

# 『ストリクスヘイヴン：魔法学院』

## リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks、マット・タバック/Matt Tabak 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 3 月 11 日**

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。Magic.Wizards.com/Rules から最新版のルールを入手できる。

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

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

## 一般注釈

### 製品情報

『ストリクスヘイヴン』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 4 月 23 日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『エルドレインの王権』、『テロス還魂記』、『イコリア：巨獣の棲処』、『基本セット 2021』、『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』。

『ストリクスヘイヴン』のドラフト・ブースターと Theme Booster に含まれるすべてのカードがスタンダード・フォーマットで使用可能になる。これらカードには 1～275 の番号が振られ、セットのコードとして「STX」と印刷されている。

ミスティカルアーカイブの付録セットには 63 枚のカードが含まれている（これらのカードのセットのコードは「STA」であり、コレクター番号として 1～63 が印刷されている）。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。ミスティカルアーカイブについては後述する。

『ストリクスヘイヴン』の統率者デッキには 81 枚の新カードが含まれている。これらのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットでのみ使用可能である。スタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。これらのカードには 1～81 の番号が振られ、セットのコードとして「STC」と印刷されている。これらのデッキに含まれる、他のカードは、それらのカードの使用がすでに認められているフォーマットで使用可能である。つまり、これらのデッキ群に収録されたことによって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。それらの再録カードには 82～327 の番号が振られ、セットのコードとして「STC」と印刷されている。

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](https://www.wizards.com/Commander) を参照のこと。

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

## ミスティカルアーカイブ

ストリクスヘイヴンの講堂や図書室には新旧問わず多様な知識で敷き詰められている。最も珍重される知識は、多元宇宙で最も強力な魔法の歴史が記されているミスティカルアーカイブの中にある。ミスティカルアーカイブの付録セットで、あなたもストリクスヘイヴンのこの上なく貴重な知識の学徒になれる。

- ミスティカルアーカイブの付録セットには 63 枚のカードが含まれている（これらのカードのセットのコードは「STA」であり、コレクター番号として 1～63 が印刷されている）。これらはドラフト・ブースターとセット・ブースターと Theme booster に登場する。
- ドラフト・ブースターパックに登場するストリクスヘイヴンのミスティカルアーカイブ・カードはそのパックを使用するすべてのリミテッドのイベントでプレイできる。シールドデッキのイベントでは、これらのカードはあなたのカードプールの一部である。ブースタードラフトのイベントでは、これらのカードはドラフトしてカードプールに加える必要がある。
- ミスティカルアーカイブ・カードは、そのカードの使用がすでに認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。つまり、ミスティカルアーカイブに収録されたからといって、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。全部ではなく一部のカードには、現在のスタンダード・フォーマットで使用可能なセットにも含まれる。ほとんどすべてのミスティカルアーカイブ・カードは再録カードだが、1 枚（《豊穡な収穫》）は初登場である。このカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットでのみ使用可能である。

## 新能力語：魔技

魔法を学ぶのでなければ、数ある中でもっとも栄誉ある魔法学院に通う意味などないだろう。ここで言う魔法とは、ソーサリーやインスタントのことだ。魔技は、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるかコピーするたびに優位をもたらす能力を強調する新能力語である。

《大魔導師の名誉教授》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

魔技 — あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるかコピーするたび、カード 1 枚を引く。

- 各魔技能力は異なる効果を持つが、それらはすべて同じ誘発条件（「あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるかコピーするたび」）を持つ。
- たとえば、あなたが《大魔導師の名誉教授》をコントロールしていて、あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えたなら、《大魔導師の名誉教授》の魔技能力が誘発し、あなたはカード 1 枚を引く。
- 何らかの効果によってインスタントかソーサリーである呪文のコピーが生成されたなら、それも魔技能力を誘発させる。
- 何らかの効果によってインスタントかソーサリーである呪文のコピーが複数生成されたなら、魔技能力は、その効果によって生成されたコピー 1 個につき、それぞれ 1 回誘発する。
- 一部の効果には、スタック以外の領域にあるインスタントやソーサリーであるカードをコピーするという記述もある。これらのコピーでは魔技能力は誘発しない。しかし、そうした効果のほとんどは、そのコピーを唱えることを認めており、そのコピーを唱えると、魔技能力が誘発することになる。

## 新キーワード能力：護法

死に至らしめる呪文を習う授業も大事だが、まさにその呪文があなたのクリーチャーに向けられたときに回避する術を習う授業も重要になるだろう。そのために、ストリクスヘイヴンでは護法のメカニズムが登場する。護法はあなたのクリーチャーを対象とする対戦相手の呪文や能力を、そのプレイヤーがコストを支払わないかぎり打ち消すという、あなたのクリーチャーを守ってくれるキーワード能力である。

《滝の曲芸師》

{3}{U}

クリーチャー — ジン・ウィザード

3/1

飛行

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

護法の公式ルールは以下の通り。

702.21. 護法

702.21a. 護法は誘発型能力である。護法[コスト]は「このパーマネント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[コスト]を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。」を意味する。

- プレイヤーが対戦相手がコントロールしていて護法を持つ複数のパーマネントを対象として呪文を唱えたなら、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。
- 護法は今後のセットにも登場する常磐木能力である。

## 新キーワード処理：履修する

### 新サブタイプ：講義

もうすでに色々な講義を履修していることだろう。履修するとは、ゲームの外部からあなたがオーナーである講義・カード1枚を公開しあなたの手札に加えるか、カード1枚を捨てカード1枚を引くかのどちらかを行うことができるキーワード処理である。

《休憩時間》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。それらをタップする。

履修を行う。（あなたは、ゲームの外部からあなたがオーナーである講義・カード1枚を公開しあなたの手札に加えるか、カード1枚を捨てカード1枚を引くか、どちらかを行ってもよい。）

「履修する」の公式ルールは以下の通り。

701.45. 履修を行う。

701.45a. 「履修する」とは、「あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。あなたがカード捨てないなら、あなたは『ゲームの外部にありあなたがオーナーである講義・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。』を選んでよい。」を意味する。

- ゲームの外部からカード1枚がゲーム内に入るなら、それはゲームが終わるかそのオーナーがゲームから除外されるまでゲーム内に留まる。
- 構築の競技イベント（もしくはイベント規定に基づいた構築のゲーム）でああなたがゲームの外部にあるカード1枚をゲーム内に入れるなら、あなたはそのカードをあなたのサイドボードから選ぶ。カジュアルな構築のゲームでは、そのカードをあなたのカード・コレクションから選ぶ。
- シールドデッキやブースタードラフトのイベントでああなたがゲームの外部にあるカード1枚をゲーム内に入れるなら、あなたのデッキを構築したカードプールにあるカードから選ぶ。

- 公式の統率者戦のルールではサイドボードを使用しないが、何らかの理由で使用している場合、あるいはプレイヤーにコレクションからカードを加えることをカジュアルに許可している場合、ゲームの外部からゲーム内に入れるカードは、あなたの開始時のデッキに入っているどのカードとも同じ名前でない必要がある。
- 履修するように指示されていても、あなたは何もしないことを選んでもよい。カード1枚を捨てることと、講義・カードを手札に加えることの両方は任意である。
- 講義とはこのセットで一部のインスタントやソーサリーであるカードが持つ新しいサブタイプである。講義というサブタイプに関連する特別なルールはない。
- ただし、履修するように指示するカードをプレイする場合はあなたのサイドボードに講義・カードを加えておくとよいだろう。講義・カードはインスタントやソーサリーであり講義でないカードと同様にあなたのメインデッキに加えることができる。

## 新キーワード能力：実演

そろそろ苦勞して習得した知識を実際に使いながら、同時に他人にも教える頃だ。実演はストリクスヘイヴンの統率者製品の中の5枚のカードに見られるキーワード能力である。実演を持つカードは、あなたが呪文を唱えたときにそれをコピーさせるが、対戦相手にもその呪文をコピーさせる。

《発掘の技》

{3}{W}

ソーサリー

実演（あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたは「これをコピーし、その後、対戦相手1人にもこれをコピーさせる。両プレイヤーは自分のコピーの新しい対象を選んでもよい。」を選んでもよい。）土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは宝物・トークン2つを生成する。

実演能力の公式ルールは以下の通り。

702.143. 実演

702.143a.実演は誘発型能力である。実演は、「あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたは『これをコピーし、そのコピーの新しい対象を選んでもよい。』を選んでもよい。その呪文をコピーしたなら、対戦相手1人を選ぶ。そのプレイヤーはその呪文をコピーし、そのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を意味する。

- あなたは、実演能力の解決時に、コピーを生成するかどうかを選ぶ。これは元の呪文が解決されるよりも前に行われる。スタックでは、あなたのコピーは元の呪文の上に置かれる。
- あなたが実演で呪文をコピーしたなら、あなたはその後に対戦相手1人を選ぶ。その対戦相手が呪文をコピーしたなら、それはスタックの一番上に置かれる。
- 呪文が対象を取るなら、あなたは元の呪文を唱える際にその対象を選ぶ。あなたがその呪文のコピーを生成したなら、あなたはそのコピーを生成する際にそのコピーの新しい対象を選んでもよい。同様に、あなたがコピーの生成を求める対戦相手は、そのコピーを生成する際にそのコピーの新しい対象を選んでもよい。つまり、あなたの対戦相手がコピーの新しい対象を（存在する場合に）選ぶとき、元の呪文とあなたのコピーの対象を知っていることになる。
- あなたが実演を持つ呪文を唱え、あなたとあなたの対戦相手がそれをコピーした場合、先に対戦相手のコピーを解決する。その後、あなたのコピーを解決し、最後に元の呪文を解決する。
- あなたが呪文を唱えてコピーしないことを選んだなら、対戦相手もそれをコピーすることはない。

## サイクル：「熟達」呪文

知識を勉強し、履修して実演したところでようやく、真に熟達することができる！具体的には、ストリクスヘイヴンのセット本体に登場する、名前に「熟達」が含まれる呪文のサイクルである。これらの呪文は軽い代替コストで唱えられるが、そうしたなら対戦相手にも有利になる。

《悪意の熟達》

{3}{B}

## インスタント

あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{1}{B}を支払ってもよい。その{1}{B}のコストが支払われていたなら、対戦相手1人はカード1枚を引く。クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを追放する。

- スタック上にある呪文のマナ総量（以前は、点数で見たマナ・コストと呼ばれていた。後述の「マナ総量」を参照。）はマナ・コストによって決定される。それを支払うために使用した代替コストではない。たとえば、《悪意の熟達》のマナ総量は常に4である。
- あなたが代替コストの1つを支払うことを選んだなら、他の代替コストを支払うことはできない。たとえば、何らかの効果によって「熟達」の呪文を「そのマナ・コストを支払うことなく」唱えるという場合、本来の代替コストも支払う、ということはない。
- あなたが唱える呪文のコストが何らかの効果によって増減するなら、そのコストの増減はあなたが支払うことを選んだ代替コストに適用される。その場合には、それを唱えるときに多く支払ったか少なく支払われたとしても、そのコストはその効果の目的として支払われたことになる。
- 代替コストを支払った「熟達」の呪文をコピーしたなら、そのコピーはその代替コストが支払われたのであるかのように解決する。
- 多人数戦では、能力の解決時にあなたが所定の処理を行う対戦相手を決定する。

## サイクル：「交錯」の2色土地

『イニストラードを覆う影』で導入された融通の利く2色土地のサイクルが、『ストリクスヘイヴン』で完成する。あなたの手札にある他の土地に応じて、それぞれが2色のいずれかの色のマナを生み出すことができる。

《凍沸の交錯》

土地

凍沸の交錯が戦場に出るに際し、あなたはあなたの手札から島か山であるカード1枚を公開してもよい。そうしないなら、凍沸の交錯はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{U}か{R}を加える。

- あなたは、該当するサブタイプのうちの一方または両方を持つ土地・カードであれば、どれでも公開できる。基本土地・カードである必要はない。たとえば、『カルドハイム』セットの《移り変わるフィヨルド》を公開すれば、《凍沸の交錯》の能力の要求を満たせる。
- 「交錯」そのものは土地のサブタイプを持たない。他の能力の要求を満たすためにもう1枚を公開することはできない。
- これらの土地のうちの1枚と同時に、あなたの手札から該当するサブタイプを持つ土地・カードが1枚戦場に出るなら、あなたは他の土地を公開して、「交錯」をアンタップ状態で戦場に出すことができる。
- 何らかの効果がこれらの土地をタップ状態で戦場に出すように指示したなら、あなたがあなたの手札から土地・カードを公開したとしても、それはタップ状態で戦場に出る。

## 新ルール用語：マナ総量

ストリクスヘイヴンで新たなルール用語「マナ総量」が導入される。カードやルールで、かつて「点数で見たマナ・コスト」と表記されていたところは「マナ総量」と表記される。意味は同じである。古い用語を廃止し、新たな用語に置き換えることでより短く親しみやすいと感じてもらえれば幸いです。

《柱落としの救助者》

{4}{W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

2/2

飛行

柱落としの救助者が戦場に出たとき、あなたの墓地からマナ総量が3以下のクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- マナ総量は、カードのマナ・コストに書かれている、色を無視したマナの点数である。たとえば、カードのマナ・コストが{5}{R}{R}の場合、マナ総量は7である。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、それがスタック上にある呪文でないかぎり、カードのマナ総量を決定するときにはXは0として扱う。スタック上にある間は、Xはその呪文が唱えられたときに決定したマナ総量を持つ。

## 再録メカニズム：モードを持つ両面カード

『ゼンディカーの夜明け』セットで導入され、『カルドハイム』で再録されたモードを持つ両面カードが必要な新たな驚きとともに再び帰ってきた。モードを持つ両面カードは特別な柔軟性を与えてくれる。戦況に応じてどちらの面でもプレイできるのだ。前回のセットにはパーマネントの面のみを持つモードを持つ両面カードが入っていた。ストリクスヘイヴンのモードを持つ両面カードの中にはインスタントかソーサリーである第2面を持つカードがある。

《厄介な害獣、ブレックス》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 邪魔者

3/2

これ以外であなたがコントロールしているすべての、邪魔者と蜘蛛とコウモリと昆虫と蛇は+1/+1の修整を受ける。

厄介な害獣、ブレックスが死亡したとき、あなたは4点のライフを得る。

/////

《ブレックスの搜索》

{2}{B}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカード5枚を見る。あなたは、そのうち望む枚数をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。あなたは、これによりあなたがあなたの手札に加えたカード1枚につき3点のライフを失う。

モードを持つ両面カードの取り扱い

- モードを持つ両面カードをプレイすることが適正であるかどうかを判定するには、あなたがプレイしようとしている面の特性のみを考慮し、他の面の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によってクリーチャー・呪文を唱えられないなら、《厄介な害獣、ブレックス》を唱えることはできないが《ブレックスの搜索》ならば唱えることができる。
- 効果があなたに、モードを持つ両面カード1枚をプレイさせるなら、あなたがどちらの面をプレイすることを選んだかに応じて、それを呪文として唱えても土地としてプレイしてもよい。効果があなたに、モードを持つ両面カードを（「プレイする」のではなく）唱えさせるなら、あなたはそれを土地としてプレイすることはできない。
- 効果があなたに、カード群の中から土地1つをプレイするか呪文1つを唱えるということを行わせるなら、その効果の基準を満たす面を持つ、モードを持つ両面カード1枚を、プレイするか唱えるかしてよい。たとえば、何らかの効果によってあなたがあなたの墓地からソーサリー・呪文を唱えることができるなら、あなたは《ブレックスの搜索》を唱えることができるが《厄介な害獣、ブレックス》を唱えることはできない。（案ずるな、ブレックス。君の出番はいずれ来る。）
- 何らかの効果が、特定の特性を持つカードを、プレイしたり唱えたりするのではなく戦場に出すことを許諾するなら、モードを持つ両面カードの第1面の特性のみを考慮してそのカードが該当するかどうかを判断する。該当するなら、それはその第1面を表にして戦場に出る。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地からクリーチャー・カードを戦場に出せるなら、あなたは《厄介な害獣、ブレックス》を戦場に出すことができる。（喜べ、ブレックス。）しかし、何らかの効果によってあなたの墓地からソーサリー・カードを手札に戻せるとしても、《ブ

《レックスの搜索》をあなたの手札に戻すことはできない。そのカードが墓地にある間は、その第1面の特性のみを持つからである。

- モードを持つ両面カードのマナ総量は、考慮している面の特性に基づいて決定する。スタックや戦場では、表向きになっている面を考慮する。他のすべての領域では、第1面のみを考慮する。変身する両面カードとは、マナ総量の決定方法が異なる。
- モードを持つ両面カードは、変身させることや変身させた状態で戦場に出すことはできない。モードを持つ両面カードを変身させる、あるいは変身させた状態で戦場に出す、という記述は無視する。

## 両面カードに関する一般的な情報

- 両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードがスタックや戦場にある間は、その時点で表向きになっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- 両面カードがスタックや戦場になく、第1面の特性のみを考慮する。たとえば、上に示したカードが墓地にある間は、それは《厄介な害獣、ブレックス》の特性のみを持つ。《ブレックスの搜索》として唱えられてから墓地に置かれたとしても、そうである。
- 何らかの効果がモードを持つ両面カードを戦場に出し、その第1面を戦場に出すことができないなら、それは戦場に出ない。たとえば効果が、第1面がインスタントであるモードを持つ両面カードを追放して戦場に戻すなら、それは追放領域に残る。なぜならインスタントを戦場に出すことはできないからである。（『ストリクスヘイヴン』には第1面がインスタントやソーサリーであるモードを持つ両面カードは含まれていない。）
- 効果にプレイヤーがカード名1つを選ぶという記述があるなら、いずれの面の名前も選んでよい。その効果に関連している能力が、その選ばれた名前の呪文が唱えられたことや、その選ばれた名前の土地がプレイされたことを参照するなら、それはその選ばれた名前のみを考慮する。他の面の名前は考慮しない。
- 統率者変種ルールでは、両面カードの固有色は両方の面のマナ・コストとルール・テキストにあるマナ・シンボルによって決定する。いずれかの面に色指標や基本土地タイプがあれば、それらも考慮する。
- 両面カードの一方または両方の面には、他の面に関する注釈が記載されている場合がある。この注釈文はゲームに影響しない。
- 各両面カードには、各面の左上にアイコンがある。このセットのモードを持つ両面カードでは、これらのアイコンは第1面が1個の黒の三角形、第2面が2個の白の三角形である。

## 差し替えカードの使用方法

- デッキの中にあるカードが、互いに区別できないことは重要である。両面カードでそれを実現するために、差し替えカードを用いることができる。これは一部の『ストリクスヘイヴン』のブースターパックに入っている。差し替えカードは、両面カードが非公開領域にあるときや何らかの理由で何のカードであるか特定できないようになっているとき（たとえば、裏向きに追放されて追放領域にあるとき）に、両面カードの代わりに使用する。差し替えカードは使用しなくてもよい。しかしイベントでは、両面カードを使うプレイヤーは差し替えカードが不透明スリーブ（または両方）を使用しなければならない。
- 差し替えカードが示す実際の両面カードをそれぞれ手元に持っていなければならない。その両面カードはデッキやサイドボードの、他のカードとは別に置いておくべきである。
- 差し替えカードは、両面カードを示すときのみデッキに入れることができる。
- 差し替えカードには、それが示す両面カードが何であるのかをはっきりと記入しなければならない。差し替えカードには、少なくとも一方の面のカード名を記入しなければならない。また、他にそのカードのいずれかの面に表記されている情報を記入してもよい。そのカードに記載されていない情報を差し替えカードに記入してはならない。
- ゲームの間、差し替えカードはそれが示す両面カードとして扱う。

- 差し替えカードが公開領域（戦場や墓地やスタックや追放領域、ただし裏向きに追放された場合は除く）に置かれるなら、即座に実際の両面カードと置き換え、差し替えカードを脇に置く。両面カードが非公開領域（手札やライブラリー）に置かれるなら、再び差し替えカードを用いる。
- 両面カードが裏向きに追放されたり、裏向きに戦場に出たりするなら、裏向きの差し替えカードか不透明スリーブ（または両方）を使用して何のカードかがわからない状態を維持する。
- 一部の古いセットでは、差し替えカードがチェックリストになっていて、そのセットに含まれる両面カードや合体カードが一覧になっていた。それらの両面カードを示すために『ストリクスヘイヴン』の差し替えカードを用いることができる。その場合、差し替えカードに記入する情報に関して同一のルールを適用する。

## 『ストリクスヘイヴン』のセット本体のカード別注釈

《悪意に満ちた部隊》

{2}{W}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

0/0

接死

悪意に満ちた部隊は、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

悪意に満ちた部隊が死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これの上にあるすべてのカウンターをその上に置く。

