

『モダンホライゾン3』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編
最終更新 2024 年 5 月 15 日

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

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

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

一般注釈

カードの使用可否

セットコードがMH3である『モダンホライゾン3』のカードは、モダンに加え、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。このセットのカードはスタンダード、パイオニアの各フォーマットでは使用できない。

セットコードがMH3である42枚(コレクター番号として262~303が印刷されている)は、マジックの昔のカードの再録である。それらは、初登場時のエキスパンション・シンボルを表す文章欄の中の透かしによって見分けられる。これらのカードは『モダンホライゾン3』に印刷された状態でモダン・フォーマットに収録されているが、これらのパックに収録されたことによって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

セットコードがM3Cであり1~8と84~135(およびそれらの別アート版9~83と136~151)の番号がついている『モダンホライゾン3』統率者デッキのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットで使用できる。セットコードがM3Cで番号が152以上のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる再録カードである。セットコードがM3Cのカードは、同名のカードの使用がモダンで既に認められていないかぎり、モダンで使用できない。

『スペシャルゲスト』は、様々な次元から当セットに登場する、以前印刷されているカードである。誰が(もしくは、何が)登場するかは、見てのお楽しみだ!『モダンホライゾン3』では10種類のスペシャルゲスト・カードが登場する。セットコードはSPGであり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

また、シールドデッキのイベントであなたが開封した『モダンホライゾン3』プレイ・ブースターのカードは、あなたのカードプールの一部である。これは、ドラフトのイベントでドラフトした場合においても同様である。

セットコードがMH3とM3Cのブースター・ファン版に加えて、『モダンホライゾン3』コレクター・ブースターには、『モダンホライゾン』や『モダンホライゾン2』のエキスパンション・シンボル入り旧枠版の再録カードを含んでいる。これらのカードの裁定については[Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com)にアクセスすること。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/ja/formats) から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は [Wizards.com/Commander](https://wizards.com/commander) を参照のこと。

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

再録メカニズム

『モダンホライズン3』セットでは、キーワード能力、キーワード処理、能力語、特に命名されていないメカニズムが、合わせて70種類以上再録されている。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。ただし、一部のルールにはこれらの能力を持つカードが初めて登場したときから変更されているものがある。

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

再録メカニズム: エネルギー

時として、マナだけでは不十分なことがある。『モダンホライズン3』のいくつかのカードは、あなたがコントロールしている呪文やパーマントを強化できるエネルギー・カウンターを与えるものとなっている。このようなカードでデッキを埋め尽くせば、大量のエネルギー・カウンターが手に入る上、色んな使い方ができるだろう！

《魂の導き手》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

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、1点のライフと{E} (エネルギー・カウンター1個)を得る。

あなたが攻撃するたび、{E}{E}{E}を支払ってもよい。そうしたとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個と飛行カウンター1個を置く。それは他のタイプに加えて天使になる。

《原初の祈り》

{2}{G}{G}

エンチャント

原初の祈りが戦場に出たとき、{E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。

マナ総量が3以下であるクリーチャー・呪文を、マナ・コストを支払うのではなく、{E}を支払って唱えてもよい。これにより呪文を唱えるなら、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- {E}はエネルギー・シンボルである。これ1つが、エネルギー・カウンター1個を表す。
- エネルギー・カウンターは、プレイヤーが持つカウンターの一種である。それはいかなる特定のパーマントとも関連しない。
- 各プレイヤーが持つエネルギー・カウンターの個数は、わかるようにしておく必要がある。カウンターの個数を記録する方法としては、紙にメモしておく、ダイスを使用する、などがあるが、明瞭で双方が同意する方法であれば、どのような方法でもよい。(競技性が高いトーナメントにおいては、プレイヤーが持っているカウンターを記録する方法としてダイスを使用することはできない。)
- 効果に、あなたが1個以上の{E}を得ると記されているなら、あなたはそれに等しい個数のエネルギー・カウンターを得る。いくつかの{E}を支払うとは、あなたがその指定された個数のエネルギー・カウンターを失うことである。あなたは、あなたが持っているエネルギー・カウンターの個数を超えるエネルギー・カウンターを支払うことはできない。プレイヤーがカウンターを得たり、持っていたり、失ったりすることを見る効果は、エネルギー・カウンターも見る。
- エネルギー・カウンターはマナではない。ステップやフェイズやターンの終わりに消滅することはない。また、あなたの「望むタイプ」のマナを加えるという効果によって、エネルギー・カウンターを得ることはできない。

- いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれた誘発型能力がある。その個数を複数回支払って効果を増加するというようなことはできない。単にその能力の解決時に、あなたが該当する数の{E}を支払うかどうかを選択するだけである。
- いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれた誘発型能力の中には、それにより起こる効果を「そうしたなら」と続けて説明しているものがある。その場合、どのプレイヤーもあなたが選択した後は、起こる能力の効果を阻止しようとする行動は行なえない。支払いのあとに「そうしたとき、」という文が続くなら、プレイヤーが行動を行なえるようになる前に、あなたはその再帰誘発型能力の対象を選び、それをスタックに置く。
- 1つ以上の対象を取る呪文や能力に、あなたはいくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれていて、それが対象としたパーマネントがすべて不適正な対象になっていたなら、その呪文や能力は解決されない。あなたは{E}を支払うことはできない。たとえ支払いたいと思ってもできない。
- あなたに{E}を与える呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、この能力は解決されない。よって{E}を得ることもない。

再録カード・タイプ: 同族

かつては「部族」として知られていたこの同族タイプはクリーチャーでないカードに見られ、クリーチャー・タイプを持たせるものだ。以前に「部族」のカード・タイプを持っていたすべてのカードは、『モダンホライゾン3』収録に合わせて「同族」のカード・タイプへと更新された。(このカード・タイプの名称が変更された経緯については、[2023年11月下旬発表のお知らせ](#)で読むことができる。)

《永遠のこだま》

{3}{C}{C}{C}

同族・エンチャント — エルドラージ

あなたがコントロールしている無色の呪文やあなたがコントロールしていてこれでない無色のパーマネントが持つ誘発型能力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。

あなたが無色の呪文1つを唱えるたび、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。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

《コジレックの命令》

{X}{C}{C}

同族・インスタント — エルドラージ

以下から2つを選ぶ。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークンX体を生成する。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは占術Xを行い、その後、カード1枚を引く。
- マナ総量がX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。
- 墓地にあるカード最大X枚を対象とする。それらを追放する。

- 同族は、クリーチャーでないカードにクリーチャー・タイプを持たせるカード・タイプである。たとえば《永遠のこだま》は、戦場に出ている間は(クリーチャーでないにもかかわらず)エルドラージであり、戦場以外の領域では(クリーチャー・カードでないにもかかわらず)エルドラージ・カードである。
- これが見られるのは既に他のカード・タイプを持つカードに限られるが、同族はカード・タイプであるのと同時に、領域内のカードの中のカード・タイプの種類数を参照する効果の数に入れられる。

再録メカニズム: 両面カード

今回の『モダンホライゾン3』のリリースでは、モードを持つ両面カードおよび変身する両面カードが採用されている。モードを持つ両面カード 20 枚のそれぞれの第1面はすべて土地でない面であり、第2面はすべて土地の面である。

《フレイアリーズの信奉者》

{3}{G}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

3/3

フレイアリーズの信奉者が戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、あなたはX点のライフを得、カードX枚を引く。Xはそのクリーチャーのパワーに等しい。

//

《フレイアリーズの庭》

土地

フレイアリーズの庭が戦場に出るに際し、3点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

- モードを持つ両面カードをプレイすることが適正であるかどうかを判定するには、あなたがプレイしようとしている面の特性のみを考慮し、他の面の特性は無視する。たとえば、何らかの効果によってクリーチャー・呪文を唱えられないなら、《フレイアリーズの信奉者》を唱えることはできないが《フレイアリーズの庭》ならばプレイすることができる。
- 効果があなたに、モードを持つ両面カード1枚をプレイさせるなら、あなたがどちらの面をプレイすることを選んだかに応じて、それを呪文として唱えても土地としてプレイしてもよい。効果があなたに、モードを持つ両面カードを(「プレイする」のではなく)唱えさせるなら、あなたはそれを土地としてプレイすることはできない。
- 効果があなたに、カード群の中から土地1つをプレイするか呪文1つを唱えるということを行わせるなら、その効果の基準を満たす面を持つ、モードを持つ両面カード1枚を、プレイするか唱えるかしてよい。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地から土地をプレイすることができる場合、あなたは《フレイアリーズの庭》をプレイすることができるが、《フレイアリーズの信奉者》は唱えることはできない。
- 何らかの効果が、特定の特性を持つカードを、プレイしたり唱えたりするのではなく戦場に出すことを許諾するなら、モードを持つ両面カードの第1面の特性のみを考慮してそのカードが該当するかどうかを判断する。該当するなら、それはその第1面を表にして戦場に出る。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地からクリーチャー・カードを戦場に出せるなら、あなたは《フレイアリーズの信奉者》を戦場に出すことができる。ただし、何らかの効果によってあなたの墓地から土地・カードを手札に戻せるとしても、《フレイアリーズの信奉者》をあなたの手札に戻すことはできない。そのカードが墓地にある間は、その第1面の特性のみを持つからである。
- モードを持つ両面カードのマナ総量は、考慮している面の特性に基づいて決定する。スタックや戦場では、表になっている面を考慮する。他のすべての領域では、第1面のみを考慮する。変身する両面カードとは、マナ総量の決定方法が異なる。
- モードを持つ両面カードは、変身させることや変身させた状態で戦場に出すことはできない。モードを持つ両面カードを変身させる、あるいは変身させた状態で戦場に出す、という記述は無視する。

今回収録されている変身する両面カード5枚は、第1面が単色の伝説のクリーチャーで、自身を追放して第2面の多色のプレインズウォーカーに変身する能力を持つ。

《モンスーンの魔道士、ラル》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

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

あなたがあなたのターンにインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、コイン投げを行う。あなたがそのコイン投げに負けたなら、モンスーンの魔道士、ラルはあなたに1点のダメージを与える。あなたがそのコイン投げに勝ったなら、これを追放してもよい。そうしたなら、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

//

《力線の神童、ラル》

伝説のプレインズウォーカー — ラル

2

力線の神童、ラルは、このターンにあなたが唱えた、インスタントやソーサリーである呪文1つにつき1個の忠誠カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出る。

+1: 次のあなたのターンまで、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{1}少なくなる。

-2: 1つか2つを対象とし、2点分を割り振る。これはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。あなたがこれでない青のパーマネントをコントロールしているなら、カード1枚を引く。

-8: あなたのライブラリーの一番上にあるカード8枚を追放する。このターン、その中からインスタントやソーサリーである望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 変身する両面カードの各面はそれぞれ独自の特性(名前、タイプ、サブタイプ、能力など)を持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- このセットの変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかに関わらず、変身する両面カードのマナ総量はその第1面のマナ総量である。
- 通常、変身する両面カードの第2面には、その色を定義する色指標が記されている。土地などの、無色の第2面には、記されていない。
- 統率者変種ルールでは、両面カードの固有色は両方の面のマナ・コストとルール・テキストにあるマナ・シンボルによって決定する。いずれかの面に色指標や基本土地タイプがあれば、それらも考慮する。たとえば、第1面が赤、第2面が青赤の色指標を持つ《モンスーンの魔道士、ラル》の固有色は青赤である。
- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力によってそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示されたか、それを変身させた状態で唱えることができたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあった領域に留まる。たとえば、片面のカードが《モンスーンの魔道士、ラル》のコピーなら、そのパーマネントの誘発型能力の解決中にそれを追放することを選ぶとそれは追放領域に留まる。

再録キーワード能力: 陰影鎧

陰影鎧は、かつては「族霊鎧」として知られていたキーワード能力である。この能力を持つのはオーラのみである。陰影鎧を持つオーラは、それがついているパーマネントを守るための助けとなる。もしそのパーマネントが破壊されるなら、代わりにそのオーラが破壊される！

《犬の陰影》

{1}{W}

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をあなたでないプレイヤーがコントロールしているかぎり、それでは攻撃もブロックもできない。そうでないなら、犬の陰影は陰影鎧を持つ。(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。)

《ライオンの陰影》

{G}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント(改善されているクリーチャー)(装備品やコントローラーがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

エンチャントしているクリーチャーは+3/+3の修整を受け警戒と到達を持つ。

陰影鎧(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。)

- 陰影鎧の効果は強制である。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、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き、陰影鎧を持つオーラを破壊しなければならない。
- 陰影鎧の効果は、エンチャントしているクリーチャー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、《絶息》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、そのクリーチャーからダメージをすべて取り除き、オーラを破壊する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーを、陰影鎧を持つ複数のオーラがエンチャントしていて、その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クリーチャーをコントロールしているのはあなただからである。
- 陰影鎧を持つオーラ1つがエンチャントしているクリーチャーが(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るなどして)同時に複数の状況起因処理によって破壊される場合、陰影鎧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。
- 呪文や能力によって陰影鎧を持つオーラとそれがエンチャントしているクリーチャーが同時に破壊されるなら、陰影鎧の効果は作用し、エンチャントしているクリーチャーは破壊されない。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。
- 陰影鎧の効果は再生ではない。特に、陰影鎧の効果は適用される場合には、エンチャントしているクリーチャー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。そのエンチャントしているクリーチャーは再生できないと効果に書かれている場合も、陰影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、それが陰影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。陰影鎧がオーラを破壊するわけではない。陰影鎧は、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、陰影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。
- 生け贄に捧げる、「レジェンド・ルール」が適用される、タフネスが0以下になるなど、エンチャントしているクリーチャーが他の何らかの理由により墓地に置かれるなら、陰影鎧の効果は適用されない。
- 陰影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。陰影鎧は、何もする必要がないので、何もしない。

再録キーワード能力: 授与

授与とは一部のクリーチャー・エンチャントが持つ能力である。授与を持つクリーチャーは通常通りクリーチャーとして唱えることもできるが、クリーチャーを対象とするオーラとして唱えることもできる。エンチャントしているクリーチャーが戦場を離れたとき、授与を持つそのオーラはオーラでなくなり、戦場にあるクリーチャーに戻るのだ！

《象形の精霊》

{1}{W}

クリーチャー・エンチャント — エレメンタル

2/2

授与 {1}{W} (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。ついていないなら、これは再びクリーチャーになる。)

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、象形の精霊の上に+1/+1カウンター1個を置く。

エンチャントしているクリーチャーは、象形の精霊の上にある+1/+1カウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。

《トリトンの波破り》

{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

1/1

授与 {1}{U} (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。ついていないなら、これは再びクリーチャーになる。)

トリトンの波破りがクリーチャーであるかぎり、これは果敢を持つ。(あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、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。)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け果敢を持つ。

- 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。どちらの場合でもエンチャント・呪文ではあるが、クリーチャー・呪文かつオーラ・呪文の両方であることは決してない。
- 通常のオーラ・呪文とは異なり、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としても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。
- 通常のオーラとは異なり、授与を持つオーラはそれがはずれたとき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。

再録キーワード能力: 欠色

『モダンホライズン3』にエルドラージが帰ってきた。欠色とともに、欠色を持つカードは、自身のマナ・コストにかかわらず無色である。

《存在を盗むもの》

{1}{C}{G}

クリーチャー — エルドラージ

3/4

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量が4以下でありクリーチャーでも土地でもないパーマnent最大1つを対象とする。それを追放する。そうしたなら、存在を盗むものは「このクリーチャーが戦場を離れたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引く。」を得る。

《込み入った盗用》

{2}{W}{B}

インスタント

欠色 (このカードは無色である。)

土地でないパーマnent1つを対象とする。それを追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを唱えてもよく、その呪文を唱えるために、マナを任意の色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 欠色を持つカードは単に無色である。無色でありマナ・コストに含まれる色でもあるというわけではない。
- 他のカードや能力が、欠色を持つカードに色を与えることがある。そのときには、それは単にその色となる。その色と無色の両方になるわけではない。
- 欠色は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
- カードが欠色能力を失っても、それは依然として無色である。それは、(欠色により生成される効果のような)オブジェクトの色を変える効果は、そのオブジェクトが欠色を失う前に考慮されるためである。
- 欠色は統率者戦に用いるカードの色指標には影響しない。たとえば、《込み入った盗用》が欠色を持つゆえに無色である一方、その色指標は依然として白黒であり、統率者の色指標に白と黒の両方が含まれない統率者デッキには含めることができない。

再録ルール用語:改善されている

『モダンホライズン3』に収録されている数多くのカードが「改善されている」クリーチャーを参照する。あなたがコントロールしているクリーチャーに1個以上のカウンターが置かれていたり、装備品がついていたり、あなたがコントロールしているオーラがついていたりする場合、それは改善されていると言う。

《飛空隊長、アーナ・ケネルド》

{2}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/4

飛行、絆魂

護法—カード1枚を捨てる。

あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー1体が攻撃するたび、その上にある各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。その後、それについていてトークンでない各パーマnentにつきそれぞれ、そのパーマnentのコピーであるトークン1つをそのクリーチャーについている状態で生成する。

《気分屋のウーズワグ》

{3}{G}

クリーチャー — ウーズ・ブラッシュワグ

4/4

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

あなたがコントロールしていて改善されているすべてのクリーチャーはトランプルを持つ。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- あなたがコントロールしているクリーチャーに、対戦相手がコントロールしているオーラがついていても、それは改善されていない。
- カウンターが置かれているクリーチャーは、そのカウンターの種類や、どのプレイヤーがそのカウンターを置いたのかにかかわらず、改善されている。
- 装備品を装備しているクリーチャーは、ついている装備品を誰がコントロールしているにかかわらず、改善されている。
- 改善されるのはクリーチャーのみである。改善されたクリーチャーがクリーチャーでなくなったなら、それはもはや改善されていない。

再録キーワード処理: 順応

新たな地平を切り開くことは新たな生存の機会をもたらす。順応、それこそが成功の鍵である！ 順応の能力は、マナを注入することによってクリーチャーの潜在的なパワーとタフネスを引き出す。

《悪臭のガルガンチュア》

{4}{B}

クリーチャー — ホラー

4/4

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

悪臭のガルガンチュアの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、カード2枚を引いてもよい。そうしたなら、2点のライフを失う。

《ハイドラの調教師》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

1/1

ハイドラの調教師が攻撃するに際し、これを督励してもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントの上にあるカウンターの総数に等しい。(督励されたクリーチャーは、次のあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。)

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

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

再録キーワード能力: 滅殺

エルドラージはここに長く留まるつもりのようなのだが、あなたの側についているのでないかぎり、慣れ合うつもりはなさそうだ。滅殺は一部のエルドラージ・クリーチャーの攻撃時にさらに凶暴化させる誘発型能力である。

《虚構漂い》

{7}

クリーチャー — エルドラージ・エレメンタル

4/4

あなたがこの呪文を唱えたとき、カード2枚を引く。

飛行

滅殺1 (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1つを生け贄に捧げる。)

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。)

- 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、どこにも戦闘ダメージを与えないだけである。

『モダンホライゾン3』セット本体のカード別注釈

《アヴァシンの創造》

{1}{B}{B}

エンチャント — 英雄譚

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

I — あなたのライブラリーからカード1枚を探し、裏向きで追放する。その後、ライブラリーを切り直す。

II — その追放されているカードを表向きにする。それがクリーチャー・カードなら、あなたはそのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

III — その追放されているカードがクリーチャー・カードなら、それを戦場に出してもよい。あなたがそれを戦場に出さなかったなら、それをオーナーの手札に加える。

- あなたがコントロールしている《アヴァシンの創造》それぞれが、裏向きで追放されたカードを独自に持つ。(ほとんどの場合、カードは1枚のみである。)《アヴァシンの創造》の2つ目と3つ目の章能力はそのようなカードのみを参照する。他の《アヴァシンの創造》が持つそのようなカードは参照しない。
- (誘発型能力がコピーされたり、その能力が2回誘発するなどにより)《アヴァシンの創造》の1つ目の章能力によって裏向きに追放されたカードが2枚以上ある特殊な状況下では、2つ目の章能力はその追放されているカードをすべて表向きにする。その中の1枚以上がクリーチャー・カードであるなら、あなたはすべての追放されているカードのマナ総量の合計に等しい点数のライフを失う。
- 《アヴァシンの創造》の3つ目の章能力の解決時に、1つ目の章能力によって裏向きに追放されたカードが2枚以上ある特殊な状況下では、あなたは追放されているカードの中からパーマネントであるカードをすべて戦場に出す、あるいは一切出さないことを選んでもよい。何を選ぼうと、残りの追放されているカードはそれぞれオーナーの手札に戻される。

《悪意の閃光》

{2}{B}{B}

インスタント

この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、トークンでない黒のクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。

各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーの中で最大のマナ総量を持ちクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を生け贄に捧げる。

- 対戦相手が最大のmana総量を持つ複数のクリーチャーやプレインズウォーカーを持っているなら、そのプレイヤーはどれを生け贄に捧げるかを選ぶ。
- まずターン順で次の対戦相手(もしくは、あなたが対戦相手のターン中に《悪意の閃光》を唱えたなら、そのターンを進行している対戦相手)から始めてターン順に、各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーの中で最大のmana総量を持ちクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を選んで生け贄に捧げる。その後それらのパーマネントは同時に生け贄に捧げられる。

《荒れ模様のストームドレイク》

{1}{U}

クリーチャー — ドレイク

3/2

飛行、起動型や誘発型である能力からの呪禁

荒れ模様のストームドレイクが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それと荒れ模様のストームドレイクのコントロールを交換する。そうしたなら、{E}{E}{E}{E}を得る。その後、あなたがそのクリーチャーのmana総量に等しい個数の{E}を支払わないかぎり、それを生け贄に捧げる。

- 《荒れ模様のストームドレイク》は、対戦相手がコントロールしている起動型能力や誘発型能力の対象にならない。
- 《荒れ模様のストームドレイク》の最後の能力の効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《荒れ模様のストームドレイク》が戦場を離れたとしても消滅しない。
- 《荒れ模様のストームドレイク》の最後の能力の解決時には《荒れ模様のストームドレイク》が戦場になければならず、対象としたクリーチャーは適正な対象でなければならない。そのどちらかが成立していなければ、この能力は何もしない。
- 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。あなたがゲームから除外されたなら、対象としたクリーチャーのコントロールをあなたに付与する効果は終了する。

《犬の陰影》

{1}{W}

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をあなたでないプレイヤーがコントロールしているかぎり、それでは攻撃もブロックもできない。そうでないなら、犬の陰影は陰影鎧を持つ。(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。)

- 《犬の陰影》は、そのエンチャントしているクリーチャーのコントローラーが《犬の陰影》のコントローラーとは異なるプレイヤーであるかを継続して見る。いずれかのパーマネントによってコントローラーが変更された場合、効果が変更されることがある。
- 他のプレイヤーがコントロールしていてすでに攻撃やブロックを行っているクリーチャーに《犬の陰影》をつけることによって、そのクリーチャーが戦闘から取り除かれることはない。

《忌まわしき影紡ぎ》

{1}{U}{B}

クリーチャー — ホラー

2/3

絆魂

忌まわしき影紡ぎが攻撃するたび、このパワーに等しい枚数のカードを引いてもよい。そうしたなら、それに等しい枚数のカードを捨てる。

- あなたが捨てるカードの枚数は、他の効果によってあなたが引いたカードの枚数が変更されたり、稀だがあなたがカードを引くことを選んでから《忌まわしき影紡ぎ》のパワーが変更されたとしても、あなたがカードを引くことを選んだ時点での《忌まわしき影紡ぎ》のパワーに等しい。

《忌まわしきカニ》

{4}{B}{B}

クリーチャー — カニ・デーモン

5/5

アーティファクトからの現出 {5}{B}{B} (あなたはこの呪文を、アーティファクト1つを生け贄に捧げてそのアーティファクトのmana総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。)

忌まわしきカニが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚と、自分の墓地から無作為に選んだカード1枚と、自分の手札から無作為に選んだカード1枚を追放する。あなたはこれにより追放されたカードの中から呪文1つをmanaコストを支払うことなく唱えてもよい。

- 「アーティファクトからの現出」は、現出能力の変種である。それはクリーチャーではなくアーティファクトを生け贄に捧げるが、それ以外は現出と同様に機能する。
- アーティファクトのmana総量は、カードの右上に記載されているmanaシンボルのみによって決定される(詳しくは後述するが、そのアーティファクトが両面カードの第2面であったり、合体したパーマネントであったり、他の何かをコピーしている場合を除く)。manaコストに{X}が含まれていたなら、Xは0である。(クリーチャーになった土地など)右上にmanaシンボルが記載されていない片面のカードのmana総量は0である。アーティファクトを唱える際に支払った代替コストや追加コスト(キッカー・コストなど)は考慮しない。
- 現出により現出コストの色manaの部分減らすことはできない。
- 《忌まわしきカニ》の現出コストに、食物・トークンのようなmana総量が0のアーティファクトを生け贄に捧げてもよい。その場合は、あなたはコスト減少なしの現出コストをすべて支払うだけである。
- あなたは、mana総量が現出コストと同じかそれより多いようなアーティファクトを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたは現出コストの色manaの部分のみを支払う。
- 両面カードの第2面のmana総量は、その第1面のmana総量である。合体したパーマネントのmana総量は、その第1面のmana総量の合計である。両面カードの第2面のコピーもしくは合体したパーマネントのコピーであるアーティファクトのmana総量は0である。
- 現出を持つクリーチャー・呪文のmana総量は、その現出コストを支払ったかどうかによって影響を受けない。たとえば、あなたが《忌まわしきカニ》を現出コストで唱え、mana総量が3であるアーティファクトを生け贄に捧げたとしても、《忌まわしきカニ》のmana総量は6のままである。
- 生け贄に捧げるアーティファクトは、あなたがmana能力を起動する時点では戦場にある。その能力で、呪文のコストに影響を及ぼしたり、起動してmanaを生み出したりできる。しかし、それに呪文が唱えられたときに誘発する能力があっても、その能力が誘発するより先に生け贄に捧げられてしまう。
- あなたが現出を持つ呪文を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、あなたが生け贄に捧げようとしているパーマネントを対戦相手が除去することはできない。
- manaコストを支払わずに唱えた呪文は、《忌まわしきカニ》の誘発型能力が解決する時に唱えられる。その呪文のカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。

- 《忌まわしきカニ》の誘発型能力によってあなたは土地・カードをプレイすることはできず、そのため《忌まわしきカニ》の誘発型能力によって追放された土地・カードは追放領域に残る。追放されている土地でないカードを（唱えることができないにしろ、唱えたくないにしろ）唱えないことを選んだなら、それらのカードも追放領域に残る。
- 《忌まわしきカニ》の誘発型能力を解決するに際し、あなたはその追放されているカードの中の1枚を唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「そのマナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。

《卑しき者の排斥》

{1}{W}

ソーサリー

キッカー {2}{W} (この呪文を唱えるに際し、追加で {2}{W} を支払ってもよい。)

マナ総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。この呪文がキッカーされていたなら、代わりにクリーチャー1体を対象とする。それを追放し、その後、そのコントローラーはそれのマナ総量に等しい点数のライフを得る。

- クリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いて、そのコントローラーが得るライフの点数を決定する。

《苛立たしいガラクタ》

{1}

アーティファクト

プレイヤーが呪文1つを唱えるたび、それを唱えるためにマナが支払われていなかった場合、その呪文を打ち消す。

{1}, {T}, 苛立たしいガラクタを生け贄に捧げる: カード1枚を引く。

- プレイヤーは、《苛立たしいガラクタ》によって打ち消されると分かっている呪文を唱えてもよい。呪文を唱えたときに誘発する能力があれば誘発し、適切であれば解決される。唱えた呪文を数える効果があれば、適切であればその呪文も数える。
- 呪文が(フラッシュバックなどの)マナを含む代替コストで唱えられた場合、《苛立たしいガラクタ》の1つ目の能力は誘発せず、その呪文を打ち消さない。同様に、マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文でも、プレイヤーがキッカーや《アメジストのとげ》などからの追加コストでマナを支払った場合、《苛立たしいガラクタ》の1つ目の能力は誘発せず、その呪文を打ち消さない。

《色めき立つ猛竜》

{1}{R}

クリーチャー — 恐竜

2/1

先制攻撃

色めき立つ猛竜が戦場に出たとき、{E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。その後、あなたがあなたの手札からこれを唱えていたなら、土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。そのカードを、マナ・コストを支払うのではなく、マナ総量に等しい個数の{E}を支払って唱えてもよい。

- 《色めき立つ猛竜》の誘発型能力によって追放された土地・カードはすべて追放領域に残る。(あなたが十分な数の{E}を持っていない、あるいは単にそうしたくないなどにより)あなたが追放されている土地でないカードを唱えないことを選んだなら、そのカードもまた追放領域に残る。
- 《色めき立つ猛竜》の誘発型能力の解決中に、あなたは追放されている土地でないカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。

- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。

《ウギンの束縛》

{2}{U}

インスタント

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマナント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

あなたがマナ総量が7以上である無色の呪文1つを唱えるたび、あなたの墓地にあるウギンの束縛を追放してもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしておらず土地でもない各パーマナントをそれぞれオーナーの手札に戻す。

- 最後の能力は、あなたが無色の呪文を唱える際に《ウギンの束縛》があなたの墓地にあるときにのみ誘発する。その能力は、その無色の呪文よりも先に解決される。その無色の呪文が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《ウギンの迷宮》

土地

刻印 — ウギンの迷宮が戦場に出たとき、あなたの手札にありマナ総量が7以上である無色のカード1枚を追放してもよい。

{T}: {C}を加える。ウギンの迷宮によってカードが追放されているなら、代わりに{C}{C}を加える。

{T}: その追放されているカードをオーナーの手札に戻す。

- 《ウギンの迷宮》の刻印能力によって(誘発型能力がコピーされたか能力が2回誘発したなどにより)2枚以上のカードが追放されるという稀な状況では、これの最後の能力により、そのようなカードはすべてオーナーの手札に戻される。

