

『フォーゴトン・レルム探訪』リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編、トム・ファウラー/Tom Fowler、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen 協力。

最終更新 2021 年6月3日 / 日本語版更新 2021 年 7 月 16 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新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、製品情報ならびにセット内のメカニズムや概念について説明している。

「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

製品情報

『フォーゴトン・レルム探訪』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで使用することができる。その発売日とは、2021 年7月 23 日(金)である。その時点で、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：『エルドレインの王権』、『テーロス還魂記』、『イコリア：巨獣の棲処』、『基本セット 2021』、『ゼンデイカーの夜明け』、『カルドハイム』、『ストリクスヘイヴン：魔法学院』、『フォーゴトン・レルム探訪』。

『フォーゴトン・レルム』のドラフト・ブースターと Theme booster に含まれるすべてのカードはスタンダード・フォーマットで使用可能になる。これらのカード(基本土地 20 枚を含む)には1~281 の番号が振られ、印刷されたセットのコードは「AFR」である。

『フォーゴトン・レルム探訪』の統率者デッキには 62 枚の新カードが含まれている。これらのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットでのみ使用可能である。スタンダード、パイオニア、モダン各フォーマットでは使用できない。これらのカードには1~62 の番号が振られ、印刷されたセットのコードは「AFC」である。それ以外でこれらのデッキに含まれているカードは、それらのカードの使用がすでに認められているフォーマットで使用可能である。つまり、これらのデッキ群に収録されたことによって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。それらの再録カードには 63~331 の番号が振られ、印刷されたセットのコードは「AFC」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。

新カード・タイプ：ダンジョン

新キーワード処理：ダンジョン探索

ダンジョンとは定形外のマジックのカードにのみ見られる新しいカード・タイプである。これは通常のマジックの裏面を持たず、ライブラリーに加えて切り直されることも、ライブラリーから引かれることもない。代わりに、

ゲーム開始時にはゲームの外部にあり、ゲーム中に統率領域に持ち込まれる。これはダンジョンズ&ドラゴンズのセッションの進行に伴う「探検と発見」の雰囲気を実現すべくデザインされたものである。ダンジョンを見ると、入り口と出口と、その間の数々の部屋があることにすぐ気が付くだろう。説明はこのくらいにして、早速ダンジョンおよびダンジョン関連のカードを見ていこう。

《古参の迷路探索者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

3/4

古参の迷路探索者が戦場に出たとき、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

《ファンデルヴァーの失われた鉱山》

ダンジョン

洞窟の入り口 - 占術1を行う。(ゴブリンの住処、鉱山のトンネルにつながる)

ゴブリンの住処 - 赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。(保管庫、暗黒の泉につながる)

鉱山のトンネル - 宝物・トークン1つを生成する。(暗黒の泉、キノコの洞窟につながる)

保管庫 - 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。(ドゥマトーインの寺院につながる)

暗黒の泉 - 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。(ドゥマトーインの寺院につながる)

キノコの洞窟 - クリーチャー1体を対象とする。あなたの次のターンまで、それは-4/-0の修整を受ける。(ドゥマトーインの寺院につながる)

ドゥマトーインの寺院 - カード1枚を引く。

《古参の迷路探索者》のような一部のカードには、「ダンジョン探索をする」よう書いてある。これは新しいキーワード処理である。これは、あなたがまだダンジョンに入っていないのなら、あなたがオーナーであるダンジョン・カードを統率領域に置き、その最初の部屋に探索マーカーを置くことを意味する。探索マーカーは、例えばコインやミニチュアなど、自分がいる部屋を把握するのに使えるなら何でもよい。次にダンジョン探索をする時は、カードに印刷されている矢印にしたがって次の部屋へ進む。次に進める部屋が複数ある場合は、どれに入るかを選ぶ。

各部屋には、それぞれ誘発型能力がある。これらの各能力の効果はそれぞれ対応する部屋に印刷されている。この誘発型能力は、「あなたがあなたの探索マーカーをこの部屋に動かしたとき、[効果]」である。例えば、あなたが洞窟の入口(《ファンデルヴァーの失われた鉱山》の最初の部屋)に入ったとき、占術1を行う。

あなたがダンジョンの最後の部屋に入り、その部屋の能力が解決された(または他の理由でスタックを離れた)後、ダンジョンはゲームを離れ、あなたはそれを踏破したことになる。あなたが再び探索する場合は、ダンジョンの最初の部屋から再び始める。新しいダンジョンを選ぶことも、たった今踏破したダンジョンをやり直すこともできる。

《ダンジョン・クロウラー》など、あなたがダンジョンを踏破したかどうかを見るカードや、ダンジョン踏破時に誘発する能力を持っているカードがある。

《ダンジョン・クロウラー》

{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/1

ダンジョン・クロウラーはタップ状態で戦場に出る。

あなたがダンジョンを踏破するたび、あなたの墓地にあるダンジョン・クロウラーをあなたの手札に戻してもよい。

これぞまさしくダンジョンである。ダンジョンは『フォーゴトン・レルム探訪』には3種類存在し、ブースターパックで頻繁に見かけることだろう。リミテッドのイベントでは、それがカードプールの中にも含まれていなくてもダンジョンをプレイすることができる。つまり、パックの残りのカードと一緒にドラフトされる必要も、あなたのシールド・デッキの一部として開封される必要もない、ということである。プレイヤーは3つすべてのダンジョンを使うことができる。

- ダンジョン・カードはゲームの開始時にはゲームの外部にあり、「ダンジョン探索をする」と記載されたカードによってのみゲームに持ち込むことができる。
- ダンジョン探索をするプレイヤーは、どのダンジョンを探索するか選ぶ。
- ダンジョン・カードはプレイヤーのデッキやサイドボードの一部としては数えない。プレイヤーは自分がオーナーである好きなダンジョンを使用することができる。
- ダンジョン内では前(というよりは下方)に進むことのみができ、後方や左右に進むことはできない。
- ダンジョンは状況起因処理によってゲームから取り除かれる。
- 部屋の能力がスタック上にある間、何らかの理由によってダンジョン探索をするなら、あなたはそのダンジョンを進み続ける。あなたが既に最後の部屋にいる場合、そのダンジョンを踏破して、新しいダンジョンを始める。
- プレイヤーがダンジョン探索をする場合、そのプレイヤーがどのダンジョンに入るか選択してからその最初の部屋の能力が誘発するまでは、どのプレイヤーも対応できない。

プレイヤー語

《大気教団の精霊》

{4}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル

2/5

飛行

ワールドウィンド — 大気教団の精霊が戦場に出たとき、これ以外のクリーチャー最大1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

《君は呪いの彫像を見つけた》

{1}{G}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- 像を破壊する — アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 呪いを解く — エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。
- 眼を盗む — 宝物・トークン1つを生成して、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

『フォーゴトン・レルム探訪』では、様々な能力を持つテーマを表すために、教科書体を使用してカードのプレイヤーを強めている。一部のカードでは、これらはカードの誘発型能力や起動型能力の前に書かれている。その他に、プレイヤー豊かにモードを選べるようになっているものもある。能力語と同じように、これらの用語にはルール上の意味はない。

新メカニズム：サイコロを振る

《群がるゴブリン》

{4}{R}

クリーチャー — ゴブリン

4/3

群がるゴブリンが戦場に出たとき、1個の d20 を振る。

1-9 | 赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

10-19 | そのトークン2体を生成する。

20 | そのトークン3体を生成する。

《ピクシーの案内人》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー

1/3

飛行

アドバンテージを与える — あなたが1個以上のサイコロを振るなら、代わりにそれに1を足した個数のサイコロを振り、一番低い出目を無視する。

《クリティカル・ヒット》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

あなたのサイコロの出目が20であったとき、クリティカル・ヒットをあなたの墓地から手札に戻す。(サイコロの出目が20であるとは、d20を振って20の目が出ることである。)

『フォーゴトン・レルム探訪』では、黒枠のマジックで初となるサイコロの使用を導入した。多くのカードにサイコロを振ると書かれており、その結果を元に何をするのか書かれている。サイコロを振るたび、あるいはサイコロを振って特定の出目を出すたび、誘発する能力を持っているカードが存在する。その他に、サイコロの出目を修整するカードもある。

- 各サイコロは、それぞれが持つ面の数によって識別されている。たとえば、d20は20面体のサイコロである。各サイコロは出目が均等の確率でなければならない、また不正なく振られなければならない。実物のサイコロが推奨されるが、元の振り方の説明に明記されているのと同じ数の均等な確率の出目が得られるのであれば、デジタルの代替品でも問題はない。
- サイコロを振るという能力は、そのサイコロの出目の結果で何をするのかも指定している。ほとんどの場合、これはカード・テキスト内に「結果テーブル」という形式で書かれている。
- サイコロを振る指示とその出目によって発生する効果は、同じ能力の一部である。出目を知った後でプレイヤーがその能力に対応する機会は存在しない。
- 「○○1つを対象とする。その後、1個のd20を振る。」や類似の内容が書かれた効果は、能力をスタックに置き解決する通常の処理を使用する。対象を選択することは能力をスタックに置く過程の一部であり、サイコロを振るのは、その能力の解決時である。
- 一部の効果には出目に修整を加えるものもある。サイコロを振る指示の一部であるものも、他のカードに由来するものもある。サイコロを振った「出目」を参照するとは、これらの修整後の値を見ることである。「サイコロの出目」を見るとは、これらの修整の前にサイコロの面の数字をそのまま見ることである。
- 《ピクシーの案内人》や《バーバリアン・クラス》など、サイコロ1個を振ることを、それ以上の数のサイコロを振り最も小さい出目を無視することに置き換える能力が存在する。無視された出目はサイコロを振る効果では考慮されず、能力を誘発させることもない。意図や目的を問わず、どのサイコロを計算に入れるか決めた後で、追加のダイスが振られることはない。
- 振り直すことを指示している効果が存在する。これは元々振ったときと同じ数と種類のサイコロを使用し、その結果得られる出目は変わらない。
- プレインチェイスをプレイ中、次元ダイスを振ることは、プレイヤーが1個以上のサイコロを振るたびに誘発する能力を誘発させる。ただし、値を参照する効果はすべて、次元ダイスの出目を無視する。

新エンチャント・タイプ：クラス

《バーバリアン・クラス》

{R}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたが1個以上のサイコロを振るなら、代わりにそれに1を足した個数のサイコロを振り、一番低い出目を無視する。

{1}{R}:レベル2

あなたが1個以上のサイコロを振るたび、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。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け威迫を得る。

{2}{R}:レベル3

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。

クラスを選ばず、レベルの上げ方を知らないまま冒険に出ようなどという人はいないだろう。このセットでは、新しいタイプのエンチャント、クラス・エンチャントが登場する。各クラス・エンチャントは基本能力だけから始まるが、レベル2、レベル3とレベルを上げることでさらなる能力を得ることができるのだ！

- 各クラスは5つの能力を持つ。その文章欄内の主要セクションにある3つがクラス能力である。クラス能力は常在型能力、起動型能力、誘発型能力のいずれかである。他の2つはレベル能力であり、ひとつはクラスをレベル2に上げる起動型能力であり、もうひとつはレベル3に上げるものである。
- 各クラスは最初、3つのクラス能力のうち1つ目のみを持っている。1つ目のレベル能力の解決時にクラスはレベル2になり、2つ目のクラス能力を得る。2つ目のレベル能力の解決時にクラスはレベル3になり、3つ目のクラス能力を得る。
- レベルが上がっても、クラスが以前のレベルで有していた能力は失われない。
- レベルを上げることは通常の起動型能力である。それはスタックを使うので、対応することができる。
- そのクラスがレベル1でないかぎり、クラスの1つ目のレベル能力は起動できない。同様に、そのクラスがレベル2でないかぎり、クラスの2つ目のレベル能力は起動できない。
- あなたは複数のクラスを兼ねることもできるし、それどころか同クラスの複数のクラス・エンチャントをコントロールすることもできる。各クラス・パーマネントは、それぞれ別個にレベルを持つ。
- 一部のクラス・カードは、あなたのコントロール下に複数あると効果が増大する。例えば、あなたが複数枚の《バーバリアン・クラス》カードを持っていた場合、その枚数に等しい個数の追加のサイコロを振り、出目が小さい方からその枚数に等しい個数を無視する。

新能力語： 集団戦術

ダンジョンズ&ドラゴンズの遭遇戦で勝利するには、周到な計画、卓越したコミュニケーション能力、非の打ちどころのない実行力が求められることもある。ただ全力で攻撃を仕掛け、後は運に任せることもある。集団戦術は、クリーチャーが、合計6以上のパワーを持つ攻撃勢力の一員として攻撃するたびに誘発する能力を強調する新能力語である。

《ホブゴブリンの隊長》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・バーバリアン

3/1

集団戦術 — ホブゴブリンの隊長が攻撃するたび、あなたがこの戦闘フェイズに攻撃させたクリーチャーのパワーの合計が6以上である場合、ターン終了時まで、ホブゴブリンの隊長は先制攻撃を得る。

- クリーチャーの集団戦術能力は、たとえ合計6以上のパワーを持つクリーチャー群で攻撃していたとしても、その能力を持つクリーチャーが攻撃していなければ誘発しない。
- 集団戦術能力が誘発した後では、攻撃クリーチャーに何が起ころうと関係ない。その能力は、対応してこれらのクリーチャーの一部または全部が戦場を離れたとしても、もしくはそのパワーの合計が6未満に下がったとしても、解決される。
- 集団戦術能力は、あなたがそのクリーチャーを攻撃させた時点でのパワーの合計を考慮する。そのクリーチャーが攻撃しているかぎりそのパワーを増加させる常在型能力があれば、それらのボーナスは考慮に入れる。ただし、そのクリーチャーが攻撃するたびに誘発してそのパワーを増加させる誘発型能力を持っていたとしても、そのボーナスは考慮に入れない。

『フォーゴトン・レルム探訪』のセット本体のカード別注釈

《アイアン・ゴーレム》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

5/3

警戒

各戦闘で、アイアン・ゴーレムは可能なら攻撃かブロックする。

- 何らかの理由によって《アイアン・ゴーレム》が攻撃もブロックもできない場合(たとえば、タップ状態である場合)、これは攻撃もブロックもしない。これが攻撃やブロックするために何らかのコストが必要な

ら、このコントローラーがコストの支払いを強制されることはないので、攻撃やブロックをしなくてもよい。

《悪意のビホルダー》

{4}{B}{B}

クリーチャー — ビホルダー

6/5

悪意のビホルダーが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

・アンティマジック・コーン — 各対戦相手はそれぞれエンチャント1つを生け贄に捧げる。

・ファイア・レイ — 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よってしかブロックされない。)

- 多人数戦では、各対戦相手はターン順でそれぞれどのエンチャントを生け贄に捧げるかを選択するので、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。これらの決断が下された後で、選ばれたすべてのエンチャントが同時に生け贄に捧げられる。

《悪魔牙のノール、ターゲット・ノール》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — ノール

2/2

集団戦術 — 悪魔牙のノール、ターゲット・ノールが攻撃するたび、あなたがこの戦闘フェイズに攻撃させたクリーチャーのパワーの合計が6以上である場合、ターン終了時まで、すべての攻撃クリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

{2}{R}{G}: ターン終了時まで、悪魔牙のノール、ターゲット・ノールのパワーとタフネスを2倍にする。

- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍にする」という場合、そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはこの効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。タフネスについても同様である。
- パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下であったなら、代わりに、そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xはそのパワーと0の差に等しい。たとえば、何らかの効果によって-4/-0の修整を受けて-2/2クリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にするとは-2/+2の修整を受けるということになる。その結果、それは-4/4のクリーチャーになる。

《アヴェルナスの大公、ザリエル》

{2}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ザリエル

4

+1: 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の修整を受け速攻を得る。

0: 「このクリーチャーが死亡したとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ赤の1/1のデビル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-6: あなたは「あなたのターンの最初の戦闘フェイズの終了時に、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。それをアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。」を持つ紋章を得る。

- 戦闘フェイズと戦闘フェイズの間には、メイン・フェイズはない。1つ目の戦闘フェイズから直接2つ目の戦闘フェイズに移る。
- 紋章の能力は、タップ状態であるクリーチャーに限らず、あなたがコントロールしているクリーチャーならどれでも対象にすることができる。
- 紋章の能力の解決時に、その対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは追加の戦闘フェイズを得ない。
- 《アヴェルナスの大公、ザリエル》の紋章を2つ以上持っているなら、あなたのターンの1つ目の戦闘フェイズの終了時に能力がそれぞれ誘発する。あなたは各能力の対象として同じクリーチャーを選ぶことができる。これらの対象はどの追加の戦闘よりも前にアンタップする。1つ目の追加の戦闘フェイズと2つ目の追加の戦闘フェイズの間には、クリーチャーはアンタップしない。(もしくは2つ目と3つ目の間で

もそうなるし、以下同様である。おやおや、一体《アヴェルナスの大公、ザリエル》はどれほどあなたのコントロール下にいるのだろうか?)

