

『団結のドミナリア』リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2022 年 7 月 21 日/日本語版 2022 年 9 月 2 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新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 DMU である『団結のドミナリア』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『神河：輝ける世界』、『ニューカペナの街角』、『団結のドミナリア』。

セットコードが DMC であり 1～48（およびそれらの別アート版 49～96）の番号がついている『団結のドミナリア』統率者デッキのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットで使用できる。セットコードが DMC で番号が 97 以上のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる再録カードである。

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。

新キーワード能力：先読（さきよみ）

もしあなたが結末を知りたいがあまり本の最後まで飛ばして読む人なら、この先読能力はあなたに最適だ。先読能力を持つ英雄譚は、どの章から読み始めるかをあなたが選ぶことができる。それはその数の伝承カウンターが置かれた状態で戦場に出て、戦場に出た後にその章能力のみが誘発する。

《ブレイズの恐るべき復活》

{2}{B}

エンチャント — 英雄譚

先読（章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター 1 個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。III の後に、生け贄に捧げる。）

1 — あなたはクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれカード 1 枚を捨てる。

II — あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

III — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは土地でもトークンでもないパーマネント1つを生け贄に捧げてもよい。そうしないなら、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。

先読に関する注釈

- 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。その英雄譚はそれの上に、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。
- 通常、一度に2個以上のカウンターが英雄譚の上に置かれるなら、該当するすべての章能力が誘発する。先読能力はこの例外を生じさせる。先読を持つ英雄譚が戦場に出たターンには、その章能力とちょうど同じ数の伝承カウンターが置かれていないかぎり、その章能力は誘発しない。
- 置換効果によって戦場に出るパーマネントの上に置かれているカウンターの数が変更されるなら、戦場に出る英雄譚の上に置かれる伝承カウンターの数を選んだ後にその効果が適用される。その場合、あなたがどの数字を選んだとしても、戦場に出たときに置かれていた伝承カウンターと同じ数の章番号の章能力のみが誘発する。
- それ以降のターンでは、先読を持つ英雄譚は英雄譚・エンチャントの通常のルールに従う。詳細については以下の「英雄譚に関する一般注釈」を参照すること。

英雄譚に関する一般注釈

- 英雄譚が戦場に出るに際し、そのコントローラーはそれの上に伝承カウンター1個を置く。あなたの戦闘前メイン・フェイズが始まる際（あなたのドロウ・ステップの直後）にも、あなたがコントロールしている各英雄譚の上に伝承カウンターをそれぞれ1個置く。これらのいずれかにより英雄譚に伝承カウンターを置くことは、スタックを使わない。
- 英雄譚の文章欄の左側に書かれている各シンボルは章能力を表している。章能力は誘発型能力である。英雄譚の上に伝承カウンターが置かれて、その英雄譚の上に置かれている伝承カウンターの数が章能力の章番号の数以上になったときに、その章能力が誘発する。（例外となる先読については上記を参照。）章能力はスタックに置かれるので、対応することができる。
- 章能力は、すでにその章番号以上の数の伝承カウンターが置かれている英雄譚の上に伝承カウンターが置かれても、誘発しない。たとえば、英雄譚の上に3個目となる伝承カウンター1個が置かれると、IIIの章能力が誘発するが、IとIIが再び誘発することはない。
- 章能力が誘発した後は、スタック上にあるその章能力は、その英雄譚の上にカウンターが置かれたり取り除かれたり、またその英雄譚が戦場を離れたりしても、その影響を受けない。
- 複数の章能力が同時に誘発した場合、それらのコントローラーはそれらを望む順番でスタックに置く。それらの中に対象を取るものがある場合は、能力をスタックに置く時点で対象を選ぶ。これは、それらのどの能力の解決よりも先である。
- 英雄譚からカウンターが取り除かれた場合、その英雄譚が伝承カウンターを得たときに、該当する章能力が再び誘発することになる。伝承カウンターが取り除かれること自体によって、以前の章能力が再び誘発することはない。
- 英雄譚の上に置かれた伝承カウンターの数がその英雄譚の最大の章番号の数以上になったなら、その章能力がスタックを離れた（たとえば、それが解決されたり打ち消されたりした）後で、その英雄譚のコントローラーはその英雄譚を生け贄に捧げる。これは状況起因処理であり、スタックを使わない。

新キーワード能力：後援

後援は、後援を持つ攻撃クリーチャーが、攻撃することが可能であった他のクリーチャーから支援を得られる新しいキーワード能力である。

《アルガイヴの騎兵》

{2}{W}

クリーチャー — オーク・騎士

2/2

後援（このクリーチャーが攻撃するに際し、あなたがコントロールしていて召喚酔いの影響を受けておらず攻撃してもいないクリーチャー1体をタップしてもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、このクリーチャーのパワーにそのタップしたクリーチャーのパワーを足す。）

アルガイヴの騎兵が戦場に出たとき、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 攻撃プレイヤーは、攻撃させるすべてのクリーチャーをタップした直後に、後援能力を起動するためにクリーチャーをタップするかどうかを選ぶ。後になってクリーチャーに後援させることを選ぶことはできない。
- クリーチャーに後援させるには、そのクリーチャーはアンタップ状態でかつ攻撃していない状態で（たとえそれが警戒を持っていたとしても）かつ速攻を持つかこのターンの開始時からその攻撃プレイヤーのコントロール下になければならない。
- プレイヤーが攻撃クリーチャーの後援能力のためにクリーチャーをタップしたとき、ターン終了時まで、その攻撃クリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、そのタップしたクリーチャーのパワーに等しい。これは攻撃クリーチャー指定ステップ中に攻撃クリーチャーを指定した直後にスタックに置かれる誘発型能力である。
- あなたは攻撃クリーチャーの後援能力1つにつきクリーチャー1体のみをタップでき、単一のクリーチャーを2つ以上の後援能力のためにタップすることはできない。

新メカニズム：麻痺カウンター

このセットには、タップ状態のパーマネントがアンタップされることを防ぐ新たな方法として麻痺カウンターが導入されている。

《時間稼ぎ》

{2}{W}

インスタント

キッカー{1}{U}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{U}を支払ってもよい。）

クリーチャー最大2体を対象とする。それらをタップする。この呪文がキッカーされていたなら、それらの各クリーチャーの上にそれぞれ麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）カード1枚を引く。

- 麻痺カウンターが置かれていてタップ状態のパーマネントがアンタップされるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個が取り除かれる。これは置換効果である。
- 麻痺カウンターは、プレイヤーが自分のアンタップ・ステップ時のタップ状態のパーマネントをアンタップすることなど、あらゆるアンタップを置き換える。
- パーマネントの上に2個以上の麻痺カウンターがあるなら、アンタップ状態になるたびに取り除かれるカウンターは1個のみである。
- パーマネントが「アンタップ状態になる」ときに誘発する能力は、代わりに麻痺カウンターが取り除かれた場合、誘発しない。
- パーマネント1体をアンタップすることが何らかのコストの一部であるなら（たとえば、《光素の泉》の1つ目の能力によるもの）、あなたはタップ状態であり麻痺カウンターが置かれているパーマネントを「アンタップする」ことでそのコストを支払ってもよい。麻痺カウンターが取り除かれ、そのクリーチャーはタップ状態のままである。しかし、そのコストは支払われたことになる。
- 一方で、複数のパーマネントをアンタップすることがコストの一部である場合（たとえば、《光素の泉》の最後の2つの能力によるもの）、同一のパーマネントを複数回「アンタップ」してそのコストを支払うことはできない。

- 麻痺カウンターは、それを生成した効果から独立して存在する。パーマネントの上に麻痺カウンターがないなら、それは通常通りアンタップする。
- 麻痺カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントが何らかの能力を得ることはない。つまり、それはパーマネントがすべての能力を失う効果には影響されない。

新メカニズム：パワーストーン・トークン

パワーストーン・トークンは新種のアーティファクト・トークンである。それらは、アーティファクトでない呪文を唱える以外のあらゆる目的で支払うことができる無色のマナを引き出す目的でタップすることができる。

《マナ・リグ》

{3}

伝説のアーティファクト

あなたが多色の呪文を唱えるたび、パワーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。(それは、「{T} : {C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。)

{X}{X}{X}, {T} : 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。それらのうち最大2枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- パワーストーン・トークンは新種の定義済みトークンである。それらはそれぞれ「パワーストーン」のアーティファクト・タイプと「{T} : {C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」の能力を持つ。
- パワーストーン・トークンによって加えられた{C}は、アーティファクトでない呪文以外のあらゆるものに使用できる。これには、アーティファクトやアーティファクトでないパーマネントの能力を起動するためのコストを支払ったり、護法コストを支払うことなども含まれる。
- 『団結のドミナリア』のセットに含まれている、パワーストーン・トークンを生成するすべてのカードはタップ状態のパワーストーン・トークンを生成するが、タップ状態で戦場に出ることはこのトークンの定義に含まれていない。特に、あなたがパワーストーン・トークンのコピーであるトークンを生成した場合、そのトークンのコピーはタップ状態で戦場に出るわけではない。

再録土地サイクル：ペインランド

『団結のドミナリア』にはマナ2色のうち1色を引き出す目的でタップすることができる基本でない土地6つが含まれている。

《アダーカー荒原》

土地

{T} : {C}を加える。

{T} : {W}か{U}を加える。アダーカー荒原はあなたに1点のダメージを与える。

- あなたに与えられるダメージは2つ目のマナ能力の一部である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。
- ほとんどの土地と同様、このサイクルの土地は無色である。あなたに与えるダメージの発生源は無色である。

再録メカニズム：キッカー

キッカーは再録キーワードであり、多めにマナを支払うことで、呪文にさらなる力を与えることができる。

《強引な妨害》

{2}{B}

ソーサリー

キッカー{R}（この呪文を唱えるに際し、追加で{R}を支払ってもよい。）

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。この呪文がキッカーされていたなら、これはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

- キッカー・コストを2回以上支払うことはできない。
- キッカー能力を持つパーマネントを唱えずに戦場に出すなら、それをキッカーすることはできない。
- キッカーされていてインスタントやソーサリーである呪文をコピーしたなら、そのコピーもキッカーされている。カードかトークンがパーマネントのコピーとして戦場に出る場合は、コピー元がキッカーされていたとしても、そのパーマネントはキッカーされていない。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。

再録能力語：版図

版図は再録の能力語であり、あなたがより多くの基本土地タイプをコントロールしているほど強力になるカードである。

《弩弓破》

{1}{W}

インスタント

版図 — タップ状態のクリーチャー1体を対象とする。弩弓破はそれにX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数に1を足した数に等しい。

- 版図の能力は、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数を考慮する。あなたがコントロールしている土地の数や望むタイプの数ではない。
- 基本土地タイプは、平地、島、沼、山、森である。基本土地タイプでない（砂漠などの）土地タイプは版図の能力には含まれない。

新カードのサイクル：穢すもの

穢すものとは、それぞれが異なる色を司る、5体のファイレクシアン・クリーチャーのサイクルである。各穢すものはそれぞれ3つの能力を持つ。キーワード能力、あなたが唱えるその穢すものと同じ色のパーマネント・呪文のコストを2点のライフを支払って減らすことができる能力、同じ色のパーマネント・呪文を唱えることの見返りを得る誘発型能力である。

《夢を穢すもの》

{3}{U}{U}

クリーチャー — ファイレクシアン・スフィンクス

4 / 3

飛行

青のパーマネント・呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは2点のライフを支払ってもよい。これによりライフを支払ったなら、その呪文を唱えるコストは{U}少なくなる。この効果は、あなたが支払う青マナの点数のみを減らす。

あなたが青のパーマネント・呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- パーマネント・呪文1つにつき、あなたは追加コストを1度だけ支払うことができる。
- 穢すものは実質的に、呪文のコストに含まれる色マナのシンボルを色つきのファイレクシア・マナ・シンボルに変えるのだと早合点するプレイヤーもいることだろう。しかし、機能性は似ているものの、この能力によって呪文のコストにファイレクシア・マナ・シンボルが含まれることにはならない。《憤怒の抽出機》にとっては、残念なお知らせだ。
- 誘発型能力は、あなたがそれを唱えるためにどんなコストを支払ったかに関係なく、あなたがその該当する色のパーマネント・呪文を唱えるたびに誘発する。その能力は、それを誘発させ

た呪文が解決される前に、誘発し解決される。それは、それを誘発させた呪文が打ち消されたとしても、解決される。

- もしあなたが完成主義者なら、あなたはこれにより呪文そのもののコストが減らないとしても、追加のコストである2点のライフを支払うことを選んでもよい。法務官はその行為を認めてくれるだろう。

『団結のドミナリア』のセット本体のカード別注釈

《アカデミーの壁》

{2}{U}

クリーチャー — 壁

0/5

防衛

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、あなたはカード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《アカデミーの壁》の最後の能力の解決中に、あなたはカード1枚を引き、カード1枚を捨てる。それらのイベントの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできず、何も起こり得ない。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《アカデミーの伝承師》

{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

各プレイヤーのドロー・ステップの開始時に、そのプレイヤーは追加でカード1枚を引いてもよい。そうしたなら、このターン、そのプレイヤーが呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

- このコストの増加は、そのプレイヤーが呪文を代替コストで唱えていたとしても適用される。そのプレイヤーがクリーチャー・呪文を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたとしても、{2}を支払わなくてはならない。
- 呪文を唱えるためのコストを軽減する能力は、増加する能力よりも後に適用される。たとえば、《アカデミーの伝承師》の誘発型能力が解決されるに際し、対戦相手が追加のカードを引くことを選び、そのプレイヤーが7体以上のクリーチャーを持っていた場合、《アルガイヴの密集軍》(マナ・コストが{5}{W}で「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クリーチャー1体につき{1}少なくなる。」の能力を持つカード)によってそのターンに呪文を唱えるためのコストが{W}になる。

《怪しげな統治者、スクイー》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・貴族

2/2

速攻

怪しげな統治者、スクイーが攻撃するたび、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。

あなたは、あなたの墓地にある怪しげな統治者、スクイーを、マナ・コストではなく{3}{R}を支払い、あなたの墓地にありこれでないカード4枚を追放することで唱えてもよい。

- カードには「あなたは、あなたの墓地にある怪しげな統治者、スクイーを、マナ・コストではなく{3}{R}を支払い、墓地にありこれでないカード4枚を追放することで唱えてもよい。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、自分の墓地にあるカード4枚を追放しなければならない。

- 《怪しげな統治者、スクイー》のコントローラーが、そのゴブリン・トークンが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーを選ぶ。《怪しげな統治者、スクイー》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。
- 《怪しげな統治者、スクイー》の最後の能力が与える許諾によって、あなたが、あなたの墓地からそれを唱えられるタイミングが変わることはない。
- 《怪しげな統治者、スクイー》があなたの墓地から唱えられた後に、それが打ち消されるか死亡した場合、それは墓地に戻る。後になって、これにより再度唱えることができる。
- あなたが、あなたの墓地から呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。あなたがその呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《嵐の走者、ナジャル》

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

伝説のクリーチャー — イフリート・ウィザード

5/4

あなたはソーサリー・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。

嵐の走者、ナジャルが攻撃するたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、このターン、次にあなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 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、《嵐の走者、ナジャル》の遅延誘発型能力によって生成されたコピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- あなたは、《嵐の走者、ナジャル》の遅延誘発型能力によって生成されたコピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《嵐の走者、ナジャル》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《アルガイヴの徴募人、ベイルド》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがその基本のパワーより大きいパワーを持つクリーチャーをコントロールしている場合、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 通常、クリーチャーの基本のパワーとタフネスはそのカードに記載されているパワーとタフネスであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーとタフネスである。他の効果がクリーチャーのパワーとタフネスを特定の数に設定した場合、それが基本のパワーとタフネスになる。何らかの効果がクリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整した場合、それは基本のパワーとタフネスには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で*/*や類似の内容で示されるような、パワーとタフネスを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーとタフネスを決定するときにその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/0であり、いくつかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーとタフネスを変更しない。

