

『マジック：ザ・ギャザリング — Doctor Who (ドクター・フー)』リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2023年6月22日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関する製品情報およびそのカードに関する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで楽しくプレイしてもらうことにある。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WHOである『マジック：ザ・ギャザリング — Doctor Who (ドクター・フー)』の統率者カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードがWHOである以前に印刷されたカードも、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

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

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

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

新メカニズム：裏向きサイバーマン

サイバーマンの行進は、その道を塞ぐあらゆるものを「更新」しようとしている。

《サイバーへの変換》

{U}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを裏向きにする。それは2/2のサイバーマン・アーティファクト・クリーチャーである。

《サイバーシップ》

{6}

アーティファクト — 機体

8/8

飛行

サイバーシップがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード2枚を、あなたのコントロール下で裏向きで戦場に出す。それらは2/2のサイバーマン・アーティファクト・クリーチャーである。

搭乗4

- これにより裏向きになったか戦場に出た各クリーチャーはそれぞれカード名と色を持たない2/2のサイバーマン・アーティファクト・クリーチャーである。
- 何らかの理由で裏向きのクリーチャーが表向きになった場合、それをサイバーマンにした効果は無効になる。それはそのカードに印刷されているものになる。
- 裏向きのパーマネントをコントロールしているプレイヤーはそれをいつでも見ることができる。特に、それらのカードが他のプレイヤーのライブラリーから裏向きで戦場に置かれた場合、そのオーナーであるプレイヤーはそれらのカードを見ることはできない。
- すでに戦場に出ている両面パーマネントはこれにより裏向きにすることはできない。しかし、両面カードはこれにより他の領域から裏向きで戦場に出すことはできる。
- その裏向きのカードが変異能力を持つなら、そのコントローラーは関連する変異コストを支払ってそれを表向きにしてもよい。

新キーワード能力：ドクターのコンパニオン

ドクターはいつもコンパニオンと共に行動する。この新しいドクターのコンパニオン・能力はそれを反映させたドクター・マークの統率者デッキの共闘能力である。ドクターがあなたの統率者であるなら、あなたはドクターのコンパニオンを持つ伝説のクリーチャーをあなたの2体目の統率者にすることができる。

《K-9 マークI型》

{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・犬

1/1

ちがいます — K-9 マークI型がアンタップ状態であるかぎり、あなたがコントロールしていてこれでないすべての伝説のクリーチャーは護法{1}を持つ。

もちろんです — {1}{U}, {T} : 伝説のクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

《マーサ・ジョーンズ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

3/2

地球中を旅した女 — マーサ・ジョーンズが戦場に出たとき、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

あなたが手掛けかり1つを生け贋に捧げるたび、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。このターン、マーサ・ジョーンズとそれはブロックされない。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 一方がこの能力を持ち、もう一方がタイムロード・ドクターでありその他のクリーチャー・タイプを持たない伝説のクリーチャーである場合、あなたはドクターのコンパニオン・能力によって2体の統率者を持つことができる。例えば、多相能力を持つクリーチャーはこれにより2体目の統率者になることはできない。
- ドクターのコンパニオンは共闘能力の新たな変種であるが、共闘のルールのそれ以外の部分で変更はない。特に、タイムロード・ドクターやドクターのコンパニオンを持つカードと、他の共闘能力を持つカードとの間に相互作用はない。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のうちいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。

- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚（統率者ドラフト戦では 58 枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらのうちいずれか 1 体から 21 点以上の戦闘ダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。

新キーワード処理：タイムトラベル

ドクターとそのコンパニオンたちは頻繁にタイムトラベルを行い、想定外の順番で歴史的な事象を体験する。新しいタイムトラベルのメカニズムによって、あなたがオーナーであるオブジェクトや追放領域に置かれている時間カウンターを操作し、様々な事柄を発生させる（もしくは発生させない）ことができるのだ。そしてそれは時に予想外のタイミングで発生するものなのである。

《不定的時間的》

{1}{U}

ソーサリー

タイムトラベルを行う。（あなたがオーナーである待機状態の各カードやあなたがコントロールしていて時間カウンターが置かれている各パーマネントにつきそれぞれ、その上に時間カウンター 1 個を置くか取り除くかしてもよい。）

カード 1 枚を引く。

《10 代目ドクター》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ドクター

3 / 5

出発だ！ — あなたが攻撃するたび、土地でないカード 1 枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から 1 枚ずつ追放していく。その上に時間カウンター 3 個を置く。それが待機を持っていないなら、それは待機を得る。

時間的ななにか — {7}：タイムトラベルを 3 回行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。（あなたは、あなたがオーナーである待機状態の各カードやあなたがコントロールしていて時間カウンターが置かれている各パーマネントにつきそれぞれ、その上に時間カウンター 1 個を置くか取り除くかしてもよい。その後、これを 2 回繰り返す。）

- タイムトラベルを行うとは、あなたがコントロールしていて時間カウンターが置かれている各パーマネントと、あなたがオーナーであり追放領域に置かれている時間カウンターが置かれている各カードを見て、それにつきそれぞれ、そのカードやパーマネントの上に時間カウンター 1 個を置くか、時間カウンター 1 個取り除くか、そのどちらもしないかを選ぶ。その後、これらの変更は同時に発生する。
- 通常、時間カウンターは待機や消失を持つカードで使われるものだが、それ以外のカードで見つかることがある。特に、英雄譚は時間カウンターではなく伝承カウンターでその進行を記録する。つまり英雄譚の章をこれにより前進させたり後退させたりすることはできない。

新キーワード処理：最悪の二択

生糞の悪党にはいくつかの共通点がある。抑えることのできない力への欲望、独白趣味に加えて、主人公に正解のない、恐ろしい選択肢を突きつけるくらいがある。この製品の悪党もその例外ではない。最悪の二択のメカニズムによって、対戦相手にこのような選択を強いることができるのだ。

《皇帝ダーレク》

{5}{B}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー ダーレク

6 / 6

親和（ダーレク）（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ダーレク1体につき{1}少なくなる。）

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのダーレクは速攻を持つ。

あなたのターンの戦闘の開始時に、各対戦相手はそれぞれ「そのプレイヤーは自分がコントロールしているクリーチャー1体を生き贋に捧げる。」か、「あなたは威迫を持つ黒の3/3のダーレク・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。」かの最悪の二択を行う。

- プレイヤーが最悪の二択を迫られたとき、彼らは最初に2つの選択肢の中から1つを選ぶ。そして、その選ばれた選択のすべての処理が行われる。
- 呪文や能力によって複数のプレイヤーが最悪の二択を迫られた場合、それはマジックの他の効果とは違う結果になる。その場合には、ターン順に1人目のプレイヤーがまず選択し、その選択の処理が行われてから次のプレイヤーが選択をする。その後、残りの各プレイヤーがターン順にこの工程を繰り返す。

新能力語：パラドックス

パラドックスは、手札以外の領域から唱える呪文を考慮するカードにあらわれた新しい能力語である。

《光輝の高揚》

{1}{U}

インスタント

パラドックス — このターンにあなたがあなたの手札以外から唱えた呪文1つにつき1枚のカードを引く。

予顕{1}{U}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、予顕コストでこれを唱えてもよい。）

《13代目ドクター》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー タイムロード・ドクター

2 / 2

パラドックス — あなたがあなたの手札以外から呪文1つを唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

チーム・ターディス — あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていてカウンターが置かれている各クリーチャーをそれぞれアンタップする。

- パラドックス能力はあなたの手札以外の領域から唱えられたすべての呪文を計算に入れる。これらは通常、追放領域や墓地や統率領域から唱えられた呪文のことを指す。その他に、（《願い》や《片目のガース》の能力などによって）ゲームの外部から唱えられた呪文も計算に入れる。
- 手札以外の領域から唱えた呪文の数を数えるインスタントやソーサリーは（たとえば《光輝の高揚》など）、それが手札以外の領域から唱えられたなら、それ自身も数に入る。
- 手札以外の領域から呪文を唱えたときに誘発する（《13代目ドクター》などの）誘発型能力は戦場でのみ機能するので、手札以外の領域からその呪文を唱えたときには誘発しない。
- 呪文や能力がスタック上にある呪文をコピーするがその呪文を唱えると書かれていないなら、その呪文は唱えられたわけではなく、パラドックス能力はそれを数えない。しかし、あなたが呪文や能力によって呪文のコピーを唱えたなら、その呪文はパラドックス能力によって数えられる。

新クリーチャー・タイプ：タイムロード

タイムロードは、このセットで登場するいくつかのカードに含まれるクリーチャー・タイプである。

《初代ドクター》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ドクター

2/2

初代ドクターが戦場に出たとき、あなたのライブラリーや墓地から「ターディス」という名前を持つカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。

あなたが続唱を持つ呪文1つを唱えるたび、アーティファクトやクリーチャーのうち1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- マジックの他のクリーチャー・タイプはすべて英語の1単語からなるが、タイムロードは2単語で1つのクリーチャーのサブタイプを表している。タイムロードは唯一の2単語のクリーチャー・タイプである。
- 「タイム」と「ロード」のいずれも個別のクリーチャー・タイプではない。古いカードで「ロード」というサブタイプを持つカードが印刷されているが、それらすべてのカードはオラクルで更新されており、そのタイプは持っていない。
- 何らかの効果があなたにクリーチャー・タイプを選ぶことを指示する場合、あなたはタイムロードを選んでもよい。

再録キーワード能力：[名前]との共闘

ドクターのコンパニオン能力に加え、共闘のもうひとつの変種も『ドクター・フー』の名タッグ再現のために再録を果たす。[名前]との共闘能力は、能力にその一方の名前が記載されている場合に2体の統率者を持つことができる。これはデッキ構築にかかる通常の共闘のルールに従い、ドクターのコンパニオンの項目に列記されている内容のほとんどに該当することである。しかし、これにはプレイヤーを対象とし、そのプレイヤーのライブラリーからそのカードを探してそのプレイヤーの手札に加える、戦場に出たときに誘発する能力も含まれる。

《ジェニー・フ林ト》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2/2

マダム・ヴァストラとの共闘

先制攻撃

訓練（このクリーチャーが、これより大きなパワーを持つ1体以上のクリーチャーと攻撃するたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたが手掛かりや食物のうち1つを生け贋に捧げるたび、あなたがコントロールしていてこれまでないクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

《マダム・ヴァストラ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — トカゲ・探偵

3/3

ジェニー・フ林トとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「あなたのライブラリーから『ジェニー・フ林ト』を探して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。）

マダム・ヴァストラは可能ならブロックされなければならない。

このターンにマダム・ヴァストラからダメージを受けたクリーチャー1体が死亡するたび、手掛けり・トークン1つと食物・トークン1つを生成する。

- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『そのプレイヤーは、自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード1枚を探し、それを公開して自分の手札に加え、その後ライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」を表す。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- 能力の注釈文に書かれていらない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。

再録キーワード能力：待機

待機とは、数ターン後に唱えるためにカードを脇に置くことができるメカニズムである。得るために消費するマナは減るが、登場するまで時間を消費しなければならないのだ。もしくは、タイムトラベルをすればいい！

《スター・ホエール》

{6}{U}{U}

クリーチャー — エイリアン・鯨

8/8

飛行、警戒

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護法{2}を持つ。

待機6—{1}{U}（あなたの手札にあるこのカードを唱えるのではなく、{1}{U}を支払って時間カウンター6個を置いた状態で追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンターを1個取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。）

- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数（ハイフンの前にある数）の時間カウンターを持つカードを、待機コスト（ハイフンの後に列記されているもの）を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれることによってあなたがそのカードを唱える誘発型能力である。これによりあなたがクリーチャーを唱えたなら、それはあなたがそのクリーチャーのコントロールを失うまで、（または、稀な場合だが、スタッツ上にある間にそのクリーチャー・呪文のコントロールを失うまで）それは速攻を得る。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、（瞬速などの）あなたがそれを唱えられるタイミングに修整するすべての効果、（《翻弄する魔道士》の能力などの）それを唱えられなくなる他の効果のすべてを考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうか、またそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によって追放するカードは表向きに追放する。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタッツを使わないので、対応することはできない。
- その呪文が対象を取るなら、その対象は、カードが追放されたときではなく、最終的に唱えられたときに選ばれる。
- 何らかの効果が「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)その上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。

- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力（そのカードを唱える能力）を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていらない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 2つ目の誘発型能力の解決中に、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならない。それが対象を取るカードで、適正な対象がどうしても対象としたくないものであったとしても、あなたはそうしなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。
- あなたが適正な対象がないなどの理由でカードを唱えられないなら、それは時間カウンターが置かれていらない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 待機などで「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。
- コストを支払うためにマナ能力を起動することが強制されることはないので、（《スレイベンの守護者、サリア》などからの）必須の追加コストがあるなら、あなたはそれを支払うためにマナ能力を起動しないことを選んで、その結果、待機状態のカードを唱えることに失敗し、追放したままにすることができる。
- 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唱えられた呪文のマナ総量は、そのコストが支払われていなくてそれのマナ・コストによって決まる。

カード別注釈

《アストリッド・ペス》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間

2/2

アストリッド・ペスが戦場に出るか攻撃するたび、食物・トーケン1つを生成する。

まっさらな空 — あなたが手掛かりや食物のうち1つを生け贋に捧げるたび、アストリッド・ペスは探検を行う。（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。）

- 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行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を公開した後、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てもよい。「あなたがコントロールしているクリーチャー1体が探検するたび」に誘発する効果は、適切であれば誘発する。

