

『ストリクスヘイヴンの秘密』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2026 年 4 月 10 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およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) から最新版のルールを入手できる。

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

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

一般注釈

カードの使用可否

セットコードが SOS である『ストリクスヘイヴンの秘密』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『霊気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』、『久遠の終端』、『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スパイダーマン』、『マジック：ザ・ギャザリング | アバター 伝説の少年アン』、『ローウィンの昏明』、『マジック：ザ・ギャザリング | ミュータント タートルズ』、そして『ストリクスヘイヴンの秘密』

セットコードが SOC である『ストリクスヘイヴンの秘密』の新規の統率者カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードが SOC である、以前に印刷されたカードも、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

『ストリクスヘイヴンの秘密』にはセットコードが SOA であるミスティカルアーカイブ・カードも含まれている。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。

『スペシャルゲスト』カードは、様々な次元から当セットにやってきた、過去に発行されたカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『ストリクスヘイヴンの秘密』には 10 枚の『スペシャルゲ

スト』カードが登場する。セットコードは SPG であり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

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

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

[Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

新メカニズム：準備カード

新キーワード処理：準備

ストリクスヘイヴンの学生たちは、前回の登場から懸命に研鑽を積み重ね、新たな術を会得した。具体的には、彼らが戦場にいる間にあなたが唱えられる呪文を準備する方法を身に付けたのだ。それぞれの準備カードには、そのカードの文章欄右側に小型のカード枠があり、準備呪文の代替特性一式が記されている。準備呪文を持つクリーチャーが準備済状態になるとその準備呪文のコピーを追放領域に生成し、そのクリーチャーが準備済状態で戦場に残留しているかぎりそれを唱えることができる。その呪文を唱えると、そのクリーチャーは準備済状態でなくなる。準備呪文の中には、マジックに新しく登場するものもあれば、過去のセットに収録されていたものもある。もしかすると、思いがけない準備呪文を目撃することがあるかもしれない！

《観念の名誉教授》

{3}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

5/5

飛行、護法 {2}

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたの墓地にあるカード 8 枚を追放してもよい。そうしたなら、このクリーチャーは準備済状態になる。

//Prep//

《祖先の回想》

{U}

インスタント

プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカード 3 枚を引く。

《ゴブリンのガラス職人》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・魔術師

2/2

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《誇りを込めた製作》

{R}

ソーサリー

宝物・トークン1つを生成する。（それは「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

- 準備カードはその基本の特性でのみ唱えることができる。
- 準備カードは、すべての領域でクリーチャー・カードである。例えば、あなたの墓地にある間、《観念の名誉教授》は青のクリーチャーであり、そのマナ総量は5である。これは《熱意ある伝承唱者》の誘発型能力（「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にあり、インスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。」）の対象にならない。
- 準備呪文を持つクリーチャーがその効果によって準備済状態になった場合（クリーチャーが「準備済状態で戦場に出る」と書かれている効果を含む）、そのクリーチャーのコントローラーはそのクリーチャーの準備呪文のコピーを追放領域に生成する。そのコピーは、そのパーマネントが戦場に出ていて準備済状態である限り、追放領域に残る。そのクリーチャーのコントローラーは、そのコピーが追放領域にある限り、それを唱えてもよい。それを唱えるに際し、そのクリーチャーは準備済状態でなくなる。
- 追放領域にあるその準備呪文のコピーを唱えることができるのは、その準備済状態のクリーチャーの現在のコントローラーのみである。そのクリーチャーのオーナーが誰であるか、あるいはそれが準備済状態になった時点で誰がそれをコントロールしていたかは関係ない。
- スタック以外の領域にある呪文のコピーは状況起因処理がチェックされる時に消滅するが、クリーチャーが準備済状態になった際に追放領域に生成された準備呪文のコピーには、これは適用されない。
- 準備済状態はコピー可能な値ではない。パーマネント1つが準備済状態のクリーチャーのコピーになっても、それは準備済状態になることはない。そのパーマネントは代替の特性を持つが、他の何らかの効果によって後から準備済状態になることはある。
- 準備済状態のクリーチャーがすべての能力を失った場合、それは依然として準備済状態であり、その代替の特性や追放領域にあるその準備呪文のコピーには何も起こらない。
- 準備済状態のクリーチャーがクリーチャーでなくなった場合も、それは準備済状態のままであり、その準備呪文のコピーは追放領域に残り続ける。そのパーマネントのコントローラーは、それを引き続き唱えることができる。準備済状態のクリーチャーが他の何かのコピーになった場合も同様である。たとえその後、それが準備呪文を持たないパーマネントになったとしても同様である。
- 準備呪文を持たないクリーチャーは、準備済状態になることができない。
- 準備呪文を持つクリーチャーは、同時に複数回準備済状態になることはできない。例えば、《観念の名誉教授》が戦場にあり、準備済状態であるとする。これが攻撃するとき、その最後の能力が誘発する。その能力が解決される際、そのコントローラーは自分の墓地にあるカード8枚を追放してもよいが、そうしたとしても《観念の名誉教授》が2度目の準備状態になることも、追放領域に《祖先の回想》の2つ目のコピーが生成されることもない。
- 何らかの効果によってクリーチャーが準備済状態でなくなった場合、準備済状態であったクリーチャーは準備済状態でなくなり、追放領域にあるそれに紐づけられた準備呪文のコピーは消滅する。その時点で準備済状態になっていなければ、何も起こらない。

- 何らかの効果がカード名1つを選ぶように指示したなら、準備呪文の持つ代替の名前を選んでよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- 追放領域から準備呪文のコピーを唱えることは、それを代替コストで唱えることにはならない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を、追放領域から唱える準備呪文のコピーに適用してもよい。
- クリーチャーの準備呪文のコピーを追放領域に生成する際、その呪文のコピーに影響を与えるようなそのクリーチャーに適用されたコピーの例外を無視する。例えば、プレイヤー1人が《カエル声の写し身》（「カエルでないクリーチャー1体を対象とする。緑の1/1のカエルであることを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。」と書かれたソーサリー）を唱え、《ゴブリンのガラス職人》を対象にしたとする。《ゴブリンのガラス職人》のコピーであるトークンは、緑の1/1のカエル・クリーチャーとして準備済状態で戦場に出るが、追放領域にある《誇りを込めた製作》のコピーは依然として赤のソーサリーのままである。《誇りを込めた製作》のコピーは緑ではなく、クリーチャーでもカエルでもなく、パワーもタフネスも持たない。
- 1つ以上の対象を持つ準備呪文の解決時に適正な対象が存在しない場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。その呪文は唱えられてしまったので、紐づけられたパーマネントは未準備状態のままである。

新キーワード能力：増分

クアンドリクススの魔道士たちは数学と数式の研究から力を引き出す。増分能力は、彼らが数学を操ることで自らを強化する様を示している。増分を持つクリーチャーは、呪文に注ぎ込むマナが増えれば増えるほど、大きく成長しながらより大きな恩恵を授けてくれる。

《立方体群棲》

{G}{U}

クリーチャー — 昆虫

1/1

瞬速

飛行、トランブル

増分（あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたが支払ったマナの点数がこのクリーチャーのパワーやタフネスよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

- 増分能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- あなたが呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために支払ったマナの点数を、増分を持つクリーチャーのパワーやタフネスと比較する。支払ったマナの点数が、そのクリーチャーの能力値のどちらとも大きくない場合、増分は一切誘発しない。
- 増分が誘発したなら、その能力の解決時に再び比較が行われる。その呪文を唱えるために支払ったマナの点数が、そのクリーチャーの能力値のどちらとも大きくない場合、増分は一切誘発しない。
- 増分能力の解決時に支払ったマナとクリーチャーの能力値を比較する際、その支払ったマナよりも低い能力値が、パワーからタフネスへ、あるいはタフネスからパワーへと変化する可能性がある。例えば、あなたが増分を持つ1/3のクリーチャーをコントロールしており、呪文1つを唱えるために2点のマナを支払ったとする。あなたが支払ったマナの点数がそのクリーチャーのパワーを上回っているため、増分が誘発する。増

分能力がスタック上にある間、何らかの効果によって増分を持つクリーチャーが+2/-2の修整を受けた場合、そのクリーチャーは3/1となる。増分能力が解決される時、そのクリーチャーは依然として+1/+1カウンターを得る。これは、支払ったマナの点数がそのクリーチャーのタフネスよりも大きいからである。

- 増分能力は、それを持つパーマネントがクリーチャーである場合にのみ誘発する。同様に、そのパーマネントがその増分能力の解決時にクリーチャーでなくなっていた場合、その能力は何もしない。

新キーワード能力：範例

ストリクスヘイヴンの学生と教授たちが創り出した卓越した呪文の中には、持続的に効果を発揮するものも存在する。範例能力は、その驚異的な効果をゲーム終了まで毎ターン繰り返すのだ！

《端正な論文》

{3}{B}{B}

ソーサリー — 講義

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引き、2点のライフを失う。

範例（その後、この呪文を追放する。この名前を持つ呪文をあなたが初めて解決した後、あなたの各第1メイン・フェイズの開始時に、このコピーをマナ・コストを支払うことなく追放領域から唱えてもよい。）

- 範例は、ゲーム終了時までのあなたの各第1メイン・フェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を生成する。その能力が解決し、コピーが生成された時、あなたはそのコピーを唱えないことを選んでもよい。その場合、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。遅延誘発型能力は、状況に関わらず、次のあなたの第1メイン・フェイズの開始時に再び誘発する。
- 範例を持つ呪文が解決された後は、その追放領域にあるカードに何が起ころうと関係ない。カードが追放領域を離れた場合でも、遅延誘発型能力はあなたの各第1メイン・フェイズの間に誘発し、コピーは依然として生成される。
- 範例を持つ呪文は、「講義」というサブタイプを持つ。講義のサブタイプはインスタントとソーサリーに記載され、ルール上の特定の意味はない。他の効果（オリジナルのストリクスヘイヴンにおける履修能力など）がそれを参照することがある。

新能力語：注入

ウィザーブルームの魔道士たちは、生命の精髓を用いて己と他者を強化する。時に、その精髓が無償で与えられることもある。大抵の場合、そうではないが。いずれにせよ、生命の精髓の注入は極めて強力な手段である。「注入」という能力語は、このターン中にあなたがライフを得たかどうかを参照する能力をまとめる用語である。

《古株の教育者》

{2}{B}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

4/4

警戒、到達

注入 — このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンにあなたがライフを得ていたなら、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。

新能力語：演目

プリズマリの魔道士たちは、自らの決定的な演目を創り出さんと希求する中で、己を表現するため、魔法の壮観を形作る技に長けていることで知られている。「演目」という能力語は、あなたがインスタント呪文やソーサリー呪文を唱えるたびに誘発し、その呪文を唱えるために5点以上のマナが支払われていた場合に追加の効果または増幅された効果を持つ能力をまとめる用語である。

《絢爛たる空鯨》

{2}{U}{R}

クリーチャー — エレメンタル・鯨

1/4

飛行

演目 — あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+3/+0の修整を受ける。その呪文を唱えるために5点以上のマナが支払われていたなら、代わりに、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター3個を置く。

- 演目能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

新能力語：即妙

シルバークイルの魔道士たちは、言葉の力を誰よりも深く理解している。仲間を力づける鼓舞の演説であれ、敵を弱体化させる痛烈な侮辱であれ、即妙なる言葉の応酬を操る能力こそが、彼らをより強くするのである。「即妙」という能力語は、クリーチャー1体を対象とするインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたびに誘発する能力をまとめる用語である。

《小言を言う管理人》

{W}{B}

クリーチャー — ドワーフ・クレリック

2/2

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

即妙 — あなたが、クリーチャーを対象としていて、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

このクリーチャーが死亡したとき、これの上にカウンターがあった場合、クリーチャー最大1体を対象とする。それの上にそれらのカウンターを置く。

- 即妙能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 即妙能力を誘発させた呪文の対象となったクリーチャー1体、または複数のクリーチャーが、その呪文の解決前に戦場を離れたり、クリーチャーでなくなったりしていても問題ない。その呪文が唱えられた際に1体以上のクリーチャーを対象としていた場合、その即妙能力は誘発し、その後解決される。

再録キーワード能力：フラッシュバック

ロアホールドの魔道士たちは、歴史を探求する渴望によって突き動かされている。その渴望とは、古代の文書を研究したり、遺跡を発掘したり、あるいは死者の霊を召喚したりすることを指すのだ！過去の力を探求するこの情熱は、このセットで復活を遂げたフラッシュバックメカニズムを通じて発揮されている。このメカニズムにより、墓地のインスタント・カードやソーサリー・カードが再び活躍の場を得ることができる。

《過去の追求》

{R}{W}

ソーサリー

2点のライフを得る。カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。

フラッシュバック {2}{R}{W}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

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

再録能力語：収斂

交錯——相反するマナの源が絡み合い、収斂する場所——は、アルケヴィオスにおける強力かつ危険な特性である。「収斂」という能力語は、その呪文を唱えるために支払ったマナの色の数に応じて強力になる能力をまとめる用語である。

《からみもつれる歌》

{5}{G}

ソーサリー

収斂 — 緑青の 0/0 のフラクタル・クリーチャー・トークン 2 体を生成する。それらの上にそれぞれ+1/+1 カウンター X 個を置き、あなたは X 点のライフを得る。X は、この呪文を唱えるために支払われたマナの色の種類数に等しい。

《野茂みのアルカニック》

{2/G}{2/G}

クリーチャー — アバター

0/0

トランプル、到達

収斂 — このクリーチャーは、これを唱えるために支払われたマナの色の1種類につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、そのクリーチャーは追加で+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xは、それを唱えるために支払われたマナの色の種類数に等しい。

- 呪文を唱えるために支払うことができるマナの色の種類数は最大5である。無色は色ではない。収斂を持つ呪文のコストによって、支払うことができるマナの色の数が制限されていることがある。
- 呪文や能力によってそれが可能になっているのでないかぎり、支払うマナの色の種類数を増やすという目的で、収斂能力を持つ呪文にマナを追加で支払うことはできない。同様に、呪文や能力によって収斂を持つ呪文を唱えるために必要なマナの点数が減少しているときに、支払うマナの色の種類数を増やすという目的で、そのコストの減少を無視することもできない。
- 収斂能力を持つ呪文を唱えるための代替コストや追加コストがあるなら、それらの代替コストや追加コストとして支払われたマナも考慮する。
- 収斂を持つ呪文を、（何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく唱えることができるなどの理由により）マナを一切支払わずに唱えたなら、それを唱えるために支払われた色の種類数は0である。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。

『ストリクスヘイヴンの秘密』のセット本体のカード別注釈

《あからさまな嘲り》

{2}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あからさまな嘲りはそれに4点のダメージを与える。諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

- 《あからさまな嘲り》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは諜報を行わない。

《悪意ある競争心》

{2}{B}{G}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、X点のライフを支払う。

マナ総量がX以下でありアーティファクトやクリーチャーであるすべてを破壊する。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《アジャニの反応》

{4}{W}

インスタント

この呪文がタップ状態のクリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{3}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（たとえば、《アジャニの反応》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《暑さに萎れる》

{2}{R}{W}

インスタント

このターンに1枚以上のカードがあなたの墓地を離れていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。暑さに萎れるはそれに5点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（たとえば、《暑さに萎れる》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《粗石熾し》

{2}{R}

クリーチャー — ドワーフ・魔術師

1/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

{T}, あなたの墓地にあるカード1枚を追放する：{R}を加える。そうしたとき、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《粗石熾し》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。
- 《粗石熾し》のマナ能力を起動する際、即座に各対戦相手にダメージを与えることはない。代わりに、あなたがその能力を起動するたびに2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。呪文を唱える過程や能力を起動する過程の間、あるいは他の呪文や能力の解決中にコストを支払うよう求められた際のマナ能力を起動できるタイミングの間に、そのマナ能力を起動した場合、その能力は、その呪文を唱え終わるか、能力を起動し終わるか、あるいは解決し終わるまで、スタックには置かれない。各プレイヤーは通常通り、その誘発型能力に対応することができる。

