

# 『イクサラン：失われし洞窟』

## リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks、エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新：2023年11月2日 / 日本語版更新 2023年11月9日

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

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

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

### 一般注釈

#### カードの使用可否

セットコードが LCI である『イクサラン：失われし洞窟』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『神河：輝ける世界』、『ニューカペナの街角』、『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』、『機械兵団の進軍』、『機械兵団の進軍：決戦の後に』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』。

セットコードが LCC である『イクサラン：失われし洞窟』の新たな統率者カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。

『宝の山』は、20枚のカードからなる、ドラフト・ブースターやセット・ブースターボックスに含まれる補足用ミニセットである。これらの20枚のアーティファクトは人気カードを再録したもので、セットコードは LCC である。

『スペシャルゲスト』は、様々な次元から当セットに登場する、以前印刷されているカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『イクサラン：失われし洞窟』には、スペシャルゲストが18枚登場する。これらのセットコードは SPG である。

再録である宝の山・カード、スペシャルゲスト、ならびにセットコードが LCC である統率者カードは、そのカードの使用がすでに認められているすべてのフォーマットで引き続き使用が認められる。つまり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

セットコードが REX である『ジュラシック・ワールド』コレクションの新たなカードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。スタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。

Magic.Wizards.com/Formats から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。

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

## 新キーワード能力：作製

### 再録メカニズム：変身する両面カード

イクサランの地下深くに広がる洞窟には数多くの宝が眠っている（「宝物」ではない）。しかし、その宝の多くはイクサランそのものと同じく、表層から推し量れる以上の価値を秘めている。適切な素材があれば、無益な発見物を強力なアーティファクトに変えることができる。どの素材を使用するかを調査するために何年もかける必要はない。作製のキーワードが必要な素材を教えてください！

《凶兆艦隊のフレイル》

{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは +2/+0 の修整を受ける。

装備{1}

アーティファクトで作製{3}{R}{R}（{3}{R}{R}, このアーティファクトを追放する, あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクトやあなたの墓地にあるアーティファクト・カードである1つを追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

《凶兆艦隊のラッパ砲》

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは +3/+0 の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げてよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。」を持つ。

装備{1}

- 作製能力は、コストとしてマナに加えて「素材」も必要とする起動型能力である。
- 作製能力は「[素材]で作製[マナ]」と書かれており、これは「[マナ], このパーマネントを追放する, あなたがコントロールしているパーマネントやあなたの墓地にあるカードの中から[素材]を追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 一部の作製を持つカードの第2面は、その「作製に使った」カードを参照する。これは、その第1面の作製能力のコストの一部として追放されたカードのことである。それらのカードが追放されていてそのパーマネントが戦場に残っているかぎり、たとえそのパーマネントのコントローラーが変わったり、その特性の一部が（たとえば、コピー効果によって）変わったりしても、それらはパーマネントの「作製に使われた」として扱う。
- 必要な素材に複数のオブジェクトが含まれるなら、あなたがコントロールしているパーマネントとあなたの墓地にあるカードの両方から追放してもよい。つまり、選んだカードがすべてパーマネントであったり、すべてがあなたの墓地にあるカードである必要はない。
- あなたがコントロールしているトークンを素材として追放してもよい。しかし、それらはカードではなく追放領域に残らないため、あなたが第2面の「作製に使った」素材を参照する能力は何も参照しない。
- 返信する両面カードでないカードが作製を持つカードのコピーになっていて、その作製能力を起動した場合、それは追放領域に留まる。それは戦場に戻らない。

最後に我々が目にして以来、両面カードに関するルールは変わっていない。詳しくは以下の通り：

- 変身する両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- このセットの変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかに関わらず、変身する両面カードのmana総量はその第1面のmana総量である。
- 通常、変身する両面カードの第2面には、その色を定義する色指標が記されている。土地などの、無色の第2面には、記されていない。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示したか、あなたがそれを変身させた状態で唱えたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあった領域に留まる。たとえば、片面のカードが《凶兆艦隊のフレイル》のコピーなら、その作製能力のコストの一部としてそれを追放すると、それは追放領域に留まる。

## 新キーワード処理：発見

発見を追い求める行為というのは刺激的である。何がみつかるか分からないのだから！いや、実のところあなたはすでに知っているかもしれない。何故なら発見のキーワード処理によって、あなたのライブラリーから探したものをコストを支払うことなく唱えることができるのだから。

《祖先との同行》

{4}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるパーマネント・カード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。発見4を行う。(mana総量が4以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーが一番上から1枚ずつ追放していく。それをmana・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。残りをあなたのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。)

- 「発見Nを行う」とは、「mana総量がN以下であり土地でないカード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーが一番上から1枚ずつ追放していく。そのカードが『発見された』カードである。その結果としてなる呪文のmana総量がN以下であるなら、あなたはそのカードを、mana・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしないなら、そのカードをあなたの手札に加える。残りの追放されたカードをあなたのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。」という意味である。
- 呪文のmana総量は、そのmana・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。
- あなたが発見を行ったとき、あなたはカードを追放しなければならない。この能力の唯一の任意の部分は、その追放されたカードを唱えるかあなたの手札に加えるかのみである。
- それらの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。
- 「mana・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。呪文に強制の追加コストがあるなら、それを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- 発見されたカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、mana・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。
- 適正な対象がないなどの理由で唱えられない場合、その発見したカードをあなたの手札に加える。
- あなたに発見を行わせる呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、この能力は解決されず、あなたは発見を行わない。

- 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana・コスト両方を足したものによって決まる。発見によってあなたが分割カードを唱えることができる場合、あなたは（その効果の発見の値以下である）いずれかの半分の半分を唱えることができる。両方の半分の半分を唱えることはできない。
- あなたが当事者カードや分割カードやモードを持つ両面カードを発見した場合、その効果の発見の値によってはそのカードのいずれかの特性でそれを唱えることができるかもしれない。たとえば、あなたが発見4を行い、《通電の巨人》（mana総量が4である『エルドレインの森』の当事者カード）を公開したなら、あなたは《通電の巨人》を唱えることができるが、《嵐読み》（mana総量が7であるその出来事）は唱えることができない。あなたが発見7を行い、《通電の巨人》を公開した場合、あなたは《通電の巨人》と《嵐読み》にいずれかを唱えることができる。

## 新能力語：落魄N/底なしの落魄

### 新メカニズム：落魄

イクサランの地下洞窟を深く進むほど、ますます魅力的な発見があるだろう。むろん、落魄してしまったら、ますます危険な目に遭うだろう。落魄は、いずこかから墓地に置かれたパーマネント・カードの枚数を参照する新しいルール用語である。

《鍾乳石の追跡者》

{B}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

1/1

威迫

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが落魄していた場合、鍾乳石の追跡者の上に +1/+1 カウンター1個を置く。（パーマネント・カードがいずこかからあなたの墓地に置かれたなら、あなたは落魄する。）

{2}{B}, 鍾乳石の追跡者を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは  $-X/-X$  の修整を受ける。Xは、鍾乳石の追跡者のパワーに等しい。

- 一部のカードは「このターンに落魄したプレイヤー」を参照する。つまり、このターンにいずこかからパーマネント・カードがそのプレイヤーの墓地に置かれたかどうかを参照するという意味である。
- 一部のカードはこのターンにプレイヤーが落魄した枚数を参照する。それらのカードは、このターンにいずこかからそのプレイヤーの墓地に置かれたパーマネント・カードの枚数を見る。
- いずれの場合でも、それらのカードがそのプレイヤーの墓地に残っているかどうかは関係ない。
- パーマネント・カードとは、アーティファクトやエンチャントやクリーチャーや土地やバトルやプレインズウォーカーであるカードのことである。トークンはカードではない。トークンは消滅する前に墓地に置かれるが、その処理はプレイヤーが落魄したことには含まれない。
- 「あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが落魄していた場合、」から始まる能力を持つカードが複数存在する。あなたが落魄した時点で、これらのカードがあなたのコントロール下になくてもよい。例えば、あなたの第1メイン・フェイズ中にパーマネント・カードがあなたの墓地に置かれ、あなたがあなたの第2メイン・フェイズ中に《鍾乳石の追跡者》を唱えた場合、あなたの終了ステップの開始時に、この能力が誘発する。
- 「あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが落魄していた場合、」から始まる能力は、あなたの終了ステップ中に一度だけ誘発する。あなたがこのターンに落魄した回数に関係ない。ただし、あなたの終了ステップの開始時にあなたが落魄していなかった場合、能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力の誘発に間に合うようにパーマネント・カードを墓地に置くことはできない。

**落魄Nならびに底なしの落魄は、それがいつそこに置かれたかに関係なく、いかなる時でもあなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数を見る能力を表す能力語である。**

《忘れられた者たちの嘆き》

{U}{B}

ソーサリー

落魄8 — 以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際してあなたの墓地に8枚以上のパーマネント・カードがあるなら、代わりに以下から1つ以上を選ぶ。

- ・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。
- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。
- ・あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- ・「落魄N」という能力語を持つカードは、あなたの墓地にN枚以上のパーマネント・カードがあるかどうかを見る能力を持っている。
- ・「底なしの落魄」という能力語を持つカードは、あなたの墓地にパーマネント・カードが何枚あるかを見る能力を持っている。
- ・一部の落魄の誘発型能力には「場合のルール」が含まれる（能力の中に「あなたの墓地に[4か8]枚以上のパーマネント・カードがある場合、」と書かれている）。これらの能力は、誘発する瞬間にあなたの墓地を見て、その時に誘発するかどうかを見る。その時点で必要な枚数のパーマネント・カードがあなたの墓地になれば、その能力は一切誘発しない。誘発した場合、その解決時点で再度チェックする。その時点で必要な枚数のパーマネント・カードがあなたの墓地になれば、その能力は解決されず、その効果は発生しない。

## 再録キーワード処理：探検を行う

探検のキーワードは『イクサラン』で初めて登場した。我々はそのセットでその地上の世界を見たが、新しい生態系を探検する時が来た。

《非化石化》

{4}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。そのクリーチャーは探検を行う。その後、それはもう1回探検を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置き、その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。その後、この手順を繰り返す。）

- ・能力がクリーチャーに探検させる場合、そのコントローラーは自分のライブラリーの一番上にあるカードを公開する。それが土地・カードなら、そのプレイヤーはそれを自分の手札に加える。そうでないなら、そのプレイヤーはそのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置き、その後、そのカードを戻すか墓地に置くかを選ぶ。
- ・クリーチャーに探検させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を公開した後、カウンターが置かれる前に、探検しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- ・カードが公開されないなら（たとえば、プレイヤーのライブラリーが空であるなどの理由で）、探検しているクリーチャーは+1/+1カウンター1個を得る。
- ・解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに探検するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは探検を行う。あなたがこれにより土地でないカードを公開したなら、あなたは何か+1/+1カウンター1個を置くことはないが、その公開されたカードをあなたの墓地に置いてよい。「クリーチャー1体が探検するたび」に誘発する効果は、適切であれば誘発する。

- 一部の呪文や能力は、クリーチャーに連続して複数回探検させることがある。あなたがクリーチャーが探検を行うときに土地でないカードを公開し、それをライブラリーの一番上に残して、すぐに再びクリーチャーが探検を行った場合、同じカードを再び公開する。
- 稀に、クリーチャーでないパーマネントが探検を行うこともある。たとえば、クリーチャー・カードが《非化石化》で戦場に戻り、何らかの方法でクリーチャーでない状態で戦場にある場合、それは探検を行うことができる。あなたは同様の処理を行い、そのパーマネントの上に+1/+1カウンター1個を置くことになるかもしれない。(注意：一部の効果はクリーチャーを対象とし、それらの効果では適正な対象がなければそれは探検しない。)

## 新メカニズム：地図・トークン

未開の地を冒険するのに手助けが必要？未開のものが、より明快になる方法……たとえば、地図のようなものがあるとしたらどうだろうか？

《名もなき都市の歩哨》

{2}{G}

クリーチャー — マーフォーク・戦士・スカウト

3/4

警戒

名もなき都市の歩哨が戦場に出るか攻撃するたび、地図・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：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。それは探検を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。)

- 地図・トークンは定義済みトークンの一種であり、アーティファクト・サブタイプ「地図」と「{1}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：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。それは探検を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。」の能力を持つ無色のアーティファクトである。

## 新メカニズム：最終カウンター

墓地から誰か（または何か）を蘇らせるのは、簡単なことではない。時には、それは一度限りのものである。そこで役に立つのが最終カウンターだ。

《剛胆な古生物学者》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/2

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{2}：墓地からカード1枚を対象とし、それを追放する。

あなたがオーナーであり剛胆な古生物学者によって追放されているカードの中から恐竜・クリーチャー・呪文を唱えてもよい。これによりあなたが呪文1つを唱えたなら、そのクリーチャーは最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントに使える。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に行くなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

## 再録土地サイクル：不穏な土地

『エルドレインの森』でこのサイクルの最初の5つ（「眠らずの」土地）が登場した。『イクサラン：失われし洞窟』ではさらに5つが登場する。

《不穏な投錨地》

土地

不穏な投錨地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{W}か{U}を加える。

{1}{W}{U}：ターン終了時まで、不穏な投錨地は飛行を持つ白青の2/3の鳥・クリーチャーになる。これは土地でもある。

不穏な投錨地が攻撃するたび、地図・トークン1つを生成する。

- このサイクルの土地1つが、それ自身の能力でない効果によってクリーチャーになった場合も、それが攻撃するたびにその最後の能力は誘発する。
- このサイクルの土地のうち1つがクリーチャーになったものの、あなたがこれを直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなかった場合、そのターンにあなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

## 『イクサラン：失われし洞窟』の セット本体のカード別注釈

《悪意ある覆い隠し》

{1}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。このターン、対戦相手がコントロールしているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- そのターンに対戦相手がコントロールしているクリーチャーがいかなる理由で死亡しようとも、それは追放される。それは《悪意ある覆い隠し》によりタフネスが0以下に減少したことで死亡した場合に限定されない。
- -2/-2の修整は《悪意ある覆い隠し》の解決時に戦場に出ているクリーチャーにしか適用されないが、その置換効果は《悪意ある覆い隠し》の解決後に戦場に出たクリーチャーと《悪意ある覆い隠し》の解決後にクリーチャーになったクリーチャーでないカードと《悪意ある覆い隠し》の解決後に対戦相手がコントロールを得たクリーチャーを含めるすべての対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーに適用される。

《アクロゾズの狂信者、ヴィト》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・デーモン

4/4

飛行

あなたがこれでないパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、このターンで初めてこの能力が解決されるなら、あなたは2点のライフを得る。2度目なら、各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。3度目なら、飛行を持つ白黒の4/3の吸血鬼・デーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《アクロゾズの狂信者、ヴィト》の誘発型能力は、1回のターンに3回を超えて解決されても効果がない。
- 《アクロゾズの狂信者、ヴィト》と複数のこれでないパーマネントを同時に生け贄に捧げたなら、《アクロゾズの狂信者、ヴィト》の能力はそれらの各パーマネントにつきそれぞれ1回誘発する。

《アクロゾズの放血者》

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

クリーチャー — 吸血鬼・デーモン

2/4

飛行

あなたのターンの間に対戦相手1人がライフを失うなら、代わりにそのプレイヤーはその2倍の点数のライフを失う。(ダメージによりライフは失われる。)

- 《アクロゾズの放血者》の最後の能力は、対戦相手が受けるダメージの値を変更しない。たとえば、あなたのターン中に絆魂を持つ1/1のクリーチャーが対戦相手1人に戦闘ダメージを与えた場合、そのプレイヤーは2点のライフを失うが、あなたは1点のライフしか得ない。

《アブエロの覚醒》

{X}{3}{W}

ソーサリー

アーティファクト、またはオーラでないエンチャントであり、あなたの墓地にあるカード1枚を対象とする。それの上に+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に戻す。それは、飛行を持ち、他のタイプに加えてスピリット・クリーチャーであり、1/1である。

- これにより戻されたアーティファクト・クリーチャー・カードやエンチャント・クリーチャー・カードの基本のパワーとタフネスは1/1である。
- クリーチャーでもある装備品を何かにつけることはできない。その装備能力を起動することはできるが、それは何かについた状態にはならない。
- 戻したパーマネントが他の効果によってクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持ち、1/1ではなくなる。特に、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもそれは1/1のままである。

《アマリア・ベナヴィデス・アギーレ》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・スカウト

2/2

護法—3点のライフを支払う。

あなたがライフを得るたび、アマリア・ベナヴィデス・アギーレは探検を行う。その後、このパワーがちょうど20であるなら、これでないすべてのクリーチャーを破壊する。(このクリーチャーが探検を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。」ということである。)

- このコントローラーがコントロールしていて絆魂を持つ複数のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えた場合にも、それらのダメージの結果としてライフを得ることはそれぞれ別のイベントであり、《アマリア・ベナヴィデス・アギーレ》の能力はその数だけ誘発する。
- これでないすべてのクリーチャーを破壊するためには、最後の能力の解決時に探検を行った後で、《アマリア・ベナヴィデス・アギーレ》のパワーがちょうど20でなければならない。パワーがそれより多くても少なくとも、何も破壊されない。
- 《アマリア・ベナヴィデス・アギーレ》のパワーは、その誘発型能力の解決中に1回のみ見ると。その時点でそれがすでに戦場になかったなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- 《アマリア・ベナヴィデス・アギーレ》に探検させる指示と、《アマリア・ベナヴィデス・アギーレ》のパワーがちょうど20である場合に発生する効果はすべて同じ能力の一部である。探検の結果を知った後でプレイヤーがその能力に対応する機会は存在しない。

《編まれた網》

{2}{U}



アーティファクト

編まれた網は、網カウンター 3 個が置かれた状態で戦場に出る。

{T}, 編まれた網の上から網カウンター 1 個を取り除く：土地でもこれでもないパーマネント 1 つを対象とする。それをタップする。それがタップ状態であり続けるかぎり、その起動型能力は起動できない。

アーティファクトで作製{1}{U}

////

《編まれた結縄》

アーティファクト

{3}{U}, {T}：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 枚のカードを引く。その後、編まれた結縄をオーナーのライブラリーが一番上から 3 枚目に置く。

- 《編まれた網》の起動型能力は、これでも土地でもないパーマネントのうちすでにタップ状態のものも対象にできる。
- それがタップ状態であるかぎり、対象とした土地でないパーマネントの起動型能力は、その起動型能力のコストにそのパーマネントをアンタップすることが含まれていても起動することはできない。
- 《編まれた結縄》がライブラリーに戻った後に、《編まれた網》が再び表向きの面になる。
- 《編まれた結縄》の能力でカードを引いた後、あなたのライブラリーにあるカードの枚数が 2 枚以下なら、あなたは《編まれた結縄》をライブラリーが一番下に置く。

《主の案内壁画》

{3}{W}{U}

アーティファクト

主の案内壁画が戦場に出たとき、白青の 4/4 のゴーレム・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。

アーティファクトで作製{4}{W}{W}{U} ({4}{W}{W}{U}, このアーティファクトを追放する, あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクトやあなたの墓地にあるアーティファクト・カードである 1 つを追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。)

////

《主の組立工場》

アーティファクト

{T}：白青の 4/4 のゴーレム・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。主の組立工場、またはこれでないアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出たターンでなければ起動できない。

- アーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出た後で何が起こったかに関係なく、《主の組立工場》の能力は誘発する。戦場を離れたり、アーティファクトでなくなったり、他のプレイヤーがそのコントロールを得た場合も然りである。

《イクサーリの伝承守り》

{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1/1

{T}：好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。このマナは恐竜・呪文を唱えるためか、恐竜である発生源の能力を起動するためにしか支払えない。

- 「恐竜である発生源」とは、恐竜のクリーチャー・タイプを持つすべてのオブジェクトを意味する。つまり、そのマナは、あなたがコントロールしている恐竜や、あなたの手札か墓地にある恐竜・カードの能力を起動するために支払うことができる。

《一往一来》

{G}

## エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が探検を行うなら、その代わりにあなたは占術1を行い、その後、そのクリーチャーは探検を行う。

一往一来が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それは探検を行う。

土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出たとき、あなたが7つ以上の土地をコントロールしている場合、一往一来を変身させる。

////

### 《マイコイドの迷路》

土地 — 洞窟

(一往一来から変身する。)

{T} : {G}を加える。

{3}{G}, {T} : あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。「その中からクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- あなたが《一往一来》2つをコントロールしていてあなたがコントロールしているクリーチャー1体が探検を行う場合、代わりにあなたは占術1を行い、その後再び占術1を行う。そしてその後、そのクリーチャーは探検を行う。あなたが《一往一来》3つをコントロールしているなら、あなたはそのクリーチャーが探検を行う前にさらにもう一度占術1を行う。以下同様である。

### 《市場のノーム》

{W}

アーティファクト・クリーチャー — ノーム

0/3

市場のノームが死亡したとき、あなたは1点のライフを得、カード1枚を引く。

あなたが作製能力を起動している間に市場のノームが戦場から追放されたとき、あなたは1点のライフを得、カード1枚を引く。

- スタックで、《市場のノーム》の最後の能力は、それを誘発させた作製能力の上に置かれる。つまり、変身したカードが戦場に戻るより先にあなたは1点のライフを得てカード1枚を引く。
- ほとんどの場合、《市場のノーム》の最後の能力は、これが作製能力で使われる素材として追放されたことで誘発する。ただし、稀な状況で、作製能力でマナを支払うためのマナ能力を起動している間に《市場のノーム》が追放された場合にも誘発する。

### 《イトリモクの成長儀式》

{2}{G}

伝説のエンチャント

イトリモクの成長儀式が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。

「その中からクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが4体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、イトリモクの成長儀式を変身させる。

////

### 《太陽の揺籃の地、イトリモク》

伝説の土地

(イトリモクの成長儀式から変身する。)

{T} : {G}を加える。

{T} : あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき{G}を加える。

- 《太陽の揺籃の地、イトリモク》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時にあなたが4体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合は誘発しない。また、能力が誘発

しても、その能力の解決時にあなたが4体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合は、何も起こらない。

- あなたが「次の終了ステップの開始時」に戦場から取り除かれるクリーチャーをコントロールしているなら、あなたはそのクリーチャーが戦場を離れるより先に《太陽の揺籃の地、イトリモク》の能力を解決することができる。
- 「ターン終了時まで」あなたがクリーチャーのコントロールを得るか、「ターン終了時まで」あなたがコントロールしていてクリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになるなら、それはその終了ステップ中はあなたのコントロールしているクリーチャーになる。

#### 《古のもの》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット・神

8/8

落魄8 — あなたの墓地に8枚以上のパーマネント・カードがないなら、古のものでは攻撃もブロックもできない。

{2}{U}{B}：カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。これによりあなたがカード1枚を捨てたとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはその捨てたカードのmana総量に等しい枚数のカードを切削する。

