# 『エルドレインの王権』リリースノート

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

最終更新 2019年６月27日

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

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

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

## 一般注釈

#### 製品情報

　『エルドレインの王権』セットは、その公式発売日である2019年10月４日（金）から認定構築イベントで使用することができる。その時点で、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：『ラヴニカのギルド』、『ラヴニカの献身』、『灯争大戦』、『基本セット2020』、『エルドレインの王権』。

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

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

#### 新メカニズム：当事者カード

　『エルドレインの王権』セットの特徴は新スタイルのカードである。当事者カードはクリーチャー・カードであるが、各カードの文章欄の左側に小型のカード枠があり、そこに一連の代替の特性が記載されている。あなたはそのカードを出来事として唱えてもよい。そうしたなら、あなたはそれを後でクリーチャーとして唱えられる。

《巨人落とし》  
{W}  
クリーチャー ― 人間・農民  
１/２  
{1}{W}, {T}：クリーチャー１体を対象とし、それをタップする。  
//  
《切り落とし》  
{2}{W}  
インスタント ― 出来事  
パワーが４以上のクリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でクリーチャー・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもクリーチャー・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、あなたの墓地にある間は、《巨人落とし》は、点数で見たマナ・コストが１の白のクリーチャー・カードである。これを《神秘の聖域》の誘発型能力の対象とすることはできない。
* 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、マナ・コスト、点数で見たマナ・コストなどは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にそれの通常の特性を使用するように戻る。
* あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、それの代替の特性のみを使用する。たとえば、《巨人落とし》を《野獣の擁護者、ビビアン》の最後の能力によって追放したとしても、それを《切り落とし》として唱えることはできない。
* 呪文が出来事として唱えられたなら、それの解決時に、それのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、そのプレイヤーはそれをクリーチャー・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、解決以外の方法でスタックを離れる場合（たとえば、それが打ち消されたり、それの対象がすべて不適正になって解決されなかったりする場合）には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをクリーチャー・呪文として唱えることもできない。
* 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれをクリーチャー・呪文として唱える許諾を得られない。
* あなたは依然として、あなたが追放領域から唱えるクリーチャー・呪文のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。通常は、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
* 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもそれの解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをクリーチャーとして唱えることは不可能である。
* 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
* 何らかの効果が、出来事を持つクリーチャー・カードかクリーチャー・呪文かクリーチャーを参照するなら、それはスタック上にあり出来事として唱えられているインスタントかソーサリーである呪文を見つけない。
* オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーであることが終了するので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
* 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、代替の出来事の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、それの代替の特性のみを考慮する。
* カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を、あなたは出来事に適用できることがある。

#### 新メカニズム：一徹

　『エルドレインの王権』セットで初登場の能力語「一徹」は、特定の色へ専念していて呪文を唱えるためにその色のマナを３点以上支払った者への報奨を示す。能力語にはルール上の意味はない（能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている）。

《カボチャ変化》  
{3}{U}  
インスタント  
土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。カードを１枚引く。  
一徹 ― この呪文を唱えるために青マナが３点以上支払われていたなら、食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

* インスタントかソーサリーである呪文に一徹能力がある場合には、あなたはその呪文に記載されている順番で指示に従う。あなたが一徹の指示を処理するのは、その呪文の解決より先ではなく、それよりも上に記載されている他の処理より先でもない。
* 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えることができる場合には、他のルールや効果によってマナを支払って唱えることが許可されていないかぎり、その呪文を唱えることを選んでそのマナ・コストを支払うことはできない。同様に、コスト減少効果がある場合には、その効果が許可しないかぎり、その減少を放棄することはできない。
* 一徹の効果は、呪文を唱えるために実際に支払われたマナを見る。何らかの効果によって、マナをあなたの望む色やタイプの「マナであるかのように」支払うことが許可されている場合には、そうでなければ支払えないマナを支払うことが可能になるが、それによってその呪文を唱えるために支払ったマナの色やタイプが変わるわけではない。
* 一徹の能力を持つ呪文をコピーするなら、そのコピーを唱えるためにマナを支払っていないので、その能力は適用されない。

#### セットのテーマ：食物

　エルドレインの次元には豊富な料理の伝統があり、甘い物、おいしい物、明らかにまずい物など多種多様である。このセットのカードの中には食物・アーティファクトを生成したり利用したりするものがいくつかあるので、望むならあなたもご馳走にありつくことができる。

《誘いの魔女》  
{2}{B}  
クリーチャー ― 人間・邪術師  
１/３  
誘いの魔女が戦場に出たとき、食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）  
{2}, {T}, 食物１つを生け贄に捧げる：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは３点のライフを失う。  
《ジンジャーブルート》  
{1}  
アーティファクト・クリーチャー ― 食物・ゴーレム  
１/１  
速攻  
{1}：このターン、ジンジャーブルートは、速攻を持つクリーチャーによってしかブロックされない。  
{2}, {T}, ジンジャーブルートを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。

* 「食物」はアーティファクト・タイプである。クリーチャー（たとえば、《ジンジャーブルート》）に記載されていることがあるが、これはクリーチャー・タイプではない。
* 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、《誘いの魔女》の最後の能力を起動するために、あなたは《ジンジャーブルート》を生け贄に捧げることができる。
* １つの食物・トークンを生け贄に捧げることで複数のコスト支払いにあてることはできない。たとえば、食物・トークンを１つ生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、同時に《誘いの魔女》の起動型能力も起動する、ということはできない。
* 食物・トークンを生成するように指示する呪文の中には、対象を取るものがある。必要な対象をすべて選ばずにその呪文を唱えることはできない。また、対象がすべて不適正な対象になったなら、呪文は解決されず、あなたは食物を生成しない。すべてではなく一部の対象が不適正になった場合は、あなたは可能なかぎり処理を行う。それには食物を生成することも含まれる。
* なお間違っても、カードを実際に食べてはならない。

#### セットのテーマ：２枚目のカードを引く

　知は力なり！『エルドレインの王権』セットには、１ターン中のあなたの２枚目のカードを引くたびに誘発する能力が含まれている。

《フェアリーの荒らし屋》  
{1}{U}  
クリーチャー ― フェアリー・ならず者  
１/２  
瞬速  
飛行  
あなたが各ターンのあなたの２枚目のカードを引くたび、フェアリーの荒らし屋の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 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、この能力を持つパーマネントが戦場にあったかどうかには関係ない。２枚目のカードを引いたときに、そのパーマネントが戦場になかったなら、その能力はそのターン中には誘発しない。３枚目、４枚目のカードを引いても誘発しない。
* 何らかの効果によってカードを２枚以上引く場合は、その中にそのターンの２枚目に該当するカードがあれば、能力が誘発する。その能力が対象を取るなら、あなたがカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、あなたにカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、その能力の対象を選ぶ。
* 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

#### 再録メカニズム：混成マナ

　混成マナ・シンボルは、２色のうちどちらでも支払えるコストを表す。たとえば、{g/u}は{G}でも{U}でも支払える。これは緑マナ・シンボルであり、青マナ・シンボルでもある。

《雷声のカミツキガメ》  
{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}  
クリーチャー ― 海亀・ハイドラ  
４/４  
あなたが、点数で見たマナ・コストが５以上の呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。

* コストに混成マナ・シンボルが含まれる呪文を唱えたり、そのような起動型能力を起動したりする際には、あなたは各混成マナ・シンボルにつきそれぞれ、それのためにどちらの色のマナを支払うつもりであるのかを選ぶ。これはあなたがモードを選んだりマナ・コストのＸの値を選んだりするのと同じタイミングで行う。たとえば、あなたは《雷声のカミツキガメ》を、{G}{G}{G}{G}か{G}{G}{G}{U}か{G}{G}{U}{U}か{G}{U}{U}{U}か{U}{U}{U}{U}のいずれかを支払うことで唱える。
* ２色の混成マナ・シンボル１つは、カードの点数で見たマナ・コストでは１として扱う。たとえば、《雷声のカミツキガメ》の点数で見たマナ・コストは４である。
* マナ・コストに混成マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。どのマナを支払って唱えたとしても関係ない。たとえば《雷声のカミツキガメ》は、緑マナのみを支払って唱えたとしても、緑であり青である。
* 同様に、カードの固有色（この概念は、統率者変種ルールで使用される）にも、常にカードの混成マナ・シンボルにある両方の色が含まれる。《雷声のカミツキガメ》は、それを緑マナのみで唱えることができるが、統率者の固有色が緑のみである統率者デッキに入れることはできない。

#### サイクル：僻境と王国の土地

　『エルドレインの王権』セットには土地のサイクルが２つあり、一方はコモン、もう一方はレアである。これらは謎に満ちた僻境の奇景と王国の砦を示している。これら10枚の土地はすべて基本土地タイプを参照する。

《神秘の聖域》  
土地 ― 島  
（{T}：{U}を加える。）  
あなたが他の島を３つ以上コントロールしているのでないかぎり、神秘の聖域はタップ状態で戦場に出る。  
神秘の聖域がアンタップ状態で戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード１枚を対象とする。あなたはそれをあなたのライブラリーの一番上に置いてもよい。  
《ヴァントレス城》  
土地  
あなたが島をコントロールしていないかぎり、ヴァントレス城はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{U}を加える。  
{2}{U}{U}, {T}：占術２を行う。

* 「島」とは、「島」というサブタイプを持つ土地のことである。青マナを生み出せる土地のことではない。たとえば、《神秘の聖域》は島であるが、《ヴァントレス城》はそうではない。
* これらの土地は、戦場に出るに際し、すでに戦場にある土地を見る。それと同時に戦場に出る土地（たとえば、《風景の変容》によって同時に戦場に出る土地）は見ない。
* 他の効果によりこの土地がタップ状態で戦場に出るなら、あなたが該当する基本土地タイプを持つ土地を十分な数コントロールしていたとしても、それはタップ状態で戦場に出る。
* コモンの方の土地（たとえば、《神秘の聖域》）は、タップ状態で戦場に出た後で呪文や能力によってそれをアンタップしても、それの最後の能力は誘発しない。
* コモンの方の土地は基本土地タイプを持つが、それは基本土地ではない。

#### サイクル：王国の遺物

　王国の五宮廷には、古代の伝説のアーティファクトがそれぞれ１つずつあり、宮廷の美徳を象徴している。これを使用すれば戦闘に役立つが、助けを借りるにはいささか高くつく。しかし、コストを下げる手段も存在する。

《魔法の鏡》  
{6}{U}{U}{U}  
伝説のアーティファクト  
この呪文を唱えるためのコストは、あなた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。  
あなたの手札の上限はなくなる。  
あなたのアップキープの開始時に、魔法の鏡の上に知識カウンターを１個置き、その後魔法の鏡の上に置かれている知識カウンター１個につきカードを１枚引く。

* 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、コストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは変わらない。
* コスト減少の能力は、遺物のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
* あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が遺物のコストの減少の量を変更することはできない。

## カード別注釈

《アイレンクラッグの妙技》  
{1}{R}{R}{R}  
ソーサリー  
{R}を７点加える。このターン、あなたは呪文をあと１つのみ唱えられる。

* 《アイレンクラッグの妙技》の効果は、そのターン中にあなたがそれまでに唱えた呪文の数は関知しない。あと１つのみ唱えられる。
* 《アイレンクラッグの妙技》の効果によって、あなたが唱えることができない呪文を唱えることが許可されるわけではない。たとえば、あなたが各ターン２つ以上の呪文を唱えることができないという効果があるなら、《アイレンクラッグの妙技》によって２つ目の呪文を唱えられるようにはならない。
* あなたが呪文をあと１つ唱えた後で、何らかの効果が、呪文を唱えることを許可したり、そうするように指示したりしても、あなたはそうすることはできない。《アイレンクラッグの妙技》の制限がその許諾よりも優先する。
* 《アイレンクラッグの妙技》の効果は、能力を起動したり土地をプレイしたりすることを妨げない。

《アッシュベイルの英雄、グウィン卿》（Brawl Deckのカード）  
{3}{R}{W}{B}  
伝説のクリーチャー ― 人間・騎士  
５/５  
警戒、威迫  
あなたがコントロールしていて装備しているクリーチャーが１体攻撃するたび、あなたはカードを１枚引き、あなたは１点のライフを失う。  
あなたがコントロールしている装備品は、騎士に装備{0}を持つ。

* 《アッシュベイルの英雄、グウィン卿》の誘発型能力は、装備している攻撃クリーチャー１体につき１回誘発する。各クリーチャーが装備品をそれぞれいくつ身に着けていても関係ない。
* あなたがコントロールしている装備品は、「騎士に装備{0}」に加えて、それの他の装備能力も持つ。
* 対象としたクリーチャーが騎士であるかどうかは、「騎士に装備」能力の起動時と、その能力の解決時の両時点にのみ見る。後になってそのクリーチャーが、何らかの理由により騎士でなくなったとしても、その装備品はそれにつけられたままである。
* 《アッシュベイルの英雄、グウィン卿》が、「騎士に装備」能力を起動した後で戦場を離れたとしても、その能力は依然として解決される。その装備品がその能力を失うとしても関係ない。

《圧倒される弟子》  
{U}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
１/２  
圧倒される弟子が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ自分のライブラリーの一番上からカードを２枚自分の墓地に置く。その後あなたは占術２を行う。（あなたのライブラリーの一番上からカードを２枚見て、そのうちの望む枚数をあなたのライブラリーの一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置く。）

* 対戦相手全員がライブラリーからカードを墓地へ移動した後で、あなたは占術２を１回行う。対戦相手１人につき１回行うわけではない。

《亜麻色の侵入者》  
{G}  
クリーチャー ― 人間・狂戦士  
１/２  
亜麻色の侵入者がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、アーティファクト１つかエンチャント１つを対象とし、それを破壊する。  
//  
《おかえりなさい》  
{5}{G}{G}  
ソーサリー ― 出来事  
緑の２/２の熊・クリーチャー・トークンを３体生成する。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《亜麻色の侵入者》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはクリーチャーを１体生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたは破壊するアーティファクトかエンチャントを対象として選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、プレイヤーは、あなたが《亜麻色の侵入者》を生け贄に捧げた後、アーティファクトかエンチャントを破壊する前というタイミングで、処理を行うことができる。

《荒くれたちの笑い声》  
{1}{R}{W}{W}  
エンチャント  
あなたのアップキープの開始時に、以下から１つを無作為に選ぶ。その特性を持つ赤であり白であるクリーチャー・トークンを１体生成する。  
・トランプルと速攻を持つ３/１の人間・戦士  
・絆魂と速攻を持つ２/１の人間・クレリック  
・速攻と「このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。これはそれに１点のダメージを与える。」を持つ１/２の人間・ならず者

* 《荒くれたちの笑い声》の誘発型能力をスタックに置く際に、モード１つを無作為に選ぶ。プレイヤーは、生成されるトークンがどれになるのかを知った上で、その能力に対応できる。

《アーデンベイルの戦術家》  
{1}{W}{W}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
２/３  
飛行  
//  
《眩惑する急襲》  
{1}{W}  
インスタント ― 出来事  
クリーチャー最大２体を対象とし、それらをタップする。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《眩惑する急襲》の対象を２体選び、そのうち１体だけが不適正な対象になったなら、適正な対象をタップし、《眩惑する急襲》を追放する。両方の対象が不適正になったなら、《眩惑する急襲》はあなたの墓地に置かれる。

《硫黄投石器》  
{2}{R}  
アーティファクト・クリーチャー ― 壁  
１/３  
防衛、到達  
{T}：硫黄投石器は各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。  
騎士が１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、硫黄投石器をアンタップする。

* 騎士が２体以上同時にあなたのコントロール下で戦場に出るなら、《硫黄投石器》の最後の能力はそれらそれぞれについて誘発する。プレイヤーは、それらの誘発型能力それぞれの解決と解決の間に処理を行ってもよい。たとえば、これの起動型能力を起動してもよい。
* 双頭巨人戦では、《硫黄投石器》の起動型能力は、１点のダメージを２回与える。

