# *『ドミナリア*』リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・へーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、カイ・テリー/Cai Terry、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2018年１月31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、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、*マジック*のルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。探している疑問が見つからない場合、[**Wizards.com/CustomerService**](http://www.wizards.com/CustomerService)にご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、この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

『*ドミナリア*』セットは、ブースターパックに入る269枚のカード（基本土地20枚、コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）に加えて、『*ドミナリア*』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される10枚のカードとキャンペーン限定カード１枚（『*ドミナリア*』ボックス購入キャンペーンによってのみ入手可能）からなる。

*マジック*初心者体験会：2018年４月14日～15日

プレリリース・ウィークエンド：2018年４月21日～22日

ドラフト・ウィークエンド：2018年４月28日～29日

*マジック*・リーグ：2018年４月30日開始

スタンダード・ショーダウン：2018年５月６日開始

ストアチャンピオンシップ：2018年６月30日～７月１日

『*ドミナリア*』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、2018年４月27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：『*カラデシュ*』、『*霊気紛争*』、『*アモンケット*』、『*破滅の刻*』、『*イクサラン*』、『*イクサランの相克*』、『*ドミナリア*』。ウェルカム・デッキ（などの関連商品）のカードのうち、「W17」というセット識別コードを持つものもスタンダード・フォーマットで使用できる。

[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)から、すべてのフォーマットと使用可能なカード・セットと禁止カードの一覧を確認できる。

[**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator)を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

-----

## *『ドミナリア*』の注目のストーリー・カード

『*ドミナリア*』を巡る物語には、多数の重要な瞬間がある。その中の特に重要な瞬間を「注目のストーリー」と呼び、カードに明記した。これらの出来事に関する詳細は、**mtgstory.com**にある*マジック：ザ・ギャザリング*公式小説で読むことができる。

注目のストーリー１：《壊れた絆》

注目のストーリー２：《最後の別れ》

注目のストーリー３：《意趣返し》

注目のストーリー４：《ボーラスの手中》

このセットでは、注目のストーリー・カードの文章欄にはプレインズウォーカー・シンボルのアイコンが描かれている。このアイコンはゲームに影響しない。実際のカードには、**mtgstory.com**のURLと、各カードの物語上の順番を示す番号も記載されている。

-----

## 新メカニズム：英雄譚・カード

『*ドミナリア*』セットでは、新しい種類のエンチャント「英雄譚」が登場する。各英雄譚は、あなたのターンになるたびに過去の重要な出来事に関する物語を紡いでゆく。

《ベナリア史》

{1}{W}{W}

エンチャント ― 英雄譚

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

I, II ― 警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

III ― ターン終了時まで、あなたがコントロールしている騎士は＋２/＋１の修整を受ける。

\* 英雄譚が戦場に出るに際し、それのコントローラーはそれの上に伝承カウンターを１個置く。あなたの戦闘前メイン・フェイズが始まる際（あなたのドロー・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り、英雄譚の上に伝承カウンターが置かれて英雄譚の上に置かれている伝承カウンターの個数がこの能力の章番号の数以上になったときに誘発する。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。

\* すでに伝承カウンターが章番号の数以上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、その章能力は誘発しない。たとえば、英雄譚の上に３個目の伝承カウンターが置かれると、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は、その後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（『*ドミナリア*』セットでは常に３）以上になって、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）なら、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。

-----

## 中心となるテーマ：伝説のパーマネント

新旧の伝説のキャラクターたちが次元を超えて注目されている。『*ドミナリア*』のブースターパックはどれにも、伝説のクリーチャーが少なくとも１枚入っている。クリーチャーのみではなく、このセットには他の伝説のカードも多数含まれている。

《永遠の大魔道師、ジョダー》

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

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

４/３

飛行

あなたは、あなたが唱える呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{W}{U}{B}{R}{G}を支払ってもよい。

《モックス・アンバー》

{0}

伝説のアーティファクト

{T}：あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーとプレインズウォーカーの中の好きな色１色のマナ１点を加える。

\* 『*ドミナリア*』セットから、プレインズウォーカー以外の伝説のカードは装飾のあるカード枠を用い、カード名の欄にも特別な飾りがついている。この変更は表面的なものでルール上の意味はないが、ゲーム中に一目で伝説のカードを区別する役に立つだろう。

\* プレイヤー１人が同じ名前を持つ伝説のパーマネントを２つ以上コントロールしているなら、そのプレイヤーはその中から１つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。これを「レジェンド・ルール」と呼ぶ。

\* 「レジェンド・ルール」は、英語名が完全に同一である伝説のパーマネントを見る。たとえば、《時を曲げる者、テフェリー》と《ドミナリアの英雄、テフェリー》は同時にコントロールできる。

\* 「レジェンド・ルール」はスタックを使わない。あなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを２つコントロールしている状態になってから「レジェンド・ルール」を適用するまでの間には、いかなる処理を行うこともできない。２つ目のその伝説のパーマネントが戦場に出ることによって何らかの能力が誘発する場合は、それは「レジェンド・ルール」の適用後にスタックに置かれる。

\* 「レジェンド・ルール」以外には、パーマネント・カードの「伝説の」の特殊タイプには特別な制限はない。名前が異なっていれば、伝説のパーマネントはいくつでもコントロールできる。また、デッキには、伝説のカードを何枚でも入れることができる（ただし、同じ名前を持つカードは４枚以内である）。

-----

## 新メカニズム：伝説のソーサリー

*『ドミナリア*』には伝説のソーサリー・カードが初めて登場する。これは、キャラクターの過去の特別な瞬間を切り取ったものである。これらの強力な呪文は、あなたの味方である伝説のクリーチャーかプレインズウォーカーが戦場で助けてくれなければ唱えることができない。

《ウルザの殲滅破》

{4}{W}

伝説のソーサリー

*（伝説のソーサリーは、あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ唱えられる。）*

伝説でなく土地でもないパーマネントをすべて追放する。

\* あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、あなたは伝説のソーサリーを唱えることはできない。あなたが伝説のソーサリーを唱え始めた後は、伝説のクリーチャーや伝説のプレインズウォーカーのコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。

\* 唱える上での制限以外には、ソーサリーが持つ「伝説の」の特殊タイプには特別なルールはない。１ターン中に伝説のソーサリーをいくつ唱えてもよい。また、デッキに伝説のカードが何枚入っていても構わない（ただし、同じ名前を持つカードは４枚以内である）。

-----

## 新ルール用語：歴史的

このセットの英雄譚・カード、伝説のカード、アーティファクト・カードを見れば、ドミナリアの次元の壮大で謎に満ちた歴史のさまざまな面を知ることになるだろう。この次元の過去の物語の記念として、その種の*歴史的*なカードをプレイすることで恩恵が得られるカードを用意した。「歴史的」とはゲーム上の用語であり、「伝説の」の特殊タイプか、「アーティファクト」のカード・タイプか、「英雄譚」のエンチャント・タイプを持つカードを意味する。

《ウェザーライトの艦長、ジョイラ》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー ― 人間・工匠

３/３

あなたが歴史的な呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。*（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）*

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

\* 「あなたが歴史的な呪文を唱えるたび」に誘発する能力がある。この種の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

\* 「あなたが歴史的な呪文を唱えるたび」に誘発する能力は、歴史的なカードが唱えられることなく戦場に出た場合には誘発しない。

\* 土地は唱えられることはないので、あなたが伝説の土地をプレイしても「あなたが歴史的な呪文を唱えるたび」に誘発する能力は誘発しない。『*イクサラン*』と『*イクサランの相克*』の両面カードの場合のように、戦場にあるカードが変身して伝説の土地になった場合も誘発しない。

-----

## 再録キーワード：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。

《ベイロスの大喰らい》

{2}{G}{G}

クリーチャー ― ビースト

４/４

キッカー{4}*（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{4}を支払ってもよい。）*

ベイロスの大喰らいがキッカーされていたなら、これは＋１/＋１カウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。

キッカーのルールは、前回の登場時から変わっていない。

\* 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ることなく戦場に出した場合は、それをキッカーすることはできない。

\* キッカーされていたインスタントか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たことになる。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、それのマナ・コスト（あるいは他のカードの効果によって代わりに支払うことのできる代替コスト）に、何らかのコストの増加（たとえばキッカーなど）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは変わらない。

-----

## ルール変更：ダメージをプレインズウォーカーに移し替えることはできない

以前は、戦闘ダメージでないダメージの移し替えが可能だった。これは、あなたがコントロールしている発生源が戦闘ダメージでないダメージを対戦相手に与えるなら、あなたは、代わりにその発生源がそのダメージをその対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカー１体に与えることを選べるというものであった。『*ドミナリア*』セットの発売にあたり、このルールを削除する。今まで「プレイヤー１人を対象」として一定のダメージを与えることになっていた多数のカードが、以下の方針に従って変更を受ける。

* 「クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象」とすると書かれていた能力は「クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象」とするように変更された。
* 「プレイヤー１人を対象」とすると書かれていた能力は「プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象」とするように変更された。ただし、ダメージの量が、そのプレイヤーやプレイヤーがコントロールしているオブジェクトの情報を用いて計算される場合には、その能力は変更されず、新しいルールではダメージを与えられるのはプレイヤーのみになった。
* 「対戦相手１人を対象」とすると書かれていた能力は「対戦相手１人かプレインズウォーカー１体を対象」とするように変更された。ただし、やはり上記と同様の例外がある。これらの呪文や能力では、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーも対象にできる。
* 対象とせずにダメージを与える能力は変更されていない。ただし、例外が１つある（《激情の薬瓶砕き》）。

これらの変更に加えて、他にも、ダメージを変更するような少数のカードも影響を受ける。特に、何かを対象として、それに与えられるダメージを軽減するような効果が、上記の方針の下で変更を受けた。

《魔術師の稲妻》

{2}{R}

インスタント

あなたがウィザードをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。魔術師の稲妻はそれに３点のダメージを与える。

《ヤヤの焼身猛火》

{X}{R}{R}

伝説のソーサリー

*（伝説のソーサリーは、あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ唱えられる。）*

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー合わせて最大３つを対象とする。ヤヤの焼身猛火はそれらにそれぞれＸ点のダメージを与える。

\* 呪文や能力で、対象にできるものの記載が省略されることがある。その場合に対象にできるのは、クリーチャーかプレインズウォーカーかプレイヤーである。（なお、日本語版では、対象にできるものに関する省略はしていない。）たとえば、英語版では、「any target」（日本語版では「クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする」）、「another target」（日本語版では「他のクリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする」）、「up to three targets」（日本語版では「クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー合わせて最大３つを対象とする」）のような記載になる。カードや、クリーチャーでもプレインズウォーカーでもないパーマネントは、対象にできるものの記載が省略されている呪文や能力の対象にできない。

\* このルール変更に関連して、700枚以上のカードが変更を受けた。すべての変更を含む、カードの現在のルール・テキストは[http://Gatherer.Wizards.com](http://Gatherer.Wizards.com/)で確認できる。

『*ドミナリア*』セットに含まれるカードの中には、クリーチャーやプレイヤーにダメージを与えると記載されていてプレインズウォーカーとは書かれていないものがある（たとえば、プレインズウォーカーデッキのカード《勇敢な紅蓮術師、チャンドラ》や、プロモカード《ファイアソングとサンスピーカー》）。同様の記載になっていたカードが変更されていても、このセットのカードの場合は、そこに記載されている通りの対象を選ぶ必要がある。

《勇敢な紅蓮術師、チャンドラ》

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー ― チャンドラ

＋１：プレイヤー１人を対象とする。{R}{R}を加える。勇敢な紅蓮術師、チャンドラはそのプレイヤーに２点のダメージを与える。

－３：クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。勇敢な紅蓮術師、チャンドラはそれに３点のダメージを与える。

－７：プレイヤー１人を対象とする。勇敢な紅蓮術師、チャンドラは、そのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーと各プレインズウォーカーに、それぞれ10点のダメージを与える。

《ファイアソングとサンスピーカー》

{4}{R}{W}

伝説のクリーチャー ― ミノタウルス・クレリック

４/６

あなたがコントロールしていて赤でありインスタントかソーサリーである呪文は絆魂を持つ。

白でありインスタントかソーサリーである呪文によりあなたがライフを得るたび、クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。ファイアソングとサンスピーカーはそれに３点のダメージを与える。

-----

## 新ルール用語：機能に影響しない若干の変更

やはり『*ドミナリア*』セットから、*マジック*の一般的な用語法に若干の変更を行った。これらは文章上の変更であり、機能には影響しない。

「マナ・プール」という言葉をカード・テキストから削除した。「マナ・プール」の考え方は依然としてルール上に存在する。プレイヤーが一定のマナを「加える」ように指示された場合は、そのプレイヤーはそのマナを自分のマナ・プールに加える。