《アディポーズの子》

{3}{W}

クリーチャー — エイリアン

2/2

現出 {5}{W} (あなたはこの呪文を、クリーチャー1体を生け贋に捧げ、そのクリーチャーのマナ総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。)

アディポーズの子が戦場に出たとき、白の2/2のエイリアン・クリーチャー・トークン1体を生成する。アディポーズの子の現出コストが支払われたら、代わりにそのトークンX体を生成する。Xは、その生け贋に捧げられたクリーチャーのタフネスに等しい。

- クリーチャーのマナ総量は、カードの右上に書かれているマナ・シンボルのみによって決定される（詳しくは後述するが、クリーチャーが両面カードの第2面であったり、合体したカードであったり、他の何かをコピーしている場合を除く）。マナ・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。（クリーチャーになった土地など）右上にマナ・シンボルが記載されていない片面のカードのマナ総量は0である。クリーチャーを唱える際に支払った代替コストや追加コスト（キッカー・コストなど）は考慮しない。
- 現出により現出コストの色マナの部分を減らすことはできない。
- あなたは、呪文をその現出コストで唱えるために、他のパーマネントのコピーでないトークン・クリーチャーのような、マナ総量が0であるクリーチャーを生け贋に捧げてもよい。その場合は、あなたは単にコスト減少なしの現出コストを全面的に支払うことになる。
- あなたは、マナ総量が現出コストと同じかそれより多いようなクリーチャーを生け贋に捧げてもよい。そうしたなら、あなたは現出コストの色マナの部分のみを支払うことになる。
- 変身する両面パーマネントの第2面のマナ総量は、その第1面のマナ総量である。合体したパーマネントのマナ総量は、その第1面のマナ総量の合計である。
- 《アディポーズの子》のマナ総量は、その現出コストが支払われたかどうかに影響を受けない。このマナ総量は常に4である。
- 生け贋に捧げるクリーチャーは、あなたがマナ能力を起動する時点では戦場にある。その能力で、呪文のコストに影響を及ぼしたり、起動してマナを生み出したりできる。しかし、それに呪文が唱えられたときに誘発する能力があっても、その能力が誘発するより先に生け贋に捧げられてしまう。
- あなたが現出を持つ呪文を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贋に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。
- 《アディポーズの子》の最後の能力については、生け贋に捧げられたクリーチャーの戦場にあった最後の瞬間のタフネスを使用する。これは、それが墓地にあるときのタフネスとは異なる値である場合がある。

《アリストア准将》

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

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。（歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。）

アリストア准将が攻撃するたび、あなたは{8}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている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歴史的なパーマネントの数に等しい。

- あなたは{8}を支払うかどうかを、《アリストア准将》の2つ目の能力を解決する時に選ぶ。特に、一度それが解決すると、どの対戦相手も、それが解決される前にその結果を変えるような行動はできない（たとえば、あなたの歴史的なパーマネント1つを破壊する呪文を唱えるなど）。

《ある日のことごと》

{4}{U}{U}

ソーサリー

この呪文は、あなたが2体以上のドクターをコントロールしていなければ唱えられない。

このターンに続いて追加の1ターンを行う。これを追放する。

//ADV//

《思わぬ邂逅》

{2}{U}

ソーサリー—出来事

あなたのライブラリーからドクター・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- スタック以外のすべての領域において、《ある日のことごと》はその出来事でない特性のみを使用し、その場合にはその代替となる特性を無視する。たとえば、それがあなたの墓地に置かれている間は、そのマナ総量は6である。
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、そのプレイヤーはそれを出来事でない呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、解決以外の方法でスタックを離れる場合（たとえば、それが打ち消されたり、その対象がすべて不適正になって解決されなかったりした場合）には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをパーマネント・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれを出来事でない呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたが追放領域からこの出来事でない呪文を唱える場合、関連するあらゆる呪文のタイミングのルールに従わなければならない。通常は、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、追放領域からそのコピーを唱えることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、代替の出来事の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

《アンドロザーニの洞窟》

{3}{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。IVの後に、生け贅に捧げる。）

I—タップ状態のクリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ麻痺カウンター2個を置く。

II, III—英雄譚でない各パーマネントにつきそれぞれ、その上にあるカウンター1個を選ぶ。そのパーマネントの上に、追加でその種類のカウンター1個を置いてもよい。

IV—あなたのライブラリーからドクター・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《アンドロザーニの洞窟》の最後の能力はドクターのクリーチャー・タイプを持つすべてのカードを探すことができる。名前に「ドクター」が含まれるカードではない。

《ウィルフレッド・モット》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/4

星を見よ — あなたのアップキープの開始時に、ウィルフレッド・モットの上に時間カウンター1個を置く。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、ウィルフレッド・モットの上にある時間カウンターの個数に等しい。その中から、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1枚を戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《ウィルフレッド・モット》が、その能力が誘発した後でその能力が解決する前に戦場を離れるなら、それが戦場にあった最後のときにその上に置かれていた時間カウンターの数を用いてXの値を決定する。

《ウォードクター》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ドクター

3/5

これでない1つ以上のパーマネントがフェイズ・アウトするか、これでない1枚以上のカードがいはずこから追放領域に置かれるたび、ウォードクターの上に時間カウンター1個を置く。

ウォードクターが攻撃するたび、1つを対象とする。これはそれに、この上にある時間カウンターの個数に等しい点数のダメージを与える。このターン、これによりダメージを受けたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《ウォードクター》が他のパーマネントと同時にフェイズ・アウトするなら、その1つ目の能力は誘発しない。
- それが攻撃するに際し、あなたはその2つ目の能力の対象を選ぶ。時間カウンターの数は、能力の解決時に見る。《ウォードクター》がそれまでに戦場を離れていた場合、それが戦場にあった最後のときにその上に置かれていた時間カウンターの数を用いてそれが対象に与えるダメージの点数を決定する。

《宇宙船内の恐竜》

{4}{R}{W}

クリーチャー — 恐竜

7/7

警戒、トランプル

あなたがコントロールしていてこれでないすべての恐竜は+1/+1の修整を受け警戒とトランプルを得る。

待機4 — {3}{R}{W}

宇宙船内の恐竜が追放されている間にこれの上から時間カウンター1個が取り除かれたたび、飛行と速攻を持つ赤白の2/2の恐竜・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- このカードが待機状態になったなら、その上から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、その最後の能力と待機能力の「この呪文を唱える」からの部分が誘発する。それらは望む順番でスタックに置くことができる。

《永遠渡り》

{2}{U}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしている歴史的なパーマネントのマナ総量の中の最大値に等しい枚数のカードを引く。(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。)

- 歴史的なカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのパーマネントのマナ総量を決定する時、Xの値は0である。

《エイミー・ポンド》

{2}{R}

伝説のクリーチャー——人間

2/2

ローリー・ウィリアムズとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから『ローリー・ウィリアムズ』を自分の手札に加え、その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。）

エイミー・ポンドがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがオーナーであり待機状態であるカード1枚を選び、その上からその点数に等しい個数の時間カウンターを取り除く。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 待機状態のカードとは、(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)その上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- これにより待機状態のカードの上から最後の時間カウンターを取り除いたら、あなたはそのカードを唱える。
- 《エイミー・ポンド》には2つの異なる共闘能力を持っているが、あなたは《エイミー・ポンド》と《ローリー・ウィリアムズ》とドクターを同時に統率者として持つことはできない。《エイミー・ポンド》は2人のうち1人を選ばなければならないのだ。しかし、あなたのもう1枚の統率者がいずれかのドクター・カードであったとしても、「ローリー・ウィリアムズとの共闘」能力はライブラリーから《ローリー・ウィリアムズ》を探すことができる。

《エースの野球バット》

{2}

伝説のアーティファクト——装備品

装備しているクリーチャーは+3/+0の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃しているかぎり、それは先制攻撃を持ち、可能ならダーレクにブロックされなければならない。

伝説のクリーチャーに装備{1}

装備{3}

- 装備しているクリーチャーをブロックしなければならないのは、ダーレク1体のみである。それでないダーレクやダーレクでないクリーチャーは、そのクリーチャーをブロックしてもよいし、他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくともよい。
- 攻撃プレイヤーではなく、防御プレイヤーが、装備しているクリーチャーをブロックするダーレクを選ぶ。
- 装備しているクリーチャーをブロックできるすべてのダーレクがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているなら、いずれのダーレクもブロックしない。それらの各クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要であるなら、そのコントローラーはコストの支払いを強制されないので、それらではブロックしなくともよい。
- 何らかの理由でクリーチャー1体が複数の《エースの野球バット》を装備していたとしても、そのクリーチャーをブロックしなければならないのはダーレク1体だけである。

《恐れなき反逆者、エース》

{3}{G}

伝説のクリーチャー——人間・レベル

2/2

ニトロ9——恐れなき反逆者、エースが攻撃するたび、あなたはアーティファクト1つを生け贋に捧げてもよい。そうしたとき、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。恐れなき反逆者、エースの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、これはそれと格闘を行う。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 《恐れなき反逆者、エース》のニトロ9能力の対象を選ばないなら、あなたはその上に+1/+1カウンター1個を置く。しかし、あなたが対象を選び、能力の解決時にそれが不適正な対

象であった場合、あなたは《恐れなき反逆者、エース》の上に +1/+1 カウンターを置かない。いずれの場合も、格闘は行われず、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。

《オートンの兵士》

{4}{U}{U}

アーティファクト・クリーチャー — エイリアン・兵士

0/0

あなたはオートンの兵士を、伝説でないことと他のタイプに加えてアーティファクトであることと無尽を持つことを除き、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。(これが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。)

- 無尽のルール（あるいはこれ以外の攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点での攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手なら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークンはすべて同時に戦場に出る。
- 無尽能力によって生成された各トークンは上記を除き《オートンの兵士》がコピーしているもののコピーになる。しかし、それは《オートンの兵士》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。
- (《倍増の季節》などの効果によって) 無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤー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のか、トークンごとに別々に選ぶことができる。
- これでないクリーチャーのコピーとして《オートンの兵士》を戦場に出さないことを選んだなら、それは無尽を持たない。そしてきっとそれはタフネスが0であることによって死亡することだろう。

《過去へ帰還せよ》

{4}{R}{R}

エンチャント

あなたのターンの間、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーである各カードはそれぞれフラッシュバックを持つ。それらのフラッシュバック・コストはそれぞれ、そのマナ・コストに等しい。

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが

支払われたなら、これがスタッツを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。

- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタッツを離れても、その後で必ず追放される。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- 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フラッシュバックで唱えることができる。
- これによりマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたはその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。
- あなたがフラッシュバックを持つ呪文を唱えた場合、あなたは超過コストなどの代替コストを支払うことはできない。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。呪文に強制の追加コストがあるなら、そのフラッシュバックを持つ呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- 分割カードがフラッシュバックを得るなら、あなたは唱える半分のコストのみを支払う。
- マナ・コストのないカードがフラッシュバックを得るなら、それはフラッシュバック・コストを持たない。これにより、それを唱えることはできない。

《火星の水ゾンビ》

{2}{U}{U}

クリーチャー — エイリアン・ゾンビ・ホラー

3 / 3

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

最後は水が勝つ — 火星の水ゾンビが攻撃するたび、クリーチャーや土地のうちこれでない1つを対象とする。その上に洪水カウンター1個を置く。それがクリーチャーであるなら、それは火星の水ゾンビのコピーになる。それが土地であるなら、それは他のタイプに加えて島になる。

- 誘発型能力の解決時にその対象がクリーチャーであり土地でもあるなら、それは《火星の水ゾンビ》のコピーになる。ごく稀な例を除き、そのコピーは土地ではないので、島にはならない。

《玩具職人の罠》

{2}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、1から5までの数字のうちまだ選ばれていない1つを秘密裏に選ぶ。そうしたなら、対戦相手1人はあなたが選んだ数字を予想する。その後、あなたが選んだ数字を公開する。そのプレイヤーの予想が外れたなら、そのプレイヤーは自分が予想した数字に等しい点数のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。そのプレイヤーの予想が当たったなら、玩具職人の罠を生け贋に捧げる。

- 秘密裏に数字を選ぶとは、誰にも見られないように1から5の間の数字1つを書き記すことである。

- 《玩具職人の罠》が戦場を離れて、後になって戦場に戻った場合、それは以前にその効果に選ばれた数字の記憶を持たない。あなたがその2つ目のコピーをコントロールしている場合も同様である。

《機械仕掛けのドロイド》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

3 / 1

機械仕掛けのドロイドが攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。そうしたとき、このターン、これはブロックされず、あなたは占術1を行う。(督励されたクリーチャーは、次のあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。占術1を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いててもよい。」ということである。)

- 何らかの効果がそうさせないかぎり、あなたはクリーチャーを督励することはできない。クリーチャーを「タップした状態で固定する」同様の効果もそのクリーチャーを督励することはできない。
- 次のあなたのアンタップ・ステップ時に、督励されたクリーチャーがすでにアンタップ状態である場合(たとえば、それが警戒を持つか効果によってアンタップされたなどの理由で)、それがアンタップされることを阻止する督励の効果は、何もしていない状態であっても、消滅する。
- ターン終了時まで、あなたが他のプレイヤーのクリーチャーのコントロールを得てそれを督励し、その後そのプレイヤーがそれのコントロールを再び得た場合、それはそのプレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップする。
- あなたは《機械仕掛けのドロイド》で攻撃したときにのみ、それを督励してもよい。後の戦闘になってからそれを行うことはできないし、攻撃している状態で戦場に出されたクリーチャーは督励することはできない。それを督励した時に誘発する能力は、ブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。

