

『ドミナリア・リマスター』リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks、マット・タバック/Matt Tabak 編

最終更新 2022 年 10 月 30 日

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

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

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。

「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

カードの使用可否

『ドミナリア・リマスター』セットは、その公式発売日からリミテッドの認定イベントで使用することができる。その発売日とは、2023 年 1 月 13 日（金）である。本製品に含まれるカードは、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の構築戦で使用可能である。つまり、『ドミナリア・リマスター』に収録されたことによって当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。特に、これらのカードの多くは、スタンダード、パイオニアの各フォーマットでは使用できない。

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

統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。

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

再録能力

『ドミナリア・リマスター』ではいくつかのキーワードや他のメカニズムが再録されている。本章は中でも頻出のものをいくつか取り上げるが、その他は後述の「カード別注釈」に裁定を記載している。今回のリリースではこれらのメカニズムのルールに変更はない。ただし、一部のルールにはこれらのメカニズムを持つカードが初めて登場したときから変更されているものがある。

再録キーワード：フラッシュバック

フラッシュバックが、再びカムバックを果たした。フラッシュバックは墓地にある一部のインスタントやソーサリーに、もう一度混乱を引き起こすチャンスを与える。

《獣群の呼び声》

{2}{G}

ソーサリー

緑の 3/3 の象・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 {3}{G}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

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

再録キーワード：マッドネス

カードを捨てることは、たいてい機会の損失を意味する。あなたはそのカードを唱えられたかもしれないのに！マッドネスがあれば、二兎を追って二兎を得ることができる。あるいはそれ以上かもしれない。

《闇の萎縮》

{4}{B}{B}

インスタント

黒でないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

マッドネス{B}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。）

- マジックのルールでは、カードを捨てるとは、プレイヤーの手札から捨てることのみを言う。他の場所からカードを墓地に置くという効果では、そのカードを捨てたことにならない。
- マッドネスはあなたがカードを捨てる理由とは関係なく機能する。コストを支払う、呪文や能力がそう指示した、などの理由はもちろん、クリンナップ・ステップ中に手札のカードが多すぎるので捨てるという理由でも構わない。ただし、捨てたいからという理由のみでは、マッドネスを持つカードを捨てることはできない。
- 捨てられたマッドネスを持つカードは、墓地ではなく追放領域に置かれたとしても捨てられたカードとして数える。コストを支払うためにカードを捨てたのであれば、そのコストは支払われたことになる。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。
- マッドネス・コストで唱えた呪文は他の呪文と同様にスタックに置く。それを打ち消したり、コピーしたりできる。解決時には、それがパーマネント・カードであるなら戦場に出る。それがインスタントかソーサリーであるカードならオーナーの墓地に置く。
- マッドネスを用いて呪文を唱えるときは、カードのカード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。たとえば、あなたが対戦相手のターン中にマッドネスを持つソーサリーを捨てたなら、あなたはそれを唱えることができる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（マッドネス・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれの

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。

- マッドネスの誘発型能力の解決時に、あなたがマッドネスを持つカードを唱えないことを選択した場合は、それはあなたの墓地に置かれる。マッドネスは後になって、再度それを唱える機会をあなたに与えることはない。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や起動型能力のコストを支払うために捨てるなら、そのカードのマッドネスの誘発型能力（および、そのカードを唱えることを選択した場合は、そのカードがなる呪文）は、そのカードを捨てることでコストを支払った呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがマッドネスを持つカードを呪文や能力の解決中に捨てるなら、それはただちに追放領域に置かれる。その呪文や能力の解決を続けるが、その時点ではその捨てたカードはあなたの墓地に置かれていない。マッドネスの誘発型能力は、呪文や能力が完全に解決された後でスタックに置かれる。

再録メカニズム：分割カード

分割カードはカードのオモテ面2つ分を組み合わせて1枚のカードを形成しているという効率性を持っている。すべての答えはなくとも、そうしなかった場合と比べて、少なくとも1つ以上の答えが見つかるはずだ。

《暴行+殴打》

《暴行》

{R}

ソーサリー

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

//

《殴打》

{3}{G}

ソーサリー

緑の3/3の象・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 分割カードを唱える場合、あなたは唱える半分1つを選ぶ。このセットに含まれている分割カードについては、両方の半分の唱える方法はない。
- すべての分割カードには、1枚のカードにオモテ面が2つある。呪文がスタックにある間は、あなたが唱えなかった半分の特性は無視する。
- 分割カードは、単一のカードである。たとえば、あなたが分割カードを捨てたなら、あなたはカード1枚を捨てたことになる。2枚ではない。何らかの効果が、あなたの墓地にあるソーサリー・カードの枚数を見るなら、《暴行+殴打》で1枚分である。2枚分ではない。
- 各分割カードは、それぞれ名前2つを持つ。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、分割カードの名前2つのうち一方を選ぶことはできるが、両方を選ぶことはできない。
- スタックにない間は、分割カードの特性は、その半分2つの組み合わせである。たとえば、《暴行+殴打》は、あなたのライブラリーにある間、mana総量は5である。何らかの効果によってあなたがmana総量が4以下のカードを探すことができる場合、あなたは《暴行+殴打》を探すことができない。
- 何らかの効果によって特定の特性を持つ呪文を唱えることができる場合、あなたが唱える半分の特性のみを考慮する。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地にあるカードの中からmana総量が2以下のソーサリー・呪文を唱えることができる場合、これにより《暴行》を唱えることができても、《殴打》を唱えることはできない。

カード別注釈

《アクアミーバ》

{1}{U}

クリーチャー — エレメンタル・ビースト

1/3

カード1枚を捨てる：ターン終了時まで、アクアミーバのパワーとタフネスを入れ替える。

- クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は、他の効果をすべて適用した後で適用する。それらの効果が適用され始めた順番とは関係ない。たとえば、《アクアミーバ》の能力が解決され、その後同じターンにあなたが何らかの方法によってこれに+4/+0の修整を与えたなら、これは3/5のクリーチャーである。7/1のクリーチャーではない。
- ダメージはターン終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中にあなたがパワーとタフネスを入れ替えたなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- クリーチャーのパワーやタフネスを2回（またはその他の偶数回）入れ替えることは、実質的にそのクリーチャーのパワーやタフネスを入れ替える前と同じ状態に戻すことになる。

《嵐の精体》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル

1/1

速攻

嵐の精体は、このターンに唱えていてこれでない呪文1つにつき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

- 《嵐の精体》が戦場に出る際にこのターンに唱えていてこれでない呪文の数を決定する。《嵐の精体》がスタック上にある間に唱えられた呪文も数に入れる。スタック上に直接生成された呪文のコピーは数に入れない。

《新たな信仰》

{2}{W}

インスタント

あなたは6点のライフを得る。

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

あなたが新たな信仰をサイクリングしたとき、あなたは2点のライフを得てもよい。

- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのその上に置かれる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード1枚を引く前に解決する。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が（たとえば打ち消されたり、そのすべての対象が不適正になったりするなどにより）解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード1枚を引く。

《アルカデス・サボス》

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

伝説のクリーチャー — エルダー・ドラゴン

7/7

飛行

あなたのアップキープの開始時に、あなたが{G}{W}{U}を支払わないかぎり、アルカデス・サボスを生け贄に捧げる。

それらが攻撃していないかぎり、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるすべてのクリ

ーチャーは+0/+2の修整を受ける。

{W}: ターン終了時まで、アルカデス・サボスは+0/+1の修整を受ける。

- 《アルカデス・サボス》がアンタップ状態かつ攻撃していない状態であるかぎり、それは3つ目の能力より+0/+2の修整を受ける。

《アルボリア》

{2}{G}{G}

ワールド・エンチャント

クリーチャーは、直前の自分のターンに呪文を唱えてもおらずトークンでないパーマネントを戦場に出してもいないプレイヤーを攻撃できない。

- 《アルボリア》のコントローラーが直前のターンに何をしようがしまいが、これはクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃することを止めない。
- 《アルボリア》の効果はプレイヤー1人がトークンでないパーマネントを戦場に出したかどうかを見る。これが誰のコントロール下で戦場に出たかを見る能力とは違い、誰がパーマネントを戦場に出したかを見る能力は珍しい。
- 《アルボリア》の効果はプレイヤーが行った処理を見る。その結果を見るわけではない。プレイヤー1人が直前の自分のターンに呪文1つを唱えたが、その呪文が打ち消された場合、そのプレイヤーは攻撃することができる。プレイヤー1人が直前の自分のターンの間、トークンでないパーマネント1つを戦場に出した場合も同様であるが、そのパーマネントはそのプレイヤーのターンが終了する前に戦場を離れている。
- 2つ以上のパーマネントが特殊タイプ「ワールド」を持っているなら、それらのうち、特殊タイプ「ワールド」を持っていた時間が最も短いもの1つを除いて、それらをすべてオーナーの墓地に置く。最も短い時間が並んでいる場合、すべてのワールド・パーマネントが墓地に置かれる。

