

『エターナルマスターズ』リリースノート

エリ・シフリン/Eli Shiffrin、マット・タバック/Matt Tabak編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハーギー/Carsten Haese、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2016年4月21日

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

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

「カード別注釈」の章では、この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

『エターナルマスターズ』とは

『エターナルマスターズ』とは、**マジック：ザ・ギャザリング**の歴史を今まで誰も見たことのない形で紹介するセットである。最近では『マジック・オリジン』、古くは**マジック**の最初のリリースにまで遡る様々なセットからカードを集めた『エターナルマスターズ』は、今まで共にドラフトされたことのないカードの組み合わせによる刺激的で独特なリミテッド環境を実現することに加え、今までに再録されたことのない非常に強いカードを供給することを狙いとしてデザインされた。

製品情報

『エターナルマスターズ』は、249枚のカード（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚）からなる。

発売日：2016年6月10日

Magic Online発売日：2016年6月17日

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

使用可能フォーマット

「エターナル」・フォーマットには、ヴィンテージとレガシーの2つがある。『エターナルマスターズ』セットのすべてのカードはヴィンテージ・フォーマットで使用可能である。ほとんどのカードはレガシー・フォーマットでも使用可能である。『エターナルマスターズ』セットの発売による、他のフォ

ーマットでのカードの使用可否の変更はない。

Magic.Wizards.com/Rulesから、すべてのフォーマットと使用可能なカード・セットの一覧を確認できる。

再録メカニズム

『エターナルマスタース』セットのカードはすべて、以前に他のマジックのセットに含まれていたものである。このため、キーワードや他のメカニズムはみな再録である。これらのメカニズムには、最後に登場したとき以降にルールが変更されているものはない。

続唱

続唱は、呪文を唱えることで自分のライブラリーを掘り進み、呪文をもう1つ見つける能力である。見つけた呪文が運良く続唱を持っていれば、さらに別の呪文を見つけることができる。続唱は『アラーラ再誕』で初めて登場した。

《血編み髪のエルフ》

{2} {R} {G}

クリーチャー — エルフ・狂戦士

3 / 2

速攻

続唱 (あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低い、土地でないカードが追放されるまであなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ追放する。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。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。)

* 続唱は、あなたがその呪文を唱えたときに誘発する。そのため続唱能力は、その呪文よりも先に解決されることになる。追放されたカードを唱えることを選んだなら、それはスタック上で、続唱を持つ呪文よりも上に置かれる。

* 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうちあなたが選択できる部分は、最後に追放したカードを唱えるか唱えないかのみである。

* カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。

* あなたが、最後に追放したカードを唱えるなら、あなたはそれを呪文として唱える。それは打ち消されることがある。そのカードが続唱を持っていれば、その新しい呪文の続唱能力が誘発し、その新しい呪文のためにこの手順を繰り返す。

* カードを追放し終わり、その最後のカードを（あなたがそれを唱えることを望んだなら）唱え終わった後で、その追放された残りのカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。あなたも他のどのプレイヤーも、それらのカードの順番を知ることはできない。

* コストがより低いカードが追放されなかったなら、あなたは自分のライブラリー全体を無作為の順番で置くことになる。これは実質的にライブラリーを切り直すことと同じだが、《心因検査器》のようなカードにおける「ライブラリーを切り直す」こととしては扱わない。

* 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、その続唱能力は通常通り解決される。

* すでに（「マナ・コストを支払うことなく唱える」という）代替コストを使用してその呪文を唱えているので、それ以上そのカードのために他の代替コストを支払うことはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

エコー

エコーは、パーマネントのコストを2回に分けて支払う能力である。エコーは『ウルザズ・サーガ』ブロックで始めて登場し、その後『*Modern Masters*』にも登場した。

《霊体の先達》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 天使・スピリット

2 / 2

飛行、プロテクション（黒）

エコー {3} {W} {W}（あなたのアップキープの開始時に、これが直前のあなたのアップキープの開始時よりも後にあなたのコントロール下になっていた場合、これのエコー・コストを支払わないかぎりこれを生け贄に捧げる。）

霊体の先達が戦場に出たとき、あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に返す。

* エコーの支払いは常に選択的である。エコーの誘発型能力の解決時に、あなたがエコー・コストを支払うことができないか、支払わないことを選択したなら、あなたはそのパーマネントを生け贄に捧げる。

* あなたがコントロールするパーマネントのエコー能力は、直前のあなたのアップキープの開始時以降にそれが戦場に出たか、直前のあなたのアップキープの開始時以降にあなたがそのコントロールを得たのであれば、誘発する。

フラッシュバック

フラッシュバックは、呪文を墓地から唱えられる能力である。フラッシュバックは『オデッセイ』ブロックで初めて登場し、その後『イニストラード』ブロックにも登場した。

《陰謀団式療法》

{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。土地でないカード名1つを指定する。そのプレイヤーは自分の手札を公開し、その名前を持つカードをすべて捨てる。

フラッシュバック — クリーチャー1体を生け贄に捧げる。（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

* 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用いてソーサリーを唱えることができるのは、あなたが普通にソーサリーを唱えられるときのみである。

* フラッシュバックで呪文を唱えても、そのマナ・コストや点数で見たマナ・コストが変わることはない。通常のコストの代わりにフラッシュバック・コストを支払うのみである。

* 呪文を唱えるコストを増減する効果は、フラッシュバックで呪文を唱えるときに支払うコストにも影響する。

* フラッシュバックで唱えた呪文は、その後で必ず追放される。それが解決されたのか、打ち消されたのか、その他の理由でスタックを離れたのかには関係ない。

* あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。

混成マナ・シンボル

混成マナ・シンボルは、2色のどちらのマナでも支払えるコストを表す。たとえば、{B/G}は{B}でも{G}でも支払うことができる。これは黒マナ・シンボルでも緑マナ・シンボルでもある。

《死儀礼のシャーマン》

{B/G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

1 / 2

{T}：墓地から土地・カード1枚を対象とし、それを追放する。あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。

{B}，{T}：墓地からインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を対象とし、それを追放する。各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

{G}，{T}：墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。あなたは2点のライフを得る。

* コストに混成マナ・シンボルを1つ以上含む呪文を唱えたり能力を起動したりする際には、各混成マナ・シンボルをどのように支払うのかを選ぶ。

* カードの点数で見たマナ・コストを計算する場合、各混成マナ・シンボルは1とする。

* マナ・コストに混成マナ・シンボルを含むカードは、それを唱えるに際し何色のマナを支払ったとしても、常にその混成マナ・シンボルの両方の色である。

刻印

刻印は、『ミラディン』と『ミラディンの傷跡』ブロックから再録した能力語である。これは、他のカードを追放して、そのカードの特性によって効果が決まるという、パーマネントの能力を示す。能力語にはルール上の意味はない。似た能力を関連付けるための単なる目印である。

《金属モックス》

{0}

アーティファクト

刻印 — 金属モックスが戦場に出たとき、あなたはあなたの手札からアーティファクトでも土地でもな

いカード1枚を追放してもよい。

{T}：あなたのマナ・プールに、その追放されたカードの色1色のマナ1点を加える。

* 刻印の能力を持つパーマネントは、「その追放されたカード」や、そのパーマネント「によって追放されたカード」を参照する能力も持つ。これら2つの能力は関連している。2つ目の能力は刻印能力の結果として追放されたカードのみを参照する。他の能力によって追放されたカードは関係がない。

* 刻印の能力を持つパーマネントに、関連する能力が参照する追放されたカードが存在しないことがある。この状況は、刻印の能力によって追放されたすべてのカードが追放領域を離れた場合や、刻印の能力が選択可能でカードを追放しないことを選んだ場合や、刻印の能力が打ち消されたためにカードを追放できなかった場合など、様々な場合に生じる。その種の場合には、関連する能力が必要とする追放されたカードの特性値は定義されない。その能力の可能なかぎりの部分は効果を持つが、結局何の効果もないこともある。

* 刻印能力を持つパーマネントが戦場を離れ、その後戦場に戻ったなら、それは新しいオブジェクトである。それは、以前に戦場に存在していた間に追放されたカードとは関連していない。

陰鬱

陰鬱は『イニストラード』ブロックから再録した能力語であり、ターン中それ以前にクリーチャーが死亡しているとより良くなる能力を示す。能力語にはルール上の意味はない。似た能力を関連付けるための単なる目印である。

《悲劇的な過ち》

{B}

インスタント

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

陰鬱 — このターンにクリーチャーが死亡していたなら、代わりに、ターン終了時まで、それは-13/-13の修整を受ける。

* 陰鬱の能力は、そのターンのそれ以前にクリーチャーが死亡していたかどうかのみを見る。そのクリーチャー・カードが依然として墓地にある必要はない。

* トークン・クリーチャーも死亡して、そのオーナーの墓地に行く。消滅するのは、その後である。

* 陰鬱の誘発型能力は「場合のルール」に従う。これらの能力が誘発するのは、そのターンそれ以前にクリーチャーが死亡していた場合のみである。そうでなければ誘発しない。別の言い方をするなら、そのターンにまだクリーチャーが死亡していないなら、その能力が誘発したことに対応してクリーチャーを死亡させようとしても、そのようにはできない。

* 陰鬱の能力は、クリーチャーが死亡していたかどうかのみを見る。クリーチャーが何体死亡していたかは関係ない。

プロテクション

プロテクションは過去のマジックのセットでは頻繁に登場していた能力である。プロテクションは4通りの方法でパーマネントを他のオブジェクトから遮蔽する。

《ルーンの母》

{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 1

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

* パーマネントがプロテクション（性質）を持つとは、以下の4つのことを意味する。

- 1) その性質を持つ発生源からのダメージがそのパーマネントに与えられるなら、それを軽減する。
- 2) その性質を持つオーラや装備品を、そのパーマネントにつけることはできない。
- 3) その性質を持つクリーチャーでは、そのパーマネントをブロックできない。
- 4) そのパーマネントは、その性質を持つ呪文やその性質を持つ発生源の能力の対象とならない。

* ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。プロテクション（白）を持つクリーチャーでも《神の怒り》によって破壊され、プロテクション（黒）を持つクリーチャーでも《大荒れの悪魔》の能力によって-5/-5の修整を受け、プロテクション（赤）を持つクリーチャーでも《地鳴りの踏みつけ》の制限を無視できない。