《アルガイヴの密集軍》

{5}{W}

クリーチャー — 人間・コー・兵士

4/4

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クリーチャー1体につき{1}少くなる。

警戒

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《アルガイヴの密集軍によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《アルガイヴの密集軍》の1つ目の能力はそのコストの{W}を減らすことはできない。

《歩く防壁》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

0/3

防衛

{2}：防衛を持つクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得、防衛を持たないかのように攻撃でき、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《歩く防壁》の最後の能力は、いずれのクリーチャーのパワーも変更しない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、クリーチャー2体が格闘を行っても戦闘ダメージを負わせるわけではないので、影響を受けるクリーチャーにそれでないクリーチャーと格闘を行わせる効果は、そのパワーの値を用いて与えるダメージの点数を決定する。

《アーティの嘲笑》

{1}{U}{U}

インスタント

このターンに対戦相手1人が2つ以上の呪文を唱えていたなら、この呪文を唱えるコストは{U}少くなる。

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- このターン、複数の対戦相手がそれぞれ2つ以上の呪文を唱えていた場合、《アーティの嘲笑》のコストは{U}少なくなるだけである。1つにつき{U}少なくなるわけではない。

《アーボーグの奪還》

{B}

ソーサリー

キッカー{1}{G}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{G}を支払ってもよい。）

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。あなたは2点のライフを得る。この呪文がキッカーされていたなら、あなたの墓地にありそれでないパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- キッカーされていないなら、《アーボーグの奪還》の対象は1体のみである。
- あなたの墓地にクリーチャー・カードとそれでないパーマネント・カードの両方がない場合、あなたは《アーボーグの奪還》をキッカーされている状態で唱えることはできない。

《アーボーグのラタドラビック》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ウィザード

3/3

警戒、護法{2}

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのゾンビは警戒を持つ。

あなたがコントロールしていてこれでない伝説のクリーチャー1体が死亡するたび、伝説でないこと

とその他の色やタイプに加えて黒の2/2のゾンビであることを除き、そのクリーチャーのコピーであるトークン1つを生成する。

- このトークンは、そのクリーチャーが死亡する前に戦場にあった最後のときの特性をコピーする。それが墓地にあるときの特性ではない。
- このトークンは、パワーとタフネスを除き、(そのクリーチャーが何か他のものをコピーしているのでないかぎり。詳しくは後述) その元のクリーチャーに印刷されていたものだけをコピーし、黒の色と、ゾンビのクリーチャー・タイプを加える。それは、そのクリーチャーがタップ状態であったかアンタップ状態であったか、その上にカウンターが置かれていたかどうか、オーラや装備品がついていたかどうか、また、コピー効果を除く、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えていた効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・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。

《アーボーグのルアゴイフ》

{1}{G}

クリーチャー — ルアゴイフ

/1+

キッカー{U}、キッカー{B} (この呪文を唱えるに際し、追加で{U}や{B}を支払ってもよい。)

アーボーグのルアゴイフが戦場に出るに際し、これがキッカーされた回数1回につき3枚のカードを切削する。

アーボーグのルアゴイフのパワーはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しく、タフネスはそれに1を加えた値に等しい。

- 《アーボーグのルアゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。
- あなたは《アーボーグのルアゴイフ》を{U}コストで1回、そして{B}コストで1回だけキッカーしてもよい。{U}{B}を支払って2回キッカーすることもできるが、{U}{U}や{B}{B}を支払って2回キッカーすることはできない。また、3回以上キッカーすることはできない。
- 《アーボーグのルアゴイフ》の2つ目の能力は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。これが戦場に出てから、そのコントローラーがカードを切削するまでの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり他の処理を行うことはできない。
- これがキッカーされていたなら、《アーボーグのルアゴイフ》は、あなたがこれがキッカーされた回数1回につき3枚のカードを切削した後に、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数によって決定されたパワーとタフネスで戦場に出る。たとえば、これが戦場に出る前にあなたの墓地にクリーチャー・カード1枚があり、この能力であなたがさらに2枚のクリーチャー・カードを切削した場合、これは3/4のクリーチャーとして戦場に出る。

《アーボーグへの貢納》

{1}{B}

インスタント

キッカー{1}{U} (この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{U}を支払ってもよい。)

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。この呪文がキッカーされていたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは追加で、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枚につき-1/-1の修整を受ける。

- 《アーボーグへの貢納》は、それが解決し終わるまで墓地に置かれないので、その効果にそれ自身は数えない。

《怒りの大天使》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 天使

3/4

キッカー{B}、キッカー{R}（この呪文を唱えるに際し、追加で{B}や{R}を支払ってもよい。）

飛行、絆魂

怒りの大天使が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、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2点のダメージを与える。

怒りの大天使が戦場に出たとき、2回キッカーされていた場合、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2点のダメージを与える。

- あなたは《怒りの大天使》を{B}コストで1回、そして{R}コストで1回だけキッカーしてもよい。{B}{R}を支払って2回キッカーすることはできるが、{B}{B}や{R}{R}を支払って2回キッカーすることはできない。また、3回以上キッカーすることはできない。
- これが2回キッカーされていたなら、《怒りの大天使》の最後の2つの能力がそれぞれ1回ずつ誘発する。言い換えるならば、これは2体の対象にそれぞれ2点のダメージを与えるか、同じ対象に2点のダメージを2回与える。

《勢いを挫く》

{1}{U}

ソーサリー

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3個を置く。（麻痺カウンターが置かれたパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそのの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

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。）

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《勢いを挫く》の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが能力の解決時にタップ状態であっても、その上に麻痺カウンター3個を置く。

《生けるレガシー、カーン》

{4}

伝説のプレインズウォーカー — カーン

4

+1：パワーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。（それは、「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。）

-1：望む点数のマナを支払う。あなたのライブラリーの一番上にあるその枚数のカードを見て、うち1枚をあなたの手札に、残りをライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

-7：「あなたがコントロールしているアンタップ状態のアーティファクト1つをタップする：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ紋章を得る。

- 《生けるレガシー、カーン》の2つ目の忠誠度能力では、能力が解決されるまであなたは支払うマナの点数を選ばない。能力が解決し始めて、あなたがマナを支払った後は、あなたがその能力のすべての工程を完了するまで、どのプレイヤーも対応することはできない。
- あなたがマナを支払わないなら、あなたはカードを見たり、カードを手札に入れたりしない。
- これによりあなたが1枚以上のカードを見たなら、あなたはカード1枚を手札に入れなければならない。カード1枚を手札に加えないことを選ぶことはできない。
- 《生けるレガシー、カーン》の紋章には、あなたがそのコストを支払うためにアンタップ状態のアーティファクトをタップできる起動型能力を持つ。特に、あなたはそのコストを支払うために、たとえそれらが速攻を持っていなかったとしても、このターンに戦場に出たアーティファクト・クリーチャーをタップしてもよい。

《泉のジン》

{4}{U}{U}

クリーチャー — ジン

4 / 4

飛行

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、以下から1つを選ぶ。

- ・ターン終了時まで、泉のジンは+1/+1の修整を受ける。
- ・泉のジンを追放する。次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。
- ・占術1を行う。
- ・《泉のジン》の誘発型能力は、それを誘発させたインスタントやソーサリーである呪文よりも先に解決される。それは、それを誘発させた呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《一時的封鎖》

{1}{W}{W}

エンチャント

一時的封鎖が戦場に出たとき、マナ総量が2以下であり土地でないすべてのパーマネントを、一時的封鎖が戦場を離れるまで追放する。

- ・《一時的封鎖》の能力は、その能力の解決時にパーマネントを追放する効果と、《一時的封鎖》が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を生成する単一の能力である。
- ・《一時的封鎖》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、どのパーマネントも追放されない。
- ・追放されたパーマネントについていたマナ総量が3以上のオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていたマナ総量が3以上の装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- ・これにより追放されたオーラは、そのオーナーによって選ばれた、(そのエンチャント能力によって)エンチャントできるパーマネントについた状態で戦場に戻る。これらと同時に戦場に出るパーマネントをエンチャントすることはできない。
- ・トークンが追放されたなら、それは消滅しそれは戦場に戻らない。他のパーマネントのコピーでないトークンのマナ総量は常に0である。
- ・多人数戦では、《一時的封鎖》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《茨のハイドラ》

{5}{G}

クリーチャー — 植物・ハイドラ

6 / 6

トランプル

版図 — 茨のハイドラがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地・タイプの種類数に等しい。

- ・Xの値は《茨のハイドラ》の最後の能力の解決時に決定する。

《ウィンドグレイスの魂》

{1}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 猫・アバター

5 / 4

ウィンドグレイスの魂が戦場に出るか攻撃するたび、あなたは墓地にある土地・カード1枚をあなた

のコントロール下でタップ状態で戦場に出してもよい。

{G}, 土地・カード1枚を捨てる：あなたは3点のライフを得る。

{1}{R}, 土地・カード1枚を捨てる：カード1枚を引く。

{2}{B}, 土地・カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、ウィンドグレイスの魂は破壊不能を得る。これをタップする。

- 《ウィンドグレイスの魂》が攻撃している状態で戦場に出たなら、その戦闘ではこれの1つ目の能力は1回だけ誘発する。
- その誘発型能力の解決時に、あなたは土地・カードを選ぶ。能力の解決が始まったら、それが解決し終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、それをあなたの墓地から取り除くことで、あなたが選んだ土地に対応することはできない。
- それがすでにタップ状態であったとしても、あなたは《ウィンドグレイスの魂》の最後の能力を起動してもよい。それは破壊不能を得る。

《ウェザーライトの重鎮、ラフ》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

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、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー2体をタップしてもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

{3}{W}{W}：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の修整を受け警戒を得る。

- 《ウェザーライトの重鎮、ラフ》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ウルザ、タイタンズを組織する》

{3}{W}{W}

エンチャント — 英雄譚

先読（章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 占術4を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開してもよい。これによりプレインズウォーカー・カードが公開されたなら、それをあなたの手札に加える。

II — あなたは、あなたの手札にありマナ総量が6以下であるプレインズウォーカー・カード1枚を戦場に出してもよい。

III — このターン、あなたは、あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力を、1回のみではなく2回起動してもよい。

- この英雄譚の3つ目の章能力の解決後に、あなたはそのターンにプレインズウォーカー1体の同じ能力を2回起動するか、そのプレインズウォーカーの異なる能力2つを起動してもよい。
- あなたがコントロールしている各プレインズウォーカーの忠誠度能力を、1回のみではなく2回起動させる効果が2つ以上存在していても、それらの効果は起動の回数を増やし続けることはない。あなたは、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーの能力を2回以上起動することはできない。

《永遠の策謀家、ズアー》

{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/4

飛行

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・エンチャントは接死と絆魂と呪禁を持つ。

{1}{W}：あなたがコントロールしていてオーラでないエンチャント1つを対象とする。それは他のタイプに加えてクリーチャーになり、その基本のパワーとタフネスはそれぞれそのマナ総量に等しい。

- 《永遠の策謀家、ズアー》の最後の能力は期間を持たない。それが解決された後では、対象としたエンチャントは、それが戦場を離れるか他の効果によってクリーチャーでなくなるまでクリーチャーになる。
- 戦場にあるパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0である。

《エフラヴァの末裔、ザー・オジャネン》

{3}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

4 / 4

版図 — エフラヴァの末裔、ザー・オジャネンがタップ状態になるたび、あなたがコントロールしているタフネスがあなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数より小さい各クリーチャーの上にそれぞれ、+1/+1カウンター1個を置く。

- 《エフラヴァの末裔、ザー・オジャネン》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにこれをタップできるわけではない。たとえばこれで攻撃するなど、他の方法でそれをタップする必要がある。
- 呪文を唱えたり能力を起動したりしている間に《エフラヴァの末裔、ザー・オジャネン》がタップ状態になるなら、その呪文や能力は《エフラヴァの末裔、ザー・オジャネン》の誘発型能力の解決後に解決される。

《エルフの水流術師》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・ウィザード

3 / 2

キッカー{3}{U}（この呪文を唱えるに際し、追加で{3}{U}を支払ってもよい。）

エルフの水流術師が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- キッカーされていたなら、《エルフの水流術師》の能力は、自分自身を含めてあなたがコントロールしているどのクリーチャーを対象することができる。自分自身を対象とした場合、生成されたトークンはキッカーされていないので、この能力は再び誘発しない。

《老いざる革新者、ジョイラ》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2 / 3

{T}：老いざる革新者、ジョイラの上に発明カウンター2個を置く。その後、あなたの手札にありマナ総量がX以下であるアーティファクト・カード1枚を戦場に出してもよい。Xは老いざる革新者、ジョイラの上にある発明カウンターの数に等しい。

- 起動型能力の解決時に《老いざる革新者、ジョイラ》が戦場になかった場合、その上に発明カウンターを置くことはできない。しかし、あなたはあなたの手札にあるアーティファクト・カード1枚を戦場に出すことができる。Xの値を決めるには、《老いざる革新者、ジョイラ》が戦場を離れる直前の発明カウンターの数を使用する。

《雄々しい古参兵》

{1}{W}

クリーチャー — コー・兵士

2 / 2

あなたがコントロールしていてこれでないすべての兵士は+1/+1の修整を受ける。

{3}{W}{W}、あなたの墓地にある雄々しい古参兵を追放する：あなたがコントロールしている各兵士の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたの墓地から《雄々しい古参兵》を追放することは、その最後の能力のコストの一部である。つまり、それが起動された後ではそれはすでに墓地にはなく、プレイヤーは、あなたが起動を阻止するためにそれをあなたの墓地から取り除き対応することはできない。

《怪物的戦ヒル》

{3}{B}

クリーチャー — ヒル・ホラー

/

キッカー{U}（この呪文を唱えるに際し、追加で{U}を支払ってもよい。）

怪物的戦ヒルが戦場に出るに際し、これがキッカーされていたなら、カード4枚を切削する。（カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。）

怪物的戦ヒルのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたの墓地にあるカードの中で最も大きいマナ総量に等しい。

- 《怪物的戦ヒル》の2つ目の能力は置換効果である。誘発型能力ではない。それは《怪物的戦ヒル》が戦場に出ると同時に適用し、スタックを使わないので、対応することはできない。
- 《怪物的戦ヒル》がキッカーされていたなら、このパワーとタフネスがそれぞれ、この置換効果によって切削されたカードを含めてあなたの墓地にあるカードの中で最大のマナ総量に等しい状態で戦場に出る。たとえば、これが戦場に出るに際し、あなたの墓地にあるカードが0枚で、あなたが土地・カード3枚とマナ総量が4のカード1枚を切削した場合、《怪物的戦ヒル》は4/4のクリーチャーとして戦場に出る。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《解放されし太古、リース》

{2}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行、護法{2}

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのドラゴンは護法{2}を持つ。

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やプレインズウォーカーが対戦相手のコントロール下で余剰のダメージを受けていた場合、飛行を持つ赤の4/4のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 2つ以上の護法能力を持つパーマネントがあるなら、それらの能力は個別に誘発する。それらのいずれかの護法コストが支払われていなければ、その呪文か能力は打ち消される。
- クリーチャーが余剰のダメージを受けるとは、1つ以上の発生源がそれに、致死ダメージになるために必要な最小の点数よりも多い点数のダメージを与えることである。ほとんどの場合、これはタフネスよりも大きな点数のダメージということになるが、そのターンにすでに受けていたダメージも考慮に入れる。
- プレインズウォーカーが余剰のダメージを受けるとは、現在の忠誠度よりも大きな点数のダメージを受けることである。
- 接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きな点数のダメージは、たとえダメージの総量はそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。ダメージの発生源が接死を持っていてもプレインズウォーカーが受けるダメージには効果がないので注意。
- その余剰のダメージを与えたのがあなたがコントロールしているクリーチャーや呪文や能力だったかどうかは関係ない。そのターン中、どこかの時点で余剰のダメージが与えられた事実のみが重要である。たとえば、対戦相手がコントロールしている4/4のクリーチャーがあなたがコントロールしている呪文によって2点のダメージを受け、そのターン、後になって他のプレイヤーがコントロールしている呪文によって3点のダメージを受けたなら、《解放されし太古、リース》の能力が誘発する。