《暗黒の深部》

伝説の氷雪土地

暗黒の深部は、氷カウンター10個が置かれた状態で戦場に出る。

{3}: 暗黒の深部の上から氷カウンター1個を取り除く。

暗黒の深部の上に氷カウンターがないとき、これを生け贄に捧げる。そうしたなら、「マリット・レイジ」という名前で飛行と破壊不能を持つ黒の20/20の伝説のアバター・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《暗黒の深部》はマナ能力を持たない。これをタップして無色のマナを引き出すことはできない。
- 《暗黒の深部》の最後の能力は状況誘発型能力である。この能力は、これがスタック上にある間は再度誘発することはないが、この能力が打ち消され、かつ、《暗黒の深部》がまだ戦場にあってそれの上に氷カウンターが置かれていなかったなら、ただちに再度誘発する。
- 《暗黒の深部》が、この誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、あなたはこれを生け贄に捧げることはできないので、あなたはマリット・レイジを生成しない。

《意志の力》

{3}{U}{U}

インスタント

あなたは、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・コストか代替コスト（たとえば、《意志の力》の代替コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。《意志の力》のマナ総量は常に5である。あなたがこれを唱えるために何を支払ったかは関係ない。

《イス卿の迷路》

土地

{T}：攻撃クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。このターン、そのクリーチャーが受けたり与えたりするすべての戦闘ダメージを軽減する。

- 《イス卿の迷路》はマナ能力を持たない。これをタップして無色のマナを引き出すことはできない。
- 《イス卿の迷路》はアンタップ状態の攻撃クリーチャーを対象とすることができる。そうした場合も、それが与えたり受けたりする戦闘ダメージを軽減する。
- そのクリーチャーは戦闘から取り除かれるわけではない。単にダメージが軽減されるのみである。戦闘フェイズが終了するまで、それは攻撃クリーチャーである。
- 戦闘ダメージ・ステップや戦闘終了ステップの間に、あなたがコントロールしていてすでに戦闘ダメージを与えた攻撃クリーチャーを対象として《イス卿の迷路》の能力を起動することができる。これによりそのクリーチャーはアンタップされる。それが与えたダメージは何も影響しない。

《一瞬の瞬き》

{1}{W}

インスタント

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

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

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

《稲妻の裂け目》

{1}{R}

エンチャント

プレイヤーがカードをサイクリングするたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、稲妻の裂け目はそれに2点のダメージを与える。

- あなたは《稲妻の裂け目》の能力がスタック上に置かれたときに対象を選ぶが、マナを支払うかどうかを決めるのは能力の解決時である。その選択を行った後ではどのプレイヤーも、ダメージが与えられ、その能力が解決し終わるまで処理を行うことができない。

《稲妻の連鎖》

{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。稲妻の連鎖はそれに3点のダメージを与える。その後、そのプレイヤーかそのパーマネントのコントローラーは{R}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはこの呪文をコピーしてもよく、そのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 《稲妻の連鎖》が解決するに際し、コピー元やコピーの1つのいずれであろうと、対象とするプレイヤーや対象となったパーマネントのコントローラーはそれをコピーしてもよい。そのコピーは、解決している呪文と同じテキスト、同じ対象、同じ色を持つが、そのコピーを生成するプレイヤーはそれの新しい対象を選ぶことができる。そのコピーが生成された（または生成されなかった）後で《稲妻の連鎖》の解決が終わり、スタックを離れる。
- その呪文のコピーをスタックに置いたプレイヤーがそのコピーをコントロールする。

- 《稲妻の連鎖》のコピーはスタック上に生成されるので、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。プレイヤーはその呪文が解決する前に対応してもよい。
- 《稲妻の連鎖》の解決時に対象となったプレイヤーやパーマネントが適正な対象でなくなっていた場合、その呪文は解決せず、効果は一切発生しない。それはコピーできない。

《嘘か真か》

{3}{U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を公開する。対戦相手1人はそれらのカードを2つの束に分ける。一方の束をあなたの手札に、もう一方の束をあなたの墓地に置く。

- 束は0枚でも構わない。

《エルフの逸脱者》

{5}{G}

クリーチャー — エルフ

4/5

{T} : {G}{G}{G}を加える。

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

- 森サイクリングはサイクリング能力の変種である。(あなたがカード1枚を引くことができる) サイクリングとは異なり、森サイクリングによってあなたはライブラリーから森・カード1枚を探すことができる。あなたが探すカードは基本森でも、森の土地タイプを持つ望む土地・カードでもいい。
- あなたが森サイクリング能力を起動する場合、カード1枚がサイクリングされるたびに誘発する能力は誘発する。

《エルフの指導霊》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・スピリット

2/2

あなたの手札にあるエルフの指導霊を追放する : {G}を加える。

- 呪文や能力のコストにクリーチャー1体を手札に戻すこととマナを支払うことが含まれるなら、あなたは《エルフの指導霊》を手札に戻してそのマナ能力を起動することはできない。なぜなら、マナ能力はあなたがコストを支払う前に起動しなければならないからである。

《オアリムのいかづち》

{2}{W}

インスタント

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

アーティファクトやエンチャントのうち1つを対象とする。それを破壊する。この呪文がキッカーされていたなら、さらに、クリーチャー1体を対象とする。これは、その前者のマナ総量に等しい点数のダメージを、その後者に与える。

- 《オアリムのいかづち》がキッカーされたなら、その対象としたクリーチャーが受けるダメージの発生源は、対象としたアーティファクトやエンチャントではなくこれである。
- 《オアリムのいかづち》がキッカーされたが、《オアリムのいかづち》の解決時にアーティファクトやエンチャントが不適正な対象であった場合、《オアリムのいかづち》はアーティファクトやエンチャントのマナ総量を決定することができない。対象となったクリーチャーが適正な対象のままであっても、それにダメージが与えられることはない。そのクリーチャーだけが不適正な対象になった場合、そのアーティファクトやエンチャントは破壊される。(両方の対象が不適正になったなら、《オアリムのいかづち》は一切解決されない。)

《押収》

{4}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (パーマネント)

あなたはエンチャントしているパーマネントをコントロールする。

- パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。
- オーラや装備品のコントロールを得たとしても、それが何についているのかは変わらない。

《大あわての搜索》

{2}{U}

インスタント

カード2枚を引き、その後、カード2枚を捨てる。土地最大3つをアンタップする。

- 《大あわての搜索》の解決時、あなたはどの土地をアンタップするかを選ぶ。アンタップする土地を対象に取っているわけではない。また、それらはあなたがコントロールしている土地でなくてもよい。

《火炎舌のカバー》

{3}{R}

クリーチャー — カバー

4 / 2

火炎舌のカバーが戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。これはそれに4点のダメージを与える。

- 《火炎舌のカバー》の能力はこれ自身を対象とすることができる。能力の誘発時、これが戦場にある唯一のクリーチャーである場合、この能力はこれ自身を対象にとらなければならない。

《顔なしの解体者》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ナイトメア・ホラー

2 / 3

顔なしの解体者が戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。顔なしの解体者が戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《顔なしの解体者》の1つ目の能力は任意ではない。他のプレイヤーが誰もクリーチャーをコントロールしておらず、あなたがコントロールしている場合、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象として選ばなければならない。
- 《顔なしの解体者》がトークン・クリーチャーを追放する場合、そのトークンは追放された後に消滅する。それは2つ目の能力のために戦場に戻ることはない。
- 《顔なしの解体者》が2体目の《顔なしの解体者》を追放し、その後3体目の《顔なしの解体者》が続き1体目を追放する場合、2体目が戦場に戻る。戦場にこれでないクリーチャーがいなければ、2体目が3体目を追放し、1体目が戻り、以下同様である。誰もループを止めることができないなら、そのゲームは引き分けとなる。

《風生まれの詩神》

{3}{W}

クリーチャー — スピリット

2 / 3

飛行

プレイヤーは、自分がコントロールしていてあなたを攻撃するクリーチャー1体につき{2}を支払わないかぎり、攻撃できない。

- クリーチャーは、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーを、そのコントローラーがコストを支払うことなく攻撃できる。

《金切るときの声》

{2}{W}{W}

ソーサリー

飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン2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白のクリーチャー3体をタップする。(あなたはあなたの墓地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。)

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

《カヴァーの上等王》

{3}{G}

クリーチャー — カヴァー

3/3

キッカー{4} (あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{4}を支払ってもよい。)

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。)

カヴァーの上等王がキッカーされていたなら、これは+1/+1カウンター4個が置かれた状態で戦場に出る。

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

《キェルドーのガーゴイル》

{5}{W}

クリーチャー — ガーゴイル

3/3

飛行、先制攻撃

キェルドーのガーゴイルがダメージを与えるたび、あなたはそれに等しい点数のライフを得る。

- 《キェルドーのガーゴイル》の誘発型能力は、これがダメージを与えるたびに誘発する。戦闘ダメージだけではない。
- 絆魂とは異なり、《キェルドーのガーゴイル》の最後の能力はスタックに置かれる誘発型能力であり、対応することができる。特に、《キェルドーのガーゴイル》が、あなたが自分のライフを0以下に減らすだけのダメージを受けたと同時にダメージを与えた場合、あなたはライフを得る前にゲームに敗北する。