《宴の打破者》

{1}{R}

クリーチャー — トカゲ・ウィザード

1/4

あなたが追放領域から唱えてクリーチャーでないすべての呪文は召集を持つ。(あなたが追放領域からクリーチャーでない呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、カード1枚を捨ててもよい。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2枚を追放する。その後、そのうち1枚を選ぶ。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- クリーチャーでない呪文を追放領域から唱えている間、(マナ能力を起動するなどのために)あなたが《宴の打破者》を生け贄に捧げたなら、コストを支払う時点ですでに召集は持っていない。(その呪文が他の何らかの方法によって召集を得ている場合は例外である。)
- 1つの呪文に複数の召集能力があっても意味はない。
- 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、その呪文を唱えるための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。
- 召集は代替コストではないので、代替コストと組み合わせて使用できる。

- 召集を使用してコストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他のコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、あなたがコントロールしているクリーチャーをタップし、そのコストの支払いの足しにすることができる。たとえば、あなたが《空の怒り》(マナ・コストが{X}{W}{W}の呪文)を追放領域から唱えてXの値に3を選んだ場合、総コストは{3}{W}{W}になる。そこで白のクリーチャー1体と赤のクリーチャー1体をタップしたなら、あなたは{2}{W}を支払う必要がある。
- あなたは《宴の打破者》の2つ目の能力によりプレイされるカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、選ばれたカードが追放された土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《海の新駆け》

{1}{U}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/2

基本でないすべての土地は島である。

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

《ウンパスの逸脱者》

{3}{G}

クリーチャー — エルドラージ・ビースト

6/6

欠色(このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、これを唱えるのに{C}が支払われていなかった場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

トランプル

- 《ウンパスの逸脱者》の誘発型能力は、《のたうつ蛹》よりも先に解決する。《ウンパスの逸脱者》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《運命を貪るもの》

{5}{C}{C}

クリーチャー — エルドラージ

6/6

あなたのゲーム開始時の手札にあるこのカードを公開してもよい。そうしたなら、あなたの最初のアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。その中からカード1枚をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。残りを追放する。

あなたがこの呪文を唱えたとき、1色以上の色を持つパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

- ゲーム開始時の手札から2枚以上の《運命を貪るもの》を公開したなら、あなたの最初のアップキープの開始時に、その枚数に等しい数の誘発型能力をスタック上に置く。その結果として、あなたが公開した《運命を貪るもの》1体につき1回、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見て、その中からカード最大1枚をあなたのライブラリーの一番上に置き、残りを追放する。
- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしていないことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。
- 《運命を貪るもの》の最後の誘発型能力は、《運命を貪るもの》よりも先に解決される。《運命を貪るもの》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《永遠のこだま》

{3}{C}{C}{C}

同族・エンチャント — エルドラージ

あなたがコントロールしている無色の呪文やあなたがコントロールしていてこれでない無色のパーマネントが持つ誘発型能力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。

あなたが無色の呪文1つを唱えるたび、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。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている。
- 置換効果は《永遠のこだま》の1つ目の能力の影響を受けない。たとえば、あなたのコントロール下で、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る無色のクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることとはない。
- 「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]が表向きになるに際し」適用する能力も同様に影響を受けない。
- 《永遠のこだま》の1つ目の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させるだけである。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。解決中に行う選択(たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか)も、個別に行う。
- あなたが《永遠のこだま》のコピー2体をコントロールしているなら、無色の呪文の能力と、あなたがコントロールしている他の無色のパーマネントは3回誘発する。《永遠のこだま》3体をコントロールしているなら4回、4体をコントロールしているなら5回、以下同様である。
- 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。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それらの答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードのmana総量の合計である。その能力の解決中に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。
- 「[このパーマネント]が表向きになったとき」誘発する能力は、そのパーマネントが表向きになった後でそれが無色のパーマネントであった場合のみ、追加でもう1回誘発する。

- あなたがコントロールしているパーマネントの能力が誘発した後で、それを無色のクリーチャーにしても、その能力が追加でもう1回誘発することはない。同様に、《永遠のこだま》の1つ目の能力により無色のパーマネントの能力が追加でもう1回誘発した後では、そのパーマネントに1色以上の色を与えても、その追加の回数分の誘発型能力をスタックから取り除くことにはならない。
- あなたが《永遠のこだま》のコピー2体をコントロールしていて無色の呪文を唱えるなら、それぞれの2つ目の能力が誘発する。その後、それぞれの1つ目の能力により他の2つ目の能力が追加でもう1回誘発する。合計で、あなたは呪文のコピー4つをコピー元の呪文に加えて得ることになる。あなたが《永遠のこだま》のコピー3体をコントロールしているなら、呪文のコピー9つをコピー元の呪文に加えて最終的に得ることになる。《永遠のこだま》のコピー4体であれば、呪文のコピー16つをコピー元の呪文に加えて得る。《永遠のこだま》のコピー5体であれば、呪文のコピー25つをコピー元の呪文に加えて得る。以下同様である。
- 《永遠のこだま》の最後の能力によって生成されたコピーは直接スタックに置かれる。これは唱えたわけではないため、「あなたが[この呪文]を唱えたとき」に適用される能力が誘発することはない。

《栄光の闘技場》

土地

あなたが山をコントロールしていないかぎり、栄光の闘技場はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}を加える。

{R}, {T}, 《栄光の闘技場》を督励する: {R} {R}を加える。このマナがクリーチャー・呪文のために支払われたなら、ターン終了時まで、それは速攻を得る。(督励されたパーマネントは、次のあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。)

- 《栄光の闘技場》がアンタップ状態で戦場に出るには、それが戦場に出るに際し、あなたがあらかじめ山をコントロールしている必要がある。あなたが他に山をコントロールしていないとき、これが山と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。
- 次のあなたのアンタップ・ステップ時に、(多くの場合、何らかの効果によってアンタップされたなどの理由で)督励されたパーマネントがすでにアンタップ状態である場合、それがアンタップされることを阻止する督励の効果は、何もしていない状態であっても、消滅する。
- あなたがターン終了時まで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を督励し、その後そのプレイヤーがそのコントロールを再び得た場合、それはそのプレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップする。
- 《栄光の闘技場》の最後の能力によって生み出されたマナは、クリーチャー・呪文に限らず好きなものに使用できる。
- 《栄光の闘技場》の最後の能力によって生み出されたマナが2つの異なるクリーチャー・呪文に使用されたなら、ターン終了時まで、それらの各呪文(および結果としてなるクリーチャー)はそれぞれ速攻を得る。
- 《栄光の闘技場》の最後の能力によって生み出されたマナが、代替コストや追加コストを含めクリーチャー・呪文の一部に使用されたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャー・呪文(および結果としてなるクリーチャー)は速攻を得る。
- 《栄光の闘技場》の最後の能力によって生み出されたマナが、トークンを生成するクリーチャーでない呪文に使用されたなら、それらのトークンは速攻を得ない。
- 《栄光の闘技場》の最後の能力によって生み出されたマナがクリーチャーでない呪文のために使用され、そのターン、後になってそれがクリーチャーになったとしても、そのクリーチャーは速攻を得ない。

《エルドラージの再利用者》

{2}{G}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

3/3

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、ならびにエルドラージの再利用者が死亡したとき、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《エルドラージの再利用者》の誘発型能力は、《エルドラージの再利用者》よりも先に解決する。《エルドラージの再利用者》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《エルドラージの戦線破り》

{1}{C}{R}

クリーチャー — エルドラージ

3/3

欠色 (このカードは無色である。)

トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは速攻を得、+X/+0の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているエルドラージの数に等しい。

- Xの値は《エルドラージの戦線破り》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《大梟の小夜曲》

{U}

インスタント

アーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカーである呪文1つを対象とする。それを打ち消す。そのコントローラーは、飛行を持つ青の2/2の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《大梟の小夜曲》は打ち消されない呪文を対象とすることができる。その呪文は《大梟の小夜曲》が解決しても打ち消されないが、そのコントローラーは鳥・トークンを得る。(そう起こらないことだが、そうになったらホーの音も出ない。)

《オセロットの群れ》

{W}

クリーチャー — 猫

1/1

先制攻撃、絆魂

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

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、白の1/1の猫・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、あなたが都市の承認を持っているなら、あなたがコントロールしているこのターンに戦場に出た各トークンにつきそれぞれ、そのコピーであるトークン1つを生成する。

- あなたが都市の承認を得た後は、そのゲームの終わりまでずっと、あなたはそれを持ち続ける。あなたが自分のパーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても持ち続ける。都市の承認それ自身はパーマネントではなく、それを取り除くような効果は存在しない。
- パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれるが、呪文や紋章はパーマネントではない。
- あなたがパーマネント10個をコントロールしていても、あなたが昇殿を持つパーマネントをコントロールしておらず、昇殿を持つ呪文の解決もしなければ、あなたは都市の承認を得ない。たとえば、あなたがパーマネント10

個をコントロールしていて、2個のコントロールを失い、その後に《オセロットの群れ》を唱えた場合、あなたは都市の承認を持たない。

- あなたの10個目のパーマネントが戦場に出て、その直後にパーマネント1つが戦場を離れた場合（「レジェンド・ルール」によって取り除かれた場合や、戦場に出たパーマネントがタフネスが0のクリーチャーだった場合など）にも、それが戦場を離れる前に、あなたは都市の承認を得る。
- パーマネントの昇殿は誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、10個目のパーマネントを得ることになる呪文に対応することはできるが、10個目のパーマネントを得た後で都市の承認を得ることに対応することはできない。つまり、あなたがプレイする土地が10個目のパーマネントであれば、どのプレイヤーもあなたが都市の承認を得る前に対応することはできない。
- 《オセロットの群れ》はあなたがライフを得たときに戦場にいる必要はない。たとえば、絆魂を持つクリーチャー1体があなたのターンの戦闘中に戦闘ダメージを与え、あなたの第2メイン・フェイズ中にあなたが《オセロットの群れ》を唱えた場合、これの最後の能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 《オセロットの群れ》の最後の能力によって生成されたクリーチャー・トークンが10個目のパーマネントであったなら、その能力によってあなたが都市の承認を持っているかどうかを見られる前に都市の承認を得る。
- 《オセロットの群れ》の最後の能力はそれらのトークンを対象としない。
- あなたが生成するトークンのコピーはそれぞれ、そのコピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。新しく生成されたトークンは、コピー元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、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いているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- 元のトークンが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンのコピーはその元のトークンのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それはその元のトークンがコピーしているもののコピーになる。マナ・コストに{X}が含まれるパーマネントやカードをコピーする場合、Xは0として扱う。
- あなたが生成するトークンに戦場に出たときに誘発する能力があれば、それが戦場に出たときに誘発する。トークンが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

《恐ろしい襲撃》

{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーでありあなたがコントロールしていない1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。あなたがエルドラージをコントロールしているなら、あなたは3点のライフを得る。

- 《恐ろしい襲撃》の解決時にどちらかの対象が不適正であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーがダメージを与えることはない。対象が適正な対象であなたがエルドラージをコントロールしているかぎり、あなたは3点のライフを得る。

《十八番の打撃》

{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体を対象とし、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、あなたがコントロールしていて改善されている各クリーチャーはそれぞれ、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。（装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。）

- 《十八番の打撃》の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象であり、あなたがコントロールしていないクリーチャーが依然として適正な対象であったなら、あなたがコントロールしていて改善されて

いる各クリーチャー（戦場に残っているなら、対象としたあなたがコントロールしているクリーチャーも含まれる）は依然として、自身のパワーに等しい点数のダメージをあなたがコントロールしていないそのクリーチャーに与える。

- 《十八番の打撃》の解決時にあなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象であり、あなたがコントロールしているクリーチャーが適正な対象であったなら、あなたは依然として、対象としたあなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《終わりを告げるもの》

{1}{C}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/2

あなたがmana総量が7以上である無色の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

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

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《終わりを告げるもの》によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のmana総量は変わらない。
- mana・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mana総量を決定する。

《恩義ある靈魂》

{W}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

1/1

授与{2}{W}（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。ついていないなら、これは再びクリーチャーになる。）

死後1（このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、飛行を持つ白黒の1/1のスピリット・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+1/+1の修整を受け死後1を持つ。

- ブロック・クリーチャーはすべて同時に指定するので、死後を持つクリーチャーでブロックし、それが死亡するまで待って、その結果生成されるスピリット・トークンでもブロックする、ということはいできない。
- 《恩義ある靈魂》がオーラである間にこれが戦場から墓地に置かれた場合も、死後能力は誘発する。
- 授与された《恩義ある靈魂》とこれがついているクリーチャーが戦場から墓地に同時に置かれたなら、それぞれの死後能力が誘発する。

《オンドウの縄名人》

{2}{W}{B}

クリーチャー — コー・ならず者

2/2

絆魂

あなたがコントロールしていて改善されていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、オンドウの縄名人の上に+1/+1カウンター2個を置く。

////

《命綱投げ》

{W}{B}

ソーサリー — 出来事

クリーチャー1体か2体を対象とし、2個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。

（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- あなたは、《命綱投げ》を唱える際に、カウンターをどう割り振るかを選ぶ。各対象の上にはそれぞれ、1個以上の+1/+1カウンターを置かなければならない。
- あなたが2体を《命綱投げ》の対象に選び、その解決時にクリーチャーの1体が不適切な対象になっていた場合、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適切な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。
- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でパーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもパーマネント・カードである。そのような状況では代替の特性は無視する。たとえば、墓地にある《オンドウの縄名人》はマナ総量が4の白黒のクリーチャー・カードである。それは《頂の修道士》の最後の能力（「頂の修道士が戦場に出たとき、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。」）の対象にはならない。
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性はすべて無視する。その呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するようになる。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、あなたが《コーヴェクダル、エラダムリー》（「あなたのライブラリーの一番上からクリーチャー・呪文を唱えてもよい。」）をコントロールしていて、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが《オンドウの縄名人》なら、あなたは《オンドウの縄名人》を唱えることができるが、《命綱投げ》は唱えることができない。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、そのプレイヤーはそれをパーマネント・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、（打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど）解決以外の方法でスタックを離れる場合には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをパーマネント・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれをパーマネント・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたは、あなたが追放領域から唱えるパーマネント・呪文のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。通常は、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空のときにしかそれを唱えられない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをパーマネントとして唱えることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントであり出来事を持つものを参照するなら、それは出来事として唱えられてスタック上にありインスタントやソーサリーである呪文を見つけることはない。
- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーでなくなるので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、出来事を持つ代替の名前を選んでよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

《怪物渦》

{3}{G}

エンチャント

あなたがパワーが5以上であるクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、発見Xを行う。Xは、その呪文のmana総量に等しい。(mana総量がそれ以下であり土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをmana・コストを支払うことなく唱えるか、あなたの手札に加える。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。)

- 呪文のmana総量は、そのmana・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- あなたが発見を行ったとき、あなたはカードを追放しなければならない。この能力の唯一の任意の部分は、その追放されたカードを唱えるかあなたの手札に加えるかのみである。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「mana・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるためにあなたはそれを支払わなければならない。
- 発見されたカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、mana・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 適正な対象がないなどの理由で唱えられない場合、その発見したカードをあなたの手札に加える。
- あなたが発見を行わせる呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、この能力は解決されず、あなたは発見を行わない。
- 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana・コスト両方を足したものによって決まる。発見によってあなたが分割カードを唱えることができる場合、あなたは(その効果の発見の値以下である)いずれかの半分を唱えることができる。両方の半分を唱えることはできない。
- あなたが当事者カードや分割カードやモードを持つ両面カードを発見した場合、その効果の発見の値によってはそのカードのいずれかの特性でそれを唱えることができるかもしれない。たとえば、あなたが発見4を行い、《通電の巨人》(mana総量が4である『エルドレインの森』の当事者カード)を公開したなら、あなたは《通電の巨人》を唱えることができるが、《嵐読み》(mana総量が7であるその出来事)は唱えることができない。あなたが発見7を行い、《通電の巨人》を公開した場合、あなたは《通電の巨人》と《嵐読み》にいずれかを唱えることができる。

《カエルマイアの処罰者》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — カエル・マイア

4/4

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

//

{3}{R}

試作(この呪文を、異なるmana・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。)

2/2

- 試作カードは、スタック上や戦場を除きすべての領域で無色のカードである。試作型呪文として唱えられていないなら、スタック上や戦場でも無色のカードである。そのような状況では代替の特性は無視する。たとえば、《カエルマイアの処罰者》があなたの墓地にある間、これはmana総量が7の無色のクリーチャー・カードである。そのため、これはあなたの墓地にありmana総量が3以下でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とする呪文《再稼働》の対象にすることはできない。

- 試作型呪文として唱えられたとき、その呪文は通常の特性の代わりに、有色の副文章欄に記載されているマナ・コスト、パワー、タフネスの特性を持つ。その色とマナ総量はそのマナ・コストによって決定される。その呪文の解決時になるパーマネントも同じ特性を持つ。呪文がこれ以外の方法でスタックを離れたり、それがなったパーマネントが戦場を離れた場合、それは即席にその通常の特性を使用するようになる。
- どのように唱えられたかに関わらず、試作カードは常に同じ名前、能力、タイプなどを持つ。カードが試作型呪文として唱えられたかどうかによって変更されるものは、マナ・コスト、マナ総量、色、パワー、タフネスのみである。
- 試作能力は、その呪文を唱えることができるいずれの領域でも機能する。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地からアーティファクト・呪文を唱えることができるなら、あなたは試作型《カエルマイアの処罰者》をあなたの墓地から唱えることができる。
- 試作型呪文を唱えることは、代替コストを支払って唱えることと異なる。これにより呪文を唱えたなら、代替コストを支払う場合がある。たとえば、何らかの効果によってあなたがアーティファクト・カードをマナ・コストを支払うことなく唱えることができるなら、《カエルマイアの処罰者》を通常通り唱えるか、試作型呪文として唱えることができる。
- 試作型呪文を唱えるとき、その試作の特性のみを参照して唱えることが適正かどうかを判定する。たとえば、《蛙マイアの執行者》が《勝負服纏い、チャンドラ》の最後の能力で追放されたとき、通常のコストで無色の呪文として唱えることは出来ないが、{3}{R}で唱えることはできる(それが赤の呪文であるため)。
- 効果が試作型呪文をコピーする場合、そのコピー(およびそれが戦場でなるトークン)は試作型呪文と同じ特性を持つ。同様に、効果によって試作型パーマネントのコピーであるトークンを生成するとき、またはこれでないパーマネント1つがこれのコピーになるとき、そのコピーは試作型パーマネントと同じ特性を持つ。
- 《カエルマイアの処罰者》を試作型として唱えるとき、この親和(アーティファクト)能力は依然として適用される。

《革新のアーチ道》

土地

あなたが島をコントロールしていないかぎり、革新のアーチ道はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}を加える。

{U}, {T} : このターンにあなたが次に唱える呪文は即席を持つ。(あなたのアーティファクトが、その呪文を唱える助けとなる。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは{1}を支払う。)

- 《革新のアーチ道》がアンタップ状態で戦場に出るには、それが戦場に出るに際し、あなたがあらかじめ土地をコントロールしている必要がある。あなたが他に土地をコントロールしていないとき、これが土地と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。
- 複数の即席能力があっても意味はない。
- 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、その呪文を唱えるためのコストを増減する他のすべての要素を含める。即席は、総コストを計算した後に適用する。即席は呪文のマナ・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アーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う前にタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点では戦場にはない。それを即席のためにタップすることはできない。
- 即席は代替コストではないので、他の代替コストと組み合わせて使用することができる。
- 即席を使用してコストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他のコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールしているアーティファクトをいくつかタップできる。たとえば、あなたが《革新のアーチ道》の最後の能

力を起動し、その後《空の怒り》(マナ・コストが{X}{W}{W}の呪文)を唱えてXの値に3を選んだ場合、総コストは{3}{W}{W}になる。そこでアーティファクトを2つタップしたなら、あなたは{1}{W}{W}を支払う必要がある。

《攪乱のフルート》

{2}

アーティファクト

瞬速

攪乱のフルートが戦場に出るに際し、カード名1つを選ぶ。

その選ばれたカード名を持つ呪文を唱えるためのコストは{3}多くなる。

その選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は、それがマナ能力でないかぎり起動できない。

- あなたは好きなカード名を選ぶことができる。トークンの名前を指定することはできない。ただし、それがカード名でもある場合を除く。
- カードの中には別のカード名を持つものがある。たとえば、分割カード、当事者カード、両面カードなどがこれに該当する。あなたは、カードが持つ2つのカード名のうち1つを選んでよい。《攪乱のフルート》の能力はもう一方の名前に影響を及ぼさない。たとえば、あなたが《オンドウの縄名人》を選んだなら、《命綱投げ》を唱えるためのコストは依然として{W}{B}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にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- マナ能力と他の起動型能力の両方を持つカードを指定した場合、そのマナ能力は起動できるが、他の能力は起動できない。
- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの(:)を含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。

《可能性の輪》

{2}{R}

ソーサリー

あなたは{E}{E}{E}(エネルギー・カウンター3個)を得る。その後、{E}X個を支払ってもよい。

各プレイヤーはそれぞれ「自分の手札を追放し、カードX枚を引く。」を選んでよい。Xが7以上なら、次のあなたのターンの終了時まで、あなたはこれにより追放されていてあなたがオーナーであるすべてのカードをプレイしてもよい。

- アクティブ・プレイヤーから始めて、ターン順に、プレイヤーは自分の手札を追放するかどうかを決めて宣言する。その後、そうすることを選んだすべてのプレイヤーは自分の手札を追放し、カードX枚を引く。ターン順で後になるプレイヤーは自分より先のプレイヤーが手札を追放するかどうかを知ることになるが、自分が手札を追放するかどうかを決めるためにそれらのプレイヤーが何を追放したかを見ることはできない。
- あなたはこれによりプレイされるカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《カロニアの牙》

{1}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、これにより+1/+1カウンターを置かれた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。

超過{4}{G}{G}(あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしてい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。その後、これにより+1/+1カウンターを置かれた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。)

- クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターを2倍にすることは、その上にすでに置かれている+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関する他のカードは、この効果にも関係する。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過を持つ呪文の超過コストを支払わない場合、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合、この呪文は対象を取らない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや(超過コストなどの)代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《冠雪の荒地》

基本氷雪土地

{T} : {C}を加える。

- 《冠雪の荒地》は基本土地なので、構築フォーマットのデッキには《冠雪の荒地》を好きなだけ入れることができる。
- リミテッドのイベント(これには、シールドデッキとブースタードラフトが含まれる)では、《冠雪の荒地》を自分のデッキに入れるためには、それが自分のカードプールに含まれていなければならない。他の基本土地を自由に追加できるのとは違い、《冠雪の荒地》をカードプールに追加することはできない。
- 荒地は土地タイプではない。なんらかの理由で土地タイプ名を指定するときに、「荒地」を選ぶことはできない。
- 「氷雪」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。それ自身にはルール上の意味はないが、呪文や能力が参照することがある。
- フルアート版のカードでは「冠雪の荒原」になっているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「冠雪の荒地」である。

《記憶への放逐》

{U}

インスタント

複製{1} (あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたが複製コストを支払った回数1回につき1回、これをコピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。)

誘発型能力か無色の呪文である1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。複製を持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード(たとえば、果敢)もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている。

《飢餓潮の発生》

{2}{G}

エンチャント — 英雄譚

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

I, II, III — 黒緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

IV — 望む数のクリーチャーを生け贄に捧げる。あなたのライブラリーやあなたの墓地から、マナ総量がこれにより生け贄に捧げられたクリーチャーの数以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、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。

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

《飢饉の祖、シルゲンガー》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・デーモン

6/6

飛行

これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる: 血・トークン1つを生成する。これによりあなたが天使を生け贄に捧げたなら、代わりにそのタフネスに等しい数の血・トークンを生成する。

{W/B}{W/B}{W/B}, 血・トークン6つを生け贄に捧げる: あなたの墓地にある各クリーチャー・カードをそれぞれ、最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。それらのクリーチャーは、他のタイプに加えて吸血鬼でもある。

- 《飢饉の祖、シルゲンガー》の2つ目の能力のコストを支払うために天使を生け贄に捧げたなら、その天使が戦場にいた最後の瞬間のタフネスを用いて生成する血・トークンの数を決定する。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマメントに使える。最終カウンターが置かれているパーマメントが戦場から墓地に行くなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマメントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマメントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマメントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマメントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマメントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。
- カード名にある饉のルビが「が」になっているが、誤りである。正しくは、「きん」である。

《刻まれたスリス》

{1}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ファイレクシアン・スリス

1/1

威迫

刻まれたスリスがプレイヤー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。そうしたとき、これでないパーマメントや対戦相手である1つを対象とする。それが持つカウンター1個を取り除いてもよい。

- 《刻まれたスリス》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。あなたがこれにより《刻まれたスリス》の上に+1/+1カウンター1個を置いたときに、2つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- 対象となるパーマメントや対戦相手に2種類以上のカウンターがあったなら、《刻まれたスリス》のコントローラーはどのカウンターを取り除くかを選ぶ。

- あなたが《刻まれたスリス》の最後の能力によって(《倍増の季節》などの効果により)2個以上の+1/+1カウンターを置く場合、その再帰能力はあなたがこれにより置いた+1/+1カウンター1個につき1回誘発する。

《記念碑的列石》

土地

あなたが平地をコントロールしていないかぎり、記念碑的列石はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {W}を加える。

{2}{W}{W}, {T}: あなたのライブラリーが一番上にあるカード5枚を見る。あなたは「それらの中から歴史的なカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。残りをあなたのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

- 《記念碑的列石》がアンタップ状態で戦場に出るには、それが戦場に出るに際し、あなたがあらかじめ平地をコントロールしている必要がある。あなたが他に平地をコントロールしていないとき、これが平地と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。

《牙持つ炎》

{1}{R}

ソーサリー

欠色(このカードは無色である。)

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。牙持つ炎はそれに4点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーやプレインズウォーカーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《牙持つ炎》の置換効果は、対象としたクリーチャーやプレインズウォーカ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。

《金之尾の教練者》

{1}{G}{W}

クリーチャー — 狐・侍

1/3

あなたがオーラや装備品である呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、金之尾の教練者のパワーに等しい。金之尾の教練者が攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて改善されていてこれでないすべてのクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xは、金之尾の教練者のパワーに等しい。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- 呪文を唱えるためのすべてのコストは、マナ能力を起動しそれらのコストを支払うより前に確定している。コストが確定した後に《金之尾の教練者》のパワーが変化した場合や、あなたがマナ能力を起動しているかそれらのコストを支払っている間に《金之尾の教練者》が戦場を離れた場合でも、コスト減少の効果には影響せず、この呪文を唱えるための総コストは変化しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《金之尾の教練者》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。

《極性の逆転》

{U}{U}{R}

インスタント

呪文1つを対象とする。その後、コイン投げを行う。あなたがコイン投げに勝ったなら、その呪文のコントロールを得て、その新しい対象を選んでよい。あなたがコイン投げに負けたなら、その呪文を打ち消す。

- あなたがコイン投げに勝つまでは、呪文の新しい対象に関する決定を下さない。
- 対象とした呪文の新しい対象を選ぶなら、新しい対象は適正でなければならない。

- 対象の数が変わり得る呪文であっても、対象の数を変更することはできない。
- 対象となる呪文に、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、ダメージを与える対象は変更できる)。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。

《虚構漂い》

{7}

クリーチャー — エルドラージ・エレメンタル

4/4

あなたがこの呪文を唱えたとき、カード2枚を引く。

飛行

減殺1 (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1つを生け贄に捧げる。)

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。)

- 《虚構漂い》の誘発型能力は、《虚構漂い》よりも先に解決する。《虚構漂い》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか(想起コストなどの)代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《巨人の先兵》

{3}{R}{G}

クリーチャー — エルドラージ

5/5

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、ならびに巨人の先兵が攻撃するたび、あなたがコントロールしている無色の各クリーチャーにそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

トランプル

- 《巨人の先兵》の誘発型能力は、《巨人の先兵》よりも先に解決する。《巨人の先兵》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 《巨人の先兵》の誘発型能力は《巨人の先兵》よりも先に解決するため、その能力の解決時にこれは戦場になく、+1/+1カウンター1個を得ない。

《巨大な戦慄面》

{4}{G}{G}

アーティファクト — 装備品

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

装備しているクリーチャーは+6/+6の修整を受けトランプルを持つ。

装備 {3}{G}{G}

- ファイレクシアン・細菌・トークンは0/0クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、0/0のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につけることができる。ファイレクシアン・細菌・トークンが装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり墓地に置かれ、その後消滅することになる。

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

《銀の高座》

{1}{W}

アーティファクト

銀の高座は油カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

2体以上のクリーチャーが攻撃するたび、銀の高座の上に油カウンター1個を置く。

{2}, {T}, 銀の高座の上から油カウンター2個を取り除く: 土地でもこれでもないパーマメント1つを対象とする。それを追放する。そのコントローラーはカード2枚を引く。

- 《銀の高座》の2つ目の能力は2体以上のクリーチャーが攻撃するたびに誘発する。あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃したときだけではない。
- 《銀の高座》の最後の能力を解決するに際し、対象とした土地でないパーマメントが不適正な対象になった場合、これは解決せず、効果は一切発生しない。プレイヤーはカードを引くことはない。

《愚鈍な徴兵》

{2}{B}

エンチャント

愚鈍な徴兵が戦場に出たとき、ならびにあなたが各ターン内のあなたの3枚目のカードを引くたび、ゾンビ動員3を行う。
(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター3個を置く。それはゾンビでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- 稀であるが、あなたがゾンビ動員を行っている間に(あなたが多相を持つクリーチャーをプレイしたなどの理由により)あなたが複数の軍団・クリーチャーをコントロールしている場合、あなたの軍団・クリーチャーのうちどちらの上に+1/+1カウンターを置くかを選ぶ。そのクリーチャーがゾンビでないなら、それは他のタイプに加えてゾンビになる。
- あなたが軍団をコントロールしていないなら、あなたが生成するゾンビ・軍団・トークンは0/0のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力(たとえば、《弱者の師》の能力)は、このトークンの上に+1/+1カウンターを置く前に、それが0/0のクリーチャーとして戦場に出ることを見ることになる。

《熊の中の王、クードー》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 熊

2/2

これでないすべてのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが2/2であり、他のタイプに加えて熊でもある。