- ターン終了時にそのクリーチャーがすでに戦場になかったり、あなたがそれをコントロールしていたとしても、それに余剰のダメージが与えられた時点で対戦相手がそれをコントロールしていたのなら、《解放されし太古、リース》の能力は誘発する。

《噛み締め》

{1}{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体と、クリーチャーやプレインズウォーカーのうちあなたがコントロールしていない1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《噛み締め》の解決時、どちらか一方の対象が不適正な対象であった場合、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

《鴉の男》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

各終了ステップの開始時に、このターンにプレイヤーがカードを捨てていた場合、飛行と「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ黒の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{3}{B}, {T}：各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- このターンに少なくともプレイヤー1人がカードを捨てているかぎり、各プレイヤーの終了ステップの開始時に《鴉の男》の1つ目の能力が誘発する。これは1回だけ誘発する。捨てられた各カードにつき1回でも、カードを捨てた各プレイヤー1人につき1回でもない。このターンにカードを捨てたのがこのコントローラーだったとしても誘発する。

《完成化したウェザーライト》

{2}

伝説のアーティファクト — 機体

5/5

飛行

完成化したウェザーライトの上に4個以上のファイレクシア病・カウンターがあるかぎり、これはこれの他のタイプに加えてファイレクシアン・クリーチャーである。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、完成化したウェザーライトの上にファイレクシア病・カウンター1個を置く。その後、これの上に7個以上のファイレクシア病・カウンターがあるなら、カード1枚を引く。そうでないなら、占術1を行う。

- 1体以上のクリーチャーが同時に死亡する場合、《完成化したウェザーライト》の誘発型能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。それらの解決時に、それらのコントローラーは指示された処理を行う。たとえば、それの上にファイレクシア病・カウンターがなく、クリーチャー7体のが死亡する場合、最初の6つの能力の解決時に、そのコントローラーはそれの上にカウンター1個を置き、占術1を行う。その後、それの上にカウンター1個を置き、最後の能力の解決時にカード1枚を引く。
- その誘発型能力が解決されるまでに《完成化したウェザーライト》が戦場を離れた場合、それの上にカウンターを置かない。あなたがカード1枚を引くか占術1を行うかどうかは、それが戦場を離れる前にそれの上に置かれていたカウンターの数によって決定する。
- 《完成化したウェザーライト》がクリーチャーであり、それが死亡した場合、その最後の能力が誘発する。
- 《完成化したウェザーライト》が能力を失ったなら、その2つ目の能力のタイプ変更効果は適用され続ける。これは、オブジェクトのタイプを変更する効果は常に、能力を取り除く効果よりも先に適用されるからである。この場合には、これの上に4個以上のファイレクシア病・カウンターが置かれているなら、それは能力を持たない伝説のファイレクシアン・機体・アー

ティファクト・クリーチャーである。これは、何らかの理由でそれが能力を失った後に4個目のファイレクシア病・カウンターを得た場合にも成り立つ。

《カーンの酒杯》

{3}

伝説のアーティファクト

カーンの酒杯はタップ状態で戦場に出る。

プレイヤーは、呪文を唱えたりマナ能力でない能力を起動したりするために、ライフを支払うことはできない。

{X}, {T}, カーンの酒杯を追放する：マナ総量がX以下であり土地でないすべてのパーマネントを破壊する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- マナ能力でない呪文や起動型能力がコストとしてプレイヤーがライフを支払うことを要件とする場合、その呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。
- 解決中の呪文や能力など他の事柄によってプレイヤーにライフを支払わせることがある。
- 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、サイクリング）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 「プレイヤーはライフを支払うことはできない」という効果があっても、そのプレイヤーは「0点のライフを支払う」を選ぶことはできる。

《消えない想像体》

{1}{U}

クリーチャー — イリュージョン

2/1

警戒

このターンにあなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えていたなら、消えない想像体はブロックされない。

- 《消えない想像体》がブロックされた後でインスタントやソーサリーである呪文を唱えても、それがブロックされていない状態になることはない。

《刻まれたタブレット》

{1}

アーティファクト

{1}, {T}, 刻まれたタブレットを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を公開する。その中から土地・カード1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。これによりカードを手札に加えなかったなら、カード1枚を引く。

- 《刻まれたタブレット》の1つ目の能力によって1枚以上の土地・カードが公開されたなら、そのうち1枚をあなたの手札に加えなければならない。

《教団の徴集兵》

{B}

クリーチャー — スケルトン・戦士

2/1

教団の徴集兵はタップ状態で戦場に出る。

{1}{B}：あなたの墓地にある教団の徴集兵を戦場に戻す。このターンにスケルトンでないクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡したことがなければ起動できない。

- その死亡したクリーチャーは、そのオーナーの墓地に置かれていなくても起動の制限の要求を満たせる。

- 同様に、そのクリーチャーが死亡した時点で《教団の徴集兵》が特定の領域に存在している必要もない。
- 死亡したクリーチャー・トークンは通常通りに墓地に置かれる（そして、そのすぐ後に消滅する）。このターンにスケルトンでないクリーチャー・トークン1体が死亡していれば、それは起動の制限の要求を満たす。

《巨竜戦争》

{2}{R}{R}

エンチャント — 英雄譚

先読（章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 巨竜戦争は各クリーチャーと各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

II — 望む枚数のカードを捨て、その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

III — 飛行を持つ赤の4/4のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 双頭巨人戦では、1つ目の章能力は対戦相手チームの各プレイヤーにそれぞれダメージを与える。つまり、チームのライフ総量を4点減らすことになる。

《切り崩し》

{B}

インスタント

パワーとタフネスの合計が5以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- クリーチャーのパワーとタフネスの合計は、そのパワーとタフネスを足して求める。たとえば、3/2のクリーチャーのパワーとタフネスの合計は5である。

《ギックスの残虐》

{3}{B}{B}

エンチャント — 英雄譚

先読（章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこからクリーチャーやプレインズウォーカーであるカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

II — あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。あなたは3点のライフを失う。

III — 墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

- 第II章の能力の解決時にライブラリーを探し、3点のライフを失うことは強制である。

《ギトゥの増幅士》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

キッカー{2}{U}（この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{U}を支払ってもよい。）

ギトゥの増幅士が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

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、ターン終了時まで、ギトゥの増幅士は+2/+0の修整を受ける。

- 《ギトゥの増幅士》の最後の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《クウィリーオンの獣呼び》

{1}{G}

クリーチャー — ドライアド・戦士

2/2

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、クウィリーオンの獣呼びの上に+1/+1カウンター1個を置く。

クウィリーオンの獣呼びが死亡したとき、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し、合計X個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。Xはクウィリーオンの獣呼びの上にある+1/+1カウンターの数に等しい。

- 《クウィリーオンの獣呼び》の2つ目の能力をスタックに置く際に、あなたは対象と+1/+1カウンターの割り振りを選ぶ。各対象の上にはそれぞれ、+1/+1カウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- この2つ目の能力を解決に際してクリーチャーの一部が不適切な対象になっていた場合、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。

《穢れたもの、ソルカナー》

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

伝説のクリーチャー — エレメンタル・デーモン

5/5

あなたの終了ステップの開始時に、以下からまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- カード1枚を引く。
- 各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。
- クリーチャーやプレインズウォーカーのうちこれでない最大1体を対象とする。穢れたもの、ソルカナーはそれに3点のダメージを与える。
- 穢れたもの、ソルカナーを追放する。その後、これを対戦相手1人のコントロール下で戦場に戻す。

- 《穢れたもの、ソルカナー》を対戦相手がコントロールするようになった後では、その能力は、そのプレイヤーの終了ステップに誘発し、そのプレイヤーがすべての選択を行う。そのプレイヤーは1つ目のモードによってカード1枚を引き、2つ目のモードによってライフを得る。そのプレイヤーの対戦相手は2つ目のモードによってライフを失い、そのプレイヤーはこれの最後のモードによって対戦相手のうち1人を選ぶ。
- 双頭巨人戦では、《穢れたもの、ソルカナー》の2つ目のモードによって対戦相手チームは4点のライフを失う。これのコントローラーが得るライフは2点のみである。

《ケルドの急襲隊》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/1

キッカー{1}{W}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{W}を支払ってもよい。）

ケルドの急襲隊が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

ケルドの急襲隊が戦場に出たのがこのターンであるかぎり、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは速攻を持つ。

- 《ケルドの急襲隊》の最後の能力は、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーに加えてこれ自身に速攻を与える。
- 《ケルドの急襲隊》が戦場に出たターンに戦場に出たクリーチャーは、それが戦場に残っているかぎり、速攻を持つ。特に、これがキッカーされていた場合、これが生成する兵士・クリーチャー・トークンも含める。
- 《ケルドの急襲隊》が戦場に出たターンの戦闘中に戦場を離れる場合、このターンにあなたのコントロール下に置かれたすべての攻撃クリーチャーは、たとえ速攻を失ったとしても、攻撃を続ける。

《ケルドの炎賢者》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/3

後援

ケルドの炎賢者が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはケルドの炎賢者のパワーに等しい。あなたはそこから、マナ総量がX以下でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を追放してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。あなたは追放されたカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《ケルドの炎賢者》が、その誘発型能力に対応して戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いてXの値を決める。
- 「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、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに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。

《囁語のバリケード》

{2}{B}

クリーチャー — ナイトメア・壁

2/4

防衛

{2}{B}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたは1点のライフを得、カード1枚を引く。

- あなたは《囁語のバリケード》をこの能力の生け贄として選んでもよい。

《交渉団の保護》

{1}{U}

インスタント

キッカー{W}（この呪文を唱えるに際し、追加で{W}を支払ってもよい。）

この呪文がキッカーされていたなら、白の1/1の・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。呪文1つを対象とする。そのコントローラーが、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

- カードには「あなたがコントロールするクリーチャー1体につき」と書かれているが、正しくは「あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき」である。
- あなたは対象とする呪文がなければ《交渉団の保護》を唱えることはできない。
- 《交渉団の保護》の解決が始まったら、このカードに書かれている順番で指示に従う。これがキッカーされていた場合、対象とした呪文のコントローラーが支払わなければならないマナの点数が決定される時点では、兵士・クリーチャー・トークンは戦場に残る。

《荒廃の塊》

{1}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン

3/3

防衛

{2}{B}, {T}：各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xはあなたがコントロールしていて防衛を持つクリーチャーの数に等しい。

- 双頭巨人戦では、《荒廃の塊》の能力によって対戦相手チームはX点のライフを2回失う。

《荒野の偵察》

{2}{G}

ソーサリー

キッカー{1}{W}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{W}を支払ってもよい。）

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。この呪文がキッカーされていたなら、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- 《荒野の偵察》がキッカーされていたなら、あなたがライブラリーを探している間に土地・カードを見つけたかどうかに関係なく、あなたは白の1/1の兵士・トークン2体を戦場に出す。

《国王ダリアン四十八世》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/3

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{3}{G}{W}：国王ダリアン四十八世の上に+1/+1カウンター1個を置き、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

国王ダリアン四十八世を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは呪禁と破壊不能を得る。

- 《国王ダリアン四十八世》が戦場を離れたなら、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即座に+1/+1の修整を失う。つまり、クリーチャーがダメージを受けた後にあなたがこの最後の能力を起動した場合、能力が解決されて破壊不能を得る前に致死ダメージを受けて、それが死亡する可能性がある。

《古代学者、メリア》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・工匠

3/3

あなたがコントロールしていてアンタップ状態でありトークンでないアーティファクト1つをタップする：{G}を加える。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態でありトークンでないアーティファクト2つをタップする：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

- あなたは、たとえそれらが速攻を持っていなかったとしても、このターンに戦場に出たアーティファクト・クリーチャーを含めたアンタップ状態でありトークンでないアーティファクトをどれでもタップして《古代学者、メリア》の能力を起動してもよい。
- 《古代学者、メリア》の最後の能力によってカードをプレイする場合、そのすべてのコストを支払いすべてのタイミングの制限に従わなければならない。たとえば、これにより土地・カードをプレイできるのは、あなたのターンのメイン・フェイズ中かつ、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみである。

《金色の大帆船》

{4}

伝説のアーティファクト — 機体

3/6

金色の大帆船が攻撃するたび、このターンにこれに搭乗したすべてのクリーチャーを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。

搭乗1（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1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。）

- 《金色の大帆船》の誘発型能力は、その解決時に戦場にあるクリーチャーのみを追放し、このターンに搭乗していてもすでに戦場を離れていたクリーチャーは戻されない。
- 次の終了ステップの開始時に、その時点では《金色の大帆船》が戦場になかったとしても、それらの追放したクリーチャーは戦場に戻る。

《混沌性変異》

{5}{R}

ソーサリー

アーティファクト最大1つとエンチャント最大1つとクリーチャー最大1体とプレインズウォーカー最大1体と土地最大1つを対象とする。それらを追放する。これにより追放された各パーマネントにつきそれぞれ、そのコントローラーはそれと共通のカード・タイプを持つカード1枚を公開するまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードを戦場に出し、その後、ライブラリーを切り直す。

- 対象としたパーマネントはすべて同時に追放される。
- プレイヤー1人がこれにより追放されたパーマネントを複数コントロールしているなら、最初にそのプレイヤーは考慮している対象を選び、そのパーマネントが戦場を離れる直前のカード・タイプと共通のカード・タイプを持つカードを公開するまで1枚ずつ公開していく。その後、そのカードを戦場に出し、ライブラリーを切り直す。その後、そのプレイヤーは自分がコントロールしていた残りの対象についてもこの手順を繰り返す。

《強引な妨害》

{2}{B}

ソーサリー

キッカー{R}（この呪文を唱えるに際し、追加で{R}を支払ってもよい。）

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。この呪文がキッカーされていたなら、これはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

- あなたが《強引な妨害》をキッカーしたなら、それはそのプレイヤーにカード2枚を捨てさせた上でさらに3点のダメージを与える。カード2枚を捨てさせずにダメージを与えるわけではない。

《傲慢なジン》

{1}{U}{U}

クリーチャー — ジン

*/4

飛行

傲慢なジンのパワーは、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の枚数に等しい。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 《傲慢なジン》のパワーを決める能力は、すべての領域で機能する。
- 分割カードは、それがインスタントとソーサリーの両方であったとしても、《傲慢なジン》のパワーに数えられるのは1回だけである。

《サマイトの薬草医》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/1

サマイトの薬草医がタップ状態になるたび、あなたは1点のライフを得、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。）

- 《サマイトの薬草医》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにこれをタップできるわけではない。たとえばこれで攻撃するなど、他の方法でそれをタップする必要がある。
- 呪文を唱えたり能力を起動したりしている間に《サマイトの薬草医》がタップ状態になった場合、その呪文や能力は《サマイトの薬草医》の誘発型能力の解決後に解決される。

《珊瑚の群棲》

{1}{U}

クリーチャー — 壁

1/4

防衛

{1}{U}, {T} : プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード X 枚を切削する。X はあなたがコントロールしていて防衛を持つクリーチャーの数に等しい。(カードを切削するとは、自分のライブラリーの一番上にあるカードを自分の墓地に置くことである。)

- あなたがコントロールしていて防衛を持つクリーチャーの数は、この能力が解決されるときに数える。

《ザルファアのフェイジング》

{2}{U}{U}

エンチャント — 英雄譚

先読 (章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター 1 個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。III の後に、生け贄に捧げる。)

