように変更が行われている。**Gatherer.Wizards.com** にあるオラクルのカード参照を用いて、特定のカードにその種の訂正が行われているかどうかを確認すること。大まかに言えば、カードを見るか公開するかした後でそれをオーナーの墓地に置くようにプレイヤーに指示する効果には、訂正はほぼ行われていない。
- 《文飾衒才のブルバック》は伝説なので、普通は１人のプレイヤーが２体コントロールすることはない。しかし、それが起きたなら、各対戦相手はそれぞれ元の指示の４倍の枚数のカードを切削する。プレイヤーが３体コントロールしていれば８倍。以下同様である。

《マダラの鉤爪門》
（別名：宇宙基地ヨークタウン）
土地 — 門
この土地が戦場に出たとき、クリーチャー最大１体を対象とする。それはフェイズ・アウトする。
{T}：{C}を加える。
{1}, {T}：好きな色１色のマナ１点を加える。
{4}：あなたの手札にあるこのカードを戦場に出す。

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。

- パーマネントがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのパーマネントと同時に、そのパーマネントについたままフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インするクリーチャーはそのターンに攻撃することができ、コストに{T}を含む起動型能力は起動できる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「〜かぎり」と書かれた継続的効果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 《マダラの鉤爪門》の最後の能力を起動したとき、その能力が解決するか他の方法によりスタックを離れるまで、《マダラの鉤爪門》をあなたの手札から公開する。その能力の解決時に《マダラの鉤爪門》があなたの手札にない場合、何も起こらない。

《黙示録、シェオルドレッド》
（別名：人類が生み出した悪、カーン）
{2}{B}{B}
伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官
4 / 5
接死
あなたがカード 1 枚を引くたび、 2 点のライフを得る。
対戦相手 1 人がカード 1 枚を引くたび、そのプレイヤーは 2 点のライフを失う。

- あなたと対戦相手が同時にカードを引く場合、あなたがそれらの誘発型能力が解決される順番を選ぶ。

『スター・トレック』統率者の新カードのカード別注釈

《数多の者の先駆け、ヒュー》
{1}{W}{U}{B}
伝説のアーティファクト・クリーチャー — ボーグ
3/4
あなたが唱えるすべてのアーティファクト・呪文は複製{2}{U}を持つ。*（あなたがそのアーティファクト・呪文を唱えるたび、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、それをコピーする。各コピーはそれぞれトークンになる。）*

- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。複製を持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。

《怪しげな艦長、カーン》
{3}{R}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・戦士・士官
4/4
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。あなたがこれをコントロールし続けているかぎり、これとそのクリーチャーは使嗾されている。*（それらは各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）*
１体以上の使嗾されたクリーチャーが攻撃するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター１個を置く。

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

- あなたがコントロールしているクリーチャー１体が複数の対戦相手に使嗾されたなら、それはそれを使嗾していない対戦相手の中の１人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使嗾の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー１体がすべての対戦相手によって使嗾されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手１人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《*イエネコ、スポット*》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — 猫
1 / 1
これか、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもない伝説のパーマネント１つが戦場に出るたび、食物・トークン１つを生成する。*（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）*
{4}食物１つを生け贄に捧げる：アーティファクト１つを対象とする。それを破壊する。

- 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《アールグレイのホット》（「アーティファクト — 食物」）を生け贄に捧げて《イエネコ、スポット》の最後の能力を起動することができる。食物１つを生け贄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１つ生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、《イエネコ、スポット》の最後の能力も起動する、ということはできない。

《異星人類学者、サム・カーク》
{3}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・科学者
3 / 3
対戦相手がクリーチャー・呪文１つを唱えるたび、あなたは調査を行う。*（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贄に捧げる：カード１枚を引く。」を持つアーティファクトである。）*

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

《宇宙艦隊の通信機》
{3}
アーティファクト — 通信機・装備品
あなたがこの呪文を唱えたとき、これをコピーする。*（そのコピーはトークンになる。）*
装備しているクリーチャーは「このクリーチャーが攻撃するたび、カードＸ枚を引く。その後、あなたの手札にある土地・カード最大Ｘ枚をタップ状態で戦場に出してもよい。Ｘは、あなたがコントロールしていて通信機がついていてこれでないクリーチャーの数に等しい。」を持つ。
装備{1}

- 付与された能力の中のＸの値は、その能力の解決時に一度だけ計算される。

《宇宙基地 SOS》
{2}{W}
エンチャント — 英雄譚
（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター１個を加える。III の後に、生け贄に捧げる。）
I — アーティファクトやエンチャントでありこれでない最大１つを対象とする。それを破壊する。

II, III — あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント最大１つを対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《ウルフ 359 の戦い》
{3}{B}{B}
ソーサリー
ターン終了時まで、アーティファクトでないすべてのクリーチャーは－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アーティファクト・クリーチャーの数に等しい。

- Xの値は、《ウルフ 359 の戦い》の解決時に一度だけ計算される。

《落ち着きのない空想家、レグ・バークレー》
{2}{U}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
1/5
探し求める — 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、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。それが伝説でないことと、他のタイプに加えてイリュージョン・アーティファクトであることと、速攻を持つことを除き、それのコピーであるトークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを追放する。

- 《落ち着きのない空想家、レグ・バークレー》の能力によって生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、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なら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があれば、そのトークンが戦場に出たときに誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《*ガーグ*の鍋振り》
{2}{R}
クリーチャー — クリンゴン人・戦士
3/2
あなたがクリンゴン人や戦士である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クリンゴン人や戦士でありこれでない1体が戦場に出るたび、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1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。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。
- あなたが両方のタイプをもつ呪文を唱える時にはそのコストは{1}少なくなる。{2}少なくなるわけではない。
- カードには「クリンゴン人や戦士である呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。」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、「あなたがクリンゴン人や戦士である呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。」である。

《外交的なエンパス、トロイ司令官》
{2}{U}{R}
伝説のクリーチャー — ベタゾイド人・人間・アドバイザー
3/3
警戒
{T}：現在のターンを進行している対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札から呪文１つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そのプレイヤーが呪文を唱えたなら、あなたは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。そのプレイヤーが呪文を唱えなかったなら、あなたはカード１枚を引く。

- 対象としたプレイヤーは、《外交的なエンパス、トロイ司令官》の起動型能力が解決中でスタック上にある間に呪文を唱える。それのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるプレイヤーは、代替コストを支払うことはできない。しかし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのプレイヤーはそれを支払わなければならない。
- これによりプレイヤーがマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えたなら、そのプレイヤーがマナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。あなたがスタック上に生成するコピーは元の呪文のＸの値を引き継ぐので、そのコピーのＸの値も０である。
- あなたが生成するコピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが生成するコピーは、対象とした対戦相手が唱えた呪文よりも先に解決される。元の呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- これによりあなたがモードを持つ呪文（「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）をコピーしたなら、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。特に、あなたはコピーのモードを選ばないため、これによりジレンマに直面することはない。
- 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。