《意地悪な狼》  
{2}{G}{G}  
クリーチャー ― 狼  
３/３  
意地悪な狼が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大１体を対象とする。これはそれと格闘を行う。  
食物１つを生け贄に捧げる：意地悪な狼の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。これをタップする。

* 《意地悪な狼》の１つ目の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。《意地悪な狼》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。
* あなたは、《意地悪な狼》の１つ目の能力がスタック上にある間に、それの最後の能力を望む回数起動できる。
* 《意地悪な狼》の最後の能力は、それがすでにタップ状態であっても起動できる。

《意地悪な後見人》  
{3}{B}  
クリーチャー ― 人間・貴族  
４/２  
意地悪な後見人が戦場に出たとき、あなたは「意地悪な後見人は、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー１体に２点のダメージを与える。」を選んでもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。  
#訂正# カードには対象を取るかのように書かれているが、この能力は対象を取らない。

* 《意地悪な後見人》の誘発型能力の解決時に、それが戦場を離れていたとしても、あなたは依然として、あなたがコントロールしているクリーチャーに２点のダメージを与え、カードを引くことができる。
* 《意地悪な後見人》の誘発型能力の解決中に、それに２点のダメージを２回以上与えさせたり２体以上のクリーチャーに与えさせたりすることはできない。そのようにしてカードを２枚以上引くことはできない。
* 《意地悪な後見人》が与えるダメージが軽減された場合（たとえば、あなたがそのダメージを、プロテクション（黒）を持つクリーチャーに与えることを選んだ場合）でも、あなたは依然としてカードを引く。
* あなたがクリーチャーにダメージを与えるかどうか、どのクリーチャーに与えるのかを選んでから、あなたがカードを引くまでの間には、プレイヤーは処理を行うことができない。

《茨のマンモス》（Brawl Deckのカード）  
{5}{G}{G}  
クリーチャー ― 象  
６/６  
トランプル  
茨のマンモスか他のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大１体を対象とする。茨のマンモスはそれと格闘を行う。

* 《茨のマンモス》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になっていたなら、この能力は解決されない。《茨のマンモス》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。

《初子さらい》  
{R}  
ソーサリー  
点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャー１体を対象とし、ターン終了時まで、それのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

* 《初子さらい》は、点数で見たマナ・コストが３以下であればどのクリーチャーでも対象にできる。アンタップ状態のものや、すでにあなたがコントロールしているものでもよい。
* 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* クリーチャー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。

《動かすフェアリー》  
{2}{U}  
クリーチャー ― フェアリー  
２/２  
飛行  
//  
《命の吹き込み》  
{2}{U}  
ソーサリー ― 出来事  
あなたがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト１つを対象とする。それは０/０のアーティファクト・クリーチャーになる。それの上に＋１/＋１カウンターを４個置く。

* 《命の吹き込み》の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わらない。
* 《命の吹き込み》によってクリーチャーになったアーティファクトは、あなたがそれを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たのでないかぎり攻撃できない。
* 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。それの装備能力を起動することはできるが、それは何かにつけられた状態にはならない。それがクリーチャーになる際に何かにつけられていたなら、それははずれる。
* 後になって、他の効果によりそのアーティファクトがクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはその基本のパワーとタフネスを持ち、０/０ではなくなる。特に、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもそれの基本のパワーとタフネスは０/０のままである。

《永遠の若さ》  
{1}{B}  
ソーサリー  
あなたの墓地から望む枚数のクリーチャー・カードを対象とし、それらをあなたのライブラリーの一番上に置く。  
カードを１枚引く。

* ライブラリーの一番上に置くクリーチャー・カードの順番は、あなたが選ぶ。この順番を他のプレイヤーに公開する必要はない。その結果どのカードを一番上に置いたとしても、あなたはそれを引くことになる。
* 対象を取らずに《永遠の若さ》を唱えて、単にカードを１枚引くこともできる。
* 対象のクリーチャー・カードを１枚以上選び、《永遠の若さ》の解決時までにそれらがすべて不適正な対象になったなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《エッジウォールの亭主》  
{G}  
クリーチャー ― 人間・農民  
１/１  
あなたが出来事を持つクリーチャー・呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。（出来事を経験している必要はない。）

* 《エッジウォールの亭主》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《エンバレスの空焼き》（Brawl Deckのカード）  
{3}{R}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
４/３  
あなたのターンであるかぎり、エンバレスの空焼きは飛行を持つ。  
エンバレスの空焼きが攻撃するたび、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋Ｘ/＋０の修整を受ける。Ｘはあなたの対戦相手の人数に等しい。

* 《エンバレスの空焼き》の誘発型能力の解決中に、{2}{R}を２回以上支払うことはできない。そのようにして修整を増やすことはできない。
* Ｘの値は《エンバレスの空焼き》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になって対戦相手がゲームから除外されたとしても、その値は変わらない。
* 多人数戦では、その能力の解決以前にゲームから除外された対戦相手は、《エンバレスの空焼き》の誘発型能力の数に入らない。

《エンバレスの宝剣》  
{4}{R}{R}  
伝説のアーティファクト ― 装備品  
瞬速  
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攻撃クリーチャー１体につき{1}少なくなる。  
エンバレスの宝剣が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、これをそれにつける。  
装備しているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受け二段攻撃とトランプルを持つ。  
装備{3}

* あなたが、あなたの戦闘フェイズでないときに《エンバレスの宝剣》を唱えたなら、それのコストは減らない。
* 《エンバレスの宝剣》が戦場に出たときに、それをつけるクリーチャーがなければ、それは単に、はずれたままになる。
* 二段攻撃とトランプルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージでブロック・クリーチャーをすべて破壊したなら、それの通常の戦闘ダメージはすべてそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振られる。

《老いたる者、ガドウィック》  
{X}{U}{U}{U}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード  
３/３  
老いたる者、ガドウィックが戦場に出たとき、カードをＸ枚引く。  
あなたが青の呪文を唱えるたび、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とし、それをタップする。

* 《老いたる者、ガドウィック》が唱えられることなく戦場に出るか、それのマナ・コストではないコストを支払ってそれを唱えたなら、１つ目の能力のＸの値は０である。
* 《老いたる者、ガドウィック》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* 《老いたる者、ガドウィック》の誘発型能力は、それ自身を唱えたときには誘発しない。なぜなら、それはまだ戦場にないからである。

《王冠泥棒、オーコ》  
{1}{G}{U}  
伝説のプレインズウォーカー ― オーコ  
４  
＋２：食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）  
＋１：アーティファクト１つかクリーチャー１体を対象とする。それは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが３/３の緑の大鹿・クリーチャーになる。  
\x{ff0d}５：あなたがコントロールしているアーティファクト１つかクリーチャー１体と、対戦相手がコントロールしていてパワーが３以下のクリーチャー１体を対象とし、それらのコントロールを交換する。

* 《王冠泥棒、オーコ》の２つ目と３つ目の能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中にも、《王冠泥棒、オーコ》がゲームから除外されたとしても、それは消滅しない。《王冠泥棒、オーコ》の３つ目の能力の効果は、あなたが奪ったクリーチャーのパワーが増えて４以上になったとしても消滅しない。
* 《王冠泥棒、オーコ》の２つ目の能力の解決後に、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。
* 《王冠泥棒、オーコ》の２つ目の能力は、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をすべて上書きする。《王冠泥棒、オーコ》の２つ目の能力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修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）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。
* 《王冠泥棒、オーコ》の２つ目の能力は、影響を受けるクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの緑の大鹿になる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）は失う。
* 《王冠泥棒、オーコ》の２つ目の能力は、一時的にアーティファクトやクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、《トリックスター、オーコ》）を対象としてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、この効果により、そのパーマネントは緑の大鹿・クリーチャーであり続ける。
* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《王冠泥棒、オーコ》の２つ目の能力によってそれのタフネスが変わったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
* 《王冠泥棒、オーコ》の最後の能力の解決時に、対象としたパーマネントの一方が不適正な対象になっていたなら、交換は発生しない。
* 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。装備品のコントロールを得ても、それははずれない。ただし、新しいコントローラーは、自分のメイン・フェイズにそれの装備能力を起動してもよい。

《王家の跡継ぎ》  
{1}{U}{R}  
伝説のプレインズウォーカー ― ウィル・ローアン  
５  
＋１：カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。  
＋１：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の修整を受け先制攻撃とトランプルを得る。  
\x{ff0d}８：カードを４枚引く。そうしたとき、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。王家の跡継ぎはそれにあなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

* あなたがカードを１枚引きカード１枚を捨てるという処理は、すべて《王家の跡継ぎ》の１つ目の能力の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 《王家の跡継ぎ》の最後の能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはカードを４枚引く。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたはダメージを与える対象を選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、あなたは引いたカードを見た後で対象を選ぶ。
* 《王家の跡継ぎ》の最後の能力の解決中にあなたが引いたカードの枚数が４枚未満であれば、それの再帰誘発型能力は誘発しない。
* 置換効果によって、《王家の跡継ぎ》の最後の能力の解決中に引いたカードの枚数が５枚以上であっても、それの再帰誘発型能力は依然として１回誘発する。カードを８枚引いても変わらない。

《王権のための結集》  
{2}{W}  
インスタント  
白の１/１の人間・クリーチャー・トークンを２体生成する。  
一徹 ― この呪文を唱えるために白マナが３点以上支払われていたなら、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体につき１点のライフを得る。

* あなたが人間を生成しライフを得るという処理は、すべて《王権のための結集》の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《大釜の贈り物》  
{4}{B}  
ソーサリー  
一徹 ― この呪文を唱えるために黒マナが３点以上支払われていたなら、あなたのライブラリーの一番上からカードを４枚あなたの墓地に置く。  
あなたはあなたの墓地にあるクリーチャー・カード１枚を選んでもよい。そうしたなら、それを＋１/＋１カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に戻す。

* 《大釜の贈り物》により戻すクリーチャー・カードは、それの一徹の能力により墓地に置いたばかりのカードでもよい。なぜなら、《大釜の贈り物》は戻すカードを対象としないからである。
* カードを墓地に置いてから戻すクリーチャー・カードを選ぶまでの間、また選んでからそのカードを戦場に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* クリーチャーが＋１/＋１カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、それは＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。

《大釜の使い魔》  
{B}  
クリーチャー ― 猫  
１/１  
大釜の使い魔が戦場に出たとき、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。  
食物１つを生け贄に捧げる：あなたの墓地から大釜の使い魔を戦場に戻す。

* 《大釜の使い魔》の最後の能力は、それがあなたの墓地にないかぎり起動できない。
* 双頭巨人戦では、《大釜の使い魔》の１つ目の能力により、対戦相手チームは１点のライフを２回失い、あなたは１点のライフを１回得る。

《大食いトロール》（Brawl Deckのカード）  
{2}{B}{G}  
クリーチャー ― トロール  
３/３  
トランプル  
大食いトロールが戦場に出たとき、食物・トークンを、あなたの対戦相手の人数に等しい数生成する。（食物・トークンは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）  
{1}{G}, 他の、土地でないパーマネント１つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、大食いトロールは＋２/＋２の修整を受ける。

* 《大食いトロール》の起動型能力のコストを支払うために、それの誘発型能力によって生成した食物・トークンを生け贄に捧げることができる。
* 多人数戦では、ゲームから除外された対戦相手は、《大食いトロール》の誘発型能力の数に入らない。

《オーコの歓待》（プレインズウォーカーデッキのカード）  
{3}{G}{U}  
インスタント  
ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが３/３になる。あなたはあなたのライブラリーや墓地から「トリックスター、オーコ」という名前のカード１枚を探し、公開してあなたの手札に加えてもよい。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

* クリーチャーをコントロールしていなくても、《オーコの歓待》を唱えてもよい。あなたは単に《トリックスター、オーコ》を探すことになる。
* 《オーコの歓待》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《オーコの歓待》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修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）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。

《蛙化》  
{1}{U}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが１/１の青のカエル・クリーチャーである。（それは他のカード・タイプとクリーチャー・タイプをすべて失う。）

* 影響を受けるクリーチャーが、《蛙化》がつけられた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
* 《蛙化》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの青のカエルになる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）は失う。
* 《蛙化》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をすべて上書きする。《蛙化》がクリーチャーにつけられた後で効果が適用され始める、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修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）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。
* 《蛙化》は、一時的にクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、機体）をエンチャントしてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、《蛙化》の効果により、エンチャントしているパーマネントは青の１/１のカエル・クリーチャーであり続ける。
* ダメージはターン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、《蛙化》がクリーチャーにつけられた状態になったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《鏡細工》  
{1}{U}{U}  
エンチャント  
あなたは鏡細工を、戦場にあるアーティファクト１つかエンチャント１つのコピーとして戦場に出してもよい。

* 《鏡細工》は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（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）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、また、タイプや色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。特に、《鏡細工》が、通常はクリーチャーではないアーティファクト・クリーチャーやクリーチャー・エンチャント（たとえば、《命の吹き込み》の影響下にあるもの）をコピーしたなら、それはクリーチャーではない。
* 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。
* 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《鏡細工》である場合）は、《鏡細工》はその選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
* 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《鏡細工》はそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、《鏡細工》はトークンにはならない。
* 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、《鏡細工》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は\x{ff5e}状態で戦場に出る。」の能力も作用する。
* 何らかの理由によって《鏡細工》が他のアーティファクトやエンチャントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるパーマネントしか選べない。
* これにより《鏡細工》がオーラをコピーするなら、それが戦場に出る直前に、あなたはそのオーラがエンチャントするものを選ぶ。そのオーラと同時に戦場に出たパーマネント・カードを選ぶことはできない。そのオーラは、それがエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントを選んでもよい。その選ばれたエンチャントするものは、そのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、これによりそのオーラの特性のうちの一つについてプロテクション（その特性）を持つプレイヤーやパーマネントを選ぶことはできない。《鏡細工》が適正にエンチャントできるものがなければ、それが戦場に出ることはない。それが呪文として解決されている場合にはオーナーの墓地に置かれ、スタック以外の領域から出ようとしている場合にはその領域に残る。

《輝き追い》  
{1}{W}{U}  
クリーチャー ― フェアリー  
１/１  
飛行、警戒  
あなたがアーティファクトをコントロールしているかぎり、輝き追いは＋１/＋１の修整を受ける。  
あなたがエンチャントをコントロールしているかぎり、輝き追いは＋１/＋１の修整を受ける。

* アーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネント１つは《輝き追い》の能力の条件を両方とも満たすので、《輝き追い》は＋２/＋２の修整を受ける。

《輝く鎧》  
{1}{W}  
アーティファクト ― 装備品  
瞬速  
輝く鎧が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている騎士１体を対象とし、これをそれにつける。  
装備しているクリーチャーは＋０/＋２の修整を受け警戒を持つ。  
装備{3}（{3}：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、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* クリーチャーは、あなたがそれで攻撃することを選んだ瞬間よりも後の時点に警戒を得ても、アンタップ状態にはならない。
* 《輝く鎧》が戦場に出たときに、それをつける騎士がなければ、それは単に、はずれたままになる。

《限りない食欲》  
{1}{G}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。あなたは食物１つを生け贄に捧げてもよい。 そうしたなら、ターン終了時まで、それは＋５/＋５の修整を受ける。そうしなかったなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは＋３/＋３の修整を受ける。  
#訂正# カード上には、生贄に捧げた場合のみ対象を取るかのように書かれているが、正しくは対象を選ぶのは呪文を唱える時であり、生贄に捧げるのは解決時である。

* 対象とするクリーチャーは《限りない食欲》を唱える際に選ぶが、食物１つを生け贄に捧げるかどうかは呪文の解決時まで選ばない。
* 《限りない食欲》の解決時までに、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、食物を生け贄に捧げない。

《過去と未来》  
{3}{G}  
インスタント  
あなたの墓地からカード１枚と、あなたの墓地から他のカード最大１枚を対象とする。その前者をあなたの手札に戻す。その後者をあなたのライブラリーの一番上に置く。過去と未来を追放する。  
一徹 ― この呪文を唱えるために緑マナが３点以上支払われていたなら、代わりにそれらのカードをあなたの手札に戻し、過去と未来を追放する。

