

『ダブルマスターズ 2022』

リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2022 年 4 月 4 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。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。

製品情報

『ダブルマスターズ 2022』セットは、その公式発売日からリミテッドの認定イベントで使用することができる。その発売日とは、2022 年 7 月 8 日（金）である。本製品に含まれる再録カードは、それらのカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。つまり、これらのパック群に収録されたからといって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。特に、これらのカードの多くは、スタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。

《謎めいた尖塔群》というカードは『マジック』の新カードであり、本セットが発売された後、ヴィンテージ、レガシー、統率者戦の各フォーマットでのみ使用可能である。

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

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

新カード：《謎めいた尖塔群》

『ダブルマスターズ 2022』のドラフトにおいて、多色のデッキに焦点が当てられている。それを補助するため、ドラフト・ブースターにはそれぞれ、プレイヤーがドラフトできるカードと一緒に、《謎めいた尖塔群》という名前のカードがパックに 1 枚が入っている。《謎めいた尖塔群》は、生み出すマナの色 2 色を選ぶことができる土地である。素晴らしいことに、その色を選ぶのは（ドラフトを終えた後の）デッキを構築する時なので、あなたはデッキに必要な色を知っているであろう、ということである。

《謎めいた尖塔群》

土地

あなたがデッキを組むに際し、以下のうちの 2 色に丸をつける。

謎めいた尖塔群はタップ状態で戦場に出る。

{T}: 丸をつけた色 1 色のマナ 1 点を加える。

[マナ・シンボルの列： {W}{U}{B}{R}{G}]

- 多くの『ダブルマスターズ 2022』のリミテッド・デッキは、複数の《謎めいた尖塔群》のカードが入ることになる。あなたはそれらについて、それぞれ同じ2色を選んでもいいし、カード毎に異なる選択をしてもよい。
- ゲームを始める前、デッキに《謎めいた尖塔群》を入れるに際し、2色に丸をつける。どの色に丸がついているかは、すべてのプレイヤーに対して明確でなければならない、不明瞭であってはならない。
- 《謎めいた尖塔群》の2色に丸をつけた後は、それらの色はカードに印刷されているものとして扱う。
- 丸をつけた色は、これの解決時に最後の能力で生み出すマナの色のみに影響する。それらは《謎めいた尖塔群》の色を決めるわけではない。それは無色である。
- 丸をつけた色は、そのカードのコピー可能な特性の一部である。他のパーマネントが《謎めいた尖塔群》のコピーとなった場合、このマナ能力は、コピーされたパーマネントと同じ色を生成する。
- マナ能力はカードに記載された丸をつけた色と関連している。何らかの理由によってパーマネントが《謎めいた尖塔群》のコピーとならずにそのマナ能力を獲得した場合、その能力は解決時に一切のマナを生み出さない。

再録メカニズム

『ダブルマスターズ 2022』セットでは、キーワード能力、キーワード処理、能力語、さらに名前を持たないメカニズムが、合わせて20種類以上再録されている。これらのメカニズムを持つカードは、必要に応じて「カード別注釈」の章に個別の注釈がある。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。

この章では、最も目にするメカニズムや最も複雑なメカニズムについて注釈する。

キーワード能力：続唱

続唱のキーワードを持つ呪文はとにかく魔法のエネルギーにあふれている。そのエネルギーが何に変わるかは誰にも分からない。何であれ、呪文1つ分のコストで呪文が2つ手に入る。

《血編み髪のエルフ》

{2}{R}{G}

クリーチャー — エルフ・狂戦士

3/2

速攻

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

- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上にある続唱を持つ呪文の上に置かれる。新たな呪文は続唱を持つ呪文よりも前に解決される。
- 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。

- カードの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。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないmana総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、あなたが唱える、結果として生じる呪文も、続唱を持つ呪文より少ないmana総量でなければならない。以前は、カードのmana総量が結果として生じる呪文と異なる場合、たとえば一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードの場合、あなたは追放したカードより大きいmana総量を持つ呪文を唱えることができた。

キーワード能力：賛美

賛美のキーワードを持つクリーチャーは、勇敢にも単体で攻撃をするクリーチャーに力を与える。

《数多のラフィーク》

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

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/3

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るクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。

- 攻撃クリーチャーとしてちょうど1体のクリーチャーを指定した場合、あなたがコントロールしている（場合によっては攻撃クリーチャー含めた）各パーマネントの賛美能力は誘発する。ボーナスは賛美を持つパーマネントではなく、攻撃クリーチャーに与えられる。最終的に、攻撃クリーチャーは賛美能力1つにつき+1/+1の修整を受けることになる。
- あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その後1体を除いてすべて戦闘から取り除かれた場合、賛美能力は誘発しない。
- 賛美能力が誘発するためには、ちょうど1体のクリーチャーで攻撃をする必要がある。たとえば、あなたがプレイヤー1人をクリーチャー1体で攻撃し、プレインズウォーカー1体をクリーチャーもう1体で攻撃した場合や、2体のクリーチャーで攻撃して、そのうち1体が戦闘から取り除かれた場合には、賛美能力は誘発しない。
- 何らかの効果により、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることがある。そのクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されていないので、賛美能力に関係しない。それによって賛美能力が誘発することはない。（ちょうど1体の攻撃クリーチャーが指定されていて）すでに賛美能力が誘発していたなら、攻撃クリーチャーが複数になったとしても、賛美能力は通常通り解決される。
- 双頭巨人戦では、「単独で攻撃する」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたチーム全体で唯一のクリーチャーであることを意味する。あなたがその攻撃クリーチャーをコントロールしているなら、あなたの賛美能力は誘発するが、チームメイトの賛美能力は誘発しない。

キーワード能力：フラッシュバック

フラッシュバックは、インスタントやソーサリーであるカードが二度目の影響力を持つチャンスを与える再録メカニズムである。

《掘葬の儀式》

{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。

フラッシュバック{3}{W}{B}（あなたは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。）

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

キーワード能力：長久

長久というキーワードは、『タルキール霸王譚』セットで初めて登場した。クリーチャー達は準備する時間をとられるが、後の戦闘において有利になるものである。

《アイノクの盟族》

{1}{W}

クリーチャー — 犬・兵士

2/1

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

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているすべてのクリーチャーは先制攻撃を持つ。

- クリーチャーの長久能力を起動するためのコストには、タップシンボル（{T}）も含まれる。クリーチャーの長久能力は、あなたのターンの開始時からそのクリーチャーが続けてあなたのコントロール下になければ起動できない。
- 長久を持つクリーチャーは、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（それら自身を含む）にも能力を与える。これらのカウンターは長久能力に由来するものであってもよいが、クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターであれば何でも含める。

キーワード能力：果敢

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、そのターンの残りの間、果敢を持つクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

《僧院の速槍》

{R}

クリーチャー — 人間・モンク

1/2

速攻

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

- あなたが唱える、クリーチャーというタイプを持たない呪文はすべて、果敢を誘発させる。呪文が複数のタイプを持ち、その中の1つがクリーチャーであった場合（たとえば、アーティファクト・クリーチャーなど）、これを唱えることによって果敢は誘発しない。土地をプレイしても果敢は誘発しない。
- 果敢は呪文1つにつき1回のみ誘発する。その呪文が複数のタイプを持っていても同様である。
- 果敢は、スタックで、それを誘発させた呪文の上に置かれる。それはその呪文が解決される前に解決される。
- 誘発した後、果敢はそれを誘発させた呪文とは関係がなくなる。その呪文が打ち消されても、果敢は依然として解決する。

能力語：英雄的

英雄的という能力語は、あなたが英雄的能力を持つクリーチャーを対象として呪文を唱えるたびに誘発する能力の冒頭に斜体で書かれている。（能力語にはルール上の意味はない。）

《迷宮の勇者》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

2/2

英雄的 — あなたが迷宮の勇者を対象とする呪文を唱えるたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。迷宮の勇者はそれに2点のダメージを与える。

- 英雄的能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。
- 英雄的能力は、呪文1つにつき1回のみ誘発する。その呪文が英雄的能力を持つクリーチャーを複数回対象にする場合でも同様である。
- 英雄的能力は、スタック上に呪文のコピーが生成されたり、呪文の対象が変更されて英雄的能力を持つクリーチャーを含むようになったりした場合には誘発しない。

キーワード能力：蘇生

蘇生は、1ターンだけあなたの墓地からクリーチャーを戻してそれらと共に攻撃できるようにするメカニズムである。これにより戻ったパーマネントは、そのターンの終了時か、その他の理由で戦場を離れる場合、追放される。

《ケデレクトのリバイアサン》

{6}{U}{U}

クリーチャー — リバイアサン

5/5

ケデレクトのリバイアサンが戦場に出たとき、これでも土地でもないすべてのパーマネントをオーナーの手札に戻す。

蘇生{6}{U}（{6}{U}：あなたの墓地からこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- あるカードの蘇生能力を起動するが、その能力を解決する前にそのカードがあなたの墓地から取り除かれたなら、その蘇生能力は解決されるが何もしない。
- クリーチャー・カードの蘇生能力を起動することは、そのクリーチャーを唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、クリーチャー・カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》）は蘇生能力に影響するが、呪文に影響する呪文や能力（たとえば、《靈魂放逐》）は影響しない。
- 終了ステップの開始時に、蘇生によって戦場に戻されたクリーチャーを追放する。これは遅延誘発型能力であり、《もみ消し》や《虚空粘》のような誘発型能力を打ち消す効果によって打ち消すことができる。この能力が打ち消された場合、クリーチャーは戦場に残り、この遅延誘発

型能力が再び誘発することはない。ただし、そのクリーチャーがその後戦場を離れたとき、そのクリーチャーは依然として置換効果により追放される。

- 蘇生は、それによって戦場に戻ったクリーチャーに速攻を与える。ただし、どちらの「追放」能力もそのクリーチャーに与えられない。そのクリーチャーが全ての能力を失った場合、それは次の終了ステップの開始時に追放される。そしてそれが戦場を離れる場合、それは代わりに追放される。
- 蘇生によって戦場に戻ったクリーチャーが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのクリーチャーが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である！その場合には、それはそのクリーチャーを追放することに成功する。何らかの効果によってそのクリーチャー・カードが戦場に戻されるなら（たとえば、《忘却の輪》や《ちらつき鬼火》など）、そのクリーチャー・カードは以前のオブジェクトとは関係ない、新たなオブジェクトとして戦場に戻る。蘇生の効果はもはや適用されない。

土地サイクル：お帰りランド

『ダブルマスターズ 2022』は、いわゆる「お帰りランド」と呼ばれる、2色土地のサイクルが再録されている。これらの土地は1マナにとどまらず2マナを生み出すが、それらが戦場に出た時に土地1つを手札に戻すことを強制する。

《アゾリウスの大法官庁》

土地

アゾリウスの大法官庁はタップ状態で戦場に出る。

アゾリウスの大法官庁が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻す。

{T} : {W}{U}を加える。

- この土地が戦場に出たとき、あなたが他の土地をコントロールしていなかった場合、この能力はこれ自身をあなたの手札に戻させる。
- その誘発型能力が解決するまで、どの土地・カードを手札に戻すかは選ばない。

『ダブルマスターズ 2022』のカード別注釈

《アウグスティン四世大判事》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/3

あなたが白の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたが青の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

対戦相手が呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

- あなたが唱える白と青の両方である呪文のコストは{2}少なくなる。
- これらの効果のいずれも、呪文を唱える際に要求される色マナの量を変更しない。

《悪逆な富》

{X}{B}{G}{U}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。あなたはそこから、マナ総量がX以下である望む数の呪文を、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《悪逆な富》が解決したりモードや対象などを選ぶ際に、あなたは呪文を1つずつ唱える。あなたが最後に唱えた呪文が、最初に解決される。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「このカードは戦闘中のみ唱えられる」などの制限は適用される。

- あなたはすでに（mana・コストを支払わずに唱えたことで）代替コストを使用してそれらのカードを唱えているため、それらのカードの変異能力を使用してそれを裏向きに唱えるといった他の代替コストを支払うことはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに強制的追加コストがある場合、それを払わなければならない。
- カードのmana・コストに{X}が含まれる場合、それを唱える際のXの値は0を選ばなければいけない。
- これにより唱えられなかったカードは追放されたままとなる。

《アタルカの命令》

{R}{G}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- このターン、あなたの対戦相手はライフを得られない。
- アタルカの命令は各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。
- あなたは、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。
- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け到達を得る。

- 1つ目のモードは、そのターンのそれ以前に得ていたライフには影響しない。
- 3つ目のモードを選び土地・カード1枚を戦場に出した場合、それは土地をプレイしたことにはならない。たとえば、あなたが1ターンの間に土地をプレイすることも、これにより土地・カード1枚を戦場に出すこともできる。
- この呪文を唱えるに際して、モード2つを選択する。あなたは異なるモード2つを選ばなければならない。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 《アタルカの命令》がコピーされた場合、通常はコピーを作成した効果によって新しい対象を選ぶことができるが、新しいモードを選択することはできない。

《悪鬼追い、マシス》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼

3/3

威迫

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に賞金カウンター1個を置く。そのクリーチャーの上に賞金カウンターが置かれ続けているかぎり、それは「このクリーチャーが死亡したとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を引き2点のライフを得る。」を持つ。

- 賞金カウンターが置かれる対象となったクリーチャーは、たとえ《悪鬼追い、マシス》が戦場を離れた場合でも、それが得た誘発型能力を持ったままである。
- 《悪鬼追い、マシス》の能力の解決以外で賞金カウンターを受け取ったクリーチャーは誘発型能力を得ない。《悪鬼追い、マシス》の能力が解決する際に、（たとえば《倍増の季節》により）2個以上の賞金カウンターを受け取ったクリーチャーは、その能力を複数回獲得しない。
- 《悪鬼追い、マシス》が同じクリーチャーを2回の別のタイミングで対象にした場合、そのクリーチャーは2つの誘発型能力を得る。そのクリーチャーが死亡した時、それぞれが個別に誘発する。
- それぞれカード1枚を引いて2点のライフを得る対戦相手とは、そのクリーチャーが死亡した際にコントロールしていたプレイヤーの対戦相手である。これは、そのクリーチャーが賞金カウンターを受け取った時にコントロールしていたプレイヤーとは異なることがある。

《アッシュムーアのしもべ》

{1}{B/R}{B/R}{B/R}

クリーチャー — エレメンタル・騎士

4/1

あなたがコントロールしていてこれでないすべての黒のクリーチャーは+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赤のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。アッシュムーアのしもべが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーは4点のライフを失う。

- 最初の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。

《アブザンの魔除け》

{W}{B}{G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- パワーが3以上であるクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。
- あなたはカード2枚を引き、2点のライフを失う。
- クリーチャー1体か2体を対象とし、2個分をあなたの望むように割り振る。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。
 - 3つ目のモードを選んだ場合、呪文を唱える際にカウンターをどう割り振るかをあなたが選ぶ。特に、対象とするクリーチャー2体にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置くことをあなたが選び、かつ、対応してそのうちのクリーチャー1体が不適正な対象となった場合、そのクリーチャーに置かれるはずだった+1/+1カウンターは失われる。これを残りの適正な対象の上に置くことはできない。

《アラクナスの蜘蛛の巣》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャー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。

終了ステップの開始時に、エンチャントしているクリーチャーのパワーが4以上である場合、アラクナスの蜘蛛の巣を破壊する。

- 《アラクナスの蜘蛛の巣》の誘発型能力は、各終了ステップの開始時にチェックする。あなたの終了ステップのみではない。
- 終了ステップの開始時に、エンチャントしているクリーチャーのパワーが4以上でない場合、最後の能力は一切誘発しない。
- 《アラクナスの蜘蛛の巣》の最後の能力が誘発したが、能力の解決前にエンチャントしているクリーチャーのパワーが3以下になったなら、この能力は何も効果がない。《アラクナスの蜘蛛の巣》を破壊しない。
- 《アラクナスの蜘蛛の巣》が（たとえば、《アラクナスの紡ぎ手》の能力により）攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーにつけられた状態で戦場に出たなら、そのクリーチャーは攻撃やブロックを続ける。
- 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。

《アラクナスの紡ぎ手》

{5}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

5/7

到達

あなたがコントロールしているアンタップ状態の蜘蛛1体をタップする：クリーチャー1体を対象とする。あなたの墓地やライブラリーから「アラクナスの蜘蛛の巣」という名前のカード1枚を探し、それをそのクリーチャーにつけた状態で戦場に出す。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。

- 《アラクナスの紡ぎ手》の起動型能力のコストを支払うために、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も含め、あなたがコントロールしている好きなアンタップ状態の蜘蛛をタップできる。このコストを支払うために《アラクナスの紡ぎ手》自身さえタップできる。
- これによりあなたがあなたのライブラリーから探すことを選んだ場合、ライブラリーに「アラクナスの蜘蛛の巣」という名前のカードがあったとしても、あなたはそれを見つけないでもいい。それを探した後も、あなたは依然としてライブラリーを切り直す。
- あなたはあなたの墓地とライブラリーの両方から探してよい。しかし、あなたが見つけることができる「アラクナスの紡ぎ手」という名前のカードは最大1枚である。

《歩く墓場、髑髏茨》

{B}{G}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・エレメンタル

1/1

速攻

歩く墓場、髑髏茨がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

歩く墓場、髑髏茨の上にあるカウンターは、これがプレイヤーの手札でもライブラリーでもない領域に移動しても残る。

- 《歩く墓場、髑髏茨》が（戦闘ダメージが移し替えられ、あなたに与えられた場合も含め）プレイヤーに戦闘ダメージを与えるたび、そのダメージが何点であろうとも、それは+1/+1カウンター1個を得る
- 《歩く墓場、髑髏茨》は+1/+1カウンターだけでなく、すべてのカウンターを保持する。
- 《歩く墓場、髑髏茨》に残っているカウンターは、それが領域を移動する際に《歩く墓場、髑髏茨》の上に「置かれ」ない。《倍増の季節》や《シルヴォクののけ者、メリーラ》の効果はこれらのカウンターに影響を及ぼさない。
- 《歩く墓場、髑髏茨》のパワーやタフネスを修整するカウンターは、戦場以外にある《歩く墓場、髑髏茨》のパワーやタフネスにも影響する。たとえば、統率領域にある《歩く墓場、髑髏茨》の上に+1/+1カウンターが置かれているならそれは2/2である。
- 《エイヴンの擬態術士》の様な、「クリーチャーの上に[ある種の]カウンターが置かれ続けているかぎり」続く効果は、《歩く墓場、髑髏茨》が戦場を離れた場合、適用されなくなる。《歩く墓場、髑髏茨》がカウンターを保持していても、それは以前に他の領域に存在していたものとは関係がない新しいオブジェクトとなる。
- 《歩く墓場、髑髏茨》の最後の能力は、移動する元の場所でその能力を持っている場合にのみ機能する。たとえば、戦場に《イクスリッドの看守》（「すべての墓地にあるすべてのカードはすべての能力を失う。」を持つ）がいる状態で、墓地にいる《歩く墓場、髑髏茨》が戦場に出る場合、そのカウンターは失われる。逆に、墓地から戦場に《歩く墓場、髑髏茨》が移動するとき、《謙虚》（「すべてのクリーチャーはすべての能力を失い、1/1である。」と書いてある。）が戦場にある場合はそのカウンターを保持し、その後《謙虚》がある状態で《歩く墓場、髑髏茨》が戦場を離れる場合、そのカウンターは失われる。
- カードが《歩く墓場、髑髏茨》のコピーになった場合、そのカードが戦場を離れるときも（移動する先が手札やライブラリーでなければ）カウンターは置かれたままである。そうした後はそのカードは《歩く墓場、髑髏茨》のコピーではなくなるので、次に領域を移動する時にこれらのカウンターは消滅する。

《アロサウルス飼い》

{G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

1/1

この呪文は打ち消されない。

あなたがコントロールしているすべての緑の呪文は打ち消されない。

{4}{G}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各エルフ・クリーチャーはそれぞれ、基本のパワーとタフネスが5/5になり、その他のクリーチャー・タイプに加えて恐竜になる。

- 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。
- 《アロサウルス飼い》の最後の能力は、それ以前の、影響を受けるクリーチャーのやパワーやタフネスを特定の値に設定する効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用が開始されてそれらの特性を特定の値に設定するこれでない効果は、この効果を上書きする。
- 影響を受ける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適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。
- 影響を受けるクリーチャーは、それが恐竜になっても能力を失わない。

《暗悪鬼のしもべ》

{2}{G/U}{G/U}{G/U}

クリーチャー — ホラー

4/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべての緑のクリーチャーは+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青のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなた以外の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、あなたがコントロールしていて緑や青であるすべてのクリーチャーをアンタップする。