《アーチフィンド、アスモデウス》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — デビル・神

6/6

バイディング・コントラクト — あなたがカード1枚を引くなら、代わりにライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きに追放する。

{B}{B}{B}:カード7枚を引く。

{B}:アーチフィンド、アスモデウスによって追放されているすべてのカードをオーナーの手札に戻し、あなたはその枚数に等しい点数のライフを失う。

- カードが裏向きに追放され、どのプレイヤーにもそれを見る許可が与えられていないなら、それが裏向きに追放されている限りどのプレイヤーも見ることができない。
- あなたのライブラリーが空である場合、カードは追放されないが、空のライブラリーからカードを引いたわけではないのでそれによって負けにはならない。
- あなたが《アーチフィンド、アスモデウス》の最後の能力を起動する前にこれが戦場を離れたなら、そのゲームの残りの期間、これの置換効果によって追放されているすべてのカードは裏向きに追放されたままになる。何らかの方法で、あなたがその《アーチフィンド、アスモデウス》を戦場に戻したとしても、それはそれらの裏向きに追放されているカードとは何の関係もない異なるオブジェクトになる。
- カードにはタイプ行に「伝説のクリーチャー — 悪魔・神」と書かれているが、正しくは上記の通り「伝説のクリーチャー — デビル・神」である。

《アーチリッチ、アサーラック》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ウィザード

5/5

アーチリッチ、アサーラックが戦場に出たとき、あなたが魂を喰らう墓を踏破していない場合、アーチリッチ、アサーラックをオーナーの手札に戻し、ダンジョン探索をする。

アーチリッチ、アサーラックが攻撃するたび、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがクリーチャー1体を生け贄に捧げないかぎり、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《アーチリッチ、アサーラック》の1つ目の誘発型能力は「場合のルール」に従う。あなたが《魂を喰らう墓》を踏破していたなら、この能力は一切誘発しない。それが誘発したとしても、その能力がスタックにある間に何らかの方法で《魂を喰らう墓》を踏破したなら、その能力は何もしない。あなたは《アーチリッチ、アサーラック》をオーナーの手札に戻さず、ダンジョン探索をしない。
- 《アーチリッチ、アサーラック》がその1つ目の能力の解決時に戦場になくても、あなたが《魂を喰らう墓》を踏破していなかったなら、あなたはダンジョン探索をする。
- 多人数戦では、各対戦相手は、クリーチャーを生け贄に捧げるかどうか、どのクリーチャーを生け贄に捧げるかをターン順でそれぞれ決定する。各対戦相手は、自分が選択する前に行われた選択を知っていることになる。すべての対戦相手が選択を終えたら、同時に、それらのクリーチャーは生け贄に捧げられ、トークンが生成される。
- カードには「あなたが魂を喰らう墓を踏破していないなら、」と書かれているが、正しくは上記の通り「あなたが魂を喰らう墓を踏破していない場合、」である。

《遺跡探し、ハーマ・パシヤール》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

あなたがオーナーであるダンジョンの部屋の能力は追加でもう1回誘発する。

- 《遺跡探し、ハーマ・パシヤール》の能力は、あなたがダンジョン探索で入ったその部屋の能力をもう一度誘発させる。それにより次の部屋へ進むわけではない。

《イリシッドの学者、グラジラックス》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ホラー

3/2

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がブロックされた状態になるたび、あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 《イリシッドの学者、グラジラックス》の1つ目の能力は、戦闘ダメージが与えられる前に誘発する。あなたの手札にクリーチャーを戻すことを選んだなら、それは戦闘ダメージを与えも受けもしない。

《ウィザードの呪文書》

{5}{U}{U}

アーティファクト

{T}: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。1個の d20 を振る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

1-9 | そのカードをコピーする。あなたはそのコピーを唱えてもよい。

10-19 | そのカードをコピーする。あなたはそのコピーを、マナ・コストを支払うのではなく{1}を支払って唱えてもよい。

20 | ウィザードの呪文書によって追放されている各カードをそれぞれコピーする。あなたはそれらのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 出目が1-9の場合、あなたは以前としてそのコピーを唱えるためのコストをすべて支払う。あなたはその呪文が持つ追加コストや代替コストを支払ってもよい。それを唱えるために必要な追加コストがあるなら、それらを支払わなければならない。
- 出目が10-19の場合、そのマナ・コストの代わりに{1}を支払ってもよい。そのコピーが持つ通常のマナ・コストや代替コストを支払うことはできない。ただし、追加コストの支払いを選ぶことはできる。また、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。
- 出目が20であるなら、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。それらのコピーが持つ通常のマナ・コストや代替コストを支払うことはできない。ただし、追加コストの支払いを選ぶことはできる。また、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。あなたはコピーを望む順番で選び、唱えてもよい。
- いずれの場合でも、あなたが唱えなかったコピーは、その能力が解決し終わった後に消滅する。
- 複数の《ウィザードの呪文書》をコントロールしているなら、それぞれが追放したカードをそれぞれ個別に追跡する。

《ウォーロック・クラス》

{B}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

{1}{B}:レベル2

このクラスがレベル2になったとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

{6}{B}:レベル3

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手はこのターンに自分が失ったライフに等しい点数のライフを失う。(ダメージによりライフは失われる。)

- 《ウォーロック・クラス》の1つ目の能力は、クリーチャーが死亡した時点ではまだこれが戦場になかったとしても機能する。たとえば、クリーチャーが戦闘中に死亡しあなたの第2メイン・フェイズ中に《ウォーロック・クラス》を唱えたなら、その能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。

- 《ウォーロック・クラス》の1つ目の能力はあなたの終了ステップ中に1回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーが死亡していても関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、それまでそのターン中にクリーチャーが死亡していなかった場合、この能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力の誘発に間に合うようにクリーチャーを死亡させることはできない。

《ウンドゥル族のバローウィン》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・クレリック

3/3

ウンドゥル族のバローウィンが戦場に出たとき、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

ウンドゥル族のバローウィンが攻撃するたび、あなたがダンジョンを踏破したことがある場合、あなたの墓地にありmana総量が3以下であるクリーチャー・カード最大1枚を戦場に戻す。

- 《ウンドゥル族のバローウィン》の最後の能力は、ダンジョンを踏破した時点ではまだこれが戦場になかったとしても機能する。

《エリーウィック・タンブルストロム》

{2}{G}{G}

伝説のプレインズウォーカー — エリーウィック

4

+1:ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

-2: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。あなたは「その中からクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。それが伝説であるなら、あなたは3点のライフを得る。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。

-7:あなたは「あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは、トランプルと速攻を得て、あなたが踏破した、名前の異なるダンジョン1つにつき+2/+2の修整を受ける。」を持つ紋章を得る。

- 《エリーウィック・タンブルストロム》の最後の能力は、いつ紋章が生成されたかにかかわらず、あなたが踏破したすべてのダンジョンを数える。
- この紋章は、あなたがまだダンジョンを踏破していなくてもトランプルと速攻を与える。

《オズワルド・フィドルベンダー》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — ノーム・工匠

2/2

魔具化 — {W}, {T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる:あなたのライブラリーから、mana総量が生け贄に捧げたアーティファクトのmana総量に1を足した数であるアーティファクト・カード1枚を探し、戦場に出し、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。

- アーティファクトのmana総量はカードの右上に記載されたmana・シンボル単体で決定する(そのアーティファクトが何かをコピーした場合を除く。その場合については後述)そのmana・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0として扱う。mana・シンボルが(たとえばそれがアーティファクトでもあるクリーチャー化した土地であるため)カードの右上に記載されていないなら、そのmana総量は0である。アーティファクト・呪文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)は無視する。
- トークンは、それが何かをコピーしているのでないかぎり、mana総量は0である。
- アーティファクトが何かをコピーしている場合、そのmana総量はそれがコピーしているもののmana総量に等しい。

《雄叫ぶゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/2

{1}{R}:ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのゴブリンは+1/+0の修整を受け速攻を得る。

集団戦術 — 雄叫ぶゴブリンが攻撃するたび、あなたがこの戦闘フェイズに攻撃させたクリーチャーのパワーの合計が6以上である場合、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

- 《雄叫ぶゴブリン》の起動型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているゴブリンにのみ影響する。攻撃する前にこの能力を起動し、戦闘中にこれの誘発型能力によってゴブリンが生成されたとしても、生成されたゴブリンは+1/+0の修整を受けない。

《オーカー・ジェリー》

{X}{G}

クリーチャー — ウーズ

0/0

トランプル

オーカー・ジェリーは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

分裂 — オーカー・ジェリーが死亡したとき、これの上に2個以上の+1/+1カウンターが置かれていた場合、次の終了ステップ開始時に、こ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、その個数の端数を切り捨てた半分に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《オーカー・ジェリー》の上に+1/+1カウンターが5個あったなら、あなたが生成するトークンは1/+1カウンターが2個置かれた状態で戦場に出る。そのトークンが死亡したとき、あなたが生成する次のトークンは1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

《オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》

{1}{R}

アーティファクト

{1}, {T}:望む色の組み合わせのmana2点を加える。このmanaは、ドラゴン・呪文を唱えるためか、ドラゴンの能力を起動するためにのみ使用できる。

{R}, {T}, オーブ・オヴ・ドラゴンカインドを生け贄に捧げる:あなたのライブラリーの一番上にあるカード7枚を見る。あなたは「その中からドラゴン・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

- ドラゴン・カードとは、タイプ行にドラゴンというクリーチャー・タイプが記載されたカードである。同様に、戦場にあるクリーチャーがドラゴンというクリーチャー・タイプを持つなら、それはドラゴンである。「ドラゴン」が名前に含まれているカード(たとえば《オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》など)は、ドラゴンというクリーチャー・タイプも持っていない限り、ドラゴンではない。

《回廊のガーゴイル》

{2}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ガーゴイル

0/4

回廊のガーゴイルが戦場に出たとき、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

あなたがダンジョンを踏破したことがあるかぎり、回廊のガーゴイルは+3/+0の修整を受け飛行を持つ。

- 《回廊のガーゴイル》の最後の能力は、ダンジョンを踏破した時点ではまだこれが戦場になかったとしても機能する。

《賢い妖術師》

{2}{U}

クリーチャー — ノーム・ウィザード

2/3

メイジ・ハンド — {T}:賢い妖術師という名前でないパーマネント1つを対象とする。それをアンタップする。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《賢い妖術師》が、変容させるクリーチャーをこれの上に合同させる、《騙り者、逆嶋》がコピーするなどによって「賢い妖術師」という名前を失ったなら、自分自身をメイジ・ハンドの能力の対象とすることができる。なんと賢い！

《皮の鎧》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+0/+1の修整を受け護法{1}を持つ。(装備している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。)

装備{0}。毎ターン1回しか起動できない。

- 護法を持つクリーチャーが《皮の鎧》を装備している場合、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ったなら、両方の護法能力が誘発する。

《ガーディアン・オヴ・フェイス》

{1}{W}{W}

クリーチャー — スピリット・騎士

3/2

瞬速

警戒

ガーディアン・オヴ・フェイスが戦場に出たとき、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。(それらのコントローラーの次のターンまで、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。)

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それが存在していないかのように扱われる。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのクリーチャーと同時に、そのクリーチャーについたままフェイズ・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}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、「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」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果(たとえば、《マインド・プレイヤー》の効果)は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 対戦相手があなたのクリーチャーのうち1体のコントロールを得て、そのクリーチャーがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのクリーチャーは次のその対戦相手のアンタップ・ステップの最初に、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、それは、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・ステップの開始時にフェイズ・インする。

《奇抜な弟子》

{2}{U}

クリーチャー — ティーフリング・ウィザード

2/2

飛行

奇抜な弟子が戦場に出たとき、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがダンジョンを踏破したことがある場合、クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが1/1で飛行を持つ鳥・クリーチャーになる。

- 《奇抜な弟子》の最後の能力は、あなたがダンジョンを踏破した時点ではまだこれが戦場になかったとしても、ダンジョンを踏破したのが過去のターンであったとしても機能する。
- これにより鳥になったクリーチャーは他のすべてのクリーチャー・タイプを失うが、その能力は一切失わない。
- 最後の能力は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。対象のクリーチャーのパワーとタフネスを修整する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターも適用される。

《君は川にたどり着いた》

{1}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 流れに逆らう — 土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- 渡れる場所を探す — 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/+0の修整を受け、このターン、それはブロックされない。
- この呪文を唱え、渡れる場所を探すモードを選び、すでにブロックされている攻撃クリーチャーを対象にしても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。ただし、+1/+0の修整は受ける。

《君は囚人を見つけた》

{1}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 鎖を解く — アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 尋問する — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。そのうち1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよく、それを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。
- 尋問するモードを選んで、あなたが選ばなかったカードは追放領域に残る。追放したカードを唱えなかったなら、それも追放領域に残る。

《君はノールの野営地に出くわした》

{1}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 威嚇する — クリーチャー最大2体を対象とする。このターン、それらのクリーチャーではブロックできない。
- 迂回する — 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/+1の修整を受ける。
- ブロック・クリーチャーが指定された後にこの呪文を唱え、威嚇するモードを選んでも、そのブロックが変更されたり解除されたりしない。
- カードには威嚇するモードの持続時間が書かれていないが、正しくは上記の通り、「このターン」で効果は終了する。

《急な落下》

{2}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

急な落下が戦場に出たとき、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

エンチャントしているクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。あなたがダンジョンを踏破したことがあるかぎり、代わりにそれは-5/-5の修整を受ける。

- あなたがダンジョンを踏破した時点ではまだ《急な落下》が戦場になかったとしても、エンチャントしているクリーチャーは-5/-5の修整を受けうる。
- エンチャントしているクリーチャーのコントローラーではなく、《急な落下》のコントローラーがダンジョン探索をする。同様に、《急な落下》は、そのクリーチャーのコントローラーではなく、これのコントローラーがダンジョンを踏破したことがあるかどうかを見る。

《ギルドの重鎮、ザナサー》

{4}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ビホルダー

5/6

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。ターン終了時まで、そのプレイヤーは呪文を唱えることができず、あなたはいつでもそのプレイヤーのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見てもよく、あなたはそのプレイヤーのライブラリーが一番上にあるカード1枚をプレイしてもよく、あなたがこれにより呪文を唱えるためにあなたはマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 対象にした対戦相手は、あなたのアップキープ中に《ギルドの重鎮、ザナサー》の能力に対応して呪文を唱えることができる。そのプレイヤーが、能力の解決時に不適正な対象になっていたなら、その能力は何もしない。プレイヤーは呪文を唱えてもよく、あなたはそのプレイヤーのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見ることもプレイすることもできない。
- あなたのターンの間、あなたはあなたが望むならいつでも(ただし後述する制限がある)選んだ対戦相手のライブラリーが一番上にあるカード1枚を見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、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。
- そのライブラリーが一番上のカードが、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場合、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることはできない。つまり、あなたがそのライブラリーが一番上から呪文を唱えた場合、その呪文のコストを支払い終わるまで、あなたは次のカードを見ることはできない。
- 呪文を唱えたり土地をプレイしたりできるタイミングが、《ギルドの重鎮、ザナサー》によって変わることはない。あなたは通常のタイミングのルールと土地プレイの制限にすべて従う。
- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。

《蜘蛛の女王、ロルス》

{3}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ロルス

4

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、蜘蛛の女王、ロルスの上に忠誠カウンター1個を置く。

0:あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

-3:威迫と到達を持つ黒の2/1の蜘蛛・クリーチャー・トークン2体を生成する。

-8:あなたは「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対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがこのターンに失ったライフが8点より少ない場合、そのプレイヤーは、その差に等しい点数のライフを失う。」を持つ紋章を得る。

- 紋章の誘発型能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーが戦闘ダメージを与えた後で、そのターン全体を通して失った対戦相手のライフの合計を確認する。その総量が8点以上であるなら、この能力は誘発しない。
- 対戦相手が得たライフではなく、失ったライフの合計のみを考慮する。たとえば、対戦相手が4点のライフを失って、その後5点のライフを得た後で、あなたがコントロールしているクリーチャーが3点の戦闘ダメージを与えたなら、紋章の能力は誘発し、対戦相手は1点のライフを失うことになる。

