

# 『モダンホライゾン2』リリースノート

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

最終更新 2021年6月2日/日本語版6月6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る可能性がある。Magic.Wizards.com/Rules から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の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

### 製品情報

『モダンホライゾン2』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで使用することができる。その発売日とは、2021年6月11日（金）である。その時点でこれは、ヴィンテージ、レガシー、統率者戦、モダンでのみ使用可能である。このセットのカードはスタンダードでは使用できない。

『モダンホライゾン2』のセット本体にはドラフト・ブースターに登場する303枚のカードが含まれており、『モダンホライゾン2』のエキスパンション・シンボルが記されている。セット本体のカードのうち最後の42枚（コレクター番号として262~303が印刷されている）は、マジックの過去からの再録カードである。それらは、初登場時のエキスパンション・シンボルを表す文章欄の中の透かしによって認識される。これらのカードはここに印刷された状態でモダン・フォーマットに収録されているが、これらのパックに収録されたことによって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。（特に、『陰謀団の先手ブレイズ』は統率者戦で禁止されたままである。）

セット本体の303枚のカードのブースター・ファン版に加えて、『モダンホライゾン2』コレクター・ブースターには、『モダンホライゾン』のエキスパンション・シンボル入り旧枠版の初代『モダンホライゾン』セットからの再録カードを含んでいる。これらのカードの裁定については Gatherer.Wizards.com にアクセスするか、Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31 の『モダンホライゾン』のリリースノートを参照のこと。

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。

## 再録メカニズム

『モダンホライゾン2』セットでは、キーワード能力、キーワード処理、能力語、特に命名されていないメカニズムが、合わせて40種類以上再録されている。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。ただし、一部のルールにはこれらの能力を持つカードが初めて登場したときから変更されているものがある。

この章では、最も目にするメカニズムと特に複雑なメカニズムと見慣れないメカニズムについて注釈する。

### 再録キーワード能力：待機

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

《裂け目を蒔く者》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/3

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

待機2—{G}（あなたはあなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、{G}を支払って時間カウンター2個を置いた状態でこれを追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個が取り除かれたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。）

《太陽のタリスマン》

アーティファクト

待機3—{1}（あなたはあなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、{1}を支払って時間カウンターを3個置いた状態でこれを追放する。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。）

{T}：{C}{C}を加える。

- 待機は三つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数（ハイフンの前にある数）の時間カウンターを持つカードを、待機コスト（ハイフンの後にある数）を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれることによってあなたがそのカードを唱える誘発型能力である。これによりあなたがクリーチャーを唱えたなら、それはあなたがそのクリーチャーのコントロールを失うまで、（または、稀な場合だが、スタック上にある間にそのクリーチャー・呪文のコントロールを失うまで）それは速攻を得る。
- 一部の待機を持つカードにはマナ・コストを持たないものがある。これらのカードは通常通りに唱えることができない。たとえば、待機状態にすることでマナ・コストを支払わずに代替コストで唱えなければならない。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、あなたがそれを唱えられるタイミングに修正する何らかの効果（たとえば瞬速など）、それを唱えられなくする他の効果（《翻弄する魔道士》の能力によるものなど）のすべてを考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうか、またそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によって追放するカードは表向きに追放する。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。

- その呪文が対象を取るなら、その対象は、呪文が追放されたときではなく、最終的に唱えられたときに選ばれる。
- 何らかの効果が「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に時間カウンターが1つ以上置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力（そのカードを唱える能力）を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 2つ目の誘発型能力が解決される際に、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならぬ。それが対象を取るカードで、適正な対象がどうしても対象としないものであったとしても、あなたはそうしなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。
- あなたが適正な対象がないなどの理由でカードを唱えられないなら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」（待機などで）カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- コストを支払うためにマナ能力を起動することが強制されることはないので、（《スレイベンの守護者、サリア》などからの）唱えるために必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払うためにマナ能力を起動しないことを選んで、その結果、待機状態のカードを唱えることに失敗し、追放したままにすることができる。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文のマナ総量は、そのコストが支払われていなくてもそのマナ・コストによって決まる。
- 待機によって唱えたクリーチャーは、速攻を持って戦場に出る。それは、他のプレイヤーがそのコントロールを得るまで速攻を持つことになる。（または、希に、他のプレイヤーがそのクリーチャー・呪文のコントロールを得ることがある。この場合には、そのクリーチャーは速攻を持った状態で戦場に出ることはない。）

## 再録キーワード能力：マッドネス

マッドネスを持つカードは、あなたがそれを捨てるときにおとなしく墓地に置かれることはない。代わりにそのマッドネス・コストを支払って唱えることができる。

《地獄の雑種犬》

{3}{B}

クリーチャー — ナイトメア・犬

4/3

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、地獄の雑種犬は+1/+1の修整を受ける。

マッドネス{2}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。

- 捨てられたマッドネスを持つカードは、墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つソーサリーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（マッドネス・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。マッドネスは後になって、再度それを唱える機会をあなたに与えることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合は、そのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていないことを認識する。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

## 再録キーワード能力：タイプサイクリング

「タイプサイクリング」は「サイクリング」の亜種と言うべき能力である。「[タイプ]サイクリング [コスト]」とは「[コスト], このカードを捨てる：あなたのライブラリーから[タイプ]カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を意味する。このタイプは通常サブタイプ（たとえば「山サイクリング」）だが、どのカード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプあるいはそれらの組み合わせ（たとえば「基本土地サイクリング」）にもなることができる。

《造景屋コロス》

{5}{W}

クリーチャー — ヤギ・ビースト

4/6

造景屋コロスが戦場に出たとき、対戦相手の墓地からカード1枚を対象とする。それをそのプレイヤーのライブラリーの一番下に置く。

基本土地サイクリング{1}{W}（{1}{W}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。）

《通り抜け》

{3}{U}{U}

ソーサリー

クリーチャー2体を対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。

ウィザード・サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーからウィザード・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。）

- 通常のサイクリング能力とは異なり、あなたはタイプサイクリングによってカード1枚を引くことはできない。そうではなく、あなたのライブラリーからその能力名が示すタイプを持つカード1枚を探すことができる。たとえば、基本土地サイクリングを持つカードは基本土地・カード1枚を探すことができ、ウィザード・サイクリングを持つカードはウィザード・カード1枚を探すことができるということである。

- タイプサイクリングはサイクリングの一種である。カードをサイクリングしたときに誘発する能力は、カードをタイプサイクリングしたときにも誘発する。サイクリング能力の起動を禁止する能力は、タイプサイクリング能力の起動も禁止する。

## 再録能力語：収斂

収斂は、それを唱えるために消費したマナの色の数が何らかの形で影響するカードであることを強調する能力語である。能力語にはルール上の意味はなく、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている。

《光輝の美食家》

{4}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

5/5

収斂 — 光輝の美食家が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xはこの呪文を唱えるために支払われたマナの色の数に等しい。

- 呪文を唱えるために支払うことができるマナの色の数は最大5である。無色は色ではない。収斂を持つ呪文のコストによって、支払うことができるマナの色の数が制限されていることがある。
- 呪文や能力によってそれが可能になっているのでないかぎり、支払うマナの色の種類数を増やすという目的で、収斂能力を持つ呪文にマナを追加で支払うことはできない。同様に、呪文や能力によって収斂を持つ呪文を唱えるために必要なマナの点数が減少しているときに、支払うマナの色の種類数を増やすという目的で、そのコストの減少を無視することもできない。
- 収斂能力を持つ呪文を唱えるための代替コストや追加コストがあるなら、それらの代替コストや追加コストとして支払われたマナも考慮する。
- 収斂を持つ呪文を、(何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく唱えることができるなどの理由により) マナを一切支払わずに唱えたなら、それを唱えるために支払われた色の数は0である。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の数がコピーされるわけではない。

## 再録キーワード能力：ストーム

ストームとは、ストームを持つ呪文のコピーを、そのターンにそれより前に唱えられた呪文と同じ数だけ生成するメカニズムである。

《騒鳴の嵐》

{1}{G}

ソーサリー

緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

- そのコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたか解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。

- ストームを持つ呪文が対象を持つなら、あなたはそれぞれのコピーについてその新しい対象を選んでよい。あなたは各コピーにつきそれぞれ異なる選択をすることができる。

## 再録キーワード能力：フラッシュバック

フラッシュバックはカードに再び影響を与えるチャンスを与える再録メカニズムである。

《一攫千金》

{R}

ソーサリー

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

フラッシュバック{2}{R} (あなたはあなたの墓地から、このカードをこのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地からこのカードを、このマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、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。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

## カード別注釈

《アカデミーの整備士》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 組立作業員

1/3

あなたが食物や手掛かりや宝物であるトークン1つを生成するなら、代わりに食物・トークン1つと手がかり・トークン1つと宝物・トークン1つを生成する。

- あなたが《アカデミーの整備士》1体をコントロールしていて、食物や手掛かりや宝物であるトークン数個を生成するなら、あなたは代わりにそれに等しい数の手がかり・トークンと、それに等しい数の食物・トークンと、それに等しい数の宝物・トークンを生成する。
- あなたが《アカデミーの整備士》2体をコントロールしていて、食物や手掛かりや宝物であるトークン数個を生成するなら、あなたは代わりにその3倍の数の手がかり・トークンと、その3倍の数の食物・トークンと、その3倍の数の宝物・トークンを生成する。
- あなたが《アカデミーの整備士》18体をコントロールしていて（どうするかわからないが、自分で考えよう）、食物や手掛かりや宝物であるトークン数個を生成するなら、あなたは代わりにその129,140,163倍の数の手がかり・トークンと、その129,140,163倍の数の食物・トークンと、その129,140,163倍の数の宝物・トークンを生成する。

- これにより手掛かり・トークンを生成するのは、調査とは同じではない。特に、あなたが調査を行うたびに誘発する能力は誘発しない。なぜならあなたはこの置換効果により手掛かり・トークンを生成したからである。元のトークン生成があなたが調査を1回行ったことによるものなら、それらの能力は1回ずつ誘発する。最終的に手掛かり・トークンを何個生成しても関係ない。

### 《明日の警見》

ソーサリー

待機 3—{R}{R}

あなたがオーナーであるすべてのパーマネントをライブラリーに加えて切り直し、その後、あなたのライブラリーの一番上からその数に等しい枚数のカードを公開する。これにより公開されてオーラでないすべてのパーマネント・カードを戦場に出し、その後、オーラ・カードについても同様に言い、その後、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。

- 《明日の警見》の解決中に誘発した能力は、すべてが戦場に置かれて解決が終わるまでスタックに置かれず。現在のターンを進行しているプレイヤーは誘発型能力を望む順番でスタックに置き、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に置く。(スタックに最後に置かれた能力が、最初に解決される。)
- 《明日の警見》が解決される時にどうなるか、噛み砕いて以下に説明する。
  - 1) あなたがオーナーであるパーマネントの数を数える。
  - 2) これらのパーマネントを自分のライブラリーに加えて切り直す。
  - 3) あなたのライブラリーの一番上から、数えた数に等しい枚数のカードを公開する。
  - 4) これにより公開されてオーラでないすべてのパーマネント・カードを戦場に出す。これらのカードはすべて同時に戦場に出る。
  - 5) これにより公開されたすべてのオーラ・カードを戦場に出す。これにより戦場に出たオーラは、すでに戦場にある好きなパーマネントをエンチャントできるが、同時に戦場に出た他のオーラはエンチャントできない。これにより戦場に出るオーラが何もエンチャントできないなら、それは戦場に出ない。
  - 6) あなたは公開された自分の他のカード（インスタント、ソーサリー、何もエンチャントできないオーラ）をすべてあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。
- 何らかのトークン・パーマネントのオーナーであるなら、それもあなたのライブラリーに加えて切り直す。それはあなたが公開するカードの枚数に数える。《明日の警見》の解決が終わるまでそのトークンはルール上あなたのライブラリーにあるが、それは切り直しやあなたが公開するカードに影響しない。
- これによりパーマネントが戦場を離れライブラリー以外の領域に置かれる場合（たとえばそれがプレイヤーの統率者である場合）も、それは公開するカードの枚数を決めるためにカウントされる。

### 《アスモラノマルディカダイスティナカルダカール》

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

あなたがこのターンにカードを捨てていたかぎり、あなたは{b/r}を支払ってこの呪文を唱えてもよい。

アスモラノマルディカダイスティナカルダカールが戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから『地獄料理書』という名前のカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

食物2つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。それは自身に6点のダメージを与える。

- 《アスマラノマルディカダイスティナカルダカール》の最後の能力では、《アスマラノマルディカダイスティナカルダカール》そのものではなく、対象としたクリーチャーがダメージの発生源である。そのクリーチャーが接死や絆魂を持っているなら、両方ともそれがそれ自身に与えるダメージに適用される。
- 《アスマラノマルディカダイスティナカルダカール》はマナ・コストがなく、マナ総量は0である。それは通常通りに唱えることができない。あなたがそれを唱えるには代替コスト（たとえば、《アスマラノマルディカダイスティナカルダカール》自身の能力によるもの）が必要である。
- 《アスマラノマルディカダイスティナカルダカール》によって、あなたがカードを捨てることはできない。あなたがそれを唱えるにはカードを捨てる別の方法を探さなければならない。
- 《アスマラノマルディカダイスティナカルダカール》は、まさにその綴りの通りに発音する。

《暗号動物学者、ローニス》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — 蛇・エルフ・スカウト

1/2

これでもトークンでもないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、調査を行う。

{T}, 手掛かりX個を生け贄に捧げる：対戦相手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X枚を公開する。あなたはそこから、マナ総量がX以下で土地でないパーマネント・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出してもよい。そのプレイヤーは残りを自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- このトークンの名前は「手掛かり」であり、アーティファクト・タイプ「手掛かり」を持つ。「手掛かり」はクリーチャー・タイプではない。
- このトークンは通常のアーティファクトである。たとえば、《ブレイヤの見習い》の能力を発動するために生け贄に捧げたり、《絶縁》の対象にしたりすることができる。
- たとえば、手掛かり1つを生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、同時に《誘い暗号動物学者、ローニス》の起動型能力も起動する、ということとはできない。

《いざ動け》

{1}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。それは0/0のアーティファクト・クリーチャーになる。これによりクリーチャーになった各アーティファクトの上にそれぞれ+1/+1カウンター4個を置く。

超過{4}{U}{U}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしていてクリーチャーでないすべてのアーティファクトは0/0のアーティファクト・クリーチャーになる。これによりクリーチャーになった各アーティファクトの上にそれぞれ+1/+1カウンター4個を置く。）

- 呪文の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色についてのプロテクション（その色）を持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変化させない。
- 超過で呪文を唱えてもその呪文のマナ・コストやマナ総量は変化しない。代わりに超過コストを支払うだけである。
- 呪文を唱えるコストを増減させる効果は、超過コストで呪文を唱えるときに支払うコストも同じ点数分増減させる。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選べない。

### 《畏怖の香り》

{1}{G}

ソーサリー

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。)

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、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。その前者はその後者と格闘を行う。

- あなたは単に増殖を行うために《畏怖の香り》を何も対象を取らずに唱えることはできない。この呪文を唱える対象として、あなたがコントロールしているクリーチャー最低1体を選ばなければならない。対象として、あなたがコントロールしていないクリーチャーを選ばないなら、格闘は発生しない。
- この呪文を唱える対象としてクリーチャー2体を選び、呪文の解決時に1体のみが対象として適正であるなら、格闘は発生せず、ダメージは与えられないが、増殖を行う。
- 《畏怖の香り》の解決時にすべての対象が不適正な対象であったなら、それは解決せず、あなたは増殖を行わない。
- 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、それ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。
- 増殖中に、複数種類のカウンターが置かれたパーマネントか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、カウンター1種類につき、そのカウンター1個を得る。1種類だけではない。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。

### 《イラクサ嚢胞》

{3}

アーティファクト — 装備品

生体武器（この装備品が戦場に出たとき、黒の0/0のファイレクシアン・細菌・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、これをそれにつける。）

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アーティファクトやエンチャント1つにつき+1/+1の修整を受ける。

装備{2}

- 生体武器能力は、細菌・トークンではなくファイレクシアン・細菌・トークンを生成するように更新された。この更新は、生体武器を持つすべてのカードに適用される。
- あなたがアーティファクトとエンチャントの両方であるパーマネントをコントロールしていたとしても、装備している《イラクサの嚢胞》からのボーナスを決定するときに数えるのは1回のみである。
- ファイレクシアン・細菌・トークンは0/0クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、0/0のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしている他のクリーチャーにつけることができる。ファイレクシアン・細菌・トークンは、装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。