- 最初の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。
- 他の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、あなたの緑や青であるクリーチャーをすべてアンタップする。何をアンタップするか、選ぶことはできない。これらのクリーチャーは、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。
- 他の各プレイヤーのアンタップ・ステップの間、あなたがコントロールしていて緑や青であるクリーチャーの、タップ状態であり続けることができる効果は適用されない。それらはあなたのアンタップ・ステップの間のみ適用される。たとえば、あなたが《イラクサの歩哨》（「イラクサの歩哨は、あなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。」を持つ緑のクリーチャーである。）をコントロールしている場合、あなたは他の各プレイヤーのアンタップ・ステップの間にそれをアンタップする。
- 複数の《暗悪鬼のしもべ》は、それに由来するアンタップ効果においては意味をなさない。単一のアンタップ・ステップでパーマネントをアンタップできるのは1回だけである。

《暗殺者の戦利品》

{B}{G}

インスタント

対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、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。

- 《暗殺者の戦利品》の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、プレイヤーがライブラリーからカードを探すこともない。
- 対象としたパーマネントが適正な対象だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーは自分のライブラリーを探せる。
- そのパーマネントのコントローラーが自分のライブラリーを探さなかったなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直さない。

《息詰まる徴税》

{3}{W}

エンチャント

対戦相手がカード1枚を引くたび、そのプレイヤーは{2}を支払ってもよい。そうしないなら、あなたは宝物・トークン1個を生成する。(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。)

- 対戦相手がカードを複数枚引くように指示されたなら、そのプレイヤーは《息詰まる徴税》の誘発型能力のために何回支払うかを決める前に、その枚数分のカードをすべて引く。

《生ける稲妻》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル・シャーマン

3/2

生ける稲妻が死亡したとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- あなたがオーナーでありインスタントかソーサリーである呪文が《生ける稲妻》を死亡させたなら、その能力はあなたの墓地にあるそのインスタントかソーサリーであるカードを対象にできる。

《イズマグナスのミジックス》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ウィザード

2/2

あなたが、あなたが持つ経験カウンターの数よりマナ総量が大きくインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは、あなたが持つ経験カウンター1個につき{1}少なくなる。

- あなたは、《イズマグナスのミジックス》の1つ目の能力が誘発する前に、コストの支払いを含めて、呪文を唱え終わる。あなたに経験カウンターを与える能力は、それを誘発させた呪文が解決される前に解決される。
- 《イズマグナスのミジックス》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《イズマグナスのミジックス》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、(たとえば《スレイベンの守護者、サリア》の能力が生成するような)効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。
- コストの減少は、フラッシュバック・コストのような代替コストに適用できる。
- あなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X}{R}で、あなたが経験カウンター1個を持っているなら、あなたはXの値として5を選び{4}{R}を支払ってその呪文を唱えることができる。
- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば、最後の能力は、その1つ目の能力であなたが得た経験カウンターも、これでない能力によって得た経験カウンターも、増殖によるものも、すべてをまとめて数える。

《イゼットの魔除け》

{U}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- クリーチャーでない呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- クリーチャー1体を対象とする。イゼットの魔除けはそれに2点のダメージを与える。
- カード2枚を引く。その後、カード2枚を捨てる。

- 最後のモードを選んだなら、カード2枚を引きカード2枚を捨てるということは、すべて《イゼットの魔除け》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《一瞬の瞬き》

{1}{W}

インスタント

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

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

- カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。

《猪牙のしもべ》

{1}{R/G}{R/G}{R/G}

クリーチャー — ゴブリン・騎士

3/4

トランプル

あなたがコントロールしていてこれでないすべての赤のクリーチャーは+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緑のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 最後の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。

《今わの際》

{1}{W}

インスタント

パワーが2以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは4点のライフを得る。

- 《今わの際》の解決時点で対象クリーチャーが不適正な対象になっていた場合、《今わの際》は解決されず、その効果は一切発生しない。そのコントローラーは4点のライフを得られない。

《裏切り者の王、セドリス》

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

伝説のクリーチャー — ゾンビ・戦士

5/5

あなたの墓地にある各クリーチャー・カードは、それぞれ「蘇生 {2}{B}」を持つ。({2}{B}：そのカードをあなたの墓地から戦場に戻す。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはそれが戦場を離れるなら、それを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。)

- 注釈文に書いてある文章とは関係なく、《裏切り者の王、セドリス》が付与する蘇生能力は、あなたの墓地にある各クリーチャー・カードがそれぞれ持つ起動型能力である。それらは《裏切り者の王、セドリス》の起動型能力ではない。
- 《裏切り者の王、セドリス》はあなたの墓地にあるクリーチャー・カードに、複数の蘇生能力を持たせることがある。(たとえば、あなたの墓地にある《命運縫い》は蘇生{U}と蘇生{2}{B}を持つ。)あなたはそれらの能力のどちらを起動してもよい。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：蘇生」の項も参照すること。

《鱗の祝福》

{3}{W}

インスタント

鼓舞1を行い、その後、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各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。(鼓舞1を行うとは、あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー1体を選び、その上に+1/+1カウンター1個を置くことである。)

- 鼓舞そのものはクリーチャーも対象に取ることはない(ただし鼓舞を行う呪文や能力には、クリーチャーを対象に取るこれでない効果を持つものもある)。たとえば、《エイヴンの戦術家》の鼓舞能力で、プロテクション(白)を持つクリーチャーの上にカウンターを置くことができる。
- 鼓舞を行うことを指示する呪文や能力が解決される際に、どのクリーチャーにカウンターを置くかをあなたが決定する。あなたのコントロール下にあり、最も小さいタフネスを持っているのであれば、鼓舞能力を持つクリーチャー自身を選んでよい。

《運命の大立者》

{R/W}

クリーチャー — キスキン

1/1

{R/W}: 運命の大立者は基本のパワーとタフネスが2/2のキスキン・スピリットになる。

{R/W}{R/W}{R/W}: 運命の大立者がスピリットであるなら、これは基本のパワーとタフネスが4/4のキスキン・スピリット・戦士になる。

{R/W}{R/W}{R/W}{R/W}{R/W}{R/W}: 運命の大立者が戦士であるなら、これは飛行と先制攻撃を持ち基本のパワーとタフネスが8/8のキスキン・スピリット・戦士・アバターになる。

- これらのどの能力にも期間はない。それらのうち1つが解決されたなら、それはゲームが終わるか《運命の大立者》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化する場合を除き、その効果は持続する。
- 《運命の大立者》の能力は、そのパワー、タフネス、およびクリーチャー・タイプを上書きする。一般的には、これらの能力はカードに記述された順に起動される。ただし、《運命の大立者》が飛行と先制攻撃を持つ8/8のキスキン・スピリット・戦士・アバターであり、あなたがその1つ目の能力を起動した場合、それは飛行と先制攻撃を持つ2/2のキスキン・スピリットになる。
- あなたは《運命の大立者》の2つ目と3つ目の能力を、そのクリーチャー・タイプに関係なく起動してもよい。これらの能力はそれぞれ、その能力の解決時に《運命の大立者》のクリーチャー・タイプを見る。その時点で《運命の大立者》が適切なクリーチャー・タイプでない場合、それらの能力は何もしない。
- 《運命の大立者》の2つ目の能力はスピリットであるかどうかを、3つ目の能力は戦士であるかどうかを見る。適切なクリーチャー・タイプにどのようにしてなったのかは関係ない。
- これらの能力の効果はいずれも、それ以前に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他の効果を上書きする。それは、パワーとタフネスを修整する効果(常在型能力、カウンター、もしくは解決した呪文や能力に由来するものいずれでも)や、能力が解決した後で存在するようになったパワーやタフネスを特定の値に設定する効果のいずれも上書きしない。クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は常に、この能力を含め、その他のあらゆるパワーやタフネスを変更する効果よりも後に適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。

《運命を変える者、アミナトゥ》

{W}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — アミナトゥ

3

+1: カード1枚を引き、その後、あなたの手札にあるカード1枚をあなたのライブラリーの一番上

に置く。

－1：あなたがオーナーでありこれでないパーマネント1つを対象とする。それを追放し、その後、それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

－6：「左」か「右」のいずれかを選ぶ。各プレイヤーはそれぞれ、その選ばれた方向にいる次のプレイヤーがコントロールしていて、土地でなく、運命を変える者、アミナトゥでもないすべてのパーマネントのコントロールを得る。

運命を変える者、アミナトゥは統率者として使用できる。

- あなたがカードを1枚引きカード1枚を戻すという処理は、すべて《運命を変える者、アミナトゥ》の1つ目の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 《運命を変える者、アミナトゥ》の2つ目の能力は、他のプレイヤーがコントロールしているものも含め、あなたがオーナーであるパーマネントであればどれでも対象にできる。
- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 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。
- 《運命を変える者、アミナトゥ》の3つ目の能力の解決時に、あなたが方向を選び、その後各プレイヤーが同時に該当するパーマネントのコントロールを得る。
- 《運命を変える者、アミナトゥ》の3つ目の能力の効果は永続する。《運命を変える者、アミナトゥ》（や、そのコントローラー）がゲームから除外されたとしても、その効果は継続する。
- 2人対戦では、あなたがどちらの方向を選んだとしても、各プレイヤーはそれぞれ、もう一方がコントロールしていて土地でない各パーマネント（ただし、《運命を変える者、アミナトゥ》は除く）のコントロールを得ることになる。
- 多人数戦では、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。そのプレイヤーがコントロールしていたすべてのパーマネントに対する《運命を変える者、アミナトゥ》の3つ目の能力の効果は終了し、それらのコントロールは以前のコントローラーに戻る。

《永遠の証人》

{1}{G}{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/1

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

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

《永遠の大魔道師、ジョダー》

{1}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4/3

飛行

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。

- 《永遠の大魔道師、ジョダー》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《永遠の大魔道師、ジョダー》の代替コストを適用するなら、Xは0である。

- あなたが、マナを任意の色のマナであるかのように支払って唱えられる呪文を唱えるなら、《永遠の大魔道師、ジョダー》の代替コストによってその呪文を唱え、依然としてマナを任意の色のマナであるかのように支払うことができる。

《英雄的援軍》

{2}{R}{W}

ソーサリー

白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン2体を生成する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け、速攻を得る。

- 《英雄的援軍》の効果の後半は、それが適用された際にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。これには、この効果の前半で生成されたトークンも含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1/+1の修整を受けることも速攻を得ることもない。

《英雄の記録者》

{1}{G}{W}

クリーチャー — ケンタウルス・ウィザード

3/3

英雄の記録者が戦場に出たとき、あなたが+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしているなら、カード1枚を引く。

- あなたが+1/+1カウンターが置かれたクリーチャーをコントロールしているかどうかは、《英雄の記録者》の能力を解決するときのみ見る。

《エイヴンの修練者》

{3}{U}

クリーチャー — 鳥・戦士

3/2

飛行

不朽{6}{U}（{6}{U}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する：マナ・コストを持たない白のゾンビ・鳥・戦士であることを除きこのコピーであるトークン1体を生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。）

- そのトークンは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するが、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- トークンは他のタイプに加えてゾンビでもあり、他の色の代わりに白である。それはマナ・コストがなく、マナ総量は0である。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- あなたのメイン・フェイズの間に、呪文や能力によって不朽を持つクリーチャーをあなたの墓地に置かれた場合、あなたはその呪文や能力が解決された後、直ちに優先権を得る。そうすることが適正であるなら、あなたは、何らかの効果によって他のプレイヤーが追放できるようになる前に、そのクリーチャー・カードの不朽能力を起動することができる。
- 不朽能力を起動した後、そのカードは即座に追放される。対戦相手は、そのカードを追放することで、その能力を阻止することはできない。

《壊死のウーズ》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ウーズ

4/3

壊死のウーズが戦場にあるかぎり、これはすべての墓地にあるすべてのクリーチャー・カードのすべての起動型能力を持つ。

- 《壊死のウーズ》は起動型能力のみを得る。これはキーワード能力（起動型能力であるものを除く）、誘発型能力、常在型能力を得ない。
- 起動型能力とはコロン（:）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を含む。
- 墓地にあ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、《壊死のウーズ》が使用するその能力は、《壊死のウーズ》をカード名で参照しているかのように扱う。たとえば、《棍棒のトロール》（「{G}:棍棒のトロールを再生する。」と書かれている）が墓地にあった場合、《壊死のウーズ》は「「{G}:壊死のウーズを再生する。」という能力を持つ。

《エレンドラ谷のしもべ》

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

クリーチャー — フェアリー・騎士

2/3

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青のクリーチャーは+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黒のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 最後の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。

《怨恨》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+2/+0の修整を受けトランプルを持つ。

怨恨が戦場から墓地に置かれたとき、怨恨をオーナーの手札に戻す。

- 《怨恨》の解決時に、オーラ・呪文がエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、このオーラ・呪文は解決されない。これは戦場に出ないので、戦場から墓地に置かれず、この誘発型能力は誘発しない。

《炎樹族の使者》

{R/G}{R/G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

炎樹族の使者が戦場に出たとき、{R}{G}を加える。

- 《炎樹族の使者》の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使うので、対応することができる。

《王神、ニコル・ポーラス》

{4}{U}{B}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ポーラス

7

+2: 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、土地でないカードが追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。ターン終了時まで、あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

+1: 各対戦相手は、それぞれ自分の手札にあるカード2枚を追放する。

-4: 対戦相手や対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーやクリーチャーのうち1つを対象とする。王神、ニコル・ポーラスはそれに7点のダメージを与える。

-12: 対戦相手がコントロールしていて土地でないすべてのパーマネントを追放する。

- 《王神、ニコル・ポーラス》の1つ目と2つ目の能力によって追放されるカードは、表向きに追放される。

- 《王神、ニコル・ポーラス》の1つ目の能力によって追放された土地でないカードは、そのターンの間、《王神、ニコル・ポーラス》が戦場からいなくなったりあなたのコントロール下でなくなった後でも唱えてよい。
- 《王神、ニコル・ポーラス》の1つ目の能力によって追放されたカードを唱えるときにも、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- そのターンに《王神、ニコル・ポーラス》の1つ目の能力によって追放されたカードを唱えなかったなら、それは追放されたままとなる。
- 「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（たとえば、想起コスト）の支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、（たとえば《苦しめる声》にあるような）唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 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。
- 《王神、ニコル・ポーラス》の2つ目の能力の解決中に、各対戦相手はそれぞれ自分の手札からどのカードを追放するかを選ぶ。手札が2枚以下しかない対戦相手は、残りの手札を追放する。
- 多人数戦では、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すべてのカードもゲームから除外され、そのプレイヤーに呪文やパーマネントのコントロールを与えていた効果は終了する。そのプレイヤーが、《王神、ニコル・ポーラス》の1つ目の能力を用いて唱えた呪文やパーマネントをコントロールしている場合、それらのカードは追放される。

《大いなるガルガドン》

{9}{R}

クリーチャー — ビースト

9/7

待機 10—{R}

アーティファクトやクリーチャーや土地のうち1つを生け贄に捧げる：大いなるガルガドンの上から時間カウンター1個を取り除く。大いなるガルガドンが待機状態でなければ起動できない。

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

- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力（そのカードを唱える能力）を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 2つ目の誘発型能力が解決される際に、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならぬ。それが対象を取るカードで、適正な対象がどうしても対象としたりたくないものであったとしても、あなたはそうしなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。
- マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文のマナ総量は、そのコストが支払われていなくてもそのマナ・コストによって決まる。

《織端の石》

{5}

伝説のアーティファクト

あなたが唱える呪文は波及4を持つ。（あなたが呪文を唱えるたび、あなたは自分のライブラリーの一番上にあるカード4枚を公開してもよい。あなたは公開されたカードのうち、この呪文と同じ名前を持つカードを好きな枚数だけマナ・コストを支払わずに唱えてもよい。残りのカードをあなたのライブラリーの一番下に置く。）

- 《織端の石》が戦場にある間、あなたが（波及4を持つ《うねる炎》のような）すでに波及を持つ呪文を唱える場合、両方の波及が個別に誘発する。あなたが「あなたは～してもよい」と書かれている行動をすべて行うとした場合、1つ目の波及を解決する時、あなたは自分のライブラリーの一番上にあるカード4枚を公開し、すべての《うねる炎》を唱え、残りのカードをあなたのライブラリーの一番下に置く。新しい《うねる炎》もスタック上にある他の波及よりも上に置かれるので、次に解決されるのはそれらとなる。それらもそれぞれが2つの波及を持つので、個別に誘発し、この手順は波及能力で《うねる炎》が公開されなくなるまで続く。
- あなたが分割カードの半分（たとえば、《打撃》）を唱え、波及の効果を解決する際にそれらの分割カードの別のものを公開した場合（たとえば、《打撃+力走》）、あなたはその分割カードの半分の、どちら側（《打撃》か《力走》）でもマナ・コストを支払わずに唱えてよい。

《オルゾフの司教》

{1}{W}{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/1

憑依（このクリーチャーが死亡したとき、クリーチャー1体を対象とする。このカードをそれに憑依している状態で追放する。）

オルゾフの司教が戦場に出るか、これが憑依しているクリーチャーが死亡したとき、以下から1つを選ぶ。

- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。
- ターン終了時まで、あなたがコントロールしていないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。
- このクリーチャーが戦場に出る時に選ぶモードと、これが憑依したクリーチャーが死亡した時に選ぶモードは同じでなくともよい。

《改良された縫い翼》

{3}{U}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

3/4

飛行

{2}{U}, カード 2 枚を捨てる：あなたの墓地から改良された縫い翼をタップ状態で戦場に戻す。

- 《改良された縫い翼》の最後の能力は、これがあなたの墓地にある間にのみ起動できる。

《隠された領域のローン》

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

伝説のクリーチャー — サイ・兵士

4 / 4

警戒、トランプル

{2}, {T}：これでないクリーチャー 1 体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《隠された領域のローン》の能力が統率者を対象とした場合、そのカードのオーナーは追放された後で、それが統率領域に置かれることを選ぶことができる。そうしたなら、それは次の終了ステップの開始時に、戦場に戻ることはない。

《影生まれの使徒》

{B}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 1

デッキに影生まれの使徒という名前のカードを何枚入れてもよい。

{B}, 影生まれの使徒という名前のクリーチャー 6 体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーからデーモン・クリーチャー・カード 1 枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《影生まれの使徒》の 1 つ目の能力は、あなたが「4 枚制限」ルールだけを無視することを可能とする。フォーマットでの使用可否を無視できるわけではない。
- あなたは、能力の起動時にクリーチャー 6 体の生け贄に捧げる。その能力を起動するのに対応して、生け贄に捧げたこれでない《影生まれの使徒》のうちの 1 体の能力を起動させることはできない。
- 必ずしも能力を起動した《影生まれの使徒》を生け贄に捧げる必要はない。これでない《影生まれの使徒》6 体でも構わない。

《影武者》

{4}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

0 / 0

あなたは影武者を、墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《影武者》は選ばれたカードが戦場に出たものとして扱う。選ばれたカードが持つ「[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」、および「これが戦場に出たとき～」の能力は機能する。
- コピーするカードを選ぶ必要はない。選ばなかった場合、《影武者》は 0 / 0 のクリーチャーとして戦場に出た後、(生き残るために何らかの効果によってタフネスが増えないかぎり) 即座に墓地に置かれることになる。

《過去との取り組み》

{1}{G}

インスタント

カード 3 枚を切削する。その後、あなたはあなたの墓地にありクリーチャーや土地であるカード 1 枚をあなたの手札に戻してもよい。

- 《過去との取り組み》はあなたの手札に戻すカードを対象にしない。あなたのライブラリーの一番上からカード 3 枚をあなたの墓地に置いた後で、墓地にあるクリーチャーや土地であるカードの中からどれでも選んでもよい。

《瘡蓋族の巨人》

{4}{R}{G}

クリーチャー — 巨人・戦士

4/5

瘡蓋族の巨人が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が無作為に選んで対象とする。瘡蓋族の巨人はそれと格闘を行う。

- 対象が無作為に選ぶ場合、すべての適正な対象は等しく選ばれる可能性を持たなければならない。これを行うには様々な方法があるが、適正な対象にそれぞれに番号を割り振り、サイコロを振って選ぶという方法もある。
- 対象が無作為に選ぶことは能力をスタック上に置く過程の一部である。プレイヤーには、その能力の対象を知った後で、能力に対応する機会がある。
- 《瘡蓋族の巨人》の能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、格闘は行われず、どちらのクリーチャーもダメージを与えない。また、この能力の解決時点で対象クリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この能力は解決されず、格闘は発生しない。
- 多人数戦では、あなたが対戦相手1人を選ばない。すべての対戦相手がコントロールしているクリーチャーの中から、無作為に選ばれる。