《ラノワールのエルフ》

{G}

クリーチャー ― エルフ・ドルイド

１/１

{T}：{G}を加える。

*マジック*の英語版では、従来の「he or she」に変えて、「they」という言葉をプレイヤーを示す三人称単数形代名詞として用いることにした（日本語版ではこれまでも「彼または彼女」のような表現は用いていないので変化はない）。

《ホマリッドの探検者》

{3}{U}

クリーチャー ― ホマリッド・スカウト

３/３

ホマリッドの探検者が戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上からカードを４枚自分の墓地に置く。

呪文のスタック上での振る舞いを変更する能力（たとえば、追加コスト）では、その呪文自身を参照する際にカード名ではなく「この呪文」と表現するようになった。

《魔術師の反駁》

{1}{U}{U}

インスタント

あなたがウィザードをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

呪文１つを対象とし、それを打ち消す。

最後になってしまったがもう一つ重要な変更がある。ルール・テキストとフレイバー・テキストの両方を持つカードでは、両者の間に線を引き、区別を容易にした。

-----

## サイクル：「チェックランド」

『*ドミナリア*』セットには、敵対色の２色土地のサイクルがあり、必要なマナを常に確保できるようにする上で役立つ。これらのカードは『*イニストラード*』で初めて登場し、最近では友好色の同様のサイクルが『*イクサラン*』に収録された。

《孤立した礼拝堂》

土地

孤立した礼拝堂は、あなたが平地か沼をコントロールしていないかぎり、タップ状態で戦場に出る。

{T}：{W}か{B}を加える。

\* これらの２色土地が持つ戦場に出たときに誘発する能力は、あなたがコントロールしている土地の中で、記載された２つの土地タイプのいずれかを持つものをチェックする。名前を見るわけではない。これらが見る土地は、基本土地である必要はない。たとえば、あなたが《まばらな木立ち》（森と平地の土地タイプを持つ基本でない土地）をコントロールしているなら、《孤立した礼拝堂》はアンタップ状態で戦場に出る。

\* これらの２色土地は、それ自身は土地タイプを持たない。たとえば、《孤立した礼拝堂》は平地ではない。あなたが《孤立した礼拝堂》だけをコントロールしているなら、２枚目の《孤立した礼拝堂》は、タップ状態で戦場に出る。

\* これらの土地は、戦場に出る時点ですでに戦場にある土地を見る。これらと同時に戦場に出る土地は見ない。

 -----

## カード別注釈

《アカデミーの修士魔道士》

{4}{U}

クリーチャー ― 人間・ウィザード

３/２

あなたがウィザードをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

アカデミーの修士魔道士が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

\* あなたがウィザードを２体以上コントロールしていても、《アカデミーの修士魔道士》のコストが少なくなるのは{1}だけである。

\* あなたが《アカデミーの修士魔道士》を唱えると宣言してからその呪文への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーがあなたのウィザードを除去して、この呪文のコストを増やすようなことはできない。

-----

《悪意の騎士》

{1}{B}

クリーチャー ― 人間・騎士

２/２

先制攻撃

白からの呪禁（このクリーチャーは、対戦相手がコントロールしている白の呪文や能力の対象にならない。）

いずれかのプレイヤーが白のパーマネントをコントロールしているかぎり、悪意の騎士は＋１/＋０の修整を受ける。

\* 「[特性]からの呪禁」は、呪禁能力の変種である。「白からの呪禁」は、「このパーマネントは、対戦相手がコントロールしている白の呪文や対戦相手がコントロールしている白の発生源の能力の対象にならない。」を意味する。

\* 何らかの効果により、クリーチャーが呪禁を失ったり、クリーチャーを呪禁を持っていないかのように対象にできたりするなら、白からの呪禁にもそれが適用される。

\* プレイヤーが白のパーマネントをコントロールしている場合に《悪意の騎士》が受ける修整は＋１/＋０のみである。プレイヤーがコントロールしている白のパーマネントがいくつあっても関係ない。

-----

《悪魔王ベルゼンロック》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー ― エルダー・デーモン

６/６

飛行、トランプル

悪魔王ベルゼンロックが戦場に出たとき、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カードを１枚ずつ追放する。その後、そのカードをあなたの手札に加える。そのカードの点数で見たマナ・コストが４以上なら、この手順を繰り返す。悪魔王ベルゼンロックはあなたに、これによりあなたの手札に加えられたカード１枚につき１点のダメージを与える。

\* この誘発型能力が解決された後は、あなたが点数で見たマナ・コストが３以下で土地でないカードを追放するか、この手順の実行中にカードをそれ以上追放できなくなるまでは、この能力の処理が続く。《悪魔王ベルゼンロック》の恩寵の受け取りを、勝手に中断することは許されない。

\* これにより追放された土地・カードは追放されたままとなる。

\* 《悪魔王ベルゼンロック》の能力では、ダメージはまとめて１回で与えられる。１点のダメージが複数回与えられるわけではない。

\* 土地でないカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。

\* 土地でないカードがマナ・コストを持たない場合、それの点数で見たマナ・コストは０である。

\* 分割カード（たとえば、『アモンケット』ブロックの余波カード）の点数で見たマナ・コストは、その２つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものである。

-----

《悪魔的活力》

{B}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、そのカードをオーナーの手札に戻す。

\* 《悪魔的活力》はトークンをエンチャントできるが、これの最後の能力によって、そのトークンをあなたの手札に戻すことはない。

-----

《暴れ回るサイクロプス》

{3}{R}

クリーチャー ― サイクロプス

４/４

クリーチャーが２体以上で暴れ回るサイクロプスをブロックしているかぎり、これは－２/－０の修整を受ける。

\* 《暴れ回るサイクロプス》のブロック・クリーチャーのうち１体を除いて他がすべて戦闘から取り除かれたなら、《暴れ回るサイクロプス》のパワーを減らす効果は即座に終了する。

-----

《アルガイヴ国家執事、ベイルド》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー ― 人間・兵士

２/４

警戒

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するクリーチャー１体につきそのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、その攻撃はできない。

\* あなたが《アルガイヴ国家執事、ベイルド》をコントロールしている場合、対戦相手は、「可能なら攻撃する」というクリーチャーについて、コストを支払わないことによってあなたを攻撃しないことを選ぶことができる。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、そのクリーチャーでは攻撃しない。

\* 双頭巨人戦では、クリーチャーが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マナを支払う必要はない。これは以前のルールからの変更点である。

-----

《アンティキティー戦争》

{3}{U}

エンチャント ― 英雄譚

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

I, II ― あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたはその中からアーティファクト・カード１枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。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。

III ― ターン終了時まで、あなたがコントロールしているアーティファクトは基本のパワーとタフネスが５/５のアーティファクト・クリーチャーになる。

\* 《アンティキティー戦争》の最後の章能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたアーティファクトにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたアーティファクトは５/５クリーチャーにならない。

\* 《アンティキティー戦争》の最後の章能力は、アーティファクト・クリーチャーの通常の基本のパワーとタフネスや、アーティファクト・クリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果を上書きする。この能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

\* アーティファクト・クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

\* 《アンティキティー戦争》が、その最後の章能力の解決前に何らかの理由でアーティファクト・エンチャントになっていた場合、それは５/５の英雄譚・アーティファクト・クリーチャー・エンチャントになり、その能力の解決後に生け贄に捧げられることになる。

\* クリーチャーにつけられている装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは外れる。それの装備能力を起動することはできるが、対象としたクリーチャーにつけられた状態にはならない。

-----

《意趣返し》

{2}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー１体を対象とし、それを追放する。あなたがコントロールしているプレインズウォーカー１体の上に忠誠カウンターを２個置く。

\* 《意趣返し》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置くこともない。

\* ２個の忠誠カウンターは同じプレインズウォーカーの上に置く必要がある。

\* 忠誠カウンターを置くプレインズウォーカーは、《意趣返し》の解決時まで選ばない。あなたがプレインズウォーカーをコントロールしていない場合は、あなたは単に対象としたクリーチャーを追放し、忠誠カウンターはどこにも置かない。

-----

《一瞬》

{1}{U}

インスタント

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

土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。この呪文がキッカーされていたなら、カードを１枚引く。

\* 《一瞬》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。それがキッカーされていたとしても、あなたはカードを引かない。

-----

《古えの憎しみ》

{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、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。その前者が伝説であるなら、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その前者はその後者と格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

\* あなたがコントロールしているクリーチャーと対戦相手がコントロールしているクリーチャーの両方を対象として選ばないかぎり、《古えの憎しみ》を唱えることはできない。

\* あなたがコントロールしているクリーチャーは、伝説のクリーチャーである必要はない。それが伝説のクリーチャーでなかった場合は、格闘の前に＋１/＋１カウンターを置かないに過ぎない。

\* 《古えの憎しみ》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

\* 《古えの憎しみ》の解決時に、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それの上に＋１/＋１カウンターを置かない。そのクリーチャーが適正な対象であれば、あなたがコントロールしていない方のクリーチャーが適正ではなかったとしても、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが伝説のクリーチャーであるならそれの上にカウンターを置く。

-----

《茨の精霊》

{5}{G}{G}

クリーチャー ― エレメンタル

７/７

あなたは茨の精霊の戦闘ダメージを、こ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。

\* 戦闘ダメージを割り振るときにあなたは、すべてのダメージをブロック・クリーチャーに割り振るか、すべてを《茨の精霊》が攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振るか、どちらかを選ぶ。それらにダメージを分割して割り振ることはできない。

-----

《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー ― 人間・騎士

４/４

警戒

{2}{W}, {T}：警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

{B}, {T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態の騎士Ｘ体をタップする：パワーがＸ以下のクリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。

\* 《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》が攻撃している間に、それの能力を起動するためにそれをタップしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

\* 《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》の最後の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アンタップ状態の騎士であればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。ただし《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》のいずれかの起動型能力を使用するためには、それ自身は、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ければならない。

\* あなたが《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》の最後の能力を起動すると宣言してからその能力への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーはあなたがコントロールしている騎士を除去したりタップしたりすることによって、Ｘの値を不正にするようなことはできない。

\* 《ウィンドグレイスの騎士、アルイェール》の最後の能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーがＸより大きくなっていたなら、この能力は解決されない。能力を起動し終えた後で、追加の騎士をタップするようなことはできない。

-----

《虚ろな者、アゴロス》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー ― スペクター

４/３

飛行

虚ろな者、アゴロスがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはカード１枚を無作為に選んで捨てる。そのプレイヤーがそうできないなら、あなたはカードを１枚引く。

\* プレイヤーの手札にカードが１枚しかなければ、それを無作為に選んで捨てる（あまり無作為らしくないが）。あなたはカードを引かない。

-----

《ウルザの後継、カーン》

{4}

伝説のプレインズウォーカー ― カーン

５

＋１：あなたのライブラリーの一番上から２枚のカードを公開する。対戦相手１人は、そのうち１枚を選ぶ。そのカードをあなたの手札に加え、他の１枚を銀カウンターを１個置いた状態で追放する。

－１：追放領域から、あなたがオーナーであり銀カウンターが置かれているカード１枚をあなたの手札に戻す。

－２：「このクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト１つにつき＋１/＋１の修整を受ける。」を持つ無色の０/０の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《ウルザの後継、カーン》の最後の能力によって生成されたトークンはそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも１/１になる。

\* 《ウルザの後継、カーン》は無色だがアーティファクトではない。《ウルザの後継、カーン》の最後の能力によって生成された構築物・トークンは《ウルザの後継、カーン》を数に入れない。

-----

《ウルザの秘本》

{2}

アーティファクト

{3}, {T}：カードを１枚引く。その後、あなたがあなたの墓地から歴史的なカード１枚を追放しないかぎり、カード１枚を捨てる。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

\* あなたは自分の引いたカードを見るまで、墓地からカードを追放するかカードを捨てるかを選ばない。

\* あなたの墓地に追放できる歴史的なカードがあったとしても、あなたはカードを捨てることを選んでもよい。

-----

《永遠の大魔道師、ジョダー》

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

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

４/３

飛行

あなたは、あなたが唱える呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{W}{U}{B}{R}{G}を支払ってもよい。

\* 《永遠の大魔道師、ジョダー》の能力は呪文を唱えるための代替コストである。これをフラッシュバックなどの他の代替コストと組み合わせることはできない。この代替コストに加えて、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。

\* マナ・コストに{X}が含まれる呪文に《永遠の大魔道師、ジョダー》の代替コストを適用するなら、Ｘは０である。

\* あなたが、マナを任意の色のマナであるかのように支払って唱えられる呪文を唱えるなら、《永遠の大魔道師、ジョダー》の代替コストによってその呪文を唱え、依然としてマナを任意の色のマナであるかのように支払うことができる。

