

『モダンホライゾン』 リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen 協力

最終更新 2019 年 4 月 29 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、mtg-jp.com/customer または support.wizards.com 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

製品情報

『モダンホライゾン』は、ブースターパックに入る 254 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、基本土地 5 枚）に加えて、キャンペーン限定カード 1 枚（『モダンホライゾン』ボックス購入キャンペーンによってのみ入手可能）からなる。

『モダンホライゾン』ブースターパックには、54 枚のコレクション用イラストカードも入っている。このカードはマジックのカードではなく、ゲームには使用できない。

『モダンホライゾン』は、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 ことができる。その発売日とは、2019 年 6 月 14 日（金）である。その時点で、『モダンホライゾン』のカードはモダン・フォーマットに加えレガシー・フォーマットとヴィンテージ・フォーマットでも使用可能になる。このセットの大半のカードはスタンダード・フォーマットでは使用できない。

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

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

主要テーマ：キーワードとメカニズムの再録

『モダンホライゾン』に含まれるキーワード能力、キーワード処理、能力語はすべて他のマジックのセットに収録されたことがある。近年のセットに定番として収録されるものに加えて、合計 44 種の再録メカニズムがこのセットには含まれている。これらのメカニズムに関してプレイヤーが知っているルールの中に変更されたものはないが、一部にはひねりが加えられている。

- このセットのキーワード能力の中には、呪文を唱えるために代替コストの支払いを許すものがある。具体的には、疾駆、想起、フラッシュバック、超過が該当する。
- このセットのキーワード能力の中には、呪文を唱えるために追加コストの支払いを許すものもある。具体的には、バイバック、双呪、キッカー、複製、回顧、連繫が該当する。
- 呪文の総コストを決定するには、マナ・コストかあなたが支払う代替コストに、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、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- 何らかの効果により「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えたり「マナ・コストを支払うのではなく」他のコストで呪文を唱えたりするなら、他の代替コストの支払いを選ぶことはできない。ただし、選択可能な追加コストの支払いを選ぶことはできる。また、唱えるために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。

再録メカニズム：氷雪と{S}のシンボル

『モダンホライゾン』では、このセットがクールであることを誇示するために、マジック史上最も冷たいメカニズムを再録した。特殊タイプ「氷雪」と氷雪マナ・シンボルである。

《フロストワラ》

{2}{G}

氷雪クリーチャー — トカゲ

2/2

{S}：ターン終了時まで、フロストワラは+2/+2の修整を受ける。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。({S}は氷雪パーマネントからのマナ1点で支払える。)

《冠雪の山》

基本氷雪土地 — 山

- 「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、他のカードや能力が参照することがある。
- 基本氷雪土地は、『モダンホライゾン』が使用可能なフォーマットで使用できるが、スタンダード・フォーマットでは使用できない。基本氷雪土地が使用できる構築のイベントでは、それらをデッキに望む数入れることができる。『モダンホライ

ゾン』のリミテッドのイベントでは、ドラフトした（ドラフトのイベントの場合）か、開封した（シールドデッキのイベントの場合）か、そのどちらか以外の基本氷雪土地をデッキに入れることはできない。

- {S}のシンボルは不特定マナ・シンボルである。それを支払うには、氷雪パーマネントが生み出した何らかのタイプのマナ1点を使用しなければならない。コストの不特定マナの量を減らす効果によって、{S}のコストを減らすことはできない。
- 氷雪はマナのタイプではない。何らかの効果によって、あなたがマナを、それがあなたが望むタイプのマナであるかのように支払うことができる場合であっても、あなたは{S}を、氷雪でないパーマネントからのマナによって支払うことはできない。
- カードのマナ・コストに氷雪マナ・シンボルのみがあれば、それは無色である。氷雪は色ではないからである。

再録キーワード：忍術

隠れたところからまやかしによって対戦相手を奇襲するのが好きな人なら、忍術能力を気に入ってくれるだろう。『モダンホライゾン』には忍術キーワードを持つ忍者が6人忍んでいる。

《月刃の忍び》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・忍者

3/2

忍術{2}{U}（{2}{U}, あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札からこのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。）

月刃の忍びがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、飛行を持つ青の1/1のイリュージョン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 忍術能力はブロック・クリーチャーが指定された後にのみ起動できる。それ以前には、攻撃クリーチャーは、ブロックされた状態でもブロックされていない状態でもない。
- 忍術能力を起動するに際して、手札にある忍者・カードを公開して攻撃クリーチャーに戻す。その忍者は、その能力が解決されるまで戦場に出ない。それが解決以前に手札を離れたなら、それが戦場に出ることはない。
- その忍術を持つクリーチャーは、戻したクリーチャーが攻撃していたものと同じプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る。これは忍術特有のルールである。他の状況では、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出る場合には、そのクリーチャーのコントローラーが、それが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーを選ぶ。

- その忍者は攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 忍術能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップ、戦闘ダメージ・ステップ、戦闘終了ステップの間に起動できる。ブロック・クリーチャー指定ステップよりも後のステップになってから起動した場合には、戦闘ダメージはすべて同時に与えられているので、普通はその忍者は戦闘ダメージを与えない。
- 戦闘中のクリーチャーの中に先制攻撃や二段攻撃を持つものがあつたなら、先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間に忍術能力を起動することができる。その忍者は、先制攻撃を持っていたとしても、通常の戦闘ダメージ・ステップの間に戦闘ダメージを与えることになる。

再録メカニズム：スリヴァー

集団意識を持つスリヴァーが『モダンホライゾン』で帰ってきた。スリヴァーたちはみな、あなたがコントロールしているすべてのスリヴァーを強化する能力を持っている。

《溶岩腹スリヴァー》

{1}{R}{W}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

あなたがコントロールしているスリヴァー・クリーチャーは「このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー1人かプレインズウォーカー1人を対象とする。これはそれに1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。」を持つ。

- あなたがコントロールしている各スリヴァーの能力は、それ自身も含めたあなたのスリヴァーすべてに恩恵をもたらす。たとえば《溶岩腹スリヴァー》は、その能力によってそれ自身も誘発型能力を得て、それ自身が戦場に出たときにも誘発する。
- スリヴァーが他のスリヴァーに起動型能力か誘発型能力を与え、その能力がスタック上にある間に能力を与えたスリヴァーが戦場を離れたとしても、その能力は解決される。
- スリヴァー2体が同じ誘発型能力を与えたなら、それらの能力はそれぞれ誘発する。
- スリヴァー2体が同じ起動型能力を与えたなら、それらの能力はそれぞれ起動する必要がある。1つ起動した際の効果が2倍になるわけではない。

カード別注釈

《アイユーラの影響》

{G}{G}{G}

エンチャント

土地・カード1枚を捨てる：緑の2/2の熊・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 何らかの効果が、あなたにカードを引きその後カードを捨てるように指示したなら、あなたはその間に処理を行うことはできない。たとえば、あなたの手札にカードがないときに《バザールの交易魔道士》を唱えたなら、カードを2枚引いてから捨てるまでの間に《アイユーラの影響》の能力を起動することはできない。

《悪意スリヴァー》

{2}{R}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

あなたがコントロールしているスリヴァー・クリーチャーは「このクリーチャーにダメージを与えられるたび、プレイヤー1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。これはそれにそのダメージに等しい点数のダメージを与える。」を持つ。

- 《悪意スリヴァー》によって得られる能力は、そのスリヴァーに致死ダメージを与えられたとしても誘発する。たとえば、2/2スリヴァー1体が7/7クリーチャーをブロックしたなら、そのスリヴァーの能力が誘発し、7点のダメージを与える。
- スリヴァーが誘発型能力によって与えるダメージは、その能力を誘発させたダメージが戦闘ダメージだったとしても、戦闘ダメージではない。
- スリヴァー1体に複数の発生源から同時にダメージを与えられた場合（たとえば、クリーチャー2体でそれをブロックした場合）には、この能力は1回誘発し、1つの対象にその点数に等しい点数のダメージを与える。

《明日の見張り》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

秘匿（このクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。そうしたとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、残りをあなたのライブラリーの一番下に置く。）

明日の見張りが戦場を離れたとき、その追放されたカードをオーナーの手札に加える。

- 追放されていたカードを手札に加えるときに、あなたはそれを公開しない。
- 《明日の見張り》が、その秘匿の誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、その戦場を離れたときに誘発する能力が解決されるが何もしない。その後、その戦場に出たときに誘発する能力が解決され、あなたはカードを1枚追放するが、それを手札に戻す手段はない。
- 秘匿能力を持つパーマネントをコントロールしていたことがあるプレイヤーであれば誰でも、その能力によって追放されたカードを見ることができる。

《嵐の乗り切り》

{1}{G}

インスタント

あなたは3点のライフを得る。

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンにこれより前に唱えられた呪文1つにつきこれを1回コピーする。）

- ストームにより生成され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（たとえば、ストーム）は誘発しない。
- ストームでは、ストームを持つ呪文を唱える前に唱えられた呪文の数を数える。ストームを持つ呪文を唱えた後で唱えられた呪文は、それを唱えたのがストーム能力が解決されるより前であったとしても、数に入れない。
- ストーム能力も、それが生成するコピーも、すべてがストームを持つ呪文より先に解決される。それらは、ストームを持つ呪文が打ち消されたとしても解決される。

《アンデッドの占い師》

{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

2/2

アンデッドの占い師か、他の、あなたがコントロールしているゾンビが1体死亡するたび、あなたはカードを1枚引き、あなたは1点のライフを失う。

- 《アンデッドの占い師》が、他の、あなたがコントロールしているゾンビ1体以上と同時に死亡したなら、《アンデッドの占い師》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。

《遺棄の風》

{1}{W}

ソーサリー

あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。これにより追放されたクリーチャー1体につき、そのコントローラーはそれぞれ、自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探す。それらのプレイヤーは、それらのカードをタップ状態で戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。

超過{4}{W}{W}（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ない各クリーチャーを追放する。これにより追放されたクリーチャー1体につき、そのコントローラーはそれぞれ、自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探す。それらのプレイヤーは、それらのカードをタップ状態で戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。）

- 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は、その呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストを支払ったときには対象を取らないので、呪禁や該当する色のプロテクションを持つパーマネントに影響し得る。
- クリーチャーが追放されたが、他の領域へ移動した場合（たとえば、統率者戦で、それがプレイヤーの統率者であった場合）にも、それは《遺棄の風》の「これにより追放されたクリーチャー」に該当する。

《一連の消失》

{U}

インスタント

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。その後、そのクリーチャーのコントローラーは{U}{U}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く、そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《一連の消失》のコピーにも、それ自身をコピーする能力がある。プレイヤーたちが{U}{U}を支払い続けることができるかぎり一連のコピーを続けても続けなくてもよい。
- 《一連の消失》の解決時に、{U}{U}を複数回支払ってそれを複数回コピーする、ということとはできない。これは一連であって二連ではない。
- 《一連の消失》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。
- 対象としたクリーチャーが《一連の消失》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、クリーチャーのコントローラーは{U}{U}を支払うことも、《一連の消失》をコピーすることもできない。

《凍て虫》

{3}{U}

氷雪クリーチャー — 昆虫

3/3

{4}{S}{S}：怪物化2を行う。（このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に+1/+1カウンターを2個置く。これは怪物的になる。{S}は氷雪パーマネントからのマナ1点で支払える。）

凍て虫が怪物的であるかぎり、これは飛行を持つ。

- 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。
- 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーが、クリーチャーでなくなったり、能力を失ったり、+1/+1カウンターを失ったりしても、それは引き続き怪物的であり続ける。
- 《凍て虫》がブロックされた後で飛行を得ても、それによってブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、《凍て虫》がブロックされていない状態になったりすることはない。

《イボ眼の魔女》

{2}{B}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

3/2

イボ眼の魔女か、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが1体死亡するたび、占術1を行う。

- 《イボ眼の魔女》が、あなたがコントロールしている他のクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、《イボ眼の魔女》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしている複数のクリーチャーが同時に死亡したなら、その数と同じ回数占術1を行う。ライブラリーの一番上からカードを2枚以上同時に見ることはできない。

《忌まわしきツリーフォーク》

{2}{G}{U}

氷雪クリーチャー — ツリーフォーク

/

トランプル

忌まわしきツリーフォークのパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている氷雪パーマネントの総数に等しい。

忌まわしきツリーフォー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。

- 《忌まわしきツリーフォーク》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。
- 《忌まわしきツリーフォーク》が戦場にあるかぎり、その1つ目の能力はそれ自身も数に入れるので、少なくとも1/1になる。
- すでにタップ状態のクリーチャーも、《忌まわしきツリーフォーク》の最後の能力の対象にできる。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。