- 《熊の中の王、クードー》の能力は、クリーチャーのパワーとタフネスを設定する効果すべてを上書きする。クリーチャーのパワーとタフネスを増やしたり減らしたり入れ替えたりする既存の効果やカウンターは、そのクリーチャーに新たに設定されたパワーとタフネスに引き続き適用される。《熊の中の王、クードー》が戦場に出た後で適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 何らかの効果によってクリーチャーでないパーマメントがクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持ち、2/2にはならない。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定するわけではないので、搭乗した後も機体は2/2のクリーチャーである。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《熊の中の王、クードー》が戦場に出たか戦場を離れたなら、そのターン中にクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《紅蓮の再誕》

{2}{B}{R}

インスタント

あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーである最大1体を対象とする。その前者をあなたの手札に戻す。紅蓮の再誕はその後に、その前者のmana総量に等しい点数のダメージを与える。

- 《紅蓮の再誕》の解決時、対象としたカードがあなたの墓地で不適正な対象となったなら、ダメージは一切与えられない。
- 《紅蓮の再誕》の解決時、対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーがあなたの墓地で不適正な対象となっても、対象としたアーティファクトやクリーチャーであるカードをあなたの墓地から手札に戻す。

《軍団の統率》

{1}{R/W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーを2倍にし、それは先制攻撃を得る。

//

《軍団の要塞》

土地

軍団の要塞はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {R}か{W}を加える。

- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、《軍団の要塞》の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。

《穢すもの、ウラモグ》

{10}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

7/7

あなたがこの呪文を唱えたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーにあるカードの枚数の端数を切り上げた半分の枚数のカードを一番上から追放する。

護法—パーマナント2つを生け贄に捧げる。

穢すもの、ウラモグは、追放領域にあるカードの中のmana総量の最大値に等しい個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

これは滅殺Xを持つ。Xは、これの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい。

- 《穢すもの、ウラモグ》の1つ目の能力で追放されるのは、ライブラリーの一番上から半分であることを明確にするために《穢すもの、ウラモグ》の表記が多少更新された。上に示したものは、更新されたオラクル(の日本語訳)である。
- 《穢すもの、ウラモグ》の1つ目の能力は、《穢すもの、ウラモグ》よりも先に解決する。《穢すもの、ウラモグ》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 《穢すもの、ウラモグ》が追放領域から直接戦場に出たなら、これは追放領域にあるカードの中でどれがmana総量の最大値を持つかを決定するときに自身を見る。それが《穢すもの、ウラモグ》であったなら(その可能性は高い)、これの上に+1/+1カウンター10個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《穢すもの、ウラモグ》の滅殺能力が解決する時点でのこれの上にならされている+1/+1カウンターを置いて、防御プレイヤーが生け贄に捧げるべきパーマネントの数を決定する。

《激震の目覚め》

{W}

ソーサリー

あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード最大1枚を対象とする。{E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。その後、そのカードのマナ総量に等しい個数の{E}を支払ってもよい。そうしたなら、それをあなたの墓地から戦場に戻す。

サイクリング {2} {2}, このカードを捨てる:カード1枚を引く。

- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《下卑た哨兵》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・騎士・ならず者

2/3

威迫

下卑た哨兵が戦場に出るか攻撃するたび、これは謀議する。(カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- クリーチャーに謀議させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を捨てた後、カウンターが置かれる前に、謀議しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- そのプレイヤーの手札が空であり、効果によってカードが引けないという理由などでカードが捨てられなかった場合、謀議しているクリーチャーの上に+1/+1カウンターは置かれない。
- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに謀議するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは謀議を行う。これにより土地でないカード1枚を捨てた場合、あなたは+1/+1カウンターをどこにも置かない。「[そのクリーチャー]が謀議したとき」に誘発する能力は誘発する。

《原初の祈り》

{2}{G}{G}

エンチャント

原初の祈りが戦場に出たとき、{E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。

マナ総量が3以下であるクリーチャー・呪文を、マナ・コストを支払うのではなく、{E}を支払って唱えてもよい。これにより呪文を唱えるなら、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 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。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。

《堅忍の閃光》

{2}{W}{W}

インスタント

この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、トークンでない白のクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。

ターン終了時まで、あなたのライフ総量は変化できず、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呪禁と破壊不能を得る。

- 通常通りならあなたのライフを増減させる呪文や能力は、あなたのライフ総量を変化できない間も解決されるが、ライフの増減に関する部分は単に効果を失う。
- あなたがライフを得ることを含むコストを支払うことはできない。同様に、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。ただし、あなたがダメージを与えられることを選択することはできる。そのダメージによってあなたのライフ総量は変化しないが、それを選択できる。
- 《堅忍の閃光》の効果はダメージを軽減しない。これは、ダメージの結果を変更するものである。たとえば、絆魂を持つクリーチャーがあなたにダメージを与えるなら、あなたはライフを失わないが、そのコントローラーはその点数分のライフを得る。同様に、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他のプレイヤーにダメージを与えるなら、そのプレイヤーはライフを失うが、あなたはライフを得ない。
- あなたにダメージが与えられるたびに誘発する能力は誘発する。なぜなら、結果としてあなたのライフ総量は変化していないが、そのダメージは与えられているからである。
- 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。
- 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、《崇拝の言葉》)やあなたがライフを失うことに置換する効果は、結果的には何もしないイベントに置換する。
- 何らかの効果によってあなたのライフ総量が一定の点数になるなら、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、その交換は発生しない。どちらのプレイヤーのライフ総量も変わらない。
- 統率者戦では、統率者によってあなたに与えられたダメージは依然として数に入れられる。そのダメージによってあなたがライフを失わないとしても関係ない。

《皇国の相談役、真珠耳》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 狐・アドバイザー

3/4

絆魂

あなたが唱えるすべてのエンチャント・呪文は親和(オーラ)を持つ。(それを唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているオーラ1つにつき{1}少なくなる。)

あなたがあなたがコントロールしていて改善されているパーマネントを対象とするオーラ・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- 呪文1つに親和が複数あるなら、それらがそれぞれ適用される。たとえば、あなたが何らかの方法で《皇国の相談役、真珠耳》2体をコントロールし、オーラ2つをコントロールしているなら、あなたが各エンチャント・呪文を唱えるためのコストはそれぞれ{4}少なくなる。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合、そのオーラはあなたがコントロールしているので、それは親和(オーラ)を持つあなたの呪文として数える。
- あなたがコントロールしていてオーラ・呪文の対象となっているクリーチャーは、その上にすでにカウンターが置かれていたり、装備品が付いていたり、あなたがコントロールしているオーラがついていないかぎり、それは改善されていないことになる。

《コーヴェクダル、エラダムリー》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

3/3

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上からクリーチャー・呪文を唱えてもよい。

{G}, {T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー2体をタップする:あなたの手札にあるカード1枚か、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。これによりあなたがクリーチャー・カードを公開したなら、それを戦場に出す。あなたのターン中にしか起動できない。

- あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる(ただし後述する制限がある)。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、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、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- あなたはこれによってライブラリーの一番上から呪文を唱える場合、そのカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。
- あなたは土地・カードを「唱えた」わけではないので、《コーヴェクダル、エラダムリー》によりあなたのライブラリーの一番上から(《ドライアドの東屋》のような)土地・クリーチャーをプレイすることはできない。
- 通常版と「プロファイル」ボーダーレス版のカードでは「コーヴェクダル、エラダムリー」と2文字目が「ー」になっているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、カタカナの「一」であり、カード名は「コーヴェクダル、エラダムリー」である。

《コジレックの封印破り》

{2}{U}

エンチャント

欠色(このカードは無色である。)

あなたがマナ総量が4か5か6であるクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン2体を生成する。

あなたがマナ総量が7以上であるクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、カード3枚を引く。

- 《コジレックの封印破り》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に誘発する。この能力は、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしても解決される。
- マナ・コストに{X}を含むクリーチャー・呪文を唱えるなら、その呪文を唱える際にXとして選んだ値を使用してマナ総量を決定する。

《コジレックの命令》

{X}{C}{C}

同族・インスタント — エルドラージ

以下から2つを選ぶ。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークンX体を生成する。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは占術Xを行い、その後、カード1枚を引く。
- マナ総量がX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。
- 墓地にあるカード最大X枚を対象とする。それらを追放する。

- 《コジレックの命令》の解決時に、すべての対象が不適正になっていた場合、これは何もしない。1体以上の対象が適正であった場合、これは解決し、可能なかぎりの処理を行う。
- クリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《故人の集結》

{2}{W}

エンチャント

故人の集結が戦場に出たとき、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

陰鬱— あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、居住を行う。(あなたがコントロールしているクリーチャー・トークン1体のコピーであるトークン1つを生成する。)

- 《故人の集結》は、クリーチャーが死亡した時点ではまだ戦場になかったとしても機能する。たとえば、クリーチャー1体があなたのターンの戦闘中に死亡し、あなたの第2メイン・フェイズ中に《故人の集結》を唱えた場合、この最後の能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 《故人の集結》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に1回のみ誘発する。このターンにあなたのコントロール下で死亡したクリーチャーの数は関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、そのターン中にクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力の誘発に間に合うようにあなたのコントロール下でクリーチャーを死亡させることはできない。
- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。
- 新しいクリーチャー・トークンは、元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。
- 新しいトークンの「[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」の能力は機能する。

《込み入った盗用》

{2}{W}{B}

インスタント

欠色(このカードは無色である。)

土地でないパーマナント1つを対象とする。それを追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを唱えてもよく、その呪文を唱えるために、無色マナを任意の色のマナであるかのように支払ってもよい。

- 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ず、あなたはそれを唱えることもできない。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《込み入った盗用》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、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。
- 稀な例だが追放されたカードが土地・カードであった(その土地がまだ戦場にあったときにパーマナントのコピーになったなどによる)場合、あなたはそれを追放領域からプレイすることはできない。
- 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。あなたがゲームから除外されたなら、《込み入った盗用》の効果によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマナントは追放され、それによって追放されたカードは依然として追放されたままになる。
- カードには「無色」が欠落しているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、任意の色マナであるかのように支払えるのは無色マナのみである。

《小物の極み》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、すべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが1/1である。

{2}{C}:エンチャントしているクリーチャーを追放する。

- エンチャントしているクリーチャーが、《小物の極み》がそれにつけられた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- 《小物の極み》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《翼はためくままに》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- ダメージはターン終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《小物の極み》がクリーチャーにつけられた状態になったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《魂火の使者》

{1}{W}{U}

クリーチャー — ジン・モンク

1/4

魂火の使者が戦場に出たとき、{E}{E}{E} (エネルギー・カウンター3個)を得る。

{E}{E}を支払う:あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に賛美カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。(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、あなたがコントロールしているパーマメントの中の賛美能力1つにつき+1/+1の修整を受ける。)

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである(チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める)。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、賛美は誘発しない。同様に、戦場に出たクリーチャーが後の戦闘になってから攻撃しても、既に誘発したり解決したりした賛美能力に影響はない。
- 複数の賛美カウンターが置かれているクリーチャーは、その個数に等しい回数の賛美を持つ。

《サイクロプスの超伝導師》

{1}{U}{R}

クリーチャー — サイクロプス・ウィザード

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。)

サイクロプスの超伝導師が戦場に出たとき、{E}{E}{E} (エネルギー・カウンター3個)を得る。

サイクロプスの超伝導師が死亡したとき、{E}{E}{E}を支払ってもよい。そうしたとき、1つを対象とする。サイクロプスの超伝導師はそれに、これのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《サイクロプスの超伝導師》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{E}{E}{E}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

- 《サイクロプスの超伝導師》の再帰誘発型能力により与えるダメージを決定するには、《サイクロプスの超伝導師》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《再誕世界、エムラクール》

{12}

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、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーのコントロールを得る。

飛行、プロテクション(呪文やこのターンの唱えられたパーマナント)

再誕世界、エムラクールが戦場を離れたとき、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生け贄に捧げる。

マッドネス—{C}6点を支払う。

- 《再誕世界、エムラクール》の誘発型能力は、《再誕世界、エムラクール》よりも先に解決する。《再誕世界、エムラクール》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 《再誕世界、エムラクール》の1つ目の能力のコントロール変更効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《再誕世界、エムラクール》が戦場を離れるときも消滅しない。
- あなたがマッドネスを持つカードを捨てる場合、それを墓地に置く代わりに追放領域に捨てる。そうしたとき、それをマッドネス・コストで追放領域から唱えるか、あなたの墓地に置くことができる。
- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- マッドネスを持つカードが捨てられたら、それは墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決するに際し、それがパーマナント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントやソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つクリーチャーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。後になって再度マッドネスを唱える機会は訪れない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力(および、そのカードを唱えることを選択した場合にそのカードがなる呪文)は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決は続くものの、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

《刷新された使い魔》

{3}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ゾンビ・ネズミ

2/1

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

飛行

刷新された使い魔が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。あなたは、そうできなかった対戦相手1人につき1枚のカードを引く。

- 《刷新された使い魔》の最後の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手(そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのプレイヤー)が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も(存在する場合は)同様に選ぶ。その後、選ばれたカードはすべて同時に捨てられる。

《屍花》

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

伝説のクリーチャー — 植物

2/7

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、緑の0/1の植物・クリーチャー・トークン1体を生成する。あなたが異なる名前を持つ7つ以上の土地をコントロールしているなら、代わりに黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたの墓地にあるすべての土地・カードは発掘2を持つ。(あなたはカード1枚を引く代わりに、あなたの墓地にある土地・カード1枚をあなたの手札に戻してカード2枚を切削してもよい。)

- 同じ名前を持つ土地を複数コントロールしているなら、それらの土地のうち1つのみを、ゾンビの生成に必要な7つ以上の土地のうちの1つとして数に入れる。たとえば、「森」という名前の土地4つと、「平地」という名前の土地2つと、「沼」という名前の土地1つをコントロールしているなら、名前の異なる土地を3つコントロールしていることになる。
- 複数の土地があなたのコントロール下で同時に戦場に出たなら、それらすべてを数に入れる。たとえば、《風景の変容》の解決中に土地7つを生け贄に捧げ、あなたのライブラリーから異なる土地・カード7枚を探したなら、あなたはゾンビ・トークン7体を生成することになる。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたが手札にカードを加えることは、カードを引くことではない。発掘はそのイベントを置換できない。
- 発掘は「カードを引く」というイベントであればどれでも置換できる。ドロー・ステップにカードを引くことのみではない。1回のカードを引くイベントを、複数の発掘能力が置換することはできない。
- あなたのライブラリーに十分な数のカードがないなら、発掘能力は使用できない。
- あなたがカードの発掘能力を適用して、カードを引くことを置換すると宣言してから、ライブラリーの一番上からカードを墓地に置きカードを手札に戻し終わるまでの間には、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- カードを複数枚引くなら、カードを引くことは1度に1枚ずつ行う。たとえば、あなたがカードを2枚引くように指示されて、1枚目のカードを引くことを発掘能力で置換したとする。墓地にある他のカード(その発掘能力によって墓地に置かれたカードでもよい)の発掘能力を使って、次のカードを引くことも置換できる。

《地獄からの捕獲者》

{3}{R}

クリーチャー — デビル・ならず者

3/3

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

地獄からの捕獲者がクリーチャー1体を濫用したとき、アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのパーマネントをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 濫用を持つクリーチャーが「クリーチャー1体を濫用する」とは、濫用能力をコントロールしているプレイヤーがその能力の解決時にクリーチャー1体を生け贄に捧げることである。
- クリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうか、どのクリーチャーを生け贄に捧げるかは、濫用能力の解決時に選ぶ。
- 濫用を持つクリーチャーがまだ戦場にあれば、それ自身を生け贄に捧げてもよい。この場合、それが持つもう1つの能力は誘発する。
- 濫用能力が解決する際に濫用を持つクリーチャーが戦場になかったなら、クリーチャーを生け贄に捧げたとしても、あなたは濫用を持つクリーチャーからのボーナスを得られない。濫用を持つクリーチャーが戦場がないので、そのもう1つの誘発型能力は誘発しない。
- 濫用能力1つで2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。
- 《地獄からの捕獲者》の最後の能力によって、あなたがすでにコントロールしているアーティファクトやクリーチャー(《地獄からの捕獲者》を含む)を、そのパーマネントをアンタップして速攻を与えるためだけに対象としてもよい。

《下顎のカイト》

{W}

アーティファクト — 装備品

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

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け飛行を持つ。

装備 {3}{W}

- ファイレクシアン・細菌・トークンは0/0クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、0/0のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につけることができる。ファイレクシアン・細菌・トークンが装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり墓地に置かれ、その後消滅することになる。
- ファイレクシアン・細菌・トークンが破壊された場合でも、この装備品は他の装備品と同様に戦場に残る。
- 生体武器の誘発型能力によってファイレクシアン・細菌2体が生成される場合(たとえば、《倍增の季節》の効果がある場合)は、この装備品はそれらのうちの1体につく。もう1体は、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。

《執拗なガーゴイル》

{1}{W}{B}

アーティファクト・クリーチャー — ガーゴイル

2/2

執拗なガーゴイルが改善されているかぎり、これは飛行を持つ。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

頑強(このクリーチャーが死亡したとき、これの上に-1/-1カウンターがない場合、これを-1/-1カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。)

- 《執拗なガーゴイル》がブロックされた後では、これを改善することで飛行を得させようとしても、ブロックされていない状態にすることはない。
- 頑強を持つカードが、それが死亡した後、誘発型能力が解決される前に墓地から取り除かれた場合、それは戦場に戻らない。
- クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターがあったなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。これにより-1/-1カウンターが取り除かれていた場合、クリーチャーはその頑強能力で再び戻ってくるができる。
- 頑強を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーの上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって致死ダメージを負った状態になって破壊されるか、タフネスが0以下になってオーナーの墓地に置かれるかした場合、頑強は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは頑強によってそのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間の情報を見られるからであり、その時点ではそれの上にまだ-1/-1カウンターがあったからである。

《慈悲深い取り立て》

{1}{W}

エンチャント

クリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

プレイヤー1人がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、慈悲深い取り立ての上に蒐集カウンター1個を置く。その後、これの上に3個以上の蒐集カウンターがあるなら、これを生け贄に捧げる。そうしたなら、カード1枚を引く。その後、「あなたのライブラリーから平地・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。

- 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。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《慈悲深い取り立て》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。この能力は、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしても解決される。
- 《慈悲深い取り立て》の最後の能力の誘発時にこれをコントロールしていたプレイヤーが、解決時にこれをコントロールしていなかったという稀な状況においては、これの上に3個以上の蒐集カウンターが置かれていても、そのプレイヤーは《慈悲深い取り立て》を生け贄に捧げることはできない。

《邪神の偶像》

{2}

同族・アーティファクト — エルドラージ

{1}{C}, {T}:「このクリーチャーを生け贄に捧げる:{C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていてこれでないエルドラージ1体が死亡するたび、邪神の偶像の上に+1/+1カウンター1個を置く。

邪神の偶像の上に8個以上の+1/+1カウンターがあるかぎり、これは他のタイプに加えて滅殺2を持つ0/0のクリーチャーでもある。

- 《邪神の偶像》の2つ目の能力は、あなたがコントロールしていてこれでないエルドラージ1体が戦場から墓地に置かれるたびに誘発する。そのエルドラージがクリーチャーでなかったとしても誘発する。
- 《邪神の偶像》が能力を失った場合も、これの最後の能力のタイプ変更効果は適用され続ける。なぜなら、オブジェクトのタイプを変更する効果は常に、能力を取り除く効果よりも先に適用されるからである。その場合、これの上に8個以上の+1/+1カウンターが置かれているなら、これはエルドラージ・同族・アーティファクト・クリーチャーである。何らかの理由でこれが能力を失った後に8個目の+1/+1カウンターを得た場合にも成り立つ。《邪神の偶像》が8個目の+1/+1カウンターを得る前に能力を失った場合は滅殺2を持ち、それ以外の場合は持たない。
- 《邪神の偶像》が最後の能力の効果によりクリーチャーである間に、タフネスを0以下に減らすのに十分な数の-1/-1カウンターがこれの上に置かれるという稀な状況では、《邪神の偶像》は状況起因処理が実行されたときにオーナーの墓地に置かれる。《邪神の偶像》の死亡時にこれの上に置かれていたカウンターの個数や種類を考慮する効果は、+1/+1カウンターも-1/-1カウンターも両方見る。「改善されているクリーチャー1体が死亡するたび」に誘発する効果があれば、それは依然として誘発する。

《集団的防衛》

{1}{G}

インスタント

増呪{G} (2つ目以降に選ぶモード1つにつき1回、このコストを支払う。)

以下から1つ以上を選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁と破壊不能を得る。
 - あなたはすべてのモードを同時に選ぶ。1つのモードの処理を行い、その後追加のモードを選ぶことはできない。
 - 1つのモードを複数回選ぶことはできない。
 - どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、カードに書かれている順に指示に従う。
 - 呪文の解決時に、1つの呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、《集団的防衛》を解決し終わるまでスタック上に置かれない。
 - 2つ以上のモードを選択し、そのうちの1つが不適正な対象となっていた場合も、他の対象は影響を受け続ける。すべての対象が不適正な対象になった場合、《集団的防衛》は解決されない。
 - 何らかの効果によって《集団的防衛》をそのマナ・コストを支払うことなく唱えることができる場合も、あなたが2つ以上のモードを選んだなら、増呪コストは依然として支払わなければならない。
 - 《集団的防衛》がコピーされたなら、通常はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。

《出産の儀》

{1}{G}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがクリーチャーをコントロールしている場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード7枚を見る。その後、クリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、それらのカードの中からマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。Xは、その生け贄に捧げられたクリーチャーのマナ総量に1を足した値に等しい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《出産の儀》の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、あなたがクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなければ能力は誘発しない。

- 《出産の儀》の能力が誘発した後、その解決時にあなたがクリーチャーをコントロールしていないのなら、この能力は何もしない。
- 生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のmana総量を用いて、Xの値を決定する。
- 公開されたクリーチャー・カードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《知りたがりの学徒、タミヨウ》

{U}

伝説のクリーチャー — ムーンフォーク・ウィザード

0/3

飛行

知りたがりの学徒、タミヨウが攻撃するたび、調査を行う。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}」のアーティファクトを生け贄に捧げる:カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

あなたが各ターン内のあなたの3枚目のカードを引いたとき、これを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

//

《老練の学匠、タミヨウ》

伝説のプレインズウォーカー — タミヨウ

2

+2: 次のあなたのターンまで、クリーチャー1体があなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは-1/-0の修整を受ける。

-3: 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。それが緑のカードなら、好きな色1色のmana1点を加える。

-7: あなたのライブラリーにあるカードの枚数の端数を切り上げた半分に等しい枚数のカードを引く。あなたは「あなたの手札の上限はなくなる。」を持つ紋章を得る。

- 稀なことだが、《知りたがりの学徒、タミヨウ》がクリーチャーとして戦場に出ている(第1面が表になっている)間に、呪文や能力によってそれが変身することがある。こうなると、《老練の学匠、タミヨウ》の上には忠誠カウンターが置かれていない状態になり、間もなくオーナーの墓地に置かれることになる。
- あなたは《老練の学匠、タミヨウ》の忠誠度能力のうちの1つを、これが戦場に出たターンに起動することができる。ただし、そうすることができるのは、自分のメイン・フェイズでスタックが空のときのみである。たとえば、《老練の学匠、タミヨウ》が戦闘中に戦場に出たなら、あなたがこれの能力を起動する前に、対戦相手にはこれを除去する機会がある。
- 複数の効果によってあなたの手札の上限が変更される場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《ネクロドミナンス》(手札の上限が5枚になるというエンチャント)を戦場に出し、その後《老練の学匠、タミヨウ》の最後の能力を起動した場合、あなたの手札の上限はなくなる。ただし、《老練の学匠、タミヨウ》の最後の能力による紋章が《ネクロドミナンス》を戦場に出す前に生成された場合、あなたの手札の上限は5枚である。

《深海を穢すもの》

{3}{U}{U}

クリーチャー — エルドラージ

3/5

欠色(このカードは無色である。)

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

あなたがこの呪文を唱えたとき、以下から1つを選ぶ。これがキッカーされていたなら、代わりに両方を選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

- 《深海を穢すもの》より先にその誘発型能力が解決する。《深海を穢すもの》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。《深海を穢すもの》がキッカーされていた場合も、あなたは両方のモードの指示に従う。
- 選ばれた各モードは、記載されている順に処理される。モード1つを処理している間に誘発した能力は、《深海を穢すもの》の誘発型能力が解決し終わるまでスタックに置かれぬ。

《真実を濡れさせるもの》

{5}{G/U}{G/U}

クリーチャー — エルドラージ

7/6

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、これを唱えるために{C}が支払われていた場合、「このクリーチャーを生け贄に捧げる:

{C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン2体を生成する。

//

《水没したジャングル》

土地

水没したジャングルはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}か{U}を加える。

- 《真実を濡れさせるもの》の誘発型能力は、《真実を濡れさせるもの》よりも先に解決する。《真実を濡れさせるもの》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《水力発電の検体》

{2}{U}

クリーチャー — 奇魔

1/4

瞬速

水力発電の検体が戦場に出たとき、単一の対象を持ち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。その対象を水力発電の検体に変更してもよい。

//

《水力発電研究所》

土地

水力発電研究所が戦場に出るに際し、3点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {U}を加える。

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

《頭蓋槌》

{B}{R}

アーティファクト — 装備品

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

装備しているクリーチャーは+X/+1の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。

装備 {2}

- ファイレクシアン・細菌・トークンは0/0クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、0/0のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につけることができる。ファイレクシアン・細菌・トークンが装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり墓地に置かれ、その後消滅することになる。
- ファイレクシアン・細菌・トークンが破壊された場合でも、この装備品は他の装備品と同様に戦場に残る。
- 生体武器の誘発型能力によってファイレクシアン・細菌2体が生成される場合(たとえば、《倍增の季節》の効果がある場合)は、この装備品はそれらのうちの1体につく。もう1体は、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。

《精錬された蓄電虫》

{1}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 昆虫

1/3

威迫

精錬された蓄電虫が戦場に出たとき、{E}{E}(エネルギー・カウンター2個)を得る。

精錬された蓄電虫が攻撃するたび、これでない攻撃クリーチャー1体を対象とする。{E}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け威迫を得る。

- カードには「精錬された蓄電虫が攻撃するたび、{E}を支払ってもよい。そうしたなら、これでない攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け威迫を得る。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「精錬された蓄電虫が攻撃するたび、これでない攻撃クリーチャー1体を対象とする。{E}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け威迫を得る。」である。

《静牢》

{W}

エンチャント

静牢が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマナント1つを対象とする。静牢が戦場を離れるまで、それを追放する。{E}{E}(エネルギー・カウンター2個)を得る。

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、あなたが{E}を支払わないかぎり、静牢を生け贄に捧げる。

- 《静牢》の1つ目の誘発型能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、対象としたパーマナントは追放されない。
- 追放されたパーマナ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。追放されたパーマナントの上にあったカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《石化の干渉者》

{4}{U}

クリーチャー — エルドラージ

4/5

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

到達

- 《石化の干渉者》の誘発型能力は、《石化の干渉者》よりも先に解決する。《石化の干渉者》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《絶息》

{1}{B}{B}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。それを破壊する。あなたは、その色1色につき1点のライフを得る。

- 対象が無色のクリーチャーやプレインズウォーカーであったなら、あなたはライフを得ることはない。

《絶望運びのコアトル》

{2}{U}

クリーチャー — エルドラージ・蛇

2/2

欠色 (このカードは無色である。)

瞬速

あなたがこの呪文を唱えたとき、対戦相手1人がコントロールしている呪文1つを対象とする。そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

飛行

- 《絶望運びのコアトル》の誘発型能力は、《絶望運びのコアトル》よりも先に解決する。《絶望運びのコアトル》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- カードには「支払わないかぎり」と書かれているが、正しくは上記の通り「支払わないかぎり」である。

《先祖の特使》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/3

長久 {W} ({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改善されているすべてのクリーチャーは絆魂を持つ。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- 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。《先祖の特使》の長久能力は、あなたのターンの開始時から続けて《先祖の特使》があなたのコントロール下になければ起動できない。

《殲滅の道》

{3}{G}

エンチャント

欠色 (このカードは無色である。)

殲滅の道が戦場に出たとき、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン2体を生成する。

あなたがコントロールしているすべてのエルドラージは「{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

あなたがマナ総量が7以上であるクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、4点のライフを得る。

- 稀ではあるが《殲滅の道》がエルドラージであるなら、これは自身に「{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。」の能力を付与する。
- 《殲滅の道》の最後の能力は、これを誘発させた呪文の前に解決する。この能力は、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしても解決される。

《創造の破壊者》

{6}{C}{C}

クリーチャー — エルドラージ

8/4

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがコントロールしている無色のパーマネント1つにつき1点のライフを得る。

各色からの呪禁

滅殺2 (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2つを生け贄に捧げる。)

- 《創造の破壊者》の誘発型能力は、《創造の破壊者》よりも先に解決する。《創造の破壊者》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《相對》

{R}{R}

エンチャント

対戦相手が呪文1つを唱えるたび、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開してもよい。そうしたなら、それらの2つの呪文のマナ総量が等しいなら、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。

- 対戦相手がマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるなら、その呪文を唱える際にXとして選んだ値を使用してマナ総量を決定する。
- 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。
- スタック上にない分割カードやスタック上にある融合された分割呪文のマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものに基づいて決定する。それ以外では、分割カードがスタック上にある間、そのマナ総量は唱えるために選ばれた半分のマナ・コストに基づいて決定する。
- 《相對》の誘発型能力を解決するに際し、あなたはその公開されているカードの中の1枚を唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 公開されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。
- 稀なことだが、あなたのライブラリーの一番上から公開するカードが対戦相手が唱える呪文と同じマナ総量を持っていないものの、結果として該当の呪文が同じマナ総量を持つため、そのカードを唱えることができることがある。

る。たとえば、対戦相手がマナ総量が4の呪文を唱え、あなたが《カエルマイアの処罰者》(マナ・コストが{7}の試作カードで、試作コストが{3}{R})を公開した場合、あなたは《カエルマイアの処罰者》を試作型呪文として唱えることができる。なぜなら、その呪文のマナ総量は4になるからである。