* パーマネントがプロテクションを得ることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正になることがある。呪文や能力の解決に際しそのすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は打ち消され、その対象に関係のない効果も含め一切の効果は発生しない。少なくとも1つの対象が依然として適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果は依然として生じる。

* カードの中には「色1色を選ぶ ～ プロテクション（その選ばれた色）」と書かれているものがある。あなたは、これにより「アーティファクト」や「無色」を選ぶことはできない。なぜなら、それらは色ではないからである。

回顧

回顧は、捨てる土地があるかぎり何回でも繰り返し呪文を墓地から唱えられる能力である。回顧は『イーズンタイド』で初めて登場した。

《炎の突き》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。炎の突きはそれに1点のダメージを与える。

回顧（あなたはあなたの墓地から、このカードを、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。）

* 回顧能力で呪文を唱えることは、次の2つの点を除いて、他の呪文を唱えることと同様に処理する。あなたはそれを、あなたの手札からではなく、あなたの墓地から唱える。あなたは、他のコストに加えて土地・カード1枚を捨てなければならない。

* 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、回顧を用いてソーサリーを唱えることができるのは、あなたが普通にソーサリーを唱えられるときのみである。

* あなたが墓地から唱えた回顧を持つカードが解決されるか打ち消されると、それはあなたの墓地に戻る。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。

* アクティブ・プレイヤー（そのターンを進行しているプレイヤー）が回顧を持つ呪文を唱えたなら、そのプレイヤーは、その呪文の解決後、他のプレイヤーがそのカードを墓地から取り除けるようになる前に、そのカードを再び唱えることができる。その理由は、呪文の解決直後にはアクティブ・プレイヤーが優先権を得ること、回顧で墓地から呪文を唱えるとそのカードはスタックに移動することから、他のプレイヤーにはそのカードが墓地を離れる前に何らかの影響を与えるチャンスがないからである。

スレッシュホルド

スレッシュホルドは『オデッセイ』ブロックから再録した能力語で、あなたの墓地にカードが7枚以上あると有効になるような能力を示す。能力語にはルール上の意味はない。似た能力を関連付けるための単なる目印である。

《熊人間》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・熊・ドルイド

1 / 1

{T}：あなたのマナ・プールに{G}を加える。

スレッシュホルド — あなたの墓地にカードが7枚以上あるかぎり、熊人間は+3/+3の修整を受ける。

タイプ・サイクリング

タイプ・サイクリングでは、カード1枚を捨てて、あなたのライブラリーから特定の特性を持つカード1枚を探すことができる。タイプ・サイクリングは『スカージ』と『アラララの断片』ブロックで様々な形で登場した。ただし、『エターナルマスタース』のタイプ・サイクリングは、島サイクリングと沼サイクリングのみである。

《よじれた嫌悪者》

{5} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ミュータント

5 / 3

{B}：よじれた嫌悪者を再生する。

沼サイクリング {2}（{2}、このカードを捨てる：あなたのライブラリーから沼・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加える。その後あなたのライブラリーを切り直す。）

* タイプ・サイクリングは起動型能力である。起動型能力に関連する効果（たとえば、《もみ消し》や《ブライトハースの指輪》など）は、島サイクリングと沼サイクリングにも関係する。呪文に関する効果（たとえば、《靈魂放逐》や《対抗呪文》）には関係しない。

* タイプ・サイクリング能力の解決時に、あなたは、指定されたタイプを持つカードであればどれを見つけてもよい。それには、基本でない土地も含まれる。あなたはまた、あなたのライブラリーに該当するカードがあったとしても、カードを見つけないことを選んでよい。

消失

消失は、クリーチャーが戦場に残る期間を限定する能力である。消失は『次元の混乱』で初めて登場した。

《カルシダーム》

{2} {W} {W}

クリーチャー — ビースト

5 / 5

被覆（このクリーチャーは呪文や能力の対象にならない。）

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

* 消失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。消失の2つの誘発型能力は、どちらも再び誘発することはない。同様に、その上に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。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。

カード別注釈

《悪意の苦悶》

{B} {B}

インスタント陰鬱 — あなたが悪意の苦悶を唱えたとき、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたは悪意の苦悶をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* 《悪意の苦悶》のコピーはスタック上に生成される。それは唱えられていないため、そのコピーは陰鬱能力を再度誘発させることはない。

* そのコピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎりコピー元の呪文と同一の対象を持つ。対象を変更したくないか、変更できない場合（たとえば、戦場に他に黒でないクリーチャーがない場合など）は、変更しなくてもよい。

《アルゴスの女魔術師》

{1} {G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

0 / 1

被覆（このクリーチャーは呪文や能力の対象にならない。）

あなたがエンチャント・呪文を1つ唱えるたび、カードを1枚引く。

* 《アルゴスの女魔術師》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

* そのエンチャント・呪文が打ち消されたとしても、《アルゴスの女魔術師》の最後の能力は依然として解決され、あなたはカードを1枚引く。

* エンチャントが、唱える以外の方法で戦場に出ても、《アルゴスの女魔術師》の最後の能力は誘発しない。

《アルマジロの外套》

{1} {G} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは、+2/+2の修整を受けるとともにトランプルを持つ。

エンチャントされているクリーチャーがダメージを与えるたび、あなたはそれに等しい点数のライフを得る。

* 《アルマジロの外套》の最後の能力は絆魂に似ているが、絆魂ではない。これは普通の誘発型能力である。あなたがコントロールする絆魂を持つクリーチャーが《アルマジロの外套》を身にまといダメージを与えたなら、まず絆魂によってあなたがその点数分のライフを得て、その後《アルマジロの外套》の誘発型能力がスタックに置かれる。これはまた、《アルマジロの外套》の誘発型能力が複数あったなら、それらはそれぞれ誘発することも意味する。

* 《アルマジロの外套》があなたがコントロールしていないクリーチャーをエンチャントしているなら、それがダメージを与えたとき、そのダメージによってあなたがライフを失った結果ゲームに敗北していたのでない限り、あなたがライフを得る。

《威厳の魔力》

{4} {G} {G} {G}

クリーチャー — エレメンタル

5 / 5

威厳の魔力が戦場に出たとき、あなたがコントロールする緑のクリーチャー1体につき、カードを1枚引く。

* 《威厳の魔力》の誘発型能力の解決時に、それが依然として戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

《遺産のドルイド》

{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1 / 1

あなたがコントロールするアンタップ状態のエルフ3体をタップする：あなたのマナ・プールに{G} {G} {G}を加える。

* 《遺産のドルイド》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、一番最近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったクリーチャーでもタップできる（《遺産のドルイド》自身でもよい）。

《意志の力》

{3} {U} {U}

インスタント

あなたは、意志の力のマナ・コストを支払うのではなく、1点のライフを支払うとともにあなたの手札から青のカード1枚を追放してもよい。

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

* 他の効果によって《意志の力》を唱えるコストが増えているなら、あなたが代替コストを支払うとしても、その追加コストを支払う必要がある。

《イス卿の迷路》

土地

{T}：攻撃クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。このターン、それに与えられる戦闘ダメージとそれが与える戦闘ダメージをすべて軽減する。

* 《イス卿の迷路》はアンタップ状態の攻撃クリーチャーを対象とすることができる。その場合でも、ダメージは軽減される。

* そのクリーチャーは戦闘から取り除かれるわけではない。単にダメージが軽減されるのみである。戦闘フェイズが終了するまで、それは依然として攻撃クリーチャーである。

* あなたは、戦闘ダメージ・ステップや戦闘終了ステップ中に、あなたがコントロールする攻撃クリーチャーを対象として《イス卿の迷路》の能力を起動することができる。それはアンタップするが、すでに負っているダメージは取り消されない。

《イチョリッド》

{3} {B}

クリーチャー — ホラー

3 / 1

速攻

終了ステップの開始時に、イチョリッドを生け贄に捧げる。

あなたのアップキープの開始時に、イチョリッドがあなたの墓地にある場合、あなたはあなたの墓地からイチョリッド以外の黒のクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。そうしたなら、イチョリッドを戦場に戻す。

* あなたの墓地に複数の《イチョリッド》がある場合に、同一のクリーチャー・カードを追放してそれらの《イチョリッド》を戦場に戻すことはできない。

* ある《イチョリッド》の能力によって他の《イチョリッド》を追放した場合は、追放された《イチョリッド》がそれ自身の能力によって戦場に戻ることはない。

《稲妻の連鎖》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。稲妻の連鎖はそれに3点のダメージを与える。その後、そのプレイヤーかそのクリーチャーのコントローラーは{R} {R}を支払ってもよい。そうしたなら、

そのプレイヤーはこの呪文をコピーしてもよい。そのプレイヤーはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

* 《稲妻の連鎖》の解決に際し、対象としたプレイヤーか対象としたクリーチャーのコントローラーは、それをコピーできる。そのコピーは、解決される呪文と同じテキスト、同じ対象、同じ色を持つが、それをコピーするプレイヤーはそれの新しい対象を選ぶことができる。そのコピーが生成（または生成しないと選択）された後で、最初の《稲妻の連鎖》の解決が終わり、スタックを離れる。

* 呪文のコピーをスタックに置いたプレイヤーがそのコピーをコントロールする。

* 《稲妻の連鎖》の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。プレイヤーは、その呪文が解決する前に対応できる。

* 《稲妻の連鎖》の解決時に、対象としたクリーチャーかプレイヤーが不適正な対象になっていたなら、その呪文は打ち消される。それをコピーすることはできない。

《陰謀団式療法》

{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。土地でないカード名1つを指定する。そのプレイヤーは自分の手札を公開し、その名前を持つカードをすべて捨てる。

フラッシュバック — クリーチャー1体を生け贄に捧げる。（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

* あなたは、《陰謀団式療法》を唱えたときではなく、その解決に際してカード名を指定する。その後、対象としたプレイヤーは自分の手札を公開し、該当するカードがあれば捨てる。あなたがカード名を指定してから、対象としたプレイヤーが手札を公開しカードを捨てるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《陰謀団の先手ブレイズ》