《陰謀団の療法士》

{B}

クリーチャー — ホラー

1/1

威迫

あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、プレイヤー1人を対象とする。あなたは土地でないカード名1つを選ぶ。その後、そのプレイヤーは自分の手札を公開してその名前を持つカードをすべて捨てる。

- あなたがカード名を選ぶのは、《陰謀団の療法士》の再帰誘発型能力の解決時である。それがスタック上に置かれるときではない。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。

《イーオスのレインジャー長》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

イーオスのレインジャー長が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが1以下のクリーチャー・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

イーオスのレインジャー長を生け贄に捧げる：このターン、対戦相手はクリーチャーでない呪文を唱えられない。

- ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 対戦相手は、《イーオスのレインジャー長》の最後の能力に対応して呪文を唱えてもよい。この能力は、それらの呪文には影響がない。また、あなたがこれを起動する前にそのプレイヤーが唱えていた呪文にも影響がない。（つまり、この能力は呪文を打ち消す代用にはならない。）

《ウェザーライトの艦長、シッセイ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

ウェザーライトの艦長、シッセイは、他の、あなたがコントロールしている伝説のパーマネントの中の色1色につき+1/+1の修整を受ける。

{W}{U}{B}{R}{G}：あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストがウェザーライトの艦長、シッセイのパワーより小さい伝説のパーマネント・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。

- 《ウェザーライトの艦長、シッセイ》が、その最後の能力を起動した後、その能力が解決される前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点の情報をを使用して、あなたが見つけることができるカードを決定する。
- ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《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。あなたは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。

《ウルザの激怒》

{2}{R}

インスタント

キッカー{8}{R}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{8}{R}を支払ってもよい。）

この呪文は打ち消されない。

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。ウルザの激怒はそれに3点のダメージを与える。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、これはそれに10点のダメージを与え、そのダメージは軽減されない。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《ウルザの激怒》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《ウルザの激怒》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは依然として生じる。
- 《ウルザの激怒》の対象が不適正な対象になったなら、その呪文は解決されず、何の効果もないままオーナーの墓地に置かれる。この呪文は打ち消されず、またこの呪文のダメージが軽減されないとしても、そのこととは関係がない。

《永劫のこだま》

{4}{U}{U}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札と墓地を自分のライブラリーに加えて切り直し、その後カードを7枚引く。

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。）

- 《永劫のこだま》は、その解決が終わるまでは墓地に置かれない。つまり、それ自身の効果の一部として、それをあなたのライブラリーに加えて切り直すことにはならない。

《疫病を仕組むもの》

{2}{B}

クリーチャー — キャリアー

2/2

接死

疫病を仕組むものが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

対戦相手がコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャーは−1/−1の修整を受ける。

- あなたは「スリヴァー」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや「伝説の」や「氷雪」などの特殊タイプを選ぶことはできない。
- クリーチャー・タイプは《疫病を仕組むもの》が戦場に出る際に選ぶ。プレイヤーはこの選択に対応できない。－1/－1の修整という効果は直ちに適用され始める。

《選ばれしものの食刻》

{1}{W}{B}

エンチャント

選ばれしものの食刻が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャーは＋1/＋1の修整を受ける。

{1}, その選ばれたタイプのクリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。

- あなたは「スリヴァー」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや「伝説の」や「氷雪」などの特殊タイプを選ぶことはできない。
- 《選ばれしものの食刻》の最後の能力では、あなたがコントロールしているクリーチャーであればどれでも対象にできる。選ばれたタイプのものでなくてもよい。

《エルフの憤激》

{G}

インスタント

バイバック{4}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{4}を支払ってもよい。そうしたなら、この解決に際し、このカードをあなたの手札に加える。）

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋2/＋2の修整を受ける。

- 対象としたクリーチャーが《エルフの憤激》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。バイバック・コストが支払われていたとしても、あなたがこれを手札に戻すことはない。

《炎血の精霊》

{4}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル

4/3

あなたの墓地に土地・カードがあるなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

炎血の精霊が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたは「炎血の精霊はそれに2点のダメージを与える。」を選んでもよい。

- 《炎血の精霊》を唱えるコストは、あなたの墓地に土地・カードが1枚以上あるなら{2}のみ減る。

《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。

《堕ちた忍び》

{3}{U}{B}

クリーチャー — ゾンビ・忍者

5/4

忍術{2}{U}{B} ({2}{U}{B}, あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札からこのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。)

堕ちた忍びがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上からカードを2枚追放する。ターン終了時まで、あなたはそれらのカードをそのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《堕ちた忍び》の誘発型能力によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードが追放されたなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードが追放されたなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを複数回唱えることはできない。
- あなたが唱えなかったカードは追放領域に残る。

《オークの厄介者》

{1}{R}

クリーチャー — オーク・戦士

3/2

エコー{R} (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。)

オークの厄介者が死亡したとき、プレイヤー1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。これはそれに2点のダメージを与える。

- 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ていたり、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ていたり、他のプレイヤーがそのコントロールを得たが直前のあなたのアップキープの開始時以降にそれがあなたのコントロール下に戻っていたりした場合に誘発する。

《解体の一撃》

{2}{W}

インスタント

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

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。この呪文がキッカーされていたなら、カードを2枚引く。

- 対象としたアーティファクトやエンチャントが《解体の一撃》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。それがキッカーされていたとしても、あなたがカードを2枚引くことはない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたはカードを2枚引く。

《限りないもの、モロフォン》

{7}

伝説のクリーチャー — 多相の戦士

6/6

多相（このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。）

限りないもの、モロフォンが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがその選ばれたタイプの呪文を唱えるためのコストは{W}{U}{B}{R}{G}少なくなる。この効果は、あなたが支払う色マナの点数のみを減らす。

他の、あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- あなたは「スリヴァー」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや「伝説の」や「氷雪」などの特殊タイプを選ぶことはできない。
- 《限りないもの、モロフォン》の効果により、総コストが各色最大マナ1点ずつ少なくなる。たとえば、選ばれたタイプの呪文のコストが{4}{R}{W}{W}であれば、《限りないもの、モロフォン》の効果を適用すると、そのコストは{4}{W}になる。
- 呪文のマナ・コストに混成マナ・シンボルが含まれているなら、総コストを決定する前にどちらの色を支払うのかを選択する。たとえば、選ばれたタイプの呪文のコストが{2}{w/u}{w/u}であれば、あなたはそのコストを{2}{W}{U}としてもよく、それはその後{2}に減る。

- コストの減少効果は他のコストを変更する効果の後で適用されるので、《限らないもの、モロフォン》の効果によって、選ばれたタイプの呪文の追加コストや代替コストを減らすことができる。
- ダメージはターンの終わりにダメージが取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《限らないもの、モロフォン》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプである他のクリーチャーに与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《過去の刈り取り》

{X}{R}{G}

ソーサリー

あなたの墓地からカードX枚を無作為に選んであなたの手札に戻す。過去の刈り取りを追放する。

- カードを無作為に選んでからそれらを手札に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- カードを手札に戻している間には、《過去の刈り取り》はまだスタック上にあるので、それによりそれ自身が戻されることはない。
- 無作為に選んで手札に戻すカードは、プレイヤー全員が知ることになる。
- Xの値が、あなたの墓地にあるカードの枚数以上であったなら、単に墓地全体を手札に戻す。

《過大な贈り物》

{2}{W}

インスタント

パーマネント1つを対象とし、それを破壊する。そのコントローラーは緑の3/3の象・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 対象としたパーマネントが《過大な贈り物》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、どのプレイヤーも象を生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーは象を生成する。

《叶えられた祈り》

{1}{W}{W}

エンチャント

クリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは1点のライフを得る。叶えられた祈りがクリーチャーでないなら、ターン終了時まで、これはこれの他のタイプを保持して飛行を持つ3/3の天使・クリーチャーになる。

- 《叶えられた祈り》がクリーチャーになったが、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、それで攻撃することはできない。

- 《叶えられた祈り》がクリーチャーになった後でも、クリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたびに、あなたはライフを得る。

《金切るときの声》

{2}{W}{W}

ソーサリー

飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークンを2体生成する。

フラッシュバック—あなたがコントロールしていてアンタップ状態の白のクリーチャー3体をタップする。(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。)

- 《金切るときの声》のフラッシュバック・コストを支払うために、あなたがコントロールしているアンタップ状態の白のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしているものでなくてもよい。

《旧ベナリアの騎士》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

待機5—{W} (あなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、あなたは{W}を支払い、時間カウンターを5個置いた状態でこれを追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンターを1個取り除く。最後の1個を取り除いたとき、これをこのマナ・コストを支払うことなく唱える。これは速攻を持つ。)

旧ベナリアの騎士が戦場に出たとき、ターン終了時まで、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 《旧ベナリアの騎士》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは+1/+1の修整を受けない。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、あなたがそれを唱えられるタイミングに影響する何らかの効果、それを唱えられなくする他の効果の一切を考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうかとそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、待機を持つカードを、そのマナ・コストを支払うことができないとしても追放できる。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- 最後の1個の時間カウンターを取り除いた後で、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。何らかの効果によってそのカードを唱えることができないなら、それは時間カウンタ

一が置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。

- 待機によって唱えたクリーチャーは、速攻を持って戦場に出る。それは、他のプレイヤーがそのコントロールを得る（または、希な場合だが、そのクリーチャー・呪文のコントロールを得る）まで速攻を持つことになる。

《狂気の祭壇》

{2}

アーティファクト

クリーチャー1体を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上から、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを自分の墓地に置く。

- 対象としたプレイヤーが自分の墓地に置くカードの枚数は、その生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の時点でのパワーに等しい。
- 対象としたプレイヤーのライブラリーに、生け贄に捧げたクリーチャーのパワーよりも少ない枚数のカードしかなかったなら、それらのカードをすべてそのプレイヤーの墓地に置く。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。

《強打のらせん》

{3}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。強打のらせんはそれに3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

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

- 選んだ対象が《強打のらせん》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、あなたは3点のライフを得ない。
- 《強打のらせん》は常に黒の呪文である。それをフラッシュバック・コストで唱えたとしても、それは赤でも白でもない。

《凶暴な一振り》

{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体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者のパワーが2であるなら、ターン終了時まで、それは+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。）

- あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方を対象として選ばないかぎり、《凶暴な一振り》を唱えることはできない。
- あなたがコントロールしている対象としたクリーチャーは、《凶暴な一振り》の解決時にパワーがちょうど2であった場合にのみ+2/+2の修整を受ける。ただし、それは+2/+2の修整を受けなかった場合にも格闘を行う。
- 《凶暴な一振り》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。
- 《凶暴な一振り》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、それは+2/+2の修整を受けない。あなたがコントロールしていない方のクリーチャーが適正ではなかったとしても、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが適正な対象であってそのパワーがちょうど2であるなら、それはターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。

《霧組のナーガ》

{2}{U}

クリーチャー — ナーガ・忍者

3/1

忍術{2}{U} ({2}{U}, あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札からこのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出す。)

霧組のナーガがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、霧組のナーガのコピーであるトークンを1体生成する。

- このトークンには《霧組のナーガ》の能力がある。それも自身のコピーを生成できる。
- トークンは《霧組のナーガ》の上に置かれているカウンター、それにつけられているオーラや装備品をコピーせず、そのパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《霧組のナーガ》になることを意味する。しかし、その《霧組のナーガ》に何らかのコピー効果が影響していた場合は、それは有効になる。
- 《霧組のナーガ》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《霧組のナーガ》のコピーであるトークンが戦場に出る。それは《霧組のナーガ》が戦場にあった最後の時点のコピー可能な値をコピーする。

《筋腱と鋼鉄の剣》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、+2/+2の修整を受け、プロテクション（黒）とプロテクション（赤）を持つ。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、プレインズウ

オーカー最大1体とアーティファクト最大1つを対象とし、それらを破壊する。

装備{2}

- プロテクション（特定の色）は、装備しているクリーチャーがその色のクリーチャーによってブロックされず、その色の呪文やその色の発生源からの能力の対象にならず、その色のオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりせず、その色の発生源からそれに与えられるダメージがすべて軽減される、ということの意味する。ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。

《屑鉄場の再構成機》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/0

接合2（このクリーチャーは+1/+1カウンターが2個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。あなたはこれの+1/+1カウンターをすべてその上に置いてもよい。）