《アルカイックの苦悶》

{4}{R}

ソーサリー

収斂 — クリーチャー1体を対象とする。アルカイックの苦悶はそれにX点のダメージを与える。Xは、この呪文を唱えるために支払われたマナの色の種類数に等しい。これによりそのクリーチャーが受けた余剰のダメージの点数に等しい枚数のカードを、あなたのライブラリーの一番上から追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。

- これによりクリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージを受けたことになる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。
- 稀に、《アルカイックの苦悶》が接死を持つ場合がある。接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きな点数のダメージは、たとえダメージ

ージの総量がそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。

《異形のマナワーム》

{3}{G}

クリーチャー — ワーム

2/5

トランプル

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、その呪文を唱えるために支払われたマナの点数に等しい。

- 《異形のマナワーム》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《意識の実体化》

{X}{G}{U}

ソーサリー

カードX枚を引く。その後、あなたの手札にありマナ総量がX以下であるパーマネント・カード1枚をタップ状態で戦場に出してもよい。

- あなたの手札にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《異常フラクタル》

{U}

インスタント

緑青の0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成し、その上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、このターンにあなたが引いたカードの枚数に等しい。

- Xの値は《異常フラクタル》の解決時に1度だけ計算される。

《遺跡読解者、マイカ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

4/4

護法 — 3点のライフを支払う。（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが3点のライフを支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、アーティファクト1つを生け贄に捧げてよい。そうしたなら、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《遺跡読解者、マイカ》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

- 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。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に、支払われた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。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

《一次調査》

{4}{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であり土地でないパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにカードがあなたの墓地を離れていた場合、カード1枚を引く。

- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- 《一次調査》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンに何らかのカードがあなたの墓地から離れたかどうかを見る。そうでなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中に、能力を誘発させるために墓地からカードを取り除いても間に合わない。

《一心同体な研究者たち》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック・ウィザード

2/2

先制攻撃

各終了ステップの開始時に、対戦相手1人の手札にあるカードがあなたよりも多い場合、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《秘密のランデブー》

{1}{W}{W}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカード3枚を引く。

- 《一心同体な研究者たち》の最後の能力は、各終了ステップの開始時に、対戦相手の手札の枚数があなたの手札の枚数よりも多いかどうかを見る。手札の枚数が誰もあなたよりも多くなかったなら、この能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力を誘発させるためにカードを捨てたり対戦相手にカードを引かせても間に合わない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で対戦相手が誰もあなたの手札より多くのカードを持っていない場合、その能力は解決されず、その効果は発生しない。

《ウィザーブルームの魔除け》

{B}{G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- パーマネント1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。
- 5点のライフを得る。
- mana総量が2以下であり土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。
- パーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《栄光ある腐朽》

{1}{G}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- 飛行を持つクリーチャー1体を対象とする。栄光ある腐朽はそれに4点のダメージを与える。
- 墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。カード1枚を引く。
- 《栄光ある腐朽》の最後のモードの対象が選ばれたが不適正であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《絵の具の世話人》

{4}{R}

クリーチャー — オーク・魔術師

4/4

飛行

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《目を見張るパレット》

{R}

ソーサリー

このターン、次にあなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《目を見張るパレット》を解決した後、そのターンで次にあなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文は、それが対象を持つか持たないかを問わずコピーされる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に、支払われた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。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされる時には、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

《エレメンタルのマスコット》

{1}{U}{R}

クリーチャー — エレメンタル・鳥

1/4

飛行、警戒

演目 — あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。その呪文を唱えるために5点以上のマナが支払われていたなら、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《置いてけぼり》

{3}{U}

インスタント

この呪文が攻撃クリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下のうち選んだほうに置く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（たとえば、《置いてけぼり》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《応報の時》

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

ソーサリー

以下から最大4つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。
- あなたの墓地にあり土地でないパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。
 - モードは《応報の時》を唱える際を選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
 - どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、カードに書かれている順に指示に従う。
 - 同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、呪文を唱える際を選ぶ。たとえば、あなたが《応報の時》の2つ目のモードを2回以上選んだなら、あなたは対象とした土地でないパーマネント・カードを戦場に戻す順番を選ぶ。
 - 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、呪文の解決が終わるまでスタック上に置かれない。
 - 《応報の時》がコピーされたなら、通常はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。
 - 《応報の時》が解決される前に、選ばれたモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を及ぼさない。

《応用幾何学》

{2}{G}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてオーラでないパーマネント1つを対象とする。他のタイプに加えて0/0のフラクタル・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。その上に+1/+1カウンター6個を置く。

- 《応用幾何学》により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。それが装備品であるなら、どのクリーチャーにもついていない。

- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、記載されている例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《オーリンの歴史家》

{2}{W}

クリーチャー — 鳥・クレリック

2/3

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《オーリンの歴史家》の最後の能力は一度のみ誘発する。

《愚か者の末路》

{2}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

注入 — このターンにあなたがライフを得ていたなら、そのクリーチャーのコントローラーは3点のライフを失う。

- 《愚か者の末路》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。プレイヤーはライフを失わない。

《頑なな学徒》

{R}{W}

クリーチャー — 鳥・クレリック

2/1

飛行、速攻

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、このクリーチャーは絆魂を得る。

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、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。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《頑なな学徒》の最後の能力は一度のみ誘発する。

《狩りの終わり》

{1}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーの中でmana総量が最も大きい、自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を追放する。

- 対象とした対戦相手が最大のmana総量を持つ複数のクリーチャーやプレインズウォーカーを持っているなら、そのプレイヤーはどれを追放するかを選ぶ。

《借り物の知識》

{2}{R}{W}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- 対戦相手1人を対象とする。あなたの手札を捨てる。その後、そのプレイヤーの手札にあるカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。
- あなたの手札を捨てる。その後、これにより捨てられたカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。
- 《借り物の知識》の解決時に、この1つ目のモードの対象が選ばれたが不適正であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを捨てることも引くこともない。

《監督官の眼差し》

{2}{G}{U}

インスタント

土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 必ずしも《監督官の眼差し》のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、《監督官の眼差し》が解決する時点で不適正であった場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライブラリーを探さない。

《幾何学の節足動物》

{G}{U}

クリーチャー — フラクタル・カニ

1/4

あなたがマナ・コストに{X}を含む呪文1つを唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《幾何学の節足動物》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。その場合、《幾何学の節足動物》の能力におけるXの値は、その呪文が最後にスタック上にあった瞬間のXの値を用いて決定する。
- 稀に、スタック上にある呪文のXの値が、それが唱えられたときに決定した値と異なることがある。例えば、あなたが《解き放たれた繁栄》（「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。」を持つエンチャント）をコントロールしている場合、Xの値が2倍になる可能性がある。その場合、《幾何学の節足動物》の能力の解決時に、スタック上にある呪文のXの値を用いて、《幾何学の節足動物》の能力のXの値を決定する。

《飢餓の箱》

{2}{R}{W}

アーティファクト

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、このアーティファクトは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与え、あなたは1点のライフを得る。

{T}：カード1枚を切削する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《飢餓の箱》の1つ目の能力は一度のみ誘発する。
- 《飢餓の箱》の最後の能力によって（《文飾術才のブルバック》の能力の効果などにより）複数枚のカードが切削された場合、あなたはそのターンに切削されたすべてのカードをプレイしてもよい。

《傷残す批評》

{X}{U}{R}

インスタント

1つを対象とする。傷残す批評はそれにX点のダメージを与える。カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- 《傷残す批評》の解決時に対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引くことも捨てることもない。

《機能不全の改善》

{2}{W}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、X点のライフを支払う。

あなたの墓地にありmana総量がXでありアーティファクトやクリーチャーであるすべてのカードを戦場に戻す。

- 墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《客員講師、ラル・ザレック》

{1}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — ラル

3

+1：諜報2を行う。

-1：望む人数のプレイヤーを対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。

-2：あなたの墓地にありmana総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

-7：対戦相手1人を対象とする。コイン投げを5回行う。そのプレイヤーは、次の自分のターンをX回飛ばす。Xは、表が出たコインの枚数に等しい。

- 《客員講師、ラル・ザレック》の2つ目の能力の解決時に、ターン順で次の対象としたプレイヤー（そのターンが対象としたプレイヤーのターンである場合は、そのプレイヤー）が、自分の手札にあるカード1枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の対象とした各プレイヤーも（存在する場合は）同様に選ぶ。その後、選ばれたカードはすべて同時に捨てられる。
- 墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《逆説の受諾》

{3}{G}{U}

インスタント

カード3枚を引く。あなたの手札から土地・カード1枚を、タップ状態で戦場に出してもよい。

- 《逆説の受諾》の最後の能力によって土地・カード1枚を戦場に出すことは、土地をプレイすることではない。あなたがすでにそのターンに土地をプレイしていたとしても、これにより土地・カードを戦場に出すことができる。

《共鳴するリユート》

{2}{U}{R}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべての土地は「{T}：好きな色1色のマナ2点を加える。このマナはインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためにしか支払えない。」を持つ。

{T}：カード1枚を引く。あなたの手札に7枚以上のカードがなければ起動できない。

- 《共鳴するリユート》の最後の能力を起動し終わった後では、あなたの手札のカードの枚数が7枚未満になっても関係ない。その能力は通常通り解決される。

《キリアンの自信》

{W}{B}

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、それは+1/+1の修整を受ける。カード1枚を引く。

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードをあなたの手札に戻す。

- 《キリアンの自信》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《均衡を保つもの、ウィザーブルーム》

{6}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

5/5

親和（クリーチャー）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき{1}少なくなる。）

飛行、接死

あなたが唱える、インスタントやソーサリーであるすべての呪文は親和（クリーチャー）を持つ。

- 親和（クリーチャー）は、「この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき{1}少なくなる。」という意味である。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 呪文1つに親和が複数あるなら、それらがそれぞれ適用される。例えば、あなたが何らかの方法で2体の《均衡を保つもの、ウィザーブルーム》をコントロールしており、他のクリーチャーをコントロールしていない場合、あなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文それぞれは、それを唱えるためのコストは{4}少なくなる。

《クアンドリクススの魔除け》

{G}{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。そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
- エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは5/5である。
 - 《クアンドリクスの魔除け》の最後のモードの効果は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する、それ以前の効果を上書きする。クリーチャーのパワーやタフネスをこれ以外の方法により変更する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

《グループ研究課題》

{1}{W}

ソーサリー

赤白の2/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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であるクリーチャー3体をタップする。（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《グループ研究課題》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てアンタップ状態である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。

《桂冠詩人、アビゲール》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー—鳥・バード

2/3

飛行

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、これは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《英雄的一節》

{1}{W/B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《桂冠詩人、アビゲール》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《幻視家の舞》

{5}{U}{R}

ソーサリー

飛行を持つ青赤の3/3のエレメンタル・クリーチャー・トークン2体を生成する。

{2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、それを手札に加える。

《賢明なる推定者、バータ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — カエル・ドルイド

1/4

増分（あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたが支払ったマナの点数がこのクリーチャーのパワーやタフネスよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。）

これの上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、好きな色1色のマナ1点を加える。

{X}, {T}：緑青の 0/0 のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成し、その上に+1/+1カウンターX個を置く。

- 《賢明なる推定者、バータ》の2つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《公開討論所の調停士、ニータ》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2/3

あなたが、あなたがオーナーでない呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1 カウンター1個を置く。

{2}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：対戦相手の墓地にあり、インスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。このターン、あなたはそれを唱えてもよく、その呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《公開討論所の調停士、ニータ》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- あなたはこれにより唱える呪文のすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードがソーサリーなら、あなたがそれを唱えることができるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときのみである。

《小言を言う管理人》

{W}{B}

クリーチャー — ドワーフ・クレリック

2/2

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

即妙 — あなたが、クリーチャーを対象としていて、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

このクリーチャーが死亡したとき、これの上にカウンターがあった場合、クリーチャー最大1体を対象とする。その上にそれらのカウンターを置く。

- 《小言を言う管理人》の最後の能力は、これの上に置かれていた+1/+1 カウンターだけでなく、すべてのカウンターを対象としたクリーチャーの上に置く。
- 《小言を言う管理人》の最後の能力は、これの上から対象としたクリーチャーの上へカウンターを移動させるものではない。厳密には、《小言を言う管理人》が死亡したとき、これの上に置かれていたカウンター1種類につきそれぞれ等しい個数のカウンターを、対象となったクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば《小言を言う管理人》が死亡した際に《オゾリス》（『イコリア：巨獣の棲処』のカード）をコントロールしていた場合、あなたは各種類のカウンターを適正な数だけ、《オゾリス》と対象としたクリーチャーの上に置くことになる。
- 《小言を言う管理人》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た場合、2つ目の能力にはそれも含まれる。その結果、カウンターが置かれたものが死亡する可能性がある。
- 《小言を言う管理人》の上に、このタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1 カウンターが同時に置かれたなら、この最後の能力は、これが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1 カウンターと-1/-1 カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）がその対象としたクリーチャーの上に置かれる。

《心揺さぶる名誉術師》

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

クリーチャー — サイ・バード

4/5

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。それらのカードのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- Xの値は、《心揺さぶる名誉術師》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。

《詠唱の討論会》

{4}{U}{U}

ソーサリー — 講義

プレイヤー1人を対象とし、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者は、その後者のコピーであるトークン1体を生成する。

範例（その後、この呪文を追放する。この名前を持つ呪文をあなたが初めて解決した後、あなたの各第1メイン・フェイズの開始時に、このコピーをマナ・コストを支払うことなく追放領域から唱えてもよい。）

- 《詠唱の討論会》によって生成されたトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）が、それ以外のことはコピーしない。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のパーマネントが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《彩嵐の雄馬》

{1}{U}{R}

クリーチャー — エレメンタル・馬

3/3

護法{1}、速攻

演目 — あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。その呪文を唱えるために5点以上のマナが支払われていたなら、このクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。

- コピーであるトークンは《彩嵐の雄馬》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。

- それは《彩嵐の雄馬》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 《彩嵐の雄馬》の誘発型能力がスタック上にある間にこれが何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《彩嵐の雄馬》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。

《策謀の能弁術師》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・邪術師

1/3

飛行、絆魂

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、このターンにあなたが2点以上のライフを得ていた場合、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《血の署名》

{B}{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枚を引き、2点のライフを失う。

- 《策謀の能弁術師》の最後の能力は、あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、このターンにあなたが2点以上のライフを得ていたかどうかを見る。得ていなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの第2メイン・フェイズ中に、能力を誘発させるためにライフを得ても間に合わない。

《ザファイとザ・テンペスツ》

{5}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・バード・魔術師

5/7

あなたの各ターン中に1回、あなたの手札にあり、インスタントやソーサリーである呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- これによりあなたがマナ・コストに{X}が含まれる呪文を唱えるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《実体操作する魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻

す。

あなたがマナ・コストに{X}を含む呪文1つを唱えるたび、このターン、このクリーチャーはブロックされない。

- 《実体操作する魔道士》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《死と組み打つ》

{1}{B}{G}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それを破壊する。あなたは1点のライフを得る。

- 《死と組み打つ》の解決時に対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《死花の植物学者、アルニン》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・ドルイド

2/2

接死

あなたがコントロールしていてパワーやタフネスが1以下であるクリーチャー1体が死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- 《死花の植物学者、アルニン》の最後の能力は、死亡したクリーチャーが戦場にあった最後の時点でのパワーまたはタフネスを見る。そのパワーやタフネスがどの領域においてどのような数値であるかは関係ない。

《終身在職の調合師》

{4}{G}

クリーチャー — トロール・ドルイド

4/5

警戒

このクリーチャーが、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、あなたはカード1枚を引いてもよい。

注入 — あなたがライフを得たターンの間、このクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

- 《終身在職の調合師》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 1つの呪文や能力が《終身在職の調合師》を2回以上対象としても、2つ目の能力は1回のみ誘発する。

《熟練の巻物職人》

{R}{R/W}{W}

クリーチャー — ドワーフ・クレリック

3/2

先制攻撃

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にあり土地でもクリーチャーでもないカード1枚を対象とする。それを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードを唱えてもよい。