《クレリック・クラス》

{W}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその点数に1を足した点数のライフを得る。

{3}{W}:レベル2

あなたがライフを得るたび、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1個を置く。

{4}{W}:レベル3

このクラスがレベル3になったとき、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。それを戦場に戻す。あなたはそれのタフネスに等しい点数のライフを得る。

- あなたがライフを得ると同時にクリーチャーが致死ダメージを受けたなら、《クレリック・クラス》のレベル2の能力が+1/+1カウンターを置く以前に死亡する。
- 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
- 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。例えば、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る場合、あなたは《クレリック・クラス》の1つ目の能力により2点の追加のライフを得て、これのレベル2の能力は2回誘発する。しかし、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1体が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に同時に戦闘ダメージを与えた場合(たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合)には、あなたは1点の追加のライフのみを得て、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を得る」ような場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。
- 《クレリック・クラス》のレベル3の能力を解決するとき、あなたはそのクリーチャーの、戦場にあるときのタフネスに等しい点数のライフを得る。それは墓地にあるときのタフネスとは異なることがある。

《グリーン・ドラゴン》

{4}{G}{G}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

毒のプレス — グリーン・ドラゴンが戦場に出たとき、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体がダメージを受けるたび、それを破壊する。

- 《グリーン・ドラゴン》の毒のプレス能力は、《グリーン・ドラゴン》が破壊されたり戦場を離れたりしても、ターン終了時まで機能し続ける。毒ガスが散逸するには多少の時間を要するのだ。
- 《グリーン・ドラゴン》の毒のプレスの能力は接死とは異なる。特に、クリーチャーは、ブロックしている他のクリーチャーにダメージを与えたり、プレイヤーやプレインズウォーカーにトランプルする前に、ブロックしているクリーチャーのタフネスに等しいダメージを与える必要がある。

《グルーム・ストーカー》

{2}{W}

クリーチャー — ドワーフ・レインジャー

2/3

あなたがダンジョンを踏破したことがあるかぎり、グルーム・ストーカーは二段攻撃を持つ。

- 《グルーム・ストーカー》は、ダンジョンを踏破した時点ではまだこれが戦場になかったとしても二段攻撃を持つ。

《グレッチェン・ティッチウィロー》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ドルイド

0/4

{2}{G}{U}:カード1枚を引く。あなたは、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。

- これにより土地を戦場に出すことは土地としてプレイすることではないので、このターンに土地をプレイしていても、またあなたのターンでない間にも可能である。

《敬愛されるレンジャー、ミンスク》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・レインジャー

3/3

敬愛されるレンジャー、ミンスクが戦場に出たとき、「ブー」という名前でトランプルと速攻を持つ赤の1/1の伝説のハムスター・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{X}:あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスがX/Xになり、その他のクリーチャー・タイプに加えて巨人になる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- この起動型能力は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。クリーチャーのパワーやタフネスに修整を与える効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。
- 《敬愛されるレンジャー、ミンスク》は、「ブー」こそがレルム唯一のミニチュア巨大宇宙ハムスターであるとあなたに伝えるよう、我々に(何度も)要求してきた。

《結集の策略》

{2}{W}

インスタント

クリーチャー1体と、それ以外のクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+2/+0の修整を受け先制攻撃を得る。ターン終了時まで、その後者は+0/+2の修整を受け絆魂を得る。

- あなたは同じクリーチャーを2回対象とすることはできない。
- 必ず、1つ目の対象は+2/+0の修整を受け先制攻撃を得る。クリーチャー1体のみを対象とした場合、それが+0/+2の修整を受け絆魂を得ることを選ぶことはできない。
- カードには「それ以外のクリーチャー1体を対象とする」と書かれているが、正しくは上記の通り「それ以外のクリーチャー最大1体を対象とする」である。

《高貴なる行いの書》

{W}{W}{W}

伝説のアーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、飛行を持つ白の3/3の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{W}{W}{W}, {T}, 高貴なる行いの書を追放する:天使1体を対象とする。その上に悟りカウンター1個を置く。それは「あなたはこのゲームに敗北することができず、対戦相手はこのゲームに勝利することができない」を得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 最後の能力によって置かれた悟りカウンターは単なる目印である。それは与えられた能力とは関係していない。天使がカウンターを失ったとしても、その能力を持ち続ける。同様に、カウンターが他のパーマネントに移動したとしても、そのパーマネントは能力を得ない。
- 天使は能力が解決された後に天使でなくなっても、それが得た能力を失わない。

《混沌の媒介者》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

4/3

ワイルドマジックサージ — 混沌の媒介者が攻撃するたび、1個の d20 を振る。

1-9 | あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

10-19 | あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。このターン、あなたはそれらをプレイして

もよい。

20 | あなたのライブラリーが一番上にあるカード3枚を追放する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。

- それらのカードは表向きに追放される。
- 追放したカードを、それらが追放されたターンにプレイしない場合、それらは永続的に追放領域に残り続ける。
- これによりプレイされたカードには、通常のコストやタイミングの許諾が適用される。あなたのターン中に追加の土地をプレイできるという効果がない限り、このターンにすでに土地を1つプレイしていたならこれにより追放された土地をプレイすることはできない。

《コンペルド・デュエル》

{1}{G}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受け、このターン、可能ならブロックされなければならない。

- この効果が強制するのは、クリーチャー1体がこの効果を受けているクリーチャーをブロックすることだけである。他のクリーチャーは、それをブロックしても、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てもよい。
- 防御プレイヤーがコントロールしている各クリーチャーがそれぞれ、何らかの理由(タップ状態であるなど)によってブロックできないのであれば、影響を受けているクリーチャーはブロックされない。影響を受けているクリーチャーをブロックするために何らかのコストが必要な場合は、防御プレイヤーはコストの支払いを強制されることはないので、それをブロックしなくてもよい。

《50 フィートのロープ》

{1}

アーティファクト

乗り越える — {T}:壁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。

縛る — {3}, {T}:クリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーは、次のそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

降下する — {4}, {T}:ダンジョン探索をする。起動はソーサリーとしてのみ行う。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

- 壁1体がブロックした後に乗り越える能力を起動しても、そのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。
- 縛る能力はクリーチャーをタップせず、すでにタップ状態であるか他の手段によってタップ状態になるクリーチャーがアンタップするのを阻止するだけである。

《砂漠滅ぼし、イムリス》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

砂漠滅ぼし、イムリスがアンタップ状態であるかぎり、これは護法{4}を持つ。

砂漠滅ぼし、イムリスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。その後、あなたの手札にあるカードの枚数が3枚より少ないなら、その差に等しい枚数のカードを引く。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力がタップ状態の《砂漠滅ぼし、イムリス》を対象としている場合、それに対応してアンタップしたとしても、この護法能力が誘発することはない。

《自然の化身》

{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。以下から1つを選ぶ。ターン終了時まで、それは

その基本のパワーとタフネスになり、そのクリーチャー・タイプになり、その能力を得る。

・呪禁を持つ1/3の亀。

・到達を持つ1/5の蜘蛛。

・トランブルを持つ3/3の象。

- 対象のクリーチャーとモードの両方を宣言時に選ぶ。呪文に対応して何かが変わっても、あなたは異なる形態を選ぶことはできない。
- そのクリーチャーは他のすべてのクリーチャー・タイプを失うが、能力は保持する。《自然の化身》は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターも適用される。

《死神のタリスマン》

{B}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、それは接死を得る。

装備しているクリーチャーが単独で攻撃するたび、防御プレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

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

- 装備しているクリーチャーが単独で攻撃したとき、両方の能力が誘発する。

《死の囁き、シェスラ》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・エルフ・邪術師

1/3

魅力的な囁き — 死の囁き、シェスラが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。このターン、それは可能ならブロックする。

墓所の囁き — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたは「2点のライフを支払い、カード1枚を引く。」を選んでもよい。

- 魅力的な囁き能力の影響を受けているクリーチャーが、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、それではブロックしない。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そのコストの支払いを強制されないの、それはブロックしなくてもよい。
- 《死の囁き、シェスラ》の最後の能力はあなたの終了ステップ中に1回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーが死亡していても関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、それまでそのターン中にクリーチャーが死亡していなかった場合、この能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力の誘発に間に合うようにクリーチャーを死亡させることはできない。

《神聖なる一撃》

{1}{W}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。それはフェイズ・アウトする。そのパーマネントが黒であるなら、代わりに追放する。(それがフェイズ・アウトしたなら、そのコントローラーの次のターンまで、それやそれについているすべてのものは存在しないかのように扱う。)

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、存在していないかのように扱われる。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。これらのオーラや装備品はそのクリーチャーと同時に、そのクリーチャーについていたままフェイズ・インする。

- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}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、「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」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果(たとえば、《マインド・プレイヤー》の効果)は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 対戦相手があなたの黒でないクリーチャーのコントロールを得て、あなたがそれを《神聖なる一撃》でフェイズ・アウトさせ、フェイズ・インする前にそのコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのクリーチャーは次のその対戦相手のアンタップ・ステップの最初に、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、それは、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。

《スカルポートの商人》

{2}{B}

クリーチャー — ドワーフ・市民

1/4

スカルポートの商人が戦場に出たとき、宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる:好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

{1}{B}, これ以外のクリーチャーや宝物のうち1つを生け贄に捧げる:カード1枚を引く。

- カードには「これ以外のクリーチャーや宝物・トークンのうち1つを生け贄に捧げる」と書かれているが、正しくは「これ以外のクリーチャーや宝物のうち1つを生け贄に捧げる」であり、宝物であればカードであっても生け贄に捧げることができる。

《素拳のモンク》

{W}

クリーチャー — エルフ・モンク

1/1

連打 — あなたが各ターン中のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、素拳のモンクの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《素拳のモンク》は、1つ目の呪文が唱えられる際に戦場にある必要はない。たとえば、《素拳のモンク》があなたの唱える1つ目の呪文であり、その《素拳のモンク》の解決後にもう1つの呪文を唱えたなら、その呪文によって連打能力が誘発される。
- 《素拳のモンク》がこのターンにあなたの唱える2つ目の呪文であるなら、同じターンのその時点以降に唱える呪文によって連打の能力は誘発しない。

《ストーム・ジャイアントの聖堂》

土地

あなたがこれ以外の2つ以上の土地をコントロールしているなら、ストーム・ジャイアントの聖堂はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {U}を加える。

{5}{U}: ターン終了時まで、ストーム・ジャイアントの聖堂は護法{3}を持つ青の7/7の巨人・クリーチャーになる。これは土地でもある。(これ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{3}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。)

- 《ストーム・ジャイアントの聖堂》がこれ以外の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしているこれ以外の土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。

- 《ストーム・ジャイアントの聖堂》をクリーチャーにした場合、あなたがこれを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かったなら、あなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。
- あなたが《ストーム・ジャイアントの聖堂》の最後の能力を複数回起動したなら、それはその回数分の護法{3}を得る。これらはそれぞれ個別に誘発し、呪文や能力をコントロールしている対戦相手に{3}を支払うことを求める。これらのいずれか1つに対してでも払わない場合、その呪文や能力は打ち消される。
- 対戦相手が《ストーム・ジャイアントの聖堂》を対象とする呪文や能力を唱え、対応してあなたが最後の能力を起動したとしても、《ストーム・ジャイアントの聖堂》が得た護法能力は誘発しない。(ただし、それがその呪文や能力の対象になった時点ですでに護法を持っていた場合、その護法は誘発する。)

《スフィアー・オヴ・アナイレイション》

{X}{B}

アーティファクト

スフィアー・オヴ・アナイレイションは、虚空カウンターX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、スフィアー・オヴ・アナイレイションと、mana総量がこれの上に置かれている虚空カウンターの総数以下であるすべてのクリーチャーやプレインズウォーカーと、墓地にありmana総量がこれの上に置かれている虚空カウンターの総数以下でありクリーチャーやプレインズウォーカーであるすべてのカードを追放する。

- 戦場にあるパーマネントや墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- カードには一部「虚空カウンター」と書かれているが、正しくは上記の通り、能力の解決時に参照するのは「虚空カウンター」である。

《星山脈の業火》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

6/6

この呪文は打ち消されない。

飛行、速攻

{R}: ターン終了時まで、星山脈の業火は+1/+0の修整を受ける。これによりパワーが20になったとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれに20点のダメージを与える。

- この起動型能力を起動したときには、対象は選ばない。《星山脈の業火》のパワーが20になり誘発したとき、その関連する誘発型能力の対象を選ぶ。
- この誘発型能力は、この起動型能力により《星山脈の業火》のパワーがちょうど20になった場合にのみ誘発する。他の方法により《星山脈の業火》のパワーが20になったとしても、能力は誘発しない。この方法により《星山脈の業火》のパワーが21以上になったとしても、能力は誘発しない。
- ただし、あなたが何らかの方法によって《星山脈の業火》のパワーを減らしたなら、1ターンの間にこの誘発型能力を複数回誘発させることができる。

《精神異常のソーサラー》

{4}{U}

クリーチャー — 人間・エルフ・シャーマン

3/4

サイオニック呪文 — 精神異常のソーサラーが戦場に出たとき、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。1個のd20を振る。

1-9 | あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

10-20 | そのカードをあなたの手札に戻す。

- カードには単に「墓地にあり」と書かれているが、正しくは上記の通り「あなたの墓地にあり」である。

《ゼラチナス・キューブ》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ウーズ

4/3

包み込み — ゼラチナス・キューブが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてウーズでないクリーチャー1体を対象とする。ゼラチナス・キューブが戦場を離れるまで、それを追放する。

溶解 — {X}{B}：ゼラチナス・キューブによって追放されていてmana総量がXであるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをオーナーの墓地に置く。

- 《ゼラチナス・キューブ》が、この包み込み能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたウーズでないクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻る時、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、それは戦場に戻らないで消滅する。
- 包み込みを受けたクリーチャー・カードが(溶解能力などにより)追放領域から離れたなら、それは《ゼラチナス・キューブ》が戦場を離れても戦場に戻らない。

《ソーサラー・クラス》

{U}{R}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

ソーサラー・クラスが戦場に出たとき、カード2枚を引き、その後カード2枚を捨てる。

{U}{R}：レベル2

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「{T}：{U}か{R}を加える。このmanaは、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるか、クラス・レベルを得るためにのみ使用できる。」を持つ。

{3}{U}{R}：レベル3

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び、その呪文は各対戦相手にそれぞれ、このターンにあなたが唱えたインスタントやソーサリーである呪文の数に等しい点数のダメージを与える。

- 最後の能力は、それを解決する前に唱えた呪文の数を数える。それがスタック上に置かれる前に唱えた呪文の数ではない。たとえば、あなたがソーサリーを唱え、その後《ソーサラー・クラス》の誘発型能力に対応してインスタントを唱えた場合、誘発型能力2つは、それぞれ解決時に2点のダメージを与えさせる。
- 最後の能力を誘発させた呪文が打ち消されたり、能力が解決される際にもはやスタック上にない場合も、これはダメージを与える。そのダメージの効果の決定には最後の情報が用いられる。たとえば、その呪文が絆魂を持っていたなら、その呪文が打ち消されたとしても、あなたはそれがダメージを与えたときにライフを得る。
- 呪文をコピーすることによって《ソーサラー・クラス》のレベル3の能力が誘発することはなく、そのターンにあなたが唱えた呪文の数に数えられることもない。ただし、何らかの効果でカードをコピーし、あなたがそのコピーを唱えたなら、それによってレベル3の能力も誘発し、このターンに唱えた呪文の数にも含まれる。

《ゾンビ・オーガ》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ・オーガ

3/5

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

- 《ゾンビ・オーガ》の能力は、クリーチャーが死亡したときにはまだこれが戦場になかったとしても機能する。
- 《ゾンビ・オーガ》の1つ目の能力はあなたの終了ステップ中に1回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーが死亡していても関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、それまでそのターン中にクリーチャーが死亡していなかった場合、この能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力の誘発に間に合うようにクリーチャーを死亡させることはできない。

《ゾーン》

{2}{R}

クリーチャー — エレメンタル

3/2

あなたが1つ以上の宝物・トークンを生成するなら、代わりにそれらのトークンに加えて宝物・トークン1つを生成する。

- あなたが複数の《ゾーン》のコピーをコントロールしている場合、あなたはそれに等しい数の追加の宝物・トークンを生成する。

《ターシャズ・ヒディアス・ラフター》

{1}{U}{U}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれ、その追放したカードのmana総量の合計が20以上になるまでライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。

- 通常版カードには「自分の追放したカードのmana総量の合計」と書かれており、拡張アート版と齟齬が生じている。正しくは上記の通り、「その追放したカードのmana総量の合計」を参照する。