{2} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・ミニオン

2 / 2

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーはアーティファクト1つかクリーチャー1体か土地1つを生け贄に捧げる。

* あなたのアップキープの開始時には、あなたがコントロールする誘発型能力は、対戦相手がコントロールする誘発型能力よりも後に解決される。対戦相手が《陰謀団の先手ブレイズ》をコントロールしていて、あなたがパーマネントを戦場に出す誘発型能力をコントロールしているという状況では、あなたは、その能力が戦場に出したパーマネントを生け贄に捧げることで《陰謀団の先手ブレイズ》の能力の指示に従うということはない。

《イーヴォ島の管理人》

{2} {U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

2 / 2

飛行

あなたが飛行を持つクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 飛行を持たないクリーチャー・呪文は、それが戦場に出た後で飛行を持つことになるとしても、それを唱えるためのコストが減ることはない。たとえば、あなたが《島》をコントロールしていて、あなたの墓地に《不思議》があるなら、戦場に出た後ではクリーチャーは飛行を持つことになるが、クリーチャー・呪文を唱えるためのコストが{1}少なくなるわけではない。

* この能力は、飛行を持つクリーチャー・呪文に必要な色マナの数減らすことはできない。

《動く死体》

{1} {B}

エンチャント — オーラ

エンチャント（墓地にあるクリーチャー・カード）

動く死体が戦場に出たとき、それが戦場にある場合、これは「エンチャント（墓地にあるクリーチャー・カード）」を失い「エンチャント（動く死体によって戦場に出されたクリーチャー）」を得る。エンチャントされているクリーチャー・カードをあなたのコントロール下で戦場に戻し、動く死体をそれにつける。動く死体が戦場を離れたとき、そのクリーチャーのコントローラーはそれを生け贄に捧げる。

エンチャントされているクリーチャーは-1/-0の修整を受ける。

* 《動く死体》はオーラである。ただし、そのエンチャント能力は一風変わっている。このオーラは、墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象として唱える。そして、そのカードにつけられている状態で戦場に出る。その後、そのカードを戦場に戻し、このオーラをそのカードにつけ直す（戦場に移動したそのカードは新しいオブジェクトであるため）。この一連の手順中で、《動く死体》が墓地に移動することはない。

* 《動く死体》の誘発型能力の解決時に、これが戦場になければ、その効果は一切生じない。よってクリーチャー・カードは戦場に戻らない。

* 別段の指定がないかぎり、被覆やプロテクションのような能力は戦場でのみ機能する。被覆を持つクリーチャー・カードを《動く死体》の対象としてもよい。そのクリーチャーは戦場に出て、《動く死体》がそれにつけられた状態になる。

* しかし、戦場に戻されたクリーチャーがプロテクション（黒）を持っている（または、他の理由で適正に《動く死体》にエンチャントされた状態になれない）なら、《動く死体》をそれにつけることはできない。《動く死体》は状況起因処理によって墓地に置かれ、その結果その遅延誘発型能力が誘発する。その誘発型能力の解決時に、そのクリーチャーが依然として戦場にあれば、そのコントローラーはそれを生け贄に捧げる。

《渦まく知識》

{U}

インスタント

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

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

《嘘か真か》

{3} {U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚公開する。対戦相手1人は、それらのカードを2つの束に分ける。一方の束をあなたの手札に加え、もう一方をあなたの墓地に置く。

* どちらの束を手札に加えるかは、あなたが選ぶ。

* それぞれの束のカードの枚数は0枚から5枚までの何枚でもよい。均等に分ける必要はない。

《映し身人形》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — 多相の戦士

2/4 刻印 — 映し身人形が戦場に出たとき、トークンでないクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。

映し身人形によって追放されたカードがクリーチャー・カードであるかぎり、映し身人形は、映し身人形によって最後に追放されたクリーチャー・カードのパワーとタフネスとクリーチャー・タイプを持つ。これは多相の戦士でもある。

* 《映し身人形》にクリーチャー・カードが刻印されていないなら、それはその通常のパワーとタフネスとクリーチャー・タイプを持つ。

* 《映し身人形》の基本のパワーとタフネスは、刻印されたカードのパワーとタフネスに変わる。《映し身人形》のパワーやタフネスを修整するカウンターや他の効果も、依然として適用される。

* クリーチャーのパワーやタフネスを定義する能力は、そのカードが追放領域にある間も適用されるが、パワーやタフネスを増減する能力は適用されない。たとえば、《戦闘飛翔艇隊》の能力は適用され、それによって《映し身人形》のパワーとタフネスが決まるが、《熊人間》の能力は適用されない。《映し身人形》のパワーやタフネスは、追放したカードのパワーやタフネスが変わると常時変化する。

* 《映し身人形》は、カードが刻印されたときに《映し身人形》が持っていたすべてのクリーチャー・タイプを持続ける。それには、《映し身人形》が得たタイプも含まれる。

《永遠王、ブレイゴ》

{2} {W} {U}

伝説のクリーチャー — スピリット

2/4

飛行

永遠王、ブレイゴがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールする土地でないパーマナントを望む数対象とし、それらを追放する。その後、それらのカードをそれぞれのオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《永遠王、ブレイゴ》の最後の能力は、戦闘ダメージ・ステップ中、戦闘ダメージが与えられた後に、すべての対象を追放し戦場に戻す。戦闘に生き残らなかったクリーチャーを対象とすることはできない。

* 《永遠王、ブレイゴ》の能力で、それ自身を追放してから戻すこともできる。

* 《永遠王、ブレイゴ》の最後の能力でオーラを追放したなら、それが戦場に戻るに際し、それが何をエンチャントするのかをそのオーナーが選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（そのためそのオーラは、たとえば被覆を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラは、それと同時に戦場に出るパーマネントをエンチャントした状態で戦場に出ることはできない。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは追放されたままになる。

《エルフの先兵》

{1} {G}

クリーチャー — エルフ・戦士

1 / 1

他のエルフが1体戦場に出るたび、エルフの先兵の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《エルフの先兵》が他のエルフ1体と同時に戦場に出たなら、その能力は誘発する。

《怨恨》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは、+2/+0の修整を受けるとともにトランブルを持つ。

怨恨が戦場から墓地に置かれたとき、怨恨をオーナーの手札に戻す。

* 《怨恨》を呪文として唱えたときの対象が、《怨恨》の解決時に不適正な対象であったなら、《怨恨》は打ち消されオーナーの墓地に置かれる。オーナーの手札には戻らない。

《大荒れの悪魔》

{5} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

5 / 5

飛行

大荒れの悪魔が死亡したとき、ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-5/-5の修整を受ける。

* 《大荒れの悪魔》の誘発型能力の解決時に戦場にあったすべてのクリーチャーが影響を受ける。そのターンの後の時点で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。

《大渦の放浪者》

{5} {U} {R} {G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

7 / 5

あなたがコントロールするクリーチャーは速攻を持つ。

続唱、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い、土地でないカードが追放されるまであなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ追放する。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。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。その後、それをもう一度行う。）

* 《大渦の放浪者》はそれ自身に速攻を与える。

* それぞれの続唱は、それぞれ個別に誘発し、それぞれ個別に解決する。1つ目の続唱能力によって唱えた呪文は、スタック上で2つ目の続唱能力よりも上に置かれる。その呪文は、あなたが2つ目の続唱能力でカードを追放するよりも前に解決される。

* 1つ目の続唱の誘発型能力によって唱えた呪文が何であったとしても（さらにまた、その呪文を唱えることにより続唱が誘発すれば、それによって唱えた呪文が何であったとしても）、2つ目の続唱の誘発型能力は、点数で見たマナ・コストが《大渦の放浪者》の点数で見たマナ・コスト（8点）よりも低い土地でないカードを求める。

《大クラゲ》

{2} {U}

クリーチャー — クラゲ

2 / 2

大クラゲが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* 《大クラゲ》が戦場に出たとき、他のクリーチャーが戦場になければ、それ自身を対象としなければならない。

《お粗末》

{1} {W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはすべての能力を失うとともに基本のパワーとタフネスが0/1になる。

* 《お粗末》は、それ以前の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効果を上書きする。《お粗末》の能力の解決より後に適用され始めたパワーやタフネスを設定する効果は、この効果を上書きする。

* 《力の印章》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。

* 《お粗末》の影響を受けたクリーチャーが、《お粗末》の解決後に能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。

* 《お粗末》は、すでに誘発していたり起動されていたりする能力を打ち消すことはない。特に、クリーチャーの「あなたのアップキープの開始時に～」や「このクリーチャーが戦場に出たとき～」のような能力が誘発した後にこの呪文を唱えても、それを止める役には立たない。

《考え直し》

{4} {W}

インスタント

攻撃クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

カードを1枚引く。

* 《考え直し》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この呪文全体が打ち消される。よってカードを引くことはできない。

《ガイアの祝福》

{1} {G}

ソーサリー

プレイヤー1人と、そのプレイヤーの墓地からカード最大3枚を対象とする。そのプレイヤーは、それらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。

カードを1枚引く。

ガイアの祝福があなたのライブラリーからあなたの墓地に置かれたとき、あなたの墓地をあなたのライブラリーに加えて切り直す。

* あなたが《ガイアの祝福》を唱えるとき、あなたはそれを、それ自身の対象とすることはできない。なぜなら、対象は呪文を唱えたときに選ぶが、呪文は解決されるまで墓地に置かれないからである。

* あなたが《ガイアの祝福》を唱えるに際し、あなたはプレイヤー1人を対象としなければならない。あなたは、そのプレイヤーの墓地にあるカードを対象としなくてもよいし、1枚か2枚か3枚を対象としてもよい。

《ガス化》

{2} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーに与えられる戦闘ダメージとエンチャントされているクリーチャーが与える戦闘ダメージをすべて軽減する。

* エンチャントされているクリーチャーは、依然として攻撃したりブロックしたりできる。

《記憶の欠落》

{1} {U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。その呪文がこれにより打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりにオーナーのライブラリーの一番上に置く。

* 《記憶の欠落》には、自己置換効果がある。それは、打ち消された呪文が墓地に行くというイベントを、他の効果が置換するよりも前に置換する。ただし、その呪文をフラッシュバックで唱えていたなら、その呪文の行き先はオーナーのライブラリーから追放領域に変更される。