- 《古のもの》が攻撃かブロックをした後になって、落魄8の能力が適用されないようにあなたの墓地からパーマネント・カードを取り除いたとしても、《古のもの》が戦闘から取り除かれることはない。
- 《古のもの》の起動型能力の対象を選ぶのは、その能力を起動したときではない。これによりあなたがカード1枚を捨てたときに、2つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたはその能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

#### 《遺物の咆哮》

{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。ターン終了時まで、それは他のタイプに加えて恐竜・アーティファクト・クリーチャーになり、基本のパワーとタフネスは4/3である。

- 《遺物の咆哮》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- アーティファクトやクリーチャーは、その能力や色があれば保持する。

#### 《飢えた亡霊》

{2}{B}{B}

クリーチャー — スピリット・ホラー

4/4

飢えた亡霊が戦場に出たとき、諜報2を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上に置いた各カードにつきそれぞれ、カード1枚を引き3点のライフを失う。

落魄8 — あなたがカード1枚を引くたび、あなたの墓地に8枚以上のパーマネント・カードがある場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- ごく稀な例を除き、あなたが諜報を行う際にあなたのライブラリーの一番上に置くカードは、あなたが引くカードである。
- 《飢えた亡霊》の戦場に出たときに誘発する能力では、諜報のために墓地に置くカードがあれば、それらはあなたカードを引く前に置く。あなたがカードを引くときにあなたの墓地にすでに8枚以上のパーマネント・カードがある場合、カードを引くことで落魄8の能力が誘発する。

《内なる空の管理人》

{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/2

内なる空の管理人の上に3個以上のカウンターがあるかぎり、これは飛行と警戒を持つ。

アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である3つをタップする：内なる空の管理人の上に+1/+1カウンター1個を置く。占術1を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《内なる空の管理人》の起動型能力のコストを支払うために、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である3つをタップできる。《内なる空の管理人》自身や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クリーチャーでもよい。

《内なる太陽、チミル》

{6}

伝説のアーティファクト

あなたがコントロールしている呪文は打ち消されない。

あなたの終了ステップの開始時に、発見5を行う。（マナ総量が5以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。）

- 《内なる太陽、チミル》の1つ目の能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。それが呪文である間には、それを打ち消すことができる。
- 呪文を打ち消す呪文や能力は打ち消されない呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、打ち消されない呪文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発生する。

《うろつく玉座》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

4/4

護法{2}

うろつく玉座が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

うろつく玉座は、他のタイプに加えてその選ばれたタイプでもある。

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りこれでないクリーチャー1体の誘発型能力が誘発するなら、それは追加でもう1回誘発する。

- 《うろつく玉座》の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させる。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。解決中に行う選択、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。
- あなたがその選ばれた同じクリーチャー・タイプを持つ《うろつく玉座》2つをコントロールしているなら、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りこれでないクリーチャーの誘発型能力は3回誘発する。そのような《うろつく玉座》3つは誘発型能力を4回誘発させる。以降も同様である。

《永遠溢れの井戸》

{2}{U}

伝説のアーティファクト

永遠溢れの井戸が戦場に出たとき、カード2枚を切削する。その後、カード2枚を引く。

落魄8 — あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に8枚以上のパーマネント・カードがある場合、永遠溢れの井戸を変身させる。

////

### 《無限の池》

伝説のアーティファクト・土地

(永遠溢れの井戸から変身する。)

{T}：{U}を加える。

あなたが無限の池によって生み出されたマナを使ってパーマネント・呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント最大1つを対象とする。ターン終了時まで、それはその呪文のコピーになる。

- 《無限の池》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。
- 対象としたパーマネントは元のカードに記載されていることに加え、その呪文を唱えたときの選択をコピーする。
- コピーされた呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、戦場にあるパーマネントのマナ総量を決定するためのXは0である。
- 対象としたパーマネントにすでに適用されたコピー効果でない効果は、引き続き適用される。例えば、それがクリーチャーであるなら、その上にある+1/+1カウンターは、それに影響し続ける。
- 対象としたパーマネントがパーマネント・呪文のコピーになるときは、それは戦場に出るわけではないので、コピー元の呪文に「[このパーマネント]が戦場に出たとき」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力があっても対象としたパーマネントには適用されない。

### 《黄金憤怒の徘徊者》

{4}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3/5

トランプル

アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをタップする：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《黄金憤怒の徘徊者》の起動型能力のコストを支払うために、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをどれでもタップできる。《黄金憤怒の徘徊者》自身や、それでないクリーチャーのうち直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。

### 《大いなる扉の守護者》

{W}{W}

クリーチャー — 天使

4/4

この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクトやクリーチャーや土地でありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である4つをタップする。

飛行

- 《大いなる扉の守護者》を唱えるための追加コストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクトやクリーチャーや土地のうち4つをタップすることができる。これには、直近のターンの開始時から継続的にコントロールしていないクリーチャーも含まれる。

### 《大いなる扉、マツァラントリ》

{3}

伝説のアーティファクト

{T}：カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

{4}, {T}：大いなる扉、マツァラントリを変身させる。あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のパーマネント・タイプがなければ起動できない。「アーティファクト」「バトル」「クリーチャー」「エンチャント」「土地」「プレインズウォーカー」はパーマネント・タイプである。

////

《中心核》

伝説の土地

(大いなる扉、マツアラントリから変身する。)

底なしの落魄 — {T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xは、あなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数に等しい。

- 《大いなる扉、マツアラントリ》を変身させることで、それが戦場を離れるわけではない。それがアンタップ状態になることもない。
- 《中心核》の起動型能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《オラズカの細工扉》

{U}

アーティファクト

{1}, {T}, オラズカの細工扉を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのカードのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、あなたはそれを手札に加える。

《解体ハンマー》

{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け「{3}, {T}, 解体ハンマーを生け贄に捧げる：アーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。」を持つ。

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

- 《解体ハンマー》が何らかの理由により別のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーについている場合、《解体ハンマー》はそのプレイヤーがコントロールしているパーマネントではないので、それを生け贄に捧げるというコストを支払うことができない。そのため、そのプレイヤーはそれに付与された能力を起動することができない。

《輝かしい天使》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 天使

3/3

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが5点以上のライフを得ていた場合、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{3}{W}{W}{W}：ターン終了時まで、輝かしい天使は+2/+2の修整を受け、絆魂を得る。

- 《輝かしい天使》の誘発型能力は、そのターン中にあなたが5点以上のライフを得ていたかどうかを見る。あなたがライフを失っていたかどうかや、ターンの開始時よりもあなたのライフ総量が増えているかどうかは関係ない。ライフを得た時点で《輝かしい天使》が戦場にあったかどうかも関係ない。
- 《輝かしい天使》の誘発型能力の条件を満たすために、5点のライフを一度に得る必要はない。
- そのターンの終了ステップが始まる以前にあなたがライフを得ていなかった場合には、《輝かしい天使》の誘発型能力は一切誘発しない。終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。
- あなたは天使・トークンを1体だけ生成する。あなたが5点以上のライフを何回得ていても関係ない。

- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフの総量が増加することになるが、それによって《輝かしい天使》の誘発型能力の条件は満たされない。

#### 《樫材のセイレーン》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — セイレーン・海賊

1/2

飛行、警戒

{T} : {U}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、アーティファクトである発生源の能力を起動するためにしか支払えない。

- 「アーティファクトである発生源」とは、アーティファクトのカード・タイプを持つすべてのオブジェクトを意味する。つまり、そのマナは、あなたがコントロールしているアーティファクトや、あなたの手札か墓地にあるアーティファクト・カードの能力を起動するために支払うことができる。

#### 《カパロクティ・サンボーン》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

4/4

カパロクティ・サンボーンが攻撃するたび、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをタップしてもよい。そうしたなら、発見3を行う。(マナ総量が3以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。)

- 《カパロクティ・サンボーン》の能力の解決時にこれがアンタップ状態であった場合(たとえば、警戒を持っているなどの理由で)、これは自分の能力のためにタップすることができる。
- 《カパロクティ・サンボーン》の能力のために、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをどれでもタップできる。直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クリーチャーでもよい。

#### 《絡みつく影》

{3}{B}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは接死と絆魂を得る。絡みつく影の上に戦慄カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の戦慄カウンターがあるなら、これを変身させる。

////

#### 《影の住処》

土地 — 洞窟

(絡みつく影から変身する。)

{T} : {B}を加える。

{B}, {T}, 影の住処の上から戦慄カウンター1個を取り除く : カード1枚を引き、1点のライフを失う。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《絡みつく影》の誘発型能力は誘発しない。
- 《絡みつく影》の誘発型能力が誘発した後で攻撃している状態でクリーチャーが戦場に出ても、この能力に影響はない。
- 《絡みつく影》は《影の住処》に変身するに際し、戦慄カウンターをもち続ける。

## 《奇怪な宝石》

{U}

伝説のアーティファクト

奇怪な宝石はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {C}{C}を加える。このマナは、能力を起動するためにしか支払えない。

起動型能力を持ち土地でない4つ以上で作製{8}{U}（{8}{U}、このアーティファクトを追放する、あなたがコントロールしていてこれでないパーマネントやあなたの墓地にあるカードであり該当する4つ以上を追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

## 《啓蒙の神座》

伝説のアーティファクト

啓蒙の神座はこれを作製するために追放されているすべてのカードのすべての起動型能力を持つ。それらの各能力をそれぞれ、毎ターン1回のみ起動してもよい。

あなたがマナ能力でない能力1つを起動するたび、それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 作製能力は起動型能力である。たとえば、《奇怪な宝石》自身の作製能力を起動するために《奇怪な宝石》の起動型能力が生み出したマナを支払うことができる。
- 起動型能力とはコロンの（：）を含むものである。それは通常「[コスト] : [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 《啓蒙の神座》は、これを作製するために追放されているカードの起動型能力のみを持つ。これはキーワード能力（起動型能力であるものを除く）、誘発型能力、常在型能力を得ない。
- 《啓蒙の神座》は、これを作製するために追放されているカードの起動型能力がカード自身をカード名で参照する場合、《啓蒙の神座》が使用するその能力は、《啓蒙の神座》をカード名で参照しているかのように扱う。
- 《啓蒙の神座》を作製するために複数枚の同じカードが追放されていたとしても、「毎ターン1回のみ」の制限は各能力に個別に適用される。たとえば、《啓蒙の神座》を作製するために2枚の同じカードが追放されていたなら、それはその各カードの起動型能力をそれぞれ2つ持つ。それらの各能力はそれぞれ、各ターンに1回起動することができる。
- 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。
- 《啓蒙の神座》の誘発型能力によって生成された起動型能力のコピーは、元の能力よりも先に解決される。
- コピーはスタック上に生成される。「起動された」わけではない。プレイヤーが能力を起動したときに誘発する能力（たとえば、《啓蒙の神座》自身の誘発型能力など）は誘発しない。
- コピー元の能力がモードを持つ（「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。
- 元の能力に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振り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能力についても同様である。
- 能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。

## 《凶兆艦隊のフレイル》

{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

装備{1}



アーティファクトで作製{3}{R}{R} ({3}{R}{R} このアーティファクトを追放する, あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクトやあなたの墓地にあるアーティファクト・カードである1つを追放する: このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。)

////

#### 《凶兆艦隊のラッパ砲》

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+0の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。」を持つ。

装備{1}

- 《凶兆艦隊のラッパ砲》によって付与された誘発型能力の対象を選ぶのは、それが誘発したときではない。これによりあなたがこれでないアーティファクト1つを生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたはこの能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- 与えるダメージの点数は、《凶兆艦隊のラッパ砲》によって付与されたこの再帰誘発型能力の解決時の装備しているクリーチャーのパワーを用いて決定する。その時点で装備しているクリーチャーがもはや戦場になかったなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- 装備しているクリーチャーが《凶兆艦隊のラッパ砲》によって付与されたこの再帰誘発型能力の解決時に戦場を離れていて、戦場にあった最後の瞬間に絆魂を持っていたなら、あなたはライフを得る。

#### 《恐怖の潮流》

{2}{B}{B}

ソーサリー

底なしの落魄 — ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-X/-Xの修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあるパーマナント・カードの枚数に等しい。

- Xの値は、《恐怖の潮流》の解決中にのみ見る。

#### 《金脈発見》

{4}{R}{R}{R}

ソーサリー

発見10を行う。発見したカードのマナ総量が10よりも小さいなら、その差に等しい数の宝物・トークンをタップ状態で生成する。(発見10を行うとは、「マナ総量が10以下であり土地でないカード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。」ということである。)

- あなたは発見し終わるまで宝物・トークンを生成しない。たとえば、あなたが発見したカードが「この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクト1つを生け贄に捧げる」を持っていたなら、あなたは《金脈発見》の宝物1つを生け贄に捧げてその追加コストを支払うことはできない。

#### 《ギシャスの初子、イツキンス》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — 恐竜

2/3

速攻

ギシャスの初子、イツキンスが戦場に出たとき、{2}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしている恐竜1体を対象とし、それでないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《ギシャスの初子、イツキンス》の誘発型能力の対象を選ぶのは、それが誘発したときではない。これによりあなたが{2}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたはこの能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

#### 《クイントリウス・カンド》

{3}{R}{W}

伝説のプレインズウォーカー — クイントリウス

4

あなたが追放領域から呪文1つを唱えるたび、クイントリウス・カンドは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

+ 1：赤白の3/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 3：発見4を行う。

- 6：あなたの墓地にある望む数のカードを対象とする。それらを追放する。これにより追放されたカード1枚につき{R}を加える。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。

- 《クイントリウス・カンド》の最後の能力によりカードをプレイするとき、プレイされるカードの通常のタイミングのルールに従わなければならない、それが呪文ならばそれを唱えるためのコストを払わねばならない。

#### 《君主のオキネク・アハウ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・貴族

3/4

護法{2}

君主のオキネク・アハウが攻撃するたび、あなたがコントロールしていて自身の基本のパワーより大きいパワーを持つ各クリーチャーにつきそれぞれ、そのクリーチャーの上にその差に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

- 通常、クリーチャーの基本のパワーとタフネスはそのカードに記載されているパワーとタフネスであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーとタフネスである。他の効果がクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定した場合、それが基本のパワーとタフネスになる。何らかの効果がクリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整した場合、それは基本のパワーとタフネスには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で\*/\*や類似の内容で示されるような、パワーとタフネスを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーとタフネスを決定するときその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/0であり、何らかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーとタフネスを変更しない。

#### 《喧嘩腰号》

{2}{U}{R}

伝説のアーティファクト — 機体

5/5

喧嘩腰号が攻撃するたび、宝物・トークン1つを生成する。ターン終了時まで、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよく、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。

搭乗3

- 《喧嘩腰号》の誘発型能力の解決後、あなたが望むなら（後述する制限があるものの）いつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあ

あなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。

- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが、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るなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが出来事を持つなら、あなたはこれにより出来事・呪文を唱えることができる。
- あなたはこれによりライブラリーの一番上から呪文を唱えたり土地をプレイする場合、そのカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。

### 《激戦の球》

{2}

アーティファクト

あなたが戦闘ダメージを受けるたび、攻撃プレイヤーは激戦の球のコントロールを得て、これをアンタップする。

{2}, {T}：カード1枚を引き、激戦の球の上に得点カウンター1個を置く。その後、これの上に5個以上の得点カウンターがあるなら、これを生け贄に捧げ、宝物・トークン1つを生成する。

- 《激戦の球》の誘発型能力は、同時に何体のクリーチャーがあなたに戦闘ダメージを与えたかに関わらず、あなたが戦闘ダメージを受けたときに1回だけ誘発する。
- その最後の能力以外の何らかの方法により《激戦の球》の上に得点カウンターが置かれたなら、あなたはそれを生け贄に捧げず、宝物・トークンを生成しない。5個以上の得点カウンターが置かれているかどうかの判定は、起動型能力の解決時にのみ行われる。
- 双頭巨人戦では、攻撃チームの各プレイヤーが攻撃プレイヤーである。《激戦の球》の1つ目の能力の解決時に、あなたは攻撃チームのどのプレイヤーがそのコントロールを得るのかを決める。

### 《好戦的な一年仔》

{1}{R}

クリーチャー — 恐竜

3/2

トランプル

これでない恐竜1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、「ターン終了時まで、好戦的な一年仔の基本のパワーは、そのクリーチャーのパワーに等しくなる。」を選んでよい。

- 過去に起動されたその能力を含め《好戦的な一年仔》のパワーを特定の値に設定する過去の効果をすべて上書きする。能力の解決後に適用が始まる、未来に起動されるその能力を含めパワーを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 特定の値に設定することなく《好戦的な一年仔》のパワーを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、新たな基本のパワーに適用される。パワーを変更するカウンターも同様である。

### 《好戦的な槌頭》

{2}{G}

クリーチャー — 恐竜

6/6

あなたがこれでない恐竜をコントロールしていない間に好戦的な槌頭が攻撃するたび、これの上に麻痺カウンター1個を置く。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- 《好戦的な槌頭》を攻撃クリーチャーとして指定したときにあなたがこれでない恐竜をコントロールしていなかったなら、その能力の解決時にあなたがそれをコントロールしていたかどうかは関係ない。あなたは《好戦的な槌頭》に麻痺カウンター1個を置く。

### 《コズミュームの合流点》

{4}{G}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- ・あなたのライブラリーから洞窟・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。
- ・あなたがコントロールしている洞窟1つの上に+1/+1カウンター3個を置く。それは速攻を持つ0/0のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。
- ・エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。

- モードは呪文を唱える際に選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。モードを選ぶたびに、異なる対象を選択しても、同じ対象を選択してもよい。
- 特に、2つ目のモードは対象を必要としない。《コズミュームの合流点》が解決中に、あなたは影響を受ける洞窟を選ぶ。あなたは、可能なら、1つ目のモードで戦場に出したばかりの洞窟を選んでよい。
- 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。
- 同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、呪文を唱える際に選ぶ。例えば、あなたが《コズミュームの合流点》の最後のモードを2回以上選んだなら、あなたは対象としたエンチャントを破壊する順番を選ぶ。
- 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、呪文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、通常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。
- 合流点が解決される前に、対象を選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文自体が打ち消され、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を与えない。

### 《剛胆な古生物学者》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

2/2

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{2}：墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。

あなたがオーナーであり剛胆な古生物学者によって追放されているカードの中から恐竜・クリーチャー・呪文を唱えてもよい。これによりあなたが呪文1つを唱えたなら、そのクリーチャーは最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

- あなたは、これにより追放された恐竜・クリーチャー・呪文をプレイするためのコストをすべて支払い、タイミングのルールをすべて守る必要がある。通常は、あなたはそれらをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 《剛胆な古生物学者》の最後の能力で恐竜・クリーチャー・呪文を唱え始めるには《剛胆な古生物学者》があなたのコントロール下になければならないが、その処理中やその呪文の解決時にあなたのコントロール下にある必要はない。たとえば、あなたが呪文の追加コストを支払うために《剛胆な古生物学者》を生け贄に捧げるかそれに対応して《剛胆な古生物学者》が破壊された場合、その呪文は通常通り解決される。

### 《ゴブリンの墓荒らし》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・海賊

1/2

あなたがアーティファクトをコントロールしているかぎり、ゴブリンの墓荒らしは+1/+0の修整を受け速攻を持つ。

- 《ゴブリンの墓荒らし》が攻撃クリーチャーとして宣言された後では、たとえそのターンに戦場に出たかあなたがコントロール下に置かれたとしても、すべてのアーティファクトを取り除き速攻を失わせても、これは攻撃することを止めない。

《最後の贈り物の運び手》

{6}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・デーモン

6/6

飛行

最後の贈り物の運び手が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、各プレイヤーはそれぞれ自分がコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーを生け贄に捧げる。その後、各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地にありこれによりそこに置かれたものでないすべてのクリーチャー・カードを戦場に戻す。

- 《最後の贈り物の運び手》の最後の能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《最後の贈り物の運び手》を唱えることなく戦場に出した場合は誘発しない。

《最初の平等者、アカル・パカル》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

1/5

各プレイヤーの終了ステップの開始時に、このターンにアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出た場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- アーティファクトが戦場に出た後に何が起こったかに関係なく、この能力は誘発する。戦場を離れたり、他のプレイヤーのコントロール下に置かれたり、アーティファクトでなくなったりしても関係ない。
- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、それを手札に加える。

《最深の裏切り、アクロゾズ》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — コウモリ・神

4/4

飛行、絆魂

これが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。あなたは、そうできなかった対戦相手1人につき1枚のカードを引く。

対戦相手が土地・カード1枚を捨てるたび、あなたは飛行を持つ黒の1/1のコウモリ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

これが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態かつ変身させた状態で戦場に戻す。

////

《死者の神殿》

土地

(最深の裏切り、アクロゾズから変身する。)

{T} : {B}を加える。

{2}{B}, {T} : 死者の神殿を変身させる。手札が1枚以下であるプレイヤーがいなければ起動できず、起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 変身する両面カードではないカードが《最深の裏切り、アクロゾズ》のコピーである場合、それは死亡したときに戦場に戻らない。
- 《死者の神殿》の最後の能力は、あなたがその解決時に手札に2枚以上のカードを持っていたとしても解決される。

《最深の紀元、オヘル・パクパテク》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 神

4 / 3

飛行

あなたがあなたの手札からインスタント・呪文1つを唱えるたび、それは反復を得る。(その解決に際し、それを追放する。次のあなたのアップキープの開始時に、追放領域にあるそれをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。)

これが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態かつ変身させた状態かつ時間カウンター3個が置かれた状態で戦場に戻す。

////

《巡る刻の神殿》

土地

(最深の紀元、オヘル・パクパテクから変身する。)

{T} : {U}を加える。巡る刻の神殿の上から時間カウンター1個を取り除く。

{2}{U}, {T} : 巡る刻の神殿を変身させる。これの上に時間カウンターがないときにのみ起動でき、起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、何らかの効果によって唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が、打ち消されたなどの何らかの理由により解決されなかった場合、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。
- 変身する両面カードではないカードが《最深の紀元、オヘル・パクパテク》のコピーであった場合、それは死亡したときに戦場に戻らない。

《最深の基盤、オヘル・タク》

{4}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 神

6 / 6

警戒

1体以上のクリーチャー・トークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりにその数の3倍に等しい数のそのトークンを生成する。

これが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態かつ変身させた状態で戦場に戻す。

////

《文明の神殿》

土地

(最深の基盤、オヘル・タクから変身する。)

{T} : {W}を加える。

{2}{W}, {T} : 文明の神殿を変身させる。このターンにあなたが3体以上のクリーチャーで攻撃していなければ起動できず、起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 元のトークンを生成した効果に明記されている内容はすべて、《最深の基盤、オヘル・タク》の置換効果で生成された追加のトークンにおいても同じである。たとえば、効果がトークン1つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成すると指示していたなら、追加のトークンも