《寄生牙のドレイク》

{2}{U}

クリーチャー — ナイトメア・ドレイク

3/4

飛行

寄生牙のドレイクが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて寄生牙のドレイクでないクリーチャー1体を追放しないかぎり、これを生け贄に捧げる。

寄生牙のドレイクが戦場を離れたとき、その追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 戦場に出たときに誘発する能力の解決時、あなたがコントロールしているクリーチャーのうち追放するものがある場合は選ぶ。その選択を行った後では、選んだクリーチャーが追放されるか《寄生牙のドレイク》が生け贄に捧げられて能力が解決し終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことができない。
- 戦場に出たときに誘発する能力の解決時、あなたがこれでないクリーチャーをコントロールしていなかったなら、あなたは《寄生牙のドレイク》を生け贄に捧げなければならない。
- 《寄生牙のドレイク》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に《寄生牙のドレイク》が戦場を離れたなら、「戦場を離れたとき」の能力は誘発し、最初に解決される。これは何も戻さない。その後、戦場に出たときに誘発する能力が解決される。あなたがコントロールしているクリーチャーを追放するなら、それは永続的に追放される。《寄生牙のドレイク》はそれを戻さない。

《木の实拾い》

{5}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1/1

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

スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、すべてのリスは+2/+2の修整を受ける。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるなら、リスが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《吸収》

{W}{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。あなたは3点のライフを得る。

- 打ち消されない呪文も《吸収》の適正な対象である。《吸収》の解決時にその呪文が打ち消されることはないが、あなたは3点のライフを得る。

《狂気を操る者チェイナー》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ミニオン

3/3

すべてのナイトメアは+1/+1の修整を受ける。

{B}{B}{B}, 3点のライフを支払う：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。そのクリーチャーは、黒であり他のクリーチャー・タイプに加えてナイトメアでもある。

狂気を操る者チェイナーが戦場を離れたとき、すべてのナイトメアを追放する。

- 《狂気を操る者チェイナー》の起動型能力によって戦場に出されるクリーチャーは黒のみであり、他の色に加えて黒ではない。ただし、それは黒であり他のクリーチャー・タイプに加えてナイトメアでもある。戦場に出る時点で、それは既に黒のナイトメアである（それに加えて他のいくつかのクリーチャー・タイプを持っているかもしれない）。戦場に出て、その後黒のナイトメアになるわけではない。

《巨大戦車》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

5/3

各戦闘で、巨大戦車は可能なら攻撃する。

巨大戦車は壁にはブロックされない。

- 《巨大戦車》が何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。《巨大戦車》が攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

《ギャンブル》

{R}

ソーサリー

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

- あなたは、あなたがせっかく探したカードを捨てることになるかもしれない。ギャンブルだから仕方ない！

《くすぶり獣》

{2}{R}

クリーチャー — ビースト

3/4

くすぶり獣は単独では攻撃もブロックもできない。

- 《くすぶり獣》はこれでないクリーチャー1体が同時に攻撃またはブロックに割り振られていないかぎり攻撃もブロックもできない。《くすぶり獣》2体で攻撃したり2体でブロックしたりできる。
- 《くすぶり獣》が攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーとして宣言された後では、これでないクリーチャーに何があっても影響はない。
- 《くすぶり獣》とともに攻撃するクリーチャーは、同じプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃しなくてもよい。《くすぶり獣》とともにブロックするクリーチャーは、《くすぶり獣》と同じクリーチャーをブロックしなくてもよい。

《熊人間》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・熊・ドルイド

1/1

{T}：{G}を加える。

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

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるなら、《熊人間》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《クロウサの拳カマール》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

4/3

{G}：土地1つを対象とする。ターン終了時まで、それは1/1のクリーチャーになる。それは土地でもある。

{2}{G}{G}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+3/+3の修整を受けトランプルを得る。

- クリーチャーになる土地は、それが持っている他の特殊タイプ、カード・タイプ、サブタイプ、能力を持ち続ける。
- クリーチャーでなかったパーマネントがクリーチャーになった場合、そのコントローラーの直近のターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりその{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったかは関係ない。特に、土地1つを戦場に出したターンにあなたがそれをクリーチャーに変えた場合、あなたはマナを引き出す目的でそれをタップすることはできない。
- 《クローサの拳カマール》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。その時点より後にあなたのコントロール下になったすべてのクリーチャーは（クリーチャーになる土地を含め）ボーナスを得ることはない。

《クローサの修復者》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1/2

{T}：土地1つを対象とする。それをアンタップする。

スレッシュホールド — {T}：土地最大3つを対象とする。それらをアンタップする。あなたの墓地に7枚以上のカードがなければ起動できない。

- 《クローサの修復者》の起動型能力はマナ能力ではない。それらはそれぞれスタックを使用し、対応することができる。特に、それらはあなたが呪文を唱えていたり、これでない能力を起動している間に起動することができない。あなたが呪文や能力を支払うために《クローサの修復者》を使用し十分なマナを追加したい場合、あなたは呪文を唱えたり能力を起動し始める前に、あなたがコントロールしている土地をタップし、《クローサの修復者》とともにアンタップし、再びタップしてもよい。

《グリフィンの導き》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、+2/+2の修整を受け飛行を持つ。

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、飛行を持つ白の2/2のグリフィン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《グリフィンの導き》とエンチャントしているクリーチャーが同時に墓地に置かれる場合、《グリフィンの導き》の最後の能力は誘発する。

《結界師ズアー》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/4

飛行

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

- 《結界師ズアー》の能力でオーラ・カード1枚を戦場に出す場合、あなたはそれが戦場に出るに際してそれがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それはあなたのライブラリーに残る。

《ケルドの後継者、ラーダ》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

2/2

ケルドの後継者、ラーダが攻撃するたび、あなたは{R}{R}を加えてもよい。

{T} : {G}を加える。

- 《ケルドの後継者、ラーダ》の誘発型能力はマナ能力ではない。なぜなら、それは他のマナ能力から誘発しないからである。それはスタックに置かれるので、対応することができる。
- あなたが《ケルドの後継者、ラーダ》の能力によって生み出されたマナをブロック・クリーチャーが指定される前に消費しないなら、そのマナを失う。

《幻影のニショーバ》

{5}{G}{W}

クリーチャー — 猫・ビースト・スピリット

0/0

トランプル

幻影のニショーバは+1/+1カウンター7個が置かれた状態で戦場に出る。

幻影のニショーバがダメージを与えるたび、あなたはそれに等しい点数のライフを得る。

幻影のニショーバがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減する。幻影のニショーバの上から+1/+1カウンター1個を取り除く。

- 《幻影のニショーバ》が（たとえば複数のクリーチャーにブロックされるなどして）複数の発生源から同時にダメージを受ける場合、すべてのダメージが軽減され、+1/+1カウンター1個のみが取り除かれる。
- 《幻影のニショーバ》に与えられるダメージが軽減できない場合、そのダメージは与えられ、《幻影のニショーバ》の上から+1/+1カウンター1個が取り除かれる。
- 《幻影のニショーバ》の上に+1/+1カウンターがない（ただし、何らかの効果によりタフネスが上がっているため戦場にある）場合も、これに与えられるダメージは軽減される。

《幻影の群れ》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 鳥・兵士・スピリット

0/0

飛行

幻影の群れは+1/+1カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。

幻影の群れがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、幻影の群れの上から+1/+1カウンター1個を取り除く。

- 《幻影の群れ》が（たとえば複数のクリーチャーにブロックされるなどして）複数の発生源から同時にダメージを受ける場合、すべてのダメージが軽減され、+1/+1カウンター1個のみが取り除かれる。
- 《幻影の群れ》に与えられるダメージが軽減できない場合、そのダメージは与えられ、《幻影の群れ》の上から+1/+1カウンター1個が取り除かれる。
- 《幻影の群れ》の上に+1/+1カウンターがない（ただし、何らかの理由によりタフネスが上がっているため戦場にある）場合も、これに与えられるダメージは軽減される。

《原初の支援》

{2}{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+4/+4の修整を受ける。

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

あなたが原初の支援をサイクリングしたとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受ける。」を選んでよい。

- たとえ誘発型能力の適正な対象がなくとも、あなたはこのカードをサイクリングできる。
- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのそのの上に置かれる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード1枚を引く前に解決する。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が（たとえば打ち消されたり、そのすべての対象が不適正になったりするなどにより）解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード1枚を引く。

《減衰球》

{2}

アーティファクト

2点以上のmanaを引き出す目的で土地1つがタップされるなら、それは他のタイプや点数の代わりに{C}を生み出す。

プレイヤーが呪文を唱えるためのコストは、そのプレイヤーがこのターンに唱えていてそれでない呪文1つにつき{1}多くなる。

- あなたがコントロールしている能力が生み出すmanaを変更する複数の置換効果がある場合、適用する効果1つを選ぶ。その後で、他の効果が適用可能であるかどうかを決定する。1つの置換効果を、同じイベントに2回以上適用することはできない。
- 《減衰球》の2つ目の能力は、そのターンに唱えられた呪文の数を数える。その呪文が唱えられた時点では《減衰球》が戦場に出ていなかったとしても数に入れる。たとえば、《減衰球》自身が、あなたがそのターンに唱えた3番目の呪文であったなら、あなたが次に唱える呪文のコストは{3}多くなる。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の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。