* あなたは２枚のカードを対象として選ぶ際に、どちらのカードを手札に戻し、どちらのカードをライブラリーの一番上に置くのかも選ぶ。《過去と未来》の解決時に選ぶわけではない。
* 《過去と未来》の解決時までに、対象とした２枚のカードのうち一方が不適正な対象になっていたなら、もう一方を該当する領域に移動して《過去と未来》を追放する。両方の対象が不適正であれば、この呪文は解決されず、あなたは《過去と未来》を追放しない。

《カタカタ橋のトロール》  
{3}{B}{B}  
クリーチャー ― トロール  
８/８  
トランプル、速攻  
カタカタ橋のトロールが戦場に出たとき、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは白の０/１のヤギ・クリーチャー・トークンを３体生成する。  
あなたのターンの戦闘の開始時に、どの対戦相手もクリーチャー１体を生け贄に捧げてもよい。いずれかのプレイヤーがそうしたなら、カタカタ橋のトロールをタップし、あなたは３点のライフを得て、あなたはカードを１枚引く。

* 何か他の理由によりプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げた場合（たとえば、空腹なプレイヤーが食物・トークンを生け贄に捧げた場合）には、《カタカタ橋のトロール》がタップされたり、あなたがライフを得たりカードを引いたりすることはない。
* 《カタカタ橋のトロール》の最後の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手が、クリーチャーを生け贄に捧げるかどうか、生け贄に捧げるならどのクリーチャーを生け贄に捧げるのかを選ぶ。その後、他の各対戦相手も同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。これにより１体以上のクリーチャーが生け贄に捧げられたなら、《カタカタ橋のトロール》はタップ状態になり、あなたは３点のライフを得てカードを引く。なお、２体以上のクリーチャーが生け贄に捧げられたとしても、得るライフや引くカードが増えるわけではない。

《カボチャ変化》  
{3}{U}  
インスタント  
土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。カードを１枚引く。  
一徹 ― この呪文を唱えるために青マナが３点以上支払われていたなら、食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

* 《カボチャ変化》の解決時までに、対象とした、土地でないパーマネント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。あなたはカードを引かず、この呪文を唱えるために青マナを３点支払っていたとしても食物を生成しない。

《雷声のカミツキガメ》  
{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}  
クリーチャー ― 海亀・ハイドラ  
４/４  
あなたが、点数で見たマナ・コストが５以上の呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。

* 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、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
* 《雷声のカミツキガメ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《カラスの仕返し》  
{3}{B}  
エンチャント  
クリーチャーが１体、あなたかあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するたび、そのクリーチャーのコントローラーは１点のライフを失い、あなたは１点のライフを得る。

* 《カラスの仕返し》の誘発型能力は、攻撃プレイヤーがコントロールしている能力よりも先に解決される。これにより攻撃プレイヤーがゲームに敗北したなら、そのプレイヤーの誘発型能力は解決されず、戦闘ダメージを受けることもない。

《ガラスの棺》  
{1}{W}  
アーティファクト  
ガラスの棺が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャー１体を対象とし、ガラスの棺が戦場を離れるまでそれを追放する。

* 《ガラスの棺》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
* 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《記憶盗み》  
{2}{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の手札を公開する。あなたはその中から土地でないカード１枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。あなたは、追放領域からそのプレイヤーがオーナーであり出来事を持つカード１枚を、そのプレイヤーの墓地に置いてもよい。

* あなたは、対戦相手の手札を見た後で、追放されている当事者カードがあればその中から墓地に置くものを選ぶ。そのプレイヤーの手札に土地でないカードがなかったり、そのプレイヤーの手札にカードがなかったりしても、この処理を行ってよい。
* 《記憶盗み》によって、あなたは、表向きに追放されていてそのプレイヤーがオーナーで出来事を持つカードであればどれでも墓地に置くことができる。出来事として唱えられて追放されたものでなくても構わない。

《帰還した王、ケンリス》（ボックス購入特典のカード）  
{4}{W}  
伝説のクリーチャー ― 人間・貴族  
５/５  
{R}：ターン終了時まで、クリーチャーはすべてトランプルと速攻を得る。  
{1}{G}：クリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。  
{2}{W}：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは５点のライフを得る。  
{3}{U}：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを１枚引く。  
{4}{B}：墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それをオーナーのコントロール下で戦場に出す。

* 《帰還した王、ケンリス》の１つ目の能力は、それの解決時に戦場にあるクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーはトランプルも速攻も得ない。
* 《帰還した王、ケンリス》の最後の能力はあなたが望むプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カードを対象にできる。そのクリーチャーはオーナーがコントロールし、あなたがゲームから除外されたとしても戦場に残る。

《騎士の突撃》（Brawl Deckのカード）  
{1}{W}{B}  
エンチャント  
あなたがコントロールしている騎士が１体攻撃するたび、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。  
{6}{W}{B}, 騎士の突撃を生け贄に捧げる：あなたの墓地から騎士・クリーチャー・カードをすべて戦場に戻す。

* 双頭巨人戦では、《騎士の突撃》の１つ目の能力により、対戦相手チームは１点のライフを２回失い、あなたは１点のライフを１回得る。

《凶兆の果実》  
{2}{B}  
ソーサリー  
プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを２枚引き２点のライフを失う。  
一徹 ― この呪文を唱えるために黒マナが３点以上支払われていたなら、食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

* 《凶兆の果実》を唱えるために黒マナが３点以上支払われていた場合に、カードを引きライフを失ったのが他のプレイヤーであったとしても、食物・トークンを生成するのはあなたである。

《棘茨砦の嫌われ者》（プレインズウォーカーデッキのカード）  
{1}{G}  
クリーチャー ― アウフ  
２/２  
{8}：ターン終了時まで、棘茨砦の嫌われ者は基本のパワーとタフネスが10/10になる。この能力は、あなたがオーコ・プレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ起動できる。

* あなたがオーコ・プレインズウォーカーをコントロールしているかどうかは、あなたが《棘茨砦の嫌われ者》の能力を起動し始める際にのみ見る。能力の解決時や、そのターン、後になってオーコが戦場を離れても関係ない。
* 《棘茨砦の嫌われ者》のパワーやタフネスを、特定の数や値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係がない。パワーとタフネスを修整するカウンターも同様である。

《極小》  
{U}  
エンチャント ― オーラ  
瞬速  
エンチャント（クリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーは\x{ff0d}２/\x{ff0d}０の修整を受ける。それのコントローラーの墓地にカードが７枚以上あるかぎり、代わりにそれは\x{ff0d}６/\x{ff0d}０の修整を受ける。

* 《極小》は、エンチャントしているクリーチャーのコントローラーの墓地を継続的に見て、エンチャントしているクリーチャーが極小になるかどうかを判定する。

《巨人の串》  
{1}{B}  
アーティファクト ― 装備品  
装備しているクリーチャーは＋２/＋１の修整を受ける。  
装備しているクリーチャーがクリーチャー１体に戦闘ダメージを与えるたび、食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）  
装備{3}（{3}：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、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《巨人の串》の誘発型能力は、装備しているクリーチャーが死亡したとしても、ダメージを受けたクリーチャーが死亡しなかったとしても、いずれにせよ誘発する。

《巨大な好機》  
{2}{G}  
ソーサリー  
あなたは食物２つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、緑の７/７の巨人・クリーチャー・トークンを１体生成する。そうしなかったなら、食物・トークンを３つ生成する。（それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

* あなたは、《巨大な好機》を唱える際ではなく、それの解決時に食物・トークン２つを生け贄に捧げるかどうかを選ぶ。
* 食物・トークンを２つより多く生け贄に捧げて、巨人・トークンを１体より多く生成する、ということはできない。

《きらきらするすべて》  
{1}{W}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクトやエンチャント１つにつき＋１/＋１の修整を受ける。

* 《きらきらするすべて》はエンチャントなので、エンチャントしているクリーチャーは普通は少なくとも＋１/＋１の修整を受ける。
* アーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネント１つは１回のみ数える。
* あなたがコントロールしていないパーマネントにつけられた状態であなたが戦場に出したオーラは、あなたがコントロールしている。

《切り離す一撃》  
{6}{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、１つか２つか３つを対象とする。切り離す一撃はそれらに７点のダメージをあなたの望むように分割して与える。この呪文を唱えるために赤マナが７点以上支払われていたなら、代わりに、切り離す一撃はそれらのパーマネントやプレイヤーにそれぞれ７点のダメージを与える。

* あなたは、《切り離す一撃》を唱えることを宣言する際に、ダメージを分割しなければならない。それを唱えるために赤マナを７点以上支払うとしても分割しなければならない。《切り離す一撃》がコピーされたなら、そのコピーを唱えるためにマナが一切支払われていないので、そのコピーはその分割に従ってダメージを与えることになる。
* 選ばれた各対象はそれぞれ少なくとも１点のダメージが与えられていなければならない。
* 《切り離す一撃》の対象の一部が不適正になっていても、元のダメージの分割を適用する。ただし、不適正になった対象に与えられるはずだったダメージは一切与えられない。
* 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく《切り離す一撃》を唱えることができる場合には、他のルールや効果によってマナを支払って唱えることが許可されていないかぎり、その呪文を唱えることを選んでそのマナ・コストを支払うことはできない。
* 《切り離す一撃》は、呪文を唱えるために実際に支払われたマナを見る。何らかの効果によって、マナをあなたの望む色やタイプの「マナであるかのように」支払うことが許可されている場合には、そうでなければ支払えないマナを支払うことが可能になるが、それによってその呪文を唱えるために支払ったマナの色やタイプが変わるわけではない。

《筋骨隆々》  
{3}{G}  
ソーサリー  
あなたがコントロールしているクリーチャー１体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。その前者の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、その前者はその後者と格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）  
一徹 ― この呪文を唱えるために緑マナが３点以上支払われていたなら、ターン終了時まで、その前者は破壊不能を得る。  
#訂正# カードでは、一徹の能力に「ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは破壊不能を得る。」と書かれているが、破壊不能を得るのはこの呪文が対象にした、あなたがコントロールしているクリーチャーだけである。

* あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《筋骨隆々》を唱えることはできない。
* 《筋骨隆々》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。
* 《筋骨隆々》の解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それは＋１/＋１カウンターを得ない。そのクリーチャーが適正な対象であれば、あなたがコントロールしていない方のクリーチャーは適正でなかったとしても、それは＋１/＋１カウンターを得て、該当するなら破壊不能も得る。
* プレイヤーが優先権を得るときまで、致死ダメージを負ったクリーチャーが状況起因処理によって破壊されることはないので、あなたのクリーチャーが《筋骨隆々》によって破壊不能を得るのであれば、格闘によってそれが致死ダメージを負ったとしても生き残ることになる。

《義賊》  
{1}{R}  
クリーチャー ― 人間・射手・ならず者  
２/２  
到達、速攻  
義賊が攻撃するたび、防御プレイヤーの手札にあるカードがあなたの手札にあるカードよりも多い場合、そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたがならず者で攻撃したターンの間、あなたはそのカードを唱えてもよく、あなたはその呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

* クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。
* 《義賊》が攻撃した直後に、防御プレイヤーの手札にあるカードがあなたの手札にあるカードよりも多くなければ、それの能力は誘発しない。能力の解決時に、防御プレイヤーの手札にあるカードが多くなければ、何も起きない。その２つの時点の間にそのプレイヤーの手札にあるカードの枚数があなたと同じかあなたよりも少なくなったとしても、また後になってそのプレイヤーの手札の枚数が少なくなったとしても、関係ない。
* 《義賊》よって追放するカードは、表向きに追放する。
* 《義賊》が戦場を離れても、あなたがならず者で攻撃したならその追放したカードを唱えてもよいという効果は適用され続ける。その効果は後のターンにも、あなたがそのターンにならず者で攻撃するかぎり適用される。
* 攻撃したならず者が戦闘に残っていても、戦闘を離れても、戦場を離れても、戦闘が終わっても、あなたはその追放したカードを唱えられる。
* あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
* あなたが《義賊》を用いて出来事を唱えたなら、後でクリーチャーを唱えてもよいのは、そのカードのオーナーではなくあなたである。
* 追放したカードを唱えられるタイミングが、《義賊》の効果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。
* 追放したカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを２回以上唱えることはできない。
* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《義賊》の効果によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。

《ギャレンブリグ城》  
土地  
あなたが森をコントロールしていないかぎり、ギャレンブリグ城はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{G}を加える。  
{2}{G}{G}, {T}：{G}を６点加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためか、クリーチャーの能力を起動するためにのみ使用できる。

* 《ギャレンブリグ城》の最後の能力によって生み出されたマナは、戦場にないクリーチャー・カードの能力を起動するために使用することはできない。

《ギャレンブリグの従者》  
{1}{G}  
クリーチャー ― 人間・兵士  
２/２  
あなたが出来事を持つクリーチャー・呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、ギャレンブリグの従者は＋１/＋１の修整を受ける。（出来事を経験している必要はない。）

* 《ギャレンブリグの従者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ギャレンブリグの聖騎士》  
{4}{G}  
クリーチャー ― 巨人・騎士  
４/４  
一徹 ― この呪文を唱えるために緑マナが３点以上支払われていたなら、ギャレンブリグの聖騎士は＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。  
ギャレンブリグの聖騎士は、パワーが２以下のクリーチャーによってはブロックされない。

* パワーが３以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》  
{G}{G}{G}  
伝説のクリーチャー ― 巨人・貴族  
０/０  
ギャレンブリグの領主、ヨルヴォは、＋１/＋１カウンターが４個置かれた状態で戦場に出る。  
他の緑のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、ギャレンブリグの領主、ヨルヴォの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、そのクリーチャーのパワーがギャレンブリグの領主、ヨルヴォよりも大きいなら、ギャレンブリグの領主、ヨルヴォの上に＋１/＋１カウンターをもう１個置く。

* 《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》の誘発型能力では、《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》の上に＋１/＋１カウンターを１個置いた後にのみ、戦場に出た緑のクリーチャーのパワーと比較する。そのカウンターによって《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》のパワーがその戦場に出たクリーチャーのパワー以上になったなら、２つ目の＋１/＋１カンターを得ない。
* 戦場に出た緑クリーチャーが《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》の誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それの戦場にあった最後のときのパワーを使用して《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》が２つ目の＋１/＋１カウンターを得るかどうかを判断する。

《銀炎の従者》  
{1}{W}  
クリーチャー ― 人間・兵士  
２/１  
//  
《即応態勢》  
{2}{W}  
インスタント ― 出来事  
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受ける。それをアンタップする。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《即応態勢》はすでにアンタップ状態のクリーチャーも対象にできる。それは＋２/＋２の修整を受ける。

《銀翼の戦隊》（Brawl Deckのカード）  
{5}{W}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
\*/\*  
飛行、警戒  
銀翼の戦隊のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしているクリーチャーの総数に等しい。  
銀翼の戦隊が攻撃するたび、警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを、あなたの対戦相手の人数に等しい数生成する。

* 《銀翼の戦隊》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
* 《銀翼の戦隊》が戦場にあるかぎり、それの能力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。
* 多人数戦では、ゲームから除外された対戦相手は、《銀翼の戦隊》の誘発型能力の数に入らない。

《空想の書物》  
{1}{U}  
アーティファクト  
各プレイヤーの手札の上限はなくなる。  
{X}{X}, {T}：各プレイヤーはそれぞれカードをＸ枚引く。  
{2}{U}, {T}：各対戦相手はそれぞれ、自分のライブラリーの一番上から、自分の手札にあるカードの枚数に等しい枚数のカードを自分の墓地に置く。

* {X}{X}{2}{U}を支払って《空想の書物》の両方の能力を起動する、ということは不可能である。同じターン中に両方の能力を起動するためには、それをアンタップする方法が必要である。
* {X}{X}を支払うには、まずＸの値を選び、その２倍の点数のマナを支払う。
* プレイヤーのライブラリーにカードがＸ枚未満しかなかったなら、《空想の書物》の１つ目の能力の解決が終わった後で、そのプレイヤーはゲームに敗北する。これによりすべてのプレイヤーがゲームに敗北したなら、そのゲームは引き分けになる。