- あなたはこれにより唱える呪文のすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードがソーサリーなら、あなたがそれを唱えることができるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときのみである。

《証明するもの、クアンドリクス》

{4}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

6/6

飛行、トランプル

続唱（あなたがこの呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放したカードを、無作為の順番で一番下に置く。）

あなたがあなたの手札から唱える、インスタントやソーサリーであるすべての呪文は続唱を持つ。

- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。

- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「mana・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。
- カードのmana・コストに{X}が含まれるなら、mana・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 続唱を持つ呪文より少ないmana総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないmana総量でなければならない。
- 分割カードのmana総量は、その2つの半分が持つmana・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えることができる場合、どちらの半分でも唱えることができる（結果として生じる呪文のmana総量が続唱を持つ呪文よりも小さい場合に限る）。両方の半分の半分を唱えることはできない。

《浸食作用》

{W}
インスタント
クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 《浸食作用》の解決時に対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもライブラリーを探さない。

《神託者の回復術》

{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+1/+1の修整を受ける。カード1枚を引き、1点のライフを得る。

- 《神託者の回復術》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカード1枚を引くことも、1点のライフを得ることもない。

《辛辣な注釈》

{1}{W}
インスタント
クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは、飛行を持つ白黒の1/1の墨獣・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《辛辣な注釈》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーも墨獣・トークンを生成しない。

《侵略の一時中断》

{1}{R}{W}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それと、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。それらの各カードにつきそれぞれ、次のオーナーのターンの終了時まで、それらのオーナーはそのカードをプレイしてもよい。

- 《侵略の一時中断》の解決時に対象のパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。カードは追放されない。
- プレイヤーはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、あなたのライブラリーから追放されたカードがソーサリーなら、あなたがそれを唱えることができるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときのみである。

《ストレス夢》

{3}{U}{R}

インスタント

クリーチャー最大1体を対象とする。ストレス夢はそれに5点のダメージを与える。あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。それらのカードのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に置く。

- 必ずしも《ストレス夢》のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んだものの、その対象のクリーチャーが《ストレス夢》の能力を解決する時点で不適正であった場合、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライブラリーのカードを見ることはない。
- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、それを手札に加える。

《すべきでない悪ふざけ》

{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーである最大1体を対象とする。このターン、ダメージは軽減できない。すべきでない悪ふざけはそれに3点のダメージを与える。

- 必ずしも《すべきでない悪ふざけ》のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、その対象が《すべきでない悪ふざけ》を解決する時点で不適正であった場合、それは解決されず、効果は一切発生しない。このターン、ダメージはまだ防ぐことができる。
- 《すべきでない悪ふざけ》は、特に「軽減」という言葉を用いる効果によってダメージが軽減されることを阻止するのみである。
- プロテクションはダメージを軽減するため、《すべきでない悪ふざけ》が解決されたターン中、プロテクション能力はダメージを軽減できない。ただし、その呪文や能力がそれらのパーマネントにダメージを与えるものであっても、プロテクションのために通常なら対象にできないパーマネントを対象にすることはできない。

《精髓編みの学生》

{B}{B/G}{G}

クリーチャー — ドライアド・邪術師

3/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、「このトークンが攻撃するたび、1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡していた場合、カード1枚を引く。

- 《精髓編みの学生》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡したかどうかを見る。そうでなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中に、能力を誘発させるためにクリーチャーを死亡させても間に合わない。

《精髓の大釜》

{1}{B}{G}

アーティファクト

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

{1}{B}{G}, {T}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーが死亡すると同時に《精髓の大釜》が戦場を離れたなら、その1つ目の能力が、それらのクリーチャー1体につき1回誘発する。
- コストを支払う前に対象が選ばれるため、《精髓の大釜》の最後の能力の対象には、そのコストを支払うために生け贄に捧げたクリーチャーを選ぶことはできない。

《成長曲線》

{G}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのクリーチャーの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

- クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にするとは、その上にすでに置かれている+1/+1カウンターの個数に等しい個数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関わる他の効果は、この効果にも作用する。

《精霊のマスコット》

{R}{W}

クリーチャー — スピリット・雄牛

2/2

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《精霊のマスコット》の能力は一度のみ誘発する。

《石化した村落》

土地

この土地が戦場に出たとき、土地・カードのカード名1つを選ぶ。

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

その選ばれた名前を持つすべての土地は「{T}：{C}を加える。」を持つ。

{T}：{C}を加える。

- あなたは好きな土地・カードのカード名1つを選ぶことができる。トークンの名前を指定することはできない。ただし、それがカード名でもある場合を除く。
- マナ能力と他の起動型能力の両方を持つカードを指定した場合、そのマナ能力は起動できるが、他の能力は起動できない。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンの含む。起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。

《接点の検査者》

{1}{U}

クリーチャー — ジン・ウィザード

1/1

増分（あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたが支払ったマナの点数がこのクリーチャーのパワーやタフネスよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、{X}を支払ってもよい。そうしたとき、これでないクリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーの上から+1/+1 カウンターX個をその上に動かす。

- 《接点の検査者》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。代わりに、あなたがこの方法により{X}を支払うたびに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- あるクリーチャーの上から他のクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のクリーチャーからカウンターを取り除き、後者のクリーチャーの上に置くことである。カウンターがクリーチャーの上から取り除かれたり上に置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用されることになる。

《戦利品奪取》

{2}{R}

ソーサリー

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。

カード2枚を引き、宝物・トークン1つを生成する。（それは「{T}, このトークンを生け贄に捧げる:好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

- 《戦利品奪取》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。

《創意溢れるもの、プリズマリ》

{5}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

7/7

飛行

護法 — 5点のライフを支払う。

あなたが唱える、インスタントやソーサリーであるすべての呪文はストームを持つ。（あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、それを、このターンにそれより前に唱えられた呪文の数と同じ回数コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

- ストーム能力によって生成された、インスタントやソーサリーでありあなたが唱える呪文のコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。

- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたり解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 呪文1つが複数のストームを持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

《祖先の怒り》

{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、それはトランプルを得て、 $+X/+0$ の修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあり「祖先の怒り」という名前を持つカードの枚数に1を足した値に等しい。

カード1枚を引く。

- 《祖先の怒り》は、それが解決し終わるまで墓地に置かれないので、それ自体の効果にそれ自身は数えない。

《即興の集大成》

{5}{R}{R}

ソーサリー — 講義

追放されたカードのマナ総量の合計が4以上になるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。それらのカードの中から望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

範例（その後、この呪文を追放する。この名前を持つ呪文をあなたが初めて解決した後、あなたの各第1メイン・フェイズの開始時に、このコピーをマナ・コストを支払うことなく追放領域から唱えてもよい。）

- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ総量を決定するときXは0として扱い、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。
- あなたは、《即興の集大成》が解決中でスタック上にある間に、呪文を唱える。あなたはそれらを、後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。

《大界の放浪者、エミル》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

3/3

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているすべてのクリーチャーはトランプルを持つ。

{4}{G}, {T} : 緑青の 0/0 のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。それの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、あなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数に等しい。

- あなたがコントロールしていて名前が異なる土地の数を決定するには、あなたがコントロールしている土地を1つずつ見て、その英語名がこれによりすでに見た他の土地の英語名と完全に同じでないものの枚数を数える。

《大図書館の大ホール》

土地

{T}：{C}を加える。

{T}，1点のライフを支払う：好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるためにしか支払えない。

{S}：この土地がクリーチャーでないなら、これは「あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。」を持つ2/4のウィザード・クリーチャーになる。これは土地でもある。

- この土地がクリーチャーになったものの、あなたがこれを直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなかった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《大図書館の秘本管理人》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、以下から最大1つを選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。それは準備済状態になる。（準備呪文を持つクリーチャーのみが準備済状態になれる。）
- クリーチャー1体を対象とする。それは未準備状態になる。

- 《大図書館の秘本管理人》の最後の能力の1つ目のモードは、準備呪文を持たないクリーチャー、または既に準備済状態であるクリーチャーには何の効果も持たない。同様に、2つ目のモードは既に準備済状態でないクリーチャーには何の効果も持たない。

《対立の名誉教授》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

先制攻撃

あなたが各ターン内のあなたの3つ目の呪文を唱えるたび、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《稲妻》

{R}

インスタント

1つを対象とする。稲妻はそれに3点のダメージを与える。

- 《対立の名誉教授》の最後の能力は、このターンに唱えたすべての呪文を数える。これには《対立の名誉教授》自身も含まれる。これでない呪文がすでに解決済みであっても、まだ解決されていなくても、もう打ち消されていても、未だスタック上に置かれていても関係ない。《対立の名誉教授》がこのターンにあなたが唱えた2つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が3つ目の呪文である。《対立の名誉教授》が各ターン内のあなたの3つ目の呪文なら、その誘発型能力が誘発する時点でそれは戦場に出ておらず、そのターン、それ以降に唱えられた呪文によっても誘発しない。
- 《対立の名誉教授》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《対立の名誉教授》は《稲妻》のコピーが唱えられた瞬間に準備済状態ではなくなるため、その《稲妻》のコピーを各ターン内のあなたの3つ目の呪文として唱えた場合、その最後の能力が解決される際に《対立の名誉教授》は再び準備済状態になる。

《血の時代の巨像》

{4}{R}{W}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

6/6

このクリーチャーが戦場に出たとき、これは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与え、あなたは3点のライフを得る。

このクリーチャーが死亡したとき、望む枚数のカードを捨てる。その後、その枚数に1を足した枚数のカードを引く。

- 《血の時代の巨像》の最後の能力の解決時に、あなたは捨てるカードの枚数を選ぶ。あなたはカードを捨てず、カード1枚を引くことを選んでもよい。

《駐屯地を掘り起こす者》

{3}{R}

クリーチャー — オーク・魔術師

3/4

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、赤白の 2/2 のスピリット・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《駐屯地を掘り起こす者》の最後の能力は一度のみ誘発する。

《調停士の決闘者》

{W}{W}{B}{B}

クリーチャー — コー・邪術師

4/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード1枚を引く。各プレイヤーはそれぞれ1点のライフを失う。

即妙 — あなたが、クリーチャーを対象としていて、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、クリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放された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。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。

《潮流の舞踏家、オリサ》

{4}{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・バード

2/2

あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計が10以上であるなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

これが戦場に出たとき、カード2枚を引く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（たとえば、《潮流の舞踏家、オリサ》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 呪文を唱える最初の手順は、それをスタックへ移動することである。これによってあなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計が変わる場合（たとえばあなたが、タフネスがあなたの手札にあるカードの枚数によって決定されるクリーチャーをコントロールしている場合）、その新しいタフネスを用いて、《潮流の舞踏家、オリサ》の1つ目の能力によるコスト減少が適用されるかどうかを決定する。
- 《潮流の舞踏家、オリサ》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにマナ能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間にあなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計が変わったとしても、《潮流の舞踏家、オリサ》を唱えるためのコストは、先ほど決定した値のままである。

《調和したトリオ》

{U}

クリーチャー — マーフオーク・バード・ウィザード

1/1

{T}あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー2体をタップする：このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《渦巻く知識》

{U}

インスタント

カード3枚を引く。その後、あなたの手札にあるカード2枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

- あなたは、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望むクリーチャーをタップして《調和したトリオ》の起動型能力のコストを支払うことができる。それらをあなたが直前の自分のターンから続けてコントロールしていなくてもよい。

《追放の裏切り》

{1}{U}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

- 《追放の裏切り》の解決時に対象のパーマネントが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは諜報を行わない。

《討論するもの、シルバークイル》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

4/4

飛行、警戒

あなたが唱える、インスタントやソーサリーであるすべての呪文は犠牲1を持つ。（あなたがその呪文を唱えるに際して、あなたはパワーが1以上であるクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、その呪文をコピーし、そのコピーの新しい対象を選んでよい。）

- 犠牲Nは「この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはパワーがN以上のクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。」および「あなたがこの呪文を唱えたとき、犠牲コストがこれのために支払われていた場合、これをコピーする。この呪文が対象を取っているなら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。」を意味する。
- 呪文1つの犠牲コストを支払うために生け贄に捧げられるクリーチャーは1体だけであり、その呪文は1回しかコピーできない。
- あなたが呪文の犠牲コストを支払ったなら、そのコピーはコピー元の呪文より前に解決する。
- その呪文のコピーはスタック上で生成されるので、これは「唱え」られてはいない。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。

《討論の議長、エニス》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

1/1

これが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放

する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに1枚以上のカードが追放領域に置かれていた場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放された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。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。
- 準備呪文のコピーはカードではないため、《討論の議長、エニス》の最後の能力の対象には数えられない。

《毒殺者の弟子》

{2}{B}

クリーチャー — オーク・邪術師

2/2

注入 — このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このターンにあなたがライフを得ていたなら、ターン終了時まで、それは-4/-4の修整を受ける。

- 注入能力は、あなたがこのターンにライフを得ていたかどうかに関わらず、《毒殺者の弟子》が戦場に出たときに誘発し、あなたは対象を選ぶ。その能力の解決時に、あなたがこのターンにライフを得ていたかどうかを見る。ライフを得ていたなら、対象のクリーチャーはターン終了時まで-4/-4を得る。

《野茂みのアルカイック》

{2/G}{2/G}

クリーチャー — アバター

0/0

トランプル、到達

収斂 — このクリーチャーは、これを唱えるために支払われたマナの色1種類につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、そのクリーチャーは追加で+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xは、それを唱えるために支払われたマナの色の種類数に等しい。

- 《野茂みのアルカイック》のマナ・コストに含まれる混成マナ・シンボル1つにつき、{2}か{G}のいずれかを支払うことを選べる。あなたが{2}を支払うことを選んだ場合も、そのコストに含まれる無色マナの1つまたは両方を支払うために緑マナを使用することができる。

《墓場からの引き戻し》

{2}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。2点のライフを得る。

- 必ずしも《墓場からの引き戻し》のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、《墓場からの引き戻し》の解決時にそれらの対象すべてが不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《墓場の研究者》

{2}{B}

クリーチャー — トロール・邪術師

3/3

あなたのアップキープの開始時に、諜報 1 を行う。その後、あなたの墓地に 3 枚以上のクリーチャー・カードがあるなら、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《再活性》

{B}

ソーサリー

墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。そのカードのmana総量に等しい点数のライフを失う。

- 墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 《再活性》の解決時にあなたが失うライフの量は、あなたの墓地にあるカードのmana総量によって決まる。それが戦場に出た後のクリーチャーのmana総量ではない。
- あなたはクリーチャーが戦場に出た後でライフを失う。あなたがライフを失うことに関する能力（たとえば、《白金の帝像》の能力）があれば、そのライフを失うことに適用される。
- クリーチャーが戦場に出ることにより誘発する能力があれば、それらの能力は、あなたがライフを失った後で解決される。ライフを失うことによりあなたがゲームに敗北するなら、それらの能力は解決されない。
- 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《再活性》によってあなたがコントロールしていたクリーチャーは追放される。

《白昼夢》

{W}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。それを追放する。その後、そのカードをオーナーのコントロール下で+1/+1 カウンター 1 個が置かれた状態で戦場に戻す。

フラッシュバック {2}{W}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。

《白熱した口論》

{4}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。白熱した口論はそれに6点のダメージを与える。あなたの墓地にあるカード1枚を追放してもよい。そうしたなら、白熱した口論はそのクリーチャーのコントローラーにも2点のダメージを与える。

- 《白熱した口論》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは自分の墓地からカードを追放することはできず、どのプレイヤーもダメージを受けない。

《発見の石板》

{2}{R}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出たとき、カード1枚を切削する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

{T} : {R}を加える。

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

- 《発見の石板》の1つ目の能力によって(《文飾銜才のブルバック》の能力の効果などにより)複数枚のカードが切削された場合、あなたはそのターンに切削されたすべてのカードをプレイしてもよい。

《払い落とし》

{2}{U}{U}

インスタント

この呪文がインスタントやソーサリーである呪文を対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}{U}少なくなる。

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少(たとえば、《払い落とし》の1つ目の能力によるもの)を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《悲哀の名誉教授》

{3}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・邪術師

5/4

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。(準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。)