{T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから構築物・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 接合を持つクリーチャーが、その上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって、致死ダメージを負った状態になって破壊されるかタフネスが0以下になって墓地に置かれるかした場合、接合によってこのクリーチャーが戦場を離れる以前にその上に置かれていた+1/+1カウンターと等しい数の+1/+1カウンターを対象としたアーティファクト・クリーチャーの上に置くことになる。これは接合が、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点の情報を見るからであり、その時点ではその上にまだ+1/+1カウンターが置かれていたからである。
- 《屑鉄場の再構成機》の2つ目の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてもよい。

《屑肉スリヴァー》

{1}{B}

クリーチャー — スリヴァー

2/2

あなたの墓地にある各スリヴァー・クリーチャー・カードはそれぞれ蘇生{2}を持つ。

蘇生{2}（{2}：あなたの墓地からこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《屑肉スリヴァー》は、それが戦場にある間にのみ、他のスリヴァー・カードに蘇生能力を与える。
- クリーチャー・カードの蘇生能力を起動することは、そのクリーチャー・呪文を唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、クリーチャー・カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》）は蘇生能力に影響するが、呪文に影響する呪文や能力（たとえば、《取り消し》）は影響しない。
- 蘇生によって戦場に戻ったクリーチャーが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのクリーチャーが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、その呪文や能力がそのクリーチャーを追放する。その呪文か能力がその後そのクリーチャー・カードを戦場に戻すなら（たとえば、《霊体の横滑り》のように）、そのクリーチャー・カードは新たなオブジェクトとして戦場に戻る。以前のオブジェクトとは関係がない。蘇生の効果はもはや適用されない。

《朽ちゆくゴブリン》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ゴブリン

2/2

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

- 頑強を持つカードが、それが死亡した後、誘発した能力が解決される前に墓地から取り除かれた場合、それは戦場に戻らない。
- 頑強によってクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。その上に置かれていたカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと−1/−1カウンターが置かれていたなら、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、《朽ちゆくゴブリン》は、その頑強能力で再び戻ってくることができる。
- 頑強を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーが、その上に十分な数の−1/−1カウンターが置かれることによって、致死ダメージを負った状態になって破壊されるかタフネスが0以下になって墓地に置かれるかした場合、頑強は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは頑強が、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点の情報を見るからであり、その時点ではその上にまだ−1/−1カウンターが置かれていたからである。

《掘削するアヌーリッド》

{4}{G}

クリーチャー — カエル・ビースト

4 / 4

掘削するアヌーリッドが戦場に出たとき、あなたは土地 1 つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カードを 1 枚引く。

スレッシュホールド — あなたの墓地にカードが 7 枚以上あるかぎり、掘削するアヌーリッドは +1/+1 の修整を受け警戒を持つ。

- 《掘削するアヌーリッド》の誘発型能力の解決中に、土地を複数生け贄に捧げてカードを複数引く、ということとはできない。

《熊の女王、アイユーラ》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 熊

2 / 2

他の熊が 1 体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、以下から 1 つを選ぶ。

- 熊 1 体を対象とし、その上に +1/+1 カウンターを 2 個置く。
- あなたがコントロールしている熊 1 体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー 1 体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。
- 《熊の女王、アイユーラ》のどちらのモードでも、あなたがコントロールしている熊であればどれでも対象にできる。戦場に出たその熊でなくてもよい。《熊の女王、アイユーラ》をそれ自身の能力の対象とすることもできる。
- 《熊の女王、アイユーラ》の 2 つ目のモードで、能力の解決時にどちらかの対象がクリーチャーでなくなっていたり、他の理由によって不適正な対象になっていたりしたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えたり与えられたりしない。

《鞍載せ霧氷鹿》

{1}{G}

氷雪クリーチャー — 大鹿

2 / 2

このターンに他のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出ているかぎり、鞍載せ霧氷鹿は +2/+2 の修整を受ける。

- 《鞍載せ霧氷鹿》の効果では、毎ターン、そのターン中に効果が適用されるかどうかを確認する。それが戦場に出たターンの間にのみ確認するわけではない。
- 《鞍載せ霧氷鹿》の効果は、《鞍載せ霧氷鹿》が戦場に出る前に他のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出ていたときにも適用され、そのクリーチャーが戦場を離れた後も適用され続ける。
- そのターンに他のクリーチャーが 2 体以上あなたのコントロール下で戦場に出ていたとしても、《鞍載せ霧氷鹿》が +2/+2 を超える修整を受けることはない。

《愚者の饗宴者》

{4}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

3/3

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

飛行

貪食2（これが戦場に出るに際し、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このクリーチャーは、その数の2倍に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）

- あなたは、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでも召集するためにタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コスト、追加コスト、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- 貪食は《愚者の饗宴者》が戦場に出る際に適用されるので、それと同時に戦場に出るクリーチャーを貪食することはできない。これは、これを召集したクリーチャーを貪食することはできる。そのクリーチャーはデーモンを召集するという決断を下したことをひどく後悔するだろう。

《ケイヤの手管》

{1}{W}{B}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- 各対戦相手はそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。
- 各対戦相手の墓地からそれぞれカードをすべて追放する。
- 飛行を持つ白であり黒である1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体生成する。
- あなたは4点のライフを得る。

双呪{3}（双呪コストを支払ったなら、すべてを選ぶ。）

- 《ケイヤの手管》が双呪されていないなら、あなたは異なるモードを2つ選ばなければならない。
- 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、《ケイヤの手管》の解決がすべて終わるまでスタックに置かれる。
- 《ケイヤの手管》の1つ目のモードで生け贄に捧げられたクリーチャーは、それが対戦相手の墓地へ行き、2つ目のモードも選ばれていたなら、追放されることになる。
- 1つ目のモードを処理する際には、まずターンを進行している対戦相手（対戦相手のターンでなかったなら、ターン順で次の対戦相手）が自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。その後、他の各対戦相手がターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。

《幻影変化》

{2}{U}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ、基本のパワーとタフネスが3/3になり、飛行を得て、その他の色やタイプに加えて青のイリュージョンになる。

カードを1枚引く。

- 《幻影変化》は、対象としたクリーチャー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。《幻影変化》の解決後に適用が始まる、パワーと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。
- 対象としたクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《美德の力》や《巨大化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンター（たとえば、+1/+1カウンター）も同様である。
- あなたは《幻影変化》を、対象とするクリーチャーを選ばずに唱えてもよい。あなたは単にカードを1枚引くことになる。しかし、あなたが対象を1体以上選び、この呪文の解決時までに対象がすべて不適正になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《狡猾な回避》

{1}{U}

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が1体ブロックされた状態になるたび、あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

- その攻撃クリーチャーは、戦闘ダメージ・ステップになる前にオーナーの手札に戻す。これにより戻したクリーチャーは、戦闘ダメージを与えることも与えられることもない。

《高山の案内人》

{2}{R}

氷雪クリーチャー — 人間・スカウト

3/3

高山の案内人が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから山・カード1枚を探し、そのカードをタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

各戦闘で、高山の案内人は可能なら攻撃する。

高山の案内人が戦場を離れたとき、山1つを生け贄に捧げる。

- 何らかの理由により《高山の案内人》が攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）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、そのコントローラーがコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

《巧妙な潜入者》

{2}{U}{B}

クリーチャー — ヴィダルケン・忍者

2/3

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

あなたがコントロールしている忍者が1体、プレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを1枚引く。

- 《巧妙な潜入者》に致死戦闘ダメージが与えられるのと同時にあなたがコントロールしている忍者がプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、この能力は誘発する。

《厚鱗化》

{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。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが6/4の緑のワームになる。

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、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ基本のパワーとタフネスが6/4の緑のワームになる。）

- 《厚鱗化》は、影響を受けるクリーチャーの色やクリーチャー・タイプやパワーやタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《厚鱗化》の

解決後に適用が開始される、それらの特性を特定の値に設定する他の効果は、この効果を上書きする。

- 影響を受けるクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《美德の力》や《巨大化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンター（たとえば、+1/+1カウンター）も同様である。
- 影響を受けるクリーチャーは、それがワームになっても能力を失わない。
- 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は、その呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストを支払ったときには対象を取らないので、該当する色のプロテクションを持つパーマネントに影響し得る。

《小型マスティコア》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — マスティコア

2/2

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

{4}：クリーチャー1体を対象とする。小型マスティコアはそれに1点のダメージを与える。

頑強（このクリーチャーが死亡したとき、これの上に-1/-1カウンターが置かれていなかった場合、これを-1/-1カウンターが1個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。）

- 《小型マスティコア》を唱えるためには、ちょうど1枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることはできず、追加のカードを捨てることもできない。《小型マスティコア》が唱えられずに戦場に出る（たとえば、その頑強能力によって出る）なら、あなたはカードを捨てない。
- 頑強を持つカードが、それが死亡した後、誘発した能力が解決される前に墓地から取り除かれた場合、それは戦場に戻らない。
- 頑強によってクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。その上に置かれていたカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターが置かれていたなら、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た場合、《小型マスティコア》の頑強能力によって、それは再び戻ってくる。
- 頑強を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーが、その上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって、致死ダメージを負った状態になって破壊されるかタフネスが0以下になって墓地に置かれるかした場合、頑強

は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは頑強が、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点の情報を見るからであり、その時点ではそれの上にまだ－1/－1カウンターが置かれていたからである。

《魂拳の技》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け警戒を持つ。

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを予示する。（それを裏向きの状態で2/2クリーチャーとして戦場に出す。それがクリーチャー・カードであるなら、そのマナ・コストで、いつでも表向きにしてよい。）

- 裏向きのパーマネントは2/2のクリーチャーであり、カード名やマナ・コストやクリーチャー・タイプや能力を持たない。無色であり、点数で見たマナ・コストは0である。パーマネントに適用される他の効果があれば、それが裏向きのパーマネントに特性を付与したり変更したりすることがある。
- パーマネントの裏向きの特性はコピー可能な値である。他のオブジェクトが裏向きのクリーチャーのコピーになったり、裏向きのクリーチャーのコピーであるトークンを生成したりする場合は、新しいオブジェクトは、何ら能力を持たない無色の2/2の表向きのクリーチャーになる。
- あなたが優先権を持っているときならいつでも、あなたは予示されたクリーチャーを、それがクリーチャー・カードであることを（それに適用され得るタイプ変更効果があったとしても、それは無視した上で）公開し、そのマナ・コストを支払うことで、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。
- 裏向きのクリーチャーには名前がないので、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、同じ名前を持つことはない。また、他のクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持つこともない。
- そのパーマネントは、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。
- 表向きにするときに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。パーマネントを表向きにする際には、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を変更しない。そのパーマネントを対象としていた呪文や能力は引き続きそれを対象としている。そのパーマネントにつけられていたオーラや装備品は引き続きそれにつけられている。それにより何かの不適正に、そのクリーチャーを対象としていたりそれにつけられていたりすることになったなら、ゲームのルールによって適切に対処が行われる。
- あなたはいつでも自分がコントロールしている裏向きのパーマネントを見ることができる。効果によって指示がないかぎり、あなたは自分がコントロールしていない裏向きの呪文やパーマネントを見ることができない。

- あなたがコントロールしている裏向きのパーマネントが戦場を離れた場合、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、あなたはあなたがコントロールしていた裏向きの呪文やパーマネントをすべて公開しなければならない。
- 裏向きのクリーチャーが戦場を離れた後に、何らかの効果（たとえば、《霊体の横滑り》の遅延誘発型能力の効果）がそれを戦場に戻そうとするなら、その効果はそのカードを表向きに戦場に戻す。その効果が、これによりインスタントかソーサリーであるカードを戦場に出そうとするなら、代わりにそのカードは現在の領域に残る。

《混沌の辛苦》

{3}{R}

ソーサリー

続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを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。追放した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。）

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。）

- 《混沌の辛苦》は、その解決時に何もしない。一切の混沌は解決以前に生じる。
- 続唱能力は、続唱を持つ呪文を唱えたときに誘発する。つまり続唱は、その呪文よりも先に解決され、その呪文が打ち消されたとしても解決される。続唱能力により追放されたカードを唱えるなら、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。
- 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。
- 続唱能力によって追放された最後のカードを唱える必要はない。唱えることを選んだなら、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。呪文を唱えることに関係する能力（たとえば、それが続唱を持っていれば、その続唱能力）はそれを見ることができる。
- あなたが回顧によって唱えた呪文が解決されるか打ち消されると、それはあなたの墓地に置かれる。あなたはそれを、その回顧能力を用いて再び唱えてもよい。