- ファイレクシアン・細菌・トークンが破壊されると、この装備品は他の装備品と同様に戦場に残る。
- 生体武器の誘発型能力によってファイレクシアン・細菌2つが生成される場合（たとえば、《倍増の季節》の効果がある場合）は、この装備品はそれらのうちの1体につく。もう1体は、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。

#### 《移り気のピルー》

{2}{R}{R}{W}{W}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

7/7

飛行、絆魂

あなたのアップキープの開始時に、あなたが{R}{W}{B}を支払わないかぎり、移り気のピルーを生け贄に捧げる。

移り気のピルーが死亡したとき、これは伝説でない各クリーチャーにそれぞれ7点のダメージを与える。

- 《移り気のピルー》が戦場にいた時に絆魂を持っていたので、その最後の誘発型能力の解決時に、それが与えるダメージに等しい点数のライフを得る。

#### 《海と空のシヴィエルン》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・神

3/4

あなたがこれ以外に2体以上のマーフォークをコントロールしているかぎり、海と空のシヴィエルンは破壊不能を持つ。

海と空のシヴィエルンが攻撃するたび、カード1枚を引く。

これ以外であなたがコントロールしているすべてのマーフォークは護法{1}を持つ。（これ以外であなたがコントロールしているマーフォーク1体が、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

- クリーチャーが受けたダメージは、クリンナップ・ステップか、何らかの効果によってそのダメージが取り除かれるまではこれらのクリーチャーが負ったままである。4点以上のダメージを負った《海と空のシヴィエルン》とこれ以外に2体以上のマーフォークをコントロールしていて、そのうちの1体のマーフォークが戦場を離れた場合（もしくはマーフォークでなくなった場合）、《海と空のシヴィエルン》は破壊される。
- プレイヤーが対戦相手がコントロールしている護法を持つ複数のパーマネントを対象とする呪文を唱えたなら、それらの護法能力はそれぞれ誘発する。そのプレイヤーがすべてのコストを支払えないなら、その呪文は打ち消される。

#### 《ウルザの物語》

土地・エンチャント — ウルザの・英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・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 — ウルザの物語は「{T} : {C}を加える。」を得る。

II — ウルザの物語は「{2}, {T} : 『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1体を生成する。」を得る。

III — あなたのライブラリーからmana・コストが{0}か{1}のアーティファクト・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《ウルザの物語》は土地であるので、土地としてのみプレイできる。それは呪文として唱えることはできない。

- 《ウルザの物語》は1つ目と2つ目の章能力から能力1つを得る。それは戦場にあるかぎり、これらの能力を持ち続ける。
- 第III章の能力を解決する間、マナ総量が0か1のカードではなく、実際のマナ・コストが{0}か{1}のカードのみを探すことができる。たとえば、マナ・コストが{U}や{X}のカードを探すことはできない。
- 《ウルザの物語》は土地であるが、英雄譚でもあり、最後の章能力が解決された後に生け贄に捧げられる。
- 《血染めの月》のようなカードなどで、《ウルザの物語》が英雄譚であるままですべての章能力を失うなら、それは即座に生け贄に捧げられる。
- 《ウルザの物語》はウルザの土地タイプを持つ。それは《ウルザの塔》、《ウルザの鉱山》、《ウルザの魔力炉》に影響しない。

#### 《運命の炎、ユースリ》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — イフリート

2/3

飛行

運命の炎、ユースリが攻撃するたび、1以上5以下の数値1つを選ぶ。その数値に等しい回数のコイン投げをする。このコイン投げであなたが勝った回数に等しい枚数のカードを引く。このコイン投げであなたが負けた1回につき、運命の炎、ユースリはあなたに2点のダメージを与える。これによりあなたがコイン投げ5回に勝ったなら、このターン、あなたはあなたの手札から望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- マナ・コストを支払うことなく呪文を唱えたとき、あなたは追加コストを支払ってもよい。追加コストが求められる場合、あなたはそれらを支払わなければならない。
- 効果があなたに、マナ・コストに{X}が含まれる呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えさせるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

#### 《エアロミーバ》

{3}{U}

クリーチャー — エレメンタル・ビースト

2/4

飛行

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、エアロミーバのパワーとタフネスを入れ替える。

- クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は、他の効果をすべて適用した後で適用する。それらの効果が適用され始めた順番とは関係ない。たとえば、あなたが《エアロミーバ》のパワーとタフネスを入れ替え、その後、そのターンの間にさらにそれに+2/+0の修整を与えたなら、それは4/4のクリーチャーになる。6/2のクリーチャーではない。
- ダメージはクリンナップ・ステップまでか、効果によって取り除かれるまではクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中にあなたがそのパワーとタフネスを入れ替えたなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- クリーチャーのパワーやタフネスを2回（またはその他の偶数回）入れ替えることは、実質的にそのクリーチャーのパワーやタフネスを入れ替える前と同じ状態に戻すことになる。

#### 《永久の証人》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/1

永久の証人が戦場に出たとき、あなたの墓地からカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

永遠{5}{G}{G} ({5}{G}{G}, あなたの墓地からこのカードを追放する：マナ・コストを持たず黒で4/4でゾンビ・人間・シャーマンであることを除き、このコピーであるトークン1体を生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたのメイン・フェイズに、永遠を持つクリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、その直後にあなたは優先権を持つことになる。あなたは、他のどのプレイヤーが追放できるようになる前に、永遠能力を起動することができる。
- 永遠能力を起動した後、そのカードは即座に追放される。対戦相手は、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。
- トークンは、永遠によって特に変更される特性を除いて、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- トークンは他のタイプに加えてゾンビでもあり、他の色の代わりに黒でもある。トークンのパワーとタフネスは4/4である。それはmana・コストがなく、mana総量は0である。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

#### 《永久のドラゴン》

{3}{W}{W}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

平地サイクリング{2} ({2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから平地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。)

永遠{2}{W}{W} ({2}{W}{W}, あなたの墓地からこのカードを追放する：mana・コストと永遠を持たず黒の4/4のゾンビ・ドラゴンであることを除きこれのコピーであるトークン1体を生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたのメイン・フェイズに、永遠を持つクリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、その直後にあなたは優先権を持つことになる。あなたは、他のどのプレイヤーが追放できるようになる前に、そうすることが適正であるなら永遠能力を起動することができる。
- 永遠能力を起動した後、そのカードは即座に追放される。対戦相手は、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。
- トークンは、永遠によって特に変更される特性を除いて、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- トークンは他のタイプに加えてゾンビでもあり、他の色の代わりに黒でもある。トークンのパワーとタフネスは4/4である。それはmana・コストがなく、mana総量は0である。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

#### 《永久の優雅》

{2}{W}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、以下から1つを選ぶ。

- あなたは1点のライフを得る。
- あなたの墓地からmana総量が1のクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。
- 墓地にあるクリーチャー・カードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を決定する際にXは0として扱う。

#### 《栄光の執行官》

{5}{W}{W}

クリーチャー — 天使

5/5

飛行、絆魂

各戦闘の開始時に、あなたのライフが対戦相手1人よりも多い場合、ターン終了時まで、栄光の執行官は二段攻撃を得る。

- 《栄光の執行官》の誘発型能力が誘発するかどうかを見るために、各戦闘の開始時にあなたのライフが対戦相手1人よりも多いかどうか確認する。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力は解決時に再度同じことを見る。その時点でそうでなかった場合、その能力は何もしない。《栄光の執行官》が二段攻撃を得るには、両方の時点であなたのライフが対戦相手1人より多くなければならない。ただし、これは両方とも同じ対戦相手である必要はない。
- 誘発型能力の解決後、ターン終了時まで、《栄光の執行官》はプレイヤーのライフ総量に関係なく二段攻撃を持つ。

#### 《抉られた盲信者》

{3}{R}

クリーチャー — サイクロプス・狂戦士

4/3

到達

昂揚 — 抉られた盲信者が攻撃するたび、あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがある場合、抉られた盲信者は防御プレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

- 墓地にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。サイクロプスや狂戦士はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《抉られた盲信者》の誘発型能力が誘発するかどうかを見るために、あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかどうか確認する。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力は解決時に再度同じことを見る。その時点でそうでなかった場合、その能力は何もしない。2つの確認の間あなたの墓地にある特定のカードは変わる可能性がある。

#### 《エスパーの歩哨》

{W}

アーティファクト・クリーチャー — 人間・兵士

1/1

各ターンで対戦相手1人が初めてクリーチャーでない呪文を唱えるたび、そのプレイヤーが{X}を支払わないかぎり、あなたはカード1枚を引く。Xはエスパーの歩哨のパワーに等しい。

- 《エスパーの歩哨》が戦場に出たターンにクリーチャーでない呪文が対戦相手によってすでに唱えられていたなら、そのプレイヤーはこのターンで初めてのクリーチャーでない呪文をすでに唱えているので、《エスパーの歩哨》の能力はそのターン、そのプレイヤーには誘発しない。
- この能力は、《エスパーの歩哨》のパワーを見るのは、その解決時である。その能力がスタック上に置かれた時ではない。《エスパーの歩哨》がその解決時に戦場になかった場合、それが最後に戦場にいた時のパワーを用いる。
- この能力の解決時に《エスパーの歩哨》のパワーが負の値であったなら、{X}は{0}である。その場合も、対戦相手はそのコストを支払わないことを選んであなたにカード1枚を引かせることができる。

#### 《エーテリウムの紡ぎ手》

{2}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

あなたがmana総量が4以上の呪文を唱えるたび、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- スタック上にある呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、Xとして選ばれた値で、その呪文のmana総量を決定する。

### 《エーテル宣誓会のスフィンクス》

{7}{W}{U}

アーティファクト・クリーチャー — スフィンクス

4/4

親和（アーティファクト）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{1}少なくなる。）

飛行

続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、マナ総量がこれより小さく土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。たとえば、《エーテル宣誓会のスフィンクス》のマナ総量は常に9である。
- 親和は呪文の総コストの中の不特定マナのみを減らすことができる。必要な色マナを減らすことはできない。
- コスト減少は、あなたがその呪文のコストを支払う前に確定する。特に、あなたはあなたがコントロールしているアーティファクト1つによる減少を固定し、その後そのアーティファクトを生け贄に捧げてマナ能力を起動することができる。
- 《エーテル宣誓会のスフィンクス》に適用される追加コストやコスト増加があるなら、それらをコスト減少よりも先に適用する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 続唱に関する最近のルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、あなたが唱える結果として生じる呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なる場合、たとえば一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードの場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分の唱えることができる。両方の半分ではない。

### 《王国の治安官》

{4}{W}

クリーチャー — 巨人・兵士

3/3

高名2（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たとき、これが高名でない場合、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。これは高名になる。）

王国の治安官の上に+1/+1カウンター1個以上が置かれるたび、土地でもこれでもないパーマネント最大1つを対象とする。王国の治安官が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《王国の治安官》の最後の能力は、高名能力に限らず何らかの理由でそれの上に+1/+1カウンターが置かれるたびに誘発する。

- 《王国の治安官》が、その最後の誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。それにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークン・クリーチャーが追放されるなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 《王国の治安官》によって追放されていたすべてのパーマネントは同時に、それぞれのオーナーのコントロール下で戦場に戻る。
- クリーチャーがプレインズウォーカーや他のクリーチャーに戦闘ダメージを与えても、高名は誘発しない。クリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージでないダメージを与えても誘発しない。
- ダメージが移し替えられたために、高名を持つクリーチャーがそのコントローラーに戦闘ダメージを与えたなら、高名は誘発する。

### 《大嵐の咆哮、スラスト》

{10}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 恐竜

7/7

この呪文を唱えるためのコストは、これ以外でこのターンに唱えられた呪文1つにつき{3}少なくなる。

トランプル、速攻

プレインズウォーカー越えトランプル（このクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを、これが攻撃しているプレインズウォーカーのコントローラーに与えることができる。）

大嵐の咆哮、スラストがこのターンに戦場に出たのであるかぎり、これは呪禁を持つ。

- プレインズウォーカー越えトランプルとは、《大嵐の咆哮、スラスト》がこれが攻撃しているプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与えたとき、そのプレインズウォーカーのコントローラーに好きな点数の余剰ダメージを割り振ることができることを意味している。プレインズウォーカーへの余剰ダメージは、そのプレインズウォーカーに置かれた忠誠カウンターの個数よりも多い点数のダメージである。接死はプレインズウォーカーに与えるダメージを致死ダメージにしない。
- プレインズウォーカー越えトランプルは、そのプレインズウォーカーに同時に割り振られる他のダメージを考慮する。たとえば、《大嵐の咆哮、スラスト》と2/2の《仔熊》が、忠誠カウンター7個が置かれた（ブロックされていない）状態のプレインズウォーカーを攻撃しているなら、《大嵐の咆哮、スラスト》は防御プレインズウォーカーに5点のダメージを、防御プレイヤーに2点のダメージを割り振る。
- トランプルとプレインズウォーカー越えトランプルは両方とも同じ戦闘中に適用することができる。たとえば、《大嵐の咆哮、スラスト》が、忠誠カウンター2個が置かれたプレインズウォーカーを攻撃して3/3のクリーチャーにブロックされた場合、あなたはブロック・クリーチャーに3点の戦闘ダメージを、プレインズウォーカーに2点の戦闘ダメージを、防御プレイヤーに2点の戦闘ダメージを割り振ることができる。
- 《大嵐の咆哮、スラスト》に攻撃されているプレインズウォーカーが何らかの理由でクリーチャーでもある場合も、《大嵐の咆哮、スラスト》は、プレインズウォーカーのタフネスではなくその忠誠度に基づきダメージを与える。
- 希にある奇妙な状況では、《大嵐の咆哮、スラスト》がプレインズウォーカーに攻撃している間、クリーチャーでもあるそのプレインズウォーカー自身が、《大嵐の咆哮、スラスト》をブロックすることがある。（たしかに奇妙と言ったはずだ。）それ以外のクリーチャーは《大嵐の咆哮、スラスト》をブロックしておらず、ブロックしているクリーチャーはダメージを負っていないとしたら、《大嵐の咆哮、スラスト》のコントローラーは少なくともそのクリーチャー・プレインズウォーカーに、そのタフネスと忠誠カウンターの数のうち大きい方に等しいダメージを割り振らなければならない。

《開放された潜在力》

{1}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

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

双呪{3}{W} (双呪コストを支払ったなら、両方を選ぶ。)

- この呪文を双呪コストを支払うことで唱えるなら、あなたは1つ目のモードによって置いたカウンターを増殖することができる。
- 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、それ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。
- 増殖中に、複数種類のカウンターが置かれたパーマネントか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、カウンター1種類につき、そのカウンター1個を得る。1種類だけではない。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。
- パーマネント1つの上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターが置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが2つ1組で取り除かれ、いずれか1種類のみ(もしくはいずれの種類のカウンターでもないもの)が残る。

《逆刺の針》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

逆刺の針が戦場に出たとき、飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後逆刺の針をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

装備{2}

- 飛行機械・トークンを生成し《逆刺の針》をそれにつけるのは、同じ能力の解決の一部である。トークンが生成された後、装備品がつけられるまでの間、対戦相手は対応できるタイミングはない。
- 《逆刺の針》をつけられなかったとしても(たとえば、能力に対応してそれが破壊された場合)、トークンは生成される。

《火炎舌の一年仔》

{R}{R}

クリーチャー — カバー

2/1

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

火炎舌の一年仔は、これがキッカーされた回数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

火炎舌の一年仔が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。これはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《火炎舌の一年仔》の最後の誘発型能力は、その解決時にそのパワーを見る。その解決時に戦場になかったなら、その最後の情報を用いる。それが戦場から離れたときに0以下のパワーを持っていたなら、ダメージは一切与えられない可能性がある。

### 《鍛冶屋の技》

{W}

インスタント

パーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁と破壊不能を得る。それがアーティファクト・クリーチャーであるなら、ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。

- 《鍛冶屋の技》は、それが解決するときそのパーマネントがアーティファクト・クリーチャーであるかどうか確認する。その対象が呪文が唱えられた時ではなく、呪文が解決される前にアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは+2/+2の修整を受ける。

### 《片目のガース》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

5/5

{T}：「解呪」、「知識の噴出」、「恐怖」、「シヴ山のドラゴン」、「新たな芽吹き」、「ブラック・ロータス」の中からまだ選ばれていないカード名1つを選ぶ。その選ばれた名前のカードのコピーを生成する。あなたはそのコピーを唱えてもよい。(コストは支払う必要がある。)