I, II — 土地でもこれでもないパーマネント 1 つを対象とする。それはフェイズ・アウトする。あなたがザルファアのフェイジングをコントロールし続けているかぎり、それはフェイズ・インできない。

III — すべてのクリーチャーを破壊する。これにより破壊された各クリーチャーにつきそれぞれ、そのコントローラーは黒の 2/2 のファイレクシアン・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- 《ザルファアのフェイジング》の 1 つ目と 2 つ目の章能力の解決時にフェイズ・アウトするパーマネントは、この英雄譚が戦場にある間、それらのコントローラーのアンタップ・ステップにフェイズ・インしない。英雄譚が戦場を離れた後、それらは通常通りに次のそのコントローラーのアンタップ・ステップにフェイズ・インする。
- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- パーマネントがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのパーマネントと同時に、そのパーマネントについたままフェイズ・インする。
- 通常、パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T} のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによって、「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。
- たとえば《救出専門家》の効果のように、「～続けているかぎり」と書かれた継続的效果はフェイズ・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。

《残忍な巡礼者、コー追われのエラス》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・コー・クレリック

2/2

接死

これでないクリーチャー 1 体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは 1 点のライフを

得る。

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- 《残忍な巡礼者、コー追われのエラス》が戦場に出ると同時にあなたのコントロール下で1体以上のクリーチャーが戦場に出る場合、これ以外のそのクリーチャー1体につき、これの2つ目の能力がそれぞれ1回誘発する。
- 《残忍な巡礼者、コー追われのエラス》が死亡すると同時に、あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーが死亡した場合、これ以外のそのクリーチャー1体につきこれの最後の能力がそれぞれ1回誘発する。
- 双頭巨人戦では、《残忍な巡礼者、コー追われのエラス》の最後の能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

《シェオールドレッドの修復術》

{3}{B}

ソーサリー

キッカー{2}{W}（この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{W}を支払ってもよい。）

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。この呪文がキッカーされていたなら、あなたはそのカードのマナ総量に等しい点数のライフを得る。そうでないなら、その点数のライフを失う。

シェオールドレッドの修復術を追放する。

- 《シェオールドレッドの修復術》の解決時点で、対象としたクリーチャーが（たとえば、そのカードが対応されて墓地から取り除かれるなどの理由で）不適正な対象になっていた場合、それは何もしない。あなたはライフを得ることも失うこともせず、《シェオールドレッドの修復術》は、その最後の能力によって追放されることなく、代わりに墓地に置かれる。

《シェオールドレッドの心酔者、ローナ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

あなたはあなたの墓地にあるシェオールドレッドの心酔者、ローナを、他のコストの支払いに加えてカード2枚を捨てることで唱えてもよい。

- 《シェオールドレッドの心酔者、ローナ》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《シェオールドレッドの心酔者、ローナ》の最後の能力が与える許諾によって、あなたが、あなたの墓地からそれを唱えられるタイミングが変わることはない。
- 《シェオールドレッドの心酔者、ローナ》があなたの墓地から唱えられた後に、それが打ち消されるか死亡した場合、それは墓地に戻る。後になって、これにより再度唱えることができる。
- あなたが、あなたの墓地から呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。あなたがその呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《潮に仕えるもの、タトヨヴァ》

{G}{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ドルイド

3/3

あなたがコントロールしているすべての土地・クリーチャーは飛行を持つ。

土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたが7つ以上の土地をコントロールしている場合、あなたがコントロールしている土地最大1つを対象とする。それは速攻を持つ3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

- あなたは《潮に仕えるもの、タトヨヴァ》の誘発型能力によって戦場に出た土地を対象としてもよい。
- 複数の土地が同時に戦場に出たなら、それらすべてを数える。たとえば、あなたが土地6つをコントロールしていて、同時に土地2つが戦場に出た場合、《潮に仕えるもの、タトヨヴァ》の能力は2回誘発する。

《市民の拘束》

{1}{W}{W}

エンチャント

市民の拘束が戦場に出たとき、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち対戦相手がコントロールしている1体を対象とする。それを、市民の拘束が戦場を離れるまで追放する。

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

《霜拳の徘徊者》

{3}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル・巨人

4 / 4

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。）

霜拳の徘徊者が戦場に出たとき、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。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- あなたは《霜拳の徘徊者》の最後の能力の対象として、すでにタップ状態であるクリーチャーを選んでよい。

《焦熱の交渉人、ヤヤ》

{2}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ヤヤ

4

+1：果敢を持つ赤の1/1のモンク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-1：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。そのうち1枚を選ぶ。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

-2：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。このターンにあなたが攻撃するたび、焦熱の交渉人、ヤヤはそのクリーチャーに攻撃クリーチャーの数に等しい点数のダメージを与える。

-8：あなたは「あなたがインスタントやソーサリーである赤の呪文を唱えるたび、それを2回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでよい。」を持つ紋章を得る。

- あなたは、《焦熱の交渉人、ヤヤ》の2つ目の忠誠度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、あなたが土地・カードを選んだなら、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、同じターンにまだ土地をプレイしていない場合のみ、それをプレイしてもよい。
- 《焦熱の交渉人、ヤヤ》の3つ目の忠誠度能力は、このターンにあなたが攻撃クリーチャーを指定するたびに誘発する遅延誘発型能力を生成する。（通常、これは1回だけ起こる。）《焦熱の交渉人、ヤヤ》がすでに戦場になかったとしても、この能力は誘発する。何かがあるダメージの発生源に関する情報を要求しているなら、《焦熱の交渉人、ヤヤ》が戦場にあった最後の時点での特性を使用する。

- 《焦熱の交渉人、ヤヤ》の紋章の誘発型能力は、対象を取るものに限らず、あなたが唱えた赤のインスタントやソーサリーである呪文であればどれもコピーする。
- その能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは、コピー元の呪文より先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、それらのコピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があった場合、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。特に、コピー元の呪文がキッカーされていたなら、そのコピーもキッカーされていることになる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《勝利の炎》

{1}{R}

インスタント

キッカー{2}{U}（この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{U}を支払ってもよい。）

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。この呪文がキッカーされていたなら、カード1枚を引く。勝利の炎はそれに、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

- 《勝利の炎》がキッカーされていた場合にのみ、あなたはカード1枚を引く。しかし、これがキッカーされたかどうかに関係なく、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とし、ダメージを与える。

《曙光の騎士》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

先制攻撃

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。

{1}{W}：ターン終了時まで、曙光の騎士は+1/+1の修整を受ける。

- あなたが《曙光の騎士》2体をコントロールしていてライフを得るなら、あなたが得るライフはその点数に2を加えた点数になる。3体目の《曙光の騎士》からは、その点数に3を足した点数のライフが得られる。以下同様である。
- 《曙光の騎士》の2つ目の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。得たライフの点数とは関係ない。「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、《曙光の騎士》の能力は1回だけ適用される。
- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えた場合、《曙光の騎士》の2つ目の能力はそのイベント2つに別々に適用される。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）は、この能力は1回しか適用されない。
- 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、《曙光の騎士》の2つ目の能力は誘発しない。

《シルバーバックの古老》

{2}{G}{G}{G}

クリーチャー — 類人猿・シャーマン

5/7

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、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。
- ・あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見る。あなたはそこから土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。
- ・あなたは4点のライフを得る。

- 《シルバーバックの古老》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《進化した潜伏工作員》

{B}

クリーチャー — 人間

1/1

{B}：進化した潜伏工作員は基本のパワーとタフネスが2/2の人間・クレリックになる。

{1}{B}：進化した潜伏工作員がクレリックであるなら、これの上に接死カウンター1個を置く。これは基本のパワーとタフネスが3/3のファイレクシアン・人間・クレリックになる。

{1}{B}{B}：進化した潜伏工作員がファイレクシアンであるなら、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- これらのどの能力にも期間はない。それらのうち1つが解決されたなら、それはゲームが終わるか《進化した潜伏工作員》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化するまで、その効果は持続する。
- 《進化した潜伏工作員》の最初の2つの能力はそれのパワーとタフネスとクリーチャー・タイプを上書きする。一般的には、これらの能力はカードに記述された順に起動される。しかし、《進化した潜伏工作員》が3/3のファイレクシアン・人間・クレリックであり、あなたがその1つ目の能力を再び起動した場合、その能力の解決時にそれは2/2の人間・クレリックになる。
- あなたは《進化した潜伏工作員》の2つ目と3つ目の能力を、そのクリーチャー・タイプに関係なく起動してもよい。これらの能力はそれぞれ、その能力の解決時に《進化した潜伏工作員》のクリーチャー・タイプを見る。その時点で《進化した潜伏工作員》が適切なクリーチャー・タイプでない場合、それらの能力は何もしない。
- 《進化した潜伏工作員》の2つ目の能力はクレリックであるかどうかを、3つ目の能力はファイレクシアンであるかどうかを見る。適切なクリーチャー・タイプにどのようにしてなったのかは関係ない。
- 1つ目と2つ目の能力の効果は、それらの効果が、その能力が解決される前に存在していた場合にのみ、パワーとタフネスを設定する他の効果を上書きする。それは、パワーとタフネスを設定するのではなく修整を与える効果（常在型能力、カウンター、もしくは解決した呪文や能力に由来するものいずれでも）や、その能力が解決した後で存在するようになったパワーやタフネスを特定の値に設定する効果を上書きしない。クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は常に、この能力を含め、その他のあらゆるパワーやタフネスを変更する効果よりも後に適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。

《新ベナリアの守護者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

後援（このクリーチャーが攻撃するに際し、あなたがコントロールしていて召喚酔いの影響を受けておらず攻撃してもいないクリーチャー1体をタップしてもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、このクリーチャーのパワーにそのタップしたクリーチャーのパワーを足す。）

新ベナリアの守護者がクリーチャー1体に後援されるたび、占術2を行う。

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、新ベナリアの守護者は破壊不能を得る。これをタップする。

- 《新ベナリアの守護者》の2つ目の能力は、このコントローラーが《新ベナリアの守護者》の後援能力のためにこれでないクリーチャー1体をタップするたびに誘発する。
- それがすでにタップ状態であったとしても、あなたは《新ベナリアの守護者》の最後の能力を起動してもよい。また、《新ベナリアの守護者》がすでに破壊不能を得ていたとしても、あなたは同じターンにその能力を複数回起動してもよい。

《浄化の刃、シャナ》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/3

絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたなら、カードX枚を引く。Xはこのターンにあなたが得たライフの点数以下でなければならない。

- Xの値は能力の解決時に選ぶ。

《巢穴の長、ルリク・モンス》

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

伝説のクリーチャー — ゴブリン

3/3

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

巢穴の長、ルリク・モンスが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それが土地・カードであるなら、それをタップ状態で戦場に出してもよい。これによりあなたがカードを戦場に出さなかったなら、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。

- 《巢穴の長、ルリク・モンス》の2つ目の能力で戦場に土地を出すことは、このターンに土地をプレイしたことに数えない。
- それが土地であるなら、あなたはこれによりそれを戦場に出さないことを選んでもよい。その場合、あなたは赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《統べるもの、ジョダー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

5/5

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+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伝説のクリーチャーの数に等しい。

あなたがあなたの手札から伝説の呪文を唱えるたび、マナ総量がそれより小さく伝説であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。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。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。

- 《統べるもの、ジョダー》の誘発型能力と、その能力によって唱えられた呪文は両方とも、たとえ元の呪文が対応されて打ち消されたとしても、能力を誘発させた呪文が解決される前に解決する。
- 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。
- 追放されていて伝説であり土地でないカードは即座に唱えることができる。即座に唱えなかった場合、後になって唱えることはできない。
- 追放領域にある両面カードのタイプとマナ総量は、その第1面の特性によって決定する。分割カードのマナ総量は、分割カードの両半分のマナ総量を足した総数である。

- これにより追放されていて伝説であり土地でないカードがモードを持つ両面カードであり、その第2面も土地でないカード面である場合、たとえ第2面が伝説でなかったとしても、あなたはいずれの面を唱えてもよい。
- あなたがそのカードを唱えないことを選んだなら、それは追放領域に残る。残りのカードは、あなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置かれる。
- 「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。
- その能力を誘発させた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。その呪文のコストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するときには、Xとして選んだ値を含める。
- マナ総量がそれより小さく伝説であり土地でないカード1枚を追放せずあなたのライブラリー全体を追放したなら、あなたは追放したカード全体を無作為化し、それは再びあなたのライブラリーになり、効果は終了する。つまり、あなたは永遠にライブラリーを追放して切り直し続けるわけではない。

《スライムフットの調査》

{4}{G}

ソーサリー

版図 — あなたのライブラリーから基本土地タイプを持つ土地・カード最大2枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xはあなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数に等しい。そのうち最大1枚をあなたのライブラリーの一番上に、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。

- これによりあなたがライブラリーを探すとき、それが1種類以上の基本土地タイプを持っているかぎり、基本土地でないカードを探してもよい。基本土地タイプは、平地、島、沼、山、森のいずれかである。
- あなたは同じ基本土地タイプを持つカード2枚か、異なる基本土地タイプを持つカード2枚を探してもよい。
- Xの値は、あなたが探したすべての土地を戦場に出した後に決定する。

《スランの門》

土地 — 門

あなたがこれでない3つ以上の土地をコントロールしているかぎり、スランの門はタップ状態で戦場に出る。

スランの門が戦場に出るに際し、基本土地タイプ1つを選ぶ。

スランの門は、他のタイプに加えてその選ばれたタイプでもある。

スランの門のマナ能力を起動するための追加コストとして、1点のライフを支払う。

- 《スランの門》は、選ばれた基本土地タイプに対応する固有のマナ能力を持って戦場に出る。それは門であり、その最後の能力を含めた他の能力も持っている。つまり、その基本土地タイプに関連するマナ能力を起動するためには1点のライフをコストとして支払う必要がある。
- あなたはそのマナ能力の他のコストも支払わなければならない。通常、それは単に土地をタップすることである。
- 《スランの門》が何らかの理由で他のマナ能力を得るなら、その能力も追加で1点のライフを支払わなければ起動できない。
- あなたが2つ以上の《スランの門》をコントロールしているなら、それぞれの最後の能力は自身にしか適用されない。言い換えるなら、2つ目の《スランの門》をコントロールすることで、

《スランの門》という名前を持つすべてのカードのmana能力のコストに2点のライフが追加されるわけではない。

- 《スランの門》が何らかの理由で基本土地タイプを選ばずに戦場に出るなら、それはmana能力を持たない。すでに戦場に出ていてそのコピーになる土地に関しても同様である。
- 《スランの門》のコピーとして土地1つが戦場に出る場合（すでに戦場にある土地がこれのコピーになる場合とは異なり）、そのコントローラーはそれの基本土地タイプを選ぶことができ、それはそのタイプを得る。

《星界の天啓》

{4}{U}{U}

ソーサリー

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の枚数に等しい枚数のカードを引く。

- 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が数えられる時点では《星界の天啓》は解決中であり、それ自体はまだ墓地にあるわけではないので数えない。

《晴天のスフィンクス》

{3}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

5/5

飛行、護法{2}

版図 — 晴天のスフィンクスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を公開する。Xはあなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数に等しい。対戦相手1人はそれらのカードを2つの束に分ける。あなたは一方の束をあなたの手札に、もう一方をあなたの墓地に置く。（束は0枚でも構わない。）

- 誘発型能力をコントロールしているプレイヤーがそれらのカードを2つの束に分ける対戦相手を決める。この選択はそれらのカードを公開した後に行う。
- その対戦相手は、それらのすべてのカードを1つの束にまとめて、もう片方の束を空にすることもできる。その場合には、その能力のコントローラーが公開されたカードを手札に加えるか、墓地に置くかを定める。

《静電式歩兵》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ・ウィザード

1/2

トランプル

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、静電式歩兵の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《静電式歩兵》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《セラの救い手》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使・兵士

