# 『ダブルマスターズ』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 2020年６月５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。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、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、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

#### 製品情報

　『ダブルマスターズ』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、2020年８月７日（金）である。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットの構築戦で使用可能である。つまり、これらのパック群に収録されたからといって、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、モダン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。

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

#### 再録メカニズム

　『ダブルマスターズ』セットでは、キーワード能力、キーワード処理、能力語、さらに名前を持たないメカニズムが、合わせて20種類以上再録されている。これらのメカニズムを持つカードは、必要に応じて「カード別注釈」の章に個別の注釈がある。これらのメカニズムのルールはこの製品の発売によって変更さていないが、ただ１つ注釈すべき例外があり、影響を受けるカード（《土牢》）のところに記載する。

#### この章では、最も目にするメカニズムと最も複雑なメカニズムについて注釈する。

#### 再録メカニズム：生体武器

　新ファイレクシアの次元から来た、特に悪質な装備品は参戦を強く望んでおり、戦場に出るなりすぐに自らを身に着けさせるためのトークンを連れてくる。

《皮剥ぎの鞘》
{1}
アーティファクト ― 装備品
生体武器（この装備品が戦場に出たとき、黒の０/０の細菌・クリーチャー・トークンを１体生成する。その後、これをそれにつける。）
装備しているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。
装備{2}

* 細菌・トークンは０/０クリーチャーとして戦場に出るが、そのトークンが状況起因処理によって死亡する前に装備品がついた状態になる。トークンが戦場に出る際に誘発する能力は、０/０のクリーチャーが戦場に出たことを参照する。
* 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールしている他のクリーチャーにつけることができる。細菌・トークンは、装備していない状態になると、他の効果によってタフネスが０より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。
* 細菌・トークンが破壊されると、この装備品は他の装備品と同様に戦場に残る。
* 生体武器の誘発型能力によって細菌が２体生成される場合（たとえば、《倍増の季節》の効果がある場合）は、この装備品はそれらのうちの１体につく。もう１体は、他の効果によってタフネスが０より大きくなっていないかぎり、墓地に置かれ、その後消滅することになる。

#### 再録メカニズム：再生

　そう簡単には諦めないクリーチャーもいる。再生はクリーチャーを破壊から救うキーワード処理である。

《よじれた嫌悪者》
{5}{B}
クリーチャー ― ゾンビ・ミュータント
５/３
{B}：よじれた嫌悪者を再生する。
沼サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから沼・カード１枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。）

* あなたがパーマネントを再生するとは、あなたが後で使用するために「盾」の置換効果を生成することである。この効果は「このターン、次に[そのパーマネント]が破壊されるなら、代わりに、それが負っているダメージをすべて取り除き、それをタップする。それが攻撃またはブロックしているなら、それを戦闘から取り除く。」を意味する。
* パーマネントは、それがすでにタップ状態であっても再生できる。
* パーマネントを再生することは、それを戦場から離れさせることでも戦場に出すことでもない。クリーチャーが死亡したときや戦場に出たときに誘発する能力は、クリーチャーを再生したときには誘発しない。
* パーマネントは、「破壊」という単語を使う効果によって破壊される。クリーチャーは、致死ダメージを負うことによっても破壊される。パーマネントを生け贄に捧げることは破壊ではない。クリーチャーのタフネスが０になることも破壊ではない。
* １つのパーマネントが同時に２つの方法で破壊されるなら、１つの再生の盾によって両方から保護される。これはたとえば、接死を持つクリーチャーが、別のクリーチャーにタフネス以上のダメージを与えた場合などに生じる。

#### セットのテーマ：パーマネントのコピー

　私たちが欲しいのはそんなメカニズムではない。「ダブル」が欲しいのだ！『ダブルマスターズ』セットには、パーマネントのコピーであるトークンを生成したり、パーマネントを他のパーマネントのコピーにしたり、何かを他のパーマネントのコピーとして戦場に出したりする様々な方法がある。

《歯車組立工》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― 組立作業員
２/３
{7}：アーティファクト１つを対象とする。それのコピーであるトークンを１つ生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。
《演劇の舞台》
土地
{T}：{C}を加える。
{2}, {T}：土地１つを対象とする。演劇の舞台は、この能力を持つことを除きそれのコピーになる。
《彫り込み鋼》
{3}
アーティファクト
あなたは彫り込み鋼を、戦場にあるアーティファクト１つのコピーとして戦場に出してもよい。

* コピーはコピー元のオブジェクトに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（それが別の何かをコピーしているパーマネントをコピーしたり、トークンであるパーマネントをコピーしたりする場合を除く。その場合については後述）。それは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、カウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。特に、通常はクリーチャーではないクリーチャーを何かがコピーしたなら、そのコピーはクリーチャーにはならない。
* コピー元の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。
* コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、コピーはそのパーマネントがコピーしているものをコピーする。
* コピー元のパーマネントがトークンであるなら、コピーは、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。そのコピーが、トークンのコピーになったりトークンのコピーとして戦場に出たりした、トークンでないパーマネントであるなら、そのコピーはトークンではない。
* コピー元のオブジェクトに、戦場に出たときに誘発する能力があれば、それはコピーが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のオブジェクトが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。パーマネントが他のオブジェクトのコピーになる場合は、それらの能力はパーマネントがコピーになる際には適用されない。戦場に出たわけではないからである。
* オーラが唱えられずに戦場に出る場合（たとえば、オーラのコピーであるトークンが生成されたり、パーマネントがオーラのコピーとして戦場に出たりする場合）には、それが戦場に出る際に、そのコピーのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。オーラ・トークンを適正に何かにつけることができなければ、それは生成されない。
* パーマネントがオーラのコピーになるなら、それがすでに適正にエンチャントできるものについていないかぎり、それはオーナーの墓地に置かれる。
* コピーを生成したり、オブジェクトをコピーとして戦場に出したり、オブジェクトをコピーにならせたりする効果は、コピーについて「～を除き」と記載して能力やカード・タイプなどの特性を変更することがある。後になって、そのコピーを何かがコピーするなら、その新しいコピーもその変更を持つ。
* 効果が、「～を除き」と記載するのではなく、コピーが何らかの能力を「得る」や「持つ」と記載していた場合は、それにより得た能力は、何か別のものがそのコピーをコピーしてもコピーされない。
* パーマネントがクリーチャーのコピーになったなら、そのコピーは、それがそれのコントローラーの一番最近のターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下にあったのでないかぎり、攻撃したり{T}を支払ったりすることはできない。

#### セットのテーマ：呪文のコピー

　本当の「ダブル」はこれからである。このセットは単にパーマネントをコピーする方法がたくさんあるばかりではなく、呪文のコピーも奨励する。

《二重詠唱の魔道士》
{1}{R}{R}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/２
瞬速
二重詠唱の魔道士が戦場に出たとき、インスタントかソーサリーである呪文１つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 効果があなたに呪文をコピーするように指示し、「あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。」と記載されていた場合、その効果は該当する呪文であればどれでもコピーできる。対象を取るものに限らない。
* 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。コピーは元の呪文よりも先に解決される。
* 効果があなたに新しい対象を選ばせないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。選ばせる場合には、あなたは対象のうち望む数を変更してよい。全部変更してもよいし、一切変更しなくてもよい。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
* コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたＸがあるなら、コピーも同じＸの値を持つ。
* 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

## 『ダブルマスターズ』のカード別注釈

《暁の天使》
{4}{W}
クリーチャー ― 天使
３/３
飛行
暁の天使が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受け警戒を得る。

* 《暁の天使》の誘発型能力は、そ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にのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、＋１/＋１の修整を受けることも警戒を得ることもない。

《アクロスでの武勇》
{3}{W}
エンチャント
クリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

* 《アクロスでの武勇》の能力は、その能力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。それには、その能力を誘発させたクリーチャーも含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは＋１/＋１の修整を受けない。

《暗黒の深部》
伝説の氷雪土地
暗黒の深部は、氷カウンターが10個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を１個取り除く。
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・トークンを１体生成する。

* 《暗黒の深部》は正真正銘、マナ能力のない土地である。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、それの誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、あなたはそれを生け贄に捧げることはできないので、あなたはマリット・レイジを生成しない。

《安堵の再会》
{1}{R}
ソーサリー
この呪文を唱えるための追加コストとして、カード２枚を捨てる。
カードを３枚引く。

* カードを２枚捨てることは追加コストなので、手札に他のカードが少なくとも２枚なければ《安堵の再会》を唱えることはできない。

《アーカム・ダグソン》
{3}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・工匠
２/２
{T}：アーティファクト・クリーチャー１体を対象とする。それのコントローラーはそれを生け贄に捧げる。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからクリーチャーでないアーティファクト・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、自分のライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

* 《アーカム・ダグソン》の能力はアーティファクト・クリーチャーを対象とする。それをコントロールしているプレイヤーは対象ではない。
* 《アーカム・ダグソン》の能力を解決する時までに、対象のアーティファクト・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。どのプレイヤーもライブラリーからカードを探さない。対象は適正だが生け贄に捧げられなかった場合（たとえば、《鷺群れのシガルダ》の効果が作用していた場合）は、それのコントローラーは自分のライブラリーからクリーチャーでないアーティファクト・カードを探す。
* クリーチャーが生け贄に捧げられたときに誘発する誘発型能力と、クリーチャーでないアーティファクトが戦場に出たときに誘発する能力があれば、その前者はその後者と同時にスタックに置かれることになる。

《怒りの反射》
{4}{R}{R}
エンチャント
あなたがコントロールしているクリーチャーは二段攻撃を持つ。

* クリーチャーが先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップにダメージを割り振った後で二段攻撃を失った場合（たとえば、《怒りの反射》が戦場を離れた場合）には、そのクリーチャーは通常の戦闘ダメージ・ステップにダメージを割り振らない。

《石切りの巨人》
{3}{W}{W}
クリーチャー ― 巨人・戦士
４/４
警戒
{1}{W}, {T}：あなたのライブラリーから装備品・カード１枚を探し、戦場に出し、あなたがコントロールしているクリーチャーにつける。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

* 《石切りの巨人》の能力はクリーチャーを対象としない。しかし、そのクリーチャーはその装備品を適正に装備できるものでなければならない。たとえば、被覆を持つクリーチャーにその装備品をつけることはできるが、プロテクション（アーティファクト）を持つものにつけることはできない。
* その装備品をつけることが適正なクリーチャーがなければ、それははずれた状態で戦場に残る。

《意志の大魔術師》
{2}{B}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
３/３
{2}{B}, {T}, 意志の大魔術師を追放する：ターン終了時まで、あなたはあなたの墓地から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。このターン、いずれかの領域からカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそのカードを追放する。

* あなたの墓地に置かれるカードは、あなたがこのターンにプレイしたものでなくても追放される。たとえば、トークンでないクリーチャーが死亡するなら、それも該当する。
* トークンは通常通りに墓地に置かれる（そして、そのすぐ後に消滅する）。クリーチャーが死亡したときに誘発する能力は、トークンであるクリーチャーがあなたの墓地に置かれることによっては誘発するが、トークンでないクリーチャーが墓地に置かれる代わりに追放されることによっては誘発しない。
* 墓地にあるカードを唱えるなら、そのコストを支払う。そのカードのマナ・コストではなく、超過コストのような代替コストを支払ってもよい。
* あなたの土地プレイが残っているときにのみ、あなたは墓地から土地・カードを１枚プレイしてもよい。
* 《意志の大魔術師》は、墓地にあるカードをプレイできるタイミングを変えない。たとえば、あなたの墓地に瞬速を持たないクリーチャー・カードがあるなら、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間にしか唱えられない。
* 他の効果（たとえば、反復能力やバイバック能力の効果）が呪文の解決後にそれが置かれる場所を変更しようとするなら、あなたはそのカードを《意志の大魔術師》の効果によって追放するか、その、他の効果を適用するかを選んでもよい。

《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から青のカード１枚を追放してもよい。
呪文１つを対象とする。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。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。

《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、それが受ける戦闘ダメージとそれが与える戦闘ダメージをすべて軽減する。

* 《イス卿の迷路》は正真正銘、マナ能力のない土地である。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る攻撃クリーチャーを対象として《イス卿の迷路》の能力を起動することができる。それはアンタップするが、すでに受けたダメージは無かったことにはならない。

《イゼットの魔除け》
{U}{R}
インスタント
以下から１つを選ぶ。
・クリーチャーでない呪文１つを対象とする。それのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。
・クリーチャー１体を対象とする。イゼットの魔除けはそれに２点のダメージを与える。
・カードを２枚引く。その後、カード２枚を捨てる。

* 最後のモードを選んだなら、カードを２枚引きカード２枚を捨てるということは、すべて《イゼットの魔除け》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。

《稲妻の斧》
{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枚を捨てるか{5}を支払う。
クリーチャー１体を対象とする。稲妻の斧はそれに５点のダメージを与える。

* 《稲妻の斧》の点数で見たマナ・コストは１である。どちらの追加コストを支払ったとしても関係ない。

《稲妻のすね当て》
{2}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは速攻と被覆を持つ。（それは呪文や能力の対象にならない。）
装備{0}

* クリーチャーから装備品を単に装備していない状態にすることはできない。《稲妻のすね当て》が、あなたがコントロールしている唯一のクリーチャーについているなら、《稲妻のすね当て》の移動先になり得る他のクリーチャーが手に入るまで、あなたはそれに他の装備品をつけたり、それを何か他のものの対象としたりすることはできない。
* クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出て速攻を得たが、その後攻撃する前に速攻を失ったなら、それはそのターンには攻撃できない。これは、１つの《稲妻のすね当て》を使って、戦場に出たばかりのクリーチャー２体で同じターンに攻撃することはできないことを意味する。

《ウェザーライトの艦長、ジョイラ》
{2}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・工匠
３/３
あなたが歴史的な呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

* 呪文が歴史的であるとは、それが「伝説の」の特殊タイプか「アーティファクト」のカード・タイプか「英雄譚」というエンチャントのサブタイプを持っていることである。これらの特性を２つ以上持っていたとしても、その呪文が他の歴史的な呪文に比べてより歴史的になったり、それが追加の恩恵をもたらしたりすることはない。呪文は歴史的であるかないか、どちらかである。
* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。

