

『ニューカペナの街角』 リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2022 年 3 月 25 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 SNC である『ニューカペナの街角』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：『ゼンディカーの夜明け』、『カルドハイム』、『ストリクスヘイヴン：魔法学院』、『フォーゴトン・レルム探訪』、『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』。

セットコードが NCC であり 1～93（およびそれらの別アート版 94～185）の番号がついている『ニューカペナの街角』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 NCC で番号が 191 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。

新キーワード処理：謀議および謀議 X

常夜会一家の派閥は人を欺き、手際よく権力へと近づく。この様子は謀議というキーワード処理に表されており、将来のための策略を講じる上で役立つものである。一部の呪文や能力はクリーチャーに謀議することを指示する。その場合、そのコントローラーはカード 1 枚を引き、カード 1 枚を捨てる。これによりそのプレイヤーが土地でないカード 1 枚を捨てた場合、そのプレイヤーはそのクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

《こだまの検察官》

{3}{U}

クリーチャー — 鳥・ならず者

2/3

飛行

こだまの検察官が戦場に出たとき、これは謀議する。(カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

《策謀の予見者、ラフィーン》

{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — スフィンクス・デーモン

1/4

飛行、護法 {1}

あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。それは謀議Xを行う。Xは攻撃クリーチャーの数に等しい。(カードX枚を引き、その後カードX枚を捨てる。この方法で捨てた土地でないカード1枚につき、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

謀議の一般注釈：

- クリーチャーに謀議させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を捨てた後、カウンターが置かれる前に、謀議しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- そのプレイヤーの手札が空であり効果によってカードが引けないという理由などで、カードが捨てられなかった場合、謀議しているクリーチャーに+1/+1カウンターは置かれない。
- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに謀議するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは謀議を行う。これにより土地でないカード1枚を捨てた場合、あなたは+1/+1カウンターをどこにも置かない。「[そのクリーチャー]が謀議したとき」に誘発する能力は誘発する。
- 謀議Xは謀議の変種である。クリーチャー1体が謀議Xを行ったなら、そのコントローラーはカードX枚を引き、カードX枚を捨て、その後謀議しているパーマネントの上に、これにより捨てられた土地でないカードの枚数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

新キーワード能力：犠牲

貴顕廊一家にとって、犠牲とは商売のコストに過ぎない。マジックのプレイヤーにとって、犠牲とは一部の呪文を唱えるためのコストである。犠牲コストを持つ呪文のコントローラーは、その呪文を唱えるための追加コストとしてクリーチャーを生け贄に捧げることができる。そうしたなら、その呪文はコピーされる。

《耳打ち》

{1}{U}

インスタント

犠牲1 (あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが1以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。)

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枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

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

新キーワード能力：奇襲

土建組一家の派閥は高速かつ効率的に動く。一家は奇襲のキーワード能力と関連付けられる。奇襲コストを持つクリーチャー・カードは、マナ・コストの代わりに奇襲コストで唱えることができる。そうしたなら、それは速攻と「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、カード1枚を引く。」を得て、次の終了ステップの開始時に生け贄に捧げられる。

《騒乱の巡回者》

{1}{R}

クリーチャー — デビル・戦士

1/2

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。）

騒乱の巡回者が攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受ける。

奇襲{1}{R}（あなたがこの呪文を奇襲コストで唱えたなら、これは速攻と「このクリーチャーが死亡したとき、カード1枚を引く。」を得る。次の終了ステップの開始時に、これを生け贄に捧げる。）

- マナ・コストではなく奇襲コストを支払うことを選んだ場合も、その呪文を唱えたことになる。それはスタックに置かれ、対応することも打ち消すこともできる。あなたはそのクリーチャー・呪文を唱えることができる場合のみ、その奇襲コストでクリーチャー・呪文を唱えることができる。ほとんどの場合、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のとき、ということになる。
- あなたが奇襲コストを支払ってクリーチャー・呪文1つを唱えたなら、そのパーマネントは、その誘発型能力の解決時に戦場に残っていた場合のみ生け贄に捧げられる。それ以前に死亡したり別の領域に移動したりしていた場合は、それはその領域にとどまる。
- これでない能力があなたにそうするよう書かれていないかぎり、奇襲を持つクリーチャーで攻撃しなくてもよい。
- クリーチャー1体が、奇襲コストがすでに支払われたクリーチャーのコピーとして戦場に出たかコピーになった場合、そのコピーは速攻を持たず、生け贄に捧げられることはなく、それが死亡したときにそのコントローラーはカードを引かない。
- そのコントローラーにカード1枚を引かせる誘発型能力は、終了ステップ中にあなたがそれを生け贄に捧げたときだけでなく、何らかの理由でそれが死亡したときにも誘発する。

新能力語：団結

舞台座一家の派閥は団結という新能力語との繋がりを活かす。団結は特定のルール上の意味を持たないが、「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、……」という同じ誘発条件を持つ能力の前に必ず現れる。

《従者つきの社交家》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/1

団結 — 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、従者つきの社交家は+1/+1の修整を受ける。

新メカニズム：盾カウンター

幹旋屋一家はあらゆる種類の危険から守ることができ、また盾カウンターと関わりがある。盾カウンターが置かれているパーマネントがダメージを受けるか効果によって破壊されるなら、代わりに盾カウンター1個が取り除かれる。

《安全の加護》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。その上に盾カウンター1個を置く。(それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにその上から盾カウンター1個を取り除く。)

占術1を行う。

《ロウクスの打撃手》

{5}{G}

クリーチャー — サイ・兵士

6/3

ロウクスの打撃手は盾カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(これがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにこれの上から盾カウンター1個を取り除く。)

ロウクスの打撃手の上に盾カウンターがあるかぎり、これはトランプルを持つ。

- 盾カウンターはプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げることを妨げない。
- これにより盾カウンターを取り除くことはクリーチャーを再生することと同じではない。
- ダメージを受けるパーマネント1体の上に1個以上の盾カウンターが置かれていた場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- 盾カウンターを持つパーマネントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージは与えられ、盾カウンターも取り除かれる。
- 盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源により軽減できないダメージを与えられた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- 「盾」とはクリーチャーが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているクリーチャーがその能力を失ったなら、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。
- 《一時しのぎの協定》という古いカードは、パーマネント1つの上に盾カウンターを置く能力を持って印刷された。このカードは「一時しのぎカウンター」を使用するように変更が行われ、この古いカードへ新しい機能が導入されるのは避けられた。

再録キーワード能力：秘匿

『ニューカペナの街角』におけるレアのエンチャントのサイクルには、秘匿5を持つものがある。秘匿とは2007年のローウィンのリリース時、人気の土地のサイクルでマジックに導入された。戻ってくるに際し、メカニズムの機能の仕方に関する詳細の一部が更新され、テンプレートやデザインが現在の基準に揃えられている。このセットで秘匿を持つカードは以下の通り：

《墓所細工》

{2}{B}

エンチャント

秘匿5 (このエンチャントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、その後残りを一番下に無作為の順番で置く。)

あなたのアップキープの開始時に、あなたはカード3枚を切削してもよい。その後、あなたの墓地に20枚以上のカードがあるなら、あなたはマナ・コストを支払うことなくその追放されているカード1枚をプレイしてもよい。

- 「秘匿N」は「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードN枚を見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、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。その追放されたカードは『このカードを追放したパーマネントをコントロールしているどのプレイヤーも、追放領域にあるこのカードを見てもよい。』を得る。」という意味である。
- 以前は、秘匿を持つパーマネントはタップ状態で戦場に出ていた。この能力は秘匿の定義から除外された。古いカードは「[このパーマネント]はタップ状態で戦場に出る。」と書かれた追加の段落を持つように変更が行われ、今は秘匿4を持つ。

- 秘匿によってあなたのライブラリーの一番下に置かれる残りのカードは、今は望む順番ではなく、無作為の順番で置くようになっている。

『ニューカペナの街角』 セット本体のカード別注釈

《悪魔的な客室係》

{2}{R}

クリーチャー — デビル・戦士

1/3

トランプル、速攻

団結 — 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、悪魔的な客室係のパワーを 2 倍にする。

- クリーチャーのパワーを 2 倍にするとは、「そのクリーチャーは + X/+ 0 の修整を受ける。X はこの能力の解決時のそのパワーに等しい。」という意味である。

《斡旋屋一家の魔除け》

{G}{W}{U}

インスタント

以下から 1 つを選ぶ。

- 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やプレインズウォーカーのうち 1 体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は + 1/+ 0 の修整を受ける。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。
- エンチャント 1 つを対象とする。それを破壊する。
- カード 2 枚を引く。

- あなたは《斡旋屋一家の魔除け》の 1 つ目のモードを選択できるのは、対戦相手に対象とするクリーチャーやプレインズウォーカーがいるときのみである。

- あなたが 1 つ目のモードを選び、《斡旋屋一家の魔除け》の解決時にあなたのクリーチャーが適正な対象でなかった場合、ダメージは与えられない。

- あなたが 1 つ目のモードを選び、《斡旋屋一家の魔除け》の解決時に対戦相手のクリーチャーやプレインズウォーカーが適正な対象でなかった場合も、あなたのクリーチャーは + 1/+ 0 の修整を受ける。

《斡旋屋一家の隆盛》

{G}{W}{U}

エンチャント

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 個を置き、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上にそれぞれ忠誠カウンター 1 個を置く。

- 《斡旋屋一家の隆盛》の能力の解決時に何らかの方法によりクリーチャーとプレインズウォーカーの両方であるパーマネントは、+ 1/+ 1 カウンター 1 個と忠誠カウンター 1 個の両方を得る。

《安全の加護》

{W}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。その上に盾カウンター 1 個を置く。(それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにその上から盾カウンター 1 個を取り除く。)

占術 1 を行う。

- 《安全の加護》が解決を試みた時点でその対象が不適正であったなら、これはスタックから取り除かれ、このコントローラーは占術を行わない。

《異端の法務官、ウラブラスク》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

4/4

速攻

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

各対戦相手のアップキープの開始時に、このターン、次にそのプレイヤーがカード1枚を引くなら、代わりに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。このターン、そのプレイヤーはそれをプレイしてもよい。

- プレイヤーはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、そのプレイヤーのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、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。

《忌まわしい印章》

{B}

ソーサリー

犠牲1（あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが1以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、この呪文をコピーし、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。）

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それがこのターンに戦闘ダメージでないダメージを受けていたなら、忌まわしい印章はそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。そうでないなら、忌まわしい印章はそれに1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

- このターン、あなたが、戦闘ダメージ以外のダメージを受けていないクリーチャーやプレインズウォーカーを対象にして《忌まわしい印章》を唱え、その犠牲コストを支払うことを選び、その対象を変更しないことを選んだなら、そのコピーは1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを回復する。その後、コピー元の呪文は解決する。それは3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを回復する。

《宴の結節点、ジェットミア》

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

伝説のクリーチャー — 猫・デーモン

5/4

あなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしているかぎり、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+1/+0の修整を受け警戒を持つ。

あなたが6体以上のクリーチャーをコントロールしているかぎり、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さらに+1/+0の修整を受けトランプルを持つ。

あなたが9体以上のクリーチャーをコントロールしているかぎり、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さらに+1/+0の修整を受け二段攻撃を持つ。

- 二段攻撃を持つクリーチャーが1つ目の戦闘ダメージ・ステップ中にダメージを与えた後、2つ目の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを与える前に二段攻撃を失ったなら、それは2つ目の戦闘ダメージ・ステップでダメージを与えない。特にこれは、あなたの9体目のクリーチャーが1回目の戦闘ダメージ・ステップで死亡した場合、残りのあなたのクリーチャーは、何かによって二段攻撃が与えられないかぎり戦闘ダメージを再び与えることはないことを意味する。