《替えの利かない側近、ジャニス・ランド》
{3}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー
3/3
あなたがコントロールしている統率者１体が戦場に出るか攻撃するたび、それの上に＋１/＋１カウンター１個を置

く。その後、土地・カード１枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から１枚ずつ公開していく。そのカードをタップ状態で戦場に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《替えの利かない側近、ジャニス・ランド》の能力は、あなたの統率者だけでなく、あなたがコントロールしている統率者であれば何でも考慮する。

《鏡を渡るもの、U.S.S. ディファイアント》
{2}
伝説のアーティファクト — 宇宙船
5 / 5
瞬速
これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー最大１体を対象とする。これとそれはフェイズ・アウトする。*（次のあなたのターンまで、それらやそれらについているすべてのものは存在しないかのように扱う。）*
配備
8+ | 飛行

- あなたは*《鏡を渡るもの、U.S.S. ディファイアント》*のために必ずしも対象を選ばなくてもよいが、対象を選んで、その対象が能力の解決時に不適正であった場合、能力は解決せず、効果は一切発生しない。何もフェイズ・アウトしない。
- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- パーマネントがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのパーマネントと同時に、そのパーマネントについたままフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによってパーマネントが戦場を離れたり、再び戦場に出たりすることはない。従って「戦場を離れた」や「戦場に出た」ときの能力は誘発しない。
- 「〜かぎり」と書かれた継続的効果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

《艦内の愚か者、アレキサンダー》
{3}{R}{W}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・人間
3 / 5
警戒、速攻
{T}：各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上にあるカード１枚を公開し、その後、カード１枚を引く。これは、無作為に選んだ対戦相手１人にＸ点のダメージを与える。Ｘは、これにより公開されたカードのマナ総量の中の最大値に等しい。

- ごく稀な例を除き、各プレイヤーが公開するカードは自分が引くカードである。

- ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《巨人の肩に乗って》
{2}{U}
エンチャント
あなたがコントロールしているすべての歴史的なクリーチャーは飛行を持つ。*（歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。）*

- カードや呪文やパーマネントが歴史的であるとは、それが「伝説の」の特殊タイプか「アーティファクト」のカード・タイプか「英雄譚」のサブタイプを持っていることである。これらの特性を2つ以上持っていたとしても、そのオブジェクトが他の歴史的オブジェクトよりも歴史的であったり、追加の恩恵をもたらしたりすることはない。オブジェクトは歴史的であるかないか、どちらかである。

《巨大宇宙アメーバ》
{4}{U}
クリーチャー — 細菌
3/3
飛行
このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは−3/−0の修整を受ける。その後、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。

- 防御プレイヤーがクリーチャーをコントロールしていなかったなら、《巨大宇宙アメーバ》の誘発型能力はスタック上に置かれない。効果は一切発生せず、あなたはこれのコピーであるトークンを生成しない。
- 同様に、その能力は誘発こそしたが、能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。その場合もあなたはコピーであるトークンを生成しない。
- コピーであるトークンは、自身のコピーであるトークンを生成する能力も含め、《巨大宇宙アメーバ》の能力を持つことになる。
- トークンは《巨大宇宙アメーバ》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、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。
- 《巨大宇宙アメーバ》が、その最後の能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《巨大宇宙アメーバ》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《巨大宇宙アメーバ》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。
- 《巨大宇宙アメーバ》の最後の能力がスタック上にあって解決される前に、その《巨大宇宙アメーバ》が何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《巨大宇宙アメーバ》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。

《巨大クローンマスター》
{5}{U}
クリーチャー — 巨人
0/0

ストレンジ・ニュー・ワールド― あなたはこのクリーチャーを、伝説でないことと「このクリーチャーのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。」を持つことを除き、戦場にあるクリーチャー１体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《巨大クローンマスター》は、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、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、《巨大クローンマスター》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なら、記載されている例外を除き、《巨大クローンマスター》はそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- そのコピー元のクリーチャーに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があれば、《巨大クローンマスター》が戦場に出たときに誘発する。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。

《クリストファー・パイク艦長》
{2}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・士官
0 / 6
イエス― {1}, {T}：これでないクリーチャー２体を対象とする。それらをアンタップする。
ノー― {2}, {T}：これでないクリーチャー２体を対象とする。それらをタップする。

- いずれの能力もクリーチャー２体を対象としなければならないが、それらの対象はタップすることもアンタップすることもできる。

《クロノスの操舵手》
{1}{R}
クリーチャー ― クリンゴン人・戦士
2 / 2
威迫
このクリーチャーが攻撃するたび、好きな色１色のマナ１点を加える。ターン終了時まで、ステップやフェイズの終了に際してあなたはこのマナを失わない。

- 《クロノスの操舵手》の誘発型能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《軍略の競合相手》
{2}{W}
アーティファクト・クリーチャー ― ボーグ
2 / 1

このクリーチャーが死亡したとき、無色の1/1のボーグ・アーティファクト・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、これのパワーに等しい。

- 《軍略の競合相手》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてXの値を決定する。

《ケーラー大使》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・人間・アドバイザー
2/2
警戒
協議 — あなたのターンの戦闘の開始時に、各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開し、その後、カード1枚を引く。これにより公開された土地でないカード1枚につき1個の+1/+1カウンターをケーラー大使の上に置く。

- ごく稀な例を除き、各プレイヤーが公開するカードは自分が引くカードである。

《混沌からの引き渡し》
{3}{W}{B}
インスタント
アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それを追放する。無色の1/1のボーグ・アーティファクト・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、そのパーマネントのマナ総量に等しい。

- 追放されたパーマネントが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いて、Xの値を決定する。
- 《混沌からの引き渡し》の解決時に対象のパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはボーグ・トークンを生成しない。

《最適化付属物》
{1}{U}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
1/3
あなたがコントロールしているアーティファクト1つの上に1個以上の蓄積カウンターが置かれるなら、代わりに、それの上にその個数に1を足した個数の蓄積カウンターを置く。