《映し身人形》
{6}
アーティファクト・クリーチャー ― 多相の戦士
２/４
刻印 ― 映し身人形が戦場に出たとき、トークンでないクリーチャー１体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。
映し身人形によって追放されたカードがクリーチャー・カードであるかぎり、映し身人形は、映し身人形によって最後に追放されたクリーチャー・カードのパワーとタフネスとクリーチャー・タイプを持つ。これは多相の戦士でもある。

* 《映し身人形》の基本のパワーとタフネスは、刻印されたカードのパワーとタフネスに変わる。《映し身人形》のパワーやタフネスを修整するカウンターや他の効果は適用される。
* クリーチャーのパワーやタフネスの中の\*を定義する能力は、そのカードが追放領域にある間も適用されるが、パワーやタフネスを増減する効果はそうではない。たとえば、《映し身人形》のパワーとタフネスを決定する際に、《オドリックの十字軍》の能力は適用されるが、《死の影》の能力は適用されない。
* 《映し身人形》のパワーとタフネスは、追放されているカードのパワーやタフネスが変わると常時変化する。
* 《映し身人形》の誘発型能力によって合体パーマネントか合同パーマネントが追放されたなら、その能力のコントローラーは追放された各カードの相対的なタイムスタンプを選ぶ。《映し身人形》は、最新のタイムスタンプを持つものの情報を参照する。

《腕っぷし》
{W}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋２/＋２の修整を受ける。あなたが装備品をコントロールしているなら、白の１/１の人間・兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* あなたが何らかの装備品をコントロールしているなら人間・兵士・トークンを生成する。対象のクリーチャーについているものでなくとも、どのクリーチャーにもついていないものでもよい。
* あなたはトークンを１体のみ生成する。装備品を２つ以上コントロールしていても関係ない。
* あなたが生成する人間・兵士・トークンは、＋２/＋２の修整を受ける対象にはできない。

《うねりの結節》
{1}
アーティファクト
うねりの結節は、蓄積カウンターが６個置かれた状態で戦場に出る。
{1}, {T}, うねりの結節の上から蓄積カウンターを１個取り除く：アーティファクト１つを対象とする。それの上に蓄積カウンターを１個置く。

* 《うねりの結節》をそれ自身の起動型能力の対象にできる。この能力はカウンターを「移動する」ものではないので、《うねりの結節》の上からカウンターを１個取り除き、その後それの上に１個置くことになる。
* 《うねりの結節》は、蓄積カウンターがなくなっても戦場に残る。

《ウルヴェンワルドの謎》
{2}{G}
エンチャント
あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーが１体死亡するたび、調査を行う。（「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを１枚引く。」を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを１つ生成する。）
あなたが手掛かりを１つ生け贄に捧げるたび、白の１/１の人間・兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* トークンでないクリーチャーが《ウルヴェンワルドの謎》と同時に死亡したなら、１つ目の能力は誘発する。
* 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手掛かりを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、手掛かり・トークンが持つ起動型能力）で生け贄に捧げる必要がある。
* 呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部として手掛かりを生け贄に捧げたなら、最後の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。

《永遠溢れの杯》
{0}
アーティファクト
多重キッカー{2}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{2}を望む回数支払ってもよい。）
永遠溢れの杯は、これがキッカーされた１回につき１個の蓄積カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
{T}：永遠溢れの杯の上に置かれている蓄積カウンター１個につき{C}を加える。

* 《永遠溢れの杯》は、望むなら一切キッカーせずに唱えることもできる。しかし、《永遠溢れの杯》の上に蓄積カウンターが無ければ、最後の能力を起動してもマナを生み出さない。

《エスパーゾア》
{2}{U}
アーティファクト・クリーチャー ― クラゲ
４/３
飛行
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アーティファクト１つをオーナーの手札に戻す。

* 《エスパーゾア》の能力の解決時に、あなたが他のアーティファクトをコントロールしていなければ、あなたは《エスパーゾア》自身を戻さなければならない。

《猿術》
{U}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。それは再生できない。それのコントローラーは緑の３/３の類人猿・クリーチャー・トークン１体を生成する。

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

《エーテリウム造物師、ブレイヤ》
{W}{U}{B}{R}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― 人間
４/４
エーテリウム造物師、ブレイヤが戦場に出たとき、飛行を持つ青の１/１の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを２体生成する。
{2}, アーティファクト２つを生け贄に捧げる：以下から１つを選ぶ。
・プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象とする。エーテリウム造物師、ブレイヤはそれに３点のダメージを与える。
・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－４/－４の修整を受ける。
・あなたは５点のライフを得る。

* 《エーテリウム造物師、ブレイヤ》を、それの最後の能力のコストを支払うために生け贄に捧げる２つのアーティファクトのうちの１つにできる。

《エーテリウムの達人》
{2}{U}
アーティファクト・クリーチャー ― ヴィダルケン・ウィザード
\*/\*
エーテリウムの達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アーティファクトの総数に等しい。
他の、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＋１/＋１の修整を受ける。

* 《エーテリウムの達人》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。
* 《エーテリウムの達人》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。
* 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、そのターン中にあなたがコントロールしている他のアーティファクトが戦場を離れたなら、《エーテリウムの達人》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。また、そのターン中に《エーテリウムの達人》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている他のアーティファクト・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。

《エーテル宣誓会の法学者》
{1}{W}
アーティファクト・クリーチャー ― 人間・クレリック
２/２
このターン、アーティファクトでない呪文を唱えた各プレイヤーは、アーティファクトでない呪文を唱えられない。

* 各ターンに、各プレイヤーはそれぞれ、望む数のアーティファクト・呪文に加えて、アーティファクトでない呪文を最大１つ唱えることができる。
* そのターンに唱えられた呪文であれば、《エーテル宣誓会の法学者》が戦場に出る前に唱えられたものも、まだスタック上に残っているものも制限の数に含む。ただし、《エーテル宣誓会の法学者》が戦場に出た時点でスタック上にあった呪文は、すでに唱えられ終わっているのでこの効果の影響を受けない。

《殴打頭蓋》
{5}
アーティファクト ― 装備品
生体武器（この装備品が戦場に出たとき、黒の０/０の細菌・クリーチャー・トークンを１体生成し、その後これをそれにつける。）
装備しているクリーチャーは＋４/＋４の修整を受け警戒と絆魂を持つ。
{3}：殴打頭蓋をオーナーの手札に戻す。
装備{5}

* 《殴打頭蓋》をオーナーの手札に戻す能力は、《殴打頭蓋》が戦場にあるときにのみ起動できる。この能力の解決時に《殴打頭蓋》が戦場に無いなら、《殴打頭蓋》は新しい領域にとどまりオーナーの手札に戻されない。

《王の摂政、ケンバ》
{1}{W}{W}
伝説のクリーチャー ― 猫・クレリック
２/４
あなたのアップキープの開始時に、王の摂政、ケンバについている装備品１つにつき、白の２/２の猫・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《王の摂政、ケンバ》についている装備品の数はこの能力の解決時にのみ決定する。その時点で《王の摂政、ケンバ》が戦場になかったなら、それが戦場を離れる直前の状態を見て、それについている装備品の数を決定する。

《大渦のきずな》
{W}{U}{B}{R}{G}
エンチャント
各ターン、あなたが最初に唱える呪文は続唱を持つ。（あなたが最初の呪文を唱えたとき、コストがこれより低く土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ追放する。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。追放したすべてのカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。）

* そのターンに唱えられた呪文であれば、《大渦のきずな》が戦場に出る前に唱えられたものも、まだスタック上に残っているものも考慮に入れる。そのターンにあなたが呪文を唱えていた（これには《大渦のきずな》自身も含む）なら、この能力はそのターンにはどの呪文にも続唱を与えない。
* あるターンにあなたが最初に唱えた呪文がすでに続唱を持っていたなら、両方の続唱能力がそれぞれに誘発する。それらは、１回に１つずつ扱う。まず１つの続唱能力を解決し、望むなら該当するカードを唱える。その新しい呪文を解決する。その後、もう１つの続唱能力を同様に解決する。最後に、元の呪文を解決する。
* 呪文の点数で見たマナ・コストは、その右上に記載されたマナ・シンボルのみによって決まる。マナ・コストに{X}が含まれている場合は、Ｘとして選んだ値を考慮する。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
* 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
* 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
* 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
* カードは表向きに追放する。すべてのプレイヤーがそれらのカードを見ることができる。

《大渦の脈動》
{1}{B}{G}
ソーサリー
土地でないパーマネント１つを対象とする。それと、他の、そのパーマネントと同じ名前を持つパーマネントをすべて破壊する。

* 《大渦の脈動》の対象は１体のみである。同じ名前を持つ他のパーマネントは、呪禁やプロテクションを持っていたとしても破壊される。
* 《大渦の脈動》を解決する時までに、対象の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。あなたはパーマネントを破壊しない。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、あなたは他の同じ名前を持つパーマネントを破壊する。
* トークンの名前は、それが他のパーマネントのコピーであるか、トークンを生成した効果がそれに別の名前を与えていないかぎり、それのサブタイプを列記したものである。たとえば、《若き紅蓮術士》によって生成された赤の１/１のエレメンタル・クリーチャー・トークンと、《木立を歩むもの》によって生成された緑の４/４のエレメンタル・クリーチャー・トークンは、どちらも「エレメンタル」という名前である。

《大型化》
{3}{G}{G}
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＋７/＋７の修整を受けトランプルを得る。このターン、それは可能ならブロックされなければならない。

* この効果が強制するのは、クリーチャー１体がこの効果を受けているクリーチャーをブロックすることだけである。他のクリーチャーは、それをブロックしても、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よい。
* 防御プレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーが、何らかの理由によりそれではブロックできない（たとえば、タップ状態である）のであれば、影響を受けるクリーチャーはブロックされない。影響を受けるクリーチャーをブロックするために何らかのコストが必要な場合は、防御プレイヤーはコストの支払いを強制されることはないので、それをブロックしなくてもよい。

《大薙刀》
{1}
アーティファクト ― 装備品
大薙刀はパワーが３以上のクリーチャーにのみつけることができる。
装備しているクリーチャーは＋３/＋０の修整を受けトランプルを持つ。
装備{2}（{2}：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。）

* 《大薙刀》は、《大薙刀》がつく以前にクリーチャーのパワーが３以上であった場合にのみ、そのクリーチャーについた状態になれる。
* 《大薙刀》の装備能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーであればどれでも対象にできるが、そのクリーチャーのパワーが２以下であれば、能力の解決時についた状態にならない。
* 装備しているクリーチャーのパワーが、《大薙刀》の効果からの＋３/＋０の修整を含めても２以下に減ったなら、状況起因処理をチェックするときに《大薙刀》ははずれる。

《オドリックの十字軍》
{2}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士
\*/\*
オドリックの十字軍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。

* 《オドリックの十字軍》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。
* 《オドリックの十字軍》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。
* 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、あなたがコントロールしている他のクリーチャーがそのターン中に戦場を離れたなら、《オドリックの十字軍》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。

《オパールのモックス》
{0}
伝説のアーティファクト
金属術 ― {T}：好きな色１色のマナ１点を加える。この能力は、あなたが３つ以上のアーティファクト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《オパールのモックス》と別のアーティファクト１つをコントロールしていて、その後あなたの３つ目のアーティファクトとして《オパールのモックス》をもう１つ戦場に出しても、「レジェンド・ルール」によって一方を墓地に置く前にいずれかのマナ能力を起動するということはできない。

《オーリオックの廃品回収者》
{3}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士
２/４
{1}{W}：あなたの墓地から、点数で見たマナ・コストが１以下のアーティファクト・カード１枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

* 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。

《回収するタイタン》
{4}{B}{B}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
６/４
あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、アーティファクト３つを生け贄に捧げてもよい。
あなたの墓地にあるアーティファクト・カード３枚を追放する：回収するタイタンをあなたの墓地からあなたの手札に戻す。

* 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、《回収するタイタン》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。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 代替コストを支払って《回収するタイタン》を唱えるときにも、唱えることができるタイミングは変わらない。あなたが普通にクリーチャー・呪文を唱えられる時にのみ唱えられる。
* ２つ目の能力は、《回収するタイタン》があなたの墓地にあるときにのみ起動できる。この能力のコストを支払うために、あなたはあなたの墓地からどの３枚のアーティファクト・カードを追放してもよい。《回収するタイタン》自身を追放してもよい。ただし、コストを支払うためにそれ自身を追放したなら、それはこの能力の解決時に手札に戻らない。

《解体作業》
{2}{R}
ソーサリー
アーティファクト１つを対象とする。それを破壊する。そのアーティファクトの上にカウンターが置かれていたなら、それと同じ個数の、＋１/＋１カウンターか蓄積カウンターを、あなたがコントロールしているアーティファクト１つの上に置く。

* 《解体作業》は、破壊されるアーティファクトのみを対象とする。《解体作業》の解決時に、あなたはカウンターの種類を選ぶとともに、それを置くあなたがコントロールしているアーティファクトを選ぶ。選択を行ってからアーティファクトの上にカウンターを置くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 《解体作業》を解決する時までに、対象のアーティファク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。あなたはアーティファクトの上にカウンターを置かない。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、アーティファクトの上にカウンターを置く。
* 破壊されたアーティファクトの上にあったカウンターの種類は関係ない。個数のみが関係する。アーティファクトの上に導火線カウンター５個と罠カウンター２個が置かれていたなら、あなたはアーティファクトの上に＋１/＋１カウンターを７個か蓄積カウンターを７個置く。
* クリーチャーでないアーティファクトの上にも＋１/＋１カウンターを置くことができる。それは、そのアーティファクトがクリーチャーにならないかぎり何もしないが、そうなったときにはそのクリーチャーのパワーとタフネスを増やすことになる。