《裏通りの暴れ者》

{1}{U}

クリーチャー — セファリッド・ならず者

3/3

防衛

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの中のカウンターが2以上であるかぎり、裏通りの暴れ者は防衛を持たないかのように攻撃できる。

- 《裏通りの暴れ者》の能力はカウンターが2個以上であるかを見る。カウンターの種類が同じであろうが異なろうが、置かれているパーマネントが同じであろうが異なろうが関係ない。

《エイヴンの心臓刺し》

{U}{B}

クリーチャー — 鳥・暗殺者

1/1

飛行

あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があるかぎり、エイヴンの心臓刺しは+2/+2の修整を受け接死を持つ。

エイヴンの心臓刺しが死亡したとき、カード2枚を切削し、その後カード1枚を引く。

- あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があり、その後一部が取り除かれ、それらのカードの中に4種類以下のマナ総量しかなくなった場合、《エイヴンの心臓刺し》は直ちにそのパワーとタフネスのボーナスを失う。特に、それが負っているダメージがそのタフネスより大きくなった場合、これより死亡することがある。
- 「あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある」とは、それらのカードの中に少なくとも5種類の異なるマナ総量があるという意味である。
- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのマナ総量は0である。

《黄金犬》

{R}

アーティファクト・クリーチャー — 宝物・犬

1/1

先制攻撃

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。）

{T}, 黄金犬を生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 何らかの効果が宝物を参照するなら、それは宝物・アーティファクト・トークンだけではなく、あらゆる宝物・アーティファクトを意味する。
- クリーチャーが持っているとしても、宝物はアーティファクト・タイプでありクリーチャー・タイプではない。同様に、犬は常にクリーチャー・タイプでありアーティファクト・タイプではない。
- 《黄金犬》はクリーチャーであるため、これが速攻を持っていない限り、これが戦場に出たターンやプレイヤーがこれのコントロールを得たターンに{T}能力を起動することはできない。

《終わりなき迂回》

{G}{W}{U}

インスタント

呪文や、土地でないパーマネントや、墓地にあるカードのうち1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

- 《終わりなき迂回》が呪文1つを対象としていて、《終わりなき迂回》が解決する前にその呪文が打ち消されたかオーナーの墓地に置かれたなら、それは同じオブジェクトではなく、オーナーのライブラリーの一番上か一番下に置かれることはない。

- 《終わりなき迂回》は呪文を打ち消さない。これにより、打ち消すことができない呪文をオーナーのライブラリーの一番上か一番下に置くことができる。

《改変ドア》

{2}{G}

アーティファクト

{1}, {T}, クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから、その生け贄に捧げたクリーチャーの色の種類数に 1 を足した数に等しい種類数の色であるクリーチャー・カード 1 枚を探す。そのカードを追放し、その後ライブラリーを切り直す。あなたは追放されているカード 1 枚を唱えてもよい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《改変ドア》の能力は色の種類数を数えるよう指示するが、それらの色が何色であったかは記録しない。例えば、あなたが他の色を持たない緑のクリーチャー 1 体を生け贄に捧げたなら、その色に緑を含むかどうかに関わらず、ちょうど 2 色であるクリーチャー・カード 1 枚を探す。
- あなたが無色のクリーチャー 1 体を生け贄に捧げたなら、あなたのライブラリーからちょうど 1 色であるクリーチャー 1 体を探さなければならない。あなたが 5 色のクリーチャー 1 体を生け贄に捧げたなら、マジックには 6 色のクリーチャー・カードがないため、あなたはクリーチャーを見つけることはできない。
- これにより唱える呪文を唱えるためのコストはすべて支払わなければならない。
- あなたがその呪文を唱えることを選んだなら、《改変ドア》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。
- あなたは、その生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間の色の種類数を数える。特に、それが両面カードかこれでないクリーチャーのコピーであった場合、それは墓地での色の種類数とは異なることがある。

《果敢な逃亡》

{R}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは +1/+0 の修整を受け先制攻撃を得る。占術 1 を行う。

- その呪文が解決する時にその対象が適正でなかった場合、このコントローラーは占術を行えない。

《狩りに出るビビアン》

{4}{G}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ビビアン

4

+2：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、あなたのライブラリーから、そのクリーチャーよりマナ総量が 1 大きいクリーチャー・カード 1 枚を探し、戦場に出し、その後ライブラリーを切り直す。

+1：カード 5 枚を切削し、その後これにより切削した望む枚数のクリーチャー・カードをあなたの手札に加える。

-1：緑の 4/4 のサイ・戦士・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- あなたは《狩りに出るビビアン》の 1 つ目の能力を、クリーチャー 1 体を生け贄に捧げることなく起動してもよい。そうしたなら、その能力は何もしない。

《貴頭廊一家の悪魔信者》

{U}{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・戦士

1/4

接死、速攻

貴頭廊一家の悪魔信者が攻撃するたび、あなたがデビル・トークンをコントロールしていない場合、「このクリーチャーが死亡したとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち 1 つ

を対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ、赤の1/1のデビル・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

- 《貴顕廊一家の悪魔信者》の誘発型能力は「場合のルール」に従う。これは、その能力の誘発時と解決時の両方で、あなたがデビル・トークンをコントロールしているかどうかを見ることを意味する。つまり、これは《貴顕廊一家の悪魔信者》2体で攻撃することによってデビル・トークン1つのみが生成されることを意味する。

《貴顕廊一家の新入り》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・市民

3/1

{4}{U/R}, あなたの墓地にある貴顕廊一家の新入りを追放する：カード2枚を引き、その後カード1枚を捨てる。

- あなたの墓地から《貴顕廊一家の新入り》を追放することは、その能力のコストの支払いの一部である。これは、どのプレイヤーも対応してあなたがコストを支払う前にこれをあなたの墓地から取り除くことはできないということの意味する。

《貴顕廊一家の隆盛》

{U}{B}{R}

エンチャント

あなたの各ターン中に1回、他のコストの支払いに加えてクリーチャー1体を生け贄に捧げることで、あなた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呪文1つを唱えてもよい。これにより唱えられた呪文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。

- これによりあなたの墓地にある出来事・呪文を唱えたなら、それは出来事ルールによって生成された置換効果によって解決に際して追放され、あなたは後になって追放領域にあるそのクリーチャー・カードを唱えてもよい。

《希望の源、ジアーダ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

2/2

飛行、警戒

あなたがコントロールしていてこれでないすべての天使は、あなたがすでにコントロールしている天使1体につき1個の+1/+1カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出る。

{T}：{W}を加える。このマナは天使・呪文を唱えるためにしか支払えない。

- 「あなたがすでにコントロールしている天使」とは《希望の源、ジアーダ》を含めた、戦場に出てくる天使以外であなたがコントロールしている天使を意味する。戦場にある一部あるいはすべての天使が《希望の源、ジアーダ》の後に戦場に出たものであっても構わない。

《救出専門家》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/2

絆魂

救出専門家が戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が2以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。あなたが救出専門家をコントロールし続けているかぎり、そのクリーチャーでは攻撃もブロックもできない。

- 《救出専門家》が戦場を離れた後は、戻されたクリーチャーは通常通り攻撃もブロックもできる。《救出専門家》がその能力を解決する前に戦場を離れたなら、戻されたクリーチャーはただちに通常通り攻撃もブロックもできるようになる。

《近代性の模範》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 天使・戦士

2 / 2

飛行

{3}：ターン終了時まで、近代性の模範は+ 1/+ 1の修整を受ける。ちょうど3色のマナがこの能力を起動するために支払われていたなら、代わりにこれの上に+ 1/+ 1カウンター1個を置く。

- 無色は色ではない。同様に、能力に支払われた色の種類数を決定する時に無色のマナは数えない。

《砕かれた熾天使》

{4}{W}{U}{B}

クリーチャー — 天使・ならず者

4 / 4

飛行

砕かれた熾天使が戦場に出たとき、あなたは3点のライフを得る。

{2}、あなたの手札にある砕かれた熾天使を追放する：土地1つを対象とする。砕かれた熾天使が追放領域から唱えられるまで、それは「{T}：{W}か{U}か{B}を加える。」を得る。砕かれた熾天使が追放され続けているかぎり、あなたはこれを唱えてもよい。

- 《砕かれた熾天使》が追放領域から唱えられている間も、あなたは《砕かれた熾天使》がその土地に与えているマナ能力を使用してよい。
- 《砕かれた熾天使》が唱えられることなく追放領域から取り除かれた場合、その土地はこの能力を持ち続ける。

《契約紡ぎ、ファルコ・スパーラ》

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

伝説のクリーチャー — 鳥・デーモン

3 / 3

飛行、トランプル

契約紡ぎ、ファルコ・スパーラは盾カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

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。

他のコストの支払いに加えてあなたがコントロールしているクリーチャー1体の上からカウンター1個を取り除くことで、あなたはあなたのライブラリーの一番上から呪文1つを唱えてもよい。

- クリーチャー1体の上からカウンター1個を取り除くことは呪文を唱えるための追加コストであり、例えば犠牲など、その呪文が持つ他の追加コストや代替コストと組み合わせることがある。
- これによりあなたが犠牲を持つ呪文を唱えたなら、あなたはコストを任意の順で支払うことができる。つまり、クリーチャーからカウンターを取り除き、その後でそのクリーチャーを犠牲コストの支払いのために生け贄に捧げることができる。+ 1/+ 1カウンターを取り除くことでクリーチャーのパワーが減り、そのクリーチャーを犠牲コストの支払いに充てられなくなることもありうる。

《下水クロコダイル》

{5}{U}

クリーチャー — クロコダイル

4 / 6

{3}{U}：このターン、下水クロコダイルはブロックされない。あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があるなら、この能力を起動するためのコストは{3}少なくなる。

- 能力を起動するためのコストが決定されるのは、マナ能力が起動される前に1回だけである。例えばマナ能力のためにあなたの墓地から《ジャック・オー・ランタン》を追放するなど、その時点以降にあなたの墓地からカードが取り除かれた場合、それによりあなたの墓地のマナ総

量の種類数が4以下に減らされたとしても、これは《下水クロコダイル》を唱えるためのコストには影響しない。

- 「あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある」とは、これらのカードの中に5種類以上の異なるマナ総量があることを意味する。
- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのマナ総量は0である。

《解脱の魂》

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

クリーチャー — アバター

5/7

解脱の魂が戦場に出たとき、これでも土地でもないパーマネント最大3つを対象とする。それらを破壊する。それらの各パーマネントにつきそれぞれ、そのコントローラーは飛行を持つ白の3/3の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《解脱の魂》の誘発型能力が解決する際に、対象にしたパーマネントが適正な対象でなくなっていた場合、そのコントローラーは、そのパーマネントについては天使1体を生成しない。
- 《解脱の魂》の誘発型能力が解決する際に、パーマネントが適正な対象であるが盾カウンターを持つなどの理由で破壊されない場合、そのコントローラーはそのパーマネントについて天使1体を生成する。

《光素の泉》

{2}{W}

アーティファクト

{W}, {T}, あなたがコントロールしているタップ状態のクリーチャー1体をアンタップする：緑白の1/1の市民・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{W}{W}, {T}, あなたがコントロールしているタップ状態のクリーチャー2体をアンタップする：カード1枚を引く。

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, あなたがコントロールしているタップ状態のクリーチャー15体をアンタップする：あなたはこのゲームに勝利する。

- クリーチャーをアンタップすることは、《光素の泉》のすべての能力のコストの一部である。あなたが能力を起動し始めた後、そのコストを支払ってそれを起動し終えるまでは、他のプレイヤーは処理を行うことはできない。特に、プレイヤーは、あなたがその能力のコストを支払うことを防ぐために戦場からクリーチャーを取り除く処理を行うことはできない。
- マナ能力の起動は能力の起動に伴うコストの支払いの前に行われる。そのため、《アヴァシンの巡礼者》のようなタップしてマナを出せるクリーチャーをコントロールしているなら、それをタップしてマナを出し、それをアンタップして《光素の泉》の起動コストを支払うことができる。