《風切るイグアナル》

{2}{R}

クリーチャー — トカゲ

3/1

これでないクリーチャー1体が死亡するたび、プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。あなたは「風切るイグアナルはそれに1点のダメージを与える。」を選んでよい。

- 《風切るイグアナル》がこれでないクリーチャーと同時に死亡したなら、《風切るイグアナル》の能力は誘発する。

《家畜化》

{2}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

あなたはエンチャントしているクリーチャーをコントロールする。

あなたの終了ステップの開始時に、エンチャントしているクリーチャーのパワーが4以上である場合、家畜化を生け贄に捧げる。

- 《家畜化》の誘発型能力は「場合のルール」に従う。これが意味するのは、(1) この能力は、終了ステップの開始時にエンチャントしているクリーチャーのパワーが4以上でなければ誘発しない。(2) この能力の解決時に、エンチャントしているクリーチャーのパワーが3以下なら、この能力は何もしないである。
- 《家畜化》はパワーが4以上のクリーチャーを対象とし、エンチャントすることができる。エンチャントされたクリーチャーのパワーは、誘発型能力の誘発時と解決時にのみ見る。
- 何らかの効果によって、ターン終了時までエンチャントしているクリーチャーのパワーが修整されたなら、それはあなたの終了ステップの間も修整されたパワーを持つ。

《活線の鞭》

{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+2/+0の修整を受け「このクリーチャーが呪文の対象になるたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。こ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{2}

- 装備しているクリーチャーが呪文の対象となった場合、《活線の鞭》によってそれに与えられた誘発型能力が誘発し、スタックの一番上に置かれる。それはその呪文が解決されるよりも先に解決される。
- ダメージを与える能力の発生源と、それによるダメージの発生源は、どちらも装備しているクリーチャーである。《活線の鞭》ではない。たとえば、あなたはプロテクション（アーティファクト）を持つクリーチャーを対象にしてダメージを与えることができる（もちろん、装備しているクリーチャーがアーティファクトではないとして）。

《神々の思し召し》

{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。色1色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた色）を得る。

占術1を行う。

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

《神々の憤怒》

{1}{R}{R}

ソーサリー

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

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

《カルテルの貴種》

{W}{B}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

2/2

これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：色1色を選ぶ。カルテルの貴種はターン終了時まで、プロテクション（その選ばれた色）を得る。

- あなたは能力を解決する時に色を選択する。

《皮裂き》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・ゾンビ

3/3

皮裂きが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。その上に-1/-1カウンター3個を置く。

- この能力は強制である。これでないクリーチャーが戦場になれば、《皮裂き》自身を対象としなければならない。

《騎士の勇気》

{4}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

騎士の勇気が戦場に出たとき、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け警戒を持つ。

- 《騎士の勇気》を唱えるには、対象とするクリーチャー1体が必要になる。《騎士の勇気》を、それが生成する騎士・トークンにつけられた状態で戦場に出すことはできない。
- 《騎士の勇気》の解決時までこのオーラがエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、このオーラ・呪文は解決されない。これが戦場に出ることはなく、この能力が誘発することもない。

《軋み森のしもべ》

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

クリーチャー — ホラー

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないすべての黒のクリーチャーは+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緑のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたのアップキープの開始時に、あなたは黒緑の1/1の蟲・クリーチャー・トークン1体を生成してもよい。

- 最初の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。
- そのトークンは黒であり緑でもあるので、《軋み森のしもべ》が戦場にあるかぎり、それは+2/+2の修整を受けることになる。

《救援隊長》

{2}{W}{W}

クリーチャー — コー・騎士・同盟者

3/2

救援隊長が戦場に出たとき、支援3を行う。（これでないクリーチャー最大3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。）

- 支援1回の処理によって対象1体の上に2個以上の+1/+1カウンターを置くことはできない。
- 支援は、あなたがコントロールしていないクリーチャーを対象にしてもよい。

《競技会の英雄》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

あなたが競技会の英雄を対象として呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- あなたが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- このクリーチャーを複数回対象とする呪文を唱えたとしても、この能力は1回しか誘発しない。
- このクリーチャーを対象とする呪文をコピーしても、呪文の対象がそれに変更になっても誘発しない。
- この効果は、その能力の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは+1/+0の修整を受けない。

《巨大なるカーリア》

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

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/2

飛行

巨大なるカーリアが対戦相手を攻撃するたび、あなたはあなたの手札にあり天使やデーモンやドラゴンであるクリーチャー・カード1枚を、タップ状態かつその対戦相手を攻撃している状態で戦場に出してもよい。

- 《巨大なるカーリア》の能力は、それがプレインズウォーカーを攻撃した場合は誘発しない。
- あなたが戦場に出したクリーチャーは、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。
- その天使かデーモンかドラゴンでは攻撃できないという効果（たとえば、《プロパガンダ》の効果やそのクリーチャーが防衛を持っている場合）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。
- 《巨大なるカーリア》の能力の解決時に、攻撃した対戦相手がゲームから除外されていたなら、あなたは天使かデーモンかドラゴンであるクリーチャー・カードをタップ状態で戦場に出してもよいが、それは誰かを攻撃している状態にはならず、攻撃クリーチャーでもない。
- 《巨大なるカーリア》が対戦相手を攻撃したなら、何らかの理由により誘発型能力の解決時には《巨大なるカーリア》が別のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃していたとしても、クリーチャーは元の対戦相手を攻撃している状態で戦場に出る。

《禁忌の錬金術》

{2}{U}

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。

フラッシュバック{6}{B}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたのライブラリーにあるカードが4枚未満なら、それらすべてを見て、カード1枚を手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。

《議事会の導師》

{G}{W}

クリーチャー — ケンタウルス・クレリック

2/2

あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにそのクリーチャーの上に、その個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

議事会の導師が死亡したとき、あなたはそのパワーに等しい点数のライフを得る。

- 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カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりに1個多く置かれた状態で戦場に出る。
- 《議事会の導師》は、何らかの理由により+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るとしても、自身の1つ目の能力は適用されない。
- あなたが《議事会の導師》2体をコントロールしているなら、クリーチャーの上に置かれる+1/+1カウンターの個数は本来の数に2を足した数になる。《議事会の導師》3体なら3を足した数になる。以下同様である。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。
- 《議事会の導師》が戦場にあった最後のときのパワーを用いて、あなたが得るライフの量を決定する。

《擬態の原形質》

{2}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — ウーズ

0/0

擬態の原形質が戦場に出るに際し、あなたは墓地にあるクリーチャー・カード2枚を追放してもよい。そうしたなら、これはそれらのカードの一方のコピーとして、もう一方のカードのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出る。

- あなたはクリーチャー・カードを1枚だけ追放することを選ぶことはできない。
- そのクリーチャー・カード2枚は同じ墓地にあっても、異なる墓地にあってもよい。
- 《擬態の原形質》が戦場に出るに際し、あなたは、《擬態の原形質》がどちらのコピーになり、どちらを用いて《擬態の原形質》の上に置かれる+1/+1カウンターの個数を決定するのを選択する。
- 《擬態の原形質》は、それがコピーしているクリーチャー・カードが戦場に出たものとして扱う。そのカードが持つ「[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」、および「[このクリーチャー]が戦場に出たとき～」の能力は機能する。
- 特に、《擬態の原形質》がいくつかの+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るクリーチャーのコピーとして戦場に出る場合、《擬態の原形質》の上にそれらの+1/+1カウンターと、もう一方の追放されたカードのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

《逆噴射のヘルカイト》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

逆噴射のヘルカイトが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるすべてのカードはフラッシュバックを得る。そのフラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。

- 《逆噴射のヘルカイト》の誘発型能力の解決時にあなたの墓地にあったインスタント・カードとソーサリー・カードのみがフラッシュバックを得る。そのターン、後になってあなたの墓地に置かれたインスタントやソーサリーであるカードはフラッシュバックを得ない。
- 《逆噴射のヘルカイト》が攻撃した後、その能力が解決された時点で該当するカードはフラッシュバックを得る。その能力の解決前や、解決後あなたが呪文を唱える前というタイミングで《逆噴射のヘルカイト》が戦場を離れたとしても関係ない。

《苦渋の破棄》

{1}{W}{B}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。あなたは3点のライフを失う。

- その土地でないパーマネントが不適正な対象になったなら、《苦渋の破棄》は解決しない。あなたが3点のライフを失うこともない。

《屑肉の刻み獣》

{1}{B}{G}

クリーチャー — 植物・ゾンビ

3/3

速攻

活用{3}{G}{G}（{3}{G}{G}、あなたの墓地からこのカードを追放する：クリーチャー1体を対象とする。それの上にこのカードのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。活用はソーサリーとしてのみ行う。）

- 活用を持つクリーチャー・カードを追放することは、活用能力の起動コストの一部である。この能力が起動されコストが支払われたら、そのクリーチャー・カードを墓地から取り除くことでその能力の起動を阻止しようとしても手遅れとなる。

《蜘蛛の発生》

{4}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1体の、到達を持つ緑の1/2の蜘蛛・クリーチャー・トークンを生成する。

フラッシュバック{6}{B}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数は、《蜘蛛の発生》の解決時に数えられる。

《苦悶のねじれ》

{U}{B}

インスタント

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

ターン終了時まで、その後者は-0/-3の修整を受ける。

- 2つの対象は、同じクリーチャーでも異なるクリーチャーでもよい。

《黒薔薇のマルチェッサ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

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

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは廃位を持つ。

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、次の終了ステップの開始時に、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- あるクリーチャーが複数の廃位を持っている場合は、それぞれ別個に誘発する。
- 遅延型誘発能力が解決される前にクリーチャー・カードが墓地を離れた場合、たとえ遅延型誘発能力の解決時にそのカードが墓地に戻っていたとしても、それは戦場に戻らない。
- 《黒薔薇のマルチェッサ》が死亡したときにその上に+1/+1カウンターが置かれていた場合、それは自身の能力によりあなたのコントロール下で戦場に戻る。
- たとえそのコントローラーが最大のライフを持っていたとしても、クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃した場合は、廃位は誘発しない。
- 廃位が誘発した後では、能力が解決する前にプレイヤーのライフ総量がどうなるうが関係ない。たとえ能力の解決時に防御プレイヤーが最大のライフを持っていない場合でも、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。
- +1/+1カウンターは、ブロック・クリーチャーが指定される前にクリーチャーの上に置かれる。
- 双頭巨人戦では、最多あるいは最多と同点のライフを持つチームのプレイヤーをクリーチャーが攻撃した場合に廃位は誘発する。

《軍部の栄光》

{R}{W}

インスタント

クリーチャー1体と、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+3/+0の修整を受ける。

ターン終了時まで、その後者は+0/+3の修整を受ける。

- このカードには「クリーチャー1体を対象とする」と複数回書かれているため、同じクリーチャーを両方の対象に選んでよい。2体の異なるクリーチャーを対象に選んでもよい。

《けちな贈り物》

{3}{U}

インスタント

対戦相手1人を対象とする。あなたのライブラリーから異なる名前のカード最大4枚を探し、それらを公開する。そのプレイヤーはそれらのカードのうち2枚を選ぶ。選ばれたカードをあなたの墓地に置き、残りをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが見つかるカードの枚数は3枚以下でもよい。あなたが見つけたカードが1枚か2枚であったなら、対戦相手は、そうしなくても、それらをあなたの墓地に置くカードとして選ばなければならない。

《結界師ズアー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/4

飛行

結界師ズアーが攻撃するたび、あなたは「あなたのライブラリーからmana総量が3以下であるエンチャント・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- 唱える以外の方法でオーラを戦場に出す場合、あなたはそれが戦場に出るに際してそれがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマメントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それはあなたのライブラリーに残る。

《ケラル砦の修道院長》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・モンク

2/1

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

ケラル砦の修道院長が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《ケラル砦の修道院長》の能力によって追放されるカードは、表向きに追放される。
- そのターン中であれば、《ケラル砦の修道院長》がすでに戦場になかったりあなたのコントロール下でなかったりしても、そのカードをプレイできる。
- 《ケラル砦の修道院長》の能力によって追放されたカードをプレイすることは、そのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、そのカードがクリーチャー・カードであったなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみ、そのmana・コストを支払って唱えることができる。
- 何らかの効果によってあなたがそのターンに追加の土地をプレイできるのでないかぎり、あなたが《ケラル砦の修道院長》の能力によって追放された土地・カードをプレイできるのは、あなたがそのターンにまだ土地をプレイしていないときのみである。
- そのカードをプレイしなかった場合、それは追放されたままとなる。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：果敢」の項も参照すること。

《献身のドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

0/2

{T} : {G}を加える。

献身のドルイドの上に -1/-1 カウンター 1 個を置く : 献身のドルイドをアンタップする。

- あなたは能力を起動するコストとして《献身のドルイド》の上に -1/-1 カウンター 1 個を置く。その解決時に置くのではない。このコストを支払った結果《献身のドルイド》のタフネスが 0 になったなら、あなたがそれをアンタップできるようになる前、かつ、コストを再度支払うことができるようになる前に、それはあなたの墓地に置かれる。
- あなたが《献身のドルイド》の上に -1/-1 カウンターを置くことができない場合（たとえば、《厳粛》の効果が作用する場合）、あなたはそれの 2 つ目の能力を起動できない。その上にカウンターを置くことができるが、それが効果によって変更される場合（たとえば、《療治の侍臣》の効果が作用する場合）は、コストを支払った結果として《献身のドルイド》の上にカウンターが置かれなくても、あなたはこの能力を起動できる。

《外科的摘出》

{B/P}

インスタント

（{B/P}は{B}でも 2 点のライフでも支払うことができる。）

墓地にあり基本土地・カードでないカード 1 枚を対象とする。そのオーナーの墓地と手札とライブラリーから、そのカードと同じ名前を持つ望む枚数のカードを探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

- 「望む枚数のカード」の意味するところは、そのままである。あなたが望むなら、あなたは対象としたカード自身を含む、そのうちの何枚か、もしくはすべてのカードをそれらがある領域に残してもよい。
- マナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。コストをどのように支払ったかは関係ない。
- マナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボルが含まれているカードのマナ総量を計算するには、各ファイレクシア・マナ・シンボルを 1 として数える。
- マナ・コストに 1 つ以上のファイレクシア・マナ・シンボルが含まれている呪文を唱える際に、あなたは、モードを選んだり X の値を選んだりするのと同じタイミングで、各ファイレクシア・マナ・シンボルをどのように支払うかを選ぶ。
- あなたのライフが 1 点以下であるなら、あなたは 2 点のライフを支払うことはできない。

《現実離れした回顧》

{3}{R}

ソーサリー

あなたの墓地にあるインスタント・カード 1 枚を無作為に選び、それをあなたの手札に戻す。

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

- 《現実離れした回顧》は対象を取らない。あなたは、それが解決される時まで、墓地にあるインスタント・カードを無作為に選ばない。あなたが無作為にカードを選んだ時は、プレイヤーが対応するには手遅れである。
- 《現実離れした回顧》が解決する時、あなたの墓地にあるインスタント・カードが 1 枚だけならば、そのカードがあなたの手札に戻る。
- あなたが『ダブルマスターズ 2022』に採録されるカードしか使わないフォーマットか、『ウルザズ・サーガ』以降に採録されたカードしか使わないフォーマットでプレイしているなら、あなたはいつでも自分の墓地の順番を入れ替えてよい。つまり、インスタント・カードを無作為に選ぶ最も簡単な方法は、あなたの墓地からすべてのインスタント・カードを取り出し、それらを裏向きにして切り直し、そのうちの 1 枚を取り出すことである。その後、それらの残りを戻す。
- あなたが『ウルザズ・サーガ』より以前にしか採録されていないカードを含むフォーマットでプレイしている場合は、あなたは自分の墓地の順番を入れ替えることはできない。その場合、

あなたはインスタント・カードを無作為に選ぶ時、より注意して行う必要がある。たとえば、サイコロを使うか、インスタント・カードの名前を紙片に書いてその中から無作為に選ぶか、あるいは、墓地に存在するカードの順番を注意深く記録して、前述のやり方を実行した後でそれらを再構築できるようにするなどである。

- あなたの墓地に、同じ名前前のインスタント・カードが複数あり、そのうちの1枚がスタック上のこれでない呪文の対象となっていたり、(たとえば、《呪文織りの渦巻き》によって)エンチャントしていたりする場合、あなたは(そうなった場合に)それら同じ名前前のインスタント・カードのうちのどれが無作為に選ばれたのかを区別できるようにしておかなければならない。そのような場合では、サイコロを用いるなど、それらのインスタント・カードを区別できる方法で無作為に選んだ方がよいだろう。
- あなたが無作為に選んだカードは、プレイヤー全員が知ることができる。
- あなたが自分の手札から唱えた反復を持つ呪文が何らかの理由(《取り消し》などの呪文で打ち消されたり、対象がすべて不適正となっていた場合など)により解決しない場合、反復の効果は起こらない。その呪文は単にオーナーの墓地に置かれる。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。
- あなたが反復を持つ呪文を手札以外のいずれかの領域から(《過去の罪》によって墓地から、続唱によってライブラリーから、《センの三つ子》によってあなたの対戦相手の手札から、など)唱えた場合、反復の効果は起こらない。それをあなたの手札から唱えたなら、そのマナ・コストを支払ったかどうかにかかわらず、反復は作用する(たとえば、《大渦の大天使》によりあなたの手札から唱えた場合)。
- (《虚空の力線》などによって生成された)置換効果によって、あなたの手札から唱えた反復を持つ呪文がその解決の際にあなたの墓地以外の領域に置かれる場合、あなたは反復を適用するか、もしくは他の効果を適用するかをその呪文の解決の際に選ぶことができる。
- 反復は呪文のコピーには影響しない。それらはあなたの手札から唱えられていないからである。
- あなたが反復を持つ呪文を手札から唱えたなら、それはあなたの墓地に置かれない。その代わり、それはスタックから直接、追放される。プレイヤーの墓地にカードが置かれることを見る効果は何もしない。
- あなたのアップキープの開始時に、反復の効果によって生成されたすべての遅延誘発型能力が誘発する。あなたはそれらの順番を望むように決めてよい。これによりカードを唱えようとする場合、あなたはそれを遅延誘発型能力の解決の一部として唱える。(唱えるカードがソーサリーである場合も)カード・タイプに基づくタイミングの制限は適用されない。その他(《法の定め》によるものなど)の制限は受ける。
- あなたがこれにより追放されたカードを唱えられない場合や、唱えないことを選んだ場合、遅延誘発型能力の解決時に何も起こらない。残りのゲームの間、そのカードは追放されたままになり、あなたが再びそのカードを唱える機会を得ることはない。(《もみ消し》などにより)この能力が打ち消された場合も同様である。
- これにより追放されたカードをあなたが唱えた場合、それは解決する時や解決に失敗した時や打ち消された時に墓地に置かれる。それが再び追放領域に戻ることはない。

《厳然たるスフィンクス》

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

アーティファクト・クリーチャー — スフィンクス

5/5

飛行

厳然たるスフィンクスが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーのライフ総量は10点になる。

- この能力は強制である。
- プレイヤーのライフの総量が10点になるために、そのプレイヤーはそれに合わせた点数のライフを得たり失ったりすることになる。たとえば、この能力の解決時に対象となったプレイヤーのライフ総量が4点であった場合、そのプレイヤーはこの能力により6点のライフを得る

し、一方で、この能力の解決時に対象となったプレイヤーのライフ総量が17点であった場合、この能力によりそのプレイヤーは7点のライフを失う。ライフを得たり失ったりすることに関係するこれでないカードは、この効果にも関係する。

- 双頭巨人戦では、この能力は基本的にはチームのライフの総量を10点にするが、実際にライフを得たり失ったりしたとみなされるのは対象となったプレイヤーのみである。

《硬化した鱗》

{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の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにその数に1を足した個数の+1/+1カウンターをその上に置く。

- 「あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれる」は、+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る、そのクリーチャーも含む。あなたが《硬化した鱗》をコントロールしていると間、+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態でクリーチャーが戦場に出る場合、それはその数に1を足した個数の+1/+1カウンター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る《硬化した鱗》が1つ増えるごとに、クリーチャーの上に置かれる+1/+1カウンターの個数は1個ずつ増える。

《コジレックの審問》

{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから、mana総量が3以下であり土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