《氷の干渉器》

{4}

アーティファクト

{1}, {T}：アーティファクトやクリーチャーや土地のうち1つを対象とする。それをタップする。

- プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりすると宣言してからその呪文や能力への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、他のプレイヤーがそのプレイヤーのパーマネントをタップして、{T}の支払いを阻止したり、十分なmanaを得るのを阻止したりするようなことはできない。

《ゴブリンの裏切り者》

{1}{B}

クリーチャー — ゴブリン・傭兵

2/1

ゴブリン1体を生け贄に捧げる：ゴブリンの裏切り者を再生する。（このクリーチャーが次に破壊されるなら、代わりに、これをタップし、戦闘から取り除き、これが負っているすべてのダメージを回復する。）

- この能力を起動すると、そのターン次に《ゴブリンの裏切り者》を破壊することを置き換える盾のように振る舞う置換効果が生成される。この盾は、《ゴブリンの裏切り者》を破壊する効果や、《ゴブリンの裏切り者》が受ける致死ダメージに対して機能する。
- 《ゴブリンの裏切り者》は戦闘していなくとも、既にタップ状態であっても、ダメージを負っていなくとも、再生できる。
- あなたは、《ゴブリンの裏切り者》が破壊の危機になくとも、《ゴブリンの裏切り者》の再生能力を起動できる。時々、あなたはゴブリンを生け贄に捧げる必要がある。それはよくわかる。

《最高工匠卿、ウルザ》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/4

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

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

{5}：ライブラリーを切り直し、その後、その一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、あなたはそのカードをマナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 《最高工匠卿、ウルザ》の1つ目の能力によって生成されたトークンはそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1/1になる。
- マナ能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のアーティファクトやクリーチャーを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あなたが続けてコントロールしていないアーティファクト・クリーチャーでもよい。これにより装備品をタップしても、その能力や、それを装備しているクリーチャーには影響がない。
- 《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって追放されたカードをプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《最高工匠卿、ウルザ》の最後の能力によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文が追加コストを必要とするなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。

《死せざる怒り》

{2}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、+2/+2の修整を受け、それではブロックできない。

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

- 対象としたクリーチャーが《死せざる怒り》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場からではなくスタックからオーナーの墓地に置かれるので、その最後の能力は誘発しない。

《自然の知識》

{1}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから森・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたは基本森か森の土地タイプを持つ望む土地・カードを探してもよい。

《白たてがみのライオン》

{1}{W}

クリーチャー — 猫

2/2

瞬速

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

- 《白たてがみのライオン》の誘発型能力の解決時に、あなたはそれ自身をオーナーの手札に戻してもよい。あなたが他のクリーチャーをコントロールしていなければ、あなたはそれに戻さなければならない。
- 《白たてがみのライオン》の能力はクリーチャーを対象に取らない。したがって、戻すクリーチャーを選んでからそれを戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《神秘的負荷》

{U}

エンチャント

累加アップキープ{1}（あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントの上に経年カウンター1個を置く。その後、あなたがこの上にある経年カウンター1個につき1回のアップキープ・コストを支払わないかぎり、これを生け贄に捧げる。）

対戦相手1人がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーが{4}を支払わないかぎり、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- 印刷されているテンプレートは古いものになっている。最新のテンプレートは上記の通りだが、機能は変わらない。
- 累加アップキープの支払いは常に任意である。支払わないなら、累加アップキープを持つパーマネントは生け贄に捧げられる。累加アップキープ・コストを部分的に支払うことはできない。たとえば、累加アップキープ能力の誘発時に《神秘的負荷》の上に経年カウンター3個が置かれている場合、これはさらに1個の経年カウンターを得、その後これのコントローラーは{4}を支払うかこれを生け贄に捧げるかを選ぶ。

《シートンの願望》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、エンチャントしているクリーチャーをブロックできるすべてのクリーチャーはそれをブロックする。

- 防御プレイヤーがコントロールしているが、何らかの理由によって対象としたクリーチャーをブロックできないクリーチャー（たとえば、タップ状態のクリーチャー）では、そのクリーチャーをブロックしない。クリーチャー1体にエンチャントしているクリーチャーをブロックさせるための何らかのコストが必要な場合、防御プレイヤーはそのコストの支払いを強制されないで、やはりその場合もブロックしなくてもよい。

《時間の伸長》

{8}{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、このターンの直後に追加の2ターンを得る。

- 複数の「追加のターン」の効果为解决するなら、効果が解決された順の逆の順番にターンを行う。言い換えると、一番最近に生成されたターンを最初に行う。

《十二足獣》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3/3

対戦相手がコントロールしている呪文や能力によって、あなたが十二足獣を捨てるなら、これをあなたの墓地に置く代わりに、これを+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出す。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によって、あなたが捨てるカード1枚を選び《十二足獣》を捨てるなら、これを戦場に出す。
- あなたが《十二足獣》を捨てて戦場に出した場合も、あなたはそれを捨てている。あなたがカード1枚を捨てるたびに誘発する能力は誘発する。
- あなたに《十二足獣》を捨てさせた呪文や能力が「捨てたカード」あるいはそれに相当するものを参照する場合、それは戦場にある《十二足獣》を参照する。

《洪面の溶岩使い》

{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/1

{R}, {T}, あなたの墓地にあるカード2枚を追放する：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。洪面の溶岩使いはそれに2点のダメージを与える。

- 《洪面の溶岩使い》の能力のコストを支払う時点で、カード2枚が追放される。プレイヤーは、これらのカードを他の領域に移すことでコストの支払いに対応することはできない。

《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1つにつき1回コピーする。）

- 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、後になって唱えられたストームを持つ別の呪文では数えない。
- 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、コピーには影響しない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。

《水銀の短剣》

{1}{U}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは「{T}：プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。このクリーチャーはそれに1点のダメージを与える。あなたはカード1枚を引く。」を持つ。

- ダメージを与える能力と、その結果与えられるダメージの発生源は、エンチャントしているクリーチャーであって《水銀の短剣》ではない。

《水門》

{3}{U}

クリーチャー — 壁

0/5

防衛

水門が飛行を持つとき、これを生け贄に捧げる。

水門が戦場を離れたとき、これは飛行を持たず青でもない各クリーチャーに、それぞれあなたがコントロールしている島の数の端数を切り捨てた半分に等しい点数のダメージを与える。

- 《水門》の1つ目の能力は状況誘発型能力である。この能力は、これがスタック上にある間は再度誘発することはないが、この能力が打ち消され、かつ《水門》が飛行を持っていたなら、ただちに再度誘発する。

《スカークの探鉱者》

{R}

クリーチャー — ゴブリン

1/1

ゴブリン 1 体を生け贄に捧げる：{R}を加える。

- あなたがコントロールしているゴブリンであれば、《スカークの探鉱者》自身を含めてどれでも、《スカークの探鉱者》の起動型能力を起動するために生け贄に捧げられる。あなたが《スカークの探鉱者》を生け贄に捧げた後は、その能力を再び起動することはできないので、あなたが《スカークの探鉱者》を含めた複数のゴブリンをマナを引き出す目的で生け贄に捧げたいなら、《スカークの探鉱者》を最後に生け贄に捧げるように注意すること。

《滑る胆液》

{2}{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 - 3 / - 3 の修整を受ける。

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。)

マッドネス {3}{B} (あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、マッドネス・コストでこれを唱えるか、これをあなたの墓地に置く。)

- 《滑る胆液》をサイクリングしたなら、あなたはマッドネス・コストでこれを唱えてもよい。マッドネスでそれを唱えるかどうかは、そのサイクリング能力によってあなたがカードを引く前に選ぶ。

《スランの医師、ヨーグモス》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2/4

プロテクション (人間)

1 点のライフを支払う、これでないクリーチャー 1 体を生け贄に捧げる：クリーチャー最大 1 体を対象とする。その上に - 1 / - 1 カウンター 1 個を置き、カード 1 枚を引く。

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

- パーマネント 1 つの上に + 1 / + 1 カウンターと - 1 / - 1 カウンターが置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが 2 つ 1 組で取り除かれ、いずれか 1 種類のみ (もしくはいずれの種類のカウンターでもないもの) が残る。
- 増殖を行う場合、カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、その上にカウンターが置かれていてもそれを選ぶことはできない。
- カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には 0 (ゼロ) が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。

《生+死》

《生》

{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土地は 1 / 1 のクリーチャーになる。それらは土地でもある。

//

《死》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。あなたはそれのmana総量に等しい点数のライフを失う。

- クリーチャーになる土地は、それが持っている他の特殊タイプ、カード・タイプ、サブタイプ、能力を持ち続ける。
- クリーチャーでないパーマネントだったクリーチャーは、そのコントローラーの直近のターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりその{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったかは関係ない。特に、土地1つを戦場に出したターンにあなたがそれをクリーチャーに変えた場合、あなたはmanaを引き出す目的でそれをタップすることはできない。
- 《死》によって戦場に戻ったカードがmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。