《構造的突撃》

{3}{R}{R}

ソーサリー

すべてのアーティファクトを破壊し、その後構造的突撃は各クリーチャーにそれぞれ、このターンに戦場から墓地に置かれ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。

- 《構造的突撃》は、《構造的突撃》によって破壊されたアーティファクトだけでなく、このターンに何らかの理由によって戦場から墓地に置かれたアーティファクトの数を数える。
- 《構造的突撃》がすべてのアーティファクトを破壊する際に、プレイヤーが盾カウンターが置かれているアーティファクト・クリーチャーをコントロールしているなら、《構造的突撃》が各クリーチャーにそれぞれダメージを与える前に盾カウンター1個が取り除かれる。そのアーテ

ィファクト・クリーチャーの上に他の盾カウンターが置かれていないかぎり、そのダメージは軽減されない。

《断れない提案》

{U}

インスタント

クリーチャーでない呪文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宝物・トークン2つを生成する。(それらは、「{T},このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

- 《断れない提案》の解決時に対象が適正でなくなった場合、宝物・トークンは生成されない。
- 対象の解決時には適正であるが、何らかの理由で呪文を打ち消すことができなかった場合も、そのコントローラーは宝物・トークン2つを生成する。

《豪火を放て》

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

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。豪火を放てはそれに7点のダメージを与える。この方法でこれが余剰のダメージを与えたとき、対戦相手1人がコントロールしていてマナ総量はその余剰のダメージの点数以下であ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。

- それに与えられたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージがクリーチャーに与えられる。通常、これは、そのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーが既に負っているダメージも考慮する。
- それに与えられたダメージの点数が、そのダメージを受ける時点で残っていた忠誠カウンターの個数よりも大きかった場合、余剰のダメージがプレインズウォーカーに与えられている。
- パーマネントが0点の余剰のダメージを受けることはない。

《五者会談》

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

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード10枚を追放する。このターン、それらの中からちょうど3色である任意の数の呪文を唱えてもよい。{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}を加える。このマナはちょうど3色である呪文を唱えるためにしか支払えない。

- あなたは、それらが同じ3色でなかったとしても、これにより追放されたカードの中からちょうど3色である望む呪文を唱えてもよい。たとえば、白青黒の呪文を唱え、その後黒赤緑の呪文を唱えてもよい。
- 《五者会談》によって生成されたマナは、それが持つ不特定マナの部分や追加コストも含め、ちょうど3色である呪文のコストの一部として使用できる。

《魚の餌になる》

{2}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

魚の餌になるが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップし、あなたは「このクリーチャーはブロックされない。」を持つ青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体を生成する。エンチャントしているクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 《魚の餌になる》によって対象とされたクリーチャーが、これが解決する時点で適正な対象でなかった場合、スタックにある《魚の餌になる》はこれのオーナーの墓地に置かれる。これは戦場に出ることなく、そのプレイヤーの墓地に置かれる。つまりこれは、このコントローラーは魚・トークンを生成しないことを意味する。

《策謀の故買人》

{W}{U}

クリーチャー — 人間・市民

2/3

策謀の故買人が戦場に出るに際し、あなたは土地でないパーマネント1つを選んでもよい。

その選ばれたパーマネントの起動型能力は起動できない。

策謀の故買人はその選ばれたパーマネントが持ち忠誠度能力でないすべての起動型能力を持つ。あなたはそれらの能力を起動するためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 《策謀の故買人》は起動型能力のみを得る。これはキーワード能力（起動型能力であるものを除く）、誘発型能力、常在型能力を得ない。
- 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の含む。
- 一部の起動型能力は《策謀の故買人》により起動されたときに何もしない。たとえば、選ばれたパーマネントが装備能力を持つ装備品であった場合、これはパーマネントにつけることができるサブタイプ（オーラ、装備品、城砦）のうちの一つではないため、その装備能力を起動することによって《策謀の故買人》はついた状態にはならない。
- 《策謀の故買人》が得る能力がそのパーマネントをカード名で参照する場合、《策謀の故買人》が持つ能力は代わりに《策謀の故買人》を参照する。

《産業のタイタン》

{4}{G}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル

7/7

到達、トランプル

産業のタイタンが戦場に出たとき、以下から2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。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは5点のライフを得る。
- 緑の4/4のサイ・戦士・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クリーチャー1体の上に盾カウンター1個を置く。
- 《産業のタイタン》の誘発型能力の1つ目と2つ目のモードのみが対象をとる。それらのモードの1つと3つ目や4つ目のモードが選ばれ、解決時にその唯一の対象が不適正になっていた場合、その能力は解決されず、どのモードも効果を持たない。

《雑集家、ラグレーラ》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/3

雑集家、ラグレーラが戦場に出たとき、これでない望む数のクリーチャーを、それぞれコントローラーが異なるように選んで対象とする。雑集家、ラグレーラが戦場を離れるまで、それらを追放する。追放されているカード1枚がこれによりあなたのコントロール下で戦場に出たとき、それの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 「これにより」は、《雑集家、ラグレーラ》が戦場を離れる結果として戦場に出るカードを参照している。
- 《雑集家、ラグレーラ》の能力の最後の部分は、その戦場に出たときに誘発する能力の解決時に設定される遅延誘発型能力である。《雑集家、ラグレーラ》が何らかの効果によって能力を失ったり、何かのコピーになったりしても、それが戦場を離れたときに誘発する。

《屍体洗淨屋》

{2}{B}{B}

クリーチャー — オーガ・ならず者

3/3

接死

あなたがコントロールしていてこれでもトークンでもないクリーチャー1体が死亡するたび、屍体洗淨屋は謀議する。

屍体洗淨屋が死亡したとき、あなたの墓地にありパワーがこれのパワー以下でありならず者でもこれでもないクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《屍体洗淨屋》が戦場にあった最後の瞬間のパワーの値を用いて、これの最後の能力の適正な対象を決定する。

《死体の爆発》

{1}{B}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放する。

死体の爆発は各クリーチャーや各プレインズウォーカーに、その追放されたカードのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたが《死体の爆発》を唱え始めた後では、コストとしてクリーチャー・カードを追放することを防ぐために対応してあなたの墓地にあるカードを取り除けるようなタイミングは存在しない。
- 追放されたカードが墓地にあった最後の瞬間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。

《屍体の掘り起こし》

{2}{B}

インスタント

犠牲1（あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが1以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。）

カード2枚を切削し、その後、あなたは「あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に戻す。」を選んでよい。（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。）

- 《屍体の掘り起こし》を解決中にあなたが切削したクリーチャー・カードに限らず、あなたの墓地にある望むクリーチャー・カード1枚を手札に戻してもよい。

《死の偽装》

{1}{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+2/+0の修整を受け、「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻し、あなたは宝物・トークン1つを生成する。」を得る。（それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

- 宝物・トークンはそのクリーチャーのコントローラーによって生成されるが、《死の偽装》のコントローラーや、そのクリーチャーのオーナーとは異なることがある。
- 対象となるクリーチャーがトークンであった場合も、それが死亡したときにこの能力は誘発する。そのコントローラーがそのトークンを戦場に戻すことはないが、宝物・トークン1つを生成する。

《染みついた耽溺》

{U}{B}

インスタント

カード2枚を引く。その後、あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があるのでないかぎり、カード1枚を捨てる。

- 「あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある」とは、これらのカードの中に少なくとも5種類の異なるマナ総量があることを意味する。
- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのマナ総量は0である。

《市民の鉄槌》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

市民の鉄槌が戦場に出たとき、緑白の1/1の市民・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、市民の鉄槌をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、「{W}, {T}, 市民の鉄槌を生け贄に捧げる：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。」を持つ。

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

- 他のプレイヤーが、装備しているクリーチャーのコントロールを得たが装備品のコントロールを得なかった場合、そのプレイヤーは自分がコントロールしていないパーマネントを生け贄に捧げることを含むコストを支払えないため、装備品が与える能力を起動できない。

《終末の影》

{13}{B}{B}

クリーチャー — アバター

7/7

あなたのライフ総量が初期ライフ総量より少ないなら、この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはその差に等しい。

- 双頭巨人戦ではあなたの初期ライフ総量はあなたのチームのゲーム開始時のライフ総量であり、あなたの現在のライフ総量はあなたのチームの現在のライフ総量である。

《祝祭の出迎え》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

団結 — 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、以下からこのターンにまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- 祝祭の出迎えの上に+1/+1カウンター1個を置く。
- 宝物・トークン1つをタップ状態で生成する。
- あなたは2点のライフを得る。

- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、あなたはスタックにある誘発型能力1つにつきそれぞれ異なるモードを選ばなければならない。3体以上のクリーチャーが同時に戦場に出たとき、その選択は最初の3体のみに行う。

《焼却するもの、ジアトラ》

{3}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — デーモン・ドラゴン

6/6

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、あなたはこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、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。焼却するもの、ジアトラはそれにその生贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与え、あなたは宝物・トークン3つを生成する。

- そのカードが墓地にあった最後の瞬間のパワーを用いて、《焼却するもの、ジアトラ》が与えるダメージの点数を決定する。

《証人保護》

{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すべての能力を失い、「れっきとした実業家」という名前で基本のパワーとタフネスが1/1である緑白の市民・クリーチャーである。(それはそれ以外のすべての色やカード・タイプやクリーチャー・タイプや名前を失う。)

- エンチャントしているクリーチャーがクリーチャー・タイプの他に、装備品や機体や祭殿のような何らかのサブタイプを持っていた場合も、これらをすべて失う。
- 何らかの効果によってプレイヤーがカードの名前を選ぶよう指示された場合、クリーチャーが現在その名前を持っていたとしても、そのプレイヤーは「れっきとした実業家」を指定することはできない。

《書庫荒らし》

{1}{R}

ソーサリー

犠牲 1 (あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが1以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。)

あなたのライブラリーが一番上にあるカード2枚を追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、呪文や能力がスタック上になく、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。

《真実の抽出》

{1}{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

・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エンチャントやプレインズウォーカーであるカード1枚を選んでよい。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはエンチャント1つを生け贄に捧げる。

- 1つ目のモードでは、対戦相手が自分の手札の中にクリーチャーやエンチャントやプレインズウォーカーを持っていたとしても、あなたが望まないならカード1枚を選ばなくてもよい。

《真鍮の拳》

{4}

アーティファクト — 装備品

あなたがこの呪文を唱えたとき、それをコピーする。(そのコピーはトークンになる。)

装備しているクリーチャーに2つ以上の装備品がついているかぎり、それは二段攻撃を持つ。

装備{1} ({1}:あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。)

装備はソーサリーとしてのみ行う。)

- 二段攻撃が複数あっても、攻撃の回数は増えない。そのクリーチャーが戦闘ダメージを与えるのは2回である。
- パーマネント・呪文のコピーはトークンとして戦場に出る。これはトークンを生成する効果と同じではなく、トークンを生成することを参照しているいかなる効果もパーマネント・呪文のコピーには適用されない。

《ジアトラの特使》

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

クリーチャー — ヴィーアシーノ・戦士

5/4

トランプル

ジアトラの特使がプレイヤー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1枚を見る。あなたは「あなたのライブラリーの一番上から土地1つをプレイするか、あなたのライブラリーの一番上からmana総量がその与えたダメージ以下である呪文をmana・コストを支払うことなく唱える。」を選んでよい。そうしないなら、そのカードをあなたの手札に加える。