《宝箱》

{3}

アーティファクト

{4}, 宝箱を生け贄に捧げる: 1個の d20 を振る。

1 | 罨だ! — あなたは3点のライフを失う。

2-9 | 宝物・トークン5つを生成する。

10-19 | あなたは3点のライフを得てカード3枚を引く。

20 | あなたのライブラリーからカード1枚を探す。それがアーティファクト・カードであるなら、あなたはそれを戦場に出してもよい。そうでないなら、そのカードをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 最後の能力の「そうでないなら」は、あなたがそれを戦場に出すかどうかを参照する。アーティファクト・カードであるかどうかではない。それがアーティファクト・カードであったとしても、それをあなたの手札に加えてもよい。
- あなたがそのカードを手札に加えることを選ぶなら、それを公開する必要はない。

《タラスク》

{6}{G}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 恐竜

10/10

タラスクが唱えられたものであるかぎり、これは速攻と護法{10}を持つ。

タラスクが攻撃するたび、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。これはそれと格闘を行う。

- 《タラスク》は、あなたの手札以外の領域から唱えられたとしても速攻と護法{10}を持つ。統率領域から唱えたらどうかな?
- 格闘を行うことは任意ではない。《タラスク》の最後の能力の適正な対象が1つでもあるなら、これは格闘を行わなければならない。
- 格闘はブロック・クリーチャーが指定される前の攻撃クリーチャー指定ステップに発生する。格闘を行うクリーチャーが生き残らない限り、そのクリーチャーはその戦闘でブロックできない。

《大休憩》

{X}{G}{G}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にありmana総量が異なるカードX枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。これにより8枚以上のカードが手札に戻るなら、あなたのライフの総量は初期ライフ総量と等しい点数になる。大休憩を追放する。

- ライフの総量を特定の値に設定することは、必要に応じてライフを得たり失ったりすることとして数える。

《大地教団の精霊》

{4}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

6/6

攻城モンスター — 大地教団の精霊が戦場に出たとき、1個の d20 を振る。

1-9 | 各プレイヤーはそれぞれパーマネント1つを生け贄に捧げる。

10-19 | 各対戦相手はそれぞれパーマネント1つを生け贄に捧げる。

20 | 各対戦相手はそれぞれパーマネント2つを生け贄に捧げる。

- プレイヤーはアクティブ・プレイヤーからターン順に(アクティブ・プレイヤーが何も生け贄に捧げないなら次の対戦相手からターン順に)、どのパーマネントを生け贄に捧げるか決定する。ターン順で後になるプレイヤーは、自分より先のプレイヤーがどのパーマネントを選んだかを知った上で、選択する。すべての選択が行われた後に、すべてのパーマネントは同時に生け贄に捧げられる。

《ダンシング・ソード》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが死亡したとき、あなたは「ダンシング・ソードは飛行と護法{1}を持つ2/1の構築物・アーティファクト・クリーチャーになる。これは装備品ではない。」を選んでよい。

装備{1}

- 《ダンシング・ソード》の誘発型能力の解決時にクリーチャーになることを選ばなかったなら、それは装備品のままであり、通常通り他のクリーチャーにつけることができる。

《月の踊り手、トレラッサーラ》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・クレリック

2/2

あなたがライフを得るたび、月の踊り手、トレラッサーラの上に+1/+1カウンター1個を置き、占術1を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。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よい。)

- あなたがライフを得ると同時に《月の踊り手、トレラッサーラ》が致死ダメージを受けたなら、それはその誘発した能力が+1/+1カウンターを置く以前に死亡するが、その場合も占術1は行う。
- 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
- 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、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、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1体が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に同時に戦闘ダメージを与えた場合(たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合)には、この能力は1回しか誘発しない。

《強き者の下僕》

{R}

クリーチャー — コボルド

0/1

威迫

集団戦術 — 強き者の下僕が攻撃するたび、あなたがこの戦闘フェイズに攻撃させたクリーチャーのパワーの合計が6以上である場合、あなたはあなたの手札にあるドラゴン・クリーチャー・カード1体をタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。

- ドラゴン・クリーチャー・カードとはドラゴンというクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・カードであり、必ずしも「ドラゴン」が名前に含まれているカードではない。
- あなたは、そのドラゴンが戦場に出る際に、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているのかを選ぶ。《強き者の下僕》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
- そのクリーチャー・カードが戦場に出る際、それはすでにタップ状態かつ攻撃している状態である。クリーチャーがタップ状態になったり攻撃したりするたびに誘発するすべての能力は誘発しない。

《ティアマト》

{2}{W}{U}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・神

7/7

飛行

ティアマトが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていたなら、あなたのライブラリーから「ティアマト」という名前でない異なる名前のドラゴン・カード最大5枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが《ティアマト》をどの領域から唱えても、《ティアマト》の戦場に出たときに誘発する能力は誘発する。あなたの手札のみではない。これも、統率領域から唱えるのがいいかもね。
- ドラゴン・カードとは、タイプ行にドラゴンというクリーチャー・タイプが記載されたカードである。「ドラゴン」が名前に含まれているカード(たとえば《ドラゴンの門弟》など)は、ドラゴンというクリーチャー・タイプも持っていない限り、ドラゴンではない。

《天界のユニコーン》

{2}{W}

クリーチャー — ユニコーン

3/2

あなたがライフを得るたび、天界のユニコーンの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたがライフを得ると同時に《天界のユニコーン》が致死ダメージを受けたなら、《群れの末裔》はその能力が+1/+1カウンターを置く以前に死亡する。
- 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
- 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なら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、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1体が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に同時に戦闘ダメージを与えた場合(たとえば、トランプルを持っていた場合や、複数のクリーチャーにブロックされた場合)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を得る」ような場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。

《デッキ・オヴ・メニー・シングズ》

{5}

伝説のアーティファクト

{2}, {T}: 1個の d20 を振り、その出目からあなたの手札にあるカードの枚数を引く。その数が0以下であるなら、あなたの手札を捨てる。

1-9 | あなたの墓地にあるカード1枚を無作為に選んであなたの手札に戻す。

10-19 | カード2枚を引く。

20 | 墓地にあるクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。そのクリーチャーが死亡したとき、そのオーナーはゲームに敗北する。

- すべての結果テーブルと同様に《デッキ・オヴ・メニー・シングズ》のも、あなたの手札のカードの枚数を引くなどの修整後の出目を見る。つまり、あなたの手札にカードがある限り、20 という出目を得ることは概ね不可能である。

《デミリッチ》

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

クリーチャー — スケルトン・ウィザード

4/3

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唱えたインスタントやソーサリーである呪文1つにつき {U} 少なくなる。

デミリッチが攻撃するたび、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード最大1枚を対象とする。それを追放し、コピーする。あなたはそのコピーを唱えてもよい。

あなたはあなたの墓地にあるデミリッチを、他のコストの支払いに加えて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4枚を追放することで唱えてもよい。

- 《デミリッチ》を唱えている間に、不特定マナを含む追加コストを支払うよう求められたなら、《デミリッチ》のコスト減少効果はそれに適用される。たとえば、あなたが(《抵抗の宝球》などにより)《デミリッチ》を唱えるのに追加の{1}を支払うことを求められた場合、このターンにインスタントやソーサリーである5つ以上の呪文を唱えているなら、あなたが《デミリッチ》を唱えるために支払うのは{0}になる。
- 誘発型能力の解決時にカード1枚を追放した場合、あなたがそのコピーを唱えるかどうかに関わらず、そのカードは追放されたままになる。
- コピーを唱えることは《デミリッチ》の誘発型能力の解決の一部として起こる。それを唱えることを選んだなら、ただちにそうしなければならない。それをただちに唱えることを選ばなかったなら、次にプレイヤーが優先権を得るときにコピーは消滅する。
- コピーを唱えるには通常のコストすべてを支払わなければならない。
- それを唱えられるタイミングは、《デミリッチ》の最後の能力によって変わることはない。ほとんどの場合、《デミリッチ》を唱えることができるのはあなたのメイン・フェイズ中だけである。

《デモゴルゴンの手中》

{2}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨て、カード2枚を切削し、2点のライフを失う。(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1枚を自分の墓地に置くことである。)

- 《デモゴルゴンの手中》は、対象にしたプレイヤーがカードを切削する前にカードを捨てさせる。つまり、対戦相手が捨てるカードを選ぶときには何のカードが切削されるかは知らないということである。

《トゥルー・ポリモーフ》

{4}{U}{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーのうち1つと、それ以外の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。その前者はその後者のコピーになる。

- 《トゥルー・ポリモーフ》は期間を持たない。それが生成するコピー効果は1つ目の対象が戦場に残っているかぎり持続する。
- 《トゥルー・ポリモーフ》により1つ目の対象にしたパーマネントは、2つ目の対象にしたパーマネントに記載されている内容を、それに適用されるコピー効果や変容効果を含めコピーする。そのパーマネントの上に置かれているカウンターや、そのパワー、タフネス、タイプ、色などを変更する効果はコピーしない。
- 1つ目の対象にしたパーマネントが、何か他のものをコピーしているパーマネントをコピーしたなら、それはその対象がコピーしている姿になる。
- 1つ目の対象にしたパーマネントに、それがもう1個のパーマネントのコピーになる前に効果が適用され始めたなら、その効果は適用され続ける。

- 1つ目の対象が、それが戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、それが速攻を持っていないかぎり、あなたはそれで攻撃することもその{T}能力を使うこともできない。
- 対象としたパーマネントがクリーチャーにつけられている装備品であって、それが装備品でないパーマネントのコピーになったなら、それははずれる。それが装備品のコピーになったなら、それはついたままである。
- 解決時に、《トゥルー・ポリモーフ》のいずれかの対象が不適正な対象であったなら、この呪文は何もしない。

《突然の洞察》

{4}{U}{U}

インスタント

あなたの墓地にあり土地でないカードの中のmana総量の種類数に等しい枚数のカードを引く。

- 墓地にあるカードのmanaコストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- 土地・カードは考慮されないが、mana総量が0であり土地でないカードは考慮される。たとえば、あなたの墓地にあるカードがmanaコストが{X}のアーティファクト・カードとmanaコストが{2}{U}のソーサリー・カードであるなら、あなたはカード2枚を引く。

《虎飼い族の狩人》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 人間・バーバリアン

4/4

トランプル

集団戦術 — 虎飼い族の狩人が攻撃するたび、あなたがこの戦闘フェイズに攻撃させたクリーチャーのpowerの合計が6以上である場合、あなたはこれ以外のクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。虎飼い族の狩人はそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのpowerに等しい点数のダメージを与える。

- この集団戦術の能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その解決時に他のクリーチャーを生け贄に捧げたなら、再帰誘発型能力が誘発し、その時点でその対象を選ぶ。
- 生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のpowerを用いて、与えるダメージの点数を決定する。

《ドラコリッチ、エボンデス》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ドラゴン

5/2

瞬速

飛行

ドラコリッチ、エボンデスはタップ状態で戦場に出る。

このターン中にドラコリッチ、エボンデスという名前でないクリーチャーが死亡していたなら、あなたはあなたの墓地にあるドラコリッチ、エボンデスを唱えてもよい。

- 《ドラコリッチ、エボンデス》の最後の能力は、その時点で《ドラコリッチ、エボンデス》があなたの墓地にあったかどうかを問わず、このターン中に「ドラコリッチ、エボンデス」という名前でないクリーチャーが死亡したかどうかだけを見る。《ドラコリッチ、エボンデス》という名前のクリーチャーも死亡していたかどうか、クリーチャーが死亡した後に何かが起こったかどうかは関係ない。たとえば、死亡したクリーチャーがトークンやそのターン、後になって墓地を離れたクリーチャー・カードであったとしても、あなたは《ドラコリッチ、エボンデス》を唱えられる。
- 《ドラコリッチ、エボンデス》は、クリーチャーが戦場にあった最後の瞬間の名前を見る。墓地にあるときの名前ではない。たとえば、異なる名前を持つクリーチャーが《ドラコリッチ、エボンデス》のコピーになりその後死亡した場合、あなたの墓地にある《ドラコリッチ、エボンデス》を唱えることはできない。

- あなたの墓地にある《ドラコリッチ、エボンデス》を唱えるときにも、このカードを唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。

《ドラゴンの女王の寺院》

土地

ドラゴンの女王の寺院が戦場に出るに際し、あなたはあなたの手札にあるドラゴン・カード1枚を公開してもよい。これによりあなたがドラゴン・カードを公開したか、あなたがドラゴンをコントロールしているのにかぎらず、ドラゴンの女王の寺院はタップ状態で戦場に出る。

ドラゴンの女王の寺院が戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

{T}: その選ばれた色のマナ1点を加える。

- ドラゴン・カードとは、タイプ行にドラゴンというクリーチャー・タイプが記載されたカードである。同様に、戦場にあるクリーチャーがドラゴンというクリーチャー・タイプを持つなら、それはドラゴンである。「ドラゴン」が名前に含まれているカード(たとえば《ドラゴンの女王の寺院》など)は、ドラゴンというクリーチャー・タイプも持っていない限り、ドラゴンではない。

《ドラゴンの火》

{1}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたの手札にあるドラゴン・カード1枚を公開するか、あなたがコントロールしているドラゴン1体を選んでよい。

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。ドラゴンの火はそれに3点のダメージを与える。

この呪文を唱えるに際しあなたがドラゴン・カードを公開するかドラゴンを選んでいたら、代わりにドラゴンの火はそのカードやクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージをそれに与える。

- ドラゴン・カードとは、タイプ行にドラゴンというクリーチャー・タイプが記載されたカードである。同様に、戦場にあるクリーチャーがドラゴンというクリーチャー・タイプを持つなら、それはドラゴンである。「ドラゴン」が名前に含まれているカード(たとえば《ドラゴンの火》など)は、ドラゴンというクリーチャー・タイプも持っていない限り、ドラゴンではない。
- あなたがコントロールしているドラゴン1体を選んだ場合、《ドラゴンの火》の解決時にそのドラゴンのパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。《ドラゴンの火》の解決時にあなたが選んだドラゴンが戦場になければ、《ドラゴンの火》はそれが最後に戦場にいた時のパワーに等しい点数のダメージを与える。

《ドラゴンの門弟》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・モンク

1/3

ドラゴンの門弟が戦場に出るに際し、あなたはあなたの手札にあるドラゴン・カード1枚を公開してもよい。そうしたか、あなたがドラゴンをコントロールしているなら、ドラゴンの門弟は+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしているすべてのドラゴンは護法{1}を持つ。(あなたがコントロールしているドラゴン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、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。)

- ドラゴン・カードとは、タイプ行にドラゴンというクリーチャー・タイプが記載されたカードである。同様に、戦場にあるクリーチャーがドラゴンというクリーチャー・タイプを持つなら、それはドラゴンである。「ドラゴン」が名前に含まれているカード(たとえば《ドラゴンの門弟》など)は、ドラゴンというクリーチャー・タイプも持っていない限り、ドラゴンではない。
- ドラゴン・カードの公開は、《ドラゴンの門弟》の解決時に起こる。この呪文を唱えるための追加コストではない。
- 手札にあるドラゴン・カードを公開することを選び、かつドラゴンをコントロールしていた場合も、《ドラゴンの門弟》が得る+1/+1カウンターは1個だけである。

- プレイヤーは、《ドラゴンの門弟》がスタック上にある間はそれに対応できるが、それが戦場に出る際にドラゴンを公開するかどうかの選択には対応できない。特に、それはあなたがドラゴン・カードを公開しないと決定した後では、《ドラゴンの門弟》がカウンターを得ることを阻止するためにあなたのドラゴンを除去することはできない。

《ドリズト・ドゥアーデン》

{3}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・レインジャー

3/3

二段攻撃

ドリズト・ドゥアーデンが戦場に出たとき、「グエンワイヴァー」という名前でトランプルを持つ緑の4/1の伝説の猫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

クリーチャー1体が死亡するたび、それがドリズト・ドゥアーデンのパワーより大きいパワーを持っていた場合、ドリズト・ドゥアーデンの上にその差に等しい数の+1/+1カウンターを置く。

- 《ドリズト・ドゥアーデン》の最後の能力は、クリーチャーが死亡したときと能力が解決したときの両方でパワーを確認する。つまり、《ドリズト・ドゥアーデン》のパワーより大きいパワーを持つ複数のクリーチャーが同時に死亡したとき、《ドリズト・ドゥアーデン》はその数に等しい回数だけ誘発するが、それらの能力の一部は、解決時にカウンターを置かないことがある。

《ドルイド・クラス》

{1}{G}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは1点のライフを得る。

{2}{G}:レベル2

あなたの各ターンに、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。

{4}{G}:レベル3

このクラスがレベル3になったとき、あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻と「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る土地の総数に等しい。」を持つクリーチャーになる。それは土地でもある。