- 《悪意に満ちた部隊》は対象としたクリーチャーの上にすべてのカウンターを置く。+1/+1カウンターだけではない。
- 《悪意に満ちた部隊》の能力は、その上にあるカウンターを対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。つまり、《悪意に満ちた部隊》が死亡したとき、あなたはそれの上に置かれていたカウンターと同種同数のカウンターをそのクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2体以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば、《悪意に満ちた部隊》が死亡したとき、あなたが《オゾリス》をコントロールしていたなら、あなたはその該当する数の各種類のカウンターを《オゾリス》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。
- 《悪意に満ちた部隊》が死亡したとき、その上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、最後の能力にはそれも含まれる。その結果、その受け手が死亡する可能性がある。実に悪意に満ちている。

《アルカイックの教え》

{2}{U}

ソーサリー — 講義

対戦相手1人の手札にあるカードがあなたより多いなら、あなたはカード2枚を引く。対戦相手1人の手札にあるカードがあなたより4枚以上多いなら、代わりにカード3枚を引く。

- 《アルカイックの教え》の解決時に、各プレイヤーの手札にあるカードの枚数が決定する。

《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》

{6}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

5/5

カード1枚を捨てる：アルケヴィオスの神託者、ジャズィをオーナーの手札に戻す。

魔技 — 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かコピーするたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地でないカードなら、あなたはマナ・コストを支払うのではなく{1}を支払ってそれを唱えてもよい。それが土地・カードであるなら、それを戦場に出す。

////

《神託者への旅》

{2}{G}{G}

ソーサリー

あなたは、あなたの手札から望む枚数の土地・カードを戦場に出してもよい。その後、あなたが8つ以上の土地をコントロールしているなら、あなたは「カード1枚を捨て、神託者への旅をオーナーの手札に戻す。」を選んでよい。

- 土地を戦場に出すことは、そのターンの土地のプレイとしては扱わず、通常のタイミングの制限を使用しない。
- あなたは《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》の誘発型能力によって公開された土地でないカードを唱えないことを選んでよい。あなたがそれを唱えないなら、それはライブラリーの一番上に残る。
- 《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》の能力によって公開されたカードを唱えるなら、あなたは通常のタイミングの制限を無視する。
- 《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》の誘発型能力によってモードを持つ両面カードを公開し、その両方の面が土地でないなら、あなたはそれのいずれかの面を、マナ・コストではなく{1}を支払って唱えてもよい。その第2面のみが土地であるなら、あなたはその第1面を唱えてもよい。その両方の面が土地であるなら、あなたはその第1面を表にして戦場に出す。
- あなたが《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》の魔技能力を使用してマナ・コストに{X}が含まれる呪文を唱えたなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- 魔技能力がその呪文に代替コスト{1}を持たせるため、あなたは適用し得る他の代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストの支払いを選ぶことはできる。また必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》の起動型能力は《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》が戦場にあるときのみ発動できる。その能力の解決時に、《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》が戦場になかった場合、それは他の領域から《アルケヴィオスの神託者、ジャズィ》をあなたの手札に戻すことはない。

《石縛りの使い魔》

{W}

クリーチャー — スピリット・犬

1/1

あなたのターンに1枚以上のカードが追放領域に置かれるたび、石縛りの使い魔の上に+1/+1カウンター1個を置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- あなたのターンに、同じイベントで複数のカードが追放領域に置かれるなら、この誘発型能力は1回のみ誘発する。

《石繋ぎの導師》

{1}{R}{W}

クリーチャー — スピリット・アドバイザー

3/3

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、占術1を行う。

- 同じイベントで複数のカードがあなたの墓地を離れるなら、《石繋ぎの導師》の能力は1回のみ誘発する。

《居残りの渦》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地でないパーマネント）

エンチャントしているパーマネントでは攻撃もブロックもできず、その起動型能力は起動できない。

{3}：居残りの渦を破壊する。この能力は、対戦相手のみが、ソーサリーとしてのみ起動できる。

- 多人数戦では、どの対戦相手も《居残りの渦》の最後の能力を起動できる。エンチャントしているパーマネントをコントロールしている対戦相手のみではない。

#### 《イフリートの炎塗り》

{3}{R}

クリーチャー — イフリート・シャーマン

1/4

二段攻撃

イフリートの炎塗りがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。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。その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。

- 《イフリートの炎塗り》の誘発型能力によって、あなたはタイミングの制限を無視してただちにその呪文を唱えることができる。後になってそれを唱えることを選ぶことはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれら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。

#### 《陰謀の理論家》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

陰謀の理論家が攻撃するたび、あなたは「{1}を支払いカード1枚を捨てる。その後、カード1枚を引く。」を選んでもよい。

あなたが土地でない1枚以上のカードを捨てるたび、あなたは「あなたの墓地からそれらのうち1枚を追放する。このターン、あなたはそれを唱えてもよい。」を選んでもよい。

- 《陰謀の理論家》の能力の解決中に、「{1}を支払いカード1枚を捨てる」を複数回行ってカードを引くようなことはできない。
- 2つ目の能力によって追放されたカードは、表向きに追放される。それを唱えることは、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、それがクリーチャー・カードである場合、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時にしか唱えられない。ほとんどの場合、あなたがインスタントでないカードを追放したなら、そのターンにそれを唱えることはできない。

#### 《ウィザーブルームの命令》

{B}{G}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を切削する。その後、あなたはあなたの墓地から土地・カード1枚をあなたの手札に戻す。
- マナ総量が2以下でクリーチャーでも土地でもないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-3/-1の修整を受ける。
- 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。
- 1つ目のモードで自分を対象としたなら、あなたは土地・カードを手札に戻してもよい。切削したばかりのカードのうち1枚やすでにあったカードのうち1枚でもよい。
- 《ウィザーブルームの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、それは何もしない。

- 《ウィザーブルームの命令》の解決時に、1体以上の対象が適正な対象であった場合、それは解決し、可能なかぎりの処理を行う。

#### 《うねる曲線》

{3}{U}

ソーサリー

緑青の0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、追放領域かあなたの墓地にあり、あなたがオーナーであり、インスタントやソーサリーであるカードの総数に1を足した値に等しい。

- あなたがXの値を決定するとき、《うねる曲線》自身はまだ墓地に置かれていない。
- あなたの追放領域に裏向きのカードが置かれているなら、たとえあなたがそれを見ることができ、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知っていても、それらはXの値に数えない。

#### 《黄金比》

{1}{G}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの種類数に等しい枚数のカードを引く。

- それらのパワーが同じ数でないなら、クリーチャーは異なるパワーを持つ。たとえば、あなたがパワーが2のクリーチャー1体とパワーが1のクリーチャー2体とパワーが-1のクリーチャー1体を持っているなら、《黄金比》の解決時にあなたはカード3枚を引く。

#### 《大急ぎの再誕》

{B}{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。このターン、そのクリーチャーが死亡したとき、あなたのライブラリーからmana総量がそれよりも小さいクリーチャー・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。

- あなたが選んだクリーチャーか、探したクリーチャー・カードのmana・コストに{X}が含まれていたなら、Xの値は0とする。

#### 《大渦の詩神》

{1}{U}{u/r}{R}

クリーチャー — ジン・ウィザード

2/4

飛行

大渦の詩神が攻撃するたび、このターンにあなたが次にインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、この能力の解決時の大渦の詩神のパワーに等しい。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《大渦の詩神》の誘発型能力によるもの）を適用する。呪文のmana総量はそれのmana・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。
- 《大渦の詩神》のコストの減少は呪文の総コストの中の不特定manaのみを減らすことができる。必要な色manaを減らすことはできない。

#### 《オニキス教授》

{4}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — リリアナ

5

魔技 — 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かコピーするたび、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。

+1：あなたは1点のライフを失う。あなたのライブラリーの一番上からカード3枚を見る。そのうち

1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

-3：各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

-8：各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨ててもよい。そうしなかったなら、そのプレイヤーは3点のライフを失う。この手順をもう6回繰り返す。

- 《オニクス教授》の2つ目の忠誠度能力について、対戦相手が最大のパワーを持つクリーチャーを複数持っているなら、そのプレイヤーがどれを生け贄に捧げるかを選ぶ。ターン順で次の対戦相手が、自分が生け贄に捧げるクリーチャー1体を選ぶ。その後、ターン順に各対戦相手が、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態で、同様に選ぶ。その後、すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。
- 《オニクス教授》の最後の忠誠度能力について、「この手順」とは次の通りである。まず、ターン順で次の対戦相手が、手札にあるカード1枚を選んでよい。この選んだカードは公開しない。その後、ターン順で他の対戦相手がそれぞれ同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に公開され、捨てられる。カードを捨てなかった（捨てることを選ばなかったか、手札にカードがなかったなどの理由で）対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。これは7回行われ、各対戦相手はそれぞれ最大21点のライフを失う可能性がある。
- 《オニクス教授》に見覚えがあるなら、それはきっと同じタイプのプレインズウォーカーを以前に見たことがあるからだろう。

《オリークの首領、エクスタス》

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

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

2/4

二段攻撃

魔技 — 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かコピーするたび、あなたの墓地から伝説でないクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

////

《血の化身の目覚め》

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

各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。速攻と「このクリーチャーが攻撃するたび、これは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。」を持つ黒赤の3/6のアバター・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 伝説でないクリーチャー・カードを手札に戻すことは強制である。あなたの墓地に1枚以上のクリーチャー・カードがあるなら、あなたはそれを魔技能力の対象としなければならない。
- 《血の化身の目覚め》の1つ目の能力によって、そのコストが{B}{R}よりも少なくなることはない。しかし、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げることができる。それによってそのコストがそれ以上減らないとしても構わない。
- 《血の化身の目覚め》を唱えるための追加コストがあればそれを含めてから自身のコストの減少を適用する。たとえば、《オリークの首領、エクスタス》があなたの統率者であり、「統率者税」による追加コストとして{6}が適用されるなら、あなたは《血の化身の目覚め》を、クリーチャー4体を生け贄に捧げるとともに{4}{B}{R}を支払って唱えてもよい。
- 《血の化身の目覚め》の解決中に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。その後、ターン順に各対戦相手が、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態で、同様に選ぶ。その後、すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

- 「血の化身」は、その解決時に、どのプレイヤーも生け贄に捧げるクリーチャーを持っていなかったとしても、目覚めるのである。

#### 《オリークの誘惑》

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

ソーサリー

各対戦相手につき、そのプレイヤーがコントロールしていてマナ総量が3以下の、クリーチャー最大1体かプレインズウォーカー最大1体を対象とする。そのコントロールを得る。

- 《オリークの誘惑》のコントロール変更効果は永続的なものである。
- それが速攻を持たないかぎり、あなたはクリーチャーで攻撃をしたり、そのコントロールを得たターンにそのコストに{T}を含む能力を発動することはできない。

#### 《回収するフェニックス》

{3}{R}

クリーチャー — フェニックス

2/2

飛行、速攻

回収するフェニックスが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、履修を行う。(あなたは、ゲームの外部からあなたがオーナーである講義・カード1枚を公開しあなたの手札に加えるか、カード1枚を捨てカード1枚を引くか、どちらかを行ってもよい。)

回収するフェニックスがあなたの墓地にあるかぎり、あなたが履修を行うなら、あなたは代わりに回収するフェニックスを戦場に戻してもよい。

- その最後の能力を使用してそれを戦場に戻す場合、あなたが履修を行うように指示された瞬間に《回収するフェニックス》が墓地に置かれていなければならない。
- 《回収するフェニックス》の誘発型能力がスタック上にあるときにそれが死亡した場合、あなたはそれをその誘発型能力で戦場に戻してもよい。

#### 《完全の学部長、ユヴィルダ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — ジン・ウィザード

2/2

{T}：あなたは「あなたの手札からインスタントかソーサリーであるカード1枚を追放し、その上に洗練カウンター3個を置く。」を選んでよい。それは「あなたのアップキープの開始時に、このカードが追放されている場合、これの上から洗練カウンター1個を取り除く。」と「このカードの上から最後の洗練カウンターが取り除かれたとき、これが追放されている場合、あなたはこれを唱えてもよい。これによりこのカードを唱えるためのコストは{4}少なくなる。」を得る。

////

#### 《表現の学部長、ナサーリ》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — イフリート・シャーマン

4/4

あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手のライブラリーの一番上のカードをそれぞれ追放する。ターン終了時まで、あなたはそれらの追放されているカードの中から望む数の呪文を唱えてもよく、あなたはそれらの呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

あなたが追放領域から呪文を唱えるたび、表現の学部長、ナサーリの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 最後の洗練カウンターを取り除いた後に呪文を唱えるかどうかは任意である。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。何らかの効果によってそのカードを唱えることができない場合、あるいはそれを唱えないことを選択した場合、それは洗練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。また、あなたは後からそれを唱えることはできない。

- 《完全の学部長、ユヴィルダ》によって与えられたコストの減少は、その呪文のコストに必要な色マナを減らすことはない。
- 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にコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《完全の学部長、ユヴィルダ》によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《表現の学部長、ナサーリ》によって追放するカードは表向きに追放される。それらの呪文を唱えることは呪文の通常のタイミングの制限に従う。
- 《表現の学部長、ナサーリ》によって追放されてあなたが唱えなかったカードは追放されたままになる。《表現の学部長、ナサーリ》の能力が解決されるたびにそれは他の使えるカードを与えるが、それ以降のターンにそれらを唱えることはできない。
- 《表現の学部長、ナサーリ》の最後の能力は、あなたが呪文を追放領域から唱えたときに誘発する。1つ目の能力によって追放されたカードのみではない。

#### 《害獣の世話》

{B}{G}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

「このクリーチャーが死亡したとき、あなたは1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはその生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい。

- 《害獣の世話》のコピーは、元の呪文のために生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーを使用して、それぞれが生成する邪魔者の数を決定する。それらのコピーは唱えられていないので、あなたはそれらのために追加のクリーチャーを生け贄に捧げることはない。

#### 《学術論争》

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。このターン、それは可能ならブロックする。あなたは「ターン終了時まで、そのクリーチャーは到達を得る。」を選んでよい。

履修を行う。(あなたは、ゲームの外部からあなたがオーナーである講義・カード1枚を公開しあなたの手札に加えるか、カード1枚を捨てカード1枚を引くか、どちらかを行ってもよい。)

- クリーチャーはブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にブロックが可能な場合のみブロックする。その時点で、そのクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているか、そのコントローラーやそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーが存在しなかったなら、そのクリーチャーはブロックしない。そのクリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要なら、プレイヤーはコストの支払いを強制されることはないので、そのコストが支払われなければ、そのクリーチャーはブロックしない。
- クリーチャーのコントローラーは、そのクリーチャーがどの攻撃クリーチャーをブロックするかを選択する。
- 《学術論争》の解決時に、あなたはターン終了時までクリーチャーが到達を得るかどうかを選ぶ。

#### 《学期の終わり》

{3}{W}

インスタント

あなたがコントロールしている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する。それらを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらをそれぞれオーナーのコントロール下で戦場に戻す。それらはそれぞれ、それがクリーチャーなら追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で、それがプレインズウォーカーなら追加で忠誠カウンター1個が置かれた状態で、戦場に出る。

- 追加で+1/+1カウンター1個か、追加で忠誠カウンター1個か、ごく稀に、両方が置かれた状態で戦場に戻るかどうかを決定するには、各パーマネントが戦場に出る時点での特性を使用する。特に、あなたがタイプ変更の効果によってクリーチャーになっているクリーチャーを追放したなら、それはクリーチャーでないパーマネントとして戦場に出、《学期の終わり》の効果によって追加の+1/+1カウンターを得ることはない。

#### 《厳しい試験官》

{1}{W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

1/3

飛行

戦場に出るパーマネント1つが誘発型能力1つを誘発させるたび、その能力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。

- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。
- クリーチャーが戦場に出る方法を変更する置換効果は誘発型能力ではなく、《厳しい試験官》の能力の影響を受けない。別のパーマネントのコピーとしてパーマネントを戦場に出す効果や、その上にカウンターが置かれた状態でパーマネントを戦場に出す効果や、パーマネントをタップ状態で戦場に出す効果がそれに当てはまる（他にも考えられるケースはある）。
- 他の何らかによって能力が誘発すると誘発する能力は常にスタック上でそれを誘発させた能力よりも後に置かれる。たとえば、《厳しい試験官》の能力は常にそれを誘発させた誘発型能力よりも先に解決する。これは以前のルールからの変更点である。

#### 《気まぐれな芸術家、ルーサ》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — オーク・シャーマン

1/4

{2}, 気まぐれな芸術家、ルーサをオーナーの手札に戻す：あなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《気まぐれな芸術家、ルーサ》の能力を起動するためには対象を取らなければならない。対象を取らずに能力を起動し、《気まぐれな芸術家、ルーサ》をあなたの手札に戻すことはできない。

#### 《禁忌の調査》

{1}{B}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは1体以上のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、これにより生け贄に捧げられたクリーチャーの数に等しい回数、この呪文をコピーする。

あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- あなたが《禁忌の調査》を唱えるために魔技能力を持つクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーの能力は誘発しない。
- あなたが《禁忌の調査》を複数回コピーしたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーの魔技能力はそれぞれそれと同じ回数誘発する。

#### 《謹慎補講》

{1}{W}

ソーサリー — 講義

以下から1つを選ぶ。

- 土地でないカード名1つを選ぶ。次のあなたのターンまで、対戦相手はその選ばれた名前を持つ呪文を唱えられない。

・土地でないパーマネント1つを対象とする。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ず、その起動型能力は起動できない。

- 1つ目のモードでは、カード名が選ばれてから《謹慎補講》の効果が適用され始めるまでの間には、誰も呪文を唱えたり能力を起動したりできない。
- 《謹慎補講》はソーサリーである。しかし希に、他の呪文に対応して唱えることもできる。何らかの理由により、《謹慎補講》の解決時に、選ばれた名前を持つ呪文がすでにスタック上にあった場合、それは《謹慎補講》の効果の影響を受けない。
- その選ばれた名前を持つ呪文は唱えられないが、その名前を持つカードを（そのカードがパーマネントであるなら）他の効果によって戦場に出すことは可能である。
- あなたはモードを持つ両面カードのいずれかの面の名前を指定することができるが、両方はできない。あなたは分割カードのいずれかの半分の名前を指定することができるが、両方はできない。対戦相手はあなたが名前を指定していない面か半分を唱えることができる。
- あなたが2つ目のモードで対象としたクリーチャーでないパーマネントが後になってクリーチャーになった場合、次のあなたのターンまで、そのクリーチャーは攻撃もブロックもできない。
- 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンの含む。誘発型能力（「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている）には影響しない。

《クアンドリクスの子童、ジモーン》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

{1}, {T}: あなたはあなたの手札から土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

{4}, {T}: カードを1枚引く。あなたが8つ以上の土地をコントロールしているなら、代わりにカード2枚を引く。

- 《クアンドリクスの子童、ジモーン》の1つ目の能力は、土地をプレイすることとは異なる。その解決時に、あなたの土地プレイが残っていなかったとしても、他のプレイヤーのターンであったとしても、あなたはあなたの手札から土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。
- 《クアンドリクスの子童、ジモーン》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしている土地の数を数える。その起動時ではない。

《クアンドリクスの命令》

{1}{G}{U}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- 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。それをオーナーの手札に戻す。
- アーティファクトかエンチャントである呪文1つを対象とする。それを打ち消す。
- 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。
- プレイヤー1人と、そのプレイヤーの墓地からカード最大3枚を対象とする。そのプレイヤーは、これらのカードをライブラリーに加えて切り直す。

- 《クアンドリクスの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、それは何もしない。
- 《クアンドリクスの命令》の解決時に、1体以上の対象が適正であった場合、それは解決し、可能なかぎりの処理を行う。
- 《クアンドリクスの命令》の解決時に、4つ目のモードが選ばれ、対象としたカードがすべて不適正な対象であるが、対象としたプレイヤーが適正な対象であった場合、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

《血流の学部長、ヴァレンティン》

{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・邪術師

1/1

威迫、絆魂

対戦相手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体が死亡するなら、代わりにそれを追放する。そうしたとき、あなたは「{2}を支払い、『このクリーチャーが死亡したとき、あなたは1点のライフを得る。』を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を選んでよい。

/////

《樹根の学部長、リセット》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

4/4

あなたがライフを得るたび、あなたは「{1}を支払い、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それらのクリーチャーはトランプルを得る。」を選んでよい。

- 対戦相手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体が死亡するときに、代わりにそれを《血流の学部長、ヴァレンティン》と他の効果が同時に追放しようとしている場合、その対戦相手はどの効果を適用するかを選ぶ。その選択によって《血流の学部長、ヴァレンティン》の効果が適用されなかったなら、そのクリーチャー・カードが追放領域に移動したとしても、{2}のコストを支払うことができる誘発型能力は誘発しない。
- あなたがライフを得ると同時にあなたがコントロールしているクリーチャーが致死ダメージを受けたなら、そのクリーチャーは《樹根の学部長、リセット》の能力が+1/+1カウンターを置く以前に死亡する。
- 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
- ライフを得るイベント1つにつき、あなたは{1}を1回のみ支払うことができる。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。