奇襲{2}{B}{R}{G}

- 2つ目の能力の「そうしないなら」は、あなたがライブラリーの一番上から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしたかを参照する。あなたが呪文を唱えたかどうかだけではない。

《ジアーダの贈り物、ラクシオール》

{1}

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、その上にあるカウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

装備しているパーマネントはプレインズウォーカーでなく、他のタイプに加えてクリーチャーである。

(忠誠度能力は起動できる。)

プレインズウォーカーに装備{1}

装備{3}

- 「プレインズウォーカーに装備」とは装備能力の変種である。「プレインズウォーカーに装備 [コスト]」は「[コスト]:あなたがコントロールしているプレインズウォーカー1体を対象とする。このパーマネントをそれに、そのプレインズウォーカーがクリーチャーであるかのようにつける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- これでない効果によりそのプレインズウォーカーがパワーとタフネスを持つクリーチャーにならないかぎり、装備しているプレインズウォーカーの基本のパワーとタフネスは0/0である。

《ジェットミアの情婦、ジニー・フェイ》

{R/G}{G}{G/W}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

3/3

あなたが1つ以上のトークンを生成するなら、代わりにあなたは「それに等しい数の、速攻を持つ緑の2/2の猫・クリーチャー・トークンか、それに等しい数の、警戒を持つ緑の3/1の犬・クリーチャー・トークンを生成する。」を選んでよい。

- そのトークンの特性は、速攻を持つ緑の2/2の猫・クリーチャー・トークンか、警戒を持つ緑の3/1の犬・クリーチャー・トークンに完全に置き換えられる。それらはそのトークンが持つはずであった他の能力を持たない。トークンを生成する効果内で指定されていること（たとえばタップ状態、攻撃している、「そのトークンは速攻を得る。」、「戦闘の終了時、そのトークンを追放する。」など）は適用される。

《受難の天使》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ナイトメア・天使

5/3

飛行

あなたがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、その値の2倍に等しい枚数のカードを切削する。

- あなたがあなたのライブラリーにあるカードより多い枚数のカードを切削するなら、あなたのライブラリーのカードをすべて切削する。

- あなたがその値の2倍に等しい枚数のカードを切削できなくとも、あなたに与えられるダメージは軽減される。
- 何らかの理由でダメージを軽減できなかった場合も、あなたはその値の2倍に等しい枚数のカードを切削する。

《スパーラの審判者》

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

クリーチャー — 猫・市民

4/4

スパーラの審判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。次のあなたのターンまで、それでは攻撃もブロックもできない。

{2}, あなたの手札にあるスパーラの審判者を追放する：土地1つを対象とする。スパーラの審判者が追放領域から唱えられるまで、それは「{T}：{G}か{W}か{U}を加える。」を得る。スパーラの審判者が追放され続けているかぎり、あなたはこれを唱えてもよい。

- 《スパーラの審判者》が追放領域から唱えられている間も、あなたは《スパーラの審判者》がその土地に与えているマナ能力を使用してよい。
- 《スパーラの審判者》が唱えられることなく追放領域から取り除かれた場合、その土地はこの能力を持ち続ける。

《聖域の番人》

{4}{W}{W}

クリーチャー — 天使・兵士

5/5

飛行

聖域の番人は、盾カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

聖域の番人が戦場に出るか攻撃するたび、あなたがコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体の上からカウンター1個を取り除いてもよい。そうしたなら、カード1枚を引き、緑白の1/1の市民・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《聖域の番人》の誘発型能力により、あなたは盾カウンターだけでなく、望む種類のカウンターを取り除くことができる。

《詮索する新聞記者》

{U}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

詮索する新聞記者が戦場に出たとき、カード2枚を切削する。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置く。)

あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があるかぎり、詮索する新聞記者は+1/+1の修整を受け絆魂を持つ。

- あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があり、その後に一部が取り除かれ、それらのカードの中に4種類以下のマナ総量しかなくなった場合、《詮索する新聞記者》はパワーとタフネスのボーナスを即座に失う。特に、それが負っているダメージがそのタフネスより大きかった場合、これより死亡することがある。
- 「あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある」とは、これらのカードの中に少なくとも5種類の異なるマナ総量があることを意味する。
- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのマナ総量は0である。

《全知の調停者》

{4}{U}{U}

クリーチャー — アバター

5/4

飛行

全知の調停者が戦場に出るか攻撃するたび、カード2枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたがカード1枚を捨てるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。次のあなたのターンまで、それは $-X/-0$ の修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあるすべてのカードの中のマナ総量の種類数に等しい。

- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ総量を決定する時には、Xは0である。
- 土地・カードのマナ総量は0である。

《壮麗なる変化》

{2}{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーのうち1つを対象とする。ターン終了時まで、それは4/4の天使・アーティファクト・クリーチャーになり、飛行を得る。

カード1枚を引く。

- 《壮麗なる変化》は、クリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《壮麗なる変化》が解決した後に適用し始める、パワーやタフネスを設定する効果はこの効果を上書きする。
- 対象となるアーティファクトやクリーチャーは、その元の能力や色があれば保持する。

《組織の潜入者》

{2}{U}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

3/3

飛行

あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があるかぎり、組織の潜入者は $+2/+2$ の修整を受ける。

- あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があり、その後に一部が取り除かれ、それらのカードの中に4種類以下のマナ総量しかなくなった場合、《組織の潜入者》はそのパワーとタフネスのボーナスを失う。特に、それが負っているダメージがそのタフネスより大きかった場合、これにより死亡することがある。
- 「あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある」とは、これらのカードの中に少なくとも5種類の異なるマナ総量があることを意味する。
- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのマナ総量は0である。

《損切り》

{4}{U}{U}

ソーサリー

犠牲2（あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが2以上のクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、この呪文をコピーし、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

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枚数の端数を切り捨てた半分の枚数のカードを切削する。

- あなたが《損切り》を唱え、これをコピーして同一のプレイヤーを対象とした場合、そのプレイヤーは自分のライブラリーの半分のカードを切削し、その後に残ったものの半分のカードを切削する。そのプレイヤーは自分のライブラリー全体を切削するわけではない。

《溜め池のクラーケン》

{2}{U}{U}

クリーチャー — クラーケン

6/6

トランプル、護法{2}

各戦闘の開始時に、溜め池のクラーケンがアンタップ状態である場合、どの対戦相手でも自分がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップしてよい。そうしたなら、あなたは溜め池のクラーケンをタップし、「このクリーチャーはブロックされない。」を持つ青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- この誘発型能力のためにアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップするかどうかを決定するとき、プレイヤーは《溜め池のクラーケン》がどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するかを知らない。
- 各対戦相手はターン順にそれぞれ、ターン順で先であるプレイヤー1人がクリーチャー1体をタップすることをすでに選んでいたとしても、《溜め池のクラーケン》の誘発型能力の解決時にアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップするかどうかを選んでもよい。各戦闘で、《溜め池のクラーケン》のコントローラーは魚・クリーチャー・トークン最大1体を生成する。何体のクリーチャーがタップされたとしても関係ない。

《大都市の天使》

{2}{W}{U}

クリーチャー — 天使・兵士

3/1

飛行

あなたがカウンターが置かれている1体以上のクリーチャーで攻撃するたび、カード1枚を引く。

- 《大都市の天使》の最後の能力は、あなたが1個以上のカウンターが置かれている1体以上のクリーチャーで攻撃するたびに誘発する。その解決時にちょうど1枚のカードを引く。カウンターが置かれている攻撃クリーチャーが何体いようと関係ない。

《血生臭いスパイ》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2/3

威迫、絆魂

{1}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：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。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある場合、あなたは2点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《血生臭いスパイ》の誘発型能力は、その能力の誘発時と解決時の両方で、あなたの墓地にあるカードの中のマナ総量の種類数を見る。その能力の解決時にこれらのカードの中に5種類以上のマナ総量がなかった場合、あなたは2点のライフを支払うことはできない。
- 「あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある」とは、それらのカードの中に少なくとも5種類の異なるマナ総量があることを意味する。
- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。

- あなたの墓地にあるカードのmana総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのmana総量は0である。

《致命的遺恨》

{B}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げる。

各対戦相手はそれぞれ、その生け贄に捧げられたパーマネントと共通のタイプを持ち自分がコントロールしているパーマネント1つを選び、それを生け贄に捧げる。

カード1枚を引く。

- 何らかの効果によりプレイヤーがmana・コストを支払うことなく《致命的遺恨》を唱える場合も、そのプレイヤーは土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げる追加コストを支払わなければならない。
- プレイヤーが《致命的遺恨》をコピーした場合、各対戦相手がそれぞれのパーマネントを選ぶか決定するために、コピー元の呪文の支払いとして生け贄に捧げられたパーマネントの特性を用いる。

《超能力すり》

{4}{U}

クリーチャー — セファリッド・ならず者

3/2

超能力すりが戦場に出たとき、これは謀議する。これによりこれが謀議したとき、土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。(クリーチャーが謀議するなら、カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーが謀議するよう指示して、そのクリーチャーが戦場を離れた場合も、そのクリーチャーは謀議する。たとえば《超能力すり》の能力のような「[そのクリーチャー]が謀議するとき」に誘発する能力は誘発する。
- 対象とするパーマネントは《超能力すり》が謀議した後に選ぶ。

《帳簿裂き》

{1}{U}

クリーチャー — 鳥・アドバイザー

1/3

飛行

プレイヤー1人が各ターンの自分の2つ目の呪文を唱えるたび、帳簿裂きは謀議する。(カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 《帳簿裂き》が戦場に出る前に唱えられた呪文は含める。《帳簿裂き》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文であったなら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- このカードを重要書類の近くでプレイしてはならない。起こることに対しては我々は責任を負えないからだ。

《敵対するもの、オブ・ニクシリス》

{1}{B}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ニクシリス

3

犠牲X。そのコピーは伝説でなく、初期忠誠度がXである。(これを唱えるに際し、パワーがXのクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、これをコピーする。コピーはトークンになる。)

+1：各対戦相手はそれぞれ、カード1枚を捨てないかぎり2点のライフを失う。あなたがデーモンやデビルをコントロールしているなら、あなたは2点のライフを得る。

-2：「このクリーチャーが死亡したとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1

つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ赤の1/1のデビル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-7: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード7枚を引き、7点のライフを失う。

- 犠牲Xを持つ呪文を唱えるに際し、あなたはその犠牲コストを支払うかどうかと、Xの値を選ぶ。
- 《敵対するもの、オブ・ニクシリス》の誘発型能力によってコピーした呪文は、その初期忠誠度が選んだXの値でありそれが伝説でないことを除き、《敵対するもの、オブ・ニクシリス》に記載されている内容をすべてコピーする。それが解決するとき、そのコピーはトークンになる。
- あなたは伝説である《敵対するもの、オブ・ニクシリス》ちょうど1体と、望む数の伝説でない《敵対するもの、オブ・ニクシリス》のコピーをコントロールできる。

《常夜会一家の介入者》

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

クリーチャー — セファリッド・ウィザード

3/1

瞬速

絆魂

常夜会一家の介入者が戦場に出たとき、これは謀議する。これによりこれが謀議したとき、呪文最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。(クリーチャーが謀議するなら、カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーが謀議するよう指示して、そのクリーチャーが戦場を離れた場合も、そのクリーチャーは謀議する。たとえば《常夜会一家の介入者》の能力のような「[そのクリーチャー]が謀議したとき、」に誘発する能力は誘発する。

《常夜会一家の隆盛》

{W}{U}{B}

エンチャント

あなたが呪文を唱えるたび、そのマナ総量が常夜会一家の隆盛の上にある魂魄カウンターの個数に1を足した数に等しい場合、常夜会一家の隆盛の上に魂魄カウンター1個を置く。その後、飛行を持つ白の2/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