- あなたがコントロールしているアーティファクトの上に蓄積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《最適化付属物》を2つコントロールしていたなら、あなたがコントロールしているアーティファクトの上に置かれる蓄積カウンターの個数は2個増える。あなたが《最適化付属物》を3つコントロールしていたなら、個数は3個増える。以下同様である。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《作戦行動、ハリー・キム少尉》
{1}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
1/2
あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、それのパワーがこれよりも大きい場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。
{2}, あなたがコントロールしているクリーチャーの上から+1/+1カウンター合計2個を取り除く：カード1枚を引く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーが戦場に出たときに《作戦行動、ハリー・キム少尉》の1つ目の能力が誘発するかどうかを決定するには、そのクリーチャーのパワーを変更する常在型能力（たとえば、《口を開く者、ロキュータス》の能力）があればそれを適用した後のパワーを使用する。
- あなたがコントロールしていて《作戦行動、ハリー・キム少尉》のパワー以下のパワーを持つクリーチャーが戦場に出たなら、《作戦行動、ハリー・キム少尉》の1つ目の能力は一切誘発しない。そのクリーチャーが戦場に出た後にそのクリーチャーのパワーを上げるか《作戦行動、ハリー・キム少尉》のパワーを下げても、《作戦行動、ハリー・キム少尉》の能力を誘発させることはない。
- 《作戦行動、ハリー・キム少尉》の1つ目の能力を解決するに際し、これは戦場に出たクリーチャーのパワーが《作戦行動、ハリー・キム少尉》のパワーより大きいままかどうかを見る。大きいままでなかったなら、能力は解決しない。
- 《作戦行動、ハリー・キム少尉》の1つ目がスタックにある間に、戦場に出たクリーチャーが戦場を離れた場合、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて《作戦行動、ハリー・キム少尉》の能力が解決するかどうかを決定する。

《時間混濁、U.S.S. エンタープライズC》
{5}

伝説のアーティファクト — 宇宙船

6 / 6

これが戦場に出るか死亡したとき、あなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、これにより捨てられたカード１枚につき１枚のカードを引く。

配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。３個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）

3+ | 飛行

- あなたの手札が０枚であっても、あなたは手札を捨てることを選ぶことができる。

《ジェフリー・チューブ》

{1}

アーティファクト

{2}, {T}：アーティファクト１つを対象とする。それの上に蓄積カウンター２個を置く。

{3}, {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。このターン、それはブロックされない。

{4}, {T}：カード１枚を引く。あなたの手札にある土地・カード１枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

- クリーチャーがブロックされた後では、そのクリーチャーを対象として《ジェフリー・チューブ》の２つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《時間の辛苦》

{2}{U}

インスタント

あなたがコントロールしているパーマネント２つを対象とする。それらを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

フラッシュバック{5}{U}*（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。）*

- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。追放された各パーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない新しいオブジェクトとみなす。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 「フラッシュバック[コスト]」とは、「あなたはあなたの墓地にあるこのカードを、その結果の呪文がインスタントやソーサリーである呪文であるなら、マナ・コストを払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われているなら、このカードがスタックから離れるなら、他の場所に移動させる代わりに追放する。」を意味する。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。

- その呪文が唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、あなたはそれをフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

《叱咤激励のテノール》
{3}{R}
クリーチャー — クリンゴン人・パフォーマー
4 / 3
威迫
バトルフロント — このクリーチャーが攻撃するたび、クリーチャー最大X体を対象とする。それらを使嗾する。Xは、このターンにあなたが攻撃した対戦相手の人数に等しい。*（次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーは、各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）*

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使嗾されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下にない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、それのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使嗾した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使嗾したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使嗾されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使嗾された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使嗾されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使嗾されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使嗾されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー１体が複数の対戦相手に使嗾されたなら、それはそれを使嗾していない対戦相手の中の１人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使嗾の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー１体がすべての対戦相手によって使嗾されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手１人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《集合体による拒否》
{2}{W}{U}
インスタント
以下から１つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。

• 攻撃クリーチャー１体につき１体の、無色の１/１のボーグ・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。
• 攻撃クリーチャー１体につき１枚のカードを引く。

- あなたがコントロールしている統率者は、あなたの統率者である必要はない。
- あなたがこの呪文を唱えると宣言した後、それが終わるまではどのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたがコントロールしている統率者を取り除いて、あなたが選べるモードの数を変更するようなことはできない。
- この呪文のモードを選ぶ際にだけ、あなたが統率者をコントロールしているかどうかを見る。あなたが呪文を唱え終える前に（それを生け贄に捧げてマナ能力を起動するなどにより）その統率者のコントロールを失ったとしても、選んだモードの数はそのままである。

《集合体の子、ウォクス》
{4}{U}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― ボーグ
3/3
これが戦場に出たとき、および、あなたの第１メイン・フェイズの開始時に、このターン、あなたが次に唱えるアーティファクト・クリーチャー・呪文とあなたが次に唱える宇宙船・呪文はそれぞれ不抜を持つ。*（それらを唱えるためのコストは対戦相手１人につき{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。
- カードには「このターンにあなたが次に唱える、アーティファクト・クリーチャー・呪文や宇宙船・呪文は不抜を持つ。」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、「このターン、あなたが次に唱えるアーティファクト・クリーチャー・呪文とあなたが次に唱える宇宙船・呪文はそれぞれ不抜を持つ。」である。

《集合体への合流》
{5}{W}{W}
ソーサリー
すべてのクリーチャーを破壊する。無色の１/１のボーグ・アーティファクト・クリーチャー・トークンＸ体を生成する。Ｘは、これにより破壊されたアーティファクトでないクリーチャーの数に等しい。

- これにより破壊されたクリーチャーは、それが墓地でない領域に置かれたとしても、Ｘの値に考慮される。
- （破壊不能を持つなどにより）これにより破壊されなかったクリーチャーは、Ｘの値に考慮されない。

《熟成室》
{1}{W}
アーティファクト
あなたがアーティファクト・呪文１つを唱えるたび、このアーティファクトの上に蓄積カウンター１個を置く。
{4}, {T}：このアーティファクトの上にある蓄積カウンター１個につき１体の、無色の１/１のボーグ・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《熟成室》の１つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《熟成室》の最後の能力を解決する時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間にこれの上にあった蓄積カウンターの個数を用いて生成するボーグ・クリーチャー・トークンの数を決定する。

《司令席》
{6}
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３点を加える。
{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る統率者のマナ総量の中の最大値に等しい。

- 《司令席》の最後の能力は、あなたの統率者だけでなく、あなたがコントロールしている統率者であれば何でも考慮する。
- 《司令席》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。特に、対戦相手はあなたがコントロールしている統率者を取り除いてＸの値を減らすことはできない。

《進化するテレパス、ケス》
{4}{U}
伝説のクリーチャー — オカンパ人・アドバイザー
2/6
あなたの終了ステップの開始時に、これの上に時間カウンター１個を置き、その後、カードＸ枚を引く。Ｘは、これの上にある時間カウンターの個数に等しい。その後、これの上に９個以上の時間カウンターがあるなら、これを生け贄に捧げる。