《極性を反転せよ》

{1}{U}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- これでないすべての呪文を打ち消す。
- ターン終了時まで、各クリーチャーのパワーとタフネスをそれぞれ入れ替える。
- このターン、すべてのクリーチャーはブロックされない。
- クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は、他の効果をすべて適用した後で適用する。それらの効果が適用され始めた順番とは関係ない。たとえば、あなたが2/4のクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替え、その後、そのターンの間にさらにそれに+2/+0の修整を与えたなら、それは4/4のクリーチャーになる。6/2のクリーチャーではない。
- ダメージはクリンナップ・ステップまでか、効果によって取り除かれるまではクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中にあなたがそのパワーとタフネスを入れ替えたなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《義理堅いルパリ族、カルバニスタ》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — エイリアン・犬・兵士

5 / 5

警戒、トランプル、速攻

義理堅いルパリ族、カルバニスタが攻撃するたび、あなたがコントロールしている各人間の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

//ADV//

《ルパリの盾》

{1}{G}

ソーサリー－出来事

次のあなたのターンまで、あなたがコントロールしているすべての人間は破壊不能を得る。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- この当事者カードは、スタッツ上を除きすべての領域でパーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタッツ上でもパーマネント・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、墓地にある《義理堅いルパリ族、カルバニスタ》はマナ総量が5のクリーチャー・カードである。
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタッツを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、そのプレイヤーはそれをパーマネント・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、(打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど) 解決以外の方法でスタッツを離れる場合には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをパーマネント・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれをパーマネント・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたが追放領域からこのパーマネント・呪文を唱える場合、関連するあらゆる呪文のタイミングのルールに従わなければならない。通常は、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタッツが空であるときにしか唱えられない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、追放領域からそのコピーを唱えることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは(トークンであれば) 消滅し(トークンでないパーマネントであれば) コピーであることが終了するので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、代替の出来事の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

《ケイト・スチュワート》

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

伝説のクリーチャー－人間・科学者

3 / 3

あなたがあなたがコントロールしているパーマネント1つの上に1個以上の時間カウンターを置くたび、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

ケイト・スチュワートが攻撃するたび、あなたは{8}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、すべての攻撃クリーチャーは+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パーマネントの上にある時間カウンターの総数に等しい。

- 《ケイト・スチュワート》の1つ目の能力は、あなたがパーマネントの上に時間カウンターを置いた時のみ誘発する。あなたが追放領域にあるカードの上に時間カウンターを置いても誘発しない。
- 同様に、これの最後の能力はパーマネントの上に置かれている時間カウンターのみを数える。あなたがオーナーであり追放領域に置かれているカードは数えない。

《減衰するタイムループ》

{3}{R}

インスタント

あなたの手札にあるすべてのカードを捨て、その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

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

- 回顧能力によってカードを唱えることは、他の呪文を唱えることと同じであるが、違いが2つある。あなたの手札ではなくあなたの墓地からそれを唱えることと、他のコストに加えて土地・カード1枚を捨てなければならないことである。
- 墓地から唱えられた回顧を持つカードは、カード・タイプに基づく通常のタイミングのルールに従う。
- あなたが墓地から唱えた回顧・呪文が解決されるか、解決に失敗するか、打ち消されると、それはあなたの墓地に置かれる。あなたはそれを、その回顧能力を用いて再び唱えてもよい。
- アクティブ・プレイヤーが回顧を持つ呪文を唱えたなら、そのプレイヤーは、その呪文の解決後、他のプレイヤーがそのカードを墓地から取り除けるようになる前に、そのカードを再び唱えることができる。その呪文の解決後、アクティブ・プレイヤーが優先権を持つため、そのプレイヤーは新しい呪文を即時に唱えることができる。墓地から回顧を持つ呪文を唱えると、そのカードはスタック上に移動するため、それが墓地にある間に誰かがそれに影響を与える機会を得ることはない。

《光輝の高揚》

{1}{U}

インスタント

パラドックス — このターンにあなたがあなたの手札以外から唱えた呪文1つにつき1枚のカードを引く。

予顕{1}{U}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを裏向ぎに追放してもよい。後のターンに、予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- あなたが《光輝の高揚》を追放領域から唱えた場合、それは手札以外の領域から唱えられた呪文の数を数える時、それ自身も数える。
- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。

《孤高のサイバーマン、アシャド》

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

伝説のアーティファクト・クリーチャー — サイバーマン

3 / 3

各ターン内であなたが唱える1つ目の、伝説でないアーティファクト・呪文は犠牲2を持つ。（あなたがこの呪文を唱えるに際して、あなたはパワーが2以上であるクリーチャー1体を生け贋に捧げてもよい。そうしたとき、それをコピーする。アーティファクト・呪文のコピーはトークンになる。）

あなたがこれでないクリーチャー1体を生け贋に捧げるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 犠牲2は「この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはパワーが2以上のクリーチャー1体を生け贋に捧げてもよい。」および「あなたがこの呪文を唱えたとき、犠牲コストがこれのために支払われていた場合、これをコピーする。この呪文が対象を取っているなら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を意味する。
- 呪文1つの犠牲コストを支払うために生け贋に捧げられるクリーチャーは1体だけであり、その呪文は1回しかコピーできない。
- あなたが呪文の犠牲コストを支払ったなら、そのコピーはコピー元の呪文より前に解決する。
- その呪文のコピーはスタック上で生成されるので、これは「唱え」られてはいない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《コンフェッショナル・ダイアル》

{3}

アーティファクト

コンフェッショナル・ダイアルが戦場に出たとき、諜報3を行う。

{T}：あなたの墓地にある伝説のクリーチャー・カード1枚を対象とする。ターン終了時まで、それは脱出を得る。脱出コストは、そのカードのマナ・コストに「あなたの墓地にありこれでないカード3枚を追放する。」を追加したものに等しい。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。）

- 脱出で唱えた呪文に、カードを捨てたりパーマネントを生け贋に捧げる追加コストがある場合、あなたはこれによって捨てたり生け贋に捧げたカードを追放してこれの脱出コストを支払ってもよい。
- 脱出の許諾によって、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかは変更されない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）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、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出したパーマネント・呪文の解決後、それは戦場に出て、後になって死亡した場合にオーナーの墓地に戻る。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのかを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。その呪文に、キッカー・コストのような選択可能な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払ってもよい。強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《サイキックペーパー》

{2}

アーティファクト－装備品

サイキックペーパーがクリーチャー1体についた状態になるに際し、クリーチャー・カードの名前1つとクリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

装備しているクリーチャーは護法{1}を持ち、それはブロックされず、その名前とクリーチャー・タイプは最後に選ばれた名前とクリーチャー・タイプである。

装備{2}

- あなたは「タイムロード」や「吸血鬼」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。（「アーティファクト」などの）カード・タイプや（「伝説の」などの）特殊タイプを選ぶことはできない。

《サイバーマン軍団》

{7}

アーティファクト・クリーチャー－サイバーマン

あなたがコントロールしていて伝説でないすべてのアーティファクト・クリーチャーは無尽を持つ。
(無尽を持つクリーチャー1体が攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、そのクリーチャーのコピーであるトーケン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトーケンを追放する。)

- それが伝説でないアーティファクト・クリーチャーであり続けるかぎり、《サイバーマン軍団》自身も無尽を持つ。
- 無尽のルール（などの攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手なら、トーケンが戦場に出ることはない。
- 各トーケンが生成された時点で、プレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトーケンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トーケンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトーケンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトーケンには適用されない。
- トーケン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。
- 各トーケンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトーケンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。
- 《倍増の季節》などの効果によって無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトーケンが生み出されるなら、あなたは、各トーケンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤー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のか、トーケンごとに別々に選ぶことができる。
- 複数の無尽は個別に誘発する。

《臆病者》 // 《殺人鬼》

{1}{R}

ソーサリー

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ず、ターン終了時まで、それは他のタイプに加えて臆病者になる。

タイムトラベルを行う。

//

《殺人鬼》

{2}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。殺人鬼はそれと、それと共にクリーチャー・タイプを持ちそれでない各クリーチャーにそれぞれ3点のダメージを与える。

- 《殺人鬼》の解決時に、その対象が不適正な対象になった場合、それはどのクリーチャーにもダメージを与えない。

《サリー・スパロウ》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2/3

あなたはクリーチャー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

あなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーが戦場を離れるたび、調査を行う。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- 《サリー・スパロウ》が他のクリーチャーと同時に戦場を離れた場合、この最後の能力が誘発する。

《ザイゴンの侵入者》

{2}{U}

クリーチャー — エイリアン・多相の戦士・兵士

3/2

ボディプリント — {2}{U}：これでないクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。そのクリーチャーがタップ状態のままであり続けているかぎり、ザイゴンの侵入者はそのクリーチャーのコピーになる。起動はソーサリーとしてのみ行う。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- 《ザイゴンの侵入者》は、そのクリーチャーに書かれている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。そのクリーチャーのパワーやタフネス、色などを変化させたその他の効果はコピーしない。《ザイゴンの侵入者》はそのクリーチャーの上に置かれたカウンターはコピーしないが、その上にすでに置かれていたカウンターは引き続き保有する。
- それがトークン・クリーチャーのコピーになった場合、それはそのトークンを生成した効果が記す元の特性をコピーする。トークン・クリーチャーにはならない。
- 《ザイゴンの侵入者》がクリーチャーのコピーになったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 別のクリーチャーが《ザイゴンの侵入者》のコピーとなった場合、それはその《ザイゴンの侵入者》がその時点でコピーしている何か（あれば）をコピーする。

《死の都》

{2}{G}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出てい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。VIの後に、生け贋に捧げる。)

I — 宝物・トークン1つを生成する。

II, III, IV, V, VI — あなたがコントロールしていて英雄譚でないトークン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- あなたが生成するトークンは、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置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- (コピー元のトークンが以前にこの能力で生成されたものであった場合など) コピー元のトークンが他の何かをコピーしている場合、トークンはそのトークンがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたトークンが持つ「[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。

《ギャリフレイの陥落》 // 《終止符を》

{4}{R}{R}

インスタンント

ギャリフレイの陥落は各クリーチャーにそれぞれ4点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを受けたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

//

《終止符を》

{2}{W}

インスタンット

あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを対象とする。それらはフェイズ・アウトする。

融合（あなたはこのカードの半分か両方合わせたものをあなたの手札から唱えてもよい。）

- あなたが融合した状態でこの呪文の両方合わせたものを唱えたなら、対象としたクリーチャーはそれぞれ最初に4点のダメージを受け、その後フェイズ・アウトする。それらのタフネスが4以下であったとしても関係ない。それらのクリーチャーがダメージを受けたことで誘発する能力は誘発する。
- 融合を持つ分割カードを自分の手札以外の領域から唱える場合、両方の半分を唱えることはできない。どちらかの半分を唱えることならできる。
- 融合された分割呪文を唱える場合、その両半分のマナ・コストを支払う。呪文がスタック上にある間は、そのマナ総量は両半分のコストのマナの合計に等しい。
- 複数の対象を取る融合された分割呪文は、複数を対象とする他の呪文と同様に処理される。呪文の解決時点で対象がすべて不適正であった場合、呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。その時点で少なくとも1つの対象が適正であった場合、呪文は解決するが、不適正な対象は行動を行起こしたり、それに対する行動を起こされたりすることはできない。
- 融合された分割呪文の解決時には、まず左半分の指示に従い、その後右半分の指示に従う。
- スタックに置かれている場合、融合されていない分割呪文はその半分の特性とマナ総量を持つ。もう片方の半分は、存在しないものとして扱われる。
- 融合を持つ分割カードのなかには、それぞれの半分が別の色の単色であるカードもある。そのようなカードを融合された分割呪文として唱えた場合、唱えられた呪文は多色呪文である。片方の半分のみを唱えた場合、呪文はその唱えた半分の色である。スタックに置かれていらない場合、そのカードは多色カードである。
- 融合を持つ分割カードのなかには、両半分が多色の色を持つカードもある。そのようなカードは、いずれかの半分を唱えても、両半分を唱えても、多色である。スタックに置かれていらない場合でも、そのカードは多色カードである。
- プレイヤーがカード名を選ぶよう指示された場合、そのプレイヤーは分割カードのいずれかの半分の名前を選んでもよい。その両方ではない。分割カードは、その2つの名前のうち1つが選ばれた名前と符合する場合、その選ばれた名前を持つ。
- あなたが融合を持つ分割カードを手札からそのマナ・コストを支払わずに唱えた場合、あなたは必要なマナ・コストを支払うことなくその融合の能力を使い、両半分を唱えることを選ぶことができる。

《終末の合流点》

{X}{X}{B}

ソーサリー

以下からX個選ぶ。あなたは同じモードを2回以上選んでもよい。

- 各プレイヤーはそれぞれ、アーティファクトでないクリーチャー1体を生け贋に捧げる。
- 威迫を持つ黒の3/3のダーレク・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。
- 各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

- モードは呪文を唱える際に選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、カードに書かれている順に指示に従う。

- 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。
- 何らかの効果が《終末の合流点》をコピーするなら、そのコピーは同じ回数分、その同じモードを選ばれたことになる。

《初代ドクター》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ドクター

2 / 2

初代ドクターが戦場に出たとき、あなたのライブラリーや墓地から「ターディス」という名前を持つカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。

あなたが続唱を持つ呪文1つを唱えるたび、アーティファクトやクリーチャーのうち1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたが続唱のためにカードを公開する前に、あなたは《初代ドクター》の最後の能力の対象を選ぶ。