《解放された者、カーン》
{7}
伝説のプレインズウォーカー ― カーン
６
＋４：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札からカード１枚を追放する。
－３：パーマネント１つを対象とする。それを追放する。
－14：解放された者、カーンにより追放されていてオーラでないパーマネント・カードをすべて追放したまま、ゲームを再び開始する。その後、それらのカードをあなたのコントロール下で戦場に出す。

* ゲームを再び開始すると、直前のゲームはただちに終了する。そのゲームに参加していたプレイヤーは即座に新しいゲームを開始する。《解放された者、カーン》の能力によって、どのプレイヤーも、元のゲームに勝ったり負けたり引き分けたりしない。
* プレイヤーは、新しいゲームが始まる前に、デッキとサイドボードの間でカードを移動することはできない。
* ゲームを再び開始する能力をコントロールしていたプレイヤーが、新しいゲームの開始プレイヤーである。新しいゲームは、ゲームを普通に始めるように始める。各プレイヤーはそれぞれ自分のデッキを切り直す（ただし《解放された者、カーン》の能力によって追放領域に残っているカードは除く）。各プレイヤーのライフ総量は20点（または、プレイしているフォーマットの初期ライフ総量）になる。各プレイヤーはカードをそれぞれ７枚引いて手札とする。マリガンを行うことも認められる。プレイヤーは、ゲーム開始時の手札にあるカード（たとえば、「力線」サイクルのカード）に基づく処理を行ってもよい。
* 《解放された者、カーン》の１つ目と３つ目の能力は関連している。同様に、《解放された者、カーン》の２つ目と３つ目の能力も関連している。《解放された者、カーン》の１つ目または２つ目の能力によって追放されたオーラでないパーマネント・カードのみが、ゲームを再び開始するときに追放領域に残る。
* ゲーム開始前の手順が完了した後、新しいゲームの最初のターンが始まる前に、《解放された者、カーン》の能力の解決が終わり、追放領域に残されていたカードが戦場に出る。それにより誘発型能力が誘発するなら、それらの能力は最初のアップキープ・ステップの開始時にスタックに置かれる。
* 《解放された者、カーン》の能力によって戦場に出されたパーマネントは、そのプレイヤーの最初のターンの開始時から続けてそのコントローラーのコントロール下にあったことになる。その中のクリーチャーで攻撃することも、コストに{T}を含むそれらの持つ起動型能力を起動することもできる。
* 《解放された者、カーン》の能力によって戦場に出されたパーマネントであって、タップ状態で戦場に出たものは、それのコントローラーの最初のアンタップ・ステップにアンタップする。
* ゲームを再び開始することになった元のゲームでの処理は、新しいゲームには適用しない。たとえば、あなたが元のゲームで《斑点の殴打者》からダメージを与えられていたとしても、その「あなたはライフを得られない。」という効果は新しいゲームに持ち越されない。
* プレイヤーは、元のゲームで持っていたカウンターや紋章を持たない。
* 多人数戦では、《解放された者、カーン》の能力によってゲームが再び開始される以前にゲームから除外されていたプレイヤーは、新しいゲームに加わらない。
* 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、《解放された者、カーン》の能力によってあなたがコントロールしていたパーマネントは追放される。
* 統率者戦では、各プレイヤーはそれぞれ、自分のデッキを切り直す前に自分の統率者を統率領域に置く（ただし、自分の統率者が《解放された者、カーン》に追放されていた場合を除く）。統率者が追放されていた場合は、それは追放領域に残り、《解放された者、カーン》の能力の解決が終わるときに戦場に出る。
* プレイヤーが自分の統率者を統率領域から唱えた回数は０回に戻る。各統率者がプレイヤーに与えた戦闘ダメージの総量も０点に戻る。

《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、《死の重み》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。

《隔離するタイタン》
{8}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
７/10
隔離するタイタンが戦場に出たか戦場を離れたとき、各基本土地タイプの土地を１つずつ選び、その後それらの土地を破壊する。

* 《隔離するタイタン》の能力は対象を取らない。能力の解決時に、《隔離するタイタン》のコントローラーは、各基本土地タイプ（平地、島、沼、山、森）の土地を１つずつ選ばなければならない。その後、それらは同時に破壊される。
* あなたが土地を選んでから破壊するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、それらの土地のマナ能力を起動することはできない。
* 基本土地タイプの中に存在しないものがあったなら、それは選ばない。あるタイプの土地が、あなたがコントロールしているもののみであったなら、その土地を選ばなければならない。
* 土地１つが基本土地タイプを２つ以上持っているなら、その土地を２回以上選ぶことができる。

《加護の反射》
{4}{W}
エンチャント
あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその２倍の点数のライフを得る。

* 複数の《加護の反射》の効果は累積する。たとえば、あなたが《加護の反射》を２つコントロールしているなら元のライフの４倍の点数を得る。あなたが《加護の反射》を３つコントロールしているなら元のライフの８倍の点数を得る。以下同様である。
* 何らかの効果があなたのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量よりも多いなら、その効果によって、あなたはその差に等しい点数のライフを得ることになる。その後、その効果によってあなたが得るライフの点数が、《加護の反射》によって２倍になる。たとえば、あなたのライフが３点のときに、あなたのライフ総量が「10点になる」と効果に記載されていたなら、あなたのライフ総量は実際には17点になる。
* 双頭巨人戦では、《加護の反射》のコントローラーのみがそれの影響を受ける。チームメイトがライフを得ても《加護の反射》には効果がない。ライフを得ることはチームの共有ライフ総量に適用されるが、それは関係ない。

《絡み森の主》
{6}{G}{G}
クリーチャー ― エレメンタル
８/８
トランプル
絡み森の主がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしている、望む数の土地を対象とする。あなたはそれらの上に覚醒カウンターをそれぞれ１個置いてもよい。それらの土地はそれぞれ、それの上に覚醒カウンターが置かれ続けているかぎり、緑の８/８のエレメンタル・クリーチャーである。それらは土地でもある。

* 影響を受けた土地が緑の８/８のエレメンタル・クリーチャーであり続けるかどうかは、それの上に覚醒カウンターが置かれたままであるかどうかによってのみ決まる。《絡み森の主》が戦場に残っているかどうかではない。
* 覚醒カウンターが影響を受けた土地の上から他の土地に移動しても、移動先は《絡み森の主》の能力の影響を受けない。

《カルドーサの炎魔》
{4}{R}{R}
クリーチャー ― エレメンタル
４/４
カルドーサの炎魔が戦場に出たとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー望む数を対象とする。あなたはアーティファクト１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、カルドーサの炎魔はそれらに４点のダメージをあなたの望むように割り振って与える。

* あなたはダメージを、《カルドーサの炎魔》の誘発型能力がスタックに置かれる際に分割する。解決時ではない。各対象にはそれぞれ少なくとも１点のダメージを割り振らなければならない。４つを超える対象を選び、いくつかの対象に０点のダメージを割り振るということはできない。
* 対象を０個選んでもよい。そうしたなら、《カルドーサの炎魔》はダメージを与えないが、あなたはアーティファクトを１つ生け贄に捧げてもよい。
* 《カルドーサの炎魔》の能力の対象の一部が不適正な対象になっていても、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。すべての対象が不適正な対象になっていたなら、あなたはアーティファクトを生け贄に捧げることはできない。
* アーティファクト１つを生け贄に捧げるかどうか、どのアーティファクトを生け贄に捧げるかは、この能力の解決時まで選ばない。あなたがアーティファクトを生け贄に捧げると（または、捧げないと）決定した後では、プレイヤーが対応するには手遅れである。

《カルドーサの鍛冶場主》
{5}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
３/５
{T}, アーティファクト３つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーからアーティファクト・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

* 《カルドーサの鍛冶場主》を、それの能力を起動するために生け贄に捧げるアーティファクト３つのうちの１つにできる。

《歓待する構築物》
{2}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
２/２
歓待する構築物が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ占術１を行ってもよい。（占術１とは、「あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。その後あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。」ということである。）

* ２人以上のプレイヤーが同時に占術を行うように指示された場合（たとえば、《歓待する構築物》の誘発型能力を解決する場合）は、それらのプレイヤーはそれぞれ同時に自分のライブラリーの一番上のカードを見て、その後ターン順にそれらのカードを自分のライブラリーの一番上か一番下か、どちらに置くのかを選ぶ。

《ガラス塵の大男》
{3}{W}{U}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
３/４
他のアーティファクトが１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、ガラス塵の大男は＋１/＋１の修整を受け、このターン、これはブロックされない。
サイクリング{w/u}（{w/u}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* クリーチャーが《ガラス塵の大男》をブロックした後では、それの誘発型能力が解決されても、ブロックされていない状態にはならない。

《傷の反射》
{5}{B}
エンチャント
各終了ステップの開始時に、各対戦相手はこのターンに自分が失ったライフの点数に等しい点数のライフを失う。（ダメージによりライフは失われる。）

* 《傷の反射》の能力は、解決時に、各対戦相手がそのターン全体で失ったライフを見て、その後その対戦相手にそれに等しい点数のライフを失わせる。対戦相手がライフを失った理由や誰がそうさせたかには関係ない。それらのライフの一部または全部が失われたときに《傷の反射》が戦場にあったかどうかにも関係ない。
* 《傷の反射》の能力はライフが失われたかどうかのみを見る。ライフを得てもいたかどうかは無視する。たとえば、ターン中に対戦相手が４点のライフを失って６点のライフを得ていたなら、そのプレイヤーはターンの開始時よりも多くのライフ総量を持っていることになるが、その場合も《傷の反射》の能力はそのプレイヤーに４点のライフを失わせる。
* 《傷の反射》の能力が解決されて、その後、同じターン、後になって対戦相手がライフを失ったなら、その失ったライフが《傷の反射》によって考慮されることはない。
* 複数の《傷の反射》はそれぞれに誘発する。たとえば、対戦相手が１点のライフを失っていたなら、最初に解決された誘発型能力によってそのプレイヤーはもう１点のライフを失う。そのプレイヤーはその時点では２点のライフを失っているので、次の誘発型能力によって２点のライフを失い、その次には４点を失い、以下同様である。

《寄生的な大梟》
{2}{U}
アーティファクト・クリーチャー ― 鳥
２/２
飛行
寄生的な大梟が戦場に出たとき、あなたが黒のパーマネントをコントロールしている場合、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは２点のライフを失い、あなたは２点のライフを得る。

* 《寄生的な大梟》が戦場に出た直後に黒のパーマネントをコントロールしていなかったなら、それの能力は誘発しない。この能力の解決時にコントロールしていなかったなら、どのプレイヤーもライフを失いも得もしない。ただし、両方の時点で同じ黒のパーマネントである必要はない。
* 《寄生的な大梟》の能力は１回のみ誘発する。黒のパーマネントを２つ以上コントロールしていても関係ない。

《貴族の教主》
{G}
クリーチャー ― 人間・ドルイド
０/１
賛美（あなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。）
{T}：{G}か{W}か{U}を加える。

* 攻撃クリーチャーとしてちょうど１体のクリーチャーを指定したなら、あなたがコントロールしている各パーマネントの賛美能力が（その攻撃クリーチャーが賛美能力を持つなら、それ自体の賛美能力も）誘発する。
* 賛美能力が誘発するためには、ちょうど１体のクリーチャーで攻撃をする必要がある。たとえば、あなたがプレイヤー１人をクリーチャー１体で攻撃し、プレインズウォーカー１体をクリーチャーもう１体で攻撃した場合や、２体のクリーチャーで攻撃して、そのうち１体が戦闘から取り除かれた場合には、賛美能力は誘発しない。
* 何らかの効果により、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることがある。そのクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されていないので、賛美能力に関係しない。それによって賛美能力が誘発することはない。（ちょうど１体の攻撃クリーチャーが指定されていて）すでに賛美能力が誘発していたなら、攻撃クリーチャーが複数になったとしても、賛美能力は通常通り解決される。
* 双頭巨人戦では、「単独で攻撃する」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたチーム全体で唯一のクリーチャーであることを意味する。あなたがその攻撃クリーチャーをコントロールしているなら、あなたの賛美能力は誘発するが、チームメイトの賛美能力は誘発しない。

《鍛えられた鋼》
{1}{W}{W}
エンチャント
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＋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なので、そのターン中に《鍛えられた鋼》が戦場を離れたなら、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。

《希望の天使アヴァシン》
{5}{W}{W}{W}
伝説のクリーチャー ― 天使
８/８
飛行、警戒、破壊不能
他の、あなたがコントロールしているパーマネントは破壊不能を持つ。

* 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なので、そのターン中に《希望の天使アヴァシン》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている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。
* 破壊不能を持つプレインズウォーカーも、ダメージを受けると忠誠度を失う。忠誠度が０になるとオーナーの墓地に置かれる。

《饗宴と飢餓の剣》
{3}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは、＋２/＋２の修整を受けプロテクション（黒）とプロテクション（緑）を持つ。
装備しているクリーチャーがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはカードを１枚捨て、あなたはあなたがコントロールしている土地をすべてアンタップする。
装備{2}

* プレイヤーがカードを捨てることができなくても、あなたはあなたがコントロールしている土地をすべてアンタップする。
* あなたは、この誘発型能力がスタック上にある間に、マナを引き出す目的であなたの土地をタップできる。しかし、これにより生み出したマナは、現在の戦闘ダメージ・ステップが終了するまでに使わなければ失われる。

《巨大なるカーリア》
{1}{R}{W}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック
２/２
飛行
巨大なるカーリアが対戦相手を攻撃するたび、あなたはあなたの手札から天使かデーモンかドラゴンであるクリーチャー・カード１枚を、タップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。

* 《巨大なるカーリア》の能力は、それがプレインズウォーカーを攻撃した場合は誘発しない。
* あなたが戦場に出したクリーチャーは、攻撃クリーチャーであるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが１体攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
* その天使かデーモンかドラゴンでは攻撃できないという効果（たとえば、《プロパガンダ》の効果やそのクリーチャーが防衛を持っている場合）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。
* 《巨大なるカーリア》の能力の解決時に、攻撃した対戦相手がゲームから除外されていたなら、あなたは天使かデーモンかドラゴンであるクリーチャー・カードをタップ状態で戦場に出してもよいが、それは誰かを攻撃している状態にはならず、攻撃クリーチャーでもない。
* 《巨大なるカーリア》が対戦相手を攻撃したなら、何らかの理由により誘発型能力の解決時には《巨大なるカーリア》が別のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃していたとしても、クリーチャーは元の対戦相手を攻撃している状態で戦場に出る。