《聖餐式》

{1}{W}{W}

エンチャント

すべての白のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

スレッシュールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、すべての白のクリーチャーは追加で+1/+1の修整を受ける。

- ダメージは、ターン終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるか《聖餐式》が戦場を離れるなら、あなたがコントロールしている白のクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《生命維持コード》

{4}

アーティファクト

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは2点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、そのプレイヤーは自分がコントロールしているパーマネント1つをオーナーの手札に戻す。

- そのプレイヤーが選択するのは、すべて誘発型能力の解決時である。そのプレイヤーが選んだパーマネントをオーナーの手札に戻すことは、それがあつ場合、能力によって対象になつたわけではない。

《世界喰らいのドラゴン》

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

クリーチャー — ナイトメア・ドラゴン

7/7

飛行、トランプル

世界喰らいのドラゴンが戦場に出たとき、あなたがコントロールしてこれでないすべてのパーマネントを追放する。

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

- 《世界喰らいのドラゴン》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に《世界喰らいのドラゴン》が戦場を離れたなら、「戦場を離れたとき」の能力が誘発し、最初に解決される。これは何も戻さない。その後、戦場に出たときに誘発する能力はあなたがコントロールしてこれでないすべてのパーマネントを永続的に追放する。
- オーラ1つが《世界喰らいのドラゴン》とともに追放され、その後戦場に戻る場合、そのオーラが戦場に出る際にそれをコントロールしているプレイヤーは、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（よつてそのオーラを、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。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは追放されたままになる。同じ場所に戻す必要はない。それは同時に戦場に出たパーマメントについての状態で戦場に出ることはできない。

《脊髄支配》

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

インスタント

この呪文は、戦闘中にしか唱えられない。

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。それをアンタップし、そのコントロールを得る。ターン終了時まで、それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。そうしたなら、あなたはそれのタフネスに等しい点数のライフを得る。

- 遅延誘発型能力の解決時、あなたがそのクリーチャーをコントロールしていた場合、あなたはそれを生け贄に捧げなければならない。

《石炭焼き》

{3}{R}

クリーチャー — エレメンタル

3 / 3

石炭焼きが戦場に出たとき、あなたがあなたの手札からこれを唱えていた場合、{R}{R}{R}を加える。

- トークンでないクリーチャーがこのクリーチャーのコピーとして戦場に出る場合、あなたがそのクリーチャーになった呪文を手札から唱えていたなら、そのコピーの戦場に出たときに誘発する能力も誘発する。
- 《石炭焼き》のコピーであるトークンが生成されたなら、そのトークンは唱えられたわけではなく、《石炭焼き》の能力は誘発しない。同様に、何らかの効果スタック上にある《石炭焼き》をコピーする場合、そのコピーはトークンになるが、そのコピーはスタック上で生成され、あなたの手札から唱えられたわけではないので、その場合も能力は誘発しない。
- 《石炭焼き》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。

《狭い空間》

{3}

アーティファクト

各戦闘で、3 体以上のクリーチャーではあなたを攻撃できない。

- あなたの対戦相手は、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーを望む数のクリーチャーで攻撃することができる。

《セラのアバター》

{4}{W}{W}{W}

クリーチャー — アバター

/

セラのアバターのパワーとタフネスは、それぞれあなたのライフ総量に等しい。

セラのアバターがいずこかから墓地に置かれたとき、これをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- 《セラのアバター》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。
- 《セラのアバター》の誘発型能力の解決時、それがもはやあなたの墓地にない場合も、あなたはあなたのライブラリーを切り直す。

《戦場のたかり屋》

{3}{G}{G}

クリーチャー — ケンタウルス

3 / 3

スレッシュホールド — あなたの墓地にあるカード 3 枚をあなたのライブラリーの一番下に置く：ターン終

了時まで、戦場のたかり屋は+3/+3の修整を受ける。あなたの墓地に7枚以上のカードがあるときにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。

- 能力を起動する前に、あなたの墓地にあるカードの枚数を確認する。能力を起動することによってその枚数が7枚より少なくなった場合、その能力は通常通り解決する。

《煽動するものリース》

{3}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

6/6

飛行

煽動するものリースがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは{2}{G}を支払ってもよい。そうしたなら、色1色を選ぶ。その後、その選ばれた色であるパーマネント1つにつき1体の、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《煽動するものリース》の能力の解決時、あなたは{2}{G}を支払うかどうかを選ぶ。その選択を行った後では、苗木が生成され（あなたが支払った場合）、その能力が解決し終わるまでどのプレイヤーも処理を行うことができない。

《戦慄の復活》

{2}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

フラッシュバッククリーチャー3体を生け贄に捧げる。（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたは《戦慄の復活》のコストを支払う前に対象を選ぶ。つまり、これをフラッシュバックを使って唱え、あなたが生け贄に捧げたクリーチャーのうち1体呼び戻すことはできない。

《前線の僧侶》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2/2

前線の僧侶が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしている「前線の僧侶」という名前のクリーチャー1体につき2点のライフを得る。

- 能力の解決時に、あなたがコントロールしている「前線の僧侶」という名前のクリーチャーを数えて、全部で何点のライフを得るか決める。誘発した能力を持つ《前線の僧侶》が戦場にある場合、それ自身も数に含める。

《全能なる者アルカニス》

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

伝説のクリーチャー — ウィザード

3/4

{T}：カード3枚を引く。

{2}{U}{U}：全能なる者アルカニスをオーナーの手札に戻す。

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

《対立》

{2}{U}{U}

エンチャント

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1体をタップする：アーティファクトやクリーチャーや土地のうち1つを対象とする。それをタップする。

- プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりすると宣言してからその呪文や能力への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、他のプレイヤーが

そのプレイヤーのパーマネントをタップして、{T}の支払いを阻止したり、十分なマナを得るのを阻止したりするようなことはできない。

- 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《対立》の能力を起動できる。それ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。

《大量破壊》

{2}{R}{G}

ソーサリー

アーティファクト1つを対象とし、クリーチャー1体を対象とし、エンチャント1つを対象とし、土地1つを対象とする。それらを破壊する。

- 印刷されているテンプレートは古いものになっている。最新のテンプレートは上記の通りだが、機能は変わらない。
- あなたは《大量破壊》が必要とする対象1つにつき、適正な対象1つを選ばなければならない。ただし、パーマネント1つが複数のカード・タイプを持っている場合、「対象」の2つ以上の対象にそれを選んでよい。たとえば、あなたはアーティファクト・クリーチャー1体とエンチャント1つと土地1つを対象として《大量破壊》を唱えることができる。

《立ち上がるアーボーク》

{4}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。カード1枚を引く。

- あなたがカード1枚のみを引きたいなら、対象を取らずに《立ち上がるアーボーク》を唱えることもできる。
- あなたが少なくとも1つの対象を選び、《立ち上がるアーボーク》の解決時にはすべての対象が不適正であったなら、呪文は解決せず、あなたはカードを引くことはない。

《魂売り》

{3}{B}{G}

クリーチャー — ビースト

6/6

魂売りがクリーチャー1体にダメージを与えるたび、魂売りの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{B}：魂売りを再生する。

{G}：色1色を選ぶ。ターン終了時まで、魂売りはその選ばれた色になる。

- 《魂売り》の最後の能力によってそれはその選ばれた色のみになる。それ以前の色ではなくなる。
- この能力を起動すると、そのターン次に《魂売り》を破壊することを置き換える盾のように振る舞う置換効果が生成される。この盾は、《魂売り》を破壊する効果や、《魂売り》が受ける致死ダメージに対して機能する。
- 《魂売り》は戦闘していなくても、既にタップ状態であっても、ダメージを負っていないくとも、再生できる。
- あなたは、《魂売り》が破壊の危機になくとも再生能力を起動できる。

《魂の絆》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

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

- エンチャントしているクリーチャーがダメージを与えるたびに誘発型能力は誘発する。戦闘ダメージのみではない。
- 絆魂とは異なり、《魂の絆》の能力はスタックに置かれる誘発型能力であり、対応することができる。特に、エンチャントしているクリーチャーが、あなたが自分のライフを0以下に減らすだけのダメージを受けたと同時にダメージを与えた場合、あなたはライフを得る前にゲームに敗北する。

《断絶》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。土地最大2つをアンタップする。

- 呪文の解決時、あなたはどの土地をアンタップするかを選ぶ。アンタップする土地を対象に取っているわけではない。また、それらはあなたがコントロールしている土地でなくてもよい。

《秩序+混沌》

《秩序》

{3}{W}

インスタント

攻撃クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

//

《混沌》

{2}{R}

インスタント

このターン、クリーチャーではブロックできない。

- 《混沌》は、《混沌》の解決時に戦場になかったものも含め、そのターンにクリーチャーがブロック・クリーチャーとして宣言されることを阻止する。
- ブロック・クリーチャーが宣言された後に《混沌》を唱えることによって、これらのブロックが無かったことにはならない。

