

# 『時のらせんリマスター』リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、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 2020 年 12 月 7 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、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新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の各章では、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

『時のらせんリマスター』セットは、その公式発売日からリミテッドの認定イベントで使用することができる。その発売日とは、2021 年 3 月 19 日（金）である。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の構築戦で使用可能である。つまり、これらのパック群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。特に、これらのカードの多くは、スタンダード、パイオニアのフォーマットでは使用できない。

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。

Locator.Wizards.com を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

### 再録メカニズム

『時のらせんリマスター』セットでは、キーワード能力、キーワード処理、能力語、さらに名前を持たないメカニズムが、合わせて 40 種類以上再録されている。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。ただし、一部のルールには初めて登場したときから変更されているものがある。

この章では、最も目にするメカニズムと特に複雑なメカニズムと親しみのないメカニズムについて注釈する。

#### 再録キーワード：待機（たいき）

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

《遍歴のカゲロウ獣》  
{6}{U}

## クリーチャー — イリュージョン

4 / 4

飛行

待機4 — {1}{U}（このカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{1}{U}を支払い、時間カウンター4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個が取り除かれたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。）

《睡蓮の花》

アーティファクト

待機3 — {0}（あなたはあなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、{0}を支払い、時間カウンターを3個置いた状態でこれを追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。）

{T}, 睡蓮の花を生け贅に捧げる：好きな色1色のマナ3点を加える。

- 待機は三つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数（ハイフンの前にある数）の時間カウンターを持つカードを、待機コスト（ハイフンの後にある数）を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれることによってあなたがそのカードを唱える誘発型能力である。これによりあなたがクリーチャーを唱えたなら、それはあなたがそのクリーチャーのコントロールを失うまで、（または、稀な場合だが、スタック上にある間にそのクリーチャー・呪文のコントロールを失うまで）それは速攻を得る。
- 一部の待機を持つカードにはマナ・コストを持たないものがある。これらのカードは通常通りに唱えることができない。たとえば、待機状態にすることでマナ・コストを支払わずに代用コストで唱えなければならない。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、あなたがそれを唱えられるタイミングに修正する何らかの効果（たとえば瞬速など）、それを唱えられなくする他の効果（《翻弄する魔道士》の能力によるものなど）のすべてを考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうか、またそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によって追放するカードは表向きに追放する。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- その呪文が対象を取るなら、その対象は、呪文が追放されたときではなく、最終的に唱えられたときに選ばれる。
- 何らかの効果「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に時間カウンターが1つ以上置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれたとき、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。それが対象を取るカードで、適正な対象がどうしても対象としたくないものであったとしても、あなたはそうしなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。

- あなたが適正な対象がないなどの理由でカードを唱えられないなら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」（待機などで）カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- コストを支払うためにマナ能力を起動することが強制されることはないので、（《スレイベンの守護者、サリア》などからの）唱えるために必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払うためにマナ能力を起動しないことを選んで、その結果、待機状態のカードを唱えることに失敗し、追放したままにすることができる。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文の点数で見たマナ・コストは、そのコストが支払われていなくてもそのマナ・コストによって決まる。
- 待機によって唱えたクリーチャーは、速攻を持って戦場に出る。それは、他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得るまで速攻を持つことになる。（または、希に、他のプレイヤーがそのクリーチャー・呪文のコントロールを得ることがある。この場合には、そのクリーチャーは速攻を持った状態で戦場に出ることはない。）

## 再録キーワード：変異（へんい）

あなたがカードを待機させると全員があなたが何を企んでいるかを知っているが、あなたが変異を持つカードを裏向きで唱えた場合は、誰もあなたの企んでいることがわからない。

《激浪のこそ泥》

{1}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ならず者

1/1

激浪のこそ泥がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

変異{U}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

- あなたは変異能力により、{3}を支払ってカードを裏向きに唱えることができる。またあなたが優先権を持っているときならいつでも、変異コストを支払って、あなたの裏向きのパーマネントを表向きにすることができる。
- 裏向きの呪文にはマナ・コストがなく、その点数で見たマナ・コストは0である。裏向きに呪文を唱えるときには、それを裏向きにスタックに置くので、他のプレイヤーはそのカードが何であるかわからない。その後、{3}を支払う。これは代替コストである。
- そのクリーチャー・呪文は2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。その結果のクリーチャーは2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。それらはそれぞれ無色であり、点数で見たマナ・コストは0である。呪文やクリーチャーに適用するその他の効果は、それが持っていない特性やそれが持っている特性を与えることができる。
- あなたはいつでも、自分がコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントを見ることができる。効果によって見るように指示があるか見ることを許されないかぎり、あなたは自分がコントロールしていない裏向きの呪文やパーマネントを見ることはできない。
- あなたは自分に優先権があるときならいつでも、その変異コストを公開してそのコストを支払うことで、裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。これは特別な処理である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。これにより表向きにできるのは裏向きのパーマネントのみである。裏向きの呪文を表向きにすることはできない。
- 裏向きのクリーチャーが能力を失ったなら、それが表向きになるとそれは変異も（変異コストも）持たなくなるので、それを表向きにすることはできない。

- パーマネントは、それがオモテ向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントをオモテ向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きになったクリーチャーはカード名を持たず、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。他の裏向きのクリーチャーとも同じ名前を持ってはいない。
- オモテ向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントを対象としていた呪文や能力、またそのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。
- パーマネントをオモテ向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- 裏向きの呪文がスタックを離れて戦場以外のいずれかの領域に置かれた場合（打ち消された場合など）には、あなたはそれを公開しなければならない。同様に、裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合も、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたはあなたがコントロールしていた裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- それぞれの裏向きの呪文やパーマネントは、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は常に明確でなければならない。これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。

## 再録キーワード：フラッシュバック

フラッシュバックはカードに二度目の影響を与えるチャンスを与える再録メカニズムである。

《絞殺の煤》

{2}{B}

インスタント

タフネスが3以下のクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

フラッシュバック{5}{R}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

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

## 再録キーワード：シャドー

シャドーを持つクリーチャーは、現実のすぐ裏側に潜伏しているため、通常のクリーチャーをブロックできず、通常のクリーチャーにブロックされることはない。これらのクリーチャーはお互いのみをブロックでき、お互いのみブロックされる。

《コー追われの物あさり》

{1}{U}

クリーチャー — コー・ならず者

1/1

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

コー追われの物あさが対戦相手1人にダメージを与えるたび、カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。

- クリーチャーがブロックされた後は、そのクリーチャーはブロックされたままであり、シャドーを得るか失うかするか、ブロック・クリーチャーがシャドーを得るか失うかしたとしても、戦闘ダメージを与えたり受けたりする。
- 例えばシャドーや飛行など、攻撃クリーチャーが複数の回避能力を持っているなら、クリーチャーがそれらの適切な回避能力の条件を満たしているときのみそれをブロックすることができる。
- 同一のクリーチャーにシャドーが複数あっても意味はない。

## 再録キーワード：刹那（せつな）

マジックは通常、処理と対応をするゲームである。しかし、刹那キーワードはあなたの対戦相手はあなたの呪文に対応をする余裕を与えない。

《突然のショック》

{1}{R}

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。）

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。突然のショックはそれに2点のダメージを与える。

- 刹那を持つカードがスタック上にある場合でも、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
- 刹那を持つ呪文がスタック上にある場合でも、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。
- 刹那は誘発型能力（《虚空の杯》の能力など）の誘発を妨げない。誘発を妨げる場合、そのコントローラーはそれをスタック上に置き、その対象を選ぶことができるなら、そうする。その能力は通常通り解決される。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタック上にある呪文や能力には影響しない。
- 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタック上にあるならその呪文を唱えることができない。
- 刹那を持つ呪文が解決した後に（または他の理由でスタックから離れた後に）、プレイヤーはスタック上にある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。

## 再録キーワード：マッドネス

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

## 《無謀なるワーム》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ワーム

4/4

トランプル

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

- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- 捨てられたマッドネスを持つカードは、墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つソーサリーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（マッドネス・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。マッドネスは後になって、再度それを唱える機会をあなたに与えることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合は、そのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていないことを認識する。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

## 再録キーワード：エコー

エコーは、パーマネントのコストを2回に分けて支払う能力である。

## 《ウークタビー・ドレイク》

{G}

クリーチャー — ドレイク

2/1

飛行、速攻

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

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

## 再録キーワード：側面攻撃（そくめんこうげき）

側面攻撃を持つ攻撃クリーチャーは側面攻撃を持たないブロック・クリーチャーを相手に、武術的に優位に立つことができる。

《ベナリアの騎兵》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

側面攻撃（側面攻撃を持たないクリーチャー1体がこのクリーチャーをブロックするたび、ターン終了時まで、そのブロック・クリーチャーは−1/−1の修整を受ける。）

- 攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーが側面攻撃を持つかどうかは、ブロック・クリーチャーが選ばれる際にのみ関係する。後になってブロックされた攻撃クリーチャーが側面攻撃を得るなら、その側面攻撃の能力は誘発しない。後になってブロック・クリーチャーが側面攻撃を得るなら、それはスタック上にある側面攻撃の解決を妨げたり−1/−1の効果を取り除いたりしない。
- 側面攻撃によってブロック・クリーチャーが死亡した場合、攻撃クリーチャーはブロックされたままである。そのクリーチャーがトランプルを持っていたり、他にもブロック・クリーチャーがあったりするのでないかぎり、それは戦闘ダメージを与えたり受けたりしない。
- クリーチャー1体に複数の側面攻撃戦があるなら、それぞれ別個に誘発する。

## 再録キーワード：探査（たんさ）

探査キーワードを利用すれば、墓地にあるカードを呪文の原動力にすることができる。

《宝船の巡航》

{7}{U}

ソーサリー

探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）  
カード3枚を引く。

- 探査が呪文のmana・コストや点数で見たmana・コストを変えることはない。たとえば、あなたが《宝船の巡航》を唱えるためにカードを3枚追放したとしても、その点数で見たmana・コストは8である。
- 追放したカードで支払うことができるのは、探査を持つ呪文のコストのうち不特定manaの部分のみである。探査を持つ呪文に必要な不特定manaの点数より多くの枚数のカードを追放することはできない。たとえば《宝船の巡航》を唱えるために、あなたの墓地から7枚を超えるカードを追放することはできない（ただし、何らかの効果によってそのコストが増加していれば別である）。
- 探査は代替コストではないので、（フラッシュバックのような）代替コストとともに使用できる。また、不特定manaを含む追加コストの支払いにも使用できる。

## 再録キーワード：消失（しょうしつ）

消失はパーマネントが戦場に残る期間を限定する能力である。その後、それは…消失してしまうのである。

《カルシダーム》

{2}{W}{W}

クリーチャー — ビースト

5/5

被覆（このクリーチャーは呪文や能力の対象にならない。）

消失4（このクリーチャーは、時間カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。あなたのアップキープの開始時に、これの上から時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これを生け贄に捧げる。）

- 消失は3つの能力を表すキーワードである。「消失[N]」は、「このパーマネントは、時間カウンターがN個置かれた状態で戦場に出る。」と「あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントの上に時間カウンターが置かれている場合、これの上から時間カウンターを1個取り除く。」と「このカードから最後の時間カウンターが取り除かれたとき、それを生け贄に捧げる。」を意味する。
- 消失を持つパーマネントの上から最後の時間カウンターを取り除き、生け贄に捧げる能力が打ち消されたなら、そのパーマネントは、その上に時間カウンターが置かれていない状態で永続的に戦場に残る。そのパーマネントの上に時間カウンターが置かれていないかぎり、消失の2つの誘発型能力のどちらも再び誘発することはない。
- 既に戦場に出ていて時間カウンターが置かれていないパーマネントが消失を持つパーマネントのコピーになったなら、それは永続的に戦場に残る（後になって何らかの理由でその上に時間カウンターが置かれなにかぎり）。その上に1個以上の時間カウンターが置かれているパーマネントが消失を持つパーマネントのコピーになったなら、それは通常通りに消失する。消失を持つパーマネントのコピーとしてパーマネントが戦場に出たとき、その上に適切な数の時間カウンターが置かれた状態で戦場に出て、それは通常通りに消失する。

## 再録キーワード：再生（さいせい）

そう簡単には諦めないクリーチャーもいる。再生はクリーチャー（または、稀な場合だが、クリーチャーでないパーマネント）を破壊から救うキーワード処理である。

《湿布スリヴァー》

{2}{W}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

すべてのスリヴァーは「{2}, {T}：スリヴァー1体を対象とする。それを再生する。」を持つ。（そのスリヴァーが次に破壊されるなら、代わりに、それをタップし、戦闘から取り除き、それが負っているすべてのダメージを回復する。）

- あなたがパーマネントを再生するとは、あなたが後で使用するために「盾」の置換効果を生成することである。この効果は「このターン、次に[そのパーマネント]が破壊されるなら、代わりに、それが負っているダメージをすべて取り除き、それをタップする。それが攻撃またはブロックしているなら、それを戦闘から取り除く。」を意味する。
- パーマネントの常在型能力によって、破壊される代わりに、それを再生するなら、ターン中にそれを1つ使ったとしても、それは単に常に再生の「盾」を持っているということである。
- パーマネントは、それがすでにタップ状態であっても再生できる。
- パーマネントを再生することは、それを戦場から離れさせることでも戦場に出すことでもない。クリーチャーが死亡したときや戦場に出たときに誘発する能力は、クリーチャーを再生したときには誘発しない。
- パーマネントは、「破壊」という単語を使う効果によって破壊される。クリーチャーは、致死ダメージを負うことによっても破壊される。パーマネントを生け贄に捧げることは破壊ではない。クリーチャーのタフネスが0になることも破壊ではない。

- 1つのパーマネントが同時に2つの方法で破壊されるなら、1つの再生の盾によって両方から保護される。たとえば、接死を持つクリーチャーがクリーチャーにそのタフネス以上のダメージを与えた場合に起こり得る。

## 再録キーワード：土地渡り（とちわたり）

土地渡りを持つクリーチャーは防御プレイヤーの前に置かれている適切な土地タイプを探し、そのタイプがそこにある場合、それはブロックされない。

《真珠三叉矛の達人》

{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク

2/2

あなたがコントロールしている、他のすべてのマーフォーク・クリーチャーは、+1/+1の修整を受け島渡りを持つ。（防御プレイヤーが島をコントロールしているかぎり、それらはブロックされない。）

- 土地渡りは特殊タイプや土地のサブタイプとの組み合わせで書かれている（「島渡り」や「基本でない土地渡り」など）。
- ブロックした後では、土地渡りの能力を得たとしても、そのクリーチャーがブロックされていない状態になったり、そのブロック・クリーチャーが戦闘から除外されたりはしない。
- クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

## 再録キーワード：バイバック

呪文を1回や2回唱えるだけじゃ物足りない。バイバックを持つ呪文は、支払える限り何回でも繰り返して唱えることができる。

《反復》

{1}{R}{R}

インスタント

バイバック{3}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{3}を支払ってもよい。そうしたなら、これの解決に際し、このカードをあなたの手札に加える。）

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。

- 「バイバック[コスト]」は、「あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で[コスト]を支払ってもよい。」と「バイバックのコストが支払われたなら、この呪文をオーナーの墓地に置く代わりにそのプレイヤーの手札に加える。」を意味する。
- 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（バイバックのコストなどの）コストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。
- バイバックを持つ呪文が対象を取っていて、呪文の解決時まで各対象がそれぞれ不適正の対象になるなら、この呪文は解決されず、バイバックのコストが支払われていたとしてもそれはあなたの手札に戻らない。同様に、打ち消された呪文はあなたの手札に戻らない。
- 1つ以上の置換効果がバイバックを持つ呪文を置く場所を指定しようとしたなら、この呪文をコントロールしているプレイヤーがどちらの置換効果を先に適用するかを選ぶ。これは、他の置換効果を無効にする（《虚空の力線》などの）場合も、その効果が適用される（フラッシュバックを持つ呪文を唱えることによって生み出された置換効果などの場合もある）。

# 『時のらせんリマスター』カード別注釈

《贖いし者、フェザー》

{R}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

3/4

飛行

あなたが、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象としてインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、その解決に際しそのカードをあなたの墓地に置く代わりに追放する。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、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るクリーチャーを1体以上対象とするインスタントかソーサリーである呪文を唱え終わった時点で、《贖いし者、フェザー》が依然として戦場にあるなら、その能力が誘発する。呪文を追放する置換効果と、それをあなたの手札に戻す遅延誘発型能力は、両方とも、この時点以降に《贖いし者、フェザー》が戦場を離れたとしても効果がある。
- 呪文に、あなたがコントロールしているクリーチャーに加えてそれ以外の対象があっても構わない。
- あなたのクリーチャーを対象としてあなたが唱えたインスタントかソーサリーである呪文が何らかの理由により解決されなかった場合（他の呪文か能力がそれを打ち消した場合や、その解決時に対象が不適正になっていた場合など）には、それは追放されない。それを手札に戻すこともない。
- インスタントかソーサリーである呪文自身の指示が、それを追放したり他の領域に移動したりすることを示す場合には、それはもともと墓地へ移動せず、《贖いし者、フェザー》の効果によって追放されないの、あなたはそれを手札に戻さない。
- 他の置換効果によってインスタントかソーサリーである呪文を追放する場合（《戦慄衆の秘儀術師》やフラッシュバックのキーワードの効果による場合など）には、あなたは《贖いし者、フェザー》の置換効果を先に適用することを選んでよい。そうしたなら、《贖いし者、フェザー》の遅延誘発型能力によって、そのカードをあなたの手札に戻すことになる。
- あなたがオーナーでないインスタントかソーサリーである呪文を唱えたなら、それがあなたの墓地に置かれることはないの、《贖いし者、フェザー》の効果によってそれを追放することも、それをあなたの手札に戻すこともない。

《秋の際》

{1}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしている土地が4つ以下であるなら、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、あなたのライブラリーを切り直す。

サイクリング—土地1つを生け贄に捧げる。（土地1つを生け贄に捧げる、このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- 《秋の際》は解決時に、あなたが土地をいくつコントロールしているかを見る。あなたが5つ以上の土地をコントロールしているなら、その解決時に何も起こらない。

《悪性スリヴァー》

{G}

クリーチャー — スリヴァー

1/1

すべてのスリヴァー・クリーチャーは有毒1を持つ。（スリヴァー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは毒カウンター1個を得る。毒カウンター10個以上を持っているプレイヤーは、このゲームに敗北する。）

- スリヴァーが戦闘ダメージを与えたとき、有毒1により、そのプレイヤーは毒カウンター1個のみを得る。そのスリヴァーがどれだけのダメージを与えたかは関係ない。

- 有毒を持つパーマネントが戦場に出ていなかったとしても、毒カウンター10個以上を持つプレイヤーは、状況起因処理によってこのゲームに敗北する。
- クリーチャー1体に複数の有毒があるなら、それぞれ別個に誘発する。

#### 《アジャニの群れ仲間》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

2/2

あなたがライフを得るたび、アジャニの群れ仲間の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《アジャニの群れ仲間》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。それが《極楽の羽飾り》による1点のライフであっても、《菌類学者》による2点のライフであっても関係ない。
- 《アジャニの群れ仲間》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、これを救うのに間に合うタイミングで、これがこの能力によってカウンターを得ることはできない。
- 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、《アジャニの群れ仲間》の能力は2回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合など）には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「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、《アジャニの群れ仲間》の能力は1回のみ誘発する。

#### 《アスフォデルの灰色商人》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/4

アスフォデルの灰色商人が戦場に出たとき、すべての対戦相手はX点のライフを失う。Xはあなたの黒への信心に等しい。あなたはこれにより失われたライフに等しい点数のライフを得る。（あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数である。）

- あなたが得るライフの点数は失われたライフの総量であって、Xの値そのものではない。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル（{C}、{0}、{1}、{2}、{X}のようなもの）は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 《アスフォデルの灰色商人》の能力の解決時に、あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の黒のマナ・シンボルの数を数える。その時点でそれがまだ戦場にあるなら、《アスフォデルの灰色商人》の貢献もあなたの黒への信心の数に入れる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合には、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。