あなたの終了ステップの開始時に、そのターンに2体以上のクリーチャーが死亡していた場合、このクリーチャーは準備済状態になる。

//Prep//

《悪魔の教示者》

{1}{B}

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る。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《悲哀の名誉教授》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンに2体以上のクリーチャーが死亡したかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中に、能力を誘発させるためにクリーチャーを死亡させても間に合わない。

《飛空バスの車掌》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・操縦士

2/3

瞬速

飛行、警戒

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《出発進行》

{U}

インスタント

あなたがコントロールしていて操縦士でないクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放された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。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。

《飛空バスの中継地》

土地

{T}：{C}を加える。

{3}, {T}：クリーチャー1体を対象とする。それは準備済状態になる。（準備呪文を持つクリーチャーのみが準備済状態になれる。）

- 《飛空バスの中継地》の最後の能力は、準備呪文を持たないクリーチャー、または既に準備済状態であるクリーチャーには何の効果も持たない。

《悲劇をむさぼる者》

{2}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

7/6

トランプル

護法 — カード1枚を捨てる。

注入 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていないなら、パーマネント1つを生け贄に捧げる。

- 《悲劇をむさぼる者》の注入能力は、このターンにあなたがライフを得ていたかどうかに関係なく誘発する。その能力の解決時に、あなたがこのターンにライフを得ていたかどうかを見る。得ていたなら、あなたはパーマネント1つを生け贄に捧げない。

《フラクタルの世話人》

{3}{G}{U}

クリーチャー — エルフ・ウィザード

3/3

護法 {2}

増分（あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたが支払ったマナの点数がこのクリーチャーのパワーやタフネスよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。）

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがこのクリーチャーの上にカウンターを置いていた場合、緑青の0/0のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成し、それの上に+1/+1 カウンター3個を置く。

- 《フラクタルの世話人》の最後の能力は、各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが《フラクタルの世話人》の上にカウンターを置いたかどうかを見る。置いていなかったなら、この能力は一切誘発しない。各終了ステップ中に、能力を誘発させるために《フラクタルの世話人》の上にカウンターを置いても間に合わない。

《ぶらつく害獣、ブレック》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 邪魔者

3/4

あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている、邪魔者、コウモリ、昆虫、蛇、蜘蛛の上にそれぞれ+1/+1 カウンター1個を置く。

- 上記のタイプを複数持つクリーチャーであっても、《ぶらつく害獣、ブレック》の能力が解決される際に得る+1/+1 カウンターは1個のみである。

《フラッシュバック》

{R}

インスタント

あなたの墓地にあり、インスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。ターン終了時まで、それはフラッ

ッシュバックを得る。フラッシュバック・コストは、そのマナ・コストに等しい。（あなたの墓地にあるそのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- これによりマナ・コストに{X}を含むインスタントやソーサリーを唱えるなら、あなたはその呪文を唱える一部としてXの値を選び、そのコストを支払う。
- あなたがフラッシュバックを持つ呪文を唱えた場合、あなたは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。呪文に強制の追加コストがあるなら、そのフラッシュバックを持つ呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードにフラッシュバックが複数あるなら、あなたは任意のフラッシュバック・コストを支払ってもよい。
- マナ・コストのないカードがフラッシュバックを得るなら、それはフラッシュバック・コストを持たない。これにより、それを唱えることはできない。

《振り付けされた火花》

{R}{R}

インスタント

この呪文はコピーできない。

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て、インスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。
- あなたがコントロールしているクリーチャー・呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーは速攻と「終了ステップの開始時に、このトークンを生け贄に捧げる。」を得る。

- 《振り付けされた火花》は、2番目のモードから不要な「次の」を削除するためにオラクルが更新された。上に示したものは、更新されたオラクル（の日本語訳）である。
- 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。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 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。ただし、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。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされる時には、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。

- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがある場合は、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- パーマネント・呪文のコピーが解決されると、それはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを参照する能力には何も影響しない。

《古株の教育者》

{2}{B}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

4/4

警戒、到達

注入 — このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンにあなたがライフを得ていたなら、これの上に+1/+1 カウンター 2 個を置く。

- 注入能力は、あなたがこのターンにライフを得ていたかどうかに関わらず、《古株の教育者》が戦場に出たときに誘発する。その能力の解決時に、あなたがこのターンにライフを得ていたかどうかを見る。もしライフを得ていたなら、《古株の教育者》の上に+1/+1 カウンター 2 個を置く。

《豊穡の名誉教授》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

3/4

警戒

このクリーチャーは準備済状態で戦場に出る。

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたが8つ以上の土地をコントロールしている場合、このクリーチャーは準備済状態になる。

//Prep//

《新たな芽吹き》

{1}{G}

ソーサリー

あなたの墓地にあるカード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 《豊穡の名誉教授》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたが8つ以上の土地をコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの攻撃クリーチャー指定ステップ中に土地を戦場に出してこの能力を誘発させることはできない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で8つ以上の土地をコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《本質の散乱》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文 1 つを対象とする。それを打ち消す。

- 「クリーチャー・呪文」とはカード・タイプがクリーチャーである呪文であり、アーティファクトやエンチャントなどの他のタイプを持っていても構わない。

《まどろみのトラッジ》

{X}{G}

クリーチャー — 植物・ビースト

6/6

このクリーチャーは、3からXを引いた値に等しい個数の麻痺カウンターが置かれた状態で戦場に出る。Xが2以下なら、タップ状態で戦場に出る。

- 《まどろみのトラッジ》は、その機能を明確にするためにオラクルが更新された。上に示したものは、更新されたオラクル（の日本語訳）である。
- 《まどろみのトラッジ》が唱えられることなく戦場に出た場合、Xは0である。効果によって《まどろみのトラッジ》をそのマナ・コストを支払うことなく唱えられた場合も同様である。

《マナ成形》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。あなたがウィザードをコントロールしているなら、次のあなたのメイン・フェイズの開始時に、その呪文を唱えるために支払われたマナに等しい点数の{C}を加える。

- 《マナ成形》を解決しようとする時点で、対象である呪文が不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたの次のメイン・フェイズの開始時に、あなたはマナを加えない。対象が適正だが打ち消されなかった場合（たとえば、何からの効果により、その呪文が打ち消されないなど）で、かつあなたがウィザードをコントロールしているなら、あなたは依然としてマナを加える。

《脈の新学部長、モセオ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 鳥・スケルトン・邪術師

2/1

飛行

これが戦場に出たとき、「このトークンが攻撃するたび、1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

注入 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、あなたの墓地にありマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それを戦場に戻す。Xは、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい。

- 《脈の新学部長、モセオ》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていたかどうかを見る。得ていなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中に、能力を誘発させるためにライフを得ても間に合わない。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《メイジタワーのキャプテン、アジザ》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — ジン・魔術師

2/2

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー3体をタップしてもよい。そうしたなら、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《メイジタワーのキャプテン、アジザ》の能力とそれが生成するコピーは両方とも、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、それぞれ解決される。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に、支払われた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。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

《メイジタワーの審判》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2/1

あなたが多色の呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

- 《メイジタワーの審判》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《野心ある増強者》

{G}

クリーチャー — 海亀・ウィザード

1/1

増分（あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたが支払ったマナの点数がこのクリーチャーのパワーやタフネスよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。）

このクリーチャーが死亡したとき、これの上に1個以上のカウンターがあった場合、緑青の 0/0 のフラクタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、このクリーチャーの上にあったカウンターをそのトークンの上に置く。

- 《野心ある増強者》の最後の能力は、これの上に置かれていた+1/+1 カウンターだけでなく、すべてのカウンターをそのフラクタル・トークンの上に置く。
- 《野心ある増強者》の最後の能力は、これの上からフラクタル・トークンの上へカウンターを移動させるものではない。厳密には、《野心ある増強者》が死亡したとき、これの上に置かれていたカウンター1種類につきそれぞれ等しい個数のカウンターを、そのフラクタル・トークンの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば《野心ある増強者》が死亡した際に《オゾリス》（『イコリア：巨獣の棲処』のカード）をコントロールしていた場合、あなたは各種類のカウンターを適正な数だけ、《オゾリス》とそのフラクタル・トークンの上に置くことになる。
- 《野心ある増強者》が死亡した際に、これの上に-1/-1 カウンターが置かれていたなら、2つ目の能力にはそれも含まれる。その結果、そのフラクタル・トークンが死亡する可能性がある。
- 《野心ある増強者》の上に、これのタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1 カウンターが同時に置かれたなら、これの2つ目の能力は、これが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1 カウンターと-1/-1 カウンターを見て、その各種類のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）がそのフラクタル・トークンの上に置かれる。
- もし《野心ある増強者》の最後の能力によって（《選定された行進》のようなカードの効果により）複数のトークンが生成された場合、生成されたトークンそれぞれに《野心ある増強者》のカウンターを置く。

《融解コアの巨匠》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・バード

2/2

威迫

演目 — あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その呪文を唱えるために5点以上のマナが支払われていたなら、このクリーチャーのパワーに等しい点数の{R}を加える。

- 《融解コアの巨匠》の最後の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《夢の日記》

{2}

アーティファクト — 本

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このアーティファクトの上にページ・カウンター1個を置く。

{S}, {T} : カード1枚を引く。この能力を起動するためのコストは、このアーティファクトの上にあるページ・カウンター1個につき{1}少なくなる。

- 「本」は新しいアーティファクト・タイプであり、ルール上の特定の意味はない。

《夜明けのアルカニック》

{10}

伝説のクリーチャー — アバター

7/7

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

到達

夜明けのアルカニックが攻撃するたび、あなたの墓地にあり、インスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文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。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（たとえば、《夜明けのアルカニック》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 《夜明けのアルカニック》の最後の能力の対象のマナ・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。
- あなたは、《夜明けのアルカニック》の最後の能力が解決中でスタック上にある間に、呪文を唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。

《溶岩血脈のアルカニック》

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

クリーチャー — アバター

2/2

トランプル、到達

収斂 — このクリーチャーは、これを唱えるために支払われたマナの色 1 種類につき 1 個の+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文 1 つを唱えるたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは、その呪文を唱えるために支払われたマナの色 1 種類につき+1/+0 の修整を受ける。

- 《溶岩血脈のアルカニック》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《溶融せし音色》

{X}{R}{W}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。溶融せし音色はそれに、この呪文を唱えるために支払われたマナの点数に等しい点数のダメージを与える。あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。

フラッシュバック {6}{R}{W}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《溶融せし音色》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはクリーチャーをアンタップしない。

《ルマレットの好意》

{1}{G}

インスタント

注入 — あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンにあなたがライフを得ていたなら、これをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

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/+4の修整を受ける。

- 注入能力は、あなたがこのターンにライフを得ていたかどうかに関わらず、あなたが《ルマレットの好意》を唱えたときに誘発する。その能力の解決時に、あなたがこのターンにライフを得ていたかどうかを見る。ライフを得ていたなら、《ルマレットの好意》は1回コピーされる。
- そのコピーは、あなたが新たな対象を選ばない限り、元の呪文と同じ対象を持つ。対象が不正であるが新たに適正な対象を選ぶことができない場合、対象は変更されない。

《冷遇》

{1}{W}{B}

ソーサリー

あなたがクリーチャーをコントロールしている間にあなたがこの呪文を唱えたとき、この呪文をコピーしてもよい。各プレイヤーはそれぞれ、自分が選んだクリーチャー1体を生け贄に捧げる。各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- まず現在のターンを進行しているプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選び、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に処理する。プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、すべての選ばれたクリーチャーはそれらのコントローラーによって同時に生け贄に捧げられる。

《レイピアの機知》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。あなたのターンであるなら、それの上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

カード1枚を引く。

- 《レイピアの機知》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《歴史通、キーロール》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・クレリック

2/3

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、これは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《強拳の持ち主》

{1}{R}{W}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。カード1枚を切削する。その上に+1/+1カウンター2個を置く。ターン終了時まで、それはトランプルを得る。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《歴史通、キーロール》の1つ目の能力は一度のみ誘発する。

《歴史学ぶもの、ロアホールド》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

5/5

飛行、速攻

あなたの手札にあり、インスタントやソーサリーであるすべてのカードは奇跡{2}を持つ。（あなたがこのターンに最初に引いたカードとして奇跡を持つカードを引き、すぐに公開したとき、その奇跡コストを支払ってそのカードを唱えてもよい。）

各対戦相手のアップキープの開始時に、あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 奇跡を持つカードは、手札にある他のカードと混ざる前に公開すること。
- 奇跡を持つカードは、あなたのターンに限らずどのターンでも、それがそのターンにあなたが最初に引いたカードであれば、それを公開し唱えることができる。
- カードを複数枚引くことは、常に、カード1枚を引くことの繰り返しとみなす。たとえば、あるターンにあなたが一切カードを引いていないときに、あなたがカード3枚を引くという呪文を唱えたなら、あなたはカードを1枚ずつ3回引く。奇跡能力を使って公開し唱えることができるのは、これにより引いた1枚目のカードのみである。
- 何らかの効果により、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えた場合、カードを引いてはいない。
- 奇跡を持つカードを引いたとき、その時点でそれを唱えることを望まない場合は、それを公開しなくてもよい。
- あなたが奇跡コストでカードを唱えることができるのは、奇跡の誘発型能力の解決中のみである。あなたがその時点でそれを唱えることを望まない（または、適正な対象がないなどの理由で唱えられない）場合は、後からそれを奇跡コストで唱えることはできない。
- あなたは奇跡を持つカードをその誘発型能力の解決中に唱える。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。

- 奇跡は、奇跡を持つ呪文を唱えるための代替コストである。それを他の代替コスト（たとえば、「そのマナ・コストを支払うことなく唱える」と組み合わせることはできない。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（奇跡コストなど）にコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 奇跡を持つカードが、その誘発型能力が解決される前にあなたの手札を離れたなら、その奇跡能力を使ってそれを唱えることはできない。
- 奇跡能力を使うかどうかにかかわらず、あなたはそのカードを引いたことになる。たとえば、カード1枚を引くたびに誘発する能力は、誘発する。カードを、その奇跡能力を使って唱えないなら、それはあなたの手札に残る。

《ロアホールドの魔除け》

{R}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだトークンでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる。
- あなたの墓地にありマナ総量が2以下でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とする。それを戦場に返す。
- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを得る。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

『ストリクスヘイヴンの秘密』のミスティカルアーカイブの カード別注釈

《アクローマの意志》

{3}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。

- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは飛行と警戒と二段攻撃を得る。
- ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは絆魂と破壊不能とプロテクション（各色）を得る。
- そのカードは特定のキャラクターの名前を持っているが、どの統率者をコントロールしていても条件は満たされる。
- あなたが統率者を2体以上コントロールしていても、それによって効果が増すことはない。

- あなたがコントロールしている統率者は、あなたの統率者である必要はない。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後、それが終わるまではどのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたの統率者を取り除いて、あなたが選べるモードの数を変更するようなことはできない。
- 呪文の両方のモードを選んだ後は、あなたがその後も統率者をコントロールし続けているかどうかは関係ない。あなたがその呪文を唱え終わった後、何らかの理由で統率者をコントロールしていなくなったとしても関係ない。

《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体を対象とする。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す。その後、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すべての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す。その後、ライブラリーを切り直す。）

- 超過を持つ呪文の超過コストを支払わない場合、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、その呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや（超過コストなどの）代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。

《意志の力》

{3}{U}{U}

インスタント

この呪文のマナ・コストを支払うのではなく、「1点のライフを支払い、あなたの手札にある青のカード1枚を追放する。」を選んでもよい。

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか（《意志の力》などの）代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《一時の猶予》

{1}{W}

インスタント

呪文1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

カード1枚を引く。

- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。

《猿術》

{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。それは再生できない。そのコントローラーは緑の3/3の類人猿・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《猿術》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのプレイヤーも類人猿・トークンを生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーは類人猿・トークンを生成する。

《王のもてなし》

{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは呪禁を得る。王族・役割・トークン1つをそれについて状態で生成する。（あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け護法{1}を持つ。）