《チビ・ドラゴン》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

2/3

飛行

{R}：ターン終了時まで、チビ・ドラゴンは+1/+0の修整を受ける。このターンにこの能力が4回以上起動されているなら、次の終了ステップの開始時に、チビ・ドラゴンを生け贄に捧げる。

- あなたが1ターン中に《チビ・ドラゴン》の能力を起動できる回数に制限はない。ただし、4回目の起動およびそれ以降の回数の起動は、次の終了ステップの開始時、あなたに《チビ・ドラゴン》を強制的に生け贄に捧げさせる遅延誘発型能力を引き起こす。
- 同一ターン中、4回目（もしくはそれ以降）に《チビ・ドラゴン》の能力を起動したのが、そのターンの終了ステップ中であつたなら、その遅延誘発型能力が誘発するのは次のターンの終了ステップの開始時になる。あなたはその時点で、《チビ・ドラゴン》を生け贄に捧げなければならない。

《治療》

{1}{W}

インスタント

望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーを対象とし、5点分をあなたの望むように割り振る。このターン、次にそれらが受けるその割り振った点数分のダメージを軽減する。

- あなたが軽減効果を分割するのは、《治療》を唱えるときであり解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも1つの軽減の「盾」を割り振らなければならない。5つを超える対象を選び、いくつかの対象に割り振るということはできない。
- 一部の対象が不適正になっていたなら、元の軽減効果の分割を適用するが、不適正な対象に生成されるはずの効果は生成されない。
- 複数の発生源が、装備しているクリーチャーに同時にダメージを与えるなら、その対象かその対象のコントローラーが各「盾」につきそれぞれがどの発生源のダメージを軽減するかを選ぶ。
- プレイヤーやパーマネントが受けるダメージを複数の置換効果が適用するなら、そのプレイヤーかそのパーマネントのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。ダメージの発生源のコントローラーではない。

《土を食うもの》

{1}{G}{G}

クリーチャー — ルアゴイフ

/

トランプル

土を食うもののパワーとタフネスは、それぞれすべての墓地にある土地・カードの総数に等しい。

- 《土を食うもの》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。

《集い》

{3}{W}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは戦場にあるクリーチャー1体につき2点のライフを得る。

- 得るライフの点数を決定するためにクリーチャーの総数を数えるのは《集い》の解決時である。

《剣を鋏に》

{W}

インスタント

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

- そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて得るライフの量を決定する。

《定員過剰の墓地》

{1}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に4枚以上のクリーチャー・カードがある場合、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。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。

- 《定員過剰の墓地》の能力はあなたのアップキープの解決時、プレイヤーが処理を行う機会を得る前にあなたの墓地を見る。その時点であなたの墓地にあるカードが4枚より少なかったなら、能力は一切解決されない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点であなたの墓地にあるカードが4枚より少なかったなら、能力の効果は一切起こらない。

《転換》

{2}{U}{U}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。アーティファクトやクリーチャーや土地のうちタイプ1つを選ぶ。そのプレイヤーがコントロールしていてその選ばれたタイプでありアンタップ状態であるすべてのパー

マネントをタップするか、そのプレイヤーがコントロールしていてその選ばれたタイプでありタップ状態であるすべてのパーマネントをアンタップする。

- あなたがタップするかアンタップするかどうかや、影響を及ぼすパーマネントの種類は解決時に決定する。

《電光石火》

{1}{R}

エンチャント — オーラ

あなたは電光石火を、これが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。あなたがソーサリーを唱えられないときにこれを唱えたなら、これがなったパーマネントのコントローラーは、次のクリーンアップ・ステップの開始時にこれを生け贄に捧げる。

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは +1/+0 の修整を受け先制攻撃を持つ。

- 生け贄は、あなたがこれ自身の能力を使用してこれを唱えた場合のみ発生する。あなたがこれを他の効果によって唱えた場合（たとえば、これでない効果によってあなたがこれを、瞬速を持っているかのように唱えることができた場合）、これは生け贄に捧げられることはない。

《踏査》

{G}

エンチャント

あなたの各ターンに、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。

- 《踏査》の能力は、あなたがコントロールしていてこれでない《踏査》によって生成されたものも含め、追加の土地をプレイできるという他の効果と累積する。

《トリスケリオン》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1/1

トリスケリオンは +1/+1 カウンター 3個が置かれた状態で戦場に出る。

トリスケリオンの上から +1/+1 カウンター 1個を取り除く：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。

- ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたが攻撃やブロックしている《トリスケリオン》の能力を起動する場合、結果として与える戦闘ダメージは少なくなる。戦闘ダメージ・ステップまであなたが待ったが、《トリスケリオン》に致死ダメージが与えられた場合、この能力を起動する機会を得る前にこれは破壊される。
- 《トリスケリオン》がダメージを負っている場合、この能力を起動することによってそのダメージが致死ダメージになることがある。例えば、そのターンのそれ以前に +1/+1 カウンター 2個が置かれた状態の《トリスケリオン》が2点のダメージを受けていたとする。その上から +1/+1 カウンター 1個を取り除くことでその能力を起動すると、そのタフネスは2であり状況起因処理によって破壊される。あなたはその能力を再び起動するため、その上から他の +1/+1 カウンターを取り除くことはできない。1つ目の能力の起動は解決される。

《道化の帽子》

{4}

アーティファクト

{2}, {T}, 道化の帽子を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。あなたはそのプレイヤーのライブラリーからカード3枚を探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

- そのライブラリーに3枚以上のカードがあるかぎり、あなたはカード3枚を探し、それらを追放しなければならない。そのプレイヤーのライブラリーにあるカードが2枚以下であるなら、あなたはそれらをすべて追放する。

《堂々巡り》

{2}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。そのコントローラーがあなたの墓地にあるカード1枚につき{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

マッドネス{U}（あなたがこのカードを捨てるなら、これを追放領域に捨てる。そうしたとき、これをマッドネス・コストで唱えるか、あなたの墓地に置く。）

- 《堂々巡り》の解決時に、あなたの墓地にあるカードの枚数を数えて、対象の呪文のコントローラーが支払う点数を決定する。《堂々巡り》はその時点ではスタック上にある。それ自身は数に入らない。

《ドラルヌの十字軍》

{1}{B}{R}

エンチャント

すべてのゴブリンは+1/+1の修整を受ける。

すべてのゴブリンは黒であり、他のクリーチャー・タイプに加えてゾンビでもある。

- 《ドラルヌの十字軍》の下では、すべてのゴブリンは黒のみであり、他の色に加えて黒ではない。ただし、それらは他のクリーチャー・タイプに加えてゾンビでもある。それが戦場に出る時点で、それは既に黒のゴブリン・ゾンビであり（それに加えて他のいくつかのクリーチャー・タイプを持っているかもしれない）、+1/+1の修整を受けている。戦場に出て、その後で黒のゴブリン・ゾンビになって+1/+1の修整を受けるわけではない。

《謎めいた門》

{5}

アーティファクト

あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー2体をタップする：あなたはこれによりタップされた各クリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持ちあなたの手札にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 能力を起動するためにあなたがタップしたクリーチャー2体は共通のクリーチャー・タイプを持つ必要はないが、あなたが戦場に出したクリーチャー・カードはそれぞれと共通のクリーチャー・タイプを持っていなければならない。たとえば、あなたはエルフ・ウィザード1体と人間・戦士1体をタップしてエルフ・戦士・カード1枚を戦場に出すことができる。
- 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《謎めいた門》の能力を起動できる。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。

《ナントゥーコの僧院》

土地

{T}：{C}を加える。

スレッシュホールド — {G}{W}：ターン終了時まで、ナントゥーコの僧院は先制攻撃を持つ緑白の4/4の昆虫・モンク・クリーチャーになる。これは土地でもある。あなたの墓地に7枚以上のカードがなければ起動できない。

- 《ナントゥーコの僧院》がクリーチャーになった後も、これはすべての能力を持つ。
- あなたが最後の能力を起動した後では、あなたの墓地にあるカードの枚数に何が起ころうと関係ない。その枚数が7枚より少なくなっても、そのターン《ナントゥーコの僧院》はクリーチャーのままである。
- クリーチャーでないパーマネントだったクリーチャーは、そのコントローラーの直近のターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりその{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったかは関係ない。特に、《ナントゥーコの僧院》を戦場に出したターンにあなたがそれ

をクリーチャーに変えた場合、あなたはマナを引き出す目的でそれをタップすることはできない。

《難問のスフィンクス》

{1}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

4 / 4

飛行

累加アップキープカード1枚を捨てる。(あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントの上に経年カウンター1個を置く。その後、あなたがこの上にある経年カウンター1個につき1回のアップキープ・コストを支払わないかぎり、これを生け贄に捧げる。)