《首狩りの精鋭》  
{b/r}{b/r}{b/r}{b/r}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
２/３  
威迫（このクリーチャーは２体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）  
{b/r}{b/r}{b/r}, 他のクリーチャー１体かアーティファクト１つを生け贄に捧げる：クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。首狩りの精鋭はそれに２点のダメージを与える。

* 何らかの理由により《首狩りの精鋭》がアーティファクトになったなら、あなたはそれの起動型能力のコストを支払うためにそれを生け贄に捧げることができる。

《黒槍の模範》  
{1}{B}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
３/１  
瞬速  
黒槍の模範が戦場に出たとき、騎士１体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死と絆魂を得る。

* 《黒槍の模範》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。

《寓話の小道》  
土地  
{T}, 寓話の小道を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから基本土地・カード１枚を探してタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。その後あなたが土地を４つ以上コントロールしているなら、その土地をアンタップする。

* あなたが戦場に出す土地は、あなたが土地を４つ以上コントロールしているかどうかを判定するときに数に入れるが、《寓話の小道》は数に入れない。
* あなたが土地を４つ以上コントロールしている場合であっても、基本土地・カードはアンタップ状態で戦場に出るわけではない。タップ状態で戦場に出て、その後アンタップされるのである。

《寓話の守り手》  
{3}{G}{G}  
クリーチャー ― 猫  
４/５  
あなたがコントロールしていて人間でないクリーチャー１体以上がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを１枚引く。

* あなたがコントロールしていて人間でないクリーチャーが同時に２人以上のプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、《寓話の守り手》の能力はそれらのプレイヤー１人につき１つ誘発する。
* 《寓話の守り手》の能力は、それに致死ダメージを受けるのと同時に人間でないクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合にも誘発する。
* 先制攻撃を持つクリーチャーは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与えるので、あなたのクリーチャーが同じプレイヤーに異なるタイミングで戦闘ダメージを与えれば、１回の戦闘で《寓話の守り手》の能力が２回誘発し得る。

《寓話への消失》（Brawl Deckのカード）  
{4}{W}{U}  
インスタント  
あなたがあなたの手札からこの呪文を唱えたとき、あなたがアーティファクトをコントロールしているならこれをコピーし、その後あなたがエンチャントをコントロールしているならこれをコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。  
土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。あなたは、警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《寓話への消失》をコピーする誘発型能力は、《寓話への消失》が打ち消されたとしても《寓話への消失》のコピーを生成する。その能力もそれらのコピーも、《寓話への消失》自身よりも先に解決される。
* あなたがアーティファクトやエンチャントをコントロールしているかどうかは、この誘発型能力の解決時にのみチェックする。
* あなたがアーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネントを１つコントロールしているなら、あなたは《寓話への消失》を２回コピーする。
* 《寓話への消失》の解決時までに、対象とした、土地でないパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは騎士・トークンを生成しない。

《具眼の主、エレノラ卿》  
{3}{U}{U}  
伝説のクリーチャー ― 人間・騎士  
\*/４  
具眼の主、エレノラ卿のパワーは、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。  
具眼の主、エレノラ卿が戦場に出たとき、カードを１枚引く。  
対戦相手が具眼の主、エレノラ卿を対象として呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

* 《具眼の主、エレノラ卿》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
* 《具眼の主、エレノラ卿》を対象とする対戦相手の呪文の総コストを決定するには、そのプレイヤーが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば、《具眼の主、エレノラ卿》の効果による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは変わらない。

《グレートヘンジ》  
{7}{G}{G}  
伝説のアーティファクト  
この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Ｘはあなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。  
{T}：{G}{G}を加える。あなたは２点のライフを得る。  
トークンでないクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、カードを１枚引く。

* 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。その結果、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値が変わるなら、その新しいパワーを用いてコストの減少を決定する。
* 《グレートヘンジ》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中のパワーの最大値が変わったとしても、《グレートヘンジ》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。
* 《グレートヘンジ》の最後の能力が誘発した後では、何らかの理由でそのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを置くことができなかった（たとえば、それが戦場を離れていた）としても、あなたはカードを１枚引く。

《敬愛される王女》  
{W}  
クリーチャー ― 人間・貴族  
１/１  
絆魂  
敬愛される王女は、パワーが３以上のクリーチャーによってはブロックされない。

* パワーが２以下のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《ケンリスの変身》  
{1}{G}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
ケンリスの変身が戦場に出たとき、カードを１枚引く。  
エンチャントしているクリーチャーは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが３/３の緑の大鹿・クリーチャーである。（それは他のすべてのカード・タイプとクリーチャー・タイプを失う。）

* オーラ・呪文の解決時までに、《ケンリスの変身》がエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それは戦場に出ないので、それの能力が誘発することもない。
* 《ケンリスの変身》がクリーチャーにつけられた後で、その影響を受けるクリーチャーが能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
* 《ケンリスの変身》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《ケンリスの変身》がクリーチャーにつけられた後で効果が適用され始める、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修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）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。
* 《ケンリスの変身》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの緑の大鹿になる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）は失う。
* 《ケンリスの変身》は、一時的にクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、《魔法の馬車》）をエンチャントしてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、オーラの効果により、エンチャントしているパーマネントは緑の大鹿・クリーチャーであり続ける。
* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《ケンリスの変身》がクリーチャーにつけられた状態になったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《厳格な者、コンラッド卿》  
{3}{B}{B}  
伝説のクリーチャー ― 人間・騎士  
５/４  
他のクリーチャーが１体死亡するか、クリーチャー・カードが１枚戦場以外の領域から墓地に置かれるか、クリーチャー・カードが１枚あなたの墓地を離れるたび、厳格な者、コンラッド卿は各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。  
{1}{B}：各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置く。

* １体以上のクリーチャーが死亡するのと同時に《厳格な者、コンラッド卿》が死亡したなら、それの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。
* 双頭巨人戦では、《厳格な者、コンラッド卿》の１つ目の能力は、１点のダメージを２回与える。

《恋に落ちた剣士》  
{1}{B}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
２/１  
絆魂  
//  
《ご機嫌取り》  
{B}  
ソーサリー ― 出来事  
あなたはＸ点のライフを得て、各対戦相手はそれぞれＸ点のライフを失う。Ｘはあなたがコントロールしている騎士の総数に等しい。

* 双頭巨人戦では、《ご機嫌取り》により、あなたがＸ点のライフを得たあと、対戦相手チームはＸ点のライフを２回失う。

《恋煩いの野獣》  
{2}{G}  
クリーチャー ― ビースト・貴族  
５/５  
あなたが１/１のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、恋煩いの野獣では攻撃できない。  
//  
《切なる想い》  
{G}  
ソーサリー ― 出来事  
白の１/１の人間・クリーチャー・トークンを１体生成する。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《恋煩いの野獣》が攻撃するために、１/１のクリーチャーでも攻撃する必要はない。１/１のクリーチャーをコントロールしていることのみが必要である。
* 《恋煩いの野獣》で攻撃した後では、あなたが１/１のクリーチャーをコントロールしなくなったとしても、それは攻撃を続ける。
* 《恋煩いの野獣》のパワーとタフネスが１/１になったなら、それは自分自身を愛することが幸福へ続く道の第一歩であるということを学び、他の１/１のクリーチャーをコントロールしていなくてもそれで攻撃できる。

《幸運のクローバー》  
{2}  
アーティファクト  
あなたがインスタントかソーサリーである出来事・呪文を唱えるたび、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもそれの解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをクリーチャーとして唱えることは不可能である。
* 《幸運のクローバー》は、対象を取るものに限らず、出来事である呪文であればどれでもコピーできる。
* 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。
* 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。対象のうちの１つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
* 《幸運のクローバー》の能力とそれが生成するコピーは両方とも、出来事・呪文よりも先に解決される。その出来事・呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、両方とも解決される。

《交換される牛》  
{3}{W}  
クリーチャー ― 雄牛  
３/３  
交換される牛が死亡するか、あなたがこれを捨てたとき、食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

* 《交換される牛》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときに《交換される牛》を捨てたり生け贄に捧げたりできるわけではない。他の、それを捨てたり死亡させたりする方法が必要である。

《巧妙な工作員、アリーラ》（Brawl Deckのカード）  
{1}{W}{U}{B}  
伝説のクリーチャー ― フェアリー・邪術師  
２/３  
飛行、接死、絆魂  
他の、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーは＋１/＋０の修整を受ける。  
あなたがアーティファクトかエンチャントである呪文を唱えるたび、飛行を持つ青の１/１のフェアリー・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《巧妙な工作員、アリーラ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* アーティファクトでありエンチャントでもある呪文を唱えても、《巧妙な工作員、アリーラ》の最後の能力が誘発するのは１回だけである。

《氷の女王》  
{2}{U}  
クリーチャー ― 人間・貴族・ウィザード  
２/３  
氷の女王がクリーチャー１体に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーをタップする。それはそれのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。  
//  
《冬の怒り》  
{1}{U}  
ソーサリー ― 出来事  
クリーチャー１体を対象とし、それをタップする。それはそれのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《氷の女王》から戦闘ダメージを受けたクリーチャーは、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。それがこの能力の解決時にすでにタップ状態であった場合や、それ以前に《氷の女王》が戦場を離れていた場合（たとえば、そのクリーチャーが《氷の女王》に致死戦闘ダメージを与えた場合）であっても、アンタップしない。
* すでにタップ状態のクリーチャーも、《冬の怒り》の対象にできる。そのクリーチャーは、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

《砕骨の巨人》  
{2}{R}  
クリーチャー ― 巨人  
４/３  
砕骨の巨人が呪文の対象になるたび、砕骨の巨人はその呪文のコントローラーに２点のダメージを与える。  
//  
《踏みつけ》  
{1}{R}  
インスタント ― 出来事  
このターン、ダメージは軽減できない。クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。踏みつけはそれに２点のダメージを与える。

* 《踏みつけ》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ので、《踏みつけ》の解決後にはプロテクションによってダメージを軽減することはできなくなる。しかし、これにより、呪文や能力が不適正に対象にできるようになるわけではない。その呪文や能力がダメージを与えるものであってもそうである。
* 《踏みつけ》の解決時までに、選んだ対象が不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、ダメージは通常通り軽減できる。
* 《砕骨の巨人》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* １つの呪文が《砕骨の巨人》を２回以上対象としても、それの能力は１回のみ誘発する。

《さえずる魔女》（Brawl Deckのカード）  
{3}{B}  
クリーチャー ― 人間・邪術師  
２/２  
さえずる魔女が戦場に出たとき、黒の１/１のネズミ・クリーチャー・トークンを、あなたの対戦相手の人数に等しい数生成する。  
{1}{B}, クリーチャーを１体生け贄に捧げる：クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは\x{ff0d}２/\x{ff0d}２の修整を受ける。

* 《さえずる魔女》の最後の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贄に捧げてもよい。
* 多人数戦では、ゲームから除外された対戦相手は、《さえずる魔女》の誘発型能力の数に入らない。

《作業場の古老》（Brawl Deckのカード）  
{6}{U}  
クリーチャー ― 人間・工匠  
４/４  
あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーは飛行を持つ。  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト１つを対象とする。あなたは「それは０/０のアーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでもよい。そうしたなら、それの上に＋１/＋１カウンターを４個置く。

* 《作業場の古老》の誘発型能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わらない。
* 《作業場の古老》によってクリーチャーになったアーティファクトは、あなたがそれを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たのでないかぎり攻撃できない。
* 後になって、他の効果によりそのアーティファクトがクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはその基本のパワーとタフネスを持ち、０/０ではなくなる。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもそれの基本のパワーとタフネスは０/０のままである。

《残忍な騎士》  
{1}{B}{B}  
クリーチャー ― ゾンビ・騎士  
２/３  
絆魂  
残忍な騎士が死亡したとき、これをオーナーのライブラリーの一番下に置く。  
//  
《迅速な終わり》  
{1}{B}{B}  
インスタント ― 出来事  
クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とし、それを破壊する。あなたは２点のライフを失う。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《迅速な終わり》の解決時までに、対象としたクリーチャーやプレインズウォーカ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。あなたは２点のライフを失わず、《迅速な終わり》を追放しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたは２点のライフを失い、《迅速な終わり》を追放する。

《試合場》  
土地  
{T}：{C}を加える。  
{T}：{R}か{W}か{B}を加える。このマナは、騎士か装備品である呪文を唱えるためにのみ使用できる。

* 《試合場》の２つ目の能力によって生み出されるマナは、能力（たとえば、装備能力）を起動するためには使用できない。
* 何らかの効果が「[サブタイプ]・呪文」を参照するなら、それはそのサブタイプを持つ呪文のみを参照する。たとえば、《騎士の突撃》はカード名に「騎士」と書かれており騎士に恩恵を与えるカードだが、これは騎士・カードではない。

《七人の小人》  
{1}{R}  
クリーチャー ― ドワーフ  
２/２  
七人の小人は、あなたがコントロールしていて「七人の小人」という名前である他のクリーチャー１体につき＋１/＋１の修整を受ける。  
デッキに「七人の小人」という名前のカードを最大７枚入れてもよい。

* 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、《七人の小人》が戦場を離れたなら、そのターン中に他の《七人の小人》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。
* 《七人の小人》の最後の能力によって、あなたは「４枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば、『エルドレインの王権』のリミテッドのイベントにおいて、別途用意した《七人の小人》をデッキに入れることはできない。どれほど陽気な仲間になるとしても関係ない。
* リミテッドのイベントで、あなたが幸運に恵まれて《七人の小人》を８枚以上開封するかドラフトすることができたとしても、あなたがデッキに入れることができるのは７枚までである。残りはあなたのサイドボードに残る。

《死の味》（Brawl Deckのカード）  
{4}{B}{B}  
ソーサリー  
各プレイヤーはそれぞれ、クリーチャー３体を生け贄に捧げる。あなたは食物・トークンを３つ生成する。（それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

* 《死の味》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自分がコントロールしているクリーチャー３体を選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。
* プレイヤーがコントロールしているクリーチャーが３体以下であれば、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をすべて生け贄に捧げる。
* あなたが生成する食物・トークンは３つである。実際に生け贄に捧げられたクリーチャーの数は関係ない。一部または全部のプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げなかったとしてもそうである。

《赦免のアルコン》  
{3}{W}  
クリーチャー ― 執政官  
３/２  
飛行  
プロテクション（白）（このクリーチャーは白のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。）  
あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するクリーチャー１体につきそのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、その攻撃はできない。

* 対戦相手は、「可能なら」攻撃するというクリーチャーについて、攻撃するためのコストを支払わないことを選べる。他に攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーが存在しないなら、そのクリーチャーは単に攻撃しない。
* 双頭巨人戦では、クリーチャーであなたのチームメイトやあなたのチームメイトがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するためにマナを支払う必要はない。

《朱地洞の族長、トーブラン》  
{1}{R}{R}{R}  
伝説のクリーチャー ― ドワーフ・貴族  
２/４  
あなたがコントロールしている赤の発生源が、対戦相手か対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に２を足した点数のダメージを与える。

* 追加の２点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。元のダメージの発生源が《朱地洞の族長、トーブラン》でないかぎり、このダメージは《朱地洞の族長、トーブラン》が与えるわけではない。
* あなたの赤の発生源が与えるダメージの点数に影響を与える効果（これには、その一部を軽減する効果も含む）が他にもあるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそれのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《朱地洞の族長、トーブラン》の効果は適用されない。
* あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、対戦相手がコントロールしている２つ以上のパーマネントや、対戦相手と対戦相手がコントロールしている１つ以上のパーマネントに、分割されたり割り当てられたりする場合には、元のダメージを分割した後でそれぞれに２を足す。たとえば、あなたがトランプルを持つ赤の５/５クリーチャーで攻撃し、対戦相手が２/２クリーチャー１体でブロックした場合、ブロック・クリーチャーに２点、防御プレイヤーに３点のダメージを割り振ることができる。その後、これらはそれぞれ４点と５点に変更される。