常夜会一家の隆盛の上に5個以上の魂魄カウンターがあるかぎり、あなたがコントロールしているすべてのスピリットは+3/+3の修整を受ける。

- 《常夜会一家の隆盛》の上に魂魄カウンターがない場合、あなたがマナ総量が1の呪文を唱えたなら、その能力は誘発する。その上にカウンター1個が置かれている場合、あなたがマナ総量が2の呪文を唱えたなら、その能力は誘発する。
- 《常夜会一家の隆盛》の誘発型能力は「場合のルール」に従う。これは、その能力の誘発時と解決時の両方でカウンターの個数を見ることを意味する。つまりこれは、マナ総量が1のインスタント2つを続けて唱えることによってプレイヤーはトークン2つを生成したり、《常夜会一家の隆盛》の上にカウンター2個を置いたりすることはできないという意味である。

《トラブルメーカー、ジャクシス》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/3

{R}, {T}, カード1枚を捨てる: 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。それは速攻と「このクリーチャーが死亡したとき、カード1枚を引く。」を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

奇襲{1}{R}（あなたがこの呪文を奇襲コストで唱えたなら、これは速攻と「このクリーチャーが死亡したとき、カード1枚を引く。」を得る。次の終了ステップの開始時に、これを生け贄に捧げる。）

- そのトークンはコピー元のクリーチャー・カードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）それはクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。特に、対象としたクリーチャーが通常はクリーチャーではないなら、そのコピーはクリーチャーにはならない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピーされたクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンは対象のクリーチャーのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それは単にクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- コピー元のクリーチャーが他の何かのコピーでないトークンであるなら、そのコピーは、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の戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャー・カードが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態に戦場に出る」能力も機能する。
- これでないクリーチャーが、そのトークンのコピーになったか、そのトークンのコピーとして戦場に出た場合、そのクリーチャーはそのトークンがコピーしているクリーチャー・カードをコピーする。ただし、それは速攻や「このクリーチャーが死亡したとき、カード1枚を引く」を持つこともなく、そして次の終了ステップの開始時に新しいコピーが生け贄に捧げられることもない。
- 《トラブルメーカー、ジャクシス》が置換効果（たとえば《倍増の季節》が生成したもの）により複数のトークンを生成した場合、次の終了ステップの開始時にあなたはそれらをそれぞれ生け贄に捧げる。

《とんずら》

{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。それはフェイズ・アウトする。（次のそのコントローラーのターンまで、それやそれについているすべてのものは存在しないかのように扱う。）

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、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。
- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのクリーチャーと同時に、そのクリーチャーについたままフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}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。

《土建組一家の魔除け》

{B}{R}{G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分がコントロールしているすべてのクリーチャーやプレインズウォーカーの中で最大のマナ総量を持つクリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を生け贄に捧げる。
- ・あなたのライブラリーが一番上にあるカード3枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。
- ・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。

- ・《土建組一家の魔除け》の1つ目のモードでは、対象となる対戦相手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の中で最大のマナ総量を持つクリーチャーやプレインズウォーカー1体以上をコントロールしていた場合、《土建組一家の魔除け》の解決時にそのプレイヤーがどちらを生け贄に捧げるかを選ぶ。
- ・2つ目のモードでは、あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、呪文や能力がスタックになく、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。

《土建組一家の隆盛》

{B}{R}{G}

エンチャント

あなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、あなたの墓地にありマナ総量がそれ未満であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれをタップ状態で戦場に戻してもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- ・「これは毎ターン1回しか行えない。」は、その誘発型能力を使用してクリーチャー・カード1枚をあなたの墓地から戦場に戻すことを参照する。このターンにあなたがまだそうすることを選んでいないかぎり、クリーチャー1体を生け贄に捧げれば必ず《土建組一家の隆盛》の能力は誘発する。
- ・「これは毎ターン1回しか行えない。」は、それについている能力のみを参照する。他の同じ能力は参照しない。つまり、あなたが複数の《土建組一家の隆盛》のコピーをコントロールしていた場合、これをそれぞれにつき1回行うことができる。
- ・あなたがクリーチャー1体を戦場に戻すことを選んだ後は、同じターンにさらにクリーチャーを生け贄に捧げてもこの能力は誘発しない。
- ・複数の能力がスタックにあるなら、あなたはそれらの能力のうちの1つでクリーチャー1体を戦場に戻すことができる。そうすることを選んだなら、他の能力は解決時に何もしない。

《薄暮の刻み獣》

{5}{B}{B}

クリーチャー — ホラー

5/4

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か、カード1枚を捨てるか、4点のライフを支払う。

薄暮の刻み獣が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げ、カード1枚を捨て、4点のライフを失う。

- ・《薄暮の刻み獣》の誘発型能力の解決時に、各対戦相手は、次の対戦相手からターン順に、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知った状態でそれぞれクリーチャー1体を選ぶ。それらのクリーチャーはすべて同時に生け贄に捧げられる。次に、各対戦相手は手札のカードをそ

れぞれ1枚ずつ公開せずに選び、そしてすべてのカードが同時に捨てられる。その後、各対戦相手はそれぞれ4点のライフを失う。

《華やいだエルズベス》

{3}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — エルズベス

5

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個と、飛行や先制攻撃や絆魂や警戒のうち1種類のカウンター1個を置く。

-3：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。それらの中からmana総量が3以下であるパーマネント・カード1枚を、盾カウンター1個を置いた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。

-7：飛行を持つ白の3/3の天使・クリーチャー・トークン5体を生成する。

- 《華やいだエルズベス》の1つ目の能力は、そのコントローラーが飛行か先制攻撃か絆魂を選び、その後そのカウンターと+1/+1カウンター1個が対象となるクリーチャーの上に同時に置かれる。

《早抜き短剣》

{3}

アーティファクト — 装備品

瞬速

早抜き短剣が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。ターン終了時まで、そのクリーチャーは先制攻撃を得る。

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

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

- 《早抜き短剣》はクリーチャーについての状態で戦場に出るわけではない。この装備品が戦場に出てから、誘発型能力がこれをクリーチャーにつける。あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《早抜き短剣》を唱えてよい。

《磐石、ミスター・オルフィオ》

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

伝説のクリーチャー — サイ・戦士

2/4

あなたが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーを2倍にする。

- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、《磐石、ミスター・オルフィオ》の誘発型能力の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。

《秘儀の砲撃》

{4}{R}{R}

エンチャント

あなたが、各ターン内のあなたの1つ目の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枚を無作為に選び、追放する。その後、秘儀の砲撃によって追放されている各カードをそれぞれコピーする。あなたはそれらの各コピーを、mana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《秘儀の砲撃》の能力を誘発させた呪文は、通常、その能力の解決中はスタックにある。あなたがあなたの墓地からインスタントやソーサリーを無作為に選んで追放する時点では、その呪文は墓地にあるカードの中にはない。

- 《秘儀の砲撃》が戦場に出たターンに、あなたがすでに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、後のターンに、あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるまでそれは誘発しない。
- その誘発型能力の解決時に、あなたは望むコピーを唱える。そのターン、後になってから唱えることはできない。あなたがそのコピーを唱えるとき、あなたはその順番を選ぶ。
- マナ・コストに{X}が含まれている呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《秘儀の砲撃》が戦場を離れた場合、追放されたカードは追放領域に残る。《秘儀の砲撃》が戦場に戻るか、あなたがそれでない《秘儀の砲撃》をプレイした場合、あなたは以前に追放したカードのコピーを唱えることはできない。

《一切れの利益》

{X}{B}{B}

ソーサリー

犠牲3（あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが3以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。）

あなたはカードX枚を引き、X点のライフを失う。

- コピー元の呪文と犠牲能力によって生成したコピーの両方でXは同じ値を取る。

《敏捷な窃盗犯》

{W}{U}{B}

クリーチャー — 鳥・ならず者

2/1

飛行

敏捷な窃盗犯が戦場に出たとき、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。あなたはそこからアーティファクトやインスタントやソーサリーであるカード1枚を追放する。

- これにより公開されたカードの中にアーティファクトやインスタントやソーサリーであるカードがあったなら、あなたは対象にしたプレイヤーが追放するカード1枚を選ばなければならない。

《不運な目撃者》

{R}

クリーチャー — 人間・市民

1/1

不運な目撃者が死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、あなたはそれらのカードのうち1枚をプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、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。

《覆面の匪賊》

{3}{B}{R}{G}

クリーチャー — アライグマ・ならず者

5/5

警戒

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。）

{2}, あなたの手札にある覆面の匪賊を追放する：土地1つを対象とする。覆面の匪賊が追放領域から唱えられるまで、それは「{T}：{B}か{R}か{G}を加える。」を得る。覆面の匪賊が追放され続けているかぎり、あなたはこれを唱えてもよい。

- あなたは、《覆面の匪賊》を追放領域から唱えている間に、《覆面の匪賊》が土地に与えるマナ能力を使用してもよい。
- 《覆面の匪賊》が唱えられることなく追放領域から取り除かれた場合、その土地はこれの能力を持ち続ける。

《舞台座一家の料理人、ロッコ》

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

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

3/1

舞台座一家の料理人、ロッコが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、あなたは「あなたのライブラリーからマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出し、その後ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 何らかの効果によりあなたが《舞台座一家の料理人、ロッコ》をマナ・コストを支払うことなく唱える場合、Xは0である。

《舞踏場の喧嘩屋》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

3/5

舞踏場の喧嘩屋が攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー最大1体を対象とする。先制攻撃か絆魂を選ぶ。ターン終了時まで、舞踏場の喧嘩屋とそれの両方は、その能力を得る。

- 《舞踏場の喧嘩屋》の誘発型能力の解決時、あなたは先制攻撃か絆魂を1回しか選べない。両方のクリーチャーがその選んだ能力を得る。

《プロの招聘》

{2}{R}

インスタント

このターン、プレイヤーはライフを得ることができない。このターン、ダメージは軽減できない。クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。プロの招聘はそれに3点のダメージを与える。(盾カウンターを取り除くに際し、このダメージは軽減されない。)

- 《プロの招聘》が盾カウンターが置かれているクリーチャーにダメージを与えたなら、そのダメージは軽減されないが、盾カウンターは取り除かれる。そのダメージが致死ダメージとして十分であったなら、そのクリーチャーの上にまだ盾カウンターがあっても破壊される。

《放蕩の歓楽者》

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

クリーチャー — エルフ・ドルイド・ならず者

5/3

放蕩の歓楽者が戦場に出たとき、緑白の1/1の市民・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{2}, あなたの手札にある放蕩の歓楽者を追放する：土地1つを対象とする。放蕩の歓楽者が追放領域から唱えられるまで、それは「{T}：{R}か{G}か{W}を加える。」を得る。放蕩の歓楽者が追放され続けているかぎり、あなたはこれを唱えてもよい。

- 《放蕩の歓楽者》が追放領域から唱えられている間も、あなたは《放蕩の歓楽者》がその土地に与えているマナ能力を使用してもよい。
- 《放蕩の歓楽者》が唱えられることなく追放領域から取り除かれた場合、その土地はこの能力を持ち続ける。

《墓所の変容》

{4}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量があるかぎり、この呪文は瞬速を持

つ。

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。

- これを唱える場合、コストが決定されたりマナ能力を起動したりする前に呪文を唱えることが適正であるかどうかを見る。例えばマナ能力のためにあなたの墓地から《ジャック・オー・ランタン》を追放するなど、その時点以降にあなたの墓地からカードが取り除かれた場合、それによりあなたの墓地のマナ総量の種類数が4以下に減らされたとしても、《墓所の変容》を適正に唱えることができるか否かには影響しない。
- 何らかの効果によりあなたが《墓所の変容》をあなたの墓地から唱えることができる場合、あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類のマナ総量があるなら、それをスタックへ移動することによりその種類数が4に減るとしても、あなたがインスタントを唱えることができるときに唱えてもよい。
- 「あなたの墓地にあるすべてのカードの中に5種類以上のマナ総量がある」とは、それらのカードの中に少なくとも5種類のマナ総量があることを意味する。
- 墓地にある分割カードのマナ総量は、そのカードの両半分のマナ総量の合計である。それはマナ総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのマナ総量は常に第1面のマナ総量である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのマナ総量は0である。