#### 《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

すべての対戦相手は、点数で見たマナ・コストが自分がコントロールしている土地の数より大きくクリーチャーでない呪文を唱えられない。

対戦相手が呪文を唱えるたび、それを唱えるためにマナが支払われていない場合、その呪文を打ち消す。

- プレイヤーは、《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》によって打ち消されると分かっている呪文を唱えてもよい。呪文を唱えたときに誘発する能力があれば誘発し、適切であれば解決される。唱えた呪文を考慮する効果があれば、適切であれば考慮される。
- (フラッシュバックや待機によってマナ・コストを支払わずに呪文唱える効果などの) 呪文を唱えるためのコストを変更したり置き換えたりする効果は呪文の点数で見たマナ・コストには影響しないので、《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》の1つ目の能力によってその呪文を唱えられないかどうかにも影響しない。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく呪文を唱える場合には、他の何らかのルールや効果によってマナを支払って唱えることが特に許可されていないかぎり、その呪文のマナ・コストを支払って唱えることを選ぶことはできない。ただし、その呪文にマナを必要とする追加コストがあるなら、それを支払うことで《アゾリウスの造反者、ラヴィニア》の最後の能力の誘発を妨げることができる。

#### 《厚皮のゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/1

あなたは、あなたがコントロールしているパーマネントのエコー・コストを支払うのではなく、{0}を支払ってもよい。

{R}：ターン終了時まで、厚皮のゴブリンはプロテクション（赤）を得る。

- あなたがコントロールしているパーマネントのエコー能力の解決時に、あなたは{0}を支払うか、そのエコー・コストを支払うか、支払わないことを選んでもよい。その後、そのパーマネントを生け贄に捧げる。これによりあなたは{0}を支払った場合、あなたがエコー・コストを支払ったかを見る効果の条件が満たされる。

#### 《嵐前線の乗り手》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

4/3

飛行

嵐前線の乗り手が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー2体をオーナーの手札に戻す。

嵐前線の乗り手や他のクリーチャー1体が戦場からあなたの手札に戻るたび、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《嵐前線の乗り手》の1つ目の誘発型能力の解決時に、あなたはそれ自身をオーナーの手札に戻してもよい。あなたが他のクリーチャー2体をコントロールしていなければ、あなたはそれに戻さなければならない。
- この1つ目の誘発型能力の解決時にあなたがクリーチャー1体のみをコントロールしているなら、あなたはそれをオーナーの手札に戻す。
- 《嵐前線の乗り手》の1つ目の誘発型能力はクリーチャーを対象としない。そのため、戻すクリーチャーを選んでからそれに戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- あなたの手札に戻される、あなたがオーナーであるトークンは、それは消滅する前に手札に加えられる。これにより《嵐前線の乗り手》の最後の能力が誘発する。
- 《嵐前線の乗り手》と他のクリーチャーがあなたの手札に同時に戻るなら、これの最後の能力はそれらそれぞれについて誘発する。

### 《嵐の精体》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

1/1

速攻

嵐の精体は、このターンに唱えられた、他の呪文1つにつき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《嵐の精体》が戦場に出る際にこのターンに唱える他の呪文の数を決定する。《嵐の精体》がスタック上にある間に唱えられた呪文も数に入れる。スタック上に直接生成された呪文のコピーは数に入れない。

### 《荒地》

基本土地

{T} : {C}を加える。

- 《荒地》は基本土地なので、構築フォーマットのデッキには《荒地》を好きなだけたくさん入れることができる。
- リミテッドのイベント（これには、シールドデッキとブースタードラフトが含まれる）では、《荒地》を自分のデッキに入れるためには、それが自分のカードプールに含まれていなければならない。他の基本土地を自由に追加できるのとは違い、《荒地》をカードプールに追加することはできない。
- 荒地は土地タイプではない。なんらかの理由で土地タイプ名を指定するときに、「荒地」を選ぶことはできない。

### 《硫黄の精霊》

{2}{R}

クリーチャー — エレメンタル

3/2

瞬速

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。）

すべての白のクリーチャーは+1/-1の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《硫黄の精霊》が戦場に出たなら、白のクリーチャー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。
- どのプレイヤーも、《硫黄の精霊》が戦場に出てから状況起因処理を行うまでの間に、処理を行うことはできない。

### 《怒りのもや》

{1}{R}

ソーサリー

バイバック{2}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{2}を支払ってもよい。そうしたなら、この解決に際し、このカードをあなたの手札に加える。）

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

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1つにつき1回コピーする。）

- 《怒りのもや》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、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは+1/+0の修整を受けない。
- あなたがこのターン中に《怒りのもや》を唱えるたび、そのストーム能力が誘発する。これの前にあなたが唱える各呪文はそれぞれ生成されるコピーの数を決定するために考慮されるが、これ以前に生成された呪文のコピーは考慮されない。

## 《イクスリッドの看守》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

2/1

すべての墓地にあるすべてのカードはすべての能力を失う。

- 能力を持つオブジェクトが戦場から墓地に置かれたときにその能力が誘発する場合、それは戦場から誘発するので、《イクスリッドの看守》の影響を受けない。
- 能力を持つオブジェクトが戦場以外の領域から墓地に置かれたときにその能力が誘発する場合（《クローサの大牙獣》や《ナルコメーバ》などの場合）、それは墓地から誘発する。《イクスリッドの看守》はそれらの能力の誘発を妨げる。これは、そのカードが戦場にあったとしても、カードが「いずれかの領域から」墓地に置かれたときに誘発する能力を含める。
- （《ダークスティールの巨像》の効果などの）置換効果によって、カードが墓地に置かれる代わりに別の場所に置かれることがある。これらの効果はそのカードが実際に墓地に置かれないことを意味するので、《イクスリッドの看守》はその能力には影響しない。
- 「[このカード]が戦場に出るに際し」適用される能力を持つカードや「[このカード]は（何らかの）カウンターが置かれた状態で戦場に出る」と記述されているカードがある。これらのカードは墓地にある間はこれらの能力を持たないが、そのカードが（《ゾンビ化》などで）墓地から戦場に出るに際して適用される。重要なのは、戦場に出ているときにこれらのカードはその能力を持つということである。
- 多相を持つカードが墓地にあるなら、それは依然としてクリーチャー・タイプをすべて持つ。
- 墓地にあるカードが、そのパワーかタフネスに含まれている\*を定義する能力を持っている場合、その\*は0である。たとえば、あなたが《イクスリッドの看守》をコントロールしている間は、墓地に置かれている《タルモゴイフ》は0/1のクリーチャー・カードである。
- 呪文や能力が、呪文を墓地から唱えることを可能にした場合にも、その呪文を唱える最初の手順はそれをスタックへ移動することである。その呪文の追加コストと代用コストが適用される。ただし、カード自身の（フラッシュバックなどの）能力によりあなたがあなたの墓地からそれを唱えることができるなら、《イクスリッドの看守》はその能力を妨げる。

## 《石覆い》

{2}{W}

クリーチャー — ガーゴイル

3/2

瞬速

飛行

石覆いが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

石覆いが戦場に出たとき、墓地からカード1枚を対象とする。それを追放する。

- 《石覆い》の1つ目の誘発型能力の解決時に、あなたはそれ自身をオーナーの手札に戻してもよい。あなたが他のクリーチャーをコントロールしていなければ、あなたはそれを戻さなければならない。
- 《石覆い》の1つ目の誘発型能力はクリーチャーを対象としない。これにより、戻すクリーチャーを選んでからそれを戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

## 《石角の高官》

{3}{W}

クリーチャー — サイ・兵士

1/4

石角の高官が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、次の自分の戦闘フェイズを飛ばす。

- 《石角の高官》が2体以上戦場に出て、それらの能力が同じ対戦相手を対象とするなら、対戦相手はその数に等しい数の戦闘フェイズを（必要なら複数のターンをかけて）飛ばす。戦闘フェイズを1回飛ばすだけではすべての効果は満たされない。
- 戦闘フェイズが開始した後は、飛ばすことはできない。《石角の高官》が戦闘中に戦場に出て、対戦相手のターンが誘発型能力の対象として選ばれたとしても、それはその戦闘には影響しない。

#### 《一瞬の瞬き》

{1}{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。

フラッシュバック{3}{U}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。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。装備品は、はずれて戦場に残る。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。

#### 《稲妻の斧》

{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枚を捨てるか{5}を支払う。

クリーチャー1体を対象とする。稲妻の斧はそれに5点のダメージを与える。

- 《稲妻の斧》の点数で見たマナ・コストは1である。どちらの追加コストを支払ったとしても関係ない。

#### 《稲妻の謎》

{3}{R}{R}

インスタント

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。占術3を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。稲妻の謎はそのパーマネントやプレイヤーに、その公開したカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

- 選んだ対象が《稲妻の謎》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。あなたは占術3を行わず、カードを公開しない。
- プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

#### 《卑しめる裁き》

{1}{W}

インスタント

攻撃かブロックしているクリーチャー1体を対象とする。占術3を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。卑しめる裁きはそのクリーチャーにその公開したカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

- 《卑しめる裁き》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは占術3を行わず、カードを公開しない。
- ブロック・クリーチャーを破壊しても、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。それらのクリーチャーは（トランプルを持っていないかぎり）防御プレイヤーまたはプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与えない。

#### 《内にいる獣》

{2}{G}

## インスタント

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緑の3/3のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《内にいる獣》の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのプレイヤーもビースト・トークンを生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーはビースト・トークンを生成する。

## 《うつろう突然変異》

{2}{U}

## インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あなたのライブラリーの一番上のカードから、土地でないカードが公開されるまで公開していく。ターン終了時まで、そのクリーチャーは+X/-Xの修整を受ける。Xは公開されたカードの点数で見たマナ・コストに等しい。これにより公開されたすべてのカードを、あなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- あなたは、カードを公開し、そのクリーチャーは+X/-Xの修整を受けるということを、《うつろう突然変異》の解決中にすべて行う。これら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。

## 《虚ろな者》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4/4

この呪文を唱えるためのコストは、あなたがこのターンにサイクリングしたか捨てたカード1枚につき{2}少なくなる。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

- あなたがサイクリングしたカードや捨てたカードが墓地に置かれていなかったとしても、《虚ろな者》のコストは減る。
- 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（《虚ろな者》などによる）コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。
- 1ターン中にあなたがカード3枚を捨てたら、《虚ろな者》を唱えるためのコストは{0}である。{1}では止まることはなく、マナ・コストが負の値になることはない。
- 《虚ろな者》の1つ目の能力は、あなたにカードを捨てる許可を与えるわけではない。カードを捨てる指示があるか捨てることを許す（サイクリング能力などの）他の効果が必要になる。

## 《ウルザの工廠》

土地 — ウルザの

{T}：{C}を加える。

{7}, {T}：無色の2/2の組立作業員・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。

- ウルザのは土地のサブタイプであり、ルール上の特定の意味はない。他の効果が参照することがある。

## 《永遠溢れの杯》

{0}

アーティファクト

多重キッカー{2}

永遠溢れの杯は、これがキッカーされた1回につき1個の蓄積カウンターが置かれた状態で戦場に出

る。

{T}：永遠溢れの杯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。

- 《永遠溢れの杯》は、望むなら一切キッカーせずに唱えることもできる。しかし、《永遠溢れの杯》の上に蓄積カウンターが無ければ、最後の能力を起動してもマナを生み出さない。

《永遠の証人》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/1

永遠の証人が戦場に出たとき、あなたの墓地からカード1枚を対象とする。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。

- 解決中の呪文が《永遠の証人》を戦場に出すなら、その解決時にそれがあなたの墓地に置かれる場合、《永遠の証人》の能力はそのカードを対象とすることができる。

《永劫の年代史家》

{3}{U}{U}

クリーチャー — アバター

\*/\*

永劫の年代史家のパワーとタフネスは、それぞれあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

待機X—{X}{3}{U}Xは0にできない。

永劫の年代史家が追放されている間にこれの上から時間カウンター1個が取り除かれるたび、カード1枚を引く。

- 《永劫の年代史家》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《永劫の年代史家》から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、その誘発型能力と待機「このカードをプレイする」の両方の誘発型能力が誘発する。それらは望む順番でスタックに置くことができる。
- 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なので、そのターン中にクリーチャー・カードがあなたの手札を離れたなら、《永劫の年代史家》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。

《エイヴンの思考検閲者》

{2}{W}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

2/1

瞬速

飛行

対戦相手がライブラリーからカードを探すなら、代わりにそのプレイヤーはそのライブラリーの一番上のカード4枚の中から探す。

- 「探す」は通常通りに機能することを除き、探している対戦相手はそのライブラリーの一番上のカード4枚しか見ることができない。そのライブラリーの他のカードを決して見ることができない。何らかの理由でそれが特定できるとしても、ライブラリーの一番上のカード4枚に入っていないカードは探すことができない。
- プレイヤーがライブラリーを探したかどうかを見るか、ライブラリーを探してもよいという効果に関しては、ライブラリーの一番上のカード4枚を探すことはそのライブラリーを探すこととして扱う。
- 効果によって「探す」という単語を1度だけ使うのに対戦相手が複数枚のカードを探すことができる場合、一番上のカード4枚は探している間もずっと同じままである。カード1枚を見つけたとしても、5枚目のカードが探すことに含まれたりはしない。
- 探し終えたら、そのライブラリー全体を切り直す。

《猿術》

{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。それは再生できない。そのコントローラーは緑の3/3の類人猿・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《猿術》を解決する時まで、対象の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。どのプレイヤーも類人猿・トークンを生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーは類人猿・トークンを生成する。

《猿人の指導霊》

{2}{R}

クリーチャー — 類人猿・スピリット

2/2

あなたの手札から猿人の指導霊を追放する：{R}を加える。

- 呪文や能力のコストにクリーチャー1体を手札に戻してマナを支払うことも含まれるなら、あなたはそれを手札に戻した後で《猿人の指導霊》のマナ能力を起動することはできない。なぜなら、マナ能力はあなたがコストを支払う前に起動しなければならないのである。

《黄金牙、タシグル》

{5}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

4/5

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

{2}{g/u}{g/u}：カード2枚を切削する。その後、あなたの墓地から対戦相手1人が選んだ、土地でないカード1枚をあなたの手札に戻す。

- 《黄金牙、タシグル》の最後の能力はカードやプレイヤーを対象としない。あなたが対戦相手を選び、そのプレイヤーが土地でないカードを選ぶのは、あなたがカード2枚を切削した後のみである。
- 選ばれた対戦相手は、切削したカードのうち1枚のみでなく、あなたの墓地にあるどのカードでも選べる。

《応じ返し》

{1}{U}

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、あなたの手札から青のカード1枚を追放してもよい。

クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 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（《応じ返し》などの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。

《覆われた奇異》

{3}{U}

クリーチャー — イリュージョン

2/3

待機4—{1}{U}（このカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{1}{U}を支払い、時間カウンター4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個が取り除かれたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。）

覆われた奇異が追放されている間にこれの上から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、このターン、すべてのクリーチャーはブロックされない。

- 《覆われた奇異》はオブジェクトの特性を変更しないので、これの最後の能力は、能力の解決時に戦場になかったクリーチャーに適用する。

#### 《汚損破》

{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしていないアーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

超過{4}{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、あなたがコントロールしていてクリーチャーでないすべてのアーティファクトは0/0のアーティファクト・クリーチャーになる。これによりクリーチャーになった各アーティファクトの上にそれぞれ+1/+1カウンター4個を置く。）

- 《汚損破》の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色についてのプロテクション（赤）を持つアーティファクトにも影響を与えることがある。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（超過コストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選べない。

#### 《オラズカの拱門》

土地

昇殿（あなたがパーマネントを10個以上コントロールしているなら、このゲームの間、あなたは都市の承認を得る。）

{T}：{C}を加える。

{5}, {T}：カードを1枚引く。この能力はあなたが都市の承認を持っているときにのみ起動できる。

- あなたが都市の承認を得た後では、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを持ち続ける。あなたが自分のパーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても持ち続ける。都市の承認それ自身はパーマネントではなく、それを取り除くような効果は存在しない。それは単にあなたが持っている目印である。
- あなたがパーマネント10個をコントロールしていても、あなたが昇殿を持つパーマネントをコントロールしておらず、昇殿を持つ呪文の解決もしなければ、あなたは都市の承認を得ない。たとえば、あなたがパーマネント10個をコントロールしていて、2個のコントロールを失い、その後に《オラズカの拱門》をプレイした場合、あなたは都市の承認を持たない。
- あなたの10個目のパーマネントが戦場に出て、その直後にパーマネントが1つ戦場を離れた場合（「レジェンド・ルール」によって取り除かれた場合や、戦場に出たパーマネントがタフネスが0のクリーチャーだった場合など）にも、それが戦場を離れる前に、あなたは都市の承認を得る。
- 昇殿は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、解決するとあなたが10個目のパーマネントになる呪文に対応することはできるが、あなたが10個目のパーマネントを得た後で都市の承認を得ることに対応することはできない。つまり、《オラズカの拱門》を含めてあなたがプレイする土地があなたの10個目のパーマネントであれば、どのプレイヤーもあなたが都市の承認を得る前に対応することはできない。

#### 《オークの連続砲撃》

{1}{R}{R}

インスタント

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。オークの連続砲撃はそれに2点、あなたに3点のダメージを与える。  
カード1枚を引く。

- 選んだ対象が《オークの連続砲撃》の解決時まで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が、3点のダメージも受けない。

#### 《顔なしの貪り食い》

{2}{B}

クリーチャー — ナイトメア・ホラー

2/1

シャドー（このクリーチャーは、シャドーを持つクリーチャーのみブロックでき、シャドーを持つクリーチャーによってのみブロックされる。）

顔なしの貪り食いが戦場に出たとき、シャドーを持つ、他のクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

顔なしの貪り食いが戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 1つ目の能力が解決される前に《顔なしの貪り食い》が戦場を離れたなら、最後の能力が誘発する。この能力は解決時に何もしない。その後1つ目の能力が解決され、対象のクリーチャーは永続的に追放されることになる。
- 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。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。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- シャドーを持つ他のクリーチャーが戦場にいないときに、《顔なしの貪り食い》3体が別のタイミングで戦場に出ると、無限ループが生じる。いずれかのプレイヤーがループを終わらせないかぎり、そのゲームは引き分けになる。

#### 《鏡の精体》

{2}{W}

クリーチャー — 多相の戦士

1/1

多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）

{X}：ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーの基本のパワーとタフネスはX/Xになるとともにそれらはすべてのクリーチャー・タイプを得る。

- 多相はすべての領域で適用される。戦場のみではない。
- 《鏡の精体》の能力は、クリーチャー1体の基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。クリーチャー1体のパワーとタフネスを増やしたり減らしたりする既存の効果やカウンターは、そのクリーチャーに新たに設定されたパワーとタフネスに引き続き適用する。

#### 《鏡割りのキキジキ》

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

伝説のクリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

速攻

{T}：あなたがコントロールしていて伝説でないクリーチャー1体を対象とする。速攻を持つことを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- トークンはコピー元のクリーチャー・カードに書かれていることをそのままコピーするが（コピーが他のタイプに加えて速攻を持つことを除く）、それ以外のことはコピーしない（クリーチ

ャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く)。それはクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが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。特に、対象としたクリーチャーが通常はクリーチャーではないなら、そのコピーはクリーチャーにはならない。

- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピーされたクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンは対象のクリーチャーのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それは単にクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- コピー元のクリーチャーが他の何かのコピーでないトークンであるなら、そのコピーは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャー・カードが持つ「[[このパーマネント]が戦場に出るに際し]」あるいは「[[このパーマネント]は～の状態です戦場に出る]」能力も機能する。
- 他のクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、このトークンのコピーとして戦場に出た場合、そのクリーチャーは元のトークンがコピーしているクリーチャー・カードをコピーする。そしてそれは速攻を持つ。ただし、その新しいコピーを、あなたは次の終了ステップの開始時に生け贄に捧げなくてもよい。
- 《鏡割りのキキジキ》が（《倍增の季節》がもたらすような）置換効果によって複数のトークンを生み出す場合、あなたはそれらをすべて生け贄に捧げる。

#### 《数の力》

{1}{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、それはトランブルを得て+X/+Xの修整を受ける。Xは攻撃クリーチャーの総数に等しい。

- Xの値は《数の力》の解決時に決定する。そのターン、後になって攻撃クリーチャーの総数が変化しても、その値は変化しない。

#### 《神々の憤怒》

{1}{R}{R}

ソーサリー

神々の憤怒は各クリーチャーにそれぞれ3点のダメージを与える。このターン、これによりダメージを受けたクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《神々の憤怒》のダメージによって致死ダメージを受けなければ、クリーチャーは追放されないというわけではない。クリーチャーが《神々の憤怒》によってダメージを与えられた後、そのターン中に何らかの理由により死亡するなら、理由を問わず、代わりに追放される。