- 《進化するテレパス、ケス》の能力がスタック上にある間にこれが戦場を離れたなら、これが戦場にあった最後の瞬間にこれの上にあった時間カウンターの個数を用いてＸの値を決定する。

《新加入、エズリ・ダックス》
{1}{W}
伝説のクリーチャー — トリル人・アドバイザー
2/2
瞬速
あなたはこれを、名前が「新加入、エズリ・ダックス」であり他のタイプに加えて伝説のトリル人であることを除き、このターンに戦場からあなたの墓地に置かれてそこにあるクリーチャー・カード1枚のコピーとして戦場に出してもよい。

- コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0として扱う。
- 《新加入、エズリ・ダックス》は、名前が「新加入、エズリ・ダックス」である伝説のトリル人でもあることを除き、戦場に出る選ばれたカードであるかのように扱う。その選ばれたカードが持つ「[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」、および「[このクリーチャー]が戦場に出たとき〜」の能力も機能する。

《真の統一》
{3}{W}{U}
エンチャント — 英雄譚
（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。III の後に、生け贄に捧げる。）
I — クリーチャー最大1体を対象とする。それのオーナーはカード2枚を引く。その後、そのクリーチャーをライブラリーに加えて切り直す。
II — あなたの手札か墓地にある宇宙船・カード1枚を戦場に出してもよい。
III — 対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカード2枚を引く。

- あなたがI章の能力の対象を選ばなかったなら、その能力は何もしない。だれもカードを引くことはない。

《スクラップ屋、ベラナ・トレス》
{1}{U}{R}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・人間・工匠
2/2
警戒、トランプル
{2}, {T}：諜報2を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開してもよい。これによりアーティファクト・カードが公開されたなら、カード1枚を引く。これによりカードを引かなかったなら、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 《スクラップ屋、ベラナ・トレス》は、あなたがライブラリーの一番上にあるカードを公開しないことを選んだものの、《苦悩せし者、ベンジャミン・シスコ》が生成する効果などにより公開されたあなたのライブラリーの一番上にあるカードを、あなたがプレイしている場合に関して、これの機能を明確にするためテキストに微調整が施された。更新後のテキストは上記のとおりである。

《スポック司令官》
{2}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・人間・科学者

3/5

ストレンジ・ニュー・ワールド — スポック司令官が戦場に出るか攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。その呪文のマナ総量が、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数以下なら、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。それが土地・カードなら、それをタップ状態で戦場に出してもよい。そのカードが依然としてあなたのライブラリーの一番上にあるなら、カード1枚を引く。

- あなたは、《スポック司令官》の能力が解決中でスタック上にある間に、カードを唱える。後でプレイするために取っておくことはできない。それのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 公開されているカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するためのXは0である。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《戦術主任、トゥヴォック》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・士官

2/3

瞬速

攻撃クリーチャー指定ステップ中にこれが戦場に出たとき、攻撃クリーチャー最大2体を対象とする。それらにつきそれぞれ、あなたはそのクリーチャーがどのプレイヤーやパーマネントを攻撃するかを選び直してもよい。*（クリーチャーはそのコントローラーを攻撃することはできない。）*

- クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマネントを選び直すときには、攻撃に関する要件や制限やコストをすべて無視する。
- クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマネントを選び直すときには、「このクリーチャーが攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない。
- 攻撃クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマネントを選び直す場合、そのクリーチャーが攻撃したプレイヤーやパーマネントはその指定したとおりのままだが、選び直したプレイヤーやパーマネントを攻撃している状態である。
- ある能力が攻撃クリーチャーの「防御プレイヤー」によってコントロールされているものを対象とし、その能力の解決前にそのクリーチャーの防御プレイヤーが変わった場合、その対象は不適正になったので、その能力は解決しない。

《戦闘衛生兵、クリスティン・チャペル》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ドクター

2/2

ストレンジ・ニュー・ワールド — これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ

土地の数に等しい点数のライフを得る。
あなたがライフを得るたび、これの上に＋１/＋１カウンター２個を置く。

- 《戦闘衛生兵、クリスティン・チャペル》の２つ目の能力は、《従軍記者、ジェイク・シスコ》による１点であっても、《素朴な仕立て屋、エリム・ガラック》による２点であっても、点数にかかわらず、ライフを得るイベント１回につき１回のみ誘発する。
- 《戦闘衛生兵、クリスティン・チャペル》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これの２つ目の能力を解決する以前に死亡する。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが２体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《戦闘衛生兵、クリスティン・チャペル》の２つ目の能力は２回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり２体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は１回しか誘発しない。
- 「何か１つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《戦闘衛生兵、クリスティン・チャペル》の２つ目の能力は１回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《戦闘衛生兵、クリスティン・チャペル》は誘発しない。

《第３付属員、セブン・オブ・ナイン》
{2}{U}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― ボーグ
１/４
それは無関係だ ― {T}：カード１枚を引く。その後、カード１枚を捨てる。これによりあなたが土地でないカードを捨てたとき、アーティファクト最大１つを対象とする。それの上に蓄積カウンター２個を置く。

- 《第３付属員、セブン・オブ・ナイン》の能力の対象を選択するのは、あなたがその能力を起動するときではない。これによりあなたが土地でないカード１枚を捨てたときに、２つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《タイプ03・ボーグ船》
{3}{W}
アーティファクト ― 宇宙船
５/５
あなたがアーティファクト・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
配備（*あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。７個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。*）
7+ | 飛行
あなたが呪文１つを唱えるたび、無色の１/１のボーグ・アーティファクト・クリーチャー・トークン１体を生成する。

- 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。
- 《タイプ 03・ボーグ船》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《血に縛られし者、クルゾン・ダックス》
{2}{R}{W}
伝説のクリーチャー — トリル人・戦士
4/3
あなたがコントロールしていてクリンゴン人や戦士でありこれでない 1 体が死亡するたび、これは各対戦相手にそれぞれ 1 点のダメージを与える。
これが死亡したとき、あなたの手札にありマナ総量が 3 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。

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

《抽出要員》
{1}{B}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
1/1
あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは、威迫と「クリーチャー 1 体がこのクリーチャーをブロックするたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは −1/−1 の修整を受ける。」を持つ。

- あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーが 2 体以上のクリーチャーによってブロックされたなら、《抽出要員》によって付与された誘発型能力は、それらのクリーチャー 1 体につき 1 回誘発する。

《帝国万歳！》
{5}{R}
エンチャント
このエンチャントが戦場に出たとき、あなたの対戦相手の人数に等しい数の、速攻を持つ赤の 2/1 のクリンゴン人・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。
あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは会戦を持つ。 *（会戦を持つクリーチャー 1 体が攻撃するたび、ターン終了時まで、それはこの戦闘であなたが攻撃した対戦相手 1 人につき +1/+1 の修整を受ける。）*