《吸血の教示者》

{B}

インスタント

あなたのライブラリーからカード1枚を探す。その後あなたのライブラリーを切り直し、そのカードをその一番上に置く。あなたは2点のライフを失う。

* 「切り直し、そのカードをその一番上に置く」は単一の処理である。何らかの効果によってライブラリーの一番上のカードが表向きになるとしても、上から二番目の裏向きのカードが公開されることはない。

《巨大戦車》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

5 / 3

毎ターン、巨大戦車は可能なら攻撃する。

巨大戦車は壁によってはブロックされない。

* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップに、《巨大戦車》がタップ状態だったり、それでは攻撃できないという呪文や能力の影響を受けていたり、それをターンの開始時から続けてコントロールしていなかったりするなら、それは攻撃しない。《巨大戦車》が攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、《巨大戦車》で攻撃しなくてもよい。

* あるターンに複数の戦闘フェイズがあったなら、《巨大戦車》が攻撃しなければならないのは、攻撃可能な最初の攻撃フェイズのみである。

《金属モックス》

{0}

アーティファクト刻印 — 金属モックスが戦場に出たとき、あなたはあなたの手札からアーティファクトでも土地でもないカード1枚を追放してもよい。

{T}：あなたのマナ・プールに、その追放されたカードの色1色のマナ1点を加える。

* 《金属モックス》にカードが刻印されていなければ、あなたのマナ・プールにマナを加えることはできない。《金属モックス》があなたのマナ・プールに無色マナを加えることはない。刻印されたカードのマナ・コストに無色マナ・シンボルが含まれていても、無色マナは生み出されない。

* 多色のカードを刻印したなら、あなたは《金属モックス》の能力の解決時に毎回、そのカードの中の色1色を選ぶことができる。

《犠牲》

{2} {B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・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、クリーチャー・カード1枚のみを対象として《犠牲》を唱えることはできない。

* 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。生け贄に捧げたクリーチャーを戦場に戻すということはできない。なぜなら、対象を選ぶ時点では、それはまだ戦場にあるからである。

* 《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。その時になって、何も生け贄に捧げないことを選ぶことはできない。

* 対象としたクリーチャー・カードのうち1枚が不適正な対象になった（たとえば、それが《犠牲》の解決の前に墓地を離れた）としても、あなたは依然としてクリーチャー1体を生け贄に捧げ、もう1枚のカードを戦場に置く。両方が不適正な対象になったなら、《犠牲》は打ち消され、あなたはクリーチャーを生け贄に捧げない。

《ギャンブル》

{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーからカード1枚を探し、そのカードをあなたの手札に加え、カード1枚を無作為に選んで捨てる。その後あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたは、あなたが探したそのカードを捨てることになる可能性もある。

* あなたがカードを手札に加え、カード1枚を無作為に選んで捨てるという処理は、すべて《ギャンブル》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《紅蓮操作》

{4} {R} {R}

インスタント

あなたは、紅蓮操作のマナ・コストを支払うのではなく、あなたの手札から赤のカード1枚を追放してもよい。

望む数のクリーチャーを対象とする。紅蓮操作はそれらに、4点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

* 対象の数は、1つ以上4つ以下でなければならない。各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージを割り当てなければならない。

* ダメージの分割は、あなたが《紅蓮操作》を唱える際に行う。解決時ではない。一部の対象が不適正になっていたなら、他の対象に元の割り当て通りにダメージを与える。すべての対象が不適正になっていたなら、《紅蓮操作》は打ち消される。

* 他の効果によって《紅蓮操作》を唱えるコストが増えているなら、あなたが代替コストを支払うとしても、その追加コストを支払う必要がある。

《紅蓮破》

{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・呪文1つを対象とする。それが青なら、それを打ち消す。
- ・パーマネント1つを対象とする。それが青なら、それを破壊する。

* 《紅蓮破》は青に限らず、任意の呪文かパーマネントを対象とできる。それは、解決時にのみ対象の色を見る。

《ケンタウルスの酋長》

{3} {G}

クリーチャー — ケンタウルス

3 / 3

速攻スレッシュールド — あなたの墓地にカードが7枚以上あるかぎり、ケンタウルスの酋長は「ケンタウルスの酋長が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは+1/+1の修整を受けるとともにトランプルを得る。」を持つ。

* 《ケンタウルスの酋長》の誘発型能力は、その解決時にあなたのコントロール下にあったすべてのクリーチャーに影響する。それには《ケンタウルスの酋長》自身も含まれる。そのターンの後の時点でああなたがコントロールを得たりクリーチャーになったりしたものには影響しない。

* 《ケンタウルスの酋長》が戦場に出た瞬間にあなたの墓地に十分なカードがなかったなら、スレッシュールドの能力は誘発しない。それが誘発した後でああなたの墓地にあるカードの枚数が変わり《ケンタウルスの酋長》がその能力を失ったとしても、それは依然として解決する。

《激励》

{2} {G}

インスタント

あなたが森をコントロールしているなら、あなたは激励のマナ・コストを支払うのではなく、「対戦相手1人は3点のライフを得る。」を選んでよい。

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+4/+4の修整を受ける。

* 他の効果によって《激励》を唱えるコストが増えているなら、あなたが代替コストを支払うとしても、その追加コストを支払う必要がある。

* 対戦相手に「ライフを得ることができない」という効果が働いている場合は、あなたは「対戦相手1人は3点のライフを得る。」を選んで《激励》の代替コストを支払うことはできない。ライフを得ることを置換する効果（たとえば、《硫黄の渦》の効果など）が働いている場合は、たとえその支払いの処理が置換されてしまうとしても、あなたは代替コストを支払うことができる。

《皇帝クロコダイル》

{3} {G}

クリーチャー — クロコダイル

5 / 5

あなたが他のクリーチャーをコントロールしていないとき、皇帝クロコダイルを生け贄に捧げる。

* 《皇帝クロコダイル》の能力は、たとえ他の呪文や能力の解決中の一瞬であっても、あなたが他のクリーチャーをコントロールしていないときがあれば、誘発する。（たとえば、《永遠王、ブレイゴ》の能力のようなものが該当する。）

* この能力は、あなたが他のクリーチャーをコントロールしていないことを、それが誘発する時点でのみ見る。解決時に再度確認することはない。そのため、解決の前にクリーチャーのコントロールを得たとしても、《皇帝クロコダイル》は生け贄に捧げられるままである。

《小柄な竜装者》

{1} {U} {R}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

1 / 3

飛行

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、ターン終了時まで、小柄な竜装者は+2/+0の修整を受ける。

* 《小柄な竜装者》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。

《虚空》

{3} {B} {R}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。数1つを選ぶ。点数で見たマナ・コストがその数に等しい、アーティファクトとクリーチャーをすべて破壊する。その後、そのプレイヤーは自分の手札を公開し、点数で見たマナ・コストがその数に等しい、土地でないカードをすべて捨てる。

* あなたは数として0を選ぶことができる。たとえば、アーティファクト・土地や大抵のトークンは、点数で見たマナ・コストが0である。

* 対象とするプレイヤーは、あなたが《虚空》を唱えるに際を選ぶが、数を選ぶのはその解決時である。あなたが数を選んでから、《虚空》の効果の他の部分が生じるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行うことができない。

《魂魄流》

{4} {B/R}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード最大1枚と、プレイヤー1人を対象とする。魂魄流を唱えるために{B}が支払われていたなら、そのカードを戦場に戻す。魂魄流を唱えるために{R}が支払われていたなら、ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーは+2/+0の修整を受けるとともに速攻を得る。（{B}{R}が支払われていたなら、両方を行う。）

* 《魂魄流》は、その総コストの支払いに何色のマナが使われたかを見る。コストのうち混成マナ・シンボルの部分の支払いに使われたマナのみではない。

* 《魂魄流》の解決時に、そのコストの支払いに黒か赤のマナが使われたかどうかを見る。その色のマナが何点使われたかには関係がない。あなたがクリーチャー・カードを2枚以上戻すことはなく、対象としたプレイヤーのコントロールするクリーチャーが+2/+0より多くの修整を受けることもない。

* 呪文の効果は書かれた順に生じる。あなたが《魂魄流》を唱えるために{B}と{R}の両方を支払ったなら、まず、あなたの墓地からクリーチャー・カードを戦場に返し、その後、対象としたプレイヤーがコントロールするすべてのクリーチャーが、ターン終了時まで+2/+0の修整を受けるとともに速攻を得る。その対象としたプレイヤーがあなたであれば、あなたが墓地から戻したばかりのクリーチャーも含まれる。

* 《魂魄流》がコピーされたなら、元の呪文に何色のマナが支払われていたとしても、そのコピーには黒のマナも赤のマナも支払われていない。

《コーの鉤の達人》

{2} {W}

クリーチャー — コー・兵士

2/2

コーの鉤の達人が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。そのクリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* あなたは、対戦相手がコントロールするクリーチャーであれば、どれでも対象としてよい。それがすでにタップ状態であれば、それは単にそのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

* そのクリーチャーがそのコントローラーの次のアンタップ・ステップにタップ状態でなかった場合（呪文によってアンタップされていた場合など）は、この能力には効果がない。その効果が後になって適用されるわけではない。

《ゴブリンの放火砲》

{4}

アーティファクト

{3}, {T}: クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。土地・カードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ公開する。ゴブリンの放火砲はそのクリーチャーかプレイヤーに、これにより公開された土地でないカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。公開された土地・カードが山であったなら、ゴブリンの放火砲は代わりにその2倍のダメージを与える。それらの公開したカードをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

* 《ゴブリンの放火砲》の能力の対象は、それを起動する際を選ぶ。それはカードを公開するよりも前である。

* 土地・カードが公開されなかったなら、《ゴブリンの放火砲》はそれらの公開されたカードの枚数に等しい点数のダメージを与え、その後あなたはあなたのライブラリー全体を望む順番に並べる。

《先細りの収益》

{2} {U} {U}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札と自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直す。あなたは、あなたのライブラリーの一番上からカードを10枚追放する。その後、各プレイヤーはそれぞれカードを最大7枚引く。