#### 《監視スリヴァー》

{3}{W}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

すべてのスリヴァー・クリーチャーは+0/+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、《監視スリヴァー》が戦場を離れたなら、そのターン中に他のスリヴァー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。

#### 《カヴェーの上等王》

{3}{G}

クリーチャー — カヴェー

3/3

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

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

カヴァーの上等王がキッカーされていたなら、これは+1/+1カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。

- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや（《カヴァーの上等王》のキッカー・コストなどの）追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用され、キッカー・コストによるコストを含め、総コストを支払うことができる。召集は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。

#### 《機械仕掛けのハイドラ》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ハイドラ

0/0

機械仕掛けのハイドラは、+1/+1カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。

機械仕掛けのハイドラが攻撃するかブロックするたび、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。これの上から+1/+1カウンター1個を取り除く。そうしたなら、機械仕掛けのハイドラはそれに1点のダメージを与える。

{T}：機械仕掛けのハイドラの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《機械仕掛けのハイドラ》がその誘発型能力がスタック上にある間に戦場に出たなら、それの上から+1/+1カウンターを取り除かないので、それはダメージを与えない。
- 《機械仕掛けのハイドラ》の誘発型能力の解決時まで、選ばれた対象が不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたは《機械仕掛けのハイドラ》の上からカウンター1個を取り除かない。

#### 《吸血鬼の呪詛術士》

{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・シャーマン

2/1

先制攻撃

吸血鬼の呪詛術士を生け贄に捧げる：パーマナント1つを対象とする。それの上からすべてのカウンターを取り除く。

- 《吸血鬼の呪詛術士》の能力は戦場以外のあらゆる領域に置かれている（待機状態のカードなどの）パーマナントカードを対象とすることはできない。

#### 《救済の天使》

{6}{W}{W}

クリーチャー — 天使

5/5

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

飛行

救済の天使が戦場に出たとき、望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーを対象とし、合計5点分をあなたの望むように割り振る。このターン、次にそれらが受けるその割り振った点数分のダメージを軽減する。

- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- あなたは軽減効果を、《救済の天使》の誘発型能力がスタックに置かれる際に分割する。解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも1つの軽減の「盾」をを割り振らなければならない。5つを超える対象を選び、いくつかの対象に割り振るということはできない。
- 《救済の天使》の能力の一部の対象が不適正になっていたなら、依然として元の軽減の分割を適用するが、不適正な対象に生成されるはずの効果は生成されない。
- 複数の発生源が、装備しているクリーチャーに同時にダメージを与えるなら、その対象かその対象のコントローラーが各「盾」につきそれぞれがどの発生源のダメージを軽減するかを選ぶ。
- プレイヤーやパーマメントが受けるダメージを複数の置換効果が適用するなら、そのプレイヤーかそのパーマメントのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。ダメージの発生源のコントローラーではない。

#### 《吸収するウェルク》

{4}{U}{U}

クリーチャー — イリュージョン

1/1

瞬速

飛行

吸収するウェルクが戦場に出たとき、呪文1つを対象とする。それを打ち消す。吸収するウェルクの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。

- 対象とした呪文が《吸収するウェルク》の能力の解決時に不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。あなたは《吸収するウェルク》の上にカウンターを置かない。対象が適正だが呪文が打ち消されない場合、《吸収するウェルク》の上にカウンターを置く。
- 《吸収するウェルク》の上にカウンターを置けない場合でも、《吸収するウェルク》の能力は対象とする呪文を打ち消す（例えば、その能力の解決より先に《吸収するウェルク》が戦場を離れた場合）。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。

#### 《宮殿の看守》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

宮殿の看守が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

宮殿の看守が戦場に出たとき、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。それを追放する。対戦相手1人が統治者になるまでそれを追放する。

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。効果によってあるプレイヤーが統治者になると、それ以降はずっと、そのゲームにはちょうど1人の統治者が存在することになる。
- 統治者になると、2つの暗黙の誘発型能力が付与される。それは、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。」と「クリーチャー1体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーが統治者になる。」である。
- 《宮殿の看守》の2つ目の能力の解決時にあなたが統治者でないなら、そのクリーチャーは次にあなたの対戦相手であるプレイヤーが新しい統治者になるまで追放される。対戦相手が統治者であるからといって即座にそのクリーチャーに戻るわけではない。
- 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、はずれて戦場に残る。追放されるクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場に戻らない。
- 《宮殿の看守》が戦場を離れても、追放されたクリーチャーは戻らない。ゲームはそのまま進行し、次に対戦相手が統治者になるときを待つ。
- 追放されたカードが戦場に戻るためには、それをコントロールしていた対戦相手と統治者になった対戦相手が同じである必要はない。どの対戦相手が統治者になっても、そのカードは戦場に戻る。
- 多人数ゲームで統治者がゲームから除外された場合、その直後にターンを進行するプレイヤーが統治者になる。ターンを進行しているプレイヤーがゲームから除外された場合、代わりにターン順で次のプレイヤーが統治者になる。

#### 《休眠スリヴァー》

{2}{G}{U}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

すべてのスリヴァー・クリーチャーは防衛を持つ。

すべてのスリヴァーは「このパーマネントが戦場に出たとき、カード1枚を引く。」を持つ。

- 《休眠スリヴァー》が自身に与える最後の能力は、それが戦場に出たときに誘発する。
- 戦場に出る《休眠スリヴァー》のコントローラーはカード1枚を引く。必ずしも《休眠スリヴァー》のコントローラーではない。

#### 《きらめく願い》

{G}{W}

ソーサリー

あなたは「ゲームの外部からあなたがオーナーである多色のカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。きらめく願いを追放する。

- カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

#### 《均衡の復元》

ソーサリー

待機 6—{W}

各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしている土地を、コントロールしている土地が最も少ないプレイヤーがコントロールしている数に等しい数選び、その後その残りを生け贄に捧げる。各プレイヤーはそれぞれ同様にクリーチャーを生け贄に捧げ、それぞれ同様にカードを捨てる。

- 《均衡の復元》の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、適切な数の土地を選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行われた選択を知っていることになる。その後、選ばれなかった土地がすべて同時に生け贄に捧げられる。その後、再び現在のターンを進行しているプレイヤーから始まり、各プレイヤーはそれぞれコントロールしている適切な数のクリーチャーを選ぶ。その後、すべての選択が行

われた後に他のクリーチャーを生け贄に捧げる。最後に、プレイヤーは同じターン順に手札のカードを公開することなく選び、残ったカードを捨てる。

- この手順の途中に誘発する何らかの能力は《均衡の復元》の能力の解決が終わるまでスタックに置けない。
- 生け贄に捧げられたクリーチャーの何らかの能力が土地を生け贄に捧げることによってそれを変更したり誘発したりすることがあるが、カードが捨てられることによってそれを変更したり誘発したりすることはない。生け贄に捧げられた土地の能力がクリーチャーを生け贄に捧げるかカードを捨てることによってそれを変更したり誘発したりすることはない。

#### 《筋力スリヴァー》

{1}{W}

クリーチャー — スリヴァー

1/1

すべてのスリヴァー・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《筋力スリヴァー》が戦場を離れたなら、そのターン中にスリヴァー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。

#### 《菌類スリヴァー》

{3}{G}

クリーチャー — ファンガス・スリヴァー

2/2

すべてのスリヴァー・クリーチャーは「このクリーチャーがダメージを受けるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。(カウンターを得るには、ダメージを受けた後でそれが戦場に残っている必要がある。)

- 複数の発生源がスリヴァーにダメージを与えて、そのスリヴァーはダメージで死亡しないなら、それは素晴らしい努力をもってしても、+1/+1カウンター1個のみを得る。

#### 《逆説的な結果》

{3}{U}

インスタント

あなたがコントロールしていて土地でもトークンでもない望む数のパーマネントを対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。これによりあなたの手札に戻されたカードの枚数と同じ枚数のカードを引く。

- 対象としたパーマネントの中に、あなたがコントロールしているがあなたがオーナーではないものがあれば、それらは引くカードの枚数には含めない。
- これにより合体パーマネントか合同パーマネントがあなたの手札に戻るなら、あなたはカードである各部分につきカード1枚を引く。

#### 《ギャサンの略奪者》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/3

暴勇 — あなたの手札にカードが無いかぎり、ギャサンの略奪者は+2/+2の修整を受ける。

変異 — カード1枚を捨てる。(あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。)

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にクリーチャー・カードがあなたの手札に加えられたなら、あなたの手札にカードがない間に《ギャサンの略奪者》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《クァーサルの群れ魔道士》

{G}{W}

クリーチャー — 猫・ウィザード

2/2

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

{1}, クァーサルの群れ魔道士を生け贄に捧げる：アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。

- 攻撃クリーチャーとしてちょうど1体のクリーチャーを指定したなら、あなたがコントロールしている各パーマネントの賛美能力が（その攻撃クリーチャーが賛美能力を持つなら、それ自体の賛美能力も）誘発する。
- 賛美能力が誘発するためには、ちょうど1体のクリーチャーで攻撃をする必要がある。たとえば、あなたがプレイヤー1人をクリーチャー1体で攻撃し、プレインズウォーカー1体をクリーチャーもう1体で攻撃した場合や、2体のクリーチャーで攻撃して、そのうち1体が戦闘から取り除かれた場合には、賛美能力は誘発しない。
- 何らかの効果により、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることがある。そのクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されていないので、賛美能力に関係しない。それによって賛美能力が誘発することはない。（ちょうど1体の攻撃クリーチャーが指定されていて）すでに賛美能力が誘発していたなら、攻撃クリーチャーが複数になったとしても、賛美能力は通常通り解決される。

《空位の玉座の印章》

{3}{W}{W}

エンチャント

あなたがエンチャント・呪文を唱えるたび、飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決されるが、それはその呪文の対象を選び終えた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《空位の玉座の印章》がまだ戦場にないので、《空位の玉座の印章》を唱えたとしても自身の能力は誘発しない。

《雲の鍵》

{3}

アーティファクト

雲の鍵が戦場に出るに際し、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、ソーサリーのうち1つを選ぶ。

あなたがその選ばれたタイプの呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- コストの減少は、あなたが唱える、その選ばれたタイプの呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《雲の鍵》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。

《雲撒き》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー・スペルシェイパー

1/1

飛行

{U}, {T}, カード1枚を捨てる：「雲のスプライト」という名前の青の1/1のフェアリー・クリーチャー・トークン1体を生成する。それは飛行と「雲のスプライトは飛行を持つクリーチャーのみをブロックできる。」を持つ。

- 《雲のスプライト》のカードとは異なり、このトークンはマナ・コストがない。これの点数で見たマナ・コストは0である。

《クルフィックスの狩猟者》

{1}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント — ケンタウルス

2/4

あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイする。

あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしてもよい。

土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは1点のライフを得る。

- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わったとしても、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを公開しない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたなら、あなたはその土地を戦場に出すことを修正する何らかの（《ヴェズーヴァ》などの）置換効果を処理するまで次のカードを見ることができない。
- ライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイしている間に、あなたがカードを複数引くなら、カードを1枚引くごとにカードを公開する。ライブラリーの一番上に一度に複数のカードを置くなら、新たな一番上のカードのみを公開する。
- 《クルフィックスの狩猟者》はあなたが土地をプレイできるタイミングを変えるものではない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみである。
- ライブラリーの一番上から土地をプレイすることは、そのターンの土地プレイの数に入れる。あなたのターンの間に土地を1つプレイした後では、他の（《迷える探求者、梓》などの）効果によって可能とならないかぎり、ライブラリーの一番上から追加の土地をプレイすることはできない。

《黒焦げ鳴らし》

{2}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

-1/3

二段攻撃

{R}：ターン終了時まで、黒焦げ鳴らしは+1/+0の修整を受ける。

- 《黒焦げ鳴らし》のパワーが通常は負の値なので、それが少なくとも+2/+0の修整を受けないかぎりダメージを与えることができない。それが負の値のダメージを与えることはない。

《軽蔑的な一撃》

{1}{U}

インスタント

点数で見たマナ・コストが4以上の呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。

《結核》

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

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは、そのパワーにそのタフネスを足した値に等しい点数のライフを失う。

待機5—{1}{B}（このカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{1}{B}を支払い、時間カウンター

5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。）

- 《結核》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どのプレイヤーもライフを失わない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーはライフを失う。
- クリーチャーのパワーが負の値なら、あなたは依然としてそのパワーとタフネスを足して失ったライフの点数を決定する。その総量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。たとえば、《結核》が $-1/3$ のクリーチャーを破壊したなら、2点のライフが失われる。《結核》が $-4/-3$ のクリーチャーを破壊したなら、ライフは失われない。

#### 《血清スリヴァー》

{4}{W}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

すべてのスリヴァー・クリーチャーは吸収1を持つ。（発生源1つがスリヴァー1体にダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。）

- 複数の発生源が、スリヴァーに同時にダメージを与えるなら、各発生源からのダメージをそれぞれ1点軽減する。
- クリーチャーが受けるダメージを複数の置換効果が適用するなら、そのプレイヤーかそのパーマネントのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。ダメージの発生源のコントローラーではない。

#### 《獣に囁く者》

{2}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/3

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

#### 《ケルドの後継者、ラーダ》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

2/2

ケルドの後継者、ラーダが攻撃するたび、あなたは{R}{R}を加えてもよい。

{T} : {G}を加える。

- 《ケルドの後継者、ラーダ》の誘発型能力はマナ能力ではない。なぜなら、それは他のマナ能力から誘発しないからである。それはスタックに置かれ、打ち消すこともできる。
- あなたが《ケルドの後継者、ラーダ》の能力によって生み出されたマナをブロック・クリーチャーが指定される前に消費しないなら、そのマナを失う。

#### 《研究室の偏執狂》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

あなたのライブラリーにカードがないときにあなたがカードを引くなら、代わりにあなたはこのゲームに勝利する。

- 何らかの理由によりあなたがゲームに勝利できない場合（このターンに対戦相手が《天使の嗜み》を唱えた場合など）でも、あなたは、空のライブラリーからカードを引こうとしたという理由でゲームに敗北することはない。その場合もカードを引くことは置換されるからである。

- 2人以上のプレイヤーがそれぞれ《研究室の偏執狂》をコントロールしていて、各プレイヤーがそれぞれカードを何枚か引くように指示されたなら、まず現在のターンを進行しているプレイヤーがその枚数のカードを引く。これにより、そのプレイヤーが代わりにゲームに勝利するなら、そのゲームはただちに終了する。ゲームがまだ終わっていないなら、他の各プレイヤーはターン順にこの手順を繰り返す。

#### 《幻影のワーム》

{4}{G}{G}

クリーチャー — ワーム・スピリット

2/0

幻影のワームは、+1/+1カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。

幻影のワームがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減する。幻影のワームの上から+1/+1カウンター1個を取り除く。

- 《幻影のワーム》に複数の発生源から同時にダメージが与えられた場合（戦闘時に複数のクリーチャーにブロックされた場合など）、それらのダメージをすべて軽減し、あなたはそれの上からカウンターを1個のみ取り除く。
- 《幻影のワーム》に軽減できないダメージが与えられたなら、ダメージは与えられるが、あなたは依然としてカウンターを1個取り除く。
- 何らかの効果が《幻影のワーム》のタフネス大きくなり、それが+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に残っているなら、あなたは+1/+1カウンターを取り除くことはできないが、《幻影のワーム》の能力は依然としてそれに与えられるすべてのダメージをすべて軽減する。

#### 《原初の嵐、エターリ》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

6/6

原初の嵐、エターリが攻撃するたび、各プレイヤーのライブラリーの一番上にあるカードをそれぞれ追放する。その後あなたは、それらのカードの中から望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- それらの追放されたカードのうちいずれかを唱えるなら、それは誘発型能力の解決の一部として唱える。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。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。それらの呪文は、ブロック・クリーチャーを指定する前に解決される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、カードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 追放されたカードのマナ・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。
- 追放されているカードを2枚以上唱えるなら、あなたはそれらを唱える順番を選ぶ。これにより唱えた呪文は、これによりそれより後に唱える呪文の対象になることができる。しかし、これにより唱えたパーマネント・呪文は、あなたがそれらの呪文をすべて唱え終わるまで解決されないの、そのパーマネントをこれにより唱える呪文の対象とすることはできない。たとえば、あなたが《双つ術》と《稲妻の一撃》を追放したなら、先に《稲妻の一撃》を唱え、その後それを対象として《双つ術》を唱えることができる。しかし、あなたがクリーチャー・カードとオーラ・カードを追放したなら、そのクリーチャーを対象としてそのオーラを唱えることはできない。
- 土地・カードや、他の唱えなかったカードは追放領域に残る。唱えなかったカードを後のターンに唱えることはできない。《原初の嵐、エターリ》がまた攻撃しても唱えることはできない。
- 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶので、これにより唱えたクリーチャーは、たとえ速攻を持っていても《原初の嵐、エターリ》が攻撃したその同じ戦闘で攻撃することはできない。

- 多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《原初の嵐、エターリ》の能力によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。

#### 《原初のプラズマ》

{3}{U}

クリーチャー — エレメンタル・多相の戦士

\*/\*

原初のプラズマが戦場に出るに際し、これは、3/3のクリーチャーか飛行を持つ2/2のクリーチャーか防衛を持つ1/6のクリーチャーのうちあなたが選んだ1つになる。

- それが戦場にはない間は、《原初のプラズマ》は0/0のクリーチャー・カードである。それは飛行や防衛を持っていない。
- 戦場にあるオブジェクトが《原初のプラズマ》のコピーになるなら、「戦場に出るに際し」の置換効果を用いて決定した内容をコピーする。
- オブジェクトが《原初のプラズマ》のコピーとして戦場に出たなら、「戦場に出るに際し」の置換効果を用いて決定した内容をコピーするが、そのパワーとタフネスはそのコピー自身の「戦場に出るに際し」の置換効果を用いて決定する。たとえば、あなたはこれにより飛行を持つ3/3のクリーチャーか飛行と防衛を持つクリーチャーを得る可能性がある。

#### 《高位の秘儀術師、イス》

{5}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/5

警戒

{T}：攻撃クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。このターン、それが受けたり与えたりするすべての戦闘ダメージを軽減する。

待機4 — {W}{U}

- 《高位の秘儀術師、イス》の能力はアンタップ状態の攻撃クリーチャーを対象とすることができる。依然として、それはこのターン、そのクリーチャーに与えられる戦闘ダメージとそのクリーチャーが与えるダメージをすべて軽減する。
- そのクリーチャーは戦闘から取り除かれるわけではない。単にダメージが軽減されるのみである。戦闘フェイズが終了するまで、それは攻撃クリーチャーである。
- 戦闘ダメージ・ステップや戦闘終了ステップの間に、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーを対象として《高位の秘儀術師、イス》の能力を起動することができる。それはアンタップするが、すでに受けたダメージは無かったことにはならない。

#### 《虚空の杯》

{X}{X}

アーティファクト

虚空の杯は、蓄積カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

プレイヤーが、点数で見たマナ・コストが虚空の杯の上に置かれている蓄積カウンターの個数に等しい呪文を唱えるたび、その呪文を打ち消す。

- {X}{X}というマナ・コストはXの2倍の点数のマナを支払うことを意味する。たとえば、Xの値を3にするなら、あなたは《虚空の杯》を唱えるために{6}を支払う。
- 《虚空の杯》の上に置かれている蓄積カウンターの数は、呪文を唱える際にのみ関係する。呪文を唱え終わった後に《虚空の杯》の上に置かれている蓄積カウンターの数が変わっても、この能力が誘発するかその呪文を打ち消すかどうかは変わらない。
- 《虚空の杯》の上に置かれている蓄積カウンターの数が0であるなら、それは点数で見たマナ・コストが0である各呪文を打ち消す。これには、変異の代替コストで唱えた裏向きのクリーチャー・呪文も含まれる。

- 呪文を唱え終わった時点で《虚空の杯》が戦場にあった場合にのみ、この能力が誘発する。呪文を唱えるためのコストとして《虚空の杯》を生け贄に捧げた場合には、この能力は誘発しない。ただし、この能力が誘発した後にこれが戦場を離れた場合は、この能力は依然としてその呪文を打ち消す。

### 《虚空の力線》

{2}{B}{B}

エンチャント

虚空の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

カードがいずれかの領域から対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- プレイヤーすべてがマリガンを行った後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。
- あなたが《虚空の力線》をコントロールしている間に、あなたの対戦相手がカード1枚を捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、(《虚ろな者》や捨てたカードのマッドネス能力などの) カードを捨てたかどうかを見る能力は依然として機能する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力は、追放領域にあるそのカードを参照できる。
- 《虚空の力線》が戦場にある間、対戦相手がコントロールしているトークンでないクリーチャーは死亡しない。それらは代わりに追放される。それらのクリーチャーが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。
- 《虚空の力線》が戦場にある間も、トークンは死亡する。