《空の怒り》

{X}{W}{W}

ソーサリー

{E}(エネルギー・カウンター)X個を得る。その後、望む個数の{E}を支払ってもよい。マナ総量がこれにより支払われた{E}の個数以下でありアーティファクトやクリーチャーやエンチャントであるすべてを破壊する。

- 戦場にあるパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《存在を盗むもの》

{1}{C}{G}

クリーチャー — エルドラージ

3/4

欠色(このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量が4以下でありクリーチャーでも土地でもないパーマネント最大1つを対象とする。それを追放する。そうしたなら、存在を盗むものは「このクリーチャーが戦場を離れたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引く。」を得る。

- 《存在を盗むもの》の誘発型能力は、《存在を盗むもの》よりも先に解決する。《存在を盗むもの》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 《存在を盗むもの》の誘発型能力の対象が、その能力の解決時に不適正であったなら、その能力は解決せず、効果は一切発生しない。《存在を盗むもの》は別の能力を得ることはない。

《大食の幼生、グリスト》

{G}

伝説のクリーチャー — 昆虫

1/2

接死

大食の幼生、グリストや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、それがあなたの墓地から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、{G}を支払ってもよい。そうしたなら、これを追放し、その後、オーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

//

《疫病の群れ、グリスト》

伝説のプレインズウォーカー — グリスト

3

+1: 黒緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成し、その後、カード2枚を切削する。これにより黒のカードが切削されたなら、そのトークンの上に接死カウンター1個を置く。

-2: アーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。

-6: あなたの墓地にある各クリーチャー・カードにつきそれぞれ、黒緑の1/1の昆虫であることを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。

- 特殊な状況で、《大食の幼生、グリスト》がクリーチャーとして戦場に出ている(第1面が表になっている)間に、呪文や能力によってそれが変身することがある。これが起きるとグリスト、《疫病の群れ、グリスト》の上には忠誠カウンターが置かれていない状態になり、間もなくオーナーの墓地に置かれることになる。
- 《疫病の群れ、グリスト》が戦場に出たターンに、その忠誠度能力のうちのひとつを起動できる。ただし、そうすることができるのは、自分のメイン・フェイズでスタックが空のときのみである。たとえば、《疫病の群れ、グリスト》が戦闘中に戦場に出たなら、対戦相手には、あなたがその能力を起動する前にそれを除去する機会がある。

- 《大食の幼生、グリスト》の誘発型能力がスタック上にある間にそれが戦場を離れたなら、それを移動先の領域から追放することはできないので、あなたはオーナーのコントロール下で変身させた状態でそれを戦場に戻す。
- 下記の例外を除き、《疫病の群れ、グリスト》の最後の能力によって生成されたトークンは、元のカードに記載されている内容をそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそれら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。
- トークンは他のクリーチャー・タイプの代わりに昆虫であり、他の色の代わりに黒緑である。これらはそれら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。
- コピーされたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- トークンのコピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもそれらの能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[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」とつく能力も機能する。

《多産攻撃の司令官》

{3}{R}{R}

クリーチャー — エルドラージ・ゴブリン

2/2

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン3体を生成する。

{1}{C}, エルドラージ1つを生け贄に捧げる: 1つを対象とする。多産攻撃の司令官はそれに2点のダメージを与える。

- 《多産攻撃の司令官》の誘発型能力は、《多産攻撃の司令官》よりも先に解決する。《多産攻撃の司令官》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《魂の導き手》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

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、1点のライフと{E} (エネルギー・カウンター1個)を得る。

あなたが攻撃するたび、{E}{E}{E}を支払ってもよい。そうしたとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個と飛行カウンター1個を置く。それは他のタイプに加えて天使になる。

- 《魂の導き手》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{E}{E}{E}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- 再帰誘発型能力のタイプ変更効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《魂の導き手》が戦場を離れるときも消滅しない。

《タミヨウ、物語の会を開く》

{1}{U}

エンチャント — 英雄譚

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

I — 次のあなたのターンまで、クリーチャー1体があなたかあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するたび、ターン終了時まで、それは-2/-0の修整を受ける。

II — 望む枚数のカードを捨てる。その後、これにより捨てたカード1枚につき2回の調査を行う。

III — あなたの墓地にあるカード最大3枚を対象とする。それらをあなたのライブラリーに加えて切り直す。

- あなたが複数回調査を行うように指示されたなら、それらの処理は順番に処理する。つまり、あなたはその回数に等しい数の手掛かり・トークンを生成する。

《墮落した多相の戦士》

{3}{U}

クリーチャー — エルドラージ・多相の戦士

/

欠色 (このカードは無色である。)

墮落した多相の戦士が戦場に出るに際し、これは飛行を持つ3/3のクリーチャーか、警戒を持つ2/5のクリーチャーか、防衛を持つ0/12のクリーチャーのうちあなたが選んだ1つになる。

- 《墮落した多相の戦士》が戦場がない間、これは0/0のクリーチャー・カードであり、飛行も警戒も防衛も持たない。
- 戦場にあるオブジェクトが《墮落した多相の戦士》のコピーになるなら、それが戦場に出るに際し適用される置換効果により決定した内容をコピーする。
- パーマネント1つが《墮落した多相の戦士》のコピーとして戦場に出たなら、これに適用されるコピー効果は2つある。1つは、コピー元の《墮落した多相の戦士》の選ばれた内容をコピーする。そして、そのコピー自身の戦場に出たときに誘発する置換効果のための内容を選ぶ。その結果として生じるパーマネントは両方の効果から能力を得て、そのパワーとタフネスは最後に適用される効果によって決定される。例として、防衛を持つ0/12の《墮落した多相の戦士》のコピーとしてクリーチャーが戦場に出て、「飛行を持つ3/3」となることを選んだなら、結果としてこれは3/3にも0/12にもすることができ、いずれにしても飛行と防衛を持つ。

《探偵のフェニックス》

{2}{R}

クリーチャー・エンチャント — フェニックス

2/2

授与——{R}, 証拠収集6を行う。(この授与コストを支払うには、{R}とあなたの墓地にある望む枚数のカードを合計のmana総量が6以上になるように選んで追放する。)

飛行、速攻

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け飛行と速攻を持つ。

あなたの墓地にある探偵のフェニックスを、これの授与能力で唱えてもよい。

- 必要なmana総量ちょうどかそれ以上にするための必要なカードを追放できないなら、あなたは一切証拠収集を選べない。
- あなたが呪文を唱えることを宣言した後では、あなたがそうし終わるまで、プレイヤーは処理を行うことができない。特に、対戦相手はあなたの墓地にあるカードを取り除くことで、あなたが証拠収集を行うことを阻止しようと試みることもできない。

《血に染まりし洞察》

{5}{B/R}{B/R}

ソーサリー

この呪文を唱えるためのコストは、このターンに対戦相手が失ったライフ1点につき{1}少なくなる。

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。これによりあなたが呪文を唱えるなら、それを唱えるために任意のタイプのmanaを支払ってもよい。

//

《血溜まりの低湿地》

土地

血溜まりの低湿地はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {B}か{R}を加える。

- 《血溜まりの低湿地》が与える許可によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《腸抜き洞察》

{1}{B}

インスタント

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

カード2枚を引く。

フラッシュバック{4}{B} (あなたの墓地にあるこのカードを、これのフラッシュバック・コストと追加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。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト(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、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、その後で必ず追放される。
- その呪文が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、あなたはそれ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。

《重複の閃光》

{1}{R}{R}

インスタント

この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、トークンでない赤のクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。

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よい。

- 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は誘発しない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の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《コジレックの命令》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、ダメージを与える対象は変更できる)。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。

- 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。ただし、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。
- 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。それは元の呪文が解決されるよりも先に解決される。

《鎮圧光線》

{3}{W/U}{W/U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーをタップする。あなたはX個の{E}を支払ってもよい。その後、これによりタップされたクリーチャー最大X体を選ぶ。それらの上にそれぞれ麻痺カウンター1個を置く。(麻痺カウンターが置かれているパーマナントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

//

《整然とした広場》

土地

整然とした広場はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {W}か{U}を加える。

- 「これによりタップされたクリーチャー」とは《鎮圧光線》の効果の結果としてタップ状態になったクリーチャーのことである。《鎮圧光線》の解決前にすでにタップ状態であったクリーチャーではない。たとえば、プレイヤーがタップ状態のクリーチャー2体とアンタップ状態のクリーチャー1体をコントロールしていて、あなたがそのプレイヤーを対象として《鎮圧光線》を唱えた場合、アンタップ状態であったそのクリーチャーに麻痺カウンターを置くことしか選べない(あなたが1個以上の{E}を支払うかぎり)。

《溺墓潜み》

{7}

クリーチャー — エルドラージ・三葉虫

7/7

警戒

あなたが溺墓潜みを唱えたかこれをサイクリングしたとき、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

サイクリング {2}{U} ({2}{U}, このカードを捨てる: カード1枚を引く。)

- 《溺墓潜み》の誘発型能力は、該当するなら《溺墓潜み》やそのサイクリング能力よりも先に解決する。《溺墓潜み》やそのサイクリング能力が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《鉄喰いイムスカー》

{6}{B}{R}

伝説のクリーチャー — デーモン

5/5

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

鉄喰いイムスカーが戦場に出たとき、カードX枚を引きX点のライフを失う。Xは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数の端数を切り捨てた半分に等しい。

{3}{R}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる: 1つを対象とする。これはそれに、その生け贄に捧げたアーティファクトのmana総量に等しい点数のダメージを与える。

- Xの値は《鉄喰いイムスカー》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

- 生け贄に捧げられたアーティファクトが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いて、与えるダメージの点数を決定する。
- 戦場にあるアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《転移の福音者》

{1}{W}

クリーチャー — ファイレクシアン・人間・暗殺者

3/1

トークンでもこれでもないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。)

- あなたが増殖を行うとき、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0(ゼロ)が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということはない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。

《電気放出》

{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。あなたは{E}{E}{E}(エネルギー・カウンター3個)を得る。その後、望む数の{E}を支払ってもよい。電気放出はそれに、その支払った個数に等しい点数のダメージを与える。

- あなたは{E}0個を支払うことを選んでよい。あなたは{E}{E}{E}を得るが、《電気放出》はダメージを与えない。

《電結のコンドル》

{2}{B}{B}

アーティファクト・クリーチャー — 鳥

0/0

飛行

接合3(このクリーチャーは+1/+1カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。これが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。これのすべての+1/+1カウンターをその上に置いてよい。)

これでないアーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-1/-1の修整を受ける。

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

《電達ゴブリン》

{R}{W}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2/2

電達ゴブリンが戦場に出たとき、{E}{E}(エネルギー・カウンター2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。{E}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け速攻を得る。

- カードには「あなたのターンの戦闘の開始時に、{E}を支払ってもよい。そうしたなら、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。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け速攻を得る。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「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。{E}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け速攻を得る。」である。

《得意げな荷サイ》

{2}{W}

クリーチャー — サイ

3/3

得意げな荷サイが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- ・パーマメント1つを対象とする。その上に盾カウンター1個を置く。(それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにそれの上から盾カウンター1個を取り除く。)
- ・増殖を行う。(望む数のパーマメントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。)

- ・盾カウンターはプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げることを妨げない。
- ・パーマメントがダメージを受けるか破壊される時に盾カウンター1個を取り除くことは、そのパーマメントを再生することと同じではない。
- ・ダメージを受けるパーマメント1体の上に1個以上の盾カウンターがあった場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- ・盾カウンターを持つパーマメントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージは与えられ、盾カウンターも取り除かれる。
- ・盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源から軽減できないダメージを受けた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- ・「盾」とはクリーチャーが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているクリーチャーが能力を失ったなら、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。
- ・あなたが増殖を行うとき、カウンターが置かれているパーマメントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- ・カウンターが置かれているパーマメントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0(ゼロ)が含まれるので、パーマメントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- ・プレイヤーやパーマメントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならぬ。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。

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

《特製の闘車》

{3}{U}

アーティファクト — 機体

5/6

{T}: {E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。

{T}, {E}{E}を支払う: クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

{T}, {E}{E}{E}を支払う: カード1枚を引く。

{E}{E}{E}{E}を支払う: ターン終了時まで、特製の闘車はアーティファクト・クリーチャーになる。

搭乗4

- 《特製の闘車》がクリーチャーでないかぎり、あなたの直近のターンの開始時から続けてコントロールしていなくても、これの{T}能力を起動することができる。ただし、これがクリーチャーであった場合、その期間中、これは「召喚酔い」が適用される。

《トリックスターの大鹿》

{2}{G}

クリーチャー・エンチャント — 大鹿

3/3

授与{1}{G} (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。ついていないなら、これは再びクリーチャーになる。)

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが3/3の緑の大鹿・クリーチャーである。

- エンチャントしているクリーチャーが、《トリックスターの大鹿》がそれにつけられた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- 《トリックスターの大鹿》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの緑の大鹿になる。そのクリーチャーに特殊タイプ(たとえば、「伝説の」)があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ(たとえば、「アーティファクト」)は失う。
- エンチャントしているクリーチャーがクリーチャー・タイプの他に、「装備品」や「機体」や「ウルザの」のような何らかのサブタイプを持っていた場合も、それらすべてを失う。
- 《トリックスターの大鹿》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《翼はためくままに》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- 《トリックスターの大鹿》は、一時的にクリーチャーになっているパーマナント(たとえば、機体)をエンチャントしてもよい。この場合には、そのパーマナントをクリーチャーにする一時的な効果が消滅した後も、《トリックスターの大鹿》の効果により、エンチャントしているパーマナントは緑の3/3の大鹿・クリーチャーであり続ける。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《トリックスターの大鹿》がクリーチャーにつけられた状態になったり、そのターン、後になつてはずれた状態になったら、そのターン中にクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《ドロス爪》

{1}{B}

アーティファクト — 装備品

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

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

装備 {2}

- ファイレクシアン・細菌・トークンは0/0クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、0/0のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
- 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につけることができる。ファイレクシアン・細菌・トークンが装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり墓地に置かれ、その後消滅することになる。
- ファイレクシアン・細菌・トークンが破壊された場合でも、この装備品は他の装備品と同様に戦場に残る。
- 生体武器の誘発型能力によってファイレクシアン・細菌2体が生成される場合(たとえば、《倍増の季節》の効果がある場合)は、この装備品はそれらのうちの1体につく。もう1体は、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。

《ナカティルの最下層民、アジャニ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

1/2

ナカティルの最下層民、アジャニが戦場に出たとき、白の2/1の猫・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていてこれでない1体以上の猫が死亡するたび、「これを追放し、その後、オーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。」を選んでよい。

//

《ナカティルの報復者、アジャニ》

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

3

+2:あなたがコントロールしている各猫の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

0:白の2/1の猫・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。そうしたとき、あなたがナカティルの報復者、アジャニでない赤のパーマネントをコントロールしている場合、1つを対象とする。これはそれに、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい点数のダメージを与える。

-4:各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしていて土地でないパーマネントの中からアーティファクト1つとクリーチャー1体とエンチャント1つとプレインズウォーカー1体を選び、その後、残りを生け贄に捧げる。

- 特殊な状況で、《ナカティルの最下層民、アジャニ》がクリーチャーとして戦場に出ている(第1面が表になっている)間に、呪文や能力によってそれが変身することがある。こうなった場合、《ナカティルの報復者、アジャニ》は忠誠カウンターが置かれていない状態になり、間もなくオーナーの墓地に置かれることになる。
- 《ナカティルの報復者、アジャニ》の忠誠度能力のうち1つを、それが戦場に出たターンに起動できる。ただし、そうすることができるのは、自分のメイン・フェイズでスタックが空のときのみである。たとえば、《ナカティルの報復者、アジャニ》が戦闘中に戦場に出たなら、対戦相手には、あなたがその能力を起動する前にそれを除去する機会がある。
- 《ナカティルの報復者、アジャニ》の2つ目の能力の対象を選ぶのは、その能力を起動したときではない。そうではなく、あなたが《ナカティルの報復者、アジャニ》以外の赤のパーマネントをコントロールしているなら、2つ目の

「再帰」能力は、これによりあなたが猫・戦士・クリーチャー・トークンを生成したときに誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

- あなたが《ナカティルの報復者、アジャニ》の2つ目の能力によって(《倍増の季節》などの効果により)2体以上の猫・戦士・クリーチャー・トークンを生成した場合、その再帰能力はあなたがこれにより生成した猫・戦士1体につき1回誘発する。置換効果により、代わりにあなたが(《神聖な訪問》の効果などにより)異なるトークンを生成した場合、それらのトークンを生成することによって再帰能力が誘発することにはならない。
- 《ナカティルの報復者、アジャニ》の最後の能力の解決時、ターン順で次の対戦相手から開始して、各対戦相手はそれぞれターン順に自分がコントロールしているパーマメントを選ぶ。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。その後、選ばなかった土地でないパーマメントを同時に生け贄に捧げる。
- 複数のタイプであるパーマメントは、そのどのタイプとして選んでもよい。たとえば、アーティファクト・クリーチャーは、アーティファクトとして選んでも、クリーチャーとして選んでも、その両方として選んでもよい。これにより同じパーマメントを2回選ぶことは、それを1回のみ選ぶことと何ら変わりがない。
- たとえ《ナカティルの報復者、アジャニ》の最後の能力によって参照されているタイプを持っていたとしても土地は選ぶことができず、生け贄に捧げることもできない。
- 対戦相手が、記載されているタイプのパーマメントをすべてコントロールしていなくても、そのプレイヤーは依然として自分がコントロールしているタイプのパーマメントを選ぶ。

《謎の門のガーゴイル》

{W}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ガーゴイル

2/2

飛行

謎の門のガーゴイルが戦場に出たとき、{E}{E}{E} (エネルギー・カウンター3個)を得る。

あなたが攻撃するたび、{E}{E}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

- 《謎の門のガーゴイル》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{E}{E}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《縄張りの選定者》

{4}{G}

クリーチャー — エルドラージ

7/5

欠色 (このカードは無色である。)

到達

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。

それがクリーチャー・カードなら、「それを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。そのカードをあなたの手札に加えないなら、それをあなたの墓地に置いてよい。

- それがクリーチャー・カードなら、あなたはカードを公開しなくてもよい。それをあなたのライブラリーの一番上に置いたままでも、あなたの墓地に置いてよい。

《ニクス生まれの一角獣》

{1}{W}

クリーチャー・エンチャント — ユニコーン

2/2

授与 {3}{W} (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。ついていないなら、これは再びクリーチャーになる。)

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

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け教導を持つ。

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

《ネクロドミナンス》

{B}{B}{B}

伝説のエンチャント

あなたのドロー・ステップを飛ばす。

あなたの終了ステップの開始時に、望む点数のライフを支払ってもよい。そうしたなら、その点数に等しい枚数のカードを引く。

あなたの手札の上限は5枚である。

カードやトークンがいずこかからあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- そのプレイヤーのクリンナップ・ステップに自分の手札のカードが手札の上限より多かった場合、そのプレイヤーは手札の上限までカードを捨てる。プレイヤーの手札の上限は、自分のクリンナップ・ステップにだけチェックされる。
- 複数の効果によってあなたの手札の上限が変更される場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《ネクロドミナンス》を戦場に出し、その後《呪文書》(あなたの手札の上限がなくなるというアーティファクト)を戦場に出した場合、あなたの手札の上限はなくなる。ただし、これらのパーマネントが逆の順番で戦場に出た場合、あなたの手札の上限は5枚となる。
- 《ネクロドミナンス》があなたのコントロール下で戦場にある間、あなたがオーナーであるパーマネント1つが戦場から墓地に置かれるたびに誘発する能力(「クリーチャー1体が死亡するたび」に誘発するものなど)は誘発しない。なぜなら、カードやトークンがあなたの墓地に置かれていないからである。
- あなたがコントロールしている《ネクロドミナンス》が、あなたがオーナーである呪文によって破壊されたなら、《ネクロドミナンス》は追放され、その後その呪文はオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが《ネクロドミナンス》をコントロールしている間にカードを捨てた場合、カードが捨てられたときに作用する能力(マッドネスなど)は、そのカードが墓地に置かれることがなかったとしても依然として作用する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力(たとえば謀議)は、追放領域にあるそのカードを参照できる。

《ネザーゴイフ》

{B}

クリーチャー — ルアゴイフ

/1+

ネザーゴイフのパワーはあなたの墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しく、タフネスはその値に1を足したものに等しい。

脱出—{2}{B}, あなたの墓地にありこれでない望む枚数のカードを、その中に4種類以上のカード・タイプがあるように選んで追放する。(あなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。)

- 《ネザーゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《ネザーゴイフ》の1つ目の能力はカードの種類数を数えるものであり、カードの枚数ではない。あなたの墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー1枚のみなら、《ネザーゴイフ》は2/3になる。あなたの墓地がアーティファクト・カード10枚とクリーチャー・カード10枚で構成されている場合も、《ネザーゴイフ》は2/3になる。
- 墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ルアゴイフ、森、包囲戦はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 脱出により唱える場合、あなたが墓地から呪文を唱えられるタイミングを変更しない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選ばない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト(たとえば、脱出コスト)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマナント・呪文でないなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマナント・呪文なら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。それは、もう一度脱出できる。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合(たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合)には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力は効果が発生しない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

《捻じくれた謎守り》

{8}

クリーチャー — エルドラージ・スフィンクス

5/5

現出{5}{C}{U} (この呪文を、クリーチャー1体を生け贄に捧げ、そのクリーチャーのマナ総量だけ減らした現出コストを支払って唱えてもよい。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、パーマナント最大2つを対象とする。それらをタップする。それらの上にそれぞれ麻痺カウンター1個を置く。(麻痺カウンターが置かれているパーマナントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

飛行

- 《捻じくれた謎守り》の誘発型能力は、《捻じくれた謎守り》よりも先に解決する。《捻じくれた謎守り》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

- その誘発型能力は、すでにタップ状態であるパーマネントを対象とすることがある。その場合もこれは麻痺カウンターを置く。

《根絶やし根》

{1} {R/G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、クリーチャーやプレインズウォーカーでありあなたがコントロールしていない1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

//

《燃え柳の開拓地》

土地

燃え柳の開拓地はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {R}か{G}を加える。

- 《燃え柳の開拓地》の解決時にどちらかの対象が不適正であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーがダメージを与えることはない。

《のたうつ蛹》

{2} {R} {G}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/3

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン2体を生成する。

到達

あなたがこれでないエルドラージ1つを生け贄に捧げるたび、のたうつ蛹の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《のたうつ蛹》の2つ目の能力は、《のたうつ蛹》よりも先に解決する。《のたうつ蛹》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《呪われたウオンバット》

{B} {G}

クリーチャー — ナイトメア・ウオンバット

2/3

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

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「このパーマネントの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、これの上に追加で+1/+1カウンター1個を置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。」を持つ。

- 《呪われたウオンバット》の最後の能力は、あなたがコントロールしていてこれでないパーマネントがパワーとタフネスを持っていなかったとしても、これ自身とそれらのパーマネントに誘発型能力を付与する。
- これでないパーマネントがあなたのコントロール下かつ1個以上の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、《呪われたウオンバット》によってそのパーマネントに付与される能力は、そのパーマネントが戦場に出た時点で誘発する。
- あなたがコントロールしている1つ以上のパーマネントに1個以上の+1/+1カウンターを置く呪文や能力がスタック上にある間、《呪われたウオンバット》が戦場を離れる場合、それらのパーマネントの上にカウンターが置かれる時、《呪われたウオンバット》によって付与される追加の能力をそれらのパーマネントが持つことはなく、したがってその追加の能力は誘発しない。

- 《呪われたウォンバット》が付与する能力によって生み出された誘発型能力が1つ以上スタック上にあり、その間にこれが戦場を離れた場合も、それらの能力は通常通り解決し、適切なパーマネントの上に追加の+1/+1カウンターを置く。
- あなたが複数の《呪われたウォンバット》をコントロールしているなら、あなたがコントロールしている各パーマネントはそれぞれ、その数に等しい数の能力が付与される。これらの能力は重複しない。たとえば、あなたが+1/+1カウンターが置かれていない状態の《呪われたウォンバット》2体をコントロールしていて、そのうち1体の順応能力をあなたが起動した場合、その《呪われたウォンバット》の上に+1/+1カウンター2個を置き、その後、それぞれから付与をされた誘発型能力が誘発する。それらの能力の解決時に、それらはそれぞれその《呪われたウォンバット》の上に追加の+1/+1カウンターを置く。これらの能力は毎ターン1回しか誘発しないため、追加のカウンターによってそのような能力がそのターンにそれ以上誘発することはない。(忌々しい！)
- 《呪われたウォンバット》が戦場を離れて同じターン中に戦場に戻る、あるいは《呪われたウォンバット》が離れて別の《呪われたウォンバット》が戦場に出た場合、新たに付与された誘発型能力は、以前の誘発型能力とは別のものとなる。これはつまり、以前に付与された誘発型能力によって追加の+1/+1カウンターをすでに得ているパーマネントであっても、そのターンの間に新たに+1/+1カウンターが置かれたなら、新しく付与された誘発型能力によって追加の+1/+1カウンターを得ることができるということである。

《呪われた匪賊》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ・戦士

2/1

呪われた匪賊が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれトークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《呪われた匪賊》が戦場に出たときに誘発する能力の解決時には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーがどのクリーチャーを生け贄に捧げるかを選び、その後他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。各プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、すべての選ばれたクリーチャーはそれらのコントローラーによって同時に生け贄に捧げられる。
- あなたは《呪われた匪賊》をこれの能力の生け贄として選んでもよい。その能力の解決時に、それがあなたがコントロールしている唯一のクリーチャーであった場合、あなたはそれを生け贄に捧げなければならない。

《ハイドラの調教師》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・戦士

1/1

ハイドラの調教師が攻撃するに際し、これを督励してもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントの上にあるカウンターの総数に等しい。(督励されたクリーチャーは、次のあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。)

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

- 次のあなたのアンタップ・ステップ時に、(多くの場合、何らかの効果によってアンタップされたなどの理由で)督励されたパーマネントがすでにアンタップ状態である場合、それがアンタップされることを阻止する督励の効果は、何もしていない状態であっても、消滅する。
- あなたがターン終了時まで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を督励し、その後そのプレイヤーがそのコントロールを再び得た場合、それはそのプレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップする。
- 《ハイドラの調教師》を攻撃クリーチャーとして指定する時に、あなたはこれを督励することができる。後の戦闘になってからそれを行うことはできないし、攻撃している状態で戦場に出されたクリーチャーは督励することはできない。攻撃クリーチャーを督励した時に誘発する能力があるなら、ブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。

- 《ハイドラの調教師》の1つ目の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが《ハイドラの調教師》を督励したとき、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- Xの値は、再帰誘発型能力の解決時に1度だけ決定する。

《激しい腐敗》

{B}{B}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。激しい腐敗はそれにX点のダメージを与え、あなたはX点のライフを得る。Xは、あなたがコントロールしている沼の数に等しい。

- Xの値は《激しい腐敗》の解決時に1度だけ計算される。
- 《激しい腐敗》を解決する時に対象のクリーチャーかプレインズウォーカーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《橋仕掛けの戦い》

{2}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+2/+2の修整を受ける。その前者はその後者と格闘を行う。(それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。)

//

《絡み架かりの橋仕掛け》

土地

絡み架かりの橋仕掛けが戦場に出るに際し、3点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

{T}: {G}を加える。

- あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体のみを対象として《橋仕掛けの戦い》を唱えることができる。
- 2つの対象を選び、《橋仕掛けの戦い》が解決される時に一方の対象が不適正な対象になった場合、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。
- 《橋仕掛けの戦い》の解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、どのクリーチャーも+2/+2の修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象であるが、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不正な対象になっていた場合、あなたがコントロールしているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

《発明者の斧》

{R}

アーティファクト — 装備品

瞬速

発明者の斧が戦場に出たとき、{E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。

発明者の斧が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

装備—{E}{E}を支払う。

- 《発明者の斧》はクリーチャーについている状態で戦場に出るわけではない。その代わりに、《発明者の斧》が戦場に出て、その後これの誘発型能力によってこれがクリーチャーにつけられる。あなたはクリーチャーをコントロールしていなくとも《発明者の斧》を唱えてもよい。

- 対象にしたクリーチャーが不適正な対象になったなら、《発明者の斧》ははずれた状態のまま戦場に残る。

《澆刺の牧羊犬、フィリア》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 犬

2/2

瞬速

澆刺の牧羊犬、フィリアが攻撃するたび、土地でもこれでもないパーマネント最大1つを対象とする。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。それがあなたのコントロール下で戦場に出たなら、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 終了ステップの開始時に《澆刺の牧羊犬、フィリア》が戦場になかったとしても、追放され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いていたオーラは、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いていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあっ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。
- フィリアはお利口さんだ。

《春心のナントウーゴ》

{1}{G}

クリーチャー・エンチャント — 虫・モンク

1/1

授与 {1}{G}

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。

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、春心のナントウーゴがあなたがコントロールしているクリーチャーについているなら、{1}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、そのクリーチャーのコピーであるトークン1つを生成する。これによりトークンを生成しなかったなら、緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたがそうしないことを選んだが、あなたがコントロールしているクリーチャーに《春心のナントウーゴ》がついていないことにより{1}{G}を支払わなかった場合でも、《春心のナントウーゴ》の上陸能力の解決時、あなたは緑の1/1の虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《繁殖者のドローン》

{1}{G}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/2

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは進化を持つ。(それらは「クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーのパワーや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。」を持つ。それらはこのクリーチャーが戦場に出るのを見る。)

{3}{G}:「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 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特性がどちらも大きくない場合、進化は一切誘発しない。

- 進化が誘発する場合、能力の解決時点で再び特性の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが進化の解決前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- 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。こうなると、この能力は解決し、あなたは進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、1/3のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出た場合、後者のタフネスの方が大きいため進化が誘発する。これに対応して1/3のクリーチャーが+2/-2の修整を受けたとすると、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ため、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。
- 進化が複数ある場合、それらはそれぞれ個別に誘発し、上記と同様に、特性の比較はそれらの解決時にそれぞれ個別に行われる。

《反復された稲妻》

{1}{R}

ソーサリー

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

クリーチャーやブレインズウォーカーである1体を対象とする。反復された稲妻はそれに3点のダメージを与える。

- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。複製を持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。