- あなたは会戦能力の解決時に、得られるボーナスを決定する。あなたが 1 体以上のクリーチャーで攻撃した対戦相手の数を数えること。この能力の解決時に、攻撃クリーチャーが攻撃しているかどうか、あるいはそのクリーチャーがまだ戦場にいるかどうかは関係ない。また、あなたが攻撃した対戦相手が、まだゲームに残っているかどうかも関係しない。
- あなたがプレイヤー 1 人を何体のクリーチャーで攻撃したかも関係ない。プレイヤー 1 人を最低でもクリーチャー 1 体で攻撃してさえいればよい。たとえば、あなたが 1 人のプレイヤーを会戦を持つクリーチャーで

攻撃し、他のプレイヤー１人をそれ以外の５体のクリーチャーで攻撃した場合、その会戦を持つクリーチャーはターン終了時まで＋２/＋２の修整を受ける。

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

《帝国流船体破り》
{2}{W}
クリーチャー — クリンゴン人・戦士
2/2
分隊{2}（この呪文を唱えるための追加コストとして、望む回数の{2}を支払ってもよい。このクリーチャーが戦場に出たとき、その回数に等しい数の、これのコピーであるトークンを生成する。）
飛行
喊声（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これでないすべての攻撃クリーチャーは＋1/＋0の修整を受ける。）

- あなたは望む回数の分隊コストを支払ってもよい。あなたがその分隊コストを支払った回数１回につき１つの、そのパーマネントのコピーであるトークンを生成する。あなたが分隊コストを複数回支払ったなら、それらのトークンは同時に戦場に出る。
- この呪文が打ち消されたなら、分隊能力は誘発せずトークンも生成されない。
- その呪文が解決されたなら、分隊能力を持つパーマネントがその分隊能力の解決前に戦場を離れたとしても、依然としてコピーであるトークンを生成する。
- 分隊能力によって生成されたトークンは「唱えた」わけではないため、コピーが生成されることによって、呪文が唱えられたときに誘発する能力が誘発することはない。
- 何らかの理由で、そのパーマネントが戦場に出たときに分隊能力を持っていない場合、分隊コストを１回以上支払っていても能力は誘発しない。

《点火儀式者、ヴォク》
{3}{B}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・スパイ
4 / 3
威迫
種族改造術 — あなたはこれを、これが他のタイプに加えてクリンゴン人・スパイであり威迫を持つことを除き、墓地にあるクリーチャー・カード１枚のコピーとして戦場に出してもよい。

- コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、X は 0 として扱う。
- 《点火儀式者、ヴォク》は、これがクリンゴン人・スパイであり威迫を持つものでもあることを除き、選ばれたカードのコピーとして戦場に出る。その選ばれたカードが持つ「[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」、および「[このクリーチャー]が戦場に出たとき〜」の能力も機能する。

《転送機の技術者、カイル主任》
{2}{W}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
3 / 2
上陸 — あなたがコントロールしている土地１つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしていて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。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
- 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。

《獰猛な入植者》
{1}{R}
クリーチャー —クリンゴン人・市民
0 / 1
二段攻撃
会戦（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはこの戦闘であなたが攻撃した対戦相手１人につき＋１/＋１の修整を受ける。）

- あなたは会戦能力の解決時に、得られるボーナスを決定する。あなたが１体以上のクリーチャーで攻撃した対戦相手の数を数えること。この能力の解決時に、攻撃クリーチャーが攻撃しているかどうか、あるいはそのクリーチャーがまだ戦場にいるかどうかは関係ない。また、あなたが攻撃した対戦相手が、まだゲームに残っているかどうかも関係しない。
- あなたがプレイヤー１人を何体のクリーチャーで攻撃したかも関係ない。プレイヤー１人を最低でもクリーチャー１体で攻撃してさえいればよい。たとえば、あなたが１人のプレイヤーを《獰猛な入植者》で攻撃

し、他のプレイヤー１人を５体のクリーチャーで攻撃した場合、《獰猛な入植者》はターン終了時まで＋２/＋２の修整を受ける。

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

《時を制する》
{4}{R}{R}
ソーサリー
バトルフロント — この呪文を唱えるためのコストは、このターンにあなたが攻撃した対戦相手１人につき{1}少なくなる。
このターンに攻撃したすべてのクリーチャーをアンタップする。このメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ１つと、それの後に追加のメイン・フェイズ１つを加える。

- 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。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。

《トランスワープ・ハブ》
{2}{U}
アーティファクト — 宇宙船
この宇宙船が戦場に出たとき、カード５枚を切削する。その中からアーティファクト・カード最大２枚をあなたの手札に加えてもよい。
配備*（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー１体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。）*
3+ | {T}：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。

- クリーチャーがブロックされた後では、そのクリーチャーを対象として《トランスワープ・ハブ》の最後の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《トリブルの塊》
{2}{W}
クリーチャー — トリブル
1/1
あなたのターンの戦闘の開始時に、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、「このトークンではブロックできない。」を持つ白の１/１のトリブル・クリーチャー・トークンＸ体を生成する。Ｘは、このクリーチャーのパワーに等しい。

- 《トリブルの塊》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてＸの値を決定する。

《トリブルハンター、コロト》
{3}{R}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・戦士・士官
3/3
あなたの終了ステップの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ、「このトークンではブロックできない。」を持つ白の１/１のトリブル・クリーチャー・トークン２体を生成する。
すべてのトリブルは＋１/＋０の修整を受け使嗾される。*（それらは各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）*

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使嗾されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下にない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、それのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使嗾した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使嗾したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使嗾されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使嗾された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使嗾されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使嗾されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使嗾されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー１体が複数の対戦相手に使嗾されたなら、それはそれを使嗾していない対戦相手の中の１人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使嗾の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー１体がすべての対戦相手によって使嗾されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手１人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《情け深い委任統治》
{1}{W}
インスタント
あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。戦闘フェイズなら、あなたはこの戦闘フェイズを終了してもよい。*（攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーをすべて戦闘から取り除く。この呪文も含め、スタックから呪文や能力をすべて追放する。）*

- これでない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。
- この手順中に誘発型能力が誘発したなら、それはゲームが適切なフェイズやステップまで飛ばされた後でスタックに置かれる。
- あなたが戦闘フェイズを終了することを選んだ上で、まだ戦闘終了ステップでなかった場合、戦闘終了ステップが飛ばされるので、「戦闘終了時に」誘発する誘発型能力は、その戦闘に関しては誘発しない。
- これにより戦闘フェイズを終了するとは、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）状況起因処理が行われる。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。３）現在のフェイズとステップが終了する。第２メイン・フェイズまで飛ばす。これにより、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、「戦闘終了時まで」続く効果は消滅する。（追加の戦闘やメイン・フェイズが関与する一部の稀な状況では、次の戦闘フェイズ、第３メイン・フェイズあるいはそれ以降の戦闘後メイン・フェイズ、もしくは終了ステップまで飛ばすことがある。）