「タップ状態かつ攻撃している状態」である。同様に、効果がトークン1つをその上にカウンターを置いて生成する場合、追加のトークンの上にもそれらのカウンターが置かれる。

- 変身する両面カードではないカードが《最深の基盤、オヘル・タク》のコピーであった場合、それは死亡したときに戦場に戻らない。

《最深の成長、オヘル・カスレム》

{3}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 神

6 / 5

トランプル

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい枚数の、あなたのライブラリーが一番上にあるカードを公開する。その中からクリーチャー・カード最大1枚や土地・カード最大1枚を戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。

これが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態かつ変身させた状態で戦場に戻す。

////

《豊作の神殿》

土地

(最深の成長、オヘル・カスレムから変身する。)

{T} : {G}を加える。

{2}{G}, {T} : 豊作の神殿を変身させる。あなたが10個以上のパーマネントをコントロールしていなければ起動できず、起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《最深の成長、オヘル・カスレム》の2つ目の能力の解決中に、あなたは、カードを戦場に出さなくてもよいし、クリーチャー・カード1枚を出してもよいし、土地・カード1枚を出してもよいし、クリーチャー・カード1枚と土地・カード1枚を出してもよい。
- 変身する両面カードではないカードが《最深の成長、オヘル・カスレム》のコピーであった場合、それは死亡したときに戦場に戻らない。

《最深の力、オヘル・アショニル》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 神

4 / 4

トランプル

あなたがコントロールしている赤の発生源が、対戦相手1人にこれのパワーよりも小さい点数の、戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、代わりにその発生源はこれのパワーに等しい点数のダメージを与える。

これが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態かつ変身させた状態で戦場に戻す。

////

《力の神殿》

土地

(最深の力、オヘル・アショニルから変身する。)

{T} : {R}を加える。

{2}{R}, {T} : 力の神殿を変身させる。このターンにあなたのコントロール下で赤の発生源が与えて戦闘ダメージでないダメージの合計が4点以上でなければ起動できず、起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたが《最深の力、オヘル・アショニル》をコントロールしている間に、効果が複数の対象にダメージを割り振ることを指示する(たとえば、《チャンドラの螺旋炎》の効果など)なら、あなたは修整前のダメージを割り振らなければならない。
- 戦闘ダメージでないダメージの値と《最深の力、オヘル・アショニル》のパワーを比較する処理は一度だけ発生し、それはダメージが与えられるときに行われる。戦闘ダメージでないダメージ

ージが与えられるより先に《最深の力、オヘル・アショニル》のパワーを減らすと、置換効果がそのダメージを適用しないことがある。

- 《最深の力、オヘル・アショニル》の2つ目の能力と追加の置換効果が与えられるダメージを修整するなら、ダメージを受けるプレイヤーがどの順番でそれらの効果を適用するかを選ぶ。
- 両面カードではないカードが《最深の力、オヘル・アショニル》のコピーであった場合、それは死亡したときに戦場に戻らない。
- 《力の神殿》の最後の能力については、戦闘ダメージでないそのダメージを与えた時点で、あなたはその赤の発生源をコントロールしていなければならない。その後の時点で、それが死亡するかコントロールしているプレイヤーが変わったなら、そのダメージは《力の神殿》の起動の制限に数えられる。
- 4点以上の戦闘ダメージでないダメージは、あなたがコントロールしていた複数の赤の発生源が与えてもよい。たとえば、あなたが赤の呪文1つを唱えてそれがクリーチャー1体に3点のダメージを与えていて、その後あなたがコントロールしている赤のアーティファクトがクリーチャー1体に1点の戦闘ダメージでないダメージを与えた場合、あなたは《力の神殿》の最後の能力を起動できる。

### 《捧げ物の穴》

土地 — 洞窟

捧げ物の穴はタップ状態で戦場に出る。

捧げ物の穴が戦場に出たとき、墓地にあるカード合計最大3枚を対象とする。それらを追放する。

{T} : {C}を加える。

{T} : その追放されているカードの色のうち1色のマナ1点を加える。

- 色は、白、青、黒、赤、緑の5色である。《捧げ物の穴》の最後の能力は{C}を生み出すことはできない。
- 《捧げ物の穴》によってカードが追放されないなら、その最後の能力はマナを加えることができない。

### 《サヒーリの格子》

{1}{R}

アーティファクト

サヒーリの格子が戦場に出たとき、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。恐竜1つ以上で作製{4}{R}（{4}{R}、このアーティファクトを追放する、あなたがコントロールしている恐竜やあなたの墓地にある恐竜・カードである1つ以上を追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

### 《名匠作の猛竜》

アーティファクト・クリーチャー — 恐竜

\*/4

名匠作の猛竜のパワーは、これを作製するために追放されているカードのパワーの合計に等しい。

- 追放されたカードの中にパワーが決定される特性定義能力を持つカードがある場合、その能力は適用される。たとえば、（恐竜のコピーになっているなど）何らかの方法であなたが《迷いし者の魂》を使って《名匠作の猛竜》を作製したなら、あなたの墓地にあるカードの枚数が変わると、追放領域にある《迷いし者の魂》のパワーも変わり、《名匠作の猛竜》のパワーも変わる。その特性定義能力を適用することができない場合は、0を使う。

### 《更なるチャンス》

{2}{B}

インスタント

カード2枚を切削してもよい。その後、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚をあなたの手札に戻す。（カード2枚を切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置くことである。）



- あなたのライブラリーに2枚以上のカードがなければ、あなたはカード2枚を切削できない。
- あなたが手札に戻すクリーチャー・カードは、あなたが切削したカードである必要はない。あなたが切削する以前からすでにあなたの墓地にあったカードでもよい。

### 《三重の稲妻巨人》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — ノーム

0/0

三重の稲妻巨人は+1/+1カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。

三重の稲妻巨人が戦場に出るか攻撃するたび、これのパワーに等しい数の無色の1/1のノーム・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。

{2}, これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる：三重の稲妻巨人の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《三重の稲妻巨人》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて生成するノームの数を決定する。

### 《残響する深淵》

土地 — 洞窟

残響する深淵を、他のタイプに加えて洞窟であることを除き、墓地にある土地・カード1枚のコピーとしてタップ状態で戦場に出してもよい。

{T}：{C}を加える。

- あなたは《残響する深淵》が何もコピーしないことを選んだなら、《残響する深淵》はアンタップ状態で戦場に出る。
- 《残響する深淵》は、記されている例外を除き、コピー元の土地・カードに印刷されていることをそのままコピーする。
- コピー元の土地・カードにある「戦場に出たときに誘発する」能力は、《残響する深淵》が戦場に出たときに誘発する。選ばれた土地・カードが持つ「[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。

### 《沈んだ城塞》

土地 — 洞窟

沈んだ城塞はタップ状態で戦場に出る。これが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

{T}：その選ばれた色のマナ1点を加える。

{T}：その選ばれた色のマナ2点を加える。このマナは、土地である発生源の能力を起動するためにしか支払えない。

- 「土地である発生源」とは、土地のカード・タイプを持つすべてのオブジェクトを意味する。つまり、そのマナは、あなたがコントロールしている土地や、あなたの手札か墓地にある土地・カードの能力を起動するために支払うことができる。
- あなたは最後の能力によって加えられたマナ2点を同じ能力、もしくは2つの異なる能力を起動するために支払うことができる。

### 《死天狗茸の操り人形》

{1}{B}

クリーチャー — ファンガス

1/1

接死

死天狗茸の操り人形が戦場に出たとき、カード2枚を切削してもよい。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置いてよい。)

- あなたのライブラリーに2枚以上のカードがなければ、あなたはカード2枚を切削できない。

### 《しなやかなベンティサウルス》

{5}{U}

クリーチャー — 恐竜

4/4

しなやかなベンティサウルスが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、あなたがコントロールしている洞窟の数に、あなたの墓地にある洞窟・カードの枚数を足した値に等しい。それらのカードのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- Xの値が1なら、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを見て、あなたの手札に加える。Xの値が0なら、あなたはライブラリーの一番上にあるカードを見ない。

《鍾乳石の追跡者》

{B}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

1/1

威迫

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが落魄していた場合、鍾乳石の追跡者の上に+1/+1カウンター1個を置く。(パーマネント・カードがいずれかからあなたの墓地に置かれたなら、あなたは落魄する。)

{2}{B}, 鍾乳石の追跡者を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xは、鍾乳石の追跡者のパワーに等しい。

- Xの値の決定には、《鍾乳石の追跡者》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- 鍾乳石は洞窟の天井から垂れ下がっているものである。石筍ではないので間違えないように。

《焼熱の太陽の騎兵》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

あなたが恐竜をコントロールしている間に焼熱の太陽の騎兵が攻撃するかブロックするたび、ターン終了時まで、これは+1/+1の修整を受ける。

- 《焼熱の太陽の騎兵》を攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定したときにあなたが恐竜をコントロールしていた場合、その能力の解決時にあなたがそれをコントロールしているかどうかは関係ない。《焼熱の太陽の騎兵》はターン終了時まで+1/+1の修整を受ける。

《勝利の噛み砕き》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。勝利の噛み砕きはそれに、あなたがコントロールしている恐竜の中のパワーの最大値と2のうち大きいほうに等しい点数のダメージを与える。

- 《勝利の噛み砕き》が与えるダメージの点数は、その解決時に決定する。その時にあなたが恐竜をコントロールしていないか、あなたがコントロールしている恐竜が極端に小さい場合、《勝利の噛み砕き》は2点のダメージを与える。

《深淵の暴虐忍び》

{4}{B}{B}

クリーチャー — ホラー

6/6

深淵の暴虐忍びが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー2体を生け贄に捧げる。

- 戦場に出たときに誘発する能力の解決時には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャー2体を選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。各プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選

択を知っている。その後、すべてのクリーチャーはそれらのコントローラーによって同時に生け贄に捧げられる。

- 能力の解決時にプレイヤーがクリーチャー 1 体のみをコントロールしていたなら、そのプレイヤーはそれを生け贄に捧げなければならない。
- あなたは《深淵の暴虐忍び》をこれの能力の生け贄として選んでもよい。これがあなたがコントロールしている唯一のクリーチャーであったり、あなたがコントロールしている 2 体のクリーチャーのうち 1 体であった場合、あなたはこれを生け贄に捧げなければならない。

### 《深根の巡礼》

{1}{U}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでない 1 体以上のマーフォークがタップ状態になるたび、呪禁を持つ青の 1/1 のマーフォーク・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- あなたがコントロールしていてトークンでないマーフォーク 1 体以上が同時にタップされたなら（たとえば、《順応する宝石護り》の起動型能力のコストを支払うためなど）、《深根の巡礼》の能力は 1 回のみ誘発する。

### 《深水淵の残響》

{2}{G}{U}

クリーチャー — マーフォーク・スピリット

4/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、深水淵の残響は探検を行う。その後、「ターン終了時まで、これはあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー 1 体のコピーになる。」を選んでもよい。（このクリーチャーが探検を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。」ということである。）

- 《深水淵の残響》がそれでないクリーチャーのコピーになった後では、ターン終了時まで、それはその誘発型能力を失う。
- 《深水淵の残響》は選ばれたクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワーやタフネスやタイプや色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- 《深水淵の残響》にそれまでに適用されたコピー効果でない効果は、引き続き適用され続ける。例えば、そのクリーチャーの上にある +1/+1 カウンターは、それに影響し続ける。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに {X} が含まれている場合は、X は 0 として扱う。
- 《深水淵の残響》が他の何かをコピーしているクリーチャーのコピーになった場合、それはそのクリーチャーがコピーしているもののコピーとなる。
- コピーしたクリーチャーがトークンであるなら、《深水淵の残響》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。《深水淵の残響》はトークンにはならない（しかし、それがすでにトークンである場合もあるだろう）。

### 《磁石の針》

{1}{U}

アーティファクト

瞬速

磁石の針が戦場に出たとき、アーティファクトやクリーチャーである最大 1 つを対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター 2 個を置く。

アーティファクトで作製 {2}{U}（{2}{U}、このアーティファクトを追放する、あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクトやあなたの墓地にあるアーティファクト・カードである 1 つを追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

### 《導石のコンパス》

アーティファクト

{1}, {T}：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。それは探検を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。)

- 《磁石の針》の戦場に出たときに誘発する能力は、すでにタップ状態であるアーティファクトやクリーチャーも対象とすることができる。そうしたなら、あなたは単にそのアーティファクトかクリーチャーの上に麻痺カウンター2個を置く。

### 《受難の賛美者》

{2}{W}

クリーチャー — 吸血鬼・兵士

3/2

受難の賛美者が戦場に出たとき、クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げてよい。そうしたとき、クリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《受難の賛美者》の能力の対象を選ぶのは、それが誘発したときではない。これによりあなたがこれでないクリーチャーやアーティファクトのうち1つを生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたはこの能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

### 《順応する宝石護り》

{3}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ノーム

3/3

アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをタップする：順応する宝石護りの上に+1/+1カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《順応する宝石護り》の起動型能力のコストを支払うためにアーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをどれでもタップできる。《順応する宝石護り》自身や、これでないクリーチャーのうち直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。

### 《叙情的創意》

{2}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしている1体以上の恐竜が攻撃するたび、それに等しい数の宝物・トークンを生成する。

あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、赤の3/1の恐竜・クリーチャー・トークン1体を生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《叙情的創意》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。アーティファクト・呪文が打ち消されても、あなたは恐竜・トークン1体を生成する。

### 《水流の指揮者、ニカンチル》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・スカウト

2/3

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が土地・カードを探検するたび、あなたの手札にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が土地でないカードを探検するたび、水流の指揮者、ニカンチルの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《水流の指揮者、ニカンチル》の誘発型能力は、クリーチャーが探検を行った際に公開されたときのカードの特性のみを見る。それ以降でそのカードに何が起ころうと関係ない。
- あなたが探検を終了するまで、《水流の指揮者、ニカンチル》の1つ目の能力は解決しない。あなたは、あなたが探検した土地・カード（それがあなたの手札にある場合）やすでにあなたの手札にあった土地・カードを含めて、あなたの手札にある土地・カード1枚をどれでも戦場に出してもよい。
- 効果によってクリーチャーが探検を行うよう指示される前にそのクリーチャーが戦場を離れたなら、それは探検を行う。《水流の指揮者、ニカンチル》の能力のようにあなたがコントロールしているクリーチャーが探検を行うたびに誘発する能力は誘発する。

#### 《生命ある象形》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクト）

エンチャントしているアーティファクトは、他のタイプに加えてゴーレム・クリーチャーであり、基本のパワーとタフネスは5/4である。

生命ある象形が戦場から墓地に置かれたとき、発見3を行う。

- そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、通常それを別のクリーチャーにつけることはできない。それがクリーチャーについていたなら、それは外れる。
- そのアーティファクトがすでにクリーチャーであったなら、その基本のパワーとタフネスはそれぞれ5/4になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《生命ある象形》がアーティファクトにつけられた後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《巨大化》）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかだけが考慮される。
- 対象にしたクリーチャーが《生命ある象形》を解決する際に不適正な対象であったなら、それは解決されない。これは戦場からではなくスタックからあなたの墓地に置かれるので、最後の能力は誘発しない。

#### 《石化》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクトやクリーチャー）

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

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

#### 《先祖の助け》

{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+2/+0の修整を受け先制攻撃を得る。宝物・トークン1つを生成する。（それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

- 呪文の解決時に《先祖の助け》の対象が不適正であったなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは宝物・トークンを生成しない。

### 《千年暦》

{1}

伝説のアーティファクト

あなたのアンタップ・ステップ中に、あなたが1つ以上のパーマネントをアンタップするたび、その数に等しい個数の時間カウンターを千年暦の上に置く。

{2}, {T}：千年暦の上にある時間カウンターの個数を2倍にする。

千年暦の上に1000個以上の時間カウンターがあるとき、これを生け贄に捧げ、各対戦相手はそれぞれ1000点のライフを失う。

- 《千年暦》の1つ目の能力はアンタップ・ステップ時に誘発する。しかし、アンタップ・ステップではどのプレイヤーも優先権を持たないため、その能力はアップキープの開始時までスタック上に置かれる。その時点で、「アップキープの開始時」に誘発する能力も誘発する。それらの能力や《千年暦》の能力は同時にスタック上に置かれる。
- 《千年暦》の最後の能力が打ち消されたり、その他の方法によりスタック上から取り除かれたなら、それは単に《千年暦》の上に1000個以上の時間カウンターがある場合にそれは即座に再び誘発する。

### 《千の月の撃ち手》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

千の月の撃ち手が攻撃するたび、{2}{W}を支払ってもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

- 《千の月の撃ち手》の誘発型能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{2}{W}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

### 《千の月の鍛冶場》

{2}{W}{W}

伝説のアーティファクト

千の月の鍛冶場が戦場に出たとき、「このクリーチャーのパワーとタフネスはそれぞれ、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしているものの数に等しい。」を持つ白のノーム・兵士・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。

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である5つをタップしてもよい。そうしたなら、千の月の鍛冶場を变身させる。

////

### 《千の兵舎》

伝説のアーティファクト・土地

(千の月の鍛冶場から变身する。)

{T}：{W}を加える。

あなたが千の兵舎によって生み出されたマナを使ってアーティファクトやクリーチャーである呪文1つを唱えるたび、「このクリーチャーのパワーとタフネスはそれぞれ、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしているものの数に等しい。」を持つ白のノーム・兵士・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。

- 《千の兵舎》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。
- あなたがコントロールしているアーティファクトやクリーチャーの数が変わると、このノーム・兵士・トークンのパワーとタフネスも変わる。

- あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーは、ノーム・兵士のパワーとタフネスに数えられるのは1回だけである。
- ノーム・兵士の能力は、ノーム・兵士自身も数に入れるため、それは最低でも1/1になる。

#### 《千の月の歩兵》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/4

あなた以外の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、千の月の歩兵をアンタップする。

- 《千の月の歩兵》はあなたのアンタップ・ステップに通常通りアンタップする。
- 《千の月の歩兵》は、アクティブ・プレイヤーのパーマネントと同時にアンタップする。あなたはその時にそれをアンタップすることを選べない。
- 何らかの効果により《千の月の歩兵》があなたのアンタップ・ステップにアンタップしないなら、その効果は他のプレイヤーのアンタップ・ステップ中に適用されない。

#### 《千番目の月、アニメ・パカル》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

1/2

あなたがノームでない1体以上のクリーチャーで攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、無色の1/1のノーム・アーティファクト・クリーチャー・トークンX体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。Xはこれの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい。

- この能力が誘発するためには、あなたがノームでないクリーチャーで攻撃する際に《千番目の月、アニメ・パカル》がその中の1体である必要はないが、そうであっても構わない。
- ノーム・トークンが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルはあなたが選ぶ。各ノーム・トークンは別のプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃してもよく、ノームでないクリーチャーが攻撃していないものを選んでよい。
- ノーム・トークンは攻撃クリーチャーとして戦場に出るものの、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。攻撃している状態で戦場に出たとき、クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。
- 誘発型能力の解決時に《千番目の月、アニメ・パカル》がすでに戦場を離れていた場合、あなたはノームを生成する。それが戦場にあった最後の瞬間にそれの上にあった+1/+1カウンターの数を用いる。

#### 《戦慄の容貌》

{1}{B}

アーティファクト

戦慄の容貌が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこからアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

クリーチャー2つで作製{5}{B} ({5}{B}, このアーティファクトを追放する, あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである2つを追放する: このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で出す。作製はソーサリーとしてのみ行う。)

////

#### 《戦慄のオセオザウルス》

クリーチャー — 恐竜・スケルトン・ホラー

5/4

威迫

戦慄のオセオザウルスが戦場に出るか攻撃するたび、カード2枚を切削してもよい。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置いてよい。)

- あなたのライブラリーに2枚以上のカードがなければ、あなたはカード2枚を切削できない。

《祖先の残響、アブエロ》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — スピリット

2 / 2

飛行、護法{2}

{1}{W}{U}：クリーチャーやアーティファクトでありあなたがコントロールしていてこれでない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、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 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。
- 次の終了ステップの開始時に、その追放したカードは戦場に戻る。その時点で《祖先の残響、アブエロ》が戦場になかったとしても戻る。
- これにより両面カードが追放されたなら、戦場を離れた時点でどちらの面を表にしていたかに関わらず、第1面を表にして戦場に戻る。

《ゾヨワの裁き》

{1}{R}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーでありマナ総量が1以上である1つを対象とする。オーナーはそれを自分のライブラリーに加えて切り直す。その後、そのプレイヤーは発見Xを行う。Xは、そのマナ総量に等しい。(マナ総量がそれ以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。そのプレイヤーは、それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか自分の手札に加えるかし、残りを自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。)

- 対象としたアーティファクトやクリーチャーのマナ・コストにXが含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0である。

《太陽撃ちの民兵》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 3

アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つをタップする：太陽撃ちの民兵は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《太陽撃ちの民兵》の起動型能力のコストを支払うために、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがコントロールしていてアンタップ状態である2つを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クリーチャーでもよい。

《太陽鳥の権威》

{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。

1つ以上で作製{5}（{5}、このアーティファクトを追放する、あなたがコントロールしていてこれでないパーマメントやあなたの墓地にあるカードである1つ以上を追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

《太陽鳥の彫像》

アーティファクト・クリーチャー — 鳥・構築物

\*/\*

飛行、警戒、速攻

太陽鳥の彫像のパワーとタフネスはそれぞれ、これを作製するために追放されているカードの中の色の数に等しい。



{T}：太陽鳥の彫像を作製するために追放されているカードの中の各色につきそれぞれ、その色のマナ1点を加える。

- 色は、白、青、黒、赤、緑の5色である。つまり、《太陽鳥の彫像》の特性定義能力はそのパワーとタフネスを5/5以上に設定することはできない。同様に、《太陽鳥の彫像》の最後の能力は最大で5点のマナ（色1色につき1点）を生み出すことができる。

《太陽の高揚、サヒーリ》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/2

{U}{R}, {T}：クリーチャーやアーティファクトでありあなたがコントロールしていてこれでない1つを対象とする。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つを生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- 記載されているものを除き、トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはその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、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成される新しいトークンは、記載されているものを除き、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。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントが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。対象としたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

《太陽の執事長、インティ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2/2

あなたが攻撃するたび、カード1枚を捨ててもよい。そうしたとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それはトランプルを得る。あなたが1枚以上のカードを捨てるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたの終了ステップまで、それをプレイしてもよい。

- 《太陽の執事長、インティ》の1つ目の能力の対象を選ぶのは、それが誘発したときではない。これによりあなたがカード1枚を捨てたときに、2つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたはこの能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- あなたは最後の能力によりプレイされるカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《太陽の創造物の管理者》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・工匠

3/3

あなたが発見を行うたび、もう1回同じ値で発見を行う。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- あなたはカードを公開し、土地でないカードのうち適切なものを追放し、そのカードを唱えるか手札に加え、残りの追放されているカードを無作為の順番でライブラリーの一番下に戻す手順を終えてから「発見を行う」。それらの手順の1つ以上が何らかの理由で不可能だったとしても同様に扱う。