-----

《演習用模型》

{1}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

１/１

演習用模型が死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

\* あなたがコントロールしている他のクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時に、《演習用模型》にも致死ダメージが与えられたなら、《演習用模型》の能力によって、他のクリーチャーを救うのに間に合うタイミングでそれの上に＋１/＋１カウンターが置かれることはない。

-----

《炎矢師、ハラー》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― エルフ・射手

３/３

トランプル

あなたが呪文を唱えるたび、その呪文がキッカーされていた場合、炎矢師、ハラーの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、炎矢師、ハラーは各対戦相手にそれぞれ、これの上に置かれている＋１/＋１カウンターの総数に等しい点数のダメージを与える。

\* 《炎矢師、ハラー》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。これはその呪文が打ち消されたとしても解決される。

\* 《炎矢師、ハラー》が、その最後の能力の起動後解決前に戦場を離れた場合は、その能力の解決時に＋１/＋１カウンターを置くことはないが、《炎矢師、ハラー》が戦場を離れる直前にそれの上に置かれていた＋１/＋１カウンターの総数を用いてダメージの点数を決定し、各対戦相手に与える。

\* 双頭巨人戦では、《炎矢師、ハラー》の最後の能力により対戦相手チームは、それの上に置かれている＋１/＋１カウンター１個につき２点のライフを失う。

-----

《大嵐のジン》

{U}{U}{U}

クリーチャー ― ジン

０/４

飛行

大嵐のジンは、あなたがコントロールしている基本島１つにつき＋１/＋０の修整を受ける。

\* 《大嵐のジン》のパワーを修整する能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。他のすべての領域では、これは０/４のクリーチャー・カードである。

-----

《火拳の達人》

{4}{R}

クリーチャー ― 人間・ウィザード

３/３

火拳の達人が戦場に出たとき、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。火拳の達人はそれに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ウィザードの総数に等しい。

\* あなたがコントロールしているウィザードの総数は、《火拳の達人》の能力の解決時にのみ数える。《火拳の達人》が依然として戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

-----

《カマールのドルイド的誓約》

{X}{G}{G}

伝説のソーサリー

（伝説のソーサリーは、あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ唱えられる。）

あなたのライブラリーの一番上からＸ枚のカードを見る。あなたはその中から、望む枚数の、点数で見たマナ・コストがＸ以下で土地や伝説のパーマネントであるカードを戦場に出してもよい。残りをあなたの墓地に置く。

\* ライブラリーにあるマナ・コストに{X}を含むカードでは、Ｘは０として扱う。

\* これにより戦場に出るパーマネントはすべて同時に戦場に出る。その中に、他の何かが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力を持つものがあれば、それらは互いに他を参照することになる。

-----

《喊声のフェニックス》

{3}{R}

クリーチャー ― フェニックス

２/２

飛行、速攻

あなたがクリーチャー３体以上で攻撃するたび、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地から喊声のフェニックスをタップ状態で攻撃している状態で戦場に戻す。

\* 《喊声のフェニックス》がそれ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。あなたの他の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。

\* 《喊声のフェニックス》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。

-----

《艦の整備士、ティアナ》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー ― 天使・工匠

３/３

飛行、先制攻撃

あなたがコントロールしているオーラか装備品が１つ戦場から墓地に置かれるたび、次の終了ステップの開始時に、あなたはそのカードをオーナーの手札に戻してもよい。

\* 《艦の整備士、ティアナ》の最後の能力が誘発すると、遅延誘発型能力が生成される。それによってあなたは次の終了ステップにオーラか装備品を戻すことができる。遅延誘発型能力は、《艦の整備士、ティアナ》が次の終了ステップの前に戦場を離れたとしても誘発する。

\* 《艦の整備士、ティアナ》が戦場を離れた直後にあなたがコントロールしているオーラが墓地に置かれた場合（たとえば、《艦の整備士、ティアナ》が戦場を離れ、その直後の状況起因処理によって何にもつけられていないオーラが墓地に置かれた場合）には、《艦の整備士、ティアナ》の最後の能力は誘発しない。

\* あなたがコントロールしているオーラか装備品が《艦の整備士、ティアナ》と同時に墓地に置かれた場合（たとえば、何らかの効果が土地でないパーマネントをすべて破壊した場合）には、あなたは次の終了ステップの開始時にそれをそれのオーナーの手札に戻すことができる。

\* 終了ステップ中にオーラか装備品があなたの墓地に置かれたなら、あなたがそれを戻せるのは次の終了ステップである。その終了ステップではない。

\* 《艦の整備士、ティアナ》の最後の能力の誘発後にオーラか装備品が墓地を離れたなら、それは遅延誘発型能力の解決時にオーナーの手札に戻らない。

-----

《カーンの経時隔離》

{4}{U}{U}

伝説のソーサリー

（伝説のソーサリーは、あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ唱えられる。）

プレイヤー１人と土地でないパーマネント最大１つを対象とする。そのプレイヤーは、このターンの後に追加の１ターンを得る。そのパーマネントをオーナーの手札に戻す。カーンの経時隔離を追放する。

\* 《カーンの経時隔離》の解決時に、対象としたプレイヤーか対象とした土地でないパーマネントのいずれか一方が不適正な対象になっていたとしても、もう一方の対象は通常通り影響を受け、《カーンの経時隔離》は追放される。両方の対象が不適正になっていたなら、《カーンの経時隔離》は解決されず、追放されない。

-----

《ガイアの祝福》

{1}{G}

ソーサリー

プレイヤー１人と、そのプレイヤーの墓地からカード最大３枚を対象とする。そのプレイヤーは、それらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。

カードを１枚引く。

ガイアの祝福があなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれたとき、あなたの墓地をあなたのライブラリーに加えて切り直す。

\* 対象としたカードが不適正な対象になっていたり、カードを対象として選んでいなかったりというような理由により、墓地に《ガイアの祝福》の適正な対象であるカードが存在しなかった場合は、対象のプレイヤーは単に自分のライブラリーを切り直す。

\* 効果によってあなたのライブラリーからあなたの墓地に複数のカードが１度に置かれたなら、それらのカードをすべて墓地に置いた後で、《ガイアの祝福》によって墓地にあるカードをライブラリーに加えて切りなおすことになる。

-----

《ガイアの守護者》

{3}{G}

クリーチャー ― エレメンタル・戦士

４/２

ガイアの守護者は、可能ならブロックされなければならない。

\* 《ガイアの守護者》をブロックしなければならないのは、クリーチャー１体のみである。他のクリーチャーは、ブロックしてもよいし、他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくてもよい。

\* 《ガイアの守護者》をブロックするクリーチャーは、あなたではなく防御プレイヤーが選ぶ。

\* 防御プレイヤーがコントロールしている全てのクリーチャーが何らかの理由で（たとえば、タップされているので）ブロックできない場合は、《ガイアの守護者》はブロックされない。《ガイアの守護者》をブロックするために何らかのコストが必要な場合は、防御プレイヤーにそのコストの支払いが強制されることはないので、やはり《ガイアの守護者》をブロックしなくてもよい。

-----

《飢饉の具現、トルガール》

{6}{B}{B}

伝説のクリーチャー ― アバター

７/６

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより生け贄に捧げたクリーチャー１体につき{2}少なくなる。

飢饉の具現、トルガールが戦場に出たとき、プレイヤー最大１人を対象とする。そのプレイヤーのライフ総量は、そのプレイヤーの初期ライフ総量の端数を切り捨てた半分になる。

\* 《飢饉の具現、トルガール》の１つ目の能力によって、それのコストが{B}{B}よりも少なくなることはない。あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げることができる。それによって《飢饉の具現、トルガール》のコストがそれ以上減らないとしても構わない。

\* あなたのライフ総量をあなたの初期ライフ総量の半分（通常は、20点の半分である10点）と等しくするために、あなたは該当する点数のライフを得たり失ったりする。たとえば、あなたを対象とした《飢饉の具現、トルガール》の能力の解決時にあなたのライフ総量が４点であったなら、あなたは６点のライフを得ることになる。解決時にあなたのライフ総量が25点であったなら、あなたは15点のライフを失うことになる。ライフを得たり失ったりすることと関係する他のカードは、この効果にも関連する。

\* 双頭巨人戦では、《飢饉の具現、トルガール》の能力によりチームのライフの総量がチームの初期ライフ総量の半分（通常は、30点の半分である15点）になるが、ライフを得たり失ったりするのは対象としたプレイヤーのみである。

-----

《巨大戦車》

{4}

アーティファクト・クリーチャー ― 巨大戦車

５/３

各戦闘で、巨大戦車は可能なら攻撃する。

巨大戦車は壁によってはブロックされない。

\* 《巨大戦車》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要なら、それのコントローラーはコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

-----

《菌類感染》

{B}

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－１/－１の修整を受ける。緑の１/１の苗木・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《菌類感染》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは苗木・トークンを生成しない。

\* あなたが苗木・トークンを生成する時点では、対象としたクリーチャーは戦場にある。それのタフネスが０以下になっていたり致死ダメージを負った状態になっていたりして、すぐに死亡するとしても、まだ戦場にある。それの能力によってトークンの生成が影響を受けたり、トークンが戦場に出ることによってそれの誘発型能力が誘発したりする可能性がある。これにより誘発した能力は、その対象としたクリーチャーが死亡した後に解決される。

-----

《ギックスの信奉者、ローナ》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー ― 人間・工匠

２/２

ギックスの信奉者、ローナが戦場に出たとき、あなたはあなたの墓地から歴史的なカード１枚を対象とし、それを追放してもよい。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

あなたはギックスの信奉者、ローナにより追放された土地でないカードを唱えてもよい。

{4}, {T}：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。

\* 《ギックスの信奉者、ローナ》が戦場を離れた場合、追放されたカードは永続的に追放されたままとなる。《ギックスの信奉者、ローナ》が再度戦場に出ても、それは「別の」《ギックスの信奉者、ローナ》が追放したカードとは関連していない。新しい《ギックスの信奉者、ローナ》が１つ目と最後の能力によって追放したカードは、新しいカード群になる。新しい《ギックスの信奉者、ローナ》の２つ目の能力によって唱えることができるのは、それらのカードのみである。

\* あなたのライブラリーから追放するカードは表向きに追放する。

\* 《ギックスの信奉者、ローナ》の最後の能力の解決後には、それがあなたのターンであれば、あなたが優先権を持つ。あなたは、他のプレイヤーが何らかの処理を行う前に、唱えることが適正であれば追放されたカードを唱えることができる。

\* あなたが追放領域からカードを唱える場合、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。

\* あなたは、その呪文の追加コストを含めたコストをすべて支払う必要がある。あなたは《永遠の大魔道師、ジョダー》などによって許可される代替コストを支払うこともできる。

\* 追放されたカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、それの起動型能力を起動したりすることはできない。

\* あなたがカードを唱え始めた後は、《ギックスの信奉者、ローナ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。

\* あなたがライブラリーの一番上から追放するカードは《ギックスの信奉者、ローナ》の最後の能力の解決時に決定する。これは、あなたがその能力を起動したときにあなたのライブラリーの一番上にあったカードとは異なる場合がある。

-----

《ギトゥの修士魔道士》

{2}{R}

クリーチャー ― 人間・ウィザード

３/２

ギトゥの修士魔道士が戦場に出たとき、あなたが他のウィザードをコントロールしている場合、ギトゥの修士魔道士は各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与える。

\* 《ギトゥの修士魔道士》の能力は、それが戦場に出た直後にあなたが他のウィザードをコントロールしていなかったなら誘発しない。能力が誘発しても、その能力の解決時にあなたが他のウィザードをコントロールしていなかった場合は、何も起きない。

\* 《ギトゥの修士魔道士》の誘発型能力によって与えられるダメージは、あなたが他のウィザードを２体以上コントロールしていたとしても増えない。

\* 双頭巨人戦では、《ギトゥの修士魔道士》の能力によって対戦相手チームは４点のライフを失う。

-----

《ギトゥの溶岩走り》

{R}

クリーチャー ― 人間・ウィザード

１/２

あなたの墓地にインスタントかソーサリーであるカードが２枚以上あるかぎり、ギトゥの溶岩走りは＋１/＋０の修整を受けるとともに速攻を得る。

\* 《ギトゥの溶岩走り》があなたのコントロール下になったターンに、攻撃クリーチャーとして指定された後で速攻を失ったとしても、これは攻撃し続ける。戦闘から取り除かれるわけではない。しかし、攻撃クリーチャー指定ステップより前に速攻を失ったなら、これでは攻撃できない。

-----

《経時的策謀》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{U}

ソーサリー

クリーチャー１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。あなたがアーティファクトをコントロールしているなら、カードを１枚引く。

\* あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうかは、対象としたクリーチャーがそれのオーナーの手札に戻された後にのみ見る。対象としたクリーチャーがあなたのコントロールしている唯一のアーティファクトであったなら、あなたはカードを引かない。

\* 《経時的策謀》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはカードを引かない。

-----

《血石のゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・戦士

２/２

あなたが呪文を唱えるたび、その呪文がキッカーされていた場合、ターン終了時まで、血石のゴブリンは＋１/＋１の修整を受けるとともに威迫を得る。（それは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。）

\* 《血石のゴブリン》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。これはその呪文が打ち消されたとしても解決される。

-----

《ケルドの戦呼び》

{1}{R}

クリーチャー ― 人間・戦士

２/２

ケルドの戦呼びが攻撃するたび、あなたがコントロールしている英雄譚１つを対象とし、それの上に伝承カウンターを１個置く。

\* ブロック・クリーチャーが指定される前に、対象とした英雄譚の該当する章能力が誘発して解決される。

-----

《ケルドの軍監》

{2}{R}

クリーチャー ― 人間・戦士

３/１

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

速攻

ケルドの軍監が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、あなたはそれ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。

\* 《ケルドの軍監》の能力により、アンタップ状態のクリーチャーを対象として、それのコントロールを得ることができる。すでにあなたがコントロールしているクリーチャーをアンタップするとともに速攻を与えることもできる。

-----

《ケルドの炎》

{1}{R}

エンチャント ― 英雄譚

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

I ― あなたの手札を捨てる。

II ― カードを２枚引く。

III ― このターン、あなたがコントロールしている赤の発生源がパーマネントかプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりに、それはそのパーマネントやプレイヤーに、その点数に２を足した点数のダメージを与える。

\* 複数の置換効果がダメージの与え方に影響を及ぼす場合、ダメージを与えられるプレイヤー（または、ダメージを与えられるパーマネントのコントローラー）がそれらの効果の適用順を決める。

\* あなたがコントロールしている発生源からのダメージが、対戦相手がコントロールしている複数のパーマネントに、あるいは対戦相手１人と対戦相手がコントロールしている１つ以上のパーマネントに同時に、割り振られたりそれらの間で分割されたりする場合には、２を足す前に元のダメージを分割する。たとえば、あなたがトランプルを持つ赤の５/５クリーチャーで攻撃し、対戦相手が２/２クリーチャー１体でブロックした場合、ブロック・クリーチャーに２点、防御プレイヤーに３点のダメージを割り振ることができる。その後、これらはそれぞれ４点と５点に変更される。

-----

《減衰球》

{2}

アーティファクト

２点以上のマナを引き出す目的で土地が１つタップされるなら、それは他のタイプや点数の代わりに{C}を生み出す。

プレイヤーが各呪文を唱えるためのコストはそれぞれ、そのプレイヤーがこのターンに唱えた他の呪文１つにつき{1}多くなる。

\* 複数の置換効果が、あなたがコントロールしている能力が生み出すマナに影響を及ぼす場合、適用する効果を１つ選ぶ。その後で、他の効果が適用可能であるかどうかを決定する。１つの置換効果を、これにより同じイベントに２回以上適用することはできない。

\* 《減衰球》の２つ目の能力は、そのターンに唱えられた呪文の数を数える。その呪文が唱えられた時点では《減衰球》が戦場に出ていなかったとしても数に入れる。たとえば、《減衰球》自身が、あなたがそのターンに唱えた３番目の呪文であったなら、あなたが次に唱える呪文のコストは{3}多くなる。

\* 呪文の総コストを決定するには、それのマナ・コスト（または代替コスト）に、何らかのコストの増加があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは変わらない。

-----

《航海士のコンパス》

{1}

アーティファクト

航海士のコンパスが戦場に出たとき、あなたは３点のライフを得る。

{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、それはそれの他のタイプに加えて選ばれた基本土地タイプになる。

\* 対象とした土地は、基本土地タイプを得ることによって、それに対応するマナ能力を得る。その新しい基本土地タイプは他のタイプに「加えて」持つようになるので、その土地はそれまで持っていた能力も持ち続ける。

-----

《氷の干渉器》

{4}

アーティファクト

{1}, {T}：アーティファクト１つかクリーチャー１体か土地１つを対象とし、それをタップする。

\* プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりすると宣言してからその呪文や能力への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、他のプレイヤーがそのプレイヤーのパーマネントをタップして、{T}の支払いを阻止したり、十分なマナを得るのを阻止したりするようなことはできない。

-----

《酷役の歩哨》

{2}{B}

クリーチャー ― スケルトン・戦士

２/１

{3}：酷役の歩哨をタップする。ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。）

\* あなたは《酷役の歩哨》の能力を、それがすでにタップ状態であっても起動できる。それは依然として破壊不能を得る。

-----

《孤独な王、グラン》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー ― 類人猿・戦士

５/５

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

孤独な王、グランがキッカーされていたなら、これは＋１/＋１カウンターが５個置かれた状態で戦場に出る。

孤独な王、グランが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、これのパワーとタフネスを２倍にする。

\* 何らかの効果にクリーチャーのパワーを「２倍にする」よう指示があるなら、それは「そのクリーチャーは＋Ｘ/＋０の修整を受ける。Ｘはそれのパワーに等しい。」を意味する。タフネスについても同様である。

\* 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、代わりにそれは「そのクリーチャーは－Ｘ/－０の修整を受ける。Ｘはそれのパワーが０よりもどれほど少ないかを表す数値に等しい。」を意味する。たとえば、何らかの効果によって《孤独な王、グラン》が－７/－０の修整を受けて－２/５クリーチャーになっていたなら、それのパワーとタフネスを２倍にすると、－２/＋５の修整を受けることになる。その結果それはターン終了時まで－４/10のクリーチャーになる。

\* クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである（チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める）。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の１体を除いて他がすべて戦闘から取り除かれたとしても、《孤独な王、グラン》の最後の能力は誘発しない。

-----

《壊れた絆》

{1}{G}

ソーサリー

アーティファクト１つかエンチャント１つを対象とし、それを破壊する。あなたは、あなたの手札から土地・カード１枚を戦場に出してもよい。

\* あなたがアーティファクトかエンチャントを対象として選ばないかぎり、《壊れた絆》を唱えることはできない。

\* 《壊れた絆》の効果は、土地プレイの数に入らない。あなたがそのターン、すでに土地をプレイしていたとしても、あなたはこの能力により土地・カード１枚を戦場に出せる。

\* 《壊れた絆》の解決時までに対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは土地・カードを戦場に出さない。

-----

《混迷》

{2}{U}

インスタント

クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－４/－０の修整を受ける。

カードを１枚引く。

\* 《混迷》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはカードを引かない。

-----

《ゴブリンの鎖回し》

{R}{R}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・戦士

３/３

先制攻撃

ゴブリンの鎖回しが戦場に出たとき、これは各対戦相手とそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ１点のダメージを与える。

\* 《ゴブリンの鎖回し》がプレイヤーに与えるダメージが軽減されるとしても、依然としてそのプレイヤーのクリーチャーとプレインズウォーカーに１点のダメージを与える。

\* 双頭巨人戦では、《ゴブリンの鎖回し》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。

-----

《ゴブリンの戦長》

{1}{R}{R}

クリーチャー ― ゴブリン・戦士

２/２

あなたがゴブリン・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしているゴブリンは速攻を持つ。

\* 《ゴブリンの戦長》の効果は、あなたが唱えるゴブリン・呪文のコストのうち、不特定マナのみを減少させる。たとえば、《スカークの探鉱者》のコストが{R}よりも少なくなることはない。

-----

《ゴブリンの連射》

{3}{R}

ソーサリー

キッカー―アーティファクト１つかゴブリン１体を生け贄に捧げる。（あなたはこの呪文を唱えるに際し、他のコストに加えてアーティファクト１つかゴブリン１体を生け贄に捧げてもよい。）

クリーチャー１体を対象とする。ゴブリンの連射はそれに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、プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象とする。これはそれに４点のダメージを与える。

\* 《ゴブリンの連射》がキッカーされていても、クリーチャー１体を対象として選ばないかぎり、《ゴブリンの連射》を唱えることはできない。しかし、あなたは自分がコントロールしているゴブリン１体かアーティファクト・クリーチャー１体を対象として、その後キッカー・コストの支払いとしてそれを生け贄に捧げることができる。対象としたプレイヤーかプレインズウォーカーは４点のダメージが与えられることになる。

-----

《最古再誕》

{4}{B}

エンチャント ― 英雄譚

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

I ― 各対戦相手はそれぞれクリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を生け贄に捧げる。

II ― 各対戦相手はそれぞれカード１枚を捨てる。

III ― 墓地からクリーチャーかプレインズウォーカーであるカード１枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

\* 《最古再誕》の１つ目の章能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのプレイヤー）が、自分がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカー１体を選び、続いてターン順に他の各対戦相手も（存在する場合は）同様に選ぶ。その後選ばれたパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。各プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。

\* 《最古再誕》の２つ目の章能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのプレイヤー）が、自分の手札にあるカード１枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も（存在する場合は）同様に選ぶ。その後選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。

\* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《最古再誕》の最後の章能力によってあなたがコントロールしていたパーマネントは追放される。

-----

《最初の噴火》

{2}{R}

エンチャント ― 英雄譚

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

I ― 最初の噴火は、飛行を持たない各クリーチャーにそれぞれ１点のダメージを与える。

II ― {R}{R}を加える。

III ― 山１つを生け贄に捧げる。そうしたなら、最初の噴火は各クリーチャーにそれぞれ３点のダメージを与える。

\* 《最初の噴火》の最後の章能力の解決中、あなたは可能なら山１つを生け贄に捧げなければならない。複数の山を生け贄に捧げて与えるダメージを増やすようなことはできない。

-----

《再鍛の黒き剣》

{2}

伝説のアーティファクト ― 装備品

装備しているクリーチャーは、あなたがコントロールしている土地１つにつき＋１/＋１の修整を受ける。

伝説のクリーチャーに装備{3}

装備{7}

\* 「[特性]クリーチャーに装備」は、「装備」キーワードの変種である。「[特性]クリーチャーに装備[コスト]」は、「[コスト]：あなたがコントロールしている[特性]クリーチャー１体を対象とし、この装備品をそれにつける。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

\* 対象としたクリーチャーが伝説であるかどうかは、《再鍛の黒き剣》の１つ目の装備能力の起動時と、その能力の解決時の両時点にのみ見る。後になってそのクリーチャーが、何らかの理由により伝説でなくなったとしても、《再鍛の黒き剣》はそれにつけられたままである。

-----

《サリッドの予言者》

{3}{B}

クリーチャー ― ファンガス

２/３

{2}, クリーチャー１体を生け贄に捧げる：カードを１枚引く。

\* 《サリッドの予言者》自身の能力のコストを支払うために、これを生け贄に捧げてもよい。

-----

《史学者の護法印》

{2}{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（パーマネント）

エンチャントされているパーマネントは呪禁を持つ。

エンチャントされているパーマネントが戦場を離れたとき、それが歴史的であった場合、カードを２枚引く。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

\* 《史学者の護法印》があなたがコントロールしていない歴史的なパーマネントにつけられているなら、そのパーマネントが戦場を離れる際には、そのパーマネントのコントローラーではなくあなたがカードを２枚引く。

\* あなたが《史学者の護法印》で対戦相手のパーマネントをエンチャントして、その対戦相手のパーマネントが呪禁を得たなら、そのプレイヤーは依然としてそのパーマネントを対象にできるが、あなたはそれを対象にできない。

-----

《シッセイの後裔、シャナ》

{G}{W}

伝説のクリーチャー ― 人間・戦士

０/０

シッセイの後裔、シャナは、対戦相手がコントロールしている能力の対象にならない。

シッセイの後裔、シャナは、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/＋１の修整を受ける。

\* 対戦相手がコントロールしている呪文は《シッセイの後裔、シャナ》を対象にできる。

\* 《シッセイの後裔、シャナ》のパワーとタフネスを修整する能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。他のすべての領域では、これは０/０のクリーチャー・カードである。

\* 《シッセイの後裔、シャナ》が戦場にあるかぎり、それの最後の能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも１/１になる。

\*ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになる。そのため、そのターン中にあなたがコントロールしている他のクリーチャーが戦場を離れた結果、《シッセイの後裔、シャナ》に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

-----

《真珠三叉矛の歩哨》

{4}{U}

クリーチャー ― マーフォーク・兵士

３/３

瞬速

真珠三叉矛の歩哨が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている歴史的なパーマネント１つを対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