《焼尽の連射》  
{4}{R}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。焼尽の連射はそれに５点のダメージを与える。  
一徹 ― この呪文を唱えるために赤マナが３点以上支払われていたなら、焼尽の連射はそのクリーチャーのコントローラーに３点のダメージを与える。

* 《焼尽の連射》の一徹の能力は、追加のダメージを与える。対象としたクリーチャーに与えるダメージを置換するわけではない。
* 《焼尽の連射》の解決時までに、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。赤マナを３点以上支払っていたとしても、プレイヤーにダメージを与えない。

《焦熱の竜火》  
{1}{R}  
インスタント  
クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。焦熱の竜火はそれに３点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーやプレインズウォーカーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 《焦熱の竜火》の置換効果は、対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。その効果は、対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーに《焦熱の竜火》がダメージを与えなかった場合（たとえば、軽減効果が適用された場合）にも適用される。

《死霊の金切り声》  
{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の手札を公開する。あなたはその中から土地でないカード１枚を選んでもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはそのカードを追放する。これにより黒でないカードが追放されたなら、あなたの手札からカード１枚を追放する。

* あなたの手札にカードがなければ、あなたが対戦相手の手札から黒でないカードを選んで追放させたとしても、あなたは何も追放しない。

《真実の愛の口づけ》  
{2}{W}{W}  
インスタント  
アーティファクトかエンチャント１つを対象とし、それを追放する。  
カードを１枚引く。

* 《真実の愛の口づけ》の解決時までに、対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはカードを引くことも、真実の愛の口づけを受けることもない。

《呪術師のほうき》  
{2}  
アーティファクト・クリーチャー ― スピリット  
２/１  
あなたが他のパーマネントを１つ生け贄に捧げるたび、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたなら、呪術師のほうきのコピーであるトークンを１体生成する。

* 《呪術師のほうき》の１つ目の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、食物・トークンの起動型能力）でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
* あなたが《呪術師のほうき》と他のパーマネントを同時に生け贄に捧げたなら、そのパーマネントについて《呪術師のほうき》の能力は誘発する。
* 《呪術師のほうき》の誘発型能力の解決中に、{3}を２回以上支払うことはできない。そのようにしてトークンを２体以上生成することはできない。しかし、あなたが《呪術師のほうき》を２体以上コントロールしているなら、あなたはそれぞれの能力につき{3}を支払うことができる。
* トークンは《呪術師のほうき》の能力を持つ。それも自身のコピーを生成できる。
* トークンは《呪術師のほうき》の上に置かれているカウンター、それにつけられているオーラや装備品をコピーせず、それのパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《呪術師のほうき》になることを意味する。しかし、その《呪術師のほうき》に何らかのコピー効果が影響していた場合は、それは有効になる。
* 《呪術師のほうき》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、依然として《呪術師のほうき》のコピーであるトークンが戦場に出る。そのトークンは《呪術師のほうき》が戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いたコピーである。

《ジンジャーブルート》  
{1}  
アーティファクト・クリーチャー ― 食物・ゴーレム  
１/１  
速攻  
{1}：このターン、ジンジャーブルートは、速攻を持つクリーチャーによってしかブロックされない。  
{2}, {T}, ジンジャーブルートを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。

* 《ジンジャーブルート》が速攻を持たないクリーチャーによってブロックされた後で、それの２つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《水晶の靴》  
{1}{R}  
アーティファクト ― 装備品  
装備しているクリーチャーは＋１/＋０の修整を受け速攻を持つ。  
装備{1}（{1}：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、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* あなたのコントロール下でクリーチャーが戦場に出て、その後速攻を得たが、攻撃する前に速攻を失ったという場合には、それはそのターンには攻撃できない。これは、１つの《水晶の靴》を使って、戦場に出たばかりのクリーチャー２体で同じターンの戦闘で攻撃することはできないことを意味する。

《頭蓋叩きのオーガ》  
{3}{R}  
クリーチャー ― オーガ  
４/３  
頭蓋叩きのオーガが対戦相手１人にダメージを与えるたび、そのプレイヤーはカード１枚を無作為に選んで捨てる。そうしたなら、そのプレイヤーはカードを１枚引く。

* プレイヤーの手札にカードが１枚しかなければ、それを無作為に選んで捨てる（あまり無作為らしくないが）。そのプレイヤーはカードを１枚引く。

《静寂をもたらすもの》  
{1}{W}  
クリーチャー ― フェアリー  
１/２  
飛行、絆魂  
クリーチャーが戦場に出るか死亡することによっては、能力は誘発しない。

* 《静寂をもたらすもの》は、クリーチャーが戦場に出たり死亡したりしたときに誘発するものであれば、クリーチャー自身の誘発型能力にも、他の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「\x{ff5e}とき、」か「\x{ff5e}たび、」と書かれている。
* 置換効果は《静寂をもたらすもの》の能力の影響を受けない。たとえば、＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出るクリーチャーは依然として＋１/＋１カウンターを得ることになり、《虚空の力線》によって死亡するクリーチャーは依然として追放されることになる。
* 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力（たとえば、《ダイアモンドの騎士》により色１色を選ぶこと）には影響しない。
* 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何かが「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、「アーティファクトが１つ戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力は、《静寂をもたらすもの》が戦場にある間にアーティファクト・クリーチャーが死亡しても誘発しない。
* 《静寂をもたらすもの》と同時にクリーチャーが戦場に出たり死亡したりすること（これには、その《静寂をもたらすもの》自身が戦場に出たり死亡したりすることも含む）によって、能力は誘発しない。
* クリーチャーが死亡するという結果を引き起こすイベントによって誘発する能力は誘発する。たとえば、「あなたがクリーチャーを１体生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は誘発する。
* カードが領域を離れることによって誘発する能力（たとえば、《厳格な者、コンラッド卿》の能力）は、そのカードが以前の領域を離れてクリーチャーとして戦場に出るのであれば、誘発しない。
* 誘発型能力が誘発するかしないかを判定するために、各パーマネントが戦場にあったときの情報を、それが戦場に出た後や死亡する前にそれに適用される継続的効果も考慮した上で見る。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は誘発しない。
* クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、誘発しない。
* 「いずれかの領域から」カードが１枚墓地に置かれたときに誘発する能力は、クリーチャーが死亡したとしても誘発することがある。それは、その能力が死亡するクリーチャーの能力であってそのクリーチャーがいずれかの領域から墓地に置かれたときにのみ誘発するものである場合か、《静寂をもたらすもの》が墓地に置かれるカードである場合か、《静寂をもたらすもの》がその死亡するクリーチャーと同時に戦場を離れる場合であれば誘発する。

《切望するマーフォーク》  
{1}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク  
３/２  
防衛  
{1}{U}：ターン終了時まで、切望するマーフォークは防衛を失い、人間になる。

* 《切望するマーフォーク》が人間である間は、それはマーフォークではない。

《創案の火》  
{3}{R}  
エンチャント  
あなたは、あなたのターン中にのみ呪文を唱えることができ、各ターンに呪文を２つまで唱えることができる。  
あなたは、点数で見たマナ・コストがあなたがコントロールしている土地の総数以下の呪文を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 何らかの効果が、他のプレイヤーのターン中に呪文を唱えることを許可したり、そうするように指示したりしても、あなたはそうすることはできない。《創案の火》の制限がその許諾よりも優先する。同様に、何らかの効果が、あなたのターンの３つ目の呪文を唱えることを許可したり、そうするように指示したりしても、あなたはそうすることはできない。
* 《創案の火》は、土地をプレイしたり能力を起動したりすることには制限を課さない。
* 《創案の火》は、ターン全体を見てプレイヤーがそのターンにすでに呪文を２つ唱えたかどうかを判定する。それらの呪文を唱えた時点で《創案の火》が戦場になかったとしても関係ない。特に、《創案の火》を唱え、その後そのターンに呪文をさらに２つ唱えることはできず、その《創案の火》がそのターンのあなたの２つ目（かそれ以降）の呪文であったなら、あなたは他の呪文を一切唱えることはできない。
* あなたが唱えて打ち消された呪文も、依然としてあなたが唱えた２つの呪文のうちの１つとみなす。
* 呪文の点数で見たマナ・コストがあなたがコントロールしている土地の総数以下であっても、あなたはそれを唱えるためにマナ・コストや代替コストを支払うことを選んでもよい。
* 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」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《投げ飛ばし》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
* 何らかの効果に、あなたが代替コストを支払うなら、そうでなければ唱えることができないカードを唱えてもよいと記載されている場合（たとえば、再活やフラッシュバックのキーワードの場合）には、その許諾を使用してそのカードを唱えるためには、あなたはその代替コストを支払う必要がある。あなたは、それを唱えるがそのマナ・コストを支払うことなく唱える、ということを選ぶことはできない。
* １ターン中に１枚のカードを２回唱えた場合（たとえば、まず出来事として唱え、その後追放領域からクリーチャーとして唱えた場合）には、あなたは呪文を２回唱えたことになる。

《壮大な破滅》  
{1}{B}  
ソーサリー  
点数で見たマナ・コストが３以上のクリーチャー１体を対象とし、それを追放する。

* 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《滝の賢者》  
{4}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ウィザード  
２/５  
滝の賢者か、他の、人間でないクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。そうしたなら、カード１枚を捨てる。

* あなたがカードを１枚引きカード１枚を捨てるという処理は、すべて《滝の賢者》の能力の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 人間でないクリーチャーが同時に２体以上戦場に出たなら、《滝の賢者》の能力はそれと同じ回数誘発する。あなたはそれらの能力を１つずつ解決する。それと同じ枚数のカードをまとめて引いて、その後それと同じ枚数を捨てるわけではない。

《谷の商人》  
{2}{R}  
クリーチャー ― 人間・農民  
２/３  
{2}{R}, カード１枚を捨てる：カードを１枚引く。  
//  
《値切り》  
{R}  
インスタント ― 出来事  
あなたはカード１枚を捨ててもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《値切り》では、カードを捨てるかどうか、どのカードを捨てるのかを、その解決時に選ぶ。他方、《谷の商人》では、それの能力を起動する際にカードを捨てなければならない。

《探索する獣》  
{2}{G}{G}  
伝説のクリーチャー ― ビースト  
４/４  
警戒、接死、速攻  
探索する獣は、パワーが２以下のクリーチャーによってはブロックされない。  
あなたがコントロールしているクリーチャーが与える戦闘ダメージは軽減できない。  
探索する獣が対戦相手１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー１体を対象とする。これはそれに、その点数に等しい点数のダメージを与える。

* パワーが３以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。
* 《探索する獣》は、特に「軽減」という言葉を用いる効果によって戦闘ダメージが軽減されることを阻止するのみである。
* 《探索する獣》が、それの最後の能力の解決時に対象としたプレインズウォーカーに与えるダメージは戦闘ダメージではない。
* ダメージを受けた対戦相手がプレインズウォーカーをコントロールしていなければ、《探索する獣》の最後の能力は何もしない。

《出し抜き》  
{W}  
インスタント  
攻撃クリーチャー１体かブロック・クリーチャー１体を対象とする。出し抜きはそのクリーチャーに、あなたがコントロールしているクリーチャーの総数に等しい点数のダメージを与える。

* 《出し抜き》が与えるダメージの点数は、《出し抜き》の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーを数えて決定する。

《誓いを立てた騎士》  
{1}{B}{B}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
０/０  
誓いを立てた騎士は、＋１/＋１カウンターが４個置かれた状態で戦場に出る。  
各戦闘で、誓いを立てた騎士は可能なら攻撃する。  
誓いを立てた騎士の上に＋１/＋１カウンターが置かれている間にこれがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、これの上から＋１/＋１カウンターを１個取り除く。

* 何らかの理由により《誓いを立てた騎士》が攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、それのコントローラーがコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。
* 《誓いを立てた騎士》の最後の能力では、それがダメージを受ける１回につき、カウンターを１個のみ取り除く。ダメージの点数１点につき１個ではない。
* 複数の発生源が同時に《誓いを立てた騎士》にダメージを与える場合（たとえば、それを複数のクリーチャーがブロックした場合）には、それの最後の能力は１回のみ適用される。それらのダメージをすべて軽減し、カウンターを１個のみ取り除く。
* 《誓いを立てた騎士》が軽減できないダメージを受けた場合にも、それの上からカウンターを１個取り除く。

《血霞のクズリ》  
{1}{R}  
クリーチャー ― クズリ  
２/１  
あなたが各ターンのあなたの２枚目のカードを引くたび、ターン終了時まで、血霞のクズリは＋１/＋１の修整を受け先制攻撃を得る。

* 《血霞のクズリ》が、先制攻撃の戦闘ダメージを受けた後で先制攻撃を得たなら、それは通常の戦闘ダメージを与える。

《忠誠の円環》  
{4}{W}{W}  
伝説のアーティファクト  
この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている騎士１体につき{1}少なくなる。  
あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。  
あなたが伝説の呪文を唱えるたび、警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。  
{3}{W}, {T}：警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《忠誠の円環》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* 《忠誠の円環》の誘発型能力は、それ自身を唱えたときには誘発しない。それはまだ戦場にないからである。

《潮流のマントル》  
{U}  
アーティファクト ― 装備品  
装備しているクリーチャーは＋１/＋２の修整を受ける。  
あなたが各ターンのあなたの２枚目のカードを引くたび、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、潮流のマントルをそれにつける。  
装備{3}（{3}：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、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《潮流のマントル》の誘発型能力は、それがつけられているクリーチャーを対象にできる。
* 《潮流のマントル》の誘発型能力の解決時までに、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。《潮流のマントル》は、それがつけられていたものにつけられたままになるか、それがはずれていたならはずれたままになる。

《調和のアルコン》  
{4}{W}{W}  
クリーチャー ― 執政官  
４/５  
飛行  
執政官でないクリーチャーは基本のパワーとタフネスが３/３になる。  
調和のアルコンが戦場に出たとき、白の１/１の人間・クリーチャー・トークンを２体生成する。

* 《調和のアルコン》は、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ような、それ以前の効果を上書きする。《調和のアルコン》が戦場に出た後で適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
* 何らかの効果によってクリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持ち、３/３にはならない。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、搭乗した後でも機体は３/３のクリーチャーである。
* クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）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。
* 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、《調和のアルコン》が戦場に出たか戦場を離れたなら、そのターン中にクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《月明かりの掃除屋》  
{5}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ならず者  
４/５  
月明かりの掃除屋が戦場に出たとき、あなたがアーティファクトかエンチャントをコントロールしている場合、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* 《月明かりの掃除屋》の能力は、それが戦場に出た直後にあなたがアーティファクトやエンチャントをコントロールしていなかったなら誘発しない。能力の解決時にあなたがアーティファクトやエンチャントをコントロールしていなかったなら、この能力には効果がない。ただし、両方の時点で同じアーティファクトやエンチャントである必要はない。
* 《月明かりの掃除屋》の能力は、あなたがアーティファクトやエンチャントを２つ以上コントロールしていたとしても、クリーチャーを２体以上戻すことはない。
* あなたが戦場に出したオーラはあなたがコントロールしている。たとえそれを、あなたがコントロールしていないパーマネントにつけられた状態で戦場に出したとしても関係ない。

《突き破り》  
{R}  
インスタント  
攻撃クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受ける。ターン終了時まで、人間でない各攻撃クリーチャーはそれぞれトランプルを得る。

* 《突き破り》の解決時までに、対象とした攻撃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。人間でない攻撃クリーチャーはトランプルを得ない。

《伝承の語り部、チュレイン》（Brawl Deckのカード）  
{2}{G}{W}{U}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ドルイド  
２/４  
警戒  
あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。その後、あなたはあなたの手札から土地・カード１枚を戦場に出してもよい。  
{3}, {T}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

* 《伝承の語り部、チュレイン》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* 《伝承の語り部、チュレイン》の誘発型能力は、土地プレイの数に入らない。あなたがすでにそのターンの土地をプレイしていたとしても、またあなたのターンでなくても、あなたはこの能力により土地・カードを戦場に出せる。