《ゴブリンの女看守》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン

1 / 1

ゴブリンの女看守が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーからゴブリン・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 何らかの効果が「[サブタイプ]・呪文」や「[サブタイプ]・カード」を参照するならば、それはそのサブタイプを持つ呪文やカードのみを参照する。たとえば、《ゴブリンの戦闘隊》はゴブリンを参照し生成するカードだが、ゴブリン・カードではない。

《ゴブリンの技師》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・工匠

1 / 2

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

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

- 起動型能力の対象を選ぶ方が、そのコスト（たとえば、「アーティファクト1つを生け贄に捧げる」）を支払うよりも先なので、《ゴブリンの技師》の2つ目の能力は、そのコストとして生け贄に捧げるアーティファクトを対象とすることはできない。

《ゴブリンの戦闘隊》

{3}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- 赤の1 / 1のゴブリン・クリーチャー・トークンを3体生成する。
- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1 / +1の修整を受け速攻を得る。

双呪{2}{R}（双呪コストを支払ったなら、両方を選ぶ。）

- 《ゴブリンの戦闘隊》が双呪されたなら、2つのモードを順に処理する。生成したゴブリン・トークンは、+1 / +1の修整を受け速攻を得る。
- 《ゴブリンの戦闘隊》の2つ目のモードは、その呪文の解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1 / +1の修整を受けることも速攻を得ることもない。

《ゴブリンの勇者》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

0 / 1

速攻

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

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

《再建》

{2}{U}

インスタント

アーティファクトをすべてオーナーの手札に戻す。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを1枚引く。）

- 戦場にはないアーティファクト・カードは、《再建》によって戻されない。

《最高工匠卿、ウルザ》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/4

最高工匠卿、ウルザが戦場に出たとき、「このクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色の0/0の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

あなたがコントロールしているアンタップ状態のアーティファクト1つをタップする：
{U}を加える。

{5}：あなたのライブラリーを切り直し、その後一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 《最高工匠卿、ウルザ》の1つ目の能力によって生成されたトークンはそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1/1になる。
- 《最高工匠卿、ウルザ》のマナ能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のアーティファクトであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないアーティファクト・クリーチャーでもよい。これにより装備品をタップしても、その能力や、それを装備しているクリーチャーには影響がない。
- 《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって追放されたカードをプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空である

ときのみである。土地・カードが追放されたなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。

- 呪文のマナ・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」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《小型マスティコア》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

《捧げ物の魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

捧げ物の魔道士が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが2のアーティファクト・カード1枚を探し、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

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

《殺到》

{4}{B}

インスタント

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

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

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

《ザルファーのおとり》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 3

{T} : クリーチャー 1 体を対象とし、それをタップする。この能力は、このターンにあなたのコントロール下でクリーチャーが戦場に出ていたときにのみ起動できる。

- 《ザルファーのおとり》の能力は、《ザルファーのおとり》が戦場に出る前にのみあなたのコントロール下でクリーチャーが戦場に出ていたとしても、またそのクリーチャーが戦場を離れていたとしても、起動できる。

《斬雲スリヴァー》

{R}{W}

クリーチャー — スリヴァー

1 / 1

あなたがコントロールしているスリヴァー・クリーチャーは飛行と速攻を持つ。

- 戦闘中に《斬雲スリヴァー》が戦場を離れた場合、そのターン中にあなたのコントロール下になって攻撃しているスリヴァーは、速攻を持たないことになるが、そのまま攻撃を続ける。

《思考の流れ》

{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、自分のライブラリーの一番上からカードを 4 枚自分の墓地に置く。あなたはあなたの墓地からカード最大 4 枚をあなたのライブラリーに加えて切り直す。

複製{2}{U}{U}（あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたがこれの複製コストを支払った回数 1 回につき 1 つ、これをコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでよい。）

- 墓地からライブラリーに加えるカードを選ぶ時点では、《思考の流れ》はまだスタック上にある。それは、それ自身をライブラリーに加えることはできない。
- 《思考の流れ》を複製したなら、元の呪文よりも先にコピーが解決されるので、どちらも《思考の流れ》をライブラリーに加えることはできない。
- あなたがライブラリーに加えるカードは、《思考の流れ》の解決中に選ぶ。あなたが自分自身を《思考の流れ》の対象としたなら、あなたが墓地に置いた 4 枚のカードのどれも、以前から墓地にあったカードのどれも、任意に選べる。
- 《思考の流れ》の複製コストを支払った回数 1 回につき、《思考の流れ》を 1 つコピーする。それが打ち消されたとしても関係ない。
- 複製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。

《霜歩き砦》

氷雪土地

{T} : {C}を加える。

{1}{S} : ターン終了時まで、霜歩き砦は2/3の構築物・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。({S}は氷雪パーマネントからのマナ1点で支払える。)

霜歩き砦がクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーをタップする。それ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。

- 《霜歩き砦》がクリーチャーになったが、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、あなたはそれのマナ能力を起動したり、それで攻撃したりできない。
- 《霜歩き砦》によって戦闘ダメージを与えられたクリーチャーは、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。それがこの能力の解決時にすでにタップ状態であったり、それ以前に《霜歩き砦》が戦場を離れていたとしても、アンタップしない。

《終異種》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ・多相の戦士

3/3

{B} : ターン終了時まで、終異種は威迫を得る。

{B} : ターン終了時まで、終異種は接死を得る。

{B} : ターン終了時まで、終異種は不死を得る。(このクリーチャーが死亡したとき、これの上に+1/+1カウンターが置かれていなかった場合、これを+1/+1カウンターが1個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。)

{1} : ターン終了時まで、終異種は+1/-1か-1/+1の修整を受ける。

- 同一のクリーチャーに威迫か接死が複数あっても意味はない。
- クリーチャー1体に不死が複数あるなら、それらはそれぞれ誘発する。しかしそれらの能力のうち1つによってそのカードを戦場に戻した後は、他の能力には何も効果がない。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターが複数置かれることはない。
- カードが、それが死亡した後、誘発した不死が解決される前に墓地を離れたなら、それは戦場に戻らない。
- 不死によってクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。それにつけられていたオーラは戦場に戻らない。それにつけられていた装備品ははずれたままになる。その上に置かれていたカウンターは新しいクリーチャーの上には置かれない。
- クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターが置かれていたなら、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た場合、《終異種》の不死能力によって、それは再び戻ってくる。

- 不死を持ち+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーが、その上に十分な数の-1/-1カウンターが置かれることによって、致死ダメージを負った状態になって破壊されるかタフネスが0以下になって墓地に置かれるかした場合、不死は誘発せず、そのカードは戦場に戻らない。これは不死が、そのクリーチャーが戦場にあった最後の時点の情報を見るからであり、その時点ではその上にまだ+1/+1カウンターが置かれていたからである。
- 戦闘中に《終異種》のパワーが0以下になっていて接死を得たなら、それはダメージを与えないので、接死は適用されない。
- 《終異種》の最後の能力を起動した場合、その能力の解決時まで、あなたは《終異種》が+1/-1の修整を受けるのか-1/+1の修整を受けるのかを選ばない。
- 《終異種》の最後の能力によって、それが-1/+1の修整を十分な回数受けたなら、そのパワーは負の値になることがある。そのパワーがさらに修整を受けるなら、その負の値を使用する。たとえば、《終異種》が最後の能力によって-1/+1の修整を5回受けたなら、それは-2/8になる。その後、+1/-1の修整を2回受けると、それは0/6になる。2/6ではない。

《集合妖術》

{2}{U}{R}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを6枚追放する。あなたはそこから、点数で見たマナ・コストが3以下のソーサリー・カード最大2枚を、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより追放されて唱えられなかった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。

- これによりあなたが唱える各呪文はそれぞれ、点数で見たマナ・コストが3以下でなければならない。それらの点数で見たマナ・コストの合計は、それより大きくてもよい。
- 追放されたカードを唱えるなら、それは《集合妖術》の最後の能力の解決中に唱えなければならない。そのターン、後になって唱えることはできない。
- 2枚のソーサリー・カードはどういう順番で唱えてもよいが、1つ目の解決よりも先に2つ目を唱える。
- 呪文のマナ・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」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

《春花のドルイド》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1 / 1

春花のドルイドが戦場に出たとき、あなたは土地 1 つを生け贄に捧げてもよい。そうしたら、あなたのライブラリーから基本土地・カード最大 2 枚を探し、それらをタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

- 《春花のドルイド》の誘発型能力の解決中に、土地を複数生け贄に捧げて基本土地・カードを 2 枚より多く探す、ということとはできない。

《衝撃の足音》

ソーサリー

待機 4 — {G}（あなたはあなたの手札からこのカードを唱えるのではなく、{G}を支払い、時間カウンターを 4 個置いた状態でこれを追放してもよい。あなたのアップキープの開始時に、時間カウンターを 1 個取り除く。最後の 1 個を取り除いたとき、これをこのマナ・コストを支払うことなく唱える。）

トランプルを持つ緑の 4 / 4 のサイ・クリーチャー・トークンを 2 体生成する。

- 《衝撃の足音》にはマナ・コストがない。何らかの効果（たとえば、待機の効果）によって、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できる場合以外には、それを唱えることはできない。この点数で見たマナ・コストは 0 である。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、あなたがそれを唱えられるタイミングに影響する何らかの効果、それを唱えられなくする他の効果の一切を考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうかとそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- 最後の 1 個の時間カウンターを取り除いた後で、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。何らかの効果によってそのカードを唱えることができないなら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。

《初祖スリヴァー》

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

伝説のクリーチャー — スリヴァー

7 / 7

続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを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。追放した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。）

あなたが唱えるスリヴァー・呪文は続唱を持つ。

- 《初祖スリヴァー》の最後の能力は、それが戦場にある間にのみ適用される。《初祖スリヴァー》自身の続唱能力によって他のスリヴァー・カードを唱えたときには、そのスリヴァーは続唱を持たない。
- 続唱能力は、続唱を持つ呪文を唱えたときに誘発する。つまり続唱は、その呪文よりも先に解決され、その呪文が打ち消されたとしても解決される。続唱能力により追放されたカードを唱えるなら、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。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。
- 続唱能力によって追放された最後のカードを唱える必要はない。唱えることを選んだなら、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。また、呪文を唱えることを参照する能力（たとえば、それが続唱を持っていれば、その続唱能力）はそれを見ることができる。
- 呪文のマナ・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」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《小型マスティコア》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文に続唱が複数ある場合（たとえば、2つ目の《初祖スリヴァー》を唱えた場合）には、各続唱はそれぞれ誘発し、個別に解決される。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。

《初祖スリヴァーに選ばれしもの》

{4}{W}

クリーチャー — スリヴァー

3/3

あなたがコントロールしているスリヴァー・クリーチャーは賛美を持つ。（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ネントの中の賛美能力1つにつき+1/+1の修整を受ける。）

- あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、あなたがコントロールしているパーマネントの賛美の総数を数える。それらの能力が解決した後、それがそのクリーチャーが得る+1/+1の修整の回数となる。

- 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体を除いて他がすべて戦闘から取り除かれたとしても、賛美は誘発しない。

《シルムガルの腐肉あさり》

{4}{B}

クリーチャー — ゾンビ・鳥

2 / 3

飛行

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を1体生け贄に捧げてもよい。）

あなたがコントロールしている他のクリーチャーが1体死亡するたび、シルムガルの腐肉あさりの上に+1/+1カウンターを1個置く。これがそのクリーチャーを濫用したなら、ターン終了時まで、これは速攻を得る。

- 濫用を持つクリーチャーが「クリーチャーを濫用した」とは、前者のクリーチャーの濫用能力のコントローラーが、濫用能力の解決時に後者のクリーチャーを生け贄に捧げたことを意味する。
- クリーチャーを1体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。クリーチャーは自分自身を濫用できる。
- 濫用能力1つについてクリーチャーを2体以上生け贄に捧げることはできない。
- 《シルムガルの腐肉あさり》に、あなたがコントロールしている他のクリーチャーと同時に致死ダメージが与えられた場合には、それが破壊される前にその最後の能力によってその上にカウンターを置くことはできない。

《親切的な吸血鬼》

{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

1 / 1

親切的な吸血鬼か他のクリーチャーが1体死亡するたび、あなたがコントロールしている各吸血鬼の上に+1/+1カウンターをそれぞれ1個置く。

- 《親切的な吸血鬼》が、他のクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、この能力はそれらそれぞれについて誘発する。
- あなたがコントロールしている吸血鬼が、他のクリーチャーと同時に致死ダメージが与えられたなら、それらは同時に死亡する。その吸血鬼が破壊される前に、《親切的な吸血鬼》の能力によってカウンターを置くことはできない。