\* 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。

\* 次の終了ステップの開始時に、その時点では《真珠三叉矛の歩哨》が戦場になかったとしても、追放したカードは戦場に戻る。

\* 追放したカードがオーラであるなら、それが戦場に戻る際に、そのカードのオーナーが、それがエンチャントするものを決める。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手の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、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは追放されたままになる。

\* 《真珠三叉矛の歩哨》が終了ステップ中に戦場に出たなら、追放したカードは、その次のターンの終了ステップの開始時まで戦場に戻らない。

-----

《神聖の発動》

{2}{W}

インスタント

アーティファクト１つかエンチャント１つを対象とし、それを破壊する。あなたは４点のライフを得る。

\* 《神聖の発動》の解決時までに対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはライフを得ない。

-----

《新緑の魔力》

{5}{G}{G}{G}

クリーチャー ― エレメンタル

７/７

各アップキープの開始時に、緑の１/１の苗木・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《新緑の魔力》の能力は、各アップキープの開始時に誘発する。あなたのアップキープの開始時のみではない。

\* 双頭巨人戦では、《新緑の魔力》の能力は、チームのアップキープに１回のみ誘発する。

-----

《ジェラードの勝利》

{1}{W}

エンチャント ― 英雄譚

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

I, II ― あなたがコントロールしていて最大のパワーを持つクリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

III ― あなたがコントロールしていて最大のパワー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、それは飛行と先制攻撃と絆魂を得る。

\* 《ジェラードの勝利》の各章能力はそれぞれ、あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャーのうち１体を対象とする。その能力の解決前にあなたがコントロールしている他のクリーチャーのパワーが対象としたクリーチャーのパワーより大きくなったなら、その対象は不適正である。

-----

《呪術師のワンド》

{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「{T}：プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象とする。このクリーチャーはそれに１点のダメージを与える。このクリーチャーがウィザードであるなら、代わりに、これはそのプレイヤーかプレインズウォーカーに２点のダメージを与える。」を持つ。

装備{3}

\* 装備しているクリーチャーがウィザードであるかどうかは能力の解決時にのみ見る。そのクリーチャーが戦場を離れていたなら、それの最後の情報を使ってそれがウィザードであったかどうかを決定する。

\* ダメージを与える能力の発生源も与えられるダメージの発生源も、《呪術師のワンド》ではなく装備しているクリーチャーである。

-----

《ジョイラの使い魔》

{4}

アーティファクト・クリーチャー ― 鳥

２/２

飛行

あなたが歴史的な呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

\* あなたが《ジョイラの使い魔》を唱えている間に、それの最後の能力によってそれ自身のコストが少なくなるということはない。

-----

《上古族の栄華な再誕》

{5}{W}{B}

伝説のソーサリー

（伝説のソーサリーは、あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ唱えられる。）

あなたの墓地から伝説のパーマネント・カードをすべて戦場に戻す。

\* 「レジェンド・ルール」によってその直後に一部のカードを墓地に戻すことになるとしても、あなたは伝説のパーマネント・カードをすべて戦場に戻さなければならない。伝説のパーマネントが戦場に出ることによって何らかの能力が誘発した場合、それらは「レジェンド・ルール」の適用後にスタックに置かれる。

\* これにより戦場に出るパーマネントはすべて同時に戦場に出る。その中に、他の何かが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力を持つものがあれば、それらは互いに他を参照することになる。

-----

《叙爵》

{2}{W}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、＋２/＋２の修整を受けるとともに先制攻撃を持ち、それの他のタイプに加えて騎士でもある。

\* 《叙爵》はすでに騎士であるクリーチャーもエンチャントできる。それは＋２/＋２の修整を受けるとともに先制攻撃を持つようになるが、騎士になることによる恩恵は受けない。

-----

《スキジック》

{3}{R}

クリーチャー ― エレメンタル

５/３

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

トランプル、速攻

終了ステップの開始時に、スキジックがキッカーされていなかった場合、これを生け贄に捧げる。

\* 各終了ステップに、《スキジック》の能力はそれが唱えられた際にキッカーされていたかどうかを見る。毎ターンそれのキッカー・コストを支払う必要はない（もしも、もう１回キッカーしたいと思っても、そうすることはできない）。

-----

《スランの崩落》

{5}{W}

エンチャント ― 英雄譚

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

I ― 土地をすべて破壊する。

II, III ― 各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地から土地・カード２枚を戦場に戻す。

\* 何らかの理由により、《スランの崩落》の２つ目と３つ目の能力の解決時にプレイヤーの墓地に土地・カードが１枚しかないなら、そのプレイヤーはその１枚のカードを戦場に戻す。

-----

《成長の資質》

{1}{G}

インスタント

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

クリーチャー１体を対象とし、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受ける。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、ターン終了時まで、そのクリーチャーは＋４/＋４の修整を受ける。

\* 《成長の資質》がキッカーされていたなら、対象としたクリーチャーは＋４/＋４の修整を受ける前にアンタップされる。

-----

《世界の盾》

{2}

アーティファクト ― 装備品

発生源１つが装備しているクリーチャーにダメージを与えるなら、そのダメージを２点軽減する。

装備{1}

\* 複数の発生源が、装備しているクリーチャーに同時にダメージを与える（たとえば、複数のブロック・クリーチャーがいる場合）なら、各発生源からのダメージをそれぞれ２点軽減する。

\* クリーチャーが《世界の盾》を２つ装備している場合、ダメージが４点軽減される。《世界の盾》を３つ装備している場合は６点軽減される。以下同様。

\* 複数の置換効果がダメージの与え方に影響を及ぼす場合、ダメージを与えられるパーマネントのコントローラーがそれらの効果の適用順を決める。

-----

《セラからの翼》

{3}{W}

伝説のエンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは伝説であり、＋１/＋１の修整を受けるとともに飛行と警戒と絆魂を持つ。

\* 同一のクリーチャーに飛行や警戒や絆魂が複数あっても意味はない。

\* あなたが《セラからの翼》を２つコントロールしていて、それらがあなたがコントロールしていて同じ名前を持つ２体のクリーチャーにつけられている場合、「レジェンド・ルール」はエンチャントされているクリーチャーと《セラからの翼》に同時に適用される。あなたは、残す方のクリーチャーをエンチャントしている《セラからの翼》を残すことを選択できる。

\* あなたが同じ名前を持つパーマネントを２つコントロールしていて、そのうち一方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。

-----

《センギアの純血、カザロフ》

{5}{B}{B}

伝説のクリーチャー ― 吸血鬼

４/４

飛行

対戦相手がコントロールしているクリーチャーが１体ダメージを与えられるたび、センギアの純血、カザロフの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

{3}{R}：クリーチャー１体を対象とする。センギアの純血、カザロフはそれに２点のダメージを与える。

\* 対戦相手がコントロールしているクリーチャーにダメージが与えられるのと同時に《センギアの純血、カザロフ》にダメージが与えられた場合、《センギアの純血、カザロフ》の上に＋１/＋１カウンターを置くには、それがダメージを受けた後に戦場に残っている必要がある。

\* 《センギアの純血、カザロフ》の誘発型能力は、クリーチャー１体ににダメージが１回与えられるたびに１回誘発する。

\* 「何か１つにつき何点のダメージ」のような形でクリーチャー１体に与えられるダメージの点数が指定された場合は、そのダメージは単一のイベントとして与えられるため、《センギアの純血、カザロフ》の誘発型能力が誘発するのは１回である。

-----

《先祖の刃》

{3}

アーティファクト ― 装備品

装備しているクリーチャーは＋３/＋０の修整を受けるとともに警戒とトランプルを持つ。

装備しているクリーチャーが死亡するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、先祖の刃をそれにつける。

装備{3}

\* 《先祖の刃》の誘発型能力の対象がない場合やその能力の対象が不適正になった場合は、《先祖の刃》ははずれた状態で戦場に残る。

-----

《善意の騎士》

{1}{W}

クリーチャー ― 人間・騎士

２/２

先制攻撃

黒からの呪禁（このクリーチャーは、対戦相手がコントロールしている黒の呪文や能力の対象にならない。）

いずれかのプレイヤーが黒のパーマネントをコントロールしているかぎり、善意の騎士は＋１/＋０の修整を受ける。

\* 「[特性]からの呪禁」は、呪禁能力の変種である。「黒からの呪禁」は、「このパーマネントは、対戦相手がコントロールしている黒の呪文や対戦相手がコントロールしている黒の発生源の能力の対象にならない。」を意味する。

\* 何らかの効果により、クリーチャーが呪禁を失ったり、クリーチャーを呪禁を持っていないかのように対象にできたりするなら、黒からの呪禁にもそれが適用される。

\* プレイヤーが黒のパーマネントをコントロールしている場合に《善意の騎士》が受ける修整は＋１/＋０のみである。プレイヤーがコントロールしている黒のパーマネントがいくつあっても関係ない。

-----

《前知の場》

{3}{U}

エンチャント

あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを見てもよい。（これはいつでも行ってよい。）

あなたのライブラリーの一番上のカードがインスタントかソーサリーであるカードであるなら、あなたはそれを唱えてもよい。

{3\}：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。

\* 《前知の場》により、あなたはいつでも、あなたに優先権がなくても、あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる（ただし、後述する制限がある）。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、呪文を唱えたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたは、その呪文を唱えたり能力を起動したりする手順が終わるまで、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の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ることはできない。

\* あなたのライブラリーからカードをプレイする場合、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。

\* あなたは、その呪文の追加コストを含めたコストをすべて支払う必要がある。あなたは《永遠の大魔道師、ジョダー》などによって与えられる代替コストを支払うこともできる。

\* あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、それの起動型能力を起動したりすることはできない。

\* あなたがライブラリーの一番上から追放するカードは《前知の場》の最後の能力の解決時に決定する。これは、あなたがその能力を起動したときにあなたのライブラリーの一番上にあったカードとは異なる場合がある。

-----

《総将軍ラーダ》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― エルフ・戦士

３/４

速攻

あなたがコントロールしているクリーチャーが１体以上攻撃するたび、{R}や{G}を合わせてその総数に等しい点数加える。ターン終了時まで、このマナはステップやフェイズの終了に際して無くならない。

\* あなたが加えるマナの点数はあなたが攻撃すると指定したクリーチャーの総数である。《総将軍ラーダ》の誘発型能力の解決前に、攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは数に入れない。攻撃したがその誘発型能力の解決前に戦闘を離れたクリーチャーは数に入れる。

\* 《総将軍ラーダ》の誘発型能力の解決後、ブロック・クリーチャーが指定される前に、あなたは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

-----

《祖神の使徒、テシャール》

{3}{W}

伝説のクリーチャー ― 鳥・クレリック

２/２

飛行

あなたが歴史的な呪文を唱えるたび、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

\* あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Ｘは０として扱う。

-----

《大将軍の憤怒》

{R}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは先制攻撃を得る。

カードを１枚引く。

\* あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても、《大将軍の憤怒》を唱えられる。あなたは依然としてカードを１枚引く。

-----

《多勢の兜》

{4}

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、装備しているクリーチャーが伝説であってもそのトークンは伝説ではないことを除き、装備しているクリーチャーのコピーであるトークンを１体生成する。そのトークンは速攻を得る。

装備{5}

\* このトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

\* 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パーマネントを２つ以上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。

\* このトークンは永続的に速攻を得るが、この効果はコピー可能ではない。後になって他の何かがこのトークンをコピーするなら、そのコピーは速攻を持たない。

\* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。

\* コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

\* コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《クローン》である場合）は、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。

\* 《多勢の兜》の誘発型能力の解決前に装備しているクリーチャーが戦場を離れた場合や、装備しているクリーチャーが存在しない場合は、トークンは生成されない。しかし、《多勢の兜》が、それの誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、最後のときにそれを装備していたクリーチャーのトークンが生成される。そのクリーチャーも戦場を離れていたなら、それの最後の情報を用いて、生成するトークンの特性を決定する。

-----

《チェイナーの苦悩》

{3}{B}

エンチャント ― 英雄譚

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

I, II ― チェイナーの苦悩は各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与え、あなたは２点のライフを得る。

III ― 黒のＸ/Ｘのナイトメア・ホラー・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘはあなたのライフ総量の端数を切り上げた半分に等しい。それはあなたにＸ点のダメージを与える。

\* 他の効果によって、ナイトメア・ホラー・トークンのパワーやタフネスが戦場に出た直後にＸ以外の値になるとしても、それがあなたに与えるダメージの量はＸ点のままである。修整後のパワーやタフネスの値ではない。

\* 《選定された行進》のような効果によって《チェイナーの苦悩》の最後の章能力でナイトメア・ホラー・トークンが２体生成される場合は、それぞれがあなたにＸ点のダメージを与える。