- レベル2以上の《ドルイド・クラス》を複数コントロールしているなら、あなたは各ターンにその数に等しい数の追加の土地をプレイできる。たとえば、レベル2以上の《ドルイド・クラス》2体なら、あなたのターンに土地3つをプレイできる。
- 3つ目の能力に関して、あなたがコントロールしている土地の数が変わると、そのクリーチャーのパワーとタフネスは変わる。

《盗人の道具》

{1}{B}

アーティファクト — 装備品

盗人の道具が戦場に出たとき、宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

装備しているクリーチャーのパワーが3以下であるかぎり、それはブロックされない。

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。)

- 装備しているクリーチャーのパワーを見るのはブロック・クリーチャー指定ステップ中だけである。ブロック・クリーチャーが指定された後にそのパワーが3以上になった場合も、それはブロックされない。同様に、それがブロックされた後にそのパワーが3以下になった場合も、ブロックされていない状態にはならない。

《願い》

{2}{R}

ソーサリー

このターン、あなたはゲームの外部にありあなたがオーナーであるカード1枚をプレイしてもよい。

- あなたはゲームの外部からプレイするカードを、それをプレイするときを選ぶ。《願い》の解決時ではない。
- あなたは、これによりプレイす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。
- カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのコレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部の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が含まれる。あなたはいつでもあなたのサイドボードを見てよい。

《ハイドラの巣》

土地

あなたがこれ以外の2つ以上の土地をコントロールしているなら、ハイドラの巣はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

{X}{G} : ターン終了時まで、ハイドラの巣は緑のX/Xのハイドラ・クリーチャーになる。これは土地でもある。Xは0にできない。

- 《ハイドラの巣》がこれ以外の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしているこれ以外の土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。
- 《ハイドラの巣》をクリーチャーにした場合、あなたがこれを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かったなら、あなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《花の大導師》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — バハムート

3

花の大導師の上に7個以上の忠誠カウンターが置かれているかぎり、これは飛行と破壊不能を持つ7/7のドラゴン・神・クリーチャーである。

+1: 先制攻撃も二段攻撃も警戒も持たないクリーチャー1体を対象とする。次のあなたのターンまで、それでは攻撃もブロックもできない。

+1: あなたのライブラリーやあなたの墓地から「素拳のモンク」という名前のカード1枚を探し、公開して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。

- 《花の大導師》は、クリーチャーである間はプレインズウォーカーではない。《花の大導師》は攻撃されず、クリーチャーである間に受けたダメージによって忠誠カウンターが減ることもない。ただし、あなたは忠誠度能力は通常通り起動できる。
- あなたは、あなたのライブラリーや墓地に「素拳のモンク」という名前のカードがなくとも、《花の大導師》の最後の能力を起動できる。
- 《花の大導師》の1つ目の能力はスタックを使わないため、これに対応することはできない。同様にプレイヤーは、能力のために忠誠カウンターを追加するというコストを支払うことに対応できない。したがって、《花の大導師》が忠誠カウンター6個を持ち、あなたがこれの能力のうち1つを起動するなら、これはプレイヤーがその忠誠度能力に対応できるようになるよりも前に、飛行と破壊不能を持つ7/7のドラゴン・神・クリーチャーになる。
- 《花の大導師》が攻撃されているときに、何らかの理由によりクリーチャーになるための十分な忠誠度を得たなら、それは戦闘から取り除かれる。ブロック・クリーチャーがまだ指定されていないなら、その後これにブロックしてもよい。《花の大導師》に攻撃していたクリーチャーを、《花の大導師》でブロックすることができる。これに攻撃していてブロックされなかったクリーチャーは、戦闘ダメージを与えない。

《ハンド・オヴ・ヴェクナ》

{3}

伝説のアーティファクト — 装備品

あなたのターンの戦闘の開始時に、ターン終了時まで、装備しているクリーチャーかあなたがコントロールして「ヴェクナ」という名前のクリーチャー1体は+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

装備—あなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のライフを支払う。

装備{2}

- あなたが「ヴェクナ」と、他のクリーチャーにつけられている《ハンド・オヴ・ヴェクナ》の両方をコントロールしているなら、誘発型能力の解決時に、どのクリーチャーにボーナスを適用するかを選ぶ。
- 《ハンド・オヴ・ヴェクナ》の誘発型能力は、その解決時にあなたの手札のカードの枚数を用いてクリーチャーが得るボーナスを決定する。そのターン、後になってあなたの手札のカードの枚数が変わったとしても、修整は変わらない。

《バグベアの居住地》

土地

あなたがこれ以外の2つ以上の土地をコントロールしているなら、バグベアの居住地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}を加える。

{3}{R} : ターン終了時まで、バグベアの居住地は「このクリーチャーが攻撃するたび、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。」を持つ赤の3/2のゴブリン・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- 《バグベアの居住地》がこれ以外の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしているこれ以外の土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。
- 《バグベアの居住地》をクリーチャーにした場合、あなたがこれを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かったなら、あなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。
- 《バグベアの居住地》の最後の能力が1ターン中に複数回起動されたなら、これはこれが付与した回数分の誘発型能力を持つことになる。たとえば、あなたがその能力を2回起動してから攻撃したなら、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン2体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

《板金鎧》

{2}{W}

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/+3の修整を受け護法{1}を持つ。(装備している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。)

装備{3}。この能力を起動するためのコストは、あなたがコントロールしていてこれでない装備品1つにつき{1}少なくなる。

- 護法を持つクリーチャーが《板金鎧》をつけている場合、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ことにより両方の護法能力が誘発する。

《バード・クラス》

{R}{G}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたがコントロールしているすべての伝説のクリーチャーは、追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{R}{G} : レベル2

あなたが伝説の呪文を唱えるためのコストは{R}{G}少なくなる。この効果は、あなたが支払う色manaの点数のみを減らす。

{3}{R}{G} : レベル3

あなたが伝説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2枚を追放する。このターン、あなたはそれらをプレイしてもよい。

- あなたが複数の《バード・クラス》をコントロールしているなら、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーはその数に等しい数の追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- 呪文のコストを減らす他の多くの能力とは異なり、《バード・クラス》のレベル2の能力は不特定マナに適用されない。たとえば、ある呪文を唱えるコストが{2}{G}なら{2}になる。
- 《バード・クラス》のレベル3の能力によって追放されたカードを追放されたターンにプレイしないなら、それらは永続的に追放領域に残り、後のターンにプレイすることはできない。
- モードを持つ両面カードをこれにより追放した場合、そのカードのどちらの面でも唱えることができる。

《パラディン・クラス》

{W}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

対戦相手があなたのターンに呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

{2}{W}:レベル2

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の修整を受ける。

{4}{W}:レベル3

あなたが攻撃をするたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーはそれ以外の攻撃クリーチャー1体につき+1/+1の修整を受け二段攻撃を得る。

- 《パラディン・クラス》カードによる追加コストは累積する。たとえば、あなたが《パラディン・クラス》カード2枚をコントロールしているなら、対戦相手が呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。
- 《パラディン・クラス》がレベル3でありちょうどクリーチャー1体で攻撃したなら、それはパワーとタフネスのボーナスを得ないが、二段攻撃を得る。

《パワー・ワード・キル》

{1}{B}

インスタント

天使でもデーモンでもデビルでもドラゴンでもないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- クリーチャーがこれらの4つのクリーチャー・タイプを1つも持っていない場合、それは《パワー・ワード・キル》の適正な対象である。これがこれらの4つのクリーチャー・タイプのうち1つを持っていたなら、これらの4つ以外のクリーチャー・タイプも持っていたとしても、それは適正な対象ではない。たとえば、デーモン・ならず者はこの呪文の適切な対象ではない。
- カードには「天使でもデーモンでも悪魔でもドラゴンでもないクリーチャー1体を対象とする。」と書かれているが、正しくは上記の通り、「天使でもデーモンでもデビルでもドラゴンでもないクリーチャー1体を対象とする。」である。

《パーティーの分裂》

{3}{U}{U}

ソーサリー

プレイヤー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クリーチャーの端数を切り上げた半数をオーナーの手札に戻す。

- 《パーティーの分裂》をコントロールしているプレイヤーは、その解決時に、どのクリーチャーをオーナーの手札に戻すかを選ぶ。

《パープル・ウォーム》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 蟲

8/7

このターンにクリーチャーが死亡していたなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

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

- 《パープル・ウォーム》の1つ目の能力によって、そのコストは{3}以上少なくなることはない。このターンに何体のクリーチャーが死亡したかは関係ない。

《ファイター・クラス》

{R}{W}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

ファイター・クラスが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから装備品・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。

{1}{R}{W}:レベル2

あなたが装備能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。

{3}{R}{W}:レベル3

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するたび、クリーチャー最大1体を対象とする。この戦闘で、それはその攻撃したクリーチャーを可能ならブロックする。

- 装備能力へのコスト軽減は、そのコストに含まれる不特定マナにのみ適用する。あなたがレベル2以上の《ファイター・クラス》を複数コントロールしているなら、装備能力のコストは1つにつき{2}少なくなる。これは能力コストを{0}より少なくしない。
- 最後の誘発型能力に関して、対象にしたクリーチャー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、それはブロックしない。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そのコストの支払いを強制されないので、それはブロックしなくてもよい。
- 最後の誘発型能力が同じターンの戦闘で複数回誘発するなら、クリーチャー1体で2体以上のクリーチャーをブロックすることを求められることがある。そうすることができる能力を持たない限り、そのコントローラーは、それがどの攻撃クリーチャーをブロックするかを選ぶ。

《ファイヤー・ジャイアントの公爵、ザルトー》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 巨人・バーバリアン

7/3

トランプル

ファイヤー・ジャイアントの公爵、ザルトーがダメージを受けるたび、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

- 《ファイヤー・ジャイアントの公爵、ザルトー》が致死ダメージを受けた場合も、あなたはダンジョン探索をする。
- 《ファイヤー・ジャイアントの公爵、ザルトー》が、(複数のクリーチャーがブロックしたなどで)複数の発生源から同時にダメージを受けた場合も、あなたは1回だけダンジョン探索をする。

《不死のプリンス、オルクス》

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

伝説のクリーチャー — デーモン

5/3

飛行、トランプル

不死のプリンス、オルクスが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

・ターン終了時まで、これ以外の各クリーチャーはそれぞれ-X/-Xの修整を受ける。あなたはX点のライフを失う。

・マナ総量の合計がX以下になるように、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大X枚を対象とする。それらを戦場に戻す。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

- あなたは《不死のプリンス、オルクス》を、Xを0として唱えてもよい。そうしたなら、誘発型能力の解決時にこれは何もしない。

《不浄なる暗黒の書》

{B}{B}{B}

伝説のアーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが2点以上のライフを失っていた場合、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{T}、不浄なる暗黒の書と、あなたがコントロールしている「アイ・オヴ・ヴェクナ」という名前のアーティファクト1つと「ハンド・オヴ・ヴェクナ」という名前のアーティファクト1つを追放する：「ヴェクナ」という名前で破壊不能とそれらの追放されたカードのすべての誘発型能力を持つ黒の8/8の伝説のゾンビ・神・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《不浄なる暗黒の書》のオラクル・テキストが更新された。上記が公式テキストである。特に、「ヴェクナ」が得る誘発型能力はコピー可能な値の一部である。つまり、それが得る戦場に出たときに誘発する誘発型能力(たとえば《アイ・オヴ・ヴェクナ》によるもの)はすべて誘発する。
- 大多数の例において、「ヴェクナ」は《ハンド・オヴ・ヴェクナ》に記載されている誘発型能力と《アイ・オヴ・ヴェクナ》に記載されている誘発型能力2つを得ることになる。
- 奇妙な例だが、あなたは何かを《アイ・オヴ・ヴェクナ》や《ハンド・オヴ・ヴェクナ》のコピーにして、その後そのコピーを追放して《不浄なる暗黒の書》の能力を起動するかもしれない。「ヴェクナ」を生成する能力は戦場にあるパーマネントではなく追放領域にあるカードを見るので、「ヴェクナ」が通常とは異なる誘発型能力を持つことは可能である。

《フランプ》

{1}{W}

クリーチャー — クラゲ

0/4

防衛、飛行

フランプがダメージを受けるたび、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1枚を引く。

- 《フランプ》の能力は、これが致死ダメージを受けたとしても誘発する。
- 《フランプ》の能力は、複数の発生源が一度にダメージを与えたとしても、ダメージを受けるたびに1回しか誘発しない。
- 《フランプ》の誘発型能力は強制である。あなたは可能なら対戦相手1人を対象としなければならない。
- 《フランプ》の能力の解決時に、対戦相手が何らかの理由により不適正な対象になっていた場合、いずれのプレイヤーもカードを引かない。

《フレイムスカル》

{1}{R}{R}

クリーチャー — スケルトン

3/1

飛行

フレイムスカルではブロックできない。

リジビネーション — フレイムスカルが死亡したとき、これを追放する。そうしたなら、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードのうち1枚をプレイしてもよい。(これによりフレイムスカルを唱えたなら、もう1枚のカードはプレイできない。逆もまた然り。)

- 《フレイムスカル》をこの誘発型能力の解決時に追放するかどうかを選ぶことはできないが、この能力が解決を開始する前に《フレイムスカル》が墓地を離れたなら、これもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚も追放されない。
- あなたは、これにより唱えた呪文のコストをすべて支払わなければならないし、タイミングの制限を守らなければならない。同様に、これによりプレイした土地は、土地をプレイするための通常のルールに従う。

《フロスト・ドラゴンの洞窟》

土地

あなたがこれ以外の2つ以上の土地をコントロールしているなら、フロスト・ドラゴンの洞窟はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W} を加える。

{4}{W}: ターン終了時まで、フロスト・ドラゴンの洞窟は飛行を持つ白の3/4のドラゴン・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- 《フロスト・ドラゴンの洞窟》がこれ以外の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしているこれ以外の土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。
- 《フロスト・ドラゴンの洞窟》をクリーチャーにした場合、あなたがこれを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かったなら、あなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《不気味な報奨》

{2}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。それを破壊する。宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:好きな色1色のmana1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

- 《不気味な報奨》の解決時に(クリーチャーやプレインズウォーカーが戦場を離れたなどの理由により)対象が適正でなくなっていた場合、これは何もしない。あなたは宝物・トークンを生成しない。

《不気味な放浪者》

{1}{B}

クリーチャー — ゴブリン・邪術師

5/3

瞬速

悲劇的な背景 — このターンのクリーチャーが死亡していなければ、この呪文を唱えることはできない。

- 《不気味な放浪者》の能力は、死亡したクリーチャーを誰がコントロールしていたかには関係ない。

《武器を選択せよ》

{2}{G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 二刀流 — クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを2倍にする。
- 弓術 — 飛行を持つクリーチャー1体を対象とする。この呪文はそれに5点のダメージを与える。

- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍にする」とある場合、そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはこの効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。タフネスについても同様である。
- パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下であったなら、代わりに、そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xはそのパワーと0の差に等しい。たとえば、何らかの効果によってクリーチャーが-4/-0の修整を受けて-2/2のクリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にすると-2/+2の修整を受けるということになる。その結果、それは-4/4のクリーチャーになる。

《ブリンク・ドッグ》

{2}{W}

クリーチャー — 犬

1/1

二段攻撃

瞬間移動 — {3}{W}: ブリンク・ドッグはフェイズ・アウトする。(あなたの次のターンまで、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、存在していないかのように扱われる。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。

- 《ブリンク・ドッグ》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。これらのオーラや装備品は《ブリンク・ドッグ》と同時に、《ブリンク・ドッグ》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}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、「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」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果(たとえば、《マインド・フレイヤー》の効果)は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 対戦相手が《ブリンク・ドッグ》のコントロールを得て、その瞬間移動の能力を起動し、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、《ブリンク・ドッグ》は次のその対戦相手のアンタップ・ステップの最初に、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、《ブリンク・ドッグ》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。

《ブルー・ドラゴン》

{5}{U}{U}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

電撃のプレス — ブルー・ドラゴンが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体と、それ以外のクリーチャー最大1体と、それら以外のクリーチャー最大1体を対象とする。次のあなたのターンまで、その第1者が-3/-0の修整を受け、その第2者が-2/-0の修整を受け、その第3者が-1/-0の修整を受ける。

- 《ブルー・ドラゴン》の電撃のプレスの能力は、同じクリーチャーを複数回対象とすることはできない。
- 最後の2つの対象を取るかどうかは任意だが、1つ目は強制である。対戦相手が、この能力が対象とすることができるクリーチャーを持っているなら、-3/-0の修整を受ける対象1つを選ばなければならない。(なお、最後の2つの対象は、クリーチャーであれば対戦相手がコントロールしているものに限らずどれでもよい。)