* 各プレイヤーは、0枚から7枚まで望む枚数のカードを引くことができる。まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、カードを引く枚数を選び、その後その枚数のカードを引く。その後、ターン順に他の各プレイヤーがそれぞれ同じことを行う。

* 《先細りの収益》は、その解決が終わるまで墓地に置かれない。そのため、そのカードは、それ自身の効果の一部としては、あなたのライブラリーに加えられ切り直されない。

* 追放するカードは、表向きに追放される。あなたは、カードを引く枚数を選ぶ前に、追放したカードを見ることができる。

《悟りの教示者》

{W}

インスタント

あなたのライブラリーから、アーティファクト・カード1枚かエンチャント・カード1枚を探し、そのカードを公開する。あなたのライブラリーを切り直し、その後そのカードをその一番上に置く。

* 「切り直し、その後そのカードをその一番上に置く」は単一の処理である。何らかの効果によってライブラリーの一番上のカードが表向きになるとしても、上から二番目の裏向きのカードが公開されることはない。

《ザンティッドの大群》

{G}

クリーチャー — 昆虫

0 / 1

飛行

ザンティッドの大群が攻撃するたび、このターン、防御プレイヤーは呪文を唱えられない。

* 防御プレイヤーは、《ザンティッドの大群》の誘発型能力が解決するより前であれば、呪文を唱えることができる。

* 多人数戦では、《ザンティッドの大群》が攻撃したプレイヤーのみに影響する。他の防御プレイヤーは呪文を唱えることができる。

《死儀礼のシャーマン》

{B/G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

1 / 2

{T} : 墓地から土地・カード1枚を対象とし、それを追放する。あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。

{B}, {T} : 墓地からインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を対象とし、それを追放する。各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

{G}, {T} : 墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。あなたは2点のライフを得る。

* 1つ目の能力は対象を必要とするので、マナ能力ではない。それはスタックを使うため、対応することができる。

* 《死せざる怒り》の3つの能力のいずれかの対象が、その解決の時点で不適正な対象となっていた場合、その能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたのマナ・プールにマナを加えられなかったり、対戦相手がライフを失わなかったり、あなたがライフを得なかったりする。

《死せざる怒り》

{2} {R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは、+2/+2の修整を受けるとともに、それではブロックできない。

死せざる怒りが戦場から墓地に置かれたとき、死せざる怒りをオーナーの手札に戻す。

* 《死せざる怒り》を呪文として唱えたときの対象が、《死せざる怒り》の解決時に不適正な対象であったなら、《死せざる怒り》は打ち消されオーナーの墓地に置かれる。オーナーの手札には戻らない。

《自然の秩序》

{2} {G} {G}

ソーサリー

自然の秩序を唱えるための追加コストとして、緑のクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

あなたのライブラリーから緑のクリーチャー・カード1枚を探し、それを戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 緑のクリーチャー1体を生け贄に捧げることは、《自然の秩序》のコストの一部である。あなたは、2枚以上のカードを探すために2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げるようなことはできない。緑のクリーチャーをコントロールしていないときに《自然の秩序》を唱えることもできない。

* プレイヤーがこの呪文に対応できるのは、それを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げようとしたクリーチャーや土地を破壊することでこの呪文を唱えられないようにしたり、あなたが他のクリーチャーや土地を生け贄に捧げるように仕向けたりすることは、誰にもできない。

《自然の要求》

{G}

インスタント

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

* 《自然の要求》の解決時に、対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になっていた場合、この呪文全体が打ち消される。よって誰もライフを得ることはできない。

《屍肉喰らい》

{B}

クリーチャー — ゾンビ

1 / 1

屍肉喰らいではブロックできない。

クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：屍肉喰らいの上に +1 / +1 カウンターを 1 個置く。

* 《屍肉喰らい》の能力を起動するために、それ自身を生け贄に捧げることができる。その解決に際し、その能力の効果は発生しない。

《支配魔法》

{2} {U} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

あなたはエンチャントされているクリーチャーをコントロールする。

* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《師範の占い独楽》

{1}

アーティファクト

{1}：あなたのライブラリーの一番上からカードを 3 枚見て、その後それらを望む順番で戻す。

{T}：カードを 1 枚引き、その後師範の占い独楽をオーナーのライブラリーの一番上に置く。

* 《師範の占い独楽》の 2 つ目の能力は、その 1 つ目の能力に対応して唱えることができる。そうしたなら、あなたはカードを 1 枚引き、《師範の占い独楽》をあなたのライブラリーの一番上に置き、その後ライブラリーの一番上から 3 枚のカードを見て、それらを並べ直すことになる。

* 《師範の占い独楽》の 2 つ目の能力がスタック上にある間に《師範の占い独楽》が戦場を離れたなら、あなたはカードを 1 枚引くが、《師範の占い独楽》はそれが移動した領域に留まる。

《集魂者》

{1} {W}

クリーチャー — 鳥・兵士

1 / 1

飛行

飛行を持つクリーチャーが 1 体死亡するたび、集魂者の上に +1 / +1 カウンターを 1 個置く。

* 《集魂者》と他の飛行を持つクリーチャー 1 体が同時に致死ダメージを与えられたなら、両クリーチャーは同時に破壊される。《集魂者》の能力は、それを救う役には立たない。

《白たてがみのライオン》

{1} {W}

クリーチャー — 猫

2 / 2

瞬速

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

* あなたは、《白たてがみのライオン》の誘発型能力の解決時に、《白たてがみのライオン》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、《白たてがみのライオン》を戻さなければならない。

* この能力はクリーチャーを対象としない。戻すクリーチャーは、能力の解決時まで選ばない。能力の解決が始まった後では、誰もその選択に対応できない。

《信仰無き物あさり》

{R}

ソーサリー

カードを2枚引き、その後カード2枚を捨てる。

フラッシュバック {2} {R}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

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

《信仰の足枷》

{3} {W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（パーマネント）

信仰の足枷が戦場に出たとき、あなたは4点のライフを得る。

エンチャントされているパーマネントでは攻撃したりブロックしたりできず、その起動型能力はマナ能力でないかぎり起動できない。

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

* 《信仰の足枷》は、常在型能力、誘発型能力、マナ能力が機能することを妨げない。マナ能力とはマナを生み出す能力である。マナをコストとする能力のことではない。

《神秘の教示者》

{U}

インスタント

あなたのライブラリーから、インスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を探し、そのカードを公開する。あなたのライブラリーを切り直し、その後そのカードをその一番上に置く。

* 「切り直し、その後そのカードをその一番上に置く」は単独の処理である。何らかの効果によってライブラリーの一番上のカードが表向きになるとしても、上から二番目の裏向きのカードが公開されることはない。

《森林守りのエルフ》

{2} {G}

クリーチャー — エルフ

1 / 2

{T} : クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは +X/+X の修整を受ける。X は戦場にあるエルフの総数に等しい。

* 戦場にあるクリーチャーの数は、《森林守りのエルフ》の能力の解決時にのみ数える。《森林守りのエルフ》が戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

《地鳴りの踏みつけ》

{1} {R}

ソーサリー

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。

* このターン中には、飛行を持たないクリーチャーはすべて、それでブロックすることができない。
《地鳴りの踏みつけ》の解決後に飛行を失ったクリーチャーや、解決後に戦場に出た飛行を持たないクリーチャーでも、ブロックできない。

《水流破》

{U}

インスタント

以下から 1 つを選ぶ。

- ・呪文 1 つを対象とする。それが赤なら、それを打ち消す。
- ・パーマネント 1 つを対象とする。それが赤なら、それを破壊する。

* 《水流破》は赤に限らず、任意の呪文かパーマネントを対象とできる。それは、解決時にのみ対象の色を見る。

《捨て身の狂乱》

{1} {R}

インスタント

カードを 2 枚引き、その後カード 1 枚を無作為に選んで捨てる。

フラッシュバック {2} {U} (あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

* あなたがカードを 2 枚引きカード 1 枚を無作為に捨てるという処理は、すべて《捨て身の狂乱》の解決中に行う。この 2 つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《精神を刻む者、ジェイス》

{2} {U} {U}

プレインズウォーカー — ジェイス

3

+2：プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをそのプレイヤーのライブラリーの一番下に置いてよい。

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

-1：クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

-12：プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーからすべてのカードを追放する。その後そのプレイヤーは、自分の手札を自分のライブラリーに加えて切り直す。

* あなたがカードを3枚引きカード2枚を置くという処理は、すべて《精神を刻む者、ジェイス》の2つ目の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

* 《精神を刻む者、ジェイス》の最後の能力で対象としたプレイヤーの手札にカードがなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーに何も加えずに切り直すので、そのプレイヤーのライブラリーは空のままである。そのプレイヤーは、空のライブラリーからカードを引こうとするときまでは、ゲームに敗北するわけではない。

《世界喰らいのドラゴン》

{3} {R} {R} {R}

クリーチャー — ナイトメア・ドラゴン

7 / 7

飛行、トランプル

世界喰らいのドラゴンが戦場に出たとき、あなたがコントロールする他のすべてのパーマネントを追放する。

世界喰らいのドラゴンが戦場を離れたとき、それらの追放されたカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《世界喰らいのドラゴン》の「戦場に出たとき」の誘発型能力が解決する前に、《世界喰らいのドラゴン》が戦場を離れることがある。これが起きると、その「戦場を離れたとき」の誘発型能力では何も戻らない。その後、その「戦場に出たとき」の誘発型能力が解決され、あなたがコントロールする他のすべてのパーマネントは永久に追放される。

* 《世界喰らいのドラゴン》によってオーラが追放されたなら、そのオーラが戦場に出るときにそのオーラをコントロールするプレイヤーが、そのオーラが何をエンチャントするかを選ぶ。以前と同じものである必要はない。そのオーラは、それと同時に戦場に出るパーマネントをエンチャントした状態で戦場に出ることはできない。

* もしも、《動く死体》が《世界喰らいのドラゴン》をエンチャントした状態で戦場に出たなら、《世界喰らいのドラゴン》の「戦場に出たとき」の誘発型能力によって《動く死体》が追放され、その結果あなたは《世界喰らいのドラゴン》を生け贄に捧げることになり、その結果あなたは《動く死体》をあなたが選んだ墓地にあるクリーチャー・カードにつけられた状態で戦場に戻すことになる。あなたが《世界喰らいのドラゴン》以外のクリーチャー・カードを選ぶことができるなら、あなたは、このループを望む回数繰り返した後で、それを選ばなければならない。あなたが別のカードを選ぶことができず、かつ、どのプレイヤーもこのループを終わらせるような選択をしないなら、このゲームは引き分けになる。