《金属の叱責》
{2}{U}
インスタント
即席（あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたはあなたのアーティファクトをタップして、１個あたり{1}の支払いに代えてもよい。）
呪文１つを対象とする。そのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

* 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。即席は、総コストを計算した後に適用する。
* 即席は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。
* 即席は、《金属の叱責》の総コストのうち{U}を支払うことはできない。
* あなたがコントロールしているアーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトはその呪文のコストを支払う時点では戦場にない。それを即席のためにタップすることはできない。
* アーティファクトをタップしても、それの能力が適用されなくなることはない。ただし、能力にそう明記されていれば別である。
* クリーチャーがタップ状態になったとしても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。逆にその装備品をタップしても、そのクリーチャーはタップ状態にならない。

《金属モックス》
{0}
アーティファクト
刻印 ― 金属モックスが戦場に出たとき、あなたはあなたの手札からアーティファクトでも土地でもないカード１枚を追放してもよい。
{T}：その追放されているカードの色１色のマナ１点を加える。

* 《金属モックス》にカードが刻印されていなければ、あなたのマナ・プールにマナを加えることはできない。《金属モックス》は、刻印されたカードのマナ・コストに無色マナのシンボルが含まれていても、あなたのマナ・プールに{C}を加えることはできない。
* 多色のカードを刻印したなら、マナを引き出すために《金属モックス》をタップするごとに、あなたはそのカードの色の中から１色を選ぶ。

《議会の採決》
{1}{W}{W}
ソーサリー
議決 ― あなたから始めて各プレイヤーは、あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント１つに投票する。最多あるいは最多と同数の票を獲得した各パーマネントを追放する。

* 投票はターン順に行われるので、各プレイヤーは自分より先に投票を行ったプレイヤーの投票結果を知っていることになる。
* 各プレイヤーは、候補のパーマネントのうち１つに投票しなければならない。棄権は認められない。
* プレイヤーは呪文や能力の解決時まで投票しない。呪文や能力に対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。
* 候補のパーマネントは対象になるわけではない。たとえば、プレイヤーはプロテクション（白）を持つパーマネントに投票することもできる。
* プレイヤーは、投票を終えてから「当選」したパーマネント１つ以上が追放されるまでの間は、何もできない。
* 特殊な状況で、どのパーマネントにも１票も投票がなければ、何も追放されない。

《ギルドパクトのスフィンクス》
{7}
アーティファクト・クリーチャー ― スフィンクス
５/５
ギルドパクトのスフィンクスはすべての色である。
飛行
単色からの呪禁（このクリーチャーは、対戦相手がコントロールしている単色の呪文や能力の対象にならない。）

* 《ギルドパクトのスフィンクス》をすべての色にする能力はすべての領域で機能する。戦場のみではない。
* オブジェクトが単色であるとは、それがちょうど１つの色を持つことである。無色のオブジェクトは単色ではない。

《苦痛鍛冶》
{1}{B}
クリーチャー ― 人間・工匠
２/１
あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、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＋２/＋０の修整を受け接死を得る。」を選んでもよい。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。

《クラガンウィックの死体焼却者》
{2}{R}{R}
クリーチャー ― 巨人・シャーマン
５/４
クラガンウィックの死体焼却者が戦場に出たとき、プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象とする。あなたはカード１枚を無作為に選んで捨てる。これによりあなたがクリーチャー・カードを捨てたなら、クラガンウィックの死体焼却者はそのプレイヤーかプレインズウォーカーにそのカードのパワーに等しい点数のダメージを与える。

* あなたは、この能力がスタックに置かれるときに、対象のプレイヤーかプレインズウォーカーを選ぶ。この能力の解決時まで、それが受けるダメージの点数は分からない。
* この能力を解決する時までに、対象のプレイヤーか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、この能力は解決されない。あなたはカードを捨てない。
* 《クラガンウィックの死体焼却者》の能力の解決時に、手札にカードがなければ何も捨てない。
* 《クラガンウィックの死体焼却者》は、その捨てられたクリーチャー・カードがあなたの墓地にあるときのパワーに等しい点数のダメージを与える。

《蔵の開放》
{4}{W}{W}
ソーサリー
すべての墓地からアーティファクトかエンチャントであるカードをすべてオーナーのコントロール下で戦場に戻す。（エンチャントするもののないオーラは墓地に残る。）

* オーラが唱えられずに戦場に出るなら、それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。
* 《蔵の開放》によって戦場に戻せるオーラがあるなら、それは戻されなければならない。それがエンチャントするはずのものをそれのオーナーが好まなかったとしても関係ない。
* 複数のプレイヤーの墓地にオーラがあったなら、ターンを進行しているプレイヤーが自分のオーラがエンチャントするものを宣言し、その後他のプレイヤーもターン順に同じことを行う。その後、アーティファクトとエンチャント（オーラもオーラでないものも含む）がすべて同時に戦場に出る。
* これにより戦場に出るオーラは、やはり《蔵の開放》によって戦場に出されるアーティファクトやエンチャントをエンチャントできない。

《クロールの死の僧侶、マジレク》
{3}{B}{G}
伝説のクリーチャー ― 昆虫・シャーマン
２/２
飛行
プレイヤーが他のパーマネントを１つ生け贄に捧げるたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

* 《クロールの死の僧侶、マジレク》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、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《クロールの死の僧侶、マジレク》の最後の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
* 《クロールの死の僧侶、マジレク》と他のパーマネントを同時に生け贄に捧げたなら、《クロールの死の僧侶、マジレク》の最後の能力はそのパーマネントについて誘発する。
* 「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。

《クローンの殻》
{5}
アーティファクト・クリーチャー ― 多相の戦士
２/２
刻印 ― クローンの殻が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを４枚見て、そのうち１枚を裏向きに追放し、その後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。
クローンの殻が死亡したとき、その追放されているカードを表向きにする。それがクリーチャー・カードであるなら、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

* 《クローンの殻》の１つ目の能力の解決時に、あなたが見たカードの中にクリーチャー・カードがなかったとしても、そのうち１枚を追放しなければならない。
* 《クローンの殻》の２つ目の能力の解決時に、追放されていたカードがクリーチャー・カードでなかったなら、それは表向きに追放領域に残る。
* 他のプレイヤーの《クローンの殻》のコントロールを得ても、あなたは裏向きに追放されているカードを見ることはできない。しかし、《クローンの殻》が死亡したなら、あなたはそのカードを表向きにして、それがクリーチャー・カードであるなら、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。

《激情の共感者》
{2}{G}
クリーチャー ― エルフ
１/１
激情の共感者が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが６以上のクリーチャー・カード１枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

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

《激励》
{2}{G}
インスタント
あなたが森をコントロールしているなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく「対戦相手１人は３点のライフを得る。」を選んでもよい。
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋４/＋４の修整を受ける。

* 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（たとえば、《激励》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。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* ある対戦相手にライフを得ることができないという効果が作用している場合は、そのプレイヤーに３点のライフを得させて《激励》の代替コストを支払うことはできない。ライフを得ることを置換する効果（たとえば、《硫黄の渦》の効果）が作用している場合は、そのコストの処理が置換されて何も起きないとしても、そのコストを支払うことができる。

《ゲスの玉座》
{2}
アーティファクト
{T}, アーティファクト１つを生け贄に捧げる：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。）

* 《ゲスの玉座》を、それ自身の能力のコストを支払うために生け贄に捧げてもよい。
* カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。戦場以外の領域にあるカードを選ぶことはできない。たとえ、それの上にカウンターが置かれていてもだめである。
* カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には０（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
* プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、それ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。
* プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置いても、それによって忠誠度能力を起動したことにはならない。

《玄武岩のモノリス》
{3}
アーティファクト
玄武岩のモノリスはあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。
{T}：{C}{C}{C}を加える。
{3}：玄武岩のモノリスをアンタップする。

* 《玄武岩のモノリス》の最後の能力は、あなたがコストを支払えるかぎり何回でもこれをアンタップできる。これを使って無限にマナを生み出す方法を見つけたと思っているのであれば、たぶんそれは正しい。

《光袖会の職工》
{2}{W}
クリーチャー ― ドワーフ・工匠
２/２
製造１（このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に＋１/＋１カウンターを１個置くか、無色の１/１の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。）

* 《光袖会の職工》の上に＋１/＋１カウンターを置くのか、霊気装置・トークンを生成するのかは、製造能力の解決中に選ぶ。あなたが選んでからカウンターを置いたりトークンを生成したりするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 製造は、《光袖会の職工》を、すでに＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出すわけではない。《光袖会の職工》は２/２クリーチャーとして戦場に出て、その後それの製造能力がスタックに置かれる。プレイヤーはこの能力が解決を待っている間に何らかの処理（たとえば、インスタントを唱えること）を行ってもよい。
* 製造の解決時に、何らかの理由により《光袖会の職工》の上に＋１/＋１カウンターを置くことができない（例えば、それが戦場にない）なら、単に霊気装置・トークンを生成する。

《荒廃のドラゴン、スキジリクス》
{3}{B}{B}
伝説のクリーチャー ― ドラゴン・スケルトン
４/４
飛行
感染（このクリーチャーはダメージを、クリーチャーには－１/－１カウンターの形で、プレイヤーには毒カウンターの形で与える。）
{B}：ターン終了時まで、荒廃のドラゴン、スキジリクスは速攻を得る。
{B}{B}：荒廃のドラゴン、スキジリクスを再生する。

* 感染を持つクリーチャーが与えるダメージは、クリーチャーにダメージを負わせたりプレイヤーにライフを失わせたりしない。代わりに、クリーチャーの上にその点数に等しい個数の－１/－１カウンターを置いたり、プレイヤーにその点数に等しい個数の毒カウンターを与えたりする。プレインズウォーカーが受けるダメージはそのプレインズウォーカーの上からその点数に等しい個数の忠誠カウンターを失わせる。
* 毒カウンターを10個以上持っているプレイヤーはゲームに敗北する。これは状況起因処理である。
* クリーチャーの上に置かれた－１/－１カウンターは永続的に残る。クリーチャーが再生したりターンが終了したりしても取り除かれない。
* 感染を持つ発生源からのダメージは、すべての面においてダメージである。感染を持つ発生源が絆魂も持っていれば、その発生源が与えるダメージは、それのコントローラーにその点数に等しい点数のライフを得させもする。感染を持つ発生源からのダメージは、軽減されたり移し替えられたりする。ダメージが与えられたときに誘発する能力は、該当するなら、感染を持つ発生源がダメージを与えたときにも誘発する。

《荒廃鋼の巨像》
{12}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
11/11
トランプル、感染、破壊不能
荒廃鋼の巨像がいずれかの領域から墓地に置かれるなら、代わりに、荒廃鋼の巨像を公開し、オーナーのライブラリーに加えて切り直す。

* 感染を持つクリーチャーが与えるダメージは、クリーチャーにダメージを負わせたりプレイヤーにライフを失わせたりしない。代わりに、クリーチャーの上にその点数に等しい個数の－１/－１カウンターを置いたり、プレイヤーにその点数に等しい個数の毒カウンターを与えたりする。プレインズウォーカーが受けるダメージはそのプレインズウォーカーの上からその点数に等しい個数の忠誠カウンターを失わせる。
* 毒カウンターを10個以上持っているプレイヤーはゲームに敗北する。これは状況起因処理である。
* クリーチャーの上に置かれた－１/－１カウンターは永続的に残る。クリーチャーが再生したりターンが終了したりしても取り除かれない。
* 感染を持つ発生源からのダメージは、すべての面においてダメージである。感染を持つ発生源が絆魂も持っていれば、その発生源が与えるダメージは、それのコントローラーにその点数に等しい点数のライフを得させもする。感染を持つ発生源からのダメージは、軽減されたり移し替えられたりする。ダメージが与えられたときに誘発する能力は、該当するなら、感染を持つ発生源がダメージを与えたときにも誘発する。

《五元のプリズム》
{2}
アーティファクト
烈日（これは、これを唱えるために支払われたマナの色１色につき蓄積カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。）
五元のプリズムの上から蓄積カウンターを１個取り除く：好きな色のマナ１点を加える。

* 烈日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。
* 《五元のプリズム》は、蓄積カウンターがなくなっても戦場に残る。

《ゴブリンの小槌打ち》
{R}
クリーチャー ― ゴブリン・戦士
１/１
トランプル
ゴブリンの小槌打ちは、これについている装備品１つにつき＋２/＋０の修整を受ける。

* 《ゴブリンの小槌打ち》の恩恵は、各装備品が与える恩恵に加わる。

《ゴブリンの先達》
{R}
クリーチャー ― ゴブリン・スカウト
２/２
速攻
ゴブリンの先達が攻撃するたび、防御プレイヤーは自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地・カードであるなら、そのプレイヤーはそれを自分の手札に加える。

* 《ゴブリンの先達》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。
* 防御プレイヤーが土地でないカードを公開したなら、それはライブラリーの一番上に残る。

《ゴーレム皮の篭手》
{1}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは、それについている装備品１つにつき＋１/＋０の修整を受ける。
装備{2}（{2}：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。）

* 《ゴーレム皮の篭手》のボーナスは、各装備品が与えるボーナスに加わる。
* 《ゴーレム皮の篭手》の能力は、それ自身も数に入れるので、少なくとも＋１/＋０の修整を与える。

《ゴーレムの職工》
{5}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
３/３
{2}：アーティファクト・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋１/＋１の修整を受ける。
{2}：アーティファクト・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行かトランプルか速攻のうちあなたが選んだ１つを得る。