《針葉樹ワーム》

{4}{G}

氷雪クリーチャー — ワーム

4/4

トランプル

{3}{G}：ターン終了時まで、針葉樹ワームは+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氷雪パーマネントの総数に等しい。

- Xの値は《針葉樹ワーム》の能力の解決が始まる時点でのみ決定する。そのターン、後になって、あなたがコントロールしている氷雪パーマネントの総数が変わったとしてもXの値は変わらない。
- 《針葉樹ワーム》自身も氷雪パーマネントなので、通常その能力によって少なくとも+1/+1の修整を受けることになる。

《真理と正義の剣》

{3}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、+2/+2の修整を受け、プロテクション（白）とプロテクション（青）を持つ。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に+1/+1カウンターを1個置き、その後増殖を行う。（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。）

装備{2}

- プロテクション（特定の色）は、装備しているクリーチャーがその色のクリーチャーによってブロックされず、その色の呪文やその色の発生源からの能力の対象にならず、その色のオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりせず、その色の発生源からそれに与えられるダメージがすべて軽減される、ということを意味する。ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。
- 『モダンホライゾン』には、増殖できるカウンターがプレイヤーにあるようにする手段はないが、他のセットにはプレイヤーが特定の種類のカウンターを「得る」と記載されたカードもある。なお、紋章はカウンターではない。
- カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、その上にカウンターが置かれていても（たとえば、待機状態のカードであっても）それを選ぶことはできない。
- カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。

- あなたがクリーチャー1体を選び、その上に+1/+1カウンターを置き、その後増殖を行うという処理はすべて、誘発型能力の解決中に行う。これら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。
- 増殖を行う間に選んだパーマネントやプレイヤーに複数の種類のカウンターがあったなら、それらそれぞれをもう1個ずつ与える。たとえば、あなたがコントロールしていて-1/-1カウンターが1個置かれているクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置き、その後増殖を行う間にそのクリーチャーを選んだなら、あなたはそのクリーチャーの上に両方のカウンターを1個ずつ置き、その後状況起因処理によってそれらが取り除かれることになる。

《次元縛りの共謀者》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/3

{R}：あなたは、あなたの手札からプレインズウォーカー・カード1枚を戦場に出してもよい。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- 次の終了ステップの開始時に、そのプレインズウォーカーが依然として戦場にあれば、あなたはそれを生け贄に捧げる。《次元縛りの共謀者》が戦場を離れていたとしても生け贄に捧げる。

《慈悲深きセラ》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — セラ

4

+2：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

-3：飛行と警戒を持つ白の4/4の天使・クリーチャー・トークンを1体生成する。

-6：あなたは「あなたがクリーチャーをコントロールしているなら、あなたのライフ総量を1点未満に減少させるダメージは、代わりにあなたのライフ総量を1点になるまで減少させる。」を持つ紋章を得る。

- 《慈悲深きセラ》の1つ目の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、そのターン、後になって飛行を得たクリーチャーは、+1/+1の修整を受けない。
- 《慈悲深きセラ》の紋章はダメージを軽減するわけではない。それは単にダメージがあなたに与えられた結果を変更する。たとえば、絆魂を持つクリーチャーがあなたにダメージを与えたなら、そのダメージによってあなたのライフ総量が1点未満になるとしても、そのコントローラーは与えたダメージに等しいライフを得ることになる。

- 《慈悲深きセラ》の紋章は、あなたが「ライフを失う」と記載された効果によってライフを失うことには影響しない。
- あなたのライフが1点未満になっているが、何らかの方法によってゲームに敗北していないのなら、あなたに与えられるダメージによってあなたのライフ総量は（通常通り）0点を下回って下がり続ける。
- 双頭巨人戦では、あなたがクリーチャーをコントロールしているかぎり、あなたやあなたのチームメイトに与えられる、あなたのチームのライフ総量を1点未満に減少させるダメージは、代わりにあなたのチームのライフ総量を1点になるまで減少させる。あなたのチームメイトにダメージが与えられた場合であっても、そのプレイヤーがクリーチャーをコントロールしているかどうかには関係ない。
- 統率者戦では、統率者があなたに与えた戦闘ダメージはすべて記録する。そのダメージによってあなたのライフ総量が変わらなかったとしても記録する。

《樹上の伏兵》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・狂戦士

2/1

疾駆{1}{G}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得て、次の終了ステップの開始時に、これを戦場からオーナーの手札に戻す。）

樹上の伏兵が攻撃するたび、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+1/+1の修整を受ける。

- クリーチャー・呪文を唱えるために疾駆コストを支払った場合、それがオーナーの手札に戻るのは、そのカードの誘発型能力が解決されたときにそれが戦場に残っていたときのみである。それ以前に死亡したり別の領域に移動したりしていた場合は、それはその領域にとどまる。
- 《樹上の伏兵》はそれ自身の能力の対象になれる。

《呪詛呑み》

{G}

クリーチャー — 蛇

2/1

Lv アップ{1}（{1}：これの上にLv カウンターを1個置く。Lv アップはソーサリーとしてのみ行う。）

Lv 3-7

4/4

プロテクション（インスタント）

Lv 8+

6/6

プロテクション（すべて）

- Lv 能力は、そのクリーチャーの上に置かれている Lv カウンターの数を参照する。最初は、《呪詛呑み》の上には Lv カウンターが 0 個置かれている。その上に 3 個以上 7 個以下の Lv カウンターが置かれている状態になった後では、それは 4 / 4 であり、プロテクション（インスタント）を持つ。その上に 8 個以上の Lv カウンターが置かれている状態になった後では、それは 6 / 6 であり、プロテクション（すべて）を持つ。それは常に Lv アップ{1}を持つ。
- 何らかの効果によって、《呪詛呑み》が戦場に出た後でそのパワーやタフネスを特定の値に設定されたなら、Lv アップしてもその特性は変わらない。
- プロテクション（インスタント）とは、《呪詛呑み》がインスタント・呪文やインスタント・カードからの能力（たとえば、インスタント・カードにある、そのカードをサイクリングしたときに誘発する能力）の対象にならず、インスタント・呪文やインスタント・カードがそれに与えるダメージがすべて軽減される、ということの意味する。ここに示したイベント以外のものが、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（すべて）とは、《呪詛呑み》が呪文や能力の対象にならず、それはブロックされず、それに何もつけることができず、それに与えられるダメージがすべて軽減される、ということの意味する。それは依然として他の方法（たとえば、超過コストで唱えた《遺棄の風》）の影響を受け得る。

《呪文消し》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文 1 つを対象とし、それを打ち消す。

窮地 — あなたのライフが 5 点以下であるなら、カードを 1 枚引く。

- 打ち消されない呪文も《呪文消し》の適正な対象である。その呪文は《呪文消し》の解決時に打ち消されないが、あなたのライフが 5 点以下であれば、あなたはカードを 1 枚引く。

《殉教者の魂》

{2}{W}

クリーチャー — スピリット・兵士

3 / 2

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

殉教者の魂が戦場に出たとき、あなたがタップ状態の土地をコントロールしていない場合、これの上に + 1 / + 1 カウンターを 2 個置く。

- 《殉教者の魂》が戦場に出る際に、あなたがタップ状態の土地をコントロールしていたなら、最後の能力は誘発しない。能力の解決時にタップ状態の土地をコントロールしていたなら、《殉教者の魂》の上に+1/+1カウンターを2個置かない。
- 呪文を召集するために、あなたは、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。

《常在夢境》

{1}{U}

インスタント

カードを1枚引く。

連繫（インスタントかソーサリー）{2}{U}（あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるに際し、あなたはあなたの手札からこのカードを公開して、連繫コストを支払ってもよい。そうしたなら、このカードの効果をその呪文に加える。）

- 呪文に連繫した能力は、その呪文の他の効果がすべて生じた後で、最後に処理する。
- 複数のカードを連繫するなら、それらをすべて同時に公開する。個別の各カードを呪文1つに連繫できるのはそれぞれ1回のみである。ただし、同じ名前を持つカード複数個を1つの呪文に連繫してもよい。
- 呪文がコピーされたなら、それを唱えている間に行った選択もコピーされるので、それに元の呪文と同じ能力を連繫した状態になる。
- 呪文が打ち消されたとしても、それに連繫したカードは手札に残る。
- 呪文の解決時に、呪文の対象がすべて不適正になっていた場合には、それは解決されず、その効果は一切発生しない。それに連繫したカードの効果も発生しない。
- 呪文の対象が適正かどうかは、その呪文の解決が始まった時点でのみ見る。このカードを連繫した呪文によって、その解決中にその対象が不適正なものになった場合（たとえば、それを戦場から取り除いた場合）には、カードを1枚引く。

《除外》

{2}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

カードを1枚引く。

- 《除外》は打ち消されないクリーチャー・呪文を対象とすることができる。《除外》の解決時に、その呪文は打ち消されないが、あなたはカードを1枚引く。

《巢網編みの変わり身》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 多相の戦士

3/5

多相（このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。）

到達

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

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

《スランの医師、ヨーグモス》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/4

プロテクション（人間）

1点のライフを支払う、他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：クリーチャー最大1体を対象とする。その上に−1/−1カウンターを1個置き、カードを1枚引く。

{B}{B}, カード1枚を捨てる：増殖を行う。（望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につき、そのカウンターをもう1個与える。）

- プロテクション（人間）は、《スランの医師、ヨーグモス》が人間・クリーチャーによってブロックされず、人間・呪文や人間の発生源からの能力の対象にならず、人間がそれに与えるダメージがすべて軽減される、ということを意味する。これはまた、《スランの医師、ヨーグモス》が、何らかの理由により人間であるようなオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりしないことも意味するが、この状況は特定の古いカードを組み合わせたときにのみ生じ得る。
- プロテクション（人間）は、「人間」というクリーチャー・タイプのみを参照する。《スランの医師、ヨーグモス》にとっては、あなたや対戦相手は人間ではない。
- 《スランの医師、ヨーグモス》の1つ目の起動型能力は、対象とするクリーチャーを選ばずに起動してもよい。あなたは単にカードを1枚引くことになる。しかし、

あなたが対象を選び、それがこの能力の解決時までには不適正になったなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

- 『モダンホライゾン』には、増殖できるカウンターがプレイヤーにあるようにする手段はないが、他のセットにはプレイヤーが特定の種類のカウンターを「得る」と記載されたカードもある。なお、紋章はカウンターではない。
- カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、その上にカウンターが置かれていても（たとえば、待機状態のカードであっても）それを選ぶことはできない。
- 増殖は対象を取らないので、《スランの医師、ヨーグモス》がカウンターを得ていれば、それ自身の能力によりその上にあるカウンターを増殖できる。
- カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。

《精神の掻き寄せ》

{2}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。

超過{1}{B}（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、各プレイヤーはそれぞれカード2枚を捨てる。）

- 超過を持つ大半の呪文は、超過されていた場合に、あなたがコントロールしているパーマネントのみか対戦相手がコントロールしているパーマネントのみに影響するが、《精神の掻き寄せ》は、あなたも含む全プレイヤーに影響する。
- 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は、その呪文は対象を取らない。

《接合者の技法》

{2}{W}

ソーサリー

無色の3/3のゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

連繫（インスタントかソーサリー）{3}{W}（あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるに際し、あなたはあなたの手札からこのカードを公開して、連繫コストを支払ってもよい。そうしたなら、このカードの効果をその呪文に加える。）

- 呪文に連繫した能力は、その呪文の他の効果がすべて生じた後で、最後に処理する。特に、その呪文に、クリーチャーすべて、あなたがコントロールしているクリ

一チャーすべて、などに影響する効果があったとしても、その効果が発生する時点ではゴーレムはまだ戦場にはない。

- 複数のカードを連繋するなら、それらをすべて同時に公開する。個別の各カードを呪文1つに連繋できるのはそれぞれ1回のみである。ただし、同じ名前を持つカード複数を1つの呪文に連繋してもよい。
- 呪文がコピーされたなら、それを唱えている間に行った選択もコピーされるので、それに元の呪文と同じ能力を連繋した状態になる。
- 呪文が打ち消されたとしても、それに連繋したカードは手札に残る。
- 呪文の解決時に、呪文の対象がすべて不適正になっていた場合には、それは解決されず、その効果は一切発生しない。それに連繋したカードの効果も発生しない。
- 呪文の対象が適正かどうかは、その呪文の解決が始まった時点でのみ見る。このカードを連繋した呪文によって、その解決中にその対象が不適正なものになった場合（たとえば、それを戦場から取り除いた場合）には、ゴーレムを生成する。