《私立探偵、ダッガン》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

/*

私立探偵、ダッガンのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

私立探偵、ダッガンが戦場に出るか攻撃するたび、調査を行う。

史上最重要パンチ — {1}{G}, {T}：これでないクリーチャー1体を対象とする。私立探偵、ダッガンはそれに、このパワーの2倍に等しい点数のダメージを与える。1回しか起動できない。

- 《私立探偵、ダッガン》の最後の能力は、ゲーム中に1回のみ起動できる。しかし、《私立探偵、ダッガン》が戦場を離れて、後になって戦場に戻った場合、彼は新しいパーマネントとして見られる（つまり、新しい能力を持つ）ので、もう一度それを起動することができる。

《ジェニー・フ林ト》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2 / 2

マダム・ヴァストラとの共闘

先制攻撃

訓練（このクリーチャーが、これより大きなパワーを持つ1体以上のクリーチャーと攻撃するたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたが手掛かりや食物のうち1つを生け贋に捧げるたび、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1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- クリーチャーの訓練能力は、そのクリーチャーとそれより大きなパワーを持つクリーチャーの両方が攻撃クリーチャーとして指定されたときのみ誘発する。攻撃クリーチャーが指定された後にクリーチャーのパワーが増加しても、訓練能力が誘発することはない。
- クリーチャーの訓練能力が誘発したあとで、比較した攻撃クリーチャーを破壊したりそのパワーを減少させたりしても、訓練を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置くことは妨げられない。

《ジャドゥーンの逃亡者》

{4}{G}

エンチャント — 英雄譚

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

—I — 護法{2}を持つ白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体と、白の4/4のエイリアン・サ

イ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

II—調査を行う。

III—あなたは「あなたがコントロールしている人間1体と、あなたがコントロールしているアーティファクト1つを追放する。」を選んでもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーからドクター・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。

- 最後の能力はドクターのクリーチャー・タイプを持つすべてのカードを探すことができる。カード名の「ドクター」が含まれるカードだけではない。

《人造アノマリー、ジェニー》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー－タイムロード・兵士

2/3

二段攻撃

人造アノマリー、ジェニーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これは探検する。(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。)

- 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行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を公開した後、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。「あなたがコントロールしているクリーチャー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。

《数学の天才、アドリック》

{1}{U}

伝説のクリーチャー－人間・工匠

1/1

{2}{U}, {T}：あなたがコントロールしていて起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

究極の犠牲－{1}{U} 数学の天才、アドリックを生け贋に捧げる：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。

ドクターのコンパニオン(もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。)

- 《数学の天才、アドリック》の1つ目の能力によるコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- 起動型能力とはコロン(:)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(たとえば、果敢)もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に、」と書かれている。
- 《数学の天才、アドリック》の1つ目の能力は、スタッツ上にある起動型か誘発型の能力を対象として、その能力をスタッツ上にもう1つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させわけではない。
- 能力が別の能力と関連している場合には、その前者の能力のコピーも、その後者の能力と関連している。その後者の能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その前者の能力やそれのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《悪鬼の狩人》

の戦場に出たときに誘発した能力をコピーして、合計2体のクリーチャーを追放したなら、《悪鬼の狩人》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。

- 《数学の天才、アドリック》は、対象を取るものに限らず、スタック上にある起動型能力や誘発型能力であればどれでもコピーできる。
- コピーはスタック上に生成される。「起動された」わけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが能力を起動たときに誘発する能力は誘発しない。誘発型能力が追加で何回か誘発すると記載されている能力は、誘発型能力をコピーすることに適用されない。
- コピーは元の能力よりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の能力に、それを起動する際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く能力についても同様である。
- あなたは、コピーのために起動コストを支払うことはできない。しかし、元の能力に、その支払われたコストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーの解決時に個別に行う。特に、誘発型能力がそのコントローラーにコストを支払うかどうか問う場合には、そのコピーがコストが支払われた状態になることを望むなら、そのコピーのためにそれを支払う。

《迫りくるフラックス》

{2}{R}

ソーサリー

パラドックス－迫りくるフラックスは、各対戦相手とそれら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それぞれX点のダメージを与える。Xはこのターンにあなたがあなたの手札以外から唱えた呪文の数に1を足した数に等しい。

予顕{1}{R}{R}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札にあるこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- あなたが《迫りくるフラックス》を追放領域から唱えたなら、Xの値を決定する時に自身も数える。
- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。多くの場合、あなたがインスタントでないカードを予顕したなら（たとえば、《迫りくるフラックス》など）、それを唱えるためには次のあなたのターンまで待たないといけないだろう。

《戦時大統領、ラシロン》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー－タイムロード・貴族

3 / 4

あなたのアップキープの開始時に、あなたは2点のライフを失い、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。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよい。

あなたが追放領域から唱えてクリーチャーでない各呪文はそれぞれ共謀を持つ。（あなたがその呪文を唱えるに際し、あなたはあなたがコントロールしていてその呪文と共に色を持ちアンタップ状態のクリーチャー2体をタップしてもよい。そうしたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

- あなたはこれにより追放されたカードをプレイするためのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、これにより土地をプレイできるのは、あなたのターンのメイン・フェイズ中で、スタックが空の場合のみである。

《造反のサイレンス》

{3}{U}

クリーチャー — エイリアン・ホラー

3 / 3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。それを使嗾し、造反のサイレンスの上に+1/+1カウンター1個を置く。造反のサイレンスはフェイズ・アウトする。（次のあなたのターンまで、これやこれについているすべてのものは存在しないかのように扱う。）

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- 《造反のサイレンス》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《造反のサイレンス》と同時に、そして《造反のサイレンス》についたままフェイズ・インする。同様に、それはその上に置かれたカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントは、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・アウトによっては「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ（《マインド・フレイバー》などの）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した選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 対戦相手があなたの《造反のサイレンス》のコントロールを得た場合、ターン終了時まで、それはそのプレイヤーがそれをコントロールしている間にフェイズ・アウトする。コントロール変更効果はそれがフェイズ・アウトしている間に終わり、対戦相手の次のアンタップ・ステップの開始時に、あなたのコントロール下でフェイズ・インする。次のそのプレイヤーのアンタップ・ステップになる前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、《造反のサイレンス》は、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降に始まる、次のアンタップ・ステップの最初に、フェイズ・インする。

《全力で逃げろ》

{U}{R}

インスタンント

クリーチャー1体か2体を対象とする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。このターン、それらは速攻を持つクリーチャーにしかブロックされない。

脱出—{2}{U}{R}, あなたの墓地にありこれでないカード4枚を追放する。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）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、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのかを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《ソンターランの看護師、ストラックス》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — エイリアン・クレリック

5 / 5

警戒、トランプル

手榴弾だ！ — {2}, {T}, アーティファクト1つを生け贋に捧げる：プレイヤー1人を無作為に選ぶ。そうしたとき、そのプレイヤー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。ソンターランの看護師、ストラックスはそれと格闘を行う。

戦いの誉れ — ソンターランの看護師、ストラックスがクリーチャー1体にダメージを与えるたび、ソンターランの看護師、ストラックスの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

- プレイヤーは無作為に選ばれるが、《ソンターランの看護師、ストラックス》のコントローラーは、それがどのクリーチャーと格闘を行うかを選ぶことができる。
- 格闘中、《ソンターランの看護師、ストラックス》がそれのタフネスに等しい点数のダメージを受けた場合、その最後の能力によって付与される+1/+1 カウンターがその命を救える前にそれは死亡する。

《増殖されし者、マスター》

{4}{B}{R}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ならず者

4 / 3

無尽

あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンには「レジェンド・ルール」は適用されない。

あなたがコントロールしている誘発型能力は、あなたにあなたがコントロールしているクリーチャー・トークンを生け贋に捧げさせたり、追放させたりできない。

- 特に、無尽能力の、戦闘の終了時に、あなたにクリーチャー・トークンを生け贋に捧げさせる部分は誘発型能力である。つまり、この能力は誘発するが、その解決時にあなたはそのトークンを追放しない。トークンも無尽を持つため、それらで攻撃するとそれらの無尽能力がそれぞれ誘発し、マスターは、その名の通り……増殖するのだ。
- 無尽のルール（などの攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手なら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は

誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。

- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。
- (《倍増の季節》などの効果によって) 無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤー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のか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《タイム・ボルテックスの中へ》

{4}{R}

ソーサリー

続唱 (あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカード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てもよい。それらの追放したカードを、無作為の順番で一番下に置く。)

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

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

《タイムリーパー》

{3}{B}{B}

クリーチャー — エイリアン・ホラー

飛行、速攻

アノマリー消費 — タイムリーパーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがオーナーであり追放領域にある表向きのカード 1 枚を対象とする。それをそのプレイヤーのライブラリーの一番下に置く。そうしたなら、あなたは 3 点のライフを得る。

- 追放領域に置かれているほとんどのカードは表向きであるので、《タイムリーパー》の誘発型能力の対象になり得る。それをそこに置いた効果や処理に、(予頃能力などのように) 裏向きに置くと明記している場合にのみ、そのカードは裏向きに追放領域に置かれる。

《タイムロードの審判》

{1}{W}{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。IV の後に、生け贋に捧げる。)

I, II, III — 対戦相手がコントロールしていてトークンでないクリーチャー 1 体を対象とする。これが戦場を離れるまで、それを追放する。

IV — あなたから始めて各プレイヤーは「無罪」または「有罪」のいずれかに投票する。「有罪」がより多くの票を得たなら、これにより追放されている各カードのオーナーはそれぞれ、そのカードを自分のライブラリーの一番下に置く。

- 《タイムロードの審判》が戦場を離れるに際し、オーナーのライブラリーの一番下に置かれたかったカードは戦場に戻される。

《ターディス》

{2}

アーティファクト — 機体

2 / 4

飛行

ターディスが攻撃するたび、あなたがタイムロードをコントロールしている場合、このターン、次にあなたが唱える呪文は続唱を持ち、あなたはプレインズウォークしてもよい。

搭乗 2 (あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が 2 以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。)

- あなたは《ターディス》の誘発型能力の解決時にプレインズウォークしてもよい。あなたが次の呪文を唱えたときではない。
- あなたはプレインチエイス戦を使用しているゲームでのみプレインズウォークできる。他のゲームでプレインズウォークするように指示された場合、何も起きない。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタッカートで続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、X の値として 0 を選ばなければならない。
- 2021 年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持つ土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、(一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードのように) カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なる

っている場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。

- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分を唱えることができる。両方の半分ではない（そのカードが融合を持つ場合を除く）。

《ターディスの魂、イドリス》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー——人間・インカーネーション

3 / 3

消失 3

刻印——ターディスの魂、イドリスが戦場に出たとき、これが戦場を離れるまで、あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト1つを追放する。

ターディスの魂、イドリスはその追放されているカードの起動型や誘発型であるすべての能力を持ち、+X/+Xの修整を受ける。Xはその追放されているカードのマナ総量に等しい。

- 起動型能力とはコロン（:）を含むものである。それは通常「[コスト] : [効果]」の形で書かれている。（装備など）起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。（果敢などの）誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に、」と書かれている。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのカードのマナ総量を決定する時、Xの値は0である。

《ターディス発進》

{1}{U}

ソーサリー

諜報2を行う。その後、カード1枚を引く。プレインズウォークしてもよい。（諜報2を行うとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。）

再活（あなたはあなたの墓地から、このカードを、他のこれのコストの支払いに加えてカード1枚を捨てるこで唱えてもよい。その後、このカードを追放する。）

- 再活を持つ呪文を唱えるときは、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、再活を使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 再活を使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。
- 何らかの効果により呪文のマナ・コストではなく代替コストを支払える場合には、呪文を再活するときにその代替コストを支払ってもよい。その場合でも、それを唱える追加コストとしてカード1枚を捨てるこになる。
- 再活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、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたはプレインチエイス戦を使用しているゲームでのみプレインズウォークできる。他のゲームでプレインズウォークするように指示された場合、何も起きない。

《12代目ドクター》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー——タイムロード・ドクター

4 / 4

各ターン内であなたがあなたの手札以外から唱える1つ目の呪文は実演を持つ。（あなたがその呪文を唱えたとき、これをコピーしてもよい。そうしたなら、対戦相手1人を選び、これをコピーさせる。）

パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

あなたが呪文1つをコピーするたび、12代目ドクターの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは、実演能力の解決中に、コピーを生成するかどうかを選ぶ。これは元の呪文が解決されるよりも前に行われる。スタッツでは、あなたのコピーは元の呪文の上に置かれる。
- あなたが実演で呪文をコピーしたなら、あなたはその直後に対戦相手1人を選ぶ。その対戦相手が呪文をコピーしたなら、それはスタッツの一番上に置かれる。
- 呪文が対象を取るなら、あなたは元の呪文を唱える際にそれの対象を選ぶ。あなたがその呪文のコピーを生成したなら、あなたはそのコピーを生成する際にそのコピーの新しい対象を選んでもよい。同様に、あなたがコピーの生成を求める対戦相手は、そのコピーを生成する際にそのコピーの新しい対象を選んでもよい。つまり、あなたの対戦相手がコピーの新しい対象を（存在する場合に）選ぶとき、元の呪文とあなたのコピーの対象を知っていることになる。
- あなたが実演を持つ呪文を唱え、あなたとあなたの対戦相手がそれをコピーした場合、先に対戦相手のコピーを解決する。その後、あなたのコピーを解決し、最後に元の呪文を解決する。
- あなたが呪文を唱えてコピーしないことを選んだなら、対戦相手もそれをコピーすることはない。
- 実演を持つ呪文が唱えられるに際し、モードが選ばれていた場合、すべてのコピーも選ばれたモードを持つ。
- 呪文に、それを唱える際にXの値が選ばれているなら、コピーも同じXの値になる。
- 実演を持つ呪文を唱えるために追加コストや代用コストが支払われていたなら、すべてのコピーもその選択を見る。たとえば、呪文がキッカー能力を持っていてキッカーされたなら、すべてのコピーもキッカーされる。