#### 《豎坑の蜘蛛》

{3}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

3/4

到達

豎坑の蜘蛛が戦場に出たとき、カード2枚を切削してもよい。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置いてよい。)

- あなたのライブラリーに2枚以上のカードがなければ、あなたはカード2枚を切削できない。

#### 《魂のとぐろのバイパー》

{2}{B}

クリーチャー — 蛇

2/3

{B}, {T}, 魂のとぐろのバイパーを生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。(最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

- 《魂のとぐろのバイパー》の対象は、それを生け贄に捧げるコストを支払う前に選ぶため、《魂のとぐろのバイパー》は自分の能力の対象になることはない。

#### 《魂の洞窟》

土地

魂の洞窟が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

{T}：{C}を加える。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、その選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えず、その呪文は打ち消されない。

- あなたは「人間」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプを選ぶことはできない。
- 呪文のコストの一部でも《魂の洞窟》が生み出したマナで支払ったなら、たとえそれがキッカー・コストなどの追加コストであっても、その呪文は打ち消されない。「マナ・コストを支払うことなく」唱えた呪文の追加コストを支払うためにこのマナを使ったとしても同様である。

#### 《タリアンの日誌》

{1}{B}

伝説のアーティファクト

{T}, アーティファクトやクリーチャーでありこれでない1つを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

{2}, {T}, あなたの手札を捨てる：タリアンの日誌を変身させる。

////

#### 《アクロゾズの墓所》

伝説の土地 — 洞窟

(タリアンの日誌から変身する。)

{T}：{B}を加える。

{T}：このターン、あなたの墓地からクリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。そうしたなら、それは

他のタイプに加えて吸血鬼であり、最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

- あなたの手札にあるカードが0枚だとしても、あなたは手札を捨てることができる。
- 《アクロゾズの墓所》の最後の能力の起動中や解決中には、どのクリーチャー・呪文を唱えるかを選ばない。この能力は、そのターン、後になってあなたの墓地からクリーチャー・呪文1つを唱える許諾を生成するのである。
- その場合も、あなたが《アクロゾズの墓所》の最後の能力によって与えられた許諾を用いて唱えるクリーチャー・呪文のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。通常は、あなたはそれらをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- それがスタック上にある間、あなたが唱えるクリーチャー・呪文は他のタイプに加えて吸血鬼である。結果として生じるクリーチャーは、その他のタイプに加えて吸血鬼でもある。
- 何らかの方法でターン中にあなたが《アクロゾズの墓所》の能力を1回以上起動した場合、その能力の各許諾につきそれぞれクリーチャー・呪文1つを唱えることができる。同様に、他の何らかの効果によりあなたがあなたの墓地からクリーチャー・呪文を唱えることができるなら、あなたはまずその許諾を使い、その後《アクロゾズの墓所》の能力を使ってクリーチャー・呪文をもう1つ唱えることができる。

#### 《探検者の隠し場所》

{1}{G}

アーティファクト

探検者の隠し場所は+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡するたび、探検者の隠し場所の上に+1/+1カウンター1個を置く。

{T}：クリーチャー1体を対象とする。探検者の隠し場所の上から+1/+1カウンター1個をその上に動かす。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 1体のクリーチャーの上からそれでないクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のパーマネントからカウンターを取り除き、後者のパーマネントの上に置くことである。カウンターがパーマネントの上から取り除かれたり上に置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用される。
- 《探検者の隠し場所》の起動型能力の解決時に《探検者の隠し場所》が戦場を離れている場合、あなたはそれの上から+1/+1カウンター1個を取り除くことができないので、対象としたクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置かない。

#### 《探査装置》

{1}{R}

アーティファクト

探査装置、またはこれでないアーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け速攻を得る。その後、あなたが4つ以上のアーティファクトをコントロールしているなら、探査装置を変身させる。

////

#### 《晶洞の岩屋》

土地 — 洞窟

(探査装置から変身する。)

{T}：{R}を加える。

{2}{R}, {T}：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得て+X/+0の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《晶洞の岩屋》の最後の能力のXの値は、その解決時に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールしているアーティファクトの数が変わってもXの値は変わらない。

《大洞窟のコウモリ》

{1}{B}

クリーチャー — コウモリ

1/1

飛行、絆魂

大洞窟のコウモリが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの手札を見る。その中から土地でないカード1枚を、大洞窟のコウモリが戦場を離れるまで追放してもよい。

- 《大洞窟のコウモリ》の最後の能力が解決される前に《大洞窟のコウモリ》が戦場を離れた場合、あなたは対象とした対戦相手の手札を見るが、そこからカードを追放しない。

《地質鑑定士》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 人間・工匠

3/2

地質鑑定士が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、発見3を行う。(マナ総量が3以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。)

- 《地質鑑定士》の誘発型能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《地質鑑定士》を唱えることなく戦場に出した場合は誘発しない。

《ティシャーナの潮縛り》

{2}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

3/2

瞬速

ティシャーナの潮縛りが戦場に出たとき、起動型や誘発型である能力最大1つを対象とする。それを打ち消す。これによりアーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカーの能力が打ち消されたなら、ティシャーナの潮縛りが戦場にあり続けるかぎり、そのパーマネントはすべての能力を失う。(マナ能力は対象にできない。)

- 《ティシャーナの潮縛り》の誘発型能力が解決するより先に《ティシャーナの潮縛り》が戦場を離れた場合、対象とした起動型能力や誘発型能力は打ち消されるが、能力の発生源は能力を失うことはない。
- 影響を受けるパーマネントが、《ティシャーナの潮縛り》の効果が適用され始めた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- 《ティシャーナの潮縛り》の誘発型能力は、その解決時にその能力の発生源がアーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカーであるかを見る。そうでないなら、たとえその能力の起動時や誘発時にその発生源がアーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカーだったとしても、それはすべての能力を失わない。

《帝王マイコイド》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・ファンガス

\*/\*

トランプル

帝王マイコイド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てファンガスや苗木であるクリーチャーの数に等しい。

あなたの終了ステップの開始時に、「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ黒の1/1のファンガス・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、このターンにあなたが落魄した回数に等しい。(パーマネント・カードがいずれかからあなたの墓地に置かれたなら、あなたは落魄する。)

- 《帝王マイコイド》のパワーとタフネスを決める能力は、すべての領域で機能する。《帝王マイコイド》が戦場に出ているかぎり（そしてファンガス・もしくは何らかの理由で苗木であるかぎり）、その能力は《帝王マイコイド》自身も数に入れる。
- あなたがファンガスと苗木の両方であるクリーチャー1体をコントロールしている場合、《帝王マイコイド》の2つ目の能力では1回のみ数える。

#### 《帝王マイコイドの触手》

{1}{G}

クリーチャー — ファンガス・ウィザード

2/2

{5}{G}{G}：あなたがコントロールしていてクリーチャーでない土地1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター7個を置く。それは速攻を持つ0/0のファンガス・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- 《帝王マイコイドの触手》の能力は持続時間を持たない。その土地は、それが戦場を離れるまでクリーチャーであり続ける。
- カードには起動コストが{X}{G}{G}と印刷されているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、{5}{G}{G}である。

#### 《鉄面提督のトンネル掘削機》

{2}{R}

伝説のアーティファクト

鉄面提督のトンネル掘削機が戦場に出たとき、望む枚数のカードを捨て、その後、その枚数に1を足した枚数のカードを引く。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが落魄していた場合、鉄面提督のトンネル掘削機の上に掘削カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の掘削カウンターがあるなら、それらのカウンターを取り除き、これを変身させる。（パーマナント・カードがいずこかからあなたの墓地に置かれたなら、あなたは落魄する。）

////

#### 《灼熱の裂け目、テクトラン》

伝説の土地 — 洞窟

（鉄面提督のトンネル掘削機から変身する。）

{T}：{R}を加える。

あなたが灼熱の裂け目、テクトランによって生み出されたマナを使ってパーマナント・呪文1つを唱えるたび、発見Xを行う。Xは、その呪文のマナ総量に等しい。

- 《鉄面提督のトンネル掘削機》の1つ目の能力で捨てるカードの枚数はあなたが選ぶ。あなたはカードを捨てず、カード1枚を引くことを選んでもよい。
- 《灼熱の裂け目、テクトラン》が生み出したマナを使って唱えたパーマナント・呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を計算する際に選ばれた{X}の値を用いる。
- 《灼熱の裂け目、テクトラン》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。

#### 《鉄面連合の刃使い》

{2}{R}

クリーチャー — オーク・海賊

2/3

あなたが2つ以上のアーティファクトをコントロールしている間に鉄面連合の刃使いが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+2/+1の修整を受ける。

- 《鉄面連合の刃使い》を攻撃クリーチャーとして指定したときにあなたが2つ以上のアーティファクトをコントロールしていたなら、その能力の解決時にあなたがいくつコントロールしているかは関係ない。ターン終了時まで、《鉄面連合の刃使い》は+2/+1の修整を受ける。

《統一の詩人、ファートリ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士・バード

2/3

統一の詩人、ファートリが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

{3}{R/W}{R/W}：これを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《五代目の咆哮》

エンチャント — 英雄譚

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

I — 緑の3/3の恐竜・クリーチャー・トークン2体を生成する。

II — 五代目の咆哮は「あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは『{T}：{R}か{G}か{W}を加える。』を持つ。」を得る。

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

IV — 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恐竜は二段攻撃とトランプルを得る。

- 《五代目の咆哮》の2つ目の章能力は持続期間を持たない。《五代目の咆哮》が戦場に存在し続ける間は、引き続き適用される。

《床岩の亀》

{3}{G}

クリーチャー — 海亀

0/6

あなたのターンの間、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呪禁を持つ。

あなたがコントロールしていてタフネスがパワーより大きいすべてのクリーチャーは、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。

- 《床岩の亀》の能力はクリーチャーのパワーを変えるわけではない。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すべて、それらが「クリーチャーのパワーに等しい点数」のダメージを与えさせるとしても、本当の値を使用する。

《洞窟探検》

{2}{G}

エンチャント

洞窟探検が戦場に出たとき、カード1枚を引く。その後、あなたの手札にある土地・カード1枚を戦場に出してもよい。これにより洞窟を戦場に出したなら、あなたは4点のライフを得る。

あなたがコントロールしている土地はアンタップ状態で戦場に出る。

- 土地が「タップ状態で戦場に出る」と書かれている能力を持っているなら、その能力の効果と《洞窟探検》の効果が適用される順番をあなたが選ぶ。つまり、あなたはその土地をタップ状態で戦場に出すか、アンタップ状態で戦場に出すかを選ぶことができるのだ。置換効果が適用されることなく、単にあなたがコントロールしている土地をタップ状態で戦場に出すなら、あなたが《洞窟探検》をコントロールしている場合、それは常にアンタップ状態で戦場に出る。
- あなたコントロールしている土地1つが、《洞窟探検》がタップ状態で戦場に出ると同時に戦場に出る場合、その土地はタップ状態で戦場に出る。

《洞窟めいた大口》

土地 — 洞窟

{T} : {C}を加える。

{2} : ターン終了時まで、洞窟めいた大口は3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。これは洞窟・土地でもある。あなたがコントロールしていてこれでない洞窟の数とあなたの墓地にある洞窟・カードの枚数の合計が3以上でなければ起動できない。

- カードには「これでない」が欠落しているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、これ自身は起動に必要な数に含まない。

《洞窟を踏み歩くもの》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

7/7

洞窟を踏み歩くものが戦場に出たとき、占術2を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数を一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置く。)

{3}{G} : このターン、洞窟を踏み歩くものはパワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

- 《洞窟を踏み歩くもの》がパワーが2以下である1体以上のクリーチャーにブロックされた後に《洞窟を踏み歩くもの》の最後の能力を起動しても、そのブロックを変更したり無効にしたりしない。
- 《洞窟を踏み歩くもの》をブロックした後にクリーチャーのパワーを減らしても、そのブロック・クリーチャーを戦闘から取り除いたり、《洞窟を踏み歩くもの》をブロックされていない状態にすることにはならない。

《髑髏胞子の結節点》

{6}{G}{G}

伝説のアーティファクト

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

あなたがコントロールしていてトークンでない1体以上のクリーチャーが死亡するたび、基本のパワーとタフネスがそれぞれそれらのクリーチャーのパワーの合計に等しい、緑のファンガス・恐竜・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

- 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。これによってあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変わる場合(たとえば、あなたが「このクリーチャーのパワーはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい」というクリーチャーをコントロールしている場合)、その新しいパワーがコスト減少の決定に使用される。
- 《髑髏胞子の結節点》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うために能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間にあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変わったとしても、《髑髏胞子の結節点》を唱えるためのコストは、先ほど決定した値のままである。
- 2つ目の能力で生成されたトークンの基本のパワーとタフネスを決定するには、死亡したトークンでないクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。
- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、《髑髏胞子の結節点》の起動型能力の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。

《内省》

{4}{U}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

フラッシュバック{3}{U}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（パーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、新しく生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。対象としたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

#### 《難破船の歩哨》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

3/3

防衛

アーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出たターンの間、難破船の歩哨は防衛を持たないかのように攻撃できる。

- 一度アーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出ると、そのターン、《難破船の歩哨》は防衛を持たないかのように攻撃できる。そのアーティファクトがアーティファクトであるかや、あなたのコントロール下にあるかどうかは関係ない。

#### 《熱心な略奪者、ブリーチェス》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・海賊

3/3

先制攻撃

あなたがコントロールしている海賊1体が攻撃するたび、以下からこのターン中にまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- 宝物・トークン1つを生成する。
- クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、それをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- そのターンに3つとも選ばれていて適正にモードを選ぶことができないなら、その能力はスタックから取り除かれ、効果は発生しない。
- 何らかの方法によりあなたが2体以上の《熱心な略奪者、ブリーチェス》をコントロールしているなら、各ターンにそれぞれの《カルガの威嚇者》の能力について選ばれたモードを個別に記録する。

#### 《薄暮薔薇の聖遺》

{W}

アーティファクト



この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贄に捧げる。

護法{2}

薄暮薔薇の聖遺が戦場に出たとき、アーティファクトやクリーチャーであり対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。薄暮薔薇の聖遺が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《薄暮薔薇の聖遺》の最後の能力が解決される前に《薄暮薔薇の聖遺》が戦場を離れた場合、対象となっ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いていたオーラは、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あっ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、それは消滅し戦場に戻らない。
- これにより両面カードが追放されたなら、戦場を離れた時点でどちらの面を表にしていたかに関わらず、第1面を表にして戦場に戻る。

《発掘現場の保存者》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — ノーム

2/1

発掘現場の保存者を生け贄に捧げる：墓地1つにあるカード最大4枚を対象とする。それらを追放する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

発掘現場の保存者が死亡したとき、{4}を支払ってもよい。そうしたなら、発見4を行う。(マナ総量が4以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。)

- 《発掘現場の保存者》の誘発型能力はそれが死亡したときにその理由に関わらず誘発する。その起動型能力によってそれを生け贄に捧げたことによるものだけではない。

《パラニの孵化者》

{3}{R}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/3

あなたがコントロールしていてこれでないすべての恐竜は速攻を持つ。

パラニの孵化者が戦場に出たとき、緑の0/1の恐竜・卵・クリーチャー・トークン2体を生成する。あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが1体以上の卵をコントロールしている場合、卵1体を生け贄に捧げ、その後、緑の3/3の恐竜・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《パラニの孵化者》の最後の能力は《パラニの孵化者》が生み出したトークンだけではなく、あなたがコントロールしていて「卵」というクリーチャー・タイプを持つすべてのクリーチャーを数に入れる。
- 通常版のカードでは「パラニの孵化者」と3文字目が漢数字の「二」になっているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、カタカナの「ニ」であり、カード名は「パラニの孵化者」である。

《ヒカリタケのランタン》

{G}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは「あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。」と「このクリーチャーが攻撃するたび、これは探検を行う。」を持つ。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのカードを戻るかあなたの墓地に置く。)

装備{2}

- 《ヒカリタケのランタン》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが、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るなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 《ヒカリタケのランタン》が、あなたがコントロールしているクリーチャーにつけられていないなら、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを見ることができない。そのランタンはそこまで明るく照らしてくれるわけではない。

#### 《翡翠光の洞窟探検家》

{X}{G}

クリーチャー — マーフォーク・スカウト

1/1

翡翠光の洞窟探検家が戦場に出たとき、これはX回探検を行う。（探検を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。」ということである。）

- 《翡翠光の洞窟探検家》が唱えられることなく戦場に出たか、Xの値を0として唱えられた場合、戦場に出たときに誘発する能力は誘発するが、《翡翠光の洞窟探検家》は探検を行わない。

#### 《翡翠の種石》

{3}{G}

アーティファクト

翡翠の種石が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体か2体か3体を対象とし、3個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。

クリーチャーで作製{5}{G}{G}（{5}{G}{G}、このアーティファクトを追放する、あなたがコントロールしていてクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードである1つを追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

#### 《翡翠心の従者》

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

7/7

翡翠心の従者が戦場に出たとき、これを作製するために追放されているカードのmana総量に等しい点数のライフを得る。

- 《翡翠の種石》の1つ目の能力がいくつの対象を取るか、カウンターがどう割り振られることになるかは、その能力がスタックに置かれる時点で選ぶ。各対象にはそれぞれ、カウンターを少なくとも1個割り振らなければならない。
- 《翡翠の種石》の1つ目の能力の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれることはない。
- 稀に、《翡翠心の従者》を作製するために複数枚のカードが追放されることがある。たとえば、何らかの効果によって《翡翠の種石》が複数の部分が必要な作製能力を持つパーマネントのコピーになった場合、そのコピー効果は《翡翠の種石》が戦場を離れるに際し効果が終了し、《翡翠心の従者》として戦場に戻る。戦場に出たときに誘発する能力は追放されているすべてのカードを数に入れ、あなたはmana総量の合計に等しい点数のライフを得る。

#### 《ピラニアによる摂食》

{1}{U}

## エンチャント — オーラ

### 瞬速

#### エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが1/1の黒のスケルトン・クリーチャーである。(それは他のすべてのカード・タイプとクリーチャー・タイプを失う。)

- 《ピラニアによる摂食》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《圧倒的巨体》のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- エンチャントしているクリーチャーがクリーチャー・タイプの他に、装備品や機体や洞窟のような何らかのサブタイプを持っていた場合も、それらすべてを失う。

#### 《不安定な象形橋》

{3}{W}{W}

#### アーティファクト

不安定な象形橋が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャー1体を選ぶ。その後、これにより選ばれたクリーチャー以外のすべてのクリーチャーを破壊する。

アーティファクトで作製{3}{W}{W} ({3}{W}{W}, このアーティファクトを追放する, あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクトやあなたの墓地にあるアーティファクト・カードである1つを追放する: このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。)

////

#### 《砂渦の歩く彫像》

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

5/3

#### 飛行

対戦相手1人が自分のターンに呪文1つを唱えるたび、このターン、そのプレイヤーはあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。

各対戦相手はそれぞれ、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃したターンの間、呪文を唱えられない。

- 《不安定な象形橋》の1つ目の能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《不安定な象形橋》を唱えることなく戦場に出した場合は誘発しない。
- 可能なら、あなたは自分を含めて各プレイヤーにつき、破壊から守るパワーが2以下であるクリーチャーをそれぞれ1体選ばなければならない。
- 一度《砂渦の歩く彫像》の2つ目の能力が解決したら、《砂渦の歩く彫像》がすでに戦場を離れていたとしても、そのターン、その対戦相手はあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。
- 対戦相手はあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃したターンに《砂渦の歩く彫像》が戦場を離れた場合(たとえば、それが戦闘によって死亡したか他のプレイヤーが唱えた呪文によってそれが破壊された場合)、その対戦相手は呪文を唱えることができる。
- 《砂渦の歩く彫像》の能力は、対戦相手があなたが守っているバトルを攻撃したり、あなたが守っているバトルを攻撃した後に呪文を唱えることを妨げられない。
- 双頭巨人戦では、攻撃チームが各攻撃クリーチャーにつきそれぞれ、それらのクリーチャーが攻撃クリーチャーとして宣言された時に、それらがどの防御プレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しているのかを宣言する。《砂渦の歩く彫像》の能力は、あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーのみを見る。あなたの

チームメイトやそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーではない。

#### 《不安定な断層》

土地 — 洞窟

{T} : {C}を加える。

{1}, {T}, 不安定な断層を生け贄に捧げる：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。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。あなたは宝物・トークン1つを生成する。

- 《不安定な断層》の最後の能力の解決時にその対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは宝物・トークンを生成しない。
- 《不安定な断層》の能力が解決したなら、対象とした基本でない土地のコントローラーは、たとえその土地が《不安定な断層》の能力によって破壊されていなかったとしても基本の土地・カードを探す。これは土地が破壊不能を持っているため起こりうることである。その場合には、あなたは宝物・トークンを生成する。

#### 《不運な落下》

{3}{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

- パーマネントのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（呪文が合体したパーマネントを対象としたときなど）、そのパーマネントのオーナーはそれらをすべてのカードを一番上か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

#### 《不屈の解体者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

1/4

対戦相手がコントロールしているアーティファクトはタップ状態で戦場に出る。

{X}{X}{W}, 不屈の解体者を生け贄に捧げる：マナ総量がXであるすべてのアーティファクトを破壊する。

- 《不屈の解体者》と同時に対戦相手がコントロールしているアーティファクトが戦場に出るなら、《不屈の解体者》の効果はそのアーティファクトには適用されない。
- 《不屈の解体者》の最後の能力はマナ総量がちょうどXであるアーティファクトのみを破壊する。

#### 《不気味な船長の玉座》

{2}

伝説のアーティファクト

{T} : カード2枚を切削する。

恐竜1つとマーフォーク1つと海賊1つと吸血鬼1つで作製{4}（{4}, このアーティファクトを追放する, あなたがコントロールしていてこれでないパーマネントやあなたの墓地にあるカードであり該当する4つを追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

#### 《不気味な船長》

伝説のクリーチャー — スケルトン・スピリット・海賊

7/7

威迫、トランプル、絆魂、呪禁

不気味な船長が攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げる。その後、あなたは「不気味な船長を作製するために追放されているクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下でタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。」を選んでよい。

- 《不気味な船長の玉座》の作製コストを支払うために追放された恐竜1つとマーフォーク1つと海賊1つと吸血鬼1つはそれぞれ別のオブジェクトでなければならない。多相を持つクリーチャー1体で補うことはできない。
- あなたが戦場に出したクリーチャー・カードは、攻撃クリーチャーであるが、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1体が攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
- あなたは、あなたが戦場に出すクリーチャーが戦場に出るに際し、どのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しているかを選ぶ。《不気味な船長》が攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。