《絶望の力》

{1}{B}{B}

インスタント

あなたのターンでないなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、あなたの手札から黒のカード1枚を追放してもよい。

このターンに戦場に出たクリーチャーをすべて破壊する。

- 《絶望の力》は、このターンに戦場に出たパーマネントであって、現在クリーチャーであるものをすべて破壊する。それが戦場に出た時点でクリーチャーであったかどうかには関係ない。

《絶滅からの帰還》

{1}{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
- あなたの墓地から共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャー・カード2枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。
- 2つ目のモードを選んだなら、それらのカードは少なくとも1つ以上のクリーチャー・タイプ（たとえば、「スリヴァー」や「戦士」）を共有していなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや「伝説の」や「氷雪」などの特殊タイプはクリーチャー・タイプではない。
- 2つ目のモードを選び、2枚のカードのうち一方が墓地を離れたなら、そのカードが墓地を離れた際に持っていたクリーチャー・タイプ1つをもう一方のカードが持っているかぎり、そのカード1枚をあなたの手札に戻す。

《多角ミノタウルス》

{2}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・狂戦士

2 / 3

このターンにあなたがカードを2枚以上引いているかぎり、多角ミノタウルスは二段攻撃を持つ。

- 《多角ミノタウルス》の効果は、あなたが《多角ミノタウルス》が戦場に出る前にのみカードを2枚以上引いていたとしても適用される。
- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは《多角ミノタウルス》の効果の数に入らない。
- 《多角ミノタウルス》が、戦闘ダメージが与えられた後に二段攻撃を得た場合（たとえば、他のクリーチャーの能力により、それに戦闘ダメージが与えられたときにカードを引いた場合）には、《多角ミノタウルス》は通常の戦闘ダメージのみを与える。

《魂寄せ》

{1}{W}{U}

クリーチャー — スピリット

1 / 1

クリーチャーが1体戦場から追放されるたび、魂寄せの上に+1/+1カウンターを1個置く。

あなたの終了ステップの開始時に、他の、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。あなたは「それを追放し、その後そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を選んでよい。

- あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしている他の誘発型能力も誘発したなら、あなたは、それらがスタックに置かれるに際してそれらの対象をすべて選び、それらがスタックに置かれる順番も選ぶ。つまりたとえば、あなたは蘇生能力によって戦場に出たクリーチャー1体を追放することができる（すると、そのクリーチャーは、蘇生の遅延誘発型能力によっては追放されない）が、他の能力（たとえば、《霊体の横滑り》の遅延誘発型能力）によってあなたの終了ステップ中に戦場に戻るクリーチャーを対象とすることはできない。
- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- クリーチャーが追放されたが、他の領域へ移動した場合（たとえば、統率者戦で、それがプレイヤーの統率者であった場合）にも、《魂寄せ》の1つ目の能力は誘発する。

《溜め込み屋のアウフ》

{1}{G}

クリーチャー — アウフ

2 / 2

アーティファクトの起動型能力は起動できない。

- 起動型能力とはコロン（:）を含むものである。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（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。誘発型能力（「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}時に」と書かれている）には影響しない。
- アーティファクトの能力は一切起動できない。マナ能力も起動できない。
- 《溜め込み屋のアウフ》の能力は、戦場にあるアーティファクトにのみ影響する。他の領域で機能する起動型能力（たとえば、サイクリング）は起動できる。
- あなたが《溜め込み屋のアウフ》をコントロールしている場合、あなたもアーティファクトの能力を起動できない。アーティファクトの能力を起動するコストとして《溜め込み屋のアウフ》を生け贄に捧げるつもりであっても起動できない。

《胆液の泉》

{3}

アーティファクト

{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}:ターン終了時まで、胆液の泉は3/3の恐竜・アーティファクト・クリーチャーになる。

- 《胆液の泉》がクリーチャーになったが、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、あなたはそれのマナ能力を起動したり、それで攻撃したりできない。

《第一球層のガルガンチュア》

{4}{B}{B}

クリーチャー — ホラー

5 / 4

第一球層のガルガンチュアが戦場に出たとき、あなたはカードを1枚引き、あなたは1点のライフを失う。

蘇生{2}{B}（{2}{B}:あなたの墓地からこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- クリーチャー・カードの蘇生能力を起動することは、そのクリーチャーを唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、クリーチャー・カードではない。起動型能力に栄光する呪文や能力（たとえば、《もみ消し》）は蘇生能力に影響するが、呪文に影響する呪文や能力（たとえば、《取り消し》）は影響しない。

- 蘇生によって戦場に戻ったクリーチャーが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのクリーチャーが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、その呪文や能力がそのクリーチャーを追放する。その呪文か能力（たとえば、《霊体の横滑り》）が、その後そのクリーチャー・カードを戦場に戻すなら、そのクリーチャー・カードは新たなオブジェクトとして戦場に戻る。以前のオブジェクトとは関係がない。蘇生の効果はもはや適用されない。

《大魔導師の魔除け》

{U}{U}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。
- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚引く。
- ・点数で見たマナ・コストが1以下で土地でないパーマネント1つを対象とし、そのコントロールを得る。
- ・戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《地操術士の計略》

{2}{R}

ソーサリー

土地1つを対象とし、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枚を探して戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

カードを1枚引く。

- ・対象とした土地が《地操術士の計略》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、そのコントローラーは基本土地・カードを探さず、あなたはカードを引かない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーはカードを探し、あなたはカードを引く。

《超現実的決着》

{4}{W}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- ・あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。
- ・あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。その後それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。
- ・あなたがコントロールしていて追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャー

ーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《翼の破片》

{1}{W}{W}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは攻撃クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンにこれより前に唱えられた呪文1つにつきこれを1回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

- 「攻撃クリーチャー」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、そのターンの戦闘中に攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーのことである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それは戦闘終了ステップが終わるまで引き続き攻撃クリーチャーであり続ける。それが攻撃していたプレイヤーがゲームから除外されたり、それが攻撃していたプレインズウォーカーが戦闘を離れたりしても関係ない。
- 戦闘ダメージが与えられた後で《翼の破片》を唱えたなら、生け贄に捧げることができるのは戦闘で生き残ったクリーチャーのみである。
- 《翼の破片》は生け贄に捧げるクリーチャーを対象としない。プレイヤーを対象とし、そのプレイヤーが、その解決時にクリーチャーを選ぶ。
- ストームにより生成され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（たとえば、ストーム）は誘発しない。
- ストームでは、ストームを持つ呪文を唱える前に唱えられた呪文の数を数える。ストームを持つ呪文を唱えた後で唱えられた呪文は、それを唱えたのがストーム能力が解決されるより前であったとしても、数に入れない。
- ストーム能力も、それが生成するコピーも、すべてがストームを持つ呪文より先に解決される。それらは、ストームを持つ呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ツリーフォークの陰影》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、+0/+2の修整を受け、パワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

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

- 《ツリーフォークの陰影》の効果によって、エンチャントしているクリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《凶暴な一振り》で、エンチャントしているクリーチャーがタフネスを用いて格闘を行うようになるわけではない。
- 族霊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、族霊鎧を持つオーラを破壊しなければならない。
- 族霊鎧の効果は、エンチャントしている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、《殺到》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。
- 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、族霊鎧には効果がない。生け贄に捧げる場合、「レジェンド・ルール」が適用される場合、タフネスが0以下になる場合などには効果がない。
- クリーチャーが破壊不能を持ち、族霊鎧を持つオーラがそれをエンチャントしているなら、致死ダメージやそれを破壊するはずの効果は、単に効果がない。族霊鎧は、何もする必要がないので、何もしない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーを族霊鎧を持つオーラ複数でエンチャントしている場合に、そのエンチャントしている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。
- 族霊鎧を持つオーラ1つがエンチャントしているクリーチャーが同時に複数の状況起因処理によって破壊される場合（たとえば、接死を持つ発生源からタフネス以上のダメージを与えられた場合）は、族霊鎧1つの効果によってそれらすべてが置換され、そのクリーチャーは救われることになる。
- 呪文や能力（たとえば、《活性の力》）によって族霊鎧を持つオーラとそれがエンチャントしているクリーチャーが同時に破壊されるなら、族霊鎧の効果は作用し、エンチャントしているクリーチャーは破壊されない。その呪文や能力はそのオーラを2つの異なる方法で同時に破壊することになるが、その結果はそれを1回破壊することと同じである。
- 族霊鎧の効果は再生ではない。特に、族霊鎧の効果は適用される場合には、エンチャントしている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。効果に、そのエンチャントしているクリーチャーが再生できないと書かれている場合（たとえば、《略奪》の効果の場合）も、族霊鎧の効果は適用されることを妨げない。

《投石攻撃の副官》

{3}{B}

クリーチャー — ゴブリン

1 / 1

投石攻撃の副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 2 体生成する。

ゴブリン 1 体を生け贄に捧げる：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。

- あなたは、《投石攻撃の副官》の起動型能力を起動するために、あなたがコントロールしているゴブリンであればどれでも生け贄に捧げられる。その誘発型能力によって生成したものでなくてもよい。《投石攻撃の副官》自身を生け贄に捧げても構わない。

《解き放たれた繁栄》

{2}{G}

エンチャント

あなたがマナ・コストに {X} を含むパーマネント・呪文を唱えるたび、その X の値を 2 倍にする。

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるか起動型能力を起動するたび、その呪文のマナ・コストかその能力の起動コストが {X} を含む場合、その呪文か能力をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 追加コストに {X} を含む呪文は《解き放たれた繁栄》の影響を受けない。{X} は呪文のマナ・コストに含まれていなければならない。
- コストに X を含む能力であっても、それがマナ・シンボルの {X} でなければ、それはコピーされない。
- 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を含む。プレイヤーに {X} を支払うように求める誘発型能力（「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}時に」と書かれている）はコピーされない。
- X の値として 0 が選ばれたなら、《解き放たれた繁栄》によって、パーマネント・呪文はその値が 2 倍にされて 0 になり、他の呪文や能力はコピーする。
- 《解き放たれた繁栄》では、パーマネント・呪文の X の値が増えるが、あなたはマナを多く支払うわけではない。
- パーマネントにそれを唱えたときに誘発する能力があり、それが X の値を参照するなら、あなたは、その能力の解決より先に X の値を 2 倍にするか、後でそうするかを選ぶ。
- あなたが《解き放たれた繁栄》を 2 つコントロールしているなら、パーマネント・呪文の X の値は 4 倍になる。3 つコントロールしているなら、8 倍になる。以下同

様である。他方、{X}を含む呪文や能力は、《解き放たれた繁栄》を2つコントロールしているなら2回のみコピーされ、3つなら3回、以下同様である。

- 《解き放たれた繁栄》の能力は、マナ・コストか起動コストに{X}を含んでいれば、どのインスタント・呪文やソーサリー・呪文や起動型能力もコピーする。対象を取るもののみではない。
- 《解き放たれた繁栄》の能力を誘発させた呪文か能力が、その能力の解決時まで打ち消されたとしても、コピーは生成される。コピーは元の呪文より先に解決される。
- コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文か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。新しい対象は適正でなければならない。
- 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。
- コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《解き放たれた繁栄》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」たり「起動」したりしたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりするときに誘発する能力は誘発しない。

《飛び道具の達人》

{B}{R}

クリーチャー — ゴブリン

1 / 1

瞬速

飛び道具の達人が戦場に出たとき、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。あなたは「飛び道具の達人はそれに、あなたがコントロールしているゴブリンの総数に等しい点数のダメージを与える。」を選んでもよい。

- あなたがコントロールしているゴブリンの総数は、《飛び道具の達人》の能力の解決時にのみ数える。《飛び道具の達人》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入る。

《生臭い士官》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・兵士

3 / 1

生臭い士官が戦場に出たとき、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{1}{B}, {T}, あなたの墓地からクリーチャー・カード1枚を追放する：各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

- 《生臭い士官》の誘発型能力の解決中に、カードを複数捨ててゾンビ・トークンを複数生成する、ということはいくつかできない。
- 双頭巨人戦では、《生臭い士官》の最後の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

《ナントゥーコの養成者》

{3}{G}

クリーチャー — 昆虫・ドルイド

2/2

ナントゥーコの養成者が戦場に出たとき、あなたは土地・カード望む枚数を捨ててもよい。それに等しい数の+1/+1カウンターをナントゥーコの養成者の上に置き、それに等しい枚数のカードを引く。