* 《ゴーレムの職工》をそれ自身の能力の対象にできる。
* 《ゴーレムの職工》の２つ目の能力の解決時まで、対象のアーティファクト・クリーチャーが飛行とトランプルと速攻のうちどれを得るのかを選ばない。

《サイクロンの裂け目》
{1}{U}
インスタント
あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント１つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
超過{6}{U}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしておらず土地でもない各パーマネントをそれぞれオーナーの手札に戻す。）

* 《サイクロンの裂け目》の超過コストを支払わない場合は、この呪文は対象を１つ取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
* 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色についてのプロテクション（その色）を持つパーマネントにも影響を与えることがある。
* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、超過コスト）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、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選べない。

《催眠の宝珠》
{2}
アーティファクト
パーマネントが１つアンタップ状態になるたび、そのパーマネントのコントローラーはカードを１枚切削する。（そのプレイヤーは、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。）

* アンタップ・ステップにパーマネントがいくつかアンタップ状態になるなら、《催眠の宝珠》の能力はそれに等しい数誘発する。しかし、アンタップ・ステップ中にはどのプレイヤーも優先権を得ないので、それらの能力はアップキープの開始時までスタックに置かれるのを待つことになる。その時点で、「アップキープの開始時」に誘発する能力も誘発する。それらの能力と《催眠の宝珠》の誘発型能力は同時にスタックに置かれる。

《砂岩の予言者》
{7}
アーティファクト・クリーチャー ― スフィンクス
４/４
飛行
砂岩の予言者が戦場に出たとき、対戦相手１人を選ぶ。そのプレイヤーの手札にあるカードがあなたより多いなら、その差に等しい枚数のカードを引く。

* あなたは対戦相手を、《砂岩の予言者》の能力の解決時に選ぶ。あなたが選択を行ってからカードを引くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 差に等しい枚数のカードを引く際には、まずあなたが引くカードの枚数を決定し、その後その枚数が置換効果によって変更された枚数のカードを引く。たとえば、あなたの手札にカードが２枚あり、選ばれた対戦相手の手札が５枚であったなら、《思考の反射》によってあなたはカードを３枚の代わりに６枚引くことになる。

《山賊の頭、伍堂》
{5}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・バーバリアン
３/３
山賊の頭、伍堂が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから装備品・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。
山賊の頭、伍堂が各ターン最初に攻撃するたび、これとあなたがコントロールしている侍をすべてアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズを１つ加える。

* 追加の戦闘フェイズを与える多くの効果と異なり、《山賊の頭、伍堂》の能力では、あなたは追加のメイン・フェイズを得ない。追加の戦闘フェイズは１つ目の戦闘フェイズの直後に発生する。

《三なる宝球》
{3}
アーティファクト
三なる宝球がアンタップ状態であるかぎり、唱えるために支払うマナが３点未満である各呪文を唱えるために支払うマナはそれぞれ３点になる。（コストの増加分のマナは、どの色のマナでも無色マナでも支払える。たとえば、ある呪文を唱えるコストが{1}{B}なら代わりに{2}{B}になる。）

* 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を適用する。最後に、その呪文のコストのうちマナの部分が３点よりも少ないなら、《三なる宝球》の効果を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 呪文を唱えるためのコストとして、《三なる宝球》が戦場を離れたりタップ状態になったりアンタップ状態になったりするとしても、そのコストを支払うのは総コストが固定された後である。

《財宝の守り手》
{4}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
３/３
財宝の守り手が死亡したとき、点数で見たマナ・コストが３以下で土地でないカードが公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ公開する。あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより公開されて唱えられなかったカードをすべてあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 点数で見たマナ・コストが３以下で土地でないカードを唱えないなら、これは他のカードとともにあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置かれることになる。
* あなたのライブラリーに、点数で見たマナ・コストが３以下で土地でないカードがなかったなら、ライブラリーにあるカードをすべて公開し、無作為の順番で戻すことになる。
* ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・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。

《財宝発掘》
{2}{R}
ソーサリー
この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクト１つを生け贄に捧げる。
あなたの墓地からアーティファクト・カード１枚を対象とする。それを戦場に戻す。

* 《財宝発掘》は、それの追加コストを支払うために生け贄に捧げたアーティファクトを対象とすることはできない。
* あなたが生け贄に捧げるアーティファクトは、《財宝発掘》を唱えるための総コストを決定した後で生け贄に捧げられる。それの能力がコストに影響を与えることがある。
* アーティファクト１つを生け贄に捧げることで、《財宝発掘》のコストを支払うためのマナを生み出し、同時に追加コストも支払う、ということはできない。

《仕組まれた爆薬》
{X}
アーティファクト
烈日（これは、これを唱えるために支払われたマナの色１色につき蓄積カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。）
{2}, 仕組まれた爆薬を生け贄に捧げる：点数で見たマナ・コストが仕組まれた爆薬の上に置かれた蓄積カウンターの数に等しく、土地でない各パーマネントをそれぞれ破壊する。

* あなたは、《仕組まれた爆薬》を唱える際にＸの値を望むように決めることができる。Ｘとして選んだ値は《仕組まれた爆薬》が戦場に出る際に置く蓄積カウンターの個数に直接影響するわけではないが、Ｘの値が増えれば支払うマナの点数が増え、その結果としてそれを唱えるために支払われるマナの色の数も増やせる。
* 無色のマナによって、《仕組まれた爆薬》の上に置く蓄積カウンターの個数が増えることはない。無色は色ではないからである。
* 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが０である。
* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《思考囲い》
{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２点のライフを失う。

* 対象のプレイヤーの手札に、捨てさせる、土地でないカードがなかったとしても、あなたは２点のライフを得る。

《思考の反射》
{4}{U}{U}{U}
エンチャント
あなたがカードを１枚引くなら、代わりにカードを２枚引く。

* 呪文か能力によってあなたがカードを２枚以上引くことになったなら、《思考の反射》の効果はカードを引く回数を２倍にする。たとえば、あなたが《調和》（「カードを３枚引く。」）を唱えたなら、あなたはカードを６枚引くことになる。
* 複数の《思考の反射》の効果は累積する。たとえば、戦場に《思考の反射》が２つあるなら元の数の４倍の枚数のカードを引くことになる。３つあるなら８倍の枚数のカードを引く。以下同様である。
* ２つ以上の置換効果がカードを引くイベント１つに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらを適用する順番を選ぶ。

《死体の運び屋》
{3}{B}
クリーチャー ― 吸血鬼
３/２
死体の運び屋が死亡したとき、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが２以下のクリーチャー・カード１枚を対象とする。それを戦場に戻す。

* 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。
* 《死体の運び屋》と同時に、点数で見たマナ・コストが２以下のクリーチャーが死亡したなら、あなたはそのカードを対象として戦場に戻すことができる。
* 点数で見たマナ・コストが２以下のクリーチャー・カードが《死体の運び屋》のコピーになって死亡したなら、それをそれ自身の能力の対象にできる。

《質素な命令》
{4}{W}{W}
ソーサリー
以下から２つを選ぶ。
・アーティファクトをすべて破壊する。
・エンチャントをすべて破壊する。
・点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャーをすべて破壊する。
・点数で見たマナ・コストが４以上のクリーチャーをすべて破壊する。

* 選ばれた各モードは順番に処理する。パーマネントに、それ自身や他のパーマネントが破壊されるたびに誘発する能力があったなら、その能力は、それと同時かそれより先に破壊されたパーマネントを見るが、それより後のモードによって破壊されるパーマネントを見ることはない。
* １つ目と最後のモードが選ばれたなら、点数で見たマナ・コストが４点以上のアーティファクト・クリーチャーを救うためには、それを２回再生しなければならない。なぜなら、モードは順番に処理され、１つ目のモードによって再生の「盾」が１つ消費されてしまうからである。パーマネント１つが２回該当するようなモードの他の組み合わせについても同様である。
* カードが、他のパーマネントが戦場を離れる「まで」追放されていたなら、そのパーマネントが《質素な命令》の解決中に戦場を離れると、その追放されていたカードはその直後に戦場に戻るので、それより後のモードによって破壊され得る。

《死の影》
{B}
クリーチャー ― アバター
13/13
死の影は－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたのライフ総量に等しい。

* 《死の影》の能力は、《死の影》が戦場にある間にのみ適用される。他のすべての領域ではパワーとタフネスは13である。
* Ｘの値は、あなたがライフを得たり失ったりすると変化する。《死の影》が戦場に出たときの値に固定されるわけではない。
* あなたのライフ総量が負の値であった場合は、Ｘは０として扱う。
* 双頭巨人戦では、あなたのライフ総量とはあなたのチームのライフ総量である。

《死の収穫の儀式》
{2}{B}{G}
エンチャント
陰鬱 ― 各終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたはカードを１枚引いてもよい。

* ターンの終了ステップの開始以前にクリーチャーが死亡していなかったなら、《死の収穫の儀式》の能力は誘発しない。ただし、そのクリーチャーは《死の収穫の儀式》が戦場に出る前に死亡していたものでもよい。
* この能力の解決時に、あなたはカードを１枚引く。そのターン中に死亡したクリーチャー１体につき１枚ではない。

《宿命のネクロマンサー》
{2}{B}
クリーチャー ― 人間・クレリック・傭兵
２/２
{B}, {T}, 宿命のネクロマンサーを生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とする。それを戦場に戻す。

* 対象はコストを支払う前に選ぶので、《宿命のネクロマンサー》をそれ自身の能力の対象とすることはできない。

《召喚の調べ》
{X}{G}{G}{G}
インスタント
召集（あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーは、{1}かそのクリーチャーの色のマナ１点を支払う。）
あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストがＸ以下のクリーチャー・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

* ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* 呪文を召集するために、あなたは、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
* 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。
* 召集を使用して多色のクリーチャーを１体タップすることは、{1}か、そのクリーチャーの色の中のあなたが望む色１色のマナ１点の支払いに相当する。
* 召集を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にＸの値を決める。その後、総コストを支払う助けとしてあなたがコントロールしているクリーチャーをタップできる。たとえば、あなたが《召喚の調べ》を唱え、Ｘの値として３を選んだなら、総コストは{3}{G}{G}{G}である。緑のクリーチャー２体と白のクリーチャー２体をタップしたなら、あなたは{1}{G}を支払う必要がある。
* 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。

《シルムガルの腐肉あさり》
{4}{B}
クリーチャー ― ゾンビ・鳥
２/３
飛行
濫用（このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャー１体を生け贄に捧げてもよい。）
他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが１体死亡するたび、シルムガルの腐肉あさりの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。これがそのクリーチャーを濫用していたなら、ターン終了時まで、これは速攻を得る。

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

《深淵の大魔術師》
{3}{B}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
４/３
各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーが選んだ、そのプレイヤーがコントロールしていてアーティファクトでないクリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。それは再生できない。

* この誘発型能力は破壊不能を持つクリーチャーを対象にできる。それは破壊されない。
* 対象のクリーチャーは、アップキープを進行しているプレイヤーが選ぶが、この能力はあなたがコントロールする。対戦相手は、自分がコントロールしていて呪禁を持つクリーチャーを対象として選ぶことはできない。

《深輝エイ》
{4}{U}
クリーチャー ― 魚
３/３
深輝エイが戦場に出たとき、望む数のパーマネントを対象とする。それらの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ２倍にする。

* どのパーマネントの上に置かれているカウンターも個数を２倍にしたくないなら、何も対象としなくてもよい。
* パーマネントの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ２倍にするとは、それの上にすでに置かれている各カウンターにつき、そのカウンターをもう１個ずつ置くことである。パーマネントの上にカウンターが置かれることに関係する効果が、該当するなら適用される。
* 《深輝エイ》の能力の解決時に、対象としたパーマネントの上に置かれているすべての種類のカウンターを２倍にしなければならない。

《真珠三叉矛の歩哨》
{4}{U}
クリーチャー ― マーフォーク・兵士
３/３
瞬速
真珠三叉矛の歩哨が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている歴史的なパーマネント１つを対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

* 終了ステップの開始時に、《真珠三叉矛の歩哨》が戦場になかったとしても、追放したカードは戦場に戻る。
* 戦場に戻ったパーマネントに終了ステップの開始時に誘発する能力があった場合、その能力はそのターンには誘発しない。
* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《森林の勇者》
{1}{G}
クリーチャー ― エルフ・スカウト
２/２
トークンが１つ以上あなたのコントロール下で戦場に出るたび、森林の勇者の上にその数に等しい数の＋１/＋１カウンターを置く。

* あなたが《森林の勇者》の上に置く＋１/＋１カウンターの数は、あなたのコントロール下で戦場に出たトークンの数である。その中に、この誘発型能力の解決前に戦場を離れたものがあったとしても関係ない。

《弱者の剣》
{2}
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。
装備{2}
１/１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「あなたの墓地から弱者の剣を戦場に戻し、その後そのクリーチャーにつける。」を選んでもよい。

* 《弱者の剣》は、１/１のクリーチャーが戦場に出た直後に墓地にあったときにのみ、それの最後の能力が誘発する。
* クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出る場合、常在型能力を考慮してパワーとタフネスが両方とも１であるかどうかを決定する。呪文や起動型能力や誘発型能力は、この最後の能力を誘発させたり誘発を妨げたりするために間に合うように、クリーチャーのパワーやタフネスを増やしたり減らしたりすることはできない。
* 最後の能力が誘発した後では、クリーチャーのパワーやタフネスを変更しても、あなたが《弱者の剣》を戻してクリーチャーにつけることを妨げない。
* 《弱者の剣》はどのクリーチャーも装備できる。１/１のクリーチャーに限らない。
* 《弱者の剣》を、それの最後の能力を誘発させたクリーチャーにつけることができない場合（たとえば、そのクリーチャーが戦場を離れた場合）には、《弱者の剣》は戦場に戻り、ついていない状態のままになる。

《邪魔》
{1}{U}{U}
インスタント
呪文１つを対象とする。それを打ち消す。これによりその呪文が打ち消されたなら、そのカードをオーナーの墓地に置く代わりにそのプレイヤーのライブラリーの一番上か一番下に置く。