#### 《分派の説教者》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

2/4

接死

分派の説教者が最多あるいは最多と同点のライフを持っているプレイヤーを攻撃するたび、絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが最多あるいは最多と同点のライフを持っている間に分派の説教者が攻撃するたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- あなたが最多と同点のライフを持っていて《分派の説教者》が最多と同点のライフを持つ他のプレイヤーを攻撃した場合、その2つ目の能力と最後の能力の両方が誘発する。
- 《分派の説教者》の2つ目の能力は、それがプレイヤー1人を攻撃したときにのみ誘発する。《分派の説教者》がプレインズウォーカーやバトルを攻撃した場合は誘発しない。そのコントローラーのライフ総量があくても関係ない。
- 《分派の説教者》の2つ目の能力が誘発した後で、その能力が解決する前にプレイヤーのライフ総量が増減しても関係ない。能力の解決時に《分派の説教者》が攻撃したプレイヤーが最多のライフを持っていない場合でも、あなたは吸血鬼・トークンを生成する。
- 同様に、《分派の説教者》の最後の能力が誘発した後で、その能力が解決する前にプレイヤーのライフ総量が増減しても関係ない。その能力の解決時にあなたが最多のライフを持っていない場合でも、あなたはカード1枚を引き1点のライフを失う。

#### 《宝物の地図》

{2}

アーティファクト

{1}, {T} : 占術1を行う。宝物の地図の上に目印カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の目印カウンターがあるなら、それらのカウンターを取り除き、宝物の地図を変身させ、宝物・トークン3つを生成する。(それらは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

////

#### 《宝物の入り江》

土地

(宝物の地図から変身する。)

{T} : {C}を加える。

{T}, 宝物1つを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《宝物の地図》の(適用可能な置換効果により変更された)能力の解決以外の方法で《宝物の地図》の上に3個目の目印カウンターが置かれた場合、あなたはその時点ではまだそれらのカウンターを取り除かず、《宝物の地図》を変身させず、宝物を手に入れることはない。あなたは再びその能力を起動するまでそうすることはできない。

- 《宝物の地図》の能力が解決されるより先に《宝物の地図》が戦場を離れた場合、あなたはそれの上に目印カウンターを置かない。しかし、何らかの方法で《宝物の地図》が戦場を離れる前に《宝物の地図》の上に目印カウンター3個があった場合、あなたは宝物・トークン3個を生成する。

#### 《帆風の窃盗犯》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

2/3

飛行、護法 {1}

帆風の窃盗犯が戦場に出たとき、各プレイヤーにつきそれぞれ、アーティファクトやクリーチャーでありそのプレイヤーがコントロールしていてこれでない最大1つを対象とする。帆風の窃盗犯が戦場にあり続けるかぎり、それらの選ばれたパーマネントは「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ宝物・アーティファクトになり、他のすべての能力を失う。

- カードには「自分がコントロールしていて」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、各プレイヤーがコントロールしているものをそれぞれ対象とする。
- 《帆風の窃盗犯》の戦場に出たときに誘発する能力の対象は以前持っていた他のサブタイプとカード・タイプをすべて失い、《帆風の窃盗犯》が戦場に出ているかぎり、それらは宝物・アーティファクトになる。それらは持っていた特殊タイプを引き続き持つ。
- 《帆風の窃盗犯》がその戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に戦場を離れる場合、その能力は何も効果がない。対象としたパーマネントは宝物にはならない。
- 能力の解決時に一部の対象が不適正な対象となった場合、不適正な対象は影響を受けない。残された適正な対象のみが宝物になる。

#### 《骨集めのドラコサウルス》

{3}{R}{R}

クリーチャー — 恐竜・ドラゴン

5/5

飛行、先制攻撃

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。このターン、それらをプレイしてもよい。これにより土地・カードを追放したなら、赤の3/1の恐竜・クリーチャー・トークン1体を生成する。これにより土地でないカードを追放したなら、宝物・トークン1つを生成する。

- あなたはこれによりプレイされるカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- あなたが土地・カード2枚を追放したなら、あなたは恐竜・トークン1体のみを生成する。同様に、あなたが土地でないカード2枚を追放したなら、あなたは宝物・トークン1つのみを生成する。
- あなたが土地・カード1枚と土地でないカード1枚を追放したなら、あなたは恐竜・トークン1体を生成し、その後宝物・トークン1つを生成する。

#### 《マグマ用ガレオン船》

{3}{R}{R}

アーティファクト — 機体

5/5

マグマ用ガレオン船が戦場に出たとき、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。これはそれに5点のダメージを与える。

対戦相手がコントロールしている1体以上のクリーチャーが戦闘ダメージでない余剰のダメージを受

けるたび、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

搭乗2

- それを受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージがクリーチャーに与えられる。通常、これは、そのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーが既に負っているダメージも考慮する。

《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、その後、カードの名前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mana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の(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表す(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の含む。《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mana能力とは、解決時にmanaを生み出す起動型能力である。起動コストがmana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。

《待ち伏せる海賊》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

3/3

待ち伏せる海賊が戦場に出たとき、あなたがアーティファクトをコントロールしている場合、アーティファクトやクリーチャーであり対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- 戦場に出たときに誘発する能力は、すでにタップ状態であるアーティファクトやクリーチャーも対象とすることができる。そうしたなら、あなたは単にそのアーティファクトかクリーチャーの上に麻痺カウンター1個を置く。

《麻痺の歌》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャーや機体)

麻痺の歌が戦場に出たとき、あなたはカード2枚を切削してもよい。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置いてよい。)

底なしの落魄 — エンチャントしているパーマネントは $-X/-0$ の修整を受ける。Xはあなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数に等しい。

- あなたのライブラリーに2枚以上のカードがなければ、あなたはカード2枚を切削できない。
- あなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数が変わると、Xの値も変わる。

《迷いし者の魂》

{1}{B}

クリーチャー — スピリット

\*/\*+1

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、パーマネント1つを生け贄に捧げる。

底なしの落魄 — 迷いし者の魂のパワーは、あなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数に等しく、タフネスはそれに1を足した値に等しい。

- 《迷いし者の魂》のパワーとタフネスを決める能力は、すべての領域で機能する。《迷いし者の魂》があなたの墓地に置かれるかぎり、その能力は《迷いし者の魂》自身も数に入れる。

#### 《迷いし者の骸》

{2}{B}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのスケルトンは+1/+0の修整を受け速攻を持つ。

迷いし者の骸が戦場に出たとき、黒の2/2のスケルトン・海賊・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが落魄していた場合、1点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、迷いし者の骸をオーナーの手札に戻す。(パーマネント・カードがいずれここからあなたの墓地に置かれたなら、あなたは落魄する。)

- 1点のライフを支払うかどうかは、最後の能力の解決時に決定する。あなたが1点のライフを支払って《迷いし者の骸》が戦場にある場合、これは即座にオーナーの手札に戻る。あなたがライフを支払ってから、これがこれにより手札に戻るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

#### 《マラメトの戦闘象形》

{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、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。その前者がこのターンに戦場に出たなら、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、その前者とその後者は互いに格闘を行う。

- あなたがコントロールしていて対象としたクリーチャーがこのターンに戦場に出て、《マラメトの戦闘象形》の解決時に適正な対象であるが、あなたがコントロールしていて対象としたクリーチャーがそうでなかった場合、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。それらは互いに格闘を行わない。

#### 《マラメトの模範、クチル》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

3/3

あなたのターンの間、対戦相手は呪文を唱えられない。

あなたがコントロールしていて自身の基本のパワーより大きいパワーを持つ1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 通常、クリーチャーの基本のパワーとタフネスはそのカードに記載されているパワーとタフネスであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーとタフネスである。他の効果がクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定した場合、それが基本のパワーとタフネスになる。何らかの効果がクリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整した場合、それは基本のパワーとタフネスには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で\*/\*や類似の内容で示されるような、パワーとタフネスを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーとタフネスを決定するときその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/0であり、何らかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーとタフネスを変更しない。その能力によってパワーが0よりも大きくなっていったなら、そのクリーチャーはそれの基本のパワーよりも大きいパワーを持つ。



### 《マーフォークの洞窟潜り》

{2}{U}

クリーチャー — マーフォーク・スカウト

2/4

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が探検を行うたび、ターン終了時まで、マーフォークの洞窟潜りは+1/+0の修整を受け、このターン、これはブロックされない。

- 効果によってクリーチャーが探検を行うよう指示される前にそのクリーチャーが戦場を離れたなら、それは探検を行う。《マーフォークの洞窟潜り》の能力のように、あなたがコントロールしているクリーチャーが探検を行うたびに誘発する能力は誘発する。

### 《魅惑の悪漢、マルコム》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — セイレーン・海賊

2/1

瞬速

飛行

魅惑の悪漢、マルコムがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上に合唱カウンター1個を置く。カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。これの上に4個以上の合唱カウンターがあるなら、その捨てたカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたが《魅惑の悪漢、マルコム》の最後の能力を使って呪文を唱えたなら、それはその能力の解決の一部として唱える。それ以降に唱えるために呪文を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ルールは無視する。
- あなたは《魅惑の悪漢、マルコム》の最後の能力によって捨てた土地をプレイすることはできない。
- あなたが「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えたなら、あなたはそれを代用コストで唱えることはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《魅惑の悪漢、マルコム》の誘発型能力の解決時に《魅惑の悪漢、マルコム》が戦場に出ていない場合、あなたはそれの上に合唱カウンターを置かないが、カード1枚を引き、カード1枚を捨てる。《魅惑の悪漢、マルコム》が最後に戦場に出ていたときに《魅惑の悪漢、マルコム》の上に4個以上の合唱カウンターがあったなら、あなたはその捨てたカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

### 《もがく出現》

{1}{B}{G}

ソーサリー

底なしの落魄 — あなたの墓地にありマナ総量があなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数以下であり土地でないパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《もがく出現》の観点では、対象とした土地でないパーマネント・カードは、あなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数の数に入る。
- 対象を必要とするすべての呪文と同様に、《もがく出現》はその解決時に対象が適正な対象であるかどうかを見る。あなたがその呪文を唱えた時にあった時と枚数が違ったとしても、その解決時にあなたの墓地にあるパーマネント・カードの枚数を使う。そのパーマネント・カードのマナ総量が、そのときにあなたの墓地にあったパーマネント・カードの枚数よりも大きかった場合、《もがく出現》は解決されない。

### 《勇敢な旅人、ケラン》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・フェアリー・スカウト

2/3

勇敢な旅人、ケランが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それがマナ総量が3以下であるクリーチャー・カードなら、それをあなたの手札に加える。そうでないなら、それをあなたの墓地に置いてよい。

//ADV//

《旅路の続き》

{G}

ソーサリー — 出来事

地図・トークンX個を生成する。Xは、アーティファクトをコントロールしている対戦相手の人数に1を足した数に等しい。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《勇敢な旅人、ケラン》の誘発型能力によって公開されたカードをあなたの手札に加えず、それをあなたの墓地に置かないことを選んだ場合、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。
- 《旅路の続き》は、少なくとも1つのアーティファクトを持つ対戦相手の人数を数える。すべての対戦相手がコントロールしているアーティファクトの数ではない。
- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でパーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもパーマネント・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、《勇敢な旅人、ケラン》があなたの墓地にある間は、《勇敢な旅人、ケラン》はマナ総量が2である白のクリーチャー・カードである。(そこにある間は、それはインスタントかソーサリーであるカードのみを対象とする呪文や能力の対象にはならない。)
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、あなたが《見習い魔術師、ジョハン》(「毎ターン1回、あなたはあなたのライブラリーの一番上からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えてもよい。」)をコントロールしていて、《勇敢な旅人、ケラン》があなたのライブラリーの一番上にある場合、あなたは《旅路の続き》を唱えることができるが、《勇敢な旅人、ケラン》を唱えることはできない。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、そのプレイヤーはそれをパーマネント・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、(打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど)解決以外の方法でスタックを離れる場合には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをパーマネント・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれをパーマネント・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたは、あなたが追放領域から唱えるパーマネント・呪文のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。通常は、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをパーマネントとして唱えることは不可能である。
- 他のセットのカードが、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。

- 何らかの効果、カードや呪文やパーマネントであり出来事を持つものを参照するなら、それは出来事として唱えられてスタック上にありインスタントやソーサリーである呪文を見つけることはない。
- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーであることが終了するので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、出来事の持つ代替の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

#### 《勇敢な発見》

{4}{R}

ソーサリー

クリーチャー最大3体を対象とする。このターン、それらではブロックできない。

発見4を行う。（マナ総量が4以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

- あなたは対象を取ることなく、発見4を行うためだけに《勇敢な発見》を唱えることができる。ただし、対象を選び、《勇敢な発見》の能力を解決する時にそれらの対象がすべて不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは発見4を行わない。1体の対象が適正な対象であれば、どの適正な対象でもこのターンにブロックすることができず、すべての不適正な対象は影響を受けず、あなたは発見4を行う。

#### 《溶岩舌のゾヨワ》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・邪術師

2/2

接死

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが落魄していた場合、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てるか、パーマネント1つを生け贄に捧げてもよい。溶岩舌のゾヨワは、そうしなかった各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。（パーマネント・カードがいくらかからあなたの墓地に置かれたなら、あなたは落魄する。）

- 手札に0枚のカードを持つ対戦相手はカードを捨てることはできない。同様に、パーマネントを持たない対戦相手はパーマネントを生け贄に捧げることはできない。

#### 《陽光の松明》

{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+0の修整を受け、「このクリーチャーが攻撃するたび、陽光の松明を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、1つを対象とする。このクリーチャーはそれに2点のダメージを与える。」を持つ。

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

- 《陽光の松明》によって付与された誘発型能力の対象を選ぶのは、それが誘発したときではない。これによりあなたが《陽光の松明》を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- ダメージの発生源は装備しているクリーチャーである。《陽光の松明》ではない。

《鎧の同族呼び》

{2}{G}

クリーチャー — 恐竜

3/3

鎧の同族呼びが戦場に出たとき、あなたの手札にある恐竜・カード1枚を公開してもよい。そうしたなら、あるいはあなたがこれでない恐竜をコントロールしているなら、あなたは3点のライフを得る。

- あなたがこれでない恐竜1体をコントロールしているかどうかは、《鎧の同族呼び》の能力の解決中に見る。その時点であなたが《鎧の同族呼び》をコントロールしているかどうかや、これが恐竜であるかどうかは関係ない。

《歴史との対峙》

{2}{G}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を公開する。その中からクリーチャー・カード最大1枚と土地・カード最大1枚をあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたの墓地に置く。

- 《歴史との対峙》の解決中に、あなたは、カードを手札に加えなくてもよいし、クリーチャー・カード1枚を加えてもよいし、土地・カード1枚を加えてもよいし、クリーチャー・カード1枚と土地・カード1枚を加えてもよい。

《歴史への投入》

{3}{U}{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーである呪文1つを対象とする。それを打ち消す。発見Xを行う。Xはその呪文のマナ総量に等しい。(マナ総量がそれ以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。)

- 対象とした呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を計算する時はXとして選ばれた値を用いる。

《忘れられた者たちの嘆き》

{U}{B}

ソーサリー

落魄8 — 以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際してあなたの墓地に8枚以上のパーマネント・カードがあるなら、代わりに以下から1つ以上を選ぶ。

- 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。
- 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- 《忘れられた者たちの嘆き》が解決される前に、対象を選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、この呪文自体が打ち消され、効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を与えない。

## 『ジュラシック・ワールド』コレクションの カード別注釈

《インジェン社の遺伝子学者、ヘンリー・ウー》

{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

1/4

インジェン社の遺伝子学者、ヘンリー・ウーと、あなたがコントロールしていてこれでないすべての人間・クリーチャーは濫用を持つ。(濫用を持つクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。)

あなたがコントロールしているクリーチャーが人間でないクリーチャーを濫用するたび、カード1枚を引く。濫用したクリーチャーのパワーが3以上であったなら、宝物・トークン1つを生成する。

- あなたがコントロールしているクリーチャーがパワーが3以上である人間・クリーチャーを濫用したなら、《インジェン社の遺伝子学者、ヘンリー・ウー》の最後の能力は誘発しない。あなたは宝物・トークンを生成しない。
- 濫用を持つクリーチャーが「クリーチャー1体を濫用する」とは、濫用能力をコントロールしているプレイヤーがその能力の解決時にクリーチャー1体を生け贄に捧げることである。
- クリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうか、どのクリーチャーを生け贄に捧げるかは、濫用能力の解決時に選ぶ。
- 濫用を持つクリーチャーがまだ戦場にあれば、それ自身を生け贄に捧げてもよい。
- 濫用能力1つで2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

《カオス理論家、イアン・マルコム》

{1}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

2/2

プレイヤー1人が各ターン内の自分の2枚目のカードを引くたび、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。

各プレイヤーのターンの間、そのプレイヤーはカオス理論家、イアン・マルコムによって追放されていて自分がオーナーでないカードの中から呪文1つを唱えてもよく、望むタイプのマナで支払ってそれを唱えてもよい。

- 《カオス理論家、イアン・マルコム》の1つ目の能力は、各ターンにプレイヤー1人につき1回のみしか誘発しない。1枚目のカードを引いたときに《カオス理論家、イアン・マルコム》が戦場にあったかどうかには関係ない。1ターン中にプレイヤーが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているなら、その能力は誘発する。
- 《カオス理論家、イアン・マルコム》の最後の能力が与える許諾によって呪文を唱えたりするときには、該当するタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、その呪文がソーサリーであったなら、それはそのプレイヤーのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- マナのタイプとは白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。氷雪マナはマナのタイプではない。あなたは、氷雪でない発生源によって生み出されたマナを《カオス理論家、イアン・マルコム》で氷雪コストの支払いに使うことはできない。

《狩りをするヴェロキラプトル》

{2}{R}

クリーチャー — 恐竜

3/2

先制攻撃

あなたが唱える恐竜・呪文は徘徊{2}{R}を持つ。(あなたがこのターンにそのクリーチャー・タイプであるクリーチャーでプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたなら、その呪文を徘徊コストで唱えてもよい。)

- あなたは、あなたがコントロールしていて一致するタイプを持つクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたターン中であればいつでも、呪文をその徘徊コストで唱えることができる。そのプレイヤーがゲームから除外されても、そのクリーチャーが戦場を離れたりあなたのコントロール下を離れたりしても、そのクリーチャーが一致するタイプを持っていなくなっても関係ない。

- 徘徊は、呪文のクリーチャー・タイプとこのターンにプレイヤーに戦闘ダメージを与えたクリーチャーのクリーチャー・タイプを比較する。たとえば、通常これは、あなたが《狩りをするヴェロキラプトル》をコントロールしているなら、あなたは恐竜がプレイヤーに戦闘ダメージを与えていた場合にのみ《残忍なギガントサウルス》をその徘徊コストで唱えられることを意味するが、何らかの効果によりその呪文に他のクリーチャー・タイプを持たせられたなら、それらの追加のタイプを持つクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えても徘徊能力が満たされる。

#### 《究極のハイブリッド恐竜、インドラプトル》

{1}{B/G}{R}

伝説のクリーチャー — 恐竜・ミュータント

3/1

狂喜 X（このクリーチャーは +1/+1 カウンターが X 個置かれた状態で戦場に出る。X はこのターンに対戦相手が受けたダメージに等しい。）

威迫

激昂 — 究極のハイブリッド恐竜、インドラプトルがダメージを受けるたび、対戦相手 1 人を無作為に選ぶ。そのプレイヤーがトークンでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げないかぎり、これはそのプレイヤーに、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《究極のハイブリッド恐竜、インドラプトル》の狂喜能力は、このターンに対戦相手が受けたすべてのダメージを数に入れる。あなたがコントロールしている発生源が与えたダメージのみではない。
- 複数の発生源が（複数のクリーチャーがそのクリーチャーをブロックしたりなどして）激昂を持つクリーチャー 1 体に同時にダメージを与えるなら、その激昂能力は 1 回誘発する。
- 《究極のハイブリッド恐竜、インドラプトル》が致死ダメージを受けるなら、その激昂能力は誘発する。選ばれたプレイヤーがトークンでないクリーチャーを生け贄に捧げないなら、《究極のハイブリッド恐竜、インドラプトル》がそのプレイヤーに与えるダメージの点数を決定するために《究極のハイブリッド恐竜、インドラプトル》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

#### 《急襲するプテラノドン》

{3}{R}{W}

クリーチャー — 恐竜

3/3

飛行、速攻

急襲するプテラノドン、または飛行を持ちこれでない恐竜 1 体がああなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは飛行と速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、土地 1 つを対象とする。それはそのクリーチャーに 3 点のダメージを与える。

- 《急襲するプテラノドン》の誘発型能力は、対戦相手がコントロールしているクリーチャーのみを対象とする。あなたは次の終了ステップの開始時に誘発する遅延誘発型能力で、その可哀想なクリーチャーを対象とした土地（哀れなクリーチャーが落とされる場所）を選ぶ。

#### 《恐竜の遺伝子》

{1}

アーティファクト

刻印 — {1}, {T}：墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。それを追放する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

{6}：恐竜の遺伝子によって追放されているクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。トランプルを持つ緑の 6/6 の恐竜・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン 1 つを生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- トークンは、この能力によって特に変更される特性を除いて、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。
- コピーされたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- コピー元のカードの戦場に出た時に誘発する能力は、このトークンが戦場に出た時にも誘発する。コピー元のカードが持つ「[[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。

《君臨するもの、インドミナス・レックス》

{1}{U/B}{U/B}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 恐竜・ミュータント

6/6

君臨するもの、インドミナス・レックスが戦場に出るに際し、望む枚数のクリーチャー・カードを捨てる。これにより飛行を持つカードが捨てられたなら、これは飛行カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。先制攻撃、二段攻撃、接死、呪禁、速攻、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランプル、警戒についても同様である。

これが戦場に出たとき、これの上にあるカウンター1個につき1枚のカードを引く。

- 《君臨するもの、インドミナス・レックス》の1つ目の能力は、たとえあなたが関連する能力を持つ1枚以上のクリーチャー・カードを捨てたとしても、それに1種類のカウンターのみを与える。
- 《君臨するもの、インドミナス・レックス》の最後の能力が解決する前にあなたが《君臨するもの、インドミナス・レックス》の上にカウンターを置いた場合、それらのカウンターは数に入れる。
- 《君臨するもの、インドミナス・レックス》が最後の能力の解決時に戦場がないなら、引くカードの枚数は、これが戦場にあった最後の瞬間にこれの上にあったカウンターの数によって決定する。

《権限否認》

{W}{U}

インスタント

クリーチャーでない呪文1つを対象とする。それを打ち消す。このターン、対戦相手はクリーチャーでない呪文を唱えられない。

- 《権限否認》の解決時に呪文が不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。そのターン、あなたの対戦相手はクリーチャーでない呪文を唱えることができる。
- 《権限否認》の効果はすべての対戦相手に適用される。《権限否認》が対象とした呪文をコントロールしているプレイヤーのみではない。
- 《権限否認》が解決したが、(たとえば、それが打ち消されないなどの理由で)呪文が打ち消されなかった場合でも、そのターンに対戦相手はクリーチャーでない呪文を唱えることはできない。