- 《片目のガース》が参照する各カードの公式カード・テキストは、Gatherer.Wizards.com からカードデータベース「Gatherer」を使用して確認することができる。
- 解決中のパーマネント呪文のコピーは、戦場に出る際にトークンになる。これらのトークンは、これが起きたときに「生成された」と見なされない。
- 《片目のガース》の能力の解決時に、あなたは書かれているカード名のうち1つを選ばなければならない。あなたは生成されたコピーを唱えないことを選んでよいが、あとでそのカード名を選ぶことはできない。
- 各《片目のガース》はそれ自身が選ばれたカード名を記録する。他の《片目のガース》が選んだカードではない。《片目のガース》が戦場を離れて戻るか、それ以外のコピーをあなたがコントロールしているなら、以前の起動中に行った選択を覚えない。ただし、他のプレイヤーが《片目のガース》のコントロールを得たなら、それは行った選択を覚えていることになる。
- あなたは選ばれたカードのコストを支払わなければならないが、能力の解決時に、通常はそのカードを唱えられないタイミングであっても、コピーを唱えることができる。
- すべての選択肢が前に挙げられていた場合、《片目のガース》は解決時に何もしない。

### 《家庭と故郷の剣》

{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、+2/+2の修整を受けプロテクション（緑）とプロテクション（白）を持つ。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがオーナーであるクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。その後、あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探す。両方のカードをあなたのコントロール下で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

装備{2}

- 《家庭と故郷の剣》の2つ目の能力の解決時に、その土地とそのクリーチャーは同時に戦場に出ることとなる。
- あなたがオーナーであるクリーチャーを対象に選び、誘発型能力の解決時にそのクリーチャーが適正な対象でなかった場合、その能力は解決されず、何の効果も発生しない。あなたは基本土地・カードを探さない。

- あなたがオーナーであるクリーチャーがトークンであるなら、それは戦場に戻らない。それは追放領域にとどまり、その能力が解決し終わったら消滅する。

#### 《悲しみの魔神》

{5}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

4 / 5

飛行

悲しみの魔神が戦場に出たとき、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーは -2/-2 の修整を受ける。

蘇生{3}{B}{B} ({3}{B}{B} : あなたの墓地からこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。)

- クリーチャー・カードの蘇生能力を起動することは、そのクリーチャーを唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、クリーチャー・カードではない。起動型能力に栄光する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》）は蘇生能力に影響するが、呪文に影響する呪文や能力（たとえば、《取り消し》）は影響しない。
- 蘇生によって戦場に戻ったクリーチャーが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのクリーチャーが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、その呪文や能力がそのクリーチャーを追放する。その呪文や能力が、後でそのクリーチャー・カードを戦場に戻すなら（たとえば、《儂い存在》のように）、そのクリーチャー・カードは以前のオブジェクトとは関係ない、新たなオブジェクトとして戦場に戻る。蘇生の効果はもはや適用されない。

#### 《ガイアの意志》

ソーサリー

待機 4 — {G}

ターン終了時まで、あなたはあなたの墓地から、土地をプレイしても呪文を唱えてもよい。

このターン、カードがいずこかからあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそのカードを追放する。

- 墓地からプレイする土地や墓地から唱える呪文は、通常のタイミングの制限に従わなければならない。あなたが唱える呪文のコストを支払わなければならない。
- それがコピーでない場合、その解決後に《ガイアの意志》は追放される。（それがコピーであるなら、消滅する前に一瞬だけ墓地に置かれる。）
- 《ガイアの意志》の解決後、あなたがオーナーであるトークンでないクリーチャーが死亡するなら代わりに追放される。それらのクリーチャーが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。あなたがオーナーであるトークン・クリーチャーは、《ガイアの意志》の解決後にも通常通り死亡する。

#### 《飢餓の潮流、グリスト》

{1}{B}{G}

伝説のプレインズウォーカー — グリスト

3

飢餓の潮流、グリストが戦場に無いかぎり、これはこれの他のタイプに加えて 1/1 の昆虫・クリーチャーである。

+1 : 黒緑の 1/1 の昆虫・クリーチャー・トークン 1 体を生成し、その後カード 1 枚を切削する。これにより昆虫・カードが切削されたなら、飢餓の潮流、グリストの上に忠誠カウンター 1 個を置き、この手順を繰り返す。

-2 : あなたはクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を対象とする。それを破壊する。

-5 : 各対戦相手はそれぞれ、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい点数のライフを失う。

- この1つ目の能力はデッキ構築中、ゲームの開始前に機能するので、《飢餓の潮流、グリスト》はあなたの統率者になることができる。
- 戦場以外にある時、《飢餓の潮流、グリスト》は伝説のプレインズウォーカー・クリーチャー — グリスト・昆虫である。それが戦場に出た後ではクリーチャーではなくなり、プレインズウォーカーのみになる。戦場以外の領域にある、クリーチャーかプレインズウォーカーであるカードを探すかそれらに影響を与えるものは、《飢餓の潮流、グリスト》に影響を与える。たとえば、《召喚の調べ》によって戦場に出すことができる。《本質の散乱》によって打ち消すことができる（ただし《否認》ではできない）。《強迫》によって捨てさせられることはない。
- 1つ目の忠誠度能力の解決時に《飢餓の潮流、グリスト》が戦場にない場合でも、あなたは黒緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成し、カード1枚を切削する。これにより昆虫・カードを切削したなら、あなたは《飢餓の潮流、グリスト》に忠誠カウンターを置くことができないが、この手順を繰り返す。まだいるかのように、《飢餓の潮流、グリスト》は切削を続ける。
- 《飢餓の潮流、グリスト》の2つ目の能力は対象を求めない。その解決時にクリーチャーを生け贄に捧げることを選んだなら、再帰誘発型能力が誘発し、あなたはクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象として選び、破壊する。これは忠誠度能力の解決時に《飢餓の潮流、グリスト》が戦場になくとも起きる。
- 3つ目の忠誠度能力の解決時にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数を数えて、各対戦相手が失うライフの点数を決める。この時点で《飢餓の潮流、グリスト》があなたの墓地にあったなら、それはクリーチャー・カードであり枚数に含める。

#### 《基盤砕き》

{3}{G}

クリーチャー — エレメンタル

2/2

基盤砕きが戦場に出たとき、アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。

想起{1}{G}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替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。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先にそのクリーチャー自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贄に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。

#### 《金線の従者》

{2}{U}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ホムンクルス

\*/3

飛行

金線の従者のパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。

- 《金線の従者》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。

#### 《金属山羊》

{3}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ヤギ

2/2

瞬速

警戒

アーティファクトの貪食1（これが戦場に出るに際し、あなたは望む数のアーティファクトを生け贄

に捧げてもよい。このクリーチャーは、その数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。)

- 「アーティファクトの貪食」は「貪食能力」の亜種である。それはクリーチャーではなくアーティファクトを生け贄に捧げるが、それ以外は貪食と同様に機能する。
- あなたはアーティファクトの貪食能力のために、アーティファクトを生け贄に捧げないことを選んでもよい。
- これを呪文として唱えたなら、あなたは呪文の解決の一部として貪食されるアーティファクトの数と種類を選ぶ。(この時点でこれは打ち消されない。)アーティファクトの貪食を持つクリーチャーを戦場に出せるようにする呪文や能力の場合も同様である。
- あなたが生け贄に捧げることができるのは、すでに戦場にあるアーティファクトのみである。貪食能力を持つ複数のクリーチャーがあなたのコントロール下で同時に戦場に出るなら、同じオブジェクトを複数のクリーチャーに貪食させることはできない。これらは互いにもこれら自身にも、同時に戦場に出た他のオブジェクトも貪食させることはできない。
- これにより貪食されたアーティファクトは同時に生け贄に捧げられる。

#### 《砕け散った自我》

{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-3/-0の修整を受ける。

{3}{U}{U}:エンチャントしているクリーチャーをオーナーのライブラリーの一番上から3枚目に置く。

- 最後の能力の解決時に、エンチャントしているクリーチャーはそのオーナーのライブラリーに加えられる。その解決後、《砕け散った自我》は戦場から墓地に置かれる。
- エンチャントしているクリーチャーのオーナーのライブラリーにカードが2枚以下しかない場合は、その最後の能力の解決時に、エンチャントしているクリーチャーはライブラリーの一番下に置かれる。
- この能力を解決する時に《砕け散った自我》が既にクリーチャーについてなかったとしても、それはそのオーナーのライブラリーに加えられる。

#### 《計算された爆発》

{2}{R}

インスタント

土地でないカードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。それらの公開されたカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。あなたがこれにより土地でないカードを公開したとき、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。計算された爆発はそれにそのカードのmana総量に等しい点数のダメージを与える。フラッシュバック{3}{R}{R} (あなたはあなたの墓地から、このカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 《計算された爆発》は対象を取らずにスタックに置かれる。この解決中に土地でないカードを公開したとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたはダメージを与える対象を選ぶ。あなたは公開されて土地でないカードのmana総量と、与えるダメージの量を知ることになる。
- これにより公開されて土地でないカードは、他のカードとともにライブラリーの一番下に置かれる。

#### 《毛皮運送》

{2}

アーティファクト — 機体

0/0

刻印 — 毛皮運送が戦場に出るに際し、墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー2体をタップする：ターン終了時ま

で、毛皮運送は、その他のタイプに加えて機体・アーティファクトであることを除きその追放されたカードのコピーになる。

- 何のカードを追放するかを選択は置換効果である。誘発型能力ではない。プレイヤーはカードの追放に対応することはできない。
- 刻印能力は《毛皮運送》をクリーチャーにする起動型能力と関連している。これは、それがのちに他のカードを追放する何かのコピーになったとしても、2つ目の能力が1つ目の能力によって追放されたカードのみを参照するということである。
- 能力を起動するが（たとえば刻印するためのカードが墓地にないなどの理由により）参照する追放されたカードがない場合、その能力は何もしない。《毛皮運送》は何のコピーにもならない。
- 《毛皮運送》は搭乗能力を持たない。追放されたカードのコピーになる能力を起動することは、機体に搭乗するわけではない。あなたがタップして能力を起動するクリーチャーが、機体に搭乗するたびに誘発する誘発型能力を持つ（例：《変速の名手》）なら、その能力は誘発しない。

#訂正# カードには「毛皮運送が戦場に出たとき、」と書かれているが、これは誤りである。上記の通り、戦場に出るに際しての置換効果としてクリーチャー・カード1枚を追放する。

《激情》

{3}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタルインカーネーション

3/3

二段攻撃

激情が戦場に出たとき、望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーを対象とし、4点分をあなたの望むように割り振る。これはそれらにその割り振ったダメージを与える。

想起—あなたの手札から赤のカード1枚を追放する。

- ダメージは、その誘発型能力を解決する時点ではなく、スタックに乗せる時点で割り振る。各対象にはそれぞれ1点以上のダメージを割り振らなければならない。4つを超える対象を選び、いくつかの対象に0点のダメージを与えるということとはできない。
- 誘発型能力の解決時に、対象の一部が不適正な対象になっていても、元のダメージの分割を適用する。ただし、不適正になった対象に与えられるはずだったダメージは一切与えられない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替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。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先にそのクリーチャー自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贄に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。

《激浪の形成師》

{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

1/1

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

激浪の形成師が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、土地1つを対象とする。激浪の形成師が戦場に残り続けているかぎり、それは島になる。

対戦相手1人が島をコントロールしているかぎり、激浪の形成師は+1/+1の修整を受ける。

- 《激浪の形成師》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象の土地は島にならない。
- 島になった土地は、「{T}：{U}を加える。」を得て、他のすべての能力を失う。それは他の土地タイプを失うが、「クリーチャー」、「伝説の」、「氷雪」などのタイプや特殊タイプは失わない。

- 対戦相手が島の土地タイプを持つ土地をコントロールしているかぎり、《激浪の形成師》は+1/+1の修整を受ける。島という名前のものでない。

#### 《下賤の教主》

{G}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

0/1

賛美（あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

{T}：{B}か{R}か{G}を加える。

- 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、賛美は誘発しない。

#### 《幻影の戦慄大口》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 恐竜・イリュージョン

6/6

トランプル

幻影の戦慄大口が呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

- 《幻影の戦慄大口》が呪文や能力の対象になったなら、その能力が誘発し、スタック上でその呪文や能力の上に置かれる。《幻影の戦慄大口》は、その呪文が解決される前に生け贄に捧げられる。その呪文や能力に他の対象がないかぎり、それは、解決時に適正な対象がないことになるのでスタック上から取り除かれる。
- 呪文や能力を打ち消すことで、《幻影の戦慄大口》が生け贄に捧げられることから救えるわけではない。

#### 《氷砕き》

{B}{B}

ソーサリー

氷雪であるか{C}を生み出すことができる土地1つを対象とする。それを破壊する。

超過 {4}{B}{B}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、氷雪であるか{C}を生み出すことができるすべての土地を破壊する。）

- 氷雪の特殊タイプを持つことを、それが「氷雪である」という。
- 《氷砕き》は、その能力が現在起動できなかったとしても、土地の能力によって生成されるマナの種類を参照する。たとえば、「{T}：{C}を加える。」を持つ土地は、それが現在タップ状態でも適正な対象である。

#### 《黒曜石の焦がし口》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

この呪文を唱えるコストは、対戦相手がコントロールしていて{C}を生み出すことができる土地1つにつき{1}少なくなる。

飛行

黒曜石の焦がし口が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて基本でない土地1つを対象とする。それを破壊する。

- 《黒曜石の焦がし口》の1つ目の能力は、あなたの対戦相手がコントロールしていて能力のうち1つを解決したときに{C}を生み出す土地の数を数える。その土地のコントローラーが現在の能力を起動できるかどうかは関係ない。

### 《孤独》

{3}{W}{W}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/2

瞬速

絆魂

孤独が戦場に出たとき、これ以外のクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。そのクリーチャーのコントローラーはそれのパワーに等しい点数のライフを得る。

想起—あなたの手札から白のカード1枚を追放する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替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。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先にそのクリーチャー自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贄に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。

### 《小走り櫛》

{2}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク

1/2

進化（クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーのパワーかタフネスがこのクリーチャーよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

小走り櫛の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、あなたは緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン1体を生成してもよい。

- 進化のために2体のクリーチャーの特性を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたびに、そのパワーとタフネスを進化を持つクリーチャーのパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、進化は誘発しない。
- 進化が誘発したなら、能力の解決時に再び比較を行う。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが、進化が解決される前に戦場を離れたなら、その最後のパワーとタフネスを用いて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くかどうかを決定する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出たなら、進化が複数回誘発することがある。その場合、それらの各能力の解決時にそれぞれ比較を行うことになる。たとえば、あなたが進化を持つ1/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、2/2のクリーチャー2体が戦場に出たなら、進化は2回誘発する。1つ目の能力が解決されて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個が置かれる。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも進化を持つクリーチャーよりも大きくないので、その能力は何もしない。

### 《小走り波》

{1}{U}

エンチャント

{1}, カード1枚を捨てる：青の0/3のカニ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

昂揚 — あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかぎり、あなたがコントロールしているすべてのカニは+1/+1の修整を受ける。

- 墓地にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。伝説の、基本、氷

雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ヴィダルケンやウィザードはサブタイプであってカード・タイプではない。

- カード1枚を捨てることは、《小走り波》の最初の能力のコストの一部である。捨てられたカードが墓地に置かれる前に、プレイヤーが能力に対応出来るタイミングはない。

#### 《家宅搜索》

{3}{W}

エンチャント

クリーチャー1体が、あなたか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たび、調査を行う。(「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ生成する。)

- 攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーが、あなたか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時、誘発型能力が誘発する。何らかの効果によってクリーチャーが、あなたか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している状態で戦場に出た場合、それは誘発しない。
- このトークンの名前は「手掛かり」であり、アーティファクト・タイプ「手掛かり」を持つ。「手掛かり」はクリーチャー・タイプではない。
- このトークンは通常のアーティファクトである。たとえば、《ブレイヤの見習い》の能力を発動するために生け贄に捧げたり、《絶縁》の対象にしたりすることができる。
- 手掛かり1つを生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、さらに手掛かり1つを生け贄に捧げることを求める他の能力（たとえば、《誘い暗号動物学者、ローニス》の効果）も起動する、ということとはできない。

#### 《ゴイフの祭壇》

{5}

部族・アーティファクト — ルアゴイフ

あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xはすべての墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しい。

あなたがコントロールしているすべてのルアゴイフ・クリーチャーはトランプルを持つ。

- 部族は、クリーチャーでないカードにクリーチャー・タイプを持たせるカード・タイプである。《ゴイフの祭壇》は、戦場に出ている間は（クリーチャーでないにもかかわらず）ルアゴイフであり、戦場以外の領域では（クリーチャー・カードでないにもかかわらず）ルアゴイフ・カードである。
- 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、《ゴイフの祭壇》の1つ目の能力は誘発しない。
- 墓地にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。オーラやルアゴイフはサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《ゴイフの祭壇》が何らかの理由でクリーチャーになり、効果がこれの他のタイプを保持させるなら、これはこれ自身にトランプルを与える。