- 役割は無色のエンチャント・トークンである。それらはそれぞれオーラと役割のサブタイプと、「エンチャント（クリーチャー）」の能力を持つ。
- パーマネント1つに同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割がついているなら、一番最近のタイムスタンプを持つ1つを除くすべての役割はオーナーの墓地に置かれる。これは状況起因処理である。
- 同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割が（《倍増の季節》の効果などによって）同時にパーマネントについてた場合、そのプレイヤーはどれを維持してどれをオーナーの墓地に置くかを選ぶ。
- それについている各役割を異なるプレイヤーがコントロールしているなら、パーマネント1つに複数の役割をつけることができる。
- 役割・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、この能力は解決されない。役割・トークンは生成されない。
- プロテクション（エンチャント）の能力などによって、呪文や能力が適正にエンチャントできないパーマネントをエンチャントしている役割・トークンを生成しようとするのが稀に起こる。その場合はその役割・トークンは生成されない。

- そのパーマネントについていて役割を生成する能力がそれを対象としていない場合、呪禁や被覆はそのパーマネントに役割がつけられることを妨げない。

《垣間見る自然》

{G}

ソーサリー

このターン、あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《垣間見る自然》によって生成された遅延誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決する。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《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、ライブラリーを切り直し、そのカードを一番上に置く。2点のライフを失う。

- 「ライブラリーを切り直し、そのカードを一番上に置く」ことは単一の処理である。何らかの効果により、ライブラリーの一番上にあるカードが表向きになったとしても、上から2番目のカードは公開されない。

《狂暴化》

{G}

インスタント

この呪文は、戦闘ダメージ・ステップの前にしか唱えられない。

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルを得て+X/+0の修整を受ける。Xは、そのパワーに等しい。次の終了ステップの開始時に、このターンにそのクリーチャーが攻撃していたなら、それを破壊する。

- 対象のパーマネントが次の終了ステップの前にクリーチャーでなくなった場合でも、遅延誘発型能力の解決時に破壊される。

《巨怪の怒り》

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。怪物・役割・トークン1つをそれについてた状態で生成する。（あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。）

- 役割は無色のエンチャント・トークンである。それらはそれぞれオーラと役割のサブタイプと、「エンチャント（クリーチャー）」の能力を持つ。
- パーマネント1つに同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割がついているなら、一番最近のタイムスタンプを持つ1つを除くすべての役割はオーナーの墓地に置かれる。これは状況起因処理である。

- 同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割が（《倍増の季節》の効果などによって）同時にパーマネントについている場合、そのプレイヤーはどれを維持してどれをオーナーの墓地に置くかを選ぶ。
- それについている各役割を異なるプレイヤーがコントロールしているなら、パーマネント1つに複数の役割をつけることができる。
- 役割・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、この能力は解決されない。役割・トークンは生成されない。
- プロテクション（エンチャント）の能力などによって、呪文や能力が適正にエンチャントできないパーマネントをエンチャントしている役割・トークンを生成しようとするのが稀に起こる。その場合はその役割・トークンは生成されない。
- そのパーマネントについている状態で役割を生成する能力が、そのパーマネントを対象としていないなら、呪禁や被覆はそのパーマネントに役割がつけられることを妨げない。

《軽蔑的な一撃》

{1}{U}

インスタント

mana総量が4以上である呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のmana総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。

《サイクロンの裂け目》

{1}{U}

インスタント

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

超過{6}{U}（あなたはこの呪文を超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしておらず土地でもないすべてのパーマネントをオーナーの手札に戻す。）

- 超過を持つ呪文の超過コストを支払わない場合、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、その呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色に対するプロテクションを持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コスト（超過コストなど）にコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のmana総量は変わらない。
- 超過を持つ呪文を「mana・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。

《ジェスカの意志》

{2}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。

- 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーの手札にあるカード1枚につき{R}を加える。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。このターン、それらをプレイしてもよい。
 - 加える{R}の数は、《ジェスカの意志》の解決時に、対象とした対戦相手の手札にあるカードの枚数を用いて決定する。
 - あなたは《ジェスカの意志》の最後の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードのうち1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
 - 追放したカードのうち、プレイしなかったカードは追放領域に残る。
 - そのカードは特定のキャラクターの名前を持っているが、どの統率者をコントロールしていても条件は満たされる。
 - あなたが統率者を2体以上コントロールしていても、それによって効果が増すことはない。
 - あなたがコントロールしている統率者は、あなたの統率者である必要はない。
 - あなたが呪文を唱えると宣言した後、それが終わるまではどのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたの統率者を取り除いて、あなたが選べるモードの数を変更するようなことはできない。
 - 呪文の両方のモードを選んだ後は、あなたがその後も統率者をコントロールし続けているかどうかは関係ない。あなたがその呪文を唱え終わった後、何らかの理由で統率者をコントロールしていなくなったとしても関係ない。

《思考停止》

{1}{U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を切削する。

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

- そのコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたり解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 呪文1つが複数のストームを持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。
- あなたはコピーの新しい対象を選んでもよい。あなたは各コピーにつきそれぞれ異なる選択をすることができる。

《四肢切断》

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

インスタント

({B/P}は{B}でも2点のライフでも支払うことができる。)

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-5/-5の修整を受ける。

- カードのmana総量を決定する際に、ファイレクシア・mana・シンボルの部分を支払うためにライフを支払っていても、シンボル1つは1として数える。そのため、《四肢切断》のmana総量は常に3である。

《死せる生》

ソーサリー

待機3 — {2}{B}{B}

各プレイヤーはそれぞれ、自分の墓地からすべてのクリーチャー・カードを追放する。その後、自分がコントロールしているすべてのクリーチャーを生け贄に捧げる。その後、これにより自分が追放したすべてのカードを戦場に出す。

- 《死せる生》の解決中に、まず各プレイヤーはそれぞれの墓地からクリーチャー・カードを同時に追放し、その後各プレイヤーは自分がコントロールしているすべてのクリーチャーを同時に生け贄に捧げ、最後に各プレイヤーは追放したカードを同時に戦場に出す。
- 「これにより自分が追放したすべてのカード」はこの効果のうち最初の部分で追放されたカードのみを参照する。(《虚空の力線》の効果などの)置換効果によって、生け贄に捧げられたクリーチャーが墓地に置かれる代わりに追放されるなら、それらのカードは戦場に戻らない。
- mana・コストを持たないカードは通常の方法では唱えられない。代替コストで唱えるか、またはmana・コストを支払わずに唱える方法(待機など)が必要となる。
- mana・コストを持たないカードが、(《瞬唱の魔道士》などにより)そのmana・コストに等しい代替コストを与えられた場合、そのコストは支払うことができず、この方法ではそのカードを唱えることができない。
- 待機は3つの能力を表すキーワードである。1つ目は手札にある待機を持つカードを、待機コスト(ハイフンの後に列記されているもの)を支払うことで特定の数(ハイフンの前にある数)の時間カウンターをその上に置いて追放することができる常在型能力である。2つ目はあなたの各アップキープの開始時に、待機状態のカードから時間カウンターを取り除く誘発型能力である。3つ目は最後の時間カウンターが取り除かれたとき、あなたがそのカードを唱えるかどうかの選択肢を与える誘発型能力である。カードが追放され、その後「待機を得る」場合、2つの誘発型能力のみが関係することに注意すること。
- 何らかの効果が「待機状態のカード」を参照するなら、それは(1)待機を持ち、(2)追放されていて、(3)それの上に1個以上の時間カウンターが置かれているカードを意味する。
- 待機の1つ目の誘発型能力(時間カウンターを取り除く能力)が打ち消されたなら、時間カウンターは取り除かれない。次のそのカードのオーナーのアップキープ開始時に、その能力は再び誘発する。
- 最後の時間カウンターが取り除かれた時、待機の2つ目の誘発型能力(そのカードを唱える能力)が誘発する。どうやって最後の時間カウンターが取り除かれたか、どの効果によって取り除かれたかには関係ない。
- 2つ目の誘発型能力が打ち消された場合、そのカードは唱えることができない。それは時間カウンターが置かれていない状態で追放されたままになる。それはもはや待機状態ではない。

- 待機の2つ目の誘発型能力の解決中にそのカードを唱えてもよい。カードのカード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。あなたがカードを唱えないことを選択した（もしくは、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。
- 待機などで「mana・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。必須の追加コストがあるカードを唱えるには、それを支払わなければならない。

《しっぺ返し》

{R}{R}

インスタント

放題（以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。）

+{1} — インスタント・呪文やソーサリー・呪文や起動型能力や誘発型能力のうち1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

+{1} — 呪文や能力であり単一の対象を持つ1つを対象とする。その対象を変更する。

- 文章欄には、+記号に続いて、各追加コストと、その追加コストに付随したモードが記されている。これらの記号に特段のルール上の意味はない。列記されているコストが追加コストであるとプレイヤーに念を押すためだけのものである。
- 放題を持つ呪文を唱えるには、列記されているモードの中から少なくとも1つのモードを選び、その追加コストを支払わねばならない。
- 放題を持つ呪文は、これを唱える際にモードを選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときにのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。
- どのモードを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
- 同じモードを2回以上選ぶことはできない。
- 放題を持つ呪文のmana総量は、そのmana・コスト（そのカードの右上隅に示されている）によってのみ決定される。あなたがどのモードを選択したかも、（他の効果によって課せられた追加コストも含む）どの追加コストを支払ったのかも関係ない。
- 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、その呪文を解決し終わるまでスタック上に置かれない。
- 放題を持つ呪文がコピーされた場合、そのコピーを生成する効果によって、あなたは新しい対象を選ぶことができる。あなたは新しいモードを選択できない。
- 放題を持つ呪文が解決される前に、選ばれたモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を及ぼさない。
- 何らかの効果により、あなたが「mana・コストを支払うことなく」放題を持つ呪文を唱えることができる場合でも、あなたは依然として少なくとも1つのモードを選択し、それによる追加コストを支払わねばならない。

《手練》

{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーが一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーが一番下に置く。

- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、それを手札に加える。

《小悪疫》

{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、1点のライフを失い、カード1枚を捨て、自分が選んだクリーチャー1体を生け贄に捧げ、自分が選んだ土地1つを生け贄に捧げる。

- 《小悪疫》の解決時に、まず各プレイヤーは同時に1点のライフを失う。次に、各プレイヤーは手札のカードをそれぞれ1枚ずつ公開せずに選び、その後すべてのカードが同時に捨てられる。その後、現在のターンを進行しているプレイヤーからターン順に、自分よりも前の順番のプレイヤーの選択を知っている状態で、各プレイヤーはクリーチャー1体を選ぶ。それらのクリーチャーはすべて同時に生け贄に捧げられる。最後に、土地についてこの手順を繰り返す。
- 《小悪疫》の解決中に誘発した能力は《小悪疫》の解決が終わるまでスタックに置かれない。
- 生け贄に捧げられた土地の能力によって、クリーチャーを生け贄に捧げたりカードが捨てられることを変更したり、能力を誘発させたりすることがある。生け贄に捧げられたクリーチャーの能力が、土地を生け贄に捧げることを変更したり土地を生け贄に捧げることで誘発したりすることはないが、カードが捨てられることを変更したりカードを捨てることで誘発したりすることはある。

《食糧補充》

{2}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーが一番上にあるカード5枚を見る。そのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーが一番下に望む順番で置く。

- あなたのライブラリーにあるカードが2枚以下の場合、それらすべてをあなたの手札に加える。

《巢穴からの総出》

{3}{R}

ソーサリー

赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン2体を生成する。

ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文の数と同じ回数コピーする。）

- そのコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。

- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文と打ち消された呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 呪文1つが複数のストームを持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。

《救いの手》

{W}
ソーサリー
あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に戻す。

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

《星眼》

{X}{B}{B}
ソーサリー
あなたのライブラリーの一番上にある、Xの2倍の枚数のカードを見る。その中からカードX枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。X点のライフを失う。

- あなたのライブラリーにあるカードの枚数がXの2倍より少なかった場合、あなたのライブラリー全体を見る。あなたは依然としてX点のライフを失う。
- あなたのライブラリーにあるカードがX枚より少なかった場合、あなたの手札にすべて加える。どれかを選んであなたの墓地に置くことはできない。あなたは依然としてX点のライフを失う。

《選別の儀式》

{2}{B}{G}
ソーサリー
マナ総量が2以下であり土地でないすべてのパーマネントを破壊する。これにより破壊されたパーマネント1つにつき、{B}か{G}を加える。

- 破壊された各パーマネントごとに、あなたは{B}を加えるか{G}を加えるか選ぶ。すべて同じ色マナを選ぶ必要はない。

《戦列への復帰》

{X}{W}{W}
ソーサリー
召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリ

ーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

あなたの墓地にありマナ総量が2以下であるクリーチャー・カードX枚を対象する。それらを戦場に戻す。

- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
- 呪文を召集するためにアンタップ状態の攻撃・クリーチャーかブロック・クリーチャーをタップしたとしても、そのクリーチャーの攻撃やブロックを止めることはできない。
- 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。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- 召集は代替コストではないので、代替コストと組み合わせて使用できる。
- 召集を使用して多色のクリーチャー1体をタップすることは、{1}か、そのクリーチャーの色の中のあなたが望む色1色のマナ1点の支払いに相当する。
- 召集を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にXの値を決める。その選択に、他にコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、あなたがコントロールしているクリーチャーをタップし、そのコストの支払いの足しにすることができる。たとえば、あなたが《サヒーリの指令》を唱え、Xの値として3を選んだなら、総コストは{3}{W}{W}である。そこで白のクリーチャー1体と赤のクリーチャー2体をタップしたなら、あなたは{1}{W}を支払う必要がある。

《大軍の功績》

{2}{G}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルと感染を得る。(感染を持つクリーチャーは、クリーチャーに-1/-1カウンターで、プレイヤーに毒カウンターでダメージを与える。)

- 感染を持つクリーチャーが与えるダメージは、クリーチャーにダメージを負わせたりプレイヤーにライフを失わせたりしない。代わりに、クリーチャーの上にその点数に等しい個数の-1/-1カウンターを置いたり、プレイヤーにその点数に等しい個数の毒カウンターを与えたりする。プレインズウォーカーが受けるダメージはそのプレインズウォーカーの上からその点数に等しい個数の忠誠カウンターを失わせる。
- 毒カウンターを10個以上持っているプレイヤーはゲームに敗北する。これは状況起因処理である。
- 感染の効果は、戦闘ダメージだけでなく、あらゆるダメージに適用される。
- クリーチャーの上に置かれた-1/-1カウンターは永続的に残る。それらはターン終了時に取り除かれない。
- 感染を持つ発生源からのダメージは、すべての面においてダメージである。感染を持つ発生源が絆魂も持っていれば、その発生源が与えるダメージは、そのコントローラーにその点数に等しい点数のライフを得さ

せもする。感染を持つ発生源からのダメージは、軽減されたり移し替えられたりする。ダメージを受けたときに誘発する能力は、該当するなら、感染を持つ発生源がダメージを与えたときにも誘発する。

- 感染を持つ発生源からプレイヤーに与えられるダメージが軽減された場合、そのプレイヤーは毒カウンターを得ることはない。感染を持つ発生源からクリーチャーに与えられるダメージが軽減された場合、そのクリーチャーは-1/-1 カウンターを得ることはない。
- 感染が複数あっても意味はない。

《大群への給餌》

{1}{B}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていてクリーチャーやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。あなたは、そのパーマネントのmana総量に等しい点数のライフを失う。

- 対象にしたパーマネントが《大群への給餌》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《大群への給餌》は解決されない。あなたはライフを失わない。対象は適正だが（破壊不能を持っているなどの理由で）破壊されなかった場合は、ライフを失う。
- あなたが失うライフの点数は、そのパーマネントが戦場にあった最後の瞬間のそのmana総量によって決まる。
- 戦場にあるパーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《叩きのめす妙技》

{2}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に+1/+1 カウンター1個を置く。その後、その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体と対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、《叩きのめす妙技》を唱えることはできない。
- いずれかのクリーチャーが《叩きのめす妙技》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。あなたがコントロールしているクリーチャーが不正な対象である場合、たとえそのクリーチャーが戦場に残ったままでも、その上に+1/+1 カウンター1個を置くことはない。