《高揚するモササウルス》

{6}{U}{U}

クリーチャー — 恐竜

4/8

現出 {6}{U} (この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのマナ総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。)

高揚するモササウルスが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、恐竜でない各クリーチャーをそれぞれオーナーの手札に戻す。

- 《高揚するモササウルス》の最後の能力は、どの領域から唱えても誘発するが、《高揚するモササウルス》を唱えることなく戦場に出した場合は誘発しない。
- あなたがマナ・コストに{X}が含まれるクリーチャーを生け贄に捧げるなら、そのXは0である。

- クリーチャーのmana総量は、カードの右上に書かれているmana・シンボルのみによって決定される（詳しくは後述するが、クリーチャーが両面カードの第2面であったり、合体したパーマネントであったり、他の何かをコピーしている場合を除く）。mana・コストに{X}が含まれていたなら、Xは0である。（クリーチャーになった土地など）右上にmana・シンボルが記載されていない片面のカードのmana総量は0である。クリーチャーを唱える際に支払った代替コストや追加コスト（キッカー・コストなど）は考慮しない。
- 現出により現出コストの色manaの部分減らすことはできない。
- あなたは、呪文をその現出コストで唱えるために、他のパーマネントのコピーでないトークン・クリーチャーのような、mana総量が0であるクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。その場合は、あなたは単にコスト減少なしの現出コストをすべて支払う。
- あなたは、mana総量が現出コストと同じかそれより多いようなクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたは現出コストの色manaの部分のみを支払う。
- 両面カードの第2面のmana総量は、その第1面のmana総量である。合体したパーマネントのmana総量は、その第1面のmana総量の合計である。両面カードの第2面のコピーであるか合体したパーマネントのコピーであるクリーチャーのmana総量は0である。
- 現出を持つクリーチャー・呪文のmana総量は、その現出コストを支払ったかどうかによって影響を受けない。たとえば、あなたが《高揚するモササウルス》を現出コストで唱え、mana総量が3であるクリーチャーを生け贄に捧げたととしても、《高揚するモササウルス》のmana総量は8のままである。
- 生け贄に捧げるクリーチャーは、あなたがmana能力を起動する時点では戦場にある。その能力で、呪文のコストに影響を及ぼしたり、起動してmanaを生み出したりできる。しかし、それに呪文が唱えられたときに誘発する能力があっても、その能力が誘発するより先に生け贄に捧げられてしまう。
- あなたが現出を持つ呪文を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、対戦相手が、あなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。

#### 《古生物学者、エリーとアラン》

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

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

2/5

{T}, あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放する：発見Xを行う。Xは、その追放したカードのmana総量に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。（mana総量がそれ以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをmana・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。）

- 追放されたカードのmana・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

#### 《コンプソグナトゥスの大群》

{1}{B}{G}

クリーチャー — 恐竜

2/2

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、コンプソグナトゥスの大群のコピーであるトークン1つをタップ状態で生成する。

- コピーであるトークンは《コンプソグナトゥスの大群》の能力を持つ。それも自身のコピーを生成できる。
- トークンのコピーはカウンターをコピーしたり《コンプソグナトゥスの大群》が負ったダメージをコピーしたりしない。《コンプソグナトゥスの大群》のパワーやタフネスやタイプや色などを変更した他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンが単なる《コンプソグナトゥスの大群》になることを意味するが、何らかのコピー効果がコピー元の《コンプソグナトゥスの大群》に影響している場合には、そのトークンはそれらも考慮する。



- 《コンプソグナトゥスの大群》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《コンプソグナトゥスの大群》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《コンプソグナトゥスの大群》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。

#### 《残忍なギガノトサウルス》

{5}{B}{G}

クリーチャー — 恐竜

10/10

{10}{B}{G}：怪物化 10 を行う。この能力を起動するためのコストは、対戦相手がコントロールしていてパワーが 4 以上であるクリーチャー 1 体につき {1} 少なくなる。（このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に +1/+1 カウンターを 10 個置く。これは怪物的になる。）

残忍なギガノトサウルスが怪物的になったとき、アーティファクトやクリーチャーでありこれでないすべてを破壊する。

- 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。
- 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、もしくはその能力を失った場合でも、それは引き続き怪物的である。
- クリーチャーが怪物的になったときに誘発する能力は、そのクリーチャーの怪物化能力の解決時にそれが戦場になかったなら、誘発しない。

#### 《生命は必ず道を見つける》

{2}{G}

エンチャント

パワーが 4 以上でありトークンでないクリーチャー 1 体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、居住を行う。（あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン 1 体のコピーであるトークン 1 つを生成する。）

- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを 1 体もコントロールしていない場合は、何も起きない。
- 新しいクリーチャー・トークンは、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。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。
- 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は新しいトークンの能力を持った状態で戦場に出る。」は機能する。

#### 《絶対に動くな》

{3}{W}{W}

ソーサリー

タップ状態であるすべてのクリーチャーを破壊する。次のあなたのターンまで、クリーチャー 1 体がタップ状態になるたび、それを破壊する。

- 《絶対に動くな》はタップ状態で戦場に出るクリーチャーには影響しない。

#### 《忠実なラプトル、ブルー》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 恐竜

5/4

ラプトルの調教師、オーウェン・グレイディとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからラプトルの調教師、オーウェン・グレイディを自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。）

あなたがコントロールしてこれでない恐竜は、忠実なラプトル、ブルーの上にあるカウンターの種類につきそれぞれ、その種類のカウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《忠実なラプトル、ブルー》が1種類以上のカウンターが置かれた状態で、あなたがコントロールしてこれでない恐竜と同時に戦場に出るなら、それらの恐竜は《忠実なラプトル、ブルー》の最後の能力によって追加のカウンターを得ることはない。
- 「[[名前]との共闘]」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『そのプレイヤーは、自分のライブラリーから「[[名前]」という名前のカード1枚を探し、それを公開して自分の手札に加え、その後自分のライブラリーを切り直す。』を選んでよい。」を表す。
- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。
- 「[[名前]との共闘]」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[[名前]との共闘]」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《忠実なラプトル、ブルー》と《ラプトルの調教師、オーウェン・グレイディ》があなたの統率者であるなら、あなたのデッキに入れられるカードの固有色は緑や青や赤であっていいが、白や黒であってはならない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互いに対応した「～との共闘」能力がある必要がある。「～との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後では、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらの一方から21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とすることができる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

### 《貪欲なティラノサウルス》

{4}{R}{G}

クリーチャー — 恐竜

6/6

貪食3（これが戦場に出るに際し、望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このクリーチャーは、それらのクリーチャーの数の3倍に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）

貪欲なティラノサウルスが攻撃するたび、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれに、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。余剰のダメージは、代わりにそのクリーチャーのコントローラーが受ける。

- 《貪欲なティラノサウルス》は、それと同時に戦場に出るクリーチャーを貪食できない。
- 余剰ダメージは、トランプルの処理と似たように計算される。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」となる点数を決める。通常これは、クリーチャーのタフネスからそ

れがすでに負っているダメージの点数を引いたものであり、今回のダメージを変更する置換効果や軽減効果があっても無視する。さらに、そのクリーチャーがそのダメージによって破壊されるか否か（たとえば、それが破壊不能を持つなど）は無視する。

- 余剰のダメージの点数が決まってから、《貪欲なティラノサウルス》は対象としたクリーチャーとそのコントローラーに同時にダメージを与える。このダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。

《ようこそ……》

{1}{G}{G}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター 1 個を加える。）

I — 各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト最大 1 つを対象とする。あなたがこの英雄譚をコントロールし続けるかぎり、それは防衛を持つ 0/4 の壁・アーティファクト・クリーチャーになる。

II — トランプルを持つ緑の 3/3 の恐竜・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

III — すべての壁を破壊する。この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻る。

////

《ジュラシック・パーク》

伝説の土地

（ようこそ……から変身する。）

あなたの墓地にある各恐竜・カードはそれぞれ脱出を持つ。脱出コストは、そのカードのmana・コストに「あなたの墓地にありこれでないカード 3 枚を追放する。」を追加したものに等しい。（あなたの墓地にあるカードを脱出コストで唱えてもよい。）

{T}：あなたがコントロールしている恐竜 1 体につき {G} を加える。

- 《ようこそ……》の 1 つ目の章能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、その能力は何の効果もない。対象としたクリーチャーでないアーティファクトは壁になることはない。
- クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになったなら、そのコントローラーの一番最近のターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりその{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。
- あなたが当事者カードか分割カードを脱出を使って唱えるなら、あなたはそれをどのように唱えるのかを選び、その後、該当するコスト（つまり、出来事か、クリーチャーか、分割カードのあなたが選んだ半分のコスト）に、カード 3 枚を追放することを加えたコストを支払う。
- あなたが唱える脱出を持つ呪文にカードを捨てさせるかパーマネントを生け贄に捧げさせる追加コストがあるなら、あなたはこれにより捨てられたか生け贄に捧げられたカードを追放してこれの脱出コストの一部を支払ってもよい。
- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のmana総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でないなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文なら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。おそらくそれは再び脱出することになるだろう。近頃は、死の国でもセキュリティが充分とは言えないのだ。
- 1 枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が 2 つあったり、脱出とフラッシュバックが 1 つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するかを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。

- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《ラプトルの調教師、オーウェン・グレイディ》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士・科学者

3/2

忠実なラプトル、ブルーとの共闘

{T}：恐竜1体を対象とする。その上に威迫カウンターやトランプル・カウンターや到達カウンターや速攻カウンターのうち1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは『そのプレイヤーは、自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード1枚を探し、それを公開して自分の手札に加え、その後自分のライブラリーを切り直す。』を選んでよい。」を表す。
- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《忠実なラプトル、ブルー》と《ラプトルの調教師、オーウェン・グレイディ》があなたの統率者であるなら、あなたのデッキに入れられるカードの固有色は緑や青や赤であっていいが、白や黒であってはならない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互に対応した「～との共闘」能力がある必要がある。「～との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後では、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらの一方から21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中であれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とすることができる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

# 『イクサラン：失われし洞窟』の 『宝の山』と『スペシャルゲスト』のカード別注釈

《暴れ回るフェロキドン》

{2}{R}

クリーチャー — 恐竜

3/3

威迫

プレイヤーはライフを得られない。

これでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、暴れ回るフェロキドンはそのクリーチャーのコントローラーに1点のダメージを与える。

- 《暴れ回るフェロキドン》が戦場にある間も、プレイヤーがライフを得る呪文や能力は解決される。どのプレイヤーもライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。
- 《暴れ回るフェロキドン》が戦場にある間、何らかの効果によりプレイヤーのライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数に設定するように指示されても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。
- あなたを含めて、プレイヤー1人がクリーチャーを戦場に出すたび、《暴れ回るフェロキドン》の最後の能力は誘発する。
- これでないクリーチャー1体が《暴れ回るフェロキドン》と同時に戦場に出た場合も、この最後の能力は誘発する。

《嵐呼びのカラマックス》

{1}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・恐竜

4/4

各ターン内で初めてあなたがインスタント・呪文1つを唱えるたび、嵐呼びのカラマックスがタップ状態である場合、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

あなたがインスタント・呪文1つをコピーするたび、嵐呼びのカラマックスの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたがターン内で初めてインスタント・呪文を唱えるためのコストとして《嵐呼びのカラマックス》がタップ状態になったなら、1つ目の能力が誘発する。
- 《嵐呼びのカラマックス》の1つ目の能力はターン全体を見る。《嵐呼びのカラマックス》がタップ状態になる前にあなたがインスタント・呪文を唱えたなら、あなたが2つ目を唱えたときに1つ目の能力は誘発しない。
- 《嵐呼びのカラマックス》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。そのコピーは元の呪文より先に解決される。
- 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、《嵐呼びのカラマックス》の1つ目の能力によって生成された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、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、個々のダメージを与え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。
- あなたは、《嵐呼びのカラマックス》の1つ目の能力によって生成されたコピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《嵐呼びのカラマックス》の1つ目の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。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。
- プレイヤーが呪文をコピーしたときに誘発する能力は、そのコピー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。

- 効果1つによってインスタント・呪文1つを複数回コピーする場合には、《嵐呼びのカラマックス》の最後の能力はその回数分誘発する。
- 効果が呪文ではなくカードをコピーする場合（たとえば、《永遠神ケフネト》の効果の場合）には、《嵐呼びのカラマックス》の最後の能力は誘発しない。

《稲妻のすね当て》

{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速攻と被覆を持つ。

装備{0}

- 装備品を単にクリーチャーからはずすことはできない。《稲妻のすね当て》が、あなたがコントロールしている唯一のクリーチャーについているなら、《稲妻のすね当て》の移動先になり得るこれでないクリーチャーが手に入るまで、あなたはそれに他の装備品をつけたり、それを何か他のものの対象としたりすることはできない。
- クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出て速攻を得たが、その後攻撃する前に速攻を失ったなら、それはそのターンには攻撃できない。これは、1つの《稲妻のすね当て》を使って、戦場に出たばかりのクリーチャー2体で同じターンに攻撃することはできないことを意味する。

《ウィンドグレイス卿》

{2}{B}{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ウィンドグレイス

5

+2：カード1枚を捨てる。その後、カード1枚を引く。これにより土地・カードが捨てられたなら、カードを追加で1枚引く。

-3：あなたの墓地から土地・カード最大2枚を対象とし、それらを戦場に戻す。

-11：土地でないパーマネント最大6つを対象とし、それらを破壊する。その後、森渡りを持つ緑の2/2の猫・戦士・クリーチャー・トークンを6体生成する。

ウィンドグレイス卿は統率者として使用できる。

- 《ウィンドグレイス卿》の1つ目の能力の解決時にあなたの手札にカードがないなら、あなたは何も捨てずに、カードを1枚引く。
- 《ウィンドグレイス卿》の最後の忠誠度能力の解決中に、破壊された土地でないパーマネントの数が6つ以下であったとしても、あなたは猫・戦士・トークンを6体生成する。ただし、あなたが対象を1つ以上選び、それらがすべて不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたはトークンを生成しない。

《ウェザーライトの決闘者、ミリー》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

3/2

先制攻撃

ウェザーライトの決闘者、ミリーが攻撃するたび、この戦闘で、各対戦相手は、それぞれ2体以上のクリーチャーではブロックできない。

ウェザーライトの決闘者、ミリーがタップ状態であるかぎり、各戦闘で、2体以上のクリーチャーではあなたを攻撃できない。

- クリーチャーが攻撃した後になって《ウェザーライトの決闘者、ミリー》をタップしても、それらのクリーチャーを戦闘から取り除くことはない。
- 《ウェザーライトの決闘者、ミリー》がタップ状態である間、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルを攻撃できるクリーチャーの数に制限はない。

### 《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ある蓄積カウンター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。

### 《強制の門》

{4}

アーティファクト

議決 — あなたのアップキープの開始時に、あなたから始めて各プレイヤーはそれぞれ、「殺戮」や「忠誠」のうち1つに投票する。「殺戮」がより多くの票を得たなら、強制の門を生け贄に捧げ、土地でないすべてのパーマネントを破壊する。「忠誠」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だったなら、あなたはカード1枚を引く。

- 投票はターン順に行われるので、各プレイヤーは自分より先に投票を行ったプレイヤーの投票結果を知っている。
- プレイヤーは用意された選択肢の中から必ず1つに投票しなければならない。棄権することはできない。
- プレイヤーは呪文や能力の解決時まで投票しない。呪文や能力に対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。
- プレイヤーは投票を行った後から、投票を含む呪文や能力の解決が完了するまでの間は、何もすることができない。

### 《巨像の鎚》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+10/+10の修整を受け飛行を失う。

装備{8}

- 《巨像の鎚》は、最初から飛行を持っていないクリーチャーにつけることもできる。それは単に飛行を失わない。
- 装備しているクリーチャーが、《巨像の鎚》がそれにつけられた後で飛行を得たなら、それは飛行を維持する。
- 装備しているクリーチャーの能力に、特定の条件が満たされている「かぎり」それが飛行を持つと書かれているなら、その条件が満たされることでそのクリーチャーが飛行を得るわけではない。たとえば、装備しているクリーチャーが「攻撃しているかぎり飛行を持つ」場合、それに《巨像の鎚》がつけられた後でそれが攻撃したとしても、それは飛行を得ない。

### 《結婚指輪》

{2}{W}{W}

アーティファクト

結婚指輪が戦場に出たとき、これが唱えられていた場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはこれのコピーであるトークン1つを生成する。

「結婚指輪」という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手のターンにそのプレイヤーがカード1枚を引くたび、あなたはカード1枚を引く。

「結婚指輪」という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手のターンにそのプレイヤーがライフを得るたび、あなたはその点数に等しい点数のライフを得る。

- 《結婚指輪》の2つ目と3つ目の能力の誘発条件は、《結婚指輪》という名前のアーティファクトをコントロールしている対戦相手を見る。1つ目の能力により生成されたコピー・トークンだけではない。

#### 《原初の飢え、ガルタ》

{10}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

12/12

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの合計に等しい。

トランプル

- 《原初の飢え、ガルタ》の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（他のカードの効果によって代わりに支払うことのできる代替コストがあれば、それでもよい）に、何らかのコストの増加があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。《原初の飢え、ガルタ》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。
- 《原初の飢え、ガルタ》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。たとえば、あなたが2/2のクリーチャー3体をコントロールしていて、そのうち1つは生け贄に捧げることであなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。このとき、《原初の飢え、ガルタ》の総コストは{4}{G}{G}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのクリーチャーを生け贄に捧げることができる。
- クリーチャーのパワーが何らかの理由により0未満になっていたなら、それはあなたの他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。あなたのクリーチャーのパワーの合計が0以下であったなら、《原初の飢え、ガルタ》のコストは{10}{G}{G}のままである。
- 《原初の飢え、ガルタ》の1つ目の能力によって、そのコストが{G}{G}よりも少なくなることはない。

#### 《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1人が、マナ総量が虚空の杯の上にある蓄積カウンターの個数に等しい呪文1つを唱えるたび、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》の上にあ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》の上にあ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》の上にある蓄積カウンターが0個なら、それはマナ総量が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、この能力はその呪文を打ち消す。

#### 《彩色の宇宙儀》

{7}

伝説のアーティファクト

あなたはマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

{T} : {C}{C}{C}{C}{C}を加える。

{5}, {T} : あなたがコントロールしているパーマネントの中の色1色につき1枚のカードを引く。



- 《彩色の宇宙儀》の最後の能力によって、あなたはカードを最大5枚引くことができる。「無色」や「アーティファクト」や「金」は色ではない。

### 《死の国からの脱出》

{1}{R}

エンチャント

あなたの墓地にあり土地でない各カードはそれぞれ脱出を持つ。脱出コストは、そのカードのマナ・コストに「あなたの墓地にありこれでないカード3枚を追放する。」を追加したものに等しい。

終了ステップの開始時に、死の国からの脱出を生け贄に捧げる。

- カードにマナ・コストがないなら、その脱出コストは支払うことができないコストになるので、あなたはそれをそのコストで唱えることはできない。
- あなたが当事者カードか分割カードを脱出を使って唱えるなら、あなたはそれをどのように唱えるのかを選び、その後、該当するコスト（つまり、出来事か、クリーチャーか、分割カードのあなたが選んだ半分のコスト）に、カード3枚を追放することを加えたコストを支払う。
- あなたが唱える脱出を持つ呪文にカードを捨てさせるかパーマネントを生け贄に捧げさせる追加コストがあるなら、あなたはこれにより捨てられたか生け贄に捧げられたカードを追放してこの脱出コストの一部を支払ってもよい。
- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でないなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文なら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。おそらくそれは再び脱出することになるだろう。近頃は、死の国でもセキュリティが充分とは言えないのだ。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

### 《ストリオン共鳴体》

{2}

アーティファクト

{2}, {T}：あなたがコントロールしている誘発型能力1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。
- 《ストリオン共鳴体》は、誘発してスタック上にある誘発型能力を対象として、その能力をスタック上にもう1つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
- コピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- その誘発型能力がモードを持つ（つまり、「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、モードもコピーされ変更できない。

- その誘発型能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合（たとえば《ボガードンのヘルカイト》の能力のような場合）には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 誘発型能力の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーの解決時に個別に行う。誘発型能力によりコストの支払いが求められる場合（たとえば、《激情のゴブリン》の能力のような場合）には、あなたはそのコピーにもそのコストを支払う。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合には、その誘発型能力のコピーも、その2つ目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」を参照しているなら、それは、その誘発型能力やそのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《悪鬼の狩人》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、合計2体のクリーチャーを追放したなら、《悪鬼の狩人》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。
- 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。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をコピーして、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mana総量の合計である。その能力の解決中に、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。

#### 《鋭い目の航海士、マルコム》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — セイレーン・海賊

2 / 2

飛行

あなたがコントロールしている1体以上の海賊が1人以上の対戦相手にダメージを与えるたび、あなたはダメージを受けた対戦相手1人につき1つの宝物・トークンを生成する。

共闘

- 《鋭い目の航海士、マルコム》の誘発型能力は、あなたがコントロールしている海賊が対戦相手1人だけにダメージを与えた場合でも誘発する。その場合、宝物が1つだけあなたに贈られる。アホイ！
- 《鋭い目の航海士、マルコム》の誘発型能力は、あなたがコントロールしている海賊が対戦相手に与えたすべてのダメージを考慮する。戦闘ダメージのみではない。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか1枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち1枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。

- 共闘を持つ、同じ色の統率者2枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者2枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

#### 《精力の護符》

{1}

アーティファクト

パーマネント1つがあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出るたび、それをアンタップする。

- あなたが1つ以上の《精力の護符》をコントロールしているなら、各《精力の護符》の能力はそれぞれ、パーマネントがタップ状態かつあなたのコントロール下で戦場に出たときに誘発する。最初に解決される能力がそのパーマネントをアンタップさせる。何らかの方法で次の能力が解決される前にそのパーマネントが再びタップ状態になる場合、その次の能力がそれをアンタップする。以下同様である。
- 《精力の護符》の能力が誘発するためには、パーマネントが「[パーマネント]をタップ状態で戦場に出す。」や「[このパーマネント]はタップ状態で戦場に出る。」などと書かれている効果によってタップ状態で戦場に出ていなければならない。それがアンタップ状態で戦場に出たなら、たとえあなたがそのパーマネントを後になってタップしたとしても、その能力は誘発しない。