#### 《ゴブリンの壊乱術士》

{R}{G}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

あなたが赤か緑の各呪文を唱えるコストはそれぞれ{1}少なくなる。

- 赤であり緑である呪文を唱えるコストは{1}少なくなる。

#### 《幸いなる休止》

{1}{G}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地をライブラリーに加えて切り直す。このターン、すべての戦闘ダメージを軽減する。

- あなたは、対象のプレイヤーの墓地にカードがなくても、《幸いなる休止》を唱えてもよい。そうした場合も、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直し、戦闘ダメージは軽減される。
- あなたが自分自身を《幸いなる休止》の対象としたなら、《幸いなる休止》を加えずにライブラリーを切り直す。それがあなたの墓地に置かれるのは解決の後である。

#### 《避け難い裏切り》

ソーサリー

待機3—{1}{U}{U}（あなたはあなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、{1}{U}{U}を支払って時間カウンター3個を置いた状態でこれを追放する。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。）

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーからクリーチャー・カード1枚を探し、あなたのコントロール下で戦場に出す。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

- あなたの対戦相手のライブラリーの中からクリーチャー・カード1枚を見つけられない可能性がある。これはそのプレイヤーがクリーチャー・カードを持っていないからかもしれないし、単にそのプレイヤーが持っているクリーチャー・カードをあなたが気に入らなかったからかもしれない。

#### 《砂漠の浄化》

{3}{W}{W}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはその追放されたカードのタフネスに等しい。

- 《砂漠の浄化》は、墓地にあった時点でのタフネスではなく追放領域にある追放されたカードのタフネスを確認する。

#### 《残響する復活》

{B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたの墓地から、それと、それ以外でそれと同じ名前を持つすべてのカードをあなたの手札に戻す。

- 《残響する復活》が解決する時に、この対象が不適正になっていた場合（たとえば、それがあなたの墓地にない場合）は、あなたの墓地に同じ名前を持つカードがあったとしても、《残響する復活》はスタック上から取り除かれ何もしない。

#### 《残虐の執政官》

{6}{B}{B}

クリーチャー — 執政官

6/6

飛行

残虐の執政官が戦場に出るか攻撃するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げ、カード1枚を捨て、3点のライフを失う。あなたはカード1枚を引き3点のライフを得る。

- あなたと対象とした対戦相手は、すべての処理を書かれた順番で行う。特に、そのプレイヤーが生け贄に捧げたクリーチャーやプレインズウォーカーは、そのプレイヤーがカードを捨てたりライフを失ったりするときには戦場にはいない。何らかの能力が誘発するなら、その誘発型能力がスタックに置かれるのはこの能力が解決され終えた後である。その対戦相手がコントロールしている何らかの能力が誘発して3点のライフを失いゲームに敗北したなら、これらの能力は一切スタックに置かれない。

#### 《シェフのおすすめ》

{1}{R}{R}

インスタント

パーマメント1つかプレイヤー1人のみを対象としている呪文1つを対象とする。そのコントロールを得る。それをコピーする。その後、その呪文とそのコピーの対象を無作為に選び直す。あなたやあなたがコントロールしているパーマメントを、それらの新しい対象にすることはできない。

- 《シェフのおすすめ》は、あなたがコントロールしている呪文含め、パーマメント1つやプレイヤー1人を対象とする呪文を対象にできる。
- あなたやあなたがコントロールしているパーマメントでない適正な対象があるなら、あなたは対象を無作為に選び直さなければならない。
- 選べる適正な対象がないなら、対象は変更されない。これは、呪文の解決時にこれらの対象は不適正な対象であることを意味するわけではない。たとえば、2人対戦の対戦相手が呪禁を持ち、あなたを対象にとった《溶岩の撃ち込み》を唱えたなら、《シェフのおすすめ》は対象を変更することができない。ただし、これはあなたを不適正な対象にするわけではなく、元の呪文とコピーの両方はあなたを対象とし、あなたに3点のダメージを与える。
- 《シェフのおすすめ》は、呪文の対象の一部または全部を不適正にする可能性がある。たとえば、対戦相手が唱えた「あなたがコントロールしているクリーチャー1体」を対象とする呪文は新しい適正な対象を見つけるのが不可能になり、その対象は変更されない。その場合、呪文のその部分は何もしない。呪文の対象がすべて不適正であったなら、その呪文は解決時にスタックから取り除かれる。
- 呪文が複数のものを「対象」にしても、それらのすべてが同じパーマメントやプレイヤーを対象としているなら、それは《シェフのおすすめ》の適正な対象である。その場合、そのルール・テキストにあるそれぞれの対象に対して、新しい対象を無作為に選び直す。コピーについても同様である。
- 呪文をコピーすることや対象を選び直すことは、呪文を唱えることに含まない。

#### 《獅子のカルス》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/5

獅子のカルスが戦場に出るか、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体が死亡するたび、あなたのライブラリーの一番上からカード7枚を見る。あなたは「その中からプレインズウォーカー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

あなたがプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動するためのコストには [+1] が加わる。

- プレインズウォーカーの忠誠度能力のコストが通常 [+1] であるなら、《獅子のカルス》の能力によって代わりに [+2] のコストになる。[0] のコストは [+1] になり、[-6] のコストは [-5] になる。
- 何らかの方法により《獅子のカルス》2体を（たとえば《灯の分身》の能力によって）コントロールすることができたなら、コスト変更効果は累積する。合計すると、忠誠度能力を起動するためのコストには [+2] が加わる。
- プレインズウォーカーの忠誠度能力の総コストは、カウンターが追加されたり取り除かれたりする前に計算される。忠誠度能力を起動するのに通常 [-3] のコストがかかるなら、あなたはそ

の上からカウンター3個を取り除いてからカウンター1個を置くのではない。あなたはカウンター2個を取り除くことでコストを支払う。

- 何らかの効果によって（たとえば《巨怪な強襲者、ヴォリンクレックス》の効果のよって）プレインズウォーカーに置くカウンターの個数を置換するなら、その置換は1回のみ、支払いが行われる時点で起こる。

#### 《屍術士の使い魔》

{3}{B}

クリーチャー — 鳥・スピリット

3/1

飛行

暴勇 — あなたの手札にカードが無いかぎり、屍術士の使い魔は絆魂を持つ。

{B}, カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、屍術士の使い魔は破壊不能を得る。これをタップする。

- 《屍術士の使い魔》がすでにタップ状態か破壊不能を持っていたとしても、あなたは最後の能力を起動できる。

#### 《死の国の隠遁者》

{4}{B}{B}

クリーチャー — 人間・農民

3/3

死の国の隠遁者が戦場に出たとき、あなたの黒への信心に等しい数の緑の1/1のリズ・クリーチャー・トークンを生成する。（あなたの黒への信心とは、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マナ・コストに含まれる{B}の総数である。）

- 起動型能力か誘発型能力に、いずれかの色へのあなたの信心に依存する効果があったなら、その能力の解決時に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中のその色のマナ・シンボルの数を数える。その能力を持つパーマネントは、その時点でそれがまだ戦場であれば、それも数に入れる。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル（{C}、{0}、{1}、{2}、{X}のようなもの）は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。

#### 《収穫の手、サイシス》

{G}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — ニンフ

1/2

あなたがエンチャント・呪文を唱えるたび、あなたは1点のライフを得てカード1枚を引く。

- 《収穫の手、サイシス》の能力は、それが唱えられたときは誘発しない。

#### 《守護麒麟》

{3}{W}

クリーチャー — 麒麟

2/3

飛行

これ以外であなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、守護麒麟の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《守護麒麟》とあなたがコントロールしている他のクリーチャー1体が同時に死亡した場合（たとえば、両者がともに攻撃したかブロックした場合）には、《守護麒麟》はその誘発型能力の解決時に戦場にはない。その上に+1/+1カウンターが置かれて命が助かることはない。

#### 《正気破碎》

{U}{U}{U}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれカード14枚を切削する。

サイクリング{1}{U}（{1}{U}、このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

あなたが正気破碎をサイクリングしたとき、各対戦相手はそれぞれカード4枚を切削する。

- サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものもある。あなたが任意のカードをサイクリングするたびに誘発する能力を持つものもある。これらの誘発型能力は、サイクリング能力によってあなたがカードを引く前に解決される。
- カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に影響を及ぼす効果（たとえば、《取り消し》によるもの）は影響しない。

#### 《焦点の喪失》

{1}{U}

インスタント

複製{U}（あなたがこの呪文を唱えるとき、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、これをコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

- 複製の誘発型能力の解決時、元の呪文がその時点で（それが打ち消されるなどの理由で）スタック上になかったとしても、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、《焦点の喪失》をコピーする。
- 複製が生成するコピーはスタック上に生成される。唱えたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

#### 《信仰無き回収》

{1}{R}

インスタント

カード1枚を捨て、その後カード1枚を引く。

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

- 《信仰無き回収》の解決時に、あなたの手札にカードがない場合、あなたはカード1枚を捨てず、カード1枚を引く。
- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、何らかの効果によって唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が、打ち消されたなどの何らかの理由により解決されなかった場合、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

#### 《信仰の復活》

ソーサリー

待機2—{1}{W}（あなたはあなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、{1}{W}を支払い、時間カウンター2個を置いた状態でこれを追放する。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。）

あなたの墓地からすべてのエンチャント・カードを戦場に戻す。(エンチャントするものがないオーラはあなたの墓地に残る。)

- 何らかの効果によってオーラをあなたのコントロール下で戦場に出す場合、それがつけるものを選ぶ。それは適正にエンチャントできるものでなければならないが、そのオーラが呪文として対象にできるものである必要はない。たとえば、あなたはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラを、対戦相手の呪禁を持つクリーチャーにつけることはできるが、プロテクション（エンチャント）を持つクリーチャーにつけることはできない。
- あなたの墓地にあり戦場に戻ることができるすべてのエンチャント・カードは戦場に戻る。いくつか墓地に置いたままにすることを選ぶことはできない。クリーチャーにのみつけられるオーラを戻す場合、クリーチャーをコントロールしているプレイヤーがあなたの対戦相手のみであったとしても、あなたはそのクリーチャーにつけることを選ばなければならない。

#### 《神秘の編集》

{2}{U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、占術1を行う。

あなたがカード1枚を捨てるたび、各対戦相手はそれぞれカード2枚を切削する。(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2枚を自分の墓地に置く。)

- クリナップ・ステップの間に、手札の上限によってカードを捨てたために《神秘の編集》の最後の能力が誘発したなら、プレイヤーはその能力に対応することができる。その後、すべてのプレイヤーがスタックが空の状態連続して優先権をパスしたとき、新しいクリナップ・ステップが発生する。

#### 《新緑の命令》

{1}{G}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン2体をタップ状態で生成する。
  - プレインズウォーカーの忠誠度能力1つを対象とする。それを打ち消す。
  - 墓地からカード1枚を対象とする。それを追放する。
  - プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは3点のライフを得る。
- 《新緑の命令》の解決時に1つのモードの対象が不適正な対象になっても、1つ以上の対象が適正であるなら、それは解決され、適正な対象に可能なかぎりの処理を行う。

#### 《ジアドロン・ディハーダ》

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

伝説のプレインズウォーカー — ディハーダ

4

プロテクション（腐敗カウンターが置かれているパーマネント）

+1：これ以外の、クリーチャーかプレインズウォーカー、最大1体を対象とする。各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。対象にしたパーマネントの上に腐敗カウンター1個を置く。

-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。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。それをアンタップし、その上に腐敗カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

-7：腐敗カウンターが置かれているすべてのパーマネントのコントロールを得る。

- 《ジアドロン・ディハーダ》は、腐敗カウンターが置かれているパーマネントによっては、対象にならず、ダメージを受けず、エンチャントされない。何らかの方法によってそれがクリーチャーになったら、これらのパーマネントによってはブロックされず、装備されない。これはこれらのパーマネントの起動型能力や誘発型能力の対象になることも含む。

- 腐敗カウンターが置かれているクリーチャーも《ジアドロン・ディハーダ》を攻撃できるが、与えるダメージは軽減される。
- 《ジアドロン・ディハーダ》が戦場を離れたとき、パーマネントは腐敗カウンターを持ち続ける。後で他の《ジアドロン・ディハーダ》をコントロールした場合、これらのパーマネントに対するプロテクションを持つ。

#### 《時空からの退去》

{1}{W}{W}

エンチャント

時空からの退去が戦場に出たとき、すべてのクリーチャーをアンタップし、その後、時空からの退去が戦場を離れるまで、フェイズ・アウトさせる。時空からの退去の上に、これによりフェイズ・アウトしたクリーチャーの数に等しい数の時間カウンターを置く。

消失（あなたのアップキープの開始時に、このエンチャントの上から時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これを生け贄に捧げる。）

- 《時空からの退去》によってフェイズ・アウトしたクリーチャーは、コントローラーのアンタップ・ステップに通常のようにフェイズ・インしない。
- 《時空からの退去》が、その戦場に出る時の誘発型能力の解決時にクリーチャーであるなら、それは他のすべてのクリーチャーと一緒にフェイズ・アウトする。フェイズ・アウト中に最後のカウンターが取り除かれることはないため、すべてのクリーチャーは永続的にフェイズ・アウトされる。
- 《時空からの退去》の誘発型能力の解決時に戦場にクリーチャーがなかったら、何もフェイズ・アウトせず、《時空からの退去》の上に時間カウンターは置かれない。最後の時間カウンターが取り除かれることはないため、それは戦場に残り生け贄に捧げられない。
- 《時空からの退去》が、その戦場に出る時の誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、クリーチャーをアンタップするが、フェイズ・アウトしない。
- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する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。
- 「[これが戦場を離れるまで]」を待っている単発的效果（たとえば、《放逐する僧侶》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的效果（たとえば、《激浪の形成師》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについていたままの状態フェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

#### 《地獄料理書》

{1}

アーティファクト

{T}, カード1枚を捨てる：食物・トークン1つを生成する。（それは、「{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。）

{4}, {T}, 地獄料理書を生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《地獄料理書》の最後の能力は、1つ目の能力によって捨てられたクリーチャーだけではなく、あなたの墓地にある任意のクリーチャーを対象とすることができる。たとえば、あなたが

コントロールしている《門番のガーゴイル》が《稲妻の斧》にダメージを与えられた後に死亡した場合、《地獄料理書》を使って絶品のガーゴイルの前菜を作ることができる。

### 《邪悪な熱気》

{R}

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体を対象とする。邪悪な熱気はそれに2点のダメージを与える。

昂揚 — あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、邪悪な熱気は、代わりに6点のダメージを与える。

- 《邪悪な熱気》が2点か6点のどちらのダメージを与えるか決めるのに、その解決時のあなたの墓地を確認する。その時点では、《邪悪な熱気》はまだ墓地にない。
- 墓地にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。カヴァーや装備品はサブタイプであってカード・タイプではない。

### 《巢のシャンブラー》

{B}

クリーチャー — ゾンビ

1/1

巢のシャンブラーが死亡したとき、緑の1/1のリス・クリーチャー・トークンX体をタップ状態で生成する。Xは巢のシャンブラーのパワーに等しい。

- Xは《巢のシャンブラー》が戦場にあった最後のときのパワーに等しい。墓地にあるときのパワーではない。それが死亡したときにそのパワーが0以下であったなら、あなたはトークンを生成しない。

### 《聖域の織り手》

{1}{G}

クリーチャー・エンチャント — ドライアド

0/2

{T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xはあなたがコントロールしているエンチャントの数に等しい。

- 《聖域の織り手》の能力はマナ能力であり、スタックを使わない。これは、プレイヤーはエンチャントの数を減少させる処理を行うことによって能力に対応することはできないということの意味する。

### 《成長の揺り籠、ヤヴィマヤ》

伝説の土地

すべての土地はそれの他の土地タイプに加えて森でもある。

- 《成長の揺り籠、ヤヴィマヤ》は、戦場でない間は森ではない。
- 戦場でない土地・カードは、《成長の揺り籠、ヤヴィマヤ》が戦場にある間も森ではない。
- 《成長の揺り籠、ヤヴィマヤ》の能力により、戦場にある各土地が「森」という土地タイプを持つようになる。森であるすべての土地は「{T}：{G}を加える。」の能力を持つ。その土地に関するそれ以外のことは変わらない。これには、その名前、他のサブタイプ、それが「伝説の」「基本」「氷雪」であるかどうかも含まれる。