- あなたが自分自身をこの呪文の対象とした場合、あなたは残りの手札を他のプレイヤーがそうする様に、その他のプレイヤーに対して公開しなければならない。

《混沌のねじれ》

{2}{R}

インスタント

パーマネント1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーに加えて切り直し、その後、自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それがパーマネント・カードであるなら、そのプレイヤーはそれを戦場に出す。

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

《護民官のサーベル》

{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、その色1種類につき+1/+0の修整を受ける。

装備{1}

- 《護民官のサーベル》のボーナスは+0/+0（無色クリーチャー）から+5/+0（5色全てであるクリーチャー）までの幅がある。

- 装備しているクリーチャーの色の数が変わる場合、それに応じてボーナスが変わる。

《最後の望み、リリアナ》

{1}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — リリアナ

3

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。次のあなたのターンまで、それは-2/-1の修整を受ける。

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

-7：あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはあなたがコントロールしているゾンビの数に2を足した数に等しい。」を持つ紋章を得る。

- 《最後の望み、リリアナ》の1つ目の能力は、何も対象を取らずに起動して単に忠誠カウンターを増やすことができる。
- 《最後の望み、リリアナ》の2つ目の能力はあなたの手札に戻すカードを対象に取っていない。あなたのライブラリーの一番上からカード2枚をあなたの墓地に置いた後で、墓地にあるクリーチャー・カードの中からどれでも選ぶことができる。
- 《最後の望み、リリアナ》の紋章の誘発型能力の解決時に、あなたがゾンビをコントロールしていないなら、あなたはゾンビ・トークン2つを得る。

《錯乱した助手》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

{T}, カード1枚を切削する：{C}を加える。

- あなたが呪文を唱えている間に《錯乱した助手》の能力を起動したなら、墓地に置いたカードを見てしまった後では、その能力を巻き戻すことはできない。

《裂け木の恐怖》

{2}{G}

クリーチャー — エレメンタル

/

トランプル

裂け木の恐怖のパワーとタフネスは、それぞれあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

あなたのアップキープの開始時に、カード2枚を切削する。

- 《裂け木の恐怖》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《裂け木の恐怖》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- 《裂け木の恐怖》のコントローラーのライブラリーにカード1枚のみがある場合、そのプレイヤーはそのカードを墓地に置く。

《裂け目の稲妻》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。裂け目の稲妻はそれに3点のダメージを与える。

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

- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある特定の数（ハイフンの前にある数）の時間カウンターを持つカードを、待機コスト（ハイフンの後にある数）を支払うことで追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれることによってあなたがそのカードを唱える誘発型能力である。これによりあなたがクリーチャーを唱えたなら、それはあなたがそのクリーチャーのコントロールを失うまで、（または、稀な場合だが、スタック上にある間にそのクリーチャー・呪文のコントロールを失うまで）それは速攻を得る。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、あなたがそれを唱えられるタイミングに修整する何らかの効果（たとえば瞬速など）、それを唱えられなくする他の効果（《翻弄する魔道士》の能力によるものなど）のすべてを考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうか、またそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によって追放するカードは表向きに追放する。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- その呪文が対象を取るなら、その対象は、呪文が追放されたときではなく、最終的に唱えられたときに選ばれる。
- 待機の1つ目の誘発型能力（時間カウンターを取り除く能力）が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力（そのカードを唱える能力）を誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 2つ目の誘発型能力が解決される際に、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならぬ。それが対象を取るカードで、適正な対象がどうしても対象としたりたくないものであったとしても、あなたはそうしなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。
- あなたが適正な対象がないなどの理由でカードを唱えられないなら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」（待機などで）カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- コストを支払うためにマナ能力を起動することが強制されることはないので、（《スレイブンの守護者、サリア》などからの）唱えるために必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払うためにマナ能力を起動しないことを選んで、その結果、待機状態のカードを唱えることに失敗し、追放したままにすることができる。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文のマナ総量は、そのコストが支払われていなくてもそのマナ・コストによって決まる。

《残虐の達人》

{3}{B}{R}

クリーチャー — デーモン

1 / 4

先制攻撃、接死

残虐の達人は単独でしか攻撃できない。

残虐の達人がプレイヤー1人を攻撃してブロックされなかったとき、そのプレイヤーのライフ総量は1点になる。この戦闘で、残虐の達人は戦闘ダメージを割り振らない。

- 「攻撃してブロックされなかったとき」と書かれる時に誘発する能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップで、ブロック・クリーチャーが指定された後、(1)このクリーチャーが攻撃しており、(2)それをブロックするクリーチャーが指定されなかった時に誘発する。それは、そのクリーチャーが、攻撃クリーチャー指定ステップで攻撃クリーチャーとして指定されなくとも、攻撃している状態で戦場に出た場合でも誘発する。
- 《残虐の達人》で攻撃するのは強制ではないが、攻撃する場合は単独で攻撃しなければならない。あなたが「可能なら攻撃する」能力を持つこれでないクリーチャーをコントロールしている場合、そのクリーチャーは攻撃しなければならないので、《残虐の達人》は攻撃できない。
- 《残虐の達人》が単独で攻撃した場合、これでないクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出てもそれに影響することはない。《残虐の達人》は攻撃クリーチャーであり続ける。《残虐の達人》の最後の能力が誘発したかどうかに関係なく、これでない攻撃クリーチャーは通常通り戦闘ダメージを割り振る。
- 《残虐の達人》の最後の能力は、それがプレインズウォーカーを攻撃した場合は誘発しない。
- プレイヤーのライフの総量が1点になるということは、実際には、そのプレイヤーはそれに合わせた点数のライフを失う（または稀なケースとして、得る）ことになる。例えば、《残虐の達人》の最後の能力の解決時にプレイヤーのライフの総量が4点であった場合、それによってそのプレイヤーは3点のライフを失う。ライフの失う（または得る）ことに関連する他の効果は、この効果にも関連する。
- 戦闘ダメージを割り振らないということは、そのダメージを軽減することとは異なる。ダメージを軽減できないようにする能力は、戦闘ダメージを割り振らない場合は効果がない。

《萎れ葉のしもべ》

{1}{G/W}{G/W}{G/W}

クリーチャー — エルフ・騎士

4/4

あなたがコントロールしていてこれでない緑のクリーチャーは+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白のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが萎れ葉のしもべを捨てるなら、これをあなたの墓地に置く代わりに戦場に出す。

- 最初の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。

《思考掃き》

{U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を切削する。

あなたはカード1枚を引く。

- 《思考掃き》の解決時点で対象とするプレイヤーが不適正な対象になっていた場合、《思考掃き》は解決されず、その効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。
- カードに列記されている指示は、順序通りに実行する。あなたが自分自身を対象にした場合、ライブラリーの一番上からカード2枚を墓地に置き、その後カード1枚を引く。

《シスルダウンのしもべ》

{1}{W/U}{W/U}{W/U}

クリーチャー — キスキン・騎士

1/3

瞬速

あなたがコントロールしていてこれでないすべての白のクリーチャーは+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青のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 最後の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。

《屍賊の死のマント》

{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+2/+2の修整を受け威嚇を持ち、黒のゾンビである。(それはアーティファクト・クリーチャーかそれと共通の色を持つクリーチャー以外にはブロックされない。)

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、あなたは{4}を支払ってもよい。そうしたなら、そのカードを戦場に返し、屍賊の死のマントをそれにつける。

装備{4}

- 《屍賊の死のマント》があなたの墓地から戦場へカードを戻した後、そのカードは永続的に戦場に残る。《屍賊の死のマント》がそれからはずれても関係はない。
- 《屍賊の死のマント》の色変更効果、およびタイプ変更効果は、装備しているクリーチャーの以前の色とクリーチャー・タイプを上書きする。《屍賊の死のマント》がクリーチャーに装備している状態になった後、そのクリーチャーは黒のゾンビになる。それ以外の色やクリーチャー・タイプではない。
- 《屍賊の死のマント》がそのクリーチャーを墓地から戦場に戻していなくとも、それによって装備しているクリーチャーは黒のゾンビになる。
- 《屍賊の死のマント》がクリーチャーからはずれた状態になった後、そのクリーチャーに影響する色変更効果やタイプ変更効果は終了する。もはや、そのクリーチャーは(もちろん、それに記載されている特性やこれでない効果によって黒やゾンビにされているのでないかぎり)、黒ではないし、ゾンビでもない。これは、《屍賊の死のマント》がそのクリーチャーを墓地から戦場に戻した場合でも同様である。
- あなたは{4}を支払うかどうかを、《屍賊の死のマント》の2つ目の能力を解決する時に選ぶ。プレイヤーはこの能力に対応することはできるが、その解決が始まり、あなたが支払うかどうかを決めた後では、対応しようとしても手遅れである。
- 《屍賊の死のマント》の2つ目の能力を誘発させたトークンでないクリーチャーが、何らかの理由によってその能力が解決する前にあなたの墓地から取り除かれた場合、あなたは{4}を支払ってもよい。ただし、そうした場合には戦場にカードは戻らない。
- 《屍賊の死のマント》の2つ目の能力は、それが装備できないカードでも戦場に直すことができる。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あなたの墓地に置かれた場合、《屍賊の死のマント》の2つ目の能力は誘発する。その解決時にあなたが{4}を支払った場合、あなたはそのカードを戦場に直す。ただし、《屍賊の死のマント》はそれを装備できないので、《屍賊の死のマント》はそれまでに装備していたクリーチャーに装備されたまま(もしくは、はずれている状態だったなら、そのまま)になる。たとえば、プロテクション(アーティファクト)を持つトークンでないクリーチャーが、戦場からあなたの墓地に置かれた場合についても同様である。
- 複数のトークンでないクリーチャーが同時に戦場からあなたの墓地に置かれた場合、《屍賊の死のマント》の2つ目の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。あなたが1回以上{4}を支払った場合、あなたが{4}を支払った各カードはそれぞれあなたのコントロール下で戦場に出て、《屍賊の死のマント》はこれにより戦場に帰ったカードのうち、装備できる最後のカードについての状態が終わる。

《死に微笑むもの、アリーシャ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

3/2

先制攻撃

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

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

《収穫するものテネブ》

{3}{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

6/6

飛行

収穫するものテネブがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたは{2}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

- あなたは能力がスタック上に置かれる時に対象を選び、解決する時に支払うかどうかを選ぶ。

《修復の天使》

{3}{W}

クリーチャー — 天使

3/4

瞬速

飛行

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

- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
- 追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す効果では、あなたはそれをそれ以降永続的にコントロールする。あなたが一時的にクリーチャーのコントロールを得たなら、そのコントロールは以前のコントローラーに戻らない。多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されるなら、《修復の天使》の効果によってあなたがコントロールを得たクリーチャーは追放される。

《祝福されたエミエル》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ユニコーン

4 / 4

{3}：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。それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

これでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{G/W}を支払ってもよい。そうしたなら、その上に+1/+1カウンター1個を置く。それがユニコーンであるなら、代わりに、その上に+1/+1カウンター2個を置く。

- カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
- 《祝福されたエミエル》の2つ目の能力は、それ自身で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るたびに誘発する。1つ目の能力によって戻されたものも含む。
- あなたは、《祝福されたエミエル》の誘発型能力の解決中に、支払うかどうかを決定する。そうしたなら、あなたが支払ってから、クリーチャーの上に+1/+1カウンターが1個か2個置かれるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 《祝福されたエミエル》の誘発型能力の解決中、クリーチャーの上により多くのカウンターを置くために{G/W}を2回以上支払うことはできない。
- 戦場に出るクリーチャーがユニコーンであった場合、その上に+1/+1カウンター2個を置くために、依然として{G/W}を支払う必要がある。

《焦熱の裁き》

{R}{G}{W}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち望む数と対戦相手1人を対象とし、その前者に5点分をあなたの望むように割り振る。焦熱の裁きはその前者にその割り振った点数のダメージを与える。その後者のプレイヤーは5点のライフを得る。

- あなたは、《焦熱の裁き》を唱える際に、その対象の数とダメージの割り振り方を選ぶ。ダメージを与える効果の各対象につき1点以上のダメージを与える必要がある。
- (全部ではなく)一部の対象が不適正になった場合、元のダメージの割り振りは依然として適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。ライフを得る効果の対象である対戦相手を含め、すべての対象が不適正になったなら、《焦熱の裁き》は解決しない。ライフを得る効果の対象が適正なまま、ダメージを与える効果の対象がすべて不適正になったなら、ダメージは一切与えられないが、そのプレイヤーは5点のライフを得る。
- ライフを得る効果の対象である対戦相手は、ダメージを与える効果の対象であってもよい。その場合、そのダメージによりそのプレイヤーのライフ総量が0以下になったなら、そのライフを得る効果によって、そのプレイヤーがゲームに敗北するより前にライフ総量は再び0より大きくなる。

《焦熱の落下》

{5}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。焦熱の落下はそれに5点のダメージを与える。

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

- 通常のサイクリング能力とは異なり、あなたは基本土地サイクリングによってカード1枚を引くことはできない。代わりに、それによってあなたにライブラリーから基本土地・カード1枚を探すことができる。あなたは、実際に探すまでは見つける基本土地・カードのタイプを選ば

ない。あなたのライブラリーにある基本土地・カード1枚を選んだ後、それを公開し、あなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 基本土地サイクリングはサイクリングの一種である。カードをサイクリングしたときに誘発する能力は、カードを基本土地サイクリングしたときにも誘発する。サイクリング能力の起動を阻止する能力は、基本土地サイクリング能力の起動も阻止する。
- 基本土地サイクリングは起動型能力である。起動型能力に関係する効果（たとえば、《もみ消し》や《ブライトハースの指輪》など）は、基本土地サイクリングにも関係する。呪文に関する効果（たとえば、《対抗呪文》や《フェアリーの嘲り》）には関係しない。
- あなたのライブラリーに基本土地・カードがあっても、あなたは基本土地・カードを見つけないことを選べる。

《食物連鎖》

{2}{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体を追放する：好きな色1色のマナX点を加える。Xは追放したクリーチャーのマナ総量に1を足した数に等しい。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

- 《食物連鎖》が生み出したマナは、クリーチャー・呪文の総コストのうちどの部分に使用してもよい。（キッカー・コストなどの）追加コストや代替コストであってもよい。あなたがコントロールしているクリーチャーの能力のコストに使用することはできない。

《死を運ぶ者のしもべ》

{2}{W/B}{W/B}{W/B}

クリーチャー — ホラー

3/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべての白のクリーチャーは+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黒のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。あなたが白の呪文を唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれをタップしてもよい。

あなたが黒の呪文を唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。それがタップ状態であるなら、あなたはそれを破壊してもよい。

- 最初の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。
- あなたが白であり黒でもある呪文を唱えた場合、最後の2つの能力は両方とも誘発する。あなたはクリーチャー1体を破壊するためにそれら両方を使用してもよい。そうする場合、各能力でそれぞれ同じクリーチャーを対象にして、はじめに「破壊する」能力をスタック上に置き、その後に「タップする」能力をスタック上に置く。能力が解決する時、それらはクリーチャーをタップし、その後破壊する。
- 最後の能力は、タップ状態だけでなく、好きなクリーチャーを対象とすることができる（「タップ状態のクリーチャーを対象とする」とは書かれていない）。能力の解決時に、そのクリーチャーがタップ状態かどうかを見る。それがタップ状態であるなら、それを破壊してもよい。タップ状態でない場合、その能力は何もしない。

《進化の爪、エズーリ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・エルフ・戦士

3/3

パワーが2以下であるクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

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てこれでないクリーチャー1体を対

象とする。その上に+1/+1カウンターをX個置く。Xはあなたが持つ経験カウンターの個数に等しい。

- 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば、最後の能力は、その1つ目の能力であなたが得た経験カウンターも、他の能力によって得た経験カウンターも、増殖によるものも、すべてをまとめて数える。

《真実の解体者、コジレック》

{10}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

12/12

あなたがこの呪文を唱えたとき、カード4枚を引く。

滅殺4（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント4つを生け贄に捧げる。）

真実の解体者、コジレックがいずこかから墓地に置かれたとき、オーナーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 滅殺能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャーを指定する前に必要な数のパーマネントを選び生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げられたクリーチャーではブロックできない。
- 滅殺を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃し、防御プレイヤーがそのプレインズウォーカーを生け贄に捧げることを選んだ場合、その攻撃クリーチャーは攻撃を続ける。防御プレイヤーはそれをブロックしてもよい。ブロックされなかったなら、何にも戦闘ダメージを与えないだけである。
- 《真実の解体者、コジレック》の1つ目の能力は、あなたがそれを唱える際に誘発する。その能力は元の呪文自身より先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《真髄の針》

{1}

アーティファクト

真髄の針が戦場に出るに際し、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、それがマナ能力でないかぎり起動できない。

- 《真髄の針》が戦場を離れた後は、選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は再び起動できるようになる。

《神聖な訪問》

{3}{W}{W}

エンチャント

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、それに等しい数の、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを生成する。

- トークンの特性全体が、飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンに置き換えられる。生成されるトークンが持つはずだった能力は一切持たない。そのトークンを生成する効果が指定する他の事項（たとえば、「タップ状態で」、「攻撃している状態で」、「そのトークンは速攻を得る」、「戦闘終了時に、そのトークンを追放する」）は適用される。
- クリーチャーとして戦場に出る、クリーチャーでないトークンを生成した場合（たとえば、《機械の行進》の効果が作用する場合）には、《神聖な訪問》の効果はそのトークンの生成には適用されない。（その理由は、《神聖な訪問》の効果はトークンをどのように生成するかに変更を加えるものだが、《機械の行進》の効果はトークンがどのように戦場に出るかを考慮するまで適用されないからである。）
- 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのかが変更されるなら、その効果は《神聖な訪問》の効果が適用されるより先に適用される。何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが戦場に出るのかが変更されるなら、その効果は《神聖な訪問》の効果が適用可能になった後に適用される。

《真鍮の都》

土地

真鍮の都がタップ状態になるたび、これはあなたに1点のダメージを与える。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 1つ目の誘発型能力は、この土地がどのようにタップ状態になったかとは関係ない。
- あなたが呪文を唱えるか能力を起動する間に《真鍮の都》をタップした場合、その誘発型能力は誘発し、そして待つ。あなたがその呪文を唱えるか能力が起動し終わった後に、《真鍮の都》の誘発型能力は、スタック上でそれらの上に置かれる。《真鍮の都》の能力が最初に解決される。
- その一方で、あなたは《真鍮の都》をタップし、その誘発能力をスタック上に置き、その後、その能力に対応してそのマナでインスタントを唱えたり能力を起動したりすることもできる。その場合、インスタント・呪文や起動された能力が先に解決する。

《心理共生体》

{4}{U}{B}

クリーチャー — ナイトメア・ホラー

3/3

飛行

心理共生体が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を捨て、あなたはカード1枚を引く。

- 《心理共生体》の最後の能力は手札にカードがない対戦相手も対象にできる。対戦相手がカードを捨てなかったとしても、あなたはカード1枚を引く。

《神話実現》

{W}

エンチャント

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、神話実現の上に伝承カウンター1個を置く。

{2}{W}：神話実現の上に伝承カウンター1個を置く。

{W}：ターン終了時まで、神話実現は他のタイプに加えてモンク・アバター・クリーチャーになり、「このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれこれの上にある伝承カウンターの数に等しい。」を得る。

- 《神話実現》は、それが戦場に出たターンには攻撃できない。
- 《神話実現》がすでにクリーチャーであるときにクリーチャーに変える能力を起動することは、そのパワーやタフネスを特定の値に設定するいかなる効果も上書きされる。パワーやタフネスを特定の値に直接設定せずに修整を与える効果は適用され続ける。

《ジェスカイの長老》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・モンク

1/2

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

ジェスカイの長老がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。そうしたなら、カード1枚を捨てる。

- カード1枚を引き、カード1枚を捨てるということは、すべて《ジェスカイの長老》の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：果敢」の項も参照すること。

《次元橋》

{6}

伝説のアーティファクト

{8}, {T}: あなたのライブラリーからパーマネント・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

- パーマネント・カードとは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。

《実験体》

{G}

クリーチャー — 人間・ウーズ

1/1

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。）

実験体の上から+1/+1カウンター2個を取り除く：実験体を再生する。

- 「[パーマネント]を再生する」とは「このターン、次に[そのパーマネント]が破壊されるなら、代わりに、それが負っているダメージをすべて取り除き、それをタップする。それが攻撃またはブロックしているなら、それを戦闘から取り除く。」を意味する。
- 《実験体》の上から+1/+1カウンター2個を取り除くことによって《実験体》がすでに負っているダメージがそのタフネスに等しくなるか大きくなった場合、それは再生の盾が作成される前に状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。
- 進化のためにクリーチャー2体の数値を比較するときは、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数値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数値の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの数値も進化を持つクリーチャーの数値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ときのパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- クリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、進化が誘発するかを決定するときにそれらのカウンターも考慮に入れる。たとえば、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出た1/1のクリーチャーは、2/2のクリーチャーの進化能力を誘発する。
- 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。ただし数値の比較は、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。
- 進化能力が解決される際に数値を比較するとき、より大きい数値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、この能力は依然として解決し、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ので進化が誘発する。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個を置くことになる。