\* 双頭巨人戦では、《チェイナーの苦悩》の１つ目の能力により、対戦相手チームは４点のライフを失い、あなたのチームは２点のライフを得る。

-----

《血の儀式司、ウィスパー》

{3}{B}

伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック

２/２

{T}, クリーチャー２体を生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。

\* 《血の儀式司、ウィスパー》を、それの能力を起動するために生け贄に捧げるクリーチャーのうち１体にできる。

\* 生け贄に捧げるクリーチャーはどちらも《血の儀式司、ウィスパー》の能力の対象にはできない。

-----

《血の炎、ガルナ》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー ― 人間・戦士

３/３

瞬速

血の炎、ガルナが戦場に出たとき、このターンにいずれかの領域からあなたの墓地に置かれたクリーチャー・カードをすべてあなたの手札に戻す。

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは速攻を持つ。

\* あなたの手札に戻すクリーチャー・カードは、《血の炎、ガルナ》の誘発型能力の解決時に決定する。何らかの理由により、その時点以前に《血の炎、ガルナ》が墓地に置かれた（たとえば、「レジェンド・ルール」により墓地に置かれた）なら、それもあなたの手札に戻る。

-----

《治癒の恩寵》

{W}

インスタント

クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。このターン、あなたが選んだ発生源１つからそれに与えられるダメージを次の３点軽減する。あなたは３点のライフを得る。

\* 《治癒の恩寵》の対象は、ダメージ軽減の「盾」を得るクリーチャーかプレインズウォーカーかプレイヤーのみである。発生源は対象ではない。

\* あなたは発生源を１つのみ選ぶ。それが３点のダメージを与えないとしても関係ない。

\* 軽減するダメージがなかったとしても、《治癒の恩寵》の解決時にあなたは３点のライフを得る。

-----

《通電式召使い》

{2}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

１/３

あなたの終了ステップの開始時に、アーティファクト１つを対象とし、それをアンタップする。

\* 《通電式召使い》の能力は、アーティファクト・クリーチャーであればどれでも対象にできる。それ自身でもよい。

-----

《鉄葉のチャンピオン》

{G}{G}{G}

クリーチャー ― エルフ・騎士

５/４

鉄葉のチャンピオンは、パワーが２以下のクリーチャーによって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は、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はならない。

-----

《テフェリーの誓い》

{3}{W}{U}

伝説のエンチャント

テフェリーの誓いが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている他のパーマネント１つを対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

各ターン、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忠誠度能力を、１回のみではなく２回起動してもよい。

\* 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。

\* 次の終了ステップの開始時に、追放したカードは戦場に戻る。その時点で《テフェリーの誓い》が戦場になかったとしても戻る。

\* 追放したカードがオーラであるなら、それが戦場に戻る際に、そのカードのオーナーが、それがエンチャントするものを決める。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手の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、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは追放されたままになる。

\* 《テフェリーの誓い》の２つ目の能力では、あなたはプレインズウォーカーの同じ能力を２回起動しても、そのプレインズウォーカーの２つの異なる能力を起動してもよい。

\* 何らかの理由によりあなたが《テフェリーの誓い》を２体以上コントロールしていても、あなたは１ターン中に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３回以上起動することはできない。

-----

《転生するデアリガズ》

{4}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー ― ドラゴン

７/７

飛行、トランプル、速攻

転生するデアリガズが死亡するなら、代わりに、これを卵カウンターを３個置いた状態で追放する。

あなたのアップキープの開始時に、転生するデアリガズが卵カウンターが置かれた状態で追放されている場合、これの上から卵カウンターを１個取り除く。その後、転生するデアリガズの上に卵カウンターが置かれていないなら、これを戦場に戻す。

\* 他にも《転生するデアリガズ》が死亡するなら追放するという効果があるなら、あなたは《転生するデアリガズ》自身の効果を先に適用して、卵カウンターを３個置くことができる。

\* 卵カウンターが置かれていない状態で《転生するデアリガズ》が追放された場合は、これの最後の能力が誘発することはなく、その能力によって戦場に戻ることもない。

-----

《でたらめな砲撃》

{5}{R}

エンチャント

でたらめな砲撃が戦場に出たとき、あなたがコントロールしておらずエンチャントでもないパーマネント４つを選び、それらの上に照準カウンターをそれぞれ１個置く。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていないパーマネント２つ以上の上に照準カウンターが置かれていた場合、それらのパーマネントのうち１つを無作為に選び、それを破壊する。

\* エンチャントでないパーマネントの上に照準カウンターを置くことは対象を取らない。呪禁を持つパーマネントの上にも、この方法で照準カウンターを置くことができる。

\* 照準カウンターは互いに区別しない。《でたらめな砲撃》は、照準カウンターが上に置かれていてあなたがコントロールしていないパーマネントであればどれでも破壊する可能性がある。そのカウンターがどのようにしてそこに置かれたのかは関係ない。たとえば、あなたや他の対戦相手が唱えた別の《でたらめな砲撃》によって置いた照準カウンターであっても関係ない。

\* パーマネントが無作為に選ばれてから破壊されるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、無作為に選ばれたパーマネントが土地であった場合に、破壊される前にそれをタップしてマナを引き出すということはできない。

\* 破壊不能を持ったパーマネントの上に照準カウンターが置かれている場合は、照準カウンターが置かれている他のパーマネントの中から、無作為に選んで破壊するパーマネントを選ばれなければならない。

-----

《逃亡者、梅澤哲子》

{1}{U}

伝説のクリーチャー ― 人間・ならず者

１/３

あなたがコントロールしていてパワーかタフネスが１以下であるクリーチャーはブロックされない。

\* 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後は、それのパワーが変わって１以下になっても、ブロックされていない状態にはならない。それのタフネスが１になっても、ブロックされていない状態にはならない。それのタフネスが１未満になったなら、それは死亡する。

-----

《突撃》

{W}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

\* 《突撃》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は＋１/＋１の修整を受けない。

-----

《ドミナリアの英雄、テフェリー》

{3}{W}{U}

伝説のプレインズウォーカー ― テフェリー

４

＋１：カードを１枚引く。次の終了ステップの開始時に、土地２つをアンタップする。

－３：土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上から３枚目に置く。

－８：あなたは「あなたがカードを１枚引くたび、対戦相手がコントロールしているパーマネント１つを対象とし、それを追放する。」を持つ紋章を得る。

\* アンタップする土地２つは次の終了ステップまで決定しない。

\* 《ドミナリアの英雄、テフェリー》の紋章の誘発型能力の対象は、あなたが自分の引いたカードを見た後に選ぶ。

-----

《縄張り持ちのアロサウルス》

{2}{G}{G}

クリーチャー ― 恐竜

５/５

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

縄張り持ちのアロサウルスが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、他のクリーチャー１体を対象とする。これはそれと格闘を行う。

\* 《縄張り持ちのアロサウルス》が、その誘発型能力の解決時に戦場になかった場合や、その能力の対象が不適正な対象になっていた場合は、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。

\* 《縄張り持ちのアロサウルス》の能力はあなたがコントロールしている他のクリーチャーを対象とすることもできる（たとえば、激昂の能力を持った恐竜を対象にしてもよい）。あなたがそれをキッカーしたが対戦相手が適正な対象であるクリーチャーをコントロールしていなかった場合は、この能力はあなたの他のクリーチャーを対象としなければならない。恐竜を蹴飛ばす前にはよく考える必要がある。

-----

《ネズミの群棲》

{1}{B}

クリーチャー ― ネズミ

２/１

ネズミの群棲は、あなたがコントロールしている他のネズミ１体につき＋１/＋０の修整を受ける。

デッキには「ネズミの群棲」という名前のカードを何枚入れてもよい。

\* 《ネズミの群棲》の最後の能力によって、あなたは「４枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットでの使用可否を無視できるわけではない。

-----

《呪われし者、アルヴァード》

{3}{W}{B}

伝説のクリーチャー ― 吸血鬼・騎士

３/３

接死、絆魂

あなたがコントロールしている他の伝説のクリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《呪われし者、アルヴァード》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーに与えられたた致死ダメージに到らなかったダメージが致死ダメージになることがある。

-----

《墓場波、ムルドローサ》

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

伝説のクリーチャー ― エレメンタル・アバター

６/６

あなたの各ターンの間、あなたはあなたの墓地から各パーマネント・タイプのパーマネント・カードをそれぞれ最大１枚プレイしてもよい。（カード１枚が複数のパーマネント・タイプを持っているなら、それをプレイするに際し、１つを選ぶ。）

\* たとえば、アーティファクト・クリーチャー・カード１枚をアーティファクト・カードとして唱え、別のアーティファクト・クリーチャー・カードをクリーチャー・カードとして唱えることができる。

\* あなたの墓地からカードをプレイする場合、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。たとえば、あなたは《墓場波、ムルドローサ》を使用して、追加の土地をプレイしたり、あなたの終了ステップ中にプレインズウォーカーを唱えたりすることはできない。

\* これにより土地でないカードを唱える場合、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。

\* あなたがカードを唱え始めた後は、《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。

\* あなたが墓地からカードを１枚プレイして、その後同じターン中に別の《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地からそのタイプのカードをもう１枚プレイしてもよい。

\* あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにパーマネント・カードカードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。

\* カードを墓地からプレイできるという効果が複数ある場合（たとえば、《ギサとゲラルフ》と《幽霊の酋長、カラドール》がある場合）は、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。

-----

《ハルシオンの目撃者、エヴラ》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー ― アバター

４/４

絆魂

{4}：あなたのライフ総量とハルシオンの目撃者、エヴラのパワーを交換する。

\* 《ハルシオンの目撃者、エヴラ》が、その起動型能力の解決時に戦場になかったなら、交換は起こらず、この能力は何もしない。しかし、《ハルシオンの目撃者、エヴラ》が戦場にありパワーが０以下であった場合は、交換が起きてあなたはゲームに敗北する。

\* 《ハルシオンの目撃者、エヴラ》は、その起動型能力の解決時に、パワーがその直前のあなたのライフ総量になる。あなたは、あなたのライフ総量が《ハルシオンの目撃者、エヴラ》のその直前のパワーと同じになるために必要な点数のライフを得るか失うかする。ライフを得たり失ったりすることを見る他の効果は、この効果にも関連する。

\* パワーを修整する効果やカウンターやオーラや装備品は、《ハルシオンの目撃者、エヴラ》のパワーがあなたの直前のライフ総量になった後で適用される。たとえば、《ハルシオンの目撃者、エヴラ》が《叙爵》にエンチャントされていて（それにより、《ハルシオンの目撃者、エヴラ》が６/６になっていて）、あなたのライフ総量が７点であったとする。交換後には、《ハルシオンの目撃者、エヴラ》は９/６クリーチャー（パワーが７になり、その後《叙爵》による修整を受ける）になり、あなたのライフ総量は６点になる。

-----

《反復の学部長、ナバン》

{1}{U}

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

２/１

ウィザードが１体あなたのコントロール下で戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。

\* 《反復の学部長、ナバン》は、ウィザードが持つそれ自身が「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力にも、ウィザードが１体「戦場に出るたび」に誘発する他の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。

\* 置換効果は《反復の学部長、ナバン》の１つ目の能力の影響を受けない。たとえば、＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出るウィザードが、＋１/＋１カウンターを追加でもう１個得ることはない。

\* 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力、たとえば、《翻弄する魔道士》によりカード名を選ぶことには影響しない。

\* 《反復の学部長、ナバン》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力を２回誘発させるのである。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。

\* 誘発イベントは「ウィザード」を特定して参照するものでなくてもよい。たとえば、「クリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび」に誘発する能力は、戦場に出たクリーチャーがウィザードであれば２回誘発する。

\* 各パーマネントが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が２回誘発するかどうかを決定する。たとえば、あなたが《秘儀での順応》をコントロールしていてクリーチャー・タイプとしてウィザードを選んでいた場合、《ルーン爪の熊》が戦場に出ることによって誘発する能力は追加でもう１回誘発する。

\* 何らかの理由によりあなたが《反復の学部長、ナバン》を２体コントロールしているなら、ウィザードが１体戦場に出ると、能力は３回誘発する。４回ではない。《反復の学部長、ナバン》を３体コントロールしているなら４回、４体コントロールしているなら５回、以下同様である。

\* ウィザード（《反復の学部長、ナバン》自身も含む）が《反復の学部長、ナバン》と同時に戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。

\* 誘発型能力がもう一つの能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその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」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。

\* 関連している能力で、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。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が２回誘発し、カードが２枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるＸの値は、それら２枚のカードの点数で見たマナ・コストの合計である。その能力の解決時に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち１つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

-----

《パワーストーンの破片》

{3}

アーティファクト

{T}：あなたがコントロールしていて「パワーストーンの破片」という名前のアーティファクト１つにつき{C}を加える。

\* 《パワーストーンの破片》の起動型能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

-----

《火による戦い》

{2}{R}

ソーサリー

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

クリーチャー１体を対象とする。火による戦いはそれに５点のダメージを与える。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、望む数のクリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーを対象とする。火による戦いはそれらに10点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