《研究の集大成》

{X}{U}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードX枚を追放する。これにより追放された土地・カードの枚数に等しい数の宝物・トークンを生成する。これにより追放された青のカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。研究の集大成は各対戦相手にそれぞれ、これにより追放された赤のカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

- あなたは、書かれている処理を行う前に、ライブラリーの一番上にあるカードX枚をすべて追放する。
- 追放されたカードが青でも赤でもあるなら、《研究の集大成》は各対戦相手に1点のダメージを与え、あなたはカード1枚を引く。
- 赤のカード複数枚が追放されたなら、すべてのダメージを単一のイベントとして与える。

《顕現の賢者》

{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

顕現の賢者が戦場に出たとき、緑青の0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その上に+1/+1カウンターX個を置く。Xはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

- Xは、《顕現の賢者》の誘発型能力の解決時にあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

《献身的な塵語り》

{4}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・シャーマン

3/4

献身的な塵語りが攻撃するたび、あなたは「あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚をあなたのライブラリーの一番下に置き、あなたのライブラリーの一番上からカード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。」を選んでよい。

- 《献身的な塵語り》の能力によって追放されるカードは表向きに追放される。
- 《献身的な塵語り》が戦場を離れたり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たりしても、そのターン、あなたはそれらのカードを唱えてもよい。
- 《献身的な塵語り》によって追放されているカードをプレイすることは、それらのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストがあればそれを支払わなければならない、該当するすべて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、それらのカードのうち1枚がクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにのみ、マナ・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によってそのターンに追加の土地をプレイできるのでないかぎり、《献身的な塵語り》によって追放されている土地・カードをプレイできるのは、そのターンにあなたがまだ土地をプレイしていない場合のみである。ほとんどの場合、土地・カード2枚を追放したなら、両方をプレイすることはできない。
- 《献身的な塵語り》によって追放されてあなたがプレイしなかったカードは追放されたままになる。後のターンに《献身的な塵語り》の能力が再び誘発したとしても、あなたはそれらをプレイすることはできない。

《狡猾な相棒、ミラ》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 狐

2/3

対戦相手1人が、あなたがコントロールしている1体以上のプレインズウォーカーを攻撃するたび、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。あなたがコントロールしているパーマネント1つ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、あなたはカード1枚を引いてもよい。

////

《むら気な眷者、ルーカ》

{4}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ルーカ

5

+1：あなたは「カード1枚を捨て、カード1枚を引く。これによりクリーチャー・カードが捨てられたなら、代わりにカード2枚を引く。」を選んでよい。

-2：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。それは速攻を得る。次のあなたのアップキープの開始時に、それを追放する。

-7：あなたは「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、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。その戦場に出たクリーチャーは、それに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。」を持つ紋章を得る。

- 《狡猾な相棒、ミラ》の1つ目の能力の解決時に、あなたは、攻撃されていないプレインズウォーカーも含む、あなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーの上に忠誠度カウンター1個を置く。
- 《狡猾な相棒、ミラ》の1つ目の能力が誘発するのは、攻撃しているクリーチャーの数や攻撃されているプレインズウォーカーの数には関係なく、1回だけである。
- 《狡猾な相棒、ミラ》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文または能力が解決される前に解決される。

《光輝の学部長、シャイル》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 鳥・クレリック

1 / 1

飛行、警戒

{T}：このターンにあなたのコントロール下で戦場に出た各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

////

《暗影の学部長、エムブローズ》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

4 / 4

{T}：これ以外のクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、暗影の学部長、エムブローズはそのクリーチャーに2点のダメージを与える。

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クリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

- このターンにあなたのコントロール下でクリーチャーが戦場に出たなら、《光輝の学部長、シャイル》の起動型能力の解決時に別のプレイヤーによってコントロールされているとしても、それは+1/+1カウンターを得る。

《光輝の巻物使い》

{2}{R}{W}

クリーチャー — ドワーフ・クレリック

2 / 4

あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文は絆魂を持つ。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地からインスタントやソーサリーであるカード1枚を無作為に選んで追放する。このターン、あなたはそれを唱えてもよい。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。

- あなたが追放されたカードを唱えるときは、マナ・コストを支払い、タイミングのルールをすべて守らなければならない。
- あなたがコントロールしていて絆魂を持つインスタントかソーサリーである呪文があなたにダメージを与えるなら、あなたはその量のライフを得ると同時に失う。ただしこの場合、あなたのライフ総量は変わらない。(しかし、その呪文が他のパーマネントやプレイヤーにダメージを与えるなら、あなたはライフを得てもよい。)
- インスタントやソーサリーである呪文の中には、自らダメージを与えるのではなく、他の何かにダメージを与えることを指示するものもある。その場合、(その他の何かが絆魂を持っていない限り)あなたはそのダメージによってライフを得ることはない。特に、あなたがコントロールしているクリーチャーに格闘を行うことを指示する呪文によってあなたがライフを得ることはない。

《降雪日》

{4}{U}{U}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。それらをタップする。それらのクリーチャーは、次の、それら

のコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。  
カード2枚を引き、その後カード1枚を捨てる。

- 《降雪日》を唱えたときに対象を取っていたなら、解決時にすべての対象が不適正になっていた場合、それはスタックから取り除かれ、何もしない。あなたはカードを引いたり捨てたりしない。
- あなたはタップ状態のクリーチャーを対象としてもよい。それらのクリーチャーは、次のそれらのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

《混沌の学部長、プラーグ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — オーク・シャーマン

2/2

{T}, カード1枚を捨てる：カード1枚を引く。

{4}{R}, {T}：伝説でも土地でもなくマナ総量が3以下である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。あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより公開されて唱えられなかったすべての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。

////

《秩序の学部長、オーガスタ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

1/3

これ以外であなたがコントロールしているすべてのタップ状態のクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

これ以外であなたがコントロールしているすべてのアンタップ状態のクリーチャーは+0/+1の修整を受ける。

あなたが攻撃するたび、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップし、その後あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーをタップする。

- 《混沌の学部長、プラーグ》の2つ目の能力によって、あなたは通常のタイミングの制限を無視してその能力の解決中に呪文を唱えることができる。
- 「これ以外であなたがコントロールしているすべてのタップ状態のクリーチャー」と書かれているが、《秩序の学部長、オーガスタ》の1つ目の能力は《秩序の学部長、オーガスタ》がタップ状態であってもアンタップ状態であっても構わない。2つ目の能力についても同様である。《秩序の学部長、オーガスタ》が戦場に出ているかぎり、両方の能力が適用される。
- あなたが《秩序の学部長、オーガスタ》で攻撃しなかったとしても、あなたが攻撃するたびに《秩序の学部長、オーガスタ》の最後の能力は誘発する。
- 《秩序の学部長、オーガスタ》の最後の能力はあなたがコントロールしているクリーチャーをすべてアンタップする。このターンに攻撃したもののみではない。その後、望むならあなたはタップするクリーチャーを選ぶ。
- 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。それは引き続き攻撃クリーチャーである。

《才能の試験》

{1}{U}

インスタント

インスタントかソーサリーである呪文1つを対象とする。それを打ち消す。そのコントローラーの墓地と手札とライブラリーから、その呪文と同じ名前を持つ望む数のカードを探し、追放する。そのプレイヤーはライブラリーを切り直し、その後、これにより自分の手札から追放されたカードと同数のカードを引く。

- 通常、打ち消された呪文は墓地に置かれるので、そのカードを探して追放する場合はそこを見ろといいたろう。

- モードを持つ両面カードの第2面が打ち消されたなら、それらのカードは墓地と手札とライブラリーではそれらの第1面の特性（名前を含む）のみを持つので、あなたはあなたが打ち消したものを含むカードを追放することができない。

#### 《さまようアルカニック》

{5}

クリーチャー — アバター

4/4

対戦相手がインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、そのプレイヤーは{2}を支払ってもよい。そうしなかったなら、あなたはその呪文をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

////

#### 《大界の探検》

{3}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上から5枚のカードを見る。その中から土地・カード1枚かインスタントやソーサリーであるカード1枚かその両方を公開してもよい。各プレイヤーは、これにより自分が公開したカードを自分の手札に、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。各プレイヤーはそれぞれ3点のライフを得る。

- 《さまようアルカニック》の誘発型能力について、対戦相手は{2}を支払うかどうかを、自分の呪文の解決よりも先に選ぶ。対戦相手が{2}を支払わないなら、元の呪文よりも先にあなたのコピーが解決する。
- 《大界の探検》の解決中に、まず、アクティブ・プレイヤーが手札に戻すカードを公開する。その後、ターン順に各プレイヤーが、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態で、同様に選ぶ。
- 《大界の探検》のオラクルの文章は更新されている。現在の公式テキストは上述の通り。この変更によって、土地・カードかインスタントやソーサリーであるカードを公開するのは任意になった。カードを公開できなかった、あるいはカードを公開しないことを選んだプレイヤーは、単純に、見た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。カードを公開したかどうかによらず、各プレイヤーは3点のライフを得る。

#### 《四角の構え》

{1}{g/u}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは4/4になる。

- 《四角の構え》は、そのクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《四角の構え》の解決後に適用が始まる、パワーとタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定せずに修整する効果（基本のパワーやタフネスに影響しない効果）は、生成された順番とは関係なく、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。

#### 《色素の嵐》

{3}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。色素の嵐はそれに5点のダメージを与える。余剰のダメージは、代わりにそのクリーチャーのコントローラーが受ける。

- 呪文や能力によって生じる「余剰のダメージ」は、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを扱う方法に似ている。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」となる点数を決める。これは、クリーチャーのタフネスからそれがすでに負っているダメージの点数を引いたものだが、今回のダメージを変更する置換効果や軽減効果があっても無視する。

また、そのクリーチャーが、破壊不能のように今回のダメージによって破壊されない能力を持っているかどうかは無視する。

- 余剰のダメージの点数が決まったなら、《色素の嵐》は、クリーチャーとそのコントローラーに同時にダメージを与える。このダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。
- 《色素の嵐》を解決する時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。プレイヤーにダメージを与えることもない。
- 《色素の嵐》の置換効果は自己置換効果である。それは、対象のクリーチャーとそのコントローラーに与えられるダメージを変更する他の置換効果より先に適用される。

#### 《指数関数的成長》

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

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーをX回2倍にする。

- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍にする」ように指示したなら、そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはこの効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。(これはあなたが呪文を唱えたときにあなたが選んだXの値ではない。)
- 《指数関数的成長》はクリーチャーのパワーを繰り返し2倍にする。すべて同時にするわけではない。たとえば、Xが3であり、あなたが2/2のクリーチャーを対象としたなら、そのパワーは、1回倍にして4、2回倍にして8、そして3回倍にして16になる。その結果、それはターン終了時まで16/2のクリーチャーになる。
- パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下であったなら、代わりに、そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xはそのパワーが0よりもどれほど少ないかを表す数値に等しい。たとえば、何らかの効果によって5/5のクリーチャーが-7/-0の修整を受けて-2/5クリーチャーになっていたなら、そのパワーを2倍にすると、そのクリーチャーは-4/5のクリーチャーになる。

#### 《湿地帯のグロフ》

{1}{G}

クリーチャー — 植物・犬

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{3}を支払う。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げるか、追加で{3}を支払うか、どちらか一方が必要である。それらのコストのどちらも支払わずにこの呪文を唱えることはできず、それらを複数回支払うこともできない。
- プレイヤーが《湿地帯のグロフ》に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにしたり、コストのmanaを増やしたりすることはできない。

#### 《死に至る大釜》

{2}{B}

アーティファクト

{T}, カード1枚を捨てる: 「このクリーチャーが死亡したとき、あなたは1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}, {T}: 各対戦相手はそれぞれ、あなたがこのターンに得たライフの点数に等しい枚数のカードを切削する。

{4}, {T}: 墓地1つからカード4枚を対象とする。それらを追放する。カード1枚を引く。

////

#### 《修復の噴出》

{3}{G}{G}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャーや土地やプレインズウォーカーであるカード合わせて最大2枚を対象

とする。それらをあなたの手札に戻す。各プレイヤーはそれぞれ4点のライフを得る。修復の噴出を追放する。

- 《死に至る大釜》の2つ目の能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、あなたがそれ以前に2点のライフを失い、2点のライフを得ていたとする。あなたの対戦相手はカード2枚を切削する。
- 《死に至る大釜》の最後の能力を起動するには、1つの墓地から4枚のカードを対象にできないなければならない。
- あなたは《修復の噴出》を対象を取らずに唱えてもよい。そうしたなら、各プレイヤーは4点のライフを得て、あなたは《修復の噴出》を追放する。しかし、あなたが1枚か2枚のカードを対象とし、《修復の噴出》の解決時までにはそれらすべてのカードが不適正な対象になっていた場合（通常、これに対応して別の何かがそれらを移動させた場合）、《修復の噴出》は解決されず、効果は一切発生しない。プレイヤーはライフを得ず、《修復の噴出》は追放されない。

#### 《死に至る醸造》

{B}{G}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を生け贄に捧げる。あなたがこのによりパーマメントを生け贄に捧げたなら、あなたはあなたの墓地からそれ以外のパーマメント・カード1枚をあなたの手札に戻してもよい。

- 最初に、アクティブ・プレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーやプレインズウォーカーを選ぶ。その後、ターン順に各プレイヤーが、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態で、同様に選ぶ。その後、すべてのパーマメントが同時に生け贄に捧げられる。
- あなたが《死に至る醸造》を唱え、その解決時にあなたがクリーチャーやプレインズウォーカーをコントロールしていた場合、あなたはその中の1体を生け贄に捧げなければならない。
- あなたがあなたの手札に戻すパーマメント・カードを選ぶのは、《死に至る醸造》の解決中、パーマメントが生け贄に捧げられた後である。
- あなたが生け贄に捧げた同じパーマメントカードを戻すことはできない。

#### 《霜のペテン師》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

2/2

飛行

霜のペテン師が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。そのクリーチャーは、次の、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- すでにタップ状態のクリーチャーも、《霜のペテン師》の型能力の対象にできる。そのクリーチャーは、次の、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

#### 《シャドリクス・シルバークイル》

{3}{W}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

2/5

飛行、二段攻撃

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたは以下から2つを選んでよい。各モードはそれぞれ異なるプレイヤーを対象としなければならない。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは飛行を持つ白黒の2/1の墨獣・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引き1点のライフを失う。
- プレイヤー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各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたはちょうど0か2つのモードを選んでもよいが、1つのモードのみを選ぶことはできない。2つのモードを選んだなら、あなたは誘発型能力をスタック上に置く際に、モード2つと対象とするプレイヤーを選ぶ。
- そのプレイヤーがクリーチャーをコントロールしていなかったとしても、あなたは3つ目のモードでプレイヤーを対象とすることができる。

#### 《シルバークイルの口封じ》

{W}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/2

シルバークイルの口封じが戦場に出るに際し、土地でないカード名1つを選ぶ。

対戦相手はその選ばれた名前を持つ呪文を唱えるたび、そのプレイヤーは3点のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。

- 《シルバークイルの口封じ》の2つ目の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

#### 《シルバークイルの命令》

{2}{W}{B}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受け飛行を得る。
- あなたの墓地からマナ総量が2以下のクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引き1点のライフを失う。
- 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体を生け贄に捧げる。

- 《シルバークイルの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、それは何もしない。
- 《シルバークイルの命令》の解決時に、1つ以上の対象が適正であった場合、それは解決し、可能なかぎりの処理を行う。

#### 《自身の誇示》

{1}{W}

インスタント

あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンにあなたが唱えた、これ以外でインスタントやソーサリーである呪文の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。

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。ターン終了時まで、それは警戒を得る。

- この誘発型能力は、それが解決する前に唱えられたインスタントとソーサリーを全て数える。あなたがこの能力に対応してインスタント・呪文を唱えたなら、その呪文も数える。
- 《自身の誇示》の誘発型能力の解決時に、魔技能力は生成された各コピーにつきそれぞれ1回誘発する。
- その呪文がコピーされたときに元の《自身の誇示》の対象が不適正な対象であった場合、最初はそのコピーも同じクリーチャーを対象とする。あなたがコピーの新しい対象を選ばなかった場合、それらはそれぞれ解決に失敗する。《自身の誇示》の現在の対象が不適正であったとしても、別のクリーチャーに対象を変更する必要はない。特に、対戦相手のクリーチャーを対象にしなければならないということはない。

#### 《実践研究》

{3}{U}{R}

インスタント

カード4枚を引く。その後、あなたがインスタントかソーサリーであるカード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

- 《実践研究》の解決時に、あなたはインスタントかソーサリーであるカード1枚を捨てるか、カード2枚（これらはそれぞれインスタントかソーサリーであってもなくてもよい）を捨てるか、いずれかを行うことができる。

#### 《実地歴史家、クイントリウス》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 象・クレリック

2/4

あなたがコントロールしているすべてのスピリットは+1/+0の修整を受ける。

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、赤白の3/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 2枚以上のカードが単一のイベントとしてあなたの墓地を離れた場合も、《実地歴史家、クイントリウス》の最後の能力は1回誘発する。それらが別のイベントとしてあなたの墓地を離れるなら、各イベントにつきそれぞれ1回誘発する。

#### 《定命の槍》

{2}{B}{G}

インスタント

このターンにあなたがライフを得ていたなら、この呪文を唱えるコストは{2}少なくなる。

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《定命の槍》によるもの）を適用する。《定命の槍》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は常に4である。

#### 《スカーリドの群棲》

{1}{G}

クリーチャー — リス

2/2

到達

あなたが8つ以上の土地をコントロールしているかぎり、スカーリドの群棲は+2/+2の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたがコントロールしている土地の数が8以下になった場合、そのターン中に《スカーリドの群棲》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。
- あなたがコントロールしている土地の数が8以下になった場合、《スカーリドの群棲》は+2/+2のボーナスを失う。その結果、これがすでに負ったダメージによって死亡することもある。

#### 《ストリクスヘイヴンの競技場》

{3}

アーティファクト

{T} : {C}を加える。ストリクスヘイヴンの競技場の上に得点カウンター1個を置く。

クリーチャー1体があなたに戦闘ダメージを与えるたび、ストリクスヘイヴンの競技場の上から得点カウンター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体が対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、ストリクスヘイヴンの競技場の上に得点カウンター1個を置く。その後、これの上に10個以上の得点カウンターが置かれているなら、それらすべてを取り除き、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。

- 「そのプレイヤー」とは、ダメージを受けた対戦相手のことである。
- 複数のクリーチャーが同時にあなたかあなたの対戦相手に戦闘ダメージを与えるなら、《ストリクスヘイヴンの競技場》の該当する能力はそれと同じ回数誘発する。あなたはそれらの能力を

望む順番でスタックに置いてよい。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決されることになる。

- 多人数戦では、あなたがコントロールしているクリーチャーが同時に複数の対戦相手に戦闘ダメージを与えるなら、最後の能力が複数回誘発する。しかし、カウンターは取り除かれるので、この能力で同じ戦闘フェイズ中に複数のプレイヤーをゲームに敗北させることは（不可能ではないが）難しいだろう。
- 10個以上の得点カウンターが置かれているかどうかの判定は、最後の能力の解決時にのみ行われる。特に、他の方法で10点目を追加したら、誰もゲームに敗北しない……その時点では。

#### 《墨の決闘者、キリアン》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

2/2

絆魂

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

あなたがクリーチャーを対象とする呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

- 《墨の決闘者、キリアン》は呪文のマナ・コストに必要な色マナの数減らすことはできない。
- 《墨の決闘者、キリアン》は代替コストを減らすことができる。たとえば、あなたが《悪意の熟達》で、クリーチャーを対象として、代替コスト{1}{B}を支払うことを選んだなら、そのコストは{B}に減らされる。
- 呪文が追加コストを持つなら、コストの減少を適用する前にその増加を適用する。

#### 《精鋭呪文縛り》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/1

飛行

精鋭呪文縛りが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの手札を見る。あなたはそこから土地でないカード1枚を追放してもよい。そのカードが追放され続けているかぎり、そのオーナーはそれをプレイしてもよい。これにより呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

- 追放したカードをプレイするときにも、通常のタイミングの制限に従う。
- 追放されたカードがモードを持つ両面カードであり、その第2面が土地であったなら、そのオーナーはそれを土地としてプレイしてもよい。（第1面が土地であった場合は最初から追放することができなかったことに注意。）

#### 《生態学的な理解》

{X}{2}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーとあなたの墓地から、異なる名前を持ち、マナ総量がX以下であるクリーチャー・カード最大4枚を探し、公開する。対戦相手1人はそれらのカードのうち2枚を選ぶ。それらの選ばれたカードをライブラリーに加えて切り直し、残りを戦場に出す。生態学的な理解を追放する。