《6代目ドクター》

{4}{G}{U}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ドクター

3/3

タイムロードの特権 — あなたが歴史的な呪文1つを唱えるたび、そのコピーが伝説ではないことを除き、その呪文をコピーする。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。（アーティファクトと伝説と英雄譚が歴史的である。パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 通常、歴史的な呪文は対象を取らない。しかし、それが1つ以上を対象としているなら、そのコピーについてもそれらの対象は同じままになる。あなたは新しい対象を選ぶことはない。

《4代目ドクター》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ドクター

4/4

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

……いかがかな？ — 毎ターン1回、あなたはあなたのライブラリーの一番上から、歴史的な土地1つをプレイするか、歴史的な呪文1つを唱えるかしてもよい。そうしたとき、食物・トークン1つを生成する。（歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。）

- 要するに、《4代目ドクター》は、あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたにだけ見えてプレイできるようにする。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。あなたは、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ます。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタッツを用いない。
- ライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり能力を起動する手順中に変わる場合、新たな一番上のカードは、呪文を唱えたり能力を起動する手順（全ての対象を選び、コストを支払い、など）が終わるまで見ることができない。

《9代目ドクター》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー－タイムロード・ドクター

2/4

速攻

ターディスの中へ－あなたのアンタップ・ステップの間に9代目ドクターがアンタップ状態になるたび、このステップの後に追加のアップキープ・ステップを得る。

- 《9代目ドクター》の能力はアンタップ・ステップ時に誘発し、次のステップ（通常はアップキープである）の開始時にスタック上に置かれる。追加のアップキープ・ステップはそのステップの後に行われる。アンタップ・ステップの後ではない。

《13代目ドクター》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー－タイムロード・ドクター

2/2

パラドックス－あなたがあなたの手札以外から呪文1つを唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

チーム・ターディス－あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていてカウンターが置かれている各クリーチャーをそれぞれアンタップする。

- 《13代目ドクター》の最後の能力は、あなたがコントロールしていて、その上に何らかの種類のカウンターが置かれているすべてのクリーチャーをアンタップする。あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーのみではない。

《11代目ドクター》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー－タイムロード・ドクター

3/2

今話してるのはこの僕だ！－11代目ドクターがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの手札にあるカード1枚をそのマナ総量に等しい個数の時間カウンターが置かれた状態で追放してもよい。それが待機を持っていないなら、それは待機を得る。

{2}：パワーが3以下であるクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 《11代目ドクター》の最後の能力の解決後、後になってその対象としたクリーチャーのパワーが3以上になったとしても、このターンにそのクリーチャーはブロックされない。

《7代目ドクター》

{3}{W}{U}

伝説のクリーチャー－タイムロード・ドクター

3/6

7代目ドクターが攻撃するたび、あなたの手札にあるカード1枚を選ぶ。防御プレイヤーは、そのカードのマナ総量があなたがコントロールしているアーティファクトの総数より大きいかどうかを予想する。そのプレイヤーの予想が外れたなら、あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これによりあなたが呪文を唱えないなら、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}、このアーティファクトを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- 《7代目ドクター》の能力によって手札のカード1枚を選ぶ場合、あなたの手札にあるカード1枚を選び、それを他のカードから離し、裏向きで置く。その後、防御プレイヤーは、そのカードのマナ総量の値が、あなたがコントロールしているアーティファクトの数よりも大きいかどうかを当てる。あなたがそれを唱えているのでないかぎり、あなたはそれが正しいか間違っているかどうかを公表する必要はない。
- あなたが選んだカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。

《10代目ドクター》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー タイムロード・ドクター

3/5

出発だ！ — あなたが攻撃するたび、土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。その上に時間カウンター3個を置く。それが待機を持っていないなら、それは待機を得る。

時間的ななにか — {7}：タイムトラベルを3回行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。（あなたは、あなたがオーナーである待機状態の各カードやあなたがコントロールしていて時間カウンターが置かれている各パーマネントにつきそれぞれ、その上に時間カウンター1個を置くか取り除くかしてもよい。その後、これを2回繰り返す。）

- 《10代目ドクター》の1つ目の能力によって追放された土地・カードはすべて追放領域に残る。

《ダニー・ピンク》

{3}{U}

伝説のクリーチャー 人間・兵士・アドバイザー

4/3

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは「各ターン内で初めてこのクリーチャーの上に1個以上のカウンターが置かれるたび、カード1枚を引く。」を持つ。

- 教導では、教導を持つクリーチャーのパワーと対象のクリーチャーのパワーを、2回比較する。誘発型能力がスタックに置かれる時点で一度比較し、誘発型能力が解決される時点でもう一度比較する。より大きなクリーチャーを教導能力の対象にするために、クリーチャーのパワーを増やそうとするなら、その最後の機会は戦闘開始ステップの間である。
- 能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが攻撃クリーチャーのパワー以上であった場合、教導能力によって+1/+1カウンターを置くことはない。たとえば、教導を持つ3/3のクリーチャーが2体で攻撃し、両方の教導能力が同じ2/2のクリーチャーを対象としたとする。先に解決された能力がその上に+1/+1カウンターを置き、後に解決された能力は何もしない。
- 教導能力を持つクリーチャーが、教導がスタック上にある間に戦場を離れたなら、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを使用して、対象としたクリーチャーのパワーがそれよりも少ないかどうかを判断する。

《ダン・ルイス》

{1}{R}

伝説のクリーチャー 人間

2/2

あなたがコントロールしていてクリーチャーでも装備品でもないすべてのアーティファクトは、他のタイプに加えて装備品であり、「装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。」と装備{1}を持つ。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 影響を受けるアーティファクトは、他のタイプと能力を維持する。
- クリーチャーでもある装備品は、それが再構成能力を持たないかぎり、何かにつけることはできない。
- 《ダン・ルイス》の影響を受けたアーティファクトが後になってクリーチャーになった場合、《ダン・ルイス》の効果はそれに適用されなくなる。そのアーティファクトは装備品ではなくなり、それがつけられていたクリーチャーから外れ、戦場に残る。《ダン・ルイス》が戦場を離れた時も、同様である。
- 《ダン・ルイス》が戦場に置かれている間、何らかの理由で他のタイプに加えてアーティファクトになるオーラ・エンチャントも装備品になる。「エンチャントしているクリーチャー」や「装備しているクリーチャー」を参照するそのいずれかの能力は、それが現在つけられてい

るクリーチャーを参照する。それはその装備能力を使って他のクリーチャーにつけることができる。オーラ・装備品を、それが適正につけることができないクリーチャーにつけようとした場合、それはそれまでいた場所に残る。それについているクリーチャーがエンチャントする家の不適正なパーマネントになった場合、そのオーラ・装備品は状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。

《ダーレク軍団》

{2}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ダーレク

3 / 3

威迫

無尽 (このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。)

- 無尽のルール（などの攻撃クリーチャーの能力）で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、その戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、その戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、またはその戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手なら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。
- （《倍増の季節》などの効果によって）無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤー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のか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《月の雛》

{4}{G}{U}

クリーチャー — エイリアン・ビースト

6 / 6

飛行、トランプル

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。)

脱出—{4}{G}{U}, あなたがコントロールしている土地1つを追放する、あなたの墓地にありこれでないカード5枚を追放する。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。）

- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）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、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出したパーマネント・呪文の解決後、それは戦場に出て、後になって死亡した場合にオーナーの墓地に戻る。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのかを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- 通常のサイクリング能力とは異なり、あなたは基本土地サイクリングによってカード1枚を引くことはできない。代わりに、それによってあなたにライブラリーから基本土地・カード1枚を探すことができる。あなたは、実際に探すまでは見つける基本土地・カードのタイプを選ばない。あなたのライブラリーにある基本土地・カード1枚を選んだ後、それを公開し、あなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。
- 基本土地サイクリングはサイクリングの一種である。カードをサイクリングしたときに誘発する能力は、カードを基本土地サイクリングしたときにも誘発する。サイクリング能力の起動を阻止する能力は、基本土地サイクリング能力の起動も阻止する。

《転置された恐竜》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

7 / 7

歴史的なパーマネント1つがあなたのコントロール下で戦場に出るに際し、それは他のタイプに加えて7/7の恐竜・クリーチャーになる。（歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。）

- このクリーチャーは、依然としてその他のタイプと能力を持つ7/7の恐竜・クリーチャーとして戦場に出る。それは戦場に出てから7/7の恐竜・クリーチャーになるわけではない。パワー やタフネスやクリーチャー・タイプを見て誘発するかどうかを決定する誘発型能力は、それらの特性を見ることになる。

《倒壊と再建》

{1}{R}{G}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクトやエンチャントのうち1つを対象とする。それを破壊する。
- カード5枚を切削する。その後、あなたはあなたの墓地にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

フラッシュバック{3}{R}{G}

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量は

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

《逃亡ドクター》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — タイムロード・ドクター

4 / 4

逃亡ドクターが戦場に出たとき、調査を行う。

逃亡ドクターが攻撃するたび、あなたは手掛かり 1 つを生け贋に捧げてもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード 1 枚を対象とする。ターン終了時まで、それはフラッシュバック{2}{R}{G}を得る。(あなたはあなたの墓地から、そ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、それを追放する。)

- 「調査を行う。」とは、「手掛けかり・トークン 1 個を生成する。」を意味する。手掛けかり・トークンとは、「{2}, このアーティファクトを生け贋に捧げる：カード 1 枚を引く。」を持つ無色の手掛けかり・アーティファクト・トークンである。
- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことでもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・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。
- これによりマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱える場合、X の値として 0 を選ばなければならない。（その場合も{2}{R}{G}を支払わなければならない。）
- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- 分割カードがフラッシュバックを得るなら、あなたは唱える半分のコストのみを支払う。

《時の裂け目》

{3}{W}

エンチャント

消失 3 (このエンチャントは、時間カウンター 3 個が置かれた状態で戦場に出る。あなたのアップキープの開始時に、この上から時間カウンター 1 個を取り除く。最後の 1 個を取り除いたとき、これを生け贋に捧げる。)

時の裂け目が戦場に出たとき、ならびに、あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、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。時の裂け目が戦場を離れるまでそれを追放する。

- 《時の裂け目》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。

《トラケンのニッサ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

3 / 4

あなたの手札の上限はなくなる。

ソニック・ブースター — トラケンのニッサが攻撃するたび、アーティファクト X 個を生け贋に捧げる。これによりあなたが 1 つ以上のアーティファクトを生け贋に捧げたとき、クリーチャー最大 X 体を対象とする。それらをタップし、カード X 枚を引く。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者 2 体を使用できる。）

- 《トラケンのニッサ》の誘発型能力のために、X 体より少ない対象を選ぶことができる。選んだ対象の数は、引くカードの枚数を変更することはない。
- 最低 1 体の対象を選び、能力の解決時にすべての対象が不適正な対象であった場合、その能力はスタックから取り除かれ、何も起きない。この場合には、あなたはカードを 1 枚も引くことはない。

《ドクターの日》

{3}{R}{W}

エンチャント — 英雄譚

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

I, II, III — 伝説のカード 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。ドクターの日が戦場に残り続けているかぎり、そのカードをプレイしてもよい。残りのカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

IV — ドクター最大 3 体を選ぶ。あなたはそれらでないすべてのクリーチャーを追放してもよい。そうしたなら、ドクターの日はあなたに 13 点のダメージを与える。

- 最後の章能力の解決時に、あなたがドクターを選ばなかったとしても、あなたはそれらでないすべてのクリーチャーを追放するかどうかを選ぶ。その場合には、すべてのクリーチャーが追放される。

《ドナ・ノーブル》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間

2 / 4

結魂（組になっていないクリーチャー 1 体とこのクリーチャーを、そのどちらかが戦場に出たとき、組にしてもよい。それらのクリーチャーは、あなたがその両方をコントロールし続けているかぎり組である。）

ドナ・ノーブルやこれと組になっているクリーチャー 1 体がダメージを受けるたび、対戦相手 1 人を対象とする。ドナ・ノーブルはそのプレイヤーに、その点数に等しい点数のダメージを与える。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者 2 体を使用できる。）

- 《ドナ・ノーブル》がこれでないクリーチャーと組にされ、それらが同時にダメージを受けた場合、2 つ目の能力は 2 回誘発する。
- 《ドナ・ノーブル》の能力は、たとえそのうち 1 体かその両方が致死ダメージを受けたとしても、いずれかのクリーチャーがダメージを受けた時に誘発する。

《中はとても広い》

{3}{R}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクトや土地）

エンチャントしているパーマネントは「{T}：プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは好きな

色1色のマナ2点を加える。このターン、そのプレイヤーが次に唱える呪文は続唱を持つ。」を持つ。

(そのプレイヤーが次の呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカード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。そのプレイヤーはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。追放されているカードを自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。)