* 打ち消された呪文を置く位置は、《邪魔》のコントローラーが選ぶ。そのプレイヤーは打ち消された呪文のコントローラーとは必ずしも一致しない。

《ジャンドの暴君、カーサス》
{4}{B}{R}{G}
伝説のクリーチャー ― ドラゴン
７/７
飛行、速攻
ジャンドの暴君、カーサスが戦場に出たとき、ドラゴンのコントロールをすべて得て、その後ドラゴンをすべてアンタップする。
他の、あなたがコントロールしているドラゴン・クリーチャーは速攻を持つ。

* この誘発型能力の解決時に、あなたはすべてのドラゴンをアンタップする。元々あなたがコントロールしていたものも含む。
* 《ジャンドの暴君、カーサス》の誘発型能力のコントロール変更効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《ジャンドの暴君、カーサス》が戦場を離れたとしても消滅しない。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。

《呪文滑り》
{2}
アーティファクト・クリーチャー ― ホラー
０/４
{u/p}：呪文１つか能力１つを対象とする。それの対象１つを呪文滑りに変更する。（{u/p}は{U}でも２点のライフでも支払うことができる。）

* 《呪文滑り》の能力は、《呪文滑り》が、対象の呪文や能力の適正な対象でないときや、その呪文や能力に対象がないときにも起動できる。その場合は、対象は変更されない。
* 《呪文滑り》が、能力の解決以前に戦場を離れたり、能力の解決以前に他の理由によって対象の呪文や能力の不適正な対象になったりしたなら、対象は変更されない。
* 呪文か能力の対象１つを《呪文滑り》に変更すると、その呪文か能力の他の対象が不適正になるなら、その対象を《呪文滑り》に変更することはできない。
* 呪文か能力に「target」の語が複数使われている場合（日本語訳では、「[性質]Ｎ個」や「[性質]Ｎ個か[性質]Ｎ個」のようにまとめられた対象群が複数ある場合）には、どの対象群の対象を《呪文滑り》に変更するのかを、《呪文滑り》の能力の解決時に選ぶ。
* 呪文か能力に複数の対象があるが、「target」の語（日本語訳では、「[性質]Ｎ個」や「[性質]Ｎ個か[性質]Ｎ個」のようにまとめられた対象群）が複数あるわけではない場合（たとえば、《深輝エイ》の能力のような場合）には、あなたは対象のうち１つを《呪文滑り》に変更できるのみである。
* 対象の数が変わり得る呪文や能力であっても、対象の数を変更することはできない。

《純鋼の聖騎士》
{W}{W}
クリーチャー ― 人間・騎士
２/２
装備品が１つ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。
金属術 ― あなたがアーティファクトを３つ以上コントロールしているかぎり、あなたがコントロールしている装備品は装備{0}を持つ。

* 望むなら装備品の他の装備能力を起動してもよい。
* 装備{0}の能力を起動した後では、《純鋼の聖騎士》に戦場を離れさせたり、それのコントローラーがコントロールするアーティファクトを２つ以下にしたりしても、その装備能力の解決は妨げられない。

《順応する自動機械》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
２/２
順応する自動機械が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ１つを選ぶ。
順応する自動機械は、他のタイプに加えてその選ばれたタイプでもある。
他の、あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

* クリーチャー・タイプの選択は《順応する自動機械》が戦場に出る際に行う。選択が行われてから該当するクリーチャーが＋１/＋１の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* あなたは「人間」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや、「伝説の」などの特殊タイプを選ぶことはできない。
* 《順応する自動機械》は構築物であるが、あなたがコントロールしている他の構築物・クリーチャーは＋１/＋１の修整を受けない。ただし、《順応する自動機械》が戦場に出る際に構築物を選んだ場合は別である。

《ジョイラの使い魔》
{4}
アーティファクト・クリーチャー ― 鳥
２/２
飛行
あなたが歴史的な呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

* 呪文が歴史的であるとは、それが「伝説の」の特殊タイプか「アーティファクト」のカード・タイプか「英雄譚」というエンチャントのサブタイプを持っていることである。これらの特性を２つ以上持っていたとしても、その呪文が他の歴史的オブジェクトに比べてより歴史的になったり、それが追加の恩恵をもたらしたりすることはない。呪文は歴史的であるかないか、どちらかである。
* 《ジョイラの使い魔》の最後の能力は、あなたがそれを唱えている間にそれ自身のコストを減らさない。

《スカラベの神》
{3}{U}{B}
伝説のクリーチャー ― 神
５/５
あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手はそれぞれＸ点のライフを失い、あなたは占術Ｘを行う。Ｘはあなたがコントロールしているゾンビの総数に等しい。
{2}{U}{B}：墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とする。それを追放する。黒の４/４のゾンビであることを除きそれのコピーであるトークンを１体生成する。
スカラベの神が死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、これをオーナーの手札に戻す。

* あなたがコントロールしているゾンビの総数は、《スカラベの神》の１つ目の能力の解決時に数える。プレイヤーは、この能力に対応して（たとえば、２つ目の能力を起動して）、その総数を変えることができる。
* 《スカラベの神》が死亡したが、次の終了ステップ以前にあなたの墓地を離れたなら、それはその新しい領域に残る。
* 双頭巨人戦では、《スカラベの神》の１つ目の能力により、対戦相手チームはあなたがコントロールしているゾンビの総数の２倍に等しい点数のライフを失うことになるが、あなたは、あなたがコントロールしているゾンビの総数のみの占術を行う。

《スカースダグの高僧》
{1}{B}
クリーチャー ― 人間・クレリック
１/２
陰鬱 ― {T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー２体をタップする：飛行を持つ黒の５/５のデーモン・クリーチャー・トークンを１体生成する。この能力は、このターンにクリーチャーが死亡していたときにのみ起動できる。

* 《スカースダグの高僧》自身とは異なり、それの能力を起動するためにタップする他の２体のクリーチャーは、あなたの一番最近のターンの開始時から継続してあなたのコントロール下にあったものである必要はない。

《頭蓋囲い》
{2}
アーティファクト ― 装備品
装備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１つにつき＋１/＋０の修整を受ける。
{B}{B}：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。頭蓋囲いをそれにつける。
装備{1}

* 《頭蓋囲い》の能力は、それ自身も数に入れるので、少なくとも＋１/＋０の修整を与える。
* 《頭蓋囲い》の１つ目の起動型能力は、装備能力と似ているが装備能力ではない。特に重要なのは、それはあなたがインスタントを唱えられるときならいつでも、他のプレイヤーのターン中にも起動できることである。

《精神を刻む者、ジェイス》
{2}{U}{U}
伝説のプレインズウォーカー ― ジェイス
３
＋２：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをそのプレイヤーのライブラリーの一番下に置いてもよい。
０：カードを３枚引く。その後、あなたの手札からカード２枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。
－１：クリーチャー１体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
－12：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーからカードをすべて追放する。その後そのプレイヤーは、自分の手札を自分のライブラリーに加えて切り直す。

* カードを３枚引きカード２枚を置くという処理は、すべて《精神を刻む者、ジェイス》の２つ目の能力の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 《精神を刻む者、ジェイス》の最後の能力の対象のプレイヤーの手札にカードがなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーに何も加えずに切り直すので、そのプレイヤーのライブラリーは空のままである。そのプレイヤーは、空のライブラリーからカードを引こうとするときまでは、ゲームに敗北するわけではない。

《聖トラフトの霊》
{1}{W}{U}
伝説のクリーチャー ― スピリット・クレリック
２/２
呪禁（このクリーチャーは、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）
聖トラフトの霊が攻撃するたび、飛行を持つ白の４/４の天使・クリーチャー・トークンを１体、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、そのトークンを追放する。

* 天使・トークンが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーはあなたが選ぶ。《聖トラフトの霊》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
* その天使は攻撃クリーチャーであるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが１体攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
* その天使では攻撃できないという効果（たとえば、《プロパガンダ》の効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。天使・トークンが攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。
* 天使・トークンを２体以上生成した場合（たとえば、《倍増の季節》による場合）には、戦闘終了時に両方を追放する。一方で、何か別のものが天使・トークンのコピーになった場合は、そのコピーは追放されない。

《雪花石の魔道士》
{1}{W}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/１
{1}{W}：あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《センの三つ子》
{2}{W}{U}{B}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― 人間・ウィザード
３/３
あなたのアップキープの開始時に、対戦相手１人を対象とする。このターン、そのプレイヤーは呪文を唱えることも能力を起動することもできず、自分の手札を公開したままプレイする。このターン、あなたはそのプレイヤーの手札から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。

* 対象の対戦相手は、マナ能力も含め一切の能力を起動できない。
* 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、サイクリング）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
* 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力は《センの三つ子》の影響を受けない。
* 置換効果（たとえば、パーマネントがタップ状態で戦場に出る、カウンターが置かれた状態で出るといった効果）を生成する能力は《センの三つ子》の影響を受けない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、影響を受けない。
* あなたは対象の対戦相手の手札にあるカードの起動型能力を起動することはできない。
* 《センの三つ子》は、あなたのターン中に土地を２つ以上プレイさせたり、あなたが対象の対戦相手の手札から呪文を唱えてもよいタイミングを変更したりはしない。

《戦慄の復活》
{2}{B}{B}
ソーサリー
あなたの墓地からクリーチャー・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から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

* カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを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・コストか代替コスト（たとえば、フラッシュバック・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。
* フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。

《漸増爆弾》
{2}
アーティファクト
{T}：漸増爆弾の上に蓄積カウンターを１個置く。
{T}, 漸増爆弾を生け贄に捧げる：点数で見たマナ・コストが漸増爆弾の上に置かれている蓄積カウンターの数に等しく土地でない各パーマネントを破壊する。

* 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、点数で見たマナ・コストが０である。
* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《創意工夫の傑作》
{1}
アーティファクト ― 装備品
あなたは創意工夫の傑作を、戦場にある装備品１つのコピーとして戦場に出してもよい。

* 《創意工夫の傑作》ははずれた状態で戦場に出る。これがコピーした装備品と同じクリーチャーについている状態で出るわけではない。

《祖先の刃》
{1}{W}
アーティファクト ― 装備品
祖先の刃が戦場に出たとき、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。その後、祖先の刃をそれにつける。
装備しているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。
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。）

* あなたが生成する兵士・トークンは１/１のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力は、そのトークンが１/１のクリーチャーとして戦場に出ることを見ることになる。
* あなたが兵士・トークンを生成してから《祖先の刃》をそれにつけるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
* この誘発型能力によって兵士が２体生成される場合（たとえば、《倍増の季節》の効果がある場合）は、《祖先の刃》はそれらのうちの１体につく。

《外身の交換》
{2}{W}
部族・インスタント ― 多相の戦士
多相（このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。）
クリーチャー１体を対象とする。それを追放する。それのコントローラーは、多相を持つ無色の１/１の多相の戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 「部族」は、「クリーチャー」や「インスタント」のようなカード・タイプである。「伝説の」のような特殊タイプではない。
* 多相はすべての領域で適用される。戦場のみではない。
* 《外身の交換》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。どのプレイヤーも多相の戦士・トークンを生成しない。

《大群の力》
{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/＋１の修整を受ける。

* 修整の量は、《大群の力》の解決を始めるときに決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールしているクリーチャーの数が変わったとしても、修整の量が変わることはない。
* 《大群の力》の対象としてあなたがコントロールしているクリーチャーを選んだなら、修整の量を決めるときにはそのクリーチャーを数に入れ忘れないこと。

《太陽打ちの槌》
{3}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは＋４/＋０の修整を受ける。
{R}{W}, 太陽打ちの槌をはずす：あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが４以下の赤か白のインスタント・カード１枚を探し、そのマナ・コストを支払うことなく唱える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。
装備{3}

* 《太陽打ちの槌》がクリーチャーについていないかぎり、《太陽打ちの槌》をはずすというコストを支払うことはできない。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・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。

《高くつく略奪》
{1}{B}
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、アーティファクト１つかクリーチャー１体を生け贄に捧げる。
カードを２枚引く。

* アーティファクト１つを生け贄に捧げることで、《高くつく略奪》のコストを支払うためのマナを生み出し、同時に追加コストも支払う、ということはできない。
* パーマネントを生け贄に捧げずに《高くつく略奪》を唱えることはできず、追加のパーマネントを生け贄に捧げることもできない。

《大建築家》
{1}{U}{U}
クリーチャー ― ヴィダルケン・工匠
１/３
他の、あなたがコントロールしている青のクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。
{U}：アーティファクト・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは青になる。
あなたがコントロールしているアンタップ状態の青のクリーチャー１体をタップする：{C}{C}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、アーティファクトの能力を起動するためにのみ使用できる。

* 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、そのターン中に《大建築家》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている青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。
* 《大建築家》の２つ目の能力は、影響を受けるアーティファクト・クリーチャーにそれが持つ他の色をすべて失わせるが、それがアーティファクトであることをやめさせない。
* 《大建築家》のマナ能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしているアンタップ状態の青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。これには《大建築家》自身も含まれる。

《大霊堂の王、ゲス》
{4}{B}{B}
伝説のクリーチャー ― ゾンビ
５/５
威嚇（このクリーチャーは、アーティファクト・クリーチャーやこれと共通の色を持つクリーチャー以外にはブロックされない。）
{X}{B}：対戦相手の墓地から点数で見たマナ・コストがＸでアーティファクトかクリーチャーであるカード１枚を対象とする。それをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出す。その後、そのプレイヤーはカードをＸ枚切削する。
#訂正# このカードには「点数で見たマナ・コストがＸ以下で」と書かれているが、これは誤りである。正しくは、「点数で見たマナ・コストがＸで」である。

* 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。
* 対象のカードは点数で見たマナ・コストがちょうどＸでなければならない。過大申告して、プレイヤーにより多く切削させるようなことはできない。
* 多人数戦で、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、《大霊堂の王、ゲス》の最後の能力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も追放される。

《大霊堂の信奉者》
{B}
クリーチャー ― 人間・クレリック
１/１
アーティファクトが１つ戦場から墓地に置かれるたび、対戦相手１人を対象とする。あなたは「そのプレイヤーは１点のライフを失う。」を選んでもよい。