《引き離しの噴火》

{2}{R}

ソーサリー

土地1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは「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。このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

//

《火山の亀裂》

土地

火山の亀裂が戦場に出るに際し、3点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}を加える。

- 《引き離しの噴火》を解決する時に、対象とした土地が不適正な対象になっていた場合、これは解決されず、その効果は一切発生しない。その土地のコントローラーは基本土地・カードを探すことができるようにはならず、このターン、飛行を持たないクリーチャーでもブロックできる。
- 対象とした土地が(土地が破壊不能を持つなどにより)《引き離しの噴火》の効果によって破壊されなかった場合、そのコントローラーは基本土地・カードを探すことができ、このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

- 《引き離しの噴火》の効果は、飛行を持たないすべてのクリーチャーがそのターンにブロックするのを阻む。それには、《引き離しの噴火》の解決後に飛行を失ったクリーチャーや、そのターン、後になって戦場に出た飛行を持たないクリーチャーも含まれる。そのターン、後になって飛行を得た飛行を持たないクリーチャーは、ブロック・クリーチャーが指定された時点で飛行を持っていたらブロックできる。

《飛空隊長、アーナ・ケネルッド》

{2}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/4

飛行、絆魂

護法—カード1枚を捨てる。

あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー1体が攻撃するたび、その上にある各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。その後、それについていてトークンでない各パーマメントにつきそれぞれ、そのパーマメントのコピーであるトークン1つをそのクリーチャーについている状態で生成する。

- パーマメントの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にするとは、その上にすでに置かれている各カウンターにつき、そのカウンターをもう1個ずつ置くことである。《枝分かれの進化》のようなパーマメントの上に置かれているカウンターに作用する効果は、該当するなら適用される。
- 何らかの理由で《飛空隊長、アーナ・ケネルッド》の最後の能力により生成されるオーラ・トークンが適切なクリーチャーにつけられない場合、そのトークンは生成されない。適切なクリーチャーにつけられない装備品・トークンが生成されるなら、そのトークンは装備されていない状態で戦場に出る。

《ひどい出来》

{3}{U}

ソーサリー

この呪文を唱えるためのコストは、このターンにあなたが引いたカード1枚につき{1}少なくなる。

土地でないパーマメント1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上から2枚目か一番下に置く。

- パーマメントのオーナーはそれをライブラリーの一番上から2枚目に置くか一番下に置くかを選ぶ。これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら(この呪文が合体したパーマメントを対象としたときなど)、そのパーマメントのオーナーはそれらのすべてのカードを一番上から2枚目か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

《火の怒りのタイタン、フレイジ》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・巨人

6/6

これが戦場に出たとき、これが脱出していないなら、これを生け贄に捧げる。

これが戦場に出るか攻撃するたび、1つを対象とする。これはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

脱出—{R}{R}{W}{W}, あなたの墓地にありこれでないカード5枚を追放する。(あなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。)

- あなたが《火の怒りのタイタン、フレイジ》を唱えていなかったり、脱出能力以外の許諾を用いて唱えていたりした場合、これの1つ目の能力により、これを生け贄に捧げる。
- 《火の怒りのタイタン、フレイジ》の2つ目の能力は、これが脱出していなくても戦場に出たときに誘発する。
- 脱出の許諾は、あなたが墓地から呪文を唱えられるタイミングを変更しない。

- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト(たとえば、脱出コスト)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でないなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文なら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。それは、もう一度脱出できる。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合(たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合)には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力は効果が発生しない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

《白蘭の幻影》

{W}{W}

クリーチャー — スピリット・騎士

2/2

飛行、先制攻撃

白蘭の幻影が戦場に出たとき、基本でない土地最大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、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。

- 《白蘭の幻影》の最後の能力を解決する時に、対象とした土地が不適正な対象になっていた場合、これは解決されず、その効果は一切発生しない。その土地のコントローラーは基本土地・カードを探すことはできない。
- 対象とした土地が(土地が破壊不能を持つなどにより)《白蘭の幻影》の効果によって破壊されなかった場合、そのコントローラーは基本土地・カードを探すことができる。

《閃いた発明者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・工匠

2/2

閃いた発明者が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- {E}{E}{E}(エネルギー・カウンター3個)を得る。
- クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。
- 無色の1/1の霊気装置・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。
- カード名にある閃のルビが「ひら」になっているが、誤りである。正しくは、「ひらめ」である。

《不安定な護符》

{1}{R}

アーティファクト

不安定な護符が戦場に出たとき、{E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。

あなたがあなたの手札以外から呪文1つを唱えるたび、不安定な護符は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

{T}, {E}{E}を支払う: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。不安定な護符によってそれでないカード1枚を追放するまで、あなたはそれをプレイしてもよい。

- 《不安定な護符》の2つ目の能力はあなたの手札以外の領域から唱えられたすべての呪文を考慮する。これらは通常、追放領域や墓地や統率領域から唱えられた呪文のことを指す。その他に、(《願い》や《片目のガース》の能力などによって)ゲームの外部から唱えられた呪文も考慮する。
- あなたは《不安定な護符》の最後の能力によりプレイされるカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 《不安定な護符》が、あなたが直近に追放したカードをプレイする前に戦場を離れたとしても、それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードをプレイできる。

《不可知の賢者》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0/4

{T} : {C}を加える。このマナは、無色の呪文を唱えるか能力を起動するためにしか支払えない。

- 《不可知の賢者》の起動型能力によって生み出されたマナは、無色の発生源の能力のみならず、どんな能力にも使用できる。

《不可能の一瞥》

{2}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。次の終了ステップの開始時に、それらのカード1枚以上が追放され続けている場合、それらをあなたの墓地に置き、その後、これによりあなたの墓地に置かれたカード1枚につき1体の「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークンを生成する。

- あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放領域に残っているカードのみがあなたの墓地に戻される。たとえば、これにより唱えられたパーマナント・呪文は戦場に残る。

《不気味な奉仕者》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・邪術師

3/2

威迫

不気味な奉仕者が戦場に出たとき、あなたのライブラリーからマナ総量があなたの黒への信心以下であるカード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。あなたは3点のライフを失う。(あなたの黒への信心とは、あなたがコントロールしているすべてのパーマナントのマナ・コストに含まれる{B}の総数である。)

- プレイヤーのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストの中の、無色のマナ・シンボルと不特定マナ・シンボル（{C}、{0}、{1}、{2}、{X}のようなもの）は、いかなる色への信心の数にも入らない。
- あなたがコントロールしているパーマネントの文章欄の中のマナ・シンボルも、いかなる色への信心の数にも入らない。
- 混成マナ・シンボル、単色混成マナ・シンボル、ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色の信心の数に入れる。
- 《不気味な奉仕者》の誘発型能力の解決時に、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントのマナ・コストの中の黒マナ・シンボルの数を数え、あなたの黒への信心を決定する。その時点で《不気味な奉仕者》がまだ戦場であれば、それ自身もその数に入る。
- あなたが対戦相手のパーマネントにオーラをつけた場合、そのオーラはあなたがコントロールしているので、そのマナ・コストの中のマナ・シンボルはあなたの信心の数に入る。同様に、対戦相手をあなたがコントロールしている包囲戦を守る者にするなら、そのバトルのマナ・コストの中のマナ・シンボルもあなたの信心の数に入れる。

《副陽の影》

{4} {U} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント(プレイヤー)

エンチャントしているプレイヤーの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、このフェイズの後に追加の開始フェイズを加える。
(終了ステップは、追加されたアンタップ・ステップ、アップキープ・ステップ、ドロー・ステップの終わった後に発生する。)

- エンチャントしているプレイヤーの追加の開始フェイズは、通常の開始フェイズに似ている。アンタップ・ステップ中、パーマネントは適切にフェイズ・インまたはフェイズ・アウトし、タップ状態のパーマネントはアンタップされる。「あなたのアップキープの開始時に」誘発する能力などはアップキープ・ステップ中に誘発し、そのプレイヤーは最終的にドロー・ステップでカードを引く。
- 追加の開始フェイズはそのターンの間に起こる。「次のあなたのターンまで」続く効果などは、追加の開始フェイズを行うからといって無効にはならない。
- 追加の開始フェイズの後、ゲームは最終フェイズへ進む(何らかによってフェイズが更に追加された場合を除く。その場合については後述)。
- あなたの同じターンに複数のフェイズが追加されたなら、直近に生成されたフェイズが最初に発生する。たとえば、あなたが《副陽の影》によってエンチャントされ、あなたの戦闘後メイン・フェイズ中にその能力が誘発し、その同じメイン・フェイズ中、後になって、別の効果はそのメイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズを与えたとする。その場合、その追加の戦闘フェイズが先に発生し、それに続いて追加の開始フェイズが発生する。
- 戦闘中にエンチャントしているプレイヤーがクリーチャーで攻撃をしなかったとしても、そのプレイヤーは戦闘後メイン・フェイズを得て、《副陽の影》の能力は誘発する。
- 何らかの理由でエンチャントしているプレイヤーのターンに3つ以上メイン・フェイズがあるなら、1つ目のもの以外のメイン・フェイズはどれも戦闘後メイン・フェイズであり、それぞれの開始時に《副陽の影》の能力が誘発する。

《冬の月》

{2}

アーティファクト

各プレイヤーはそれぞれ、自分のアンタップ・ステップに、基本でない土地を1つしかアンタップできない。

- 複数の《冬の月》が戦場にあっても、その効果には変わりがない。各プレイヤーは依然として自分のアンタップ・ステップに、基本でない土地を1つしかアンタップできない。
- 別の効果によって土地やパーマネントを異なる方法でアンタップすることを制限されている間に《冬の月》が戦場に出た場合、その効果は累積する。たとえば、《冬の月》と《静態の宝珠》を両方ともコントロールしている場合、各プレイヤーは自分のアンタップ・ステップにそれぞれ2つまでしかパーマネントをアンタップできず、それらのうち基本でない土地は最大1つしかアンタップできない。

《フレイアリーズの信奉者》

{3}{G}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

3/3

フレイアリーズの信奉者が戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたなら、あなたはX点のライフを得、カードX枚を引く。Xはそのクリーチャーのパワーに等しい。

//

《フレイアリーズの庭》

土地

フレイアリーズの庭が戦場に出るに際し、3点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

- 生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、Xの値を決定する。

《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》

{9}

伝説のクリーチャー — エルドラージ・ドラゴン

6/6

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

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたの手札を追放してもよい。そうしたなら、カード3枚を引く。

飛行

あなたが唱える各クリーチャー・呪文はそれぞれ現出を持つ。現出コストは、そのマナ・コストに等しい。

- あなたがマナ・コストに {X} が含まれるクリーチャーを生け贄に捧げるなら、そのXは0である。
- クリーチャーのマナ総量は、カードの右上に記載されているマナ・シンボルのみによって決定される(詳しくは後述するが、クリーチャーが両面カードの第2面であったり、合体したパーマネントであったり、他の何かをコピーしている場合を除く)。マナ・コストに {X} が含まれていたなら、Xは0である。(クリーチャーになった土地など) 右上にマナ・シンボルが記載されていない片面のカードのマナ総量は0である。クリーチャーを唱える際に支払った代替コストや追加コスト(キッカー・コストなど)は考慮しない。
- 現出により現出コストの色マナの部分を減らすことはできない。
- あなたは、呪文をその現出コストで唱えるために、他のパーマネントのコピーでないトークン・クリーチャーのような、マナ総量が0であるクリーチャーを生け贄に捧げてよい。その場合は、あなたはコスト減少なしの現出コストをすべて支払うだけである。
- あなたは、マナ総量が現出コストと同じかそれより多いようなクリーチャーを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、あなたは現出コストの色マナの部分のみを支払う。
- 両面カードの第2面のマナ総量は、その第1面のマナ総量である。合体したパーマネントのマナ総量は、その第1面のマナ総量の合計である。両面カードの第2面のコピーもしくは合体したパーマネントのコピーであるクリーチャーのマナ総量は0である。

- 現出を持つクリーチャー・呪文のマナ総量は、その現出コストを支払ったかどうかによって影響を受けない。たとえば、あなたが《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》を現出コストで唱え、マナ総量が3であるクリーチャーを生け贄に捧げたとしても、《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》のマナ総量は9のままである。
- 生け贄に捧げるクリーチャーは、あなたがマナ能力を起動する時点では戦場にある。その能力で、呪文のコストに影響を及ぼしたり、起動してマナを生み出したりできる。しかし、それに呪文が唱えられたときに誘発する能力があっても、その能力が誘発するより先に生け贄に捧げられてしまう。
- あなたが現出を持つ呪文を唱え始めた後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも行動することはできない。特に、あなたが生け贄に捧げようとしているパーマネントを対戦相手が除去することはできない。
- 現出コストのように「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、その他の代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。
- 《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》の誘発型能力は、《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》よりも先に解決する。《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- あなたの手札にカードがなくとも、あなたの手札を追放することを選ぶことができる。そうした場合もやはりカード3枚を引く。
- 呪文が2つ以上の現出コストを持つなら、それらの現出コストのうち好きな1つを支払うことを選んでよい。
- あなたが《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》によって付与された現出能力を用いて呪文を唱え始めた後では、《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》のコントロールを失ってもそれには影響しない。通常通りそれを唱え終わることができる。たとえば、あなたが《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》によって付与された現出能力からクリーチャー・呪文の現出コストを支払うことを選んだときに、《噴火するヌルカイト、ヘリガスト》を生け贄に捧げることを選んでもよい。

《変容する森林》

土地

あなたが森をコントロールしていないかぎり、変容する森林はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

昂揚 — {2} {G} {G} : あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。ターン終了時まで、変容する森林はそれのコピーになる。あなたの墓地にあるカードの中に4種類以上のカード・タイプがなければ起動できない。

- 《変容する森林》がアンタップ状態で戦場に出るには、それが戦場に出るに際し、あなたがあらかじめ森をコントロールしている必要がある。あなたが他に森をコントロールしていないとき、これが森と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。
- 《変容する森林》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。
- 《変容する森林》が他のカードのコピーになる前に、それに何らかの効果が適用されていたなら、それがコピーになった後にもその効果は適用され続ける。それは《変容する森林》の上に置かれていたカウンターも同様である。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 《変容する森林》がカードのコピーになるときは、これは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」能力があっても適用されない。

《包囲破碎》

{1}{R}

インスタント

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

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。ターン終了時まで、それは+3/+2の修整を受けトランプルを得る。
 - 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
 - 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。
 - 刹那は誘発型能力(《虚空の杯》の能力など)の誘発を妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタックに置き、それが対象を取る場合、対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
 - 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタックにある呪文や能力には影響しない。
 - 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタックにあるなら呪文を唱えることができない。
 - 刹那を持つ呪文が解決した後に(または他の理由でスタックから離れた後に)、プレイヤーはスタックにある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。

《崩壊した現実、コジレック》

{9}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

9/9

あなたがこの呪文を唱えたとき、プレイヤー最大2人を対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれ、自分の手札にあるカード2枚を予示する。あなたは、これにより予示されたカード1枚につき1枚のカードを引く。(カードを予示するとは、「それを裏向きで2/2のクリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。」ということである。)

あなたがコントロールしていてこれでないすべての無色のクリーチャーは+3/+2の修整を受ける。

- 《崩壊した現実、コジレック》の誘発型能力は、《崩壊した現実、コジレック》よりも先に解決する。《崩壊した現実、コジレック》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 《崩壊した現実、コジレック》の誘発型能力の解決時に対象としたプレイヤーの手札が1枚しかなかった場合、そのプレイヤーはそのカードを予示する。
- カードを予示するとは、裏向きで戦場に出すことである。それは2/2の裏向きのクリーチャーになり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。それは無色であり、マナ総量は0である。パーマnentに適用するその他の効果は、それが持っていない特性を与えたり、それが持っている特性を変更したりすることができる。
- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたは予示されているクリーチャーを、(これに適用されうるコピー効果やタイプ変更効果を見捨て)これがクリーチャー・カードでありこのマナ・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 予示されたクリーチャーが表向きになった場合に変異や変装を持つのであれば、その変異コストや変装コストを支払って表向きにすることもできる。
- 変異や変装の能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。

- 両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。
- パーマネントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマネントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きになったクリーチャーはカード名を持たず、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。他の裏向きのクリーチャーとも同じ名前を持ってはいない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマネントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマネントである。そのパーマネントや、そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品を対象としていた呪文や能力は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。
- パーマネント表向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- 裏向きのパーマネントが戦場から離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマネントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は、どの能力によって裏向きにされたかと同様に、明確のままにしなければならない。(これには変異、予示、変装、偽装、そしてわずかに存在するカードを裏向きにするその他の効果も含まれる。)これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。
- 何かが戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。

《咆哮する予言者、ロシーン》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — 巨人・シャーマン

4/4

咆哮する予言者、ロシーンが戦場に出たとき、カード6枚を切削する。あなたはそこからマナ・コストに{X}を含むカード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

{T}:あなたの手札にありマナ・コストに{X}を含む望む枚数のカードを公開する。これにより公開されたカード1枚につき{C}{C}を加える。このマナは{X}を含むコストにのみ使用できる。

- 《咆哮する予言者、ロシーン》の最後の能力によって生み出されたマナは、{X}を含むコストのうちどの部分に使用してもよい。支払うのは{X}の部分のみに限定されるわけではない。
- あなたは同じコストに《咆哮する予言者、ロシーン》の最後の能力によって生み出されたマナすべてを支払う必要はない。
- 《咆哮する予言者、ロシーン》の最後の能力によって生み出されたマナは、あなたが支払う{X}を含むコストならどれにでも使用することができる。これには呪文のコスト、起動コスト、特別な処理のコスト(たとえば、変異コスト)が含まれる。あなたがマナを支払うなら、それはコストである。
- 「{X}を含むコスト」とは、呪文の総コスト、起動型能力のコスト、待機コスト、または呪文や能力(たとえば《卑下》など)の解決の一部として支払わねばならないコストのことである。呪文の総コストは、そのマナ・コスト(カードの右上に記載)か代用コスト(たとえばフラッシュバックによるもの)のいずれかと、何らかの追加コスト(たとえば

キッカーによるもの)を含める。あなたがそれにマナを支払うことができるなら、それはコストである。そのコストに {X} のシンボルが含まれるなら、ロシオンによって生み出されたマナを支払うことができる。

《骨の皇帝》

{1}{B}

クリーチャー — スケルトン・貴族

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、墓地にあるカード最大1枚を対象とする。それを追放する。

{1}{B}: 順応2を行う。

骨の皇帝の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、骨の皇帝によって追放されているクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出す。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

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

《炎の踊り手、アシュリング》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・シャーマン

4/4

あなたの未消費の赤マナは、ステップやフェイズの終了に際して無くならない。

魔法 — あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるかコピーするたび、カード1枚を捨て、その後、カード1枚を引く。この能力が解決されたのがこのターン内の2回目なら、炎の踊り手、アシュリングは、各対戦相手とそれらのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。3回目なら、{R}{R}{R}{R}を加える。

- 《炎の踊り手、アシュリング》が戦場にある間は、未消費の赤マナを永久に保持してもよい。あるステップやフェイズ中にあなたが赤マナを加えたなら、あなたはそれを後のステップやフェイズや、それどころか後のターンにも支払えるということである。各ステップやフェイズの終了に際して、他のタイプの未消費マナは失われる。
- あなたが加えた赤マナに(それが《栄光の闘技場》の最後の能力によって生み出されたなど)何らかの制限やそれに関連した特記事項があるなら、それらはあなたがそのマナを支払うたびに適用する。
- 《炎の踊り手、アシュリング》が戦場を離れた後では、あなたには、あなたが持っている赤マナがどんなものであっても、通常通り失われる前に、現在のステップやフェイズの終了時までの猶予期間にそれを消費することができる。マナが失われること以外に、これによる不利益は存在しない。
- 何らかの効果によってインスタントやソーサリーである呪文のコピーが複数生成されたなら、《炎の踊り手、アシュリング》の最後の能力は、その効果によって生成されたコピー1つにつき1回誘発する。
- 一部の効果には、スタック以外の領域にあるインスタントやソーサリーであるカードをコピーするという記述もある。これらのコピーでは《炎の踊り手、アシュリング》の最後の能力は誘発しない。しかし、そうした効果のほとんどは、そのコピーを唱えることを認めており、そのコピーを唱えると、《炎の踊り手、アシュリング》の最後の能力が誘発する。

《まき散らす菌糸生物》

{3}{G}

クリーチャー — エルドラージ・ファンガス

3/3

欠色 (このカードは無色である。)

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

あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたのライブラリーから土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

あなたがこの呪文を唱えたとき、これがキッカーされていた場合、土地1つを対象とする。それを追放する。

- 《まき散らす菌糸生物》の誘発型能力は、《まき散らす菌糸生物》よりも先に解決する。《まき散らす菌糸生物》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《まばゆい肉掻き》

{2}{C}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/2

あなたが無色の呪文1つを唱えるたび、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

これでない無色のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、まばゆい肉掻きは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《まばゆい肉掻き》の1つ目の能力はスタックではそれを誘発させた呪文の上に置かれ、その呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《マリオネットの見習い》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・工匠

1/2

製造1 (このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に+1/+1カウンター1個を置くか、無色の1/1の霊気装置・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てクリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つが戦場から墓地に置かれるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くのか、霊気装置・トークンを生成するのかは、製造能力の解決中に選ぶ。あなたが選んでからカウンターを置いたりトークンを生成したりするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 製造は、製造能力を持つクリーチャーが+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るというものではない。たとえば、《マリオネットの見習い》は1/2のクリーチャーとして戦場に出た後に製造能力がスタックに置かれる。プレイヤーはこの能力が解決を待っている間に何らかの処理(たとえば、インスタントを唱えること)を行ってもよい。
- 製造の解決時に、何らかの理由によりクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことができない(例えば、それが戦場がない)場合は、霊気装置・トークンを生成するだけである。
- カードには「墓地から戦場に出るたび」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「戦場から墓地に置かれるたび」である。

《マルコフ家のソリン》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

1/4

絆魂

強請 (あなたが呪文1つを唱えるたび、{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはその点数分のライフを得る。)

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、マルコフ家のソリンを追放する。その後、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

//

《貪欲なる新生子、ソリン》

伝説のプレインズウォーカー — ソリン

3

強請 (あなたが呪文1つを唱えるたび、{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはその点数分のライフを得る。)

+2: 食物・トークン1つを生成する。

-1: 1つを対象とする。貪欲なる新生子、ソリンはそれに、このターンにあなたが得たライフの点数に等しい点数のダメージを与える。

-6: クリーチャー1体を対象とする。そのコントロールを得る。それは他のタイプに加えて吸血鬼になる。あなたがそのクリーチャーでもこれでもない白のパーマネントをコントロールしているなら、そのクリーチャーの上に絆魂カウンター1個を置く。

- 稀なことだが、《マルコフ家のソリン》がクリーチャーとして戦場に出ている(第1面が表になっている)間に、呪文や能力によってこれが変身することがある。こうなると、《貪欲なる新生子、ソリン》の上には忠誠カウンターが置かれていない状態になり、間もなくオーナーの墓地に置かれることになる。
- あなたは《貪欲なる新生子、ソリン》の忠誠度能力のうちの1つを、これが戦場に出たターンに起動することができる。ただし、そうすることができるのは、自分のメイン・フェイズでスタックが空のときのみである。たとえば、あなたが戦闘後メイン・フェイズの開始時に誘発する能力を持つ他のパーマネントをコントロールしていて、その能力が《マルコフ家のソリン》の最後の能力によってスタック上にある場合、対戦相手には、《貪欲なる新生子、ソリン》の能力のうちの1つをあなたが起動できるようになる前にそれを除去する機会がある。
- あなたは強請の誘発型能力1つにつき最大1回{W/B}を支払ってもよい。その能力の解決時に、あなたは支払うかどうかを決定する。
- 強請によってあなたが得るライフの点数は、失ったライフの総点数に基づく。あなたの対戦相手の人数である必要はない。たとえば、対戦相手のライフ総量を(そのプレイヤーが《白金の帝像》をコントロールしているなどにより)変えられなかった場合、あなたがライフを得ない。
- 強請能力はプレイヤーを対象に取らない。
- 《マルコフ家のソリン》はあなたがライフを得たときに戦場にいる必要はない。たとえば、あなたのアップキープ中にあなたが3点以上のライフを得て、あなたの第1メイン・フェイズ中にあなたが《マルコフ家のソリン》を唱えた場合、この最後の能力はあなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に誘発する。
- 《マルコフ家のソリン》の最後の能力は、あなたの戦闘後メイン・フェイズ中に1回のみ誘発する。このターンにあなたが何点のライフを得たかは関係ない。ただし、あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、それまでそのターン中にライフを得ていなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの戦闘後メイン・フェイズ中に、能力の誘発に間に合うようにライフを得ることはできない。
- 《貪欲なる新生子、ソリン》の2つ目の忠誠度能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮せずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、そのターンのそれ以前にあなたが3点のライフを得てから3点のライフを失った場合、《貪欲なる新生子、ソリン》は対象に3点のダメージを与える。
- 《貪欲なる新生子、ソリン》の最後の能力のコントロール変更効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《貪欲なる新生子、ソリン》が戦場を離れるときも消滅しない。

《密偵長の大霊堂》

土地

あなたが沼をコントロールしていないかぎり、密偵長の大霊堂はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {B}を加える。

{B}, {T}: あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それは謀議Xを行う。Xは、このターンに死亡したクリーチャーの数に等しい。(カードX枚を引き、その後、カードX枚を捨てる。これにより捨てた土地でないカード1枚につき、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 《密偵長の大霊堂》がアンタップ状態で戦場に出るには、それが戦場に出るに際し、あなたがあらかじめ沼をコントロールしている必要がある。あなたが他に沼をコントロールしていないとき、これが沼と同時に戦場に出た場合、これはタップ状態で戦場に出る。
- 謀議Xは謀議の変種である。クリーチャー1体が謀議Xを行ったなら、そのコントローラーはカードX枚を引き、カードX枚を捨て、その後謀議しているパーマネントの上に、これにより捨てられた土地でないカードの枚数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。
- クリーチャーに謀議させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の行動はできない。特に、対戦相手はあなたがカード1枚を捨てた後、これの上に+1/+1カウンターが置かれる前に(もしあれば)、謀議しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- そのプレイヤーの手札が空であり、効果によってカードが引けないという理由などでカードが捨てられなかった場合、謀議しているクリーチャーの上に+1/+1カウンターは置かれない。
- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに謀議するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合、それの上に+1/+1カウンターを置くことができなくとも、そのクリーチャーは謀議を行う。「[そのクリーチャー]が謀議したとき」に誘発する能力は誘発する。

《脈打つ知識》

{2}{U}

インスタント

カード4枚を引く。その後、あなたの手札にあるカード2枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

- あなたのライブラリーの一番上に置いたカード2枚は、あなたが引いたばかりのカードでも、既にあなたの手札にあったカードでもよい。

《未来を創る者、ゲンク》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — ムーンフォーク・ウィザード

2/5

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パーマネント1つが戦場を離れるたび、以下からこのターン中にまだ選ばれていない1つを選ぶ。それらの特性を持つクリーチャー・トークン1体を生成する。

- 警戒を持つ白の2/2の狐。
- 飛行を持つ青の1/2のムーンフォーク。
- 絆魂を持つ黒の1/1のネズミ。

{3}{W}{U}: あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 複数のトークンでもこれでもないパーマネントが同時に戦場に出た場合、あなたはスタック上に置かれた各誘発型能力1つにつきそれぞれ異なるモードを選ばなければならない。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パーマネントが3体以上同時に戦場に出たとき、その選択は最初の3体のみに行う。
- 《未来を創る者、ゲンク》や、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パーマネント2体以上が同時に戦場を離れたなら、《未来を創る者、ゲンク》の能力は、そのトークンでもこれでもないパーマネント1体につき1回誘発する。

- そのターンに3つとも選ばれていて適正にモードを選ぶことができないなら、その能力はスタックから取り除かれ、効果は発生しない。
- 何らかの方法によりあなたが2体以上の《未来を創る者、ゲンク》をコントロールしているなら、各ターンにそれぞれの《未来を創る者、ゲンク》の能力について選ばれたモードを個別に記録する。

《朦朧への没入》

{1}{U}{U}

インスタント

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や対戦相手がコントロールしている呪文である1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

//

《催眠の泉》

土地

催眠の泉が戦場に出るに際し、3点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

{T}:{U}を加える。

- 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。

《燃えがらの林間地》

土地 — 山・森

({T}:{R}か{G}を加える。)

あなたが2つ以上の基本土地をコントロールしていないかぎり、燃えがらの林間地はタップ状態で戦場に出る。

- カードには「{T}:{B}か{G}を加える。」とマナシンボルが{B}とあるが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「{T}:{R}か{G}を加える。」である。

《モグの群衆》

{R}{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン

3/3

モグの群衆を生け贄に捧げる: 1つか2つか3つを対象とし、3点分を割り振る。これはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- 《モグの群衆》の呪文の対象の数とダメージの割り振り方は、能力を起動する際に選ぶ。各対象はそれぞれ少なくとも1点のダメージを受けなければならない。
- 《モグの群衆》の起動型能力の解決時に一部の対象が不適正な対象になっていても元のダメージの振り振り方を適用する。不適正な対象に与えるはずだったダメージは失われる。それが代わりに適正な対象に与えられることはない。

《模倣鬼》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 多相の戦士・ならず者

0/0

模倣鬼を、「このクリーチャーが攻撃するたび、これは謀議する。」を持つことを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。(カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- 下記の例外を除き、《模倣鬼》はコピー元のクリーチャーに記載さ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、クリーチャーそのもの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、それ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。
- 選ばれたクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、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《クローン》である場合など)、上記の例外を除き、あなたの《模倣鬼》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。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《模倣鬼》は上記の例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。《模倣鬼》はトークンにならない。
- 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、《模倣鬼》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[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《模倣鬼》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《模倣鬼》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。その場合には、《模倣鬼》は単に0/0のクリーチャーとして戦場に出た後、(生かされるために他の何らかによってタフネスが増やされないかぎり)即座に墓地に置かれることになる。これは「このクリーチャーが攻撃するたび、これは謀議する。」を持たない。
- クリーチャーに謀議させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を捨てた後、カウンターが置かれる前に、謀議しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- そのプレイヤーの手札が空であり、効果によってカードが引けないという理由などでカードが捨てられなかった場合、謀議しているクリーチャーの上に+1/+1カウンターは置かれぬ。
- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに謀議するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは謀議を行う。これにより土地でないカード1枚を捨てた場合、あなたは+1/+1カウンターをどこにも置かない。「[そのクリーチャー]が謀議したとき」に誘発する能力は誘発する。