《蔓延する窃盗》

{2}{R}

エンチャント

秘匿5（このエンチャントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、その後残りを一番下に無作為の順番で置く。）

あなたが多色の呪文を唱えるたび、宝物・トークン1つを生成する。その後、あなたは

{W}{U}{B}{R}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたは追放されているカード1枚をマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- あなたは《蔓延する窃盗》の最後の能力の1つ目の部分によって生成された宝物・トークンを使用して、その能力の2つ目の部分の{W}{U}{B}{R}{G}コストの一部を支払ってもよい。

《未認可霊柩車》

{2}

アーティファクト — 機体

/

{T}：単一の墓地にあるカード最大2枚を対象とする。それらを追放する。

未認可霊柩車のパワーとタフネスはそれぞれ、これにより追放されているカードの枚数に等しい。

搭乗2

- あなたが《未認可霊柩車》の1つ目の能力で何らかのカードを追放する前にその搭乗能力を起動したなら、このパワーとタフネスは0/0になる。このタフネスが増加するそれ以外の効果がないかぎり、これは状況起因処理でオーナーの墓地に置かれる。

《身代金の要求》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、それは「{7}：身代金の要求のコントローラーは、身代金の要求を生け贄に捧げ、カード1枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ。

- 《身代金の要求》がエンチャントしているクリーチャーに与える能力は、通常《身代金の要求》をコントロールしているプレイヤーとは異なる、そのクリーチャーのコントローラーによってしか起動することはできない。

《耳打ち》

{1}{U}

インスタント

犠牲 1（あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが 1 以上であるクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。）

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 枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

- 《耳打ち》の解決時にあなたのライブラリーがカード 1 枚のみであった場合、それをあなたの手札に加える。

《都落ち》

{3}{U}

インスタント

土地でないパーマメント 1 つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

- そのパーマメントのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。対象となるパーマメントが（たとえば変容や合体のため）複数のカードで構成されていた場合、そのパーマメントのオーナーはそれらをすべて一番上に置くかすべて一番下に置く。プレイヤーはこれによりライブラリーに置かれたカードの順番を公開する必要はない。

《闇市場の巨頭》

{R}{G}

クリーチャー — 猫・ならず者

2 / 2

あなたのアップキープの開始時に、闇市場の巨頭はあなたにあなたがコントロールしている宝物 1 つにつき 2 点のダメージを与える。

{T}：宝物・トークン 1 つを生成する。

- 《闇市場の巨頭》の能力はあなたのアップキープの開始時にあなたが実際に宝物を持っているかどうかに関わらず誘発し、それを解決する時点であなたが持っている宝物を数える。

《妖艶な無法者》

{3}{U}{B}{R}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

4 / 5

妖艶な無法者が戦場に出たとき、これは各対戦相手にそれぞれ 2 点のダメージを与え、あなたは占術 2 を行う。

{2}、あなたの手札にある妖艶な無法者を追放する：土地 1 つを対象とする。妖艶な無法者が追放領域から唱えられるまで、それは「{T}：{U}か{B}か{R}を加える。」を得る。妖艶な無法者が追放され続けているかぎり、あなたはこれを唱えてもよい。

- 《妖艶な無法者》が追放領域から唱えられている間も、あなたは《妖艶な無法者》が土地に与えているマナ能力を使用してよい。
- 《妖艶な無法者》が唱えられることなく追放領域から取り除かれたなら、その土地はこの能力を維持続ける。

《ラフィーンの口封じ》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

1 / 1

ラフィーンの口封じが戦場に出たとき、これは謀議する。（カード 1 枚を引き、その後カード 1 枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置く。）

ラフィーンの口封じが死亡したとき、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。ターン終了時まで、それは $-X/-X$ の修整を受ける。Xはラフィーンの口封じのパワーに等しい。

- 《ラフィーンの口封じ》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてXの値を決定する。

《ロウクスの打撃手》

{5}{G}

クリーチャー — サイ・兵士

6/3

ロウクスの打撃手は盾カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(これがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにこれの上から盾カウンター1個を取り除く。)

ロウクスの打撃手の上に盾カウンターがあるかぎり、これはトランプルを持つ。

- 戦闘ダメージはクリーチャーとプレイヤーに割り振られ、その後同時に与えられる。つまりこれは、盾カウンターが置かれている《ロウクスの打撃手》をブロックしても、《ロウクスの打撃手》のトランプル能力により防御プレイヤーにダメージが与えられることを妨げないことを意味する。
- 攻撃していて盾カウンター1個が置かれている《ロウクスの打撃手》が先制攻撃を持つクリーチャー1体でブロックされたなら、盾カウンターは1回目の戦闘ダメージ・ステップで取り除かれる。その場合、《ロウクスの打撃手》は2回目の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを与えるときにトランプルを持たない。

『ニューカペナの街角』 統率者デッキのカード別注釈

《斡旋屋一家の合流点》

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

インスタント

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。)
 - クリーチャー1体を対象とする。それはフェイズ・アウトする。(次のそのコントローラーのターンまで、それとそれについているすべてのものは存在しないかのように扱う。)
 - 起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それを打ち消す。
- あなたが《斡旋屋一家の合流点》を唱える際に1つ目のモードと2つ目や3つ目のモードを選び、解決時にすべての対象が不適正であったなら、あなたは増殖を行えない。

《一家の好意》

{2}{G}

エンチャント

あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に盾カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それは「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、これの上から盾カウンター1個を取り除く。そうしたなら、カード1枚を引く。」を得る。(盾カウンターが置かれているクリーチャーがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにこれの上から盾カウンター1個を取り除く。)

- 攻撃クリーチャーが、プレイヤー1人に戦闘ダメージを与えると同時にその最後の盾カウンターを失ったとき(たとえば、その攻撃クリーチャーがトランプルを持ち、ブロッカー1体によってダメージが与えられる場合)、その誘発型能力の解決時にカウンター1個を取り除くというコストを支払うことはできない。
- 盾カウンターを置く誘発型能力も、盾カウンターを取り除く誘発型能力も、強制である。

《エイヴンの急使》

{1}{U}

クリーチャー — 鳥・アドバイザー

1/1

飛行

エイヴンの急使が攻撃するたび、あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。あなたがコントロールしているパーマネント1つの上にあるカウンター1個を選ぶ。対象にしたパーマネントの上にその選ばれた種類のカウンターがないなら、その上にその種類のカウンター1個を置く。

- あなたが《エイヴンの急使》の誘発型能力をスタックに置く時点で、カウンター1個を置くパーマネントを対象として選ぶ。あなたがパーマネントの上にあるカウンターの種類を選ぶのは、その能力の解決時である。

《汚濁喰らい》

{2}{B}{G}

クリーチャー — ホラー

3/3

威迫

汚濁喰らいが攻撃するたび、カード・タイプ1種類につきそれぞれ、防御プレイヤーの墓地にありそのカード・タイプであるカード最大1枚を追放する。汚濁喰らいの上に、この方法で追放されたカード1枚につき1個の+1/+1カウンターを置く。

- このセットでプレイヤーの墓地にあり得るカード・タイプは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族（一部の古いカードに記載されているカード・タイプ）である。特殊タイプ（たとえば「伝説の」や「基本」など）とサブタイプ（たとえば人間や装備品など）はカード・タイプではない。

《過度の深入り》

{U}{U}

エンチャント — オーラ

刹那（この呪文がスタック上にあるかぎり、プレイヤーは呪文を唱えられず、マナ能力でない起動型能力を起動できない。）

エンチャント（クリーチャーやプレインズウォーカーや手掛かり）

エンチャントしているパーマネントは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクトであり、それ以外のすべての能力を失う。（それはクリーチャーやプレインズウォーカーではない。）

- 刹那があっても、プレイヤーは、他の理由でこれを唱えることができないタイミングでその呪文を唱えることはできない。刹那を持つエンチャントは、これのコントローラーのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみ唱えてもよい。
- 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。
- 刹那を持つカードがスタックにあっても、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
- 刹那は誘発型能力（《虚空の杯》の能力など）の誘発を妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタックに置き、それが対象を取る場合、対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタックにある呪文や能力には影響しない。
- 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタックにあるなら呪文を唱えることができない。
- 刹那を持つ呪文が解決した後に（または他の理由でスタックから離れた後に）、プレイヤーはスタックにある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。

《完璧な偽造》

{3}{U}{U}

ソーサリー

犠牲 3（あなたがこの呪文を唱えるに際して、あなたはパワーが3以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、この呪文をコピーし、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

対戦相手1人の墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。そのカードをコピーする。あなたはそのコピーをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《完璧な偽造》が解決した後も、追放されたカードは追放されたままである。

《帰還の令状》

{3}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に戻す。

暗号（その後、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体に暗号化した状態で、この呪文・カードを追放してもよい。そのクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーは、暗号化されているこのカードのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。）

- 暗号を持つ呪文は、その呪文の他の効果の直後に、その呪文の解決の一部としてそのクリーチャーに暗号化した状態になる。そのカードはスタックから追放領域に直接移動する。それは墓地に移動することはない。
- また、その呪文の解決時にあなたはクリーチャーを選ぶ。暗号能力は、そのクリーチャーを対象としない。
- 暗号を持つ呪文が解決しなかった場合、暗号を含めその能力は一切発生しない。そのカードはそれのオーナーの墓地に移動し、クリーチャーに暗号化した状態にならない。
- そのクリーチャーが戦場を離れた場合、追放されたカードはもはやクリーチャーに暗号化した状態にならない。それは追放されたままになる。
- カードを暗号化する際に選べるのはクリーチャーのみである。
- 暗号を持つカードのコピーは追放領域でコピーされ、追放領域から唱えられる。
- あなたは暗号を持つカードのコピーを誘発型能力の解決中に唱える。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- コピーを唱えないことにした場合、あるいは（適正な対象が存在しないなどの理由で）コピーを唱えられない場合、コピーは次に状況起因処理が行われた時点で消滅する。後になってコピーを唱える機会は得られない。
- 追放された暗号を持つカードは、それが暗号化されたクリーチャーに誘発型能力を与える。そのクリーチャーがその能力を失い、その後プレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、誘発型能力は誘発しない。ただし、追放されたカードはそのクリーチャーに暗号化されたままである。
- 他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合、そのプレイヤーが誘発型能力をコントロールする。そのプレイヤーが暗号化されたカードのコピーを作成し、それを唱えてもよいことになる。
- 暗号化されたカードを持つクリーチャーが（戦闘ダメージの一部が移し替えられるなどの理由で）同時に複数のプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、その誘発型能力は、それが戦闘ダメージを与えたプレイヤー1人につき1回誘発する。各能力はそれぞれ追放されたカードのコピー1つを生成し、あなたはそれを唱えることができる。

《危険な廃車》

{2}{G}

アーティファクト — 機体

*/5

トランプル

危険な廃車のパワーはあなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの中で最大のマナ総量に

等しい。

搭乗3

活用{2}{G}（{2}{G}、あなたの墓地にあるこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。それの上にこのカードのパワーに等しい数の+1/+1カウンターを置く。活用はソーサリーとしてのみ行う。）