### 《弧状の刃》

{3}{R}{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。弧状の刃はそれに2点のダメージを与える。弧状の刃を時間カウンター3個が置かれた状態で追放する。

待機3—{2}{R} (このカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{2}{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。)

- 選んだ対象が《弧状の刃》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、あなたは時間カウンターを置いた状態で追放しない。
- あなたが《弧状の刃》を唱えるたび、それは解決時に再び待機状態になりあなたはそれを3ターン後にもう一度唱えることができる。

### 《コロンドールのマンガラ》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

{T}：パーマネント1つを対象とする。コロンドールのマンガラとそれを追放する。

- 《暴君潰し、マンガラ》の能力の解決時まで、対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたは《コロンドールのマンガラ》を追放しない。
- 《コロンドールのマンガラ》が、能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されたままである。《コロンドールのマンガラ》は、それがあある領域から追放されることはない。

### 《根絶》

{B}

インスタント

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

墓地から基本土地・カードでないカード1枚を対象とする。そのオーナーの墓地と手札とライブラリーから、そのカードと同じ名前を持つすべてのカードを探し、追放する。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

- 呪文を唱える最初の手順は、それがある領域から移動することなので、《根絶》はフラッシュバックを持つ呪文を、そのコントローラーが唱えると宣言した後で、それを妨げるのに使用することはできない。
- あなたはそれのオーナーの手札とライブラリーから、そのカードと同じ名前を持つカードを探して追放しなくてもよいが、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。

#### 《コー追われの物あさり》

{1}{U}

クリーチャー — コー・ならず者

1/1

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

コー追われの物あさが対戦相手1人にダメージを与えるたび、カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。

- カードを1枚引き、カード1枚を捨てるということは、すべて《コー追われの物あさり》の能力の解決中に行う。これら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。

#### 《コーの先導》

{2}{W}

クリーチャー — コー・レベル・騎士

2/2

側面攻撃（側面攻撃を持たないクリーチャー1体がこのクリーチャーをブロックするたび、ターン終了時まで、そのブロック・クリーチャーは-1/-1の修整を受ける。）

{0}：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。このターン、コーの先導が受ける次の1点のダメージは、代わりにそれが受ける。

- 《コーの先導》の起動型能力の解決時に、そのターン中に複数の発生源が同時に《コーの先導》にダメージを与える場合（《コーの先導》が複数のクリーチャーにブロックされる場合など）、あなたがどの発生源の1点のダメージが移し替えられるかを選ぶ。そのターン中に《コーの先導》の能力が2回以上解決されたなら、あなたは各移し替える効果にそれぞれ異なる発生源を選んでよい。
- 対象に与えたダメージは元のダメージの発生源によって与えられる。《コーの先導》ではない。
- 対象としたクリーチャーが、《コーの先導》がダメージを受ける前に、その起動型能力の解決後に戦場を離れたなら、そのダメージは《コーの先導》から移し替えられない。対象がクリーチャー（またはプレインズウォーカー）でなかったりしても同様である。

#### 《コーの葬送歌》

{2}{B}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、他のクリーチャー1体を対象とする。このターン、あなたが選んだ発生源1つからその前者が受けるすべてのダメージは、代わりにその後者が受ける。

- あなたは《コーの葬送歌》を唱えるに際し、クリーチャー2体を対象とするが、その解決時に発生源を選ぶ。

- 2体目の対象としたクリーチャーに与えたダメージは元のダメージの発生源によって与えられる。《コーの葬送歌》ではない。
- 2体目の対象としたクリーチャーがダメージを与えられる時点で戦場を離れる場合、そのダメージは元の受け手から移し替えられない。2体目の対象としたクリーチャーがクリーチャー（またはプレインズウォーカー）でなかったりしても同様である。

#### 《コーリスの子》

{W}

クリーチャー — 人間・レベル・クレリック

1/1

コーリスの子を生け贄に捧げる：あなたはこのターンに失ったライフの点数に等しい点数のライフを得る。（ダメージによりライフは失われる。）

- あなたのライフ総量が0以下になったなら、《コーリスの子》の能力を発動する前にあなたはゲームに敗北する。
- あなたが得るライフはあなたが失ったライフの総量に基づいている。ターン開始時からのライフ総量の差に等しい点数ではない。たとえば、この能力を発動する前にあなたが5点のライフを失って3点のライフを得ていたなら、その能力によってあなたは5点のライフを得る。2点を得るのではない。

#### 《極上の炎技》

{1}{R}{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。極上の炎技はそれに4点のダメージを与える。

魔巧 — あなたの墓地にインスタントやソーサリーであるカード2枚以上があるなら、この呪文は打ち消されない。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《極上の炎技》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で魔巧の能力が適用された場合、《極上の炎技》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- 呪文はその解決が終わるまでオーナーの墓地に置かれないので、《極上の炎技》の魔巧の能力にそれ自身は数えない。

#### 《極楽の羽飾り》

{4}

アーティファクト

極楽の羽飾りが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

プレイヤーがその選ばれた色の呪文を唱えるたび、あなたは1点のライフを得てもよい。

{T}：その選ばれた色のマナ1点を加える。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 何らかの理由により《極楽の羽飾り》の色が選ばれていない場合、その2つ目の能力は誘発せず、最後の能力はマナを生み出さない。前者は無色の呪文が唱えられたときに誘発せず、後者は無色のマナを生み出さない。

#### 《ゴブリンの技師》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・工匠

1/2

ゴブリンの技師が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーからアーティファクト・カード1枚を探し、あなたの墓地に置く。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

{R}, {T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる：あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3以下のアーティファクト・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 起動型能力の対象を選ぶ方が、その（「アーティファクト1つを生け贄に捧げる」などの）コストを支払うよりも先なので、《ゴブリンの技師》の2つ目の能力は、そのコストとして生け贄に捧げるアーティファクトを対象とすることはできない。
- プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

#### 《ゴルゴンの世捨て》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ゴルゴン

2/4

ゴルゴンの世捨てが黒でないクリーチャー1体をブロックするか黒でないクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、戦闘終了時に、そのクリーチャーを破壊する。

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

- 《ゴルゴンの世捨て》の能力は黒でないクリーチャー1体をブロックするか黒でないクリーチャー1体にブロックされた状態になったときに誘発し、戦闘終了ステップにそのクリーチャーを破壊する遅延誘発型能力を生成する。《ゴルゴンの世捨て》がその前に死亡するか、何らかの理由でそのクリーチャーが黒になったとしても、これはそのクリーチャーを破壊する。

#### 《砂丘乗りの無法者》

{B}{B}

クリーチャー — 人間・レベル・ならず者

1/1

プロテクション（緑）

各終了ステップの開始時に、このターンに砂丘乗りの無法者が対戦相手にダメージを与えていた場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《砂丘乗りの無法者》の誘発型能力は、2つ目以降のダメージを与えられた対戦相手の人数に関係なく、各ターンにつきそれに+1/+1カウンターを最大1個与える。
- 《砂丘乗りの無法者》が、後になってそのターンの終了ステップより先にゲームから退場した対戦相手にダメージを与えた場合、その能力はそれに+1/+1カウンターを最大1個与える。

#### 《策略の龍、アルカデス》

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

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

3/5

飛行、警戒

防衛を持つクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、カード1枚を引く。

あなたがコントロールしていて防衛を持つすべてのクリーチャーは、防衛を持たないかのように攻撃でき、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

- 《策略の龍、アルカデス》の最後の能力によって、クリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《狂気の一咬み》によって防衛を持つクリーチャーが自身のタフネスに等しいダメージを与えるわけではない。
- 《策略の龍、アルカデス》が、防衛を持つクリーチャーが攻撃した後で戦場を離れた場合、そのクリーチャーは攻撃クリーチャーであり続けるが、パワーに等しい点数のダメージを与えることになる。

#### 《叫び大口》

{4}{B}

クリーチャー — エレメンタル

3/2

畏怖（このクリーチャーは、アーティファクトでも黒でもないクリーチャーによってはブロックされない。）

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

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

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先に《叫び大口》自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、《叫び大口》を生け贄に捧げる前というタイミングで、あなたは呪文を唱えることができる。

《差し戻し》

{1}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。その呪文がこれにより打ち消されたなら、それをそのプレイヤーの墓地に置く代わりにオーナーの手札に加える。

カード1枚を引く。

- 《差し戻し》は打ち消されない呪文を対象とすることができる。その呪文は打ち消されたりオーナーの手札に戻されることはないが、あなたはカード1枚を引く。

《サファイア・エリクストッター》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・スカウト

2/2

サファイア・エリクストッターを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それがあなたの墓地に置かれたとき、そのカードを戦場に戻す。

- 《サファイア・エリクストッター》はそれ自身の能力の対象になれる。この場合、その能力はその対象が不適正であったために解決されないため、《サファイア・エリクストッター》は戦場に戻されないが、クリーチャーが死亡したときや死亡したかどうかを参照する能力はそれが死亡したことを見る。
- 《サファイア・エリクストッター》の効果は1回のみ機能する。対象にしたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡しても、それがもう一度戻ることはない。

《殺戮の契約》

{0}

インスタント

黒でないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

あなたの次のアップキープの開始時に、{2}{B}を支払う。そうしないなら、あなたはこのゲームに敗北する。

- 《殺戮の契約》が打ち消されたか他の理由で（対象が不適正となったなどの理由で）解決されないなら、あなたの次のアップキープの開始時にゲームの敗北を脅す遅延誘発型能力は誘発しない。
- 《殺戮の契約》が適正な対象で解決されたがその対象が破壊されなかった場合（それが破壊不能を持つか再生した場合など）は、あなたの次のアップキープの開始時に遅延誘発型能力は依然として誘発し、あなたはコストを支払わなければゲームに敗北する。

《サングロファージ》

{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ

3/3

あなたのアップキープの開始時に、あなたが2点のライフを支払わないかぎり、サングロファージをタップする。

- あなたは2点のライフを支払うかどうかは、誘発型能力の解決時に選ぶ。《サングロファージ》がすでにタップ状態であっても、あなたは2点のライフを支払うことができる。(ただし、どうしても《サングロファージ》がアンタップ状態になることはない。)

《ザルファーの魔道士、テフェリー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

瞬速

あなたがオーナーであり戦場にはいないすべてのクリーチャー・カードは瞬速を持つ。

各対戦相手はそれぞれ、自分がソーサリーを唱えられるときにのみ呪文を唱えられる。

- あなたが《ザルファーの魔道士、テフェリー》をコントロールしている間に、あなたは手札にあるクリーチャー・カードを、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも待機を使って追放してもよい。
- 待機させることは特別な処理であるが、刹那はあなたがそれを唱えることを妨げるので、あなたが《ザルファーの魔道士、テフェリー》をコントロールしている間に、スタック上にある呪文が刹那を持つなら、あなたはクリーチャー・カードを待機状態にすることはできない。
- 《ザルファーの魔道士、テフェリー》の最後の能力はつまり、対戦相手が呪文を唱えるには、その対戦相手のターンであり、メイン・フェイズ中であり、スタックが空でなければならぬ。ルールや効果によってソーサリーを他のタイミングで唱えることが可能だとしても同様である。
- 呪文や能力によって、対戦相手が、その効果の一部として呪文を唱えられる(例えば、待機や反復)なら、解決中の能力が依然としてスタック上にあるので、その対戦相手はその呪文を唱えられない。その呪文がインスタントだとしても同様である。
- 何らかの効果によって対戦相手1人が、インスタントを唱えられるときならいつでも呪文を唱えられる場合(対戦相手も《時を解す者、テフェリー》をコントロールしている場合など)であっても、《時を解す者、テフェリー》の最後の能力による制限が、その許諾よりも優先する。

《思案》

{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枚を見て、その後それらを望む順番で戻す。あなたはあなたのライブラリーを切り直してもよい。

カード1枚を引く。

- あなたがライブラリーを切り直すなら、それはあなたが見てライブラリーの一番上に戻したカード3枚も含める。

《潮の虚ろの漕ぎ手》

{W}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ゾンビ

2/2

潮の虚ろの漕ぎ手が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード1枚を選ぶ。そのカードを追放する。

潮の虚ろの漕ぎ手が戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーの手札に戻す。

- 1つ目の能力が解決される前に《潮の虚ろの漕ぎ手》が戦場を離れたなら、2つ目の能力が誘発する。この能力は解決時に何もしない。その後1つ目の能力が解決され、選ばれたカードは永続的に追放されることになる。

《塩水の精霊》

{4}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル

5/4

変異{5}{U}{U}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

塩水の精霊が表向きになったとき、各対戦相手はそれぞれ自分の次のアンタップ・ステップを飛ばす。

- 「次の」アンタップ・ステップを飛ばす効果は累積する。プレイヤーが《塩水の精霊》を2体同じターンに表向きにしたなら、そのプレイヤーの対戦相手はそれぞれ、次の2回のアンタップ・ステップを飛ばす。
- 何らかの効果があるコントローラーの次のアンタップ・ステップに何かがあるアンタップしないと記載されているなら、その効果は飛ばしていない次のアンタップ・ステップに適用する。

《士気溢れる徴集兵》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

3/3

速攻

士気溢れる徴集兵が戦場に出たとき、パーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのパーマネントをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- この誘発型能力は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのパーマネントでも対象とすることができる。

《死者の王、ドラルヌ》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ウィザード

3/3

死者の王、ドラルヌがダメージを受けるなら、代わりにその点数に等しい数のパーマネントを生け贄に捧げる。

{T}：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。ターン終了時まで、それはフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。（あなたはあなたの墓地からそのカードをそのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、それを追放する。）

- 《死者の王、ドラルヌ》を、その置換効果を適用するために生け贄に捧げるパーマネントのうちの1つとしてもよい。
- 《死者の王、ドラルヌ》があなたのコントロールしているパーマネントの数よりも多くのダメージを受けるなら、代わりにあなたがコントロールしているパーマネントをすべて生け贄に捧げる。
- 生け贄に捧げられたパーマネントのうち1つが《死者の王、ドラルヌ》と同時にダメージを与えたり受けたりするなら、それらは生け贄に捧げられると同時にダメージを与えたり受けたりする。生け贄に捧げられたパーマネントが持つ、そのダメージによって誘発する能力は誘発しないが、その他のパーマネントが持つ、そのダメージによって誘発する能力は誘発する。
- あなたがフラッシュバックを持つ呪文を唱えた場合、あなたは超過コストなどの代替コストを支払うことはできない。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。呪文に強制の追加コストがあるなら、そのフラッシュバックを持つ呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- 分割カードがフラッシュバックを得るなら、あなたは唱える半分のコストのみを支払う。

- 《死者の王、ドラルヌ》の能力によってマナ・コストのないカードがフラッシュバックを得るなら、それはフラッシュバック・コストを持たない。これにより、それを唱えることはできない。

### 《死せる生》

ソーサリー

待機 3 — {2}{B}{B}

各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地からすべてのクリーチャー・カードを追放し、その後自分がコントロールしているすべてのクリーチャーを生け贄に捧げ、その後これにより自分が追放したすべてのカードを戦場に出す。

- 《死せる生》の解決中に、まず各プレイヤーは墓地を同時に追放し、その後各プレイヤーは自分がコントロールしているすべてのクリーチャーを同時に生け贄に捧げ、最後に各プレイヤーは追放したカードを同時に戦場に出す。
- 「これにより自分が追放したすべてのカード」はこの効果のうち最初の部分で追放されたカードのみを参照する。（《虚空の力線》の効果などの）置換効果によって、生け贄に捧げられたクリーチャーが墓地に置かれる代わりに追放されるなら、それらのカードは戦場に戻らない。

### 《自然の要求》

{G}

インスタント

アーティファクト 1つかエンチャント 1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは 4 点のライフを得る。

- 対象としたアーティファクトやエンチャントが《自然の要求》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どのプレイヤーも 4 点のライフを得ない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーは 4 点のライフを得る。

### 《執拗なネズミ》

{1}{B}{B}

クリーチャー — ネズミ

2 / 2

執拗なネズミは、戦場にある他の「執拗なネズミ」という名前のクリーチャー 1 体につき +1/+1 の修整を受ける。

デッキには「執拗なネズミ」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《執拗なネズミ》が戦場を離れたなら、そのターン中に他の《執拗なネズミ》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。
- 《執拗なネズミ》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、『時のらせんリマスター』のリミテッドのイベントで、別途持参した《執拗なネズミ》をデッキに入れることはできない。

### 《死に微笑むもの、アリーシャ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3 / 2

先制攻撃

死に微笑むもの、アリーシャが攻撃するたび、あなたの墓地にあるパワーが 2 以下のクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。あなたは {w/b}{w/b} を支払ってもよい。そうしたなら、それをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に戻す。

- 《死に微笑むもの、アリーシャ》の誘発型能力の解決中に、ライフを複数回支払うことはできない。そうしてクリーチャー・カードを1枚以上戻すことはできない。
- 《死に微笑むもの、アリーシャ》の誘発型能力はあなたの墓地にあるカードのパワーのみを見る。戦場に出た後でそのクリーチャーのパワーが2以上なら、そのクリーチャーはタップ状態で攻撃している状態のままである。
- 戻したクリーチャーが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーは、あなたが選ぶ。攻撃先は《死に微笑むもの、アリーシャ》が攻撃しているのと同じプレイヤーまたはプレインズウォーカーでなくてもよい。
- 戻したクリーチャーは攻撃クリーチャーであるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
- その戻されたクリーチャーでは攻撃できないという効果（《プロパガンダ》の効果やそのクリーチャーが防衛を持っている場合など）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。戻されたクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることは妨げない。

#### 《死亡》

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。死亡はそれに2点のダメージを与える。

//

#### 《退場》

{2}{R}

インスタント

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。それをオーナーの手札に戻す。

- 分割カードを唱えるには、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分の唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が2つある。あなたは分割カードを、あなたが唱えている半分のみとしてスタックに置く。呪文がスタック上にある間は、そのカードのあなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 各分割カードは、単一のカード1枚である。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカードを1枚捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《死亡+退場》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前を2つ持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタック上にない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《死亡+退場》の点数で見たマナ・コストは4である。つまり、何らかの効果によってあなたが点数で見たマナ・コストが2以下のカードを探すことができる場合、あなたは《死亡+退場》を探すことができない。
- 何らかの効果によって特定の特性を持つカードを唱えることができる場合、あなたが唱える半分の特性のみを考慮する。たとえば、何らかの効果によってあなたの手札から点数で見たマナ・コストが2以下の呪文を唱えることができる場合、あなたは《死亡》を唱えることができるが《退場》を唱えることができない。
- 分割カードの半分である呪文をコピーするなら、そのコピーはそれと同じ半分のコピーする。たとえば、あなたが《死亡》をコピーするなら、そのコピーも《死亡》である。《退場》にはできない。

#### 《修復の天使》

{3}{W}

クリーチャー — 天使

3/4

瞬速

飛行

修復の天使が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて天使でないクリーチャー1体を対象とする。あなたは「それを追放する。その後、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。」を選んでよい。

- 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。
- 追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す効果では、あなたはそれをそれ以降永続的にコントロールする。あなたが一時的にクリーチャーのコントロールを得たなら、そのコントロールは以前のコントローラーに戻らない。多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されるなら、《修復の天使》の効果によってあなたがコントロールを得たクリーチャーは追放される。

《小悪疫》

{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、1点のライフを失い、カード1枚を捨て、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、土地1つを生け贄に捧げる。

- 《小悪疫》の解決時に、まず各プレイヤーは同時に1点のライフを失う。次に、各プレイヤーは手札のカードをそれぞれ1枚ずつ公開せずに選び、その後すべてのカードが同時に捨てられる。その後、現在のターンを進行しているプレイヤーからターン順に、自分よりも前の順番のプレイヤーの選択を知っている状態で、各プレイヤーはクリーチャー1体を選ぶ。すべてのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられ、最後に土地についてもこの手順を繰り返す。
- 《小悪疫》の解決中に誘発する何らかの能力は《小悪疫》の能力の解決が終わるまでスタックに置かれない。
- 生け贄に捧げられた土地の何らかの能力がクリーチャーを生け贄に捧げたりカードが捨てられることによってそれを変更したり誘発したりすることがある。生け贄に捧げられたクリーチャーの能力が土地を生け贄に捧げることによってそれを変更したり誘発したりすることはないが、カードが捨てられることによってそれを変更したり誘発したりすることがある。