2/4

飛行

これだけでなくパワーが2以下であるクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 《セラの救い手》の2つ目の能力は、クリーチャーのパワーを、そのクリーチャーが戦場に出たときにのみ見る。それの上にカウンターがある状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。そのクリーチャーが戦場に出たときのパワーが2以下であれば、能力が誘発した後に2より大きくなった場合でも、あなたはそれの上にカウンター2個を置く。

《戦線破りのベイロス》

{3}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

4 / 5

後援（このクリーチャーが攻撃するに際し、あなたがコントロールしていて召喚酔いの影響を受けておらず攻撃してもいないクリーチャー1体をタップしてもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、このクリーチャーのパワーにそのタップしたクリーチャーのパワーを足す。）

戦線破りのベイロスは、パワーが2以下のクリーチャーにはブロックされない。

- パワーが3以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後でそのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《選定された平和の番人》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

3 / 3

警戒

選定された平和の番人が戦場に出るに際し、対戦相手1人の手札を見て、その後、カードの名前1つを選ぶ。

対戦相手がその選ばれた名前を持つ呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

その選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力を起動するためのコストは、それがマナ能力でないかぎり{2}多くなる。

- あなたはあなたが望むカード名を選べる。通常は起動型能力を持っていないカードでもよい。あなたが見た、対戦相手の手札にあったカードの名前でなくてもよい。
- トークンの名前を指定することはできない。ただし、トークンがカードと同じ名前を持っている場合を除く。
- 《選定された平和の番人》の3つ目の能力はすべての対戦相手に適用される。あなたが手札を見たプレイヤーだけではない。
- 起動型能力とはコロンの（:）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（装備などの）キーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《選定された平和の番人》の最後の能力は、誘発型能力（「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている）には影響しない。
- 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 《選定された平和の番人》の最後の能力は、カードがどの領域にあっても影響する。手札にあるカードにも、墓地にあるカードにも、追放されたカードにも影響する。

《戦闘研究》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは「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、カード1枚を引く。」を持つ。

エンチャントしているクリーチャーが伝説であるかぎり、それは+1/+1の修整を受け護法{1}を持つ。（そ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{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

- カードを引く能力はクリーチャーに与えられるので、対戦相手1人がエンチャントしているクリーチャーのコントロールを得て、それがそのプレイヤーのコントロール下で戦闘ダメージを与えた場合、その対戦相手がカード1枚を引く。

《戦闘魔道士の隊長、バルモア》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — 鳥・ウィザード

1/3

飛行

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、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の修整を受けトランプルを得る。

- 《戦闘魔道士の隊長、バルモア》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。それには、《戦闘魔道士の隊長、バルモア》自身も含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーか、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、その修整を受けない。
- 《戦闘魔道士の隊長、バルモア》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《潜伏工作員、アジャニ》

{1}{G}{G/W/P}{W}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

4

完成化（{G/W/P}は{G}でも{W}でも2点のライフでも支払うことができる。ライフで支払ったなら、2個少ない忠誠カウンターで戦場に出る。）

+1：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。それがクリーチャーやプレインズウォーカーであるカードなら、それをあなたの手札に加える。そうでないなら、それをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。

-3：クリーチャー最大3体を対象とし、3個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。ターン終了時まで、それらは警戒を得る。

-6：あなたは「あなたがクリーチャーやプレインズウォーカーである呪文を唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは毒カウンター2個を得る。」を持つ紋章を得る。

- この呪文を唱え始めるに際して、呪文のモードやXの値を選択するのと同じタイミングで、あなたは{G}か{W}か2点のライフのどれを支払うかを選択する。
- カードのマナ総量を決定する際には、混成ファイレクシア・マナ・シンボルは通常のマナ・シンボルと同様に数える。具体的には、《潜伏工作員、アジャニ》のマナ総量は、たとえあなたが彼を唱えるために{1}{G}{W}と2点のライフを支払ったとしても、常に4である。
- ファイレクシアはマナの色でも、マナのタイプでもなく、プレイヤーはファイレクシア・マナを加えることはできない。このシンボルは単に、あなたに呪文や能力のコストを支払う別の方法である。
- 完成化は置換効果であり、忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出るパーマネントにしか適用されない。このカードが戦場に出るに際しての忠誠カウンターの数に適用される他のあらゆる置換効果は、通常通りに適用される。
- 完成化能力が参照するのは、プレイヤーがその呪文を唱えるに際して、ファイレクシア・マナ・シンボルのために2点のライフを支払うことを選んだか否かのみである。その呪文を唱えている間に他の何らかの理由でプレイヤーがライフを支払ったとしても、それによってプレインズウォーカーが戦場に出るとともに置かれる忠誠カウンターの数が減ることはない。

《双業火》

{1}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

• このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

• 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、それは二段攻撃を得る。

- 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、《双業火》の遅延誘発型能力によって生成されたコピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- あなたは、《双業火》の遅延誘発型能力によって生成されたコピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《双業火》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《束縛の祈り手》

{3}{W}

エンチャント

瞬速

束縛の祈り手が戦場に出たとき、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最大1つを対象とする。それを、束縛の祈り手が戦場を離れるまで追放する。あなたは2点のライフを得る。

- 《束縛の祈り手》の誘発型能力は、その能力の解決時にパーマネントを追放する効果と、《束縛の祈り手》が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という複数の単発的效果を生成する単一の能力である。
- 《束縛の祈り手》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にこれが戦場を離れた場合、対象となったパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- 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。
- 多人数戦では、《束縛の祈り手》のオーナーがゲームから離れた場合、その追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。
- 《束縛の祈り手》の戦場に出たときに誘発する能力の対象を選ばなかったとしても、あなたは2点のライフを得る。
- あなたがその能力の対象を選んだが、能力の解決時にその対象が不適正な対象になっていた場合、あなたは2点のライフを得ることはない。

《空騎士、トゥーラ・ケネルッド》

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

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/3

飛行

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、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《空騎士、トゥーラ・ケネルッド》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《太古の番人、ネマタ》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク

3/4

到達

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそれを追放する。そうしたとき、あなたは緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{G}, 苗木1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、太古の番人、ネマタは+2/+2の修整を受ける。

{1}{B}, 苗木2体を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するときに、代わりにそれを《太古の番人、ネマタ》と他の効果が同時に追放しようとしている場合、その対戦相手はどの効果を適用するかを選ぶ。その選択によって《太古の番人、ネマタ》の効果が適用されなかったなら、そのクリーチャー・カードが追放領域に移動したとしても、苗木・トークン1体を生成する誘発型能力は誘発しない。

《タラスの見張り》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

3/2

飛行

タラスの見張りが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、もう1枚をあなたの墓地に置く。

- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、それをあなたの手札に加える。

《第三の道の創設》

{1}{U}

エンチャント — 英雄譚

先読（章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I— あなたはあなたの手札から、インスタントやソーサリーでありマナ総量が1や2である呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

II— プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード4枚を切削する。

III— あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放し、コピーする。あなたはそのコピーを唱えてもよい。

- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その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。
- 《第三の道の創設》の最後の章能力の解決時に、あなたが唱える呪文のコピーのすべてのコストを支払わなければならない。あなたがそれを唱えることを選んだなら、その能力の解決時にそれを唱えなければならない。あなたは後になってそれを唱えることはできない。

《チビ・ドラゴン》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

2/3

飛行

{R}：ターン終了時まで、チビ・ドラゴンは+1/+0の修整を受ける。このターンにこの能力が4回以上起動されているなら、次の終了ステップの開始時に、チビ・ドラゴンを生け贄に捧げる。

- 1ターン中に最初の3回まで《チビ・ドラゴン》の能力を起動したとしても、+1/+0の修整を受ける以外のことは起こらない。それ以降の起動では、この遅延誘発型能力も誘発させることになる。つまり、たとえばあなたが《チビ・ドラゴン》の能力を5回起動したなら、次の終了ステップの開始時に2つの異なる遅延誘発型能力が誘発し、それによりあなたは《チビ・ドラゴン》を生け贄に捧げることになる。
- 同一ターン中、4回目（もしくはそれ以降）に《チビ・ドラゴン》の能力を起動したのが、そのターンの終了ステップ中であったなら、その遅延誘発型能力が誘発するのは次のターンの終

了ステップの開始時になる。あなたはその時点で、《チビ・ドラゴン》を生け贄に捧げなければならない。

《爪のライヴァズ》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ヴィーアシーノ・邪術師

3/3

威迫

{T}：望む色の組み合わせのマナ2点を加える。このマナは、ドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

あなたの各ターンに、あなたはあなたの墓地からドラゴン・クリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。

あなたがあなたの墓地からドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えるたび、それは「このクリーチャーが死亡したとき、これを追放する。」を得る。

- この起動型能力によって生み出されたマナは、ドラゴン・呪文を唱えるための代替コスト（脱出コストなど）または追加コストとして使用することもできる。それはその呪文のマナ・コストの支払いに限定されるものではない。
- 《爪のライヴァズ》の3つ目の能力が与える許諾によって、あなたが、あなたの墓地からその呪文を唱えられるタイミングが変わることはない。
- あなたが、あなたの墓地から呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。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。
- 最後の能力は、あなたが、あなたの墓地からドラゴン・クリーチャー・呪文を唱えたときであればいかなる場合でも誘発する。それは、あなたがそのコストとして《爪のライヴァズ》の起動型能力によって生成されたマナを使わなかったとしても、誘発する。
- 《爪のライヴァズ》の最後の能力の解決時にその呪文が得る能力は、たとえそれがドラゴンやクリーチャーでなくなったとしても、その呪文が解決した後にその呪文がなるパーマネントにも適用され続ける。
- その呪文の能力は、それが戦場に出た後に自分に適用される。その呪文が解決される前に打ち消された場合、その能力はそれを追放しない。

《伝説の秘宝》

{3}

アーティファクト

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態である伝説のクリーチャー1体をタップする：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《伝説の秘宝》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしている好きなアンタップ状態の伝説のクリーチャーをタップできる。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。

《トゥーグの落とし子、ウーグ》

{B}{B}{G}

伝説のクリーチャー — カエル・ビースト

*/5

トゥーグの落とし子、ウーグのパワーは、あなたの墓地にある土地・カードの枚数に等しい。

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枚を見る。あなたはそのカードをあなたの墓地に置いてよい。

{B}{G}, 土地1つを生け贄に捧げる：あなたは2点のライフを得る。

- 《トゥーグの落とし子、ウーグ》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- あなたがそのカードを墓地に置かない場合、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。

《時の火炎嵐》

{3}{R}{R}

ソーサリー

キッカー{1}{W}、キッカー{1}{U}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{W}や{1}{U}を支払ってもよい。）

クリーチャーやプレインズウォーカーのうちあなたがコントロールしている最大X体を選ぶ。Xは、この呪文がキッカーされた回数に等しい。それらのパーマネントはフェイズ・アウトする。

時の火炎嵐は各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ5点のダメージを与える。

- あなたは《時の火炎嵐》を{1}{W}コストで1回、そして{1}{U}コストで1回だけキッカーしてもよい。{2}{W}{U}を支払って2回キッカーすることもできるが、{2}{W}{W}や{2}{U}{U}を支払って2回キッカーすることはできない。また、3回以上キッカーすることはできない。つまり、《時の火炎嵐》がキッカーされていた場合、Xは必ず1か2であるということだ。

《トレイリアの恐怖》

{6}{U}

クリーチャー — 海蛇

5/5

この呪文を唱えるためのコストは、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枚につき{1}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。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《トレイリアの恐怖》の効果によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《トレイリアの恐怖》の1つ目の能力はこれのコストの{U}を減らすことはできない。

《奈落のとりこ》

{3}{R}

ソーサリー

キッカー{2}{B}（この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{B}を支払ってもよい。）

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。この呪文がキッカーされていたなら、次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを生け贄に捧げる。

- 効果によって終了ステップ中に《奈落のとりこ》がキッカーされて唱えられた場合、ターン終了時まで、あなたがその対象としたクリーチャーのコントロールを得る。遅延誘発型能力は次のターンの終了ステップの開始時に誘発するが、あなたはそのクリーチャーのコントロールを失っているため、それを生け贄に捧げることはできない。

《奈落の暴君》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

6/6

飛行、トランプル

奈落の暴君が戦場に出るに際し、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体を選ぶ。

その選ばれたクリーチャーは+3/+3の修整を受け飛行を持つ。

奈落の暴君が戦場を離れたとき、その選ばれたクリーチャーを生け贄に捧げる。

- あなたがクリーチャー1体を選ぶ《奈落の暴君》の能力は、誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、その影響を受けるクリーチャーをあなたが選ぶことに対応することはできない。

- 《奈落の暴君》がこれでないクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これの能力でそのクリーチャーを選ぶことはできない。
- 選ばれたクリーチャーが戦場を離れても、あなたは別のクリーチャーを選ぶことはできない。
- 《奈落の暴君》が戦場に出ている間に他のプレイヤーがその選ばれたクリーチャーのコントロールを得た場合も、そのクリーチャーは飛行を持ち+3/+3の修整を得たままになる。
- そのコントローラーが選ばれたクリーチャーのコントローラーでない時に《奈落の暴君》の戦場を離れたときに誘発する誘発型能力が解決される場合、そのクリーチャーは生け贄に捧げられない。

《肉裂きの空乗り》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

2/2

瞬速

キッカー{2}{R}（この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{R}を支払ってもよい。）

飛行

肉裂きの空乗りが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、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X点のダメージを与える。Xは攻撃クリーチャーの数に等しい。

- 《肉裂きの空乗り》の誘発型能力は、他のプレイヤーがコントロールしている攻撃クリーチャーを含むすべての攻撃クリーチャーを考慮する。
- 双頭巨人戦では、この誘発型能力は各攻撃チームがそれぞれコントロールしているすべての攻撃クリーチャーを数える。

《沼アナグマ》

{2}{G}

クリーチャー — アナグマ

3/3

キッカー{B}（この呪文を唱えるに際し、追加で{B}を支払ってもよい。）

沼アナグマが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしてい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しかブロックされない。）

- 同一のクリーチャーに威迫が複数あっても意味はない。

《のたうつ分解者》

{6}{B}

クリーチャー — ゾンビ・巨人

5/5

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。

接死

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《のたうつ分解者》によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《のたうつ分解者》の1つ目の能力はこれのコストの{B}を減らすことはできない。

《葉冠の幻想家》

{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのエルフは+1/+1の修整を受ける。

あなたがエルフ・呪文を唱えるたび、あなたは{G}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《葉冠の幻想家》の能力は、あなたがエルフ・呪文を唱えたときに誘発し、その呪文が解決する前に解決する。たとえその呪文が打ち消されたり、《葉冠の幻想家》が対応されて戦場から取り除かれたとしても、あなたは{G}を支払ってカード1枚を引いてもよい。

《ハールーンの戦賛歌》

{2}{R}

インスタント

キッカー{W}（この呪文を唱えるに際し、追加で{W}を支払ってもよい。）

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。ハールーンの戦賛歌はそれに4点のダメージを与える。この呪文がキッカーされていたなら、あなたは4点のライフを得る。

- 《ハールーンの戦賛歌》を解決する時に対象のクリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体が不適正な対象であったなら、キッカーされていたとしても、何もしない。

《バルデュヴィアの狂戦士》

{2}{R}

クリーチャー — コー・狂戦士

1/3

後援（このクリーチャーが攻撃するに際し、あなたがコントロールしていて召喚酔いの影響を受けておらず攻撃してもいないクリーチャー1体をタップしてもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、このクリーチャーのパワーにそのタップしたクリーチャーのパワーを足す。）

バルデュヴィアの狂戦士が死亡したとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- これが与えるダメージの量を決定するために、《バルデュヴィアの狂戦士》が戦場を離れる直前のパワーを用いる。墓地にある時点でのパワーではない。