### 《節度》

{1}{W}{U}

エンチャント

あなたは毎ターン1つしか呪文を唱えられない。

あなたが呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《節度》を唱えたなら、そのターン中にあなたは既に最低1つの呪文（《節度》そのもの）を唱えたことになり、したがって次のターンまでこれ以上呪文を唱えることができない。あなたがまだ呪文を唱えていないターンに《節度》があなたのコントロール下になったなら、そのターン中にあなたは呪文1つを唱えることができる。
- 《節度》の誘発型能力は戦場にある間にのみ機能し、したがってそれを唱えた時にカード1枚を引くことはない。
- 効果によって呪文を唱えられず、他の効果が呪文を唱えることを指示した場合（たとえば、待機を持つカードから最後の時間カウンターを取り除いた時に誘発する能力の効果）、あなたはその呪文を唱えることはできない。

#### 《セラの使者》

{4}{W}{W}{W}

クリーチャー — 天使

7/7

飛行

セラの使者が戦場に出るに際し、カード・タイプ1つを選ぶ。

あなたと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プロテクション（その選ばれたカード・タイプ）を持つ。

- カード・タイプの選択は置換効果である。誘発型能力ではない。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。特に、あなたがインスタントを選んだなら、あなたの対戦相手は、《セラの使者》がプロテクションを持つ前に、それにインスタントを唱えることは出来ない。
- あなたは好きなカード・タイプを選んでもよい。マジックの通常のゲームに存在できるのは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。「氷雪」や「基本」は特殊タイプであり、選ぶことはできない。「天使」、「オーラ」、「森」などはサブタイプであり、これらを選ぶこともできない。

#### 《戦旗皮のクルシヨク》

{3}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

トランプル

補強 2—{1}{G}（{1}{G}, このカードを捨てる：クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個を置く。）

活用 {5}{G}{G}（{5}{G}{G}, あなたの墓地からこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。その上にこのカードのパワーに等しい個数の+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。）

- あなたのメイン・フェイズ中に《戦旗皮のクルシヨク》の補強能力を起動したなら、あなたの対戦相手は、あなたが活用能力を起動する前に、たとえば《戦旗皮のクルシヨク》をあなたの墓地から取り除いて、その能力に対応することができる。ただし、あなたのメイン・フェイズ中に呪文や能力がスタック上に置かれていない状態で《戦旗皮のクルシヨク》が墓地に置かれた場合、あなたはだれかが《戦旗皮のクルシヨク》を墓地から取り除くよりも前に活用能力を起動する優先権を得る。
- 活用を持つクリーチャー・カードを追放することは、活用能力の起動コストの一部である。この能力が起動されコストが支払われたら、そのクリーチャー・カードを墓地から取り除くことでその能力の起動を阻止しようとしても手遅れとなる。

#### 《戦慄の朗詠者、トーラック》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/1

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

## プロテクション (白)

対戦相手 1 人がカード 1 枚を捨てるたび、戦慄の朗詠者、トーラックの上に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置く。

戦慄の朗詠者、トーラックが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード 2 枚を無作為に選んで捨てる。

- 誘発型能力はターン順にスタック上に置かれ、現在のターンを進行しているプレイヤーから始まる。たとえば、あなたのターン中に対戦相手がマッドネスを持つカードを捨てた場合、マッドネスの誘発は、《戦慄の朗詠者、トーラック》の能力が + 1 / + 1 カウンター 1 個を置けるようになる前に解決する。対戦相手のターン中にそれを捨てた場合、《戦慄の朗詠者、トーラック》の能力は、呪文を唱えられるようになる前に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置く。

## 《前駆軟泥、エーヴ》

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

伝説のクリーチャー — ウーズ

2 / 2

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

前駆軟泥、エーヴがトークンであるなら、これは伝説ではない。

前駆軟泥、エーヴは、これ以外であなたがコントロールしているウーズの数に等しい数の + 1 / + 1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- ストームにによるコピーは元の呪文より前に、1 体ずつ戦場に出る。これらはそれぞれ、それが戦場に出るときにあなたがコントロールしているウーズの数に等しい数の + 1 / + 1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。最初にウーズを一切コントロールしていなければ、1 体目はカウンターが置かれていない状態で戦場に出て、2 体目はカウンター 1 個が置かれた状態で戦場に出る。以下同様である。

## 《空一面》

{X}{U}{U}

ソーサリー

収斂 — この呪文を唱えるために支払われたマナの色の数に等しい数の、飛行を持つ無色の 1 / 1 の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。

- あなたは X の値を望むように決めることができる。大きい X の値を選ぶと支払うマナの点数が増え、その結果としてそれを唱えるために支払われるマナの色の数も増やせる。たとえば、あなたが X の値として 0 を選び、{U}{U} を支払って《空一面》を唱えたなら、飛行機械 1 体を生成する。X の値として 4 を選び、{W}{U}{U}{B}{R}{G} を支払ったなら、飛行機械 5 体を生成する。

## 《ダイヤモンドのライオン》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 猫

2 / 2

{T}, あなたの手札を捨てる, ダイヤモンドのライオンを生け贄に捧げる: 好きな色 1 色のマナ 3 点を加える。起動はインスタントとしてのみ行う。

- 起動はインスタントとしてのみ行うが、これはマナ能力である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- あなたは呪文を唱えている間、インスタントを唱えること (またはインスタントとして能力を起動すること) はできない。よって、《ライオンの瞳のダイヤモンド》のように、マナをあなたの手札にある呪文を唱えるために使用することを意図してこの能力を起動することはできない。

### 《ダウスイーの虚空歩き》

{B}{B}

クリーチャー — ダウスイー・ならず者

3/2

シャドー（このクリーチャーは、シャドーを持つクリーチャーしかブロックできず、シャドーを持つクリーチャーによってしかブロックされない。）

カードがいずれかから対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりに、それを虚空カウンター1個が置かれた状態で追放する。

{T}, ダウスイーの虚空歩きを生け贄に捧げる：対戦相手がオーナーで虚空カウンターが置かれていて追放されているカード1枚を選ぶ。このターン、あなたはそれをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 例えばシャドーや飛行など、攻撃クリーチャーが複数の回避能力を持っているなら、クリーチャーがそれらの適切な回避能力の条件を満たしているときのみそれをブロックすることができる。
- あなたが《ダウスイーの虚空歩き》をコントロールしている間に、あなたの対戦相手がカード1枚を捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、そのカードを捨てたかどうかを見る能力は機能する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力は、追放領域にあるそのカードを参照できる。
- 《ダウスイーの虚空歩き》が戦場にある間、対戦相手がコントロールしているトークンでないクリーチャーは死亡しない。それらは代わりに追放される。それらのクリーチャーが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。
- 《ダウスイーの虚空歩き》が戦場にある間も、トークンは死亡する。
- そのカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《ダウスイーの虚空歩き》の最後の能力によってカードをプレイするときも、通常のタイミングの制限に従う。
- あなたがこれによりカードを唱えるなら、その他の代替コストで唱えてはならないが、キッカー・コストのような追加コストは支払ってもよい。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのコストを支払わなければならない。

### 《濁浪の執政》

{5}{U}{U}

クリーチャー — ドラゴン

3/3

探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）

飛行

濁浪の執政は、これによって追放されてインスタントやソーサリーであるカードの枚数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

インスタントやソーサリーであるカード1枚があなたの墓地を離れるたび、濁浪の執政の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 呪文のマナ・コストやマナ総量が、探査によって変わることはない。たとえば、あなたが《濁浪の執政》を唱えるためにカード3枚を追放したとしても、そのマナ総量は7である。
- 追放したカードで支払うことができるのは、探査を持つ呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。探査を持つ呪文に必要な不特定マナの点数より多くの枚数のカードを追放することはできない。たとえば《濁浪の執政》を唱えるために、あなたの墓地から5枚を超えるカードを追放することはできない（ただし、何らかの効果によってそのコストが増加していれば別である）。
- 探査は代替コストではないので、（フラッシュバックのような）代替コストとともに使用できる。また、不特定マナを含む追加コストの支払いにも使用できる。

### 《血編み髪の匪賊》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

3/1

血編み髪の匪賊ではブロックできない。

昂揚 — あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかぎり、この呪文は続唱を持つ。(あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。)

- 《血編み髪 of 匪賊》の昂揚能力は、それが続唱を持つかどうかを決定するために、《血編み髪 of 匪賊》を唱え終わった時点であなたの墓地を確認する。特に、呪文を唱えている間にあなたが生け贄に捧げたパーマネント（たとえば、マナ能力を起動するためにあなたが生け贄に捧げたパーマネント）は、その時点で墓地に置かれている。
- 墓地にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間や狂戦士はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 続唱に関する最近のルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、あなたが唱える結果として生じる呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なる場合、たとえば一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードの場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分を唱えることができる。両方の半分ではない。

### 《地の変幻》

{3}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

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

- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、何らかの効果によって唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。

- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が、打ち消されたなど何らかの理由により解決されなかった場合、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

#### 《緻密》

{2}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/3

瞬速

飛行

緻密が戦場に出たとき、クリーチャー・呪文かプレインズウォーカー・呪文、最大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。

想起—あなたの手札から青のカード1枚を追放する。

- 《緻密》の誘発型能力はスタック上にある呪文を対象とする。それは戦場にあるクリーチャーやプレインズウォーカーを対象とすることはできない。
- そのオーナーのライブラリーに加えられた呪文は解決されないが、打ち消されるわけでもない。打ち消されないと書かれた呪文にも、これは機能する。
- ライブラリーの一番上か一番下に置くかどうかを選ぶのは、その呪文のオーナーである。すべてのプレイヤーはこの情報を知ることになる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替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。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先にそのクリーチャー自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贄に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。

#### 《積み過ぎた空中要員》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

3/1

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

あなたがトークン1つを生け贄に捧げるたび、ターン終了時まで、積み過ぎた空中要員は飛行を得る。

- 《積み過ぎた空中要員》の能力は、あなたが何らかの理由でトークンを生け贄に捧げるたびに誘発する。宝物・トークンを生け贄に捧げたときだけではない。
- ブロックされたクリーチャーがブロック・クリーチャーが宣言された後に飛行を得た場合、ブロックしているクリーチャーが飛行や到達を持ってなくとも、それはそのクリーチャーをブロックされていない状態にしない。

#### 《ティゼルス軍馬》

{2}{B}

クリーチャー — ペガサス

3/2

脱出—{4}{B}, あなたの墓地から他のカード5枚を追放する。（あなたはあなたの墓地から、このカードを脱出コストで唱えてもよい。）

ティゼルス軍馬は、+1/+1カウンターか飛行カウンターのうちあなたが選んだ1個が置かれた状態で脱出する。

- 《ティゼルス軍馬》が戦場に出るとき、+1/+1カウンターか飛行カウンターのうちどちらかを選ぶ。これを脱出で唱えるときではない。
- 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。
- 《ティゼルス軍馬》が脱出した時、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。それは、そこからもう一度脱出できる。
- 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。

#### 《ディハーダの策謀》

{1}{U}{B}

インスタント

カード2枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたは、あなたがこのターンに捨てたカードの枚数に等しい点数のライフを得る。

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

- 《ディハーダの策謀》は、効果の一部として捨てたカードや、このターン、その解決より前に捨てたカードを含んだ捨てたカードの総枚数を数える。それを再活で唱えるなら、これは唱えるためにあなたが捨てたカードを含む。
- カードを引く部分が他の効果によって置換されても、カード1枚を捨て、ライフを得る。捨てるカードがなかったとしても、このターンに捨てたカードの枚数を数える。
- 再活を使用して唱えた呪文は、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。
- 何らかの効果により呪文のマナ・コストではなく代替コストを支払える場合には、呪文を再活するときにその代替コストを支払ってもよい。その場合でも、それを唱える追加コストとしてカード1枚を捨てることになる。
- 再活を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

#### 《電位式リレー》

{2}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。次のあなたのターンの間、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

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

- あなたは《電位式リレー》を解決した次のあなたのターンにのみ、追放されたカードをプレイできる。特に、これはあなたが《電位式リレー》を唱えた同じターン中にプレイできないことを意味する。

- カードをプレイすることは通常と同じタイミングの制限を持ち通常と同じ支払いを求められるが、それは次のターンにのみプレイできる。

#### 《電結の仔》

{3}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ドラゴン

0/0

飛行

{R}：ターン終了時まで、電結の仔は+1/+0の修整を受ける。

接合2（このクリーチャーは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。これが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。あなたはこれのすべての+1/+1カウンターをそれの上に置いてよい。）

- このクリーチャーの上に、これが墓地に置かれるのに十分な-1/-1カウンターが置かれたなら、接合は、このクリーチャーが戦場を離れる前にその上に置かれていた+1/+1カウンターの個数に等しい個数の+1/+1カウンターを、対象にしたアーティファクト・クリーチャーの上に置く。

#### 《電結の斬鬼》

{4}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 猫

0/0

接合4（このクリーチャーは+1/+1カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。これが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。あなたはこれのすべての+1/+1カウンターをそれの上に置いてよい。）

暴動（このクリーチャーは追加の+1/+1カウンター1個か速攻のうちあなたが選んだ1つを持った状態で戦場に出る。）

- このクリーチャーの上に、これが墓地に置かれるのに十分な-1/-1カウンターが置かれたなら、接合は、このクリーチャーが戦場を離れる前にその上に置かれていた+1/+1カウンターの個数に等しい個数の+1/+1カウンターを、対象にしたアーティファクト・クリーチャーの上に置く。
- 暴動は置換効果である。どのプレイヤーも、あなたが行う+1/+1カウンターか速攻かの選択に対応することはできず、それらのいずれも持たずにそのクリーチャーが戦場にある時点で何らかの処理を行うこともできない。
- 戦場に出るクリーチャーが暴動を持っているが、それの上に+1/+1カウンターを置くことができないなら、それは速攻を得る。しかし《電結の斬鬼》の場合、これのタフネスはおそらく0になり、これが攻撃できるようになる前にオーナーの墓地に置かれるだろう。
- あなたが、クリーチャーが速攻を得ることを選んだなら、それは速攻を永続的に持ち続ける。そのターンが終わったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、速攻は失われない。

#### 《電結のシカール》

{1}{R}{W}

アーティファクト・クリーチャー — 猫・兵士

0/0

先制攻撃

電結のシカールが戦場に出たとき、これ以外であなたがコントロールしている各アーティファクト・クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

接合2（このクリーチャーは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。これが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。あなたはこれのすべての+1/+1カウンターをそれの上に置いてよい。）

- このクリーチャーの上に、これが墓地に置かれるのに十分な-1/-1カウンターが置かれたなら、接合は、このクリーチャーが戦場を離れる前にその上に置かれていた+1/+1カウンターの個数に等しい個数の+1/+1カウンターを、対象にしたアーティファクト・クリーチャーの上に置く。

#### 《電結の足跡追い》

{2}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 犬

0/0

威迫

接合2（このクリーチャーは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。これが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。あなたはこれのすべての+1/+1カウンターをその上に置いてもよい。）

あなたが各ターン内のあなたの2つ目以降の呪文を唱えるたび、電結の足跡追いの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- このクリーチャーの上に、これが墓地に置かれるのに十分な-1/-1カウンターが置かれたなら、接合は、このクリーチャーが戦場を離れる前にその上に置かれていた+1/+1カウンターの個数に等しい個数の+1/+1カウンターを、対象にしたアーティファクト・クリーチャーの上に置く。
- 《電結の足跡追い》は、それが戦場に出る前のあなたが唱えた呪文を考慮する。たとえば、《電結の足跡追い》があなたがこのターンに唱えた最初の呪文であるなら、それが戦場に出た後にあなたが唱えたそれ以降の呪文についても、それぞれ最後の能力を誘発することになる。

#### 《電結の投槍兵》

{W}

アーティファクト・クリーチャー — 兵士

0/1

{T}, 電結の投槍兵の上から+1/+1カウンターX個を取り除く：攻撃がブロックしているクリーチャー1体を対象とする。これはそれにX点のダメージを与える。

接合1（このクリーチャーは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。これが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。あなたはこれのすべての+1/+1カウンターをその上に置いてもよい。）

- 起動型能力を解決するときに対象が不適正であった場合（たとえば、それが戦闘から取り除かれていた場合）、ダメージは一切与えられない。
- このクリーチャーの上に、これが墓地に置かれるのに十分な-1/-1カウンターが置かれたなら、接合は、このクリーチャーが戦場を離れる前にその上に置かれていた+1/+1カウンターの個数に等しい個数の+1/+1カウンターを、対象にしたアーティファクト・クリーチャーの上に置く。

#### 《突然の布告》

{1}{B}

インスタント

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。）

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

- 刹那を持つカードがスタック上にある場合でも、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
- 刹那を持つ呪文がスタック上にある場合でも、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。

- 刹那は誘発型能力（《虚空の杯》の能力など）の誘発を妨げない。能力が誘発したなら、そのコントローラーはそれをスタック上に置き、その対象を選ぶことができるなら、そうする。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、スタック上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上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上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。