《弱者の師》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

パワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《弱者の師》の能力は、これでないクリーチャーのパワーを、そのクリーチャーが戦場に出たときにのみ見る。そのクリーチャーのパワーが2以下であったなら、この能力は誘発する。この能力が誘発した後は、そのクリーチャーのパワーが2より大きくなっても、その能力には影響しない。同様に、クリーチャーが戦場に出た後にそのクリーチャーのパワーが2以下になっても、この能力は誘発しない。
- クリーチャーが戦場に出る時点で上に置かれた状態であるカウンターや、たとえば《勇敢な騎士》の効果のような継続的效果によるパワーの修整は、《弱者の師》の能力が誘発するかどうかを見る前に適用する。
- 《弱者の師》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って、2枚以上のカードを引くようなことはできない。

《熟考漂い》

{4}{U}

クリーチャー — エレメンタル

2/2

飛行

熟考漂いが戦場に出たとき、カード2枚を引く。

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

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

《巣網編みの変わり身》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 多相の戦士

3/5

多相（このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。）

到達

巣網編みの変わり身が戦場に出たとき、あなたの墓地に3枚以上のクリーチャー・カードがある場合、あなたは5点のライフを得る。

- 《巣網編みの変わり身》が戦場に出る際に、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードが3枚以上でないなら、その能力は誘発しない。能力の解決時にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードが3枚以上でないなら、あなたは5点のライフを得ない。ただし、それらは両方の時点で同じクリーチャー・カードでなくてもよい。

《スラクジムンダール》

{4}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・暗殺者

6/6

速攻

スラクジムンダールが攻撃するたび、防御プレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

プレイヤー1人がクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、あなたはスラクジムンダールの上に+1/+1カウンター1個を置いてもよい。

- 《スラクジムンダール》の中段の能力は、攻撃クリーチャー指定ステップに解決する。防御プレイヤーは、クリーチャーがブロックする機会を得る前にそれを生け贄に捧げる。
- 《スラクジムンダール》の最後の能力は、いかなる理由であれ、(あなたを含む)いずれかのプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げた時に誘発する。それが誘発するのは、その中段の能力によってクリーチャーが生け贄に捧げられた時だけではない。《スラクジムンダール》自体は、あなたにクリーチャーを生け贄に捧げさせるわけではないことを注意すること。

《巣を守る者、アトラ・パラニ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/3

{2}, {T} : 防衛を持つ緑の0/1の卵・クリーチャー・トークンを1体生成する。

あなたがコントロールしている卵1体が死亡するたび、クリーチャー・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《巣を守る者、アトラ・パラニ》が、あなたがコントロールしている卵1体以上と同時に死亡したなら、その最後の能力は、それらの卵それぞれについて誘発する。
- 《巣を守る者、アトラ・パラニ》の最後の能力の解決時に、あなたのライブラリーにクリーチャー・カードがなかったなら、あなたはライブラリーを公開して、それらを無作為の順番で戻すことになる。

《生育》

{X}{G}

ソーサリー

クリーチャーX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。

- 《生育》は同じクリーチャーを2回以上対象とすることはできない。あなたはこの呪文によって、クリーチャーの上に2個以上の+1/+1カウンターを置くようなことはできない。

《精神壊しのしもべ》

{3}{U/R}{U/R}{U/R}

クリーチャー — ホラー

4/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべての青のクリーチャーは+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赤のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{U/R}{U/R}{U/R}{U/R} : あなたはあなたの手札にある青か赤のクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 最初の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。

《生体性改造》

{4}{G}{G}

ソーサリー

クリーチャー1体か2体か3体を対象とし、3個分をあなたの望むように割り振る。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。その後、それらの各クリーチャーの上にある+1/+1カウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

- あなたは、《生体性改造》の対象の数とカウンターの割り振り方を、それを唱える際を選ぶ。各対象の上にはカウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- 《生体性改造》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ということはない。

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

《聖別されたスフィンクス》

{4}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

4/6

飛行

対戦相手がカード1枚を引くたび、あなたはカード2枚を引いてもよい。

- あなたはカード2枚を引くか、一切引かないかを選ぶことができる。カード1枚だけを引くことを選ぶことはできない。
- この能力は対戦相手1人がカード1枚を引くたびにそれぞれ誘発する。あなたはこれらの能力が解決するたびに、それぞれカード2枚を引くかどうかを選択する。
- 各プレイヤーがそれぞれ《聖別されたスフィンクス》をコントロールしている場合、プレイヤーが引かないことを選択するまで、その能力により各プレイヤーは誘発する。

《精霊の魂、アニマー》

{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

1/1

プロテクション（白）、プロテクション（黒）

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、精霊の魂、アニマーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは、精霊の魂、アニマーの上に置かれている+1/+1カウンター1個につき{1}少なくなる。

- 《精霊の魂、アニマー》の誘発型能力は、クリーチャー・呪文を唱えて、コストを支払った後にのみ誘発する。クリーチャー・呪文を唱えることによって《精霊の魂、アニマー》の上に置かれるカウンターは、そのクリーチャー・呪文のコストには影響しない。影響するのはそれ以降に唱えるもののみである。
- 《精霊の魂、アニマー》の誘発型能力は、それを誘発させるクリーチャー・呪文よりも前に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- クリーチャー・呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。そのクリーチャー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。

《世界のるつぼ》

{3}

アーティファクト

あなたはあなたの墓地から土地をプレイしてもよい。

- 《世界のるつぼ》によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたが各ターンにプレイできる土地は依然として1つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときにのみプレイできる。
- 《世界のるつぼ》によって、あなたの墓地にある土地・カードの起動型能力（たとえば、サイクリング）を起動できるようにはならない。

《切断された糸》

{1}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。あなたは生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを得る。その対象としたクリーチャーを破壊する。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- 得るライフの点数は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスに等しい。
- 《切断された糸》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはライフを得ない。
- 対象としたクリーチャーが適正な対象だが破壊できなかった（たとえば、それが破壊不能を持っていた）場合にも、あなたはライフを得る。

《戦地昇進》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、そのクリーチャーは先制攻撃を得る。あなたは2点のライフを得る。

- 《戦地昇進》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは2点のライフを得ない。

《戦導者オレリア》

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

伝説のクリーチャー — 天使

3/4

飛行、警戒、速攻

戦導者オレリアが各ターン最初に攻撃するたび、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。このフェイズに続いて、追加の戦闘フェイズ1つを加える。

- あなたは攻撃していないクリーチャーも含め、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。
- 追加の戦闘フェイズではクリーチャーに攻撃をさせなくてもよい。
- 《戦導者オレリア》が攻撃している状態で戦場に出た場合、その誘発型能力は誘発しない。

《千年嵐》

{4}{U}{R}

エンチャント

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、それを、インスタントやソーサリーでありこのターンにあなたがそれより前に唱えた呪文1つにつき1回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- あなたが唱えて打ち消された呪文も唱えたことには変わりがない。そのターン、それ以降の呪文について《千年嵐》の能力が解決されるときには、その分もコピーする。
- 《千年嵐》の能力は、対象を取るものに限らず、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーする。
- 《千年嵐》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。コピーは元の呪文より先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- 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、個々のダメージが与えられ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、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。
- 《千年嵐》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「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（たとえば《千年嵐》の能力自身）は誘発しない。

《絶滅の王》

{3}{B}{G}

クリーチャー — エレメンタル

/

絶滅の王のパワーとタフネスは、それぞれすべての墓地にあるカードの総数に等しい。

- 《絶滅の王》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《絶滅の王》があなたの墓地にあれば、それ自身も数に入れる。
- インスタントやソーサリーである呪文によって、《絶滅の王》にダメージを与えられるか、そのタフネスが小さくなるなら、その呪文は状況起因処理を行うより先にそのオーナーの墓地に置かれる。《絶滅の王》が死亡するかどうかの判定を行う前に、そのカードによって《絶滅の王》のタフネスが大きくなる。

《僧院の導師》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・モンク

2/2

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

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、果敢を持つ白の1/1のモンク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- クリーチャーでない呪文を唱えることで、果敢と《僧院の導師》のもう1つの能力の両方が誘発する。あなたはそれらの能力を望む順番でスタック上に置くことができる。スタックに最後に置かれた能力が最初に解決される。
- 《僧院の導師》の2つ目の能力を誘発させた呪文が、それにより生成されたモンク・トークンの果敢能力を誘発させることはない。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：果敢」の項も参照すること。

《騒乱の歓楽者》

{6}{R}{R}

クリーチャー — デビル・ホラー

3/4

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

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

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

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後（《騒乱の歓楽者》によるものなどの）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《騒乱の歓楽者》の1つ目の能力はそのコストの{R}{R}を減らすことはできない。
- 《騒乱の歓楽者》が戦場に出たときに、あなたの手札にカードがない場合、カード3枚を引く。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：果敢」の項も参照すること。

《その場しのぎのやっかいもの》

{3}{U}

クリーチャー — ゾンビ・ホラー

4/5

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

- この呪文を唱えるためには、あなたの墓地からちょうど1枚のクリーチャー・カードを追放する必要がある。クリーチャー・カードを追放せずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャー・カードを追放することもできない。
- プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。追放しようとしたクリーチャー・カードを取り除くことで、あなたがこの呪文を唱えられないように阻止することは、誰にもできない。

《空召喚士ターランド》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/2

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、飛行を持つ青の2/2のドレイク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

《憎悪の種、ウラシュト》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ヘリオン・ハイドラ

0/0

憎悪の種、ウラシュトは、あなたがコントロールしていてこれでない赤のクリーチャー1体につき1個の+1/+1カウンターと、あなたがコントロールしていてこれでない緑のクリーチャー1体につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

{1}, 憎悪の種、ウラシュトの上から+1/+1カウンター1個を取り除く：以下から1つを選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。憎悪の種、ウラシュトはそれに1点のダメージを与える。
- 緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 赤でも緑でもあるクリーチャーは、+1/+1カウンター2個を供給する。

《造物の学者、ヴェンセール》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

瞬速

造物の学者、ヴェンセールが戦場に出たとき、呪文やパーマネントのうち1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

- 《造物の学者、ヴェンセール》の誘発型能力がフラッシュバックで唱えた呪文を対象としたなら、その呪文はオーナーの手札に戻される代わりに追放される。
- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- 呪文のコピーがオーナーの手札に戻る場合、それはその領域に移動した後で、状況起因処理によって消滅する。それを再び唱えることはできない。

《旅の準備》

{1}{G}

ソーサリー

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。
フラッシュバック{1}{W}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 同じクリーチャーを2回対象として、それの上に+1/+1カウンター2個を置くということはいくつかできない。
- 《旅の準備》がクリーチャー2体を対象としたなら、そのうち1つが《旅の準備》の解決時まで不適正な対象になっていても、あなたはもう一方のクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《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、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。装備などのアーティファクト・タイプや、祭殿などのエンチャント・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。

《魂を数える者、タリエル》

{4}{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 天使

4 / 7

飛行、警戒

{T}：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を無作為に選ぶ。そのカードをあなたのコントロール下で戦場に出す。

- この起動型能力の対象は対戦相手のみである。そのクリーチャー・カードはその能力の解決時に、対象になった対戦相手の墓地にあるクリーチャー・カードの中から無作為に選ばれる。プレイヤーは、対象になったプレイヤーを知った後で対応することはできるが、どのクリーチャー・カードが戦場に出るのかを知った後で対応することはできない。

《探知の接合者》

{4}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・工匠

1 / 1

探知の接合者が戦場に出たとき、無色の3/3のファイレクシアン・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。

あなたがコントロールしているゴーレム・クリーチャーは警戒を持つ。

- 《探知の接合者》の最後の能力は、ゴーレム・タイプを持つすべてのクリーチャーに対して適用される。《探知の接合者》の1つ目の能力で生成されるファイレクシアン・ゴーレムだけではない。

《第10管区の軍団兵》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

速攻

あなたが第 10 管区の軍団兵を対象とする呪文を唱えるたび、第 10 管区の軍団兵の上に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置き、その後、占術 1 を行う。

- 《第 10 管区の軍団兵》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- あなたは、《第 10 管区の軍団兵》の上に + 1 / + 1 カウンターを置くことができない場合（たとえば、それが戦場を離れていた場合）でも、占術 1 を行う。

《ダクの複製》

{2}{U}{R}

クリーチャー — 多相の戦士

0 / 0

あなたはダクの複製を、これが速攻と廃位を持つことを除いて、戦場にあるいずれかのクリーチャーのコピーとして戦場に出してもよい。（このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置く。）

- 速攻と廃位は《ダクの複製》のコピー可能な値の一部である。これでないクリーチャーが《ダクの複製》のコピーとしてか《ダクの複製》のコピーとなって戦場に出た場合、それは《ダクの複製》がコピーしているものをコピーするとともに速攻と廃位を持つ。
- 《ダクの複製》の能力はそのクリーチャーを対象としていない。
- 《ダクの複製》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、速攻と廃位を持つことを除いてそれ以上のことはない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンである場合を除く）。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置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、X は 0 として扱う。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《ダクの複製》である場合など）、《ダクの複製》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。それは速攻と廃位を持つ。
- 選ばれたクリーチャーがトークンである場合、《ダクの複製》はそのトークンを戦場に出す効果が記す元の特性をコピーする。トークンをコピーしていたとしても、《ダクの複製》はトークンではない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《ダクの複製》が戦場に出たときに誘発する。選ばれ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。
- 何らかの理由によって《ダクの複製》がこれでないクリーチャーと同時に戦場に出る場合、《ダクの複製》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合、《ダクの複製》は 0 / 0 の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るため、次の状況起因処理が行われるときにおそらく即座に死亡することになる。
- たとえそのコントローラーが最大のライフを持っていたとしても、クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃した場合、廃位は誘発しない。
- 廃位が誘発した後では、能力が解決する前にプレイヤーのライフ総量がどうなるかが関係ない。たとえ能力の解決時に防御プレイヤーが最大のライフを持っていないとも、そのクリーチャーの上に + 1 / + 1 カウンター 1 個を置く。
- + 1 / + 1 カウンターは、ブロック・クリーチャーが指定される前にクリーチャーの上に置かれる。
- 双頭巨人戦では、最多あるいは最多と同点のライフを持つチームのプレイヤーをクリーチャーが攻撃した場合に廃位は誘発する。

《団体のギルド魔道士》

{U}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

{3}{U}, {T} : カード1枚を引く。

{X}{R}, {T} : あなたがコントロールしていてマナ総量がXでインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を含める。
- 《団体のギルド魔道士》の2つ目の能力は、あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。対象のあるものに限らない。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に（たとえば《苦惱火》のように）それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- 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、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《血鍛冶の戦斧》

{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+2/+0の修整を受ける。

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、血鍛冶の戦斧のコピーであるトークン1つを生成する。

装備{2}

- そのトークンははずれた状態で戦場に出る。
- トークンは、トークンを生成する能力を含めた3つの能力すべてを持っている。

《血の芸術家》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

0/1

血の芸術家やこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、プレイヤー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。

- 《血の芸術家》が1体以上のこれでないクリーチャーと同時に死亡した場合、その能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

《血の暴君、シディシ》

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

伝説のクリーチャー — ナーガ・シャーマン

3/3

血の暴君、シディシが戦場に出るか攻撃するたび、カード3枚を切削する。

1枚以上のクリーチャー・カードがあなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれるたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《血の暴君、シディシ》の最後の能力は、クリーチャー・カードがあなたのライブラリーの一番上からだけでなく、ライブラリーのどこかからあなたの墓地に置かれた時に、いつでも誘発する。
- 《血の暴君、シディシ》の1つ目の能力を含め、複数のカードをライブラリーから墓地に置くよう指示があった場合、すべてのカードは同時に移動される。たとえば、《血の暴君、シディシ》が戦場に出て、あなたがクリーチャー・カード3枚を墓地に置いた場合、《血の暴君、シディシ》の最後の能力は1回誘発し、あなたはゾンビ・トークン1つを戦場に出す。

《超現実的決着》

{4}{W}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。
- 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。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。
 - 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上にあったカウンターは消滅する。
 - これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《超常的耐久力》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

- 《超常的耐久力》の効果は1回のみ機能する。対象としたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡したとしても、それがもう一度戻ることはない。

《調和の中心》

{G}

ワールド・エンチャント

すべてのクリーチャーは速攻を持つ。

- これは特殊タイプ「ワールド」を持つ。2つ以上のパーマネントが特殊タイプ「ワールド」を持っているなら、それらのうち、特殊タイプ「ワールド」を持っていた時間が最も短いもの1つを除いて、それらのすべてオーナーの墓地に置く。これは「ワールド・ルール」と呼ばれる状況起因処理である。1つに定まらない場合、それらのすべてをオーナーの墓地に置く。

《ちらつき鬼火》

{1}{W}{W}

クリーチャー — エレメンタル

3/1

飛行

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

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

《テフェリーの防御》

{2}{W}

インスタント

次のあなたのターンまで、あなたのライフ総量は変化できず、あなたはプロテクション（すべて）を得る。あなたがコントロールしているすべてのパーマネントはフェイズ・アウトする。（フェイズ・アウトしている間は、それらは存在しないかのように扱う。あなたのアンタップ・ステップに、あなたがアンタップをするより先に、それらはフェイズ・インする。）

テフェリーの防御を追放する。

- プレイヤーがプロテクション（すべて）を持つということは、次の3つのことを意味をする。1) そのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。2) オーラを、そのプレイヤーにつけることはできない。3) そのプレイヤーは呪文や能力の対象にならない。
- ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、あなたを対象としない効果は、あなたにカードを捨てさせることがある。それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、クリーチャーはプロテクション（すべて）を持つあなたを攻撃することができる。
- それがあなたを対象とするなら、プロテクション（すべて）を得ることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能な限り適用され、その他の効果も生じる。
- 通常ならあなたがライフを得たり失ったりする呪文や能力は、あなたのライフ総量は変化できない間も、解決される。しかし、ライフを得たりライフを失ったりするという部分には効果がないだけである。
- 普通はプロテクション（すべて）はあなたに与えられるダメージを軽減するが、軽減できないダメージもある。この場合、あなたのライフ総量は変化できないので、そのダメージは、あなたがその点数に等しい点数のライフを失うことを除く他の効果（たとえば、絆魂や感染による効果）を持ち、誘発や効果は、あなたのライフ総量に変化しないとしても、ダメージが与えられたことと見ることができる。
- あなたは、0点以外の点数のライフの支払いを含むコストを支払うことはできない。
- あなたがライフを得ることを含むコスト（たとえば、対戦相手の《激励》の代替コスト）は、支払うことはできない。
- あなたがライフを得ることを何らかの他のイベントに置換する効果は適用されない。なぜなら、あなたがライフを得ることは不可能だからである。あなたがライフを失うことを何らかの他のイベントに置換する効果も同様である。
- 何らかのイベントをあなたがライフを得ることに置換する効果（たとえば、《崇拜の言葉》）やあなたがライフを失うことに置換する効果は適用し、結果として該当するイベントを何もしないことに置換する。
- 何らかの効果があなたのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量と異なるなら、効果のその部分は何もしない。
- 何らかの効果によって、あなたが他のプレイヤーとライフ総量を交換するなら、その交換は起きない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変わらない。

- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的效果（たとえば、《払拭の光》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的效果（たとえば、《悪鬼追い、マシス》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果はフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品はそれぞれそれにつけられた状態のままでフェイズ・インする。
- あなたがコントロールしていてフェイズ・アウトしないパーマネントについていた各オーラや装備品は、そのパーマネントにつけ続けることができる場合、それぞれがそれにつけられた状態のままでフェイズ・インする。そうでないなら、それはつけられていない状態のままでフェイズ・インする。つけられていない状態のままでフェイズ・インするオーラは状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。プレイヤーにつけられたオーラも同様である。
- カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- トークンがフェイズ・アウトしたなら、それはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。
- それがそのパーマネントを対象とするなら、そのパーマネントがフェイズ・アウトすることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 次のターンの開始時に、何らかの理由でああなたのアンタップ・ステップが飛ばされた場合、あなたのフェイズ・アウトしたパーマネントは、あなたが実際に行う次のアンタップ・ステップまでフェイズ・インしないが、あなたはプロテクション（すべて）を持たず、あなたのライフ総量も再び変化することができる。
- あなたの次のアンタップ・ステップの開始時に、あなたのコントロール下でフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターンに攻撃したり{T}のコストを支払ったりできる。
- あなたが他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にそのプレイヤーのコントロール下でフェイズ・インする。あなたの次のアンタップ・ステップになる前にあなたがゲームから除外されたなら、それは、あなたのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