《セファリッドの賢者》

{3} {U}

クリーチャー — セファリッド

2 / 3 スレッシュヨルド — あなたの墓地にカードが7枚以上あるかぎり、セファリッドの賢者は「セファリッドの賢者が戦場に出たとき、カードを3枚引き、その後カード2枚を捨てる。」を持つ。

* あなたがカードを3枚引きカード2枚を捨てるという処理は、すべて《セファリッドの賢者》の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

* 《セファリッドの賢者》が戦場に出た瞬間にあなたの墓地に十分なカードがなかったなら、スレッシュヨルドの能力は誘発しない。それが誘発した後であなたの墓地にあるカードの枚数が変わり《セファリッドの賢者》がその能力を失ったとしても、それは依然として解決する。

《センギアの従臣》

{3} {B}

クリーチャー — 人間

2 / 2

センギアの従臣が戦場に出たとき、黒の0 / 1の農奴・クリーチャー・トークンを3体戦場に出す。

センギアの従臣が戦場を離れたとき、すべての農奴・トークンを追放する。

* 《センギアの従臣》の最後の能力は、すべての農奴・トークンを追放する。1つ目の能力が生成した農奴・トークンに限らない。

* 《センギアの従臣》の1つ目の能力がスタック上にある間に《センギアの従臣》が戦場を離れたなら、その2つ目の能力が誘発し、戦場にある農奴・トークンをすべて追放する。その後、1つ目の能力が解決されて農奴・トークンが3体戦場に出る。

《戦闘飛翔艇隊》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ゴブリン

/

飛行

戦闘飛翔艇隊のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

* 《戦闘飛翔艇隊》の最後の能力はすべての領域で適用される。それが戦場にある間は、それ自体も数に入れるので、少なくとも1 / 1になる。

《全能なる者アルカニス》

{3} {U} {U} {U}

伝説のクリーチャー — ウィザード

3 / 4

{T} : カードを3枚引く。

{2} {U} {U} : 全能なる者アルカニスをオーナーの手札に戻す。

* 《全能なる者アルカニス》の最後の能力は、それが戦場にある間にのみ起動できる。

《象の導き》

{2} {G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、緑の3/3の象・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《象の導き》が対戦相手のクリーチャーをエンチャントしているなら、そのクリーチャーが死亡したとき、あなたが象を得る。

《立ち上がるアーボーグ》

{4} {B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード最大2枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

カードを1枚引く。

* あなたは《立ち上がるアーボーグ》を、対象を取らずに唱えて、単にカードを1枚引くことができる。

* あなたが1つ以上の対象を選び、解決時にそれらすべてが不適正な対象であったなら、あなたはカードを引かない。

《魂のフィールド》

{2} {W} {W}

エンチャント

戦場からトークンでないクリーチャーが1体あなたの墓地に置かれるたび、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* あなたがオーナーであるクリーチャー・カードは、あなたがコントロールしていなくても、そのクリーチャーが死亡したときにあなたの墓地に置かれ、《魂のフィールド》の能力が誘発する。

《炭化》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。炭化はそれに3点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーは再生できない。そのクリーチャーがこのターンに死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 対象としたクリーチャーがこのターンに死亡するなら、それが死亡した理由に関係なく、それは再生できず追放される。《炭化》がダメージを与えたことにより破壊されたものでなくてもよい。

《大祖始の遺産》

{1}

アーティファクト

{T}：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地からカード1枚を追放する。

{1}，大祖始の遺産を追放する：すべての墓地からすべてのカードを追放する。カードを1枚引く。

* あなたが《大祖始の遺産》の1つ目の能力を起動したなら、対象としたプレイヤーが追放するカードを選ぶ。この選択は能力の解決時に行う。

* 《大祖始の遺産》の2つ目の能力は、どのプレイヤーの墓地にもカードがないときであっても起動できる。あなたは依然としてカードを1枚引く。

《ダク・フェイデン》

{1} {U} {R}

プレインズウォーカー — ダク

3

+1：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚引き、その後カード2枚を捨てる。

-2：アーティファクト1つを対象とし、そのコントロールを得る。

-6：あなたは「あなたが1つ以上のパーマネントを対象とする呪文を1つ唱えるたび、それらのパーマネントのコントロールを得る。」を持つ紋章を得る。

* 対象としたプレイヤーがカードを2枚引きカード2枚を捨てるという処理は、すべて《ダク・フェイデン》の1つ目の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

* 《ダク・フェイデン》の紋章の能力は、それを誘発した呪文が解決されるより先に解決する。

* 《ダク・フェイデン》の2つ目の能力の効果と紋章の能力の効果は永続する。《ダク・フェイデン》が戦場を離れても、そのパーマネントのコントロールを失うことはない。

* あなたがパーマネントのコントロールを得て、あなたがゲームから除外されたなら、そのコントロール変更効果は終了する。そのパーマネントに影響する他のコントロール変更効果が存在しないかぎり、それはオーナーのコントロール下に戻る。

* あなたが他のプレイヤーがオーナーであるパーマネントのコントロールを得て、そのプレイヤーがゲームから除外されたなら、そのパーマネントもゲームから除外される。

《騙し討ち》

{3} {R}

エンチャント

{R}：あなたは、あなたの手札からクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを生け贄に捧げる。

* ターン終了時に依然としてあなたがそのクリーチャーをコントロールしている場合にのみ、それを生け贄に捧げる。そのクリーチャーが戦場を離れたなら、それがまた戦場に戻っていたとしても、あなたはそれを生け贄に捧げない。同様に、対戦相手がそのコントロールを得ていたなら、それは生け贄に捧げられることはなく、永続的に戦場に残る。

* 戦場にカード1枚を出すかどうかは選択できる。能力の解決時に、あなたの手札に該当するカードがあったとしても、それを戦場に出さなくてもよい。

《血の芸術家》

{1} {B}

クリーチャー — 吸血鬼

0 / 1

血の芸術家か他のクリーチャーが1体死亡するたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

* 《血の芸術家》が他のクリーチャーと同時に死亡した場合、その能力は死亡したそれぞれのクリーチャーについて誘発する。

《剣を鍛に》

{W}

インスタント

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

* コントローラーが得るライフの点数は、対象としたクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーに等しい。

* クリーチャーのパワーが負の値であったなら、そのコントローラーはライフを得ることも失うこともない。

《天秤》

{1} {W}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、最も少ない土地をコントロールしているプレイヤーの土地の総数に等しい数の自分がコントロールする土地を選び、その後残りを生け贄に捧げる。プレイヤーは同様にカードを捨て、同様にクリーチャーを生け贄に捧げる。

* まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、（残す土地があれば）どの土地を残すかを選び、その後ターン順に他の各プレイヤーがそれぞれ同じように選ぶ。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーが選んだ土地を知ることになる。選ばれなかった土地は、全員が選んだ後ですべて同時に生け贄に捧げられる。その後、この手順を手札に関して繰り返すが、このときには全員がカードを選び終わるまでカードが公開されることはない。全員がカードを選び終わった時点で、カードをすべて同時に捨てる。最後に、この手順をクリーチャーに関して繰り返すが、このときプレイヤーはまた、自分よりも先に行われた選択を知った上で自分の選択を行うことになる。選ばれなかったクリーチャーは、全員が選んだ後ですべて同時に生け贄に捧げられる。

* 《天秤》は対象を取らない。被覆やプロテクション（白）を持つクリーチャーのような、対象とできないパーマネントを生け贄に捧げることも適正である。

* 各タイプのオブジェクトの数は、該当する部分の手順を処理する際に数える。手札の枚数は土地を生け贄に捧げ終わってから数え、戦場にあるクリーチャーの数は手札のカードを捨て終わってから数え

る。このため、この呪文の1つ目の部分で生け贄に捧げた土地・クリーチャーは、最後の部分で戦場にあるクリーチャーの数を決定するときには数に入れない。

《等時の王笏》

{2}

アーティファクト刻印 — 等時の王笏が戦場に出たとき、あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストが2以下のインスタント・カード1枚を追放してもよい。

{2}, {T}: あなたはその追放されたカードをコピーしてもよい。そうしたなら、あなたはそのコピーをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 刻印されていたカードが、この起動型能力がスタック上にある間に追放領域を離れたなら、コピーは生成されない。

* この起動型能力がスタック上にある間に《等時の王笏》が戦場を離れたとしても、その能力によりコピーを生成できる。

* あなたは、この能力の解決中に、それが依然としてスタック上にある間に、そのコピーを唱える。

* すでに（「マナ・コストを支払うことなく唱える」という）代替コストを使用してその呪文を唱えているので、それ以上そのカードの他の代替コストを支払うことはできない。キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

* 追放したカードのマナ・コストにXが含まれるなら、それを唱えるときにはXの値として0を選ばなければならない。

* あなたは、《等時の王笏》の刻印の能力の解決時に、いずれかの半分の点数で見たマナ・コストが2以下であるような分割カードを追放してもよい。2つ目の能力を起動したときに、あなたは分割カードのどちらの半分の唱えるかを選ぶことができる。点数で見たマナ・コストが3以上であっても、その半分の唱えることができる。しかし、その両方を唱えることはできない。

* あなたがそのコピーを唱えることを望まないなら、唱えなくてもよい。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。

《毒の濁流》

{2} {B}

ソーサリー

毒の濁流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。

* ライフの支払いは追加コストである。《毒の濁流》が打ち消されたとしても、支払ったライフは失う。

* あなたが《毒の濁流》を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えるとしても、あなたは依然としてXの値を選びX点のライフを支払うことになる。なぜなら、《毒の濁流》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。そのターンの後の時点で戦場に出たりクリーチャーになったりしたものは影響しない。