《庇護のグリフィン》

{3}{W}

クリーチャー — グリフィン

2/3

飛行

これでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、庇護のグリフィンは+1/+1の修整を受ける。

- 2体以上のクリーチャーが同時に戦場に出たり、1体以上のこれでないクリーチャーが《庇護のグリフィン》と同時に戦場に出たりした場合、《庇護のグリフィン》の誘発型能力はそれぞれにつき1回誘発する。

《微小術師》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

微小術師が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーからmana総量が1でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- プレイヤーのライブラリーにあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《ピクシーの幻術師》

{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

1 / 1

キッカー{3}{G}（この呪文を唱えるに際し、追加で{3}{G}を支払ってもよい。）

飛行

ピクシーの幻術師がキッカーされていたなら、これは+ 1 / + 1 カウンター 2 個が置かれた状態で戦場に出る。

{T}：あなたがコントロールしている土地 1 つを対象とする。基本土地タイプ 1 つを選ぶ。ターン終了時まで、それはその選ばれた基本土地タイプになる。

- 《ピクシーの幻術師》の 3 つ目の能力は誘発型能力ではない。それがキッカーされていたなら、それが戦場にあってもまだカウンターが置かれておらずに対戦相手に対応できるタイミングはない。
- 基本土地タイプは最後の能力の解決時に選ぶ。
- 影響を受けた土地はそれに書かれている既存の土地タイプやすべての能力を失う。それは選ばれた基本土地タイプになり、自分のマナ・プールに該当する色のマナ 1 点を加えるためにタップできる能力を得る。《ピクシーの幻術師》の能力は、影響を受けた土地の名前を変えたり、伝説が基本であるかどうかを変えることはできない。

《フェニックスの雛》

{R}

クリーチャー — フェニックス

1 / 1

飛行、速攻

フェニックスの雛ではブロックできない。

あなたが 3 体以上のクリーチャーで攻撃するたび、あなたは{R}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるフェニックスの雛を、タップ状態かつ攻撃している状態かつ+ 1 / + 1 カウンター 1 個が置かれた状態で戦場に戻す。

- 《フェニックスの雛》がその誘発型能力によって戦場に戻る際に、あなたは、それが攻撃する対戦相手か対戦相手のプレインズウォーカーを選ぶ。あなたのこれでない攻撃クリーチャーが攻撃しているものと異なる対戦相手やプレインズウォーカーを攻撃してもよい。
- 《フェニックスの雛》が攻撃している状態で戦場に出たなら、それはそのターンの攻撃クリーチャーとして指定されていない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。

《復活したアーティ》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・人間・ウィザード

3 / 2

瞬速

復活したアーティが戦場に出たとき、以下から最大 1 つを選ぶ。

・呪文や起動型能力や誘発型能力のうち 1 つを対象とする。それを打ち消す。そのコントローラーはカード 1 枚を引く。

・クリーチャーやプレインズウォーカーのうちこれでない 1 体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーはカード 1 枚を引く。

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

適用される能力も置換効果であり、対象にできない。同様に、麻痺カウンターが置かれているクリーチャーがアンタップされることを防ぐ置換効果は打ち消せない。

《憤怒の乗り手、アヴナントのトーリ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/3

警戒、トランプル

憤怒の乗り手、アヴナントのトーリが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしてこれでないすべての攻撃クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。ターン終了時まで、あなたがコントロールしてこれでないすべての赤の攻撃クリーチャーはトランプルを得る。あなたがコントロールしてこれでないすべての白の攻撃クリーチャーをアンタップする。

- これでない攻撃クリーチャーが赤と白の両方であるなら、ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受け、ターン終了時までトランプルを得て、アンタップ状態になる。

《偏執的な援護者、ステン》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

偏執的な援護者、ステンが戦場に出るに際し、クリーチャーでも土地でもないカード・タイプ1つを選ぶ。

あなたがその選ばれたタイプの呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{1}{W}{U}：偏執的な援護者、ステンを追放する。次の終了ステップの開始時に、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- コストの減少は、あなたが唱える、選んだカード・タイプの呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、フラッシュバック・コスト）にコストの増加（たとえば、キッカー・コスト）を加え、その後、コストの減少（たとえば、《偏執的な援護者、ステン》の2つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- プレイヤー1人の終了ステップ時に、《偏執的な援護者、ステン》のコントローラーがその最後の能力を起動した場合、次の終了ステップの開始時まで（通常、これは次のプレイヤーのターン中に起こる）、それを戦場に戻す遅延誘発型能力は誘発しない。

《ベナリアの希望、ダニサ》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/4

先制攻撃、警戒、絆魂

ベナリアの希望、ダニサが戦場に出たとき、あなたはあなたの手札やあなたの墓地にありオーラや装備品であるカード1枚をベナリアの希望、ダニサにつけた状態で戦場に出してもよい。

- これによりあなたがオーラを戦場に出そうとして、《ベナリアの希望、ダニサ》がすでに戦場になかったり、そのオーラを適正に《ベナリアの希望、ダニサ》につけることができなければ、そのオーラは戦場に出ない。代わりに、それはそれが以前あった領域に残る。
- 反対に、あなたがオーラでない装備品をこれにより戦場に出そうとして、《ベナリアの希望、ダニサ》がすでに戦場になかったり、そのオーラを適正に《ベナリアの希望、ダニサ》につけることができなければ、その装備品はずれた状態で戦場に出る。

《ベナリアの潜伏作業員》

{1}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・人間・兵士

3/1

キッカー{B}（この呪文を唱えるに際し、追加で{B}を支払ってもよい。）

ベナリアの潜伏工作員が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- あなたがそれをキッカーしたなら、《ベナリアの潜伏工作員》の能力の解決時に、あなたはそれ自身を生け贄に捧げてもよい。これ以外にクリーチャーをコントロールしていないなら、《ベナリアの潜伏工作員》を生け贄に捧げなければならない。
- 《ベナリアの潜伏工作員》の能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分が生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行われた選択を知っていることになる。その後、すべてのクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

《骨の粉碎》

{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることも、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- あなたが《骨の粉碎》を唱え始めた後では、唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行えない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄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。

《未発見の脅威》

{2}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーからクリーチャー・カード最大4枚をそれぞれパワーが異なるように探し、公開する。対戦相手1人はそれらのカードのうち2枚を選ぶ。それらの選ばれたカードをあなたのライブラリーに加えて切り直し、残りをあなたの手札に加える。

- クリーチャー・カードのパワーの値が異なることを、パワーが異なると言う。たとえば、1/1のクリーチャーと2/1のクリーチャーはパワーが異なる。

《芽吹くゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ドルイド

2/2

キッカー{G}（この呪文を唱えるに際し、追加で{G}を支払ってもよい。）

芽吹くゴブリンが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、あなたのライブラリーから基本土地タイプを持つ土地・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。

{R}, {T}, 土地1つを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- その土地が基本土地でなくとも、あなたは基本土地タイプを持つ、好きな土地・カードを探してもよい。基本土地タイプは、平地、島、沼、山、森である。

《黙示録、シェオールドレッド》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

4/5

接死

あなたがカード1枚を引くたび、あなたは2点のライフを得る。
対戦相手1人がカード1枚を引くたび、そのプレイヤーは2点のライフを失う。

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

《刃を持つ者、アスター》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

4 / 4

刃を持つ者、アスターが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード7枚を見る。あなたは「その中から装備品か機体であるカード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。

あなたがコントロールしているすべての装備品は装備{1}を持つ。

あなたがコントロールしているすべての機体は搭乗1を持つ。

- あなたがそれを望むなら、そのパーマネントが持つ他の装備や搭乗である能力を起動してもよい。
- 装備{1}か搭乗1のいずれかの能力が起動された後では、たとえ《刃を持つ者、アスター》が戦場から離れたとしてもその能力の解決を阻止できない。

《ヤヤの火災旋風》

{4}{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1体を対象とする。ヤヤの火災旋風はそれに5点のダメージを与える。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。)

- 《ヤヤの火災旋風》の解決時点で対象が不適正であった場合、あなたは占術を行えない。

《ヤヴィマヤの滞留者》

{7}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク

4 / 6

版図 — 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土地の中の基本土地タイプ1種類につき{1}少なくなる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少(たとえば、《ヤヴィマヤの滞留者》によるもの)を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《ヤヴィマヤの滞留者》の1つ目の能力はこれのコストの{G}を減らすことはできない。

《陽気な呪文盗み、アイヴィー》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — フェアリー・ならず者

2 / 1

飛行

プレイヤー1人が陽気な呪文盗み、アイヴィーでないクリーチャー1体だけを対象とする呪文を唱えるたび、あなたはその呪文をコピーしてもよい。そのコピーは陽気な呪文盗み、アイヴィーを対象とする。(オーラ・呪文のコピーはトークンになる。)

- 2つ目の能力は、プレイヤーが、クリーチャー1体のみを対象とし、他のオブジェクトやプレイヤーを対象としない呪文を唱えるたびに誘発する。そのクリーチャーを誰がコントロールしているかは関係ない。

- 呪文が複数の対象を取るが、それがすべてが同一のクリーチャーであったなら、《陽気な呪文盗み、アイヴィー》の2つ目の能力が誘発する。
- この能力を誘発させた呪文がこの能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。そのコピーは元の呪文より前に解決される。
- 《陽気な呪文盗み、アイヴィー》がその呪文の適正な対象でないなら、コピーは生成されない。
- 《陽気な呪文盗み、アイヴィー》の2つ目の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱え」たわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する他の能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーのコントローラーがコピーに対して追加コストを支払うことはできない。しかし、コピー元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。特に、コピー元の呪文がキッカーされていたなら、そのコピーもキッカーされていることになる。

《要塞の闘技場》

{1}{B}

エンチャント

キッカー{oG}、キッカー{oW}（この呪文を唱えるに際し、追加で{G}や{W}を支払ってもよい。）

要塞の闘技場が戦場に出たとき、あなたはこれがキッカーされた回数1回につき3点のライフを得る。

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは「あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。そうしたなら、あなたは、そのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- あなたは《要塞の闘技場》を{G}コストで1回、そして{W}コストで1回だけキッカーしてもよい。{G}{W}を支払って2回キッカーすることもできるが、{G}{G}や{W}{W}を支払って2回キッカーすることはできない。また、3回以上キッカーすることはできない。
- 通常、戦闘ダメージはすべて同時に与えられる。その場合には、《要塞の闘技場》の最後の能力は、そのダメージが何体のクリーチャーによって与えられるとしても、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る各対戦相手につき1回誘発する。それらの中に二段攻撃や先制攻撃を持つクリーチャーがあれば、この能力は、各戦闘ダメージ・ステップにダメージを受けた各対戦相手1人につきそれぞれ1回誘発する。
- 《要塞の闘技場》の最後の能力の解決時に、あなたは公開するかどうかを決定する前にライブラリーのカードを見ることはできない。あなたがそれを公開することを選んだ場合、あなたはそれを手札に加えてライフを失う。

《翼套の司祭》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

0/3

防衛

翼套の司祭が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて防衛を持つクリーチャー1体につき1体の、飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークンを生成する。

防衛を持ちこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたが生成する鳥・トークンの数を決定するには、2つ目の能力の解決時にあなたがコントロールしていて防衛を持つクリーチャーの総数を数える。その時に、《翼套の司祭》があなたのコントロール下にあるなら、それ自身も数える。

- 《翼套の司祭》が防衛を持ちこれでないクリーチャーと同時にあなたのコントロール下で戦場に出る場合、その2つ目の能力は1回誘発し、最後の能力はこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《甦りし悪夢、ブレイズ》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ナイトメア

3/3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたはアーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やプレインズウォーカーのうち1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ、それと共通のカード・タイプを持つパーマネント1つを生け贄に捧げてもよい。そうしなかった各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。

- 《甦りし悪夢、ブレイズ》の誘発型能力の解決時に、生け贄に捧げたパーマネントが2つ以上のカード・タイプを持っていたなら、各対戦相手は自分がコントロールしていて、その生け贄に捧げたパーマネントと共通のカード・タイプ1つを持つパーマネントを生け贄に捧げてもよい。たとえば、あなたが生け贄に捧げたパーマネントがアーティファクト・クリーチャーであったなら、対戦相手1人がアーティファクトを生け贄として選び、別の対戦相手がクリーチャーを生け贄として選ぶ、ということが起こりうる。

《夜と昼の恋歌》

{2}{W}

エンチャント — 英雄譚

先読（章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカード2枚を引く。

II — 飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

III — クリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《夜と昼の恋歌》の1つ目の章能力が適正に対戦相手を対象にできない場合や、その能力がスタック上にある間にその能力の対象が不適正になっていた場合は、あなたはカードを引かない。

《ヨーティアの宣戦布告》

{1}{R}

エンチャント — 英雄譚

先読（章を選び、それに等しい数の伝承カウンターで始める。あなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を追加する。飛ばされた章は誘発しない。IIIの後に、生け贄に捧げる。）

I — 「羽ばたき飛行機械」という名前で飛行を持つ無色の0/2の飛行機械・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。

II — あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望む数のアーティファクトをタップする。そうしたとき、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。これはそれに、そのタップしたアーティファクトの数に等しい点数のダメージを与える。

III — あなたがコントロールしているアーティファクト最大1つを対象とする。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のアーティファクト・クリーチャーになる。

- 《ヨーティアの宣戦布告》の2つ目の章能力をスタック上に置くときにクリーチャーやプレインズウォーカーを対象とするわけではない。最初に、望む数のアーティファクトをタップする。その後、対象を要求する2つ目の再帰能力（「そうしたとき」と書かれている通り）が誘発する。プレイヤーはその再帰誘発型能力に通常通り対応することができるし、その時点でタップしたアーティファクトの数を知ることになる。
- 2つ目の章能力の解決時に、あなたがクリーチャー0体をタップすることを選んだ場合、その再帰誘発型能力は誘発するが、対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーにはダメージを与えない。

- 《ヨーティアの宣戦布告》は、最後の章能力から「アーティファクト」が落ちて印刷されており、オラクルで更新されている。

《ラノワールの壊土語り》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/3

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{T}：あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を持つ3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ラノワールの壊土語り》の2つ目の能力は、クリーチャーになった土地をアンタップしない。

《羅利骨灰》

{1}{G}

インスタント

キッカー{1}{B}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{B}を支払ってもよい。）

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。それを追放する。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

- 《羅利骨灰》がキッカーされていたなら、それは土地でない任意のパーマネント1つを対象とすることができる。アーティファクトやエンチャントだけではない。

《ランドヴェルトの大群率い》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

1/1

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。

ランドヴェルトの大群率いやあなたがコントロールしていてこれでないゴブリン1体が死亡するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。それがゴブリン・クリーチャー・カードであるなら、次のあなたのターン終了時まで、あなたはそのカードを唱えてもよい。

- 《ランドヴェルトの大群率い》が、あなたがコントロールしていてこれでない、1体以上のゴブリンと同時に死亡した場合、この能力はそれら1体につきそれぞれ1回誘発する。

《ラーダの扇動者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/1

ラーダの扇動者が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしていてパワーがラーダの扇動者のパワーより小さいクリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

版図 — {5}{R}：ターン終了時まで、ラーダの扇動者は+2/+2の修整を受ける。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る土地の中の基本土地タイプ1種類につき{1}少なくなる。毎ターン1回しか起動できない。

- 《ラーダの扇動者》の1つ目の能力に対応して対象としたクリーチャーのパワーを上げることで、それが能力の不適正な対象となることがある。しかし、その能力が解決した後では、そのパワーが《ラーダの扇動者》のパワーを上回ったとしてもブロックできない。

《力線の束縛》

{5}{W}

エンチャント

瞬速

版図 — 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土地の中の基本土地タイプ1種類につき{1}少なくなる。

力線の束縛が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールして土地でないパーマネント1つを対象とする。それを、力線の束縛が戦場を離れるまで追放する。