《解き放たれし者、オブ・ニクシリス》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン

4 / 4

飛行、トランプル

対戦相手 1 人が自分のライブラリーから探すたび、そのプレイヤーはクリーチャー 1 体を生け贄に捧げ、10 点のライフを失う。

これでないクリーチャー 1 体が死亡するたび、解き放たれし者、オブ・ニクシリスの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

- 《解き放たれし者、オブ・ニクシリス》の1つ目の誘発型能力は、あなたが対戦相手のライブラリーを探す、あるいは対戦相手が別のプレイヤーのライブラリーを探した場合には誘発しない。
- 1つ目の誘発型能力の解決時に対戦相手がクリーチャーをコントロールしていなかった場合でも、そのプレイヤーは依然として10点のライフを失う。
- 1つ目の誘発型能力は、対戦相手に自分のライブラリーを探させる呪文や能力が解決し終わるまでスタック上には置かれない。特に、その呪文や能力によって他の能力が誘発される場合（たとえば、対戦相手がクリーチャー・カード1枚を探してそれを戦場に出したなど）、これらの能力と《解き放たれし者、オブ・ニクシリス》の誘発型能力は一緒にスタック上に置かれる。アクティブ・プレイヤーは自分の能力をすべて望む順番でスタック上に置き、その後各プレイヤーはターン順で同様に行う。これによりスタック上に置かれた最後の能力が最初に解決され、残りも同様に解決される。

《動じない大ワーム》

{7}{G}{G}{G}

クリーチャー — ワーム

16/16

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

破壊不能

- 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・コストやマナ総量を変えない。
- 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。

《ドラグスコルの肉裂き》

{5}{W}{U}

クリーチャー — スピリット

3/5

飛行、二段攻撃、絆魂

あなたがライフを得るたび、カード1枚を引く。

- 《ドラグスコルの肉裂き》が、ブロックしている、あるいはブロックされているクリーチャーを破壊するのに十分な先制攻撃のダメージを与えた場合、（それが攻撃していて何らかの方法でトランプルを得ないかぎり）通常の戦闘ダメージ・ステップにおいてはダメージを与えない。その能力はその戦闘において、2度目は誘発しない。
- この能力は、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。
- これのコントローラーがコントロールしている、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、《ドラグスコルの肉裂き》の能力はその数だけ誘発する。
- あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが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ダメージを与えた場合、この能力は1回しか誘発しない。そのクリーチャーによって与えられるダメージは、単一のライフを得るイベントである。

《ドラゴンの門》

{5}

アーティファクト

{2}, {T}: あなたは、あなたの手札にある多色のクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 多色のカードとは、マナ・コストに複数の種類の色マナがあるカードである。
- カードを戦場に出すことは任意である。能力が解決する時、あなたはそうしないことを選んでもよい。

《長魚の陰影》

{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+1/+1の修整を受ける。

族霊鎧 (エンチャントしているクリーチャーが破壊されるなら、代わりにそれが負っているすべてのダメージを取り除いてこのオーラを破壊する。)

- 族霊鎧の効果は強制である。エンチャントしているパーマネントが破壊されるなら、代わりにあなたはそれから (それがダメージを負っていれば) すべてのダメージを取り除いて、族霊鎧を持つオーラを破壊しなければならない。
- 族霊鎧の効果は、エンチャントしているパーマネントがどのような理由で破壊されるののに関係なく適用される。致死ダメージを負った場合や、それを「破壊する」と書かれた効果 (たとえば、《化膿》の効果) による場合など、何でもよい。いずれの場合でも、代わりに、そのパーマネントからすべてのダメージを取り除き、オーラを破壊する。
- あなたがコントロールしているパーマネントが族霊鎧を持つオーラ複数によってエンチャントしている場合に、そのエンチャントしているパーマネントが破壊されるなら、代わりに、それらのオーラのうちの1つが破壊されることになるが、これにより破壊されるオーラは1つのみである。破壊されるオーラは、あなたが選ぶ。なぜなら、エンチャントしているパーマネントをコントロールしているのはあなただからである。
- 族霊鎧を持つオーラ1つによってエンチャントしているパーマネントが同時に複数の状況起因処理によって破壊される場合 (たとえば、接死を持つ発生源から、タフネス以上のダメージを与えられた場合) は、族霊鎧1つの効果によってそれらすべてが置換され、そのクリーチャーは救われることになる。
- 呪文や能力 (たとえば、《アクローマの復讐》) によって族霊鎧を持つオーラとそれがエンチャントしているパーマネントが同時に破壊されるなら、族霊鎧の効果は作用し、エンチャントしているパーマネントは破壊されない。代わりに、その呪文や能力はそのオーラを2つの異なる方法で同時に破壊することになるが、その結果はそれを1回破壊することと同じである。
- 族霊鎧の効果は再生ではない。特に、族霊鎧の効果は適用される場合には、エンチャントしているパーマネントはタップ状態にならず、戦闘から取り除かれることもない。効果に、そのエンチャントしているパーマネントが再生できないと書かれている場合 (たとえば、《化膿》の効果の場合) も、族霊鎧の効果は適用されることを妨げない。
- 呪文や能力に「破壊」と書かれていて、それが族霊鎧を持つオーラによってエンチャントしているパーマネントに適用されるなら、代わりにそのオーラを破壊するのはその呪文や能力である。族霊鎧がオーラを破壊するわけではない。族霊鎧は、呪文や能力の効果を変更するのである。また、呪文や能力が、族霊鎧を持つオーラによってエンチャントしているクリーチャーに致死ダメージを与えたなら、そのオーラは致死ダメージに関するゲームのルールによって破壊される。その呪文や能力によって破壊されるわけではない。
- エンチャントしているパーマネントが他の何らかの理由により墓地に置かれるなら、族霊鎧の効果はない。それを生け贄に捧げる場合や、「レジェンド・ルール」が適用される場合、そのタフネスが0以下になる場合などには効果がない。

- 族霊鎧を持つオーラによってエンチャントしているパーマネントが破壊不能を持つなら、致死ダメージやそれを破壊するはずの効果には、単に効果がない。族霊鎧は、何もする必要がないので、何もしない。

《苦花》

{1}{B}

部族・エンチャント — フェアリー

あなたのアップキープの開始時に、あなたは1点のライフを失い、飛行を持つ黒の1/1のフェアリー・ならず者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- この効果は強制である。たとえあなたのライフが1点しかない場合でも、あなたは1点のライフを失う。
- ライフを失うことは支払いではない。あなたのライフが0点でも（その他の効果によってあなたがゲームに敗北しないなら）トークンは生成される。

《ネコルーの女王、ワシトラ》

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

伝説のクリーチャー — 猫・ドラゴン

5/4

飛行、トランプル

ネコルーの女王、ワシトラがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうできないなら、あなたは飛行を持つ黒赤緑の3/3の猫・ドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- クリーチャーに致死ダメージを与えられるのと同時に、その《ネコルーの女王、ワシトラ》がそのコントローラーに戦闘ダメージを与えた場合、そのプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ前にそのクリーチャーは破壊される。

《ハイエナの陰影》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け先制攻撃を持つ。

族霊鎧（エンチャントしているクリーチャーが破壊されるなら、代わりにそれが負っているすべてのダメージを取り除いてこのオーラを破壊する。）

- 族霊鎧の効果は強制である。エンチャントしているパーマネントが破壊されるなら、代わりにあなたはそれから（それがダメージを負っていれば）すべてのダメージを取り除いて、族霊鎧を持つオーラを破壊しなければならない。
- 族霊鎧の効果は、エンチャントしているパーマネントがどのような理由で破壊されるのかに関係なく適用される。致死ダメージを負った場合や、それを「破壊する」と書かれた効果（たとえば、《化膿》の効果）による場合など、何でもよい。いずれの場合でも、代わりに、そのパーマネントからすべてのダメージを取り除き、オーラを破壊する。
- あなたがコントロールしているパーマネントが族霊鎧を持つオーラ複数によってエンチャントしている場合に、そのエンチャントしているパーマネントが破壊されるなら、代わりに、それらのオーラのうちの1つが破壊されることになるが、これにより破壊されるオーラは1つのみである。破壊されるオーラは、あなたが選ぶ。なぜなら、エンチャントしているパーマネントをコントロールしているのはあなただからである。
- 族霊鎧を持つオーラ1つによってエンチャントしているパーマネントが同時に複数の状況起因処理によって破壊される場合（たとえば、接死を持つ発生源から、タフネス以上のダメージを与えられた場合）は、族霊鎧1つの効果によってそれらすべてが置換され、そのクリーチャーは救われることになる。
- 呪文や能力（たとえば、《アクローマの復讐》）によって族霊鎧を持つオーラとそれがエンチャントしているパーマネントが同時に破壊されるなら、族霊鎧の効果が作用し、エンチャントし

ているパーマネントは破壊されない。代わりに、その呪文や能力はそのオーラを2つの異なる方法で同時に破壊することになるが、その結果はそれを1回破壊することと同じである。

- 族霊鎧の効果は再生ではない。特に、族霊鎧の効果適用される場合には、エンチャントしているパーマネントはタップ状態にならず、戦闘から取り除かれることもない。効果に、そのエンチャントしているパーマネントが再生できないと書かれている場合（たとえば、《化膿》の効果の場合）も、族霊鎧の効果適用されることを妨げない。
- 呪文や能力に「破壊」と書かれていて、それが族霊鎧を持つオーラによってエンチャントしているパーマネントに適用されるなら、代わりにそのオーラを破壊するのはその呪文や能力である。族霊鎧がオーラを破壊するわけではない。族霊鎧は、呪文や能力の効果を変更するのである。また、呪文や能力が、族霊鎧を持つオーラによってエンチャントしているクリーチャーに致死ダメージを与えたなら、そのオーラは致死ダメージに関するゲームのルールによって破壊される。その呪文や能力によって破壊されるわけではない。
- エンチャントしているパーマネントが他の何らかの理由により墓地に置かれるなら、族霊鎧の効果はない。それを生け贄に捧げる場合や、「レジェンド・ルール」が適用される場合、そのタフネスが0以下になる場合などには効果がない。
- 族霊鎧を持つオーラによってエンチャントしているパーマネントが破壊不能を持つなら、致死ダメージやそれを破壊するはずの効果には、単に効果がない。族霊鎧は、何もする必要がないので、何もしない。

《ハイドロイド混成体》

{X}{G}{U}

クリーチャー — クラゲ・ハイドラ・ビースト

0/0

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたはXの半分の点数のライフを得て、Xの半分の枚数のカードを引く。それぞれの端数は切り捨てる。

飛行、トランプル

ハイドロイド混成体は、+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《ハイドロイド混成体》の1つ目の能力は、あなたがそれを唱える際に誘発する。その能力は元の呪文自身より先に解決される。それは、《ハイドロイド混成体》が打ち消されたとしても解決される。

《配分の領事、カンパール》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/3

対戦相手1人がクリーチャーでない呪文を唱えるたび、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- 《配分の領事、カンパール》の能力は、それを誘発させた呪文よりも前に解決される。
- クリーチャーでない呪文とは、クリーチャーではないあらゆる呪文のことである。アーティファクト・クリーチャー・呪文はクリーチャーではない呪文ではない。土地は呪文ではない。

《墓場波、ムルドローサ》

{3}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・アバター

6/6

あなたの各ターンに、あなたはあなたの墓地にある土地1つをプレイしてもよく、各パーマネント・タイプのパーマネント呪文それぞれ1つを唱えてもよい。（カード1枚が複数のパーマネント・タイプを持っているなら、それをプレイするに際し、1つを選ぶ。）

- たとえば、アーティファクト・クリーチャー・呪文1つをアーティファクト・呪文として唱え、別のアーティファクト・クリーチャー・呪文をクリーチャー・呪文として唱えることができる。

- あなたの墓地からカードをプレイするには、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。たとえば、あなたは《墓場波、ムルドローサ》を使用して、土地プレイが残っていないときに土地をプレイしたり、あなたの終了ステップ中にプレインズウォーカー・呪文を唱えたりすることはできない。
- これにより呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたが呪文を唱え始めた後は、《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。
- あなたが墓地からカード1枚をプレイして、その後同じターン中に別の《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地から土地か呪文をもう1枚プレイしてもよい。
- 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パーマnent・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。
- カードを墓地からプレイできるという効果が複数あるなら、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。

《白日の下に》

{3}{G}{U}

ソーサリー

収斂 — あなたのライブラリーから、マナ総量がこの呪文を唱えるために支払われたマナの色の種類数以下でありクリーチャーやインスタントやソーサリーであるカード1枚を探し、追放する。その後、ライブラリーを切り直す。あなたはそのカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 追放されたカードを唱えたなら、それは《白日の下に》の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視するが、「この呪文は、戦闘中にのみ唱えられる」のような他の制限は無視しない。
- 「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（たとえば、想起コスト）の支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、その値として0を選ばなければならない。
- これによりインスタントやソーサリーであるカードを唱えたなら、それは通常通りあなたの墓地に置かれる。それは追放領域には戻らない。
- それを唱えなかったなら、それは追放されたままである。
- 呪文を唱えるために支払うことができるマナの色の数は最大5である。無色は色ではない。収斂を持つ呪文のコストによって、支払うことができるマナの色の数が制限されていることがある。
- 呪文や能力によってそれが可能になっているのでないかぎり、支払うマナの色の種類数を増やすという目的で、収斂能力を持つ呪文にマナを追加で支払うことはできない。同様に、呪文や能力によって収斂を持つ呪文を唱えるために必要なマナの点数が減少しているときに、支払うマナの色の種類数を増やすという目的で、そのコストの減少を無視することもできない。
- 収斂能力を持つ呪文を唱えるための代替コストや追加コストがあるなら、これらのコストとして支払われたマナも含める。
- 収斂を持つ呪文を、（何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく唱えることができるなどの理由により）マナを一切支払わずに唱えたなら、それを唱えるために支払われた色の数は0である。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の数がコピーされるわけではない。

《薄暮薔薇、エレンダ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

1/1

絆魂

これでないクリーチャー1体が死亡するたび、薄暮薔薇、エレンダの上に+1/+1カウンター1個を置く。

薄暮薔薇、エレンダが死亡したとき、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は薄暮薔薇、エレンダのパワーに等しい。

- 《薄暮薔薇、エレンダ》がこれでないクリーチャーと同時に死亡したなら、その両方の誘発型能力が誘発する。しかし、《薄暮薔薇、エレンダ》の上に+1/+1カウンターを置くことはできないので、1つ目の能力は何もしない。
- 生成する吸血鬼・トークンの数は、《薄暮薔薇、エレンダ》が戦場にあった最後のときのパワーを用いて決定する。

《はじける破滅》

{R}{W}{B}

インスタント

はじける破滅は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているすべてのクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- プレイヤーがコントロールしているクリーチャーの中に、最大値と同点のパワーを持つクリーチャーが2体以上いる場合、そのプレイヤーはそのうちの1体を選んで生け贄に捧げる。
- 生け贄に捧げることはダメージが与えられたかどうかとは関連していない。そのダメージが軽減や移し替えられた場合でも関係ない。
- 《はじける破滅》はプレイヤーやクリーチャーを対象としない。たとえば、プロテクション（黒）を持つクリーチャーを生け贄に捧げることもできる。
- 多人数戦では、各対戦相手はアクティブ・プレイヤーから始まってターン順に生け贄に捧げるクリーチャーを選び、その後すべてのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。各プレイヤーは、自分の前のプレイヤーが何を生け贄に捧げるかがわかる。

《発掘》

{B}

ソーサリー

あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

- サイクリングは起動型能力である。起動型能力に関係する効果（たとえば、《もみ消し》や《ブライトハースの指輪》など）は、サイクリングにも関係する。呪文に関係する効果（たとえば、《対抗呪文》や《フェアリーの嘲り》）には関係しない。

《波止場の恐喝者》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・海賊

1/2

波止場の恐喝者が戦場に出たとき、宝物・トークンX個を生成する。Xは対戦相手がコントロールしているアーティファクトやエンチャントの総数に等しい。（宝物・トークンは、「{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。）

- 対戦相手がエンチャントでもあるアーティファクトをコントロールしているなら、《波止場の恐喝者》の能力では、そのパーマネントは1回のみ数える。

《花盛りの夏》

{1}{G}

ソーサリー

このターンに、あなたは追加の土地最大3つをプレイしてもよい。

- この呪文はあなたが1ターンの間にプレイできる土地の数を増やす。土地・カードはあなたが通常、土地をプレイするようにプレイされる。

《花を手入れする者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

{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、その色のマナ1点を加える。

- それぞれの色ごと（白、青、黒、赤、緑）に、あなたが該当する色のパーマネントをコントロールしているかどうかを見る。同じパーマネントを複数の色として数えてよい。たとえば、あなたが緑のエンチャントと白黒のクリーチャーをコントロールしている場合、《花を手入れする者》の能力は{W}{B}{G}を生み出す。
- 《花を手入れする者》は特定の色1色につき2マナ以上をマナ・プールに加えない。最大でも、生み出すマナは{W}{U}{B}{R}{G}である。
- あなたが無色のパーマネントをコントロールしていても、《花を手入れする者》があなたのマナ・プールに無色マナを加えることはない。

《バントの魔除け》

{G}{W}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
 - クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーのライブラリーが一番下に置く。
 - インスタント・呪文1つを対象とする。それを打ち消す。
- あなたは、適正な対象を選ぶことができるモードしか選ぶことができない。いずれのモードでも適正な対象を選ぶことができない場合、あなたはその呪文を唱えることはできない。
 - その呪文がスタック上にある間、それは選ばれたモードのテキストのみを持つかのように扱われる。他の2つのモードは、存在しないものとして扱う。これらのモードの対象は選ばない。
 - この呪文がコピーされた場合、そのコピーはコピー元の呪文と同じモードを持つことになる。

《パンハモニコン》

{4}

アーティファクト

アーティファクトやクリーチャー1つが戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 《パンハモニコン》は、パーマネントが戦場に出たときに誘発する、そのパーマネントが持つそれが戦場に出たときに誘発する誘発型能力にも、それ以外の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- 置換効果は《パンハモニコン》の能力の影響を受けない。たとえば、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出るクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 「[このアーティファクトかクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される（《魔力の箒手》の、色を選ぶことなどの）能力には影響しない。
- 戦場に出るパーマネントをあなたがコントロールしている必要はない。誘発型能力を持つパーマネントのみコントロールしていればよい。
- 《パンハモニコン》の効果は誘発型能力をコピーするわけではない。その能力を2回誘発させるのである。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力に

つき個別に選択する。解決時に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。

- あなたが《パンハモニコン》2つをコントロールしているなら、アーティファクト1つかクリーチャー1体が戦場に出ると、能力は3回誘発する。4回ではない。《パンハモニコン》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。
- アーティファクト・クリーチャー（《パンハモニコン》自身も含む）が《パンハモニコン》と同時に戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。その2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。

《パーフォロスの使者》

{3}{R}

クリーチャー・エンチャント — 雄牛

3/3

授与{6}{R}（このカードを授与コストで唱えたなら、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ・呪文である。クリーチャーについていないなら、これは再びクリーチャーになる。）

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

エンチャントしているクリーチャーは+3/+3の修整を受け威迫を持つ。

- スタック上では、授与を持つ呪文はクリーチャー・呪文かオーラ・呪文のいずれかである。それは片方がエンチャント・呪文であっても、それが両方であることは決してない。
- これでないオーラ・呪文と異なり、授与を持つオーラ・呪文はそれを解決する際に対象が不適正になった場合に打ち消されることはない。その代わりに、それをオーラ・呪文にしていた効果が終了し、エンチャント（クリーチャー）を失い、クリーチャー・エンチャント・呪文に戻り、クリーチャー・エンチャントとして解決し、戦場に出る。
- これでないオーラと異なり、授与を持つオーラははずれた時にオーナーの墓地に置かれない。そうではなく、それをオーラにしていた効果が終了し、エンチャント（クリーチャー）を失い、クリーチャー・エンチャントとして戦場に残留する。一番最近のあなたのターンの開始から、たとえオーラであっても引き続きあなたのコントロール下であったなら、はずれた状態になったターンに攻撃（持っているなら{T}能力を起動）することができる。
- 授与を持つパーマネントが、唱えられる以外の方法で戦場に出たなら、それはクリーチャー・エンチャントである。その授与コストを支払ってオーラにすることはできない。
- クリーチャーにつけられるオーラは、そのクリーチャーがタップ状態になってもタップ状態にならない。稀な状況を除き、授与を持つオーラがはずれてクリーチャーになるときにも、それはアンタップ状態のままである。