- 希に、第２メイン・フェイズが飛ばされて、最終フェイズの終了ステップまで飛ばされることがある。終了ステップも飛ばされたなら、そのターンのクリンナップ・ステップまで飛ばされることになる。なお、クリンナップ・ステップが飛ばされることはない。

《ニヨータ・ウフーラ大尉》
{2}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2/3
ストレンジ・ニュー・ワールド— {4}, {T}：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカードＸ枚を追放する。Ｘは、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。あなたはその中から、インスタントやソーサリーである呪文１つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、そのプレイヤーは残りを自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。

《人間性の希求、データ》
{4}{U}
伝説のアーティファクト・クリーチャー — アンドロイド・科学者
4/4
探し求める — 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、発見４を行う。（マナ総量が４以下であり土地でないカード１枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から１枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

- あなたが発見を行ったとき、あなたはカードを追放しなければならない。この能力の唯一の任意の部分は、その追放されたカードを唱えるかあなたの手札に加えるかのみである。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。呪文に強制の追加コストがあるなら、それを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- 発見されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。
- 適正な対象がないなどの理由で唱えられない場合、その発見したカードをあなたの手札に加える。
- 分割カードのマナ総量は、その２つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。発見によってあなたが分割カードを唱えることができる場合、あなたは（その効果の発見の値以下である）いずれかの半分を唱えることができる。両方の半分を唱えることはできない。

- あなたが当事者カードや前兆カードや分割カードやモードを持つ両面カードを発見した場合、その効果の発見の値によってはそのカードのいずれかの特性でそれを唱えることができるかもしれない。たとえば、あなたが発見４を行い、《通電の巨人》（マナ総量が４である*『エルドレインの森』*の当事者カード）を公開したなら、あなたは《通電の巨人》を唱えることができるが、《嵐読み》（マナ総量が７であるそれの出来事）は唱えることができない。あなたが発見７を行い、《通電の巨人》を公開した場合、あなたは《通電の巨人》と《嵐読み》のいずれかを唱えることができる。

《初任務、パヴェル・チェコフ》
{2}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・操縦士
1 / 4
あなたがカードを１枚引くなら、代わりに、「土地か土地でないかを選ぶ。その選ばれた種類のカード１枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から１枚ずつ公開していく。そのカードをあなたの手札に加え、これにより公開されてそれでないすべてのカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。」を選んでもよい。

- あなたが《初任務、パヴェル・チェコフ》をコントロールしている間、何らかの効果によりあなたが複数枚のカードを引く場合、１枚のカードを引く個別の行為をそれぞれ《初任務、パヴェル・チェコフ》の効果に置換してもよい。１枚のカードを引く行為１回につき、あなたはその置換効果を適用するかどうかを選ぶことができる。あなたが置換するカード１枚を引く行為１回につき、あなたは土地か土地でないかを選ぶ。すべてのドローに対して同じ選択をする必要はない。
- その選ばれたタイプのカードがあなたのライブラリーの中になかったなら、カードは手に入らない。あなたのライブラリーにあるカード１枚ずつ公開した後に、ライブラリーを無作為化するだけである。
- あなたのライブラリーが空であった場合も、あなたは１枚のカードを引く行為を《初任務、パヴェル・チェコフ》の効果に置換することを選ぶことができる。あなたはあなたの手札にカードを加えないが、カードを引くこともないゆえに、あなたのライブラリーが空である間にカードを引くことでゲームに敗北することもない。

《万事適応、アレックス少佐》
{5}{G}{U}
伝説のクリーチャー — エドシアン・士官
/
トランプル
ストレンジ・ニュー・ワールド — これのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしていて互いに異なる名前を持つ土地の数に等しい。
これが戦場に出たとき、カード３枚を引く。あなたの手札にある土地・カード最大３枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

- 《万事適応、アレックス少佐》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《ヒカル・スールー大尉》
{2}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・操縦士
3/3
これがタップ状態になるたび、これは探検を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード１枚を公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター１個を置く。その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。）
{2}{U}：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。

- 能力がクリーチャーに探検させる場合、それのコントローラーは自分のライブラリーの一番上にあるカードを公開する。それが土地・カードなら、そのプレイヤーはそれを自分の手札に加える。そうでないなら、そのプレイヤーはそのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンター１個を置き、その後、そのカードを戻すか墓地に置くかを選ぶ。

- クリーチャーに探検させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の処理を行えない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード１枚を公開した後、カウンターが置かれる前に、探検しているクリーチャーを取り除くことはできない。

- カードが公開されないなら（たとえば、プレイヤーのライブラリーが空であるなどの理由で）、探検しているクリーチャーは＋１/＋１カウンター１個を得る。

- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに探検するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは探検を行う。あなたがこれにより土地でないカードを公開したなら、あなたは何かに＋１/＋１カウンター１個を置くことはないが、その公開されたカードをあなたの墓地に置いてもよい。「クリーチャー１体が探検するたび」に誘発する効果は、適切であれば誘発する。

- 稀に、クリーチャーでないパーマネントが探検を行うこともある。たとえば、《ヒカル・スールー大尉》がクリーチャーでなくなった後にタップ状態になった場合でも、依然として探検を行うことができる。あなたは同様の処理を行い、《ヒカル・スールー大尉》の上に＋１/＋１カウンター１個を置くことになるだろう。

《復讐権》
{3}{W}
インスタント

ターン終了時まで、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、そのクリーチャーを破壊する。あなたは速攻を持つ赤の2/1のクリンゴン人・戦士・クリーチャー・トークン１体を生成する。

- 《復讐の権利》の遅延誘発型能力のコントローラーが、クリンゴン人・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。通常なら、戦闘ダメージを与えたクリーチャーのコントローラーではない。
- （破壊不能を持つなどにより）そのクリーチャーが破壊されなかったとしても、クリンゴン人・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。