#### 《太陽の拳》

{3}

アーティファクト

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

- 《太陽の拳》の能力は呪文を唱えるための代替コストである。これをフラッシュバックなどの他の代替コストと組み合わせることはできない。この代替コストに加えて、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。
- マナ・コストに $\{X\}$ が含まれる呪文に《太陽の拳》の代替コストを適用するなら、 $X$ は0である。
- あなたが任意の色のマナを支払って唱えられる呪文を唱えるなら、あなたはそれを《太陽の拳》の代替コストで唱え、そのコストに任意の色のマナを支払うことができる。

#### 《鉄面連合の略取者、ブリーチェス》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・海賊

3/3

威迫

あなたがコントロールしている1体以上の海賊が1人以上の対戦相手にダメージを与えるたび、それらの各プレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚をそれぞれ追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、それらの呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

共闘

- あなたはダメージを受けた各対戦相手からカードを追放する。すべての対戦相手からではない。
- 追放した各カードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。その中に土地があっても、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。

- 追放したカードのうちどれかをプレイしなかったなら、それは追放されたままになる。それ以降のターンにプレイすることはできない。
- 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、《鉄面連合の略取者、ブリーチェス》の略取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も追放される。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていないなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか1枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち1枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者2枚を選んでよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者2枚を選んでよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

#### 《トリトンの英雄、トラシオス》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

1/3

{4}：占術1を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが土地・カードなら、それをタップ状態で戦場に出す。そうでないなら、カード1枚を引く。

共闘

- あなたが起動型能力を解決している間には、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- 公開したうちで土地でないカードが、あなたが引くカードになる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていないなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が2枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか1枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち1枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。

- 共闘を持つ、同じ色の統率者2枚を選んでもよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者2枚を選んでもよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

### 《旗印》

{5}

アーティファクト

各クリーチャーはそれぞれ、戦場にありそれと共通の1つ以上のクリーチャー・タイプを持ちそれではないクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。(たとえば、吸血鬼・クレリック2体と人間・クレリック1体なら、それぞれ+2/+2の修整を受ける。)

- クリーチャーが1つ以上のクリーチャー・タイプを持ち、それらのうち1つがあなたが計算に使っているクリーチャー・タイプと一致しているなら、そのクリーチャーを数に入れる。数に入れられるためには1つのタイプが一致していればよい。
- あなたが1つ以上のクリーチャー・タイプを持つクリーチャーを持っているなら、いずれかのクリーチャー・タイプを持つすべてのクリーチャーを数に入れる。
- 共通のクリーチャー・タイプを複数持つことで発生する追加のボーナスはない。《旗印》はクリーチャーの数を数える。クリーチャー・タイプの数ではない。

### 《万猛竜》

{6}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/5

激昂 — 万猛竜がダメージを受けるたび、万猛竜のコピーであるトークン1体を生成する。

- そのトークンも《万猛竜》の能力を持ち、それも自身のコピーを生成できる。
- トークンは《万猛竜》の上に置かれたカウンターやそれが負っているダメージをコピーせず、また《万猛竜》のパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるその他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《万猛竜》になることを意味する。しかし、その《万猛竜》に何らかのコピー効果が影響していた場合は、それは有効になる。
- 《万猛竜》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた(たとえば、それが致死ダメージを受けた)場合も、《万猛竜》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いた《万猛竜》のコピーであるトークンが戦場に出る。
- 複数の発生源が激昂を持つクリーチャー1体に同時にダメージを与えるなら(たとえば、複数のクリーチャーがそのクリーチャーをブロックしたりした場合など)、その激昂能力は1回誘発する。
- 激昂能力を持つクリーチャーが致死ダメージを受けたなら、その能力は誘発する。

### 《秘儀の印鑑》

{2}

アーティファクト

{T}：あなたの統率者の固有色1色のマナ1点を加える。

- あなたの統率者が2枚あったなら、あなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色1色のマナ1点を加える。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。

### 《船壊し、ダーゴ》

{6}{R}

伝説のクリーチャー — 巨人・海賊

7/5

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはアーティファクトやクリーチャーである望む数のものを生け贄に捧げてもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより生け贄に捧げたパー

マネント 1 つにつき {2} 少なくなり、アーティファクトやクリーチャーでありあなたがこのターンに生け贄に捧げていてそれらでない 1 つにつき {2} 少なくなる。

トランプル

共闘

- 《船壊し、ダーゴ》の1つ目の能力によって、そのコストが{R}よりも少なくなることはない。あなたは望む数のアーティファクトとクリーチャーを生け贄に捧げることができる。それによって《船壊し、ダーゴ》のコストがそれ以上減らないとしても構わない。
- そのターン、それ以前に生け贄に捧げられたアーティファクトやクリーチャーによるコストの減少は、あなたが追加コストとして何も生け贄に捧げなかったとしても適用される。
- コストの減少は、生け贄に捧げられたパーマネント 1 つにつき {2} である。そのパーマネントがアーティファクト、クリーチャー、その両方だったとしても関係ない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コストにコストの増加（統率者税など）を加え、その後コストの減少（たとえば、《船壊し、ダーゴ》の1つ目の能力によるもの）を適用する。《船壊し、ダーゴ》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は 7 である。
- あなたの統率者デッキに統率者が 2 枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚（統率者ドラフト戦では 58 枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を 2 枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらのうちいずれかから 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者 2 枚を選んでよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者 2 枚を選んでよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

《星のコンパス》

{2}

アーティファクト

星のコンパスはタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたがコントロールしている基本土地が生み出すことのできる色 1 色のマナ 1 点を加える。

- あなたがコントロールしている基本の土地が他の基本土地タイプを得たかマナを生み出すことのできる他の能力を得た場合、その土地が生み出すことのできるマナの色を決定するときにそれらの効果を考慮する。
- マナの色とは、白、青、黒、赤、緑である。無色はタイプであるが色ではない。

《魔力の墓所》

{0}

アーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、コイン投げを行う。あなたがそのコイン投げに負けたなら、魔力の墓所はあなたに 3 点のダメージを与える。

{T}：{C}{C}を加える。

- あなたがコイン投げに負けたなら、そのコイン投げの結果が分かってからダメージを受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことを選ぶことができない。

### 《ミミックの大桶》

{3}

アーティファクト

刻印 — トークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、そのカードを追放してもよい。そうしたなら、ミミックの大桶によって追放されていてそれでないすべてのカードをオーナーの墓地に戻す。

{3}, {T} : ミミックの大桶によって追放されているカード1枚のコピーであるトークン1つを生成する。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

- 刻印能力は、トークンでないクリーチャーが戦場からいずれかの墓地に送られるたびに誘発する。あなたの墓地のみではない。
- 1つ目の能力の解決時にカードを追放することは任意である。あなたがそれを追放しないことを選んだか、能力が解決される前に何らかの方法でそのカードが墓地を離れたことにより追放できない場合、その能力は解決時に何もしない。《ミミックの大桶》が追放しているカードは追放領域に残る。
- 複数のトークンでないクリーチャーが同時に戦場からオーナーの墓地に置かれた場合、刻印能力はその分の回数だけ誘発する。あなたはそれらの誘発型能力を望む順番でスタック上に置く。そうすることで、あなたはそれらを解決する順番を決定する。しかし、それらのカードを追放することが任意であり、これにより追放するカードを選ぶことで以前に追放されたカードがオーナーの墓地に戻るため、その順番は基本的にあまり意味を持たない。結果として、あなたはそれらの中から最大で1枚のカードを追放し、残りが該当する墓地に置かれるからだ。
- 《ミミックの大桶》の1つ目の能力であなたはクリーチャーでないカードを追放してもよい。たとえば、クリーチャーになったトークンでないアーティファクトが戦場から墓地に置かれた場合、《ミミックの大桶》の1つ目の能力は誘発し、あなたはそのカードを追放してもよい。
- 2つ目の能力によって生成されたトークンは、《ミミックの大桶》の能力の解決時に《ミミックの大桶》で追放したカードのコピーになる。これはその能力が起動したときに《ミミックの大桶》が追放したカードと同じでない場合もある。また、それがクリーチャー・カードでないこともある。
- そのトークンがクリーチャーでないカードのコピーなら、それは速攻を持つが、それが何らかの方法でクリーチャーにならない限り、意味を持たない。
- 《ミミックの大桶》でカードが追放されていなかったとしても、あなたはそれの2つ目の能力を起動することができる。《ミミックの大桶》の能力の解決時までには《ミミックの大桶》によってカードが追放されていなかった場合、トークンは生成されない。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- 追放された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。追放されたカードが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。
- 次の終了ステップの開始時に、その時点でのトークンのコントローラーに関係なく、また追放されたカードがその時点で追放されているかどうかや《ミミックの大桶》がその時点で戦場にあるかどうかにも関係なく、このトークンは追放される。
- 《ミミックの大桶》の2つ目の能力がターンの終了ステップに起動されたなら、このトークンは次のターンの終了ステップの開始時に追放される。
- このトークンが遅延誘発型能力によって追放されなかった（たとえば、《もみ消し》の働きによって）なら、それは永続的に戦場に残る。それは速攻を続ける。
- 合体パーマネントが死亡して《ミミックの大桶》の誘発型能力を誘発させたなら、その各部分はそれぞれ追放される。《ミミックの大桶》の2つ目の能力が解決されるに際し、そのコントローラーがそれらのうちコピーであるトークンにする1枚を選ぶ。
- 死亡したクリーチャーがインスタントやソーサリーであり予示されているカードなら、《ミミックの大桶》によってパーマネントでないカードを追放することができる。パーマネントでない

カードのコピーであるトークンを生成することはできない。この場合にはトークンは生成されない。

《無慈悲な略奪者》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・海賊

1/4

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、宝物・トークン1つを生成する。

- あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーが《無慈悲な略奪者》と同時に死亡したなら、あなたは宝物を得る。

《メフィドロスの吸血鬼》

{4}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

3/4

飛行

あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、他のクリーチャー・タイプに加えて吸血鬼であり「このクリーチャーがクリーチャー1体にダメージを与えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。

- あなたがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ《メフィドロスの吸血鬼》が付与する誘発型能力は、すべてのクリーチャーがいかなるダメージを受けたとしても誘発する。戦闘ダメージのみではない。

《黄泉からの橋》

{B}{B}{B}

エンチャント

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

クリーチャー1体が戦場から対戦相手の墓地に置かれたとき、黄泉からの橋があなたの墓地にある場合、黄泉からの橋を追放する。

- 《黄泉からの橋》は、戦場にある間は何の効果もない。墓地にある場合にのみ仕事をする。おかしなカードなのは以前と変わらない。
- どちらの能力も死亡したクリーチャーを誰がコントロールしていたかは考慮せず、どちらの墓地に置かれたかということのみを考慮する。つまり、あなたがオーナーであるクリーチャーを対戦相手がコントロールしていて、それが死亡した場合は《黄泉からの橋》の1つ目の能力が誘発する。2つ目ではない。
- クリーチャーが死亡する直前に《黄泉からの橋》があなたの墓地になかった場合は、その能力は一切誘発しない。その1つ目の能力の解決時に《黄泉からの橋》が墓地に残っていなかったなら、あなたはトークンを生成しない。
- あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーと、対戦相手がコントロールしているクリーチャーが同時に死亡したなら、あなたが《黄泉からの橋》の誘発型能力が解決される順番を選ぶ。あなたは《黄泉からの橋》を追放する前にトークンを生成することができる。

## 『イクサラン：失われし洞窟』の 統率者デッキのカード別注釈

《アクロゾズの約定》

{1}{B}

エンチャント



あなたの終了ステップの開始時に、デーモンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたら、居住を行う。(あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークン1体を生成する。)

//ADV//

《悪しき再誕》

{2}{B}

ソーサリー — 出来事

デーモンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたら、飛行を持つ白黒の4/3の吸血鬼・デーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。
- 新しいクリーチャー・トークンは、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。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。
- 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は新しいトークンの能力を持った状態で戦場に出る。」は機能する。
- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でパーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもパーマネント・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、《アクロゾズの約定》が墓地にある間、これはマナ総量が2の黒のエンチャント・カードである。(そこにある間は、それはインスタントやソーサリーであるカードのみを対象とする呪文や能力の対象にはならない。)
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、あなたが《見習い魔術師、ジョハン》(「毎ターン1回、あなたはあなたのライブラリーの一番上からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えてもよい。」)をコントロールしていて、《アクロゾズの約定》があなたのライブラリーの一番上にある場合、あなたは《悪しき再誕》を唱えることができるが、《アクロゾズの約定》を唱えることはできない。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、そのプレイヤーはそれをパーマネント・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、(打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど)解決以外の方法でスタックを離れる場合には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをパーマネント・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれをパーマネント・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたは、あなたが追放領域から唱えるパーマネント・呪文のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。通常は、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをパーマネントとして唱えることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。

- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントであり出来事を持つものを参照するなら、それは出来事として唱えられてスタック上にありインスタントやソーサリーである呪文を見つけることはない。
- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーであることが終了するので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、出来事の持つ代替の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

#### 《怒れる猛竜》

{4}{R}

クリーチャー — 恐竜

5/5

トランプル

あなたがコントロールしている恐竜1体がダメージを受けるたび、恐竜でない1つを対象とする。そのダメージを受けた恐竜はそれにそのダメージに等しい点数のダメージを与える。

- カードには「これ」がダメージを与えると書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「そのダメージを受けた恐竜」がダメージを与える。
- 「恐竜でない1つを対象とする。」とは、恐竜でないクリーチャーやプレインズウォーカーやバトルプレイヤー（どんなに歳を取っていたとしても関係ない）のうち1つを意味する。
- あなたが《怒れる猛竜》をコントロールしている間に、あなたがコントロールしている恐竜1体に対して複数の発生源がダメージを与える場合（たとえば、複数体のクリーチャーがその恐竜をブロックした場合）、《怒れる猛竜》の最後の能力は1回のみ誘発する。
- あなたが《怒れる猛竜》をコントロールしている間に、あなたがコントロールしている恐竜1体が致死ダメージを受けた場合、《怒れる猛竜》の最後の能力は誘発する。
- 《怒れる猛竜》とあなたがコントロールしていてこれでない1体以上の恐竜が同時にダメージを受けるなら、《怒れる猛竜》の能力は自分とそれら各恐竜につきそれぞれ誘発する。《怒れる猛竜》が致死ダメージを受けたかどうかは関係ない。

#### 《うねる魂のハクバル》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・スカウト

3/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている各マーフォーク・クリーチャーはそれぞれ探検を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが土地なら、そのカードをあなたの手札に加える。そうでないなら、探検を行ったクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのカードを戻すかあなたの墓地に置く。）

うねる魂のハクバルが攻撃するたび、あなたの手札にある土地・カード1枚を戦場に出してもよい。そうしないなら、カード1枚を引く。

- 《うねる魂のハクバル》の1つ目の能力の解決時に、あなたがコントロールしている各マーフォーク・クリーチャーはそれぞれ探検を行う。どのプレイヤーもそれらの探検の間にそれらに対応することはできない。
- あなたが複数体のマーフォークをコントロールしているなら、あなたはどの順番でそれらが探検するかを選ぶ。あなたがカードを公開する前に、どのマーフォークが探検しているのか明確にすること。

#### 《エレンダの秘儀司祭》

{2}{W}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

1/1

飛行

あなたがライフを得るたび、エレンダの秘儀司祭の上に+1/+1カウンター1個を置く。

エレンダの秘儀司祭が死亡したとき、絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはエレンダの秘儀司祭のパワーに等しい。

- 《エレンダの秘儀司祭》の2つ目の能力は、ライフを何点得たかには関係なく、ライフを得るイベント1回につき1回だけ誘発する。
- 《エレンダの秘儀司祭》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、これの救出に間に合うように、これの2つ目の能力によってカウンターを得ることはできない。
- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《エレンダの秘儀司祭》の2つ目の能力は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、《エレンダの秘儀司祭》の2つ目の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《エレンダの秘儀司祭》の2つ目の能力は誘発しない。

《往時の驚異》

{G}{G}

ソーサリー

落魄8 — この呪文を唱えたとき、あなたの墓地に8枚以上のパーマネント・カードがある場合、この呪文を2回コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。

あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。往時の驚異を追放する。

- 《往時の驚異》より先にその誘発型能力が解決する。《往時の驚異》が自分の誘発型能力に対応して打ち消されても、あなたは《往時の驚異》を2回コピーする。

《鸚鵡の匪賊、フランシスコ》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 鳥・海賊

0/1

飛行

鸚鵡の匪賊、フランシスコではブロックできない。

あなたがコントロールしている1体以上の海賊がプレイヤー1人にダメージを与えるたび、鸚鵡の匪賊、フランシスコは探検を行う。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- あなたがコントロールしている1体以上の海賊が（たとえば、戦闘や《稲妻砲手》の能力などにより）複数人のプレイヤーに同時にダメージを与えるなら、《鸚鵡の匪賊、フランシスコ》の能力は各プレイヤーにつきそれぞれ1回誘発する。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色がああなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚（統率者ドラフト戦では58枚）は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方がああなたの統率者でなくなることはない。

- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 共闘を持つ、同じ色の統率者 2 枚を選んでよい。統率者ドラフトでは、ドラフトしたのであれば共闘を持つ同じ統率者 2 枚を選んでよい。これを行う場合は、「統率者税」を算出するため、それぞれの統率者を統率領域から唱えた回数を明確にしておく必要がある。

#### 《おぞましきものの祭壇》

{2}{B}

アーティファクト

おぞましきものの祭壇が戦場に出たとき、トークンでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カード X 枚を引く。その後、カード X 枚を切削する。X は、そのクリーチャーのパワーに等しい。

クリーチャー 1 つ以上で作製{2}{B}{B}

{2}{B}：あなたの墓地にあるおぞましきものの祭壇をあなたの手札に戻す。

////

#### 《おぞましき骨塊》

クリーチャー — スケルトン・ホラー

\*/\*

おぞましき骨塊のパワーとタフネスはそれぞれ、これを作製するために追放されているカードのパワーの合計に等しい。

これを作製するために追放されているカードが飛行を持っているかぎり、おぞましき骨塊は飛行を持つ。先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、プロテクション、到達、トランプル、警戒についても同様である。

- 追放されたカードの中にそのパワーとタフネスを定義する特性定義能力を持つカードがあるなら、その能力は適用される。たとえば、あなたが《迷いし者の魂》を使って《おぞましき骨塊》を作製したなら、あなたの墓地にあるカードの枚数が変わると、追放領域にある《迷いし者の魂》のパワーとタフネスも変わり、《おぞましき骨塊》のパワーとタフネスも変わる。その特性定義能力を適用することができない場合は、0 を使う。

#### 《オヘル・タクの眼》

{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。

共通のカード・タイプを持つ 2 つで作製{6}（{6}、このアーティファクトを追放する、あなたがコントロールしていてこれでないパーマネントやあなたの墓地にあるカードであり該当する 2 つを追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

#### 《天頂観測所》

アーティファクト

天頂観測所はタップ状態で戦場に出る。これが戦場に出るに際し、これを作製するために追放されているカード 2 枚に共通のカード・タイプ 1 つを選ぶ。

{T}：このターン、あなたが次に唱えるその選ばれたタイプの呪文は、マナ・コストを支払うことなく唱えることができる。

- 通常マジックのゲームに登場するカード・タイプは、アーティファクト、バトル、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（部族は、一部の古いカードに記載されているカード・タイプである）。「氷雪」や「基本」は特殊タイプであり、選ぶことはできない。鳥や装備品や森などのサブタイプも選ぶことはできない。土地は選んでもよいが、あまりおすすめできない。

#### 《輝ける歩く彫像》

{4}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

2/2

昇殿（あなたが10個以上のパーマネントを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。）

あなたが都市の承認を持っているかぎり、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのアーティファクト・クリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

各アップキープの開始時に、無色の1/1のノーム・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。

- あなたが昇殿を持つ呪文を唱えた場合、その解決時まであなたは都市の承認を得ない。プレイヤーはその呪文に対応して、あなたが都市の承認を得るかどうかを変更するよう試みることができる。
- あなたが都市の承認を得た後は、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを維持し続ける。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維持し続ける。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。
- パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれるが、呪文や紋章はパーマネントではない。
- 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《輝ける歩く彫像》を唱えた場合、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。
- パーマネントの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を得ること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、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。

#### 《鉤爪の激戦》

{1}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それでないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。これにより余剰のダメージを与えたなら、発見Xを行う。Xは、その余剰のダメージの点数に等しい。（マナ総量がそれ以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

- それが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージがクリーチャーに与えられる。通常、これは、そのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーが既に負っているダメージも考慮する。

《カリスマ溢れる征服者》

{1}{W}

クリーチャー — 吸血鬼・兵士

2/2

警戒

アーティファクトやクリーチャーである1つがアンタップ状態で対戦相手1人のコントロール下で戦場に出るたび、そのプレイヤーはそのパーマネントをタップしてもよい。そうしないなら、あなたは絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 能力の解決時にそのパーマネントがタップされたなら、その対戦相手はそれをタップすることを選べないため、あなたは吸血鬼・トークン1体を生成する。同様に、その能力の解決時にそれがすでに戦場を離れていた場合、そのプレイヤーはそれをタップすることができないため、あなたは吸血鬼・トークン1体を生成する。

《骸骨の船員》

{3}{B}

クリーチャー — スケルトン・海賊

3/3

あなたがコントロールしていてスケルトンや海賊でありこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れるたび、黒の2/2のスケルトン・海賊・クリーチャー・トークン1体を生成する。(この能力は戦場にある間にしか誘発しない。)

{5}{B}：あなたの墓地にある骸骨の船員をタップ状態で戦場に戻す。

- 2枚以上のクリーチャー・カードが単一のイベントとしてあなたの墓地を離れた場合も、《骸骨の船員》の2つ目の能力は1回誘発する。それらが別のイベントとしてあなたの墓地を離れるなら、各イベントにつきそれぞれ1回誘発する。
- 《骸骨の船員》の最後の能力の解決がその2つ目の能力を誘発させることはない。

《瓦礫の中から》

{4}{W}{W}

エンチャント

瓦礫の中からが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にありその選ばれたタイプであるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。(最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

- カードには「あなたが選んだタイプであるクリーチャー・カード1枚」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、誰が選んだかは関係なく、「その選ばれたタイプである」である。

《寄生された船長、ザビエル・サル》

{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ファンガス・海賊

3/3

{T}, あなたがコントロールしていてこれでないパーマネントの上からカウンター1個を取り除く：居住を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。(あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークンを1体生成する。)

{T}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：増殖を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。(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種類につきそれぞれ、そのカウンターをもう1個与える。)

- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。

- 新しいクリーチャー・トークンは、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。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。
- 「[[このクリーチャー]が戦場に出るに際し]」や「[[このクリーチャー]は新しいトークンの能力を持った状態で戦場に出る。]」は機能する。
- 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。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれてい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。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならぬ。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマネントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- 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は、もう対応することはできない。