《伝説たちの秘本》（Brawl Deckのカード）  
{2}  
アーティファクト  
伝説たちの秘本はページ・カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。  
あなたの統率者が戦場に出るか攻撃するたび、伝説たちの秘本の上にページ・カウンターを１個置く。  
{1}, {T}, 伝説たちの秘本の上からページ・カウンターを１個取り除く：カードを１枚引く。

* あなたが他のプレイヤーの統率者をコントロールしている場合には、あなたがそのクリーチャーで攻撃しても、あなたは《伝説たちの秘本》の上にページ・カウンターを置かない。逆に、他のプレイヤーがあなたの統率者をコントロールしている場合には、そのプレイヤーがそれで攻撃したなら、あなたは《伝説たちの秘本》の上にページ・カウンターを置く。（そのページには、あなたの統率者の衝撃的な裏切りのことが記載されるのだろう。）

《統率の塔》（Brawl Deckのカード）  
土地  
{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色１色のマナ１点を加える。

* 統率者の固有色はゲーム開始前に決定され、ゲーム中に変わることはない。あなたの統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域にあったり、何らかの効果によってあなたの統率者の色が変わったりした場合でも、固有色は変わらない。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
* 統率者を使っていないなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。

《尊い騎士》  
{W}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
２/１  
尊い騎士が死亡したとき、あなたがコントロールしている騎士１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* あなたがコントロールしている騎士と《尊い騎士》が同時に致死ダメージを受けたなら、それらは同時に死亡する。その騎士の上に《尊い騎士》の能力によってカウンターを置き、それによって生き残る、ということはできない。

《塔への閉じ込め》  
{1}{W}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（飛行を持たないクリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、それの起動型能力は起動できない。

* エンチャントしているクリーチャーが飛行を得たなら、《塔への閉じ込め》は状況起因処理によってあなたの墓地へ置かれる。そのクリーチャーは、飛行を失ったときに再び塔に閉じ込められることはない。
* 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。誘発型能力（「\x{ff5e}とき」、「\x{ff5e}たび」、「\x{ff5e}時に」と書かれている）は《塔への閉じ込め》の影響を受けない。

《共に逃走》  
{1}{U}  
インスタント  
異なるプレイヤーがコントロールしているクリーチャー２体を対象とする。それらのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

* 《共に逃走》では、対象とした２体のクリーチャーの一方が不適正な対象になったとしても、それのコントローラーをチェックして、もう一方のクリーチャーが適正な対象であるかどうかを判定する。不適正な対象が戦場を離れていたなら、それの最後の情報を用いる。もう一方のクリーチャーが依然として適正な対象であれば、それをオーナーの手札に戻す。
* 《共に逃走》の解決時に、両方のクリーチャーが同じプレイヤーによってコントロールされていたなら、両方の対象が不適正であり、この呪文は解決されない。

《トリックスター、オーコ》（プレインズウォーカーデッキのカード）  
{4}{G}{U}  
伝説のプレインズウォーカー ― オーコ  
４  
＋１：あなたがコントロールしているクリーチャー最大１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。  
０：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、トリックスター、オーコはそれのコピーになる。このターン、これに与えられるダメージをすべて軽減する。  
\x{ff0d}７：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、基本のパワーとタフネスが10/10になりトランプルを得る。

* 《トリックスター、オーコ》が戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、あなたはそれで攻撃したり、（{T}能力を得ていても）{T}能力を使ったりできない。
* 《トリックスター、オーコ》がクリーチャーである間は、それはプレインズウォーカーではない。それがダメージを受けても忠誠度は下がらない。
* 《トリックスター、オーコ》の２つ目の能力の解決時までに、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。《トリックスター、オーコ》が受けるダメージが軽減されることもない。
* 《トリックスター、オーコ》は、対象としたクリーチャーに記載されている内容をコピーする。そのクリーチャーの上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える効果はコピーしない。特に、対象としたクリーチャーが通常はクリーチャーでないなら、それをクリーチャーにしていた効果はコピーしない。
* 対象としたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《トリックスター、オーコ》はそのクリーチャーがコピーしているものになる。
* 《トリックスター、オーコ》の最後の能力は、それの解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは10/10にならない。
* クリーチャーのパワーやタフネスを、特定の数値や値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係がない。パワーとタフネスを修整するカウンターも同様である。

《投げ飛ばし》  
{1}{R}  
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、クリーチャー１体を生け贄に捧げる。  
クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。投げ飛ばしはそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーを決定するために、戦場にあった最後の時点の情報を見る。
* この呪文を唱えるためには、ちょうど１体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
* プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにする、ということはできない。

《願い爪のタリスマン》  
{1}{B}  
アーティファクト  
願い爪のタリスマンは、願いカウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。  
{1}, {T}, 願い爪のタリスマンの上から願いカウンターを１個取り除く：あなたのライブラリーからカード１枚を探し、それをあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。対戦相手１人は願い爪のタリスマンのコントロールを得る。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

* 《願い爪のタリスマン》の上の願いカウンターがなくなっても、それは戦場に残る。それの最後の能力を起動することはできない。
* 《願い爪のタリスマン》のコントロールを得る対戦相手は、その能力の解決時にあなたが選ぶ。後になってそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、あなたは《願い爪のタリスマン》のコントロールを取り戻す。

《願いのフェイ》  
{1}{U}  
クリーチャー ― フェアリー・ウィザード  
１/４  
飛行  
{1}{U}, カード２枚を捨てる：願いのフェイをオーナーの手札に戻す。  
//  
《成就》  
{3}{U}  
ソーサリー ― 出来事  
あなたは、ゲームの外部からあなたがオーナーでありクリーチャーでないカード１枚を選び、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。

* 《願いのフェイ》の起動型能力は、《願いのフェイ》が戦場にある間にのみ起動できる。
* カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

《熱烈な勇者》  
{R}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
１/１  
先制攻撃、速攻  
熱烈な勇者が攻撃するたび、あなたがコントロールしていて攻撃している他の騎士１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋１/＋０の修整を受ける。  
あなたが熱烈な勇者を対象として装備能力を起動するためのコストは{3}少なくなる。

* 《熱烈な勇者》の最後の能力は、装備能力の不特定マナのみを減らす。コストが{3}か{2}か{1}のみの装備能力は、《熱烈な勇者》を対象とするならコストなしで起動できる。

《呪われた狩人、ガラク》  
{4}{B}{G}  
伝説のプレインズウォーカー ― ガラク  
５  
０：「このクリーチャーが死亡したとき、あなたがコントロールしている各ガラクの上に忠誠カウンターをそれぞれ１個置く。」を持ち黒であり緑である２/２の狼・クリーチャー・トークンを２体生成する。  
\x{ff0d}３：クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。カードを１枚引く。  
\x{ff0d}６：あなたは「あなたがコントロールしているクリーチャーは＋３/＋３の修整を受けトランプルを持つ。」を持つ紋章を得る。

* 《呪われた狩人、ガラク》が生成した狼・トークンのうちの１体に致死ダメージを受けるのと同時に、《呪われた狩人、ガラク》の忠誠度が０以下になったなら、《呪われた狩人、ガラク》は、その狼の誘発型能力によって救われないうちに墓地に置かれる。
* 《呪われた狩人、ガラク》の２つ目の能力の解決時までに、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたはカードを引かない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたはカードを引く。

《鋼爪の槍》  
{B}{R}  
アーティファクト ― 装備品  
装備しているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。  
騎士に装備{1}  
装備{3}

* 対象としたクリーチャーが騎士であるかどうかは、「騎士に装備」能力の起動時と、その能力の解決時の両時点にのみ見る。後になってそのクリーチャーが、何らかの理由により騎士でなくなったとしても、《鋼爪の槍》はそれにつけられたままである。

《華やかな葬送》  
{4}{B}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは\x{ff0d}Ｘ/\x{ff0d}Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたの墓地にあるカードの枚数に等しい。

* Ｘの値は《華やかな葬送》の解決が始まる時点にのみ決定する。そのターン、後になって他のカードがあなたの墓地に置かれても、対象としたクリーチャーのパワーとタフネスは変わらない。
* 《華やかな葬送》は、Ｘの値を決定している間にはまだスタック上にある。それはＸの値には含まれない。

《羽ばたき狐》  
{1}{W}  
クリーチャー ― 狐  
２/２  
あなたがアーティファクトかエンチャントをコントロールしているかぎり、羽ばたき狐は飛行を持つ。

* 《羽ばたき狐》がブロックされた後で飛行を得ても、それによってブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、《羽ばたき狐》がブロックされていない状態になったりすることはない。
* あなたがコントロールしていないパーマネントにつけられた状態であなたが戦場に出したオーラは、あなたがコントロールしている。

《馬上槍試合》  
{1}{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体とあなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。その前者が騎士であるなら、ターン終了時まで、それは＋２/＋１の修整を受ける。その後、それらのクリーチャーは互いに格闘を行う。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

* あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《馬上槍試合》を唱えることはできない。
* 対象とした、あなたがコントロールしているクリーチャーは、《馬上槍試合》の解決時に騎士であった場合にのみ＋２/＋１の修整を受ける。＋２/＋１の修整を受けない場合でも格闘を行う。
* 《馬上槍試合》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。
* 《馬上槍試合》の解決時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、それは＋２/＋１の修整を受けない。あなたがコントロールしていない方のクリーチャーが適正でなかったとしても、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが適正な対象であり、騎士であるなら、ターン終了時までそれは＋２/＋１の修整を受ける。

《薔薇棘の矛槍》  
{G}  
アーティファクト ― 装備品  
薔薇棘の矛槍が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれにつける。  
装備しているクリーチャーは＋２/＋１の修整を受ける。  
装備{5}（{5}：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、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《薔薇棘の矛槍》が戦場に出たときに、それをつけるクリーチャーがなければ、それは単に、はずれたままになる。

《パンくずの道標》  
{1}{G}  
エンチャント  
パンくずの道標が戦場に出たとき、食物・トークンを１つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）  
あなたが食物を１つ生け贄に捧げるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーの一番上からカードを２枚見る。あなたはその中からパーマネント・カード１枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

* ２つ目の誘発型能力の解決中に、{1}を２回以上支払うことはできない。そのようにして２枚よりも多くのカードを見ることはできない。
* 「パーマネント・カード」とは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。

《秘儀の印鑑》（Brawl Deckのカード）  
{2}  
アーティファクト  
{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色１色のマナ１点を加える。

* 統率者の固有色はゲーム開始前に決定され、ゲーム中に変わることはない。あなたの統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域にあったり、何らかの効果によってあなたの統率者の色が変わったりした場合でも、固有色は変わらない。
* あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
* 統率者を使っていないなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。

《評判高い挑戦者》  
{2}{W}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
３/３  
評判高い挑戦者が戦場に出たとき、あなたが他の騎士をコントロールしている場合、あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたはその中から、騎士かオーラか装備品か伝説のアーティファクトであるカード１枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 《評判高い挑戦者》の能力は、それが戦場に出た直後にあなたが他の騎士をコントロールしていなかったなら誘発しない。能力の解決時にあなたが他の騎士をコントロールしていなかったなら、この能力には効果がない。ただし、両方の時点で同じ騎士である必要はない。
* 《評判高い挑戦者》の能力によって、あなたは最大でもカード５枚のうち１枚を手に入れられるのみである。あなたが他の騎士を何体コントロールしていても関係ない。

《日和見ドラゴン》  
{2}{R}{R}  
クリーチャー ― ドラゴン  
４/３  
飛行  
日和見ドラゴンが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしている、人間１体かアーティファクト１つを対象とする。日和見ドラゴンが戦場に残り続けているかぎり、あなたはそのパーマネントのコントロールを得て、それはすべての能力を失い、それでは攻撃もブロックもできない。

* 《日和見ドラゴン》が、それの誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、対戦相手は自分の人間かアーティファクトをコントロールし続け、それは能力を失わず、通常通りそれで攻撃したりブロックしたりできる。あなたはそれのコントロールを得ない。
* 《日和見ドラゴン》の効果は、他のプレイヤーがそれのコントロールを得たり、それが能力を失ったとしても、消滅しない。その効果が消滅するのは、それが戦場に存在しなくなったときのみである。
* 《日和見ドラゴン》が誘拐したパーマネントのコントロールを他のプレイヤーが得ても、そのパーマネントは元の能力を取り戻すことはなく、依然としてそれでは攻撃もブロックもできない。
* 盗まれたパーマネントに、通常は《日和見ドラゴン》が死亡したときに誘発する能力があったとしても、その能力は誘発しない。

《フェイ隠し》  
{X}{U}{U}  
ソーサリー  
点数で見たマナ・コストがＸのクリーチャー１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。飛行を持つ青の１/１のフェアリー・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。

* 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* 《フェイ隠し》の解決時までに、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはフェアリー・トークンを生成しない。

《フェイ庄の古老》  
{1}{G}{W}  
クリーチャー ― ツリーフォーク・ドルイド  
０/０  
警戒  
フェイ庄の古老は、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色１色につき＋１/＋１の修整を受ける。  
{T}：あなたがコントロールしているパーマネントの中の色１色につき、その色のマナ１点を加える。

* 《フェイ庄の古老》の２つ目の能力によって得られる修整は最大＋５/＋５、つまり、白、青、黒、赤、緑のそれぞれについて＋１/＋１である。「金」「多色」「無色」は、どれも色ではない。同様に、《フェイ庄の古老》の最後の能力によって生み出せるマナは最大５点である。
* 《フェイ庄の古老》は緑でも白でもあるパーマネントなので、それの２つ目の能力によってそれは普通は少なくとも＋２/＋２の修整を受け、それの最後の能力によってそれは普通は少なくとも{G}{W}を生み出す。

《フェイに呪われた王、コルヴォルド》（Brawl Deckのカード）  
{2}{B}{R}{G}  
伝説のクリーチャー ― ドラゴン・貴族  
４/４  
飛行  
フェイに呪われた王、コルヴォルドが戦場に出るか攻撃するたび、他のパーマネント１つを生け贄に捧げる。  
あなたがパーマネントを１つ生け贄に捧げるたび、フェイに呪われた王、コルヴォルドの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、カードを１枚引く。

* 何らかの理由によりあなたが他のパーマネントをコントロールしていない場合にも、あなたは《フェイに呪われた王、コルヴォルド》で攻撃できる。あなたは何も生け贄に捧げず、それに対して何のペナルティもない。
* 《フェイに呪われた王、コルヴォルド》の最後の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、《フェイに呪われた王、コルヴォルド》の１つ目の誘発型能力）でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
* 呪文や起動型能力のコストの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《フェイに呪われた王、コルヴォルド》の最後の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
* あなたが《フェイに呪われた王、コルヴォルド》を生け贄に捧げたなら、それの最後の能力が誘発する。何の上にも＋１/＋１カウンターは置かないが、あなたはカードを１枚引く。
* 「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれた伝説のパーマネントは、生け贄に捧げられたわけではない。

《不思議な道照らし》  
{2}{W}  
クリーチャー ― フェアリー  
２/２  
飛行  
あなたがコントロールしていて出来事を持つ各クリーチャーは、それぞれ＋１/＋１カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に出る。（出来事を経験している必要はない。）

* あなたがコントロールしていて出来事を持つクリーチャーが＋１/＋１カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、それは＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。

《不死の騎士》  
{b/g}{b/g}{b/g}{b/g}  
クリーチャー ― スケルトン・騎士  
４/２  
速攻  
あなたが各ターン最初にライフを得たとき、あなたの墓地から不死の騎士をあなたの手札に戻す。

* 《不死の騎士》の最後の能力が誘発するためには、あなたがライフを得た直後にそれが墓地にある必要がある。絆魂を持つ発生源からのダメージによってあなたがライフを得る場合に、そのダメージを受けるのと同時に《不死の騎士》に致死ダメージを受けたなら、それはその一瞬後に状況起因処理が行われるまで墓地に移動しないので、その能力は誘発しない。
* あるターンに、あなたがライフを得た後に《不死の騎士》が墓地へ移動したなら、そのターン中にはそれの最後の能力は誘発し得ない。