《召喚士の契約》

{0}

インスタント

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、公開し、あなたの手札に加える。

その後、あなたのライブラリーを切り直す。

あなたの次のアップキープの開始時に、{2}{G}{G}を支払う。そうしないなら、あなたはこのゲームに敗北する。

- 《召喚士の契約》が打ち消されたなら、あなたの次のアップキープの開始時にゲームの敗北を脅す遅延誘発型能力は誘発しない。

《勝者の戦旗》

{5}

アーティファクト

勝者の戦旗が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプを持つすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがその選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- クリーチャー・タイプの選択は《勝者の戦旗》が戦場に出る際に行う。プレイヤーはこの選択に対応できない。ボーナスはただちに適用される。
- 《勝者の戦旗》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、クリーチャー・呪文が打ち消されたとしても解決される。
- クリーチャー・タイプを選ぶ場合は、「ファンガス」や「スリヴァー」のような存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「ファンガス・スリヴァー」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできない。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできない。また、「ジェイス」、「機体」、「宝物」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。
- ダメージはターンの終わりにダメージが取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《勝者の戦旗》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャー1体に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

#### 《白たてがみのライオン》

{1}{W}

クリーチャー — 猫

2/2

瞬速

白たてがみのライオンが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

- 《白たてがみのライオン》の誘発型能力の解決時に、あなたはそれ自身をオーナーの手札に戻してもよい。あなたが他のクリーチャーをコントロールしていなければ、あなたはそれを戻さなければならない。
- 《白たてがみのライオン》の能力はクリーチャーを対象としない。これにより、戻すクリーチャーを選んでからそれを戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

#### 《進化の飛躍》

{1}{G}

エンチャント

{G}, クリーチャーを1体生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上から、クリーチャー・カードが公開されるまでカードを公開する。そ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。

- クリーチャー・カードが公開されなかったなら、あなたは自分のライブラリーのカードをすべて公開したあと、それらを自分のライブラリーに無作為の順で置く。

#### 《真珠三叉矛の達人》

{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク

2/2

あなたがコントロールしている、他のすべてのマーフォーク・クリーチャーは、+1/+1の修整を受け島渡りを持つ。(防御プレイヤーが島をコントロールしているかぎり、それらはブロックされない。)

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《真珠三叉矛の達人》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているマーフォーク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。

#### 《真の名の宿敵》

{1}{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ならず者

3/1

真の名の宿敵が戦場に出るに際し、プレイヤー 1 人を選ぶ。  
真の名の宿敵はプロテクション（その選ばれたプレイヤー）を持つ。

- プロテクション（プレイヤー）とは、プロテクション（そのプレイヤーがコントロールしている各オブジェクト）を意味する。オブジェクトにコントローラーがない場合（それが墓地にあるカードである場合など）には、オーナーをコントローラーと見なしてこのプロテクションを解釈する。

#### 《神秘の合流点》

{3}{U}{U}

インスタント

以下から 3 つを選ぶ。同じモードを 2 回以上選んでもよい。

- 呪文 1 つを対象とする。そのコントローラーが {3} を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- クリーチャー 1 体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- カード 1 枚を引く。
  - どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
  - 2 つ目のモードが 2 回以上選ばれたなら、あなたは対象としたクリーチャーを戻す順番を選ぶ。
  - 呪文の解決時に、1 つの呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、《神秘の合流点》の解決が終わるまでスタック上に置かれない。
  - 合流点がコピーされたなら、普通はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。
  - あなたが 1 つ目や 2 つ目のモードを選んだが、《神秘の合流点》が解決される前に、すべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されない。最後のモードを 1 回か 2 回選んだなら、あなたはカードを引かない。少なくとも 1 つの対象が依然として適正であれば、呪文は解決するが、不適正な対象には効果を与えない。

#### 《神秘の聖域》

土地一 島

（{T}：{U}を加える。）

あなたが他の島を 3 つ以上コントロールしているのでないかぎり、神秘の聖域はタップ状態で戦場に出る。

神秘の聖域がアンタップ状態で戦場に出たとき、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 枚を対象とする。あなたはそれをあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

- 他の効果が《神秘の聖域》をタップ状態で戦場に出すなら、あなたが他の島を 3 つ以上コントロールしているとしても、それはタップ状態で戦場に出る。

#### 《地ならし屋》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

10/10

地ならし屋が戦場に出たとき、あなたのライブラリーからすべてのカードを追放する。

- あなたは、空のライブラリーからカードを引こうとするときまでは、ゲームに敗北するわけではない。

#### 《熟考漂い》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル

2/2

飛行

熟考漂いが戦場に出たとき、カード2枚を引く。

想起{2}{U}（あなたはこの呪文を、この想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（想起コストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 想起コストを支払うなら、想起の誘発型能力よりも先に《熟考漂い》自身の誘発型能力を解決させることができる。この能力の解決後、《熟考漂い》を生け贄に捧げる前というタイミングで、あなたは呪文を唱えることができる。

《呪文の噴出》

{X}{U}

インスタント

バイバック{3}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{3}を支払ってもよい。そうしたなら、この解決に際し、このカードをあなたの手札に加える。）

点数で見たマナ・コストがXの呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。

《遵法長、バラル》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

あなたがインスタント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。

あなたがコントロールしている呪文や能力が呪文1つを打ち消すたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- コストの減少は、あなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（フラッシュバック・コストなどの）代替コストに（キッカー・コストなどの）コストの増加を加え、その後（《遵法長、バラル》の1つ目の能力によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。
- 呪文や能力が呪文を打ち消すとは、その文章に「打ち消す」という言葉が明記されているときのみが該当する。あなたがコントロールする呪文や能力によって、ある呪文の対象がすべて不適正になったなら、その呪文は解決されないが打ち消されるわけでもない。

《上級建設官、スラム》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・アドバイザー

2/2

あなたがオーラや装備品や機体である呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《巢石》

{2}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは、その他のクリーチャー・タイプに加えてスリヴァーでもある。

- 《巢石》は戦場以外のあらゆる領域に置かれているクリーチャー・呪文やクリーチャー・カードには影響しない。
- スリヴァーは《巢石》の影響を受けない。クリーチャーは同じクリーチャー・タイプを2回持つてはいけない。

#### 《菅草スリヴァー》

{2}{R}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

すべてのスリヴァー・クリーチャーは「あなたが沼をコントロールしているかぎり、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」を持つ。

すべてのスリヴァーは「{B}：このパーマネントを再生する。」を持つ。（それが次に破壊されるなら、代わりに、それをタップし、戦闘から取り除き、それが負っているすべてのダメージを回復する。）

- 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、《菅草スリヴァー》が戦場を離れたなら、そのターン中にスリヴァー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。

#### 《滑る胆液》

{2}{B}

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、それは-3/-3の修整を受ける。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

マッドネス{3}{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- 《滑る胆液》をサイクリングしたなら、あなたはマッドネス・コストでこれを唱えてもよい。マッドネスでそれを唱えるかどうかは、そのサイクリング能力によってあなたがカードを引く前に選ぶ。

#### 《スランの医師、ヨーグモス》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/4

プロテクション（人間）

1点のライフを支払う、他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：クリーチャー最大1体を対象とする。それの上に-1/-1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。

{B}{B}, カード1枚を捨てる：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。）

- プロテクション（人間）は、「人間」というクリーチャー・タイプのみを参照する。《スランの医師、ヨーグモス》にとっては、あなたや対戦相手は人間ではない。
- 《スランの医師、ヨーグモス》の1つ目の起動型能力は、対象とするクリーチャーを選ばずに起動してもよい。あなたは単にカードを1枚引くことになる。しかし、あなたが対象を選び、それがこの能力の解決時まで不適正になったなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。
- パーマネント1つの上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターが置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが2つ1組で取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。
- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、それの上にカウンターが置かれていてもだめである。
- カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。

- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。

#### 《スリヴァー鍛冶》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — スペルシェイパー

1/1

{1}, {T}, カード1枚を捨てる: 「メタリック・スリヴァー」という名前の無色の1/1のスリヴァー・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。

- 《メタリック・スリヴァー》のカードとは異なり、このトークンはマナ・コストがない。これの点数で見たマナ・コストは0である。

#### 《スリヴァー軍団》

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

伝説のクリーチャー — スリヴァー

7/7

すべてのスリヴァー・クリーチャーは、戦場にある、他のスリヴァー1体につき+1/+1の修整を受ける。

- たとえば、《スリヴァー軍団》と他のスリヴァー2体が戦場にある場合、それらはそれぞれ+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、他のスリヴァーが戦場を離れたなら、そのターン中にスリヴァー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。

#### 《鋭い感覚》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーが対戦相手1人にダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- エンチャントしているクリーチャーが対戦相手1人にダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。与えたダメージの点数や、それが戦闘ダメージか戦闘ダメージでないダメージかどうかは関係ない。
- 《鋭い感覚》が対戦相手のクリーチャー1体をエンチャントしているなら、あなたは依然として《鋭い感覚》をコントロールしていて自身の対戦相手ではないので、そのクリーチャーがあなたにダメージを与えたとしてもあなたはカード1枚を引かない。そのクリーチャーが、そのクリーチャーのコントローラーを含め、対戦相手1人にダメージを与えるなら、あなたはカード1枚を引いてもよい。そのクリーチャーのコントローラーではない。

#### 《頭蓋囲い》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+0の修整を受ける。

{B}{B}: 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。頭蓋囲いをそれにつける。

装備{1}

- 《頭蓋囲い》の能力は、それ自身も数に入れるので、少なくとも+1/+0の修整を与える。
- 《頭蓋囲い》の1つ目の起動型能力は、装備能力と似ているが装備能力ではない。特に重要なのは、それはあなたがインスタントを唱えられるときならいつでも、他のプレイヤーのターン中にも起動できることである。

### 《ズーラポートの殺し屋》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者・同盟者

1/1

ズーラポートの殺し屋や、あなたがコントロールしている、他のクリーチャー1体が死亡するたび、すべての対戦相手は1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- あなたがコントロールしている他のクリーチャーと同時に《ズーラポートの殺し屋》が死亡したなら、その能力はそのクリーチャーについて誘発する。

### 《聖遺の騎士》

{1}{G}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

聖遺の騎士は、あなたの墓地にある土地・カード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

{T}, 森1つか平地1つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

- 《聖遺の騎士》の1つ目の能力は、それが戦場にある間にものみ適用される。他のすべての領域では、これは2/2である。

### 《世紀の実験》

{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。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストがX以下でインスタントやソーサリーである望む数の呪文を、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、これにより追放し唱えなかったすべてのカードをあなたの墓地に置く。

- あなたはこれらのカードを1枚ずつ、モードや対象などを選びつつ唱える。あなたが最後に唱えたカードが、最初に解決される。
- これによりインスタント・カードかソーサリー・カードを唱えるとき、カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。
- 適正な対象が存在しないなどの理由でカードを唱えられない場合、あるいはカードを唱えないことを選択した場合、それはあなたの墓地に置かれる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

### 《静寂の捕縛》

{2}{W}

部族・エンチャント — レベル・オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできない。

- 「部族」は、「クリーチャー」や「インスタント」のようなカード・タイプである。「伝説の」のような特殊タイプではない。このタイプは呪文の唱え方や戦場での振る舞いに影響するルールを持たない。そのカードがクリーチャーでなくてもクリーチャー・タイプを持つことができるだけである。
- たとえば、《アムローの偵察兵》などの「徴兵」能力を使って、あなたが《静寂の捕縛》を唱えることなく戦場に出すなら、それはクリーチャーについての状態で戦場に出る。あなたはそのオーラを戦場に出す際に、そのクリーチャーを選ぶ。これはクリーチャーを対象としないので、

たとえば、対戦相手がコントロールしている呪禁を持つクリーチャーについて状態で戦場に出すことができる。戦場にそれをつけられるクリーチャーがないなら、それはその領域に置かれたままとなる。

- 《静寂の捕縛》が既に攻撃しているかブロックしているクリーチャーにつけられたなら、そのクリーチャーは通常通りに攻撃かブロックし続ける。

#### 《聖なる後光の騎士》

{W}{W}

クリーチャー — 人間・レベル・騎士

2/2

側面攻撃（側面攻撃を持たないクリーチャー1体がこのクリーチャーをブロックするたび、ターン終了時まで、そのブロック・クリーチャーは-1/-1の修整を受ける。）

聖なる後光の騎士が破壊されるなら、これを再生する。（これをタップし、戦闘から取り除き、これが負っているすべてのダメージを回復する。）

{2}：このターン、聖なる後光の騎士は再生できない。この能力は、対戦相手のみが起動できる。

- 最後の能力が解決した後は、そのターン中に《聖なる後光の騎士》が破壊される場合、再生の盾は適用されない。これは自身の効果と他の発生源からの再生の盾も含まれる。

#### 《生命と枝》

{3}{G}

エンチャント

すべての森とすべての苗木は、それらの他のタイプに加えて、緑の1/1の苗木・クリーチャーであり森・土地である。（それらは召喚酔いの影響を受ける。）

- 各森と苗木はそれぞれクリーチャーと土地のカード・タイプを持ち、森と苗木のサブタイプを持つ。各サブタイプは固有のタイプと相互に関連する：「森」はクリーチャー・タイプではない。また「苗木」は土地タイプではない。
- 各森は「{T}：{G}を加える。」の能力を持つ。
- 森は土地・クリーチャーとして戦場に出る。クリーチャーが戦場に出ると誘発する能力は誘発する。あなたのターンの開始時に、あなたはこれらのクリーチャーをコントロールしていなかったため、それらのマナ能力の{T}のコストを支払ったりできない。
- 苗木は土地・クリーチャーとして戦場に出る。土地が戦場に出ると誘発する能力は誘発する。

#### 《背びれクーサイト》

{B}

クリーチャー — ホラー・スペルシェイパー

1/1

{1}{B}, {T}, カード1枚を捨てる：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+1/+0の修整を受け先制攻撃を得る。

- 先制攻撃によって戦闘ダメージが与えられた後にクリーチャーが先制攻撃を得ても、そのクリーチャーが通常の戦闘ダメージをを与えることを妨げることはない。

#### 《セロン教の隠遁者》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

1/1

すべての苗木は+1/+1の修整を受ける。

変異{3}{G}{G}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

セロン教の隠遁者が表向きになったとき、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン4体を生成する。

- 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、《セロン教の隠遁者》が戦場を離れたなら、そのターン中に苗木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。

#### 《戦慄衆の秘儀術師》

{1}{R}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

1/3

トランプル

戦慄衆の秘儀術師が攻撃するたび、あなたの墓地から、点数で見たマナ・コストが戦慄衆の秘儀術師のパワー以下でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。このターン、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。

- 対象とするインスタントかソーサリーであるカードは、その点数で見たマナ・コストが、《戦慄衆の秘儀術師》が攻撃した直後の《戦慄衆の秘儀術師》のパワー以下でなければならない。その時点では、あなたがコントロールしているクリーチャーが攻撃したときに誘発する他の能力はまだ解決されていない。
- 《戦慄衆の秘儀術師》が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いてそのカードが依然として適正な対象であるかどうかを判断する。
- そのカードを唱えるなら、それは《戦慄衆の秘儀術師》の誘発型能力の解決の一部として唱える。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。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。その呪文は、ブロック・クリーチャーを指定する前に解決される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

#### 《戦慄の復活》

{2}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

フラッシュバッククリーチャー3体を生け贄に捧げる。(あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 呪文の対象を選ぶ方あ、それは(「クリーチャー3体を生け贄に捧げる」などの)コストを支払うよりも先なので、フラッシュバックによって唱えられた《戦慄の復活》は、そのコストを支払うために生け贄に捧げられるクリーチャー・カードを対象とすることはできない。

#### 《僧院の速槍》

{R}

クリーチャー — 人間・モンク

1/2

速攻

果敢(あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。)

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

#### 《双頭スリヴァー》

{1}{R}

クリーチャー — スリヴァー

1/1

すべてのスリヴァー・クリーチャーは威迫を持つ。(それらは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。)

- 同一のクリーチャーに威迫が複数あっても意味はない。

《騒乱の歓楽者》

{6}{R}{R}

クリーチャー — デビル・ホラー

3/4

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚につき{1}少なくなる。

果敢

騒乱の歓楽者が戦場に出たとき、あなたの手札を捨てる。その後カード3枚を引く。

- 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（《騒乱の歓楽者》によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・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。
- 《騒乱の歓楽者》の1つ目の能力はそれのコストの{R}{R}を減らすことはできない。
- 果敢は「あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」を意味するキーワード能力である。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《騒乱の歓楽者》が戦場に出たときに、あなたの手札にカードがない場合、カード3枚を引く。

《粗石の魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

粗石の魔道士が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが1以下のアーティファクト・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

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

《空召喚士ターランド》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/2

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、飛行を持つ青の2/2のドレイク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決されるが、それはその呪文の対象を選び終えた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《造物の学者、ヴェンセール》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

瞬速

造物の学者、ヴェンセールが戦場に出たとき、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。

- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- 呪文のコピーがオーナーの手札に戻る場合、それはその領域に移動した後で、状況起因処理によって消滅する。それを再び唱えることはできない。

#### 《増力スリヴァー》

{4}{G}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

すべてのスリヴァー・クリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《増力スリヴァー》が戦場を離れたなら、そのターン中にスリヴァー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。

#### 《タイタンの契約》

{0}

インスタント

赤の4/4の巨人・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたの次のアップキープの開始時に、{4}{R}を支払う。そうしないなら、あなたはこのゲームに敗北する。

- 巨人・トークンがその前に死亡するとしても、あなたはあなたの次のアップキープに《タイタンの契約》を支払わなければならない。いや、必ずしも支払わなくてもよいが、支払っておいた方が賢明だろう。
- 《タイタンの契約》が打ち消されたなら、あなたの次のアップキープの開始時にゲームの敗北を脅す遅延誘発型能力は誘発しない。

#### 《魂の収穫者》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

5/5

接死

トークンでない他のクリーチャー1体が死亡するたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- 他のトークンでないクリーチャーが《魂の収穫者》と同時に死亡するなら、そのクリーチャーについてこれの誘発型能力が誘発する。

#### 《多用途の鍵》

{1}

アーティファクト

{1}, {T}：他のアーティファクト1つを対象とし、それをアンタップする。

{3}, {T}：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。

- クリーチャーがブロックされた後に《多用途の鍵》の最後の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

#### 《タルモゴイフ》

{1}{G}

クリーチャー — ルアゴイフ

\*/1+\*

タルモゴイフのパワーはすべての墓地にあるカードの中のカード・タイプの数に等しく、タフネスはその値に1を足したものに等しい。

- 《タルモゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《タルモゴイフ》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- 《タルモゴイフ》はカード・タイプの数を数える。カードの数ではない。すべての墓地にあるすべてのカードが、アーティファクト・クリーチャー1枚のみなら、《タルモゴイフ》は2/3である。すべての墓地にカードが10枚あり、そのすべてがアーティファクト・クリーチャーであっても、《タルモゴイフ》は2/3である。
- 墓地にあり得るカードのカード・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、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族である。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。
- インスタントかソーサリーである呪文が《タルモゴイフ》にダメージを与えるか、そのタフネスを減少させるなら、その呪文は状況起因処理を行うより先にオーナーの墓地に置かれる。そのカードのタイプが、墓地に初めて置かれたものであったなら、《タルモゴイフ》が死亡するかどうかを見る前に、それによって《タルモゴイフ》のタフネスが増える。

#### 《淡色のマイコダーム》

{3}{W}

クリーチャー — ファンガス

2/4

あなたのアップキープの開始時に、淡色のマイコダームの上に孢子カウンター1個を置く。

淡色のマイコダームの上から孢子カウンター3個を取り除く：緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン1体を生成する。

苗木1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてファンガスか苗木であるすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- ファンガスであり苗木であるクリーチャーが《淡色のマイコダーム》の最後の能力から受ける修整は+1/+1だけである。