#### 《急流の歌い手》

{1}{G}{U}

クリーチャー — マーフオーク・シャーマン

3/2

瞬速

急流の歌い手が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。その上に盾カウンター1個を置く。（それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにその上から盾カウンター1個を取り除く。）

あなたはマーフオーク・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 盾カウンターはプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げることを妨げない。
- これにより盾カウンターを取り除くことはクリーチャーを再生することと同じではない。
- ダメージを受けるパーマネント1体の上に1個以上の盾カウンターがあった場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- 盾カウンターを持つパーマネントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージは与えられ、盾カウンターも取り除かれる。
- 盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源から軽減できないダメージを受けた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- 「盾」とはクリーチャーが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているクリーチャーがその能力を失ったなら、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。

#### 《恐竜の卵》

{1}{G}

クリーチャー — 恐竜・卵

0/3

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

置く。)

恐竜の卵が死亡したとき、発見Xを行ってもよい。Xはこれのタフネスに等しい。

- 進化のためにクリーチャー2体の特性を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたびに、そのパワーとタフネスを進化を持つクリーチャーのパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの特性がどちらも大きくない場合、進化は一切誘発しない。
- 進化が誘発する場合、能力の解決時点で再び特性の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが進化が解決する前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いて特性の比較を行う。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、進化能力が複数回誘発することがある。ただし特性の比較は、それらのうち1つの能力が解決するたびに1回ずつ行われる。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、3/3のクリーチャー2体が戦場に出たなら、進化は2回誘発する。1つ目の能力が解決されて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個が置かれる。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも進化を持つクリーチャーよりも大きくないので、その能力は何もしない。
- 進化が複数ある場合、それらはそれぞれ個別に誘発し、上記と同様に、特性の比較はそれらの解決時にそれぞれ個別に行われる。
- 進化能力が解決される際に特性を比較するとき、より大きい特性がパワーからタフネスに変わる可能性がある。そうした場合も、この能力は解決し、あなたは進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、1/3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た場合、そのタフネスの方が大きいため進化が誘発する。これに対応して1/3のクリーチャーは+2/-2の修整を受ける。進化の誘発型能力の解決時には、そのパワーの方が大きくなっている。進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《霧の踊り手》

{4}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

3/3

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのマーフォークは+1/+0の修整を受け飛行を持つ。

再演{5}{U}{U} ({5}{U}{U}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。)

- 再演を持つカードの追放が、この能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの総数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- (タップ状態になったなどの) 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。



- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくてもよい。コストを支払わないかぎり、効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、あなたはそのプレイヤーを攻撃したいのでないかぎり、そのコストを支払う必要はない。
- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贄に捧げることはできない。後になってあなたがそのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

#### 《舷側砲の砲撃手》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・海賊

2 / 2

威迫、速攻

誇示 — クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げる：1つを対象とする。舷側砲の砲撃手はそれに、その生け贄に捧げたパーマネントのmana総量に2を足した値に等しい点数のダメージを与える。(このターンにこのクリーチャーが攻撃していなければ起動できず、毎ターン1回しか起動できない。)

- 誇示能力は、その能力を持つクリーチャーを攻撃クリーチャーとして指定し終えた後であればどの時点であっても起動できる。これには、ブロック・クリーチャーが指定される前、ブロック・クリーチャーが指定された後戦闘ダメージを受ける前、戦闘中だが戦闘ダメージを受けた後、戦闘後メイン・フェイズ中、終了ステップ中が含まれ、希な状況ではクリンナップ・ステップ中も含まれる。
- あなたのターンでないときに、誇示を持つクリーチャーが攻撃した後でそのクリーチャーのコントロールを得たなら、そのターンにその誇示能力がまだ起動されていなければ、あなたはそれを起動できる。
- 誇示能力を持つクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たなら、それは攻撃クリーチャーとして指定されてはいない。そのターンにその誇示能力を起動することはできない。
- 何らかの効果によってターンに戦闘フェイズが追加され、誇示を持つクリーチャーがそのターンに2回以上攻撃したとしても、その誇示能力を起動できるのは1回のみである。
- 両面カードの第2面には、mana・コストはない。第2面を表にしている両面パーマネントのmana総量はその第1面のmana総量に等しい。

#### 《古生物学者のツルハシ》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

装備{1}

クリーチャー1つ以上で作製{5} ({5}, このアーティファクトを追放する、あなたがコントロールしているクリーチャーやあなたの墓地にあるクリーチャー・カードであり該当する1つ以上を追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。)

////

#### 《恐竜の頭飾り》

アーティファクト — 装備品

恐竜の頭飾りが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。

恐竜の頭飾りがクリーチャーについての状態になるに際し、恐竜の頭飾りを作製するために追放されているクリーチャー・カード1枚を選ぶ。

装備しているクリーチャーはその最後に選ばれたカードのコピーである。

装備{2}

- 《恐竜の頭飾り》がクリーチャーについた状態になるたび、あなたはそれを作製するために追放されているクリーチャー・カードの中から1枚を選ぶ。あなたは最後に選ぶことになったときと同じカードを選んでよい。
- その装備しているクリーチャーは追放されたカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。追放領域に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- 選ばれたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

#### 《小手仕込みの錨》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け威迫を持つ。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード2枚を引く。その後、あなたが海賊・カード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

装備{2}。あなたの手札にあるカードが1枚以下であるなら、この能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。

- あなたは海賊・カード1枚を捨てるか、カード2枚を捨ててもよい。それら2枚は海賊あってもそうでなくてもよい。もし望むなら、あなたは海賊・カード2枚を捨ててもよい。(鉄面提督はきっとそれを根に持つだろう。)

#### 《災厄の末裔》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

5/5

無尽 (このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。)

災厄の末裔がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、アーティファクトやエンチャントでありそのプレイヤーがコントロールしている1つを対象とする。それを破壊する。

- 無尽のルールにおける「防御プレイヤー」とは、能力が解決する時点で、無尽を持つクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレイヤー、そのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、またはそのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。そのクリーチャーがもはや攻撃していないなら、それは、プレイヤーやクリーチャーが最後に攻撃していたものに基づいて適切なプレイヤーを参照する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- あなたは、各トークンが生成された時点で、そのトークンがプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのどちらを攻撃しているのかを選ぶ。それがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、その内のどれを攻撃しているのかをあなたが選ぶ。あなたはトークンでバトルを攻撃することはできない。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、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。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークンはすべて同時に戦場に出る。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。
- (《倍增の季節》などの効果によって) 無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

#### 《残忍な空渡り、カルメン》

{3}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・兵士

2/2

飛行

プレイヤーがパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、残忍な空渡り、カルメンの上に+1/+1カウンター1個を置き、あなたは1点のライフを得る。

残忍な空渡り、カルメンが攻撃するたび、あなたの墓地にありマナ総量がこれのパワー以下であるパーマネント・カード最大1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 呪文や能力のコストを支払うためにパーマネントが生け贄に捧げられたなら、《残忍な空渡り、カルメン》の2つ目の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。逆に、呪文や能力の解決中にパーマネントが生け贄に捧げられたなら、その呪文や能力は、《残忍な空渡り、カルメン》の2つ目の能力がスタックに置かれるよりも先に、解決が終わる。
- あなたは《残忍な空渡り、カルメン》を生け贄に捧げたなら、その2つ目の能力が誘発する。
- その最後の能力の解決時に、他の効果により《残忍な空渡り、カルメン》のパワーが対象のカードのマナ総量より小さくなった場合、それは不正な対象になる。対象としたカード1枚を戦場に戻すことはできない。

#### 《沈まぬ者、鉄面提督》

{2}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・海賊

3/3

沈まぬ者、鉄面提督が戦場に出たとき、カード4枚を切削する。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたの墓地にある海賊・クリーチャー・カード1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻してもよい。その基本のパワーとタフネスは4/4である。ターン終了時まで、それは速攻を得る。(最終カウンターが置かれ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。)

- 《沈まぬ者、鉄面提督》の効果は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。戦場に戻したクリーチャーのパワーやタフネスを修整するその他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

#### 《贖罪の聖歌》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

3/3

絆魂

集会 — 贖罪の聖歌が戦場に出るか攻撃するたび、あなたがパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 3体のクリーチャーのパワーが互いに異なるためには、すべてのクリーチャーのパワーが異なる必要がある。1/1のクリーチャー、2/1のクリーチャー、別の2/1のクリーチャーは、両

方の2/1のクリーチャーのパワーが1/1のクリーチャーとは異なるが、パワーが異なる3体のクリーチャーではない。

- 集会能力が誘発する時点と能力が解決する時点において、あなたはパワーが異なる3体以上のクリーチャーをコントロールしていなければならない。ただし、その両方でそれらが同じクリーチャーである必要はない。

#### 《支流の教官》

{3}{G}

クリーチャー — マーフオーク・シャーマン

4/4

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

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

- 教導では、教導を持つクリーチャーのパワーと対象のクリーチャーのパワーを、2回比較する。誘発型能力がスタックに置かれる時点で一度比較し、誘発型能力が解決される時点でもう一度比較する。より大きなクリーチャーを教導能力の対象にするために、クリーチャーのパワーを増やそうとするなら、その最後の機会は戦闘開始ステップの間である。
- 能力の解決時に、対象としたクリーチャーのパワーが攻撃クリーチャーのパワー以上であった場合、教導能力によって+1/+1カウンターを置くことはない。たとえば、教導を持つ3/3のクリーチャーが2体で攻撃し、両方の教導能力が同じ2/2のクリーチャーを対象としたとする。先に解決された能力がその上に+1/+1カウンターを置き、後に解決された能力は何もしない。
- 教導を持つクリーチャーが、教導がスタック上にある間に戦場を離れたなら、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを使用して、対象としたクリーチャーのパワーがそれよりも小さいかどうかを判断する。

#### 《青銅嘴の餌あさり》

{3}{W}

クリーチャー — 恐竜

3/4

青銅嘴の餌あさがりが出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールして土地でないパーマメント最大1つを対象とする。青銅嘴の餌あさがりが戦場を離れるまで、それを追放する。

{X}{W}：青銅嘴の餌あさりによって追放されていてマナ総量がXであるカード1枚を対象とする。それをオーナーの墓地に置く。あなたはX点のライフを得る。

- 《青銅嘴の餌あさり》が1つ目の能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマメントは追放されない。
- 追放されたパーマメ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。追放されるパーマメントの上にあっ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、それは消滅し戦場に戻らない。
- 追放されたパーマメント・カードが（《青銅嘴の餌あさり》の最後の能力などにより）追放領域から離れたなら、それは《青銅嘴の餌あさり》が戦場を離れても戦場に戻らない。

#### 《聖なる薄暮の騎士団》

{6}{W}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

5/5

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グした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。）

飛行、絆魂、速攻

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。）

あなたがコントロールしていてこれでないすべての吸血鬼は賛美を持つ。

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

#### 《潜在能力の波動》

{1}{U}

インスタント

増殖を行う。その後、あなたがコントロールしていてこれによりカウンターが置かれた望む数のパーマメントを選ぶ。それらのパーマメントはフェイズ・アウトする。（増殖を行うとは、望む数のパーマメ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種類につきそれぞれ、そのカウンターをもう1個与えることである。）フェイズ・アウトしているすべてのパーマメントとそれらについているすべてのものは、次のそれらのコントローラーのターンまで、存在しないかのように扱う。）

- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマメントであれば、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。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、それの上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマメ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、パーマメ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。
- プレイヤーやパーマメントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならぬ。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということはない。
- 「あなたが増殖を行うたび」に誘発する能力は、あなたがどのパーマメントやプレイヤーにもカウンターを与えないことを選択しても誘発する。
- 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メントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。
- フェイズ・アウトしているパーマメントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- フェイズ・アウトするトークンは、トークンでないパーマメントと同様に、そのコントローラーのアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのクリーチャーと同時に、そのクリーチャーについたままフェイズ・インする。
- パーマネントはそのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによっては「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「〜かぎり」と書かれた継続的効果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

#### 《太祖の象徴》

{3}

アーティファクト

太祖の象徴が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{T}：このターン、あなたは次に唱えるその選ばれたタイプを持つ呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 何らかの理由により《太祖の象徴》がタイプが選ばれずに戦場に出たなら、その最後の能力は何もしない。

#### 《太陽エリマキの模倣者》

{2}{G}

クリーチャー — 恐竜

3/3

太陽エリマキの模倣者が攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこれでない恐竜1体を対象とする。「名前が『太陽エリマキの模倣者』であり、この能力を持つことを除き、これはそのコピーになる。」を選んでよい。

- 《太陽エリマキの模倣者》は記載されているものを除き、トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- 《太陽エリマキの模倣者》が伝説のクリーチャーをコピーしているなら、《太陽エリマキの模倣者》も伝説のクリーチャーになるが、その名前は《太陽エリマキの模倣者》のままであるため、それらが「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれることはない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《太陽エリマキの模倣者》はそのクリーチャーがコピーしているものになる。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《太陽エリマキの模倣者》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。《太陽エリマキの模倣者》がトークンをコピーしたとしても、それはトークンにならない。同様に、《太陽エリマキの模倣者》そのものがト

ークンであるなら、トークンでないパーマネントをコピーしたとしてもそれがトークンでなくなることはない。

《太陽の寵児、パントラザ》

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

伝説のクリーチャー — 恐竜

4 / 4

太陽の寵児、パントラザや、これでない恐竜1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、発見Xを行ってもよい。Xはそのクリーチャーのタフネスに等しい。これは毎ターン1回しか行えない。

(マナ総量がそれ以下で土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。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。)

- Xの値はこの能力が解決されたときに、1度だけ計算される。そのクリーチャーが戦場を離れていたなら、それが戦場にあった最後の時点でのタフネスを用いる。
- 一度《太陽の寵児、パントラザ》の能力を使って発見を行ったら、その能力はそのターン中に誘発しなくなる。

《調教師の神童、ウェイタ》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

1 / 5

速攻

{2}{G}, {T} : あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それでないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。この能力が、あなたがコントロールしているクリーチャー2体を対象とするなら、これを起動するためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャーがダメージを受けることによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 《調教師の神童、ウェイタ》の最後の能力は、与えられるダメージを参照する誘発条件を持つ誘発型能力にのみ影響する(たとえば、《メフィドロスの吸血鬼》によって付与される能力や《怒れる猛竜》の最後の能力など)。そのダメージの結果によって誘発する誘発型能力には影響を与えない。たとえば、あなたが《アジャニの群れ仲間》(「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カウンターを1個置く。」)をコントロールしていて、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体とそれでないクリーチャー1体を対象として《調教師の神童、ウェイタ》の2つ目の能力を起動した場合、《アジャニの群れ仲間》の誘発型能力は1回のみ誘発する。
- 《調教師の神童、ウェイタ》の最後の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を2回誘発させる。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。解決中に行う選択、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《調教師の神童、ウェイタ》のコピー2つをコントロールしているなら、あなたがコントロールしているクリーチャー1体がダメージを受けることは能力を3回誘発させる。4回ではない。《調教師の神童、ウェイタ》3つをコントロールしているなら4回、4つをコントロールしているなら5回、以下同様である。

《ノームの勇者、テジン》

{U}{R}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ノーム

2 / 2

ノームの勇者、テジンやこれでない両面アーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、カード3枚を切削する。あなたはそこからアーティファクト・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

アーティファクト6つで作製{4} ({4}, このアーティファクトを追放する, あなたがコントロールしてい

てこれでないパーマネントやあなたの墓地にあるカードであり該当する6つを追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態を出す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

////

#### 《黄金歯車の巨像》

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ノーム

6/6

警戒、トランプル

黄金歯車の巨像が戦場に出るか攻撃するたび、あなたがコントロールしていてこれでない両面アーティファクト最大1つを対象とする。それを変身させる。無色の1/1のノーム・アーティファクト・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- 《黄金歯車の巨像》の誘発型能力で、あなたがコントロールしているすべての両面アーティファクトを対象とすることができるが、変身できるのは変身する両面カードと変身するトークンのみである。モードを持つ両面カードによって表されたアーティファクト（たとえば、『ストリクスヘイヴン：魔法学院』の《死に至る大釜》など）を選ぶことでそのパーマネントが変身することはない。

#### 《薄暮軍団の兵長》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・兵士

2/2

威迫

{1}{B}, 薄暮軍団の兵長を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてトークンでないすべての吸血鬼・クリーチャーは頑強を得る。（それが死亡したとき、それの上に-1/-1カウンターがない場合、それを-1/-1カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。）

- 頑強を持つカードが、それが死亡した後、誘発した能力が解決される前に墓地から取り除かれた場合、それは戦場に戻らない。
- 頑強によって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。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。それの上にあったカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターがあったなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。これにより-1/-1カウンターが取り除かれていた場合、クリーチャーはその頑強能力で再び戻ってくることができる。
- 頑強を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーが、それの上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって、致死ダメージを負った状態になって破壊されるかタフネスが0以下になって墓地に置かれるかした場合、頑強は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは頑強が、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間の情報を見るからであり、その時点ではそれの上はまだ-1/-1カウンターがあったからである。

#### 《反逆者、ドン・アンドレ》

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

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・海賊

4/3

あなたがコントロールしていてあなたがオーナーでないすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受け威迫と接死を持ち、他のタイプに加えて海賊でもある。

あなたがあなたがオーナーでなくクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、宝物・トークン2つをタップ状態で生成する。

- トークンを生成したプレイヤーがそのオーナーになる。



- 呪文のコピーのオーナーはそれがスタック上に置かれた際にそれをコントロールしていたプレイヤーである。

#### 《風雲艦隊の交渉人》

{2}{U}

クリーチャー — セイレーン・海賊

2 / 2

飛行

協議 — 風雲艦隊の交渉人が攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。あなたは、これにより公開されて土地でないカード1枚につき1つの地図・トークンを生成する。その後、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。(地図・トークンとは、「{1}, {T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる：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。それは探検を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。)

- ごく稀な例を除き、各プレイヤーが公開するカードは自分が引くカードである。

#### 《深根の歴史家》

{3}{G}

クリーチャー — マーフォーク・ドルイド

3 / 3

あなたの墓地にありマーフォークやドルイドであるすべてのカードは回顧を持つ。(あなたの墓地にあり回顧を持つカードを、他のコストの支払いに加えて土地・カード1枚を捨てることで唱えてもよい。)

- あなたが回顧によって唱えた呪文が打ち消されるなら、それはあなたの墓地に置かれる。あなたはそれを、その回顧能力を用いて再び唱えてもよい。

#### 《不屈号》

{2}{U}{U}

伝説のアーティファクト — 機体

6 / 6

トランプル

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引く。

搭乗3

あなたが海賊や機体でありタップ状態である3つ以上をコントロールしているかぎり、あなたの墓地にある不屈号を唱えてもよい。

- 《不屈号》の最後の能力が与えた許諾によって、あなたが、あなたの墓地からそれを唱えられるタイミングが変わることはない。
- あなたは《不屈号》を墓地から唱えるとき、《不屈号》のコストを依然として支払わなければならない。
- 《不屈号》があなたの墓地から唱えられた後に、それが打ち消されるか死亡した場合、それは墓地に戻る。後になって、これにより再度唱えることができる。
- あなたが、あなたの墓地から呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。あなたがその呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- タップ状態である海賊やタップ状態である海賊やタップ状態である機体のみが《不屈号》の最後の能力の許諾に数えられる。
- 《不屈号》はそれを唱え始める際にのみ、あなたが海賊や機体でありタップ状態である3つ以上をコントロールしているかどうかを見る。あなたの墓地から《不屈号》を唱え始めたなら、あなたがコントロールしていてタップ状態である海賊や機体がどうなろうと関係ない。

#### 《富鉦体の鍾乳石》

{1}{R}

アーティファクト

{T}：{R}を加える。このマナは、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるためにしか支払えない。

インスタントやソーサリーである赤のカード4枚以上で作製{3}{R}{R}（{3}{R}{R}、このアーティファクトを追放する、あなたの墓地にあり該当する4枚以上を追放する：このカードをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戻す。作製はソーサリーとしてのみ行う。）

/////

《コズミュームの触媒》

アーティファクト

{1}{R}, {T}：コズミュームの触媒を作製するために追放されているカード1枚を無作為に選ぶ。そのカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《コズミュームの触媒》の起動型能力の解決中に、あなたは追放されているカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「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、必須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らを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《不気味な船長の宝箱》

{3}{B}

伝説のアーティファクト

{T}：諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

{T}：ターン終了時まで、あなたの墓地にある各クリーチャー・カードはそれぞれ「脱出—{3}{B}、あなたの墓地にありこれでないカード4枚を追放する。」を得る。（あなたの墓地にある脱出を持つカードを脱出コストで唱えてもよい。）

- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《微笑む水害、ゾラトヤク》

{4}{G}{U}

伝説のクリーチャー — サラマンダー・海蛇

6/6

微笑む水害、ゾラトヤクが戦場に出るか攻撃するたび、土地1つを対象とする。その上に洪水カウンター1個を置く。その土地は、その上に洪水カウンターがあり続けるかぎり、他のタイプに加えて島である。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていてカウンターが置かれている各パーマネントをそれぞれアンタップする。

- 《微笑む水害、ゾラトヤク》が戦場を離れたとしても、洪水カウンターが取り除かれるまでその土地は島であり続ける。
- その土地はそれまでに持っていた土地タイプと能力を持ち続ける。島は「{T}：{U}を加える。」の能力を持つ。

#### 《末裔の道》

{2}{G}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが、あなたがコントロールしているクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・カードなら、それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。あなたがそれを唱えないなら、それをライブラリーの一番下に置く。

- カードには「それをライブラリーの一番上に置く。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、公開したカードを戻すのはライブラリーの一番下である。

#### 《列聖されし者の行進》

{X}{W}{W}

エンチャント

列聖されし者の行進が戦場に出たとき、絆魂を持つ白の1/1の吸血鬼・クリーチャー・トークンX体を生成する。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの白と黒への信心が7以上の場合、飛行を持つ白黒の4/3の吸血鬼・デーモン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたの2色への信心とは、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、1色目、2色目、あるいは両方の色を持つマナ・シンボルの総数である。効果があなたの2色への信心を数える場合、それら両方の色である混成シンボル1個は1回だけ数える。
- 《列聖されし者の行進》の最後の能力は、あなたのアップキープの開始時に、あなたの白と黒への信心が7以上である場合にのみ誘発する。誘発型能力の解決時に、あなたの白と黒への信心が7以上でなくなった場合、この能力は何もしない。
- 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。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。
- 変身する両面パーマネントの第2面はマナ・コストを持たない。変身する両面パーマネントの第1面に書かれているマナ・シンボルは、その第2面が表になっている状態で戦場に出ている間はいずれの色の信心にも加算されない。

© 2023 Wizards of the Coast LLC ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、マジック：ザ・ギャザリング、それらのロゴ、マジック、および WUBRGCT のシンボルについて、ウィザーズがアメリカおよびその他の国における権利を保有しています。U.S. Pat.No.RE 37,957.

© Universal City Studios LLC and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.