- 活用によってカードを追放することは、活用能力を起動するためのコストの一部である。能力が起動しコストが支払われた後では、墓地からカードを取り除くことを試みることで能力の発動を止めるには遅すぎる。
- 《危険な廃車》のパワーを決定する能力は戦場だけでなくすべての領域で機能する。
- 《危険な廃車》の活用能力によって与えられたカウンターの個数は、あなたの墓地からこれを追放する前の最後の瞬間のこのパワーに等しい。あなたがその能力を起動した後では、プレイヤーはあなたがコントロールしていて最大のmana総量を持つクリーチャーを破壊することでこれが何個のカウンターを与えるかを変えることはできない。

《逆占い師》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

3/1

接死

逆占い師が戦場に出るかプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。それがクリーチャー・カードであるなら、黒の2/2のならず者・クリーチャー・トークン1体を生成する。それが土地・カードであるなら、宝物・トークン1つを生成する。いずれでもないなら、あなたは3点のライフを得る。

- そのカードが（《ドライアドの東屋》のように）土地とクリーチャーの両方であった場合、あなたはならず者・トークン1つと宝物・トークン1つの両方を生成する。

《契約上の護衛》

{2}{W}

インスタント

附則 — あなたのメイン・フェイズにあなたがこの呪文を唱えたなら、あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に盾カウンター1個を置く。（それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにそれの上から盾カウンター1個を取り除く。）

あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上にあるカウンターの種類1つを選ぶ。あなたがコントロールしていてそれでない各クリーチャーの上にそれぞれその種類のカウンター1個を置く。

- あなたのメイン・フェイズにあなたがこの呪文を唱えたなら、あなたはその呪文の2つ目の部分について盾カウンターを選んでもよい。

《決然とした反復》

{1}{R}

エンチャント

あなたのターンの戦闘の開始時に、居住を行う。この方法で生成されたトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。（居住を行うとは、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークン1体を生成することである。）

- これでないクリーチャーのコピーであるクリーチャー・トークンをコピーすることを選んだ場合は、新しいクリーチャー・トークンは元のトークンがコピーしているものの特性をコピーする。
- 新しいクリーチャー・トークンは、元のトークンを戦場に出す効果や、そのトークンになったコピー元のパーマネント・呪文の特性に応じて元のトークンの特性をコピーする。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。

- 「[[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]は新しいトークンの能力を持った状態で戦場に出る。]」は機能する。
- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。

《作員の道具箱》

{1}{G}{U}

アーティファクト — 手掛かり

作員の道具箱は+1/+1カウンター1個と飛行カウンター1個と接死カウンター1個と盾カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(これがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにこれの上から盾カウンター1個を取り除く。)

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、あなたは作員の道具箱の上にあるカウンター1個をそのクリーチャーの上に動かしてもよい。

{2}, 作員の道具箱を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《作員の道具箱》の上に置かれている盾カウンターは、このコントローラーがこれを生け贄に捧げることを妨げない。
- 何らかの理由によって《作員の道具箱》の上にこれが出たときに置かれたカウンター以外のカウンターが置かれた場合、それらもこの誘発型能力で動かしてもよい。

《殺しのサービス》

{2}{G}

エンチャント

殺しのサービスが戦場に出たとき、対戦相手の人数に等しい数の食物・トークンを生成する。(それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは「{2}を支払ってトークン1つを生け贄に捧げる。」を選んでよい。そうしたなら、緑の4/4のサイ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《殺しのサービス》の2つ目の能力の解決時に、あなたは食物・トークンだけでなく、望むトークンを生け贄に捧げてよい。

《根気強い探偵》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/1

根気強い探偵が戦場に出たとき、諜報2を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。)

対戦相手1人が各ターンの自分の2枚目のカードを引くたび、あなたはあなたの墓地にある根気強い探偵をあなたの手札に戻してもよい。

- 《根気強い探偵》の最後の能力を誘発するためには、1枚目のカードが引かれたときに墓地にある必要はない。1ターン中に対戦相手が自分の2枚目のカードを引いたときにこれが墓地にあるかぎり、これは誘発する。

《ゴミ処理》

{2}{B}

インスタント

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

単一の墓地にあるカード最大2枚を対象とする。それらを追放する。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。これらの方法で追放されたクリーチャー・カード1枚につき1体の、黒の2/2のならず者・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《ゴミ処理》のコントローラーは、それがキッカーされていようとなかろうと、これにより追放されたクリーチャー・カード1枚につき1体の黒の2/2のならず者・クリーチャー・トークンを生成する。

《詐欺師の策略》

{2}{U}

エンチャント

対戦相手1人が自分の手札から呪文を唱えるたび、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枚を公開してもよい。それがその呪文と共通のカード・タイプを持つなら、その呪文を打ち消し、その対戦相手はその公開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。

- それを公開するかどうかを選ぶ前にあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見ることはできない。

《三方向の信号》

{3}

アーティファクト

三方向の信号が戦場に出たとき、占術3を行う。

あなたが唱えてちょうど3色でありすべての呪文は複製{3}を持つ。(あなたがそれを唱えたとき、あなたがその複製コストを支払った回数1回につき1回、それをコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでよい。パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- このパーマネントが戦場にある間、あなたがすでに複製を持っている呪文を唱えた場合、その呪文は複製能力2つを持つ。一方はそれに記載された複製コストを持ち、もう一方は複製コストが{3}である。あなたはその呪文を唱えるためにどちらかか、もしくは両方の能力を使用してもよい。

《ザンダーの契約》

{4}{B}{B}

ソーサリー

犠牲2(あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはパワーが2以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、この呪文をコピーする。)

各対戦相手は、それぞれ自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそれらのカードの中から望む数の呪文を唱えてもよい。あなたがこの方法で呪文を唱えるなら、マナ・コストを支払うのではなく、その呪文のマナ総量に等しい点数のライフを支払う。

- あなたが「マナ・コストを支払うのではなく」別のコストで呪文を唱えるなら、

奇襲コストのような代替コストでそれを唱えることを選ぶことはできない。しかし、犠牲コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制的追加コストがあるなら、それを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

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

《収賄者》

{5}{G}

クリーチャー — サイ・戦士

6/6

トランプル

収賄者が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントの中のカウンター1種類につき、あなたは、+1/+1カウンターやその種類のカウンターのうち1個を収賄者の上に置いてよい。

- 《収賄者》は、パーマネントの上にあるカウンターの種類を数える。カウンターの個数の合計ではない。たとえば、《収賄者》の誘発型能力が解決する際にクリーチャー1体の上に盾カウンター2個が置かれていた場合、《収賄者》のコントローラーはこれの上に+1/+1カウンターか盾カウンターのどちらかを1個だけ置いてよい。

《生命保険》

{3}{W}{B}

エンチャント

強請（あなたが呪文を唱えるたび、あなたは{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはその点数分のライフを得る。）

トークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、あなたは1点のライフを失い宝物・トークン1つを生成する。

- あなたは強請の誘発型能力1つにつき最大1回{W/B}を支払ってもよい。その能力の解決時に、あなたは支払うかどうかを決定する。
- 強請によってあなたが得るライフの点数は、失ったライフの総点数に基づく。あなたの対戦相手の人数である必要はない。たとえば、対戦相手のライフ総量を（そのプレイヤーが《白金の帝像》をコントロールしているなどにより）変えられなかった場合、あなたがライフを得ない。
- 強請能力はプレイヤーを対象に取らない。

《空道の盗人》

{3}{U}

クリーチャー — 鳥・ならず者

3/3

飛行

脱出 — {3}{U}, あなたの墓地にありこれでないカード5枚を追放する。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。）

空道の盗人は「空道の盗人がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは空道の盗人によって追放されているカードのうちアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。」を持った状態で脱出する。

- 《空道の盗人》がを持った状態で脱出する能力は、最後にこれが脱出したときの脱出能力によって追放されたカードしか唱えることができない。これが死亡し、後になって再び脱出したか、これが別の領域に移動して戦場に戻ったなら、以前にこれにより追放されたカードを唱えることができない。
- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でなかったなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文であったなら、それは戦場に出て、後になって死亡した場合にオーナーの墓地に戻る。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《高街の異端者》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

廃位（このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

高街の異端者はパワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

高街の異端者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるか死亡するたび、増殖を行う。

- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。また、カウンターが置かれているプレイヤーであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手でもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、その上にカウンターが置かれていてもそれを選ぶことはできない。
- カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- 増殖を行っている間にあなたが複数種類のカウンターを持つパーマネントやプレイヤーを選んだなら、そのパーマネントやプレイヤーは1種類のみならず、各種類につきカウンター1個を得る。この元の増殖のルールからの変更は、前回のセットから導入された。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。
- 《高街の異端者》の上に+1/+1カウンター1個が置かれた状態で致死ダメージを受けた場合、この誘発型能力を解決し、あなたが増殖を行う前にこれは死亡する。+1/+1カウンター1個を追加することでこれを救うことはできない。

《盾の斡旋屋》

{3}{U}{U}

クリーチャー — セファリッド・アドバイザー

3/4

盾の斡旋屋が戦場に出たとき、あなたがコントロールしておらず統率者でないクリーチャー1体を対象とする。その上に盾カウンター1個を置く。その上に盾カウンターが置かれ続けているかぎり、あなたはそのクリーチャーのコントロールを得る。（それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにその上から盾カウンター1個を取り除く。）

- 戦闘中にクリーチャーが盾カウンターを失った場合、これがコントローラーを変更したときにこれは戦闘から取り除かれる。その時点でこれが戦闘ダメージを割り振っていなかった場合、これが戦闘ダメージを与えることはできない。

《魂の養育者、ベス》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

1/1

基本のパワーとタフネスが1/1でこれでない1体以上のクリーチャーがああなたのコントロール下で戦場に出るたび、魂の養育者、ベスの上に+1/+1カウンター1個を置く。

魂の養育者、ベスが攻撃するたび、ターン終了時まで、基本のパワーとタフネスが1/1であ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+X/+Xの修整を受ける。Xは魂の養育者、ベスの上にある+1/+1カウンターの数に等しい。

- 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。

《脱獄》

{1}{W}

ソーサリー

対戦相手1人の墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをそのプレイヤーのコントロール下で戦場に戻す。そのパーマネントが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量がそれ以下であるパーマネント・カード最大1枚を対象とする、それを戦場に戻す。

- そのパーマネント・カードが対戦相手の墓地から戦場に出るまで、あなたは自分の墓地から対象を選ばない。何らかの理由によってそのカードが戦場に出なかった場合、あなたは対象をとることも自分の墓地からカード1枚に戻すこともできない。

《致命的な策略》

{2}{B}{B}

インスタント

召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。こ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それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

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。それを破壊する。致命的な策略を唱えるために召集した各クリーチャーは謀議する。（あなたはカード1枚を引き、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

- 《致命的な策略》を召集するために、これの総コストの支払いにかかる以上のクリーチャーをタップすることはできない。これは、通常4体以下のクリーチャーしか召集できないことを意味する。
- あなたは、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでも召集するためにタップできる。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。
- 召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるためのコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。
- 召集は代替コストではないので、代替コストと組み合わせて使用できる。
- 召集を使用して多色のクリーチャー1体をタップすることは、{1}か、そのクリーチャーの色のあなたが望む色1色のマナ1点の支払いに相当する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- 複数のクリーチャーが同時に謀議するよう指示された時、それらのコントローラーが選んだ順番で1体ずつ謀議する。

《塵の活用者、オスカー》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

この呪文を唱えるためのコストはあなたの墓地にあるすべてのカードの中のmana総量1種類につき{1}少なくなる。

あなたが土地でないカード1枚を捨てるたび、あなたはそれをあなたの墓地から唱えてもよい。

- 墓地にある分割カードのmana総量は、そのカードの両半分のmana総量の合計である。それはmana総量を2つ持つわけではない。
- あなたの墓地にある両面カードのmana総量は常に第1面のmana総量である。
- あなたの墓地にあるカードのmana総量を決定する時点では、Xは0である。
- 土地・カードのmana総量は0である。
- あなたはその呪文を即座に唱えてもよい。あなたはこれにより唱えられる呪文のコストをすべて支払わなければならない。