- あなたが探して公開したカードが3枚なら、それらのうち2枚をライブラリーに加えて切り直す。1枚か2枚なら、クリーチャーを戦場に出さないことになる。

#### 《精霊表現者》

{u/r}{u/r}{u/r}{u/r}

クリーチャー — オーク・ウィザード

4/4

魔技 — 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かコピーするたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは「このクリーチャーが戦場を離れるなら、これを戦場以外に置く代わりに追放する。」と「このクリーチャーが追放領域に置かれ

たとき、青赤の4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を得る。(その能力はそれぞれに誘発する。)

- 《精霊表現者》のオラクル・テキストは更新されている。上記が公式テキストである。具体的には、対象としたクリーチャーに与えられる2つ目の能力は、それを追放したプレイヤーがそのコントローラーだったとしても構わなくなった。そのクリーチャーが何らかの理由により追放領域に置かれたなら、その能力は誘発する。
- 《精霊表現者》がクリーチャー・トークンを対象とし、そのトークンが戦場を離れるなら、それは消滅する前に(一瞬の間だが)追放され、あなたはエレメンタル・トークンを生成する。
- 同一のクリーチャーを対象としたこの魔技能力が2回以上誘発して解決されるなら、そのクリーチャーは複数の魔技能力が与える2つの各誘発型能力を持つ。それぞれの2つ目の能力はそれぞれ個別に誘発し、あなたはそれぞれにエレメンタル・トークンを生成する。与えられた1つ目の能力は複数あっても意味はない。

#### 《接続トンネル》

土地

{T} : {C}を加える。

{3}, {T} : パワーが3以下のクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- パワーが3以下のクリーチャーがブロックされた後では、《接続トンネル》の2つ目の能力がそれをブロックされていない状態にすることはない。
- 《接続トンネル》の2つ目の能力の解決時に、対象にしたクリーチャーのパワーが3より大きくなっていった場合、この能力は解決されない。しかし、この能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが3より大きくなったなら、このターン、それはブロックされない。

#### 《選別の儀式》

{2}{B}{G}

ソーサリー

mana総量が2以下で土地でないすべてのパーマネントを破壊する。これにより破壊されたパーマネント1つにつき、{B}か{G}を加える。

- 破壊された各パーマネントごとに、あなたは{B}を加えるか{G}を加えるか選ぶ。すべて同じ色manaを選ぶ必要はない。

#### 《ゼロ除算》

{2}{U}

インスタント

mana総量が1以上の、呪文1つかパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

履修を行う。(あなたは、ゲームの外部からあなたがオーナーである講義・カード1枚を公開しあなたの手札に加えるか、カード1枚を捨てカード1枚を引くか、どちらかを行ってもよい。)

- 効果によって呪文のコピーがオーナーの手札に戻るなら、そのコピーは消滅する。

#### 《騒々しい写本、コーディ》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 構築物

1/4

あなたはパーマネント・呪文を唱えられない。

{4}, {T} : {W}{U}{B}{R}{G}を加える。このターンにあなたが次に呪文を唱えたとき、mana総量がそれより小さくインスタントやソーサリーであるカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。ターン終了時まで、あなたはそのカードをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより追放された、他のすべての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。

- 「パーマネント・呪文」とは、アーティファクトかクリーチャーかエンチャントかプレインズウォーカー呪文のことである。あなたは土地をプレイしたりインスタントやソーサリーである呪文を唱えることができる。その他の効果によってパーマネントを戦場に出すこともできる。
- あなたが《騒々しい写本、コーディ》をコントロールしている間（とはいえ、誰も《騒々しい写本、コーディ》を本当に「コントロール」しているとは言い難いが）、あなたはモードを持つ両面カードを、もう一方の面がパーマネントだったとしても、インスタントやソーサリーである面で唱えてもよい。
- 《騒々しい写本、コーディ》の起動型能力はマナ能力である。それは打ち消されたり対応されたりしない。あなたは呪文を唱える間に、それを起動することができる。そうしたなら、このターン、その呪文はあなたが「次に唱える呪文」になる。
- 《騒々しい写本、コーディ》の2つ目の能力によって生成された遅延誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決する。呪文が打ち消されたか他の理由で解決されなかったとしても、その能力は解決する。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 最後に追放したカードは、直後に唱えられるわけではない。あなたはそれを、現在のターン終了時まで唱えることができる。あなたはそれを唱えなかったなら、そのカードは追放領域に残る。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- その能力を誘発させた呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 追放領域にある両面カードのタイプとマナ総量は、その第1面の特性によって決定する。分割カードのマナ総量は、分割カードの両半分のマナ総量を足した総数である。
- マナ総量がそれより小さくインスタントやソーサリーであるカード1枚を追放せずにあなたのライブラリー全体を追放したなら、あなたは追放したカード全体を無作為化し、それは再びあなたのライブラリーになり、効果は終了する。つまり、あなたは永遠にライブラリーを追放して切り直し続けるわけではないのだ。

### 《壮大な魔道士》

{1}{U}{R}

クリーチャー — 鳥・シャーマン

2/2

飛行

あなたがマナ総量が5以上でありインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 《壮大な魔道士》の2つ目の能力は、あなたが唱えるクリーチャー・呪文に必要な色マナを減らすことはできない。
- 《壮大な魔道士》の2つ目の能力は、呪文のマナ総量のみを見る。あなたがそのために支払ったコストではない。たとえば、あなたが《壮大な魔道士》2体をコントロールしていて、マナ・コストが{4}{U}であるソーサリーを唱えた場合、そのコストは{2}{U}に減少する。
- 呪文のマナ・コストが{X}を含むなら、Xとして選んだ値を使用してマナ総量を決定する。たとえば、あなたがマナ・コストが{X}{U}であるソーサリーを唱え、Xの値に4を選んだなら、そのマナ総量は5である。

### 《創発的配列》

{1}{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、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。その土地は緑青の0/0のフラクタル・クリーチャーになる。それは土地でもあ

る。その上に、あなたがこのターンにあなたのコントロール下で戦場に出した土地と同数の + 1 / + 1 カウンターを置く。

- 他の効果によってそれがクリーチャーにされていないならば、その土地はクリーチャーとして戦場に出ない。よってクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発しない。
- 《創発的配列》の能力の最後の一文は、それが戦場に出した土地も数に入れる。

#### 《尊大な詩人》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

2 / 1

尊大な詩人が攻撃するたび、あなたは「2点のライフを支払う。ターン終了時まで、これは飛行を得る。」を選んでよい。

- あなたは2点のライフを支払うかどうかは、能力の解決時に選ぶ。あなたがその選択を行った後では、《尊大な詩人》が飛行を得る前には、誰も対応することはできない。
- (日本語版において)「あなたは『〜』を選んでよい。」という記述がある場合、そのカギカッコの中の行動ができないならそれを選ぶことはできない。

#### 《増強者の拳闘家》

{1}{G}{G}

クリーチャー — トロール・ドルイド

3 / 3

トランプル

あなたが8つ以上の土地をコントロールしているかぎり、増強者の拳闘家は + 5 / + 5 の修整を受ける。

////

#### 《残響方程式》

{3}{U}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、あなたがコントロールしている、それ以外のすべてのクリーチャーは、その対象としたクリーチャーが伝説であってもそれらのクリーチャーは伝説でないことを除き、そのコピーになる。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたがコントロールしている土地の数が8以下になった場合、そのターン中に《増強者の拳闘家》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。
- 《残響方程式》は、対象としたクリーチャーに記載されている内容をコピーする。そのクリーチャーの上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える効果はコピーしない。クリーチャーがコピーになることでその上に置かれているカウンターやすでに適用されている効果が取り除かれることはない。特に、《残響方程式》は、現在対象をクリーチャーにしているタイプ変更効果をコピーしない。たとえば、あなたがクリーチャーになった土地を選んだなら、ターン終了時まで、それ以外のあなたのすべてのクリーチャーはクリーチャーでない土地になる。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、それ以外の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選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 対象としたクリーチャーがトークンであるなら、それ以外の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そ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。この場合、それらのトークンでないクリーチャーはトークンにはならない。同様に、対象としたクリーチャーがトークンでないクリーチャーなら、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンがトークンでなくなることはない。

- 《残響方程式》は、解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、解決後にあなたがコントロールを得たクリーチャーはその選ばれたクリーチャーのコピーにはならない。

#### 《対称の賢者》

{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0/2

飛行

魔技 — 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かコピーするたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーは2になる。

- 《対称の賢者》の誘発型能力は、その対象としたクリーチャーのパワーを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。この能力の解決後に適用が始まる、パワーを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーを特定の値に設定せずに修整する効果（基本のパワーに影響しない効果）は、生成された順番とは関係なく、基本のパワーを設定した後で適用される。パワーを修整するカウンターも同様である。

#### 《霊鍛冶のホフリ》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・クレリック

4/5

あなたがコントロールしているすべてのスピリットは+1/+1の修整を受けトランプルと速攻を持つ。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、それを追放する。そうしたなら、その他のタイプに加えてスピリットであり「このクリーチャーが戦場を離れたとき、その追放されているカードをあなたの墓地に戻す。」を持つことを除きそのクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。

- 《霊鍛冶のホフリ》の最後の能力はスピリット・トークンに与える能力に関連している。置換効果によってあなたが、この効果でスピリット・トークン1つ以上を生成するなら、それらはすべてその能力を持つ。いずれかのクリーチャーが戦場を離れたなら、追放されたカードは墓地に戻る。
- 何らかの理由で他のクリーチャーがそのスピリット・トークンのコピーとして戦場に出たか、他の効果はそのスピリット・トークンのコピーを生成したなら、それは《霊鍛冶のホフリ》によって与えられた誘発型能力を持つが、それは《霊鍛冶のホフリ》の能力には関連せず、《霊鍛冶のホフリ》が戦場を離れたときにそのカードは墓地に戻されない。
- あなたが生成したスピリット・トークンは、それぞれそのトークンを生成した能力の解決時にあなたが追放したカードのみを参照する。それが戦場を離れたとき、あなたはそのカードのみを墓地に戻す。《霊鍛冶のホフリ》によって追放された他のカードではない。
- たとえば、その誘発型能力の解決前に他の効果によってそのカードが移動されたなどの理由で、あなたがそのカードを追放できないなら、あなたはトークンを生成しない。
- コピーは、そのクリーチャーが死亡する前に戦場にあった最後のときのコピー可能な値を使用する。それが追放される前に墓地にあったときの特性ではない。
- そのトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、クリーチャーが別の何かをコピーしていた場合を除く。その場合については後述）。それは、そのクリーチャーがタップ状態であったかアンタップ状態であったか、その上にカウンターが置かれていたかどうか、オーラや装備品がつけられていたかどうか、また、コピー効果を除く、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えていた効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。

- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。クリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《魂浸し、ダイナ》

{B}{G}

伝説のクリーチャー — ドライアド・ドルイド

1/3

あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

{1}, これ以外のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、魂浸し、ダイナは+X/+0の修整を受ける。Xはその生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい。

- 《魂浸し、ダイナ》の1つ目の能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。得たライフの点数とは関係ない。
- 《魂浸し、ダイナ》の1つ目の能力の解決時に、各対戦相手はライフをそれぞれ1点のみ失う。得たライフの点数とは関係ない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（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。
- Xはそのクリーチャーが戦場にあったときのパワーに等しい。それが墓地に置かれているときのパワーではない。

《ターナジール・クアンドリクス》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

4/4

飛行、トランプル

ターナジール・クアンドリクスが戦場に出たとき、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。それの上に置かれている+1/+1カウンターを2倍にする。

ターナジール・クアンドリクスが攻撃するたび、あなたは「ターン終了時まで、これ以外であなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの基本のパワーとタフネスは、ターナジール・クアンドリクスのパワーとタフネスに等しくなる。」を選んでもよい。

- パーマネントの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にするとは、それの上ですでに置かれている+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをそれの上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。
- 最後の能力の解決時、あなたがコントロールしている他のクリーチャーの基本のパワーとタフネスは《ターナジール・クアンドリクス》の実際のパワーとタフネスに設定されている。それらの基本のパワーとタフネスのみではない。そのターン、後になって《ターナジール・クアンドリクス》のパワーとタフネスが変更された場合、あなたがコントロールしている他のクリーチャーは影響を受けない。
- 《ターナジール・クアンドリクス》の最後の能力は、そのクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するような、それ以前の効果をすべて上書きする。その能力の解決後に適用が始まる、パワーとタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定せずに修整する効果（基本のパワーやタフネスに影響しない効果）は、生成された順番とは関係なく、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。

《大図書館棟》

土地

{T} : {C}を加える。

{2}, {T} : あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それがインスタントかソーサリーであるカードなら、あなたは「それを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。あなたがそのカードをあなたの手札に加えなかったなら、あなたはそれをあなたの墓地に置いてよい。あなたの手札にちょうど0枚か7枚のカードがあるのでなければ起動できない。

- あなたがカードを公開せず、墓地にも置かないことを選んだなら、そのカードはライブラリーの一番上に残る。
- 最後の能力を発動するにはあなたの手札にちょうど0枚か7枚のカードがなければならないが、この能力の解決時にあなたの手札に何枚のカードがあるかは関係ない。

#### 《血の研究者》

{1}{B}{G}

クリーチャー — 吸血鬼・ドルイド

2/2

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

あなたがライフを得るたび、血の研究者の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたがライフを得ると同時に《血の研究者》が致死ダメージを受けたなら、《血の研究者》はその能力が+1/+1カウンターを置くよりも前に死亡する。
- 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（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。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。

#### 《血の時代の将軍》

{1}{R}

クリーチャー — スピリット・戦士

2/2

{T} : ターン終了時まで、攻撃しているすべてのスピリットは+1/+0の修整を受ける。

- 《血の時代の将軍》の起動型能力は、その解決時に、攻撃しているスピリットにのみ影響する。攻撃しているスピリットが存在しない間に起動したなら、そのターン、後になってあなたが1体以上のスピリットで攻撃したとしても、何も効果がない。
- この起動型能力が解決された後は、+1/+0のボーナスを受けたスピリットは、攻撃を止めたりスピリットでなくなったりしても、ターン終了時までボーナスを受けたままになる。

#### 《突っ走り》

{G}

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、それはトランプルを得る。

カード1枚を引く。

- 《突っ走り》の解決前にそのクリーチャーが不適正な対象となった（たとえば、対戦相手がそれを破壊した）場合、あなたはカードを引かない。

#### 《デーモゴスの悲哀喰らい》

{1}{B}{b/g}{G}

## クリーチャー — デーモン

7/6

あなたのアップキープの開始時に、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

あなたがデーモゴスの悲哀喰らいを生け贄に捧げたとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨て、あなたはカード1枚を引き、あなたは2点のライフを得る。

- 《デーモゴスの悲哀喰らい》の1つ目の能力でこれ自身を生け贄に捧げた場合、2つ目の能力が誘発する。他の理由により生け贄に捧げた場合にも誘発する。

### 《轟く語り部》

{1}{W}

クリーチャー — コー・ウィザード

2/2

警戒

轟く語り部が攻撃するたび、あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているなら、ターン終了時まで、これは飛行を得る。先制攻撃、二段攻撃、接死、破壊不能、絆魂、威迫、トランプルについても同様である。

- あなたが最後の一文に記載されている能力を持つクリーチャーをコントロールしているなら、《轟く語り部》はが得るのはその能力であり、飛行ではない。
- 誘発型能力の解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーを参照して《轟く語り部》が得る能力を決定する。《轟く語り部》が能力を得た後では、あなたがコントロールしている、その能力を持つクリーチャーがどうなろうが関係ない。

### 《導師の導き》

{2}{U}

ソーサリー

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがプレインズウォーカーかウィザードかクレリックかシャーマンか邪術師かドルイドをコントロールしているなら、これをコピーする。

占術1を行い、その後カード1枚を引く。

- あなたがコントロールしているパーマメントに関係なく、あなたが《導師の導き》を唱えたときにその誘発型能力は誘発する。その能力の解決時に、それはあなたが記載されたタイプかサブタイプを持つパーマメントを1つ以上コントロールしているかどうかを見る。コントロールしているなら、《導師の導き》は1回コピーされる。パーマメント1つにつき1回ではない。その時点で、あなたが条件を満たすパーマメントをコントロールしていないなら、その誘発型能力は誘発せず、《導師の導き》をコピーしない。

### 《ドラゴンの接近》

{2}{R}

ソーサリー

ドラゴンの接近は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。あなたは、「ドラゴンの接近とあなたの墓地から4枚の『ドラゴンの接近』という名前のカードを追放する。あなたのライブラリーからドラゴン・クリーチャー・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。」を選んでよい。

デッキに「ドラゴンの接近」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- ほとんどの場合、あなたがドラゴン・カードを探すには、5枚の『ドラゴンの接近』（スタックにある解決中の1枚と墓地にあるもう4枚）という名前のカードを追放しなければならない。しかし、《ドラゴンの接近》がコピーであるなら、あなたはあなたの墓地から4枚の『ドラゴンの接近』という名前のカードと一緒にそれを追放し、ドラゴン・カード1枚を探すことができる。その後、その追放されたコピーは消滅する。
- 《ドラゴンの接近》の最後の能力によって、あなたは「4枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば、『ストリクスヘイ

ヴン』のリミテッドのイベントで、別途持ち込んだ《ドラゴンの接近》をデッキに入れることはできない。

#### 《成し遂げた錬金術師》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/5

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xはこのターンにあなたが得たライフの点数に等しい。

- 《成し遂げた錬金術師》の2つ目の能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。そのターン中に3点のライフを失い、3点のライフを得ていたとすると、あなたは3点のマナを加える。

#### 《謎の賢者、カズミナ》

{1}{G}{U}

伝説のプレインズウォーカー — カズミナ

2

これ以外であなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは謎の賢者、カズミナのすべての忠誠度能力を持つ。

+2：占術1を行う。

-X：緑青の0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その上に+1/+1カウンターX個を置く。

-8：あなたのライブラリーからこのプレインズウォーカーと共通の色を持ちインスタントかソーサリーであるカード1枚を探し、追放する。その後、ライブラリーを切り直す。あなたはそのカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- これ以外であなたがコントロールしているすべてのプレインズウォーカーは、その忠誠度能力に加えて、《謎の賢者、カズミナ》のすべての忠誠度能力を得る。あなたがコントロールしているプレインズウォーカー1体につき、あなたは各ターンにそのプレインズウォーカーの忠誠度能力1つのみを発動することができる。
- 他のプレインズウォーカーに与えられた《謎の賢者、カズミナ》の最後の忠誠度能力を起動したとき、あなたはあなたのライブラリーからそのプレインズウォーカーと共通の色を持つカードを探す。《謎の賢者、カズミナ》と共通の色を持つカードではない。あなたは、そのプレインズウォーカーが無色であったとしても、無色のカードを探すことはできない。

#### 《二科目専攻》

{G}{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・呪文1つを対象とする。その呪文が伝説であってもコピーは伝説でないことを除き、それをコピーする。(クリーチャー・呪文のコピーはトークンになる。)

- クリーチャー・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーではなくトークンとして戦場に出る。パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが、呪文のコピーがトークンになることに適用される。
- 解決された呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」とは言わない。

#### 《にやにや笑いのイグナス》

{2}{R}

クリーチャー — エレメンタル

2/2

{R}、にやにや笑いのイグナスをオーナーの手札に戻す：{C}{C}{R}を加える。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《にやにや笑いのイグナス》にはタイミングの制限があるが、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。
- あなたのメイン・フェイズに《にやにや笑いのイグナス》を通常通りに唱えたなら、それは戦場に出て、あなたは優先権を得る。これにより能力が誘発しないなら、他のプレイヤーがそれを戦場から取り除く機会を得る前に、この能力を即座に発動することができる。

#### 《白熱する議論》

{2}{R}

インスタント

この呪文は打ち消されない。(護法能力によっても打ち消されない。)

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。白熱する議論はそれに4点のダメージを与える。

- 《白熱する議論》の解決時までに対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーが不適正な対象になっていた場合(たとえば、これに対応してそれがプロテクション(赤)を得た場合)、それはスタック上から取り除かれ、ダメージは一切与えられない。

#### 《白熱の熟達》

{3}{R}{R}

ソーサリー

あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{2}{R}{R}を支払ってもよい。

その{2}{R}{R}のコストが支払われていたなら、対戦相手1人は、自分が望む枚数のカードを捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

あなたのライブラリーからカード最大3枚を探し、あなたの手札に加え、ライブラリーを切り直す。

その後、カード3枚を無作為に選んで捨てる。

- {2}{R}{R}のコストが支払われていたなら、対戦相手は何枚のカードを捨てるか、どれを捨てるかを、《白熱の熟達》の解決時に選ぶ。対戦相手は、カードを捨てないことを選んでもよい。

#### 《弾ける力》

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

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー合わせて最大X個を対象とする。弾ける力はそれらにそれぞれXの5倍の点数のダメージを与える。

- Xの値を1にすると、《弾ける力》を唱えるためのコストは{3}{R}{R}となり、1体の対象に5点のダメージを与える。Xの値を2にすると、《弾ける力》を唱えるためのコストは{6}{R}{R}となり、最大2体の対象にそれぞれ10点のダメージを与える。以下同様である。