- 《力線の束縛》の最後の能力は、その能力の解決時にパーマネントを追放する効果と、《力線の束縛》が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を生成する単一の能力である。
- 《力線の束縛》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にこれが戦場を離れた場合、対象となったパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- 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。
- 多人数戦では、《力線の束縛》のオーナーがゲームから離れた場合、その追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《ルアダッハの女王オーリナル》

{G}{W}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

/

ルアダッハの女王オーリナル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クリーチャーの数に等しい。

1体以上のクリーチャー・トークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりに、それらのトークンに加えて白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《ルアダッハの女王オーリナル》の1つ目の能力はこれ自身も数えるので、このパワーとタフネスは最低でも1/1になる。
- 追加の兵士・クリーチャー・トークンは、他のトークンが持って生成される能力を持たない。それらのトークンを生成する効果が指定する他の事項（たとえば、「タップ状態で」、「攻撃している状態で」、「そのトークンは速攻を得る」、「戦闘終了時に、そのトークンを追放する」）は、元のトークンと兵士の両方に適用される。
- 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのかが変更されるなら、その効果は《ルアダッハの女王オーリナル》の効果適用されるより先に適用される。何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが戦場に出るのが変更されるなら、その効果は《ルアダッハの女王オーリナル》の効果適用可能になった後に適用される。

《連合の力》

{G}

インスタント

キッカー{2}{W}（この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{W}を支払ってもよい。）

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。この呪文がキッカーされていたなら、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- この呪文がキッカーされていたなら、ターン終了時まで、対象としたクリーチャーは+1/+1カウンター1個と+2/+2の修整の両方を得る。
- 《連合の力》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、効果は一切発生しない。それがキッカーされていたとしても、あなたはクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置かない。

《ヴェズーヴァの複製術》

{3}{U}

エンチャント

あなたが、アーティファクトやクリーチャーのうちあなたがコントロールしている1つだけを対象とする呪文を唱えるたび、伝説でないことを除きそのアーティファクトやクリーチャーのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《ヴェズーヴァの複製術》の誘発型能力は、あなたが単体のアーティファクトか単体のクリーチャーのみを対象とする呪文を唱えた場合のみ、誘発する。あなたが唱えた呪文が打ち消されたり、それが対象としていたパーマネントが不適正な対象となった場合でも、その能力はそれを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- その呪文の対象が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点での特性を用いてトークンの特性を決める。
- 誘発型能力がスタック上に置かれた後にその呪文の対象が変更された場合、生成されるトークンは呪文の元の対象のコピーになる。新しい対象ではない。
- 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、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、トークンである場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが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、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。
- このトークンは伝説ではない。またこの例外規定はコピー可能である。後になって他の何かがこのトークンをコピーするなら、そのコピーも伝説ではない。あなたが同じ名前を持つ2つ以上のパーマネントをコントロールしていて、そのうち1つのみが伝説であるなら、「レジェンド・ルール」は適用されない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、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。
- コピー元のパーマネント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《クローン》であった場合）、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネント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。コピー元のパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《ヴェールのリリアナ》

{1}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — リリアナ

3

+1：各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

-2：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

-6：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すべてのパーマネントを2つの束に分ける。そのプレイヤーは一方の束を選び、その束にあるすべてのパーマネントを生け贄に捧げる。

- 《ヴェールのリリアナ》の1つ目の能力は、プレイヤーの一部または全員がカードを捨てることができないとしても起動できる。
- 《ヴェールのリリアナ》の1つ目の能力の解決時には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカードを公開することなく選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。
- 《ヴェールのリリアナ》の3つ目の能力の解決時に、あなたはそのプレイヤーがコントロールしている各パーマネントをそれぞれ2つの束のうち1つに置く。たとえば、片方の束にクリーチャーを置き、もう一方の束にそのクリーチャーをエンチャントしていたオーラを置くこともできる。
- カードがない束があっても構わない。そのプレイヤーがカードがない束を選んだなら、どのパーマネントも生け贄に捧げない。

《ヴォーデイリアの精神詠い》

{1}{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/2

キッカー{1}{R}、キッカー{1}{G}

ヴォーデイリアの精神詠いは、これがキッカーされた回数1回につき2個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

ヴォーデイリアの精神詠いが戦場に出たとき、ヴォーデイリアの精神詠いよりパワーが小さいクリーチャー1体を対象とする。あなたがヴォーデイリアの精神詠い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。

- あなたは《ヴォーデイリアの精神詠い》を{1}{R}コストで1回、そして{1}{G}コストで1回だけキッカーしてもよい。{2}{R}{G}を支払って2回キッカーすることもできるが、{2}{R}{R}や{2}{G}{G}を支払って2回キッカーすることはできない。また、3回以上キッカーすることはできない。
- 誘発型能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが《ヴォーデイリアの精神詠い》のパワー以上である場合、その能力の不適正な対象となり、あなたはそのコントロールを得ることはない。しかし、能力が解決された後では、いずれのクリーチャーのパワーを変えたとしてもコントロール変更効果を終えることはない。

《ヴォーデイリアの冒読者、ヴォハー》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・マーフォーク・ウィザード

1/2

{T}：カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。これによりインスタントやソーサリーであるカードを捨てたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

{2}, ヴォーデイリアの冒読者、ヴォハーを生け贄に捧げる：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。このターン、あなたはそれを唱えてもよい。その呪文があなただの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ヴォーデイリアの冒読者、ヴォハー》の最後の能力によってカードを唱える場合、そ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に従わなければならない。

『団結のドミナリア』 統率者デッキのカード別注釈

《暗殺卿、ラムセス》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

4/4

接死

あなたがコントロールしていてこれでないすべての暗殺者は+1/+1の修整を受ける。

プレイヤー1人がゲームに敗北するたび、このターンにあなたがコントロールしている暗殺者がそのプレイヤーを攻撃していた場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- このターン、そのプレイヤーがあなたがコントロールしている暗殺者に攻撃されているかぎり、《暗殺卿、ラムセス》の最後の能力はいかなる場合でもそのプレイヤーがゲームに敗北したときに誘発する。単に戦闘ダメージによるものではない。これは、その暗殺者がすでに戦場を離れていても、あなたがコントロール下でなくなったとしても、そのプレイヤーがゲームに敗北した時点ですでに暗殺者でなくなっていた場合にも、同様である。
- あなたが対戦相手を暗殺者でないクリーチャーで攻撃し、攻撃クリーチャーを指定した後にそのクリーチャーが暗殺者になった場合、そのプレイヤーはこのターンに、あなたがコントロールしている暗殺者に「攻撃されている」ことにはならない。

- 同様に、暗殺者1体がプレイヤーを攻撃している状態、かつあなたのコントロール下で戦場に出た場合、そのクリーチャーは「攻撃した」わけではなく、この能力は誘発しない。
- 最後の能力を誘発させるためには、あなたがコントロールしている暗殺者がプレイヤー1人を攻撃していなければならないのだ。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ことは数えない。

《アーボグの憑依者、モイラ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット・ウィザード

3/2

威迫

アーボグの憑依者、モイラがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このターンに戦場からあなたの墓地に置かれてそこにあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- あなたは、同じ戦闘ダメージ・ステップに戦闘ダメージを受けたことによって墓地に置かれたクリーチャー・カード1枚を《アーボグの憑依者、モイラ》の誘発型能力の対象としてもよい。

《黄金の一刺し、ジラ》

{1}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 昆虫・暗殺者

3/3

飛行、速攻

黄金の一刺し、ジラが攻撃するたび、卵カウンターが置かれておらずこれでないクリーチャー1体を対象とする。その上に卵カウンター1個を置く。そのクリーチャーが死亡したとき、その上に卵カウンターがある場合、あなたはカード1枚を引き、飛行を持つ黒の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《黄金の一刺し、ジラ》の能力の解決時に生成される遅延誘発型能力は、たとえそのクリーチャーが死亡したときに《黄金の一刺し、ジラ》がすでに戦場になかったとしても誘発する。

《オタリアの婦人》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — アバター

5/5

あなたは、この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、あなたがコントロールしているアンタップ状態のドワーフ3体をタップしてもよい。

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがコントロールしている土地1つが戦場から墓地に置かれていた場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を公開する。その中から望む枚数のドワーフ・カードをあなたの手札に加え、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。

- カードには「戦場からあなたの墓地に置かれていた場合」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「戦場から墓地に置かれていた場合」であり、その土地のオーナーが誰であるかは問わない。

《オハビ・カレリア》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・射手

1/3

到達

あなた以外の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、あなたがコントロールしているすべての射手をアンタップする。

あなたがコントロールしている射手1体がクリーチャー1体にダメージを与えるたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- あなたがコントロールしているすべての射手が、あなた以外の各プレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップする。何をアンタップするか、選ぶことはできない。
- あなたがコントロールしている射手1体が「あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。」や「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。」という効果は、他のプレイヤーのアンタップ・ステップ中に《オハビ・カレリア》があなたにこれをアンタップさせることを防げない。

《カー砦の首領、ロフガフフ》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — コボルド・戦士

4/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのコボルドは+2/+2の修整を受ける。

あなたがコボルド・呪文を唱えるたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ赤の4/4のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがドラゴン・呪文を唱えるたび、「カー砦のコボルド」という名前の赤の0/1のコボルド・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《カー砦の首領、ロフガフフ》の最後の2つの能力はスタックではそれらを誘発させた呪文の上にそれぞれ置かれ、その呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《原始の落とし子》

{5}{W}{U}{B}{R}{G}

クリーチャー — アバター

10/10

原始の落とし子が、唱えられることなく、または唱えるためにマナが支払われることなく戦場に出るなら、代わりにこれを追放する。

警戒、トランプル、絆魂

原始の落とし子が戦場を離れたとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード10枚を追放する。あなたはそこから、望む枚数の呪文をマナ総量の合計が10以下になるように選び、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《原始の落とし子》を唱えるために必要なコストにマナが支払われている限り、その解決時にそれは戦場に出る。そのコストが減少するか、その通常のマナ・コスト以外のコストが支払われたとしても、それが戦場に出るときにそれは追放されない。
- それが戦場に出るときに《原始の落とし子》がその1つ目の能力によって追放された場合、それは最初に戦場に出ることなく追放領域に置かれる。それは戦場に出たり離れたりするわけではないので、その最後の能力は誘発しない。
- 何らかの効果によって《原始の落とし子》のコピーとしてカードが戦場に出て、そのパーマネントが唱えられていないか、それを唱えるためにマナが支払われていない場合、そのカードは戦場に出る代わりに追放される。
- 反対に、何らかの効果によって《原始の落とし子》がこれでないパーマネントのコピーとして戦場に出る場合、それが唱えられたか、それを唱えるためにマナが支払われていようとなかろうと、それはそのパーマネントのコピーとして戦場に出る。
- 《原始の落とし子》のコピーであるクリーチャー・トークンが戦場に出るなら、代わりにそれは追放領域に置かれ、その後消滅する。クリーチャー・トークンを生成した呪文が唱えられていた場合でも、クリーチャー・トークンは唱えられていない。
- 《原始の落とし子》が、戦場に出ていた場合に常在型能力の効果によってその能力が全て取り除かれるならば（たとえば、《謙虚》によるもの）、それは1つ目の能力によって追放されない。それは通常通り戦場に出る。
- 《原始の落とし子》の最後の能力は、スタックにある呪文のマナ総量やタイプを見る。追放領域にあるカードのマナ総量やタイプを見るのではない。特に、あなたが唱える呪文の合計のマ

ナ総量が10以下であるかぎり、モードを持つ両面カードの第2面や分割カードのどちらの面を唱えてもよい。

- それらの呪文は、《原始の落とし子》の最後の能力の解決中に連続して唱えられる。あなたが最後に唱えた呪文が、最初に解決される。
- 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。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《皇帝ミハイル二世》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・貴族

3/3

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枚を見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上からマーフォーク・呪文を唱えてもよい。

あなたがマーフォーク・呪文を唱えるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、青の1/1のマーフォーク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《皇帝ミハイル二世》により、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の一番上にあるカードが、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にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- あなたのライブラリーからカードをプレイする場合も、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
- 最後の能力はあなたがマーフォーク・呪文を唱えるたびに誘発する。あなたのライブラリーの一番上からマーフォーク・呪文を唱えたときだけではない。それは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

《こだまの戦士、スタング》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/4

こだまの戦士、スタングが攻撃するたび、「スタングの双子」という名前の赤緑の3/4の伝説の人間・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。それはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。こだまの戦士、スタングにつけられているオーラや装備品1つにつきそれぞれ、そのコピーであるトークン1つをスタングの双子についた状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、これにより生成されたすべてのトークンを生け贄に捧げる。

- 何らかの理由でこれにより生成されるオーラ・トークンが「スタングの双子」につけられない場合、そのトークンは生成されない。「スタングの双子」につけられない装備品・トークンが生成されるなら、そのトークンは装備されていない状態で戦場に出る。
- 置換効果によって生成されるトークンが異なる特性を持つか、これにより追加のトークンが生成されるなら、それらのトークンは次の終了ステップの開始時に生け贄に捧げられる。
- 他のプレイヤーがこれにより生成されたトークンのコントロールを得る場合、それらを生け贄に捧げる能力は誘発する。しかし、あなたがコントロールを失ったトークンは生け贄に捧げられず、戦場に残る。

《ジェラードの砂時計ペンダント》

{1}

伝説のアーティファクト

瞬速

プレイヤーが追加のターンを始めるなら、代わりにそのプレイヤーはそのターンを飛ばす。

{4}, {T}, ジェラードの砂時計ペンダントを追放する：このターンに戦場からあなたの墓地に置かれてそこにありアーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地であるすべてのカードをタップ状態で戦場に戻す。

- 「追加ターン」とは、呪文または能力によって作りだされたターンである。イベント等でラウンドの制限時間がなくなった時に与えられる延長ターンは、これには含まれない。
- 《ジェラードの砂時計ペンダント》が戦場に出ている間も、追加ターンを作りだすことができる。それが開始するまで飛ばされることはないため、それが発生する前に《ジェラードの砂時計ペンダント》が戦場から離れた場合、追加ターンは影響を受けない。
- 捨てられたカードなど、他のいずれかの領域から墓地に置かれたパーマネント・カードは墓地に残る。あなたがコントロールを得て、戦場から別のプレイヤーの墓地に置かれたパーマネント・カードも同様に墓地に残る。
- あなたはこれにより戦場に出たオーラ・カードが何をエンチャントするかを選ぶ。そのオーラと同時に戦場に出たパーマネント・カードを選ぶことはできない。そのオーラが適正にエンチャントできるものがなかったなら、それは墓地に残る。
- そのターン、それ以前に打ち消されたパーマネント・呪文は戦場に出ていないため、その最後の能力によって戦場に戻ることはない。

《砂の造物師、ハゼゾン》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/3

砂漠渡り（防御プレイヤーが砂漠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。）

あなたはあなたの墓地から砂漠・土地をプレイしてもよい。

砂漠1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、赤緑白の1/1の砂漠の民・戦士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- 《砂の造物師、ハゼゾン》によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたが各ターンにプレイできる土地は1つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみプレイできる。
- 《砂の造物師、ハゼゾン》によって、あなたの墓地にある土地・カードの起動型能力（たとえば、サイクリング）を起動できるようにはならない。

《潜伏工作員の災い、シャニド》

{1}{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/4

威迫

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威迫を持つ。

あなたが伝説の土地をプレイするか伝説の呪文を唱えるたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- 伝説の呪文が唱えられたことによって《潜伏工作員の災い、シャニド》の最後の能力が誘発した場合、スタックではその能力はそれを誘発させた呪文の上に置かれ、その呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- プレイされることなく戦場に出る伝説の土地は、《潜伏工作員の災い、シャニド》の最後の能力を誘発させない。