《天使の嗜み》

{W}

インスタント

刹那（この呪文がスタックにあるかぎり、プレイヤーは呪文を唱えられず、マナ能力でない能力を起動できない。）このターン、あなたはこのゲームに敗北することはできず、このターン、あなたの対戦相手はこのゲームに勝利することはできない。ターン終了時まで、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点に減少させる。

- 《天使の嗜み》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5/5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3点から1点になるとしても、そのコントローラーは5点のライフを得ることになる。
- 《天使の嗜み》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点未満であるなら、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。
- あなたがゲームに敗北しないとしても、あなたが持っているライフの点数以上を支払うことができない。
- 統率者戦では、あなたのライフ総量に変化しないものであっても、統率者があなたに与える戦闘ダメージを記録し続ける。
- 刹那を持つカードがスタックにあっても、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
- 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。
- 刹那は誘発型能力の誘発を妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタックに置き、それが対象を取る場合、対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタックにある呪文や能力には影響しない。
- 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタックにあるなら呪文を唱えることができない。
- 刹那を持つ呪文が解決した後に（または他の理由でスタックから離れた後に）、プレイヤーはスタックにある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。

《夏の帳》

{G}

インスタント

このターンに対戦相手が青か黒である呪文を唱えていたなら、あなたはカード1枚を引く。このターン、あなたがコントロールしている呪文は打ち消されない。ターン終了時まで、あなたとあなたがコントロールしているパーマネントは青からと黒からの呪禁を得る。

- 《夏の帳》は解決されるまで効果が生じない。それは打ち消すことができる。

- 対戦相手が青か黒の呪文を2つ以上唱えていたとしても、あなたは《夏の帳》の解決時にカードを1枚のみ引く。
- 呪文を打ち消す呪文や能力は、《夏の帳》の解決後、依然としてあなたがコントロールしている呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、あなたの呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。

《弾ける力》

{X}{X}{X}{R}{R}

ソーサリー

最大X個を対象とする。弾ける力はそれらにそれぞれXの5倍の点数のダメージを与える。

- Xの値を1にすると、《弾ける力》を唱えるためのコストは{3}{R}{R}となり、1体の対象に5点のダメージを与える。Xの値を2にすると、《弾ける力》を唱えるためのコストは{6}{R}{R}となり、最大2体の対象にそれぞれ10点のダメージを与える。以下同様である。

《跳ね返す掌》

{R}{W}

インスタント

このターン、あなたが選んだ発生源1つが次にあなたに与えるダメージを軽減する。これによりダメージが軽減されたなら、跳ね返す掌はその発生源のコントローラーに同じ点数のダメージを与える。

- 《跳ね返す掌》はどのパーマネントやプレイヤーも対象としない。《跳ね返す掌》が解決される時点で、ダメージの発生源を選ぶ。
- 複数の軽減・置換効果が同じダメージに対して適用されようとしている場合、それらの適用順をダメージが与えられるプレイヤーを選ぶ。

《表現の反復》

{U}{R}

ソーサリー

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

- このターン、あなたが追放されているカードをプレイすることを選んだなら、そのカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、タイミングの制限を守らなければならない。それが土地であれば、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
- 追放されたカードをプレイしないなら、それは追放されたままになる。それ以降のターンにプレイすることはできない。
- あなたのライブラリーにあるカードが3枚未満の場合、そこにあるカードに書かれている順に指示に従う。例えば、あなたのライブラリーにカードが2枚ある場合、そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。それらのいずれかを追放することはできない。

《巫師の天啓》

{3}{G}{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体につき1枚のカードを引く。

獐猛 — あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるクリーチャー1体につき4点のライフを得る。

- 《巫師の天啓》の解決中に、あなたがカードを引いた後あなたが該当する点数のライフを得るまでの間には何も起きない。特に、あなたがカードを引いたときに誘発する能力は、あなたがライフを得るまでスタックに置けない。

《没収の強行》

{W}

ソーサリー

放題（以下から1つ以上の追加コストを選ぶ。）

+{1} — アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

+{1} — エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。

+{1} — プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 文章欄には、+記号に続いて、各追加コストと、その追加コストに付随したモードが記されている。これらの記号に特段のルール上の意味はない。列記されているコストが追加コストであるとプレイヤーに念を押すためだけのものである。
- 放題を持つ呪文を唱えるには、列記されているモードの中から少なくとも1つのモードを選び、その追加コストを支払わねばならない。
- 放題を持つ呪文は、これを唱える際にモードを選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときにのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。
- どのモードを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に指示に従う。
- 同じモードを2回以上選ぶことはできない。
- 放題を持つ呪文のmana総量は、そのmana・コスト（そのカードの右上隅に示されている）によってのみ決定される。あなたがどのモードを選択したかも、（他の効果によって課せられた追加コストも含む）どの追加コストを支払ったのかも関係ない。
- 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、その呪文を解決し終わるまでスタック上に置かれない。
- 放題を持つ呪文がコピーされた場合、そのコピーを生成する効果によって、あなたは新しい対象を選ぶことができる。あなたは新しいモードを選択できない。
- 放題を持つ呪文が解決される前に、選ばれたモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば、呪文は解決されるが、不適正な対象には効果を及ぼさない。
- 何らかの効果により、あなたが「mana・コストを支払うことなく」放題を持つ呪文を唱えることができる場合でも、あなたは依然として少なくとも1つのモードを選択し、それによる追加コストを支払わねばならない。

《むかつき》

{3}{B}{B}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。そのmana総量に等しい点数のライフを失う。あなたはこの手順を望む回数だけ繰り返してもよい。

- プレイヤーのライブラリーにあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 公開したカードをあなたの手札に加え該当する点数のライフを失うごとに、あなたはカードをもう1枚公開して手順を続けるかどうかを選ぶ。これにより手札に加えるカードの枚数をあらかじめ決めておくわけではない。
- あなたのライフ総量が0以下になったとしても、あなたは《むかつき》によってカードを公開し続けてもよい。続けた場合、あなたはライフを失い続け、ライフ総量は負の値になっても減り続ける。続けるのをやめた直後に、状況起因処理によって、あなたはゲームに敗北することになる。

《目くらまし》

{1}{U}

インスタント

この呪文のmana・コストを支払うのではなく、あなたがコントロールしている島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。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか（《目くらまし》などの）代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少を適用する。呪文のmana総量はそのmana・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《狼狽の嵐》

{U}

インスタント

インスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{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、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文の数と同じ回数コピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

- そのコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたり解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- 呪文1つが複数のストームを持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれぬ。
- あなたはコピーの新しい対象を選んでもよい。あなたは各コピーにつきそれぞれ異なる選択をすることができる。

『ストリクスヘイヴンの秘密』 スペシャルゲストの カード別注釈

《古術師》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- インスタントかソーサリーである呪文によって《古術師》が戦場に出た場合は、その能力はあなたの墓地にあるその呪文のカードを対象にできる。

《騒々しい写本、コーディ》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 本・構築物

1/4

あなたはパーマネント・呪文を唱えられない。

{4}, {T} : {W}{U}{B}{R}{G}を加える。このターンにあなたが次に呪文を唱えたとき、マナ総量がそれよりも小さくインスタントやソーサリーであるカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。ターン終了時まで、あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより追放された、他のすべて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。

- 本はアーティファクト・タイプであり、クリーチャー・タイプではない。それ自体に固有のルール上の意味はない。
- 「パーマネント・呪文」とは、アーティファクトやエンチャントやクリーチャーやバトルやプレインズウォーカーである呪文のことである。あなたは土地をプレイしたりインスタントやソーサリーである呪文を唱えることができる。その他の効果によってパーマネントを戦場に出すこともできる。
- あなたが《騒々しい写本、コーディ》をコントロールしている間（とはいえ、誰も《騒々しい写本、コーディ》を本当に「コントロール」しているとは言い難いが）、あなたはモードを持つ両面カードを、もう一方の面がパーマネントだったとしても、インスタントやソーサリーである面で唱えてもよい。
- 《騒々しい写本、コーディ》の起動型能力はマナ能力である。それは打ち消されたり対応されたりしない。あなたは呪文を唱える間に、それを起動することができる。そうしたなら、このターン、その呪文はあなたが「次に唱える呪文」になる。
- 《騒々しい写本、コーディ》の2つ目の能力によって生成された遅延誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決する。呪文が打ち消されたか他の理由で解決されなかったとしても、その能力は解決する。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 最後に追放したカードは、直後に唱えられるわけではない。あなたはそれを、現在のターン終了時まで唱えることができる。あなたはそれを唱えなかったなら、そのカードは追放領域に残る。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制的追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、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。
- その能力を誘発させた呪文のマナ総量はそのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 追放領域にある両面カードのタイプとマナ総量は、その第1面の特性によって決定する。分割カードのマナ総量は、分割カードの両半分のマナ総量の合計である。
- マナ総量がそれより小さくインスタントやソーサリーであるカード1枚を追放せずにあなたのライブラリー全体を追放したなら、あなたは追放したカード全体を無作為化し、それは再びあなたのライブラリーになり、効果は終了する。つまり、あなたは永遠にライブラリーを追放して切り直し続けるわけではない。

《大魔導師の名誉教授》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

魔技 — あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるかコピーするたび、カード1枚を引く。

- 各魔技能力は異なる効果を持つが、それらはすべて同じ誘発条件（「あなたがインスタントかソーサリーである呪文1つを唱えるかコピーするたび」）を持つ。
- 何らかの効果によってインスタントやソーサリーである呪文のコピーが生成されたなら、それも魔技能力を誘発させる。
- 何らかの効果によってインスタントかソーサリーである呪文のコピーが複数生成されたなら、魔技能力は、その効果によって生成されたコピー1個につき、それぞれ1回誘発する。
- 一部の効果には、スタック以外の領域にあるインスタントやソーサリーであるカードをコピーするという記述もある。これらのコピーでは魔技能力は誘発しない。しかし、そうした効果の多くは、そのコピーを唱えることを認めており、そのコピーを唱えると、魔技能力が誘発する。
- 《大魔導師の名誉教授》の能力は、範例を持つ呪文によって生成された遅延誘発型能力が、あなたの各第1メイン・フェイズの開始時に追放領域でコピーを生成する際には誘発しない。また、クリーチャーが準備済状態になる際に、そのクリーチャーの準備呪文のコピーを追放領域で生成する場合にも誘発しない。ただし、それらのコピーが追放領域から唱えられた際には、《大魔導師の名誉教授》の能力は誘発する。

《つぶやく神秘家》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/5

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ青の1/1の鳥・イリュージョン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《つぶやく神秘家》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《図書館の大魔術師》

{G}{G}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

{T}：{C}を加える。

{T}：カード1枚を引く。あなたの手札にちょうど7枚のカードがあるのでなければ起動できない。

- 《図書館の大魔術師》の最後の能力を起動し終わった後では、あなたの手札にあるカードの枚数が変わっても関係ない。その能力は通常通り解決される。

《二重詠唱の魔道士》

{1}{R}{R}

瞬速

このクリーチャーが戦場に出たとき、インスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。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、対象を取るものにかぎらず、インスタントやソーサリーである呪文であればどれも対象とできる（そしてコピーもできる）。それを誰がコントロールしているかは関係ない。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に、支払われた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。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。

《不気味な腸卜師》

{2}{B}

変異{B}

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

- あなたは変異能力により、{3}を支払ってカードを裏向きに唱えることができる。またあなたが優先権を持っているときならいつでも、変異コストを支払って、あなたの裏向きのパーマネントを表向きにすることができる。
- 裏向きの呪文にはマナ・コストがなく、マナ総量は0である。裏向きの呪文を唱えるときには、それを裏向きでスタックに置くので、他のプレイヤーにはそのカードが何であるかわからない。その後、{3}を支払う。これは代替コストである。

- そのクリーチャー・呪文は 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。結果としてそれは 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。それらはそれぞれ無色であり、マナ総量は 0 である。呪文やクリーチャーに適用するその他の効果は、それが持っていない特性を与えたり、それが持っている特性を変更したりすることができる。
- あなたはいつでも、自分がコントロールしている裏向きの呪文やパーマメントを見ることができる。効果によって見るように指示があるか見ることを許されないかぎり、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メントを見ることはできない。
- あなたは自分に優先権があるときならいつでも、その変異コストを公開してそのコストを支払うことで、裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。これは特別な処理である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。これにより表向きにできるのは裏向きのパーマメントのみである。裏向きの呪文を表向きにすることはできない。
- 裏向きのクリーチャーが能力を失ったなら、それが表向きになるとそれは変異も（変異コストも）持たなくなるので、それを表向きにすることはできない。
- パーマメントは、それがオモテ向きになる前も後も戦場にあるので、パーマメントをオモテ向きにしても、戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 裏向きのクリーチャーは名前を持たないため、これでない裏向きのクリーチャーがあっても、それらは他のクリーチャーと同じ名前を持つことができない。
- オモテ向きにしたり裏向きにしたりするとパーマメントの特性が変化するが、それ以外の点ではそれは同じパーマメントである。そのパーマメントを対象としていた呪文や能力、またそのパーマメントにつけられていたオーラや装備品は、そのオブジェクトの新しい特性によって対象やつける先として不適正にならないかぎり、影響を受けない。
- パーマメントをオモテ向きにしたり裏向きにしたりしても、そのパーマメントがタップ状態であるかアンタップ状態であるかを変更しない。
- 裏向きの呪文がスタックを離れて戦場以外のいずれかの領域に置かれた場合（打ち消された場合など）には、あなたはそれを公開しなければならない。同様に、裏向きのパーマメントが戦場を離れた場合も、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る裏向きの呪文やパーマメントをすべて公開しなければならない。

《双子唱者、アドリックスとネヴ》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/2

護法 {2}

あなたのコントロール下で 1 つ以上のトークンを生成するなら、代わりに、その 2 倍の数のそのトークンを生成する。

- 元のトークンを生成した効果において明記されている内容は、《双子唱者、アドリックスとネヴ》の置換効果で生成された追加のトークンについても同じである。たとえば、何らかの効果によりトークン 1 つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成するように指示されていたなら、追加のトークンも「タップ状態か

つ攻撃している状態」になる。同様に、効果がその上にカウンターを置いてトークン1つを生成する（例えばフラクタル・トークン）場合、追加のトークンの上にもそれらのカウンターが置かれる。

《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、あなたは追加でカード2枚を引いてもよい。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。それらの各カードにつきそれぞれ、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。通常通りにカードを引くことは、プレイヤーのドロー・ステップ中で、何かをスタックに置く前に行う。
- あなたのドロー・ステップ中、あなたがカードを引くことができてこれでない誘発型能力を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している誘発型能力は、あなたがコントロールしてい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2つ以上の《森の知恵》を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。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2枚を引くことを選んだなら、その後でカードを引く効果のうち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、それについて4点のライフを支払うか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2枚を選ぶまでの間には、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。

《レンの書庫》

{1}

アーティファクト

あなたの手札の上限はなくなる。

効果によってあなたがカード1枚を捨てるなら、それを捨てるが、それをあなたの墓地に置く代わりに、あなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

- 複数の効果があなたの手札の上限を変更する場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《有り余る無》（手札の上限が2枚になるというエンチャント）を戦場に出し、その後《レンの書庫》を戦場に出した場合、あなたの手札の上限はなくなる。ただし、これらのパーマネントが逆の順番で戦場に出た場合、あなたの手札の上限は2枚となる。

『ストリクスヘイヴンの秘密』 統率者の新カードの カード別注釈

《肋桁の肉焙り》

{4}{G}

クリーチャー — トロール・ドルイド

3/3

貪食1（このクリーチャーが戦場に出るに際し、望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてよい。このクリーチャーは、その数に等しい個数の+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）

あなたの終了ステップの開始時に、このクリーチャーの上にある+1/+1 カウンターの個数に等しい数の、「このトークンが死亡したとき、1点のライフを得る。」を持つ黒緑の+1/+1 の邪魔者・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《肋桁の肉焙り》は、自身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。
- 《肋桁の肉焙り》の最後の能力の解決時に、すでにそれが戦場にいない場合、生成するトークンの数は、それが戦場にあった最後の瞬間にそれの上に置かれていた+1/+1 カウンターの数を用いて決定する。