\* 《火による戦い》がキッカーされていた場合は、これはクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーを対象にできる。

\* あなたは、《火による戦い》をスタックに置く際に、その呪文の対象の数と、ダメージをどのように分割するのかを選ぶ。《火による戦い》がキッカーされている場合、各対象にそれぞれ１点以上のダメージを与えるようにしなければならない。

\* 《火による戦い》の解決時に一部の対象が不適正な対象になっていても、依然として元のダメージの分割を適用する。不適正な対象に与えるはずだったダメージは失われる。

-----

《氷河期》

{3}{U}

エンチャント ― 英雄譚

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

I, II ― 対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それをタップする。あなたが氷河期をコントロールし続けているかぎり、そのクリーチャーはそれのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

III ― タップ状態のクリーチャーをすべてオーナーの手札に戻す。

\* 《氷河期》の初めの２つの章能力の効果は、あなたがそれのコントロールを失った場合は終了する。あなたが即座にコントロールを取り返したり、別の《氷河期》を唱えたりしても、終了したままである。

\* 《氷河期》の最後の章能力の効果は、どのような理由でタップされたクリーチャーでも戻す。《氷河期》によってタップされたもののみではない。

-----

《氷結》

{2}{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、基本のパワーとタフネスが０/４になり、防衛を得るとともに他の能力をすべて失い、それの他の色やタイプに加えて青の壁でもある。

\* 《氷結》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。この能力が解決した後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

\* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《剛力化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

\* エンチャントされているクリーチャーに、他のオブジェクトに能力を与える能力があったなら、《氷結》の効果によって、そのクリーチャーは能力を与えなくなる。《氷結》の能力の解決後に、エンチャントされているクリーチャーが能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。

-----

《ファイアソングとサンスピーカー》（ボックス購入特典キャンペーン限定プロモカード）

{4}{R}{W}

伝説のクリーチャー ― ミノタウルス・クレリック

４/６

あなたがコントロールしていて赤でありインスタントかソーサリーである呪文は絆魂を持つ。

白でありインスタントかソーサリーである呪文によりあなたがライフを得るたび、クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。ファイアソングとサンスピーカーはそれに３点のダメージを与える。

\* あなたがコントロールしている絆魂を持つ発生源があなたにダメージを与える場合、あなたはその量のライフを得ると同時に失う。あなたのライフ総量は変わらない。

\* 《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力はプレインズウォーカーを対象にできない。

\* 呪文によりあなたがライフを得るとは、その呪文のコストや効果によってあなたがライフを得ることを指示されるか、呪文のコストや効果が置換効果によって変更されて変更後のイベントがあなたがライフを得ることを含んでいたことである。呪文のコストや効果によって、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ発生源にダメージを与えるように指示があった場合も、その呪文によりライフを得ることになる。

\* 白でありインスタントかソーサリーである呪文であれば、あなたがコントロールしていないものによってあなたがライフを得た場合も、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は誘発する。

\* 「何か１つにつき何点のライフ」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る。《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は１回のみ誘発する。

\* 白でありインスタントかソーサリーであるカードだが呪文ではないものによりあなたがライフを得た場合（たとえば、《新たな信仰》をサイクリングしたときの誘発型能力によって得た場合）には、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は誘発しない。

\* あなたがコントロールしていて赤であり白である呪文１つが「与える」という言葉を１回のみ用いて複数のものにダメージを与えた場合には、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は１回のみ誘発する。逆に、赤であり白である呪文の効果により、１つのものにダメージを与えた後で、「与える」という言葉をもう１つ使って別のダメージを与えた場合は、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は２回誘発する。それ以上の回数についても同様である。

\* あなたがコントロールしていて赤であり白である呪文がダメージを与え、それと別にあなたがライフを得るという指示もある場合には、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は２回誘発する。

-----

《ファイレクシア教典》

{2}{B}{B}

エンチャント ― 英雄譚

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

I ― クリーチャー最大１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。そのクリーチャーは、それの他のタイプに加えてアーティファクトになる。

II ― アーティファクトでないクリーチャーをすべて破壊する。

III ― 対戦相手すべての墓地からカードをすべて追放する。

\* 《ファイレクシア教典》の１つ目の章能力の効果は永続する。《ファイレクシア教典》が戦場を離れても、その効果は消滅しない。

-----

《封じ込め》

{1}{W}

エンチャント

瞬速

封じ込めが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてタップ状態のクリーチャー１体を対象とし、封じ込めが戦場を離れるまでそれを追放する。

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

\* 追放される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。追放されるクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは新しいオブジェクトになる。追放されたカードとは関係がない。

\* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

-----

《フェメレフの誇り、クェンデ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー ― 人間・騎士

２/２

二段攻撃

あなたがコントロールしていて先制攻撃を持つクリーチャーは二段攻撃を持つ。

\* 先制攻撃と二段攻撃の両方を持つクリーチャーは、二段攻撃を持つクリーチャーと同じように戦闘ダメージを与える。ダメージを３回与えたり、他の先制攻撃を持つクリーチャーより先にダメージを与えたりするわけではない。

\* 《フェメレフの誇り、クェンデ》が戦場に出た後で、あなたがコントロールしているクリーチャーが先制攻撃を得たなら、そのクリーチャーは二段攻撃も得る。

\* クリーチャーが先制攻撃ダメージを与えた後に二段攻撃を失ったなら、それは通常の戦闘ダメージを与えない。

-----

《不屈の護衛》

{W}

クリーチャー ― 人間・騎士

２/１

不屈の護衛が戦場に出るに際し、あなたがコントロールしている他のクリーチャー１体を選ぶ。

不屈の護衛を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、その選ばれたクリーチャーは破壊不能を得る。

\* 《不屈の護衛》の１つ目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、《不屈の護衛》によって守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。

\* 《不屈の護衛》が他の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《不屈の護衛》によって守る別のクリーチャーを選ぶことはできない。この場合には、これの最後の能力を起動しても、どのクリーチャーも破壊不能を得ない。

-----

《腐食軟泥》

{1}{G}

クリーチャー ― ウーズ

２/２

腐食軟泥が装備しているクリーチャー１体をブロックするか装備しているクリーチャー１体にブロックされた状態になるたび、戦闘終了時に、そのクリーチャーにつけられている装備品をすべて破壊する。

\* 破壊される装備品は、戦闘終了時に《腐食軟泥》の遅延誘発型能力が解決される際にのみ決定する。その時点より前に《腐食軟泥》が戦場を離れていたとしても、装備品は破壊される。

\* 《腐食軟泥》がブロックしているかそれをブロックしているクリーチャーが戦場を離れた場合、そのクリーチャーが戦場を離れる直前にそれにつけられていた装備品は、戦闘終了時に《腐食軟泥》の遅延誘発型能力が解決された時点で破壊される。

-----

《不死身、スクイー》

{1}{R}{R}

伝説のクリーチャー ― ゴブリン

２/１

あなたはあなたの墓地や追放領域から不死身、スクイーを唱えてもよい。

\* 《不死身、スクイー》の能力は、あなたが他の領域から《不死身、スクイー》を唱えることを妨げない。

\* 《不死身、スクイー》を墓地や追放領域から唱える場合、通常のタイミングの許諾や制限に従い、そのコストを支払う必要がある。

-----

《フレイアリーズの歌》

{1}{G}

エンチャント ― 英雄譚

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

I, II ― あなたの次のターンまで、あなたがコントロールしているクリーチャーは「{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つ。

III ― あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは警戒とトランプルと破壊不能を得る。

\* 《フレイアリーズの歌》の各章能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。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は能力や＋１/＋１カウンターを得ない。

-----

《ベナリア史》

{1}{W}{W}

エンチャント ― 英雄譚

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

I, II ― 警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

III ― ターン終了時まで、あなたがコントロールしている騎士は＋２/＋１の修整を受ける。

\* 《ベナリア史》の最後の章能力は、その解決時にあなたがコントロールしていた騎士にのみ影響する。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や、そのターン、後になって騎士になったクリーチャーは、＋２/＋１の修整を受けない。

-----

《ベナリアの軍司令》

{W}{W}{W}

クリーチャー ― 人間・騎士

３/３

あなたがコントロールしている他のクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《ベナリアの軍司令》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他のクリーチャーに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

-----

《包囲攻撃の司令官》

{3}{R}{R}

クリーチャー ― ゴブリン

２/２

包囲攻撃の司令官が戦場に出たとき、赤の１/１のゴブリン・クリーチャー・トークンを３体生成する。

{1}{R}, ゴブリン１体を生け贄に捧げる：クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。包囲攻撃の司令官はそれに２点のダメージを与える。

\* あなたは、あなたがコントロールしているゴブリンであればどれでも、それを生け贄に捧げて《包囲攻撃の司令官》の起動型能力を起動できる。《包囲攻撃の司令官》の誘発型能力によって戦場に出たものでなくてもよい。《包囲攻撃の司令官》自身を生け贄に捧げても構わない。

-----

《胞子冠サリッド》

{1}{G}

クリーチャー ― ファンガス

２/２

あなたがコントロールしていてファンガスか苗木である他の各クリーチャーはそれぞれ＋１/＋１の修整を受ける。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《胞子冠サリッド》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしていてファンガスか苗木である他のクリーチャーに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

\* 何らかの理由により、クリーチャーがファンガスであると同時に苗木である場合は、《胞子冠サリッド》の能力によって＋１/＋１のみの修整を受ける。

-----

《放射稲妻》

{3}{R}

インスタント

プレイヤー１人を対象とする。放射稲妻はそのプレイヤーに３点と、そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ１点のダメージを与える。

\* 《放射稲妻》はプレイヤーのみを対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは呪禁を持っていてもダメージを与えられる。

-----

《吠えたけるゴーレム》

{3}

アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム

２/３

吠えたけるゴーレムが攻撃かブロックするたび、各プレイヤーはそれぞれカードを１枚引く。

\* 《吠えたけるゴーレム》の誘発型能力の解決後、ブロック・クリーチャーが指定される前に、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

-----

《炎の番人、ヴァルダーク》

{2}{R}

伝説のクリーチャー ― 人間・シャーマン

３/２

あなたのターンの戦闘の開始時に、炎の番人、ヴァルダークにつけられているオーラや装備品１つにつき、トランプルと速攻を持つ赤の３/１のエレメンタル・クリーチャー・トークンを１体生成する。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。

\* 《炎の番人、ヴァルダーク》はそれにつけられているすべてのオーラと装備品の数を数える。あなたがコントロールしているオーラや装備品のみではない。

\* 《炎の番人、ヴァルダーク》が、その能力の起動後解決前に戦場を離れた場合は、《炎の番人、ヴァルダーク》が戦場を離れる前にそれにつけられていたオーラや装備品の数を用いて、生成するトークンの数を決める。

\* 《炎の番人、ヴァルダーク》がその能力の解決後に戦場を離れた場合も、そのトークンは次の終了ステップの開始時に追放される。

-----

《ボーラスの手中》

{4}{U}{U}

伝説のエンチャント ― オーラ

エンチャント（パーマネント）

あなたはエンチャントされているパーマネントをコントロールする。

エンチャントされているパーマネントは伝説である。

\* パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。それらはつけられたままになるが、オーラの「あなた」に影響する効果は、あなたではなくオーラのコントローラーに影響する。装備品のコントローラーは、次の自分のメイン・フェイズにそれを移すことができる。他の事柄も同様である。

\* あなたが《ボーラスの手中》を２つコントロールしていて、それらが同じ名前を持つ２つのパーマネントにつけられている場合、「レジェンド・ルール」はエンチャントされているパーマネントと《ボーラスの手中》に同時に適用される。あなたは、残す方のパーマネントをエンチャントしている《ボーラスの手中》を残すことを選択できる。

\* あなたが同じ名前を持つパーマネントを２つ以上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。

-----

《魔術師の稲妻》

{2}{R}

インスタント

あなたがウィザードをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。魔術師の稲妻はそれに３点のダメージを与える。

\* あなたが《魔術師の稲妻》を唱えると宣言してからその呪文のコストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーがあなたのウィザードを除去して、この呪文のコストを増やすようなことはできない。

-----

《魔術師の反駁》

{1}{U}{U}

インスタント

あなたがウィザードをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

呪文１つを対象とし、それを打ち消す。

\* あなたが《魔術師の反駁》を唱えると宣言してからその呪文のコストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーがあなたのウィザードを除去して、この呪文のコストを増やすようなことはできない。