《モンスーンの魔道士、ラル》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

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

あなたがあなたのターンにインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、コイン投げを行う。あなたがそのコイン投げに負けたなら、モンスーンの魔道士、ラルはあなたに1点のダメージを与える。あなたがそのコイン投げに勝ったなら、これを追放してもよい。そうしたなら、これをオーナーのコントロール下で変身させた状態で戦場に戻す。

//

《力線の神童、ラル》

伝説のプレインズウォーカー — ラル

2

力線の神童、ラルは、このターンにあなたが唱えた、インスタントやソーサリーである呪文1つにつき1個の忠誠カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出る。

+1: 次のあなたのターンまで、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{1}少なくなる。

-2: 1つか2つを対象とし、2点分を割り振る。これはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。あなたがこれでない青のパーマメントをコントロールしているなら、カード1枚を引く。

-8: あなたのライブラリーの一番上にあるカード8枚を追放する。このターン、その中からインスタントやソーサリーである望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 稀なことだが、《モンスーンの魔道士、ラル》がクリーチャーとして戦場に出ている(第1面が表になっている)間に、呪文や能力によってそれが変身することがある。こうなると、《力線の神童、ラル》の上には忠誠カウンターが置かれていない状態になり、間もなくオーナーの墓地に置かれることになる。
- あなたは《力線の神童、ラル》が戦場に出たターンに、これの忠誠度能力のうち1つを起動することができる。ただし、そうすることができるのは、自分のメイン・フェイズでスタックが空のときのみである。たとえば、《力線の神童、ラル》が戦闘中に戦場に出たなら、あなたがこれの能力を起動する前に、対戦相手にはこれを除去する機会がある。
- 《モンスーンの魔道士、ラル》の誘発型能力の解決時に、あなたはコイン投げを行う。コイン投げの結果がわかってから、コイン投げの結果に基づき効果が発生するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 《モンスーンの魔道士、ラル》の誘発型能力が複数スタックにあるままこれが追放され、その後変身させた状態で戦場に戻る場合も、それらの能力は解決する。ただし、それらの能力のうちの1つのコントローラーがコイン投げに勝った場合、能力が参照するオブジェクトが戦場にないため何も起こらない。
- 《力線の神童、ラル》の1つ目の能力は、そのターンにあなたが唱えたインスタントやソーサリーである呪文があるなら数に入れる。これは打ち消されたもの、何らかの理由により解決しなかったもの、スタック上に残っているものも含まれる。
- 《力線の神童、ラル》の2つ目の忠誠度能力の対象の数とダメージの割り振り方は、能力を起動する際に選ぶ。各対象には少なくとも1点のダメージを与えなければならない。
- 《力線の神童、ラル》の2つ目の忠誠度能力の解決時に一部の対象が不適正な対象になっていても元のダメージの振り分け方を適用する。不適正な対象に与えるはずだったダメージは失われる。それが代わりに適正な対象に与えられることはない。すべての対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。
- あなたは《力線の神童、ラル》の最後の能力によって与えられた許諾を用いて唱える呪文のタイミングのルールにすべて従う。たとえば、追放されたカードの中にソーサリーがあった場合、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時にしか唱えられない。
- 追放されたカードの中にマナ・コストに{X}が含まれるものがあるなら、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」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。

《有翼の叡智、ナドゥ》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・ウィザード

3/4

飛行

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「このクリーチャーが呪文や能力の対象になるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。それが土地・カードなら、それを戦場に出す。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。この能力は、毎ターン2回しか誘発しない。」を持つ。

- 《有翼の叡智、ナドゥ》の最後の能力はあなたがコントロールしている他のクリーチャーと同様に、自身にも誘発型能力を付与する。
- 《有翼の叡智、ナドゥ》があなたがコントロールしている各クリーチャーに付与する能力は、それぞれのクリーチャー毎に機能する。その能力は、あなたがコントロールしているクリーチャー毎に各ターンに2回誘発できる。合計2回ではない。
- 《有翼の叡智、ナドゥ》が付与する能力によって生み出された誘発型能力が1つ以上スタック上にある間にこれが戦場を離れた場合も、それらの能力は通常通り解決する。
- 何らかの理由により、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象とする呪文や能力がスタック上にある間に《有翼の叡智、ナドゥ》が戦場に出た場合、そのクリーチャーはその呪文や能力の対象となった時点で《有翼の叡智、ナドゥ》によって付与された能力を持っていないため、その能力は誘発しない。
- 何らかの理由により、あなたが複数の《有翼の叡智、ナドゥ》をコントロールしているなら、あなたがコントロールしている各パーマナントはそれぞれ、その数に等しい数の能力が付与される。これらの能力は重複しない。たとえば、あなたが《有翼の叡智、ナドゥ》2体をコントロールしていて、そのうち1体が呪文や能力の対象となった場合、それに付与された能力がそれぞれ誘発する。それと同一の《有翼の叡智、ナドゥ》がそのターンの後になって再び呪文や能力の対象となった場合も、それに付与された能力はこのターンのその時点では1回ずつしか誘発していないため、それらはそれぞれ再び誘発する。
- 《有翼の叡智、ナドゥ》が戦場を離れて同じターン中に戦場に戻る、あるいは《有翼の叡智、ナドゥ》が離れて別の《有翼の叡智、ナドゥ》が戦場に出た場合、新たに付与された誘発型能力は、以前の誘発型能力とは別のものとなる。そのターン中に以前の《有翼の叡智、ナドゥ》が能力を2回誘発させていても、新しい《有翼の叡智、ナドゥ》により与えられた能力はあなたがコントロールしているクリーチャーの数だけ2回誘発できる。(一方、あなたがコントロールしているクリーチャーは以前に付与された能力は持たないという点に留意する必要がある。あなたが複数の《有翼の叡智、ナドゥ》をコントロールしているとき、「レジェンド・ルール」が適用されて複数の《有翼の叡智、ナドゥ》が1体に減るまでの間に処理を行うことはできない。)

《歪んだ大牙獣》

{7}

クリーチャー — エルドラージ・猪・ビースト

6/8

到達

あなたが歪んだ大牙獣を唱えたかこれをサイクリングしたとき、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

サイクリング {2}{G} ({2}{G}, このカードを捨てる: カード1枚を引く。)

- 誘発型能力は、該当するなら《歪んだ大牙獣》やそのサイクリング能力よりも先に解決する。《歪んだ大牙獣》やそのサイクリング能力が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《夢潮の鯨》

{2}{U}

クリーチャー — 鯨

7/5

消失2 (このクリーチャーは、時間カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。あなたのアップキープの開始時に、これの上から時間カウンター1個を取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これを生け贄に捧げる。)

プレイヤー1人が各ターン内の自分の2つ目の呪文を唱えるたび、増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。)

- 消失を持つパーマネントの上から最後の時間カウンターを取り除き、生け贄に捧げる能力が打ち消されたなら、そのパーマネントは、その上に時間カウンターが置かれていない状態で永続的に戦場に残る。そのパーマネントの上に時間カウンターが置かれていないかぎり、消失の2つの誘発型能力のどちらも再び誘発することはない。
- 既に戦場に出ていて時間カウンターが置かれていないパーマネントが消失を持つパーマネントのコピーになったなら、それは永続的に戦場に残る(後になって何らかの理由でそれの上に時間カウンターが置かれなにかぎり)。その上に1個以上の時間カウンターが置かれているパーマネントが消失を持つパーマネントのコピーになったなら、それは通常通りに消失する。消失を持つパーマネントのコピーとしてパーマネントが戦場に出たとき、それの上に適切な数の時間カウンターが置かれた状態で戦場に出て、それは通常通りに消失する。
- あなたが増殖を行うとき、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでもよい。戦場以外の領域にあるカードは、それの上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0(ゼロ)が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。

《夢呑みの吸血鬼》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/1

絆魂

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

夢呑みの吸血鬼の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、ターン終了時まで、これは威迫を得る。

- 同一のクリーチャーに威迫が複数あっても意味はない。
- 《夢呑みの吸血鬼》がクリーチャーによってブロックされた状態になった後では、これに1個以上の+1/+1カウンターを与えて威迫を得てもブロックされていない状態にはならない。

《溶鉄の門番》

{2}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

2/3

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、溶鉄の門番は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

蘇生{R} ({R}:あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。それは速攻を得る。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。)

- あるカードの蘇生能力を起動したが、その能力が解決する前にそのカードが墓地から取り除かれたなら、その蘇生能力は解決時に何もしない。
- カードの蘇生能力を起動することは、そのカード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、カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力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、《拒絶の閃光》)は影響しない。
- 次の終了ステップの開始時に、蘇生によって戦場に戻されたパーマネントは追放される。これは遅延誘発型能力であり、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。その能力が打ち消された場合、パーマネントは戦場にとどまり、その遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのパーマネントがその後戦場を離れたとき、その置換効果はそのパーマネントを追放する。
- 蘇生は、(たとえクリーチャー・カードでなかったとしても)それによって戦場に戻ったパーマネントに速攻を与える。ただし、どちらの「追放」能力もそのパーマネントに与えられるわけではない。そのパーマネントがすべての能力を失った場合も、それは次の終了ステップの開始時に追放される。また、それが戦場を離れる場合、代わりにそれは追放される。
- 蘇生によって戦場に戻ったパーマネント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、そのパーマネント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、それはそのパーマネントを追放することに成功する。パーマネントを追放した呪文や能力が(たとえば、《静牢》などによって)後でそのカードを戦場に戻す場合、そのパーマネント・カードはそれまでの存在とは何の関係も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。

《黄泉帰る悪夢》

{1}{B}

エンチャント

黄泉帰る悪夢が戦場に出たとき、{E}{E}{E} (エネルギー・カウンター3個)を得る。

{E}×個を支払う、クリーチャー1体を生け贄に捧げる、黄泉帰る悪夢をオーナーの手札に戻す:あなたの墓地にありマナ総量がX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。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《黄泉帰る悪夢》の能力を起動するためには対象を取らなければならない。対象を取らずに能力を起動し、《黄泉帰る悪夢》をあなたの手札に戻すことはできない。
- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定する際にXは0として扱う。

《ライオンの陰影》

{G}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント(改善されているクリーチャー) (装備品やコントローラーがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

エンチャントしているクリーチャーは+3/+3の修整を受け警戒と到達を持つ。

陰影鎧(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。)

- 《ライオンの陰影》は、クリーチャーがすでに改善されていないかぎり、それにつけることはできない。
- あなたがコントロールしている《ライオンの陰影》があなたがコントロールしているクリーチャーについているなら、《ライオンの陰影》がついたままであるかぎりそのクリーチャーは「改善されているクリーチャー」であり続ける。それがあなたがコントロールしている他のオーラや装備品を持ってしようと、それの上にカウンターが置かれていようと関係ない。ただし、あなたがコントロールしている《ライオンの陰影》があなたがコントロールしていないクリーチャーについていて、そのクリーチャーにそのクリーチャーのコントローラーがコントロールしているオーラがついてなかったり、装備品がついていなかったり、カウンターが置かれていなかったりした場合、《ライオンの陰影》の陰影は不適正な対象についていることにより、次に状況起因処理が行われるタイミングでオーナーの墓地に置かれる。

《ラルと暗黙の迷路》

{3}{R}{R}

エンチャント — 英雄譚

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

I — ラルと暗黙の迷路は、対戦相手がコントロールしている、各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれ2点のダメージを与える。

II — カード1枚を捨ててもよい。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2枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらをプレイしてもよい。

III — 呪文喰いの奇魔・トークン1体を生成する。(これは「あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、呪文喰いの奇魔の上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ{2}{R}の2/2の奇魔・クリーチャーである。)

- あなたは《ラルと暗黙の迷路》の2つ目の章能力によりプレイされるカードのすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 《ラルと暗黙の迷路》の最後の能力は、オラクルの《呪文喰いの奇魔》のカードのコピーであるトークンを生成する。《呪文喰いの奇魔》の公式テキストは、Gatherer.Wizards.com から Gatherer というカードデータベースを用いて探すことができる。

《両生類の豪雨》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

ストーム (あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文と同じ回数コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。コピーはトークンになる。)

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが1/1の青のカエル・クリーチャーである。

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

- あなたはコピーの新しい対象を選んでもよい。あなたは各コピーにつきそれぞれ異なる選択をすることができる。
- エンチャントしているクリーチャーが、《両生類の豪雨》がそれにつけられた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- 《両生類の豪雨》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの青のカエルになる。そのクリーチャーに特殊タイプ(たとえば、「伝説の」)があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ(たとえば、「アーティファクト」)は失う。
- エンチャントしているクリーチャーがクリーチャー・タイプの他に、「装備品」や「機体」や「ウルザの」のような何らかのサブタイプを持っていた場合も、それらすべてを失う。
- 《両生類の豪雨》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《翼はためくまに》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- 《両生類の豪雨》は、機体のように一時的にクリーチャーになっているパーマネントにつけてもよい。この場合には、そのパーマネントをクリーチャーにする一時的な効果が消滅した後も、《両生類の豪雨》の効果により、エンチャントしているパーマネントは青の1/1のカエル・クリーチャーであり続ける。
- ダメージはターン終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《両生類の豪雨》がクリーチャーにつけられた状態になったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《霊気の撃ち込み》

{1}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。あなたは{E}{E}(エネルギー・カウンター2個)を得る。その後あなたは望む数の{E}を支払ってもよい。その呪文のコントローラーが、これにより支払われた{E}1個につき{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

- 《霊気の撃ち込み》を唱える際に対象とする呪文を選ぶ。あなたが支払う{E}の数は、《霊気の撃ち込み》の解決時まで選ばない。あなたが支払う{E}の数を選んだ時点と、対象となる呪文のコントローラーがこれにより支払われた{E}1個につき{1}を支払うかどうかを選ぶ時点の間には、どのプレイヤーも行動できない。
- あなたは{E}0個を支払うことを選んでもよい。あなたは{E}{E}を得て、対象とした呪文はそれのコントローラーが{0}を支払うことを選んでいるかぎり解決する。ほとんどの場合においては、彼らにとって難しい選択にはならないだろう。

《霊気紛争》

{2}{R}{R}

エンチャント

紛争 — このターンにあなたがコントロールしていたパーマネントが戦場を離れていて、あなたがコントロールしている発生源1つが対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントに非戦闘ダメージを与えるなら、代わりにそれはその点数に2を足した点数のダメージを与える。

あなたが1個以上の{E}を得るたび、1つを対象とする。霊気紛争はそれに、その個数に等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているパーマネントが戦場を離れた後、《霊気紛争》が戦場を離れるかターンが終了するまで、あなたがコントロールしている発生源によって与えられた戦闘ダメージでないダメージに紛争能力が適用される。その後、戦場に残ったカードやトークンがどうなっても関係はない。

- 追加ダメージは元のダメージの発生源から受ける。《霊気紛争》からではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、それが対戦相手か対戦相手がコントロールしているパーマネントに与えるダメージの点数を変更する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《霊気紛争》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源が与える戦闘ダメージでないダメージが、複数の対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントに分割されたり割り当てられたりする場合には、元のダメージを分割した後でそれぞれに2を足す。たとえば、あなたが合計4点のダメージを好きな数の対象に割り振って与える呪文を唱え、2点をクリーチャーに、2点をそのクリーチャーのコントローラーに与えることを選んだ場合、代わりにその呪文はそれぞれに4点のダメージを与える。
- あなたが一度に複数の{E}を得たなら、《霊気紛争》の最後の能力は一度だけ誘発する。誘発型能力の解決時、これはあなたが得た{E}の数に等しい点数のダメージを対象に与える。
- 効果によりあなたが1個以上の{E}を得るように指示され、その後{E}を消費することができるなら、《霊気紛争》の最後の能力はあなたが得た{E}の数を見る。その後あなたが何個の{E}を消費したかは関係ない。

《六番》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク

2/4

到達

六番が攻撃するたび、カード3枚を切削する。その中から土地・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

あなたのターンの間、あなたの墓地にあり土地でないすべてのパーマネント・カードは回顧を持つ。(あなたの墓地にあるパーマネント・カードを、他のコストの支払いに加えて土地・カード1枚を捨てることで唱えてもよい。)

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

《ロナスの狂信者》

{1}{G}

クリーチャー — 蛇・ドルイド

1/4

{T}: {G}を加える。

擻猛 — {T}: {G}{G}{G}{G}を加える。あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしていなければ起動できない。

永遠 {2}{G}{G} ({2}{G}{G}, あなたの墓地にあるこのカードを追放する: マナ・コストを持たず黒で4/4でゾンビ・蛇・ドルイドであることを除きこのコピーであるトークン1体を生成する。永遠はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたのメイン・フェイズに、永遠を持つクリーチャー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、その直後にあなたは優先権を持つことになる。あなたは、他のどのプレイヤーが追放できるようになる前に、永遠能力を起動することができる。
- 永遠能力を起動した後、そのカードは即座に追放される。対戦相手は、そのカードを追放することで、その能力を阻止することはできない。
- トークンは、永遠によって変更される定められた特性を除き、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。

- トークンは他のタイプに加えてゾンビでもあり、他の色の代わりに黒でもある。トークンのパワーとタフネスは4/4である。それはマナ・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。

《忘れられた者たちの守護者》

{3}{W}

クリーチャー — 象・戦士

4/4

警戒

あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー1体が死亡するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を予示する。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。カードを予示するとは、「あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きで2/2のクリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。」ということである。)

- カードを予示するとは、裏向きで戦場に出すことである。それは2/2の裏向きのクリーチャーになり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプを持たない。それは無色であり、マナ総量は0である。パーマメントに適用するその他の効果は、それが持っていない特性を与えたり、それが持っている特性を変更したりすることができる。
- あなたに優先権があるときはいつでも、あなたは予示されているクリーチャーを、(これに適用されるコピー効果やタイプ変更効果は無視して)これがクリーチャー・カードでありこのマナ・コストを支払っていることを公開することで表向きにしてもよい。これは特別な処理である。スタックを使わないので、対応することはできない。
- 予示されたクリーチャーが表向きになった場合に変異や変装を持つのであれば、その変異コストや変装コストを支払って表向きにすることもできる。
- 変異や変装の能力を使用して唱えられた裏向きのクリーチャーと異なり、予示されたクリーチャーはそれがクリーチャー・カードである場合、それが一切の能力を失った後でも表向きにすることができる。
- 両面カードが予示されたなら、それを裏向きに戦場に出す。それが裏向きである間は、それは変身できない。カードの第1面がクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストを支払うことでそれを表向きにすることができる。そうしたなら、その第1面が表になる。
- パーマメントは、それが表向きになる前も後も戦場にあるので、パーマメントを表向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きになったクリーチャーはカード名を持たず、他のクリーチャーと同じ名前を持つことはない。他の裏向きのクリーチャーとも同じ名前を持つてはいない。
- 表向きにしたり裏向きにしたりするとパーマメントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマメントである。そのパーマメントや、そのパーマメントにつけられていたオーラや装備品を対象としていた呪文や能力は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。
- パーマメント表向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマメントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- 裏向きのパーマメントが戦場から離れた場合、あなたはそれを公開しなければならない。あなたがゲームから除外されるか、ゲームが終了する場合には、あなたがコントロールしている裏向きの呪文やパーマメントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きの呪文やパーマメントはそれぞれ、互いに簡単に区別できるようにしておかなければならない。戦場でそれらを表すカードを混ぜ合わせて他のプレイヤーを混乱させてはならない。それらが戦場に出た順番は、どの能力によって裏向きにされたかと同様に、明確のままにしなければならない。(これには変異、予示、変装、偽装、そ

してカードを裏向きにするその他の稀な効果も含まれる。)これを行う一般的な方法には、マーカーやダイスを使用すること、単に戦場に出た順番通りに置いていくなどがある。

- 何かが戦場にある裏向きのインスタントやソーサリーであるカードを表向きにしようとしたなら、そのカードを公開して、すべてのプレイヤーにそれがインスタントやソーサリーであるカードであることを示す。そして、そのパーマネントは裏向きのまま戦場に残る。そのカードは公開されるだけで表向きにはならないので、パーマネントが表向きになったときに誘発する能力は誘発しない。

『モダンホライゾン3』新たにモダン入りした再録カードのカード別注釈

《生き埋め》

{2}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーからクリーチャー・カード最大3枚を探し、あなたの墓地に置く。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたはあなたのライブラリーを見て、その後0から3の間の望む枚数から選んで探すことができる。

《苛立つアルティサウルス》

{5}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

6/5

到達、トランプル

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1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放したカードを、無作為の順番で一番下に置く。)

- 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、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、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。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに必須の追加コストがあるなら、唱えるために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。
- 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マナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、(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ように)カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なっている場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。

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

《隕石の鎚鋒》

{4} {R} {R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+4/+0の修整を受けトランプルを持つ。

装備 {4}

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1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放したカードを、無作為の順番で一番下に置く。)

- 呪文のmana総量は、そのmana・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、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。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「mana・コストを支払うことなく」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。カードに必須の追加コストがあるなら、唱えるために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、結果としてあなたが唱える呪文も、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、(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ように)カードのmana総量が結果として生じる呪文と異なっている場合、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。
- 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分のmanaを唱えることができる。両方の半分ではない。

《ウルザの保育器》

{3}

アーティファクト

ウルザの保育器が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

その選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

- あなたが複数の《ウルザの保育器》をコントロールしていて、同じクリーチャー・タイプが選ばれたなら、それらの効果は累積する。たとえば、あなたが《ウルザの保育器》2つをコントロールしていて、どちらもカニを選んだ場合、あなたは《忌まわしきカニ》(mana・コストが{4} {B} {B}のカニ・デーモン・クリーチャー・カード)を{B} {B}で唱えることができる。

《エーテリウム造物師、ブレイヤ》

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

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間

4/4

エーテリウム造物師、ブレイヤが戦場に出たとき、飛行を持つ青の1/1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークン2体を生成する。

{2}, アーティファクト2つを生け贄に捧げる: 以下から1つを選ぶ。

- ・プレイヤーやプレインズウォーカーである1つを対象とする。これはそれに3点のダメージを与える。
- ・クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-4/-4の修整を受ける。
- ・あなたは5点のライフを得る。

- 《エーテリウム造物師、ブレイヤ》を、最後の能力のコストを支払うために生け贄に捧げる2つのアーティファクトのうちの1つにできる。

《エストリッドの祈禱》

{2}{U}

エンチャント

エストリッドの祈禱を、これが「あなたのアップキープの開始時に、このエンチャントを追放してもよい。そうしたなら、これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を持つことを除き、あなたがコントロールしているエンチャント1つのコピーとして戦場に出してもよい。

- 《エストリッドの祈禱》が戦場に出る際にエンチャントをコピーしなかったなら、これは、あなたのアップキープの開始時にこれを追放する能力を持たないことになる。これ自身をコピーして能力を得る、ということとはできない。
- 《エストリッドの祈禱》が戻った後は、それを新しいオブジェクトとみなす。以前のオブジェクトとは関係がない。あなたは、その時点で戦場にあるエンチャント1つを選んでコピーしなければならない(さもなければ、何もコピーしないことになる)。これにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。これの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 《エストリッドの祈禱》はコピー元のエンチャントに書かれていることをそのままコピーする(エンチャントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く)。それはそのエンチャントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、また、タイプや色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。
- コピー元のエンチャントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 選ばれたエンチャントが他の何かをコピーしている場合(たとえば、選ばれたエンチャントが別の《エストリッドの祈禱》である場合)、《エストリッドの祈禱》は選ばれたエンチャントがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたエンチャントがトークンであるなら、《エストリッドの祈禱》はそのトークンを生成した効果に記されているそのトークンの元の特性をコピーする。この場合、《エストリッドの祈禱》はトークンにはならない。
- 選ばれたエンチャントがオーラである場合は、あなたは、それがエンチャントするものを《エストリッドの祈禱》が戦場に出る直前に選ぶ。その選ばれたものは、《エストリッドの祈禱》がなるオーラが適正にエンチャントできるものでなければならない。ただし、このオーラはエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより対戦相手の呪禁を持つパーマネントを選んでよい。
- 選ばれたエンチャントがオーラであるが、《エストリッドの祈禱》が適正にエンチャントできるものがなかったなら、《エストリッドの祈禱》はそれがあった領域に残り戦場に出ない。《エストリッドの祈禱》がスタック上にあったなら、オーナーの墓地に置かれる。
- コピー元のエンチャントの戦場に出たときに誘発する能力は、《エストリッドの祈禱》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたエンチャントが持つ「[このエンチャント]が戦場に出るに際し、」や「[このエンチャント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

- 何らかの理由によって《エストリッドの祈禱》が他のエンチャントと同時に戦場に出たなら、《エストリッドの祈禱》はそのエンチャントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ていたエンチャントしか選べない。

《枝分かれの進化》

{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2倍の個数+1/+1カウンターを置く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+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、代わりにその2倍置かれた状態で戦場に出る。
- あなたが《枝分かれの進化》を2つ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カウンターの数は元の4倍になる。《枝分かれの進化》が3つあれば8倍になる。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。

《エメラルドの大メダル》

{2}

アーティファクト

あなたが緑の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- この能力は、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。
- この能力は、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、(《スレイベンの守護者、サリア》などの能力による)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の増加分を適用する。
- 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も適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《オアリムの詠唱》

{W}

インスタント

キッカー{W} (この呪文を唱えるに際し、追加で{W}を支払ってもよい。)

プレイヤー1人を対象とする。このターン、そのプレイヤーは呪文を唱えられない。この呪文がキッカーされていたなら、このターン、クリーチャーは攻撃できない。

- 《オアリムの詠唱》は、スタックに置かれている呪文も含め、あなたが《オアリムの詠唱》を唱える前に対戦相手が唱えた呪文には影響がない。また《オアリムの詠唱》は、あなたが《オアリムの詠唱》を唱えた後、《オアリムの詠唱》が解決する前に対戦相手が呪文を唱えることを妨げない。
- 《オアリムの詠唱》はすでに攻撃しているクリーチャーにも影響を及ぼさず、戦闘から取り除くことはない。
- 対象とした対戦相手は、手札にあるカードの能力(サイクリングなど)を含む能力を起動することができる。誘発型能力は通常通り機能し、土地をプレイすることなどでもできる。
- 呪文を唱えることができないプレイヤーは、カードを待機させることはできない。

《金切り声のドレイク》

{U}

クリーチャー — ドレイク

1/1

飛行

金切り声のドレイクが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

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

《犠牲》

{2}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード2枚を対象とする。クリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたなら、対象としたそれらのカードをタップ状態で戦場に戻す。

- あなたは対象を2つ選ばなければならない。あなたは《犠牲》を、クリーチャー・カード1枚のみを対象として唱えることはできない。
- 対象としたクリーチャー・カードのうち1枚が(《犠牲》の解決前に墓地を離れたなどで)不適正な対象となった場合も、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げ、適正な対象であるカード1枚を戦場に置く。両方の対象が不適正であれば、《犠牲》は解決されず、あなたはクリーチャーを生け贄に捧げない。
- 生け贄に捧げるクリーチャーは、《犠牲》の解決時まで選ばない。対象を選ぶ時点ではそれはまだ戦場にあるので、生け贄に捧げたクリーチャーを戦場に戻すということとはできない。
- 《犠牲》の解決時に、あなたは可能ならクリーチャー1体を生け贄に捧げなければならない。気が変わって、何も生け贄に捧げないことを選ぶことはできない。

《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1人を攻撃するたび、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プレイヤー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やバトル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。つまり、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ということである。
- 天使やデーモンや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の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、これが攻撃した対戦相手がゲームから除外されていたなら、あなたは天使やデーモンや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ブ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。

《黒玉の大メダル》

{2}

アーティファクト

あなたが黒の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- この能力は、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。
- この能力は、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、(《スレイベンの守護者、サリア》などの能力による)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の増加分を適用する。
- 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も適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《護衛募集員》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/1

護衛募集員が戦場に出たとき、「あなたのライブラリーからタフネスが2以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- クリーチャー・カードのタフネスに「*」が含まれているなら、タフネスを定義する能力はすべての領域で機能する。たとえば、《ネザーゴイフ》があなたのライブラリーにあるなら、タフネスは「ネザーゴイフのパワーはあなたの墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しく、タフネスはその値に1を足したものに等しい。」という能力によって定義される。あなたの墓地がアーティファクト・カード、クリーチャー・カード、そしてインスタント・カードによって構成されているなら《ネザーゴイフ》のタフネスは4になるため、《護衛募集員》によって《ネザーゴイフ》を探してくることはできない。

《再鍛の刃、ラエリア》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — スピリット・戦士

2/2

速攻

再鍛の刃、ラエリアが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

あなたのライブラリーやあなたの墓地にある1枚以上のカードが追放領域に置かれるたび、再鍛の刃、ラエリアの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《再鍛の刃、ラエリア》によって追放されるカードは表向きに追放される。
- 最後の能力は、カードがあなたのライブラリーやあなたの墓地から追放領域に置かれた回数1回につき1回誘発する。同時に何枚のカードが追放されても関係ない。
- 追放したカードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。それが土地であれば、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。

- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- これによりカードをプレイしたなら、それは追放領域を離れて新しいオブジェクトになる。そのターン中にそれが追放領域に戻っても、あなたはそれを再びプレイできない。
- プレイヤーが(たとえば、続唱や発見を持つ呪文の誘発型能力などにより)特定のイベントが発生する「まで」自分のライブラリーからカードを追放するよう指示されたなら、そのプレイヤーはそれらのカードを1枚ずつ追放する。《再鍛の刃、ラエリア》の最後の能力はそれに等しい回数誘発する。
- 《再鍛の刃、ラエリア》の最後の能力は、どのプレイヤーがライブラリーや墓地にあるカードを追放しているかを考慮しない。カードが何らかの理由(探査能力など)によりあなたのライブラリーや墓から追放領域に置かれると、能力が誘発する。