《ペテン師のタリスマン》

{U}

アーティファクト — 装備品

二枚舌 — 装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け「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、あなたはペテン師のタリスマンを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、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。」を得る。

装備{2}

- 《ペテン師のタリスマン》を他のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーが装備しているなら、そのプレイヤーはそれをコントロールしていないので、誘発型能力の解決時に《ペテン師のタリスマン》を生け贄に捧げることはできない。

《ホブゴブリンの山賊の頭》

{1}{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

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ゴブリンは+1/+1の修整を受ける。

{R}, {T}:クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。ホブゴブリンの山賊の頭はそれに、このターンにあなたのコントロール下で戦場に出たゴブリンの数に等しい点数のダメージを与える。

- 《ホブゴブリンの山賊の頭》の起動型能力は、このターンに戦場に出たゴブリンの数のみを数える。そのゴブリンが解決時に戦場に残っているかどうかは関係ない。
- このターンに戦場に出たゴブリンがない場合、ダメージは与えられない。ダメージを与えるたびに誘発する能力は誘発しない。

《保有の鞆》

{1}

アーティファクト

あなたがカード1枚を捨てるたび、あなたの墓地にあるそのカードを追放する。

{2}, {T}:カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。

{4}, {T}, 保有の鞆を生け贄に捧げる: 保有の鞆によって追放されているすべてのカードをオーナーの手札に戻す。

- あなたがカード1枚を捨てたとしても、《保有の鞆》の1つ目の能力の解決時にそのカードがあなたの墓地になかったなら、そのカードはその移動先に残る。
- あなたが《保有の鞆》を複数コントロールしているなら、あなたは捨てたカードを保有する《保有の鞆》を1つ選ぶ。他の《保有の鞆》では、そのカードを戻せない。
- あなたがカードを引きカードを捨てるという処理は、両方とも《保有の鞆》の2つ目の能力の解決中に行う。あなたがカードを引いてからカードを捨てるという処理を終えるまでは、どのプレイヤーも処理を行えず、他のことも起きない。
- 《保有の鞆》を生け贄に捧げたときに(《虚空の力線》の効果などによって)これが追放領域に移動した場合、追放領域に残る。あなたの手札には戻らない。
- 《保有の鞆》が戦場を離れたなら、それの中に入っていたアイテムは永遠に追放されたままになる(おそらくアストラル界の様々な場所に放り出されてしまうのだろう)。同じ《保有の鞆》のカードが戦場に戻ったとしても、それは以前のオブジェクトが保有していたカードには関係ない新しいオブジェクトになる。

《ホワイト・ドラゴン》

{4}{W}{W}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

冷気のプレス — ホワイト・ドラゴンが戦場に出たとき、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。それをタップする。そのクリーチャーは、次のそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 《ホワイト・ドラゴン》の冷気のプレス能力はタップ状態のクリーチャーを対象にできる。そのクリーチャーは、次の、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

《暴走魔導士、デリーナ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — エルフ・シャーマン

3/2

暴走魔導士、デリーナが攻撃するたび、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。1個のd20を振る。

1-14 | 伝説でなく「戦闘終了時にこのクリーチャーを追放する。」を持つことを除いてそ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攻撃している状態で生成する。

15-20 | そのトークン1体を生成する。再度1個のd20を振ってもよい。

- 《暴走魔導士、デリーナ》のオラクル・テキストが更新された。上記が公式テキストである。具体的には、出目が15-20のとき再度1個のd20を振るのは任意になった。

- あなたは、このトークンが戦場に出る際に、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているのかを指定する。《暴走魔導士、デリーナ》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
- トークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない(たとえば「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない)。

《ポータブル・ホール》

{W}

アーティファクト

ポータブル・ホールが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量が2以下で土地でないパーマネント1つを対象とする。ポータブル・ホールが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《ポータブル・ホール》が、その能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻る時、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、それは戦場に戻らないで消滅する。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、それがエンチャントするものをオーナーが選ぶ。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。
- あなたの《保有の鞆》を可能な限り遠くに置くことをお勧めする。

《マインド・プレイヤー》

{3}{U}{U}

クリーチャー — ホラー

3/3

ドミネイト・モンスター — マインド・プレイヤーが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたがマインド・プレイヤーをコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。

- ドミネイト・モンスター能力が解決される前に《マインド・プレイヤー》が戦場を離れたりあなたがこれのコントロールを失ったりした場合、対象にしたクリーチャーのコントロールは一切変わらない。

《マジック・ミサイル》

{1}{R}{R}

ソーサリー

この呪文は打ち消されない。

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つか2つか3つを対象とし、3点分をあなたの望むように割り振る。マジック・ミサイルはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- あなたは《マジック・ミサイル》を唱える際にダメージを割り振る。各対象にはそれぞれ1点以上のダメージを割り振らなければならない。
- 《マジック・ミサイル》が1つ以上の対象を取り、その中の一部(ただし全てではない)が《マジック・ミサイル》を解決する時に不適正な対象であったなら、残りの適正な対象に与えるダメージの点数は変わらない。すべての対象が不適正になっていたなら、《マジック・ミサイル》は解決しない。

《ミミック》

{2}

アーティファクト — 宝物

{T}, ミミックを生け贄に捧げる:好きな色1色のマナ1点を加える。

{2}:ターン終了時まで、ミミックは基本のパワーとタフネスが3/3の多相の戦士・アーティファクト・クリーチャーになる。

- 何らかの効果が宝物を参照するなら、それは宝物・アーティファクト・トークンだけではなく、あらゆる宝物・アーティファクトを意味する。
- 《ミミック》は最後の能力の解決後も宝物であるが、宝物はアーティファクト・タイプでありクリーチャー・タイプではない。

《ミルクルの死の僧侶》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ティーフリング・クレリック

2/2

あなたがコントロールしているすべての、スケルトンや吸血鬼やゾンビは+1/+1の修整を受ける。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたは「{1}を支払い、黒の1/1のスケルトン・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を選んでよい。

- あなたがコントロールしていて、この1つ目の能力に記載されているクリーチャー・タイプを2つ以上持つクリーチャーが受ける修整は、+1/+1のみである。
- 《ミルクルの死の僧侶》は、クリーチャーが死亡した時点ではまだ戦場になかったとしても機能する。たとえば、あなたのターンの戦闘中にクリーチャーが死亡し、第2メイン・フェイズ中に《ミルクルの死の僧侶》を唱えたなら、その最後の能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 《ミルクルの死の僧侶》の最後の能力はこのターンに何体のクリーチャーが死亡しても関係なく、あなたの終了ステップ中に1回しか誘発しない。ただし、終了ステップの開始に際して、それまでそのターン中にクリーチャーが死亡していなかった場合、この能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力の誘発に間に合うようにクリーチャーを死亡させることはできない。

《ミーティア・スウォーム》

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

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーのうちX体を対象とし、8点分をあなたの望むように割り振る。ミーティア・スウォームはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- あなたは《ミーティア・スウォーム》を唱える際にダメージを割り振る。各対象にはそれぞれ1点以上のダメージを割り振らなければならない。対象は最大8体になるので、Xは8より大きくできない。
- 《ミーティア・スウォーム》が2つ以上の対象を取り、その中の一部(ただし全てではない)が《ミーティア・スウォーム》を解決する時に不適正な対象であった場合、残りの適正な対象に与えるダメージの点数は変わらない。すべての対象が不適正になっていたなら、《ミーティア・スウォーム》は解決されない。

《無私のパラディン、ナダール》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・騎士

3/3

警戒

無私のパラディン、ナダールが戦場に出るか攻撃するたび、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

あなたがダンジョンを踏破したことがあるかぎり、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 《無私のパラディン、ナダール》の最後の能力は、あなたがダンジョンを踏破した時点ではまだこれが戦場になかったとしても機能する。

《群れ率いの人狼》

{G}{G}

クリーチャー — 人間・狼男

3/3

集団戦術 一群れ率いの人狼が攻撃するたび、あなたがこの戦闘フェイズに攻撃させたクリーチャーのパワーの合計が6以上である場合、カード1枚を引く。

{3}{G}: ターン終了時まで、群れ率いの人狼は基本のパワーとタフネスが5/3でトランプルを得て、人間ではない。

- 最後の能力は、《群れ率いの人狼》のパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。このパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。たとえば、《群れ率いの人狼》に+1/+1の修整を与える呪文を唱えたなら、その解決後にこれは4/4のクリーチャーになる。その後でこの最後の能力を起動したなら、これは6/4のクリーチャーになる。

《目玉の暴君の住処》

土地

あなたがこれ以外の2つ以上の土地をコントロールしているなら、目玉の暴君の住処はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {B}を加える。

{3}{B}: ターン終了時まで、目玉の暴君の住処は威迫と「このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーの墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。」を持つ黒の3/3のビホルダー・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- 《目玉の暴君の住処》がこれ以外の土地と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしているこれ以外の土地の数を決定する上でそれらの土地を考慮しない。
- 《目玉の暴君の住処》をクリーチャーにした場合、あなたがこれを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かったなら、あなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。
- あなたが《目玉の暴君の住処》の最後の能力を複数回起動した場合、これはカードを追放する誘発型能力をその回数分だけ得る。たとえば、あなたがそれを2回起動して攻撃したなら、カード2枚を(望むなら同じカードを2回)対象にとり、追放する。

《モルデンカイネン》

{4}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — モルデンカイネン

5

+2: カード2枚を引く。その後、あなたの手札にあるカード1枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

-2: 「このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれあなたの手札にあるカードの枚数の2倍に等しい。」を持つ、青の犬・イリュージョン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-10: あなたの手札とライブラリーを交換し、その後、ライブラリーを切り直す。あなたは「あなたの手札の上限はなくなる。」を持つ紋章を得る。

- 犬・イリュージョン・クリーチャー・トークンのパワーとタフネスは、あなたの手札にあるカードの枚数に従って変わる。
- 《モルデンカイネン》の最後の能力によりあなたの手札に加えられたカードは「引いた」としては扱わない。あなたがカードを引くことを参照する事項は、あなたの手札が突如として非常にこの上なく充実したことに気が付かないだろう。

《モルデンカイネンの変身》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4/4のドラゴンになり、飛行を得る。(それは他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。)

- クリーチャーは能力を何も失わない。
- 《モルデンカイネンの変身》は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

《モンク・クラス》

{W}{U}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

各ターン中のあなたの唱える2つ目の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{W}{U}:レベル2

このクラスがレベル2になったとき、土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

{1}{W}{U}:レベル3

あなたのアップキープの開始時に、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。そのカードが追放され続けているかぎり、それは「このターンにあなたがこれ以外の呪文を唱えたことがあるかぎり、あなたは追放領域にあるこのカードを唱えてもよい。」を得る。

- 《モンク・クラス》があなたの唱える1つ目の呪文であるなら、次の呪文が2つ目の呪文でありコストは{1}少なくなる。《モンク・クラス》があなたの唱える2つ目(もしくはそれ以降)の呪文であるなら、次のターンまでそのボーナスは適用されない。
- 複数の《モンク・クラス》が戦場にあるなら、それらの能力は累積する。たとえば、あなたが《モンク・クラス》2つをコントロールしているなら、あなたの唱える2つ目の呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

《幽閉》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント(土地でないパーマネント)

エンチャントしているパーマネントは「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ宝物・アーティファクトであり、他のすべての能力を失う。(それがクリーチャーであったなら、それはクリーチャーではなくなる。)

- 《幽閉》がエンチャントしたクリーチャーはクリーチャーでなくなる。そのクリーチャーについている装備品ははずれる。そのクリーチャーについているオーラは、(宝物・アーティファクトをエンチャントできないかぎり)オーナーの墓地に置かれる。
- エンチャントしているパーマネントはその名前、色、マナ・コスト、マナ総量を保持する。それはすでにそうでない限り、トークンではない。
- 何らかの効果が宝物を参照するなら、それは宝物・アーティファクト・トークンだけではなく、あらゆる宝物・アーティファクトを意味する。

《竜亀》

{1}{U}{U}

クリーチャー — ドラゴン・海亀

3/5

瞬速

引きずり込み — 竜亀が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。

竜亀とそのクリーチャーをタップする。それらは、次のそれらのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 対戦相手のクリーチャーを《竜亀》の引きずり込み能力の対象とし、能力の解決時にその対象が不適正な対象であったなら、能力全体がスタック上から取り除かれ、何もしない。《竜亀》はアンタップのまま、次のそのコントローラーのアンタップ・ステップ中に通常通りアンタップする。
- ただし、《竜亀》が戦場に出たときに引きずり込み能力の適正な対象がない場合(もしくはあなたが何も対象にしないことを選んだ場合)、《竜亀》の能力は解決される。それにより《竜亀》はタップ状態になり、次のそのコントローラーのアンタップ・ステップ中にアンタップしない。

《レイ・オヴ・フロスト》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント(クリーチャー)

レイ・オヴ・フロストが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーが赤である場合、それをタップする。

エンチャントしているクリーチャーが赤であるかぎり、それはすべての能力を失う。

エンチャントしているクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- エンチャントしているクリーチャーが赤であるなら(もしくはそれが赤になったなら)、それはそれに《レイ・オヴ・フロスト》がつく前に持っていた全ての能力を失う。《レイ・オヴ・フロスト》がついた後で得たすべての能力は保持する。
- エンチャントしているクリーチャーが赤であり、そのタイプや色を定める特性定義能力を持っていたなら、そのクリーチャーが能力を失う前に適用されるので、その特性定義能力は機能する。
- エンチャントしているクリーチャーが赤であり、そのパワーやタフネスを定める特性定義能力を持っていたとしても、その特性定義能力は機能しない。その場合、そのパワーやタフネスは(該当するものは)0になる。
- 《花の大導師》など、クリーチャーでないパーマメントが、自身が持つ常在型能力によりクリーチャーになることがある。《レイ・オヴ・フロスト》がそのようなクリーチャーについての状態になり、そのクリーチャーが赤であるもしくは赤になった場合、そのパーマメントはクリーチャー化する能力を失うが、それはその効果が適用された後であり、そのパーマメントはクリーチャーであり続ける。

《レンジャー・クラス》

{1}{G}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

レンジャー・クラスが戦場に出たとき、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{G}:レベル2

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。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{3}{G}:レベル3

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。

あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるクリーチャー・呪文を唱えてもよい。

- 《レンジャー・クラス》がレベル2の時に得る誘発型能力は各戦闘につき1回のみ誘発できる。あなたが攻撃させたクリーチャーの数は関係ない。
- 《レンジャー・クラス》がレベル3なら、あなたはあなたが望むならいつでも(ただし後述する制限がある)あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、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るなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上の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わるまで、あなたは次のカードを見られない。
- クリーチャー・呪文を唱えられるタイミングは、《レンジャー・クラス》によって変わることはない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。
- 呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。

《ローグ・クラス》

{U}{B}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きに追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを見てもよい。

{1}{U}{B}:レベル2

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威迫を持つ。

{2}{U}{B}:レベル3

あなたはローグ・クラスによって追放されているカードをプレイしてもよく、それらの呪文を唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- あなたが戦場に複数の《ローグ・クラス》を持つなら、それらはそれぞれが追放したカードを個別に追跡する。

『フォーゴトン・レルム探訪』の統率者デッキのカード別 注釈

《アイスウィンド・デイルのウルフガル》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・バーバリアン

4/4

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。)

あなたがコントロールしているクリーチャーの攻撃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。

- 《アイスウィンド・デイルのウルフガル》の最後の能力は、「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。
- 《アイスウィンド・デイルのウルフガル》の最後の能力によってこれの会戦能力は追加でもう1回誘発する。

《悪鬼の鞭》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け到達を持つ。

装備しているクリーチャーがダメージを受けるたび、プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。

装備しているクリーチャーはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

装備{2}{R}

- 与えるダメージの点数は、この誘発型能力の解決時の装備しているクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点で装備しているクリーチャーがもはや戦場になかったなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- 装備しているクリーチャーが誘発型能力の解決時に戦場を離れていて、戦場にあった最後の瞬間に絆魂を持っていたなら、あなたはライフを得る。

《アンダーダークの裂け目》

土地

{T}:{C}を加える。

{5}, {T}, アンダーダークの裂け目を追放する:1個の d10 を振る。アーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上にあるカード X 枚の直下に置く。Xはその出目に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- そのパーマネントのオーナーのライブラリーにあるカードが X 枚未満の場合、そのパーマネントをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