* 《大霊堂の信奉者》が、アーティファクトと同時に墓地に置かれたなら、それの能力はそのアーティファクトについて誘発する。

《楕円競走の無謀者》
{3}{B}
クリーチャー ― 人間・操縦士
４/２
アーティファクトが１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはあなたの墓地から楕円競走の無謀者をあなたの手札に戻してもよい。

* 《楕円競走の無謀者》の能力は、アーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出る際に《楕円競走の無謀者》がすでにあなたの墓地にあった場合にのみ誘発する。

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

* ターン終了時にあなたがそのクリーチャーをコントロールしている場合にのみ、それを生け贄に捧げる。そのクリーチャーが戦場を離れていたなら、それがまた戦場に戻ってきたとしても、あなたはそれを生け贄に捧げない。

《ダークスティールの溶鉱炉》
{9}
アーティファクト
あなたがコントロールしているアーティファクトは破壊不能を持つ。

* 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なので、そのターン中に《ダークスティールの溶鉱炉》が戦場を離れたなら、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。

《血茨》
{2}{G}
クリーチャー ― 植物・エレメンタル
２/３
あなたが他のパーマネントを１つ生け贄に捧げるたび、血茨の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《血茨》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、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《血茨》の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
* 「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。

《知識の渇望》
{2}{U}
インスタント
カードを３枚引く。その後、あなたがアーティファクト・カード１枚を捨てないかぎり、カード２枚を捨てる。

* あなたは、アーティファクト・カードを１枚捨てるか、アーティファクト・カードであろうとなかろうとカードを２枚捨てるか、いずれかを行うことができる。望むなら、アーティファクト・カードを２枚捨てても構わない。

《血染めの月》
{2}{R}
エンチャント
基本でない土地は山である。

* 基本でない土地に、戦場に出た「とき」に誘発する能力がある場合、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。
* 基本でない土地に、それがタップ状態で戦場に出ることになる能力がある場合、それはそれが適用される前にその能力を失う。他の、土地が戦場に出る状態を変更する能力や土地が戦場に出る「に際し」適用される能力、たとえば《魂の洞窟》の１つ目の能力のようなものも同様である。
* 基本でない土地は、それが持っていた他の土地タイプと能力をすべて失う。それは山という土地タイプと「{T}：{R}を加える。」の能力を得る。
* この効果は名前や特殊タイプには影響しない。土地が基本土地になったり、伝説の土地から伝説のという特殊タイプが取り除かれたりすることはない。土地が「山」という名前になることもない。

《血の調停者、ヴィシュ・カル》
{4}{W}{B}{B}
伝説のクリーチャー ― 吸血鬼
５/５
飛行、絆魂
クリーチャー１体を生け贄に捧げる：血の調停者、ヴィシュ・カルの上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。Ｘはその生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい。
血の調停者、ヴィシュ・カルの上から＋１/＋１カウンターをすべて取り除く：クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それはこれにより取り除かれた＋１/＋１カウンター１個につき－１/－１の修整を受ける。

* 生け贄に捧げたクリーチャーが戦場を離れる直前のパワーを用いて《血の調停者、ヴィシュ・カル》の上に置く＋１/＋１カウンターの個数を決定する。
* 《血の調停者、ヴィシュ・カル》の最後の能力はダメージを与えない。それは、それの絆魂能力からあなたにライフを得させない。

《血胞子のトリナクス》
{2}{G}{G}
クリーチャー ― トカゲ
２/２
貪食１（これが戦場に出るに際し、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このクリーチャーは、その数に等しい数の＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）
他の、あなたがコントロールしている各クリーチャーは、＋１/＋１カウンターが追加でそれぞれＸ個置かれた状態で戦場に出る。Ｘは血胞子のトリナクスの上に置かれている＋１/＋１カウンターの数に等しい。

* 《血胞子のトリナクス》が、あなたがコントロールしている他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、それらのクリーチャーは《血胞子のトリナクス》の最後の能力による追加の＋１/＋１カウンターを得ない。それらのクリーチャーは、《血胞子のトリナクス》の貪食能力によって生け贄に捧げることもできない。

《血まなこの練習生》
{3}{R}
クリーチャー ― ゴブリン・戦士
２/３
{T}：クリーチャー１体を対象とする。血まなこの練習生はそれに４点のダメージを与える。この能力は、血まなこの練習生のパワーが４以上のときにのみ起動できる。

* 《血まなこの練習生》の能力が起動された後では、この能力の解決時までに《血まなこの練習生》のパワーが３以下に減少しても、それはダメージを与える。

《致命的な一押し》
{B}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。それの点数で見たマナ・コストが２以下であるなら、それを破壊する。
紛争 ― このターンにあなたがコントロールしているパーマネントが戦場を離れていたなら、代わりに、そのクリーチャーの点数で見たマナ・コストが４以下であるなら、それを破壊する。

* 《致命的な一押し》は任意のクリーチャーを対象にできる。点数で見たマナ・コストが５以上のものでもよい。クリーチャーの点数で見たマナ・コストは、《致命的な一押し》の解決時にのみ見る。
* 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。
* 紛争の能力は、パーマネントが戦場を離れた理由や、移動させたプレイヤーや、移動先の領域は問わない。何らかのコストの支払いとしてあなたが生け贄に捧げたアーティファクトも、あなたがコントロールしていて《喪心》によって破壊されたクリーチャーも、《サイクロンの裂け目》によってあなたが自分の手札に戻したエンチャントも、等しく条件を満たす。
* トークンが戦場を離れた場合も、紛争の能力の条件を満たす。

《鋳造所の隊長》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
２/３
他の、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＋１/＋１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、そのターン中に《鋳造所の隊長》が戦場を離れたなら、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。

《超常的耐久力》
{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＋２/＋０の修整を受け「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

* 《超常的耐久力》の効果は１回のみ機能する。対象にしたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡したとしても、それがもう一度戻ることはない。

《直接射撃》
{2}{G}
インスタント
あなたがコントロールしているクリーチャー１体と、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。ターン終了時まで、その前者は＋１/＋１の修整を受ける。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* あなたがコントロールしているクリーチャー１体とあなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象として選ばないかぎり、《直接射撃》を唱えることはできない。
* 《直接射撃》を解決する時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。あなたがコントロールしているクリーチャーが適正な対象であれば、もう一方のクリーチャーが不適正な対象になっていた場合も、あなたのクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

《ちらつき鬼火》
{1}{W}{W}
クリーチャー ― エレメンタル
３/１
飛行
ちらつき鬼火が戦場に出たとき、他のパーマネント１つを対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 終了ステップの開始時に、《ちらつき鬼火》が戦場になかったとしても、追放したカードは戦場に戻る。
* 戦場に戻ったパーマネントに終了ステップの開始時に誘発する能力があった場合、その能力はそのターンには誘発しない。
* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
* これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《ちらつき蛾の生息地》
土地
{T}：{C}を加える。
{1}：ターン終了時まで、ちらつき蛾の生息地は飛行を持つ１/１のちらつき蛾・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。
{1}, {T}：ちらつき蛾・クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋１/＋１の修整を受ける。

* クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになったなら、それのコントローラーの一番最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れの{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のかには関係ない。
* 《ちらつき蛾の生息地》は、２つ目の能力を起動した後で、最後の能力の対象になれる。クリーチャーをブロックした後でそれを起動しても、それが戦闘から取り除かれたり、それが戦闘ダメージを与えたり受けたりすることを止めたりはしない。

《作り直し》
{X}{U}{U}
ソーサリー
この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクト１つを生け贄に捧げる。
あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストがＸ以下のアーティファクト・カード１枚を探し、戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

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

《土牢》
{1}{B}{B}
エンチャント
土牢が戦場に出たとき、クリーチャー１体を対象とする。それは土牢が戦場を離れるまでフェイズ・アウトする。これによりそのクリーチャーがフェイズ・インするに際し、それをタップする。（オーラや装備品はそれとともにフェイズ・アウトする。パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、それは存在しないものとして扱う。）

* 《土牢》が、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フェイズ・アウトもタップもされない。
* パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、それの常在型能力はゲームに効果がなく、それの誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
* フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
* 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的効果（たとえば、《帆凧の掠め盗り》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
* 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果（たとえば、《覚醒のドルイド》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
* フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについたままの状態でフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
* パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
* 《土牢》によってフェイズ・アウトしたクリーチャーは、コントローラーのアンタップ・ステップに通常のようにはフェイズ・インしない。そうではなく、《土牢》が戦場を離れた直後にフェイズ・インする。
* クリーチャーがタップ状態になったときに誘発する能力は、クリーチャーがタップ状態でフェイズ・インしたときには誘発しない。

《強気な回収者》
{2}{B}
クリーチャー ― 霊基体・工匠
２/２
アーティファクト１つかクリーチャー１体を生け贄に捧げる：強気な回収者の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。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。

* 《強気な回収者》を、それ自身の能力のコストを支払うために生け贄に捧げることができる。それはカウンターを得ないが、クリーチャーが死亡したときや死亡したかどうかを参照する能力を有効にする。
* あなたがアーティファクト・クリーチャー１体を生け贄に捧げて《強気な回収者》の能力を起動したなら、あなたが《強気な回収者》の上に置く＋１/＋１カウンターは１個である。２個ではない。

《ティムールの激闘》
{1}{R}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。（それは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。）
獰猛 ― あなたがパワーが４以上のクリーチャーをコントロールしているなら、ターン終了時まで、その対象としたクリーチャーはさらにトランプルも得る。

* 《ティムールの激闘》は、あなたがパワーが４以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを解決時にチェックする。そうであれば、ターン終了時まで、対象のクリーチャーはトランプルを持つ。そのターン、後になってあなたがパワーが４以上のクリーチャーをコントロールしなくなっても関係ない。
* 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、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やプレインズウォーカーに割り振られる。

《鉄華会の馬》
{4}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
２/２
速攻
製造１（このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に＋１/＋１カウンターを１個置くか、無色の１/１の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。）

* 《鉄華会の馬》の上に＋１/＋１カウンターを置くのか、霊気装置・トークンを生成するのかは、製造能力の解決中に選ぶ。あなたが選んでからカウンターを置いたりトークンを生成したりするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 製造は、《鉄華会の馬》を、すでに＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出すわけではない。《鉄華会の馬》は２/２クリーチャーとして戦場に出て、その後それの製造能力がスタックに置かれる。プレイヤーはこの能力が解決を待っている間に何らかの処理（たとえば、インスタントを唱えること）を行ってもよい。
* 製造の解決時に、何らかの理由により《鉄華会の馬》の上に＋１/＋１カウンターを置くことができない（例えば、それが戦場にない）なら、単に霊気装置・トークンを生成する。

《鉄のゴーレム、ボッシュ》
{8}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
６/７
トランプル
{3}{R}, 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体かプレイヤー１人を対象とする。鉄のゴーレム、ボッシュはそれに、その生け贄に捧げたアーティファクトの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

* 《鉄のゴーレム、ボッシュ》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。
* 戦場にあるアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《鉄の暴漢》
{3}
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム
１/１
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。）
鉄の暴漢が戦場に出たとき、クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《鉄の暴漢》をそれ自身の能力の対象にできる。

《テューンの大天使》
{3}{W}{W}
クリーチャー ― 天使
３/４
飛行、絆魂
あなたがライフを得るたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

* あなたがコントロールしているクリーチャーが、あなたがライフを得るのと同時に致死ダメージを受けた場合、それを救うのに間に合うタイミングで、それが《テューンの大天使》の能力によってカウンターを得ることはない。
* 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー２体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は２回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー１体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、２体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は１回しか誘発しない。
* 「何か１つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は１回のみ誘発する。
* 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

《テルカーの技師、ブルーディクラッド》
{4}{U}{R}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― 工匠
４/４
あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンは速攻を持つ。
あなたのターンの戦闘の開始時に、青の２/１のマイア・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。その後、あなたはあなたがコントロールしているトークン１つを選んでもよい。そうしたなら、他の、あなたがコントロールしている各トークンはそれぞれ、そのトークンのコピーになる。

* 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力は、選ばれたトークン以外のあなたがコントロールしているトークンすべてに影響する。直前に生成されたトークンにも（それが選ばれたのでないかぎり）影響する。
* あなたがコントロールしている他のトークンはすべてその選ばれたトークンのコピーになる。同じタイプではないトークンもそれのコピーになる。たとえば、あなたが宝物・アーティファクト・トークンを１つコントロールしていて、《テルカーの技師、ブルーディクラッド》によって生成されたばかりのマイア・トークンを選んだなら、あなたの宝物・トークンはマイア・トークンのコピーになる。
* 《テルカーの技師、ブルーディクラッド》の誘発型能力の効果は永続する。《テルカーの技師、ブルーディクラッド》が戦場を離れたとしても、その効果は適用され続ける。

《転倒の磁石》
{3}
アーティファクト
転倒の磁石は、蓄積カウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。
{T}, 転倒の磁石の上から蓄積カウンターを１個取り除く：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。それをタップする。

* 《転倒の磁石》は、蓄積カウンターがなくなっても戦場に残る。

《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を１つプレイしてもよい。

* あなたが《踏査》を２つ以上コントロールしているなら、それらの能力は累積する。また《イリーシア木立のドライアド》の効果など、追加の土地をプレイできる他の効果とも累積する。

《等時の王笏》
{2}
アーティファクト
刻印 ― 等時の王笏が戦場に出たとき、あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストが２以下のインスタント・カード１枚を追放してもよい。
{2}, {T}：あなたはその追放されているカードをコピーしてもよい。そうしたなら、あなたはそのコピーをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 起動型能力がスタック上にある間に《等時の王笏》が戦場を離れたとしても、その能力はコピーを生成できる。他方、刻印されたカードが、起動型能力がスタック上にある間に追放領域を離れたなら、コピーは生成されない。
* あなたは、この能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。
* あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・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。