- 起動型能力の解決時に、それはこのターンに対象としたプレイヤーが呪文を唱え始めるまで適用されない継続的効果を生成する。それはその呪文に適用され、その効果はその呪文がスタックに置かれた時点でのタイムスタンプを持つ。
- 呪文1つが複数の続唱を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- モードを持つ両面カードや当事者カードなどの一部のカードは、それぞれ異なるマナ・コストを持つ異なる呪文2つのうち1つとして唱えることができる。続唱能力の解決時にこれらのカードを唱えるなら、それを続唱を持つ呪文よりマナ総量が低いいずれか一方の呪文として唱えることができる。
- 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。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分を唱えることができる。両方の半分ではない（そのカードが融合を持つ場合を除く）。

《嘆きの天使》

{1}{U}{B}

アーティファクト・クリーチャー エイリアン・天使

2/2

瞬速

先制攻撃、警戒

対戦相手1人がクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、嘆きの天使はクリーチャーでない。

嘆きの天使がクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるなら、そのダメージを軽減し、そのクリーチャーのオーナーはそれを自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 《嘆きの天使》の1つ目の誘発型能力の解決時に、それはアーティファクトであり続けるが、再びクリーチャーになるまでそれはエイリアンや天使でなくなる。ただの彫像なら、そんなに危険ではないだろう。
- 軽減されたダメージは一切発生しないので、《嘆きの天使》が与える戦闘ダメージによって誘発する誘発型能力はすべて誘発しない。
- 《嘆きの天使》が攻撃かブロックしている間に対戦相手が瞬速を持つクリーチャー・呪文1つを唱えたなら、それはクリーチャーでなくなるので戦闘から取り除かれる。しかし、それがブロックしたクリーチャーはブロックされた状態のままである。

《ナノジーンの変換》

{3}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、これでない各クリーチャーはそれぞれ、伝説でないことを除きそのクリーチャーのコピーになる。

- これでない各クリーチャーはそれぞれ、伝説でないことを除きその対象としたクリーチャーに記載されている値をコピーする。それらは、対象としたクリーチャーのパワーやタフネス、タイプ、色などを変化させている別の効果はコピーしない。それらは対象としたクリーチャーの上に置かれているカウンターはコピーしない（すでに置かれているカウンターのみを維持する）。
- 対象としたクリーチャー自身がクリーチャーのコピーであったなら、他の各クリーチャーはそれぞれそれがコピーしている内容にコピー効果による修整を加えたものになる。
- この効果により、他の各クリーチャーがクリーチャーでなくなる場合もある。たとえば、あなたがクリーチャー化した機体を対象としたなら、書かれている内容のみがコピーされ、「ターン終了時まで、それはクリーチャーになる」搭乗効果はコピーされない。他の各クリーチャーはそれぞれクリーチャー化していない機体のコピーになる。
- その他のクリーチャーにすでに適用されていてコピー効果でない効果はそのまま適用され続ける。たとえば、そのターンのそれ以前に《巨大化》によって1体が+3/+3の修整を受け、その後《ナノジーンの変換》がそれを《仔熊》のコピーにした場合、それは5/5の《仔熊》になる。
- 対象としたクリーチャーがトークンであるなら、他の各クリーチャーはそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。それらのクリーチャーはトークンにならない。
- ターンが終了する際に、他のクリーチャーは元の状態に戻る。同じターンに《ナノジーンの変換》2つが唱えられたなら、それらは同時に終わる。

《5人のドクター》

{5}{G}

ソーサリー

キッカー{5}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{5}を支払ってもよい。）

あなたのライブラリーや墓地からドクター・カード最大5枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。これによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。この呪文がキッカーされていたなら、それらのカードをあなたの手札に加える代わりに戦場に出す。

- 《5人のドクター》はドクターのクリーチャー・タイプを持つすべてのカードを探すことができる。カード名に「ドクター」が含まれるカードではない。

《500年日記》

{3}{U}

伝説のアーティファクト－手掛かり

500年日記はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたがコントロールしている手掛かり1つにつき{U}を加える。

{2}, 500年日記を生け贋に捧げる：カード1枚を引く。

- 《500年日記》は、自身の2つ目の能力では自分も数える。

《11番目の時間》

{3}{U}

エンチャント－英雄譚

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

I－あなたのライブラリーからドクター・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

II－食物・トークン1つと、「あなたがドクター・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。」を持つ白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体を生成する。

III — クリーチャー1体を対象とする。それが伝説のエイリアンであり「プリズナー・ゼロ」という名前を持つことを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《11番目の時間》の1つ目の能力はドクターのクリーチャー・タイプを持つすべてのカードを探すことができる。名前に「ドクター」が含まれるカードではない。
- ドクター・呪文のコストを下げる事に関しても然りである。
- 名前、タイプ以外、トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。そのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかなどをコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成される新しいトークンは、上記を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、上記を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- クリーチャーやアーティファクトなど、トークンが通常持つカード・タイプを依然としてそれを持つが、人間や機体など、それが持つエイリアンでないすべてのサブタイプを失う。

《バーバラ・ライト》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

1 / 3

歴史の先生 — あなたがコントロールしているすべての英雄譚は先読を持つ。（英雄譚が戦場に出るに際し、章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。飛ばされた章は誘発しない。）

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 先読を持つ英雄譚が戦場に出るに際し、そのコントローラーは1からその英雄譚の最大の章番号までの数字1つを選ぶ。その英雄譚はその上に、その選んだ数字に等しい数の伝承カウンターが置かれた状態で戦場に出る。数字を選ぶことも英雄譚の上にカウンターを置くこともスタックを使用せず、いずれにも対応することはできない。
- 複数の先読を持つことで特別な事が起こるわけではない。1つの先読を持つと同じように機能する。

《パイロットにする》

{3}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（統率者でないクリーチャー）

あなたはエンチャントしているクリーチャーをコントロールする。

それがオーナーやオーナーがコントロールしているパーマネントを攻撃していないかぎり、エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、ブロックされない。

- プレインズウォーカーやバトルであるパーマネントのみを攻撃できる。他のパーマネント（クリーチャーなど）は攻撃できない。

《パンドリカ》

{2}{W}

伝説のアーティファクト

あなたのアンタップ・ステップに、パンドリカをアンタップしないことを選んでもよい。

{1}{W}, {T}：土地でもこれでもないパーマネント1つを対象とする。それをアンタップする。その後、それはフェイズ・アウトする。パンドリカがタップ状態であり続けているかぎり、それはフェイ

ズ・インできない。パンドリカがアンタップ状態になったか戦場を離れたとき、そのパーマネントはフェイズ・インする。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、それの誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。他も同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「[これ]が戦場を離れるまで」待っている単発的効果は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに発生しない。
- 「～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。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされていないなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについていたままの状態でフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- クリーチャー1体がタップ状態でフェイズ・インした時、クリーチャーがタップされたときに誘発する能力は誘発しない。

《ビル・ポツツ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー——人間

2/4

あなたがビル・ポツツのみを対象としてインスタンスやソーサリーである呪文1つを唱えるかビル・ポツツのみを対象として能力1つを起動するたび、その呪文や能力をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- たとえその呪文や能力が複数のパーマネントを対象とすることができたとしても、これがその呪文や能力の唯一の対象であるかぎり、《ビル・ポツツ》の1つ目の能力は誘発する。
- コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文や能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。
- コピー元の呪文か能力がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文や能力に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- 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。
- 《ビル・ポツツ》の誘発型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」わけでも「起動された」わけでもない。

《フェイス・オブ・ボー》

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

伝説のクリーチャー——エイリアン・アドバイザー

0/4

{T}：あなたの手札から待機を持つ呪文1つを唱えてもよい。そうしたなら、そのマナ・コストではなく待機コストを支払う。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《フェイス・オブ・ボー》の能力の解決中にその呪文を唱える。

《フォートールドの兵士》

{2}{G}{G}

クリーチャー — エイリアン・ゾンビ・兵士

6 / 6

フォートールドの兵士は可能ならブロックされなければならない。

フォートールドの兵士は2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

フォートールドの兵士がダメージを与えるたび、これを裏向きで追放する。これは予顕された状態になる。

予顕{1}{G}（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からこのカードを裏向きに追放してもよい。後のターンに、この予顕コストでこれを唱えてもよい。）

- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。ほとんどの場合、インスタントでない（たとえば、《フォートールドの兵士》など）カードを予顕したなら、次のあなたのターンまで待って唱える必要がある。
- どのプレイヤーが《フォートールドの兵士》をコントロールし、それをその誘発型能力で追放したとしても、そのオーナーのみがこれによってそれを追放領域から唱えることができる。
- 《フォートールドの兵士》のコピーであるカードが戦場に出ているなら、それはその誘発型能力によって追放されることができ、予顕される。しかし、これはこれが追放領域で予顕コストを持つ場合のみ、これによって唱えることができる。

《不死者、ミー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3 / 3

あなたのターンの戦闘の開始時に、不死者、ミーの上に+1/+1カウンターや先制攻撃・カウンター・警戒・カウンターや威迫・カウンターのうちあなたが選んだカウンター1つを置く。

不死者、ミーの上にあるカウンターは、これがプレイヤーの手札でもライブラリーでもない領域に移動しても残る。

あなたはあなたの墓地にある不死者、ミーを、他のコストの支払いに加えてカード2枚を捨てるこで唱えてもよい。

- アシルダ……ではなく、《不死者、ミー》はすべてのカウンターを持続する。1つ目の能力によって付与されたものだけではない。
- 《不死者、ミー》の上に残っているカウンターは、それが領域を移動する際にそのカードの上に「置かれる」わけではない。《倍増の季節》などの効果はそのカウンターに影響を与えない。
- 《不死者、ミー》のパワーやタフネスを修整するカウンターは、戦場以外にある《不死者、ミー》のパワーやタフネスにも影響する。たとえば、統率領域にある《不死者、ミー》の上に+1/+1カウンターが置かれているならそれは4/4である。
- 《エイヴンの擬態術士》の様な、「クリーチャーの上に[ある種の]カウンターが置かれ続けているかぎり」続く効果は、《不死者、ミー》が戦場を離れた場合、適用されなくなる。《不死者、ミー》がカウンターを保持していても、それは以前に他の領域に存在していたものとは関係がない新しいオブジェクトとなる。
- 《不死者、ミー》の2つ目の能力は、移動する元の場所でその能力を持っている場合にのみ機能する。たとえば、戦場に《イクスリッドの看守》（「すべての墓地にあるすべてのカードはすべての能力を失う。」を持つ）がいる状態で、墓地にいる《不死者、ミー》が戦場に出る場合、そのカウンターは失われる。逆に、墓地から戦場に《不死者、ミー》が移動するとき、《謙虚》

(「すべてのクリーチャーはすべての能力を失い、1/1である。」と書いてある。)が戦場にある場合はそのカウンターを保持し、その後《謙虚》がある状態で《不死者、ミー》が戦場を離れる場合、そのカウンターは失われる。

- カードが《不死者、ミー》のコピーになった場合、そのコピーが戦場を離れるときも(移動する先が手札やライブラリーでなければ)カウンターはそのカードに置かれたままである。そうした後ではそのカードは《不死者、ミー》のコピーではなくなるので、次に領域を移動する時にこれらのカウンターは消滅する。
- 《不死者、ミー》の最後の能力によって墓地にある《不死者、ミー》を唱えるときは、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《フラックス》

{2}{R}{R}

エンチャント 英雄譚

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

I — 対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これはそれに4点のダメージを与える。

II, III, IV, V — 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。

VI — {R} 6点を加える。

- あなたは、《フラックス》の2つ目の章能力によりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、これにより追放されている土地をプレイできるのは、あなたのターンのメイン・フェイズ中で、スタックが空の場合のみである。

《フロストフェアのチョウチンアンコウ》

{5}{U}{R}

クリーチャー 魚

7/7

フロストフェアのチョウチンアンコウが戦場に出たとき、青の1/1の魚・クリーチャー・トークン2体と、タップ状態の宝物・トークン2つを生成する。

あなたがコントロールしているすべての魚は速攻を持ち、人間にはブロックされない。

予顕{3}{U}{R}

- 予顕によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予顕されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予顕したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。ほとんどの場合、インスタントでない(たとえば、《フロストフェアのチョウチンアンコウ》など)カードを予顕したなら、次のあなたのターンまで待って唱える必要がある。

《平面の敵》

{2}{U}

インスタント

ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/1になる。

- 《平面の敵》は、クリーチャー1体のパワーとタフネスを設定する効果すべてを上書きする。クリーチャー1体のパワーとタフネスを増やしたり減らしたり入れ替えたりする既存の効果やカウンターは、そのクリーチャーに新たに設定されたパワーとタフネスに引き継ぎ適用する。

- 《平面の敵》は、その解決時に対戦相手がコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってそのプレイヤーがコントロールし始めたクリーチャーは、パワー やタフネスを変更したりしない。

《別世界への追放》

{4}{W}

エンチャント

親和（歴史的なパーマネント）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしていてアーティファクトや伝説や英雄譚であるパーマネント1つにつき{1}少なくなる。）

別世界への追放が戦場に出たとき、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。別世界への追放が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《別世界への追放》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象にしたパーマネントは追放されない。

《ペリ・ブラウン》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間

2 / 3

各ターン内であなたが唱える1つ目の歴史的な呪文は召集を持つ。（あなたのクリーチャーが、その呪文を唱える助けとなる。それを唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最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。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贋に捧げたら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。

《マダム・ヴァストラ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — トカゲ・探偵

3 / 3

ジェニー・フリントとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「あなたのライブラリーから『ジェニー・フリント』を探して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。）