#### 《発煙する肖像》

{3}{R}

クリーチャー — スピリット

4/3

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、発煙する肖像は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、この能力は一度のみ誘発し、与えるダメージは1点だけである。

#### 《火花の学者、ローアン》

{2}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ローアン

2

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

+1: 火花の学者、ローアンは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。あなたがこのターンに3枚以上のカードを引いていたなら、代わりにこれは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与え

る。

-4：あなたは「あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたは『{2}を支払い、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。』を選んでもよい。」を持つ紋章を得る。

////

《霜の学者、ウィル》

{4}{U}

伝説のプレインズウォーカー — ウィル

4

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

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。次のあなたのターンまで、その基本のパワーとタフネスは0/2になる。

-3：カード2枚を引く。

-7：パーマネント最大5つを対象とする。それらを追放する。それらのコントローラーは、自分がコントロールしていてこれにより追放されたパーマネントと同数の青赤の4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- どの面の1つ目の能力も、あなたが唱える呪文に必要な色マナを減らすことはできない。
- 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にコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《火花の学者、ローアン》や《霜の学者、ウィル》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《火花の学者、ローアン》の紋章について、あなたは{2}を1回のみ支払うことができる。それ以上に支払ってこの呪文を1回以上コピーすることはできない。
- 《霜の学者、ウィル》の1つ目の忠誠度能力について、クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定せずに修整する効果（基本のパワーやタフネスに影響しない効果）は、生成された順番とは関係なく、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。

《秘密のランデブー》

{1}{W}{W}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカード3枚を引く。

- 《秘密のランデブー》の解決時に対戦相手が不適正な対象であった場合、どちらのプレイヤーもカードを引かない。

《表現の反復》

{U}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカード3枚を見る。それらのうち1枚をあなたの手札に加え、それらのうち1枚をあなたのライブラリーの一番下に置き、それらのうち1枚を追放する。このターン、あなたは追放されたカードをプレイしてもよい。

- 追放したカードは、その効果に特に明記がないかぎり、常に表向きに追放する。
- あなたが追放されているカードをプレイすることを選んだなら、あなたはそのカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、タイミングの制限を守らなければならない。それが土地であれば、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
- 追放されたカードをプレイしないなら、それは追放されたままになる。それ以降のターンにプレイすることはできない。

《ひらめきの瞬間》

{2}{G}{U}

インスタント

カード2枚を引く。あなたは、あなたの手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- あなたの手札から土地・カードを戦場に出すことは土地をプレイすることとは異なる。この処理は、あなたのターンに、あなたがすでに土地をプレイしていたとしても、または対戦相手のターン中に、あなたが《ひらめきの瞬間》を唱えたとしても、行うことができる。

《封印突破法》

{2}{G}

ソーサリー — 講義

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。そのマナ総量が2以下なら、「このクリーチャーが死亡したとき、あなたは1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《封印突破法》が解決し、対象としたアーティファクトのマナ総量が2以下であるが、（たとえば、破壊不能を持つなどの理由で）破壊されなかったとしても、あなたは邪魔者を生成する。
- 《封印突破法》の解決時にアーティファクトかエンチャントが不適正な対象であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは邪魔者を生成しない。

《複数の選択》

{X}{U}

ソーサリー

Xが1なら、占術1を行い、その後カード1枚を引く。

Xが2なら、あなたはプレイヤー1人を選んでよい。そのプレイヤーは自分がコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

Xが3なら、青赤の4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

Xが4以上なら、上記すべてを行う。

- 《複数の選択》は対象を取らない。
- コストを増加させるか減少させる効果は、あなたがXの値を選んだ後に適用されるので、呪文の結果に影響を与えない。
- 《複数の選択》を唱える際に、あなたはXの値に0を選ぶことができるが、その解決時にはこれによる効果はない。
- 何らかの効果によって《複数の選択》をそのマナ・コストを支払うことなく唱えることが可能であるなら、あなたはXの値に0を選ばなければならない。テストでのカンニングは許されない。

《侮辱》

{W}{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。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+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても、《侮辱》を唱えてもよい。
- 《侮辱》の解決時にあなたが+1/+1カウンターを置くクリーチャーを選ぶのは、対戦相手の手札が公開された後である。

《物質の学部長、キアン》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

{T}：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。それが土地・カードなら、それをあなたの手札に加える。そうでないなら、その上に学習カウンター1個を置く。

{4}{G}：緑青の0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その上に、追放領域

にありあなたがオーナーで学習カウンターが置かれていて土地でないカードの中のmana総量の種類数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。

////

《理論の学部長、イムブラハム》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・ウィザード

3/3

飛行

{X}{U}{U}, {T} : あなたのライブラリーの一番上からカードX枚を追放し、それらの上にそれぞれ学習カウンター1個を置く。その後、あなたは追放領域にありあなたがオーナーで学習カウンターが置かれているカード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

- 追放したカードは、効果に特に指示がないかぎり、表向きに追放する。
- 《物質の学部長、キアン》か《理論の学部長、イムブラハム》が戦場を離れたとしても、学習カウンターが置かれて追放されているカードは学習カウンターを持ち続ける。
- 《物質の学部長、キアン》と《理論の学部長、イムブラハム》の両方の2つ目の能力は、それらが異なるパーマネント（たとえば、他の《物質の学部長、キアン》と《理論の学部長、イムブラハム》）によって追放されたとしても、追放領域にありあなたがオーナーで学習カウンターが置かれているカードすべてを見る。
- 《理論の学部長、イムブラハム》の最後の能力を起動する際に、あなたはXの値として0を選んでよい。そうしたなら、あなたはあなたのライブラリーからカードを追放しない。しかし、あなたはそれ以前に追放された、学習カウンターが置かれたカードを手札に戻すことができる。

《プリズマリの命令》

{1}{U}{R}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- 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。プリズマリの命令はそれに2点のダメージを与える。
  - プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引き、その後カード2枚を捨てる。
  - プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは宝物・トークン1つを生成する。
  - アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 《プリズマリの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、それは何もしない。
  - 《プリズマリの命令》の解決時に、1体以上の対象が適正であった場合、それは解決し、可能なかぎりの処理を行う。

《炎巻物の祝賀者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/1

対戦相手がmana能力でない能力を起動するたび、炎巻物の祝賀者はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

{1}{R} : ターン終了時まで、炎巻物の祝賀者は+2/+0の修整を受ける。

////

《静寂の享楽》

{W}{W}

インスタント

このターン、すべての対戦相手は呪文を唱えたりプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動したりできない。

静寂の享楽を追放する。

- 起動するためにマナを支払わなければならない起動型能力は、それがマナを生み出すことができず対象を取っていないのでないかぎり、「マナ能力」ではない。
- 起動型能力とはコロン（:）を含むものであり、「[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（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力も起動型能力である。
- 呪文が能力に対応して《静寂の享楽》を唱えたとしても、その呪文や能力に影響しない。つまり、これは打ち消し呪文ではないのである。

#### 《本のワーム》

{7}{G}

クリーチャー — ワーム

7 / 7

トランプル

本のワームが戦場に出たとき、あなたは3点のライフを得てカード1枚を引く。

{2}{G}: あなたの墓地から本のワームをあなたのライブラリーの一番上から3枚目に置く。

- 《本のワーム》の最後の能力に対応して墓地から取り除かれたなら、それはライブラリーに置かれない。
- 《本のワーム》の最後の能力の解決時に、あなたのライブラリーに残っているカードが0枚か1枚であった場合、《本のワーム》はライブラリーの一番下に置かれる。

#### 《本への没頭》

{4}{U}

インスタント

この呪文が攻撃クリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{2}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上から2枚目に置く。

- 《本への没頭》の解決時に対象としたクリーチャーのコントローラーのライブラリーに残っているカードが0枚であった場合、そのクリーチャーはライブラリーの一番上のカードになる。

#### 《奔流の彫刻家》

{2}{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2 / 2

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

奔流の彫刻家が戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を追放する。奔流の彫刻家の上に、そのカードのマナ総量の端数を切り上げた半分に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

////

#### 《炎投げのソナタ》

{1}{R}

ソーサリー

カード1枚を捨て、その後カード1枚を引く。あなたがこれによりインスタントかソーサリーであるカードを捨てたとき、あなたがコントロールしていない、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。炎投げのソナタはそれに、その捨てたカードのマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

- あなたが追放するインスタントかソーサリーであるカードを選ぶのは、《奔流の彫刻家》の、戦場に出たときに誘発する能力の解決時である。あなたは、可能ならカード1枚を追放しなければならない。
- 《炎投げのソナタ》は対象を取らずにスタックに置かれる。その解決中に、あなたはカード1枚を捨て、その後カード1枚を引く。これによりインスタントかソーサリーであるカードを捨てたとき、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。これは「そう

したなら」と書かれている能力とは異なり、プレイヤーは、受けるダメージの点数を知った上で誘発型能力に対応することができる。

- 《炎投げのソナタ》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。したがって、ダメージが与えられることはない。

#### 《マグマ・オパス》

{6}{U}{R}

インスタント

望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーを対象とし、4点分をあなたの望むように割り振る。パーマネント2つを対象とする。マグマ・オパスはその前者群にその割り振ったダメージを与える。その後者群をタップする。青赤の4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。カード2枚を引く。

{u/r}{u/r}, マグマ・オパスを捨てる：宝物・トークン1つを生成する。

- あなたは呪文を唱える際に《マグマ・オパス》の対象をすべて選ぶ。これには、1つ目の効果の対象最大4体と、2つ目の効果の対象とするパーマネント2体も含まれる。
- また、《マグマ・オパス》を唱える際に、あなたは1つ目の対象群に4点のダメージをどう分割して与えるかを選ぶ。あなたは各対象にそれぞれ1点以上のダメージを割り振らなければならない。
- 2つ目の効果では、あなたは2つの異なるパーマネントを対象としなければならない。すでにタップ状態のパーマネントを選んでもよい。
- 「対象」の2つのそれぞれの対象に同じパーマネントを選んでもよい。つまり、《マグマ・オパス》でクリーチャーかプレインズウォーカーにダメージを与え、その後それをタップすることの両方ができるのである。(何故そうする必要のあるのかは我々には理解できないが、よくできた学生である君には何か意図があるかもしれない。)
- 《マグマ・オパス》の解決時に、すべての対象が何らかの理由により不適正な対象になっていた場合、効果は一切発生しない。あなたはエレメンタル・トークンを生成せず、カード2枚を引かない。

#### 《マスコットの横取り》

{3}{R}

ソーサリー

この呪文がクリーチャー・トークンを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{3}少なくなる。クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け速攻を得る。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少(たとえば、《マスコットの横取り》によるもの)を適用する。《マスコットの横取り》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は常に4である。

#### 《真っ白》

{2}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。その後、そのプレイヤーの墓地を追放する。

- 《真っ白》の解決時に対象としたプレイヤーの手札にカードが1枚しかない場合、そのプレイヤーはそれを捨て、墓地にあるすべてのカードを追放する。そのプレイヤーの手札にカードがなければ、あなたは単にそのプレイヤーの墓地にあるすべてのカードを追放する。

#### 《魔道士狩り》

{3}{B}

クリーチャー — ホラー

3/4

対戦相手がインスタントやソーサリーである呪文を唱えるかコピーするたび、そのプレイヤーは1点のライフを失う。

- 《魔道士狩り》の誘発の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

#### 《魔道士の決闘》

{2}{G}

ソーサリー

このターンにあなたがこれ以外で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、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

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1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+2の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。(それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。)

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少(たとえば、《魔道士の決闘》によるもの)を適用する。《魔道士の決闘》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は常に3である。
- あなたがコントロールしているクリーチャーと対戦相手がコントロールしているクリーチャーの両方を対象として選ばないかぎり、《魔道士の決闘》を唱えることはできない。
- 《魔道士の決闘》の解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、そのクリーチャーは+1/+2の修整を受けない。あなたがコントロールしているクリーチャーは適正な対象であるが、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+2の修整を受ける。いずれの場合も、格闘は行われず、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

#### 《身震いする発見》

{R}{W}

ソーサリー

あなたは2点のライフを得る。その後、あなたは「カード2枚を捨て、カード3枚を引く。」を選んでよい。

- (日本語版において)「あなたは『~』を選んでもよい。」という記述がある場合、そのカギカッコの中の行動ができないならそれを選ぶことはできない。

#### 《無限性の支配》

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

インスタント

あなたの手札と墓地を交換する。

無限性の支配を追放する。

- これによりあなたの墓地に置かれたカードは捨てられたわけではない。あなたがカードを捨てるときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたの墓地と手札のいずれかにカードがなかったとしても、その交換は生じる。それらの領域のうち1つにカードがあったなら、あなたはそれらのカードをもう片方の領域に移動する。
- あなたのターンのクリンナップ・ステップに、あなたの手札に手札の上限(通常は7枚)以上のカードがあったなら、手札の上限になるまでカードを捨てなければならない。

#### 《無原則変身法》

{1}{U}

ソーサリー — 講義

土地でないパーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それはすべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが1/1の青のカエル・クリーチャーか基本のパワーとタフネスが4/4の青のタコ・クリーチャーのうち、あなたが選んだ一方になる。

- カエルかタコを選ぶのは、《無原則変身法》を唱えたときではなく、解決時である。

《貪る触手》

{1}{G}

ソーサリー

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1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。このターン、その後者が死亡したとき、あなたは2点のライフを得る。

- 《貪る触手》は、それが《貪る触手》の解決時に与えられたダメージによって死亡しなかったとしても、このターン、対象としたあなたがコントロールしていないクリーチャー1体かプレインズウォーカー1体が死亡するたびに誘発する遅延誘発型能力を生成する。

《無私の象形織り》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/3

無私の象形織りを追放する：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは破壊不能を得る。

////

《命取りのうぬぼれ》

{5}{B}{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体を選び、その後、それ以外のすべてのクリーチャーとプレインズウォーカーを破壊する。

- 《無私の象形織り》が戦場にある時のみ、あなたは《無私の象形織り》の能力を発動できる。その能力の解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーのみが破壊不能を得る。そのターン、後になってあなたがコントロールを得たクリーチャーには影響しない。
- 《命取りのうぬぼれ》の解決時に、あなたは取っておくクリーチャーかプレインズウォーカーを選ぶ。その選択を行った後、残りのクリーチャーとプレインズウォーカーが破壊される前には、プレイヤーが対応することはできない。
- 選ぶクリーチャーやプレインズウォーカーは、対戦相手がコントロールしているものでもよい。
- 戦場にクリーチャーかプレインズウォーカーがあれば、それらを選ばなければならない。
- 《命取りのうぬぼれ》は取っておくパーマナントを対象としないので、あなたは呪禁やプロテクション（黒）を持つクリーチャーを選んでよい。

《無謀な増強術師》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

{4}{G}：ターン終了時まで、無謀な増強術師のパワーとタフネスを2倍にする。

- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍にする」ように指示したなら、そのクリーチャーは $+X/+0$ の修整を受ける。Xはこの効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。タフネスについても同様である。
- パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下であったなら、代わりに、そのクリーチャーは $-X/-0$ の修整を受ける。Xはそのパワーが0よりもどれほど少ないかを表す数値に等しい。たとえば、何らかの効果によって《無謀な増強術師》が $-4/-0$ の修整を受けて $-2/2$ クリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にするとは $-2/+2$ の修整を受けるということになる。その結果、それは $-4/4$ のクリーチャーになる。

《刃の歴史家》

{r/w}{r/w}{r/w}{r/w}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/3

あなたがコントロールしているすべての攻撃クリーチャーは二段攻撃を持つ。

- 《刃の歴史家》が先制攻撃による戦闘ダメージを受けた後、通常の戦闘ダメージの前に戦場を離れた（たとえば、それが攻撃して、先制攻撃の戦闘ダメージによって破壊された）場合、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーは二段攻撃を失う。そのターンにすでに先制攻撃のダメージを与えた二段攻撃を持たないクリーチャーは通常の戦闘ダメージを与えない。

《厄介な害獣、ブレックス》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 邪魔者

3/2

これ以外であなたがコントロールしているすべての、邪魔者と蜘蛛とコウモリと昆虫と蛇は+1/+1の修整を受ける。

厄介な害獣、ブレックスが死亡したとき、あなたは4点のライフを得る。

////

《ブレックスの搜索》

{2}{B}{B}

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5枚を見る。あなたは、そのうち望む枚数をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。あなたは、これによりあなたがあなたの手札に加えたカード1枚につき3点のライフを失う。

- クリーチャー1体が《厄介な害獣、ブレックス》が興味を示すクリーチャー・タイプを複数持つなら、あなたはうなされるかも知れないが、+1/+1のボーナスを得るのは1回だけである。
- 《ブレックスの搜索》の解決時に、あなたのライフの点数が足りなかったとしても、あなたは望む数のカードを手札に加えてもよい。もっとも、これはあなたが「その後、私は敗北する。」より良い考えを持っていることを前提とした策である。

《優秀な学徒》

{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0/0

優秀な学徒は+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

優秀な学徒が死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これのすべてのカウンターをそれの上に置く。

- 《優秀な学徒》は対象としたクリーチャーの上にすべてのカウンターを置く。+1/+1カウンターだけではない。
- 《優秀な学徒》の能力は、それの上にあるカウンターを対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。つまり、《優秀な学徒》が死亡したとき、あなたはそれの上に置かれていた同じ数の各種類のカウンターをそのクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2体以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば、《優秀な学徒》が死亡したとき、あなたが《オゾリス》をコントロールしていたなら、あなたはその該当する数の各種類のカウンターを《オゾリス》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。
- 《優秀な学徒》が死亡したとき、それの上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、最後の能力にはそれも含まれる。その結果、その受け手が死亡する可能性がある。

《夢の大梟》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・イリュージョン

3/2

## 飛行

夢の大梟が呪文の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

夢の大梟が死亡したとき、履修を行う。(あなたは、ゲームの外部からあなたがオーナーである講義・カード1枚を公開しあなたの手札に加えるか、カード1枚を捨てカード1枚を引くか、どちらかを行ってもよい。)

- 《夢の大梟》が呪文や能力の対象になったとき、その呪文が解決される前に、それは生け贄に捧げられる。これがその呪文の唯一の対象であるなら、それは解決されず、スタック上から取り除かれる。その指示は一切行われない。

## 《落第》

{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 $-X/-X$ の修整を受ける。Xは、7からそのコントローラーの手札にあるカードの枚数を引いた値に等しい。

- Xの値は《落第》の解決時に決定する。
- 《落第》の解決時に対象としたクリーチャーのコントローラーの手札に7枚以上のカードがあった場合、そのクリーチャーは $-0/-0$ の修整を受ける。この効果はそのクリーチャーのパワーとタフネスを増加することはない。

## 《力線の発動》

{5}{G}

ソーサリー

緑青の0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その上に $+1/+1$ カウンターX個を置く。Xはあなたがコントロールしている土地の数に等しい。

- 《力線の発動》の解決時に、あなたがコントロールしている土地の総数を数える。

## 《龍護りの精鋭》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/2

魔技 — 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かコピーするたび、龍護りの精鋭の上に $+1/+1$ カウンター1個を置く。

{4}{G}{G} : 龍護りの精鋭の上に置かれている $+1/+1$ カウンターの数を2倍にする。

- パーマネントの上に置かれている $+1/+1$ カウンターの数を2倍にするとは、すでにその上にある $+1/+1$ カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関わる他のカードは、この効果にも関わる。

## 《靈気のらせん》

{3}{G}{U}

ソーサリー

パーマネント1つと、あなたの墓地からパーマネント・カード1枚を対象とする。その前者をオーナーの手札に戻し、その後者をあなたの手札に戻す。

- 《靈気のらせん》を唱えるには、2つの適正な対象を選ばなくてはならない。あなたの墓地にパーマネントカードがないか、戦場にパーマネントがない場合、あなたはそれを唱え始めることはできない。
- 《靈気のらせん》の解決時に対象のうち1体のみが適正であった場合、解決し、残った対象に該当する処理を行う。

## 《歴史解明学》

{2}{R}{R}

ソーサリー — 講義

望む枚数のカードを捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。その後、あなたの墓地に7枚以上のカードがあるなら、赤白の3/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《歴史解明学》の解決時に、あなたはカードを捨てないことを選んでもよい。そうしたなら、あなたはカードを引かないが、スピリットを生成する可能性はある。
- 《歴史解明学》は、その解決が終わるまでスタック上に残るので、それ自身は墓地にあるカードの数に入らない。

#### 《練達の対称主義者》

{2}{G}{G}

クリーチャー — サイ・ドルイド

4/4

到達

あなたがコントロールしていてパワーがタフネスに等しいクリーチャー1体が攻撃するたび、ターン終了時まで、それはトランブルを得る。

- 《練達の対称主義者》の誘発型能力は、そのクリーチャーが攻撃したときのパワーとタフネスのみを見る。能力が誘発した後では、クリーチャーのパワーやタフネスを変更しても、そのクリーチャーがトランブルを得ることとトランブルを取り除くことを妨げない。