#### 《第三の道のフェルドン》

{1¥}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/3

{2}{R}, {T}：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。その他のタイプに加えてアーティファクトであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- トークンはコピー元のクリーチャー・カードに書かれていることをそのままコピーするが（コピーが他のタイプに加えてアーティファクトであることを除く）、それ以外のことはコピーしない。
- コピーされたクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャー・カードの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャー・カードが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は~の状態です」能力も機能する。
- 他のクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、このトークンのコピーとして戦場に出た場合、そのクリーチャーは元のトークンがコピーしているクリーチャー・カードをコピーする。そしてそれはアーティファクトでもある。これは《第三の道のフェルドン》によってコピーされたクリーチャー・カードがその時点ですでに墓地に存在しない場合でも同様である。ただし、その新しいコピーは速攻を得ることもなく、そして次の終了ステップの開始時に生け贄に捧げなくてもよい。
- 《第三の道のフェルドン》が（《倍増の季節》がもたらすような）置換効果によって複数のトークンを生み出す場合、それらの各トークンはそれぞれ速攻を得て、あなたはそれらをすべて生け贄に捧げる。

### 《墮落の触手》

{3}{B}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。墮落の触手はそれに X 点のダメージを与え、あなたは X 点のライフを得る。X はあなたがコントロールしている沼の数に等しい。

- 対象としたクリーチャーが《墮落の触手》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたは X 点のライフを得ない。

### 《血編み髪のエルフ》

{2}{R}{G}

クリーチャー — エルフ・狂戦士

3/2

速攻

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

- 呪文の点数で見たマナ・コストは、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。たとえば、《血編み髪のエルフ》の点数で見たマナ・コストは常に 4 である。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、X の値として 0 を選ばなければならない。

### 《遅延》

{1}{U}

インスタント

呪文 1 つを対象とする。それを打ち消す。これによりそれが打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに、それを時間カウンター 3 個が置かれた状態で追放する。それが待機を持っていないなら、それは待機を得る。（そのオーナーのアップキープの開始時に、そのカードの上から時間カウンター 1 個を取り除く。最後の 1 個が取り除かれたとき、そのプレイヤーはそれをマナ・コストを支払わずにプレイする。それがクリーチャーなら、それは速攻を持つ。）

- 追放されたカードの上から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、それは完全に新しい呪文として唱えられる。モードと対象は再度選ばれる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それらを再度支払わなければならない。それが支払えないなら、その呪文は唱えることができず、追放されたままである。
- 対象とした呪文がフラッシュバックによって唱えられたなら、それは《遅延》の効果によって追放される。フラッシュバックの効果ではない。そのカードは時間カウンターと、既に待機を持っていないなら、待機を得る。
- 対象とした呪文が裏向きなら、それは表向きで追放される。マナ・コストを支払うことなくそれを唱える場合は、それを裏向きで唱えることができない。

### 《地下牢の管理人、グレンゾ》

{X}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ならず者

2 / 2

地下牢の管理人、グレンゾは、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

{2}：あなたのライブラリーの一番下のカードをあなたの墓地に置く。それが地下牢の管理人、グレンゾのパワー以下のパワーを持つクリーチャー・カードであるなら、それを戦場に出す。

- この能力の解決時に、《地下牢の管理人、グレンゾ》のパワーと墓地にあるそのクリーチャー・カードのパワーを比べて、それを戦場に出すかどうかを決定する。その時点で《地下牢の管理人、グレンゾ》が戦場になかった場合には、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いる。
- そのクリーチャー・カードのパワーが《地下牢の管理人、グレンゾ》のパワー以下なら、それは墓地から戦場に出される。ライブラリーからではない。プレイヤーは、これに対応してそれを墓地から追放することを試みることはでない。
- （《虚空の力線》などの）置換効果によってそのカードがライブラリーから直接追放領域に置かれるなら、それが適切なパワーを持っているクリーチャーの場合、あなたはそれを追放領域から戦場に出す。

### 《血なまぐさい結合》

{3}{B}{B}

エンチャント

あなたがライフを得るたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。

- 対戦相手がライフを失うたびに誘発してあなたにライフを得させる（《極上の血》などの）能力があるなら、ループが発生し、あなたがゲームに勝利するか、プレイヤーがループを終わらせる処理を行うまで続くことになる。あなたがゲームに勝利するか、プレイヤーがループを終わらせる処理を行わないなら、このゲームは引き分けになる。
- 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、《血なまぐさい結合》の能力は2回誘発する。あなたは各誘発型能力についてそれぞれ異なる対戦相手を選んでよい。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、《血なまぐさい結合》の能力は1回のみ誘発する。

### 《超起源》

ソーサリー

待機3—{1}{G}{G}

あなたから始めて、各プレイヤーはそれぞれ自分の手札から、アーティファクトかクリーチャーかエンチャントか土地であるカード1枚を戦場に出してもよい。この手順を、誰もカードを戦場に出さなくなるまで繰り返す。

- この手順は、1回のループ中に（あなたから始まる）すべてのプレイヤーがカード1枚を戦場に置かないことを選ぶと終わる。初めてプレイヤー1人がカード1枚を戦場に置かないことを選んだときに終わるのではない。
- プレイヤー1人がカード1枚を戦場に置かないをとを選んでも手順が繰り返されたなら、そのプレイヤーは次の手順で順番が周ってきたときにカード1枚を戦場に置いてよい。
- 《超起源》の解決中に誘発した能力は、すべてが戦場に置かれて解決が終わるまでスタックに置かれない。現在のターンを進行しているプレイヤーはすべての誘発型能力を望む順番でスタ

ックに置き、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に置く。スタックに最後に置かれた能力が、最初に解決される。

- パーマネントは順番に戦場に出る。つまり、先に戦場に置かれたパーマネントによって後のパーマネントの戦場への出方に影響し、後のパーマネントによって先のパーマネントの誘発型能力が誘発する可能性がある。その逆は起こり得ない。

#### 《調和スリヴァー》

{1}{G}{W}

クリーチャー — スリヴァー

1/1

すべてのスリヴァーは「このパーマネントが戦場に出たとき、アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とする。それを破壊する。」を持つ。

- 《調和スリヴァー》が自身に与える能力は、それが戦場に出たときに誘発する。
- 戦場に出るスリヴァーのコントローラーはそれの誘発型能力をコントロールし、それが破壊するものを選ぶ。必ずしも《調和スリヴァー》のコントローラーではない。

#### 《ちらつき鬼火》

{1}{W}{W}

クリーチャー — エレメンタル

3/1

飛行

ちらつき鬼火が戦場に出たとき、他のパーマネント1つを対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 終了ステップの開始時に、《ちらつき鬼火》が戦場になかったとしても、追放したカードは戦場に戻る。
- 戦場に戻ったパーマネントに終了ステップの開始時に誘発する能力があった場合、その能力はそのターンには誘発しない。
- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、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。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

#### 《塵への帰結》

{2}{W}{W}

インスタント

アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とする。それを追放する。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたなら、他の、アーティファクトやエンチャント、最大1つを対象とする。あなたはそれを追放してもよい。

- 《塵への帰結》は常に2つ目のアーティファクトやエンチャントを対象とすることができる。あなたのメイン・フェイズでないときに《塵への帰結》を唱えたなら、それは追放しただけである。
- 何らかの呪文か能力によって、《塵への帰結》がコピーされたなら、そのコピーは対象とした1つ目のアーティファクトかエンチャントのみ追放する。なぜなら、そのコピーは唱えられていないからである。

#### 《沈黙》

{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られない。

- 《沈黙》は、あなたが《沈黙》を唱える前に対戦相手が唱えた呪文には影響がない。スタックに置かれている呪文も含む。また《沈黙》は、あなたが《沈黙》を唱えた後、《沈黙》が解決する前に対戦相手が呪文を唱えることを妨げない。
- 《沈黙》は、呪文を唱えることを妨げるだけである。対戦相手は、手札にあるカードの能力（サイクリングなど）を含む能力を起動することができる。誘発型能力は通常通り機能し、土地をプレイすることなどもできる。
- 呪文を唱えることができないプレイヤーは、カードを待機させることはできない。

#### 《月の大魔術師》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

基本でないすべての土地は山である。

- 基本でない土地に、戦場に出た「とき」に誘発する能力がある場合、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。
- 基本でない土地に、それがタップ状態で戦場に出ることになる能力がある場合、それはそれが適用される前にその能力を失う。他の、土地が戦場に出る状態を変更する能力や土地が戦場に出る「に際し」適用される能力、たとえば《ヴェズーヴァ》や《魂の洞窟》の1つ目の能力のようなものも同様である。
- 基本でない土地は、それが持っていた他の土地タイプと能力をすべて失う。それは山という土地タイプと「{T} : {R}を加える。」の能力を得る。
- 《月の大魔術師》はカード名や特殊タイプには影響しない。土地が基本土地になったり、伝説の土地から伝説のという特殊タイプが取り除かれたりすることはない。土地が「山」という名前になることもない。
- 《月の大魔術師》が能力を失ったとしても、それは引き続き基本でない土地を山へと変える。なぜなら、サブタイプを変える効果は、その効果が発揮し始めた順番に関係なく、能力を取り除く効果を考慮する前に適用されるからである。

#### 《ティームールの激闘》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

獯猛 — あなたがパワーが4以上の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、その対象としたクリーチャーはさらにトランプルも得る。

- 《ティームールの激闘》は、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを解決時にチェックする。そうであれば、ターン終了時まで、対象のクリーチャーはトランプルを持つ。そのターン、後になってあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしなくなっても関係ない。
- 二段攻撃とトランプルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージでブロック・クリーチャーをすべて破壊したなら、通常の戦闘ダメージはすべてそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに割り振られる。

#### 《ティームールの隆盛》

{G}{U}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは速攻を持つ。

パワーが4以上のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るなら、そのパワーが4以上であるかどうかを決定するために常在型能力を考慮する。呪文や起動型能力や誘発型能力は《ティームール

の隆盛》の最後の能力を誘発させるためにクリーチャーのパワーを増やしたり、それを誘発させないために減らしたりするために使用することはできない。

- 《ティームルの隆盛》の最後の能力が誘発した後でクリーチャーのパワーを減らしても、あなたがカードを引くことを妨ぐことはできない。
- 《ティームルの隆盛》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている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、このターン、それでは攻撃できない。それがすでに攻撃したのであれば、それは攻撃クリーチャーのままである。

#### 《撤廃》

{X}{U}

インスタント

点数で見たマナ・コストがXであり土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

カード1枚を引く。

- 《撤廃》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。
- 戦場にあるパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは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マナ・コストを持つ。

#### 《天界の十字軍》

{2}{W}{W}

クリーチャー — スピリット

2/2

瞬速

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。）

飛行

他のすべての白のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《天界の十字軍》が戦場を離れたなら、そのターン中に白のクリーチャー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。

#### 《天使の嗜み》

{W}

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。）

このターン、あなたはこのゲームに敗北することはできず、あなたの対戦相手はこのゲームに勝利することはできない。ターン終了時まで、あなたのライフ総量を1点未満に減少させるダメージは、代わりにあなたのライフ総量を1点に減少させる。

- 《天使の嗜み》はダメージを軽減するわけではない。それは単にダメージがあなたに与えられた結果を変更する。たとえば、絆魂を持つクリーチャーがあなたにダメージを与えたなら、そのダメージによってあなたのライフ総量が3点から1点になるとしても、そのコントローラーは与えたダメージに等しいライフを得ることになる。
- 《天使の嗜み》は、あなたが「ライフを失う」と記載された効果によってライフを失うことには影響しない。
- あなたのライフが1点未満であるなら、あなたに与えられるダメージによってあなたのライフ総量は（通常通り）0点を下回って下がり続ける。

- あなたがゲームに敗北しないとしても、あなたが持っているライフの点数以上を支払うことができない。
- 統率者戦では、あなたのライフ総量が変わらないものであっても、統率者があなたに与える戦闘ダメージを記録し続ける。

#### 《天上の鎧》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、あなたがコントロールしているエンチャント1つにつき+1/+1の修整を受け先制攻撃を持つ。

- 《天上の鎧》は、それ自身を含め、あなたがコントロールする各エンチャントと、対戦相手や対戦相手がコントロールするパーマネントにつけられているあなたがコントロールするオーラを数える。

#### 《伝染病の留め金》

{2}

アーティファクト

伝染病の留め金が戦場に出たとき、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。

{4}, {T}：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個を置く。)

- パーマネント1つの上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターが置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが2つ1組で取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。
- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、その上にカウンターが置かれていてもだめである。
- カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0(ゼロ)が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。

#### 《突然の衰微》

{B}{G}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

点数で見たマナ・コストが3以下であり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。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《突然の衰微》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で、《突然の衰微》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは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マナ・コストを持つ。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

#### 《突然の俗化》

{1}{B}{B}

インスタント

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

プレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーはすべての能力を失い基本のパワーとタフネスが0/2になる。

- 《突然の俗化》は、クリーチャー1体のパワーとタフネスを設定する効果すべてを上書きする。クリーチャー1体のパワーとタフネスを増やしたり減らしたり入れ替えたりする既存の効果やカウンターは、そのクリーチャーに新たに設定されたパワーとタフネスに引き続き適用する。
- 《突然の俗化》は、その解決時に対象としたプレイヤーがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってそのプレイヤーがコントロールし始めたクリーチャーは、パワーやタフネスを変更したり能力を失ったりしない。

### 《戸惑い》

{2}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-3/-0の修整を受ける。

カード1枚を引く。

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

### 《トレイリア西部》

土地

トレイリア西部はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}を加える。

変成{1}{U}{U} ({1}{U}{U}), このカードを捨てる : あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが0のカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。変成はソーサリーとしてのみ行う。)

- (《否定の契約》などの) マナ・コストが{0}であるカードと (《祖先の幻視》や《トレイリア西部》などの) マナ・コストを持たないカードは、点数で見たマナ・コストが0である。
- マナ・コストが{X}や{X}{X}や{X}{X}{X}であるカードは、点数で見たマナ・コストが0である。

### 《ドビンの拒否権》

{W}{U}

インスタント

この呪文は打ち消されない。

クリーチャーでない呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《ドビンの拒否権》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で、《ドビンの拒否権》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。

### 《ドライアドの東屋》

土地・クリーチャー — 森・ドライアド

1/1

(ドライアドの東屋は、呪文ではなく、召喚酔いの影響を受け、「{T} : {G}を加える。」を持つ。)

- 森は土地タイプで、ドライアドはクリーチャー・タイプである。
- これの色指標 (タイプ行の左の表示) により、《ドライアドの東屋》は緑である。色指標は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《ドライアドの東屋》は土地としてプレイされる。それはスタックを使わず、呪文ではなく、対応することができず、マナ・コストがなく、そのターンの土地プレイの数に入れる。
- 《ドライアドの東屋》が他の基本土地タイプに変化したなら、それは緑のドライアド・クリーチャーであり続ける。
- 《ドライアドの東屋》が瞬速を得るか、(《ザルファーの魔道士、テフェリー》や《斥候の警告》などによって) 瞬速を持つかのように《ドライアドの東屋》をプレイできるなら、あなたはあなたのターンで土地をプレイするときに関する通常のタイミングのルールを無視すること

ができる。その他の制限は無視できない。あなたは、他のプレイヤーのターン中に《ドライアドの東屋》をプレイすることはできない。また、あなたのターン中であっても、土地プレイが残っていなければプレイできない。

#### 《泥ドラップ》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ビースト

3/3

瞬速

泥ドラップが戦場に出たとき、単一のクリーチャーのみを対象としている呪文1つを対象とする。その対象を泥ドラップに変更する。

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

- その呪文の対象は、《泥ドラップ》がその呪文の適正な対象である場合のみ《泥ドラップ》に変更される。
- 呪文が複数の対象を持つなら、そのうちの1体の対象がクリーチャーであるかその複数の対象のうち1つを除いて他のすべてが不適正な対象になっていたとしても、あなたはそれを《泥ドラップ》の能力の対象にできない。
- 複数の対象を取る呪文であっても、その呪文がすべての対象として同一のクリーチャーを取る場合（同一のクリーチャーを3回対象とする《力の種》の場合など）、《泥ドラップ》の能力はその呪文を対象にできる。その場合、あなたは対象をすべて《泥ドラップ》に変更する。

#### 《ナントゥーコのシャーマン》

{2}{G}

クリーチャー — 昆虫・シャーマン

3/2

ナントゥーコのシャーマンが戦場に出たとき、あなたがタップ状態の土地をコントロールしていない場合、カード1枚を引く。

待機1—{2}{G}{G}（このカードをあなたの手札から唱えるのではなく、{2}{G}{G}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個が取り除かれたとき、これをマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。）

- 《ナントゥーコのシャーマン》が戦場に出た直後に、あなたがタップ状態の土地をコントロールしていたなら、その能力は誘発しない。能力を解決する時にタップ状態の土地をコントロールしているなら、あなたはカードを引かない。ただし、その間にあなたの土地はタップ状態になった後、再びアンタップ状態になり得る。

#### 《臭い草のインプ》

{2}{B}

クリーチャー — インプ

1/2

飛行

臭い草のインプがクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーを破壊する。

発掘5（あなたがカード1枚を引くなら、代わりにあなたはカード5枚を切削してもよい。そうしたなら、あなたの墓地からこのカードをあなたの手札に戻す。）

- 発掘は「カードを引く」というイベントであればどれでも置換できる。ドロー・ステップにカードを引くことのみではない。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたが手札にカードを加えることは、カードを引くことではない。発掘はそのイベントを置換できない。
- 1回のカードを引くイベントを、複数の発掘能力が置換することはできない。
- あなたのライブラリーに十分な数のカードがないなら、発掘能力は使用できない。

- あなたがカードの発掘能力を適用して、カードを引くことを置換すると宣言してから、カードを手札に戻しカードを切削し終わるまでの間には、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- カードを複数枚引くなら、カードを引くことは1度に1枚ずつ行う。たとえば、あなたがカードを2枚引くように指示されて、1枚目のカードを引くことを発掘能力で置換したとする。墓地にある他のカード（その発掘能力によって切削したカードでもよい）の発掘能力を使って、次のカードを引くことも置換できる。

#### 《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。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- 《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、それはマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。
- あなたのメイン・フェイズに《にやにや笑いのイグナス》を唱えたなら、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。

#### 《入念な考慮》

{2}{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4枚を引き、その後カード3枚を捨てる。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズ中に唱えたなら、代わりにそのプレイヤーはカード4枚を引き、その後カード2枚を捨てる。

- 何らかの呪文や能力によって《入念な考慮》がコピーされたなら、対象としたプレイヤー1人はカード4枚を引いた後に、そのコピーのカード3枚を捨てる。なぜなら、そのコピーは唱えられていないからである。

#### 《ぬいぐるみ人形》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/1

破壊不能

ぬいぐるみ人形が戦場に出るに際し、プレイヤー1人を選ぶ。

ぬいぐるみ人形がダメージを受けるたび、これはその選ばれたプレイヤーにその点数に等しい点数のダメージを与える。

{T}：ぬいぐるみ人形は自身に1点のダメージを与える。

- クリーチャーは、そのタフネスを超える点数のダメージを受けることがある。たとえば、《ぬいぐるみ人形》が3点のダメージを受けたなら、誘発型能力は、選ばれたプレイヤーに1点ではなく3点のダメージを与える。
- 《ぬいぐるみ人形》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

#### 《燃烧》

{X}{X}{R}

ソーサリー

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、合計X点分をあなたの望むように割り振る。燃烧はそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

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

- ダメージの分割は、あなたが《燃烧》を唱える際に行う。解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。X個を超える対象を選び、いくつかの対象に0点のダメージを割り振るということはできない。
- Xが0の場合は《燃烧》は対象を取らず、ダメージを与えない。
- 《燃烧》の解決時に、対象の一部が不適正な対象になっていても、元のダメージの分割を適用する。ただし、不適正になった対象に与えられるはずだったダメージは一切与えられない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。それがフラッシュバックを用いて唱えられていて、Xがマナで支払われていなかったとしても、Xの値をマナ・コストに含める。

### 《呪われたミリー》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・猫

3/2

飛行、先制攻撃、速攻

呪われたミリーがクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるたび、呪われたミリーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 先制攻撃か二段攻撃を持たないクリーチャーが《呪われたミリー》にブロックされているか《呪われたミリー》をブロックする場合、《呪われたミリー》はそのクリーチャーに戦闘ダメージを与え、その後+1/+1カウンターを得て、その後（その他のクリーチャーが生き延びたなら）《呪われたミリー》は戦闘ダメージを受ける。

### 《廃墟の地》

土地

{T} : {C}を加える。

{2}, {T}, 廃墟の地を生け贄に捧げる：対戦相手がコントロールしていて基本でない土地1つを対象とする。それを破壊する。各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、自分のライブラリーを切り直す。