マダム・ヴァストラは可能ならブロックされなければならない。

このターンにマダム・ヴァストラからダメージを受けたクリーチャー1体が死亡するたび、手掛かり・トークン1つと食物・トークン1つを生成する。

- 《マダム・ヴァストラ》がクリーチャーをブロックしているか、クリーチャーによってブロックされていて、これとそのクリーチャーが同時に致死の戦闘ダメージを受けた場合、それらは同時に死亡し、最後の能力が誘発する。

《まばたき》

{2}{U}{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。IVの後に、生け贋に捧げる。)

I, III — クリーチャー1体を対象とする。オーナーはそれを自分のライブラリーに加えて切り直す。その後、調査を行う。(そのプレイヤーは手掛けり・トークン1つを生成する。)

II, IV — 先制攻撃と警戒と「対戦相手1人がクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このパーマネントはクリーチャーでない。」を持つ黒の2/2のエイリアン・天使・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。

- 英雄譚は上から下へきっかり進行するものと思い込んでいる者もいるだろう。だが実際には、非線形で非主観的な観点から見ると、それはむしろ不定的で時間的な大きな塊……のようなものなのである。とは言ったものの、ルールは(《まばたき》などのよう)一見順番がバラバラな章能力をサポートしている。1つ目の能力は1つ目と3つ目の伝承カウンターが追加されたときに誘発する。最後の能力は2つ目と4つ目の伝承カウンターが置かれたときに誘発する。
- エイリアン・天使・トークンの誘発型能力が解決するに際し、それはアーティファクトであり続けるが、それは再びクリーチャーになるまでエイリアンと天使でなくなる。
- トークンが攻撃かブロックをしている間に、対戦相手が瞬速を持つクリーチャー・呪文を唱えた場合、そのトークンは戦闘から取り除かれる。何故なら、それはクリーチャーでなくなるからである。しかし、それがブロックしたクリーチャーはブロックされたままである。

《マーラによる誘惑》

{2}{R}{R}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれ、「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。その後、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。」か、「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4枚を追放し、マーラによる誘惑はそれらの追放されたカードのマナ総量の合計に等しい点数のダメージをそのプレイヤーに与える。」かの最悪の二択を行う。

- 対戦相手は、土地でないカードを追放するまで自分のライブラリーの上からカードを追放し続けるか、ライブラリーの一番上からカード4枚を追放するかを選ぶ。1つ目の選択肢によって追放されたカードを唱えるかどうかを選ぶわけではない。

《ミッドナイト・クルセイダー・シャトル》

{4}

アーティファクト — 機体

3/4

ミッドナイトの生命体 — ミッドナイト・クルセイダー・シャトルが攻撃するたび、防御プレイヤーは「そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贋に捧げる。」か、「ターン終了時まで、あなたはそのプレイヤーがコントロールしていてあなたが選んだクリーチャー1体のコントロールを得る。これによりあなたがクリーチャー1体のコントロールを得るなら、それをタップし、それはそのプレイヤーを攻撃する。」かの最悪の二択を行う。

搭乗2

- これによりクリーチャー1体が攻撃している状態になったとき、それは攻撃クリーチャーとして指定されていないので、クリーチャーが攻撃したときに誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、攻撃するための制限やコストはすべて無視する。たとえば、選ばれたクリーチャーが防衛を持つとしても、これによりそれを攻撃クリーチャーにすることができる。

《皆に命を！》

{1}{W}

インスタント

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは呪禁と破壊不能を得る。ターン終了時まで、すべてのプレイヤーは呪禁を得る。このターン、各プレイヤーはそれぞれ、ライフを失うことができず、ゲームに勝利することも敗北することもできない。

- プレイヤーは、何らかの理由でゲームに敗北しないとしても、いつでもゲームを投了することができる。

《メント》

{2}

伝説のアーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、メントの上に時間カウンター1個を置く。

{2}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。メントが戦場を離れるまで、それはフェイズ・アウトする。

{3}, {T}：マナ総量がメントの上にある時間カウンターの個数以下であり土地でない各パーマネントをそれぞれ破壊する。その後、メントを生け贋に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《メント》の1つ目の起動型能力が解決される前にこれが戦場を離れた場合、対象としたクリーチャーはアンタップされるが、フェイズ・アウトはしない。
- 《メント》の最後の能力は、その解決時にこれの上に2個以上の時間カウンターが置かれていた場合、あなたがこれを生け贋に捧げられるようになる前に自身を破壊する。これがこれにより破壊されたとき、あなたがパーマネントを生け贋に捧げたときに誘発する効果は誘発しない。
- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。他も同様である。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによっては「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「[これ]が戦場を離れるまで」待っている単発的効果は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに発生しない。
- 「～続けているかぎり」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。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされていないなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについたままの状態でフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 《メント》によってフェイズ・アウトしたクリーチャーは、コントローラーのアンタップ・ステップに通常のようにはフェイズ・インしない。そうではなく、《メント》が戦場を離れた直後にフェイズ・インする。
- クリーチャーがタップ状態になったときに誘発する能力は、クリーチャーがタップ状態でフェイズ・インしたときには誘発しない。

《ヤズミン・カーン》

{3}{R}

伝説のクリーチャー——人間・探偵

3 / 3

{T}：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、それをプレイしてもよい。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- あなたは《ヤズミン・カーン》の1つ目の能力でカードをプレイすとき、そのコストをすべて支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、これによ

り土地をプレイできるのは、あなたのターンのメイン・フェイズ中で、スタックが空の場合のみである。

《ライアン・シンクレア》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間

2 / 2

ライアン・シンクレアが攻撃するたび、土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。その追放されたカードの呪文としてのマナ総量がライアン・シンクレアのパワー以下であるなら、それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより追放されて唱えられなかつ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。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- カードを唱えるのは、《ライアン・シンクレア》の誘発型能力の解決の一部である。あなたは後になってその呪文を唱えることはできない。
- あなたは（キッカー・コストなどの）その呪文を唱えるための任意の追加コストを支払ってもよい。強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

《量子ずれ》

{4}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。伝説でないことを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。

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

- トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが（コピーが他のタイプに加えてアーティファクトであることを除く）、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《邪悪な双子》であった場合）は、トークンはそのクリーチャーがコピーしたものになって戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《リヴァー・ソング》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・タイムロード・ならず者

2 / 2

逆行の出会い — あなたはライブラリーの一番上ではなく一番下からカードを引く。

ネタバレ — 対戦相手1人が占術や諜報を行うか自分のライブラリーから探すたび、リヴァー・ソングの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、リヴァー・ソングはそのプレイヤーに、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたのライブラリーの一番下からカードを引くことは、あなたのライブラリーの一番下からカードを引いて手札に加えることを除き、ライブラリーの一番上からカードを引くのと同じである。
- 《リヴァー・ソング》の1つ目の能力は、それが戦場にあるかぎり、あなたが引くすべてのカードに適用する。あなたのターンに引くカードだけではない。

《リヴァー・ソングの結婚式》

{2}{W}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。カード2枚を引く。「あなたの手札にあり土地でないカード1枚を追放し、その上にそのマナ総量に等しい個数の時間カウンターを置く。」を選んでもよい。その後、そのプレイヤーは同じことを行う。これにより追放されて待機を持っていないすべてのカードは、待機を得る。

タイムトラベルを行う。(あなたがオーナーである待機状態の各カードやあなたがコントロールしていて時間カウンターが置かれている各パーマネントにつきそれぞれ、その上に時間カウンター1個を置くか取り除くかしてもよい。)

- マナ総量が0であるカードを追放した場合、それは待機を得るが、その上に時間カウンターは置かれない。後になってその上に時間カウンターが置かれないかぎり、それは唱えられることはなく(よって、その後取り除かれることはなく)、「待機状態のカード」とみなされない。

《リヴァー・ソングの日記》

{3}

アーティファクト

刻印—プレイヤー1人が自分の手札からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、それの解決に際し墓地に置く代わりにそれを追放する。

あなたのアップキープの開始時に、リヴァー・ソングの日記によって4枚以上のカードが追放されている場合、それらのうち1枚を無作為に選ぶ。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 呪文を唱えるのは、最後の能力の解決の一部である。あなたは後になってその呪文を唱えることはできない。

《歴史はすべて同時に起こっている》

{2}{U}{U}

ソーサリー

タイムトラベルを行う。(あなたがオーナーである待機状態の各カードやあなたがコントロールしていて時間カウンターが置かれている各パーマネントにつきそれぞれ、その上に時間カウンター1個を置くか取り除くかしてもよい。)

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

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

《ロマーナ II》

{3}{W}

伝説のクリーチャー—タイムロード・科学者

警戒

{1}, {T}：このターンに戦場に出たトークン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つをタップ状態で生成する。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- あなたが生成するトークンは、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置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- （コピー元のトークンが以前にこの能力で生成されたものであった場合など）コピー元のトークンが他の何かをコピーしている場合、トークンはそのトークンがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたトークンが持つ「[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。

《ローズ・タイラー》

{1}{W}

伝説のクリーチャー－人間

2/2

ローズ・タイラーは、これの上有る時間カウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

バッド・ウルフ－ローズ・タイラーが攻撃するたび、これの上有、あなたがオーナーである待機状態のカードの枚数とあなたがコントロールしていく時間カウンターが置かれていてこれでないパーマネントの数を足した個数の時間カウンターを置く。

ドクターのコンパニオン（もう一方がドクターであるなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 待機状態のカードとは、追放領域に置かれていて、待機を持ち、その上有1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。それは、「待機を得る」やそれと同様の効果によってその領域に置かれたカードも含める。

《ローリー・ウィリアムズ》

{W}{U}

伝説のクリーチャー－人間・兵士

3/3

エイミー・ポンドとの共闘

先制攻撃、絆魂

最後の百人隊長－あなたが追放領域以外からこの呪文を唱えたとき、これを時間カウンター3個が置かれた状態で追放する。これは待機を得る。その後、調査を行う。（手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}、このアーティファクトを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。）

- たとえば、あなたが手札から《ローリー・ウィリアムズ》を唱えたなら、その誘発型能力はそれを追放し、それは待機を得る。あなたがそれを追放領域から唱えたとき、それは通常通りに解決される。
- あなたが何らかの方法で《ローリー・ウィリアムズ》を唱えたときに誘発する能力を打ち消したなら、それは通常通りに解決され、追放されない。
- いかなる理由で《ローリー・ウィリアムズ》が追放領域から唱えられた場合も、これは通常通り解決される。待機能力で唱えられた場合に限らない。

《ドクターの墓》

次元－トレンザロア

クリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそれを追放し、そのクリーチャーのコントローラーは2

点のライフを失う。

カオスが起こるたび、望む数のプレイヤーのライフ総量を再配分する。(各プレイヤーのライフは、誰かのそれまでのライフ総量になる。)

- カオス能力の解決時に、あなたがどのプレイヤーがどのライフ総量を得るかを決める。
- ライフ総量を再配分するときにそのライフ総量を分割して割り振ることはできない。たとえば、2人対戦で、カオス能力の解決時にあなたのライフ総量が5で対戦相手のライフ総量が15だとする。あなたは、(1) 両者のライフ総量をそのままにするか、(2) あなたのライフ総量を15にし、対戦相手のライフ総量を5にするかどうかを選ぶことができる。あなたのライフ総量を20にし、対戦相手のライフ総量を0にすることはできない。

プレインフェイスのカード別注釈

《カブラム社の倉庫》

次元一 カンドカ

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つを生成する。

カオスが起こるたび、次のあなたのターンまで、あなたがコントロールしていてクリーチャーでないすべてのアーティファクトは「{T}」、このアーティファクトを生け贋に捧げる：1つを対象とする。コイン投げを行う。あなたがそのコイン投げに勝ったなら、このアーティファクトはそれに3点のダメージを与える。」を得る。

- コイン投げをする前に、あなたは起動型能力の対象を選ぶ。対戦相手は、コイン投げをする前にあなたが選んだ対象がわかる上、その時点で呪文や能力で対応することができる。それらのプレイヤーは、能力の解決が始まり、コイン投げの結果を見た後になって対応することはできない。

《アトロポス神殿》

次元一 時

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、あなたはこのフェイズの後に追加の開始フェイズを得る。(開始フェイズは、アンタップとアップキープとドローの各ステップからなる。)

カオスが起こったとき、このゲームのターン順を逆転する。その後、プレインズウォークする。(たとえば、プレイが時計回りに進行していたなら、今後は反時計回りに進行する。)

- 追加の開始フェイズは、通常の開始フェイズに似ている。アンタップ・ステップ中、パーマネントは適切にフェイズ・インまたはフェイズ・アウトし、タップ状態のパーマネントはアンタップされる。「あなたのアップキープの開始時に」誘発する能力などはアップキープ・ステップ中に誘発し、あなたは最終的にドロー・ステップでカードを引く。
- 追加の開始フェイズはそのターンの間に起こる。「次のあなたのターンまで」続く効果などは、追加の開始フェイズを行うからといって無効にはならない。
- 追加の開始フェイズの後、ゲームは最終フェイズへ進む。(何かによってフェイズが更に追加された場合を除く。その場合については後述)
- あなたの同じターンに複数のフェイズが追加されたなら、一番最近に生成されたフェイズが最初に発生する。たとえば、現在の次元が《アトロポス神殿》であり、あなたの戦闘後メイン・フェイズ中にその能力が誘発し、その同じメイン・フェイズ中、後になって、別の効果がそのメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズを与えたとする。その場合、その追加の戦闘フェイズが先に発生し、それに続いて追加の開始フェイズが発生する。
- 戰闘中にクリーチャーで攻撃をしなかったとしても、あなたは戦闘後メイン・フェイズを得て、《アトロポス神殿》の能力は誘発する。
- 何らかの理由であなたのターンに2つ以上のメイン・フェイズがあるなら、1つ目以外のメイン・フェイズはどれも戦闘後メイン・フェイズであり、それらはそれぞれの開始時に《アトロポス神殿》の能力が誘発する。