《アミティの伝令》

{3}{W}

クリーチャー — グリフィン

2/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード8枚を追放する。その中からオーラ・呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているオーラの数に等しい。

- あなたは、《アミティの伝令》の2つ目の能力が解決中でスタック上にある間に、呪文を唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。

- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- Xの値は、《アミティの伝令》の最後の能力の解決時に計算される。

《威圧的な勢い》

{2}{B}

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、使嗾されている。（それは各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使嗾されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを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はそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使嗾した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使嗾したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使嗾されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使嗾された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使嗾されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使嗾されていることが終了するわけではない。そのターンの追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使嗾されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使嗾されたなら、それはそれを使嗾していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使嗾の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使嗾されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《一瞬を捕らえる者、ルーサ》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — オーク・魔術師

あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにあなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えていた場合、飛行と速攻を持つ青赤の X/X のエレメンタル・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。X は、このターンにあなたが唱えたインスタントやソーサリーである呪文のマナ総量の中の最大値に等しい。

- 《一瞬を捕らえる者、ルーサ》の能力は、あなたのあなたの戦闘開始ステップの開始時点で、このターンにあなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えていたかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの戦闘開始ステップ中に、能力を誘発させるためにインスタントやソーサリーである呪文を唱えても間に合わない。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- あなたが唱えるマナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のマナ総量を決定する。

《遺物の回収者》

{1}{R}

クリーチャー — スピリット・猿

2/1

先制攻撃

各終了ステップの開始時に、このターンにカードがあなたの墓地を離れていた場合、宝物・トークン1つを生成する。（それは「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

- 《遺物の回収者》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンに何らかのカードがあなたの墓地から離れたかどうかを見る。墓地から離れていなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中に、能力を誘発させるために墓地からカードを取り除いても間に合わない。

《陰影の広漠》

土地 — 平地・沼

（{T}：{W}か{B}を加える。）

この土地はタップ状態で戦場に出る。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《陰影の広漠》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《光影の交錯》（『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。

《渦巻く温泉》

土地 — 島・山

（{T}：{U}か{R}を加える。）

あなたの対戦相手が合計8つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く温泉》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《凍沸の交錯》（『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

《渦巻く原生林》

土地 — 森・島

（{T}：{G}か{U}を加える。）

あなたの対戦相手が合計8つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く原生林》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《蔦明の交錯》（『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。

- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

《渦巻く湿原》

土地 — 沼・森

({T} : {B}か{G}を加える。)

あなたの対戦相手が合計8つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く湿原》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《屍花の交錯》(『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録)などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

《渦巻く湿地帯》

土地 — 平地・沼

({T} : {W}か{B}を加える。)

あなたの対戦相手が合計8つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く湿地帯》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《光影の交錯》(『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録)などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

《渦巻く草原》

土地 — 山・平地

({T} : {R}か{W}を加える。)

あなたの対戦相手が合計8つ以上の土地をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《渦巻く草原》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《怒静の交錯》(『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録)などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が対戦相手がコントロールしている土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

《運命を決する大嵐》

{2}{R}

ソーサリー

動議 — あなたから始めて各プレイヤーは「過去」または「現在」のいずれかに投票する。あなたは「過去」1票につき1枚のカードを切削する。その後、運命を決する大嵐は各対戦相手にそれぞれ、これにより切削されたカードの

mana総量の合計に等しい点数のダメージを与える。あなたのライブラリーの一番上にあるカードを、「現在」1票につき1枚追放する。次のあなたのターンの終了時まで、その追放されているカードをプレイしてもよい。

- 「すべてのプレイヤーが投票を完了するたび」に誘発する能力は、プレイヤー全員が投票した後か秘密裏の投票がすべて公開された後に誘発するが、現在の呪文や能力が解決し終わるまでスタックの上には置かれない。
- 投票はターン順に行われ、各プレイヤーは自分より先に投票を行ったプレイヤーの投票結果を知っている。
- プレイヤーは用意された選択肢の中から必ず1つに投票しなければならない。棄権は認められない。
- プレイヤーは呪文や能力の解決時まで投票しない。呪文や能力に対応する場合は、投票先を知らずに行う必要がある。
- 切削されたカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードのうち1枚が土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《永岩城の皇国史家》

{2}{W}

クリーチャー — 狐・アドバイザー

2/3

警戒

あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃するたび、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《補充》

{3}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にあるすべてのエンチャント・カードを戦場に戻す。

- 《永岩城の皇国史家》の最後の能力が誘発した後で、対応して攻撃クリーチャーに何が起ころうと関係ない。
- オーラが唱えられずに戦場に出るなら、それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマ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。そのオーラを適正な何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。
- これにより戦場に出るオーラは、《補充》によって戦場に出されるエンチャントにエンチャントできない。

《沿岸の頂》

土地 — 島・山

（{T}：{U}か{R}を加える。）

この土地はタップ状態で戦場に出る。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《沿岸の頂》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《凍沸の交錯》などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。

《オーリンの螺旋術師》

{3}{U}

クリーチャー — 鳥・ウィザード

3/4

飛行、警戒

あなたが各ターン内のあなたのマナ・コストに{X}を含む1つ目の呪文を唱えるたび、それをコピーしてもよい。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- 《オーリンの螺旋術師》が戦場に出るよりも前のターン中に、マナ・コストに{X}を含む最初の呪文を唱えた場合、そのターンの後でマナ・コストに{X}を含む別の呪文を唱えても、その最後の能力は誘発しない。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- そのコピー元の呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 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。ただし、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。
- 収斂能力を持つ呪文がコピーされるときには、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないため、その呪文を唱えるのに支払われたマナの色の種類数は0である。元の呪文を唱えるために支払われた色の種類数がコピーされるわけではない。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- パーマネント・呪文のコピーが解決されると、それはトークンになる。そのトークンは「生成された」わけではないので、トークンが生成されることを参照する能力には何も影響しない。

《汚辱のデーモゴス》

{3}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

5/4

威迫

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは1点のライフを得る。

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xは、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい。

- Xの値は、《汚辱のデーモゴス》の最後の能力の解決時に計算される。

《害獣の救助者》

{2}{G}

クリーチャー — ドライアド・ドルイド

2/2

各アップキープの開始時に、あなたが邪魔者・クリーチャー・トークンをコントロールしていない場合、「このトークンが死亡したとき、1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがライフを得るなら、代わりに、その点数に1を足した点数のライフを得る。

- 《害獣の救助者》の1つ目の能力は、それが誘発したときに、あなたが邪魔者・クリーチャー・トークンをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしているなら、この能力は誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で邪魔者・クリーチャー・トークンをコントロールしている場合、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。
- あなたが2体の《害獣の救助者》をコントロールしており、ライフを得る場合、そのライフに2を足した点数のライフを得る。3体目の《害獣の救助者》がある場合は、そのライフに3を足した点数のライフを得る。以下同様である。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、《害獣の救助者》の最後の能力は1回のみ適用される。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《害獣の救助者》の最後の能力は2回適用される。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか適用されない。

《変わり者の害獣探し》

{2}{B}{G}

クリーチャー — トロール・ドルイド

5/5

トランプル

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、このクリーチャーは準備済状態になる。

（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《石の裏返し》

{B}{G}

ソーサリー

対戦相手1人につき1体の「このトークンが死亡したとき、1点のライフを得る。」を持つ黒緑の1/1の邪魔者・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《変わり者の害獣探し》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていたかどうかを見る。得ていなかったなら、この能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中に、能力を誘発させるためにライフを得ても間に合わない。

《帰還せし秩序、オーガスタ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・アドバイザー

1/3

飛行、警戒

これが攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれ自分の墓地にあるカード1枚を追放する。これにより1枚以上の土地でないカードが追放されたとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に、その枚数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

- 《帰還せし秩序、オーガスタ》の最後の能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが自分の墓地から追放するカード1枚を選び、その後、他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同様に選び、その後選ばれたすべてのカードが同時に追放される。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。
- 《帰還せし秩序、オーガスタ》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。代わりに、これにより土地でない1枚以上のカードが追放されるたび、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《鞍替え》

{1}{B}

エンチャント — オーラ

瞬速

複製{2}（あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、これをコピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでよい。コピーはトークンになる。）

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- 複製の誘発型能力の解決時、元の呪文がその時点で（それが打ち消されるなどの理由で）スタック上になかったとしても、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、《鞍替え》をコピーする。
- コピーを生成する複製の誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。その能力が打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。

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

《格子窓の図書館》

{X}{G}{G}

エンチャント

このエンチャントは学習カウンター X 個が置かれた状態で戦場に出る。

このエンチャントが戦場に出たとき、および、あなたが各ターン内のあなたのマナ・コストに {X} を含む 1 つ目の呪文を唱えるたび、緑青の 0/0 のフラクタル・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。その上に、このエンチャントの上にある学習カウンターの個数に等しい個数の +1/+1 カウンターを置く。

- 《格子窓の図書館》が戦場に出るよりも前のターン中に、マナ・コストに {X} を含む最初の呪文（《格子窓の図書館》自身も含む）を唱えた場合、そのターンの後でマナ・コストに {X} を含む別の呪文を唱えても、最後の能力は誘発しない。
- 《格子窓の図書館》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

《際限なきもの、プリモ》

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

伝説のクリーチャー — フラクタル・狼

0/0

トランプル

これは X の 2 倍の個数の +1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしていて基本のパワーが 0 である 1 体以上のクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは緑青の 0/0 のフラクタル・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。そのトークンの上にその与えたダメージの合計に等しい個数の +1/+1 カウンターを置く。

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

《債務者、スクリヴ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 墨獣・鳥

2/3

飛行、接死

これが戦場に出るか攻撃するたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。「契約」という名前を持つ白のオーラ・エンチャント・トークン1つをそれについての状態で生成する。そのトークンはエンチャント（クリーチャー）と「エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、それがあなたの対戦相手のうち1人を攻撃しているなら、ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。そうでないなら、そのコントローラーは2点のライフを失う。」を持つ。

- 《債務者、スクリヴ》の最後の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。その契約・トークンは生成されない。
- 稀であるが、《債務者、スクリヴ》の1つ目の能力を解決するに際し、対象としたクリーチャーが適正であるものの、その対象としたクリーチャーが契約・トークンによって適正なエンチャントができない場合、このトークンは一切生成されない。

《実技の学部長、ネヴ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/2

あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているすべてのクリーチャーはトランプルを持つ。

あなたが各ターン内のあなたのマナ・コストに{X}を含む1つ目の呪文を唱えるたび、これの上に+1/+1カウンターX個を置く。

- 《実技の学部長、ネヴ》が戦場に出るよりも前のターン中に、マナ・コストに{X}を含む最初の呪文を唱えた場合、そのターンの後でマナ・コストに{X}を含む別の呪文を唱えても、その最後の能力は誘発しない。

《常時変化、マドゥル》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・カワウソ・多相の戦士

3/3

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしていて伝説でないクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、これは無尽を持つことを除きそのコピーとなる。（このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、そのクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で生成してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

- 《常時変化、マドゥル》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。
- 《常時変化、マドゥル》が他の何かのコピーである間、それは自身の誘発型能力を持たない。ただし、《常時変化、マドゥル》の能力がスタック上で解決を待っている場合、それは解決される。（この方法により、複数の無尽を得ることはない。）

- 以下の例外を除き、《常時変化、マドゥル》は対象としたクリーチャーに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《常時変化、マドゥル》は、上記の例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、《常時変化、マドゥル》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- 《常時変化、マドゥル》が対象としたクリーチャーのコピーになったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- 《常時変化、マドゥル》の能力の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。《常時変化、マドゥル》は無尽を持たない。
- 無尽のルールにおける「防御プレイヤー」とは、能力が解決する時点で、無尽を持つクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレイヤー、そのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、またはそのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。そのクリーチャーがもはや攻撃していないなら、それは、プレイヤーやクリーチャーが最後に攻撃していたものに基づいて適切なプレイヤーを参照する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手なら、トークンが戦場に出ることはない。
- あなたは、各トークンが生成された時点で、そのトークンがプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーのどちらを攻撃しているのかを選ぶ。それがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、その内のどれを攻撃しているのかをあなたが選ぶ。あなたはトークンでバトルを攻撃することはできない。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。
- 1つの無尽によって生成されたトークンはすべて同時に戦場に出る。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[[このクリーチャー]が戦場に出るに際し]」や「[[このクリーチャー]は〜状態で戦場に出る]」の能力も機能する。
- （《倍増の季節》などの効果によって）無尽1つによりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生成されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《真鍮の無限鏡》

{4}

アーティファクト

{T}：{C}{C}を加える。このターン、次にあなたがマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えたとき、カード1枚を引き、Xの、端数を切り捨てた半分の点数のライフを得る。

- 《真鍮の無限鏡》の能力によって生成された遅延誘発型能力におけるXの値は、その能力の解決時にスタック上にある、あなたが唱えた呪文のXの値である。（通常、これは呪文を唱えた際に選ばれたXの値と同じになる。）
- 《真鍮の無限鏡》の能力によって生成された遅延誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決する。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。その場合、その遅延誘発型能力におけるXの値は、その呪文が最後にスタック上にあった瞬間のXの値を用いて決定する。
- あなたが唱えた呪文のマナ・コストに{X}がいくつ含まれていても、あなたが得るのはXの半分の点数のライフのみである。

《ステンシアの鮮血術師》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・クレリック

2/2

あなたが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死を得る。この戦闘で、そのクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《瀉血》

{X}{B}{B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。あなたはこれにより失われたライフの合計に等しい点数のライフを得る。

- プレイヤーは残りのライフ総量以上のライフを失うこともありうる。たとえば、多人数ゲームにおいて、あなたの対戦相手1人のライフ総量が3であり、もう1人の対戦相手のライフ総量が10だとする。Xの値が4である《瀉血》を唱えた場合、あなたの対戦相手は、前者のライフ総量が-1になり、後者のライフ総量は6になる。あなたは8点のライフを得る。

《精神連結》

{3}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱えるに際し、あなたが統率者をコントロールしているなら、代わりに両方を選んでもよい。

- あなたがコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とし、あなたがコントロールしていて土地でもそれでもないパーマネント1つを対象とする。その前者の上にあるすべてのカウンターをその後者の上に移動させる。

•あなたがコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。それの上からすべてのカウンターを取り除く。これにより取り除かれたカウンター1個につき1枚のカードを引く。

- あなたが統率者を2体以上コントロールしていても、それによって効果が増すことはない。
- あなたがコントロールしている統率者は、あなたの統率者である必要はない。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後、それが終わるまではどのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたの統率者を取り除いて、あなたが選べるモードの数を変更するようなことはできない。
- 呪文の両方のモードを選んだ後は、あなたがその後も統率者をコントロールし続けているかどうかは関係ない。あなたがその呪文を唱え終わった後、何らかの理由で統率者をコントロールしていなくなったとしても関係ない。
- 1体のクリーチャーの上からそれでないクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のパーマネントからカウンターを取り除き、後者のパーマネントの上に置くことである。カウンターがパーマネントの上から取り除かれたり上に置かれたりするに関連する能力があれば、それが適用されることになる。

《精髓を醸す者、ダイナ》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ドライアド・ドルイド

2/3

あなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。
{2}, {T}これでないクリーチャー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。X点のライフを得て、その上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、その生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい。

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

《先進的復元》

{3}{R}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

)あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、カード1枚を切削する。その後、あなたの墓地にあるカード1枚を無作為に追放する。このターン、その追放されているカードをプレイしてもよい。

{1}{R}：レベル2

//Level_2//

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、このクラスは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

{1}{R}：レベル3

//Level_3//

あなたがあなたの手札以外から呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《先進的復元》のレベル2の能力は一度のみ誘発する。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後（《先進的復元》のレベル3の能力などによる）コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。

《ダルガーの専心魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — ジン・モンク

1/4

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

あなたの手札からマナ総量が5以上であり、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーは準備済状態になる。