《道具箱、ヘンジー・トーリ》

{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — デビル・ならず者

3/3

mana総量が4以上でありあなたが唱えるすべてのクリーチャー・呪文は奇襲を持つ。奇襲コストはそれのmana・コストに等しい。(あなたはその呪文を奇襲コストで唱えることを選んでもよい。そうしたなら、それは速攻と「このクリーチャーが死亡したとき、カード1枚を引く。」を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。)

あなたが支払うすべての奇襲コストは、このゲームであなたがあなたの統率者を統率領域から唱えた回数1回につき{1}減る。

- モードを持つ両面カードの第2面が、mana総量が4以上であるクリーチャーであった場合、あなたはこれを、《道具箱、ヘンジー・トーリ》によって与えられた奇襲能力を用いて唱えてもよい。

《謎めいた追跡》

{2}{U}{R}

エンチャント

あなたがあなたの手札からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を予示する。(そのカードを裏向き状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのmana・コストで、いつでも表向きにしてよい。)

あなたがコントロールしている裏向きのクリーチャー1体が死亡するたび、それがインスタントやソーサリーであるカードであるなら、それを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードを唱えてもよい。

- 裏向きのパーマネントは2/2のクリーチャーであり、カード名やmana・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。これは無色であり、mana総量は0である。パーマネントに適用される他の効果があれば、それが裏向きのパーマネントに特性を付与したり変更したりすることがある。
- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたは予示されているクリーチャーを、(これに適用されうるコピー効果やタイプ変更効果を無視して)これがクリーチャー・カードでありこれのmana・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 予示されたクリーチャーが表向きになった場合に変異を持つのであれば、その変異コストを支払って表向きにすることもできる。
- 変異能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

- 裏向きのクリーチャーは名前を持たないため、これでない裏向きのクリーチャーがあっても、それらは他のクリーチャーと同じ名前を持つことができない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象としていた呪文や能力、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は影響を受けない。
- パーマネント表向きにしたり裏向きにしたりしても、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を変更しない。
- あなたはいつでも、あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントを見ることができる。何らかの効果によってあなたが見ることを許可されたり指示されないかぎり、あなたがコントロールしていない裏向きのパーマネントを見ることはできない。
- あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしていた裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマネントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくこと、などがある。また、それらがそれぞれがどのようにして裏向きにされたか（予示された、変異能力を使用して裏向きに唱えられたなど）を記録しておく必要もある。
- このセットには、戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにするようなカードは含まれていないが、古いカードの中にはこれをしようとするものもある。何か戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。なぜなら、そのカードは公開されたが、表向きにはならなかったからである。
- 両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。

《パーティーの主役》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル

0/1

先制攻撃、トランブル、速攻

パーティーの主役が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+X/+0の修整を受ける。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

パーティーの主役が戦場に出たとき、これがトークンでない場合、各対戦相手はそれぞれそのコピーであるトークン1体を生成する。このゲームの間、それらのトークンは使喚される。(それは各戦闘で、可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。)

- 何かが使喚されたが、それを使喚したプレイヤーがゲームを離れた場合も、可能ならそれは他のプレイヤーを攻撃しなければならない。

《パーティー粉砕》

{5}{G}

インスタント

あなたがコントロールしていてタップ状態であるクリーチャー1体につき1体の緑の4/4のサイ・戦士・クリーチャー・トークンをタップ状態で生成する。

- 《パーティー粉砕》によって生成されたトークンは攻撃している状態で戦場に出ない。

《秘密売り、ティヴィット》

{3}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — スフィンクス・ならず者

6/6

飛行、護法{3}

動議 — 秘密売り、ティヴィットが戦場に出るかプレイヤーに戦闘ダメージを与えるたび、あなたから始めて各プレイヤーは「証拠」か「賄賂」のいずれかに投票する。「証拠」1票につき1回の調査を行う。「賄賂」1票につき1つの宝物・トークンを生成する。

投票中、あなたは追加で1回投票してもよい。(その票は別の選択でも同じ選択でも投票してよい。)

- あなたはすべての投票を同時に行う。あなたの後に投票するプレイヤーは、そのプレイヤー自身の投票の前にあなたのすべての投票を知ることになる。
- プレイヤーが追加で投票することができる能力は累積する。たとえば、あなたがこの能力を持つパーマネント2つをコントロールしていた場合、あなたは最大3回投票することができる。
- この能力は「投票」と書かれている呪文や能力にのみ影響する。選択をするカードであっても、《敵対の大天使》のように「投票」と書かれていないものには影響しない。
- あなたは、追加の投票をしないことを選んでもよいが、1つ目の票は投票しなければならない。

《舞台座一家の合流点》

{3}{R}{G}{W}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

• 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。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。

• 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。

• プレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け先制攻撃を得る。

- あなたが1つ目と3つ目のモードを選んだなら、そのクリーチャー・トークンは、対象のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーが+1/+1の修整を受け先制攻撃を得る前に戦場に出る。あなたが3つ目のモードで自分自身を対象にとったなら、それらのトークンはそのボーナスを得る。

《編集長、デンリー・クリン》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 猫・アドバイザー

2/2

編集長、デンリー・クリンは+1/+1カウンターや先制攻撃・カウンターや警戒・カウンターのうちあなたが選んだ1つが置かれた状態で戦場に出る。

トークン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、編集長、デンリー・クリンの上にカウンターがある場合、それらと同数同種のカウンターをそのクリーチャーの上に置く。

- 《編集長、デンリー・クリン》は標準的ではない表記で記載されており、一貫性を維持するためにオラクル・テキストが更新された。具体的には、これの最後の能力は今では「トークン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、編集長、デンリー・クリンの上にカウンターがある場合、それらと同数同種のカウンターをそのクリーチャーの上に置く。」となっている。これは機能変化ではない。

《放蕩+三昧》

{2}{R}

ソーサリー

このターン、あなたがコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するたび、緑白の1/1の市民・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。

///

《三昧》

{1}{R}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からしか唱えられない。その後、これを追放する。）

あなたがコントロールしていてこのターンにプレイヤーに戦闘ダメージを与えたクリーチャー1体につき1つの宝物・トークンを生成する。

- 《三昧》は、これの解決時にあなたがもはやこれらのうちの1体以上をコントロールしていなくとも、あなたがコントロールしていた、プレイヤーに戦闘ダメージを与えたクリーチャーの数を数える。
- すべての分割カードには、1枚のカードに表面が2つある。あなたは分割カードを、あなたが唱えている半分のみ状態でスタックに置く。呪文がスタックにある間は、あなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 分割カードは、単一のカードである。たとえば、あなたがこれを捨てたなら、あなたはカード1枚を捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるソーサリー・カードの枚数を見るなら、《放蕩+三昧》で1枚分である。2枚分ではない。
- 分割カードは、名前2つを持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタックにない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《放蕩+三昧》のマナ総量は5である。
- あなたのターンに余波を持つ分割カードの最初の半分で唱えたなら、それが解決された直後に、あなたが優先権を持つことになる。余波を持つ半分で適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にあなたの墓地からそれを唱えることができる。
- 何らかの効果によって墓地以外の好きな領域から余波を持つ分割カードを唱えるなら、あなたは余波を持つ半分で唱えることはできない。
- 墓地にあり余波を持つ分割カードを他の何らかの効果によって唱えるなら、あなたはそれのどちらの半分で唱えてもよい。余波を持つ半分で唱えるなら、それがスタックを離れる場合、あなたはそのカードを追放する。
- 墓地から唱えられて余波を持つ呪文は、その後、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、必ず追放されることになる。
- あなたの墓地から余波を持つ呪文を唱え始めた後に、そのカードは即座にスタックへ移動する。対戦相手は、他の効果によりそのカードを追放することで、その能力を阻止することはできない。

《炎を運ぶ者、サイリクス》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — フェニックス

3/3

飛行、速攻

各終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れていた場合、あなたがコントロールしているフェニックス1体と、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。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。

あなたがコントロールしていてこれでないフェニックス1体が死亡するたび、あなたはあなたの墓地にある炎を運ぶ者、サイリクスを唱えてもよい。

- 《炎を運ぶ者、サイリクス》の1つ目の誘発型能力の解決時に対象のフェニックスが与えるダメージは、このターンに墓地を離れたクリーチャー・カードのパワーではなく、そのフェニックス自身のパワーに等しい値である。
- 《炎を運ぶ者、サイリクス》がこれでないフェニックスと同時に死亡した場合、これの最後の能力は誘発しない。これでないフェニックスが死亡した時点ですでにそれは墓地にあることになる。

- あなたは《炎を運ぶ者、サイリクス》の最後の能力を用いてこれを唱えるときはそのコストをすべて支払わなければならない、その能力の解決時にあなたはそれを唱えなければならない。（その能力が再び誘発し解決しないかぎり）そのターン、後になるまで待つて唱えてはならない。

《ボクシング・リング》

{1}{G}

アーティファクト

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、そのクリーチャーと等しいマナ総量を持ちあなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。その戦場に出たクリーチャーはそれと格闘を行う。

{T}：宝物・トークン1つを生成する。あなたがこのターンに格闘を行ったクリーチャーをコントロールしていなければ起動できない。

- あなたが何らかの効果によって格闘を行ったクリーチャーをコントロールしていたなら、《ボクシング・リング》の最後の能力を起動してもよい。《ボクシング・リング》の中で格闘を行ったクリーチャーだけではない。
- このターンに格闘を行った、あなたがコントロールしていた唯一のクリーチャーがその格闘によって死亡した場合、あなたは《ボクシング・リング》の最後の能力を起動することができない。勝者のみが賞品を手にするのだ！

《見せしめ》

{3}{B}

ソーサリー

各対戦相手は自分がコントロールしているすべてのクリーチャーを2つの束に分ける。各対戦相手につき、あなたはそれらの束のうち一方を選ぶ。各対戦相手はそれぞれ、選ばれた束にあるすべてのクリーチャーを生け贄に捧げる。（束は0枚でも構わない。）

- 「選ばれた束」とは、あなたが選んだ彼らのパーマネントの束を意味する。彼らが束を選べるという意味ではない。

《メツツィオの強盗》

{4}{R}

クリーチャー — ヴィーアシーノ・ならず者

3/3

メツツィオの強盗が攻撃するたび、各プレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、あなたはそれらの呪文を唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

奇襲{2}{R}（あなたがこの呪文を奇襲コストで唱えたなら、これは速攻と「このクリーチャーが死亡したとき、カード1枚を引く。」を得る。次の終了ステップの開始時に、これを生け贄に捧げる。）

- あなたはこれによりプレイされるカードの通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、呪文や能力がスタックになく、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。

《予定変更》

{X}{1}{U}

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X体を対象とする。それらは謀議する。あなたはそれらのうち任意の数をフェイズ・アウトさせてもよい。（クリーチャーが謀議するなら、あなたはカード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。フェイズ・アウトしているすべてのパーマネントとそれらについているすべてのものは、次のそれらのコントローラーのターンまで、存在しないかのように扱う。）

- 複数のクリーチャーが同時に謀議するよう指示された場合、それらのコントローラーが選んだ順番で1体ずつ謀議する。
- これらのクリーチャーがすべて謀議した後、あなたはどのクリーチャーをフェイズ・アウトするかを選ぶ。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ニューカペナ、ストリクスヘイヴン：魔法学院、カルドハイム、フォーゴトン・レルム探訪、イニストラード、および神河は、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.