#### 《ロアホールドの初学者》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

魔技 — 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かコピーするたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのスピリット・クリーチャーは「{T}：このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を得る。

- 《ロアホールドの初学者》の能力はあなたのスピリット・クリーチャーに複数の「{T}：このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。」を与えることがある。ただし、各スピリットはそれらの能力のうち1つのみを起動することができる。また、各能力はそれぞれ1点のダメージのみを与える。

#### 《ロアホールドの命令》

{3}{R}{W}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- 赤白の3/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け破壊不能と速攻を得る。
- クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人と、プレイヤー1人を対象とする。ロアホールドの命令はその前者に3点のダメージを与える。その後者は3点のライフを得る。
- パーマネント1つを生け贄に捧げ、その後カード2枚を引く。

- 呪文の指示は順番に従う。あなたが1つ目と2つ目のモードを選んだなら、《ロアホールドの命令》が生成するスピリット・トークンは+1/+0の修整を受け、破壊不能と速攻を得る。1つ目と4つ目のモードを選んだなら、あなたはこれが生成するスピリット・トークンを生け贄に捧げてよい。
- 3つ目のモードが選ばれ、《ロアホールドの命令》の解決までに何らかの理由で両方の対象が不適正になっていた場合、この呪文全体が何もしない。

#### 《籠城用投擲》

{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あなたは2点のライフを得る。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがこのターンに得たライフの点数に等しい。

- 《籠城用投薬》は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、このターン中にあなたが2点のライフを失い、3点のライフを得ていたなら、あなたは《籠城用投薬》からもう2点のライフを得て、対象としたクリーチャーは+5/+5の修整を受ける。

《ヴェロマカス・ロアホールド》

{5}{R}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

5/5

飛行、警戒、速攻

ヴェロマカス・ロアホールドが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上からカード7枚を見る。あなたはそこから、mana総量がヴェロマカス・ロアホールドのpower以下でインスタントやソーサリーである呪文1つをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《ヴェロマカス・ロアホールド》の誘発型能力の解決時に、あなたはタイミングの制限を無視してただちにその呪文を唱えることができる。そのターン、後になってその呪文を唱えることはできない。
- これにより呪文を唱えないことを選択したなら、すべてのカードはあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置かれる。
- mana・コストに{X}が含まれる呪文をmana・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。

## 『ストリクスヘイヴン』のミスティカルアーカイブのカード別注釈

《青の太陽の頂点》

{X}{U}{U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードX枚を引く。青の太陽の頂点をオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- この呪文が解決されないなら、一切の効果は発生しない。特に、このカードはオーナーのライブラリーに加えるのではなく、墓地に置かれる。
- あなたは呪文に記載されている順番で指示に従うので、あなたが唱えたものと同じ《青の太陽の頂点》を引くことはできない。

《悪魔の教示者》

{1}{B}

ソーサリー

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。

- 探したカードは公開しない。あなたの対戦相手に、それが何のカードであったか尋ねられたら、それは引っかけだ。そのプレイヤーにはそんなことをしないように伝えよう。何故なら、あなたは悪魔を味方につけているからだ。

《嵐の乗り切り》

{1}{G}

インスタント

あなたは3点のライフを得る。

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。）

- ストームによって生成したコピーはそれぞれあなたの魔技能力を誘発させる。
- 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、後になって唱えられたストームを持つ呪文によって打ち消されない。
- 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と打ち消された呪文も数える。
- 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。ストームで呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 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ぬ。

《稲妻のらせん》

{R}{W}

インスタント

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。稲妻のらせんはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

- 《稲妻のらせん》の解決時に、選んだ対象がすべて不適正な対象であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは3点のライフを得ない。

《初子さらい》

{R}

ソーサリー

mana総量が3以下のクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 《初子さらい》は、mana総量が3以下であればどのクリーチャーでも対象にできる。アンタップ状態のものや、すでにあなたがコントロールしているものでもよい。
- 戦場にあるクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《渦まく知識》

{U}

インスタント

カード3枚を引く。その後、あなたの手札からカード2枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

- あなたがカードを3枚引きカード2枚を置くという処理は、すべて《渦まく知識》の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《ウルザの激怒》

{2}{R}

インスタント

キッカー{8}{R}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{8}{R}を支払ってもよい。）

この呪文は打ち消されない。

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。ウルザの激怒はそれに3点のダメージを与える。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、これはそれに10点のダメージを与え、そのダメージは軽減されない。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《ウルザの激怒》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《ウルザの激怒》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは生じる。

- 《ウルザの激怒》の対象が不適正な対象になったなら、その呪文は解決されず、何の効果もないままオーナーの墓地に置かれる。この呪文は打ち消されず、またこの呪文のダメージが軽減されないとしても、そのこととは関係がない。

#### 《果敢な一撃》

{W}

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 の修整を受ける。

カード 1 枚を引く。

- 《果敢な一撃》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。あなたはカードを引かない。

#### 《神々の思し召し》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。色 1 色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた色）を得る。（それは選ばれた色のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを受けず、エンチャントされず、装備されない。）

占術 1 を行う。

- 色は、《神々の思し召し》の解決時にあなたが選ぶ。色が選ばれた後で、それに対応しようとしても手遅れである。
- 《神々の思し召し》によって色 1 色を選ぶ際に、あなたは「アーティファクト」や「無色」を選ぶことはできない。なぜなら、それらは色ではないからである。
- 《神々の思し召し》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この呪文は解決されず、あなたは占術 1 を行わない。
- 対象としたクリーチャーが《神々の思し召し》によってプロテクション（白）を得たなら、《神々の思し召し》は通常通りに解決が終わる。あなたは占術 1 を行う。

#### 《強迫的な研究》

{2}{U}

ソーサリー

プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカードを 3 枚引く。その後、そのプレイヤーが土地・カード 1 枚を捨てないかぎり、そのプレイヤーはカード 2 枚を捨てる。

- 対象としたプレイヤーは土地・カード 1 枚を捨てることも、土地・カードや土地でないカード合わせて 2 枚を捨てることもできる。そのプレイヤーが望むなら、土地・カード 1 枚と他のカード 1 枚を捨てることも、土地・カード 2 枚を捨てることもできる。

#### 《苦悶の悔恨》

{1}{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、その中から土地でないカード 1 枚か、そのプレイヤーの墓地からカード 1 枚を選ぶ。そのカードを追放する。あなたは 1 点のライフを失う。

- あなたが対戦相手の墓地からカードを選ぶなら、土地・カードを選んでよい。
- あなたは、可能なら追放するカードを選ばなければならない。例えば、対戦相手の手札に土地でないカードがないなら、あなたはそのプレイヤーの墓地からカードを追放しなければならない。
- あなたがカードを選んでからそれを追放するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 対象とした対戦相手の手札に土地でないカードがなく、そのプレイヤーの墓地にカードが 1 枚もないなら、あなたは単に 1 点のライフを失う。

### 《苦悶の触手》

{2}{B}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

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。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

- ストームによって生成したコピーはそれぞれあなたの魔技能力を誘発させる。
- 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、後になって唱えられたストームを持つ別の呪文では数えない。
- 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と打ち消された呪文も数える。
- 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。ストームで呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 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。
- あなたはコピーの新しい対象を選んでもよい。あなたはコピーの別の対象をそれぞれ選ぶことができる。

### 《クローサの掌握》

{2}{G}

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。）

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。

- 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。
- 刹那はプレイヤーがマナ能力を起動することを妨げない。
- 刹那は誘発型能力が誘発することを妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタック上に置き、必要なら対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
- 刹那は誘発型能力が呪文をコピーすること（たとえば、《火花の学者、ローアン》が生成した紋章）を防げない。
- 刹那はプレイヤーが特別な処理を行うことを妨げない。特に、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。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、すでに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その呪文を唱えることができない。

### 《原初の命令》

{3}{G}{G}

ソーサリー

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7点のライフを得る。
  - ・クリーチャーでないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。
- 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自分のライブラリーに加えて切り直す。
- あなたのライブラリーからクリーチャー・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。
  - 《原初の命令》のモードは書かれた順番に処理を行う。あなたがクリーチャーでないパーマネントをオーナーのライブラリーの一番上に置き、そのプレイヤーに「自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す」を行わせた場合、そのカードも切り直される。

- 《原初の命令》は、その解決が終わるまで墓地に置かれない。よって、その3つ目のモードであなた自身を対象としても、その効果の一部としてこのカードがあなたのライブラリーに加えられ切り直されることはない。
- 《原初の命令》が対象2体を取って唱えられ、その解決時に対象のうち1体が不適正な対象となった場合、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。

#### 《耕作》

{2}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本土地・カード最大2枚を探し、公開し、1枚をタップ状態で戦場に、もう1枚をあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが基本土地・カード1枚のみを探すことを選んだなら、それをタップ状態で戦場に出す。

#### 《混沌のねじれ》

{2}{R}

インスタント

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に加えて切り直し、その後自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。それがパーマメント・カードであるなら、そのプレイヤーはそれを戦場に出す。

- トークンのオーナーはそれが戦場に置かれた際にそれをコントロールしていたプレイヤーである。これによりトークンがプレイヤーのライブラリーに加えて切り直されたなら、そのプレイヤーはそのライブラリーの一番上にあるカードを公開する前に切り直す。
- 《混沌のねじれ》の解決時にそのパーマメントが不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。ライブラリーは切り直されず、カードは公開されない。
- パーマメント・カードは次のカードタイプ1つ以上を持つカードである：アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー。
- 公開されたカードがパーマメント・カードであるが、戦場に出ることができない場合（たとえば、それがエンチャントするもののないオーラである場合）、それはそのライブラリーの一番上に残る。
- 公開されたカードがパーマメント・カードでないなら、それはそのライブラリー一番上に残る。

#### 《自然の秩序》

{2}{G}{G}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、緑のクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

あなたのライブラリーから緑のクリーチャー・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。

- 緑のクリーチャー1体を生け贄に捧げることは、《自然の秩序》のコストの一部である。あなたは、2枚以上のカードを探すために2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げるようなことはできない。緑のクリーチャーをコントロールしていないときに《自然の秩序》を唱えることもできない。
- プレイヤーがこの呪文に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーを破壊することで、この呪文を唱えられないように、あるいは他のクリーチャーを生け贄に捧げるようにすることは、誰にもできない。
- 何らかの効果が《自然の秩序》がスタック上にある間にそれをコピーするなら、あなたは他のクリーチャーを生け贄に捧げない。

#### 《信仰無き物あさり》

{R}

ソーサリー

カード2枚を引き、その後カード2枚を捨てる。

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。）

- あなたがカードを2枚引きカード2枚を捨てるという処理は、すべて《信仰無き物あさり》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

#### 《神聖なる計略》

{W}{W}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしている、アーティファクト1つかクリーチャー1体かエンチャント1つを対象とする。これを追放する。そのプレイヤーは、自分の手札からパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

- パーマネント・カードは次のカードタイプ1つ以上を持つカードである：アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカー。
- 《神聖なる計略》の解決時に、そのアーティファクトかクリーチャーかエンチャントが不適正な対象であった場合、《神聖なる計略》は解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもカードを戦場に出さない。
- そのプレイヤーが両面カードを戦場に出すことを選んだなら、それは第1面を表にして戦場に出る。そのプレイヤーは、そのカードの第1面がパーマネント・カードであるときにのみそれを行ってよい。

#### 《時間のねじれ》

{3}{U}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、このターンに続いて追加の1ターンを行う。

- 複数の「追加の1ターン」の効果が発覚するなら、効果が解決した順の逆の順番にターンを行う。

#### 《精神の願望》

{4}{U}{U}

ソーサリー

ライブラリーを切り直す。その後、あなた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マナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。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。）

- ストームの誘発型能力によって生成したコピーはそれぞれあなたの魔技能力を誘発させる。
- 《精神の願望》のコピーはそれぞれライブラリーを切り直し、1枚のカードを追放することを指示するが、プレイヤーは、この手順を省略することに合意し、一度だけ切り直した後で適切な枚数のカードを追放することが一般的である。この手順の省略は、コピーそれぞれの解決と解決の間にライブラリーの順番を変更することが何も起こらない場合のみ行うべきである。
- カードは表向きに追放される。
- 《精神の願望》によって追放されてそのターンにプレイされなかったカードは追放されたままになる。それ以降のターンにプレイすることはできない。
- 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、後になって唱えられたストームを持つ別の呪文では数えない。
- 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と打ち消された呪文も数える。
- 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。ストームで呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 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。

### 《成長のらせん》

{G}{U}

インスタント

カードを1枚引く。あなたは、あなたの手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《成長のらせん》の効果は、土地をプレイすることではない。あなたのターンでなくても、あなたがすでにそのターンの土地をプレイしていたとしても、土地・カードを戦場に出せる。

### 《旋風のごとき否定》

{2}{U}

インスタント

対戦相手がコントロールしている各呪文や各能力をそれぞれ、そのコントローラーが{4}を支払わないかぎり、打ち消す。

- 能力のうち、スタックを用いるのは起動型能力か誘発型能力のみである。起動型能力は「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。誘発型能力は「~とき」、「~たび」、「~時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件],[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力は注釈文にコロンを含み、誘発型能力を表すキーワード能力は注釈文に「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている。
- 《旋風のごとき否定》の解決時には、まずターンを進行している対戦相手（自分のターンであれば、ターン順で次の対戦相手）が、どの呪文や能力について支払いを行うのかを選び、その後その量のマナを支払う。その後、ターン順に他の各対戦相手も同じことを行う。その後、コストが支払われなかった呪文と能力がすべて同時に打ち消される。

### 《高まる復讐心》

{R}{R}

インスタント

あなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。この呪文が墓地から唱えられたなら、代わりに2回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

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。）

- あなたが呪文を2回コピーしたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーの魔技能力はそれぞれ2回誘発する。
- 《高まる復讐心》は、対象を取るものに限らず、そのコントローラーがコントロールしているあらゆるインスタントやソーサリー呪文を対象に（そしてコピー）できる。
- 《高まる復讐心》の解決中に、呪文のコピーが1つないし2つ生成される。それらのコピーのコントローラーは《高まる復讐心》のコントローラーである。コピーはスタック上に生成される。唱えたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を与えられた後、通常の呪文と同じように解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、各コピーはそれぞれコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。コピーが2つ存在するなら、それらそれぞれが異なる適正な対象を取るように対象を選ぶことができる。
- 《高まる復讐心》がコピーする呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 《高まる復讐心》がコピーする呪文に、（《青の太陽の頂点》のように）唱える時点で決定されるXの値が含まれていたなら、全てのコピーは同じXの値を持つ。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があった場合、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。たとえば、《投げ飛ばし》を唱えるために3/3のクリーチャーを生

け贄に捧げ、その後それを《高まる復讐心》でコピーしたなら、生成された《投げ飛ばし》のコピーもその対象に3点のダメージを与える。

#### 《巧みな軍略》

{1}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- あなたのライブラリーにあるカードが3枚未満なら、それらすべてを見て、カード1枚を手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。

#### 《チャンネル》

{G}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがマナ能力を起動できるときならいつでも、あなたは「1点のライフを支払い、{C}を加える。」を選んでもよい。

- あなたのライフ総量が0になった後では、何らかの方法によってゲームに敗北しないでいたとしても、あなたはライフを支払うことはできない。

#### 《剣を鍬に》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは、そのパワーに等しい点数のライフを得る。

- 得るライフの点数は、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点でのパワーに等しい。
- クリーチャーのパワーが負の値であったなら、そのコントローラーはライフを得ることも失うこともない。

#### 《テゼレットの計略》

{3}{u/p}

ソーサリー

（{u/p}は{U}でも2点のライフでも支払うことができる。）

カード2枚を引き、その後増殖を行う。（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。）

- マナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。コストをどのように支払ったかは関係ない。
- マナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボルが含まれているカードのマナ総量を計算するには、各ファイレクシア・マナ・シンボルを1として数える。《テゼレットの計略》のマナ総量は常に4である。
- マナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボル1以上が含まれている呪文を唱える際に、あなたは、モードを選んだりXの値を選んだりするのと同じタイミングで、各ファイレクシア・マナ・シンボルをどのように支払うかを選ぶ。
- あなたのライフが1点以下であるなら、あなたは2点のライフを支払うことはできない。
- ファイレクシア・マナはマナの色ではない。プレイヤーはファイレクシア・マナを加えることはできない。

#### 《テフェリーの防御》

{2}{W}

インスタント

あなたの次のターンまで、あなたのライフ総量は変化できず、あなたはプロテクション（すべて）を得る。あなたがコントロールしているすべてのパーマネントはフェイズ・アウトする。（フェイズ・アウトしている間は、それらは存在しないものとして扱う。あなたのアンタップ・ステップにあなたが

アンタップをするより先に、それらはフェイズ・インする。)

テフェリーの防御を追放する。

————以下の裁定は、プロテクション（すべて）のキーワードに関する————

- プレイヤーがプロテクション（すべて）を持つということは、次の3つのことを意味をする。  
1) そのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。2) オーラを、そのプレイヤーにつけることはできない。3) そのプレイヤーは呪文や能力の対象にならない。
- ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、あなたを対象としない効果は、あなたにカードを捨てさせることがある。それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、クリーチャーはプロテクション（すべて）を持つあなたを攻撃することができる。
- それがあなたを対象とするなら、プロテクション（すべて）を得ることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能な限り適用され、その他の効果も生じる。

————以下の裁定は、あなたのライフ総量は変化できないということに関する————

- 通常ならあなたがライフを得たり失ったりする呪文や能力は、あなたのライフ総量は変化できない間も、解決される。しかし、ライフを得たりライフを失ったりするという部分には効果がないだけである。
- 普通はプロテクション（すべて）はあなたに与えられるダメージを軽減するが、軽減できないダメージもある。この場合、あなたのライフ総量は変化できないので、そのダメージの、あなたがその点数に等しい点数のライフを失うことを除く他の効果（たとえば、絆魂や感染による効果）は持ち続け、誘発や効果は、あなたのライフ総量が変化しないとしても、ダメージが与えられたことと見ることができる。
- あなたは、0点以外の点数のライフの支払いを含むコストを支払うことはできない。
- あなたがライフを得ることを含むコスト（たとえば、対戦相手の《激励》の代替コスト）は、支払うことはできない。
- あなたがライフを得ることを何らかの他のイベントに置換する効果は適用されない。なぜなら、あなたがライフを得ることは不可能だからである。あなたがライフを失うことを何らかの他のイベントに置換する効果も同様である。
- 何らかのイベントをあなたがライフを得ることに置換する効果（たとえば、《崇拜の言葉》）やあなたがライフを失うことに置換する効果は適用し、結果として該当するイベントを何もしないことに置換する。
- 何らかの効果がああなたのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量と異なるなら、効果のその部分は何もしない。
- 何らかの効果によって、あなたが他のプレイヤーとライフ総量を交換するなら、その交換は起きない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変わらない。

————以下の裁定は、フェイズ・インおよびフェイズ・アウトのキーワードに関する————

- 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、《払拭の光》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、《悪鬼追い、マシス》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果はフェイズ・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はそれぞれそれにつけられた状態のままフェイズ・インする。

- フェイズ・アウトしないパーマネントについていた、あなたがコントロールしている各オーラや装備品は、そのパーマネントにつけ続けることができる場合、それぞれそれにつけられた状態のままでフェイズ・インする。そうでないなら、それはつけられていない状態のままでフェイズ・インする。つけられていない状態のままでフェイズ・インするオーラは状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。プレイヤーにつけられたオーラも同様である。
- 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。
- トークンがフェイズ・アウトしたなら、それはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。
- それがそのパーマネントを対象とするなら、そのパーマネントがフェイズ・アウトすることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 次のターンの開始時に、何らかの理由であなたのアンタップ・ステップが飛ばされた場合、あなたのフェイズ・アウトしたパーマネントは、あなたが実際に行う次のアンタップ・ステップまでフェイズ・インしないが、あなたはプロテクション（すべて）を持たず、あなたのライフ総量も再び変化することができる。
- あなたの次のアンタップ・ステップの開始時に、あなたのコントロール下でフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターンに攻撃したり{T}のコストを支払ったりできる。
- あなたが他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にそのプレイヤーのコントロール下でフェイズ・インする。あなたの次のアンタップ・ステップになる前にあなたがゲームから除外されたなら、それは、あなたのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

### 《電解》

{1}{U}{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つを対象とし、合計2点分をあなたの望むように割り振る。電解はそれらに割り振った点数のダメージを与える。

カードを1枚引く。

- ダメージの分割は、あなたが《電解》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《電解》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。
- 《電解》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。あなたはカード1枚を引く。
- 《電解》の解決時に、選んだ対象がすべて不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。ダメージを与えず、あなたはカードを引かない。