//Prep//

《知識の噴出》

{X}{U}{U}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードX枚を引く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（たとえば、《ダルガーの専心魔道士》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 《ダルガーの専心魔道士》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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《断固たる指導者、キリアン》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間、邪術師

2/3

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場に出るたび、クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップし、使喚する。（次のあなたのターンまで、そのクリーチャーは、各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

1体以上の、あなたがコントロールしているオーラがついているクリーチャーが攻撃するたび、あなたはカード1枚を引く。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、それ

のコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。

- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《仲裁人の筆法》

{1}{B}

エンチャント — クラス

（次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。）

このクラスが戦場に出たとき、飛行を持つ白黒の 2/1 の墨獣・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{B}：レベル2

//Level_2//

あなたが各ターン内で初めてライフを失うたび、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。それの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

{2}{B}：レベル3

//Level_3//

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたのコントロール下で改善されているクリーチャーが死亡していた場合、飛行を持つ白黒の 2/1 の墨獣・クリーチャー・トークン1体を生成する。（装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。）

- 《仲裁人の筆法》のレベル2の能力は、各ターン内のライフを失う初めてのイベント1つにつき1回のみ誘発する。あなたが失うライフの点数とは関係ない。
- 《仲裁人の筆法》がレベル2の能力を持つ前のターン中にライフを失った場合、そのターンの後でさらにライフを失ったとしても、そのターン、その能力は誘発しない。
- 《仲裁人の筆法》のレベル3の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、このターンに改善されたクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡したかどうかを見る。そうでなかった場合、能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中に、能力を誘発させるためにクリーチャーを死亡させても間に合わない。

- あなたがコントロールしているクリーチャーに、対戦相手がコントロールしているオーラがついていても、それは改善されていない。
- カウンターが置かれているクリーチャーは、そのカウンターの種類や、どのプレイヤーがそのカウンターを置いたのかにかかわらず、改善されている。
- 装備品を装備しているクリーチャーは、ついている装備品を誰がコントロールしているにかかわらず、改善されている。

《抽象的パフォーマンス》

{5}{U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を裏向きの束にして追放する。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を表向きの束にして追放する。対戦相手1人は、そのうちの束1つを選ぶ。その束をあなたの墓地に置く。もう一方の束にあるカードを見る。その中から呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。残りをあなたの手札に加える。

- 指示されるまで、あるいはそれらのカードが墓地に置かれるまで（その時点でそれらは表向きになる）、裏向きの束のカードを見ることはできない。
- 《抽象的パフォーマンス》の解決中に、あなたはどの対戦相手が束を選ぶかを指定する。
- あなたは、《抽象的パフォーマンス》が解決中でスタック上にある間に、呪文を唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。そのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・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。
- あなたのライブラリーにあるカードが5枚以上8枚未満なら、2つ目の束は1つ目の束より少なくなる。あなたのライブラリーにあるカードが4枚以下なら、裏向きの束にのみカードを置き、2つ目の束は空となる。その場合、おそらく対戦相手はカードが置かれている束を、あなたの墓地に置くことを選ぶだろう。

《展開アルゴリズム》

{X}{U}{U}

ソーサリー

増殖をX回行う。（増殖を行うとは、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個与えることである。）

- あなたが増殖を行うとき、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでもよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。

- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならない。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということではできない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。
- 複数回の増殖を行っている間、プレイヤーは1回目の増殖と2回目の増殖の合間に対応することはできない。それ以上の数についても同様である。
- あなたは複数回の増殖を行うなら、1回目と2回目で、同じプレイヤーやパーマネントを選ぶ必要はない。

《動力的軟泥》

{X}{G}

クリーチャー — ウーズ

0/0

このクリーチャーは+1/+1 カウンター X個が置かれた状態で戦場に出る。

このクリーチャーが戦場に出たとき、mana総量がX以下でありアーティファクトやエンチャントである最大1つを対象とする。それを破壊する。Xが5以上なら、カード1枚を引く。Xが10以上なら、これでない望む数のクリーチャーを対象とする。それらの上に置かれている+1/+1 カウンターの個数を2倍にする。

- パーマネントのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《討論所の議事妨害》

{3}{W}{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、飛行を持つ白黒の2/1の墨獣・クリーチャー・トークン1体を生成する。そうしたとき、あなたの墓地にありオーラや装備品であるカード最大1枚を対象とする。それをそのトークンについての状態で戦場に戻す。

- 《討論所の議事妨害》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。代わりに、あなたがこの方法により指定されたトークンを生成するたびに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、その誘発型能力に対応することができる。

《毒物の商人》

{3}{B}

クリーチャー — 猫・邪術師

威迫

このクリーチャーが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、自分が選んだクリーチャー1体を生け贄に捧げる。プレイヤーがパーマナント1つを生け贄に捧げるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《毒物の商人》の2つ目の能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選び、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に処理する。プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、すべての選ばれたクリーチャーはそれらのコントローラーによって同時に生け贄に捧げられる。

《ナクタムンの伝承紡ぎ》

{2}{R}

クリーチャー — ジャッカルのウィザード

3/3

あなたのアップキープの開始時に、手札にあるカードの枚数が1枚以下のプレイヤーがいる場合、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《運命の輪》

{2}{R}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を捨てる。その後、カード7枚を引く。

- 《ナクタムンの伝承紡ぎ》の能力は、それが誘発したときに、手札が1枚以下であるプレイヤーがいるかどうかを見る。手札が1枚以下であるプレイヤーがいなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で手札にあるカードが1枚以下であるプレイヤーがいない場合、その能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《日食の草原》

土地 — 平地・沼

（{T}：{W}か{B}を加える。）

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

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《日食の草原》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《光影の交錯》（『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が基本土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

《眠らぬ先兵》

{2}{W}

クリーチャー — スピリット・騎士

2/2

飛行

あなたがコントロールしているすべてのスピリットは、このゲームであなたが統率領域からあなたの統率者を唱えた回数1回につき+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールしているスピリット1体が戦場に出るたび、{2}{W}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。

- 《眠らぬ先兵》の2つ目の能力は、あなたが統率領域からあなたの統率者を唱えるたびにその回数を数える。それが打ち消されたとしても、統率者の呪文がまだスタック上にあっても関係ない。
- (共闘能力などによって)あなたが複数の統率者を持っている場合、《眠らぬ先兵》の2つ目の能力は、あなたが統率領域から各統率者を唱えた回数の合計を見る。

《のど首のゴルマ》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 邪魔者・カエル

1/1

絆魂

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていてトークンでないすべてのクリーチャーは、このターンにあなたのコントロール下で死亡したクリーチャー1体につき1個の、追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《のど首のゴルマ》と、1体以上のこれでないクリーチャーが同時に戦場に出た場合、このターンに1体以上のクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡していたとしても、それらのクリーチャーは追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出ない。

《反逆の雄牛》

{4}{R}

クリーチャー — 雄牛

0/5

トランプル

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、その呪文のmana総量に等しい。

このクリーチャーが攻撃するたび、あなたの墓地にあり、インスタントやソーサリーであるカード最大1枚を対象とする。それを追放し、コピーする。そのコピーを、mana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 《反逆の雄牛》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 呪文のmana総量は、そのmana・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- スタック上にあるmana・コストに{X}を含む呪文については、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のmana総量を決定する。
- あなたは、《反逆の雄牛》の最後の能力が解決中かつスタック上にある間に、コピーを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。

- 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」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれを支払わなければならない。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。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。

《不吉な収穫》

{2}{B}

ソーサリー

墓地ストーム（あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンに戦場から墓地に置かれたパーマネントの数と同じ回数コピーする。）

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引き1点のライフを失う。

- 墓地ストームは、このターンに戦場から墓地に置かれたすべてのパーマネントを考慮する。それらのパーマネントのコントローラーやオーナー、それらがトークンであったかどうかなどは考慮に入れない。
- 《不吉な収穫》の墓地ストーム能力により生成されたそのコピーはスタック上で生成されたので、それは唱えられたわけでも、プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力を誘発させるわけでもない。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。墓地ストームを持つ呪文が打ち消されても、それはコピーに影響しない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消す何かによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。
- あなたはコピーの新しい対象を選んでもよい。あなたは各コピーにつきそれぞれ異なる選択をすることができる。

《復元の精霊》

{2}{R}

クリーチャー — スピリット・戦士

2/2

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、「ターン終了時まで、このクリーチャーは、それらのカードの中のアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚のコピーになる。」を選んでもよい。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《復元の精霊》の能力は一度のみ誘発する。
- 《復元の精霊》はコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

- 《復元の精霊》がその選ばれたカードのコピーになったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。

《プリズマリのピアニスト》

{1}{R}{R}

クリーチャー — ジン・バード

2/1

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、青赤の1/1のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。その呪文のmana総量が5以上であるなら、代わりに、そのトークン3体を生成する。

- 《プリズマリのピアニスト》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 呪文のmana総量は、そのmana・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- スタック上にあるmana・コストに{X}を含む呪文については、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のmana総量を決定する。

《暴風区画の大群》

{8}{R}{R}

ソーサリー

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

各対戦相手につきそれぞれ、このターン、可能ならその対戦相手を攻撃する飛行を持つ青赤の3/3のエレメンタル・クリーチャー・トークン2体を生成する。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（たとえば、《暴風区画の大群》の1つ目の能力によるもの）を適用する。呪文のmana総量はそのmana・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- エレメンタル・トークンのどちらかがタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けている場合、それは攻撃しない。
- それらのトークンはそれぞれ、可能なら該当するプレイヤーを攻撃しなければならない。そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーやそのプレイヤーが守っているバトルを攻撃するのではない。
- いずれかのトークンが該当するプレイヤーを攻撃できない場合、そのコントローラーはそのトークンで他の任意のプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃してもよいし、それで攻撃しなくてもよい。該当するプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコントローラーは、そのトークンで他の任意のプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃してもよいし、それで攻撃しなくてもよい。ただし、そのトークンが攻撃すること自体に何らかのコストが必要な場合、そのトークンは該当するプレイヤーを攻撃するか、攻撃しないかのいずれかでなければならない。

《見事なる天描師》

{U}{R}

クリーチャー — トカゲ・ウィザード

2/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、および、あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャー・トークンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《巨匠の贈り物》

{3}{U}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1体を生成する。ターン終了時まで、そのトークンは速攻を得る。

- 《巨匠の贈り物》によって生成されたトークンは、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《無限の解析者、ジモーン》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

0/4

あなたが各ターン内のあなたのマナ・コストに{X}を含む1つ目の呪文を唱えるためのコストは、これの上にある+1/+1カウンター1個につき{1}少なくなる。

あなたが各ターン内のあなたのマナ・コストに{X}を含む1つ目の呪文を唱えるたび、これの上には+1/+1カウンター2個を置く。

- 《無限の解析者、ジモーン》が戦場に出るよりも前のターン中に、マナ・コストに{X}を含む最初の呪文を唱えた場合、そのターンの後でマナ・コストに{X}を含む別の呪文を唱えても、その最後の能力は誘発しない。またその呪文は、《無限の解析者、ジモーン》の1つ目の能力によるコスト軽減も受けない。
- 《無限の解析者、ジモーン》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。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

- 《無限の解析者、ジモーン》の最後の能力は、あなたが各ターン内のマナ・コストに{X}を含む1つ目の呪文を唱え終わるまで誘発しない。そのため、その能力によるカウンターは、その呪文のコストが決定されるまで《無限の解析者、ジモーン》の上に置かれない。各ターン内のあなたのマナ・コストに{X}を含む1つ目の呪文を唱えることで《無限の解析者、ジモーン》の上に置かれるカウンターは、その同じ呪文のコストを軽減しない。

《ヤヴィマヤの花賢人》

{2}{G}

クリーチャー — ドライアド・ドルイド

2/2

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クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのクリーチャーのパワーが7以上なら、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《チャンネル》

{G}{G}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがマナ能力を起動できるときならいつでも、1点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、{C}を加える。

- あなたのライフ総量が0になった後では、何らかの方法によってゲームに敗北しないでも、あなたはライフを支払うことはできない。

《焼け焦げた間欠泉》

土地 — 島・山

（{T}：{U}か{R}を加える。）

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

- 他のいくつかの2色土地とは異なり、《焼け焦げた間欠泉》は基本土地タイプを2つ持っている。これは基本土地ではないため、基本土地を探す効果では探すことはできない。しかし、《凍沸の交錯》（『ストリクスヘイヴンの秘密』統率者デッキに収録）などの効果に関しては、適切な土地タイプを持っている。
- この土地が基本土地と同時に戦場に出るなら、この土地がタップ状態で戦場に出るかアンタップ状態で戦場に出るかを定める時点では、それらの土地は考慮しない。

《蘇る過去、エクスカーヴァ》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・馬

3/3

飛行、速攻

これが攻撃するたび、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であり、アーティファクト、クリーチャー、またはオーラでないエンチャントであるカード最大1枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻

す。それは、他のタイプに加えて飛行を持つ 1/1 のスピリット・クリーチャーである。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

- 墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- これにより戻されたアーティファクト・クリーチャー・カードやエンチャント・クリーチャー・カードの基本のパワーとタフネスは1/1である。
- クリーチャーでもある装備品を何かにつけることはできない。その装備能力を起動することはできるが、それは何かについた状態にはならない。
- 他の効果によって戻されたパーマネントの1つがクリーチャーになり、それに伴ってそのクリーチャーの基本のパワーとタフネスが設定される場合、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持つのであり、1/1にはならない。しかし、この方法で戻された機体に搭乗した場合、それは1/1のままであり、この方法で戻された宇宙船に十分な数の蓄積カウンターが置かれてクリーチャーになった場合でも、それは1/1のままである。

《ライトモチーフの作曲家》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・バード

2/2

このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引く。

あなたがmana総量が5以上であり、インスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。

{2}{U}：このターン、「ライトモチーフの作曲家」という名前を持つすべてのクリーチャーはブロックされない。

- 《ライトモチーフの作曲家》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 呪文のmana総量は、そのmana・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- スタック上にあるmana・コストに{X}を含む呪文については、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のmana総量を決定する。
- コピーであるトークンは《ライトモチーフの作曲家》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。
- それは《ライトモチーフの作曲家》がタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 《ライトモチーフの作曲家》の誘発型能力がスタック上にある間にこれが何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《ライトモチーフの作曲家》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。

《落書きの薄暮魔道士》

{W}{B}

クリーチャー — 犬・邪術師

2/2

接死

対戦相手1人が各ターン内の自分の2枚目のカードを引くたび、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《蛮人による編集》

{1}{W}{B}

インスタント

カード2枚を引く。各プレイヤーはそれぞれ2点のライフを失う。

- 《落書きの薄暮魔道士》の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中に対戦相手が自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《歴史追求者、クイントリウス》

{2}{R}{W}

伝説のプレインズウォーカー — クイントリウス

5

1枚以上のカードがあなたの墓地を離れるたび、赤白の3/2のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

+1：カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。その後、カード1枚を切削する。

-4：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのスピリットは二段攻撃と警戒を得る。

歴史追求者、クイントリウスは統率者として使用できる。

- 複数のカードが同時にあなたの墓地を離れるなら、《歴史追求者、クイントリウス》の1つ目の能力は一度のみ誘発する。

《ロアホールドの文書管理人》

{1}{R}{W}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

3/2

先制攻撃

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に3枚以上のアーティファクトやクリーチャーであるカードがある場合、このクリーチャーは準備済状態になる。（準備済状態である間、あなたはこれの呪文のコピーを唱えてもよい。そうしたら、これを未準備状態にする。）

//Prep//

《秘宝の修復》

{2}{R}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《ロアホールドの文書管理人》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたの墓地にアーティファクトやクリーチャーであるカードが3枚以上あるかどうかを見る。カードが3枚以上なかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で3枚以上のアーティファクトやクリーチャーであるカードがあなたの墓地になければ、その能力は解決されず、その効果は発生しない。
- その《秘宝の修復》によって生成されたトークンはコピー元のカードに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクション、ブルームパロウ、ダスクモーン、タルキール、ローウィンおよびストリクスヘイヴンは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2026 Wizards. その他の商標はそれぞれの所有者に帰属します。