《不敵な火花魔道士、ローアン》（プレインズウォーカーデッキのカード）  
{3}{R}{R}  
伝説のプレインズウォーカー ― ローアン  
５  
＋１：クリーチャー最大１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋３/＋０の修整を受け先制攻撃を得る。  
\x{ff0d}２：クリーチャー最大２体を対象とする。不敵な火花魔道士、ローアンはそれらにそれぞれ１点のダメージを与える。このターン、それらのクリーチャーではブロックできない。  
\x{ff0d}９：ターン終了時まで、すべてのクリーチャーのコントロールを得る。それらをアンタップする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

* 《不敵な火花魔道士、ローアン》の２つ目の能力で、同じクリーチャーを２回対象に選ぶことはできない。そうすることで２点のダメージを与えることはできない。
* 《不敵な火花魔道士、ローアン》の２つ目の能力の対象とばったクリーチャーが受けるダメージが何らかの効果によって軽減されるとしても、適正な対象であれば、そのターン、それではブロックできない。
* 《不敵な火花魔道士、ローアン》の３つ目の能力は、あなたがすでにコントロールしているクリーチャーやすでにアンタップ状態であるクリーチャーにも影響する。該当するならアンタップし、速攻を与える。
* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつ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。

《太っ腹、グラングリー》  
{1}{R}{G}  
伝説のクリーチャー ― ゴブリン・シャーマン  
３/３  
あなたがコントロールしていて人間でない他の各クリーチャーはそれぞれ＋１/＋１カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に出る。

* 人間でないクリーチャーが＋１/＋１カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、それは＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。
* 人間でない他のクリーチャーが《太っ腹、グラングリー》と同時に戦場に出るなら、それは＋１/＋１カウンターを得ない。
* 人間でないクリーチャーが人間・クリーチャーのコピーとして戦場に出るなら、それは＋１/＋１カウンターを得ない。同様に、人間が人間でないクリーチャーとして戦場に出るなら、それは＋１/＋１カウンターを得る。

《冬荒野の指揮官》  
{W}{B}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
２/\*  
接死  
冬荒野の指揮官のタフネスは、あなたがコントロールしている騎士の総数に等しい。  
冬荒野の指揮官が攻撃するたび、あなたがコントロールしている他の騎士１体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。）

* 《冬荒野の指揮官》のタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
* 《冬荒野の指揮官》が戦場にあるかぎり、それの能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも２/１になる。
* 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、あなたがコントロールしている騎士が戦場を離れたなら、そのターン中に《冬荒野の指揮官》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。

《武器置き台》  
{4}  
アーティファクト  
武器置き台は＋１/＋１カウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。  
{T}：クリーチャー１体を対象とし、武器置き台の上に置かれている＋１/＋１カウンターを１個、それの上に移動する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

* 《武器置き台》は、それが何らかの理由によりクリーチャーにならないかぎり、それの上に置かれている＋１/＋１カウンターの影響を受けない。
* 《武器置き台》の上の＋１/＋１カウンターがなくなっても、それは戦場に残る。それの最後の能力を起動することもできるが、それは何もしない。
* 《武器置き台》の起動型能力の解決時までに、それが戦場を離れるか、その時点でそれの上に＋１/＋１カウンターがなければ、対象としたクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを置かない。そのクリーチャーが不適正な対象になっているか、他の理由によりそれの上に＋１/＋１カウンターを置けなければ、《武器置き台》の上から＋１/＋１カウンターを取り除かない。

《無礼の罰》  
{1}{U}{U}  
インスタント  
呪文１つを対象とし、それを打ち消す。それのコントローラーは、自分のライブラリーの一番上からカードを３枚自分の墓地に置く。

* 打ち消されない呪文も《無礼の罰》の適正な対象である。《無礼の罰》の解決時にその呪文は打ち消されないが、それのコントローラーは依然として自分のライブラリーの一番上からカードを３枚自分の墓地に置く。

《僻境生まれの保護者》  
{1}{G}  
クリーチャー ― エルフ・射手  
２/２  
瞬速  
到達  
人間でない他のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、僻境生まれの保護者の上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。

* 《僻境生まれの保護者》の解決中にあなたが{X}を支払ったなら、再帰誘発型能力が誘発し別途解決される。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、あなたがそのマナを支払い終わってからクリーチャーが＋１/＋１カウンターを得るまでの間に、プレイヤーが対応できる。

《僻境への脱出》  
{3}{R}{G}  
ソーサリー  
あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはこれにより追放されたカードをプレイしてもよい。  
このターン、あなたは追加で土地を１つプレイしてもよい。

* あなたがプレイする追加の土地は、追放されたカードの中から選ぶ必要はない。
* 追放したカードをプレイできるタイミングが、《僻境への脱出》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、土地プレイが残っているときのみである。
* 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを２回以上唱えることはできない。
* 追放されたカードをこれによりプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。

《僻森の追跡者》  
{G}  
クリーチャー ― エルフ・戦士  
１/１  
僻森の追跡者が攻撃するかブロックするたび、あなたが人間でない他のクリーチャーをコントロールしていた場合、ターン終了時まで、僻森の追跡者は＋１/＋１の修整を受ける。

* 《僻森の追跡者》が攻撃かブロックを行った直後に、あなたが人間でない他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、その能力は誘発しない。能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。その２つの時点の間にあなたが人間でないクリーチャーをコントロールしていたかどうかには関係なく、そのターン、後になって該当するものをコントロールしているかどうかも関係ない。

《ヘンジの槌、ファレン卿》  
{G}{G}  
伝説のクリーチャー ― 人間・騎士  
２/２  
ヘンジの槌、ファレン卿が攻撃するたび、他の攻撃クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはヘンジの槌、ファレン卿のパワーに等しい。

* Ｘの値は《ヘンジの槌、ファレン卿》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。決定した後では、そのターン、後になって《ヘンジの槌、ファレン卿》のパワーが変わってもＸの値が変わることはない。
* 《ヘンジの槌、ファレン卿》が、それの誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いてＸの値を決める。
* 《ヘンジの槌、ファレン卿》の誘発型能力の解決時に、それのパワーが負であったなら、Ｘは０として扱う。

《放浪馬》  
{1}{G}{W}  
クリーチャー ― 馬  
３/３  
あなたが出来事を持つクリーチャー・呪文を唱えるたび、放浪馬の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。（出来事を経験している必要はない。）

* 《放浪馬》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《魔術遠眼鏡》  
{2}  
アーティファクト  
魔術遠眼鏡が戦場に出るに際し、対戦相手１人の手札を見て、その後任意のカード名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。

* あなたはあなたが望むカード名を選べる。通常は起動型能力を持っていないカードでもよい。あなたが見た、対戦相手の手札にあったカードの名前でなくてもよい。
* トークンの名前（たとえば、「食物」）を指定することはできない。ただし、トークンがカードと同じ名前を持っている場合を除く。
* 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。装備や搭乗のように、起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《魔術遠眼鏡》の最後の能力は、誘発型能力（「\x{ff5e}とき」、「\x{ff5e}たび」、「\x{ff5e}時に」と書かれている）には影響しない。
* 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。
* 《魔術遠眼鏡》は、カードがどの領域にあっても影響する。手札にあるカードにも、墓地にあるカードにも、追放されたカードにも影響する。

《魔女のかまど》  
{1}  
アーティファクト  
{T}, クリーチャー１体を生け贄に捧げる：食物・トークンを１つ生成する。その生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスが４以上であったなら、代わりに食物・トークンを２つ生成する。（それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

* あなたが《魔女のかまど》の能力を起動すると宣言してから、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げるまでの間に、プレイヤーは処理を行うことができない。特に、誰かが、あなたがこれから焼こうとしているクリーチャーをどけたり、小さくしたりすることはできない。

《魔女の復讐》  
{1}{B}{B}  
ソーサリー  
ターン終了時まで、あなたが選んだ１つのクリーチャー・タイプのクリーチャーは\x{ff0d}３/\x{ff0d}３の修整を受ける。

* あなたは、《魔女の復讐》の解決時にクリーチャー・タイプを１つ選ぶ。それを唱える際ではない。あなたがクリーチャー・タイプを選んでからそのタイプのクリーチャーが\x{ff0d}３/\x{ff0d}３の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
* クリーチャー・タイプを選ぶ場合は、「人間」や「騎士」のような存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「人間・騎士」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできないが、「人間」を選んだなら人間・騎士も影響を受ける。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできない。「伝説の」のような特殊タイプも選ぶことはできない。また、「機体」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。
* 《魔女の復讐》は、それの解決時に、その選ばれたクリーチャー・タイプを持ち戦場にあったクリーチャーにのみ影響する。あなたがコントロールしているクリーチャーや、呪禁を持つクリーチャーや、プロテクション（黒）を持つクリーチャーも影響を受ける。そのターン、後になって戦場に出たりその選ばれたタイプになったりしたクリーチャーは、\x{ff0d}３/\x{ff0d}３の修整を受けない。

《魔法の鏡》  
{6}{U}{U}{U}  
伝説のアーティファクト  
この呪文を唱えるためのコストは、あなた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。  
あなたの手札の上限はなくなる。  
あなたのアップキープの開始時に、魔法の鏡の上に知識カウンターを１個置き、その後魔法の鏡の上に置かれている知識カウンター１個につきカードを１枚引く。

* 当事者カードは、墓地にある間はインスタント・カードでもソーサリー・カードでもない。
* インスタント・カードでありソーサリー・カードでもある分割カード１枚は、《魔法の鏡》のコスト減少能力では１回のみ数える。
* 《魔法の鏡》が、それの最後の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、《魔法の鏡》が戦場を離れる直前にそれの上に置かれていた知識カウンターの数を用いて、あなたが引くカードの枚数を決定する。

《豆の木の巨人》  
{6}{G}  
クリーチャー ― 巨人  
\*/\*  
豆の木の巨人のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている土地の総数に等しい。  
//  
《肥沃な足跡》  
{2}{G}  
ソーサリー ― 出来事  
あなたのライブラリーから基本土地・カード１枚を探して戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《豆の木の巨人》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。

《真夜中の時計》  
{2}{U}  
アーティファクト  
{T}：{U}を加える。  
{2}{U}：真夜中の時計の上に時刻カウンターを１個置く。  
各アップキープの開始時に、真夜中の時計の上に時刻カウンターを１個置く。  
真夜中の時計の上に12個目の時刻カウンターが置かれたとき、あなたの手札と墓地をあなたのライブラリーに加えて切り直し、その後カードを７枚引く。真夜中の時計を追放する。

* 《真夜中の時計》の２つ目の能力のコストを支払うために、それのマナ能力を起動できる。
* 《真夜中の時計》の最後の能力は、それの上にカウンターが１個以上置かれた後で、それらのカウンターが置かれる前にそれの上にあったカウンターが12個未満であり、置かれた後にそれの上にあるカウンターは12個以上である、という場合に誘発する。
* 《真夜中の時計》が、それの最後の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それは追放されない。
* 《真夜中の時計》の１つ目の誘発型能力は、各アップキープの開始時に誘発する。あなたのアップキープのみではない。双頭巨人戦では、「各プレイヤーのアップキープの開始時に」ではなく「各アップキープの開始時に」誘発する能力は、各チームのアップキープにそれぞれ１回のみ誘発する。

《マラリーフの乗り手》  
{1}{G}  
クリーチャー ― エルフ・騎士  
３/１  
食物１つを生け贄に捧げる：クリーチャー１体を対象とする。このターン、そのクリーチャーは可能ならマラリーフの乗り手をブロックする。

* 何らかの理由によって対象としたクリーチャーがブロックできない場合（たとえば、タップ状態である場合）には、それはブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合、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ないので、それは攻撃しなくてもよい。
* 対象としたクリーチャーが他のクリーチャーをブロックすることはできるが《マラリーフの乗り手》をブロックすることはできないなら、それは他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくてもどちらでもよい。

《湖での水難》  
{U}{B}  
インスタント  
以下から１つを選ぶ。  
・点数で見たマナ・コストがそれのコントローラーの墓地にあるカードの枚数以下の呪文１つを対象とし、それを打ち消す。  
・点数で見たマナ・コストがそれのコントローラーの墓地にあるカードの枚数以下のクリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。

* 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、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
* 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《湖に潜む者、エムリー》  
{2}{U}  
伝説のクリーチャー ― マーフォーク・ウィザード  
１/２  
この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト１つにつき{1}少なくなる。  
湖に潜む者、エムリーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを４枚あなたの墓地に置く。  
{T}：あなたの墓地にあるアーティファクト・カード１枚を対象とする。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。（そのコストは支払う必要がある。タイミングのルールも依然として適用される。）

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《湖に潜む者、エムリー》によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは変わらない。
* コスト減少の能力は、《湖に潜む者、エムリー》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
* あなたが呪文を唱えると宣言した後では、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が《湖に潜む者、エムリー》のコストの減少の量を変更することはできない。
* 《湖に潜む者、エムリー》の最後の能力でアーティファクト・土地・カードを対象としても、あなたはそれをプレイできない。カードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
* 対象としたアーティファクト・カードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。それが瞬速を持っていないかぎり、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
* あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
* 対象としたカードを唱えると、それはあなたの墓地を離れて新しいオブジェクトになる。このターン、それがあなたの墓地に戻っても、あなたはそれを再び唱えることはできない。

《耳の痛い静寂》  
{W}  
エンチャント  
各プレイヤーは、毎ターン１つしかクリーチャーでない呪文を唱えられない。

* 毎ターン、プレイヤーは望む数のクリーチャー・呪文に加えて、クリーチャーでない呪文を１つ唱えられる。
* 《耳の痛い静寂》は、ターン全体を見てプレイヤーがそのターンにすでにクリーチャーでない呪文を唱えたかどうかを判定する。呪文を唱えた時点で《耳の痛い静寂》が戦場になかったとしても関係ない。特に、あなたが《耳の痛い静寂》を唱えたターン中には、あなたは他のクリーチャーでない呪文を唱えることはできない。
* あなたがクリーチャーでない呪文を唱え、それが打ち消された場合にも、あなたはそのターンに他のクリーチャーでない呪文を唱えられない。

《魅力的な王子》  
{1}{W}  
クリーチャー ― 人間・貴族  
２/２  
魅力的な王子が戦場に出たとき、以下から１つを選ぶ。  
・占術２を行う。  
・あなたは３点のライフを得る。  
・他の、あなたがオーナーであるクリーチャー１体を対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

* 《魅力的な王子》の３つ目のモードでは、あなたがオーナーであるクリーチャーであればどれでも対象にできる。他のプレイヤーがコントロールしているものでもよい。
* 追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《むかしむかし》  
{1}{G}  
インスタント  
この呪文があなたがこのゲームで唱えた最初の呪文であるなら、あなたはこれを、これのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。  
あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたはその中からクリーチャーか土地であるカード１枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 《むかしむかし》を唱える最も早い機会は、開始プレイヤーのアップキープ中であり、それはそのプレイヤーが土地をプレイできるようになる前である。

《貪るトロールの王》  
{2}{G}{G}{G}{G}  
クリーチャー ― トロール・貴族  
７/６  
警戒、トランプル  
貪るトロールの王が戦場に出たとき、あなたがこれをあなたの手札から唱えていた場合、食物・トークンを３つ生成する。（それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは３点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）  
食物３つを生け贄に捧げる：あなたの墓地から貪るトロールの王を戦場に戻す。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

* 《貪るトロールの王》を唱えることなく手札から戦場に出したなら、それの戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
* 《貪るトロールの王》のコピーとして戦場に出るクリーチャー・呪文（たとえば、《クローン》）を手札から唱えたなら、それの戦場に出たときに誘発する能力が誘発する。

《胸躍る可能性》  
{1}{R}  
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、カード１枚を捨てる。  
カードを２枚引く。

* 《胸躍る可能性》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。

《群れの笛吹き男》  
{1}{B}  
クリーチャー ― 人間・邪術師  
１/３  
あなたがコントロールしているネズミは威迫を持つ。  
{1}{B}, {T}：黒の１/１のネズミ・クリーチャー・トークンを１体生成する。  
{2}{B}{B}, {T}, ネズミ３体を生け贄に捧げる：クリーチャー１体を対象とし、それのコントロールを得る。