### 《土地の寄進》

{1}{W}

ソーサリー

対戦相手1人があなたより多くの土地をコントロールしているなら、あなたのライブラリーから平地・カード最大3枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたの各対戦相手がコントロールしている土地があなたと同じかあなたよりも少ないなら、《土地の寄進》は何もしない。

- それらが平地の土地・タイプを持つなら、あなたは基本でない土地・カードを探してもよい。

#### 《取り除き》

{1}{B}

インスタント

mana総量が3以下の、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。

- 戦場にあるクリーチャーやプレインズウォーカーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのXは0である。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンのmana総量は0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じmana・コストを持つ。

#### 《儂い存在》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

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

- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残留する。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
- 反復の遅延誘発型能力で《儂い存在》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、（適正な対象がないなどの理由で）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する。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り解決されなかったりした場合（たとえば、その対象が不適正になった場合）は、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。

#### 《灯の燼滅》

{W}{B}

インスタント

mana総量が4以上のパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

- パーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

#### 《副陽の接近》

{6}{W}

ソーサリー

このゲーム中にあなたがこれ以外の「副陽の接近」という名前の呪文を唱えていて、かつ、この呪文があなたの手札から唱えられたなら、あなたはこのゲームに勝利する。そうでないなら、副陽の接近をオーナーのライブラリーの一番上から7枚目に置き、あなたは7点のライフを得る。

- 領域を移動したカードは新しいオブジェクトと見なされるので、後のターンに唱えた、同じ《副陽の接近》のカードは「これ以外の『副陽の接近』という名前の呪文」になるのである。
- あなたのライブラリーにあるカードが6枚未満であるなら、《副陽の接近》をライブラリーの一番下に置く。そうでないなら、あなたは一番上のカード6枚を表を見ずに持ち上げ、《副陽の接近》をそれらの真下に置く。

- 1度目は他の領域から唱えられた可能性があるが、2度目に唱える《副陽の接近》は、あなたの手札から唱えなければならない。
- 呪文のコピーは、唱えたわけではないので、1つ目や2つ目の《副陽の接近》として数えない。
- 2つ目の《副陽の接近》の解決時に、それは1つ目が唱えられたかどうかのみを見る。1つ目が解決したかどうかではない。1つ目の《副陽の接近》が打ち消された場合も、2つ目の解決時に、あなたはこのゲームに勝利する。
- 解決時まで、《副陽の接近》は何もしない。あなたが唱える2つ目が打ち消されたなら、あなたはゲームに勝利しない。

### 《ぶどう弾》

{1}{R}

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体かプレイヤー1人を対象とする。ぶどう弾はそれに1点のダメージを与える。

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。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

- ストームによって生成したコピーはそれぞれあなたの魔技能力を誘発させる。
- 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、後になって唱えられたストームを持つ呪文によって打ち消されない。
- 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と打ち消されたか解決されなかった呪文も数える。
- 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。ストームで呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 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ず。
- あなたはコピーの新しい対象を選んでもよい。あなたはコピーの別の対象をそれぞれ選ぶことができる。

### 《ミジックスの熟達》

{3}{R}

ソーサリー

あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。これにより追放された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。ミジックスの熟達を追放する。

超過{5}{R}{R}{R}（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、あなたの墓地からインスタントやソーサリーであるすべてのカードを追放する。これにより追放された各カードをそれぞれコピーする。あなたはそれらのコピーをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。ミジックスの熟達を追放する。）

- カードをコピーしたことによって、魔技能力は誘発しないが、それらのコピーを唱えると誘発する。
- 《ミジックスの熟達》により複数のカードを追放するなら、あなたはそれらのコピーを望む順番で唱えることができる。あなたが最後に唱えたコピーが、最初に解決される。
- あなたが、それらのコピーのうち1枚を唱えなかった（たとえば、適正な対象がなかったり、それを唱えたくないと考えたりしたため）なら、そのコピーは消滅する。
- 《ミジックスの熟達》の解決時には、それはスタック上にある。あなたがその超過コストを支払った場合も、《ミジックスの熟達》はこの効果の最初の部分によって追放もコピーもされない。
- コピーは、《ミジックスの熟達》の解決の最中に生成され唱えられる。あなたはそれらを、そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。コピーのカード・タイプに基づ

くタイミングの制限は無視する。他の制限（たとえば「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」など）は適用される。

- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- コピーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- コピーに何が起ころうと、カードは追放されたままになる。

《胸躍る可能性》

{1}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カード2枚を引く。

- 《胸躍る可能性》を唱えるためには、ちょうど1枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることも、追加のカードを捨てることもできない。

《村の儀式》

{B}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

カード2枚を引く。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

## 『ストリクスヘイヴン』 統率者のカード別注釈

《厚かましい盗用者》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2 / 2

瞬速

対戦相手1人が、自分がコントロールしているクリーチャー1体の上にカウンター1個以上を置くと、そのプレイヤーは厚かましい盗用者の上にそれと同じ個数の同じ種類のカウンターを置く。

- 両方のパーマネントの上にカウンターを置くのは、あなたの対戦相手である。よって、その対戦相手も《厚かましい盗用者》をコントロールしていたとしても、その能力は誘発しない。

《暗影の召喚士、ティヴァシュ》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

4 / 4

絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、あなたは「X点のライフを支払い、飛行を持つ黒のX/Xのデーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xはこのターンにあなたが得たライフの点数に等しい。」を選んでよい。

- 《暗影の召喚士、ティヴァシュ》の能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、あなたがそれ以前に3点のライフを失い、4点のライフを得ていたとする。あなたは4点のライフを支払い4/4のデーモン1体を生成してもよい。

- あなたは得たライフより少ないライフを支払って、より小さく無害なデーモンを生成できない。
- 最後の能力を誘発させるためには、終了ステップが始まる以前に、あなたがライフを得ている必要がある。

#### 《遺跡掘削機》

{5}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

7/4

威迫

遺跡掘削機が死亡したとき、各プレイヤーはそれぞれ「自分の手札を捨て、カード7枚を引く。」を選んでよい。

山サイクリング{2} ({2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから山・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。)

- アクティブ・プレイヤーから始めて、ターン順に、プレイヤーは自分の手札を捨てるかどうかを決めて宣言する。その後、そうすることを選んだすべてのプレイヤーは自分の手札を捨て、カード7枚を引く。ターン順で後になるプレイヤーは自分より先のプレイヤーが捨てるかどうかを知ることになるが、自分が捨てるかどうかを決めるためにそれらのプレイヤーが捨てたカードを見ることはできない。

#### 《エザルトの媒介者》

{5}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

4/6

到達

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがこのターンに得たライフの点数に等しい。

{T}：あなたは2点のライフを得る。

- 《エザルトの媒介者》の2つ目の能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、あなたがそれ以前に3点のライフを失い、4点のライフを得ていたとする。あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{4}少なくなる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《エザルトの媒介者》の2つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・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。
- 2つ目の能力のコストの減少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。それは必要な色マナを減らすことはできない。

#### 《枉惑な扇動者》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/4

{U}, {T}：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。あなたの次のターンまで、それはブロックされない。そのクリーチャーを使喚する。（あなたの次のターンまで、そのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが適正にブロックされた後では、《枉惑な扇動者》の能力を起動しても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。
- 使喚されたクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。それが攻

撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーがコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

- 使喚されたクリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚したプレイヤー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれをも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。
- 同じプレイヤーによって2回以上使喚されても意味はない。
- 自分がコントロールしているクリーチャーを自分で使喚したなら、それは攻撃しなければならず、それはプレインズウォーカーではなくプレイヤーを攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが複数の対戦相手によって使喚されたなら、それは対戦相手のうちそれを使喚していないプレイヤーを攻撃しなければならない。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。
- あなたがゲームから除外されたなら、あなたが使喚したクリーチャーは、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで使喚されたままである。それらは即座に使喚されていることを止めるわけでも、永続的に使喚されたままになるわけでもない。

#### 《雷の指揮者、ザファイ》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

1/4

魔技 — 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かコピーするたび、占術1を行う。その呪文のmana総量が5以上であるなら、青であり赤である4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その呪文のmana総量が10以上であるなら、対戦相手1人を無作為に選び、雷の指揮者、ザファイはそれに10点のダメージを与える。

- 「その呪文のmana総量」とは、その能力を誘発させた呪文のことである。あなたが占術を行うときに見るカードではない。
- インスタントかソーサリーである呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、呪文が唱えられたときにXとして選んだ値はXである。
- このカードの英語版では、ルール/テキストに誤ったカード名が記載されてしまっている。正しい英語版カード名は、「Zaffai, Thunder Conductor」である。

#### 《害獣の侵入》

{X}{X}{G}

ソーサリー

アーティファクトやエンチャント、合わせて最大X個を対象とする。それらを破壊する。Xの2倍に等しい数の、「このクリーチャーが死亡したとき、あなたは1点のライフを得る。」を持ち黒であり緑である1/1の邪魔者・クリーチャー・トークンを生成する。

- 生成された邪魔者の数は、Xの値として選ばれた数の2倍に等しい。アーティファクトやエンチャントがいくつ破壊されたとしても関係ない。
- 対象としてアーティファクトやエンチャントが選ばれ、《害獣の侵入》の解決時にそれらすべてが不適正な対象であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。よって邪魔者が生成されることもない。

#### 《規律の執行者、ニルス》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

あなたの終了ステップの開始時に、各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールし

ているクリーチャー最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。  
カウンター1個以上が置かれている各クリーチャーはそれぞれ、そのコントローラーが{X}を支払わないかぎり、あなたや、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。Xはそのクリーチャーの上に置かれているカウンターの個数に等しい。

- 各プレイヤーには、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーを対象として選ぶかどうかは任意である。
- Xの値は、クリーチャーの上に置かれているカウンターすべてを考慮する。+1/+1カウンターのみではない。
- 対戦相手は、「可能なら」攻撃するという、その上に1個以上のカウンターが置かれているクリーチャーについて、攻撃するためのコストを支払わないことを選べる。他に攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーが存在しないなら、クリーチャーは単に攻撃しない。

#### 《具現の技》

{4}{B}

ソーサリー

実演（あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたは「これをコピーし、対戦相手1人にもこれをコピーさせる。」を選んでよい。）

カード5枚を切削する。その後、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。

- あなたは、カード5枚を切削した後に戻すクリーチャーを選ぶ。
- あなたは、あなたの墓地にあるどのクリーチャー・カードでも選べる。これにより切削したカードのみではない。

#### 《幻惑のスフィンクス》

{3}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

4/5

飛行

幻惑のスフィンクスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは、インスタントやソーサリーであるカードが追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、そのプレイヤーはこれにより追放されて唱えられなかった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。

- その能力の解決時に、《幻惑のスフィンクス》の誘発型能力によってあなたは追放されたカードを唱えることができる。この能力によって、後になってそのカードを唱えることはできない。
- あなたが追放したインスタントやソーサリーであるカードを唱えないことを選んでよい。そうしたなら、それは残りの追放されたカードと一緒にライブラリーの一番下に置かれる。
- 追放されたインスタントやソーサリーであるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

#### 《狡猾な弁論》

{2}{B}

エンチャント

対戦相手1人が、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1体以上を攻撃するたび、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。それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードをプレイしてもよく、あなたはそれを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 追放したカードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。それが土地であれば、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。

- これによりカードをプレイしたなら、それは追放領域を離れて新しいオブジェクトになる。そのターン中にそれが追放領域に戻っても、あなたはそれを再びプレイできない。

#### 《光輝の演者》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

瞬速

光輝の演者が戦場に出たとき、あなたがあなたの手札からこれを唱えていた場合、パーマネント1つかプレイヤー1人のみを対象としている、呪文1つか能力1つを対象とする。それが対象にしたもの以外で対象にできる各パーマネントや各プレイヤーにつきそれぞれ、それを1回コピーする。各コピーは、それらのパーマネントやプレイヤーのうち別々のものを対象とする。

- あなたは、それが対象にできる各パーマネントや各プレイヤーにつきそれぞれ、その呪文か能力を1回コピーする。つまり、あなたはパーマネントかプレイヤーのどちらかを選んでそれに基づいてコピーするわけではない。
- それらの対象がすべて同じパーマネントかプレイヤーであるかぎり、複数の対象を持つ呪文や能力を選んでよい。
- あなたはコピーをすべてコントロールし、あなたがどのコピーがどのパーマネントかプレイヤーを対象とするかを選ぶ。たとえば、元の呪文に「クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。」と書かれているなら、あなたは最終的に各コピーが対象としたクリーチャーがそれぞれ破壊される順番を選ぶ。元の呪文か能力は、すべてのコピーの解決後に解決される。
- 生成したコピーはそれぞれあなたの魔技能力を誘発させる。

#### 《古術師の地図》

{2}{W}

アーティファクト

古術師の地図が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本平地・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。

土地1つが対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、そのプレイヤーがあなたよりも多くの土地をコントロールしている場合、あなたはあなたの手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 最後の能力は、土地が戦場に出た後にその対戦相手があなたよりも多くの土地をコントロールしているときのみ誘発する。この能力は解決時に同じことを再度確認する。その時点で、対戦相手があなたよりも多くの土地をコントロールしていない場合、その能力は解決されない。

#### 《古代の証人、アリポー》

{3}{R}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4 / 5

これ以外であなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは速攻を持つ。あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャー1体以上が攻撃するたび、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。古代の証人、アリポーはそれにX点のダメージを与え、あなたは占術Xを行う。Xはあなたがコントロールしていてタップ状態であるアーティファクトの数に等しい。

- 《古代の証人、アリポー》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーは速攻を失う。それがそのターンの開始時からあなたのコントロール下にあったわけではなく、他の理由によって速攻を持っているわけでもないなら、そのターン、それは攻撃できない。それがすでに攻撃していたなら、速攻を失ったとしても戦闘から取り除かれず、攻撃クリーチャーであり続ける。
- 《古代の証人、アリポー》の誘発型能力がスタック上に置かれる際に、あなたは対象を選ぶ。その誘発型能力の解決時にその対象が不適正な対象であった場合、それは解決されず、あなたは占術を行わない。

- 誘発型能力の解決時にあなたがタップ状態のアーティファクトをコントロールしていなかった場合（たとえば、それらが破壊されたか警戒を持っていた場合）、ダメージを与えず、あなたは占術を行わない。

#### 《鼓舞のリフレイン》

{4}{U}{U}

ソーサリー

カード2枚を引く。鼓舞のリフレインを時間カウンター3個が置かれた状態で追放する。

待機3—{2}{U}（あなたはこのカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{2}{U}を支払って時間カウンター3個を置いた状態で追放してもよい。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影響する効果（瞬速など）、それを唱えられなくする効果（《静寂の享楽》の効果など）をすべて考慮して、あなたがそのカードをそのときに追放できるかどうかを決定する。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。
- 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とき、待機の2つ目の誘発型能力が誘発する。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。
- 待機の2つ目の誘発型能力（カードを唱えることができる能力）が打ち消されたなら、そのカードは唱えられない。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ない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- あなたが何らか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。

#### 《再解釈》

{2}{U}{R}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。あなたはあなたの手札からマナ総量がそれ以下の呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- これにより、マナ・コストに{X}を含む呪文が打ち消されたなら、{X}はその呪文が唱えられたときに選んだ値になる。
- これはモードを持つ両面カードのいずれかの面を唱えるために使用できるが、使用できるのは、あなたが唱える面が対象とした呪文のマナ総量以下である場合のみである。
- 打ち消されない呪文（たとえば、《白熱する議論》）を対象としたなら、あなたはその呪文を打ち消さないが、マナ総量がそれ以下である呪文を唱えることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

#### 《再鍛の刃、ラエリア》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — スピリット・戦士

## 速攻

再鍛の刃、ラエリアが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

あなたがコントロールしている呪文1つか能力1つが、あなたのライブラリーやあなたの墓地からカード1枚以上を追放するたび、再鍛の刃、ラエリアの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《再鍛の刃、ラエリア》のオラクル・テキストが更新された。上記が公式テキストである。具体的には、対象としたクリーチャーに与えられる2つ目の能力は、あなたがそれを追放する処理を行うプレイヤーであっても構わない。それらを追放する呪文か能力をあなたがコントロールしているかどうかのみを見るのである。
- 《再鍛の刃、ラエリア》によって追放されるカードは表向きに追放される。
- 追放したカードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。それが土地であれば、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- これによりカードをプレイしたなら、それは追放領域を離れて新しいオブジェクトになる。そのターン中にそれが追放領域に戻っても、あなたはそれを再びプレイできない。

## 《詩神の渦》

{X}{U}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードX枚を追放する。あなたはそこから、マナ総量がX以下で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。その後、これにより追放して唱えなかった、インスタントやソーサリーであるすべてのカードをあなたの手札に、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。

- 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るなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- これによりインスタントかソーサリーである呪文を唱えることは義務ではない。そうしないなら、追放されたインスタントかソーサリーであるすべてのカードをあなたの手札に加える。

## 《湿地帯の血唱え》

{4}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・邪術師

3/5

飛行

{1}{B}, {T}: あなたはこのターン次に唱える呪文のマナ・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ってもよい。

- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《ドラゴンの介入》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- あなたが次に唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うのではなく、ライフを支払うなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《湿地帯の血唱え》の能力は、その能力の解決後に、次にあなたが唱える呪文に適用する。あなたがこの能力に対応してインスタント・呪文を唱えたなら、その呪文は通常通りに唱えられる。
- この能力の解決後でも、あなたは、そのターンに次に唱える呪文の「マナ・コストを支払うのではなくライフを支払う」をしないことを選んでもよい。しかし、そうしたなら、あなたはそのターンに（その能力を再び発動しないかぎり）あなたが唱える他の呪文にライフを支払うことはできない。

### 《守護の執政官》

{4}{W}{W}

クリーチャー — 執政官

5/5

飛行

守護の執政官が戦場に出るに際し、秘密裏に対戦相手1人を選ぶ。

あなたが選んだそのプレイヤーを公開する：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。ターン終了時まで、あなたとそれはそれぞれプロテクション（その選ばれたプレイヤー）を得る。1回のみ起動できる。

- 2人対戦では、選ばれたプレイヤーが誰かは秘密ではないだろう。
- 秘密裏に対戦相手を選ぶ方法はいくつかある。もっとも一般的な方法は、その選ばれたプレイヤーの名前を紙片に記入して、《守護の執政官》と一緒に置いておくことである。
- あなたが《守護の執政官》を複数コントロールしているなら、あなたはそれぞれについて異なる対戦相手を選んでもよい。ただし、各《守護の執政官》ごとにどの対戦相手を選んだのかが区別できるようにすること。
- 《守護の執政官》が戦場を離れて戻ったなら、それは新しいオブジェクトとみなされる。あなたは別の対戦相手を選んでもよく、最後の能力を再び起動してもよい。
- 《守護の執政官》が戦場に出たときにあなたが対戦相手を選んでいなければ、あなた最後の能力を起動するためのコストを支払うことができない。この状況は通常、あなたが他のプレイヤーの《守護の執政官》のコントロールを得たり、すでに戦場にあるクリーチャーが《守護の執政官》のコピーになったり守護の執政官生じる。
- プロテクション（プレイヤー）とは、次を意味する。(1) あなたや対象としたパーマネントは、選ばれたプレイヤーがコントロールしている呪文やそのプレイヤーがコントロールしている能力の対象にならない。(2) あなたや対象としたパーマネントは、選ばれたプレイヤーがコントロールしているオーラや装備品によっては、エンチャントされず、装備されない。(対象としたパーマネントが土地であるなら、城砦も同様である。)(3) 対象としたパーマネントがクリーチャーであるなら、それは選ばれたプレイヤーがコントロールしているクリーチャーによってはブロックされない。(4) 選ばれたプレイヤーがコントロールする発生源によりあなたが対象としたパーマネントに与えられるすべてのダメージは軽減される。選ばれたプレイヤーがオーナーであり、コントローラーを持たない発生源についても同様である。

### 《守護の増強者》

{2}{G}

クリーチャー — トロール・ウィザード

2/2

瞬速

あなたがコントロールしていて統率者であるすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

あなたがコントロールしているすべての統率者は呪禁を得る。

- これらの効果はあなたがコントロールしている統率者すべてに適用する。あなたがオーナーである統率者だけではない。
- 統率者であることはコピー可能な特性ではない。これらの効果はプレイヤーの統率者のコピーには適用されない。

### 《奨学金寄付者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

3/3

奨学金寄付者が戦場に出たとき、コントロールしている土地の数が、土地を最も多くコントロールしているプレイヤーよりも少ない各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーから、その差以下の枚数の基本土地・カードを探し、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。

- たとえば、あなたが土地4つをコントロールしており、対戦相手1人が土地6つをコントロールしており、他の対戦相手1人が土地7つをコントロールしているなら、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3枚を探し、1人目の対戦相手は自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探す。2人目の対戦相手は自分のライブラリーを一切探さない。

#### 《焦熱の再演》

{4}{R}

ソーサリー

カード1枚を捨て、その後カード1枚を引く。あなたがこれにより土地でないカード1枚を捨てたとき、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。焦熱の再演はそれに、そのカードのmana総量に等しい点数のダメージを与える。