- 何らかの効果によって《ナントゥーコの養成者》の上に置く+1/+1カウンターの数が変化したとしても、あなたが引くカードの枚数は変わらない。同様に、何らかの効果によってあなたが引くカードの枚数が変化したとしても、《ナントゥーコの養成者》の上に置く+1/+1カウンターの数は変わらない。
- カードを捨て、カウンターを置き、カードを引くという処理はすべて《ナントゥーコの養成者》の能力の解決中に行う。この3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。

《農場の収穫者》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — カカシ

2/2

農場の収穫者はあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。

{2}, {Q}：農場の収穫者の上に+1/+1カウンターを1個置く。({Q}はアンタップ・シンボルである。)

- アンタップ・シンボル{Q}は、タップ・シンボルと同様に機能するが、向きが逆である。《農場の収穫者》がすでにアンタップ状態であるなら{Q}のコストを支払うことはできない。また、{Q}のコストを支払うためには、そのクリーチャー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ければならない。
- 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。

《喉迫い》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・忍者

あなたがコントロールしている、攻撃していてブロックされていない忍者は絆魂を持つ。

- 《喉迫い》の効果は、ブロック・クリーチャーを指定した後にのみ適用される。それ以前には、攻撃クリーチャーは、ブロックされてもブロックされていなくもない。
- あなたがコントロールしている、攻撃していてブロックされていない忍者が戦闘を離れた（たとえば、戦闘フェイズが終わった）なら、それはもはや絆魂を持たない。

《儚い存在》

{W}

インスタント

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

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

- 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、（適正な対象がないなどの理由で）唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が打ち消されたり解決されなかったりした場合（たとえば、その対象が不適正になった場合）は、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

《薄氷の上》

{W}

氷雪エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしている氷雪土地）

薄氷の上が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、薄氷の上が戦場を離れるまでそれを追放する。

- 《薄氷の上》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《発掘》

{B}

ソーサリー

あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

サイクリング{2} ({2}, このカードを捨てる：カードを1枚引く。)

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

《反体制魔道士、ケス》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

飛行

あなたの各ターンの間、あなたはあなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を唱えてもよい。これにより唱えたカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 墓地からカードを唱えるには、通常のタイミングのルールや制限に従わなければならない。
- そのカードを唱えるには、コストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたがカードを唱え始めた後では、《反体制魔道士、ケス》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。それを通常通りに唱え終えることができる。それがあなたの墓地に置かれるならそれは追放される。
- (フラッシュバックのような) 他の許諾によってあなたの墓地からカードを唱えたなら、《反体制魔道士、ケス》の効果は適用されない。あなたはあなたの墓地からインスタントかソーサリーである他のカード1枚を唱えることができる。
- あなたが墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を唱え、その後同じターン中に別の《反体制魔道士、ケス》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地からインスタントかソーサリーであるカードをもう1枚唱えてもよい。

- あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにソーサリー・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。
- これにより唱えた呪文が、解決後に他の領域に置かれた場合（たとえば、バイバックを持っていた場合）は、それは新しいオブジェクトとみなされる。後でそのカードがあなたの墓地に移動しても、それは追放されない。

《バザールの交易魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

飛行

バザールの交易魔道士が戦場に出たとき、カードを2枚引き、その後カード3枚を捨てる。

- カードを2枚引きカード3枚を捨てるという処理は、すべて《バザールの交易魔道士》の誘発型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。

《パシャリク・モンス》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・戦士

2/2

パシャリク・モンスか、他の、あなたがコントロールしているゴブリンが1体死亡するたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1人かプレイヤー1人を対象とする。パシャリク・モンスはそれに1点のダメージを与える。

{3}{R}, ゴブリン1体を生け贄に捧げる：赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを2体生成する。

- 《パシャリク・モンス》が、あなたがコントロールしている他のゴブリン1体以上と同時に死亡した場合、その能力はそれらのクリーチャーについてそれぞれ誘発する。
- 《パシャリク・モンス》の最後の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてもよい。

《避難》

{1}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。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。

- プロテクション（特定の色）は、対象としたクリーチャーがその色のクリーチャーによってブロックされず、その色の呪文やその色の発生源からの能力の対象にならず、その色のオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりせず、その色の発生源からそれに与えられるダメージがすべて軽減される、ということの意味する。ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。
- 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。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、その効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。少なくとも1つの対象がまだ適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 《避難》によって色1色を選ぶ際に、あなたは「アーティファクト」や「無色」を選ぶことはできない。なぜなら、それらは色ではないからである。
- 呪文の対象が適正かどうかは、その呪文の解決が始まった時点でのみ見る。《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。

《不確定な船乗り》

{W}{U}

クリーチャー — 多相の戦士

2 / 2

多相（このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。）

あなたか、あなたがコントロールしているパーマネント1つが、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。

- あなたと、あなたがコントロールしているパーマネントの両方が、対戦相手がコントロールしている呪文や能力1つの対象になった場合は、《不確定な船乗り》の能力は2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2つが、それぞれ対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になった場合も同様である。
- 対戦相手がコントロールしている呪文か能力が、あなたか、あなたがコントロールしているパーマネント1つのみを対象としているが、それがあなたかそのパーマネントを複数回対象としている場合は、《不確定な船乗り》の能力は1回のみ誘発する。

《復讐に燃えた悪魔》

{1}{R}

クリーチャー — デビル

1 / 1

速攻

陰鬱 — {T}：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とす

る。復讐に燃えた悪魔はそれに1点のダメージを与える。この能力は、このターンにクリーチャーが死亡していたときにのみ起動できる。

- 《復讐に燃えた悪魔》の能力は、《復讐に燃えた悪魔》が戦場に出たターンに、そのターンのその時点よりも前にのみクリーチャーが死亡していたとしても起動できる。

《吹雪の大梟》

{4}{U}

氷雪クリーチャー — 鳥

3/2

瞬速

飛行

吹雪の大梟が戦場に出たとき、あなたが他の氷雪パーマネントをコントロールしている場合、吹雪の大梟でないパーマネント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。

- 《吹雪の大梟》が誰かの終了ステップ中に戦場に出たなら、追放されたパーマネントは次のターンの終了ステップまで追放されたままになる。
- 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《冬の休眠》

{1}{U}

氷雪エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

冬の休眠が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。

あなたが他の氷雪パーマネントをコントロールしているかぎり、エンチャントしているクリーチャーはそれのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 《冬の休眠》がエンチャントするクリーチャーが《冬の休眠》の解決時までには不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それが戦場に出ることはなく、その能力が誘発することもない。
- 《冬の休眠》が、その戦場に出たときに誘発する誘発型能力がスタック上にある間に破壊されたなら、それがエンチャントしていたクリーチャーは、その能力の解決時にタップされる。
- あなたが他の氷雪パーマネントすべてのコントロールを失い、その後別のものをコントロールするようになったなら、《冬の休眠》の効果が再びエンチャントしているクリーチャーに適用される。

《奮起の演説》

{1}{W}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。

超過{5}{W}（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、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ+2/+2の修整を受ける。）

- 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は、その呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストを支払ったときには対象を取らないので、該当する色のプロテクションを持つパーマネントに影響し得る。

《吠え象の群れ》

{2}{G}{G}

ソーサリー

緑の3/3の象・クリーチャー・トークンを1体生成する。

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

- 反復の遅延誘発型能力でカードを再び唱えることは選択可能な処理である。あなたがカードを唱えないことを選んだ場合や、何らかの効果によって唱えられなかった場合は、そのカードは追放されたままとなる。将来のターンに、再度それを唱える機会を得ることはない。あなたがカードを唱えたなら、その解決後に、それは通常通りオーナーの墓地に置かれる。
- あなたが手札から唱えた反復を持つ呪文が何らかの理由により打ち消された場合は、それは解決されず、反復を含め一切の効果は生じない。その呪文はオーナーの墓地に置かれ、あなたの次のターンにそれを再度唱えることもできない。

《吼える大鹿》

{3}{G}

クリーチャー — 大鹿

4/2

このターンにあなたが他のクリーチャーをあなたのコントロール下で戦場に出していたかぎり、吼える大鹿はトランブルと破壊不能を持つ。

- 《吼える大鹿》の効果では、毎ターン、そのターン中に効果が適用されるかどうかを確認する。それが戦場に出たターンの間にのみ確認するわけではない。

- 《吼える大鹿》の効果は、《吼える大鹿》が戦場に出る前に他のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出ていたときにも適用され、そのクリーチャーが戦場を離れた後も適用され続ける。

《炎恐怖症》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。炎恐怖症はそれに3点のダメージを与える。このターン、臆病者ではブロックできない。

- 「臆病者」はクリーチャー・タイプである。このセットに含まれるクリーチャーで、このクリーチャー・タイプが記載されたものを目にすることはない（多分、どこかに隠れてしまったのだろう）が、多相能力を持つクリーチャーは臆病者である点に注意すること。
- 対象としたクリーチャーが《炎恐怖症》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、他の点ではブロックが許諾されているなら臆病者でブロックできる。
- 《炎恐怖症》はクリーチャーの特性を変更しないので、これは、この呪文の解決後に戦場に出た臆病者や解決後に臆病者になったクリーチャーに影響を与える。

《炎のエリア》

{2}{R}

エンチャント

炎のエリアが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ10点のライフを得る。

あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、プレイヤー1人かプレインズウォーカー1体を対象とする。炎のエリアの上に詩句カウンターを1個置く。その後、これはそれに、これの上にある詩句カウンターの数に等しい点数のダメージを与える。

- 《炎のエリア》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。
- 対象としたプレイヤーかプレインズウォーカーが《炎のエリア》の最後の能力の解決時まで不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたが《炎のエリア》の上に詩句カウンターを置くこともない。
- 《炎のエリア》の最後の能力がスタック上にある間にそれが戦場を離れたなら、それが戦場を離れる直前にその上に置かれていた詩句カウンターの数を用いてダメージの点数を決める。
- 双頭巨人戦では、《炎のエリア》の1つ目の能力によって対戦相手チームは20点のライフを得る。

《炎の拳》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。カードを1枚引く。ターン終了時まで、そのクリーチャー

ーはトランプルを得て、このターンにあなたが引いたカード1枚につき+1/+0の修整を受ける。

- 対象としたクリーチャーが《炎の拳》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。
- 対象としたクリーチャーが得る修整の量は、《炎の拳》の解決時に固定されるが、それには1つ目の効果によって引いたカードの分も含める。そのターン、後になって他のカードを引いたとしても、それによってそのクリーチャーが+1/+0の修整を追加で受けることはない。
- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは《炎の拳》の効果の数に入らない。

《暴食するナメクジ》

{1}{B}

クリーチャー — ナメクジ・ホラー

0/3

威迫

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

- 進化のために2体のクリーチャーの特性を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- クリーチャーが1体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、進化は誘発しない。
- 進化が誘発したなら、能力の解決時に再び比較を行う。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが、進化が解決される前に戦場を離れたなら、その最後のパワーとタフネスを用いて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くかどうかを決定する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出たなら、進化が複数回誘発することがある。その場合、それらの各能力の解決時にそれぞれ比較を行うことになる。たとえば、あなたが進化を持つ0/3のクリーチャーを1体コントロールしていて、1/1のクリーチャーが2体戦場に出たなら、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カウンターが1個置かれる。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。

《ボガーダンの龍心》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、ボガーダンの龍心は飛行と速攻を持ち基本のパワーとタフネスが4/4のドラゴンになる。

- 《ボガーダンの龍心》の能力は、このクリーチャー・タイプやパワーやタフネスを特定の値に設定する過去の効果をすべて上書きする。この能力の解決後に適用が開始される、それらの特性を特定の値に設定する他の効果は、この効果を上書きする。
- 《ボガーダンの龍心》のパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《美德の力》や《巨大化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンター（たとえば、+1/+1カウンター）も同様である。
- 《ボガーダンの龍心》は、それがドラゴンになったときにも能力を失わない。

《マグマの陥没孔》

{5}{R}

インスタント

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

クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。マグマの陥没孔はそれに5点のダメージを与える。

- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。探査は、総コストが計算された後に適用される。探査が呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。
- カードを追放することで支払うことができるのは、探査を持つ呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。

《真冬》

{2}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、氷雪でないクリーチャーは $-X/-X$ の修整を受ける。Xはあなたがコントロールしている氷雪パーマネントの総数に等しい。

- Xの値は《真冬》の解決が始まる時点にのみ決定する。それがそのターン、後になって、あなたがコントロールしている氷雪パーマネントの総数が変わったとしてもXの値は変わらない。
- 《真冬》は、その解決時点で氷雪クリーチャーでなかったクリーチャーのみに影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは $-X/-X$ の修整を受けない。