《光胞子のシャーマン》

{B}{G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

3/1

光胞子のシャーマンが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。あなたはあなたの墓地にある土地・カード1枚をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

- ライブラリーの一番上に置く土地・カードは、墓地に置いたばかりのものでもよい。

《引き裂かれし永劫、エムラクール》

{15}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

15/15

この呪文は打ち消されない。

あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンに続いて追加の1ターンを行う。

飛行、プロテクション（有色の呪文）、滅殺6

引き裂かれし永劫、エムラクールがいずこから墓地に置かれたとき、オーナーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 滅殺能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャーを指定する前に必要な数のパーマネントを選び生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げられたクリーチャーではブロックできない。
- 滅殺を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃し、防御プレイヤーがそのプレインズウォーカーを生け贄に捧げることを選んだ場合、その攻撃クリーチャーは攻撃を続ける。防御プレイヤーはそれをブロックしてもよい。ブロックされなかったなら、何にも戦闘ダメージを与えないだけである。
- 《引き裂かれし永劫、エムラクール》の2つ目の能力は、あなたがそれを唱える際に誘発する。その能力は元の呪文自身よりも先に解決される。それは、その呪文が何らかの理由でスタックから取り除かれたとしても解決される。
- 《引き裂かれし永劫、エムラクール》は、(《マナ吸収》のような) 呪文を打ち消す呪文の対象となり得る。その呪文は解決されるが、その効果のうち《引き裂かれし永劫、エムラクール》を打ち消すという部分は何もしない。その呪文が持つ他の効果は通常通り作用する。
- 「有色の呪文」は「有色のカード」と同義ではない。たとえばクリーチャーは、唱えられるときは呪文であるものの、戦場にあるときは呪文ではないので、《引き裂かれし永劫、エムラクール》をブロックすることができる。また、パーマネントが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力(たとえば、《払拭の光》の能力)は、それを対象にできる。
- 《引き裂かれし永劫、エムラクール》は、有色のオーラ・呪文の対象にはなれないが、有色のオーラを、《引き裂かれし永劫、エムラクール》をエンチャントしている状態で戦場に出すことはできる。

《秘蔵の縫合体》

{1}{U}{B}

クリーチャー — ゾンビ

3/3

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

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

《人質取り》

{2}{U}{B}

クリーチャー — 人間・海賊

2/3

人質取りが戦場に出たとき、クリーチャーやアーティファクトのうちこれでない1つを対象とする。人質取りが戦場を離れるまでそれを追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを唱えてもよく、その呪文を唱えるためにマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

- 《人質取り》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、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置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らないが、あなたはそれを唱えることはできない。

- あなたが追放されたカードを唱え始めた後では、それは新しいオブジェクトとみなされる。たとえ《人質取り》が戦場を離れた場合でも、あなたはその呪文と、その呪文がなるパーマネントをコントロールする。
- そのカードが依然として追放領域にある場合、追放されたカードは《人質取り》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きず、状況起因処理も行わない。
- 多人数戦において、《人質取り》のオーナーがゲームから除外される場合に、それが他のプレイヤーがオーナーであるカードを追放しているならば、その追放されたカードはオーナーのコントロールの下で戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。
- 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、《人質取り》の能力によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネント・カードは追放される。

《火花魔道士の計略》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャー最大2体を対象とする。火花魔道士の計略はそれらにそれぞれ1点のダメージを与える。このターン、それらのクリーチャーではブロックできない。

- 《火花魔道士の計略》が対象2つを取っていて、《火花魔道士の計略》の解決時にそのうちの1つが不適正な対象になっていたなら、残りの適正な対象のみが影響を受ける。その不適正な対象にダメージを与えられることはなく、そのターンにそれでブロックすることもできる。《火花魔道士の計略》の解決時に両方の対象が不適正であったならば、《火花魔道士の計略》は解決されず、その効果は一切発生しない。
- 《火花魔道士の計略》が解決されたならば、そのダメージが軽減されたり移し替えられたりしても、そのターンには依然として、その対象となったクリーチャーではブロックできない。

《火刃の芸術家》

{B}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

速攻

あなたのアップキープの開始時に、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、対戦相手やプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。火刃の芸術家はそれに2点のダメージを与える。

- 《火刃の芸術家》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、この再帰誘発型能力が誘発し、あなたは対象としてダメージを与える対戦相手かプレインズウォーカーを選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、プレイヤーは、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げた後、ダメージが与えられる前というタイミングで、処理を行うことができる。

《ピーマの改革派、リシュカー》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

ピーマの改革派、リシュカーが戦場に出たとき、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。

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すべてのクリーチャーは「{T} : {G}を加える。」を持つ。

- 《ピーマの改革派、リシュカー》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。
- 同じクリーチャーを2回対象として、それの上に+1/+1カウンター2個を置くということはいできない。

- あなたがコントロールしている各クリーチャーは、それの上にならかの種類のカウンターが置かれているかぎり、《ピーマの改革派、リシュカー》によるマナ能力を持つ。この効果は+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーに限らない。

《ファイアソングとサンスピーカー》

{4}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ミノタウルス・クレリック

4/6

あなたがコントロールしていて赤でありインスタントやソーサリーであるすべての呪文は絆魂を持つ。

白でありインスタントやソーサリーである呪文によりあなたがライフを得るたび、クリーチャーやプレイヤーのうち1つを対象とする。ファイアソングとサンスピーカーはそれに3点のダメージを与える。

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つ発生源があなたにダメージを与える場合、あなたは同時にその量のライフを得て失う。あなたのライフ総量は変わらない。
- 《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力はプレインズウォーカーを対象にできない。
- 呪文によりあなたがライフを得るとは、その呪文のコストや効果によってあなたがライフを得ることを指示されるか、呪文のコストや効果が置換効果によって変更されて変更後のイベントがあなたがライフを得ることを含んでいたことである。呪文のコストや効果によって、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ発生源にダメージを与えるように指示があった場合も、その呪文によりライフを得ることになる。
- 白でありインスタントかソーサリーである呪文であれば、あなたがコントロールしていないものによってあなたがライフを得た場合も、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は誘発する。
- 「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る。《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は1回のみ誘発する。
- 白でありインスタントかソーサリーである呪文の誘発型能力やカードによりあなたがライフを得た場合（たとえば、《新たな信仰》をサイクリングしたときの誘発型能力によって得た場合）には、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は誘発しない。
- あなたがコントロールしている赤白の呪文1つが「与える」という言葉を1回のみ用いて複数のものにダメージを与えた場合、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は1回のみ誘発する。同様に、赤白の呪文の効果により、1つのものにダメージを与えた後で、「与える」という言葉をもう1つ使って別のダメージを与えた場合は、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は2回誘発する。それ以上の回数についても同様である。
- あなたがコントロールしている赤白の呪文がダメージを与え、あなたにライフを得るよう指示する場合には、《ファイアソングとサンスピーカー》の最後の能力は2回誘発する。

《ファイレクシアの暴政》

{U}{B}{R}

エンチャント

プレイヤー1人がカード1枚を引くたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、そのプレイヤーは2点のライフを失う。

- プレイヤー1人がカードを複数枚引くように指示されたなら、そのプレイヤーは《ファイレクシアの暴政》の誘発型能力のために何回支払うかを定める前に、その枚数分のカードをすべて引く。

《風雲艦隊の紅蓮術士》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・海賊・ウィザード

3/2

強襲 — 風雲艦隊の紅蓮術士が戦場に出たとき、このターンにあなたが攻撃していた場合、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。風雲艦隊の紅蓮術士はそれに2点のダメージを与える。

- 強襲能力は、あなたがクリーチャーで攻撃していたかどうかのみを見る。あなたが何体のクリーチャーで攻撃したかや、それらのクリーチャーがどの対戦相手や、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃したかは関係ない。
- 強襲能力は、ターンの残りの間、あなたがこのターンにクリーチャーで攻撃していたかどうかを評価する。それらのクリーチャーが戦場にある必要はない。同様に、それが攻撃したプレイヤーやプレインズウォーカーがゲームもしくは戦場に残っている必要もない。

《不屈の随員》

{1}{G}{W}

クリーチャー — サイ・兵士

3/3

不屈の随員を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは破壊不能を得る。

- 《不屈の随員》の能力が解決した後、その影響を受けるクリーチャー群が確定される。能力の解決が終わった後に戦場に出たクリーチャーには影響を及ぼさない。
- クリーチャーがあなたのコントロールを離れた場合でも、それは破壊不能を持ったままである。
- 致死ダメージや「破壊する」と書かれている効果によって破壊不能を持つクリーチャーが墓地に置かれることはない。ただし、いくつかの理由から破壊不能を持つクリーチャーが墓地に置かれることがある。よくある理由として、それが生け贄に捧げられた場合や、それが伝説であり、かつ同じプレイヤーによって同名の他の伝説のクリーチャーとともにコントロールされている場合、もしくはそのタフネスが0以下になった場合である。

《節くれ背のサイ》

{2}{G}{G}

クリーチャー — サイ

4/4

トランプル

あなたが節くれ背のサイを対象とする呪文を唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《節くれ背のサイ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《節くれ背のサイ》の最後の能力は、複数の対象を持つ呪文を唱えたときにも、その対象の中の少なくとも1つが《節くれ背のサイ》であるかぎり誘発する。《節くれ背のサイ》を複数回対象とする呪文を唱えたとしても、この能力は複数回誘発しない。

《不死の援護者、ヤヘンニ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 霊基体・吸血鬼

2/2

速攻

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、不死の援護者、ヤヘンニの上に+1/+1カウンター1個を置く。

これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、不死の援護者、ヤヘンニは破壊不能を得る。

- 《不死の援護者、ヤヘンニ》と対戦相手がコントロールしているクリーチャーが（両者が格闘を行った、ともに戦闘した、などの理由により）同時に死亡したなら、《不死の援護者、ヤヘンニ》はそれの誘発型能力の解決時には戦場にはない。それの上に+1/+1カウンターが置かれて命が助かることはない。

《双つ身の炎》

{1}{R}

ソーサリー

奮励 — この呪文を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき{2}{R}多くなる。

あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを対象とする。それら1体につき、速攻を持つこと以外そのコピーであるトークン1つを生成する。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。

- 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が、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、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マナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《クローン》である場合）は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーがトークンである場合、《双つ身の炎》によって生成されたトークンはそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態です」能力も機能する。
- トークンは戦場に出る際にお互いを見る。それらのいずれかがクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する誘発型能力を持っている場合、お互いに誘発し合う。
- これでないクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、このトークンのコピーとして戦場に出た場合、そのクリーチャーは速攻を持つが、あなたはそれを追放しない。ただし、《双つ身の炎》が（《倍増の季節》がもたらすような）置換効果によって単体のクリーチャーをコピーしたトークンを複数生み出す場合、あなたはそれらをすべて追放する。
- 奮励の能力を持つ各呪文を唱える際に、あなたはその対象をいくつにするかを選び、またそれらの対象は何なのかも選ぶ。対象を取らずに呪文を唱えることも可能ではあるが、普通は意味がない。奮励の呪文1つについて同じ対象を2回以上選ぶことはできない。
- 奮励呪文のマナ・コストとマナ総量は対象の数によって変化することはない。奮励能力はあなたが支払った分だけ影響する。
- 呪文の解決時に呪文の対象がすべて不適正になっていた場合、それは解決されず、その効果は一切発生しない。呪文の解決時点でその対象が1つでも適正であった場合、呪文は解決され、その適正な対象のみに影響する。それは不適正な対象には一切影響しない。
- そのような呪文がコピーされ、そのコピーした呪文の効果がプレイヤーにそのコピーに新たな対象を選択することを可能にする場合、その対象の数を変更することはできない。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部または全部を変更しても良いし、しなくても良い。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- 呪文や能力があなたにそのマナ・コストを支払うことなく奮励呪文を唱えることを可能にした場合、2つ目以降の対象については追加コストを支払う必要がある。

《古きクロウサの力》

{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。あなたがこの呪文をあなたのメイン・フェイズに唱えたなら、代わりに、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+4/+4の修整を受ける。

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

《武勇の選定師》

{5}{W}

クリーチャー — 天使

3/5

飛行

クリーチャー1体が攻撃するたび、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたとき、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《武勇の選定師》の誘発型能力はどのクリーチャーがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しても誘発する。
- あなたが{3}を支払うことを選んだなら、2つ目の誘発型能力が誘発する。プレイヤーは+1/+1カウンターがそのクリーチャーの上に置かれる前に、その再帰誘発型能力に対応できる。
- あなたは{3}を2回以上支払って、攻撃クリーチャーの上に2個以上の+1/+1カウンターを置くようなことはできない。

《変容する炎、アルジュン》

{4}{U}{R}

伝説のクリーチャー — スフィンクス・ウィザード

5/5

飛行

あなたが呪文を唱えるたび、あなたの手札にあるすべてのカードをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置き、その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

- 《変容する炎、アルジュン》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。
- 《変容する炎、アルジュン》の能力が誘発したあとで、プレイヤーはインスタントを唱えたり起動型能力を起動したりできる。「それに対応して」あなたがインスタント・呪文を唱えるたびに、《変容する炎、アルジュン》の能力が再度誘発する。

《包囲の塔、ドラン》

{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク・シャーマン

0/5

各クリーチャーは、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。

- 《包囲の塔、ドラン》の能力は、たとえば、2/3のクリーチャーが2点ではなく3点のダメージを割り振ることを意味する。
- 《包囲の塔、ドラン》の能力は、実際にクリーチャーのパワーを変更するわけではない。そのクリーチャーが割り振る戦闘ダメージの値を変えるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。
- この効果は強制で、すべてのクリーチャーに影響を及ぼす。

《墓所這い》

{B}

クリーチャー — ゾンビ

2/1

墓所這いではブロックできない。

あなたは、あなたがゾンビをコントロールしているかぎり、あなたの墓地にある墓所這いを唱えてもよい。

- 《墓所這い》の能力によって、それを唱えられるタイミングが変わることはない。

- 《墓所這い》が唱えられてスタック上に置かれた後で、あなたがこれでないゾンビのコントロールを失っても関係ない。

《墓刃の匪賊》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・戦士

1/4

接死

墓刃の匪賊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい点数のライフを失う。

- 能力の解決時にあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数を数えて、失われるライフの点数を決める。それには、あなたがオーナーであって戦闘中に死亡した他のクリーチャーや《墓刃の匪賊》自体も含まれる。

《待ち伏せ》

{2}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+0の修整を受ける。前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《待ち伏せ》が解決する前にあなたがコントロールしているクリーチャーが戦場を離れた場合、《待ち伏せ》の効果はなくなり、ダメージも与えない。対戦相手がコントロールしているクリーチャーが代わりに戦場を離れた場合、あなたがコントロールしているクリーチャーは、ダメージを与えないものの+1/+0の修整を受ける。

《mana吸収》

{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。次のあなたのメイン・フェイズの開始時に、その呪文のmana総量に等しい点数の{C}を加える。

- 《mana吸収》の解決時までに対象とした呪文が不適正な対象になっていたなら、《mana吸収》は解決されず、あなたの次のメイン・フェイズの開始時に、あなたはmanaを加えない。対象は適正だが打ち消されなかった（たとえば、何らかの効果により、その呪文が打ち消されない）なら、あなたはmanaを加える。
- 《mana吸収》の遅延誘発型能力は、普通はあなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に誘発する。しかし、あなたが《mana吸収》をあなたの戦闘前メイン・フェイズ中かあなたの戦闘フェイズ中に唱えたなら、その遅延誘発型能力はそのターンの戦闘後メイン・フェイズの開始時に誘発することになる。

《道の探求者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・戦士

2/2

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

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、道の探求者は絆魂を得る。

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。
- クリーチャーでない呪文を唱えることで、果敢と《道の探求者》の他の能力の両方が誘発する。あなたはそれらの能力を望む順番でスタック上に置くことができる。スタックに最後に置かれた能力が最初に解決される。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：果敢」の項も参照すること。

《緑の太陽の頂点》

{X}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから、mana総量がX以下である緑のクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。緑の太陽の頂点をオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 《緑の太陽の頂点》が打ち消されたなら、その効果は一切生じない。特に、そのカードは、オーナーのライブラリーに加えて切り直すのではなく、オーナーの墓地に置かれる。
- あなたがオーナーである《緑の太陽の頂点》をあなたが唱えたなら、大抵は、あなたはあなたのライブラリーを2回切り直すことになる。実際には1回切り直せば十分だが、ライブラリーを切り直すことを見るような効果（たとえば、《心因検査器》のようなもの）は、あなたが2回切り直したと見ることになる。
- あなたがオーナーである《緑の太陽の頂点》を（たとえば、《知識槽》の効果により）対戦相手が唱えたなら、その対戦相手は自分のライブラリーから適切なクリーチャー・カードを探し、その後そのライブラリーを切り直す。その後、その対戦相手が《緑の太陽の頂点》をあなたのライブラリーに加えて切り直す。この場合、あなたはいずれのライブラリーも切り直さない。

《霧炎の達人》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・モンク

3/3

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

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

- クリーチャーでない呪文を唱えることで、果敢と《霧炎の達人》のもう1つの能力の両方が誘発する。あなたはそれらの能力を望む順番でスタック上に置くことができる。スタックに最後に置かれた能力が最初に解決される。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：果敢」の項も参照すること。

《迎え火のしもべ》

{2}{R/W}{R/W}{R/W}

クリーチャー — スピリット・ホラー

2/4

あなたがコントロールしていてこれでないすべての赤のクリーチャーは+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白のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたが赤の呪文を唱えるたび、プレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。迎え火のしもべはそれに3点のダメージを与える。

あなたが白の呪文を唱えるたび、あなたは3点のライフを得る。

- 最初の2つの能力は別個であり、累積する。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列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。

《無限に廻るもの、ウラモグ》

{11}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

10/10

あなたがこの呪文を唱えたとき、パーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

破壊不能

滅殺4（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネント4つを生け贄に捧げる。）

無限に廻るもの、ウラムグがいずこかから墓地に置かれたとき、オーナーは自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。

- 《無限に廻るもの、ウラムグ》の能力は、あなたがそれを唱えるときに誘発する。その能力は元の呪文自身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。
- 滅殺能力は、攻撃クリーチャー指定ステップ中に誘発し解決される。防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャーを指定する前に必要な数のパーマネントを選び生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げられたクリーチャーではブロックできない。
- 滅殺を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃したなら、防御プレイヤーがそのプレインズウォーカーを生け贄に捧げることを選んだとしても、その攻撃クリーチャーは攻撃を続ける。防御プレイヤーはそれをブロックしてもよい。ブロックされなかったなら、何にも戦闘ダメージを与えないだけである。
- 致死ダメージや「破壊する」と書かれている効果によって破壊不能を持つクリーチャーが墓地に置かれることはない。ただし、いくつかの理由から破壊不能を持つクリーチャーが墓地に置かれることがある。よくある理由として、それが生け贄に捧げられた場合や、それが伝説であり、かつ同じプレイヤーによって同名の他の伝説のクリーチャーとともにコントロールされている場合、もしくはそのタフネスが0以下になった場合である。

《無限のエルシャ》

{2}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ジン・モンク

3/3

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

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるクリーチャーでない呪文を唱えてもよい。この方法で呪文を唱えるなら、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 《無限のエルシャ》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のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。これは、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたが次のカードを見られないことを意味する。
- あなたは、ライブラリーの一番上から唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。代替コストを支払ってもよい。
- 「一般注釈」の章の「再録キーワード能力：果敢」の項も参照すること。

《無慈悲なる者ケアヴェク》

{5}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

5/4

対戦相手が呪文を唱えるたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。無慈悲なる者ケアヴェクはそれに、その呪文のマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

- プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 代替コストや追加コスト、コストの減少は呪文のマナ総量を変化させない。依然として、マナ総量はそのマナ・コストに基づく。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のマナ総量を決定する。