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。）

- ストームによって生成したコピーはそれぞれあなたの魔技能力を誘発させる。
- 各コピーは1つずつ解決される。各コピーの解決時に、あなたが土地でないカードを追放した場合、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。その能力は、あなたが《焦熱の再演》の次のコピーでダメージを与える前に解決される。
- 《焦熱の再演》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。したがって、ダメージが与えられることはない。

#### 《勝利への高まり》

{4}{R}{R}

ソーサリー

あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはその追放したカードのmana総量に等しい。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体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その追放されているカードをコピーする。あなたはそのコピーをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- カードをコピーしたことによって、魔技能力は誘発しないが、それらのコピーを唱えると誘発する。
- 《勝利への高まり》の解決中に、あなたはコピーを唱える。コピーのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「mana・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

#### 《シルバークイルの牙、フェリーサ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

3/2

飛行

教導（このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこれよりも小さい攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。）

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、その上にカウンターが置かれていた場合、飛行を持ち白であり黒である2/1の墨獣・クリーチャー・トークンX体をタップ状態で生成する。Xはそれの上に置かれていたカウンターの数に等しい。

- 最後の能力は、すべての種類のカウンターの数を数える。+1/+1カウンターのみではない。
- 教導では、教導を持つクリーチャーのパワーと対象のクリーチャーのパワーを、2回比較する。誘発型能力がスタックに置かれる時点で一度比較し、誘発型能力が解決される時点でもう

一度比較する。より大きなクリーチャーを教導能力の対象にするために、クリーチャーのパワーを増やそうとするなら、その最後の機会は戦闘開始ステップの間である。

- 能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが攻撃クリーチャーのパワー以上であった場合、教導能力によって+1/+1カウンターを置くことはない。たとえば、教導を持つ3/3のクリーチャーが2体で攻撃し、両方の教導能力が同じ2/2のクリーチャーを対象としたとする。先に解決された能力がそれの上に+1/+1カウンターを置き、後に解決された能力は何もしない。
- 教導を持つクリーチャーが、教導がスタック上にある間に戦場を離れたなら、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを使用して、対象としたクリーチャーのパワーがそれよりも小さいかどうかを判断する。

#### 《青銅の守護者》

{4}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

\*/5

二段攻撃

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

これ以外であなたがコントロールしているすべてのアーティファクトは護法{2}を持つ。

青銅の守護者のパワーは、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。

- 護法能力が誘発した後では、能力の解決以前にそのアーティファクトが護法を失った（たとえば、《青銅の守護者》がそれに対応して戦場を離れた場合）としても関係ない。その呪文か能力のコントローラーが{2}を支払わないかぎり、その呪文か能力は打ち消される。
- 《青銅の守護者》のパワーを決める能力は、すべての領域で機能する。戦場にある間のみではない。

#### 《精霊術士のパレット》

{3}

アーティファクト

あなたがマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるたび、精霊術士のパレットの上に蓄積カウンター2個を置く。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{T}：精霊術士のパレットの上に置かれている蓄積カウンター1個につき{C}を加える。このマナは{X}を含むコストにのみ使用できる。

- あなたがマナ・コストに複数の{X}が含まれる呪文を唱えた場合も、1つ目の能力は1回のみ誘発する。
- 最後の能力によって追加されたマナは、最低1つの{X}があるコストを支払うためにしか使用できないが、そのコストのどの部分を支払うこともできる。{X}だけではない。{X}は呪文の総コストか能力の起動コストか呪文や能力の解決時に支払いを求められたコストの一部であってもよい。
- 最後の能力によって追加されたマナすべてを使って同じコストを支払う必要はない。

#### 《戦闘魔道士の箒手》

{2}{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは速攻を持つ。

装備しているクリーチャーの能力が起動されるたび、それがマナ能力でない場合、あなたは「{1}を支払い、その能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。」を選んでもよい。

装備{2}

- 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、誇示）もある。それらは注釈文にコ

ロンを含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。

- 能力をコピーしたことによって、魔技能力は誘発しない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- 能力がモードを持つ（箇条書きになっているモードのリストがある）なら、コピーも同じモードになる。新しいモードを選ぶことはできない。
- 能力の起動コストに{X}が含まれるなら、そのコピーも同じXの値を持つ。

#### 《双対の声、ヴェイラン》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — イフリート・ウィザード

2/2

魔技 — 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かコピーするたび、ターン終了時まで、双対の声、ヴェイランは+1/+1の修整を受ける。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるかコピーすることによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 《双対の声、ヴェイラン》の最後の能力によって、《双対の声、ヴェイラン》自身も含めるあなたの魔技能力はそれぞれ追加でもう1回誘発する。
- 《双対の声、ヴェイラン》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力をもう1回誘発させるのである。能力をスタックに置く際にあなたが行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択も、個別に行う。
- 何らかの理由であなたが（名前の通り詩的に）《双対の声、ヴェイラン》2体をコントロールしているなら、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ことにより能力は3回誘発する。（やや詩的ではないが）《双対の声、ヴェイラン》3体をコントロールしているなら4回、以下同様である。

#### 《蘇生実験》

{4}{B}{G}

ソーサリー

あなたの墓地から、各パーマネント・タイプごとにそのタイプのカード最大1枚を戦場に戻す。あなたは、これにより戻されたカード1枚につき3点のライフを失う。蘇生実験を追放する。

- パーマネント・タイプとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーである。「伝説の」や「氷雪」などは特殊タイプである。カード・タイプではない。
- あなたが戻すカードは《蘇生実験》の解決時に選ぶ。どのプレイヤーもこの選択に対応できない。

#### 《大衆扇動者、ブリーナ》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 鳥・邪術師

1/3

飛行

プレイヤー1人があなたの対戦相手1人を攻撃するたび、その攻撃されたプレイヤーのライフが他のあなたの対戦相手1人より多い場合、その攻撃プレイヤーはカード1枚を引き、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体の上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 攻撃プレイヤーがあなたの対戦相手1人であり、攻撃されたプレイヤーよりライフが低い場合、条件は満たされていることになる。

- 《大衆扇動者、ブリーナ》の誘発型能力は、あなたがクリーチャーをコントロールしていなくても誘発する。
- 能力の解決時に、あなたは+ 1/+ 1カウンターを置くクリーチャーを選ぶ。あなたが選択を行った後では、カウンターが置かれるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

#### 《血魔道の集会》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・邪術師

3/3

威迫

あなたがライフを得るたび、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。あなたは「{B}を支払い、それをあなたの手札に戻す。」を選んでよい。

- 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
- ライフを得るイベント1つにつき、あなたは{B}を1回のみ支払うことができる。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。

#### 《忠誠の確約》

{4}{W}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体を選び、その上に誓約カウンター1個を置き、残りを生け贄に捧げる。選ばれた各クリーチャーはそれぞれ、その上に誓約カウンターが置かれ続けているかぎり、あなたや、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。

- あなたを含む各プレイヤーは、可能なら自分がコントロールしているクリーチャー1体の上に誓約カウンター1個を置かなければならない。そうしないことを選んですべてのクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。誓約カウンターが置かれたクリーチャーは、他のプレイヤーがそのコントロールを得たとしても、その約束を忘れない。
- そのクリーチャーから誓約カウンターが取り除かれたなら、それは通常通りに攻撃できる。
- その誓約カウンターが他のクリーチャーに移動しても、それは2つ目のクリーチャーが通常通りに攻撃することを妨げない。

#### 《超簡略化》

{3}{G}{U}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを追放する。各プレイヤーはそれぞれ、緑であり青である0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成し、その上に、自分がコントロールしていてこれにより追放されたクリーチャーのパワーの合計に等しい個数の+ 1/+ 1カウンターを置く。

- 《超簡略化》は、該当するクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーの合計を数える。追放領域にあるカードのパワーではない。
- これにより統率者が追放されたなら、そのパワーは他のクリーチャーと一緒に数えられる。《超簡略化》の解決が終わった後に、その統率者のオーナーはそれを統率領域に移動することができる。

### 《刺のある研究》

{4}{B}

インスタント

あなたはカードX枚を引き、X点のライフを失う。Xは、戦場か統率領域にありあなたがオーナーである統率者1体のマナ総量に等しい。

- 《刺のある研究》の解決時に、あなたの統率者が他のプレイヤーのコントロール下にある場合、それは戦場にあり、Xの値を決定するために使用される。
- 戦場や統率領域に複数の統率者を持っているなら、《刺のある研究》の解決時に、あなたはXの値を決定するためにそのうち1体を選ぶ。

### 《トラッジの庭》

{2}{G}

エンチャント

あなたがライフを得るたび、あなたは「{2}を支払い、トランプを持つ緑の4/4のファンガス・ビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を選んでよい。

- 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
- ライフを得るイベント1つにつき、あなたは{2}を1回のみ支払うことができる。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は1回のみ誘発する。

### 《独演の代償》

{2}{W}

エンチャント

対戦相手1人が各ターンの自分の2つ目の呪文を唱えるたび、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

- 3つ目の呪文や4つ目の呪文を唱えたときは、何も起きない。以下同様である。
- この能力は、各ターンに対戦相手1人につき1回誘発する。
- 1つ目の呪文には、《独演の代償》が戦場にあったかどうかは関係ない。1つ目の呪文が解決されたかどうかも関係ない。

### 《難解な試験》

{3}{U}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- すべてのクリーチャー・トークンをオーナーの手札に戻す。
- トークンでないすべてのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。
- オーナーの手札に戻されたトークンは、次にプレイヤーが優先権を得る時点で状況起因処理によって消滅する。

### 《忍耐強い教授、ラクサ》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 熊・ドルイド

4/4

忍耐強い教授、ラクサが戦場に出るか攻撃するたび、あなたの墓地から能力を持たないクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

あなたがコントロールしていて能力を持たないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたは、あなたがコントロールしていて能力を持たないすべてのクリーチャーが与える戦闘ダメージを、それらのクリーチャーがブロックされなかったかのように割り振ってもよい。

- 能力を持たないクリーチャーやクリーチャー・カードとは、ルール・テキストが一切ないものである。これには普通のクリーチャー（《灰色熊》や《ルーン爪の熊》や《仔熊》やその他の可愛らしい熊の生徒たちを含む）や裏向きのクリーチャーや様々なトークンや能力を失ったクリーチャーも含まれる。戦場以外の領域でのみ機能する能力も含める。たとえば、サイクリング{2}を持つクリーチャーは能力を持たないクリーチャーではない。
- 特に、《忍耐強い教授、ラクサ》の最後の2つの能力はいずれもクリーチャーに能力を与えない。
- 能力を与えるオーラや装備品は「得る」や「を持つ」という言葉を使用し、キーワード能力や能力は引用符を使用して表示する。オーラか装備品の影響を受けた能力を持たないクリーチャーは+1/+1のボーナスを受けず、戦闘ダメージを、ブロックされなかったかのように割り振ることはできない。そのオーラか装備品がクリーチャーに能力を与えないなら、そのクリーチャーは《忍耐強い教授、ラクサ》の最後の2つの能力の恩恵を受け続ける。
- あなたがコントロールしている能力を持たない各攻撃クリーチャーにつき、それらがそれぞれブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを割り振るか、それが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに戦闘ダメージを割り振るかどうかはあなたが決める。ダメージを分割して両方に割り振ることはできない。それが戦闘ダメージを与える直前に、条件を満たす各クリーチャーにつき、それぞれ個別に決定を行う。

### 《熱狂のリフレイン》

{3}{R}{R}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード1枚につき{R}を加える。ターン終了時まで、このマナはステップやフェイズの終了に際して無くならない。熱狂のリフレインを時間カウンター3個が置かれた状態で追放する。

待機3—{1}{R}（このカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{1}{R}を支払い、時間カウンター3個を置いた状態で追放してもよい。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影響する効果（瞬速など）、それを唱えられなくする効果（《静寂の享楽》の効果など）をすべて考慮して、あなたがそのカードをそのときに追放できるかどうかを決定する。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。
- 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とき、待機の2つ目の誘発型能力が誘発する。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。
- 待機の2つ目の誘発型能力（カードを唱えることができる能力）が打ち消されたなら、そのカードは唱えられない。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ない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 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。

#### 《呪われた鏡》

{2}{R}

アーティファクト

{T}：{R}を加える。

呪われた鏡が戦場に出るに際し、あなたは、「ターン終了時まで、これは、これが速攻を持つことを除き戦場にあるクリーチャー1体のコピーになる。」を選んでよい。

- 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、《呪われた鏡》が戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- それがクリーチャーをコピーしている間、《呪われた鏡》は「{T}：{R}を加える。」を持たない（それがコピーしているクリーチャーもその能力を持っている場合を除く）。
- 《呪われた鏡》がクリーチャーのコピーである間に他の何かが《呪われた鏡》のコピーになったなら、その効果の期間はコピーされない。ターン終了時に《呪われた鏡》がコピーでなくなった後でも、その新しいコピーは（速攻を持つ）クリーチャーである。
- 《呪われた鏡》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（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）。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《呪われた鏡》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーとなって戦場に出る。
- コピーしたクリーチャーがトークンであるなら、《呪われた鏡》はそ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。《呪われた鏡》がトークンをコピーしたとしても、それはトークンにならない。同様に、《呪われた鏡》そのものがトークンであるなら、トークンでないパーマネントをコピーしたとしてもそれがトークンでなくなることはない。
- 何らかの理由によって《呪われた鏡》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これはそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。

#### 《発掘現場の技師》

{2}{W}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

3/3

あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、あなたは「{2}を支払い、『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。」を選んでよい。

- トークンは、その生成を誘発したアーティファクト・呪文の解決よりも先に生成される。幸いにも、そのトークンはそれ自身も数に入れるので、1/1以上にはなる。

#### 《発芽背のトラッジ》

{7}{G}{G}

クリーチャー — ファンガス・ビースト

9/7

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがこのターンに得たライフの点数に等しい。

トランプル

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、あなたはあなたの墓地から発芽背のトラッジを唱えてもよい。

- 《発芽背のトラッジ》の能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、あなたがそれ以前に3点のライフを失い、4点のライフを得ていたとする。《発芽背のトラッジ》のコストは $\{3\}\{G\}\{G\}$ 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・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《発芽背のトラッジ》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、《発芽背のトラッジ》のマナ総量は常に9である。
- このコストの減少で減らすことができるのは、その呪文の総コストの中の不特定マナのみである。それによって、《発芽背のトラッジ》を唱えるためのコストが $\{G\}\{G\}$ を下回ることはない。
- あなたの墓地から《発芽背のトラッジ》を唱えるために、あなたはコストを支払わなければならない。
- 最後の能力を誘発させるためには、終了ステップが始まる以前に、あなたがライフを得ている必要がある。

#### 《花咲く泥獣》

$\{4\}\{G\}$

クリーチャー — ビースト

3 / 3

花咲く泥獣が攻撃するたび、あなたは2点のライフを得る。その後、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはトランプルを得て $+X/+X$ の修整を受ける。Xはあなたがこのターンに得たライフの点数に等しい。

- この能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を数える。たとえば、それ以前にターン中にあなたが2点のライフを失い、3点のライフを得たなら、あなたは《花咲く泥獣》からもう2点のライフを得て、あなたがコントロールしているクリーチャーは $+5/+5$ の修整を受ける。

#### 《フラクタルの装具》

$\{X\}\{2\}\{G\}$

アーティファクト — 装備品

フラクタルの装具が戦場に出たとき、緑であり青である0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その上に $+1/+1$ カウンターX個を置き、フラクタルの装具をそれにつける。装備しているクリーチャーが攻撃するたび、その上に置かれている $+1/+1$ カウンターの個数を2倍にする。

装備 $\{2\}$

- パーマネントの上に置かれている $+1/+1$ カウンターの数を2倍にするとは、その上にすでに置かれている $+1/+1$ カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関する他のカードは、この効果にも関係する。
- 《フラクタルの装具》を唱えることなく戦闘に出すか、Xの値として0を選んだなら、あなたが生成するトークンは0/0になる。何か他のものがそのタフネスが増やさないかぎり、あなたが他の処理を行えるようになるよりも先に、そのトークンは戦場に出て、死亡する。

#### 《フラクタルの花、エシックス》

$\{4\}\{G\}\{U\}$

伝説のクリーチャー — フラクタル

4 / 4

飛行

あなたの各ターンの間、あなたが最初にトークン1つ以上を生成するなら、あなたは「代わりにフラクタルの花、エシックスでないクリーチャー1体を選び、そのクリーチャーのコピーである同じ数のトークンを生成する。」を選んでよい。

- この効果は、トークンが戦場に出る方法を変更するような他の一切のものよりも先に適用される。
- この効果はすべてのトークンに適用される。クリーチャー・トークンのみではない。たとえば、宝物・トークン1つを生成することを、選ばれたクリーチャーのコピーを生成することに置き換えることができる。
- あなたが伝説のクリーチャーを選んだなら、そのコピーも伝説になる。これによりあなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしているなら、それらのうち1つを除くすべてを墓地に置かなければならない。
- 置換効果を適用しないことを選んだなら、あなたの次のターンまでそれを再び適用することを選ぶことはできない。
- あなたのターンに1つ以上のトークンを生成し、その後《フラクタルの花、エシックス》があなたのコントロール下になるなら、その置換効果は、そのターンの残りの間にあなたが生成するトークンに適用されない。あなたの次のターンまで待つ必要がある。

#### 《炎の踊り手、リオーニャ》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、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体を対象とする。そのコピーであるトークンX体を生成する。Xはこのターンにあなたが唱えた、インスタントやソーサリーである呪文の数に1を足した値に等しい。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを追放する。

- この誘発型能力は、それが解決する前に唱えられたインスタントとソーサリーを全て数える。あなたがこの能力に対応してインスタント・呪文を唱えたなら、その呪文も数える。
- トークンはそのクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（そのクリーチャーがトークンであったり、別の何かをコピーしていたりする場合を除く。その場合については後述）。それらはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうかをコピーしない。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。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《炎の踊り手、リオーニャ》によって生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとなって戦場に出る。
- 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、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

#### 《本質の脈動》

{3}{B}

ソーサリー

あなたは2点のライフを得る。ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-X/-Xの修整を受ける。Xはあなたがこのターンに得たライフの点数に等しい。

- この能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮に入れずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、それ以前にターン中にあなたが3点のライフを失い、3点のライフを得たなら、あなたは《本質の脈動》からもう2点のライフを得て、対象としたクリーチャーは-5/-5の修整を受ける。

#### 《墨盾》

{3}{W}{B}

インスタント

このターン、あなたが受けるすべての戦闘ダメージを軽減する。これにより軽減されたダメージの点数に等しい数の、飛行を持ち白であり黒である 2/1 の墨獣・クリーチャー・トークンを生成する。

- 複数のダメージ軽減効果があなたに与えられる戦闘ダメージに適用されるなら、あなたがそれらの軽減効果が適用される順番を選ぶ。

《魅力的な契約》

{4}

アーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手はそれぞれ宝物・トークン1つを生成してもよい。あなたは、それを行った対戦相手の人数に等しい数の宝物・トークンを生成する。

- 各対戦相手はターン順にそれぞれ宝物・トークンを生成するかどうかを選ぶ。各対戦相手は、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態である。それらの宝物・トークンはすべて同時に生成される。その後、あなたはあなたの宝物・トークンをすべて同時に生成する。

《料理長、ギョーム》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — トロール・邪術師

5/3

トランプル

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがこのターンにあなたのコントロール下で戦場に出した、トークンでないクリーチャーの数に等しい数の食物・トークンを生成する。

{1}, 食物1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。それをタップする。

- 《料理長、ギョーム》の2つ目の能力は、それらのクリーチャーの一部（あるいは全部）がすでに戦場になかったりあなたのコントロール下になかったり、すでにクリーチャーでなかったり、すでにあなたのコントロール下になかったりしているものも含め、このターンにあなたのコントロール下で戦場に出たトークンでないクリーチャーすべてを数える。
- 2つ目の能力は、それが戦場に出たターンに、《料理長、ギョーム》自身も数に入れる。
- 最後の能力は、そのクリーチャーがすでにタップ状態であっても起動できる。

《霊園の庭師、イエドラ》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

5/5

これ以外で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、あなたはそれをオーナーのコントロール下で裏向きに戦場に戻してもよい。それは森・土地である。（それは他のタイプや能力を持たない。）

- 裏向きのカードは名前や色を持たない。そのタイプは土地のみであり、サブタイプは森のみであり、その能力は「{T}：{G}を加える。」のみである。
- 裏向きのカードが変異を持つなら、その変異コストを支払って表向きにすることができる。
- これらの森が表向きになったなら、それを森にしていた効果は終了する。その表向きのパーマネントは再びその印刷された名前、タイプ行、マナ・コスト、能力などを持つ。

---

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ストリクスヘイヴン、カルドハイム、ゼンディカー、エルドレインの王権、テロス、イコリア、およびイニストラードを覆う影は、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2021 Wizards.