#### 《飛び刃の加護》

{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は、+1/+1の修整を受け飛行を持つ。

{2}{W}：飛び刃の加護をオーナーの手札に戻す。飛び刃の加護が戦場かあなたの墓地にあるのでなければ起動できない。

- 《飛び刃の加護》が戦場かあなたの墓地にある間に最後の能力を起動し、能力が解決する前に何らかの理由によって他の領域に移動したなら、それはそのオーナーの手札に戻らない。

#### 《トーラックの賛美歌》

{3}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこからカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨て、その後カード1枚を無作為に選んで捨てる。

- 《トーラックの歌》によってプレイヤーがマッドネスを持つカード2枚を捨てた場合、マッドネスの誘発型能力は望む順番でスタックに置いてよい。

#### 《毒々しい学芸員》

{4}{B}

クリーチャー — ゴルゴン・ウィザード

5/4

濫用（このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。）

威迫

毒々しい学芸員がクリーチャー1体を濫用したとき、あなたがコントロールしておらずmana総量が3以下のクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 濫用能力をコントロールしているプレイヤーがその能力の解決時にクリーチャー1体を生け贄に捧げたとき、濫用を持つクリーチャーがクリーチャー1体を濫用した、という。
- クリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうか、どのクリーチャーを生け贄に捧げるかは、濫用能力の解決時に選ぶ。
- 濫用を持つクリーチャーがまだ戦場に出ているならば、それ自身を生け贄に捧げてもよい。この場合、それが持つ他の能力が誘発する。
- 濫用能力の解決が始まった際に濫用を持つクリーチャーが戦場になかったなら、クリーチャーを生け贄に捧げたとしても、あなたは濫用を持つクリーチャーからのボーナスを得られない。濫用を持つクリーチャーが戦場にないので、その他の誘発型能力は誘発しない。
- 濫用能力1つで2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

#### 《ドラコの末裔》

{12}

アーティファクト・クリーチャー — ドラゴン

4/4

版図 — この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプ

1種類につき {2}少なくなる。

飛行

あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、白なら警戒を、青なら呪禁を、黒なら絆魂を、赤なら先制攻撃を、緑ならトランプルを持つ。

- 版図の能力は、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数を考慮する。あなたがコントロールしている土地の数や望むタイプの数ではない。
- 基本地形タイプは、平地、島、沼、山、森である。基本土地タイプでない（砂漠などの）土地タイプは版図の能力には含まれない。
- あなたがコントロールしていて2色以上の色を持つクリーチャーは、該当するすべての能力を得る。

《ドラゴンの怒りの媒介者》

{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1/1

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカード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。）

昂揚 — あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかぎり、ドラゴンの怒りの媒介者は+2/+2の修整を受け、飛行を持ち、各戦闘で可能なら攻撃する。

- 墓地にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間やシャーマンはサブタイプであってカード・タイプではない。
- ダメージはクリンナップ・ステップまでか、効果によって取り除かれるまではクリーチャーが負ったままになるので、あなたの墓地にあるカード・タイプが4種類未満になったら、《ドラゴンの怒りの媒介者》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《波ふるい》

{3}{G}{U}

クリーチャー — エレメンタル

3/2

飛行

波ふるいが戦場に出たとき、2回調査を行う。（調査を行うとは、「{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・トークン1つを生成することである。）

想起{G}{U}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- このトークンの名前は「手掛かり」であり、アーティファクト・タイプ「手掛かり」を持つ。「手掛かり」はクリーチャー・タイプではない。
- このトークンは通常のアーティファクトである。たとえば、《ブレイヤの見習い》の能力を発動するために生け贄に捧げたり、《絶縁》の対象にしたりすることができる。
- 手掛かり1つを生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、さらに手掛かり1つを生け贄に捧げることを求める他の能力（たとえば、《誘い暗号動物学者、ローニス》の効果）も起動する、ということはいできない。

《縄張り持ちのカヴァー》

{R}{G}

クリーチャー — カヴァー

\*/\*

版図 — 縄張り持ちのカヴァーのパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数に等しい。

縄張り持ちのカバーが攻撃するたび、以下から1つを選ぶ。

- ・カード1枚を捨てる。そうしたなら、カード1枚を引く。
- ・墓地からカード最大1枚を対象とする。それを追放する。

- 版図の能力は、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの種類数を考慮する。あなたがコントロールしている土地の数や望むタイプの数ではない。
- 基本地形タイプは、平地、島、沼、山、森のいずれかである。基本土地タイプでない（砂漠などの）土地タイプは版図の能力には含まれない。
- 《縄張り持ちのカバー》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

#### 《ニクソスの模範》

{4}{W}{W}

クリーチャー・エンチャント 一人間・兵士

4/6

あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ、得たライフの点数に等しい数の+1/+1カウンターを置いてよい。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、あなたのクリーチャーに+1/+1カウンターを置くために誘発型能力を使用したことを参照する。これによりあなたのどのクリーチャーに+1/+1カウンターを置くか選択していないかぎり、すべてのライフを得る効果は《ニクソスの模範》の能力を誘発する。
- 「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。同じ能力を持つ他の効果は参照しない。つまり、あなたが複数の《ニクソスの模範》をコントロールしているなら、あなたはそれらそれぞれが1回ずつこれを行うことができる。
- あなたのクリーチャーに+1/+1カウンターを置くことを選択した後では、ライフを得る効果は《ニクソスの模範》の能力をそれ以上誘発しない。
- 複数のこの能力がスタック上にあるなら、あなたはそれらのうち1つのみで+1/+1カウンターを置くことができる。置くことを1回選んだなら、他の能力は解決時に何もしない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、あなたがライフを得ると同時に致死ダメージを受けた場合、それを救うのに間に合うタイミングで、それが《ニクソスの模範》の最後の能力によって+1/+1カウンターを得ることはない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与え、まだそれを使用していないなら、《ニクソスの模範》の能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合など）には、この能力は1回しか誘発しない。

#### 《虹色の終焉》

{X}{W}

ソーサリー

収斂 — 土地でないパーマネント1つを対象とする。そのマナ総量がこの呪文を唱えるために支払われたマナの色の数以下なら、それを追放する。

- マナ総量は対象を取る条件ではない。呪文を解決するときに確認されるだけである。
- あなたはXの値を望むように決めることができる。大きいXの値を選ぶと支払うマナの点数が増え、その結果としてそれを唱えるために支払われるマナの色の数も増やせる。たとえば、Xの値として0を選び{W}を支払って《虹色の終焉》を唱えるなら、あなたはマナ総量が0か1であり土地でないパーマネントを追放できる。Xの値として4を選び{W}{U}{B}{R}{G}を支払ったなら、あなたはマナ総量が5以下であり土地でないパーマネントを追放できる。

《忍耐》

{1}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/4

瞬速

到達

忍耐が戦場に出たとき、プレイヤー最大1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地からすべてのカードを自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

想起—あなたの手札から緑のカード1枚を追放する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替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。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先にそのクリーチャー自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贄に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。

《ネクロゴイフ》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ルアゴイフ

\*/4

ネクロゴイフのパワーは、すべての墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

マッドネス{1}{B}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- 《ネクロゴイフ》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。《ネクロゴイフ》が墓地にあるなら、その能力はそれ自身を数える。

《博覧会場の巡回員》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/1

{1}{W}, あなたの墓地から博覧会場の巡回員を追放する：飛行を持つ無色の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《博覧会場の巡回員》を追放することは、その能力の起動コストの一部である。それを起動した後では、どのプレイヤーも、あなたの墓地からそれを取り除くことで止めることはできない。

《激しい叱責》

{1}{U}

エンチャント

瞬速

激しい叱責が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

すべてのクリーチャーはすべての能力を失う。

終了ステップの開始時に、激しい叱責を生け贄に捧げる。

- 《激しい叱責》が戦場に出た後、何らかの効果によってクリーチャーに能力が与えられたなら、それはその能力を失わない。たとえば、《激しい叱責》が戦場にある間に土地がクリーチャーになったなら、それは、それをクリーチャー化する効果によって得た能力を得る。ただし、それが既に持っていた能力は失われる。

- 何らかの効果によって《激しい叱責》がクリーチャーになったなら、それは他のすべてのクリーチャーと一緒にその能力を失う。これは、終了ステップの開始時にそれを生け贄に捧げる誘発型能力を含む。

#### 《橋の大魔術師》

{B}{B}{B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

4/4

トークンでないクリーチャー1体が戦場からあなたの墓地に置かれるたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

クリーチャー1体が戦場から対戦相手の墓地に置かれたとき、橋の大魔術師を追放する。

- 名前の由来である《黄泉からの橋》とは異なり、《橋の大魔術師》の能力は戦場にある間のみ機能する。墓地にある間には機能しない。
- どちらの能力も死亡したクリーチャーを誰がコントロールしていたかは考慮せず、どちらの墓地に置かれたかということのみを考慮する。つまり、あなたがオーナーであるクリーチャーを対戦相手がコントロールしていて、それが死亡した場合は《橋の大魔術師》の1つ目の能力が誘発する。2つ目ではない。
- トークンのオーナーは、それを生成したプレイヤーであり、それをコントロールしているプレイヤーとは異なることがある。また、奇妙な状況ではそれが誰のコントロール下で戦場に出たかとも異なることがある。

#### 《花咲く沈静》

{W}

インスタント

あなたの次のターンまで、あなたは呪禁を得る。あなたは2点のライフを得る。

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

- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、何らかの効果によって唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が、打ち消されたなど何らかの理由により解決されなかった場合、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

#### 《氾濫犬》

{U}

クリーチャー — エレメンタル・犬

1/2

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

- このトークンの名前は「手掛かり」であり、アーティファクト・タイプ「手掛かり」を持つ。「手掛かり」はクリーチャー・タイプではない。
- 手掛かり1つを生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、さらに手掛かり1つを生け贄に捧げることを求める他の能力（たとえば、《誘い暗号動物学者、ローニス》の効果）も起動する、ということとはできない。

#### 《晚餐への遅刻》

{3}{W}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。食物・トークン1つ

を生成する。(それは、「{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。)

- 呪文の解決時に、たとえばそれが墓地から取り除かれるなどの理由で、対象が不適正な対象であるなら、あなたは食物・トークンを生成しない。

#### 《悲嘆》

{2}{B}{B}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/2

威迫

悲嘆が戦場に出たとき、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。あなたはそこから土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

想起—あなたの手札から黒のカード1枚を追放する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替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。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先にそのクリーチャー自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贄に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。

#### 《標本収集家》

{4}{U}

クリーチャー — ヴィダルケン・ウィザード

2/1

標本収集家が戦場に出たとき、緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン1体と青の0/3のカニ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

標本収集家が死亡したとき、あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《標本収集家》の最後の能力は、あなたがコントロールしているトークンであればどれでも対象にできる。その最初の能力によってあなたが生成したトークン・クリーチャーである必要はなく、クリーチャーである必要もない。

#### 《微光蜂、ザーバス》

{1}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 昆虫

0/0

接合1

接合の誘発型能力が、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に1個以上の+1/+1カウンターを置くなら、代わりに、それの上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

{R}：あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

{W}：ターン終了時まで、微光蜂、ザーバスは飛行を得る。

- 《微光蜂、ザーバス》の置換効果が機能するには、これが戦場になければならない。特に、それはそれ自身の接合能力によって与えられるカウンターは増えないことを意味する。
- このクリーチャーの上に、これが墓地に置かれるのに十分な-1/-1カウンターが置かれたなら、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。接合は、このクリーチャーが戦場を離れる前にそれの上に置かれていた+1/+1カウンターの個数に等しい個数の+1/+1カウンターをそれの上に置く。

#### 《敏捷なこそ泥、ラガバン》

{R}

## 伝説のクリーチャー — 猿・海賊

2/1

敏捷なこそ泥、ラガバンがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン 1 つを生成し、そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードを唱えてもよい。

疾駆{1}{R}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得て、次の終了ステップの開始時に、これを戦場からオーナーの手札に戻す。）

- そのプレイヤーのライブラリーに追放するカードが残っていなかったとしても、あなたは宝物・トークン 1 つを生成する。
- あなたはタイミングの制限を守らなければならないし、追放されたカードを唱えるときのコストをすべて支払わなければならない。土地・カードを追放したとしても、あなたはそのカードをプレイできない。
- マナ・コストではなく疾駆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。クリーチャー・呪文をその疾駆コストで唱えることは、あなたがそのクリーチャー・呪文を普通に唱えることができるときにのみ行なえる。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。
- クリーチャー・呪文を唱えるために疾駆コストを支払った場合、それがオーナーの手札に戻るのは、そのカードの誘発型能力が解決されたときにそれが戦場に残っていたときのみである。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。
- 別の能力がそれを指示しない限り、疾駆を持つクリーチャーで攻撃する必要はない。
- クリーチャーが、疾駆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、あるいはそのコピーとなった場合、そのコピーは速攻を持たず、オーナーの手札に戻ることもない。

### 《フェイの贈り物》

{2}{G}

エンチャント

各終了ステップの開始時に、あなたがこのターンにクリーチャー・呪文とクリーチャーでない呪文の両方を唱えていた場合、手掛かり・トークン 1 つと食物・トークン 1 つと宝物・トークン 1 つを生成する。

- それは、それらを唱えた後の呪文に何が起こるかは関係ない。それらは解決されたかもしれないし、打ち消されたかもしれないし、何らかの理由で解決に失敗したかもしれないし、他のプレイヤーがコントロールを得たかもしれない。そのターンにクリーチャー・呪文とクリーチャーでない呪文を唱えていたのであれば、能力は誘発する。
- 何らかの効果であなたが生成するトークンの数やタイプを置換するなら、それらの各トークンにそれぞれ個別に適用される。たとえば、あなたが《フェイの贈り物》と《アカデミーの整備士》をコントロールしていたなら、誘発型能力の解決時に各タイプにつき 3 つずつ生成する。
- これにより手掛かり・トークンを生成するのは、調査とは同じではない。特に、調査するたびに誘発する能力が誘発しないのは、《フェイの贈り物》の能力が手掛かり・トークンを生成したからである。

#訂正# 日本語カード名が『エルドレインの王権』の《フェアリーの導母》の出来事側《フェイの贈り物/Gift of the Fae》と重複している。混乱を避けるため、このカードの日本語名はそのままにし、《フェアリーの導母》の出来事側の名前を《フェイからの贈り物》に変更する。

### 《不吉な儀式の僧侶》

{W}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

2/2

{T}, 3 点のライフを支払う、不吉な儀式の僧侶を生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。それを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

蘇生 $\{3\}\{W\}\{B\}$  ( $\{3\}\{W\}\{B\}$  : あなたの墓地からこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたは、最初の能力のコストを支払う前に、その能力の対象を選択する。つまり、あなたは《不吉な儀式の僧侶》そのものを墓地から戻す対象として選択できないということである。
- クリーチャー・カードの蘇生能力を起動することは、そのクリーチャーを唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、クリーチャー・カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》）は蘇生能力に影響するが、呪文に影響する呪文や能力（たとえば、《取り消し》）は影響しない。
- 蘇生によって戦場に戻ったクリーチャーが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのクリーチャーが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、その呪文や能力がそのクリーチャーを追放する。その呪文や能力が、後でそのクリーチャー・カードを戦場に戻すなら（たとえば、《夢い存在》のように）、そのクリーチャー・カードは以前のオブジェクトとは関係ない、新たなオブジェクトとして戦場に戻る。蘇生の効果はもはや適用されない。

#### 《不敬な教示者》

ソーサリー

待機 2 —  $\{1\}\{B\}$  (あなたはあなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、 $\{1\}\{B\}$ を支払い、時間カウンター 2 個を置いた状態でこれを追放する。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター 1 個を取り除く。最後の 1 個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。)

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

- あなたは《不敬な教示者》によって見つけたカードを公開する必要はない。

#### 《ブレイヤの見習い》

$\{2\}\{R\}$

アーティファクト・クリーチャー — 人間・工匠

2 / 3

ブレイヤの見習いが戦場に出たとき、飛行を持つ無色の 1 / 1 の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

$\{T\}$ , アーティファクト 1 つを生け贄に捧げる：以下から 1 つを選ぶ。

• あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

• 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 の修整を受ける。

- あなたは飛行機械だけではなく、好きなアーティファクトを生け贄に捧げることができる。
- 1 つ目のモードを選んだなら、あなたはそのカードをプレイするためのコストを支払わなければならないし、タイミングの制限を守らなければならない。
- カードは表向きに追放される。