- カオス能力の効果はゲーム開始時に確立されたプレイヤーのターン順を逆にする。ターン順が逆になっている間は、順番に影響する事項（選択順の決定など）はこの新しい順番を使う。
- ゲームのターン順が再度逆転するなら、ゲーム開始時の通常の順番に戻ることになる。
- 追加ターン中にターン順が逆転したなら、追加ターンでない次のターンは、最後に追加ターンでないターンを行ったプレイヤーから見てターン順で次のプレイヤーが行う。保留中の追加ターンを行う順番は影響を受けない。
- 2人対戦のゲーム中や、多人数戦であってもプレイヤーが2人しか残っていないときには、ターン順が逆転してもゲームに影響する効果は生じない。
- ターン順を逆転しても、各ターンのステップとフェイズの順番には影響しない。それらのステップとフェイズは通常通りに発生する（追加の開始フェイズとともに）。

《アプランのモータリウム》

次元一 アルファアヴァ=メトラクシス

ビザンティウムの放射光 — あなたのアップキープの開始時に、アプランのモータリウムの上に被曝カウンター1個を置く。その後、あなたはこれの上にある被曝カウンターの個数に等しい点数のライフを失う。

カオスが起こるたび、先制攻撃と警戒と「対戦相手1人がクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このパーマネントはクリーチャーでない。」を持つ黒の2/2のエイリアン・天使・アーティファクト・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- エイリアン・天使・トークンの誘発型能力の解決時に、それはアーティファクトであり続けるが、再びクリーチャーになるまでそれはエイリアンや天使でなくなる。
- トークンが攻撃かブロックしている間に對戦相手が瞬速を持つクリーチャー・呪文1つを唱えたなら、そのトークンはクリーチャーでなくなるので戦闘から取り除かれる。しかし、それがブロックしたクリーチャーはブロックされた状態のままである。

《ウード・スフィア》

次元一 馬頭星雲

ウードの唄 — クリーチャーでないすべての呪文は召集を持つ。（そのプレイヤーのクリーチャーが、それらの呪文を唱える助けとなる。クリーチャーでない呪文を唱える段階でそのプレイヤーがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

レッドアイ — カオスが起こるたび、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。それを使嗾する。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは、攻撃クリーチャーとして宣言されないかぎりタップ状態になることはできない。

- レッドアイ能力によって使嗾されたクリーチャーは効果によってタップされたり、能力のコストを支払うためにタップすることはできない。

《採掘施設、ザ・ドラム》

次元一 地球

あなたが次元ダイスを振るたび、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+1/+1の修整を受け速攻を得る。

カオスが起こるたび、ターンを終了する。（呪文や能力のうちスタッカートにあるすべてを追放する。現在のターンを進行しているプレイヤーは、自分の手札の上限までカードを捨てる。ダメージは消え、「このターン」と「ターン終了時まで」の効果は終わる。）

- これによりターンを終了するとは、以下のことがこの順に起きることを意味する。
 - 1) スタック上にある呪文や能力をすべて追放する。これには、打ち消されない呪文や能力も含まれる。
 - 2) 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがあれば、それらを戦闘から取り除く。
 - 3) 状況起因処理をチェックする。ただし、どのプレイヤーも優先権を得ず、誘発型能力をスタッカートに置くこともない。
 - 4) 現在のフェイズとステップが終了する。クリンナップ・ステップまで飛ばす。
 - 5) クリンナップ・ステップをすべて処理する。

- この手順中に何らかの誘発型能力が誘発したなら、それはクリンナップ・ステップの間にスタックに置かれる。その場合には、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得て、その後、ターンが終了する前にクリンナップ・ステップをもう1回行う。
- 他の呪文や能力が追放されると、それらは解決される機会を失うが、打ち消されたわけではない。
- 終了ステップが飛ばされるので、「次の終了ステップの開始時に」誘発する誘発型能力は、このターンには誘発しない。それらの能力は次のターンの終了ステップの開始時に誘発する。

《首相の執務室》

次元一 地球

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最大1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者のコピーになる。

議決一 カオスが起こるたび、あなたから始めて各プレイヤーはそれぞれあなたがコントロールしていないクリーチャー1体に投票する。最多あるいは最も多く同数の票を獲得したすべてのクリーチャーを追放する。

- あなたがコントロールしているクリーチャーのうち対象である1体は、それでないクリーチャーに書かれている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。そのクリーチャーのパワー、タフネス、色などを変化させたその他の効果はコピーしない。また、それはそのクリーチャーの上に置かれたカウンターはコピーしないが、その上にすでに置かれていたカウンターは引き継ぎ保有する。
- それがトークン・クリーチャーのコピーになった場合、それはそのトークンを生成した効果が記す元の特性をコピーする。トークン・クリーチャーにはならない。
- クリーチャーがこれでないクリーチャー1体のコピーになったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 能力の解決時に対戦相手がコントロールしているクリーチャーが不適正な対象となった場合、なにも起こらず、あなたがコントロールしているクリーチャーはそのままの状態で残る。

《シレンシオ湖》

次元一 地球

時の静止点一 すべての呪文は刹那を持つ。(刹那を持つ呪文がスタック上にあるかぎり、プレイヤーは呪文を唱えられず、マナ能力でない起動型能力を起動できない。)

カオスが起こるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。シレンシオ湖はそれに6点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを受けたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
- 刹那を持つ呪文がスタック上にある場合でも、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにことができる。
- 刹那は誘発型能力(《虚空の杯》の能力など)の誘発を妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタックに置き、それが対象を取る場合、対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタックにある呪文や能力には影響しない。
- 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタックにあるなら呪文を唱えることができない。
- 刹那を持つ呪文が解決した後に(または他の理由でスタックから離れた後に)、プレイヤーはスタックにある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。

- 誘発型能力により次元コントローラーが《シレンシオ湖》からプレインズウォークするなら、その能力は呪文に刹那を与えず、プレイヤーは通常通りに呪文や能力に対応することができる。

《ストームケージ刑務所》

次元一 不詳の惑星

あなたの墓地にある各クリーチャー・カードはそれぞれ脱出を持つ。脱出コストは、そのカードのマナ・コストに「あなたの墓地にありこれでないカード3枚を追放する。」を追加したものに等しい。

(あなたはあなたの墓地にあるカードを脱出コストで唱えてもよい。)

カオスが起こるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを留置する。(次のあなたのターンまで、そのクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、その起動型能力は起動できない。)

- カードにマナ・コストがないなら、その脱出コストは支払うことができないコストになるので、あなたはそれをそのコストで唱えることはできない。
- あなたが脱出を持ちモードを持つ両面カードを唱えているなら、あなたはそれをどうやって唱えるかを選び、その後それに該当するコスト（唱える面のコスト）を支払い、これでない3枚のカードを追放する。あなたはこれによりクリーチャー・呪文のみを唱えることができる。
- あなたが唱える脱出を持つ呪文にカードを捨てさせるかパーマネントを生け贋に捧げさせる追加コストがあるなら、あなたはこれにより捨てられたか生け贋に捧げられたカードを追放してこれの脱出コストの一部を支払ってもよい。
- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）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、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でなかったなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文であったなら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。しかし、きっとそれは再び脱出するだろう。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのかを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出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、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- 起動型能力とはコロン（：）を含むものであり、「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。留置されたパーマネントの起動型能力は、マナ能力も含め、誰も起動できない。
- 留置されたパーマネントの常在型能力は適用される。留置されたパーマネントの誘発型能力も誘発する。
- クリーチャーが攻撃やブロックをしているときに留置された場合、そのクリーチャーは戦闘から取り除かれない。それはアタックやブロックをし続ける。
- そのパーマネントが留置されたときにパーマネントの起動型能力がスタック上に置かれているなら、その能力は影響を受けない。
- プレイヤーが多人数戦のゲームから離れたときに、そのプレイヤーの次のターンまたはそのターンの特定の時点まで続く継続的効果は、そのターンが通常始まる時点まで続く。その種の効果は、ただちに消滅するわけでも永続するわけでもない。

《ターディスの実験区画》

次元一 ギャリフレイ

あなたの各ターン中で1つ目の、あなたが唱えてマナ総量が2以上である呪文は続唱を持つ。（あなたがその呪文を唱えたとき、コストがそれより低く土地でないカード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。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放したカードを、無作為の順番で一番下に置く。）

カオスが起こったとき、アーティファクト1つを対象とする。そのコントロールを得る。その後、プレインズウォークする。

- 呪文1つが複数の続唱を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタッカ上に続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なる場合、たとえば一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードの場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。

《ダリリアム星の歌う塔》

次元一 ダリリアム

あなたの手札にあり予頭を持たず土地でないすべてのカードは予頭を持つ。それらの予頭コストはそれぞれ、そのマナ・コストから{2}減らしたものに等しい。（あなたのターンの間、あなたは{2}を支払って、あなたの手札からそれを裏向きに追放してもよい。後のターンに、その予頭コストでこれを唱えてもよい。）

カオスが起こるたび、あなたは「このターン、あなたがオーナーであり追放領域にあり予頭されているカード1枚を、マナ・コストを支払うことなく唱える。」を選んでもよい。

- 《ダリリアム星の歌う塔》の能力のおかげで予頭されたカードは、あなたの手札を離れた後では予頭能力を持たなくなるが、あなたは後のターンに追放領域から《ダリリアム星の歌う塔》が与えた予頭コストでそれを唱えることができる。
- 予頭コストの減少は予頭コストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。たとえば、あなたの手札にありマナ・コストが{1}{G}{G}であるカードを予頭するなら、予頭コストは{G}{G}になる。
- 予頭によってあなたの手札からカードを追放することは特別な処理なので、あなたのターン中にあなたが優先権を持っているときであればいつでも行うことができる。呪文や能力に対応して行うこともできる。その処理を行うと宣言した後では、他のプレイヤーは、それに対応してあなたの手札からカードを取り除くよう試みることはできない。
- 追放領域から予頭されているカードを唱えることは、そのカードのタイミングに関するルールに従う。あなたがインスタント・カードを予頭したなら、次のプレイヤーのターンになり次第、あなたはそれを唱えることができる。ほとんどの場合、インスタントでない（瞬速も持っていない）カードを予頭したなら、次のあなたのターンまで待って唱える必要がある。
- 追放領域から予頭されているカードを予頭コストで唱えるなら、あなたは他の代替コストで唱えることを選択することはできない。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

とはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《時のマトリックス》

次元一 ギャリフレイ

あなたが時のマトリックスにプレインズウォークしたとき、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枚を追放する。

あなたのターンの間、あなたは時のマトリックスによって追放されているカードの中から、土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。

あなたが時のマトリックスによって追放されているカードの中から土地1つをプレイしたり呪文1つを唱えたりするたび、そのカードのオーナーは3点のライフを失い、自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。

カオスが起こるたび、宝物・トークン2つを生成する。

- あなたは、《時のマトリックス》により追放されたカードをプレイするためのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、これにより土地をプレイできるのは、あなたのターンのメイン・フェイズ中で、スタックが空の場合のみである。

《ドクターの育った納屋》

次元一 ギャリフレイ

すべてのクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。

カオスが起こるたび、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土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それらのパーマネントをアンタップする。それらはフェイズ・アウトする。ドクターの育った納屋が表向きであり続けるかぎり、それらはフェイズ・インできない。プレイヤーがプレインズウォークしたとき、それらのパーマネントはフェイズ・インする。

- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「[これ]が戦場を離れるまで」待っている単発的効果は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに発生しない。
- 「～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。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされていないなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについたままの状態でフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行なった選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 《ドクターの育った納屋》によってフェイズ・アウトしたパーマネントは、《ドクターの育った納屋》がすでに表向きでない場合にのみ、そのコントローラーのアンタップ・ステップに通常通りにフェイズ・インする。(この状況は稀に、通常、それらのパーマネントを即座にフェイズ・インさせる遅延誘発型能力が打ち消された場合に起こりうる。)

《南極研究所》

次元一 地球

あなたが南極研究所にプレインズウォークしたとき、ならびに、あなたのアップキープの開始時に、調査を行う。

カオスが起こるたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+

$1/+1$ カウンター X 個を置く。X は、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。それは他のタイプに加えて植物になる。

- あなたがカオス能力のためのアーティファクトをコントロールしていないとしても、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象とし、それは他のタイプに加えて植物になる。

《バッドウルフ・ベイ》

次元一 地球

あなたのターンの戦闘の開始時に、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、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

カオスが起こったとき、このターン、追放領域にあるカードは戦場に出られない。その後、プレインズウォークする。

- カオス能力の解決の直後にあなたはプレインズウォークする。

マジック：ザ・ギャザリング、マジックは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2023 Wizards.

BBC, DOCTOR WHO, TARDIS, DALEK, CYBERMAN and K-9 (word marks and devices) are trade marks of the British Broadcasting Corporation and are used under licence. BBC logo © BBC 1996. DOCTOR WHO logo © BBC 1973. Dalek image © BBC/Terry Nation 1963. Cyberman image © BBC/Kit Pedler/Gerry Davis 1966. K-9 image © BBC/Bob Baker/Dave Martin 1977. Licensed by BBC Studios.