* 《群れの笛吹き男》の最後の能力のコントロール変更効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《群れの笛吹き男》が戦場を離れたとしても消滅しない。ただし多人数戦では、あなたがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。

《メア湖の海蛇》  
{4}{U}{B}  
クリーチャー ― 海蛇  
７/７  
瞬速  
{U}, 島１つを生け贄に捧げる：このターン、メア湖の海蛇はブロックされない。  
{B}, 沼１つを生け贄に捧げる：あなたは１点のライフを得てカードを１枚引く。  
{U}{B}：対戦相手１人の墓地からカード５枚を対象とし、それらを追放する。あなたの墓地からメア湖の海蛇をあなたの手札に戻す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

* 「島」とは、「島」というサブタイプを持つ土地のことである。青マナを生み出せる土地のことではない。たとえば、《神秘の聖域》は島であるが、《ヴァントレス城》はそうではない。同様に、「沼」とは「沼」というサブタイプを持つ土地のことであり、黒マナを生み出せる土地のことではない。
* 《メア湖の海蛇》がブロックされてからその１つ目の起動型能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。
* 《メア湖の海蛇》の最後の能力は、対戦相手の墓地１つにあるカード５枚を対象とせずに起動することはできない。
* 《メア湖の海蛇》の最後の能力の解決時までに、対象としたカードのうち４枚以内が不適正な対象になっていたなら、残っている適正な対象を追放し、《メア湖の海蛇》を手札に戻す。
* 《メア湖の海蛇》の最後の能力の解決時までに、対象としたカードすべてが不適正な対象になっていたなら、能力全体が解決されず、《メア湖の海蛇》は手札に戻らない。

《めでたしめでたし》  
{2}{W}  
エンチャント  
めでたしめでたしが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、５点のライフを得てカードを１枚引く。  
あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールしているパーマネントに色が５色含まれていて、あなたがコントロールしているパーマネントやあなたの墓地にあるカードにカード・タイプが６種類以上含まれていて、あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量以上であった場合、あなたはこのゲームに勝利する。

* 《めでたしめでたし》の２つ目の誘発型能力には、「場合のルール」が該当する非常に長い条件がある。これは、その能力が誘発するためには、あなたのアップキープの開始の時点で、その条件がすべて成立している必要があることを意味する。つまり、あなたがコントロールしているパーマネントに全体で５色すべての色があり、あなたのパーマネントと墓地に全体でカード・タイプが６種類以上あり、あなたのライフ総量も十分にあることが必要である。また、能力の解決時に、この条件がすべて成立していなければ、あなたはゲームに勝利しない。
* プレイヤーは、あなたのターン中、アップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。
* ５色のパーマネントが１つあっても、５色が多数のパーマネントに分散していてもよい。
* 土地は、タップすることで特定の色のマナを生み出すとしても、普通は無色のパーマネントである。
* パーマネントや墓地にあるカードに含まれ得るカード・タイプは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーである。一部の古いセットには、部族・カードも含まれている。「伝説の」や「基本」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。
* 墓地にある当事者カードの代替の特性は無視する。それの代替のカード・タイプは、あなたの墓地にあるカード・タイプの数に入らない。
* 双頭巨人戦では、《めでたしめでたし》の１つ目の能力により、各チームは５点のライフを２回得る。

《物語への没入》  
{5}{U}{U}  
インスタント  
対戦相手１人の墓地にカードが７枚以上あるなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。  
カードを４枚引く。

* 《物語への没入》のコスト減少により、そのコストは{3}のみ減る。墓地にカードが７枚以上ある対戦相手が２人以上いた場合や、対戦相手１人の墓地にカードが14枚以上あった場合でも、コストはそれ以上減らない。
* 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にコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《物語への没入》によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、それの点数で見たマナ・コストは変わらない。

《紋章旗》  
{3}  
アーティファクト  
紋章旗が戦場に出るに際し、色１色を選ぶ。  
あなたがコントロールしていてその選ばれた色のクリーチャーは＋１/＋０の修整を受ける。  
{T}：その選ばれた色のマナ１点を加える。

* 《紋章旗》の能力では、あなたは、白、青、黒、赤、緑のいずれかを選ばなければならない。「多色」「金」「無色」などを選ぶことはできない。
* 何らかの理由により色が選ばれていない場合には、《紋章旗》の常在型能力には効果がなく、それのマナ能力を起動してもマナは生み出さない。無色のクリーチャーが＋１/＋０の修整を受けたり、{C}を加えたりするわけではない。

《屋敷の踊り》  
{X}{W}{U}  
ソーサリー  
あなたの墓地から、点数で見たマナ・コストがＸ以下で、アーティファクト・カードやオーラでないエンチャント・カード合わせて最大Ｘ枚を対象とし、それらを戦場に戻す。Ｘが６以上であるなら、それらのパーマネントは、それらの他のタイプに加えて４/４のクリーチャーでもある。

* プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* Ｘが６以上であるなら、アーティファクトやエンチャントは４/４のクリーチャーとして戦場に出る。クリーチャーでないパーマネントとして戦場に出て、その後クリーチャーになるわけではない。
* これによりアーティファクト・クリーチャーやクリーチャー・エンチャントを戻したなら、それは４/４のクリーチャーになる。
* 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。それの装備能力を起動することはできるが、それは何かにつけられた状態にはならない。
* 戻したパーマネントが他の効果によってクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持ち、４/４ではなくなる。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもそれは４/４のクリーチャーのままである。

《勇敢な騎士、カラ卿》  
{3}{R}{R}  
伝説のクリーチャー ― 人間・騎士  
３/３  
勇敢な騎士、カラ卿か、あなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文がプレイヤー１人にダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。  
{T}：クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。勇敢な騎士、カラ卿はそれに１点のダメージを与える。

* 《勇敢な騎士、カラ卿》かあなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文が、同時に２人以上のプレイヤーにダメージを与えたなら、《勇敢な騎士、カラ卿》の１つ目の能力はそれらのプレイヤー１人につき１つ誘発する。
* 《勇敢な騎士、カラ卿》の１つ目の能力は、《勇敢な騎士、カラ卿》が致死ダメージを受けるのと同時にあなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文がプレイヤーにダメージを与えた場合にも誘発する。
* 追放したカードを唱えられるタイミングが、《勇敢な騎士、カラ卿》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、土地プレイが残っているときのみである。
* 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを２回以上プレイすることはできない。
* 追放したカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。

《勇敢な者の鎚鉾》（Brawl Deckのカード）  
{2}{W}  
アーティファクト ― 装備品  
装備しているクリーチャーは、勇敢な者の鎚鉾の上に置かれている蓄積カウンター１個につき＋１/＋１の修整を受け警戒を持つ。  
クリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、勇敢な者の鎚鉾の上に蓄積カウンターを１個置く。  
装備{3}

* 装備しているクリーチャーは、《勇敢な者の鎚鉾》の上に蓄積カウンターがなくても警戒を得る。

《揺るぎない騎士》  
{w/b}{w/b}{w/b}{w/b}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
４/２  
{w/b}{w/b}：ターン終了時まで、揺るぎない騎士は絆魂を得る。  
{w/b}{w/b}{w/b}：ターン終了時まで、揺るぎない騎士は破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。）

* 同一のクリーチャーに絆魂や破壊不能が複数あっても意味はない。

《欲深い衝動》  
{u/b}{u/b}{u/b}{u/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の手札を公開する。あなたはそのプレイヤーの墓地か手札から土地でないカード１枚を選び、それを追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを唱えてもよく、その呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

* あなたが《欲深い衝動》を用いて出来事を唱えたなら、後でクリーチャーを唱えてもよいのは、そのカードのオーナーではなくあなたである。
* 追放したカードを唱えられるタイミングが、《欲深い衝動》の効果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。
* 追放したカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを２回以上唱えることはできない。
* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《欲深い衝動》の効果によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。

《予言された壊滅》  
{2}{W}{B}  
エンチャント  
各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは土地でもトークンでもないパーマネント１つを生け贄に捧げる。そのプレイヤーがそうできないなら、そのプレイヤーはカード１枚を捨て、そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたはカードを１枚引き、あなたは２点のライフを得て、あなたは警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成し、その後あなたは予言された壊滅を生け贄に捧げる。

* 《予言された壊滅》が、それの能力がスタック上にある間に戦場を離れたりコントロールが変わったりしても、その効果は依然として生じる。単に、それを生け贄に捧げるように指示されたときに、そうできなくなるのみである。
* プレイヤーがパーマネントを生け贄に捧げることができず、カードを捨てることもできないとしても、そのプレイヤーは依然として２点のライフを失い、《予言された壊滅》の残りの効果も生じる。
* プレイヤーが土地でもトークンでもないパーマネントを生け贄に捧げることができるなら、そのプレイヤーはそうしなければならない。壊滅に突き進む道を選ぶことはできない。
* あなたのアップキープの間に、あなたは《予言された壊滅》をそれ自身の能力で生け贄に捧げることができる。
* 双頭巨人戦では、《予言された壊滅》の能力は、各チームのアップキープにそれぞれ２回誘発する。自分たちが望む順番で、チームの各プレイヤーはそれぞれパーマネントを１つ生け贄に捧げなければならない。そのプレイヤーがそうできなければ、先に解決された誘発型能力の解決時にあなたが《予言された壊滅》を生け贄に捧げていたとしても、本来の結末が生じることになる。

《夜の死神》  
{5}{B}{B}  
クリーチャー ― スペクター  
４/５  
夜の死神が攻撃するたび、防御プレイヤーの手札にあるカードが２枚以下の場合、ターン終了時まで、これは飛行を得る。  
//  
《恐怖心の収穫》  
{3}{B}  
ソーサリー ― 出来事  
対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを２枚捨てる。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 《夜の死神》でプレインズウォーカーを攻撃するなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。
* 《夜の死神》で攻撃する際に、防御プレイヤーの手札にカードが３枚以上あったなら、それの能力は誘発しない。能力の解決時に、そのプレイヤーの手札にカードが３枚以上あったなら、それは飛行を得ない。
* 《夜の死神》の能力が解決された後では、防御プレイヤーの手札の枚数は関係ない。そのターン、後になって枚数が変わったとしても、《夜の死神》は飛行を得たり失ったりしない。

《よろめく鎧》  
{3}  
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物  
\*/３  
よろめく鎧のパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトやエンチャントの総数に等しい。

* 《よろめく鎧》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。
* 《よろめく鎧》が戦場にあるかぎり、それの能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも１/３になる。
* アーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネント１つは１回のみ数える。

《嵐拳の聖戦士》  
{B}{R}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
２/２  
威迫  
あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれカードを１枚引き１点のライフを失う。

* 双頭巨人戦では、《嵐拳の聖戦士》の誘発型能力により、各チームはそれぞれ、そのチームの各プレイヤーがそれぞれカードを引いた後で、１点のライフを２回失う。

《立派な騎士》  
{1}{W}  
クリーチャー ― 人間・騎士  
２/２  
あなたが騎士・呪文を唱えるたび、白の１/１の人間・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《立派な騎士》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* 何らかの効果が「[サブタイプ]・呪文」を参照するなら、それはそのサブタイプを持つ呪文のみを参照する。たとえば、《騎士の突撃》はカード名に「騎士」と書かれており騎士に恩恵を与えるカードだが、これは騎士・カードではない。
* 《立派な騎士》の誘発型能力は、それ自身を唱えたときには誘発しない。なぜなら、それはまだ戦場にないからである。

《レッドキャップの略奪者》  
{2}{R}  
クリーチャー ― ゴブリン・戦士  
３/２  
レッドキャップの略奪者が攻撃するたび、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人間でないクリーチャー１体をタップしてもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、レッドキャップの略奪者は＋１/＋１の修整を受けトランプルを得る。

* 《レッドキャップの略奪者》の能力の解決中に、クリーチャーを２体以上タップすることはできない。そのようにして＋１/＋１の修整を複数得ることはできない。
* 《レッドキャップの略奪者》の能力のコストを支払うために、警戒を持つ攻撃クリーチャーをタップしても、そのクリーチャーが戦闘を離れたり攻撃を止めたりすることはない。
* あなたがクリーチャーをタップするかどうかを選んでから《レッドキャップの略奪者》が＋１/＋１の修整を受けトランプルを得るまでの間に、プレイヤーは処理を行うことはできない。

《ロークスワイン城》  
土地  
あなたが沼をコントロールしていないかぎり、ロークスワイン城はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{B}を加える。  
{1}{B}{B}, {T}：カードを１枚引く。その後、あなたはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のライフを失う。

* あなたがカードを引いてからライフを失うまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《ロークスワインのガーゴイル》  
{1}  
アーティファクト・クリーチャー ― ガーゴイル  
０/３  
{4}：ターン終了時まで、ロークスワインのガーゴイルは＋２/＋０の修整を受け飛行を得る。

* あなたは同じターン中に《ロークスワインのガーゴイル》の能力を２回以上起動できる。それがすでに飛行を持っていても起動できる。

《ロークスワインの元首、アヤーラ》  
{B}{B}{B}  
伝説のクリーチャー ― エルフ・貴族  
２/３  
ロークスワインの元首、アヤーラか他の黒のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。  
{T}, 他の黒のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：カードを１枚引く。

* 双頭巨人戦では《ロークスワインの元首、アヤーラ》の１つ目の能力により、対戦相手チームは１点のライフを２回失い、あなたは１点のライフを１回得ることになる。

《惑乱スプライト》  
{U}{U}  
クリーチャー ― フェアリー  
２/１  
飛行  
//  
《催眠の輝き》  
{2}{U}  
インスタント ― 出来事  
点数で見たマナ・コストが３以下の呪文１つを対象とし、それを打ち消す。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

* 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、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
* 打ち消されない呪文も《催眠の輝き》の適正な対象である。その呪文は《催眠の輝き》の解決時に打ち消されないが、あなたは《催眠の輝き》を追放する。

《悪ふざけの名人、ランクル》  
{2}{B}{B}  
伝説のクリーチャー ― フェアリー・ならず者  
３/３  
飛行、速攻  
悪ふざけの名人、ランクルがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から望む数だけ選ぶ。  
・各プレイヤーはそれぞれカード１枚を捨てる。  
・各プレイヤーはそれぞれ１点のライフを失いカードを１枚引く。  
・各プレイヤーはそれぞれクリーチャー１体を生け贄に捧げる。

* あなたが望むなら、あなたは《悪ふざけの名人、ランクル》の誘発型能力のモードを０個選ぶことができる。しかし、「悪ふざけの名人」と呼ばれる人物の機嫌を損ねることに付随する目に見えないコストについても熟慮するべきである。
* 同じモードを２回以上選ぶことはできない。
* 一部または全部のプレイヤーに影響しないモードも選ぶことができる。
* 選ばれた各モードは記載されている順に処理する。次のモードの処理に進む前に１つのモード全体を処理する。
* １つ目のモードを処理する際には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカードを公開することなく選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。
* ３つ目のモードを処理する際には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。
* 双頭巨人戦では、《悪ふざけの名人、ランクル》の２つ目のモードにより、各チームは１点のライフを２回失う。

《ヴァントレスのガーゴイル》  
{1}{U}  
アーティファクト・クリーチャー ― ガーゴイル  
５/４  
飛行  
防御プレイヤーの墓地にあるカードが７枚以上でないかぎり、ヴァントレスのガーゴイルでは攻撃できない。  
あなたの手札にあるカードが４枚以上でないかぎり、ヴァントレスのガーゴイルではブロックできない。  
{T}：各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置く。

* 《ヴァントレスのガーゴイル》がプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。
* 《ヴァントレスのガーゴイル》の攻撃やブロックに関する制限は、それを攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定する瞬間にのみチェックする。《ヴァントレスのガーゴイル》が攻撃した後で防御プレイヤーの墓地にあるカードが減ったり、それがブロックした後であなたの手札のカードが減ったりしても、それは戦闘を続ける。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、エルドレインの王権、ラヴニカのギルド、ラヴニカの献身、灯争大戦、およびプレインズウォーカーデッキは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。(C)2019 Wizards.