- 《廃墟の地》の能力の解決時までに対象とした土地が不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。いずれのプレイヤーも、基本土地カードを探したり、ライブラリーを切り直すことはできない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を探し、ライブラリーを切り直す。

### 《肺臓スリヴァー》

{3}{W}{W}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

すべてのスリヴァー・クリーチャーは飛行を持つ。

すべてのスリヴァーは「このパーマネントが墓地に置かれるなら、あなたは代わりにそれをオーナーのライブラリーの一番上に置いてよい。」を持つ。

- 《肺臓スリヴァー》がすべてのスリヴァーに与える置換効果は《肺臓スリヴァー》やそれと同時に死亡するスリヴァーにも適用する。
- プレイヤー1人がオーナーである複数のスリヴァーが同時に死亡する場合、そのプレイヤーはそれらのスリヴァーを望む順番でライブラリーの一番上に置く。そのプレイヤーはこの順番を公開しない。

### 《破壊的な逸脱者》

{3}{U}{B}

クリーチャー — ホラー

\*/\*

破壊的な逸脱者のパワーとタフネスは、それぞれすべての対戦相手の墓地にあるカードの総数に等しい。

あなたが呪文を唱えるたび、各対戦相手はそれぞれ、土地・カードが公開されるまで、自分のライブラリーの一番上からカードを公開していき、その後それらのカードを自分の墓地に置く。

- 《破壊的な逸脱者》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決されるが、それはその呪文の対象を選び終えた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 対戦相手のライブラリーに土地がない場合、そのライブラリーのすべてのカードは公開されそのプレイヤーの墓地に置かれる。

#### 《墓を掻き回すもの》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/2

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

墓を掻き回すものが戦場に出たとき、このマッドネス・コストが支払われていた場合、墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

- 何らかの効果によってそのコストを支払うために使ったマナの点数が変化したとしても、そのマッドネス・能力を使って《墓を掻き回すもの》を唱えた場合、そのマッドネス・コストは支払われたことになる。

#### 《走り回る大怪物》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ホラー

5/5

あなたがクリーチャー・呪文を唱えたとき、走り回る大怪物を生け贄に捧げる。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

#### 《遙か見》

{1}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから、平地か島か沼か山であるカード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

- 《遙か見》は、基本でない土地を含め、たとえその土地がそれらのタイプのうち1つ以上に加えて森であったとしても、記載された望む土地タイプを探すことができる。

#### 《版図の踏みつけ》

{5}{G}

ソーサリー

版図 — 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、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプ1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- 版図の能力は、あなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの総数を考慮する。あなたがコントロールしている土地の数や望むタイプの数ではない。
- 基本地形タイプは、平地、島、沼、山、森のいずれかである。基本土地タイプでない（砂漠などの）土地タイプは版図の能力には含まれない。
- 《版図の踏みつけ》は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーはトランプルもパワーとタフネスの強化も得ない。

- 修整の量は、《版図の踏みつけ》の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールしている土地の中の基本土地タイプの総数が変わっても修整の量は変わらない。

#### 《反復》

{1}{R}{R}

インスタント

バイバック{3}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{3}を支払ってもよい。そうしたなら、これの解決に際し、このカードをあなたの手札に加える。）

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。

- 《反復》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。コピーは元の呪文よりも先に解決される。
- 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）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

#### 《ハートウッドの語り部》

{1}{G}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク

2/3

プレイヤーがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、そのプレイヤーの各対戦相手はそれぞれカード1枚を引いてもよい。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- プレイヤーは、誘発型能力が解決したあと、それを誘発させた呪文が解決するよりも前に、呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

#### 《爆裂》

{1}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしている土地1つと、あなたがコントロールしていない土地1つを対象とする。それらを破壊する。

//

#### 《破綻》

{5}{R}

ソーサリー

すべての土地を破壊する。

- 《爆裂》の対象のうち1つが不適正な対象になったとしても、他方は破壊される。

- 分割カードを唱えるには、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分の唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が2つある。あなたは分割カードを、あなたが唱えている半分のみとしてスタックに置く。呪文がスタック上にある間は、そのカードのあなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 各分割カードは、単一のカード1枚である。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカードを1枚捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《爆裂+破綻》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前を2つ持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタック上にない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《爆裂+破綻》の点数で見たマナ・コストは8である。つまり、何らかの効果によってあなたが点数で見たマナ・コストが4以下のカードを探すことができる場合、あなたは《爆裂+破綻》を探すことができない。
- 何らかの効果によって特定の特性を持つカードを唱えることができる場合、あなたが唱える半分の特性のみを考慮する。たとえば、何らかの効果によってあなたの手札から点数で見たマナ・コストが4以下の呪文を唱えることができる場合、あなたは《爆裂》を唱えることができるが《破綻》を唱えることができない。
- 分割カードの半分である呪文をコピーするなら、そのコピーはそれと同じ半分のコピーする。たとえば、あなたが《爆裂》をコピーするなら、そのコピーも《爆裂》である。《破綻》にはできない。

#### 《パンハモニコン》

{4}

アーティファクト

アーティファクト1つかクリーチャー1体が戦場に出たことによりあなたがコントロールす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。

- 《パンハモニコン》は、パーマネントが戦場に出たときに誘発する、そのパーマネントが持つそれが戦場に出たときに誘発する誘発型能力にも、それ以外の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- 置換効果は《パンハモニコン》の能力の影響を受けない。たとえば、+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出るクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 「[このアーティファクトかクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される（《魔力の箒手》の、色を選ぶことなどの）能力には影響しない。
- 戦場に出るパーマネントをあなたがコントロールしている必要はない。誘発型能力を持つパーマネントのみコントロールしていればよい。
- 《パンハモニコン》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力を2回誘発させるのである。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。
- あなたが《パンハモニコン》を2つコントロールしているなら、アーティファクト1つかクリーチャー1体が戦場に出ると、能力は3回誘発する。4回ではない。《パンハモニコン》を3つコントロールしているなら4回、4つコントロールしているなら5回、以下同様である。
- アーティファクト・クリーチャー（《パンハモニコン》自身も含む）が《パンハモニコン》と同時に戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 誘発型能力がもう一つの能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もそのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードの点数で見たマナ・コストの合計である。その能力の解決時に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

#### 《秘蔵の縫合体》

{1}{U}{B}

クリーチャー — ゾンビ

3/3

クリーチャーが1体戦場に出るたび、それがあなたの墓地から戦場に出たかあなたがそれをあなたの墓地から唱えていた場合、次の終了ステップの開始時に、あなたの墓地から秘蔵の縫合体をタップ状態で戦場に戻す。

- マッドネス能力によって唱えたカードは、追放領域から唱えたのであって、あなたの墓地から唱えたのではない。
- 《秘蔵の縫合体》の能力は、適切なクリーチャーが戦場に出た直後にそれが墓地にあったときにのみ誘発する。すでに戦場にあった《秘蔵の縫合体》は、それがその後あなたの墓地に置かれたとしても、次の終了ステップの開始時に戦場に戻らない。

#### 《否定の契約》

{0}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

あなたの次のアップキープの開始時に、{3}{U}{U}を支払う。そうしないなら、あなたはこのゲームに敗北する。

- 《否定の契約》が打ち消されたか他の理由で（対象が不適正となったなどの理由で）解決されないなら、あなたの次のアップキープの開始時にゲームの敗北を脅す遅延誘発型能力は誘発しない。
- 《否定の契約》が適正な対象で解決されるがその呪文を打ち消すことに失敗した（その呪文が打ち消されないなどの理由）なら、あなたの次のアップキープの開始時に遅延誘発型能力は依然として誘発し、あなたはマナを支払わなければならない。さもなければ…

#### 《病的な出来事》

{1}{B}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札と自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。あなたはこれにより公開されたカードのうち1枚を選ぶ。そのプレイヤーはその選ばれたカードを自分のライブラリーの一番下に置く。

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

- そのカードが他の効果によって既に公開されたとしても、あなたは《病的な出来事》がプレイヤーに公開するように指示したすべてのカードから選ぶことができる。

#### 《封じ込める僧侶》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

## 瞬速

トークンでないクリーチャーが、それが唱えられることなく戦場に出るなら、代わりにそれを追放する。

- 《封じ込める僧侶》の最後の能力は、トークンでないクリーチャーであっても唱えられたものには影響しない。これには、墓地などの特殊な領域から唱えられたものも含まれる。
- クリーチャーでないカードが、唱えられることなくクリーチャーとして戦場に出る場合（《機械の行進》の効果が発作用する場合など）、それは追放される。逆に、クリーチャー・カードが、唱えられることなくクリーチャーでないパーマネントとして戦場に出る場合（信心が十分ではない《太陽冠のヘリオッド》の場合など）、それは追放されない。
- 《封じ込める僧侶》が唱えられることなく戦場に出た場合は、その能力はそれ自身を追放しない。
- 《封じ込める僧侶》が、他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合は、その能力はそれらのクリーチャーに影響を与えない。

## 《深き刻の忍者》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・忍者

2 / 2

忍術{1}{U}（{1}{U}, あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札からこのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。）

深き刻の忍者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- 忍術能力はブロック・クリーチャーが指定された後にのみ起動できる。それ以前には、攻撃クリーチャーは、ブロックされた状態でもブロックされていない状態でもない。
- 忍術能力を起動するに際して、手札にある忍者・カードを公開して攻撃クリーチャーに戻す。その忍者は、その能力が解決されるまで戦場に出ない。それが解決以前に手札を離れたなら、それが戦場に出ることはない。
- 戦場に出た忍術を持つクリーチャーは、戻したクリーチャーが攻撃していたものと同じプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る。これは忍術特有のルールである。
- その忍者は攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 忍術能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップ、戦闘ダメージ・ステップ、戦闘終了ステップの間に起動できる。ブロック・クリーチャー指定ステップよりも後のステップになってから起動した場合には、戦闘ダメージはすべて同時に与えられているので、普通はその忍者は戦闘ダメージを与えない。
- 戦闘中のクリーチャーの中に先制攻撃や二段攻撃を持つものがあつたなら、先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間に忍術能力を起動することができる。この場合、その忍者は、先制攻撃を持っていたとしても、通常の戦闘ダメージ・ステップの間に戦闘ダメージを与えることになる。

## 《払拭の光》

{2}{W}

エンチャント

払拭の光が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。払拭の光が戦場を離れるまでそれを追放する。

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

- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、そのオーナーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（そのためそのオーラは、たとえば被覆を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラが適正につけられるものがない場合、それは残りのゲームの間、追放領域に置かれる。

#### 《不愉快の拒絶》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているパーマネントを対象としている呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 《不愉快の拒絶》は、少なくとも1つの対象があなたがコントロールしているパーマネントであるかぎり、複数の対象を持つ呪文を対象とすることができる。
- 対象とした呪文の対象であった、あなたがコントロールしているパーマネントが戦場を離れたなら、その呪文は《不愉快の拒絶》の適正な対象ではなくなる。他方、その対象としたパーマネントがその対象の呪文の対象として不適正になったとしてもあなたのコントロール下で戦場に残っているなら、その対象の呪文は《不愉快の拒絶》の適正な対象である。

#### 《古きクローサの力》

{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+2/+2の修整を受ける。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズに唱えたなら、代わりに、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。

- 効果が《古きクローサの力》がスタック上にある間にそれをコピーするなら、あなたのメインフェイズに元の呪文が唱えられたとしても、そのコピーによる修正は+2/+2のみである。なぜなら、そのコピーはスタック上に生成されていて、唱えられていないからである。

#### 《古きものの活性》

{G}

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「その中から無色のカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。その後、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- マナ・コストを持たないオブジェクトは、色マナを生み出すことができる土地のようなものも、原則として無色である。

#### 《憤怒の天使アクローマ》

{5}{R}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 天使

6/6

この呪文は打ち消されない。

飛行、トランプル、プロテクション（白）、プロテクション（青）

{R}：ターン終了時まで、憤怒の天使アクローマは+1/+0の修整を受ける。

変異{3}{R}{R}{R}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《憤怒の天使アクローマ》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で、《憤怒の天使アクローマ》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- 《憤怒の天使アクローマ》が裏向きで唱えられたなら、それは打ち消されることがある。

- 《憤怒の天使アクローマ》があなたの統率者である統率者戦では、これがあなたの統率領域から唱えられた回数1回につき、あなたは{3}に{2}を足した数を支払うことでこれを統率領域に裏向きで唱えてもよい。これを表向きにするコストは影響をうけない。裏向きである間は、これが与える戦闘ダメージもあなたの統率者が与えた戦闘ダメージの数に入る。

《憤怒スリヴァー》

{5}{R}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

すべてのスリヴァー・クリーチャーは二段攻撃を持つ。

- クリーチャーが先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップにダメージを割り振った後で（《憤怒スリヴァー》が戦場を離れたなどで）二段攻撃を失った場合、そのクリーチャーは通常の戦闘ダメージ・ステップにダメージを割り振らない。

《ヘイヴンウッドのセロン》

{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

各ファンガス・クリーチャーはそれぞれ、その上に置かれている孢子カウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

{B}{G}, 墓地からファンガス・カード1枚を追放する：戦場にある各ファンガスの上に、孢子カウンターをそれぞれ1個置く。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《ヘイヴンウッドのセロン》が戦場を離れるかそのターン中にファンガスから孢子カウンターが取り除かれたなら、そのターン中にファンガス・クリーチャー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。

《ベナリアの司令官》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

\*/\*

ベナリアの司令官のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている兵士の総数に等しい。

待機X—{X}{W}{W} Xは0にできない。

ベナリアの司令官が追放されている間にこれの上から時間カウンター1個が取り除かれるたび、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《ベナリアの司令官》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のだけでなくすべての領域で機能する。
- 《ベナリアの司令官》から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、その誘発型能力と待機「このカードをプレイする」の両方の誘発型能力が誘発する。それらは望む順番でスタックに置くことができる。
- 《ベナリアの司令官》が戦場にいる限り、その能力はそれ自身も計算に入れる。
- 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他の兵士が戦場を離れたなら、そのターン中に《ベナリアの司令官》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。

《ベラドンナの暗殺者》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

2/1

先制攻撃

ベラドンナの暗殺者が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたはあなたの手札から

黒のカードX枚を公開してもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは $-X/-X$ の修整を受ける。

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

- 対象としたクリーチャーが不適正な対象となった場合、あなたはカードを公開しない。
- 《ベラドンナの暗殺者》の誘発型能力の解決時に、あなたはどのカードを何枚公開するかを選ぶ。あなたがカードを公開してから、それが $-X/-X$ の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《ペンデルハイヴンの古老》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

1/1

{T}：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1/1のクリーチャーは $+1/+2$ の修整を受ける。

- 《ペンデルハイヴンの古老》の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、そのターン、後になってウィザードになったクリーチャーは、 $+1/+2$ の修整を受けない。
- 《ペンデルハイヴンの古老》の能力は、そのパワーとタフネスを増やしたり減らしたりするカウンターや効果を考慮した上で各クリーチャーの実際のパワーとタフネスを見る。その基本のパワーとタフネスだけではない。

《宝石の洞窟》

伝説の土地

宝石の洞窟があなたのゲーム開始時の手札にあり、あなたが開始プレイヤーでないなら、あなたはこれが運勢カウンター1個が置かれた状態かつ戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。そうしたなら、あなたの手札からカード1枚を追放する。

{T}：{C}を加える。宝石の洞窟の上に運勢カウンターが置かれているなら、代わりに好きな色1色のマナ1点を加える。

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしなないことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。
- ゲームを開始する前に、プレイヤー1人のコントロール下で複数の《宝石の洞窟》が戦場に出されたなら、「レジェンド・ルール」により、ゲームの最初のアップキープ・ステップ時に開始プレイヤーが優先権を得る直前まで、余りがそのプレイヤーの墓地に置かれることはない。余りをマナを引き出すためにタップする機会はない。

《放漫トカゲ》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/5

この呪文を唱えるためには、基本土地が生み出したマナのみを使用できる。

- マナを引き出す目的で基本土地1つがタップされたときに誘発したマナ能力がマナを生み出したなら、誘発したマナ能力が生み出された追加のマナの発生源である。基本土地ではない。
- 基本土地がマナ能力を得るなら、《放漫トカゲ》を唱えるためにその能力によって生み出されたマナを使用することができる。

- あなたが《放漫トカゲ》を唱えるために任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払うことを許す効果は、それを唱えるために基本土地でない発生源のマナを支払うことを許すことはない。

### 《炎の中の過去》

{3}{R}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるすべてのカードはフラッシュバックを得る。それぞれ、フラッシュバック・コストはそのマナ・コストに等しい。

フラッシュバック{4}{R}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《炎の中の過去》は、その解決時にあなたの墓地にあったカードにのみ影響する。そのターン、後になってあなたの墓地に置かれたインスタントやソーサリーであるカードはフラッシュバックを得ない。
- あなたがフラッシュバックを持つ呪文を唱えた場合、あなたは超過コストなどの代替コストを支払うことはできない。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。呪文に強制の追加コストがあるなら、そのフラッシュバックを持つ呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- 分割カードがフラッシュバックを得るなら、あなたは唱える半分のコストのみを支払う。
- 《炎の中の過去》によってマナ・コストのないカードがフラッシュバックを得るなら、それはフラッシュバック・コストを持たない。これにより、それを唱えることはできない。

### 《魔術遠眼鏡》

{2}

アーティファクト

魔術遠眼鏡が戦場に出るに際し、対戦相手1人の手札を見て、その後任意のカード名1つを選ぶ。その選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は、それがマナ能力でないかぎり起動できない。

- あなたはあなたが望むカード名を選べる。通常は起動型能力を持っていないカードでもよい。あなたが見た、対戦相手の手札にあったカードの名前でなくてもよい。
- トークンの名前を指定することはできない。ただし、トークンがカードと同じ名前を持っている場合を除く。
- 起動型能力とはコロン（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表す（装備などの）キーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《魔術遠眼鏡》の最後の能力は、誘発型能力（「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている）には影響しない。
- 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 《魔術遠眼鏡》は、カードがどの領域にあっても影響する。手札にあるカードにも、墓地にあるカードにも、追放されたカードにも影響する。

### 《斑岩の節》

{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、パワーが最も小さいクリーチャー1体を破壊する。それは再生できない。パワーが最も小さいクリーチャーが2体以上あるなら、あなたはそのうち1体を選ぶ。

戦場にクリーチャーがいなく、斑岩の節を生け贅に捧げる。

- 《斑岩の節》の1つ目の能力は対象を取らない。あなたは被覆やプロテクション（白）を持つクリーチャー1体を破壊することができる。

- あなたが破壊するクリーチャーを選んでから、それが破壊されるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- パワーが最も小さいクリーチャーの一方が破壊不能を持つなら、あなたは破壊不能を持たない方を破壊しなければならない。パワーが最も小さいクリーチャーがすべて破壊不能を持つなら、あなたはクリーチャーを破壊しない。
- 戦場にあるクリーチャーがすべて戦場を離れて、即座に戦場に戻る場合（、《一瞬の瞬き》が唯一のクリーチャーを追放して戦場に戻す場合など）、《斑岩の節》の最後の能力が誘発する。能力の解決時までクリーチャーが戦場にあるとしても、あなたはこれを生け贄に捧げる。

### 《迷い子、フブスプ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — ホムンクルス

1/1

迷い子、フブスプが戦場に出たとき、カード1枚を引く。これがあなたのライブラリーから戦場に出たかあなたのライブラリーから唱えられていたなら、代わりにカード2枚を引く。

迷い子、フブスプが呪文の対象になったとき、迷い子、フブスプをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 通常、《迷い子、フブスプ》をライブラリーから唱えたり、ライブラリーから戦場に出したりする方法はない。カードを2枚引くためには、他の効果を用いて《迷い子、フブスプ》を見つけてやる必要がある。
- 《迷い子、フブスプ》をライブラリーから追放し、その後そのカードを唱えるという効果は、それを追放領域から唱えるのであってライブラリーから唱えるわけではない。
- 《迷い子、フブスプ》の最後の能力は、それが呪文の対象になった時点でそれが戦場にあったときにのみ誘発する。
- 《迷い子、フブスプ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《迷い子、フブスプ》を対象とした呪文に他の対象がなかったなら、それは解決されないことになる（なぜなら、《迷い子、フブスプ》が道に迷ってライブラリーに移動してしまうと、それは適正な対象ではなくなるからである）。

### 《迷えるオーラ術師》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

消失3（このクリーチャーは、時間カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。あなたのアップキープの開始時に、これの上から時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これを生け贄に捧げる。）