《サファイアの大メダル》

{2}

アーティファクト

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。

- この能力は、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。
- この能力は、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、(《スレイベンの守護者、サリア》などの能力による)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の増加分を適用する。
- 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も適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《蛇術師》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

各アップキープの開始時に、あなたが蛇をコントロールしていない場合、接死を持つ黒の1/1の蛇・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《蛇術師》の能力は、各アップキープの開始時にあなたが蛇をコントロールしているかどうかをチェックする。蛇をコントロールしているなら、この能力は誘発しない。
- この能力が誘発したものの、能力が解決する時にあなたが蛇をコントロールしている場合、この能力は何もしない。よって蛇・トークンが生成されることもない。
- 《蛇術師》の能力は《蛇術師》が生成したトークンだけではなく、あなたがコントロールしている「蛇」というクリーチャー・タイプを持つすべてのクリーチャーを考慮する。

《真珠の大メダル》

{2}

アーティファクト

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。

- この能力は、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。

- この能力は、呪文に支払う色マナの数を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、(《スレイベンの守護者、サリア》などの能力による)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の増加分を適用する。
- 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も適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《巣ごもりの地》

土地

{T} : {C}を加える。

{1}, {T} : あなたがコントロールしているパーマメント1つを対象とし、それでないパーマメント1つを対象とする。その前者の上にあるカウンター1個を、その後者の上に動かす。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《巣ごもりの地》の2つ目の能力がスタックに置かれる際に、対象のパーマメントを2つ選ぶ。その能力の解決時に、移動するカウンターの種類を選ぶ。
- あるクリーチャーの上から他のクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のパーマメントからカウンターを取り除き、後者のパーマメントの上に置くことである。カウンターがパーマメントから取り除かれたり置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用される。
- いずれかのパーマメントが不適正な対象になったなら、カウンターが取り除かれることも置かれることもない。
- 対象の2つのパーマメントは、共通のタイプを持たなくてもよい。その結果として、通常は起こらないカウンターとパーマメントの組み合わせが生じることがある。たとえば、忠誠カウンターがクリーチャーの上に置かれたり、+1/+1カウンターが土地の上に置かれたりすることがある。キーワード・カウンターがパーマメントにそのキーワードを付与する場合、その組み合わせに意味がない(たとえば、エンチャントにトランプル)としても付与する。+1/+1カウンターはクリーチャーでないパーマメントには影響しない。大半の名前付きカウンター(たとえば、魂魄カウンター)は、それが置かれるパーマメントが何らかの形でそれを参照していないかぎり効果がない。

《正義の命令》

{X}{X}{2}{W}{W}

ソーサリー

飛行を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンX体を生成する。

サイクリング {2}{W} ({2}{W}, このカードを捨てる: カード1枚を引く。)

あなたが正義の命令をサイクリングしたとき、{X}を支払ってもよい。そうしたなら、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンX体を生成する。

- マナ・コストに含まれる{X}{X}は、Xの2倍の点数のマナを支払うことを意味する。Xの値を3にするなら、あなたは《正義の命令》を唱えるために{8}{W}{W}を支払う。
- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのその上に置かれる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード1枚を引く前に解決される。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が(打ち消されたり、そのすべての対象が不適正になったりするなどにより)解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード1枚を引く。

《セヴィンの再利用》

{2}{W}
ソーサリー

あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるパーマナント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。この呪文が墓地から唱えられていたなら、この呪文をコピーしてもよく、そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

フラッシュバック{4}{W} (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。)

- 《セヴィンの再利用》が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱え」たわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。コピーは墓地から唱えられていないので、自身のコピーをもう1つ作り出すことはない。
- パーマナント・カードとは、アーティファクトやバトル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。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 対象としたカードが《セヴィンの再利用》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されない。それを墓地から唱えていたとしてもそれをコピーしない。
- あなたの墓地から《セヴィンの再利用》を唱えたなら、パーマナント・カードが戦場に戻ったときに誘発する能力は、《セヴィンの再利用》のコピーが解決されるよりも先に解決されるが、それはそのコピーの新しい対象が選ばれた後である。
- 「フラッシュバック[コスト]」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・コストや代替コスト(フラッシュバック・コストなど)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、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、その後で必ず追放される。
- その呪文が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、あなたはそれ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。

《著名な妖術師》

{1}{W}
クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

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、1点のライフを得る。

{4}{W}, {T}: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。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 2つ目の能力によって追放された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。

- 《著名な妖術師》の1つ目の能力は、これ自身以外の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。

《ティタニアの僧侶》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

{T}: 戦場にあるエルフ1つにつき{G}を加える。

- 《ティタニアの僧侶》の能力は戦場にあるすべてのエルフを数える。これには《ティタニアの僧侶》自身や他のプレイヤーがコントロールしているエルフも含まれる。
- 《ティタニアの僧侶》の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、プレイヤーは対応することはできない。つまり、この能力の起動後かつ解決前に他のプレイヤーがエルフを戦場から取り除こうとしてもできないという意味である。

《毒の濁流》

{2}{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、X点のライフを支払う。

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-X/-Xの修整を受ける。

- あなたが《毒の濁流》をマナ・コストを支払うことなく唱える場合も、あなたはXの値を選びX点のライフを支払う。なぜなら、そのマナ・コストには{X}が含まれていないからである。
- 《毒の濁流》の解決時に戦場にあったクリーチャーのみが影響を受ける。そのターン、後になって戦場に出たりクリーチャーになったりしたものには影響しない。

《呪われた鏡》

{2}{R}

アーティファクト

{T}: {R}を加える。

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

- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《呪われた鏡》が戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- それがクリーチャーをコピーしている間、《呪われた鏡》は「{T}: {R}を加える。」を持たない(それがコピーしているクリーチャーもその能力を持っている場合を除く)。
- 《呪われた鏡》がクリーチャーのコピーである間に他の何かが《呪われた鏡》のコピーになったなら、その効果の期間はコピーされない。ターン終了時に《呪われた鏡》がコピーでなくなった後でも、その新しいコピーは(速攻を持つ)クリーチャーである。
- 《呪われた鏡》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする(クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く)。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《呪われた鏡》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーとなって戦場に出る。
- コピーしたクリーチャーがトークンであるなら、《呪われた鏡》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。《呪われた鏡》がトークンをコピーしたとしても、それはトークンにならない。同様に、《呪われた鏡》そのものがトークンであるなら、トークンでないパーマネントをコピーしたとしてもそれがトークンでなくなることはない。
- 何らかの理由によって《呪われた鏡》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これはそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。

《綿密な分析》

{3}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引く。

フラッシュバック—{1}{U}, 3点のライフを支払う。(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・コストや代替コスト(フラッシュバック・コストなど)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、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、その後で必ず追放される。
- その呪文が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、あなたはそれ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。

《ヨーグモスの息子、ケリク》

{4}{B/P}{B/P}{B/P}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・ホラー・ミニオン

2/2

({B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。)

絆魂

コストに含まれる各{B}につきそれぞれ、そのマナを支払うのではなく、2点のライフを支払ってもよい。

あなたが黒の呪文1つを唱えるたび、ヨーグモスの息子、ケリクの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- カードのマナ総量を決定する際には、ファイレクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、1点として数える。そのため、《ヨーグモスの息子、ケリク》のマナ総量は常に7である。
- 《ヨーグモスの息子、ケリク》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。

- 《ヨーグモスの息子、ケリク》の能力により、あなたが支払うコストがどんなものであろうと、それに含まれる{B}を2点のライフで支払える。これには、呪文のマナ・コスト、起動コスト、特別な処理のコスト(たとえば、変異コスト)が含まれる。あなたがマナを支払うなら、それはコストである。
- 《ヨーグモスの息子、ケリク》の能力はあなたが支払うコストを変更したり減らしたりしない。あなたがどのようにコストを支払うかを変更するのみである。
- あなたが支払うコスト内の不特定マナの分として2点のライフを支払うことはできない。何らかの効果によって、その不特定マナを支払うために黒マナを使用しなければならないとしても、ライフを支払うことはできない。
- コストに複数の方法で支払うことのできるマナ・シンボル(たとえば、{B/R}、{B/P}、{2/B}など)が含まれているなら、あなたは、そのコストを支払う前にどのように支払うかを決める。これによりあなたが{B}を支払うことを選んだなら、《ヨーグモスの息子、ケリク》の能力により、あなたはそのマナを支払うのではなく、ライフを支払ってもよい。

《ルビーの大メダル》

{2}

アーティファクト

あなたが赤の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- この能力は、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。
- この能力は、呪文に支払う色マナの数を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、(《スレイベンの守護者、サリア》などの能力による)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の増加分を適用する。
- 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も適用できる。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《ワイアウツドの共生虫》

{G}

クリーチャー — 昆虫

1/1

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

- あなたがコントロールしているエルフ1体をオーナーの手札に戻すことが、能力を起動するためのコストである。能力を起動した後は誰も、エルフに何かをして、能力を起動することを阻止する、ということとはできない。
- あなたは《ワイアウツドの共生虫》の能力によって、タップ状態のクリーチャーに限らず好きなクリーチャーを対象とすることができる。

『モダンホライズン3』のスペシャルゲストのカード別注釈

《激情》

{3}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/3

二段攻撃

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

想起—あなたの手札にある赤のカード1枚を追放する。

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

《孤独》

{3}{W}{W}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/2

瞬速

絆魂

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

想起—あなたの手札にある白のカード1枚を追放する。

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

《四肢切断》

{1}{B/P}{B/P}

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-5/-5の修整を受ける。

- カードのマナ総量を決定する際には、ファイルクシア・マナ・シンボルは、そのためにライフを支払っていても、1点として数える。そのため、《四肢切断》のマナ総量は常に3である。

《緻密》

{2}{U}{U}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/3

瞬速

飛行

緻密が戦場に出たとき、クリーチャー・呪文やプレインズウォーカー・呪文である最大1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

想起—あなたの手札にある青のカード1枚を追放する。

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

《虹色の終焉》

{X}{W}

ソーサリー

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

- マナ総量は対象を取る条件ではない。呪文を解決するときに確認されるだけである。
- あなたはXの値を望むように決めることができる。大きいXの値を選ぶと支払うマナの点数が増え、その結果としてこの呪文を唱えるために支払われるマナの色の種類数も増やせる。たとえば、Xの値として0を選び{W}を支払って《虹色の終焉》を唱えるなら、あなたはマナ総量が0か1であり土地でないパーマネントを追放できる。Xの値として4を選び{W}{U}{B}{R}{G}を支払ったなら、あなたはマナ総量が5以下であり土地でないパーマネントを追放できる。
- 呪文を唱えるために支払うことができるマナの色の種類数は最大5である。無色は色ではない。
- 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、代替コストや追加コストとして支払われたマナも考慮する。
- 収斂を持つ呪文を、(何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく唱えることができるなどの理由により)マナを一切支払わずに唱えたなら、それを唱えるために支払われた色の種類数は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種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。

《忍耐》

{1}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/4

瞬速

到達

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

想起—あなたの手札にある緑のカード1枚を追放する。

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

《悲嘆》

{2}{B}{B}

クリーチャー — エレメンタル・インカーネーション

3/2

威迫

悲嘆が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。

想起—あなたの手札にある黒のカード1枚を追放する。

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

《表現の反復》

{U}{R}

ソーサリー

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

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

『モダンホライゾン3』統率者の新カードのカード別注釈

《荒ぶるオオガエル》

{2}{G}

クリーチャー — カエル

3/3

トランプル

荒ぶるオオガエルはこのゲームに敗北したプレイヤー1人につき+10/+10の修整を受ける。

荒ぶるオオガエルがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはその点数に等しい枚数のカードを切削してもよい。それらの中から望む枚数の土地・カードをタップ状態で戦場に出す。

- 《荒ぶるオオガエル》の2つ目の能力は、《荒ぶるオオガエル》が戦場に出る前にこのゲームに敗北したプレイヤーを数える。
- 《荒ぶるオオガエル》の2つ目の能力は、どういう形でプレイヤーが負けたかにかかわらず敗北したプレイヤーを数える。(ライフが0点以下になる、空のライブラリーからカードを引く、10個以上の毒カウンターを持つ、などの)状況起因処理、ゲームに敗北すると書かれた呪文や能力の効果、あなたの圧倒的な力によって相手が投了せざるを得なかった場合など、その他のいかなる理由でも関係なく誘発する。
- あなたのライブラリーに残っているカードの枚数が、《荒ぶるオオガエル》によってプレイヤーに与えられた戦闘ダメージの点数より少ない場合、《荒ぶるオオガエル》の最後の能力によってその枚数に等しい枚数のカードを切削することを選ぶことはできない。

《異界の排除分子》

[C]

同族・インスタント — エルドラージ

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

超過{4}{C}(この呪文を超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはプロテクション(各色)を得る。)

- 呪文の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過はあなたが呪文を唱えられるタイミングを変えることはない。
- 呪文を唱えるコストを増減させる効果は、超過コストで呪文を唱えるときに支払うコストも同じ点数分増減させる。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや(超過コストなどの)代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の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。

《忌まわしき監督官》

{6}{R}

クリーチャー — エルドラージ

7/2

欠色 (このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それらのコントロールを得る。それらのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらはトランプルと速攻と滅殺1を得る。

トランプル、速攻、滅殺1 (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メント1つを生け贄に捧げる。)

- 《忌まわしき監督官》の2つ目の能力は、《忌まわしき監督官》よりも先に解決する。《忌まわしき監督官》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。

《ヴェズーヴァの女王、オムオ》

{2}{G/U}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士・貴族

1/5

ヴェズーヴァの女王、オムオが戦場に出るか攻撃するたび、土地最大1つを対象とし、クリーチャー最大1体を対象とする。それらの上にそれぞれ、万物カウンター1個を置く。

万物カウンターが置かれているすべての土地は、他のタイプに加えてすべての土地・タイプである。

万物カウンターが置かれていて土地でないすべてのクリーチャーは、すべてのクリーチャー・タイプである。

- 《ヴェズーヴァの女王、オムオ》の2つ目の能力は、土地に万物カウンター1個を置くことで、基本土地・タイプのみならず、すべての土地・タイプを付与する。土地・タイプ一覧は、マジック総合ルールから探すことができる。

《ヴェリズ・ヴェルからの進撃》

{2}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。非基本土地タイプ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てそのタイプであるすべての土地はそのクリーチャーのコピーになり速攻を得る。

フラッシュバック{4}{U} (あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 土地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、そのパーマメントが別の何かをコピーしている場合を除く)。それら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いているかどうかなどをコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、その土地はそのクリーチャーコピーしているものになる。
- それらの土地が他のクリーチャーのコピーになるときは、これは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。
- 「フラッシュバック[コスト]」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・コストや代替コスト(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、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、その後で必ず追放される。
- その呪文が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、あなたはそれ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。

《失われしものの砂時計》

{2}{W}

アーティファクト

{T}: {W}を加える。失われしものの砂時計の上に時間カウンター1個を置く。

{T}, 失われしものの砂時計の上から時間カウンターX個を取り除き、これを追放する: あなたの墓地にありマナ総量がXであり土地でないすべてのパーマネント・カードを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《ウラムグの戦慄祖》

{10}

クリーチャー — エルドラージ

10/10

警戒

護法—マナ総量が1以上であるパーマネント1つを生け贄に捧げる。

{T}: 無色の 10/10 のエルドラージ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 戦場にあるパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- 裏向きのパーマネントのマナ総量は0である。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンのマナ総量は0である。

《エルドラージの合流点》

{2}{C}{C}

インスタント

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

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

• 土地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、オーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。

• 「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- モードは呪文を唱える際に選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときにのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。モードを選ぶたびに、異なる対象を選択しても、同じ対象を選択してもよい。
- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、カードに書かれている順に指示に従う。

- 同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、呪文を唱える際に選ぶ。たとえば、あなたが《エルドラージの合流点》の2つ目のモードを2回以上選んだなら、あなたは対象とした土地でないパーマネントを追放して戦場に戻す順番を選ぶ。
- 呪文の解決時に、1つの呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、呪文の解決が終わるまでスタック上に置かれない。
- 《エルドラージの合流点》がコピーされたなら、通常はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。
- 《エルドラージの合流点》の解決前に、対象を選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文自体が打ち消され、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を与えない。

《オーロラの変幻者》

{1}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

1/3

オーロラの変幻者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはその点数に等しい個数の{E}を得る。

あなたのターンの戦闘の開始時に、{E}{E}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。オーロラの変幻者は、この能力と「このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはその点数に等しい個数の{E}を得る。」を持つことを除きそのコピーになる。

- 《オーロラの変幻者》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{E}{E}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- 《オーロラの変幻者》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、それ以外のことは下記の例外を除きコピーしない(ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述)。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いているかどうかなどをコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、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なら、上記の例外を除き、《オーロラの変幻者》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- 《オーロラの変幻者》が他のクリーチャーのコピーになるときには、これは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。

《合体した非道、ウラレック》

{C/W}{C/U}{C/B}{C/R}{C/G}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

2/5

欠色(このカードは無色である。)

あなたがエルドラージ・呪文1つを唱えるたび、{C}{C}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたがコントロールしているすべての呪文をコピーする。その後、あなたがコントロールしていて起動型や誘発型でありこの能力でないすべての能力をコピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。(マナ能力はコピーできない。)

- 《合体した非道、ウラレック》の誘発型能力が誘発するためには、それが戦場にある必要がある。《合体した非道、ウラレック》自身を唱えることによってその能力が誘発することはない。
- 各コピーはそれぞれ、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文や能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。呪文が対象を持つパーマネント・呪文

(オーラ・呪文など)なら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。

- コピーはスタック上に生成される。「唱えたり」起動されたりしたわけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりしたときに誘発する能力は誘発しない。「あなたが[この呪文]を唱えたとき」誘発するコピー元の呪文の能力は誘発しない。
- コピー元の呪文か能力がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文や能力に、それを唱えたり起動したりした際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- コピー元の呪文や能力に、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、ダメージを与える対象は変更できる)。カウンターを割り振って置く呪文や能力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。ただし、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。
- 解決中のパーマnent呪文のコピーは、戦場に出る際にトークンになる。これらのトークンは、これが起きたときに「生成された」と見なされない。

《剃刀ヶ原の切り裂き獣》

{2}{W}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・サイ

3/3

剃刀ヶ原の切り裂き獣や装備しているクリーチャーが攻撃するたび、{E} (エネルギー・カウンター1個)を得る。その後、ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたが持つ{E}の個数に等しい。

換装—{2}か{E}{E}{E}を支払う({2}か{E}{E}{E}を支払う:これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。ついている間、これはクリーチャーではない。)

- Xの値は《剃刀ヶ原の切り裂き獣》の誘発型能力の解決時に1度だけ計算される。
- 換装は2つの起動型能力を表す。換装[コスト]は「[コスト]: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。このパーマnentをそれにつける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」および、「[コスト]:このパーマnentをはずす。ソーサリーとしてのみ起動でき、このパーマnentがクリーチャーについていなければ起動できない。」を意味する。
- 換装をもつ装備品をクリーチャーにつけると、その装備品ははずれるまでクリーチャーではなくなる。さらにその装備品は、持っていたすべてのクリーチャー・タイプを失う。
- パーマnentがタップ状態になったとしても、そのパーマnentについている装備品はタップ状態にならない。たとえば、あなたが《剃刀ヶ原の切り裂き獣》を装備しているクリーチャーで攻撃し、その戦闘後に換装能力によって《剃刀ヶ原の切り裂き獣》をはずしたなら、《剃刀ヶ原の切り裂き獣》はアンタップ状態になるため、あなたの対戦相手のターン中にブロックできる。
- 同様に、装備品がタップ状態でも、その換装能力は起動でき、その能力によってクリーチャーにつけることも可能である。しかし、クリーチャーにつけたとしても、それで装備品がアンタップされるわけではない。多くの場合、クリーチャーについた装備品がタップ状態であることはゲームに影響しない。しかし、アンタップされる前に再びはずれた場合には影響を持つこともある。
- 換装能力を持つ装備品がクリーチャーについている間に何らかの原因で換装能力を失った場合、その装備品をクリーチャーでなくす効果は、その装備品がはずれるまで適用され続ける。

- 換装能力を持つ装備品・クリーチャーがクリーチャーでなくなった時点で、そのクリーチャーについていた、装備品およびエンチャント(クリーチャー)を持つオーラははずれる。クリーチャーではない装備品にエンチャントできるオーラは、その装備品についていたままである。
- 換装能力を持つ装備品・クリーチャーを、その換装能力以外の効果(例えば、《真鍮の従者》の起動型能力)によってクリーチャーにつけることができる。
- 換装能力は、装備品をクリーチャーにつけることを可能にするが、《ファイター・クラス》や《レオニンのシカール》のようなカードの言う「装備能力」ではない。
- 装備品・クリーチャーをそれ自身につけることはできない。何らかの効果がそのようなことを試みたとしても、何も起こらない。
- 換装能力を持ったパーマネントが、何らかの理由で他のクリーチャーについた後でもクリーチャーであった場合(おそらく《機械の行進》の効果などで)、そのパーマネントは装備しているクリーチャーからただちにはずれる。

《救済の巨像》

{6}{W}{W}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

9/9

飛行、警戒、トランプル

あなたが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受け破壊不能を得る。

蘇生—{E}8個を支払う。(エネルギー・カウンター8個を支払う:あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。それは速攻を得る。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。)

- あるカードの蘇生能力を起動したが、その能力が解決する前にそのカードが墓地から取り除かれたなら、その蘇生能力は解決時に何もしない。
- カードの蘇生能力を起動することは、そのカード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、カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力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、《拒絶の閃光》)は影響しない。
- 次の終了ステップの開始時に、蘇生によって戦場に戻されたパーマネントは追放される。これは遅延誘発型能力であり、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。その能力が打ち消された場合、パーマネントは戦場にとどまり、その遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのパーマネントがその後戦場を離れたとき、その置換効果はそのパーマネントを追放する。
- 蘇生は、(たとえクリーチャー・カードでなかったとしても)それによって戦場に戻ったパーマネントに速攻を与える。ただし、どちらの「追放」能力もそのパーマネントに与えられるわけではない。そのパーマネントがすべての能力を失った場合も、それは次の終了ステップの開始時に追放される。また、それが戦場を離れる場合、代わりにそれは追放される。
- 蘇生によって戦場に戻ったパーマネント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、そのパーマネント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、それはそのパーマネントを追放することに成功する。パーマネントを追放した呪文や能力が(たとえば、《静牢》などによって)後でそのカードを戦場に戻す場合、そのパーマネント・カードはそれまでの存在とは何の関係も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。

《金線の競走車》

{3}{R}

アーティファクト — 機体

5/5

金線の競走車が戦場に出たとき、{E}{E}{E}{E} (エネルギー・カウンター4個)を得る。

金線の競走車が攻撃するたび、{E}{E}を支払ってもよい。そうしたとき、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。ターン終了時まで、それは再活を得る。(あなたの墓地にあるそのカードを、他のコストの支払いに加えてカード1枚を捨てることで唱えてもよい。その後、それを追放する。)

搭乗1

- 再活を持つ呪文を唱えるときは、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、再活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。
- 再活を使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。
- 何らかの効果により呪文のマナ・コストではなく代替コストを支払える場合には、呪文を再活するときにその代替コストを支払ってもよい。その場合でも、それを唱える追加コストとしてカード1枚を捨てることになる。

《攻勢生術》

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

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。」を持つことを除き、そのコピーであるトークンX個を生成する。

- それらのトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことは下記の例外を除きコピーしない(ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述)。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、上記の例外を除き、それらのトークンはそのクリーチャーがコピーしている何かそのものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《攻勢生術》によって生成されるトークンは、上記の例外を除いてコピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。クリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《高名な装置技師、ケイス》

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

伝説のクリーチャー — ドワーフ・工匠

3/3

製造1 (このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に+1/+1カウンター1個を置くか、無色の1/1の霊気装置・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てトークンでもこれでもないすべてのクリーチャーは製造1を持つ。

{2}, {T}: 以下から1つを選ぶ。

- 居住を行う。
- 増殖を行う。

- クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くのか、霊気装置・トークンを生成するのは、製造能力の解決中に選ぶ。あなたが選んでからカウンターを置いたりトークンを生成したりするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 製造は、製造能力を持つクリーチャーが+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るというものではない。たとえば、《高名な装置技師、ケイス》は3/3のクリーチャーとして戦場に出て、その後に製造能力がスタックに置かれる。プレイヤーはこの能力が解決を待っている間に何らかの処理(たとえば、インスタントを唱えること)を行ってもよい。
- 製造の解決時に、何らかの理由によりクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことができない(例えば、それが戦場でない)場合は、霊気装置・トークンを生成するだけである。
- 居住を行うときにクリーチャー・トークンを1体もコントロールしていない場合は、何も起きない。
- 新しいクリーチャー・トークンは、元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- 新しいトークンは、元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、コピー効果以外で、パワー、タフネス、色などを変える効果はコピーしない。
- 新しいトークンの「[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」の能力は機能する。
- あなたが増殖を行うとき、カウンターが置かれているパーマメントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでもよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマメントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0(ゼロ)が含まれるので、パーマメントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマメントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならぬ。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということとはできない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマメントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。

《最期的一幕》

{4} {B} {B}

ソーサリー

以下から1つ以上を選ぶ。

- すべてのクリーチャーを破壊する。
- すべてのブレインズウォーカーを破壊する。
- すべてのバトルを破壊する。
- すべての墓地を追放する。
- 各対戦相手はそれぞれすべてのカウンターを失う。

- 《最期的一幕》のモードを2つ以上選んだなら、それらのモードを記載されている順番で行う。
- プレイヤーが持ちうるカウンターは、エネルギー・カウンター、経験カウンター、毒カウンター、RAD・カウンター、チケット・カウンターである。

《砂漠の交戦》

{3}{G}

エンチャント

あなたが砂漠1つを生け贄に捧げるたび、あるいは砂漠・カード1枚があなたの手札や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、次のあなた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出す。あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが5つ以上の砂漠をコントロールしている場合、その数に等しい数の赤緑白の1/1の砂漠の民・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。それらは速攻を得る。

- 《砂漠の交戦》の1つ目の能力は、あなたが生け贄に捧げた砂漠や、《砂漠の交戦》が戦場に出る前にあなたの手札やライブラリーからあなたの墓地に置かれた砂漠がある場合、それらを戻さない。
- 《砂漠の交戦》の1つ目の能力が解決することにより生成された遅発誘発型能力より前に砂漠があなたの墓地から離れた場合、その能力の解決時に、その砂漠が新しい領域から戦場に出ることはない。

《産卵床の守護者》

{7}

クリーチャー — エルドラージ

6/8

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にあるエルドラージ・クリーチャー・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。「このクリーチャーを生け贄に捧げる：{C}を加える。」を持つ無色の1/1のエルドラージ・末裔・クリーチャー・トークン2体を生成する。

- あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にエルドラージ・クリーチャー・カードがない場合、《産卵床の守護者》の能力は何もしない。あなたの終了ステップが開始した後では、あなたの墓地にあるエルドラージ・クリーチャー・カードを1枚以上出すタイミングがない。
- 《産卵床の守護者》の能力を解決するに際し、対象としたエルドラージ・クリーチャー・カードが不適正な対象になった場合、これは解決せず、効果は一切発生しない。あなたはエルドラージ・末裔・トークンを生成しない。

《次元の結節点》

土地

次元の結節点はすべての非基本土地タイプである。(非基本土地タイプにはウルザの、球層、鉱山、砂漠、神座、棲み家、塔、洞窟、魔力炉、門が含まれる。)

{T}：{C}を加える。

{1}、{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 注釈文にある非基本土地タイプ一覧は『モダンホライゾン3』のリリースで網羅されている。土地・タイプ一覧は、マジック総合ルールからいつでも探すことができる。

《シルバーキルの講師》

{4}{W}

クリーチャー — コー・ウィザード

3/3

あなたが唱えるすべてのクリーチャー・呪文は実演を持つ。(あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、それをコピーしてもよい。そうしたなら、対戦相手1人を選び、これをコピーさせる。各コピーはそれぞれトークンになる。)

- あなたは、実演能力の解決中に、コピーを生成するかどうかを選ぶ。これは元の呪文が解決されるよりも前に行われる。スタックでは、あなたのコピーは元の呪文の上に置かれる。
- あなたが実演で呪文をコピーしたなら、あなたはその後に対戦相手1人を選ぶ。その対戦相手が呪文をコピーしたなら、それはスタックの一番上に置かれる。

- あなたが実演を持つ呪文を唱え、あなたとあなたの対戦相手がそれをコピーした場合、先に対戦相手のコピーを解決する。その後、あなたのコピーを解決し、最後に元の呪文を解決する。
- あなたが呪文を唱えてコピーしないことを選んだなら、対戦相手もそれをコピーすることはない。
- 呪文に、それを唱える際にXの値が選ばれているなら、コピーも同じXの値になる。
- 実演を持つ呪文を唱えるために追加コストや代用コストが支払われていたなら、すべてのコピーもその選択を見る。たとえば、呪文がキッカー能力を持っていてキッカーされたなら、すべてのコピーもキッカーされる。
- 解決中のパーマナント呪文のコピーは、戦場に出る際にトークンになる。これらのトークンは、これが起きたときに「生成された」と見なされない。

《進歩の地平》

土地

{T}, 1点のライフを支払う:あなたがコントロールしている土地が生み出すことのできるマナのタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

{3}, {T}:あなたの手札にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

{1}, {T}, 進歩の地平を生け贄に捧げる:カード1枚を引く。

- マナのタイプは、白か青か黒か赤か緑か無色である。
- 土地のタイプが変わったり、土地が能力を得たりすると、その土地が生み出すことのできるマナのタイプに影響することがある。
- 《進歩の地平》の1つ目の能力は、あなたがコントロールしている土地のマナを生み出す能力すべての効果を見るが、それらのコストや使用可否には関知しない。たとえば、《産業の塔》には「{T}, 1点のライフを支払う:好きな色1色のマナ1点を加える。あなたがアーティファクトをコントロールしていなければ起動できない。」と書かれている。あなたが《産業の塔》と《進歩の地平》をコントロールしているなら、《進歩の地平》の1つ目の能力は好きな色のマナを生み出せる。あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうか、《産業の塔》がアンタップ状態であるかどうか、などは関係ない。