《不服従の司令官、ウォーフ》
{2}{R}{W}{B}
伝説のクリーチャー — クリンゴン人・戦士・士官
3/4
これが戦場に出たとき、速攻を持つ赤の2/1のクリンゴン人・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。
バトルフロント — あなたが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、このターンにあなたが攻撃した対戦相手の人数に等しい。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。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《プロトタイプ、U.S.S. プロメテウス》
{5}
伝説のアーティファクト — 宇宙船
6/6
配備（あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をタップする：それのパワーに等しい個数の蓄積カウンターをこの宇宙船の上に置く。配備はソーサリーとしてのみ行う。4個以上なら、これはアーティファクト・クリーチャーである。）
4+ | 飛行
8+ | 多方向攻撃モード — これが対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、これはそのプレイヤー以外の各対戦相手にそれぞれ、その点数に等しい点数のダメージを与える。

《プロトタイプ、U.S.S. プロメテウス》の最後の能力の結果として与えたダメージは戦闘ダメージではなく、したがってその能力を再び誘発させることはない。

《浮遊機械都市ボーグ》
{4}{W}{U}
エンチャント — 英雄譚
（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。III の後に、生け贄に捧げる。）
I — 対戦相手がコントロールしていてアーティファクトでないクリーチャー1体を対象とする。それを同化する。（それのコントロールを得て、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。それはボーグ・アーティファクト・クリーチャーであり、他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。）
II — ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは+2/+2の修整を受ける。
III — この英雄譚によって同化したボーグを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《浮遊機械都市ボーグ》のI章の能力が（通常は能力がコピーされたことにより）2体以上のクリーチャーを同化した場合、III 章の能力は同化したすべてのボーグを追放し、その後それらをすべてオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- III 章の能力は I 章の能力によって同化したパーマネントを追放する。それがもはやボーグでもクリーチャーでもなくとも、その時点であなたのコントロール下になくとも同様である。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
- カードには「この英雄譚によって同化したボーグ１体を追放する。」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、「この英雄譚によって同化したボーグを追放する。」である。

《ブラッドスポーツの覇者》
{1}{B}
クリーチャー — クリンゴン人・戦士
2/2
キッカー{2}（*この呪文を唱えるに際し、追加で{2}を支払ってもよい。*）
接死
このクリーチャーが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは接死を得る。

- 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。

《フロンティアの医師、ジュリアン・ベシア》
{2}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・ドクター
1/1
探し求める — 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、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。
これが攻撃するたび、あなたの墓地にありマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。Xは、これのパワーに等しい。

- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《フロンティアの医師、ジュリアン・ベシア》の最後の能力の解決時点で対象としたクリーチャー・カードのマナ総量が（対応した結果、何らかの効果が《フロンティアの医師、ジュリアン・ベシア》のパワーを減らしたなどにより）これのパワーより大きかった場合、能力は解決せず、効果は一切発生しない。《フロンティアの医師、ジュリアン・ベシア》の最後の能力の解決時点でこれが戦場になかった場合、これが戦場にあった最後の瞬間のこれのパワーを用いて能力が解決するかどうかを決定する。

《歩行型反応炉》
{3}{U}
アーティファクト・クリーチャー — ボーグ
2/5
あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは、「{T}：{C}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、アーティファクトが発生源である能力を起動するためにしか支払えない。」を持つ。

- 「アーティファクトが発生源である」とは、アーティファクトのカード・タイプを持つすべてのオブジェクトを意味する。つまり、そのマナは、あなたがコントロールしているアーティファクトや、あなたの手札か墓地にあるアーティファクト・カードの能力を起動するために支払うことができる。

《マイルズ・オブライエン主任》
{2}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
2/4
探し求める — 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、あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それの上にある各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

- アーティファクトやクリーチャーの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にするとは、それの上にすでに置かれている各カウンターにつき、そのカウンターをもう1個ずつ置くことである。アーティファクトやクリーチャーの上にカウンターが置かれることに関係する効果が、該当するなら適用される。

《道は星雲の彼方へ、ジェインウェイ艦長》
{1}{U}{R}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
3/3
あなたがコントロールしている1体以上の士官がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引き、赤の1/1の士官・クリーチャー・トークン1体を生成する。
{2}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップする：このターン、これはブロックされない。

- 《道は星雲の彼方へ、ジェインウェイ艦長》がブロックされた後では、これの最後の能力を起動してもこれはブロックされていない状態になることはない。
- あなたは、《道は星雲の彼方へ、ジェインウェイ艦長》の最後の能力を起動するために、“あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー”であればどれでもタップできる。《道は星雲の彼方へ、ジェインウェイ艦長》自身でも、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。

《名艦長、ジャン＝リュック・ピカード》
{1}{U}{R}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
2/4
あなたがコントロールしていてマナ総量が3以上でありこれでない歴史的なパーマネント1つが戦場に出るたび、カード1枚を引く。*（歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。）*
探し求める — 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、これでないクリーチャー最大1体を対象とし、宇宙船最大1体を対象とする。その前者の上に+1/+1カウンター1個を置き、その後者の上に蓄積カウンター2個を置く。

- カードや呪文やパーマネントが歴史的であるとは、それが「伝説の」の特殊タイプか「アーティファクト」のカード・タイプか「英雄譚」のサブタイプを持っていることである。これらの特性を2つ以上持っていたとしても、そのオブジェクトが他の歴史的オブジェクトよりも歴史的であったり、追加の恩恵をもたらしたりすることはない。オブジェクトは歴史的であるかないか、どちらかである。

- 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。

《野卑な癒し手》
{2}{W}
クリーチャー — クリンゴン人・戦士
3/3
このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてクリンゴン人や戦士でありこれでない1体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは絆魂を得る。

- 同一のクリーチャーに複数の絆魂能力があっても意味はない。

《遊園惑星》
土地 — 惑星
この土地はタップ状態で戦場に出る。
{T}：{U}を加える。
{4}{U}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、この土地は、これが伝説でないことと、他のタイプに加えてロボット・アーティファクトであることを除き、それのコピーになる。

- 《遊園惑星》は、記載されている例外を除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、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、《遊園惑星》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なら、上記の例外を除き、《遊園惑星》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- 《遊園惑星》が他のクリーチャーのコピーになるときには、これは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。

《友好の女王、ジュラティ》
{1}{W}{U}
伝説のアーティファクト・クリーチャー — ボーグ・科学者
3/3
あなたがコントロールしている１体以上のアーティファクト・クリーチャーがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなた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。それのコピーであるトークン１つを生成する。

- トークンは、対象とした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（そのトークンが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはそのトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のトークンが他の何かをコピーしているなら、新しいトークンはそのトークンがコピーしていたものとして戦場に出る。これがマナ・コストに{X}を含む何かをコピーしていた場合、Ｘは０として扱う。
- 対象としたトークンに「[このアーティファクト]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、新しいトークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《論理の結合、アマンダ・グレイソン》
{3}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー
2/3
親和（ヴァルカン人）*（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ヴァルカン人1体につき{1}少なくなる。）*
上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター2個を置く。