#### 《骨の破片》

$\{B\}$

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー 1 体を生け贄に捧げるか、カード 1 枚を捨てる。

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。それを破壊する。

- この呪文を唱えるためには、あなたの墓地からちょうど 1 体のクリーチャーを生け贄に捧げるか、ちょうど 1 枚のカードを捨てる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げてもカードを捨てなくてもこの呪文を唱えることはできず、より多くのクリーチャーを生け贄に捧げたり、より多くのカードを捨てることもできない。

- あなたが《骨の破片》を唱え始めた後では、唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行えない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去したり、あなたの手札の最後のカードを捨てさせることはできない。

#### 《滅ぼし》

{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。これにより破壊されたクリーチャーは再生できない。

超過{2}{W}{W}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、すべてのクリーチャーを破壊する。これにより破壊されたクリーチャーは再生できない。）

- 呪文の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色についてのプロテクション（その色）を持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変えない。
- 超過で呪文を唱えてもその呪文のマナ・コストやマナ総量は変化しない。代わりに超過コストを支払うのみである。
- 呪文を唱えるコストを増減する効果は、超過コストで呪文を唱えるときに支払うコストも同じ点数分増減する。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選べない。

#### 《本質剥がし》

{1}{B}{B}

ソーサリー

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。それを追放する。あなたはそれの上に置かれているカウンター総数の総数に等しい点数のライフを得る。

- 《本質剥がし》は、クリーチャーやプレインズウォーカーが戦場にあったときに置かれていたすべての種類のカウンターの数を数える。

#### 《ボトルのゴーレム》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3/3

トランプル

ボトルのゴーレムが死亡したとき、あなたはこれのパワーに等しい点数のライフを得る。

- あなたが得るライフを点数を決定するために、戦場にいた時の《ボトルのゴーレム》のパワーを使用する。墓地にある時点でのパワーと異なる場合もある。

#### 《マイアの騎士》

{2}{W}

アーティファクト・クリーチャー — マイア・騎士

2/2

{2}{W}：順応1を行う。（このクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていないなら、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

マイアの騎士の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、ターン終了時まで、これは二段攻撃を得る。

- あなたは、クリーチャーが順応を行うという能力をいつでも起動できる。能力の解決時に、何らかの理由によってそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれていたなら、あなたは単に+1/+1カウンターを置かない。

- 何らかの理由により、クリーチャーがそれの上に置かれていた+1/+1カウンターをすべて失ったなら、再び順応を行ってそれの上に+1/+1カウンターを置くことができる。

### 《マイアの小包》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 手掛かり・マイア

2/1

{2}, マイアの小包を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《マイアの小包》は、手掛かりであるとしても（通常は）トークンではなく、したがって戦場に出るときも「生成」されない。手掛かり・トークンを生成することに関連する能力（たとえば《アカデミーの整備士》の能力など）は、《マイアの小包》が戦場に出たときに何もしない。あなたが戦場に《マイアの小包》のコピーであるトークンを生成したなら、それらの能力はそのトークンの生成を参照する。ただし、あなたが呪文としてスタックに置かれている《マイアの小包》をコピーしたなら、解決中のコピーはトークンになるが、そのトークンは「生成」されていないので、それらの能力は参照しない。
- 《マイアの小包》を生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、さらに手掛かり1つを生け贄に捧げることを求める他の能力（たとえば、《誘い暗号動物学者、ローニス》の効果）も起動する、ということとはできない。

### 《魔力倉庫》

アーティファクト・土地

魔力倉庫はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{C}を加える。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、アーティファクトの能力を起動するためにのみ使用できる。

接合1

- 《魔力倉庫》は土地であるので、土地としてのみプレイできる。呪文として唱えることはできない。
- そう、この土地は+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るが、土地であるかぎり何もしない。それが戦場から墓地に置かれたとき、あなたは対象のアーティファクト・クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置いてよい。その時点での《魔力倉庫》のカード・タイプは関係しない。
- 《魔力倉庫》がクリーチャーであり、それの上に墓地に置かれるのに十分な-1/-1カウンターが置かれたなら、接合によってこのクリーチャーが戦場を離れる以前にそれの上に置かれていた+1/+1カウンターと等しい数の+1/+1カウンターを対象としたアーティファクト・クリーチャーの上に置くことになる。
- 《魔力倉庫》の最後の起動型能力によって生み出されたマナは、戦場以外にあるアーティファクト・カードの能力を起動する（たとえば、サイクリングや蘇生コスト）ために使用することはできない。

\*

### 《都の短剣歯》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

4/3

警戒

激昂 — 都の短剣歯がダメージを受けるたび、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1個を与える。）

- 《都の短剣齒》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が与えられたなら、それは誘発型能力が解決されてあなたが増殖を行うより前に死亡する。あなたはそれを救うために+1/+1カウンター1個を追加することはできない。
- 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、それ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。
- 増殖中に、複数種類のカウンターが置かれたパーマネントか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、カウンター1種類につき、そのカウンター1個を得る。1種類だけではない。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。

### 《魅惑の輝き》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

魅惑の輝きが戦場に出たとき、あなたがトークンをコントロールしている場合、エンチャントしているクリーチャーをタップし、その後占術2を行う。

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

- 《魅惑の輝き》の誘発型能力が誘発するかどうかを見るために、それが戦場に出たとき、あなたがトークンをコントロールしているかどうかを確認する。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力は解決時に再度同じことを見る。その時点でトークンをコントロールしていなかった場合、その能力は何もしない。ただし、各時点で同じトークンである必要はない。
- 《魅惑の輝き》そのものがトークンであったなら、その戦場に出たときに誘発する能力が誘発する。

### 《明晰夢》

{3}{U}{U}

ソーサリー

カードX枚を引く。Xはあなたの墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しい。

- 墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族などがある。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ヴィダルケンやウィザードはサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《明晰夢》はXの値を計算する時はスタック上にあり、あなたの墓地にはない。
- カードには1つ以上のタイプを持つものがある。たとえば、あなたの墓地にあるアーティファクト・クリーチャーは《明晰夢》の効果の両方のタイプに数えられる。

### 《弓持つ侍祭》

{G}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック・射手

到達、絆魂

長久 oh9 ((g/w),{T}：このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。長久はソーサリーとしてのみ行う。)

これ以外であなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれていないすべてのクリーチャーは長久(g/w)を持つ。

#訂正# カードには「これ以外であなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているすべてのクリーチャー」と書かれているが、これは誤りである。上記の通り、+1/+1カウンターが置かれていないクリーチャーが長久を持つ。

《予言のタイタン》

{4}{U}{R}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

4/4

昂揚 — 予言のタイタンが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるなら、代わりに両方を選ぶ。

・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。予言のタイタンはそれに4点のダメージを与える。

・あなたのライブラリーの一番上からカード4枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《予言のタイタン》の能力は、それがスタック上に置かれるに際し、あなたの墓地にあるカード・タイプの種類数を確認する。その時点であなたの墓地にカード・タイプが合計4種類あるが、その解決時に4種類より少なくなっていたとしても、あなたは選んだ両方のモードを使用することができる。
- 1つ目のモードのみか両方のモードが選ばれ、能力の解決時に選んだ対象が不適正な対象であったなら、その能力は解決せず、効果は一切発生しない。
- 墓地にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族である。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。巨人やウィザードはサブタイプであってカード・タイプではない。

《ラクドスの首狩り》

{B}{R}

クリーチャー — デビル

3/3

速攻

エコー — カード1枚を捨てる。(あなたのアップキープの開始時に、これが直前のあなたのアップキープの開始時よりも後にあなたのコントロール下になっていた場合、このエコー・コストを支払わないかぎりこれを生け贄に捧げる。)

- エコーの支払いは常に選択的である。エコーの誘発型能力の解決時に、あなたがエコー・コストを支払うことができないか、支払わないことを選択したなら、あなたはそのパーマネントを生け贄に捧げる。
- あなたがコントロールするパーマネントのエコー能力は、直前のあなたのアップキープの開始時以降にそれが戦場に出たか、直前のあなたのアップキープの開始時以降にあなたがそのコントロールを得たのであれば、あなたのアップキープ開始時に誘発する。

《リスの将軍、サワギバ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — リス・戦士

3/3

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

あなたのコントロール下で1つ以上のトークンが生成されるなら、代わりに、それらのトークンに加えてそれらのトークンの数に等しい数の緑の1/1のリス・クリーチャー・トークンが生成される。

{B}, リスX体を生け贄に捧げる: 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。

- 《リスの将軍、サワギバ》の2つ目の能力は、手掛かり・トークン、食物・トークン、宝物・トークンを含むすべての種類のトークンに適用される。
- 追加で生成されるトークンは、緑の1/1のリス・クリーチャー・トークンのみである。このリス・トークンは他に生成されたトークンとは異なり、他の能力を持たない。そのトークンを生成する効果が指定する他の事項（たとえば、「タップ状態で」、「攻撃している状態で」、「そのトークンは速攻を得る」、「戦闘終了時に、そのトークンを追放する」）は、元のトークンとリスの両方に適用される。
- あなたはトークンを生成する能力や呪文をコントロールしている必要はないが、《リスの将軍、サワギバ》の能力を適用するためにはあなたがトークンを生成しなければならない。
- 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのかが変更されるなら、その効果は《リスの将軍、サワギバ》の効果が適用されるより先に適用される。何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが戦場に出るのかが変更されるなら、その効果は《リスの将軍、サワギバ》の効果が適用可能になった後に適用される。
- 統率者戦では、防御プレイヤーとは《リスの将軍、サワギバ》が攻撃しているプレイヤー、または《リスの将軍、サワギバ》が攻撃しているプレインズウォーカーのコントローラーを指す。

#### 《リスの巣の守り手》

{3}{B}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

リスの巣の守り手が戦場に出たとき、緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン2体を生成する。

{3}{B}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのリスは+1/+0の修整を受け威迫を得る。

- ブロック・クリーチャーが宣言された後に威迫を得ても、すでに行われたブロックはそのままである。

#### 《リスの聖域》

{G}

エンチャント

リスの聖域が戦場に出たとき、緑の1/1のリス・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て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}を支払ってもよい。そうしたなら、リスの聖域をオーナーの手札に戻す。

- 最後の能力は《リスの聖域》が戦場にあるときにのみ機能する。《リスの聖域》自身をあなたの墓地からあなたの手札に戻すことはない。

#### 《リプリー・ヴァンス船長》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

3/2

あなたが各ターン内のあなたの3つ目の呪文を唱えるたび、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。リプリー・ヴァンス船長の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、これはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《リプリー・ヴァンス船長》は戦場で最初の2つの呪文が唱えられるのを目撃する必要がない。あなたがそのターンで3つ目の呪文を唱えるときにそれが既に戦場にあるなら、その能力は誘発する。
- 信じられないかもしれないが、《リプリー・ヴァンス船長》は唱えられて解決されなかった呪文も数える。これは、打ち消された呪文も数に含めることを意味する。
- 呪文をコピーすることは、呪文を唱えることとは異なる。

《連合の蛹》

{G}{U}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは飛行を持つ。

{2}{G}{U}, {T}, トークン1つを生け贄に捧げる：緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたは最後の能力を起動するために好きなトークンを生け贄に捧げることができる。クリーチャー・トークンだけではない。

《漏斗網のイトグモ》

{4}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

3/5

到達

陰鬱 — 漏斗網のイトグモが戦場に出たとき、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、調査を行う。({2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを1枚引く。)を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを1つ生成する。)

- このトークンの名前は「手掛かり」であり、アーティファクト・タイプ「手掛かり」を持つ。「手掛かり」はクリーチャー・タイプではない。
- このトークンは通常のアーティファクトである。たとえば、《プレイヤーの見習い》の能力を発動するために生け贄に捧げたり、《絶縁》の対象にすることができる。
- 手掛かり1つを生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、さらに手掛かり1つを生け贄に捧げることを求める他の能力（たとえば、《誘い暗号動物学者、ローニス》の効果）も起動する、ということはいできない。

《路傍》

{2}{G}

インスタント

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

///

《瓦解》

{1}{R}{R}

ソーサリー

余波（この呪文はあなたの墓地からのみ唱えられる。その後、これを追放する。）

クリーチャー1体を対象とする。瓦解はそれに、あなたがコントロールしている土地の数に等しい点数のダメージを与える。

- すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が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。呪文がスタック上にある間は、あなたが唱えなかった半分の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によって赤の呪文を唱えることができないなら、あなたは《瓦解》を唱えることはできないが、《路傍》を唱えることができる。
- 各分割カードは、単一のカード1枚である。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、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《路傍 + 瓦解》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前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。
- スタック上にはない間は、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、《路傍 + 瓦解》は緑赤のカードであり、インスタント・カードでもソーサリー・カードでもあり、マナ総量は6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を唱えたなら、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。余波を持つ分割カードを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にあなたの墓地からその半分の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の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の唱えてもよい。余波を持つ半分の唱えるなら、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。

#### 《若き屍術士》

{4}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

2/3

若き屍術士が戦場に出たとき、あなたはあなたの墓地からカード2枚を追放してもよい。そうしたとき、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《若き屍術士》の再帰誘発型能力（戦場にカードを戻す効果）は、あなたの墓地からカード2枚を追放したときに誘発する。プレイヤーはカードが戻る前にその能力に対応してもよい。

#### 《渡る魂》

{5}{W}{W}

クリーチャー — エレメンタル

2/4

飛行

渡る魂が戦場に出たとき、飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン2体を生成する。

想起{3}{W}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替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。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先にそのクリーチャー自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、そのクリーチャーを生け贄に捧げる前に、あなたは呪文を唱えることができる。

#### 《ヴェクの聖別者》

{W}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

プロテクション（黒）、プロテクション（赤）

ヴェクの聖別者が戦場に出たとき、すべての墓地から黒や赤であるすべてのカードを追放する。

黒や赤の、パーマネントや呪文や戦場にはないカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 黒や赤である呪文の解決の一部として《ヴェクの聖別者》が戦場を離れるなら、その呪文はそれのオーナーの墓地に置かれ、代わりに追放されることはない。

- 黒や赤である呪文により《ヴェクの聖別者》が致死ダメージを負うかタフネスが0になるなら、《ヴェクの聖別者》は呪文が解決し終わった後、次に状況起因処理のチェックが行われるまで墓地に置かれない。この場合、呪文はそれのオーナーの墓地に送られる代わりに追放される。
- 黒や赤であるパーマネントが《ヴェクの聖別者》と同時に墓地に送られるなら、そのパーマネントは代わりに追放される。

《ヴェリュス山のマンティコア》

{2}{R}{R}

クリーチャー・エンチャント — マンティコア

3/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたとき、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。ヴェリュス山のマンティコアはそれにX点のダメージを与える。Xは、その捨てられたカードのカード・タイプの種類数に等しい。

- 捨てたカードに存在し得るカード・タイプとは、アーティファクト、インスタント、エンチャント、クリーチャー、ソーサリー、土地、部族、プレインズウォーカー、部族などがある。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。マンティコアや英雄譚はサブタイプであってカード・タイプではない。
- あなたがカードを捨てないなら、《ヴェリュス山のマンティコア》の再帰誘発型能力は誘発しない。

## 新たにモダン入りした再録カードのカード別注釈

《火》

{1}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー、1つか2つを対象とする。2点分をあなたの望むように割り振る。火はそれらにその割り振ったダメージを与える。

//

《氷》

{1}{U}

インスタント

パーマネント1つを対象とする。それをタップする。

カードを1枚引く。

- 分割カードを唱えるには、あなたは唱える半分1つを選ぶ。《火+氷》の両方の半方を唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が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としてスタックに置く。呪文がスタック上にある間は、そのカードのあなたが唱えなかった半分の特性は無視する。たとえば、「あなたは青の呪文を唱えられない」という効果があっても、あなたは《火》を唱えられる。
- 各分割カードは、単一のカード1枚である。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、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、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《火+氷》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前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、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタック上にない間は、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、《火+氷》は赤青であり、mana総量は4である。

- 分割カードの半分である呪文をコピーするなら、そのコピーはそれと同じ半分をコピーする。たとえば、あなたが《火》をコピーするなら、そのコピーも《火》である。《氷》にはできない。
- ダメージの分割は、あなたが《火》を唱える際に行う。解決時ではない。各対象にはそれぞれ1点以上のダメージを割り振らなければならない。つまり、あなたが《火》を唱える際には、対象を1つ選んでそれに2点のダメージを与えるか、対象を2つ選んでそれらにそれぞれ1点のダメージを与えるか、どちらかを選ぶことになる。
- 《火》がクリーチャー2体を対象として、その一方が不適正な対象になったなら、残りの対象に1点のダメージを与える。2点ではない。
- 《氷》の解決時に、対象としたパーマネ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ず、あなたはカードを引かない。

#### 《悪夢の達人、チェイナー》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ミニオン

3/2

カード1枚を捨てる：このターン、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。毎ターン1回しか起動できない。