《水底の異形種》

{6}{U}

クリーチャー — エルドラージ・海蛇

7/8

欠色(このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。そのパワーがそれらのクリーチャーのパワーの合計に等しく、そのタフネスがそれらのクリーチャーのタフネスの合計に等しく、それが無色のエルドラージ・クリーチャーであることを除き、それらのクリーチャーのうち1体のコピーであるトークン1つを生成する。

- 《水底の異形種》の誘発型能力は、《水底の異形種》よりも先に解決する。《水底の異形種》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- そのトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことは下記の例外を除きコピーしない(ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述)。それはそのクリーチャーがタップ状態であ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が他の何かをコピーしているなら、上記の例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしている何かそのものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。

- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《水底の異形種》によって生成されるトークンは、上記の例外を除いてコピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- トークンは他のタイプやサブタイプの代わりエルドラージ・クリーチャーであり、色を残す代わりに無色である。エンチャントしているクリーチャーに特殊タイプ(たとえば「伝説の」や「氷雪」)があれば、それは残る。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。
- 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、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。クリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《水没した宮殿》

土地 — 洞窟

水没した宮殿はタップ状態で戦場に出る。

{T}: {U}を加える。

{1}{U}, {T}, あなたの墓地にあるカード7枚を追放する: {U}を加える。あなたが呪文を唱えたり能力を起動したりするためにこのマナを支払ったとき、その呪文や能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。(マナ能力はコピーできない。)

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの(:)を含む。
- 遅延誘発型能力を誘発させた呪文や能力が、その遅延誘発型能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。そのコピーは元の呪文より先に解決される。
- コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文や能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。呪文が対象を持つパーマナント・呪文(オーラ・呪文など)なら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- コピーはスタック上に生成される。「唱え」られたり「起動」されたりしたわけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりしたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文か能力がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文や能力に、それを唱えたり起動したりした際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- 呪文や能力に、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、ダメージを与える対象は変更できる)。カウンターを割り振って置く呪文や能力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。ただし、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。
- 解決中のパーマナント呪文のコピーは、戦場に出る際にトークンになる。これらのトークンは、これが起きたときに「生成された」と見なされない。

《選択的抹消》

{3}{C}{C}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ色1色を選ぶ。その後、無色でもなくそのコントローラーが選んだ1色のみでもないすべてのパーマナントを追放する。

- アクティブ・プレイヤーから始めて、ターン順に、プレイヤーは自分が選んだ色を決めて宣言する。ターン順で後になるプレイヤーは自分より先のプレイヤーが選んだ色を知っていることになる。
- 土地にはマナ・コストがないので、特に何かしらの効果がないかぎり、土地は無色である。土地が生み出すことができるマナの色は、その土地の色に影響しない。
- プレイヤーが何色を選ぼうと、すべての多色のパーマネントは追放される。
- プレイヤーが選んだ色は、プレイヤーがコントロールしているパーマネントが追放されるかどうかのみに影響を及ぼす。その選択は、他のプレイヤーがコントロールしている特定のパーマネントが追放されるかどうかには影響しない。
- たとえば、あなたが無色のクリーチャー1体、青単色のクリーチャー1体、緑単色のクリーチャー1体、青緑のクリーチャー1体をコントロールしているとしよう。あなたがどの色を選んだとしても、あなたの無色のクリーチャーは追放されないが、あなたの青緑のクリーチャーは追放される。あなたが青を選んだなら、あなたの青単色のクリーチャーは追放されない。同様にあなたが緑を選んだなら、あなたの緑単色のクリーチャーは追放されない。他の誰がどの色を選んだのかは無関係である。

《騒々しい送り屋》

{2}{G}

クリーチャー — エルドラージ・ドローン

2/3

欠色 (このカードは無色である。)

無尽

騒々しい送り屋が戦場を離れたとき、「このクリーチャーを生け贄に捧げる: {C}を加える。」を持つ無色の0/1のエルドラージ・落とし子・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 無尽は誘発型能力である。無尽を持つクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーでない各対戦相手につきそれぞれ、そのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。
- 無尽のルール(あるいはこれ以外の攻撃クリーチャーの能力)で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

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

《壮観の賢者》

{1}{U}

クリーチャー — ムーンフォーク・ウィザード

1/3

飛行

{T}, 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:カード1枚を引く。その後、その土地が非基本土地タイプを持っていないかぎり、カード1枚を捨てる。

- 《壮観の賢者》の最後の能力は、戻した土地が基本でないかどうかは考慮しない。その土地が非基本土地タイプを持っていたかどうかのみを考慮する。たとえば、あなたが《ヴェズーヴァの女王、オムオ》をコントロールして、万物カウンターが置かれている森をあなたの手札に戻して《壮観の賢者》の最後の能力を唱えるためのコストを支払う場合、あなたはカードを捨てない。
- あなたがカードを捨てるべきかどうかを判定するには、その戻した土地が戦場にあった最後の瞬間のサブタイプを用いる。たとえば、あなたが《ウルザの洞窟》(「ウルザの」と「洞窟」のタイプを持つ土地)のコピーである《土地複製》をあなたの手札に戻して《壮観の賢者》の最後の能力を唱えるためのコストを支払う場合、あなたはカードを捨てない。

《葬儀人、コーラム》

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

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

0/5

葬儀人、コーラムは+X/+0の修整を受ける。Xは、すべての墓地にあるクリーチャー・カードの中のパワーの最大値に等しい。

これが攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を切削する。

あなたの各ターンの間、そのターンにライブラリーから墓地に置かれてそこにあるカードの中から、土地1枚をプレイしてもよく、呪文1つを唱えてもよい。

- 《葬儀人、コーラム》の1つ目の能力は、それが戦場にある間のみ機能する。他のすべての領域では、このパワーは0である。
- すべての墓地にあるクリーチャー・カードの中のパワーの最大値が変わると、Xの値も変わる。
- あなたはこれによりプレイした土地や唱えた呪文が必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。
- これによりあなたが呪文を唱え始めた後は、《葬儀人、コーラム》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えることができる。
- あなたが別の許諾により墓地から土地や呪文をプレイする場合も、それによってそのターン、後になって《葬儀人、コーラム》の許諾により同じことをすることは、既に行っていないかぎり阻止されない。
- 《葬儀人、コーラム》の最後の能力によって付与された許諾によって土地をプレイしたり、呪文を唱えたり、あるいはその両方を行った後、同一のターンに新しい《葬儀人、コーラム》があなたのコントロール下になった場合も、あなたは新しい《葬儀人、コーラム》の許諾により土地をプレイしたり、呪文を唱えたり、あるいはその両方を行うことができる。

- これがあなたのターンかつあなたが《葬儀人、コーラム》をコントロールしていて、他のプレイヤーがこのターンにライブラリーから墓地に置かれたカードを(それがそのプレイヤーがオーナーであるインスタント・カードであり、フラッシュバックを持つなどから)プレイする許諾を得ていた場合、優先権を先に得るプレイヤーにそのカードをプレイする機会が最初に与えられる。多くの場合、それはあなたである。なぜなら、アクティブ・プレイヤーが呪文や能力の解決後に優先権を得るからである。

《掃討の溶岩皇》

{2}{B}{R}

アーティファクト・クリーチャー — ファイレクシアン・構築物

5/3

あなたが、対戦相手1人がコントロールしていて土地でないパーマメント1つだけを対象としてインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーでない対戦相手がその呪文が対象にできて土地でないパーマメントをコントロールしている場合、それらのパーマメントの中から1つを選ぶ。その呪文をコピーする。そのコピーはその選ばれたパーマメントを対象とする。

{1}{B}: 掃討の溶岩皇を再生する。

- その呪文が対象にできて土地でないパーマメントをコントロールしているプレイヤーが他にいない場合、《掃討の溶岩皇》の1つ目の能力は誘発しない。能力は誘発するものの、能力の解決時点でその呪文が対象にできる土地でないパーマメントをコントロールしているプレイヤーが他にいない場合、能力は何もしない。
- 呪文が複数を対象とするものの、それらのすべてが対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマメントと同一であるなら、その呪文が対象にできる土地でないパーマメントを1つ以上、別の対戦相手がコントロールしているかぎり、《掃討の溶岩皇》の能力は誘発する。コピーが対象とするのは選ばれたパーマメントのみであり、ほかのパーマメントではない。
- この能力を誘発させた呪文がこの能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。そのコピーは元の呪文より先に解決される。
- 《掃討の溶岩皇》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」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他の能力は誘発しない。
- 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。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーのコントローラーがコピーに対して追加コストを支払うことはできない。しかし、コピー元の呪文に、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。特に、コピー元の呪文がキッカーされていたなら、そのコピーもキッカーされていることになる。

《騒乱の誘惑》

{1}{R}{R}

インスタント

誘引 — 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。各対戦相手はそれぞれ、その呪文をコピーしてもよく、そのプレイヤーがコントロールしているコピーの新しい対象を選んでよい。あなたはその呪文を、1回と、追加で、これにより呪文をコピーした対戦相手1人につき1回コピーする。あなたがコントロールしているコピーの新しい対象を選んでよい。

- まずターン順で次の対戦相手(そのプレイヤーが対戦相手のうちの1人であるならアクティブ・プレイヤー)から始めてターン順に、各対戦相手はそれぞれ、呪文をコピーするかどうかを決め、唱えるなら、新しい対象を選ぶかどうかを決める。その後、そのプレイヤーが呪文をコピーすることを選んだ場合、そのコピーはスタック上に置かれる。そして最後に、あなたはその呪文を1回以上コピーし(騒乱に誘惑されたなら、さらにコピーするといいたいだろう)、あなたが望むならコピーの新しい対象を選ぶ。つまりこれは、あなたの呪文のコピーが最初に解決し、続いて対戦相手が生成したコピーを、生成されたのとは逆の順番で解決する。

- コピー元の呪文が1人以上のプレイヤーに追加ターンを付与する場合、その追加ターンは1つずつ追加される。現在のターンが終了したとき、直近に生成されたターンを最初に行う。
- 各コピーはそれぞれ、そのコントローラーが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部あるいは全部を変更しても良いし、しなくても良い。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー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。
- コピー元の呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない(ただし、ダメージを与える対象は変更できる)。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- 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。ただし、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。
- 《騒乱の誘惑》は自身を対象とすることができない。ものには限度というものがあるのだ。

《タルモゴイフの巣》

{2}{G}

同族・エンチャント — ルアゴイフ・オーラ

エンチャント(土地)

エンチャントしている土地は「{1}{G}, {T}:タルモゴイフ・トークン1体を生成する。」を持つ。(これは「タルモゴイフのパワーはすべての墓地にあるカードの中のカード・タイプの種類数に等しく、タフネスはその値に1を足したものに等しい。」を持つ{1}{G}のルアゴイフ・クリーチャーである。)

- 《タルモゴイフの巣》の起動型能力は、オラクルの《タルモゴイフ》のカードのコピーであるトークンを生成する。《タルモゴイフ》の公式テキストは、Gatherer.Wizards.com から Gatherer というカードデータベースを用いて探することができる。
- カードの注釈には「タルモゴイフののパワーは」と書かれているが、正しくは上記の通り「タルモゴイフのパワーは」である。

《血編み髪の挑戦者》

{3}{R}{G}

クリーチャー — エルフ・狂戦士

4/3

続唱

速攻

脱出—{3}{R}{G}, あなたの墓地にありこれでないカード3枚を追放する。(あなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。)

- 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、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。

- 続唱能力の解決中に、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。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに必須の追加コストがあるなら、唱えるために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。
- 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マナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、(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ように)カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なっている場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分で唱えることができる。両方の半分ではない。
- 脱出の許諾は、あなたが墓地から呪文を唱えられるタイミングを変更しない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト(たとえば、脱出コスト)にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマナント・呪文でないなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマナント・呪文なら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。それは、もう一度脱出できる。
- 1枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合(たとえば、脱出能力が2つあったり、脱出とフラッシュバックが1つずつあったりする場合には、あなたはどちらを適用するのを選ぶ。選ばなかった能力は効果が発生しない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

《超稼働の電術師》

{2}{R}

クリーチャー — トカゲ・ウィザード

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、{E}{E}{E}を支払ってもよい。そうしたなら、超稼働の電術師の上に+1/+1カウンター1個を置く。

超稼働の電術師が攻撃するたび、ターン終了時まで、これのパワーを2倍にする。

超稼働の電術師がクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーがこのターンに余剰のダメージを受けていた場合、{E}X個を得る。Xは、その余剰のダメージの点数に等しい。

- 《超稼働の電術師》のパワーを2倍にするとは、「これは+X/+0の修整を受ける。Xは、これの2つ目の能力の解決時のこのパワーに等しい。」である。
- クリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージがそれに与えられる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。

《天啓のスフィンクス》

{3}{W}{U}

アーティファクト・クリーチャー — スフィンクス

4/5

飛行、絆魂

あなたがライフを得るたび、その点数に等しい個数の{E} (エネルギー・カウンター)を得る。

{W}{U}{U}, {T}, {E}X 個を支払う:カードX枚を引く。

- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《天啓のスフィンクス》の誘発型能力は2回誘発する。「あなたが1個以上の{E}を得るたび」誘発する能力を持つパーマメントをあなたがコントロールしているなら、これは関係があるかもしれない。

《天使の逸脱者》

{5}{W}

クリーチャー — エルドラージ・天使

4/4

欠色 (このカードは無色である。)

飛行、警戒

天使の逸脱者が戦場に出たとき、望む数の、基本のパワーかタフネスが1以下であるクリーチャーを生け贄に捧げる。その数に等しい数の、飛行と警戒を持つ無色の4/4のエルドラージ・天使・クリーチャー・トークンを生成する。

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

《転置のビヒモス》

{2}{C}{C}

クリーチャー — エルドラージ

2/9

あなたのターンの戦闘の開始時に、望む数のクリーチャーを対象とする。ターン終了時まで、それらのパワーとタフネスをそれぞれ入れ替える。

- クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は、他の効果をすべて適用した後で適用する。それらの効果が適用され始めた順番とは関係ない。たとえば、あなたが2/4のクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替え、その後、そのターンの間にさらにそれに+2/+0の修整を与えたなら、それは4/4のクリーチャーになる。6/2のクリーチャーではない。

- ダメージはクリンナップ・ステップまでか、効果によって取り除かれるまではクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中にあなたがそのパワーとタフネスを入れ替えたなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《土地複製》

{2}{U}

エンチャント

土地複製を、これが他のタイプに加えてエンチャントであることを除き、戦場にある土地1つのコピーとして戦場に出してもよい。

- 下記の例外を除き、《土地複製》はコピー元のパーマネントに印刷さ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、パーマネントそのもの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)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが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。
- 稀なことだが、選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。
- (選ばれたパーマネントが別の《土地複製》である場合など)選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合は、上記の例外を除き、《土地複製》はその選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《土地複製》は上記の例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。《土地複製》はトークンにならない。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、《土地複製》が戦場に出たときに誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[この土地]が戦場に出るに際し」や「[この土地]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何らかの理由によって《土地複製》がこれでないパーマネントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるパーマネントしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合には、《土地複製》は単に無意味な能力を持つエンチャントとして戦場に出る。そうする理由が何かしらあったのだろう。

《鋸角の宿敵》

{3}{R}

クリーチャー — 恐竜

2/4

鋸角の宿敵が戦場に出るに際し、プレイヤー1人を選ぶ。

発生源1つがその選ばれたプレイヤーやそのプレイヤーがコントロールしているパーマネント1つにダメージを与えるなら、代わりにそれはその2倍の点数のダメージを与える。

- ダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。2倍の点数のダメージは《鋸角の宿敵》によって与えられるわけではない。ただし、それ自身がダメージの元の発生源であった場合は除く。
- 包囲戦のサブタイプを持つバトルを守る者は、そのバトルのコントローラーではない。
- (そのダメージの一部を軽減する効果などの)選ばれたプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているパーマネントに与えるダメージの点数を変更する他の効果(複数も可)があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、《鋸角の宿敵》のような効果の適用順を選ぶ。《鋸角の宿敵》の効果が適用される前にすべてのダメージが軽減されたなら、効果はこれ以上適用されない。
- 与えられるダメージが複数のパーマネントやプレイヤーの間で分割されたり割り振られたりするなら、何らかの効果により与えられるダメージが変更される前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、選ばれたプレイヤー

一をトランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、そのプレイヤーがコントロールしている2/2のクリーチャーにブロックされた場合、ブロック・クリーチャーに2点のダメージを、防御プレイヤーに3点のダメージを割り振ることができる。その後、それらの点数が2倍にされ、それぞれ4点と6点になる。

《パイロゴイフ》

{3}{R}

クリーチャー — ルアゴイフ

1+

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

パイロゴイフやこれでないルアゴイフ・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、1つを対象とする。その戦場に出たクリーチャーはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《パイロゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《パイロゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、カードではなくカード・タイプを数える。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー1枚のみなら、《パイロゴイフ》は2/3になる。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・カード10枚とクリーチャー・カード10枚であっても、《パイロゴイフ》は依然として2/3である。
- 墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ルアゴイフ、森、包囲戦はサブタイプであってカード・タイプではない。
- 《パイロゴイフ》の最後の能力がスタック上にある間に《パイロゴイフ》が関連するルアゴイフ・クリーチャーが戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《爆破の巨体》

{6}{R}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 海賊

8/8

この呪文のコストは、このターンにあなたが支払ったか失ったかした{E}(エネルギー・カウンター)1個につき{1}少なくなる。

速攻

爆破の巨体が攻撃するたび、{E}{E}を得る。その後、{E}8個を支払ってもよい。そうしたとき、最大8つを対象とし、8点分を割り振る。爆破の巨体はそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- 《爆破の巨体》を唱えても、あなたは{E}を支払うことができない。これを唱える前にあなたがそのターンに支払ったか失ったかした{E}の数のみを数える。
- 《爆破の巨体》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{E}8個を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- 《爆破の巨体》の最後の能力の呪文の対象の数とダメージの割り振り方は、能力を起動する際に選ぶ。各対象はそれぞれ少なくとも1点のダメージを受けなければならない。
- 《爆破の巨体》の最後の能力の解決時に一部の対象が不適正な対象になっていても元のダメージの振り振り方を適用する。不適正な対象に与えるはずだったダメージは失われる。それが代わりに適正な対象に与えられることはない。すべての対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《蔓延るトリナクス》

{3}{B}{G}

クリーチャー — トカゲ

4/4

瞬速

蔓延るトリナクスが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、そのクリーチャーのパワーに等しい数の緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンを生成する。

- 生成する苗木・トークンの数は、死亡したクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて決定する。

《バロウゴイフ》

{2}{B}

クリーチャー — ルアゴイフ

/1+

接死、絆魂

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

バロウゴイフがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはその点数に等しい枚数のカードを切削してもよい。そうしたなら、その中からクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

- 《バロウゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《バロウゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、カードではなくカード・タイプを数える。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー1枚のみなら、《バロウゴイフ》は2/3になる。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・カード10枚とクリーチャー・カード10枚であっても、《バロウゴイフ》は依然として2/3である。
- 墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ルアゴイフ、森、包囲戦はサブタイプであってカード・タイプではない。

《ビスマスの精神裂き》

{3}{B}

クリーチャー — エルドラージ

4/3

欠色(このカードは無色である。)

威迫

ビスマスの精神裂きがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは、土地でないカード1枚が追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。あなたは、マナ・コストを支払うのではなく、その呪文のマナ総量に等しい点数のライフを支払ってそのカードを唱えてもよい。

- 《ビスマスの精神裂き》の誘発型能力を解決するに際し、あなたはその追放されているカードを唱えるかどうかを選ぶ。唱えるなら、それはその能力の解決中に唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 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。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。呪文に必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。
- あなたがそのカードを唱えないことを選んだなら、それは追放領域に残る。

《不休のディサ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・スカウト

5/6

ルアゴイフ・パーマナント・カード1枚が戦場以外のいずこかからあなたの墓地に置かれるたび、それを戦場に出す。

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、タルモゴイフ・トークン1体を生成する。

- 《不休のディサ》の最後の能力は、オラクルの《タルモゴイフ》のカードのコピーであるトークンを生成する。《タルモゴイフ》の公式テキストは、Gatherer.Wizards.com から Gatherer というカードデータベースを用いて探すことができる。

《不和の連れ合い》

{7}

クリーチャー — エルドラージ

8/6

あなたが攻撃するたび、奇数か偶数を選ぶ。このターン、その性質のmana総量を持つクリーチャーではブロックできない。(0は偶数である。)

あなたがコントロールしていてこれでない無色のすべてのクリーチャーは狂喜2を持つ。(このターンに対戦相手がダメージを受けていたなら、そのクリーチャーは追加で+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。)

- 土地・カードのmana総量は0である。
- 他のオブジェクトのコピーでないトークンのmana総量は0である。
- 戦場にあるクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- 狂喜が複数ある場合、それらの効果は累積する。たとえば、あなたが《不和の連れ合い》をコントロールしていて、狂喜1を持つ無色のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出た場合、そのターンに対戦相手からダメージを受けていたなら、そのクリーチャーは+1/+1カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。

《変異した信者》

{2}{B}

クリーチャー — エルドラージ・ホラー

1/3

欠色(このカードは無色である。)

あなたがこの呪文を唱えたとき、パーマナントや対戦相手である最大1つを対象とする。それが持つすべてのカウンターを取り除く。このターン、あなたが次に呪文を唱えるためのコストは、これにより取り除かれたカウンター1個につき{1}少なくなる。

接死

- 《変異した信者》の誘発型能力は、《変異した信者》よりも先に解決する。《変異した信者》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 誘発型能力はプレイヤーによってコントロールされているパーマナントであれば誰でも対象とすることができるが、あなたを対象とすることはできない。これはカウンターが置かれていないパーマナントや対戦相手を対象とすることができる。対象としたプレイヤーやパーマナントの上に2種類以上のカウンターが置かれて入る場合、それらをすべて取り除かなければならない。
- プレイヤーが持ちうるカウンターは、エネルギー・カウンター、経験カウンター、毒カウンター、RAD・カウンター、チケット・カウンターである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少(たとえば、《変異した信者》の2つ目の能力によるもの)を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のmana総量は変わらない。

《包囲攻撃の副官》

{3}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/2

副官 — あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがあなたの統率者をコントロールしている場合、赤の1/1のゴブリン・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、それらのトークンは速攻を得る。

{2}, ゴブリン1体を生け贄に捧げる: 1つを対象とする。包囲攻撃の副官はそれに1点のダメージを与える。

- 副官能力の解決時にあなたがあなたの統率者をコントロールしていないなら、あなたはそれの効果を得ない。
- あなたが複数の統率者を持つなら、副官能力は1体以上の統率者をコントロールしているかぎり発生する。副官能力は、あなたが複数の統率者をコントロールしていたとしても、一度のみ適用される。

《暴食のヘルカイト》

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

クリーチャー — ドラゴン

3/3

あなたがこの呪文を唱えたとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャーX体を生け贄に捧げる。暴食のヘルカイトは、これにより生け贄に捧げられたクリーチャー1体につき2個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

飛行、トランプル

- 《暴食のヘルカイト》の誘発型能力は、《暴食のヘルカイト》よりも先に解決する。《暴食のヘルカイト》が打ち消されたか、他の手段でその誘発型能力に対応してスタックを離れた場合も、その誘発型能力は通常通り解決する。
- 《暴食のヘルカイト》が戦場に出るときに置かれるべき+1/+1カウンターの個数はXの値ではなく、これにより実際に生け贄に捧げられたクリーチャーの数を用いて決定する。

《ポリゴイフ》

{2}{G}

クリーチャー — ルアゴイフ

/1+

トランプル、無尽(このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーでない対戦相手1人につきそれぞれ、このカードのコピーであり、タップ状態かつそのプレイヤーかそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態のトークン1つを生成する。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。)

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

- 無尽のルール(あるいはこれ以外の攻撃クリーチャーの能力)で用いられる「防御プレイヤー」という文言は、今回の戦闘で無尽を持つクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、または今回の戦闘でそのクリーチャーが攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- 各トークンが生成された時点で、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのうち、そのトークンが攻撃しているのはどちらであるかを選ぶ。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。

- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そ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」や「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- (《倍増の季節》などの効果によって)無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。
- 《ポリゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《ポリゴイフ》のパワーとタフネスを決める能力は、カードではなくカード・タイプを数える。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー1枚のみなら、《ポリゴイフ》は2/3になる。すべての墓地にあるカードがアーティファクト・カード10枚とクリーチャー・カード10枚であっても、《ポリゴイフ》は依然として2/3である。
- 墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。ルアゴイフ、森、包囲戦はサブタイプであってカード・タイプではない。

《マダラの鉤爪門》

土地 — 門

マダラの鉤爪門が戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それはフェイズ・アウトする。

{T} : {C}を加える。

{1}, {T} :好きな色1色のマナ1点を加える。

{4} :あなたの手札にあるマダラの鉤爪門を戦場に出す。

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- パーマネントがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのパーマネントと同時に、そのパーマネントについてそのままフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インするクリーチャーはそのターンに攻撃することができ、コストに{T}を含む起動型能力は起動できる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによっては「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
- 「～かぎり」と書かれた継続的効果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 《マダラの鉤爪門》の最後の能力を起動したとき、その能力が解決するか他の方法によりスタックを離れるまで、《マダラの鉤爪門》をあなたの手札から公開する。その能力の解決時に《マダラの鉤爪門》がまだあなたの手札にない場合、何も起こらない。

《迷路の賢者》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・ウィザード

1/3

{T}: 望む色の組み合わせのマナ2点を加える。

{T}: あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。ターン終了時まで、それは他のタイプに加えて速攻を持つX/Xの市民・クリーチャーになる。Xは、あなたがコントロールしている門の数の2倍に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態である門1つをタップする: 迷路の賢者をアンタップする。

- Xの値は《迷路の賢者》の2つ目の能力の解決時に1度だけ計算される。

《モアグの古き者、ジョティ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

2/4

モアグの古き者、ジョティが戦場に出たとき、このゲームであなたが統率領域からあなたの統率者を唱えた回数1回につき1体の緑の1/1の森・ドライアド・土地・クリーチャー・トークンを生成する。(それらは召喚酔いの影響を受ける。)

各戦闘の開始時に、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土地・クリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xはこれのパワーに等しい。

- 統率者を唱えたときにそれが打ち消されていたとしても、それは数に入れる。
- あなたが複数の統率者を持っているなら、《モアグの古き者、ジョティ》の1つ目の能力は、あなたがそれらのうちいずれかを唱えた回数1回につき1体の緑の1/1の森・ドライアド・土地・クリーチャー・トークンを生成する。たとえば、あなたが1枚の統率者を1回唱え、もう1枚を2回唱えた場合、あなたは森・ドライアドを3体生成する。
- Xの値は《モアグの古き者、ジョティ》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。

《ラゾテプの採石場》

土地 — 砂漠

{T}: {C}を加える。

{T}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる: 好きな色1色のマナ1点を加える。

{X}{2}, {T}, 砂漠1つを生け贄に捧げる: あなたの墓地にありマナ総量がXであるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。黒の4/4のゾンビであることを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 下記の例外を除き、《ラゾテプの採石場》の最後の能力によって生成されたトークンは、元のカードに記載されている内容をそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- トークンは他のクリーチャー・タイプの代わりにゾンビであり、他の色の代わりに黒でもある。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。
- コピーされたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- トークンのコピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[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。

《隆起する災い魔、アズラスク》

{3}

伝説のクリーチャー — エルドラージ

2/2

隆起する災い魔、アズラスクやあなたがコントロールしていてこれでない無色のクリーチャー1体が死亡するたび、あなたは経験カウンター1個を得る。

{W}{U}{B}{R}{G}: ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたが持つ経験カウンターの個数に等しい。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて未裔や落とし子であるすべては破壊不能と滅殺1を得る。

- 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、1つ目の能力、これでない能力、増殖、他のどの方法によって得た経験カウンターもすべて数える。
- 《隆起する災い魔、アズラスク》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。

《霊気の精錬所》

{4}{R}{R}

アーティファクト

あなたが1個以上の{E}(エネルギー・カウンター)を得るなら、代わりにその2倍の個数の{E}を得る。

{T}: {E}を得る。その後、1個以上の{E}を支払ってもよい。そうしたなら、黒のX/Xの霊基体・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xはこれにより支払われた{E}の個数に等しい。

- あなたが《霊気の精錬所》を2つコントロールしているなら、あなたが得る{E}の個数は元の4倍である。《霊気の精錬所》が3つあれば8倍になる。以下同様である。
- あなたが得る{E}の個数(もしくはあなたが得るだろうカウンターの個数)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。

《霊気の俊英、サティア》

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

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

3/5

威迫、速攻

霊気の俊英、サティアが攻撃するたび、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最大1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。{E}{E}(エネルギー・カウンター2個)を得る。次の終了ステップの開始時に、そのトークンのマナ総量に等しい個数の{E}を支払わないかぎり、そのトークンを生け贄に捧げる。

- あなたがトークンを生成するに際し、どのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルをトークンが攻撃しているかを選ぶ。《霊気の俊英、サティア》が攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。
- 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(詳しくは後述するが、そのパーマnentそのものが別の何かをコピーしている場合を除く)。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、それ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が他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。

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

《若き群れの暴君》

{4}{B}{R}{G}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

若き群れの暴君が戦場に出たとき、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

再演 {5}{B}{R}{G}

- 再演は墓地から機能する起動型能力である。「再演[コスト]」は「[コスト], あなたの墓地にあるこのカードを追放する: 各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 再演を持つカードを追放することが、この再演能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。
- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場にあったときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- (タップ状態になったなどの)何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できないなら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないの、攻撃しなくてもよい。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、まったく攻撃しなくてもよい。効果によってトークンが特定のプレイヤーをコストを支払わないかぎり攻撃できないなら、そのプレイヤーを攻撃したいのでないかぎり、あなたはそのコストを支払う必要はない。
- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贄に捧げることはできない。後になってあなたがそのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

マジック: ザ・ギャザリング、マジック、およびモダンホライズン3は、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の権利を保有しています。©2024 Wizards.