《イムヴァブル・ロッド》

{W}

アーティファクト

あなたは、あなたのアンタップ・ステップにイムヴァブル・ロッドをアンタップしないことを選んでもよい。

イムヴァブル・ロッドがアンタップ状態になるたび、ダンジョン探索をする。

{3}{W}, {T}:これ以外のパーマネント1つを対象とする。イムヴァブル・ロッドがタップ状態であり続けているかぎり、それはすべての能力を失い、それでは攻撃もブロックもできない。

- 一部の能力は、それらが取り除かれたとしても機能する。特に、オブジェクトのタイプを変更したりオブジェクトの色を変更する常在型能力は、それらの能力が失われても適用される。
- クリーチャーがそのパワーやタフネスを定める特性定義能力を持っていてそれを失った場合、そのパワーとタフネスは(該当するものは)0になる。
- 《イムヴァブル・ロッド》の最後の能力でオーラを対象にした場合、それはエンチャント能力を失うので、何も適正にエンチャントできなくなってオーナーの墓地に置かれる。能力を失った装備品は装備能力を失うので装備能力でそれを移動させることはできなくなるが、クリーチャーが装備している状態なら、そのクリーチャーにつけられたままである。

《隠道のセフリス》

{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

1枚以上のクリーチャー・カードがいずれかからあなたの墓地に置かれるたび、ダンジョン探索をする。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

クリエイト・アンデッド — あなたがダンジョンを踏破するたび、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。それを戦場に戻す。

- 《隠道のセフリス》の1つ目の能力は、墓地にあるカードが持つタイプのみを見る。他の領域でそれが持っていたタイプではない。たとえば、クリーチャー化した土地により能力が誘発することはない。反対もまた同様である。たとえば、出来事として唱えられたクリーチャーが打ち消された場合、それは墓地にあるクリーチャー・カードであり、1つ目の能力は誘発する。

《ウォーロックの収集家、ローカン》

{5}{B}{B}

伝説のクリーチャー — デビル

6/6

飛行

クリーチャー・カード1枚がいずれかから対戦相手の墓地に置かれるたび、あなたは「そのマナ総量に等しい点数のライフを支払い、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。それはそれの他のタイプに加えて邪術師でもある。」を選んでもよい。

あなたがコントロールしている邪術師が死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《ウォーロックの収集家、ローカン》の2つ目の能力は、墓地にあるカードが持つタイプのみを見る。他の領域にあるそれが持っていたタイプではない。たとえば、クリーチャー化した土地により能力が誘発することはない。反対もまた同様である。たとえば、出来事として唱えられたクリーチャーが打ち消された場合、それは墓地にあるクリーチャー・カードであり、誘発型能力は誘発する。
- 《ウォーロックの収集家、ローカン》の最後の能力は、対戦相手の墓地から彼が集めたものだけでなく、あなたがコントロールしているすべての邪術師に影響する。

《エボニー・フライ》

{2}

アーティファクト

エボニー・フライはタップ状態で戦場に出る。

{T}:{C}を加える。

{4}:1個の d6 を振る。あなたは「ターン終了時まで、エボニー・フライは飛行を持つX/Xの昆虫・アーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでもよい。Xはその出目に等しい。
エボニー・フライが攻撃するたび、これ以外の攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

- 2つ目の起動型能力の解決際に、サイコロを振った結果を見た後で《エボニー・フライ》がクリーチャーになるかどうかを選ぶ。その時点でそれをクリーチャーにすることを選ばなかったなら、あなたはもう一度能力を起動しない限り、このターン、後になってそれをクリーチャーにすることはできない。

《希望の焚きつけ屋、ゲイリア》

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

伝説のクリーチャー — エルフ・騎士

4/4

警戒

あなたはいつでもあなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見てよい。

あなたはあなたのライブラリーが一番上にありオーラや装備品である呪文を唱えてもよい。あなたがこれにより装備品・呪文を唱えたとき、それは「この装備品が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。」を得る。

- あなたはあなたが望むならいつでも(ただし後述する制限がある)あなたのライブラリーが一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーが一番上のカードが、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るなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上の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が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わるまで、あなたは次のカードを見られない。
- オーラや装備品である呪文を唱えられるタイミングが、《希望の焚きつけ屋、ゲイリア》によって変わることはない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。
- 呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。

《狂戦士の激情》

{2}{R}

インスタント

この呪文は戦闘の前か戦闘中にブロック・クリーチャーが指定される前にしか唱えられない。

2個の d20 を振り、値の小さい方の出目を無視する。

1-14 | 望む数のクリーチャーを選ぶ。このターン、それらは可能ならブロックする。

15-20 | このターン、どのクリーチャーがブロックするか、どうブロックするかはあなたが選ぶ。

- 2回振った場合、一方のサイコロを無視しもう一方の出目を用いる。
- 無視したサイコロは事実上発生しない。無視したサイコロにより能力が誘発することはない。
- あなたがコントロールしていないクリーチャーのブロックを選ぶとき、適正な選択をしなければならない。たとえば、飛行や到達を持たないクリーチャーで飛行を持つクリーチャーをブロックすることを選ぶことはできない。
- あるクリーチャーにブロックさせるために何らかのコストが必要で、あなたがそのクリーチャーにブロックさせることを選んだ場合、そのコントローラーがそのコストを支払うかどうかを選択する。そのプレイヤーがそのコストを支払わない場合、あなたは新たなブロックのしかたを提案しなければならない。

《凶兆艦隊の向こう見ず》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・海賊

2/1

先制攻撃

凶兆艦隊の向こう見ずが戦場に出たとき、対戦相手の墓地にありインスタントか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。このターン、あなたはそれを唱えてもよく、その呪文を唱えるためにマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。このターン、その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- カードには「その呪文があなたの墓地に置かれるなら、」と書かれているが、正しくは上記の通り、「その呪文が墓地に置かれるなら、」である。

《狂乱の呪詛》

{1}{R}{R}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント(プレイヤー)

エンチャントしているプレイヤーがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、1個の d6 を振る。狂乱の呪詛はそのプレイヤーにその出目に等しい点数のダメージを与える。その後、あなたの対戦相手のうち他の1人を無作為に選び、狂乱の呪詛をそのプレイヤーにつける。

- 《狂乱の呪詛》が唯一の対戦相手につけられた場合、それは能力の解決時にそのプレイヤーについたままになる。

《クラウドの意志》

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

インスタント

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたが統率者をコントロールしているなら、あなたは両方を選んでもよい。

- ブリーズ・フレイム — クラウドの意志は飛行を持たない各クリーチャーにそれぞれX点のダメージを与える。
- スマッシュ・レリクス — アーティファクトやエンチャントのうち最大X個を対象とする。それらを破壊する。

- 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《クラウドの意志》を唱えると宣言した後、唱え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、対戦相手があなたの統率者を除去して、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わる前に(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。

《クレイ・ゴーレム》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4/4

{6}, 1個の d8 を振る:怪物化Xを行う。Xはその出目に等しい。(このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に+1/+1カウンターX個を置く。これは怪物的になる。)

パーサーク — クレイ・ゴーレムが怪物的になったとき、パーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

- 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。ただし、d8 を振ることは能力を起動するためのコストの一部なので、振った出目が気に入らず、手近な{6}があるなら、能力を再び起動することで能力に対応することができる。幸運を！
- 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、もしくはその能力を失った場合でも、それは引き続き怪物的である。
- クリーチャーが怪物的になったときに誘発する能力は、そのクリーチャーの怪物化能力の解決時にそれが戦場になかったなら、誘発しない。
- それが怪物的になった後でも、《クレイ・ゴーレム》の1つ目の能力を起動できる。それは再び怪物的になるとはなく、それにカウンターを置くこともないが、あなたは能力を起動するためにサイコロを振り、これにより他のパーマネントの能力が誘発することがある。

《狡猾な幻術師、ミーン》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ノーム・ウィザード

1/3

あなたが各ターンのあなたの2枚目のカードを引くたび、「このクリーチャーは、あなたがコントロールしていてこれでないイリュージョン1体につき+1/+0の修整を受ける。」を持つ青の1/1のイリュージョン・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イリュージョン1体が死亡するたび、あなたはあなたの手札にありマナ総量がそのクリーチャーのパワー以下であるパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《狡猾な幻術師、ミーン》の能力は、どのカードを戦場に出してもよいか決定するために、そのイリュージョンが戦場に存在していた最後の瞬間のパワーを用いる。

《光輝のソーラー》

{5}{W}

クリーチャー — 天使

3/6

飛行、絆魂

光輝のソーラーか、トークンでもこれでもないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

{W}, 光輝のソーラーを捨てる:ダンジョン探索をして、あなたは3点のライフを得る。

- 《光輝のソーラー》のコピーであるトークンが戦場に出ることによってこれ自身の能力は誘発するが、その他の《光輝のソーラー》の能力は誘発しない。

《混沌のドラゴン》

{1}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行、速攻

各戦闘で、混沌のドラゴンは可能なら攻撃する。

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1個の d20 を振る。その中で1人以上の対戦相手の出目が最も大きかったなら、この戦闘で、混沌のドラゴンはそのプレイヤーや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できない。

- あなたは対戦相手と同様に1個の d20 を振る。すべての対戦相手より大きい出目を出したなら、《混沌のドラゴン》は、それに攻撃するものに何の制限も設けない。

《地獄送り》

{2}{B}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードを唱えてもよい。あなたはその呪文を唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- あなたは、その呪文を唱えることに関する通常のタイミングのルールにすべて従う。
- あなたが追放したクリーチャーが実際にはクリーチャー化した土地であった場合、あなたは追放領域から土地・カードをプレイすることはできない。

《浄化のドルイド》

{3}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/3

浄化のドルイドが戦場に出たとき、あなたから始めて各プレイヤーはそれぞれ、アーティファクトやエンチャントのうちあなたがコントロールしていない1つを選んでよい。これにより選ばれたすべてのパーマネントを破壊する。

- プレイヤーはターン順に、それぞれ自分より前の選択を知った上で選択する。プレイヤーは、すでに他のプレイヤーによって選ばれたアーティファクトやエンチャントも選択できる。すべてのプレイヤーが選択を行った後、パーマネントは同時に破壊される。

《戦利品の山分け》

{1}{R}

エンチャント

戦利品の山分けが戦場に出るか、対戦相手1人がこのゲームに敗北したとき、各プレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚をそれぞれ追放する。

各プレイヤーのターン中に、そのプレイヤーは、戦利品の山分けによって追放されているカードのうち、土地1つをプレイするか呪文1つを唱えてもよい。そのプレイヤーは、その呪文を唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。そのプレイヤーがそうしたとき、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。

- プレイヤーが追放したカードから土地をプレイしたり呪文を唱えたりした後、そのターン中にそれらのカードを追加でプレイすることはできない。それは、土地1つか呪文1つであり、それぞれ1つではない。
- これによりカードをプレイすることは、そのカードをプレイするための通常のタイミングのルールにすべて従う。たとえば、あなたがこれにより土地1つをプレイする場合、あなたは自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、まだ土地をプレイしていない場合のみ(他の効果によって追加の土地をプレイできるのでない限り)そうしてもよい。
- あなたが対戦相手の《戦利品の山分け》をコントロールしていて、そのプレイヤーがこのゲームに敗北した場合、《戦利品の山分け》はそのプレイヤーとともにゲームを離れ、1つ目の能力は誘発しない。
- 《戦利品の山分け》が戦場を離れた後、プレイヤーは追放されたカードをプレイできなくなる。《戦利品の山分け》が破壊されてから戦場に戻ったなら、それは以前に追放したカードの記憶を持たない新しいオブジェクトである。

《大力無双》

{3}{G}

エンチャント — オーラ

瞬速

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+3/+3の修整を受ける。

エンチャントしているクリーチャーのコントローラーはそれの戦闘ダメージを、それがブロックされなかったかのように割り振ってもよい。

- クリーチャーのダメージをそれがブロックされなかったかのように割り振る場合、戦闘ダメージの一部だけをそうすることはできない。この効果を使って、クリーチャーのダメージの一部をブロックしているクリーチャーに、残りを防御プレイヤーやプレインズウォーカーに割り振ることはできない。
- それがブロックされなかったかのようにダメージを割り振ったとしても、それはそれをブロックしているクリーチャーからダメージを受ける。

《ダンス・マカブル》

{3}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれトークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。1個の d20 を振り、その出目とこれによりあなたが生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスを足す。

1-14 | これにより墓地に置かれたクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に戻す。

15+ | これにより墓地に置かれたクリーチャー・カード最大2枚をあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- あなたから開始してターン順で、各プレイヤーはそれぞれ生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。プレイヤーは、自分より前のプレイヤーがした選択を知った上で選択することになる。それらのクリーチャーはすべて同時に生け贄に捧げられる。
- サイコロが振られる前に、すべてのクリーチャーは選ばれて生け贄に捧げられる。サイコロを振った結果をどのクリーチャーを生け贄に捧げるか選ぶ前には見ることができない。

- これにより生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスのみを加える。あなたの対戦相手が生け贄に捧げたクリーチャーから選ぶのではない。これによりクリーチャーを生け贄に捧げなかった場合もあなたは1個のd20を振るが、出目には何も加えない。
- これによりプレイヤーが自分の統率者を生け贄に捧げたなら、《ダンス・マカブル》が解決し終えるまで、それを統率領域に置くかどうかを選ぶことはできない。つまり、生け贄に捧げられた統率者は、呪文のコントローラーが戦場に戻す適正な選択である。これによりそれを選んだなら、それはそのプレイヤーのコントロール下で戦場に残る。

《時の剣》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

装備しているクリーチャーが戦闘ダメージを与えるたび、1個のd12を振る。その出目とその与えたダメージより大きいかその出目が12であるなら、そのクリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

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

- パーマネントの上に置かれている+1/+1カウンターの個数を2倍にするとは、現在そのパーマネントの上にある+1/+1カウンターの個数を数え、その上にそれに等しい個数を置くことである。この個数を変更する置換効果は適用される。
- 装備しているクリーチャーが戦闘ダメージを与えるのと同時に致死ダメージを受けたなら、それはそれの上に置かれているカウンターの個数が2倍になる前に死亡する。ただし、あなたは1個のd12を振るので、それによって他のパーマネントの能力が誘発する可能性はある。

《ドラゴンボーンの勇者》

{2}{R}{G}

クリーチャー — ドラゴン・戦士

5/3

トランプル

あなたがコントロールしている発生源1つがプレイヤー1人に5点以上のダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 《ドラゴンボーンの勇者》の最後の能力は、5点以上のダメージが同じ発生源から同時に与えられた場合のみ誘発する。発生源がプレイヤーに3点のダメージを与え、その後同じプレイヤーに2点のダメージを与えても、能力は誘発しない。

《ナイヘルア》

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

伝説のクリーチャー — ・ホラー

3/5

ナイヘルアが戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー最大1体をタップする。そうしたとき、そのプレイヤーがコントロールしていてパワーがそのタップされたクリーチャーのパワー以下のクリーチャー1体を対象とする。あなたがナイヘルアをコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。

あなたが、対戦相手がオーナーであるクリーチャー1体で攻撃するたび、あなたは2点のライフを得て、そのクリーチャーのオーナーであるプレイヤーは2点のライフを失う。

- 《ナイヘルア》の1つ目の誘発型能力の解決時に、あなたは各対戦相手につきクリーチャー最大1体を選び、それらをすべて同時にタップする。その後、これによりタップされた各クリーチャーごとに個別の誘発型能力1つがスタックに置かれる。それらの能力は、あなたの選んだ順番でスタックに置かれる。それらのクリーチャーをタップすることによってあなたがコントロールしている他の能力が誘発するなら、それらもまたこの時点でスタック上に置かれる。

- スタックに能力が置かれた時点と能力の解決時の2回、タップ状態のクリーチャーのパワーと対象にしたクリーチャーのパワーを見て対象が適正であるかどうか確認する。
- 誘発型能力の解決時にタップ状態のクリーチャーが戦場になくなってしまった場合、それが戦場にあった最後の瞬間の情報を用いて、能力の解決時に対象が適正であるかどうかを決定する。
- 《ナイヘルア》の能力によってタップしたクリーチャーが、再帰誘発型能力の解決時にタップ状態でなくなっていた場合も、その能力は解決され、あなたがタップしたクリーチャーのパワーよりパワーが小さいかぎり、対象のコントロールを得る。
- 《ナイヘルア》が、その戦場に出たときに誘発する能力が解決する前、あるいはその再帰誘発型能力が解決する前に戦場を離れたなら、あなたはどのクリーチャーのコントロールも得ない。

《雪崩を乗り越なせ》

{G}{U}

インスタント

このターン、あなたは次に唱える呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。このターン、あなたが次に呪文を唱えたとき、クリーチャー最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターX個を置く。Xはその呪文のマナ総量に等しい。