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、あなたがそれをあなたの手札から唱えていなかった場合、あなたの次のターンまで、それは速攻を得る。

- 《悪夢の達人、チェイナー》の1つ目の能力の起動中や解決中には、どのクリーチャー・呪文を唱えるかを選ばない。この能力は、そのターン、後になってあなたの墓地からクリーチャー・呪文1枚を唱える許諾を生成するのである。あなたがクリーチャー・カード（もしくは稀に、クリーチャー・呪文として唱えらえるクリーチャーでないカード）1枚を捨てたなら、あなたはその許諾を用いてそれを唱えてもよい。
- 《悪夢の達人、チェイナー》の1つ目の能力は、あなたがいつクリーチャー・呪文を唱えられるかを変えない。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を意味する。加えて、あなたはその呪文を唱えるためのコストを支払う。
- 何らかの方法により、あなたが《悪夢の達人、チェイナー》の1つ目の能力を1ターン中に2回以上起動した（たとえば、《悪夢の達人、チェイナー》が戦場を離れてから戻った）なら、あなたは各能力による許諾1つにつき1枚のクリーチャー・呪文を唱えられる。同様に、他の何らかの効果によりあなたがあなたの墓地からクリーチャー・呪文を唱えることができるなら、あなたはまずその許諾を使い、その後《悪夢の達人、チェイナー》の許諾を使ってクリーチャー・呪文をもう1枚唱えることができる。
- 《悪夢の達人、チェイナー》の最後の能力は、戦場に出るクリーチャーがあなたの手札以外の領域から唱えられた場合や、唱えられることなく戦場に出た場合（あなたの手札を含むどの領域からであっても）にも誘発する。
- 《悪夢の達人、チェイナー》の最後の能力は、《悪夢の達人、チェイナー》そのものが唱えられることなく手札から戦場に出たとしても誘発する。

#### 《陰謀団の貴重品室》

土地

{2}, {T}：あなたがコントロールしている沼と同数の{B}を加える。

- 《陰謀団の貴重品室》のマナ能力は、あなたがコントロールしている沼のサブタイプを持つ各土地を含める。沼という名前の土地だけではない。

#### 《陰謀団の先手ブレイズ》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ミニオン

2/2

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーはアーティファクト1つかクリーチャー1体か土地1つを生け贄に捧げる。

- あなたのアップキープの開始時には、あなたがコントロールする誘発型能力は、対戦相手がコントロールする誘発型能力よりも後に解決される。対戦相手が《陰謀団の先手ブレイズ》をコントロールしていて、あなたがパーマネントを戦場に出す誘発型能力をコントロールしているという状況では、あなたは、その能力が戦場に出したパーマネントを《陰謀団の先手ブレイズ》の能力で生け贄に捧げることはできない。

#### 《海のドレイク》

{2}{U}

クリーチャー — ドレイク

4 / 3

飛行

海のドレイクが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている土地2つを対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。

- 《海のドレイク》の誘発型能力の対象として、あなたがコントロールしている土地2つを選ばなければならないが、能力が解決されなかった場合でも《海のドレイク》には何の影響もない。一方の土地がそれに対応して不適正な対象になったなら、残りの適正な対象がそのオーナーの手札に戻る。両方の対象がそれに対応して不適正な対象になったなら、何も起きない。
- 誘発型能力があなたがコントロールしている土地2つを（たとえばコントロールしている土地が2つ未満であるなどの理由で）対象にできないなら、その能力はスタックから取り除かれる。あなたは土地を戻さない。これには何の影響もない。

#### 《押し出し成形機械》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

4 / 3

エコー{4}（あなたのアップキープの開始時に、これが直前のあなたのアップキープの開始時よりも後にあなたのコントロール下になっていた場合、あなたがエコー・コストを支払わないかぎり、これを生け贄に捧げる。）

アーティファクト1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《押し出し成形機械》はそれ自身の起動型能力の対象とすることができ、その起動のために《押し出し成形機械》を生け贄に捧げてもよい。あまり効果はないが、あなたが望むなら《押し出し成形機械》を生け贄に捧げることはできる。
- エコーの支払いは常に選択的である。エコーの誘発型能力の解決時に、あなたがエコー・コストを支払うことができないか、支払わないことを選択したなら、あなたはそのパーマネントを生け贄に捧げる。
- あなたがコントロールするパーマネントのエコー能力は、直前のあなたのアップキープの開始時以降にそれが戦場に出たか、直前のあなたのアップキープの開始時以降にあなたがそのコントロールを得たのであれば、あなたのアップキープ開始時に誘発する。

#### 《女魔術師の存在》

{2}{G}

エンチャント

あなたがエンチャント・呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- この誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- この誘発型能力は、それを誘発させた呪文から独立している。特に、エンチャント・呪文が打ち消されるなどの理由により解決されない場合、（特定の何かがその誘発型能力を打ち消さないかぎり）あなたはカード1枚を引く。

#### 《クウィリーオン・レインジャー》

{G}

クリーチャー — エルフ・レインジャー

1/1

あなたがコントロールしている森1つをオーナーの手札に戻す：クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。毎ターン1回しか起動できない。

- あなたがコントロールしている森1つをオーナーの手札に戻すことが、能力を起動するためのコストである。能力を起動した後は誰も、森に何かをして、能力を起動することを阻止する、ということとはできない。
- あなたがコントロールしている森のサブタイプを持つ土地を戻すことができる。それが森という名前である必要はない。

《偶然の出会い》

{2}{R}{R}

エンチャント

あなたがコイン投げ1回に勝つたび、偶然の出会いの上に運勢カウンター1個を置く。

あなたのアップキープの開始時に、偶然の出会いの上に運勢カウンター10個以上が置かれている場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- あなたがコイン投げに勝つためには、あなたがコイン投げをする必要がある。対戦相手がコイン投げに負けても、《偶然の出会い》の1つ目の能力が誘発することはない。
- コインが表が出るか裏が出るかで起こることが決まるコイン投げがある。これらのコイン投げでは誰も結果を宣言しないため、誰も勝ったり負けたりしない。

《浄化の印章》

{1}{W}

エンチャント

浄化の印章を生け贄に捧げる：アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とする。それを破壊する。

- 《浄化の印章》を生け贄に捧げることは、能力の起動コストである。能力を起動した後は誰も、《浄化の印章》に何かをして、能力を起動することを阻止する、ということとはできない。特に、あなたのターンに《浄化の印章》を唱えたなら、あなたは誰かが対応するよりも前に能力を起動する優先権を持つ。

《スカージの使い魔》

{4}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・インプ

3/2

飛行

カード1枚を捨てる：{B}を加える。

- 《スカージの使い魔》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。

《総帥の召集》

{3}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれクリーチャー・タイプ1つを選ぶ。各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地から、これにより選ばれたいずれかのタイプを持つすべてのクリーチャー・カードを戦場に戻す。

- 現在のターンを進行しているプレイヤーが最初にクリーチャー・タイプを選び、その後他の各プレイヤーもターン順に選ぶ。その後、選んだタイプ2種類以上を持つすべてのクリーチャー・カードは同時に戦場に戻る。
- どのプレイヤーも既に選んだクリーチャー・タイプを選んでもよい。そうすることで、どのクリーチャー・カードが戦場に戻るかには影響しない。
- 各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地にそのタイプのクリーチャー・カードがなくても、好きなクリーチャー・タイプを選んでもよい。

- 「エルフ」や「シャーマン」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」や「伝説の」や「氷雪」などの他のカード・タイプを選ぶことはできない。

#### 《退去の印章》

{U}

エンチャント

退去の印章を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 《退去の印章》を生け贄に捧げることは、能力を起動するためのコストである。能力を起動した後は誰も、《退去の印章》に何かをして、能力を起動することを阻止する、ということはない。特に、あなたのターンに《退去の印章》を唱えたなら、あなたは誰かが対応するよりも前に能力を起動する優先権を持つ。

#### 《魂の捕獲》

{W}

エンチャント

{W}, 魂の捕獲を生け贄に捧げる：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しているクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

- 《魂の捕獲》を生け贄に捧げることは、能力の起動コストの一部である。能力を起動した後は誰も、《退去の印章》に何かをして、能力を起動することを阻止する、ということはない。
- 《魂の捕獲》の能力が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しているクリーチャーを対象とするが、能力の解決時にそのプレインズウォーカーが戦場にいなかった場合、攻撃クリーチャーは不適正な対象になり、《魂の捕獲》の能力はそのクリーチャーを追放しない。

#### 《断片無き工作員》

{1}{G}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。あなたはそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

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

- 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分の半を唱えることができる。両方の半分ではない。

#### 《独房監禁》

{2}{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたがカード1枚を捨てないかぎり、独房監禁を生け贄に捧げる。

あなたのドロー・ステップを飛ばす。

あなたは被覆を持つ。(あなたは呪文や能力の対象にならない。)

あなたが受けるすべてのダメージを軽減する。

- ドロー・ステップはアップキープ・ステップの後に発生する。《独房監禁》のアップキープ・コストを支払わないことを選んだなら、あなたはそれを生け贄に捧げる。そのターンのドロー・ステップは発生する。
- 《独房監禁》はあなたが受けるすべてのダメージを軽減する。戦闘ダメージだけではない。

#### 《ネビニラルの円盤》

{4}

アーティファクト

ネビニラルの円盤はタップ状態で戦場に出る。

{1}, {T} : すべての、アーティファクトとクリーチャーとエンチャントを破壊する。

- 《ネビニラルの円盤》の能力を起動するとき、それを生け贄に捧げるわけではない。それが戦場にあるなら、それはその能力の解決の一部として破壊される。何らかの効果によって《ネビニラルの円盤》が破壊不能を得たり再生していたりするなら、それは戦場に残る。

#### 《呪われたトーテム像》

{2}

アーティファクト

すべてのクリーチャーの起動型能力は起動できない。

- 《呪われたトーテム像》は、プレイヤーが、サイクリングや蘇生を含む戦場にはないクリーチャー・カードの能力を起動することを妨げない。
- 《呪われたトーテム像》は、プレイヤーがクリーチャーのmana能力を起動することを阻止する。
- 常在型能力や誘発型能力を含む他のクリーチャーの能力は影響を受けない。
- クリーチャーでないパーマネントのクリーチャーになる起動型能力(たとえば、機体の搭乗能力)は起動できる。クリーチャーになった後では、それらが持つ能力は起動できない。

#### 《パッチワーク・ノーム》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ノーム

2/1

カード1枚を捨てる: パッチワーク・ノームを再生する。(このクリーチャーが次に破壊されるなら、代わりに、これをタップし、戦闘から取り除き、これが負っているすべてのダメージを回復する。)

- 盾のように振る舞う置換効果を生成する能力を起動したら、次に《パッチワーク・ノーム》を置換するときはそのターンに破壊される。この盾は、《パッチワーク・ノーム》を破壊する効果や、《パッチワーク・ノーム》が受ける致死ダメージに対して機能する。
- 《パッチワーク・ノーム》は戦闘していなくとも、既にタップ状態であっても、ダメージを負っていないなくとも、再生できる。
- あなたは、《パッチワーク・ノーム》が破壊の危機になくとも、《パッチワーク・ノーム》の再生能力を起動できる。時々、あなたはカードを捨てる必要がある。それはよくわかる。

### 《骨砕き》

{2}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・ミニオン

1/1

飛行

エコー-{2}{B}（あなたのアップキープの開始時に、これが直前のあなたのアップキープの開始時よりも後にあなたのコントロール下になっていた場合、あなたがエコー・コストを支払わないかぎり、これを生け贄に捧げる。）

骨砕きが戦場に出たとき、アーティファクトでも黒でもないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- エコーの支払いは常に選択的である。エコーの誘発型能力の解決時に、あなたがエコー・コストを支払うことができないか、支払わないことを選択したなら、あなたはそのパーマネントを生け贄に捧げる。
- あなたがコントロールするパーマネントのエコー能力は、直前のあなたのアップキープの開始時以降にそれが戦場に出たか、直前のあなたのアップキープの開始時以降にあなたがそのコントロールを得たのであれば、あなたのアップキープ開始時に誘発する。

### 《ミシュラの工廠》

土地

{T}：{C}を加える。

{1}：ターン終了時まで、ミシュラの工廠は2/2の組立作業員・アーティファクト・クリーチャーになる。これは土地でもある。

{T}：組立作業員・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。

- 《ミシュラの工廠》がクリーチャーになり、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かった場合、(何かがそれに速攻を与える場合を除き)あなたはそれの1つ目と最後の能力を起動できず、それは攻撃できない。
- 《ミシュラの工廠》が組立作業員になった後は、それは最後の能力の適正な対象である。たとえば、《ミシュラの工廠》をクリーチャー化し、それでブロックし、その後最後の能力を起動して3/3にすることができる。
- 《ミシュラの工廠》がすでにクリーチャーであるなら、2つ目の能力の起動すると、そのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果は上書きされる。+1/+1カウンターや《巨大化》のような呪文の効果を含む、パワーやタフネスに影響を与える他の効果は適用され続ける。

### 《ミラーリの目覚め》

{3}{G}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがマナを引き出す目的で土地1つをタップするたび、その土地が生み出したタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

- ダメージはクリンナップ・ステップまでか、効果によって取り除かれるまではクリーチャーが負ったままになるので、《ミラーリの目覚め》が戦場を離れたなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- マナのタイプは、白か青か黒か赤か緑か無色である。
- あなたが土地1つをタップしてマナ2点以上を引き出したなら、あなたは生成されたマナのタイプのうち1つを選び、そのタイプのマナ1点を加える。
- 土地により生成されたマナに追加の制限や特記事項があるなら、これらの制限や特記事項は《ミラーリの目覚め》により追加されたマナには適用されない。適切なタイプのマナ1点を得るだけである。

《ミリキン人形》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/1

{T}, カード1枚を切削する：{C}を加える。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上からカードをあなたの墓地に置くことである。)

- あなたが呪文を唱えている間に《ミリキン人形》の能力を起動したなら、墓地に置かれたカードを見た後で、その能力を巻き戻すことはできない。
- 何らかの効果によってあなたのライブラリーの一番上のカードを見て、呪文を唱える間に《ミリキン人形》のmana能力を起動したなら、あなたは呪文を唱え終わるまでライブラリーの新しい一番上のカードを見れない。

《モグの分捕り》

{2}{R}

インスタント

対戦相手が島をコントロールしていてあなたが山をコントロールしているなら、あなたはこの呪文をmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

- 《モグの分捕り》をmana・コストを支払うことなく唱えるためには、どの対戦相手が島をコントロールしてもよい。対象のアーティファクトをコントロールしている対戦相手だけではない。
- 誰が何の土地をコントロールしているかは、あなたが《モグの分捕り》を唱える際のみ重要である。それが唱えられた後、あなたが山をコントロールしておらず、各対戦相手が島をコントロールしていない状態になっても、《モグの分捕り》に影響しない。
- 呪文をmana・コストを支払うことなく唱えることは、mana総量に何の効果もない。《モグの分捕り》のmana総量は常に3である。

《ヤヴィマヤの古老》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/1

ヤヴィマヤの古老が死亡したとき、あなたは「あなたのライブラリーから基本土地・カード最大2枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

{2}, ヤヴィマヤの古老を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《ヤヴィマヤの古老》の最後の能力を起動したなら、その誘発型能力は誘発し、スタックに積まれる。それは最初に解決する。つまり、カード1枚を引く前に探してライブラリーを切り直すということである。

《リスの群れ》

{1}{G}{G}

クリーチャー — リス

2/2

リスの群れは、これ以外で戦場にあるリス1体につき+1/+1の修整を受ける。

- ダメージはクリンナップ・ステップまでか、効果によって取り除かれるまではクリーチャーが負ったままになるので、《リスの群れ》が戦場を離れたなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《霊体の先達》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 天使・スピリット

2/2

飛行、プロテクション（黒）

エコー $\{3\}\{W\}\{W\}$ （あなたのアップキープの開始時に、これが直前のあなたのアップキープの開始時よりも後にあなたのコントロール下になっていた場合、このエコー・コストを支払わないかぎりこれを生け贄に捧げる。）

霊体の先達が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- エコーの支払いは常に選択的である。エコーの誘発型能力の解決時に、あなたがエコー・コストを支払うことができないか、支払わないことを選択したなら、あなたはそのパーマネントを生け贄に捧げる。
- あなたがコントロールするパーマネントのエコー能力は、直前のあなたのアップキープの開始時以降にそれが戦場に出たか、直前のあなたのアップキープの開始時以降にあなたがそのコントロールを得たのであれば、あなたのアップキープ開始時に誘発する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、およびモダンホライズンは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。(C)2021 Wizards.