《マリット・レイジのまどろみ》

{1}{U}

伝説の氷雪エンチャント

マリット・レイジのまどろみか他の氷雪パーマネントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、占術1を行う。

あなたのアップキープの開始時に、あなたが氷雪パーマネントを10個以上コントロールしている場合、マリット・レイジのまどろみを生け贄に捧げる。そうしたなら、「マリット・レイジ」という名前で飛行と破壊不能を持つ黒の20/20の伝説のアバター・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- あなたのアップキープの開始時に、あなたが氷雪パーマネントを10個以上コントロールしていないなら、最後の能力は誘発しない。ターン中に、そのターンのアップキープの開始時よりも前には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- 最後の能力の解決時に、あなたが氷雪パーマネントを10個以上コントロールしていないなら、あなたは《マリット・レイジのまどろみ》を生け贄に捧げることはできない。
- 《マリット・レイジのまどろみ》が、その最後の能力の解決前に戦場を離れたなら、あなたはそれを生け贄に捧げることはできないので、あなたはマリット・レイジを生成しない。

《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。それを待機させたり、サイクリングしたり、その他の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の、通常のタイミングのルールや制限に従い、そのコストを支払う必要がある。そのカードに代替コストや追加コストがあるなら、それを支払ってもよい。そのカードに、唱えるために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。
- ライブラリーの一番上のカードが土地であるなら、それをプレイできるのは、土地プレイが残っているときのみである。
- あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わる場合（たとえば、その一番上のカードをプレイしている場合）には、それが終わるまで新たな一番上のカードは公開されない。

《ミラディン包囲戦》

{2}{U}

エンチャント

ミラディン包囲戦が戦場に出るに際し、ミラディン軍かファイレクシア軍を選ぶ。

・ミラディン軍 — あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、無色の1/1のマイア・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体生成する。

・ファイレクシア軍 — あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手1人を対象とする。

あなたは、カードを1枚引き、カード1枚を捨てる。その後、あなたの墓地にアーティファクト・カードが15枚以上あるなら、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。

- ・ミラディン軍を支持したなら、《ミラディン包囲戦》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。
- ・ファイレクシア軍を支持したなら、終了ステップの開始時に、あなたは対戦相手1人を対象として選ばなければならない。そのプレイヤーがゲームに敗北するかどうかは、その能力の解決時にのみ見る。つまり、あなたが捨てたカードが15枚目のアーティファクト・カードであれば対象としたプレイヤーはゲームに敗北する。他方、適正に対象にできる対戦相手がいなければあなたはカードを引くことも捨てることもない。
- ・何らかの理由により、あなたが《ミラディン包囲戦》をコントロールしているが、そのために選択を行わなかったなら、それは2つの誘発型能力のどちらも持っていない。
- ・双頭巨人戦では、チームのプレイヤー1人がゲームに敗北したなら、そのチームがゲームに敗北する。

《ミルカイト》

{1}{U}

クリーチャー — ドレイク

1/2

飛行

このターンにあなたがカードを2枚以上引いているかぎり、ミルカイトは+2/+0の修整を受ける。

- ・《ミルカイト》の効果は、あなたがカードを2枚以上引いたのが《ミルカイト》が戦場に出る前だったとしても適用される。
- ・何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは《ミルカイト》の効果の数に入らない。

《冥界のスピリット》

{1}{B}{B}

クリーチャー — スピリット

2/2

あなたのアップキープの開始時に、冥界のスピリットがあなたの墓地にある唯一のクリーチャー・カードであった場合、あなたは冥界のスピリットを戦場に戻してもよい。

- あなたのアップキープの開始時に、《冥界のスピリット》があなたの墓地にある唯一のクリーチャー・カードでなかった場合、その能力は誘発しない。あなたは、あなたのターン中、アップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。
- 《冥界のスピリット》の能力の解決時に、それがあなたの墓地にある唯一のクリーチャー・カードでなかった場合、それは墓地に残る。
- あなたの墓地に《冥界のスピリット》が2枚あったなら、それらは互いにそれらが手札に戻ることを妨げる。

《モックス・タンタライト》

アーティファクト

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

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《モックス・タンタライト》にはマナ・コストがない。何らかの効果（たとえば、待機の効果）によって、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できる場合以外には、それを唱えることはできない。この点数で見たマナ・コストは0である。
- あなたが、手札にあるカードを待機を使って追放できるのは、そのカードを唱えられるときである。そのカードのカード・タイプ、あなたがそれを唱えられるタイミングに影響する何らかの効果、それを唱えられなくする他の効果の一切を考慮して、あなたがそのカードを追放できるかどうかとそのタイミングを決定する。ただし、あなたが実際にそのカードを唱える手順をすべて行えるかどうかとは無関係である。たとえば、マナ・コストのないカードや、対象を必要とするがその時点では適正な対象がないカードも追放できる。
- 待機によりカードを追放することは、そのカードを唱えることではない。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。
- 最後の1個の時間カウンターを取り除いた後で、あなたは可能ならそのカードを唱えなければならない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。何らかの効果によってそのカードを唱えることができないなら、それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。

《山羊盗り》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。そのクリーチャーがヤギであるなら、ターン終了時まで、それは+3/+0の修整を受ける。

- 《山羊盗り》は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象にできる。
- 対象としたクリーチャーが+3/+0の修整を受けるかどうかを決定するために、あなたがそのコントロールを得て、それをアンタップして、それが速攻を得た直後に、そのクリーチャー・タイプを見る。その時点でそれがヤギでないなら、それは+3/+0の修整を受けない。そのターン、後になってそれがヤギになったとしてもその修整を受けることはない。その時点でそれがヤギであるなら、それは+3/+0の修整を受ける。そのターン、後になってそれがヤギでなくなったとしても修整を受け続ける。
- 「ヤギ」はクリーチャー・タイプである。このセットに含まれるクリーチャーには、このクリーチャー・タイプが記載されたものはないが、多相能力を持つクリーチャーはヤギである点に注意すること。

《厄介払い》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが0/1の臆病者・クリーチャーである。(それはすべての特殊タイプを保持するが、他のタイプやクリーチャー・タイプをすべて失う。)

- 《厄介払い》は、エンチャントしているクリーチャーのクリーチャー・タイプやカード・タイプやパワーやタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《厄介払い》がつけられた後に適用が開始される、それらの特性を特定の値に設定する他の効果は、この効果の該当部分を上書きする。
- エンチャントしているクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《美德の力》や《巨大化》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンター（たとえば、+1/+1カウンター）も同様である。
- 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。
- エンチャントしているクリーチャーが、《厄介払い》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。
- クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになり、それを《厄介払い》がエンチャントしたなら、それをクリーチャーにした元の効果が終わったとしても、《厄介払い》の効果のおかげでそれはクリーチャーであり続ける。

《夕暮れヒバリ》

{2}{W}

クリーチャー — エレメンタル

飛行

夕暮れヒバリが戦場を離れたとき、あなたの墓地からパワーが1以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

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

- あなたが想起したクリーチャーを生け贄に捧げるという能力は誘発型能力である。プレイヤーは、この誘発型能力に、そのクリーチャーがまだ戦場にある間に、対応できる。

《夢吸いイカ》

{3}{U}

クリーチャー — イカ・イリュージョン

1/2

飛行

あなたがカードを1枚引くたび、夢吸いイカの上に+1/+1カウンターを1個置く。

- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられた場合、《夢吸いイカ》の能力は誘発しない。

《よじれた反射》

{1}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 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−6/−0の修整を受ける。
- クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのパワーとタフネスを入れ替える。

双呪{B}（双呪コストを支払ったなら、両方を選ぶ。）

- 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《よじれた反射》を、2つ目のモードを選んで1/2クリーチャーを対象として唱え、そのターン、後になってさらにそれが+2/+0の修整を受けたなら、それは2/3クリーチャーになる。4/1クリーチャーではない。
- 《よじれた反射》が双呪されたなら、2つのモードで同一のクリーチャー1体を対象とすることも、異なるクリーチャー2体を対象とすることもできる。
- 《よじれた反射》は常に青の呪文である。その双呪コストを支払っても黒の呪文ではない。

《甦る死滅都市、ホガーク》

{5}{b/g}{b/g}

伝説のクリーチャー — アバター

あなたは、この呪文を唱えるためにマナを支払うことはできない。

召集、探査（この呪文を唱える段階で、あなたがタップした各クリーチャーは、それぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。あなたがあなたの墓地から追放した各カードは、それぞれ{1}を支払う。）

あなたはあなたの墓地から甦る死滅都市、ホガークを唱えてもよい。

トランプル

- あなたは、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればいつでも召集するためにタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 追放したカードで支払うことができるのは、探査を持つ呪文のコストのうち不特定マナの部分のみである。つまり通常は、《甦る死滅都市、ホガーク》を唱えるためには、黒や緑のクリーチャーを少なくとも2体召集するためにタップしなければならない。
- 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、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集と探査は総コストが計算された後に適用される。召集と探査は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。

《雷鳴のジン》

{3}{U}{R}

クリーチャー — ジン

3/4

飛行

雷鳴のジンが攻撃するたび、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。これはそれに、このターンのあなたが引いたカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合は、それは《雷鳴のジン》の効果の数に入らない。

《ルーンの与え手》

{W}

クリーチャー — コー・クレリック

1/2

{T}：他の、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。無色か色1色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた性質）を得る。

- プロテクション（特定の色）は、対象としたクリーチャーがその色のクリーチャーによってブロックされず、その色の呪文やその色の発生源からの能力の対象にならず、その色のオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりせず、そ

の色の発生源からそれに与えられるダメージがすべて軽減される、ということの意味する。ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。

- 同様に、プロテクション（無色）は、対象としたクリーチャーが無色のクリーチャーによってブロックされず、無色の呪文や無色の発生源の能力の対象にならず、無色のオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりせず、無色の発生源からそれに与えられるダメージがすべて軽減される、ということの意味する。
- 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。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されない。その効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。少なくとも1つの対象がまだ適正であれば、その呪文や能力は残りの対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。

《霊体の横滑り》

{2}{W}

エンチャント

あなたが霊体の横滑りをサイクリングするか、霊体の横滑りが戦場にある間に他のカードを1枚サイクリングするたび、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。そうしたなら、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。

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

- 《霊体の横滑り》の誘発型能力は、サイクリング能力よりも先に解決される。あなたが対象を選び、そのクリーチャーを追放するかどうかを選んだ後になるまで、あなたはカードを引かない。
- あなたが誰かの終了ステップ中にカードをサイクリングしたなら、追放されたクリーチャーは次のターンの終了ステップまで追放されたままになる。
- 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《歴戦の紅蓮術士》

{1}{R}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

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

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

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

《レンと六番》

{R}{G}

伝説のプレインズウォーカー — レン

3

+1：あなたの墓地から土地・カード最大1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
-1：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。レンと六番はそれに1点のダメージを与える。
-7：あなたは「あなたの墓地にありインスタントかソーサリーであるカードは回顧を持つ。」を持つ紋章を得る。(あなたはあなたの墓地から、インスタントやソーサリーであるカードを、その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解決されるか打ち消されると、それはあなたの墓地に置かれる。あなたはそれを、その回顧能力を用いて再び唱えてもよい。

《狼狽の嵐》(ボックス購入特典キャンペーン限定プロモカード)

{U}

インスタント

インスタントかソーサリーである呪文1つを対象とする。そ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。

ストーム(あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンにこれより前に唱えられた呪文1つにつきこれを1回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。)

- ストームにより生成され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。(ストームのような)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。
- ストームでは、ストームを持つ呪文を唱える前に唱えられた呪文の数を数える。ストームを持つ呪文を唱えた後で唱えられた呪文は、それを唱えたのがストーム能力が解決されるより前であったとしても、数に入れない。
- ストーム能力も、それが生成するコピーも、すべてがストームを持つ呪文より先に解決される。それらは、ストームを持つ呪文が打ち消されたとしても解決される。

《悪ふざけ》

{1}{R}

ソーサリー

アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。

発掘1（あなたがカードを1枚引くなら、代わりにあなたのライブラリーの一番上からちょうど1枚のカードをあなたの墓地に置いてもいい。そうしたなら、あなたの墓地からこのカードをあなたの手札に戻す。もしなかったなら、カードを1枚引く。）

- 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。

マジック：ザ・ギャザリング、マジックは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。(C)2019 Wizards.