《食欲な禿鷹》

{3} {B}

クリーチャー — 鳥

3 / 1

飛行

{1} {B}, クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：食欲な禿鷹を再生する。

* 《食欲な禿鷹》の能力を起動するために、それ自身を生け贄に捧げることができる。その解決に際し、その能力は何も効果を持たない。

《二重詠唱の魔道士》

{1} {R} {R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 2

瞬速

二重詠唱の魔道士が戦場に出たとき、インスタント・呪文 1 つかソーサリー・呪文 1 つを対象とし、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。

* 《二重詠唱の魔道士》の誘発型能力は、対象を取るものに限らず、インスタント・呪文かソーサリー・呪文であればどれも対象とし、コピーできる。誰がそれをコントロールしているかは問わない。

* 《二重詠唱の魔道士》の誘発型能力の解決に際し、呪文のコピーはスタック上に生成される。そのコピーは唱えられたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部または全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうちの 1 つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

* あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、対象とした呪文に、支払われた追加コストや代替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。

* コピーされた呪文がモードを持つものであったなら（つまり、「以下から 1 つを選ぶ」のような記述があるなら）、コピーは同じモードを持つ。あなたが異なるモードを選ぶことはできない。

* 呪文に（《地震》のように）唱える時点で決定される X が含まれていたなら、コピーは同じ X の値を持つ。

* そのコピーに「あなた」に影響すると書かれているなら、それは元の呪文のコントローラーではなく、そのコピーのコントローラーに影響する。同様に、そのコピーに「対戦相手」に影響すると書かれているなら、元の呪文のコントローラーの対戦相手ではなく、コピーのコントローラーの対戦相手に影響する。

《ネクラタル》

{2} {B} {B}

クリーチャー — 人間・暗殺者

2 / 1

先制攻撃

ネクラタルが戦場に出たとき、アーティファクトでも黒でもないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。そのクリーチャーは再生できない。

* 《ネクラタル》が戦場に出たとき、アーティファクトでも黒でもないクリーチャーが戦場になければ、何も起きない。しかし、該当するものが戦場にあるなら、それがあなたがコントロールするクリーチャーだったとしても、対象としなければならない。

《ネクロポータンス》

{B} {B} {B}

エンチャント

あなたのドロー・ステップを飛ばす。

あなたがカードを1枚捨てるとき、あなたの墓地からそのカードを追放する。

1点のライフを支払う：あなたのライブラリーの一番上のカードを裏向きに追放する。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手札に加える。

* 《ネクロポータンス》の最後の能力は、追放したカードをあなたの手札に加えるという遅延誘発型能力を生成する。あなたの終了ステップ以前に《ネクロポータンス》が戦場を離れたとしても、その能力は依然として誘発する。

* 捨てたカードがあなたの墓地に置かれなかった（たとえば、マッドネスの効果によって）場合や、あなたの墓地を離れた（たとえば、他の効果がそれをあなたの手札に戻した）場合には、それは追放されない。

《熱血漢の聖戦士》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 1

速攻

熱血漢の聖戦士が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

* このターン、対象としたクリーチャーではどのクリーチャーもブロックできない。この効果は、《熱血漢の聖戦士》をブロックできるかどうかのみを制限するものではない。

《ネビニラルの円盤》

{4}

アーティファクト

ネビニラルの円盤はタップ状態で戦場に出る。

{1}, {T} : アーティファクトとクリーチャーとエンチャントをすべて破壊する。

* 《ネビニラルの円盤》の能力を起動するときに、それを生け贄に捧げるわけではない。それは、その能力の解決の一部として、それが依然として戦場にあれば、破壊されるのである。《ネビニラルの円盤》が破壊不能や再生を得るような効果が生じていれば、それは戦場に残る。

《吐き気》

{1} {B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは－1/－1の修整を受ける。

* 《吐き気》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。そのターンの後の時点で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。

《卑屈な幽霊》

{1} {B}

クリーチャー — スピリット

2/1

飛行

卑屈な幽霊が呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

* 《卑屈な幽霊》を対象とした呪文や能力が打ち消されたとしても、あなたはこれを生け贄に捧げる。《卑屈な幽霊》を対象とした呪文に他の対象がなければ、それはその解決時に打ち消される。

《避難》

{1} {W}

インスタント

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

カードを1枚引く。

* 呪文の対象が適正かどうかは、その解決が始まった時点で確認する。《避難》によって対象としたクリーチャーがプロテクション（白）を得たとしても、あなたはカードを1枚引く。

《微光角の鹿》

{2} {W} {W}

クリーチャー — 大鹿

3/3

警戒

微光角の鹿が戦場に出たとき、他のパーマネント1つを対象とし、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。

* トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

* 次の終了ステップの開始時に、その時点では《微光角の鹿》が戦場になかったとしても、追放したカードは戦場に戻る。

* 追放したカードがオーラであるなら、それが戦場に戻る際に、そのカードのオーナーが何をエンチャントするかを決める。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない（そのためそのオーラは、たとえば被覆を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは追放されたままになる。

* 《微光角の鹿》が何らかの理由で終了ステップ中に戦場に出たなら、追放したカードは、その次のターンの終了ステップの開始時まで戦場に戻らない。

《ファイレクシアの摂取者》

{6} {U}

クリーチャー — ビースト

3/3 刻印 — ファイレクシアの摂取者が戦場に出たとき、トークンでないクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。

ファイレクシアの摂取者は+X/+Yの修整を受ける。Xはその追放されたクリーチャー・カードのパワーに等しく、Yはその追放されたクリーチャー・カードのタフネスに等しい。

* 《ファイレクシアの摂取者》は追放領域にあるカードのパワーとタフネスに基づいて修整を受ける。それが追放される前にそれの上に置かれていたカウンターや、それにつけられていたオーラや装備品は、この修整に含めない。

* クリーチャーのパワーやタフネスを定義する能力は、カードが追放領域にある間も適用されるが、パワーやタフネスを増減する能力は適用されない。たとえば、《戦闘飛翔艇隊》の能力は《ファイレクシアの摂取者》のパワーとタフネスを決めるために適用されるが、《熊人間》の能力は適用されない。

《ファイレクシアの摂取者》のパワーやタフネスは、追放したカードのパワーやタフネスが変わると常時変化する。

* 追放領域にあるカードがクリーチャー・カードでない（たとえば、それが戦場にある間一時的にクリーチャーになっていた土地であったというような理由により）場合には、《ファイレクシアの摂取者》は修整を受けない。

《冬の宝珠》

{2}

アーティファクト

冬の宝珠がアンタップ状態であるかぎり、プレイヤーは自分のアンタップ・ステップに、土地を1つしかアンタップできない。

* すべてのパーマネントは、プレイヤーのアンタップ・ステップ中に同時にアンタップする。あなたのアンタップ・ステップが始まった時点で《冬の宝珠》がタップ状態であれば、あなたの土地はすべてアンタップする。

* あなたは、タップしたいという理由のみで、《冬の宝珠》をタップすることはできない。《制圧の輝き》の能力のような他の能力が、タップするよう指示するかタップしてもよいと許可したときのみ、タップできる。

《包囲攻撃の司令官》

{3} {R} {R}

クリーチャー — ゴブリン

2 / 2

包囲攻撃の司令官が戦場に出たとき、赤の1 / 1のゴブリン・クリーチャー・トークンを3体戦場に出す。

{1} {R}, ゴブリン1体を生け贄に捧げる：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。包囲攻撃の司令官はそれに2点のダメージを与える。

* あなたは、あなたがコントロールするゴブリンであればどれでも、それを生け贄に捧げて《包囲攻撃の司令官》の起動型能力を起動することができる。《包囲攻撃の司令官》の誘発型能力が戦場に出たものでなくてもよい。《包囲攻撃の司令官》自身を生け贄に捧げて構わない。

* ブロック・クリーチャー指定ステップ中に攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーであるゴブリンを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは戦闘ダメージを与えない。しかし、戦闘ダメージ・ステップまで待っていて、そのゴブリンが致死ダメージを与えられてしまったなら、それを生け贄に捧げられるようになる前に、それは破壊される。

《炎の血族の盲信者》

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

クリーチャー — エレメンタル・狂戦士

2 / 2

炎の血族の盲信者が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは+1 / +1の修整を受けるとともに速攻を得る。

* 《炎の血族の盲信者》の誘発型能力は、その解決時にあなたのコントロール下にあったすべてのクリーチャーに影響する。それには《炎の血族の盲信者》自身も含まれる。そのターンの後の時点であなたがコントロールを得たりクリーチャーになったりしたものには影響しない。

《麻痺の感触》

{1} {U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

麻痺の感触が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントされているクリーチャーの起動型能力は起動できない。

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

* 他の似た能力と異なり、《麻痺の感触》の最後の能力では、マナ能力も起動できなくなる。

《魔力の墓所》

{0}

アーティファクト

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

{T}: あなたのマナ・プールに{C} {C}を加える。

* コイン投げの結果が明らかになってから、（あなたがコイン投げに負けたなら）ダメージが与えられるまでの間には、誰も行動を起こすことはできない。

《ミシュラの工廠》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{I}：ターン終了時まで、ミシュラの工廠は2/2の組立作業員・アーティファクト・クリーチャーになる。これは土地でもある。

{T}：組立作業員・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。

* クリーチャーになった後では、《ミシュラの工廠》の最後の能力は、それ自身を対象とすることができる。それがすでにブロック・クリーチャーであったなら、それによってそれが戦闘から取り除かれることはない。

* 《ミシュラの工廠》がクリーチャーになり、あなたがそれを一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなかったなら、あなたはそれの1つ目の能力や最後の能力を起動することはできない。

《緑の太陽の頂点》

{X} {G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストがX以下の緑のクリーチャー・カード1枚を探し、それを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。緑の太陽の頂点をオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

* 《緑の太陽の頂点》が打ち消されたなら、その効果は一切生じない。特に、そのカードは、オーナーのライブラリーに加えて切り直すのではなく、オーナーの墓地に置かれる。

* あなたがオーナーである《緑の太陽の頂点》をあなたが唱えたなら、大抵は、あなたはあなたのライブラリーを2回切り直すことになる。実際上は1回切り直せば十分だが、ライブラリーを切り直すことを見るような効果（たとえば、《心因検査器》のようなもの）は、あなたが2回切り直したと見ることになる。