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

《惑星の殺し屋》
{8}
アーティファクト・クリーチャー — 構築物
9/9
飛行、破壊不能
各戦闘で、このクリーチャーは可能なら攻撃する。
このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしている土地1つにつき1個の+1/+1カウンターをこれの上に置く。

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

『スター・トレック』ビギナー・ボックスの新カードのカード別注釈

《宇宙艦隊の科学者、スポック》
{3}{U}{U}
伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・人間・科学者
2/4
あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
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。それをあなたの手札に戻す。

- 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。

《カーン・ヌニエン・シン》
{4}{B}{B}
伝説のクリーチャー — 人間・ならず者
5/5
威迫*（このクリーチャーは２体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）*
カーン・ヌニエン・シンが戦場に出るか攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだ土地でないパーマネント１つを生け贄に捧げるか、カード１枚を捨てないかぎり、３点のライフを失う。

- 《カーン・ヌニエン・シン》の誘発型能力の解決中、各対戦相手はそれぞれ捨てるカード１枚を公開せずに選ぶか、生け贄に捧げる土地でないパーマネント１つを選ぶか、どちらも行わないことを選ぶ。その後、そのプレイヤーはカードを捨てるか、そのパーマネントを生け贄に捧げるか、３点のライフを失う。対戦相手は常に、捨てるカードや生け贄に捧げる土地でないパーマネントがあったとしても、３点のライフを失うことを選べる。
- 多人数戦では、各対戦相手はそれぞれターン順に自分が何をするかを選び、その後、すべての処理が同時に行われる。対戦相手が選択を行うとき、捨てられるカードが、それが捨てられるまで公開されなくとも、それ以前の対戦相手が行った選択を知ることになる。

《回避運動》
{W}
インスタント
あなたがコントロールしているブロック・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受ける。
カード１枚を引く。

- 《回避運動》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《最後まで戦い抜け》
{2}{G}
ソーサリー
あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、対戦相手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。ターン終了時まで、その前者は＋２/＋２の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。*（それぞれ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。）*

- あなたは《最後まで戦い抜け》を唱えるために、必ずしも、対戦相手がコントロールしているクリーチャーを対象として選ばなくてもよい。対象として選び、かつ呪文が解決するに際して対象のうちのひとつしか適正なままでなかったなら、格闘は発生しない。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。ただし、あなたがコントロールしているクリーチャーが残りの適正な対象であった場合、それは依然として、ターン終了時まで＋２/＋２の修整を受けることになる。

《超低温仮死状態》
{1}{U}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。それをタップし、それの上に麻痺カウンター１個を置く。*（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター１個を取り除く。）*
カード１枚を引く。

- 《超低温仮死状態》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《野心的な船長、ジェイムズ・カーク》
{4}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・士官
4/3
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合計が８以上である間にあなたが攻撃するたび、赤の１/１の士官・クリーチャー・トークン２体を生成する。

- あなたが攻撃クリーチャーを指定し終えた時点であなたがコントロールしていたクリーチャーのパワーの合計が８以上であれば、《野心的な船長、ジェイムズ・カーク》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パワーの合計値がいくつであろうと関係ない。あなたは依然として、赤の１/１の士官・クリーチャー・トークン２体を生成する。

『スター・トレック』ウェルカム・デッキの新カードのカード別注釈

《苦悩せし者、ベンジャミン・シスコ》
{4}{G}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
5/5
あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開したままプレイする。
あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたりクリーチャー・呪文を唱えたりしてもよい。

- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わったとしても、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを公開しない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- あなたは、あなたの墓地から唱えるクリーチャー・呪文のコストをすべて支払い、通常のタイミングの制限に従わなければならない。あなたのライブラリーの一番上からプレイする土地についても同じことが言える。《苦悩せし者、ベンジャミン・シスコ》の能力によって、あなたの各ターンの間に複数の土地をプレイすることが許されるわけでも、普通であれば不可能なタイミングで土地をプレイすることが許されるわけでもない。

『スター・トレック』シーン・ボックスのカード別注釈

《あなたの素晴らしいホスト、Q》
{W}{U}{B}{R}{G}
伝説のクリーチャー — Q
5/5
あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるフェアリー3体をタップする：土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。そのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたがカードを唱えないことを選んだなら、それは《あなたの素晴らしいホスト、Q》の能力によりあなたが追放した土地・カードと並んで追放領域に残る。
- 《あなたの素晴らしいホスト、Q》の最後の能力を起動するためには、直近のあなたのターンの開始時点からあなたが続けてコントロールしていなかったものも含めて、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるフェアリーであればどれをタップしてもよい。何らかの理由により《あなたの素晴らしいホスト、

Q》自身がフェアリーであったなら、これにより《あなたの素晴らしいホスト、Q》をタップすることもできる。

《機関主任、スコッティ》
{3}{U}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
3/4
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1つをタップする：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 《機関主任、スコッティ》の能力を起動するためには、直近のあなたのターンの開始時点からあなたが続けてコントロールしていなかったものも含めて、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であればどれをタップしてもよい。何らかの理由により《機関主任、スコッティ》自身がアーティファクトであったなら、これにより《機関主任、スコッティ》をタップすることもできる。さすがは奇跡を起こす男である。

《道理の声、スポック》
{2}{U}
伝説のクリーチャー — ヴァルカン人・人間・科学者
3/2
{2}, {T}：このターンに戦場に出ていてあなたがコントロールしていてトークンでないパーマネント1つにつき1枚のカードを引く。

- 《道理の声、スポック》の能力は、その能力を解決する際の、あなたがコントロールしていてトークンでないパーマネントのみを考慮する。あなたがコントロールしていたトークンでないパーマネントがそのターンのそれ以前に戦場に出たがその能力の解決前に戦場を離れた場合、これは考慮されない。

《*我らが艦長*、ジャン＝リュック》
{2}{U}{R}{W}
伝説のクリーチャー — 人間・士官
5/3
飛行
連邦 — あなたがコントロールしているフェアリーは、あなたがすでにコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプ1種類につき1個の、追加の+1/+1カウンター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フェアリーが、あなたがコントロールしていてボーグでもこれでもないクリーチャーと同時に戦場に出たなら、そのボーグでないクリーチャーは、あなたがコントロールしていてボーグでないクリーチャーの中のクリーチャー・タイプの種類数を数える際には考慮されない。
- 《我らが艦長、ジャン＝リュック》が戦場でフェアリーになる場合（Qよ、やってくれたな）、彼の最後の能力は自分自身には適用されない。

TM & © 2026 CBS Studios Inc. © 2026 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and all related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. 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、タルキール、ローウィンおよびストリクスヘイヴンは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2026 Wizards. その他の商標はそれぞれの所有者に帰属します。