-----

《マーフォークのペテン師》

{U}{U}

クリーチャー ― マーフォーク・ウィザード

２/２

瞬速

マーフォークのペテン師が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それをタップする。ターン終了時まで、それは能力をすべて失う。

\* あなたが呪文を唱えたり能力を起動したりすると宣言してからその呪文や能力への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、プレイヤーはパーマネントの起動型能力を失わせて、その起動を妨げるようなことはできない。能力を起動した後は、クリーチャーがその能力を失ったとしても、スタック上にあるその能力は解決される。

\* 対象としたクリーチャーが、タップ状態になったときに誘発する能力を持っていたなら、その能力はすべての能力を失うよりも先に誘発する。

\* 対象としたクリーチャーのパワーとタフネスが「＊/＊」という形で書かれていて、それがパワーとタフネスを決める能力を持っている場合には、それがすべての能力を失うと０/０になる。それのパワーとタフネスが「＊/＊＋１」という形で書かれていれば０/１になる。以下同様。

-----

《ミシュラの自己複製機械》

{5}

アーティファクト・クリーチャー ― 組立作業員

２/２

あなたが歴史的な呪文を唱えるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、ミシュラの自己複製機械のコピーであるトークンを１体生成する。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

\* このトークンは《ミシュラの自己複製機械》の能力を持つ。それはまた、自らのコピーを生成することができる。

\* 《ミシュラの自己複製機械》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って、２体以上のトークンを生成するようなことはできない。ただし、あなたが《ミシュラの自己複製機械》を２体以上コントロールしているなら、あなたはそれぞれの能力につき{1}を支払うことができる。

\* トークンは《ミシュラの自己複製機械》の上に置かれているカウンターやそれが負っているダメージをコピーせず、また《ミシュラの自己複製機械》のパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《ミシュラの自己複製機械》になることを意味する。しかし、その《ミシュラの自己複製機械》に何らかのコピー効果が影響していた場合は、それは有効になる。

\* 《ミシュラの自己複製機械》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、依然として《ミシュラの自己複製機械》のコピーであるトークンが戦場に出る。そのトークンは《ミシュラの自己複製機械》が戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いたコピーである。

-----

《密航者、スライムフット》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー ― ファンガス

２/３

あなたがコントロールしている苗木が１体死亡するたび、密航者、スライムフットは各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与え、あなたは１点のライフを得る。

{4}：緑の１/１の苗木・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* あなたがコントロールしている苗木が《密航者、スライムフット》と同時に死亡したなら、《密航者、スライムフット》はダメージを与えあなたはライフを得ることになる。

\* 双頭巨人戦では、《密航者、スライムフット》の１つ目の能力により、対戦相手チームは２点のライフを失い、あなたは１点のライフを得ることになる。

-----

《ミラーリ予想》

{4}{U}

エンチャント ― 英雄譚

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

I ― あなたの墓地からインスタント・カード１枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

II ― あなたの墓地からソーサリー・カード１枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

III ― ターン終了時まで、あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、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。

\* 《ミラーリ予想》の最後の章能力は、対象を取るものに限らず、あなたが唱えたインスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。

\* この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。

\* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうち１つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

\* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。

\* コピー元の呪文に（たとえば《ヤヤの焼身猛火》のように）それを唱える際に値を決めるＸがあるなら、コピーも同じＸの値になる。

\* 呪文に（たとえば、キッカーされた《火による戦い》のように）唱える際に分割する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、個々のダメージを与える対象は変更できる）。

\* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

-----

《燃えがらの風、エイデリズ》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

２/２

飛行、速攻

あなたがインスタントか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ウィザードは＋１/＋１の修整を受ける。

\* 《燃えがらの風、エイデリズ》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ウィザードにのみ影響する。それには、《燃えがらの風、エイデリズ》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や、そのターン、後になってウィザードになったクリーチャーは、＋１/＋１の修整を受けない。

\* 《燃えがらの風、エイデリズ》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。これはその呪文が打ち消されたとしても解決される。

-----

《モックス・アンバー》

{0}

伝説のアーティファクト

{T}：あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーとプレインズウォーカーの中の好きな色１色のマナ１点を加える。

\* 《モックス・アンバー》の能力では、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーやプレインズウォーカーの色のうち、あなたが選んだ色のマナを加える。それらの色１色につきその色のマナそれぞれ１点を加えるわけではない。

\* あなたが伝説のクリーチャーやプレインズウォーカーをコントロールしていない場合は、《モックス・アンバー》の能力を起動することはできるが、それによりあなたがマナを加えることはない。

\* あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーやプレインズウォーカーがすべて無色であるなら、《モックス・アンバー》の能力を起動することはできるが、それによりあなたがマナを加えることはない。無色は色ではない。

-----

《森の目覚め》

{2}{G}

ソーサリー

あなたの次のターンまで、あなたがコントロールしている土地はすべて到達と破壊不能と速攻を持つ２/２のエレメンタル・クリーチャーになる。それらは土地でもある。

\* 《森の目覚め》はクリーチャーになる土地をアンタップしない。

\* 《森の目覚め》は、それの解決時にあなたがコントロールしている土地にのみ影響する。後になってあなたの次のターンになる前にコントロールし始めた土地はクリーチャーにならない。

\* 《森の目覚め》の影響を受けた土地は、あなたの次のアンタップ・ステップの開始時に、あなたがあなたのパーマネントをアンタップするより先にクリーチャーでなくなる。これにより何らかの状況起因処理が適用可能になる場合や、何らかの能力が誘発する場合には、それらはあなたのアップキープ中に処理される。

-----

《刃の翼ヴェリックス》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー ― ドラゴン

４/４

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

飛行

刃の翼ヴェリックスが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、「刃の翼カロックス」という名前で飛行を持つ赤の４/４の伝説のドラゴン・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《刃の翼ヴェリックス》の英語版では、伝説のトークンを生成する新しいテンプレートが使用されており、「create Karox Bladewing, a legendary 4/4 red Dragon creature token with flying」と記載されている。これは「create a legendary 4/4 red Dragon creature token with flying named Karox Bladewing」という文章と機能的に同一である。

-----

《闇の取り引き》

{3}{B}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚見る。そのうち２枚をあなたの手札に加え、他の１枚をあなたの墓地に置く。闇の取り引きはあなたに２点のダメージを与える。

\* あなたのライブラリーにあるカードが３枚未満であるなら、あなたはそれらをすべて手札に加え、墓地にはカードを置かない。

-----

《ヤヤの焼身猛火》

{X}{R}{R}

伝説のソーサリー

（伝説のソーサリーは、あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ唱えられる。）

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー合わせて最大３つを対象とする。ヤヤの焼身猛火はそれらにそれぞれＸ点のダメージを与える。

\* あなたは、同じ対象を複数回選んで《ヤヤの焼身猛火》がそれに与えるダメージを増やすようなことはできない。

-----

《ヤヤ・バラード》

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

伝説のプレインズウォーカー ― ヤヤ

５

＋１：{R}{R}{R}を加える。このマナは、インスタントかソーサリーである呪文を唱えるためにのみ使用できる。

＋１：カード最大３枚を捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

－８：あなたは「あなたはあなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカードを唱えてもよい。これにより唱えたカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。」を持つ紋章を得る。

\* 《ヤヤ・バラード》の１つ目の能力によって生み出されたマナは、望む数のインスタントやソーサリーである呪文に使用できる。

\* あなたは、《ヤヤ・バラード》の２つ目の能力の解決中に、捨てるカードの枚数を選ぶ。あなたは望むなら、これにより０枚のカードを捨てる（そしてその後カードを０枚引く）ことを選んでもよい。

\* 《ヤヤ・バラード》の紋章は、あなたの墓地にあるインスタントかソーサリーであるカードに対して、それを唱える以外のことを許可するわけではない。たとえば、あなたは、サイクリングを持つインスタントかソーサリーであるカードを墓地からサイクリングできるようにはならない。

-----

《ヤヴィマヤの化身、ムルタニ》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー ― エレメンタル・アバター

０/０

到達、トランプル

ヤヴィマヤの化身、ムルタニは、あなたがコントロールしている土地１つとあなたの墓地にある土地・カード１枚につき＋１/＋１の修整を受ける。

{1}{G}, あなたがコントロールしている土地２つをオーナーの手札に戻す：あなたの墓地からヤヴィマヤの化身、ムルタニをあなたの手札に戻す。

\* 《ヤヴィマヤの化身、ムルタニ》のパワーとタフネスを修整する能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。他のすべての領域では、これは０/０のクリーチャー・カードである。

\* 《ヤヴィマヤの化身、ムルタニ》の最後の能力を起動する場合、あなたがコントロールしている土地２つを、戦場からそれぞれのオーナーの手札に戻す必要がある。これによりあなたの墓地にある土地・カードを戻すことはできない。

-----

《勇敢な紅蓮術師、チャンドラ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー ― チャンドラ

５

＋１：プレイヤー１人を対象とする。{R}{R}を加える。勇敢な紅蓮術師、チャンドラはそのプレイヤーに２点のダメージを与える。

－３：クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。勇敢な紅蓮術師、チャンドラはそれに３点のダメージを与える。

－７：プレイヤー１人を対象とする。勇敢な紅蓮術師、チャンドラは、そのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーと各プレインズウォーカーに、それぞれ10点のダメージを与える。

\* 《勇敢な紅蓮術師、チャンドラ》の１つ目の能力はプレインズウォーカーを対象にできない。

\* 《勇敢な紅蓮術師、チャンドラ》の最後の能力はプレイヤーのみを対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーは、呪禁を持っていてもダメージを与えられる。

-----

《養育者、マーウィン》

{2}{G}

伝説のクリーチャー ― エルフ・ドルイド

１/１

他のエルフが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、養育者、マーウィンの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

{T}：養育者、マーウィンのパワーに等しい点数の{G}を加える。

\* 《養育者、マーウィン》の起動型能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

-----

《ラノワールの斥候》

{1}{G}

クリーチャー ― エルフ・スカウト

１/３

{T}：あなたは、あなたの手札から土地・カード１枚を戦場に出してもよい。

\* 《ラノワールの斥候》の効果は、土地プレイの数に入らない。あなたがすでに、そのターンに可能な最大数の土地をプレイしていたとしても、あなたはこの能力により土地・カードを戦場に出せる。

-----

《リッチの熟達》

{3}{B}{B}{B}

伝説のエンチャント

呪禁

あなたはこのゲームに敗北できない。

あなたがライフを得るたび、その点数に等しい枚数のカードを引く。

あなたがライフを失うたび、あなたが失ったライフ１点につき、あなたがコントロールしているパーマネント１つか、あなたの手札か墓地からカード１枚を、追放する。

リッチの熟達が戦場を離れたとき、あなたはこのゲームに敗北する。

\* あなたがゲームに敗北できない間も、効果にそう記されているなら、対戦相手は依然としてゲームに勝利できる。

\* あなたが《リッチの熟達》をコントロールしている間も、あなたのライフ総量は依然として変化する。《リッチの熟達》の効果はライフを得たり失ったりすることを置換しない。

\* すべてのカードを１つの場所から追放する必要はない。たとえば、発生源があなたに５点のダメージを与えたなら、あなたはパーマネント１つと、手札からカード２枚と、墓地からカード２枚を追放してもよい。

\* 他のパーマネントも、手札のカードも、墓地のカードもなくなってしまったなら、あなたは《リッチの熟達》自身を追放しなければならない。そしてゲームに敗北する。

\* あなたが追放できるカードの枚数よりも大きな点数のダメージが与えられたなら、あなたは単に追放できるものをすべて追放する。

-----

《黎明をもたらす者ライラ》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー ― 天使

５/５

飛行、先制攻撃、絆魂

あなたがコントロールしている他の天使は、＋１/＋１の修整を受けるとともに絆魂を持つ。

\* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《黎明をもたらす者ライラ》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他の天使に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

-----

《練達の魔術師、ナル・メハ》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

３/３

瞬速

練達の魔術師、ナル・メハが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文１つを対象とし、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。

あなたがコントロールしている他のウィザードは＋１/＋１の修整を受ける。

\* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《練達の魔術師、ナル・メハ》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他のウィザードに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

\* 《練達の魔術師、ナル・メハ》の誘発型能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。

\* コピーはスタック上に生成される。「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。

\* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうちの１つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

\* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。

\* コピー元の呪文に（たとえば《ヤヤの焼身猛火》のように）それを唱える際に値を決めるＸがあるなら、コピーも同じＸの値になる。

\* 呪文に（たとえば、キッカーされた《火による戦い》のように）唱える際に分割する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、個々のダメージを与える対象は変更できる）。

\* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

-----

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ドミナリア、カラデシュ、霊気紛争、アモンケット、破滅の刻、イニストラード、イクサラン、イクサランの相克、およびプレインズウォーカーデッキは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2018 Wizards.