《ムル・ダヤの巫女》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

2/2

あなたの各ターンに、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開したままプレイする。

あなたはあなたのライブラリーの一番上にある土地をプレイしてもよい。

- 1体以上の《ムル・ダヤの巫女》をコントロールしている場合、それらの1つ目の能力の効果は累積する。たとえば、あなたが2体をコントロールしている場合、あなたのターンに土地3つをプレイできる。
- 《ムル・ダヤの巫女》は、あなたがライブラリーの一番上にある土地・カードをプレイできるタイミングを変えない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみである。そのようにして土地をプレイすることは、そのターンの土地のプレイとして数える。
- あなたがそのターンの1つ目の土地をライブラリーの一番上からプレイし、一番上の新たなカードが別の土地・カードであった場合、あなたはそれをプレイしてもよい。

《目覚ましヒバリ》

{4}{W}

クリーチャー — エレメンタル

4/3

飛行

目覚ましヒバリが戦場を離れたとき、あなたの墓地にありパワーが2以下であるクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。それらを戦場に戻す。

想起{5¥}{W}（あなたはこの呪文を、これの想起コストで唱えてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、これを生け贄に捧げる。）

- 《目覚ましヒバリ》の能力は、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードのうち0体、1体、2体を対象にできる。各対象はそれぞれパワーが2以下である必要がある。

《闇からの摘出》

{3}{U}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれカード2枚を切削する。その後、あなたは墓地にあるクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

- 《闇からの摘出》はクリーチャー・カードを対象としていない。あなたは、それが解決する際に、どのカードを戦場に出すのかを選ぶ。《闇からの摘出》によって墓地に置かれたカードを含めて、その時点で墓地にあるすべてのクリーチャー・カードから選ぶことができる。その時点で墓地にクリーチャー・カードがなければ、《闇からの摘出》の解決はそのまま終わる。

《闇住まいの神託者》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

{1}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《闇住まいの神託者》によって、追放したカードを唱えられるタイミングは変わらない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、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、土地プレイが残っているときのみである。

- 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを2回以上プレイすることはできない。
- 追放したカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。
- 《闇住まいの神託者》の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてよい。

《闇の末裔》

{5}{B}{B}{B}

クリーチャー — アバター

6/6

トランプル

闇の末裔がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。あなたはそれを、あなたのコントロール下で戦場に出してもよい。サイクリング{3}（{3}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- 《闇の末裔》がプレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時にブロック・クリーチャーが致死ダメージを受けた場合、そのブロック・クリーチャーはこの誘発型能力の対象を選ぶとき、そのオーナーの墓地にある。
- サイクリングは起動型能力である。起動型能力に関する効果（たとえば、《もみ消し》や《ブライトハースの指輪》など）は、サイクリングにも関係する。呪文に関する効果（たとえば、《対抗呪文》や《フェアリーの嘲り》）には関係しない。

《誘導路》

{G}{U}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーにあるすべてのカードを公開する。対戦相手1人は、その中からクリーチャー・カード1枚と土地・カード1枚とクリーチャーでも土地でもないカード1枚を選ぶ。あなたはそれらの選ばれたカードをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが指定されたカード・タイプのカードを持っていない場合、それらのタイプについては無視して、対戦相手はあなたが持っているタイプのカードのみを選択する。
- そう、あなたの対戦相手はあなたのライブラリーの中にあるすべてのカードを見るのだ。

《幽霊の酋長、カラドール》

{5}{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ケンタウルス・スピリット

3/4

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。

あなたの各ターンに、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・呪文1つを唱えてもよい。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば、統率者税によるもの）を加え、その後コストの減少（たとえば、《幽霊の酋長、カラドール》によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 墓地から唱える呪文の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。
- 呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたが呪文を唱え始めた後で、《幽霊の酋長、カラドール》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。通常通りそれを唱え終わることができる。
- カードを墓地からプレイできるという効果が複数ある場合は、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。
- あなたがあなたの墓地からクリーチャー・呪文1つを唱え、その後同じターン中に別の《幽霊の酋長、カラドール》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンにあなたの墓地からクリーチャー・呪文をもう1つ唱えることができる。

- 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クリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。

《夢固めのシャーマン》

{5}{R}

クリーチャー・エンチャント — ミノタウルス・シャーマン

5/4

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは{2}{R}を支払い、土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、土地でないパーマネント・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《夢固めのシャーマン》の誘発型能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げることができる。
- 《夢固めのシャーマン》の能力の解決中に、{2}{R}を2回以上支払ったりパーマネントを複数生け贄に捧げたりすることはできない。
- {2}{R}を支払うが土地でないパーマネント生け贄に捧げないということとはできない。その逆もできない。このコストは、すべて支払うかまったく支払わないか、どちらかでなければならぬ。
- あなたのライブラリーに土地でないカードが残っていなかったなら、あなたは単にライブラリーを無作為化してプレイを続ける。

《夢見るものインテット》

{3}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

6/6

飛行

夢見るものインテットがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは{2}{U}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きに追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを見てもよい。夢見るものインテットが戦場に残り続けているかぎり、あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 《夢見る者インテット》が戦場を離れた後でも、これにより追放されたカードが追放されたままであるなら、あなたはそれを見ることができる。それがプレイできない場合でも関係ない。
- これによりカードをプレイした後、それは追放領域を離れる。そのカードを再び唱えることはできない。

《溶岩崩れ》

{X}{B}{R}{G}

ソーサリー

プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。溶岩崩れは、それと、そのプレイヤーやそのプレインズウォーカーのコントローラーがコントロールしている各クリーチャーに、それぞれX点のダメージを与える。

- 《溶岩崩れ》の最後の能力の解決時まで、対象としたプレイヤーやプレインズウォーカーが不適正な対象になっていたなら、《溶岩崩れ》は解決されない。ダメージは何にも与えられない。
- 《溶岩崩れ》はクリーチャーを一切対象にしていないので、被覆や呪禁を持つクリーチャーにもダメージを与える。しかしながら、適切なプロテクション能力を持つクリーチャーに与えられるダメージは軽減される。

《溶岩コイル》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。溶岩コイルはそれに4点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《溶岩コイル》の置換効果は、対象としたクリーチャーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。その効果は《溶岩コイル》が対象としたクリーチャーに（たとえば、軽減効果によって）ダメージを与えなかったとしても適用される。

《予言により》

{2}{U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、予言によりの上に時間カウンター1個を置く。

毎ターン1回、あなたはマナ総量がX以下である呪文1つを、そのマナ・コストではなく{0}を支払って唱えてもよい。Xは予言によりの上にある時間カウンターの数に等しい。

- {0}マナの代替コストでカードを唱えるなら、他の代替コスト（たとえば、想起コスト）で支払うことを選択できない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、（たとえば《苦しめる声》にあるような）唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ総量は、その右上に記載されたマナ・シンボルのみによって決まる。マナ総量は、マナ・コストの色を無視した総点数に等しい。たとえば、マナ・コストが{1}{U}{U}の場合は、そのカードのマナ総量は3である。適用することができる代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少はすべて無視する。マナ・コストを持たないカードのマナ総量は0である。
- カードにマナ・コストが存在しない場合、そのマナ総量は0である。あなたはそれを《予言により》の代替コストによって唱えることができる。
- これによりあなたが唱えた呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。
- あなたが複数の《予言により》をコントロールしているなら、それらそれぞれにつき1つの呪文を{0}マナを支払うことで唱えてもよい。

《よろめきショック》

{2}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。よろめきショックはそれに2点のダメージを与える。

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

- あなたが自分の手札から唱えた反復を持つ呪文が何らかの理由（《取り消し》などの呪文で打ち消されたり、対象がすべて不適正となっていた場合など）により解決しない場合、反復の効果は起こらない。その呪文は単にオーナーの墓地に置かれる。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。
- あなたが反復を持つ呪文を手札以外のいずれかの領域から（《過去の罪》によって墓地から、続唱によってライブラリーから、《センの三つ子》によってあなたの対戦相手の手札から、など）唱えた場合、反復の効果は起こらない。それをあなたの手札から唱えたなら、そのマナ・コストを支払ったかどうかにかかわらず、反復は作用する（たとえば、《大渦の大天使》によりあなたの手札から唱えた場合）。
- （《虚空の力線》などによって生成された）置換効果によって、あなたの手札から唱えた反復を持つ呪文がその解決の際にあなたの墓地以外の領域に置かれる場合、あなたは反復を適用するか、もしくは他の効果を適用するかをその呪文の解決の際に選ぶことができる。

- 反復は呪文のコピーには影響しない。それらはあなたの手札から唱えられていないからである。
- あなたが反復を持つ呪文を手札から唱えたなら、それはあなたの墓地に置かれない。その代わり、それはスタックから直接、追放される。プレイヤーの墓地にカードが置かれることを見る効果は何もしない。
- あなたのアップキープの開始時に、反復の効果によって生成されたすべての遅延誘発型能力が誘発する。あなたはそれらの順番を望むように決めてよい。これによりカードを唱えようとする場合、あなたはそれを遅延誘発型能力の解決の一部として唱える。(唱えるカードがソーサリーである場合も) カード・タイプに基づくタイミングの制限は適用されない。その他(《法の定め》によるものなど)の制限は受ける。
- あなたがこれにより追放されたカードを唱えられない場合や、唱えないことを選んだ場合、遅延誘発型能力の解決時に何も起こらない。残りのゲームの間、そのカードは追放されたままになり、あなたが再びそのカードを唱える機会を得ることはない。(《もみ消し》などにより)この能力が打ち消された場合も同様である。
- これにより追放されたカードをあなたが唱えた場合、それは解決する時や解決に失敗した時や打ち消された時に墓地に置かれる。それが再び追放領域に戻ることはない。

《欄干のスパイ》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2/3

飛行

欄干のスパイが戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、土地・カードが公開されるまで自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していき、その後、それらの公開されたカードを自分の墓地に置く。

- 対象となるプレイヤーのライブラリーに土地がない場合、そのライブラリーのすべてのカードは公開され、そのプレイヤーの墓地に置かれる。

《リッチの女王、ヴァリーナ》

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

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4/4

あなたが1体以上のゾンビで攻撃するたび、その数に等しい枚数のカードを引き、その後、それに等しい枚数のカードを捨てる。あなたはそれに等しい点数のライフを得る。

{2}, あなたの墓地からカード2枚を追放する：黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。

- 《リッチの女王、ヴァリーナ》の1つ目の能力はあなたが攻撃すると指定したゾンビの数を数える。それらのゾンビの中に、この誘発型能力の解決以前に戦闘から離れたものがあっても関係ない。
- あなたが捨てるカードの枚数と、あなたが得るライフの点数は、どちらもあなたが攻撃すると指定したゾンビの数に等しい。何らかの理由であなたがそれと異なる枚数のカードを引いたとしても関係ない。

《龍王シルムガル》

{4}{U}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

3/5

飛行、接死

龍王シルムガルが戦場に出たとき、クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。あなたが龍王シルムガルをコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。

- 《龍王シルムガル》が戦場を離れた場合、あなたはもはやそれをコントロールしていないため、そのコントロール変更効果は終了する。
- その能力が解決される前に《龍王シルムガル》があなたのコントロール下でなくなった場合、あなたはいずれのクリーチャーやプレインズウォーカーのコントロールも得ることはない。
- 他のプレイヤーが《龍王シルムガル》のコントロールを得た場合、そのコントロール変更効果は終了する。《龍王シルムガル》のコントロールを取り戻しても、クリーチャーやプレインズウォーカーのコントロールを再び得ることはない。

《流血の鑑定人》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1 / 1

クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：流血の鑑定人の上に +1 / +1 カウンター 1 個を置く。

- 《流血の鑑定人》の能力のコストを支払うために、これ自身を生け贄に捧げてよい。この場合は、能力の解決時に何も起きない。

《リリアナの精鋭》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ

1 / 1

リリアナの精鋭はあなたの墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚につき +1 / +1 の修整を受ける。

- この能力は、《リリアナの精鋭》が戦場にある間にのみ適用される。

《リーヴの空騎士》

{1}{W}{U}

クリーチャー — 人間・騎士

3 / 1

飛行

リーヴの空騎士が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント 1 つを対象とする。それを留置する。(次のあなたのターンまで、その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 (:) を含むものであり、「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。留置されたパーマネントの起動型能力は、マナ能力も含め、誰も起動できない。
- 留置されたパーマネントの常在型能力は適用される。留置されたパーマネントの誘発型能力も誘発する。
- クリーチャーが攻撃やブロックをしているときに留置された場合、そのクリーチャーは戦闘から取り除かれない。それはアタックやブロックをし続ける。
- そのパーマネントが留置されたときにパーマネントの起動型能力がスタック上に置かれているなら、その能力は影響を受けない。
- クリーチャーでないパーマネントが留置され、その後でクリーチャーになった場合、それでは攻撃もブロックもできない。
- プレイヤーが多人数戦のゲームから離れたときに、そのプレイヤーの次のターンまたはそのターンの特定の時点まで続く継続的效果は、そのターンが通常始まる時点まで続く。その種の効果は、ただちに消滅するわけでも永続するわけでもない。

《ルクサの恵み》

{2}{G}{U}

エンチャント

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、ルクサの恵みの上からすべての洪水カウンターを取り除く。これによりカウンターが 1 個も取り除かれなかったなら、ルクサの恵みの上に洪水カウンター 1 個を置き、カード 1 枚を引く。これによりカウンターが取り除かれたなら、{C}{G}{U}を加える。

- 何らかの理由で《ルクサの恵み》の上に複数の洪水カウンターが置いてある場合、それらをすべて取り除くときに、あなたが得られるのは{C}{G}{U}のみである。
- 《ルクサの恵み》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れる場合、それが戦場を離れる前に洪水カウンターが置いてあったとしても、そのカウンターを取り除くことはできない。能力の解決時にカウンターを置くことはできないが、カード1枚を引くことはできる。

《流刑への道》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

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

《靈氣撃ち》

{5}{U}

クリーチャー — エレメンタル

4 / 4

靈氣撃ちが戦場に出たとき、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。

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

- あなたがこのカードを想起コストで唱えた場合、生け贄に捧げる誘発型能力と、通常の戦場に出たときに誘発する能力を好きな順番でスタック上に置いてよい。最後にスタックに置かれた方が、最初に解決される。
- 《靈氣撃ち》はそれ自身の能力の対象になれる。それが唯一の、戦場にあって土地でないパーマネントであった場合は、その能力はそれを対象としなくてはならない。

《靈氣の薬瓶》

{1}

アーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、あなたは靈氣の薬瓶の上に蓄積カウンター1個を置いてよい。

{T}：あなたはあなたの手札にあり、mana総量が靈氣の薬瓶の上にある蓄積カウンターの個数に等しいクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《靈氣の薬瓶》が、その二つ目の能力がスタック上にある間に戦場を離れた場合、手札から戦場に出すクリーチャーを決定するために、最後の時点で置かれていた蓄積カウンターの個数を用いる。
- プレイヤーの手札にあるカードのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

《靈氣魔道士の接触》

{2}{W}{U}

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。あなたはそこからクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。それは「あなたの終了ステップの開始時に、このクリーチャーをオーナーの手札に戻す。」を得る。その後、これにより公開された残りのカードをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- あなたがクリーチャー・カードを公開しなかったか、公開したクリーチャー・カードを戦場に出さないことを選んだ場合、公開したカードはすべてあなたのライブラリーの一番下に置く。
- 次のあなたの終了ステップより前に、あなたが戦場に出したクリーチャーが戦場を離れたなら、あなたの次の終了ステップの開始時にそれはあなたの手札に戻らない。
- これによりあなたの終了ステップ中にクリーチャーを戦場に出したなら、あなたの次の終了ステップまでそれはあなたの手札に戻らない。
- 何らかの効果によりそのクリーチャーのコピーであるトークンが生成されたか、これでないオブジェクトがそのクリーチャーのコピーになった場合、そのクリーチャーが得る誘発型能力はコピーされない。

《レオニンの裁き人》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・クレリック

2/2

プレイヤーはライブラリーから探せない。どのプレイヤーも{2}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、そのプレイヤーはこの効果は無視する。

- 効果に「あなたはあなたのライブラリーから～を探してもよい。そうしたなら～あなたのライブラリーを切り直す。」や「あなたは『あなたのライブラリーから～を探し～その後あなたのライブラリーを切り直す。』を選んでよい。」のように記載されていたなら、あなたはライブラリーからカードを探すことを選べないので、ライブラリーを切り直すこともない。
- 効果に「あなたのライブラリーから～を探し～その後あなたのライブラリーを切り直す。」と記載されていたなら、あなたはライブラリーからカードを探すことはできないが、自分のライブラリーを切り直す。
- あなたにライブラリーの一番上からカードを公開したり見たりするよう指示する効果は、依然として機能する。影響を受けるのは「探す」という言葉を用いる効果のみである。
- {2}を支払っていないプレイヤーは探すことができないので、彼らはライブラリーの中のいかなるカードも見つけることができない。この効果はすべてのプレイヤーとすべてのライブラリーに適用される。呪文や効果が、探したり見つけたりすることと関係していない別の部分がある場合、それらは通常通りに機能する。
- 《レオニンの裁き人》の効果は無視するために{2}を支払うことは特別な処理である。プレイヤーはいつでも自分が優先権を持っている時に、この特別な処理を行うことができる。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。
- {2}を支払うことは、ライブラリーを手にとってそれから探すことを許可するわけではない。そのターンの間、単に《レオニンの裁き人》の効果は無視することができるだけである。そのようなプレイヤーはこれでない呪文や効果がそうする様に指示した場合にのみ、ライブラリーを探すことができる。
- プレイヤーが{2}を支払った場合、それにより、そのターンの間《レオニンの裁き人》の効果は無視することができるのはそのプレイヤーのみである。他のプレイヤーは依然としてその効果の影響を受ける。
- {2}を支払ったプレイヤーは、そのターンにそうするように指示されたときに自分のライブラリーだけではなく、好きなライブラリーを探すことができる。
- プレイヤーが{2}を支払った後では、そのプレイヤーはそのターンに、そうするように指示されれば何回でもライブラリーを探してよい。
- 戦場に複数の《レオニンの裁き人》が存在する場合、プレイヤーはそのターンにライブラリーを探すためには、それぞれの《レオニンの裁き人》につき{2}を支払わなければならない。

《歴戦の紅蓮術士》

{1}{R}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

歴戦の紅蓮術士が戦場に出たとき、カード2枚を捨て、その後、カード2枚を引く。これにより捨てられて土地でないカード1枚につき、赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成

する。

{3}{R}{R}, あなたの墓地から歴戦の紅蓮術士を追放する：赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを2体生成する。

- 《歴戦の紅蓮術士》の1つ目の能力の解決時に、あなたの手札にカードが1枚以下しかなければ、あなたは手札を捨て、その後捨てたカードの枚数とは関係なくカード2枚を引く。

《練達の生術師》

{2}{G}{U}

クリーチャー — エルフ・ウィザード

2/4

あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャーはそれぞれ、他のタイプに加えてミュータントとして、練達の生術師のパワーに等しい個数の追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 追加の+1/+1カウンターが何個置かれた状態でクリーチャーが戦場に出るかは、そのクリーチャーが戦場に出る際の《練達の生術師》のパワーを用いて決定する。

《レンと六番》

{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — レン

3

+1：あなたの墓地にある土地・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。

-1：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。レンと六番はそれに1点のダメージを与える。

-7：あなたは「あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるすべてのカードは回顧を持つ。」を持つ紋章を得る。

- 「回顧」は、「あなたはあなたの墓地からこのカードを、これを唱えるための追加コストとして、土地・カード1枚を捨てることで唱えてもよい。」を意味する。
- あなたが回顧によって唱えた呪文が解決されるか打ち消されると、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。

《若き紅蓮術士》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/1

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

《災いの歌姫、ジュディス》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。災いの歌姫、ジュディスはそれに1点のダメージを与える。

- 《災いの歌姫、ジュディス》の最後の能力は、《災いの歌姫、ジュディス》が死亡したときにも誘発する（ただし、それがトークンでない場合）。

- 《災いの歌姫、ジュディス》が、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、《災いの歌姫、ジュディス》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が0以下になったなら、《災いの歌姫、ジュディス》の誘発型能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

《ヴィダルケンの宇宙儀》

{4}

アーティファクト

あなたは呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 《ヴィダルケンの宇宙儀》のコントローラーは、土地でないアーティファクトやクリーチャーやエンチャントやプレインズウォーカーやソーサリーであるカードを、インスタントを唱えられる時はいつでも唱えることができる。これは他のプレイヤーのターンやアップキープ・ステップ、ドロー・ステップ、戦闘フェイズ、終了ステップ、それぞれの間を含む。
- これは呪文を唱えることのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとして行う」起動型能力が起動できるかどうかについて変更することはない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ウルザの物語、およびタルキール霸王譚は、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2022 Wizards.