* あなたがオーナーである《緑の太陽の頂点》を対戦相手が唱えた（たとえば、《知識槽》の効果により）なら、その対戦相手は自分のライブラリーから適切なクリーチャー・カードを探して自分のライブラリーを切り直す。その後、その対戦相手が《緑の太陽の頂点》をあなたのライブラリーに加えて切り直す。この場合、あなたはいずれのライブラリーも切り直さない。

《未来予知》

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

エンチャント

あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイする。

あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードをプレイしてもよい。

* あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。よって、それを待機させたり、サイクリングしたり、捨てたり、その起動型能力を起動したりすることはできない。

* あなたのライブラリーの一番上のカードは、通常のタイミングの許諾や制限に従い、そのコストを支払う必要がある。代替コストや追加コストがあるなら、それを支払うことができる。そのカードに強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。

* あなたのライブラリーの一番上のカードが土地であるなら、土地プレイが残っている場合のみそれをプレイできる。

* ライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり能力を起動したりする手順中に変わる場合（その一番上のカードを唱えた場合など）、新たに一番上になったカードは、呪文を唱えたり能力を起動したりする手順が終わるまで公開されない。

* あなたのライブラリーの一番上のカードをプレイし終わりたい、あなたのライブラリーの次のカードを公開する。

《ミリキン人形》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0 / 1

{T}, あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの墓地に置く：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

* あなたが呪文を唱えている間に《ミリキン人形》の能力を起動したなら、墓地に置かれたカードを見た後で、その能力を巻き戻すことはできない。

《無垢の血》

{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

* あなたは、クリーチャーをコントロールしていないプレイヤーがいる場合（または、クリーチャーをコントロールしているプレイヤーがいない場合）でも、《無垢の血》を唱えることができる。それらのプレイヤーには効果がないというのみである。

《群れのシャーマン》

{1} {B} {G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

3 / 2

群れのシャーマンが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはあなたがコントロールするエルフの総数に等しい点数のライフを失う。

* プレイヤーが失うライフの点数は、《群れのシャーマン》の能力の解決時に、あなたがコントロールするエルフを数えて決める。《群れのシャーマン》が依然として戦場にあれば、それも数に入れる。

《目くらまし》

{1} {U}

インスタント

あなたは目くらましのマナ・コストを支払うのではなく、あなたがコントロールする島1つをオーナーの手札に戻してもよい。

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

* 他の効果によって《目くらまし》を唱えるコストが増えているなら、あなたが代替コストを支払うとしても、その追加コストを支払う必要がある。

《メサの女魔術師》

{1} {W} {W}

クリーチャー — 人間・ドルイド

0 / 2

あなたがエンチャント・呪文を1つ唱えるたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。

* 《メサの女魔術師》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

* そのエンチャント・呪文が打ち消されたとしても、《メサの女魔術師》の最後の能力は依然として解決され、あなたはカードを1枚引ける。

* エンチャントが、唱える以外の方法で戦場に出ても、《メサの女魔術師》の最後の能力は誘発しない。

《滅殺》

{3} {B} {B}

インスタント

黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。それは再生できない。

カードを1枚引く。

* 《滅殺》の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この呪文全体が打ち消される。カードを引くことはできない。

《燃え立つ復讐》

{2} {R}

エンチャント

あなたがあなたの墓地から呪文を1つ唱えるたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。燃え立つ復讐はそれに2点のダメージを与える。

* 墓地から呪文を唱える一般的な方法はフラッシュバックと回顧であるが、《燃え立つ復讐》は、あなたがどのような手段で墓地から呪文を唱えたとしても、そのたびに誘発する。

* 《燃え立つ復讐》は、あなたが墓地にあるカードの能力を起動したときには誘発しない。たとえば、蘇生や《組み直しの骸骨》の能力が該当する。

* 《燃え立つ復讐》の誘発型能力は、あなたがあなたの墓地から唱えた呪文よりも先に解決される。

《モグの狂信者》

{R}

クリーチャー — ゴブリン

1 / 1

モグの狂信者を生け贄に捧げる：クリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。モグの狂信者はそれに 1 点のダメージを与える。

* 《モグの狂信者》が戦闘ダメージを与えまた与えられた後では、それが破壊される前にその能力を起動しようとしても手遅れである。

《森の知恵》

{1} {G}

エンチャント

あなたのドロー・ステップの開始時に、あなたはカードを追加で 2 枚引いてもよい。そうしたなら、あなたの手札からこのターンに引いたカード 2 枚を選ぶ。それらのカード 1 枚につき、4 点のライフを支払うか、そのカードをあなたのライブラリーの一番上に置く。

* あなたは、この能力より先に、通常通りにカードを引く。通常のカードを引くことは、プレイヤーのドロー・ステップ中で、何かがスタックに置けるようになる前に行う。

* あなたのドロー・ステップ中にあなたがカードを引くことができる誘発型能力を、あなたが他にもコントロールしていたなら、あなたは《森の知恵》の能力とそれらの能力を処理する順番を選ぶことができる。他のプレイヤーがコントロールする誘発型能力は、あなたがコントロールする誘発型能力よりも先に解決される。

* 《森の知恵》の能力が解決されるより先にあなたが引いたカード、つまりあなたのアップキープ中に引いたカードや《森の知恵》の誘発型能力に対応して引いたカードなどは、この効果によって戻すカードとして選ぶことができる。《森の知恵》のコントローラーは、これらのカードを手札の他のカードと区別できるようにしておく責任がある。ターンの開始時に手札にあったカードとは別にしておくなどの方法がある。

* あなたが《森の知恵》を 2 つ以上コントロールしているなら、それぞれの誘発型能力は順に解決される。あなたは、すべてのカードをまとめて引いて、その後カードをまとめて戻すわけではない。

* あなたは、カードを戻さないか、または 1 枚か 2 枚を戻すことができる。

* あなたがカードを 2 枚引くことを選んだなら、その後それらのうち 1 つ以上を何らかの他の効果に置換したとしても、《森の知恵》の能力の残りの部分は依然として生じる。そのターンに、あなたが実際にはカードを 1 枚しか引いていなかったなら、あなたはそのカードを選び、4 点のライフを支払うかそれをあなたのライブラリーの一番上に置くかしなければならない。そのターンに、あなたが実際にはカードを 1 枚も引いていなかったなら、この能力の残りの部分には効果がない。

* カードを引いてからカードを 2 枚選ぶまでの間には、誰も何の処理もできない。あなたは、カード 2 枚を選ぶことを避けるためにそれらのカードを唱えるということとはできない。

《ハツ尾半》

{W} {W}

伝説のクリーチャー — 狐・クレリック

2 / 2

{1} {W} : あなたがコントロールするパーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それはプロテクション（白）を得る。

{1} : 呪文1つかパーマネント1つを対象とする。ターン終了時まで、それは白になる。

* パーマネント・呪文がこれにより白になったなら、それは白のパーマネントとして戦場に出て、ターン終了時まで白であり続ける。

《闇からの摘出》

{3} {U} {B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上からカードを2枚自分の墓地に置く。その後、墓地からクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

* 《闇からの摘出》はクリーチャー・カードを対象としない。どのカードを戦場に出すかは、《闇からの摘出》の解決時に選ぶ。《闇からの摘出》によって墓地に置かれたカードを含めて、その時点で墓地にあるすべてのクリーチャー・カードから選ぶことができる。その時点で墓地にクリーチャー・カードがなければ、《闇からの摘出》の解決はそのまま終わる。

《豊かな成長》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

豊かな成長が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントされている土地は「{T} : あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

* エンチャントされている土地には、それが持つ他のすべての能力がそのまま残る。その土地の起動型能力のうち1つを起動しても、それは他の起動型能力を起動することにはならない。

《予期せぬ不在》

{X} {W} {W}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上からX枚のカードの直下に置く。

* そのプレイヤーのライブラリーにあるカードがX枚より少なければ、そのパーマネントをそのライブラリーの一番下に置く。

* Xの値として0を選んだなら、そのパーマネントをオーナーのライブラリーの一番上に置く。

《リス・アラナの狩りの達人》

{2} {G} {G}

クリーチャー — エルフ・戦士

3 / 3

あなたがエルフ・呪文を1つ唱えるたび、あなたは緑の1 / 1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出してもよい。

* 《リス・アラナの狩りの達人》の能力は、それを誘発させたエルフ・呪文よりも先に解決される。

《リス・アラナの傷刃》

{2} {B}

クリーチャー — エルフ・暗殺者

1 / 1

{T}, エルフ・カード1枚を捨てる: クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X / -Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールするエルフの総数に等しい。

* あなたがコントロールするクリーチャーの数は、《リス・アラナの傷刃》の能力の解決時にのみ数える。《リス・アラナの傷刃》がその時点で戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

《流浪のドレイク》

{4} {U}

クリーチャー — ドレイク

2 / 3

飛行

流浪のドレイクが戦場に出たとき、土地最大5つをアンタップする。

* あなたは、《流浪のドレイク》の誘発型能力の解決時に、アンタップする土地を選ぶ。それらは対象とはしない。また、それらはあなたがコントロールする土地でなくてもよい。

《連合儀仗兵》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・旗手

2 / 4

呪文を唱えたり能力を起動したりする最中に対象を選ぶ際、対戦相手は可能なら戦場にある旗手を少なくとも1体選ばなければならない。

* どのプレイヤーの旗手を対象としてもよい。たとえば、各プレイヤーが《連合儀仗兵》を1体ずつコントロールしているなら、《力の印章》の能力はそれらのどれを対象としてもよい。

* 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの含む。誘発型能力(これには、「〜とき、」か「〜たび、」か「〜時に、」と書かれている)の対象として旗手を選ぶ必要はない。

* 呪文や能力の対象を変更するときや、呪文や能力のコピーをスタックに置いて新しい対象を選ぶときには、旗手を対象とする必要はない。

《若き紅蓮術士》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2 / 1

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、赤の1 / 1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《若き紅蓮術士》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。しかしその時点は、それを誘発させた呪文の対象が選ばれた後である。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、Magic Online、アラーラ再誕、イーブンタイド、イニストラード、マジック・オリジン、ミラディン、オデッセイ、次元の混乱、ミラディンの傷跡、スカージ、アラーラの断片、およびウルザズ・サーガは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2016 Wizards.