難問のスフィンクスが死亡したとき、これの上にある経年カウンター1個につき1枚のカードを引く。

- 累加アップキープの支払いは常に任意である。支払わないなら、累加アップキープを持つパーマネントは生け贄に捧げられる。累加アップキープ・コストを部分的に支払うことはできない。たとえば、累加アップキープ能力の誘発時に《難問のスフィンクス》の上に経年カウンター3個が置かれている場合、これはさらに1個の経年カウンターを得、その後このコントローラーはカード4枚を捨てるかこれを生け贄に捧げるかを選ぶ。

《肉裂き怪物》

{1}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・ホラー

4 / 4

肉裂き怪物がクリーチャーや対戦相手のうち1つにダメージを与えるたび、肉裂き怪物はあなたにその点数に等しい点数のダメージを与える。

- 《肉裂き怪物》の能力は、これがクリーチャーや対戦相手にダメージを与えるたびに誘発する。戦闘ダメージだけではない。

《忍耐の試練》

{2}{W}{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライフが50点以上である場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- 《忍耐の試練》の能力はあなたのアップキープの解決時、プレイヤーが処理を行う機会を得る前にあなたのライフ総量を見る。その時点であなたのライフが50点以上でなかったなら、能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点であなたのライフの総量が50点より少ないなら、能力の効果は一切起こらない。

《鋸歯のアビ》

{2}{W}{U}

クリーチャー — 鳥

2 / 2

飛行

鋸歯のアビが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて白や青であるクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。

鋸歯のアビが戦場に出たとき、カード2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下に置く。

- 1つ目の誘発型能力の解決時、あなたがコントロールしていて白や青であるクリーチャーのうちどの1体をオーナーの手札に戻すかを選ぶ。そのクリーチャーは能力によって対象になっていない。あなたは《鋸歯のアビ》自身を選んでよい。その時点で《鋸歯のアビ》が唯一の、あなたがコントロールしていて白や青であるクリーチャーであるなら、あなたはそれをオーナーの手札に戻さなければならない。

《火+氷》

《火》

{1}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つか2つを対象とし、2点分をあなたの望むように割り振る。火はそれらにその割り振ったダメージを与える。

//

《氷》

{1}{U}

パーマネント1つを対象とする。それをタップする。

カード1枚を引く。

- カードには氷のルール文の「それをタップする。」の部分が欠落しているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、対象にしたパーマネントをタップする。

《パシャリック・モンス》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・戦士

2/2

パシャリック・モンスやあなたがコントロールしていてこれでないゴブリン1体が死亡するたび、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。パシャリック・モンスはそれに1点のダメージを与える。

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

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

《秘教の処罰者》

{2}{G}{W}

クリーチャー — 人間・ノーマッド・神秘家

3/3

プロテクション（黒）

スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、秘教の処罰者は+3/+3の修整を受け飛行を持つ。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるなら、《秘教の処罰者》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《秘教の盲信者》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・ノーマッド・神秘家

2/4

スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、秘教の盲信者は+1/+1の修整を受け飛行を持つ。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるなら、《秘教の盲信者》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《フェアリーの大群》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー

1/1

飛行

フェアリーの大群が戦場に出たとき、土地最大2つをアンタップする。

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。)

- あなたがどの土地をアンタップするかを選ぶのは誘発型能力の解決時である。アンタップする土地を対象に取っているわけではない。また、それらはあなたがコントロールしている土地でなくてもよい。

《ぶどう弾》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。ぶどう弾はそれに1点のダメージを与える。

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。あなたは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、後になって唱えられたストームを持つ別の呪文では数えない。
- 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、コピーには影響しない。
- コピーを生成する誘発型能力そのものは、誘発型能力を打ち消すものによって打ち消すことができる。それが打ち消されたなら、スタック上にコピーは置かれない。
- あなたはコピーの新しい対象を選んでもよい。あなたは各コピーにつきそれぞれ異なる選択をすることができる。

《包囲攻撃の司令官》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/2

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

{1}{R}, ゴブリン1体を生け贄に捧げる：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。包囲攻撃の司令官はそれに2点のダメージを与える。

- あなたがコントロールしているゴブリンであれば、《包囲攻撃の司令官》自身を含めてどれでも、《包囲攻撃の司令官》の起動型能力を起動するために生け贄に捧げられる。

《宝石鉱山》

土地

宝石鉱山は、採掘カウンター3個が置かれた状態で戦場に出る。

{T}, 宝石鉱山の上から採掘カウンター1個を取り除く：好きな色1色のマナ1点を加える。宝石鉱山の上に採掘カウンターがないなら、これを生け贄に捧げる。

- 最後の採掘カウンターがこれの能力を起動する以外の何らかの方法で《宝石鉱山》の上から取り除かれるなら、《宝石鉱山》は生け贄に捧げられることはない（そしてこの能力は起動することができない）。

《宝石の手の焼却者》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/1

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

あなたが宝石の手の焼却者をサイクリングしたとき、クリーチャー1体を対象とする。あなたは「これはそれにX点のダメージを与える。」を選んでもよい。Xは戦場にあるゴブリンの総数に等しい。

- たとえ誘発型能力の適正な対象がなくとも、あなたはこのカードをサイクリングできる。
- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのそのの上に置かれる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード1枚を引く前に解決する。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が（たとえば打ち消されたり、そのすべての対象が不適正になったりするなどにより）解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード1枚を引く。

《炎の番人、ヴァルダーク》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、オーラや装備品のうち炎の番人、ヴァルダークについている1つにつき1体の、トランプルと速攻を持つ赤の3/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを生成する。次の終了ステップの開始時に、それらのトークンを追放する。

- 《炎の番人、ヴァルダーク》はそれについているすべてのオーラと装備品の数を数える。あなたがコントロールしているオーラや装備品のみではない。
- 《炎の番人、ヴァルダーク》が、その能力の起動後かつ解決前に戦場を離れた場合は、《炎の番人、ヴァルダーク》が戦場を離れる前にそれについていたオーラや装備品の数を用いて、生成するトークンの数を決める。
- 《炎の番人、ヴァルダーク》がその能力の解決後に戦場を離れた場合も、そのトークンは次の終了ステップの開始時に追放される。

《ボディ・スナッチャー》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・ミニオン

2/2

ボディ・スナッチャーが戦場に出たとき、あなたがクリーチャー・カード1枚を捨てないかぎり、これを追放する。

ボディ・スナッチャーが死亡したとき、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。これを追放し、それを戦場に戻す。

- あなたはカード1枚を捨てるか捨てないかは、戦場に出たときに誘発する能力の解決時に選ぶ。
- 《ボディ・スナッチャー》自身をこの最後の能力の対象として選ぶことはできるが、これが戦場に戻ることができるようになる前に追放される。

《魔力の箒手》

{5}

アーティファクト

魔力の箒手が戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

その選ばれた色であるすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

基本土地1つがその選ばれた色のマナを引き出す目的でタップされるたび、そのコントローラーは追加でその色のマナ1点を加える。

- 何らかの理由により、1つ目の能力に色が選ばれていない《魔力の箒手》が戦場にあった場合、クリーチャーは+1/+1の修整を受けず、最後の能力が誘発することはない。それは、無色のクリーチャーや目的で基本土地をタップして無色のマナを引き出すことに影響しない。
- ダメージはターンの終わりにダメージが取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《魔力の箒手》が戦場を離れたなら、その選ばれた色であるクリーチャー1体に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《満潮》

{U}

インスタント

ターン終了時まで、プレイヤーがマナを引き出す目的で島をタップするたび、そのプレイヤーは追加で{U}を加える。

- この遅延誘発型能力は島の土地タイプを持つ土地を参照する。島という名前のものだけでない。
- この効果はその島が《満潮》の解決後に戦場に出たとしても適用される。

《ミシュラの工廠》

土地

{T} : {C}を加える。

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

{T} : 組立作業員・クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受ける。

- 《ミシュラの工廠》がクリーチャーになった後も、これはすべての能力を持つ。
- クリーチャーでないパーマネントだったクリーチャーは、そのコントローラーの直近のターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりその{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったかは関係ない。特に、《ミシュラの工廠》を戦場に出したターンにあなたがそれをクリーチャーに変えた場合、あなたはマナを引き出す目的でそれをタップすることはできない。

《ミリキン人形》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/1

{T}, カード1枚を切削する : {C}を加える。(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。)

- 何らかの効果によってあなたのライブラリーの一番上のカードをいつでも見ることができたりライブラリーの一番上にあるカードを公開した状態でプレイしたりしていて、呪文を唱える間に《ミリキン人形》のマナ能力を起動したなら、あなたは呪文を唱え終わるまでライブラリーの新しい一番上のカードを見れない。これでない能力を起動している間にあなたが《ミリキン人形》の能力を起動した場合も同様である。

《ムウォンヴェリーの世捨て人、ジョルレイル》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

1/2

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、緑の2/2の猫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{4}{G}{G} : ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーの基本のパワーとタフネスはX/Xになる。Xはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

- この誘発型能力は各ターン1回のみ誘発し得る。1枚目のカードを引いたときに《ムウォンヴェリーの世捨て人、ジョルレイル》が戦場にあったとしても関与しない。2枚目のカードを引いたとき、これが戦場になかったなら、そのターンにその能力は誘発できない。
- 《ムウォンヴェリーの世捨て人、ジョルレイル》の最後の能力は、それ以前の、影響を受けるクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果をすべて上書きする。《ムウォンヴェリーの世捨て人、ジョルレイル》の能力の解決後に適用が開始されてそれらの特性を特定の値に設定するこれでない効果は、この効果を上書きする。

- クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定せずに修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- Xの値は《ムウォンヴェリーの世捨て人、ジョルレイル》の最後の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたの手札にあるカードの枚数が変わってもXの値は変わらない。

《無慈悲》

{2}{B}{B}

エンチャント

クリーチャー1体があなたにダメージを与えるたび、それを破壊する。

- 《無慈悲》の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーを含めたあらゆるクリーチャーがあなたにダメージを与えるたびに誘発する。戦闘ダメージだけではない。

《メサの女魔術師》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・ドルイド

0/2

あなたがエンチャント・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引いてもよい。

- 印刷されているテンプレートは古いものになっている。最新のテンプレートは上記の通りだが、機能は変わらない。
- 《メサの女魔術師》の能力は、これを誘発させた呪文の前に解決する。
- そのエンチャント・呪文が打ち消された場合も、《メサの女魔術師》の能力は解決され、あなたにカード1枚を引かせる。
- 唱えられることなく戦場に出されたエンチャントは、《メサの女魔術師》の能力を誘発させることはない。

《めった切り》

{4}{R}{R}

ソーサリー

めった切りは各クリーチャーにそれぞれ4点のダメージを与える。

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

あなたがめった切りをサイクリングしたとき、あなたは「これは各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。」を選んでもよい。

- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのその上に置かれる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード1枚を引く前に解決する。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が（たとえば打ち消されたり、そのすべての対象が不適正になったりするなどにより）解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード1枚を引く。

《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、何かスタックに置けるようになる前に行う。
- あなたのドロー・ステップ中、あなたがカードを引くことができ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。

《夜景学院の使い魔》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ

1/1

あなたが唱える青の呪文と赤の呪文は、唱えるためのコストが{1}少なくなる。

{1}{B}：夜景学院の使い魔を再生する。（このクリーチャーが次に破壊されるなら、代わりに、これをタップし、戦闘から取り除き、これが負っているすべてのダメージを回復する。）

- あなたが唱える青赤の呪文のコストは{1}少なくなる。{2}少なくなるわけではない。
- この能力を起動すると、そのターン次に《夜景学院の使い魔》を破壊することを置き換える盾のように振る舞う置換効果が生成される。この盾は、《夜景学院の使い魔》を破壊する効果や、《夜景学院の使い魔》が受ける致死ダメージに対して機能する。
- 《夜景学院の使い魔》が戦闘していなくとも、既にタップ状態であっても、ダメージを負っていなくとも、再生できる。
- あなたは、《夜景学院の使い魔》が破壊の危機になくとも、《夜景学院の使い魔》の再生能力を起動できる。

《野生の犬》

{G}

クリーチャー — 犬

2/1

あなたのアップキープの開始時に、プレイヤー1人のライフがそのプレイヤーでない各プレイヤーよりも多い場合、そのライフが最も多いプレイヤーは野生の犬のコントロールを得る。

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。）

- 《野生の犬》の1つ目の能力であなたのライフ総量を見るのは、あなたのアップキープの開始時、プレイヤーが処理を行う機会を得る前である。その時点で1人のプレイヤーが他のすべてのプレイヤーより多くのライフを持っていなかったなら（例えば、2人以上のプレイヤーが最多と同数のライフを持っていたなら）、能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点で他のすべてのプレイヤーよりライフを持っているプレイヤーがいなかった場合、能力の効果は一切起こらない。能力の誘発時に最大のライフを持っていたプレイヤーは、能力の解決時に最大のライフを持つプレイヤーと同じである必要はない。

《幽体オオヤマネコ》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・スピリット

2/1

プロテクション（緑）

{B}：幽体オオヤマネコを再生する。（このクリーチャーが次に破壊されるなら、代わりに、これをタップし、戦闘から取り除き、これが負っているすべてのダメージを回復する。）

- この能力を起動すると、そのターン次に《幽体オオヤマネコ》を破壊することを置き換える盾のように振る舞う置換効果が生成される。この盾は、《幽体オオヤマネコ》を破壊する効果や、《幽体オオヤマネコ》が受ける致死ダメージに対して機能する。
- 《幽体オオヤマネコ》は戦闘していなくとも、既にタップ状態であっても、ダメージを負っていなくとも、再生できる。
- あなたは、《幽体オオヤマネコ》が破壊の危機になくとも、《夜景学院の使い魔》の再生能力を起動できる。

《陽光の突風》

{3}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。陽光の突風はそれに3点のダメージを与える。

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

陽光の突風をサイクリングしたとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。あなたは「これはそれに1点のダメージを与える。」を選んでもよい。

- たとえ誘発型能力の適正な対象がなくとも、あなたはこのカードをサイクリングできる。
- このカードをサイクリングしたとき、まずサイクリング能力がスタックに置かれ、その後誘発型能力がスタックのそのの上に乗られる。誘発型能力はあなたがサイクリング能力によってカード1枚を引く前に解決する。
- サイクリング能力とその誘発型能力は、別々の能力である。誘発型能力が（たとえば打ち消されたり、そのすべての対象が不適正になったりするなどにより）解決されなかった場合も、サイクリング能力は解決され、あなたはカード1枚を引く。

《羊術》

{1}{U}

インスタント

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

- 《羊術》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《羊術》の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定せずに修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 《羊術》の解決後に、影響を受けたクリーチャーが能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。

《羊術師》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

0/1

羊術師が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている基本土地3つをオーナーの手札に戻さないかぎり、これを生け贄に捧げる。

{T}, 羊術師をオーナーの手札に戻す：クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。それは再生できない。そのクリーチャーのコントローラーは、緑の0/1の羊・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《羊術師》はこれ自身の能力の適正な対象である。その能力を起動することによって《羊術師》がオーナーの手札に戻るため、その能力の対象は不適正になる。これは解決されず、誰も羊・トークンを生成しない。

《用心深い歩哨》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・ノーマッド

2/2

スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、用心深い歩哨は+1/+1の修整を受け「{T}：攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーのうち1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受ける。」を持つ。

- あなたが《用心深い歩哨》自身が与える能力を起動した後では、あなたの墓地にあるカードの枚数に何が起ころうと関係ない。これに対応してその枚数が7枚より少なくなっても、その能力は解決する。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるなら、《用心深い歩哨》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《獵場番》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ

2/2

獵場番が死亡したとき、あなたはこれを追放してもよい。そうしたなら、クリーチャー・カード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードを戦場に出し、これにより公開された、これでないすべてのカードをあなたの墓地に置く。

- 獵場番の誘発型能力の解決時、《獵場番》がもはや墓地になかった場合、あなたはこれを追放することを選ぶことはできない。あなたはライブラリーからカードを公開しない。

《輪作》

{G}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、土地1つを生け贄に捧げる。

あなたのライブラリーから土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 土地を生け贄に捧げずに《輪作》を唱えることはできず、追加の土地を生け贄に捧げることもできない。

《流浪のドレイク》

{4}{U}

クリーチャー — ドレイク

2/3

飛行

流浪のドレイクが戦場に出たとき、土地最大5つをアンタップする。

- あなたがどの土地をアンタップするかを選ぶのは誘発型能力の解決時である。アンタップする土地を対象に取っているわけではない。また、それらはあなたがコントロールしている土地でなくてもよい。

《黎明をもたらす者ライラ》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

5/5

飛行、先制攻撃、絆魂

あなたがコントロールしていてこれでないすべての天使は、+1/+1の修整を受け絆魂を持つ。

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。
- ダメージはターンの終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《黎明をもたらす者ライラ》が戦場を離れるなら、あなたがコントロールしている天使に与えられた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《忘れられた古霊》

{3}{G}

クリーチャー — エレメンタル

0/3

プレイヤーが呪文1つを唱えるたび、あなたは忘れられた古霊の上に+1/+1カウンター1個を置いてよい。

あなたのアップキープの開始時に、あなたは忘れられた古霊の上にある望む数の+1/+1カウンターを、これでない望む数のクリーチャーの上に動かしてもよい。

- 印刷されているテンプレートは古いものになっている。最新のテンプレートは上記の通りだが、機能は変わらない。
- 《忘れられた古霊》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文より前に解決する。《忘れられた古霊》の上に+1/+1カウンターを置くことは任意である。
- 《忘れられた古霊》の最後の能力はどのクリーチャーも対象としない。あなたが動かす+1/+1カウンターの個数（および置くクリーチャー）を選ぶのは能力の解決時である特に、その能力が解決し始め、あなたがこれらの選択を行った後では、その能力が解決し終わるまでどのプレイヤーも処理を行うことができない。

©2023 Wizards of the Coast LLC ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、マジック：ザ・ギャザリング、それらのロゴ、マジック、および WUBRGCT のシンボルについて、ウィザーズがアメリカおよびその他の国における権利を保有しています。U.S. Pat.No.RE 37,957.