- 《雪崩を乗り越なせ》を唱えることは、対象を取らない。次の呪文を唱えた後で遅延誘発型能力をスタックに置く時点で、クリーチャーを対象にする。

《入念な調査》

{2}{W}

エンチャント

あなたが攻撃するたび、調査を行う。(「{2}、このアーティファクトを生け贄に捧げる:カード1枚を引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークン1つを生成する。)

あなたが手掛かり1つを生け贄に捧げるたび、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

- 《入念な調査》の1つ目の能力が誘発するのはあなたが何体のクリーチャーで攻撃しようが関係なく、各戦闘につき1回だけである。

《ネズリルのパズル房》

{3}{U}

エンチャント

フォーカス・ビーム — あなたのアップキープの開始時に、1個の d4 を振る。占術Xを行う。Xはその出目に等しい。

パーフェクト・イルミネーション — あなたが振ったサイコロの出目がそのサイコロの最大の目であるたび、カード1枚を引く。

- フォーカス・ビーム能力を解決している間に振ったサイコロの出目が4であったなら、あなたはパーフェクト・イルミネーション能力でカード1枚を引く前に占術を行う。
- 複数のサイコロを振るよう書かれていて(ただし後述する例外がある)、複数のサイコロがその最大の目を出したら、パーフェクト・イルミネーション能力はそれに等しい数だけ誘発する。
- 《ピクシーの案内人》の効果などによって無視された出目によって、パーフェクト・イルミネーションの能力を誘発することはない。

《熱病の疑惑》

{6}{B}{R}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれ、土地でないカードが追放されるまで、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、それらの土地でないカードのうち望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

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

- あなたは、《熱病の疑惑》によって追放されたカードを解決時に唱える。それらを唱えないことを選んだ場合、後になってそれらを唱えることはできない。
- あなたは追放されたカードを、それらが追放された順番に関わらず、望む順番で唱えることができる。
- 「mana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。カードに強制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を支払わなければならない。
- カードのmanaコストに{X}が含まれるなら、mana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。
- 追放された土地・カードを含む、これにより唱えなかったカードは永続的に追放領域に残る。

《バッグ・オヴ・ディヴァウアリング》

{B}

アーティファクト

あなたがアーティファクトやクリーチャーのうちトークンでもこれでもない1つを生け贄に捧げるたび、それを追放する。

{2}, {T}, アーティファクトやクリーチャーのうちこれ以外の1つを生け贄に捧げる: カード1枚を引く。

{3}, {T}, バッグ・オヴ・ディヴァウアリングを生け贄に捧げる: 1個の d10 を振る。バッグ・オヴ・ディヴァウアリングによって追放されているカードのうちX枚をオーナーの手札に戻す。Xはその出目に等しい。

- 《バッグ・オヴ・ディヴァウアリング》の1つ目の能力はあなたがパーマネントを生け贄に捧げたときに起こる誘発型能力であるが、あなたが望むならいつでもパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。そうするためには、《バッグ・オヴ・ディヴァウアリング》の2つ目の能力を起動するなどの方法が必要である。
- 生け贄に捧げたカードが、これの1つ目の能力の解決時に墓地になかったなら、それは追放されない。それは3つ目の能力の「バッグ・オヴ・ディヴァウアリングによって追放されているカード」にはならない。

《バッグ・オヴ・トリックス》

{1}{G}

アーティファクト

{4}{G}, {T}: 1個の d8 を振る。mana総量がそれに等しいクリーチャー・カードが公開されるまで、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。

- あなたのライブラリーにその出目に等しいmana総量を持つクリーチャー・カードがないなら、あなたはライブラリー全体を公開し、その後ライブラリー全体を無作為の順番で置く。
- これによりライブラリー全体を公開したとしても、一番下に無作為の順番で置くことはライブラリーを「切り直す」ことに数えない。

《秘本に縛られし者、プロスパー》

{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

秘奥義 — 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、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

契約の恩恵 — あなたが追放領域にあるカードをプレイするたび、宝物・トークン1つを生成する。

- あなたは秘奥義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。
- 契約の恩恵能力は、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。秘奥義能力によって追放したカードだけではない。

《ファントム・ステード》

{3}{U}

クリーチャー — 馬・イリュージョン

瞬速

ファントム・ステイドが戦場に出たとき、あなたがコントロールしてこれでないクリーチャー1体を対象とする。ファントム・ステイドが戦場を離れるまで、それを追放する。

ファントム・ステイドが攻撃するたび、その他のタイプに加えてイリュージョンであることを除きその追放されているカードのコピーであるトークン1体を、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- 《ファントム・ステイド》のオラクル・テキストが更新された。上記が公式テキストである。カードには「追放されているクリーチャー」と書かれているが、「追放されているカード」に変更されている。これは機能変化ではない。
- 《ファントム・ステイド》が、その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。
- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻る時、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が、《ファントム・ステイド》の最後の能力はトークンを生成しない。
- この誘発型能力によって生成されたトークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない(たとえば、「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない)。
- あなたは、このトークンが戦場に出る際に、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているのかを指定する。《ファントム・ステイド》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
- 追放されたカードのmanaコストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- コピー元の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。
- 《ファントム・ステイド》が、クリーチャー化した土地などのクリーチャー・カードでないカードを追放した場合も、これが攻撃するたびにそのカードのコピーを生成する。それはタップ状態で戦場に出て、戦闘終了時に生け贄に捧げられる。ただし、それは攻撃している状態ではなく、イリュージョンでもない。

《古き者のまとい身》

{3}{W}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント(あなたがコントロールしているクリーチャー)

古き者のまとい身が戦場に出たとき、あなたの墓地にありオーラや装備品でありエンチャントしているクリーチャーにつけることができる望む数のカードを対象とする。それらを、エンチャントしているクリーチャーについている状態で戦場に戻す。

エンチャントしているクリーチャーは、それについているオーラや装備品1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- 《古き者のまとい身》のオラクル・テキストが更新された。上記が公式テキストである。特に、あなたはあなたの墓地にあり、《古き者のまとい身》がエンチャントしているクリーチャーに適正につけることができるオーラや装備品であるカードのみを選ぶことができる。
- 戦場に出たときに誘発する能力の解決時に、《古き者のまとい身》がエンチャントしているクリーチャーに適正につけることができない対象は、あなたの墓地に残る。
- 《古き者のまとい身》が、この戦場に出たときに誘発する能力に対応して別のクリーチャーについた状態になった場合、元のエンチャントしているクリーチャーを用いて対象を選んだとしても、解決時についているクリーチャーが「エンチャントしているクリーチャー」である。つまり、これらの対象の一部が不適正になることがある。
- 《古き者のまとい身》が、この戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に戦場を離れたなら、これが戦場を離れる直前についていたパーマネントが(そのパーマネントがもはやクリーチャーでなかったとしても)「エンチャントしているクリーチャー」である。

《フロスト・ジャイアントの伯爵、ストルヴァルド》

{4}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 巨人

7/7

護法{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護法{3}を持つ。

フロスト・ジャイアントの伯爵、ストルヴァルドが戦場に出るか攻撃するたび、以下から1つまたは両方を選ぶ。

- ・クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは7/7になる。
- ・クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは1/1になる。

- 《フロスト・ジャイアントの伯爵、ストルヴァルド》の誘発型能力は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。そのクリーチャーのクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターも適用される。
- あなたが両方のモードを選んだなら、効果は書かれている通りの順番に発生する。
- あなたは望むなら両方のモードの対象として同じクリーチャーを選ぶことができる——なぜそんなことをするのか……ちっぽけな生活空間に住めるように縮小する前に、驚異的な宇宙の力を少しだけ味わわせたのだろうか？

《ヘリッシュ・リビューク》

{2}{B}

インスタント

ターン終了時まで、各対戦相手がコントロールしているすべてのパーマネントは「このパーマネントがヘリッシュ・リビュークを唱えたプレイヤーにダメージを与えたとき、このパーマネントを生け贄に捧げる。あなたは2点のライフを失う。」を得る。

- 《ヘリッシュ・リビューク》がパーマネントに与える誘発型能力の解決時に、そのパーマネントのコントローラーがそれを生け贄に捧げることができない場合も、そのコントローラーは2点のライフを失う。同様に、そのコントローラーがライフを失うことができない場合も、パーマネントを生け贄に捧げる。
- 1ターン中にプレイヤーが《ヘリッシュ・リビューク》を複数回唱えたなら、パーマネントは複数回分の誘発型能力を得る。各能力はそれぞれ個別に誘発し、解決する。たとえば、《ヘリッシュ・リビューク》を2回唱えたなら、あなたにダメージを与えた各パーマネントそれぞれにつき、そのコントローラーは4点のライフを失う。
- 1ターン中に複数のプレイヤーが《ヘリッシュ・リビューク》を唱えたなら、一部のパーマネントは、異なるプレイヤーを参照する複数の誘発型能力を得る。各能力は、それに能力を与えた《ヘリッシュ・リビューク》を唱えたプレイヤーについてのみ誘発する。
- 《ヘリッシュ・リビューク》の唱えたものでないコピーは対戦相手のパーマネントに能力を与えるが、どのプレイヤーも《ヘリッシュ・リビューク》のコピーを唱えなかったため、その能力は何もしない。
- 《ヘリッシュ・リビューク》がスタック上にある間に他のプレイヤーが呪文や能力によりそのコントロールを得たなら、そのプレイヤーの対戦相手がコントロールしているパーマネントが能力を得る（おそらくあなたがコントロールしているパーマネントも含む）。ただし、あなたが《ヘリッシュ・リビューク》を唱えるプレイヤーであることは変わらないので、その能力は、それらのパーマネントがあなたにダメージを与えるたびに誘発する。解決時に《ヘリッシュ・リビューク》をコントロールしていたプレイヤーではない。

《ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレングス》

{1}{G}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーの基本のパワーとタフネスは10/10になる。

装備{10}。この能力を起動するためのコストは、{X}少なくなる。Xはこの能力が対象としているクリーチャーのパワーに等しい。

- 《ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレングス》は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。装備しているクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターも適用される。

《ホーリィ・アヴェンジャー》

{2}{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは二段攻撃を持つ。

装備しているクリーチャーが戦闘ダメージを与えるたび、あなたはあなたの手札にあるオーラ・カード1枚を、それについている状態で戦場に出してもよい。

装備{2}{W}

- 戦場に出すオーラ・カードは、装備しているクリーチャーに適正につけることができるものでなければならない。
- 拡張アート版で「二弾攻撃」となっているが、正しくは上記の通り「二段攻撃」である。

《暴走魔法のソーサラー》

{3}{R}

クリーチャー — オーク・シャーマン

4/3

あなたが各ターンで最初に追放領域から唱える呪文は続唱を持つ。(あなたが追放領域から最初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。それらの追放されている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。)

- そのターンで最初に唱えた呪文でなくとも、あなたが各ターンで最初に追放領域から唱える呪文は続唱を持つ。
- ただし、あなたが追放領域から呪文を唱え、そのターンの後になって《暴走魔法のソーサラー》があなたのコントロール下にきたなら、《暴走魔法のソーサラー》はそのターンにあなたが追放領域から唱えた呪文に続唱を与えない。
- あなたが複数の《暴走魔法のソーサラー》をコントロールしているなら、追放領域から唱えた最初の呪文はその数に等しい個数の続唱を持ち、それらはそれぞれ個別に誘発する。
- 1ターン中にあなたが追放領域から唱えた最初の呪文の続唱能力を解決している間に、あなたが2つ目の《暴走魔法のソーサラー》を唱えたとしても、その呪文が再び続唱を行うことはない。
- 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。たとえば、《暴走魔法のソーサラー》のマナ総量は常に4である。
- 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。
- 続唱能力の解決時に、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。その呪文が追加コストを必要とするなら、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。
- 続唱に関する最近のルール変更により、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、あなたが唱える結果として生じる呪文も、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。
- 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。

《真夜中の道照らし》

{2}{W}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

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伝説のクリーチャーによってしかブロックされない。あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、ダンジョン探索をする。(ダンジョン探索をするとは、最初の部屋へ入るか、次の部屋へ進むことである。)

- 二段攻撃を持ちブロックされなかったクリーチャーはダメージを2回与えるので、《真夜中の道照らし》の最後の能力は2回誘発する。

《ミスラル・ホールのキャッティ=ブリー》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・射手

2/2

先制攻撃、到達

ミスラル・ホールのキャッティ=ブリーが攻撃するたび、これの上に、これについている装備品の数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

{1}, ミスラル・ホールのキャッティ=ブリーの上からすべての+1/+1カウンターを取り除く: 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーのうち対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。これはそれにX点のダメージを与える。Xはこれにより取り除かれたカウンターの個数に等しい。

- ブロックしているクリーチャーがこれにより受けたダメージにより破壊されたなら、それがブロックしていたクリーチャーはブロックされた状態のままである。攻撃クリーチャーは、トランプルを持っていないかぎり、攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーにダメージを与えることはない。
- 《ミスラル・ホールのキャッティ=ブリー》にカウンターが置かれていない場合、あなたは依然として最後の能力を起動できる。これはダメージを一切与えないが、《フェイの騎獣》のそのように、能力によって何かを対象にとることと数えられる。

《無双の古きもの、クラウド》

{5}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行、速攻

無双の古きもの、クラウドが攻撃するたび、望む色の組み合わせのmana X点を加える。Xは、すべての攻撃クリーチャーのパワーの合計に等しい。このmanaは呪文を唱えるためにのみ使用できる。ターン終了時まで、このmanaはステップやフェイズの終了に際して無くならない。

- 《無双の古きもの、クラウド》の誘発型能力は、解決時にmanaを生成するが、誘発条件が起動型mana能力の起動や解決ではなかったため、mana能力ではない。つまり、スタックを使うので、対応することができる。特に、プレイヤーは対応して攻撃クリーチャーを破壊すれば、生成されるmanaの総量を減らすことができる。

《ロッド・オヴ・アブソープション》

{2}{U}

アーティファクト

プレイヤーがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、その解決に際し、それを墓地に置く代わりに追放する。

{X}, {T}, ロッド・オヴ・アブソープションを生け贄に捧げる: あなたは、ロッド・オヴ・アブソープションによって追放されているカードのうち望む数の呪文をmana総量の合計がX以下になるように選び、mana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 複数の《ロッド・オヴ・アブソープション》が同時に戦場にある場合、プレイヤーがインスタントやソーサリーである呪文を唱えることによってそれらすべてが誘発する。呪文の解決時に、その呪文のコントローラーはどの《ロッド・オヴ・アブソープション》がそれを追放するかを選ぶ。

- 各《ロッド・オヴ・アブソープション》はそれぞれ、それが追放したカードを個別に把握する。《ロッド・オヴ・アブソープション》が破壊され、その後になって戦場に戻された場合、それはそれが以前に追放したカードを一切利用できない。
- 呪文が打ち消されたりそれが解決されなかったりした場合、《ロッド・オヴ・アブソープション》はそれを追放しない。
- 《ロッド・オヴ・アブソープション》の最後の能力の解決時に、あなたは、追放されているカードの中から望む枚数の呪文をマナ総量の合計が X 以下になるように選び、望む順番で唱える。これにより唱えられなかったカードは追放領域に永続的に残る。
- 「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。カードに強制的追加コストがあるなら、その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。

《ローブ・オヴ・スターズ》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは +0/+3 の修整を受ける。

アストラル・プロジェクション — {1}{W}: 装備しているクリーチャーはフェイズ・アウトする。(そのコントローラーの次のターンまで、それやそれについているものはすべて存在しないかのように扱う。)

装備 {1}

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、存在していないかのように扱われる。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- 特に、他のクリーチャーがフェイズ・アウトしている間、あなたは《ローブ・オヴ・スターズ》をそれに装備できない。つけられている《ローブ・オヴ・スターズ》のアストラル・プロジェクション能力を、装備能力に対応して起動した場合、《ローブ・オヴ・スターズ》は装備能力が解決する前にフェイズ・アウトし、移動しない。
- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それにつけられているオーラや装備品(《ローブ・オヴ・スターズ》を含む)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、フェイズ・アウトしたときにつけていたクリーチャーにつけら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} 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している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」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果(たとえば、《マインド・フレイヤー》の効果)は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 対戦相手があなたのクリーチャーのうち1体のコントロールを得て、そのクリーチャーがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのクリーチャーは次のその対戦相手のアンタップ・ステップの最初に、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、それは、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。

マジック: ザ・ギャザリング、マジック、フォーゴトン・レルム探訪、ダンジョンズ&ドラゴンズ、ストリクスヘイヴン: 魔法学院、カルドハイム、ゼンディカー、エルドレインの王権、テーロス、およびイコリアは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2021 Wizards.