《魂の焚きつけ屋、カドリック》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・ウィザード

4/3

あなたがコントロールしているすべてのトークンには「レジェンド・ルール」は適用されない。トークンでもこれでもない伝説のパーマネント1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、そのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- あなたが《魂の焚きつけ屋、カドリック》をコントロールしている間に、あなたがトークンでもある伝説のパーマネント1つと同じ名前を持つトークンでない伝説のパーマネント1つをコントロールしている場合、あなたがレジェンド・ルールによってどちらかを墓地に置くことはない。
- あなたが《魂の焚きつけ屋、カドリック》をコントロールしている間に、あなたが同じ名前を持ちトークンでない2つ以上の伝説のパーマネントと、その名前を持つ1つ以上の伝説のトークン・パーマネントをコントロールしている場合、レジェンド・ルールはトークンでないパーマネントにのみ適用される。あなたはそれらのトークンでないパーマネントのうち1つを選んで残し、残りの同じ名前を持つトークンでないパーマネントを墓地に置かなければならない。あなたはこれによりトークンであるパーマネントを選んだりそれらのトークンを墓地に置いたりすることはできない。
- 戦場に出た伝説のパーマネントがすでに戦場を離れているか、すでに同じプレイヤーのコントロール下にはないか、誘発型能力の解決時にすでに伝説でなかった場合、その能力のコントローラーは{1}を支払ってそれをコピーすることができる。それがすでに戦場を離れているなら、それが戦場にあった最後のときのコピー可能の特性を用いてトークンのコピーの特性を決定する。
- そのトークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（そのパーマネントが別の何かをコピーしていたりトークンであったりする場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、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もコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとなって戦場に出る。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のパーマネントが持つ「[[このパーマネント]が戦場に出るに際し]」や「[[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る]」の能力も機能する。

《帝国の英雄、テツオ》

{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/3

帝国の英雄、テツオが攻撃するたび、これに装備品がついている場合、以下から1つを選ぶ。

- 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。帝国の英雄、テツオはそれに、これについている装備品の中で最も大きいマナ総量に等しい点数のダメージを与える。
- あなたは「あなたの手札からインスタントやソーサリーであり、マナ総量が帝国の英雄、テツオについている装備品の中で最も大きいマナ総量以下である呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱える。」を選んでよい。

- 攻撃クリーチャーとして宣言された時点で《帝国の英雄、テツオ》が装備していない場合、その能力は誘発しない。能力の解決時に《帝国の英雄、テツオ》が装備していない場合、その能力は何もしない。

《ドラゴン使い、シヴィトリ》

{2}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — シヴィトリ

4

+ 1：次のあなたのターンまで、すべてのクリーチャーは、そのコントローラーがクリーチャー1体につき2点のライフを支払わないかぎり、あなたやあなた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。

- 3：あなたのライブラリーからドラゴン・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。

- 7：ドラゴンでないすべてのクリーチャーを破壊する。

ドラゴン使い、シヴィトリは統率者として使用できる。

- 「可能なら攻撃する」クリーチャーをコントロールしているプレイヤーは、コストを支払わないことによって攻撃しないことを選ぶことができる。そのプレイヤーがそうして、他に攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーが存在しない場合、そのクリーチャーは単に攻撃しない。
- 双頭巨人戦では、クリーチャーのうちあなたのチームメイトやあなたのチームメイト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ためにライフを支払う必要はない。

《七のジャスミン・ポリアル》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

2/4

{T}：{G}{W}を加える。このマナは、能力を持たないクリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

あなたがコントロールしていて能力を持たないすべてのクリーチャーは、能力を持つクリーチャーにはブロックされない。

- 効果の中には、プレイヤー1人がコントロールしている呪文に能力を与えるものもある。その場合には、たとえそれが通常は能力を持たないクリーチャー・呪文であったとしても、《七のジャスミン・ポリアル》のマナ能力から得たマナを使って、その呪文を唱えることはできない。
- クリーチャーが、《七のジャスミン・ポリアル》の最後の能力に関連する能力を持っているかどうかは、ブロック・クリーチャーが宣言されたときに戦闘1回につき1回のみ見る。つまり、あなたがコントロールしていて能力を持たないクリーチャーがブロックされた後にそれをブロックしたクリーチャーに能力を与えたとしても、あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされていない状態になることはない。

《ファラジの旅人》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・スカウト

2/4

ファラジの旅人はすべての色である。この能力はこれの固有色に影響しない。(統率者の固有色に緑を含んでいるデッキで使用できる。)

あなたが唱える多色の呪文は召集を持つ。(あなたのクリーチャーが、それらの呪文を唱える助けとなる。多色の呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

- 《ファラジの旅人》の固有色は緑である。これは、固有色に緑を含む統率者が入っている統率者デッキに入れることができる。
- 《ファラジの旅人》の1つ目の能力は、すべての領域で機能する。たとえば、効果があなたのライブラリーから多色のカードを探すことを指示する場合、あなたは《ファラジの旅人》を探してもよいのだ。

《不死の暴君、刃の翼》

{5}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・スケルトン

6/6

飛行、速攻

不死の暴君、刃の翼がプレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つに戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1体の、威迫を持つ黒の2/2のゾンビ・騎士・クリーチャー・トークンを生成する。

- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数は、誘発型能力の解決時に決定する。その能力が誘発した同じ戦闘ダメージ・ステップ時に死亡したことによってあなたの墓地にクリーチャー・カードが置かれているなら、それらも数える。

《武具師、アーイシャ・タナカ》

{3}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/4

武具師、アーイシャ・タナカが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。あなたはそこから、マナ総量が武具師、アーイシャ・タナカのパワー以下である望む枚数のアーティファクト・カードをタップ状態で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。

武具師、アーイシャ・タナカは、防御プレイヤーが3つ以上のアーティファクトをコントロールしているかぎりブロックされない。

- 《武具師、アーイシャ・タナカ》のパワーは、その誘発型能力の解決時に1回のみ見る。その時点でそれがすでに戦場になかったなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。
- 各アーティファクト・カードのマナ総量はそれぞれ《武具師、アーイシャ・タナカ》のパワー以下でなければならない。すべてのアーティファクト・カードのマナ総量の合計ではない。

《包囲の悪魔、オルカ》

{5}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン

5/5

トランプル

これでないクリーチャー1体が死亡するたび、包囲の悪魔、オルカの上に+1/+1カウンター1個を置く。

包囲の悪魔、オルカが死亡したとき、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望む数を対象とし、このパワーに等しい点数分を望むように割り振る。これ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、《包囲の悪魔、オルカ》の最後の誘発型能力がスタック上に置かれることの一部としてダメージの分割方法を宣言する。選ばれた各対象はそれぞれ少なくとも1点のダメージを受けなければならない。
- 《包囲の悪魔、オルカ》の最後の能力に複数の対象があり、その能力の解決時に対象の一部が不適正な対象になっていたなら、《包囲の悪魔、オルカ》は残りの適正な対象に、元のダメージの分割に従ってダメージを与える。
- 能力の解決時にその能力の対象がすべて不適正になっていた場合、それは解決されず、その効果は一切発生しない。ダメージは何にも与えられない。

《マローの魔術師、グリーンスリーブス》

{3}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

/

プロテクション (プレインズウォーカー)、プロテクション (ウィザード)

マローの魔術師、グリーンスリーブス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数に等しい。

土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、緑の3/3のアナグマ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 拡張アート版のこのカードでは、プロテクション（ウィザード）の「(ウィザード)」が抜けているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、プロテクション（ウィザード）を持つ。
- 《マローの魔術師、グリーンスリーブス》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。

《目覚めた潜伏工作員》

{2}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・多相の戦士

0/0

瞬速

あなたは目覚めた潜伏工作員を、これが他のタイプに加えてファイレクシアンであることを除き、このターンに戦場から墓地に置かれてそこにあるクリーチャー・カード1枚のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《目覚めた潜伏工作員》はその選ばれたカードであるかのように戦場に出る。そしてそれはファイレクシアンでもある。選ばれたカードが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」、および「これが戦場に出たとき～」の能力は機能する。
- 選ばれたクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピーするカードを選ぶ必要はない。選ばなかった場合、《目覚めた潜伏工作員》は0/0のクリーチャーとして戦場に出た後、(生き残るために何らかの効果によってタフネスが増えないかぎり) 即座に墓地に置かれることになる。

《歪んだセンギア、ヴェラック》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

2/2

飛行、接死、絆魂

あなたがマナ能力でない能力を起動するたび、それを起動するためにライフが支払われていた場合、あなたは再びその点数に等しいライフを支払ってもよい。そうしたなら、その能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 起動型能力とはコロンの(:)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の含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 《歪んだセンギア、ヴェラック》の誘発型能力は、その起動型能力をスタック上にもう1つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- 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。
- その能力がモードを持つ(つまり、「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、モードもコピーされ変更できない。
- その能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 起動型能力のコストに選択(たとえば、生け贄に捧げるクリーチャーや取り除くカウンターの数など)が含まれる場合、そのコピーもその同じ情報を使用する。たとえそうしたくても、あなたはそのコストを再び支払うことはできない。
- 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、コピーを解決する時点で個別に行う。

- 能力が2つ目の能力と関連している場合には、その能力のコピーも、その2つ目の能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その能力やそ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、《潮の虚ろの漕ぎ手》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、カードが合計2枚追放されたなら、《潮の虚ろの漕ぎ手》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。何らかの能力によって「その追放されているカード」のコピーであるトークンが生成される場合、それはこれによって追放されている各カードにつきそれぞれ、そのカードのコピーであるトークン1つを生成する。

《略奪者、ラミレス・ディピエトロ》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

4 / 3

略奪者、ラミレス・ディピエトロが戦場に出たとき、あなたは2点のライフを失い、宝物・トークン2個を生成する。

あなたがコントロールしている1体以上の海賊がプレイヤー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枚を追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそれを唱えてもよい。

- 《略奪者、ラミレス・ディピエトロ》の最後の能力によって呪文を唱える場合、そのすべてのコストを支払う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。
- あなたはその最後の能力によって追放された土地をプレイすることはできない。

《竜公マーホルト将軍》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

4 / 4

あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされた状態になるたび、ターン終了時まで、それは、それをブロックしているクリーチャー1体につき+3/+3の修整を受ける。

- この能力は1回のみ誘発する。何体のクリーチャーがそれをブロックしていても関係ない。それをブロックしているクリーチャーの数はこの能力の解決時にのみ決定する。

《流転のデイン》

{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

3 / 3

{1}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：流転のデインはこの能力を持つことを除き、その生け贄に捧げられたクリーチャーのコピーになる。

- 《流転のデイン》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。《流転のデイン》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、《流転のデイン》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。
- 《流転のデイン》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戦場に出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。
- このコピー効果は永続的なものである。多くの場合、別のコピー効果によって上書きされるまで続く（たとえば、先のターンで別のクリーチャーをコピーした場合など）。
- 《流転のデイン》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。
- これでないクリーチャーが《流転のデイン》のコピーとなった場合、それはその《流転のデイン》がその時点でコピーしている何か（あれば）をコピーし、さらにその起動型能力も持つ。

《流浪の発電機》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 5

速攻

{1}, {T} : 統率者でもこれでもなく伝説である発生源からの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。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。(マナ能力は対象にできない。)

- 起動型能力とはコロンの(:)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の含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 誘発型能力は「~とき」、「~たび」、「~時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている。
- 《流浪の発電機》の能力は、スタック上にある能力を対象として、その能力をスタック上にもう1つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- 「伝説である発生源」とは、「伝説の」の特殊タイプを持ちいずれかの領域にある、パーマネントや呪文やカードである。たとえば、あなたがサイクリング能力を起動した場合、その捨てたカードが伝説のカードであったなら、《流浪の発電機》の能力はその能力を対象にできる。
- 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。
- その能力がモードを持つ(つまり、「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、モードもコピーされ変更できない。
- その能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 起動型能力のコストに選択(たとえば、生け贄に捧げるクリーチャーや取り除くカウンターの数など)が含まれる場合、そのコピーもその同じ情報を使用する。たとえそうしたくても、あなたはそのコストを再び支払うことはできない。
- 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。誘発型能力によりコストの支払いが求められる場合には、あなたはそのコピーにも個別にそのコストを支払う。
- 能力がもう一つの能力と関連している場合には、その能力のコピーも、そのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その能力やそ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、《潮の虚ろの漕ぎ手》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、カードが合計2枚追放されたなら、《潮の虚ろの漕ぎ手》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。何らかの能力によって「その追放されているカード」のコピーであるトークンが生成される場合、それはこれによって追放されていてそのカードのコピーである各カードにつきトークン1つを生成する。

《歴史家の加護》

{3}{W}

エンチャント

歴史家の加護や、トークンでもこれでもないエンチャント1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしている英雄譚の最後の章能力が誘発するたび、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 英雄譚の最後の章能力とは、その英雄譚が持つ章能力の中で章番号の数が最も大きいものである。

《連合よ団結せよ》

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

インスタント

以下から5つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- パーマネント1つを対象とする。それはフェイズ・アウトする。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引く。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地を追放する。
- クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。連合よ団結せよはそれに2点のダメージを与える。
- 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。

- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
- あなたがモード1つを複数回選んだなら、それらのモードの順番はあなたが決める。
- 呪文の解決時に、1つ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。誘発する能力は、《連合よ団結せよ》の解決が終わるまでスタック上に置かれない。
- 《連合よ団結せよ》がコピーされたなら、コピーを生成した効果によって新しい対象を選んでもよい場合はあるが、新しいモードを選ぶことはできない。
- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- パーマネントがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのクリーチャーと同時に、そのパーマネントについたままフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによって、「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。
- 「～かぎり」と書かれた継続的效果はフェイズ・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。

《ロバラン傭兵団》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・傭兵

3/4

警戒

ロバラン傭兵団は、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のすべての起動型能力を持つ。

- 《ロバラン傭兵団》が得る起動型能力の追加コストがあるなら、それらのコストは通常通り支払わなければならない。

- 起動型能力とはコロンの（：）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 《ロバラン傭兵団》が、本来その能力があったクリーチャーの起動型でない能力と通常は関連している起動型能力を得た場合、《ロバラン傭兵団》が得たその能力はどの能力とも関連していない。
- 《ロバラン傭兵団》が、本来その能力があったクリーチャーの起動型能力と通常は関連している起動型能力を得た場合、《ロバラン傭兵団》が得たそれらの能力は、そのクリーチャーが戦場に残っている限り関連している。

《ロフガフフを継ぐ者、ロズナクフト》

{R}

伝説のクリーチャー — コボルド・戦士

0/1

喊声（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これでないすべての攻撃クリーチャーは+1/+0の修整を受ける。）

英雄的 — あなたがロフガフフを継ぐ者、ロズナクフトを対象とする呪文を唱えるたび、「カー砦のコボルド」という名前である赤の0/1のコボルド・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《ロフガフフを継ぐ者、ロズナクフト》の最後の能力はスタックではそれを誘発させた呪文の上に置かれ、その呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《若かりしトー・ウォーキ》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・射手

3/3

到達、絆魂

あなたがコントロールしていてこれでない発生源がパーマナントやプレイヤーのうち1つに戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、代わりにそれはそのパーマナントやプレイヤーにその点数に1を足した点数のダメージを与える。

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、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。若かりしトー・ウォーキはそれに2点のダメージを与える。

- 《若かりしトー・ウォーキ》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ワーム語り、バルー》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

3/3

あなたがコントロールしているすべてのワームは+2/+2の修整を受けトランプルを持つ。

{7}{G}, {T}: 緑の4/4のワーム・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力を起動するためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがコントロールしているワームの中で最大のパワーに等しい。

- 《ワーム語り、バルー》の最後の能力のコスト減少は、たとえあなたが7以上のパワーを持つワームをコントロールしていたとしても、その能力を起動するためのコストを{G}未満に下げることにはできない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、神河、ニューカペナ、およびドミナリアは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2022 Wizards.