迷えるオーラ術師が死亡したとき、これの上に時間カウンターが置かれていなかった場合、あなたは「あなたのライブラリーからエンチャント・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- オーラが唱えられずに戦場に出るなら、それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（そのためそのオーラは、たとえば被覆を持つパーマメントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。

### 《魔力の箒手》

{5}

アーティファクト

魔力の箒手が戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

選ばれた色のすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

基本土地1つがその選ばれた色のマナを引き出す目的でタップされるたび、そのコントローラーは追加でその色のマナ1点を加える。

- 何らかの理由により、1つ目の能力に色が選ばれていない《魔力の箒手》が戦場にあった場合、クリーチャーは+1/+1の修整を受けず、最後の能力が誘発することはない。それは、無色のクリーチャーや目的で基本土地をタップして無色のマナを引き出すことに影響しない。
- ダメージはターンの終わりにダメージが取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《魔力の箒手》が戦場を離れたなら、その選ばれた色であるクリーチャー1体に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《密航者、スライムフット》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ファンガス

2/3

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

{4}：緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《密航者、スライムフット》と同時にあなたがコントロールしている苗木1体以上が死亡するなら、《密航者、スライムフット》の1つ目の能力は依然として死亡した苗木1体につき1回誘発する。

《未来の大魔術師》

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

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイする。

あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。

- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わったとしても、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを公開しない。これは、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終わるまで、あなたが次のカードを見られないことを意味する。あなたがあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたなら、あなたはその土地を戦場に出すことを修正する何らかの（《ヴェズーヴァ》などの）置換効果进行处理し終わるまで次のカードを見ることができない。
- あなたのライブラリーから呪文を唱える場合、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
- あなたは、ライブラリーから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。代替コストを支払ってもよい。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードは依然としてあなたのライブラリーにある。あなたの手札ではない。たとえば、あなたのライブラリーの一番上からカードを捨てたり待機状態にすることはできない。
- 《未来の大魔術師》はあなたが土地をプレイできるタイミングを変えるものではない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみである。
- ライブラリーの一番上から土地をプレイすることは、そのターンの土地プレイの数に入れる。あなたのターンの間に土地を1つプレイした後では、他の（《迷える探求者、梓》などの）効果によって可能とならないかぎり、ライブラリーの一番上から追加の土地をプレイすることはできない。

《無慈悲なる者ケアヴェク》

{5}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

5/4

対戦相手が呪文を唱えるたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。無慈悲なる者ケアヴェクはそれに、その呪文の点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 代替コストや追加コスト、減少は点数で見たマナ・コストは変化しない。依然として、点数で見たマナ・コストはマナ・コストに基づく。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。

《結ばれた奪い取り》

{2}{U}

クリーチャー — ホムンクルス

0/2

防衛、速攻

{T}：カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。

- カードを1枚引き、カード1枚を捨てるということは、すべて《結ばれた奪い取り》の能力の解決中に行う。これら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。

《鞭背ドレイク》

{3}{U}{U}

クリーチャー — ドレイク

3/3

飛行

変異{2}{W}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。この変異コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

- 裏向きの《鞭背ドレイク》が、飛行を持たないクリーチャー1体によってブロックされた場合、それを表向きにしても、それはブロックされていない状態にはならず、ブロック・クリーチャーがそれに戦闘ダメージを与えることを妨げない。

《ムラガンダの印刻》

{3}{G}

エンチャント

能力を持たないすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- クリーチャーの文章欄に書かれているものは、(クリーチャーのサイクリング能力などのように) その文章がその時点で適用できるものでなくても、すべて能力である。
- 基本土地タイプを持つ土地がクリーチャーになったなら、それは固有のマナ能力を持つので、《ムラガンダの印刻》はそれに適用されない。
- 効果に、影響をうけるクリーチャーが何らかの能力を「得る」や「持つ」と記載していた場合は、それが能力を得たことになるので、《ムラガンダの印刻》はそれに適用されない。効果に、影響をうけるクリーチャーが何らかの状態であると記載されている場合（「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。」などの場合）は、その効果によってクリーチャーが能力を得ることはない。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《ムラガンダの印刻》が戦場を離れたなら、そのターン中に能力を持たないクリーチャー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。

《冥界の裏切り者》

{B}{B}

クリーチャー — スピリット

1/1

速攻

シャドー（このクリーチャーは、シャドーを持つクリーチャーのみをブロックでき、シャドーを持つクリーチャーによってのみブロックされる。）

他のクリーチャー1体が戦場からあなたの墓地に置かれるたび、あなたは{B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地から冥界の裏切り者を戦場に戻す。

- 《冥界の裏切り者》と他のクリーチャー1体が同時に墓地に置かれるなら、《冥界の裏切り者》の能力は誘発しない。なぜなら、それを戦場に戻す能力が誘発するには、これがそのクリーチャーが死亡する前に墓地になければならないからである。
- 死亡した、あなたがオーナーであるトークンは、消滅する前に墓地に置かれる。
- 複数のクリーチャーが同時にあなたの墓地に置かれるなら、《冥界の裏切り者》の能力はそれぞれについて誘発する。あなたがそれを戦場に戻したら、あなたは他の能力の解決時に{B}を支払ってもよいが、そうした場合、それらは何も効果がない。あなたの墓地に《冥界の裏切り者》が戻るとしても、それは新しいオブジェクトとしてみなされ、戦場に戻ることもない。

《ヤヴィマヤのドライアド》

{1}{G}{G}

クリーチャー — ドライアド

2/1

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

ヤヴィマヤのドライアドが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。あなたは「あなたのライブラリーから森・カード1枚を探し、そのプレイヤーのコントロール下でタップ状態で戦場に出す。

その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- あなたを、《ヤヴィマヤのドライアド》の誘発型能力の対象にできる。
- 多人数戦で、あなたがゲームから除外されたなら、あなたがオーナーである森も除外される。代わりに、《ヤヴィマヤのドライアド》からあなたの森を受け取った他のプレイヤーがゲームから除外されたなら、その土地は追放される。

《誘導スリヴァー》

{2}{R}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

各プレイヤーの手札にある各スリヴァー・カードは「スリヴァー・サイクリング¥{3¥}を持つ。

スリヴァー・サイクリング{3}（{3}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーからスリヴァー・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。）

- 通常のサイクリング能力とは異なり、あなたはスリヴァー・サイクリングによってカード1枚を引くことはない。代わりに、あなたのライブラリーからスリヴァーのカードを探すことを可能とする。
- スリヴァー・サイクリングはサイクリングの一種である。カードをサイクリングしたときに誘発する能力は、カードをスリヴァー・サイクリングしたときにも誘発する。サイクリング能力の起動を禁止する能力は、スリヴァー・サイクリングの起動も禁止する。

《歪んだ爪の変成者》

{3}{U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

3/1

瞬速

飛行

歪んだ爪の変成者が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを入れ替える。

- クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は、他の効果をすべて適用した後で適用する。それらの効果が適用され始めた順番とは関係ない。たとえば、あなたが1/2のクリーチャー1体を対象とし、その後、そのターンの間にさらにそれに+2/+0の修整を与えたなら、それは2/3のクリーチャーになる。4/1のクリーチャーではない。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたがそのパワーとタフネスを入れ替えたなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

#### 《夢で忍び寄るもの》

{1}{U}

クリーチャー — イリュージョン

1/5

夢で忍び寄るものが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているパーマナント1つをオーナーの手札に戻す。

- 《夢で忍び寄るもの》の誘発型能力の解決時に、あなたはそれ自身をオーナーの手札に戻してもよい。
- 《夢で忍び寄るもの》の能力はいずれのパーマナントも対象としない。これにより、戻すパーマナントを選んでからそれを戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

#### 《溶岩の撃ち込み》

{R}

ソーサリー — 秘儀

プレイヤー1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。溶岩の撃ち込みはそれに3点のダメージを与える。

- 秘儀は呪文のサブタイプであり、ルール上の特定の意味はない。『時のらせんリマスター』セットに登場しない他のカードの効果が参照することがある。

#### 《要塞の鼠》

{2}{B}

クリーチャー — ネズミ

2/1

シャドウ（このクリーチャーは、シャドウを持つクリーチャーのみをブロックでき、シャドウを持つクリーチャーによってのみブロックされる。）

要塞の鼠がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

- 《要塞の鼠》の誘発型能力の解決中に、各プレイヤーは手札のカードをそれぞれ1枚ずつ公開せずに選び、その後すべてのカードが同時に捨てられる。

#### 《溶鉄の雨》

{1}{R}{R}

ソーサリー

土地1つを対象とする。それを破壊する。その土地が基本でないなら、溶鉄の雨はその土地のコントローラーに2点のダメージを与える。

- 《溶鉄の雨》の解決時までに対象とした土地が不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、プレイヤーに2点のダメージが与えられることはない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーは2点のダメージを受ける。

#### 《横這スリヴァー》

{W}

クリーチャー — スリヴァー

1/1

すべてのスリヴァー・クリーチャーは側面攻撃を持つ。(側面攻撃を持たないクリーチャー1体がスリヴァーをブロックするたび、ターン終了時まで、そのブロック・クリーチャーは-1/-1の修整を受ける。)

- 側面攻撃を持たないクリーチャーにスリヴァーがブロックされた後は、この能力が解決される前にブロックされたスリヴァーが側面攻撃を失ったとしても、そのブロック・クリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

#### 《ヨーグモスの墳墓、アーボーク》

伝説の土地

すべての土地はそれ以外の土地タイプに加えて沼でもある。

- 《ヨーグモスの墳墓、アーボーク》は、戦場でない間は沼ではない。
- 戦場でない土地・カードは、《ヨーグモスの墳墓、アーボーク》が戦場にある間も沼ではない。
- 《ヨーグモスの墳墓、アーボーク》の能力により、戦場にある各土地が「沼」という土地タイプを持つようになる。沼であるすべての土地は「{T}：{B}を加える。」の能力を持つ。その土地に関するそれ以外のことは変わらない。これには、その名前、他のサブタイプ、他の能力、それが「伝説の」「基本」「氷雪」であるかどうか含まれる。
- 《月の大魔術師》の効果など、それ以外のタイプを除く基本土地タイプに設定することによって《ヨーグモスの墳墓、アーボーク》が能力を失った場合、その効果が適用され始めた順番に関係なく、それは土地を沼へと変えない。

#### 《ラノワールの助言者》

{G}

クリーチャー — エルフ・スペルシェイパー

1/1

{G}, {T}, カード1枚を捨てる：「ラノワールのエルフ」という名前の緑の1/1のエルフ・ドルイド・クリーチャー・トークン1体を生成する。それは「{T}：{G}を加える。」を持つ。

- 《ラノワールの助言者》のカードとは異なり、このトークンはマナ・コストがない。この点数で見たマナ・コストは0である。

#### 《ラムナブの遺跡》

土地 — 砂漠

{T}：{C}を加える。

{T}, 1点のライフを支払う：{R}を加える。

{2}{R}{R}, {T}, 砂漠1つを生け贄に捧げる：ラムナブの遺跡は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 砂漠は土地のサブタイプであり、特定の意味はない。土地に固有のマナ能力を与えない。他のカードが、カードが砂漠であるかを気にすることがある。
- 《ラムナブの遺跡》の能力のコストを支払うために、これ自身を生け贄に捧げてよい。

#### 《乱暴》

{1}{R}

ソーサリー

乱暴は飛行を持たない各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。

//

#### 《転落》

{5}{R}

ソーサリー

転落は飛行を持つ各クリーチャーにそれぞれ6点のダメージを与える。

- 分割カードを唱えるには、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分の唱える方法はない。

- すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が2つある。あなたは分割カードを、あなたが唱えている半分のみとしてスタックに置く。呪文がスタック上にある間は、そのカードのあなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 各分割カードは、単一のカード1枚である。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカードを1枚捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるインスタントやソーサリーであるカードの枚数を見るなら、《乱暴+転落》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前を2つ持つ。何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタック上にない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《乱暴+転落》の点数で見たマナ・コストは8である。つまり、何らかの効果によってあなたが点数で見たマナ・コストが4以下のカードを探すことができる場合、あなたは《乱暴+転落》を探すことができない。
- 何らかの効果によって特定の特性を持つカードを唱えることができる場合、あなたが唱える半分の特性のみを考慮する。たとえば、何らかの効果によってあなたの手札から点数で見たマナ・コストが4以下の呪文を唱えることができる場合、あなたは《乱暴》を唱えることができるが《転落》を唱えることができない。
- 分割カードの半分である呪文をコピーするなら、そのコピーはそれと同じ半分をコピーする。たとえば、あなたが《乱暴》をコピーするなら、そのコピーも《乱暴》である。《転落》にはできない。

#### 《流水の海蛇》

{7}{U}

クリーチャー — 海蛇

6/6

防御プレイヤーが島をコントロールしていないかぎり、流水の海蛇では攻撃できない。

あなたが島をコントロールしていないとき、流水の海蛇を生け贄に捧げる。

変異{5}{U}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。これの変異コストで、いつでもこれを表向きにしてよい。）

- 《流水の海蛇》の1つ目の能力は、あなたが攻撃クリーチャーを指定するときのみ適用する。これが裏向きである間に攻撃し、その後表向きになる場合、防御プレイヤーが島をコントロールしていなかったとしても、それは依然として攻撃している。
- クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。

#### 《隆盛なる勇士クロウヴァクス》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

4/4

他のすべての白のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

白でないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。

2点のライフを支払う：隆盛なる勇士クロウヴァクスをオーナーの手札に戻す。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《隆盛なる勇士クロウヴァクス》が戦場を離れるなら、そのターン中に白のクリーチャー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り、そのターン中に《隆盛なる勇士クロウヴァクス》が戦場に出るなら、そのターン中に白でないクリーチャー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。
- 2つ目の《隆盛なる勇士クロウヴァクス》があなたのコントロール下になったなら、「レジェンド・ルール」により、-2/-2の修整を受けるクリーチャーが0以下のタフネスを持つことによって墓地に置かれると同時に、あなたはそのうちの1体をそのオーナーの墓地に置く。

- 《隆盛なる勇士クロウヴァクス》の最後の能力は、それが戦場にある間のみ起動できる。

#### 《リリアナの勝利》

{1}{B}

インスタント

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。あなたがリリアナ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、各対戦相手はさらにカード1枚を捨てる。

- あなたがリリアナ・プレインズウォーカーをコントロールしているかどうかは、その呪文の解決時にのみ見る。
- リリアナ・プレインズウォーカーを2体以上コントロールしていても、1体コントロールしているときよりも効果が増すことはない。
- 《リリアナの勝利》は、対戦相手の一部または全員がクリーチャーを生け贄に捧げることができないとしても唱えられる。あなたがリリアナ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、それらのプレイヤーは、クリーチャーを生け贄に捧げることができなかったとしても、カード1枚を捨てる。
- 《リリアナの勝利》の解決時に、ターンを進行している対戦相手（あなたのターンであれば、ターン順で次の対戦相手）が生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その後他の各対戦相手がターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。その後、あなたがリリアナ・プレインズウォーカーをコントロールしているなら、同じ順番で、各対戦相手が自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選ぶ。その後、それらのカードが同時に捨てられる。

#### 《流刑への道》

{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「自分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、自分のライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 《流刑への道》を解決する時まで、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。そのクリーチャーのコントローラーは基本土地・カードを探さない。
- 追放されたクリーチャーのコントローラーは自分のライブラリーから基本土地・カードを探さなければならないわけではない。そうしなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さない。

#### 《霊糸の幻》

{1}{U}

クリーチャー — イリュージョン

2/1

飛行

霊糸の幻が呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

- 《霊糸の幻》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《霊糸の幻》を対象とした呪文に他の対象がなかったなら、それは解決されないことになる（なぜなら、《霊糸の幻》を生け贄に捧げられると、それには適正な対象がなくなるからである）。

#### 《隷属》

{4}{B}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

あなたはエンチャントしているクリーチャーをコントロールする。

あなたのアップキープの開始時に、エンチャントされているクリーチャーはオーナーに1点のダメージを与える。

- パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。それらはつけられたままになるが、「あなた」に影響する能力は、あなたではなくそのコントローラーを参照する。その装備品のコントローラーは、自分のメイン・フェイズにその装備能力を起動してそのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーに再び移動することができる。

#### 《連合の秘宝》

{3}

アーティファクト

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{T}：連合の秘宝の上に蓄積カウンターを1個置く。

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、連合の秘宝の上からすべての蓄積カウンターを取り除く。これにより取り除かれた蓄積カウンター1個につき1点の、好きな色1色のマナを加える。

- 複数の蓄積カウンターを《連合の秘宝》から一度に取り除く場合、それぞれ異なる色のマナを加えてもよい。
- 各ターンの1回目のメイン・フェイズのみが戦闘前メイン・フェイズである。追加のメイン・フェイズや戦闘フェイズが加わったとしてもそうである。

#### 《論理の結び目》

{X}{U}{U}

インスタント

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

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

- 《論理の結び目》を唱えるためには、あなたはXの値を選び、総コストを決定し、その後マナとカードを追放することとの組み合わせで総コストを支払う。

#### 《若き紅蓮術士》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/1

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、赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決されるが、それはその呪文の対象を選び終えた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

#### 《ヴェク追われの侵入者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/1

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、ヴェク追われの侵入者はシャドーを得る。（これは、シャドーを持つクリーチャーのみをブロックでき、シャドーを持つクリーチャーによってのみブロックされる。）

- それが既にシャドーを持っていたとしても、あなたがそのコストを支払うことができるかぎり何度でも《ヴェク追われの侵入者》の能力を起動することができる。同一のクリーチャーにシャドーが複数あっても意味はない。

## 《ヴェズーヴァ》

### 土地

あなたはヴェズーヴァを、戦場にある土地1つのコピーとしてタップ状態で戦場に出してもよい。

- 《ヴェズーヴァ》はコピー元の土地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（それが別の何かをコピーしている土地をコピーしたり、トークンである土地をコピーしたりする場合を除く。その場合については後述）。それは土地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、オーラがつけられているかどうか、また、タイプなどを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。
- コピーされた土地が他の何かをコピーしていたなら、《ヴェズーヴァ》はその土地のコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、《ヴェズーヴァ》は土地がコピーしているもののコピーになる。
- コピー元の土地に、戦場に出たときに誘発する能力があれば、それは《ヴェズーヴァ》が戦場に出たときにも誘発する。コピー元の土地が持つ「[[この土地]が戦場に出るに際し、]」や「[[この土地]は～状態で戦場に出る。]」の能力も機能する。

## 《ヴェズーヴァの多相の戦士》

{3}{U}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

ヴェズーヴァの多相の戦士が戦場に出るか表向きになるに際し、あなたは、戦場から他のクリーチャー1体を選んでよい。そうしたなら、ヴェズーヴァの多相の戦士が裏向きになるまで、これは、「あなたのアップキープの開始時に、あなたはこのクリーチャーを裏向きにしてもよい。」を持つことを除き、そのクリーチャーのコピーになる。

変異{1}{U}

- 《ヴェズーヴァの多相の戦士》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（それが別の何かをコピーしているパーマネントをコピーしたり、トークンであるクリーチャーをコピーしたりする場合を除く。その場合については後述）。それはクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが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。特に、通常はクリーチャーではないクリーチャーをコピーしたなら、クリーチャーではない。
- 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。
- コピーされた土地が他の何かをコピーしていたなら、《ヴェズーヴァの多相の戦士》はその土地のコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、《ヴェズーヴァの多相の戦士》はクリーチャーがコピーしているものをコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かのコピーでないトークンであるなら、《ヴェズーヴァの多相の戦士》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。この場合でも《ヴェズーヴァの多相の戦士》はトークンではない。
- 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、《ヴェズーヴァの多相の戦士》が戦場に出た場合にも誘発する。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。《ヴェズーヴァの多相の戦士》がすでに戦場にあるクリーチャーのコピーになる場合は、それらの能力は《ヴェズーヴァの多相の戦士》がコピーになる際には適用されない。戦場に出たわけではないからである。代わりに、「[[このクリーチャー]が]表向きになるに際し]」や「[[このクリーチャー]が]表向きになったとき]」の能力は適用される。
- 何か《ヴェズーヴァの多相の戦士》をコピーしたなら、その新しいコピーも裏向きにする誘発型能力を持つ。ただし、裏向きになった後では、それは《ヴェズーヴァの多相の戦士》の変異能力を持たないので、それがコピーしているものも変異能力を持っていないかぎり、それを表向きにすることはできない。

---

マジック： ザ・ギャザリング、マジック、時のらせん、次元の混乱、および未来予知は、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.