《時の篩》
{U}{B}
アーティファクト
{T}, アーティファクト５つを生け贄に捧げる：このターンに続いて追加の１ターンを行う。

* 《時の篩》を、それ自身の能力のコストを支払うためのアーティファクトのうちの１つとして生け贄に捧げてもよい。

《毒の濁流》
{2}{B}
ソーサリー
この呪文を唱えるための追加コストとして、Ｘ点のライフを支払う。
ターン終了時まで、クリーチャーはすべて－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。

* あなたが《毒の濁流》を、そのマナ・コストを支払うことなく唱える場合も、あなたはＸの値を選びＸ点のライフを支払うことになる。なぜなら、それのマナ・コストには{X}が含まれていないからである。
* 《毒の濁流》の解決時に戦場にあったクリーチャーのみが影響を受ける。そのターン、後になって戦場に出たりクリーチャーになったりしたものはそうではない。

《髑髏覆い》
{4}{G}
クリーチャー ― エレメンタル
３/３
貪食１（これが戦場に出るに際し、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このクリーチャーは、その数に等しい数の＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）
髑髏覆いが戦場に出たとき、これが貪食したクリーチャー１体につきカードを１枚引く。

* 貪食は《髑髏覆い》が戦場に出る際に適用されるので、それと同時に戦場に出るクリーチャーを貪食することはできない。

《貪欲な罠》
{2}{B}{B}
インスタント ― 罠
このターンに対戦相手１人がカードを３枚以上いずれかの領域から自分の墓地に置いていたなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、{0}を支払ってもよい。
プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーの墓地にあるカードをすべて追放する。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、《貪欲な罠》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。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。

《流れ込む知識》
{4}{U}
ソーサリー
あなたがコントロールしているパーマネントの中で、最も大きな点数で見たマナ・コストに等しい枚数のカードを引く。

* 戦場にあるパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。

《ナザーンの槌》
{4}
伝説のアーティファクト ― 装備品
ナザーンの槌か他の装備品が１つ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るクリーチャー１体を対象とする。あなたはその装備品をそれにつけてもよい。
装備しているクリーチャーは＋２/＋０の修整を受け破壊不能を持つ。
装備{4}

* 《ナザーンの槌》が、あなたがコントロールしている他の装備品と同時に戦場に出たなら、それの能力はそれらの各装備品につきそれぞれ誘発する。
* 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なので、そのターン中に《ナザーンの槌》を別のクリーチャーにつけたなら、装備していた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。

《成し遂げた自動機械》
{7}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
５/７
製造１（このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に＋１/＋１カウンターを１個置くか、無色の１/１の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。）

* 《成し遂げた自動機械》の上に＋１/＋１カウンターを置くのか、霊気装置・トークンを生成するのかは、製造能力の解決中に選ぶ。あなたが選んでからカウンターを置いたりトークンを生成したりするまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 製造は、《成し遂げた自動機械》を、すでに＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出すわけではない。《成し遂げた自動機械》は５/７クリーチャーとして戦場に出て、その後それの製造能力がスタックに置かれる。プレイヤーはこの能力が解決を待っている間に何らかの処理（たとえば、インスタントを唱えること）を行ってもよい。
* 製造の解決時に、何らかの理由により《成し遂げた自動機械》の上に＋１/＋１カウンターを置くことができない（例えば、それが戦場にない）なら、単に霊気装置・トークンを生成する。

《謎鍛冶》
{1}{U}
クリーチャー ― 人間・工匠
２/１
あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、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。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
* カードを引くこととカードを捨てることは、すべて《謎鍛冶》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。

《軟体の起源》
{X}{X}{G}
ソーサリー
緑のＸ/Ｘのウーズ・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。

* たとえば、Ｘの値として１を選んだなら、あなたは{2}{G}を支払って１/１のウーズを１体生成する。Ｘが２なら、あなたは{4}{G}を支払って２/２のウーズを２体生成する。Ｘが３なら{6}{G}で３/３のウーズを３体。以下同様である。

《難問の鎮め屋》
{r/g}{r/g}
クリーチャー ― ゴブリン・シャーマン
２/２
この呪文は打ち消されない。
{r/g}：呪文１つを対象とする。それは打ち消されない。

* 呪文を打ち消す呪文や能力は打ち消されない呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、打ち消されない呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は発生する。

《覇者シャルム》
{3}{W}{U}{B}
伝説のアーティファクト・クリーチャー ― スフィンクス
５/５
飛行
覇者シャルムが戦場に出たとき、あなたの墓地からアーティファクト・カード１枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

* 《覇者シャルム》が戦場に出た直後に状況起因処理によって《覇者シャルム》が墓地に置かれた場合（たとえば、「レジェンド・ルール」によって置かれた場合）には、それはそれ自身の能力の対象のアーティファクト・カードになれる。

《速太刀の擁護者》
{R}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士
１/１
二段攻撃、警戒、トランプル

* 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。

《春の鼓動》
{2}{G}
エンチャント
プレイヤーがマナを引き出す目的で土地を１つタップするたび、そのプレイヤーは、その土地が生み出したタイプのうち望むタイプのマナ１点を加える。

* マナのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色、のことである。
* あなたが土地を１つタップしてマナを２点以上引き出したなら、あなたは生み出されたマナのタイプのうち１つを選び、そのタイプのマナ１点を加える。
* 《春の鼓動》は、あなたの土地が生み出すマナに何らかの制約や特記事項（たとえば、《手付かずの領土》の制約や《魂の洞窟》の特記事項）があっても、関知しない。単に該当するタイプのマナ１点を生み出し、そのマナには何の制約も特記事項も伴わない。

《倍増の季節》
{4}{G}
エンチャント
効果が、あなたのコントロール下にトークンを１つ以上生成するなら、代わりにその効果はそれらのトークンをその２倍の数生成する。
効果が、あなたがコントロールしているパーマネントの上にカウンターを１個以上置くなら、代わりにその効果はそのパーマネントの上にそれらのカウンターをその２倍の数置く。

* 《倍増の季節》は、カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るパーマネントに影響する。
* プレインズウォーカーは通常の２倍の数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。しかし、あなたがプレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置くことがコストであるような能力を起動しても、置く個数は２倍にならない。なぜなら、それらのカウンターはコストとして置かれるのであって、効果によって置かれるわけではないからである。
* 《倍増の季節》が戦場に２つあるなら、トークンやカウンターは元の数の４倍になる。戦場に３つあるなら、トークンやカウンターは元の数の８倍になる。以下同様である。

《バネ葉の太鼓》
{1}
アーティファクト
{T}, 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１体をタップする：好きな色１色のマナ１点を加える。

* 一番最近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったクリーチャーも、《バネ葉の太鼓》の能力を起動するためにタップできる。

《バルデュヴィアの怒り》
{X}{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＋Ｘ/＋０の修整を受ける。
次のターンのアップキープの開始時に、カードを１枚引く。

* 《バルデュヴィアの怒り》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは次のターンにカードを引かない。

《悲哀まみれ》
{1}{B}{B}
ソーサリー
ターン終了時まで、クリーチャーはすべて－２/－２の修整を受ける。占術１を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

* 《悲哀まみれ》は、解決時に戦場にあった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りクリーチャーになったりしたクリーチャーは、－２/－２の修整を受けない。

《光と影の剣》
{3}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは、＋２/＋２の修整を受けプロテクション（白）とプロテクション（黒）を持つ。
装備しているクリーチャーがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地からクリーチャー・カード最大１枚を対象とする。あなたは３点のライフを得て、あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。
装備{2}

* 墓地にあるクリーチャー・カードを対象として選び、この誘発型能力を解決する時までにそのカード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。あなたは３点のライフを得ない。対象を選ばなければ、あなたは単に３点のライフを得る。
* この誘発型能力は、この能力を誘発させた戦闘ダメージの直後の状況起因処理の結果としてあなたの墓地に置かれたクリーチャー・カードを対象にできる。

《飛行機械の鋳造所》
{w/b}{U}
アーティファクト
{1}, トークンでないアーティファクト１つを生け贄に捧げる：飛行を持つ青の１/１の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。あなたは１点のライフを得る。

* 《飛行機械の鋳造所》を、それ自身の能力のコストを支払うために生け贄に捧げてもよい。

《二つ反射のリクー》
{2}{G}{U}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード
２/２
あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、あなたは{U}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。
他の、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、あなたは{G}{U}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたはそのクリーチャーのコピーであるトークンを１体生成する。

* 《二つ反射のリクー》のいずれかの誘発型能力の解決中に、マナを複数回支払うことはできない。そうして複数のコピーを生成するようなことはできない。
* 《二つ反射のリクー》の１つ目の能力は、その誘発型能力の解決以前にインスタントかソーサリーである呪文が打ち消されたとしてもそれをコピーできる。同様に、《二つ反射のリクー》の２つ目の能力は、その誘発型能力の解決以前にクリーチャーが戦場を離れたとしても、それのコピーであるトークンを生成できる。コピーの特性は、呪文やクリーチャーが領域を離れる直前のコピー可能な値によって決定する。

《火と氷の剣》
{3}
アーティファクト ― 装備品
装備しているクリーチャーは、＋２/＋２の修整を受けプロテクション（赤）とプロテクション（青）を持つ。
装備しているクリーチャーがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、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。火と氷の剣はそれに２点のダメージを与え、あなたはカードを１枚引く。
装備{2}

* この誘発型能力を解決する時までに、選んだ対象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。あなたはカードを引かない。

《秘宝を追う者》
{1}{U}
クリーチャー ― 人間・ならず者
２/１
このターンにあなたが歴史的な呪文を唱えていたなら、秘宝を追う者はブロックされない。（歴史的とは、アーティファクトと伝説と英雄譚のことである。）

* 《秘宝を追う者》がブロックされた後では、歴史的な呪文を唱えても、ブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、《秘宝を追う者》がブロックされていない状態になったりはしない。

《秘密の備蓄品》
{W}{B}
エンチャント
紛争 ― あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがコントロールするパーマネントが戦場を離れていた場合、無色の１/１の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。
{1}, クリーチャー１体を生け贄に捧げる：占術１を行う。

* あなたの終了ステップが開始する以前にあなたがコントロールしていたパーマネントが戦場を離れていなかったなら、《秘密の備蓄品》の１つ目の能力は誘発しない。ただしパーマネントが戦場を離れたのは《秘密の備蓄品》が戦場に出る前でもよい。
* 紛争の能力は、このターンにあなたがコントロールしていたパーマネントが戦場を離れたかどうかのみを見る。２つ以上のパーマネントが戦場を離れていたとしても、紛争の能力が２回以上適用されることはない。戦場を離れたパーマネントがその移動先の領域にあるかどうかも見ない。
* 紛争の能力は、パーマネントが戦場を離れた理由や、移動させたプレイヤーや、移動先の領域は問わない。何らかのコストの支払いとしてあなたが生け贄に捧げたアーティファクトも、あなたがコントロールしていて《喪心》によって破壊されたクリーチャーも、《サイクロンの裂け目》によってあなたが自分の手札に戻したエンチャントも、等しく条件を満たす。
* トークンが戦場を離れた場合も、紛争の能力の条件を満たす。

《ファイレクシアの破棄者》
{2}
アーティファクト・クリーチャー ― ホラー
２/１
ファイレクシアの破棄者が戦場に出るに際し、土地でないカード名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起動できない。

* 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。選ばれた名前を持つ発生源の常在型能力および誘発型能力は影響を受けない。
* 《ファイレクシアの破棄者》の能力は選ばれた名前を持つ発生源に影響する。それがどの領域にあっても関係ない。たとえば、選ばれた名前を持つカードのサイクリング能力を手札から起動することはできない。

《ファルケンラスの貴種》
{2}{B}{R}
クリーチャー ― 吸血鬼・貴族
４/１
飛行、速攻
クリーチャー１体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、ファルケンラスの貴種は破壊不能を得る。その生け贄に捧げたクリーチャーが人間だったなら、ファルケンラスの貴種の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《ファルケンラスの貴種》の起動型能力は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場を離れる直前に人間であったかどうかを見る。墓地でのクリーチャー・タイプは関係ない。
* 生け贄に捧げたクリーチャーが人間であったなら、《ファルケンラスの貴種》は破壊不能を得るとともに＋１/＋１カウンターも得る。
* 《ファルケンラスの貴種》を、それ自身の能力のコストを支払うために生け贄に捧げることができる。それはカウンターも破壊不能も得ないが、クリーチャーが死亡したときや死亡したかどうかを参照する能力を有効にする。

《不穏の標》
{3}{B}{B}
ソーサリー
墓地からアーティファクトかクリーチャーであるカード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。不穏の標をオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

* 《不穏の標》を解決する時までに、対象のカード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。あなたはそれをライブラリーに加えて切り直さない。
* 多人数戦で、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、《不穏の標》によってあなたがコントロールしていたパーマネントは追放される。

《復讐蔦》
{2}{G}{G}
クリーチャー ― エレメンタル
４/３
速攻
あなたが呪文を唱えるたび、それがこのターンにあなたが唱えた２つ目のクリーチャー・呪文である場合、あなたはあなたの墓地から復讐蔦を戦場に戻してもよい。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
* 《復讐蔦》の誘発型能力は、あなたがそのターン中で２つ目のクリーチャー・呪文を唱え終わった時点で《復讐蔦》がすでに墓地にあり、かつ、その誘発型能力が解決されるまで墓地にあり続けていた場合にのみ機能する。
* 《復讐蔦》の誘発型能力は、ターン全体の中であなたが呪文を唱えた回数を見る。《復讐蔦》があなたの墓地にある間に唱えられた呪文のみではない。たとえば、あなたがクリーチャー・呪文を唱え、その後で《復讐蔦》が墓地に置かれ、その後であなたが他のクリーチャー・呪文を唱えたなら、《復讐蔦》の能力は誘発する。
* 《復讐蔦》の能力は、あなたが１ターン中に唱えた２つ目のクリーチャー・呪文によってのみ誘発する。３つ目、４つ目、それ以降では誘発しない。また、あなたがターン中に唱えたクリーチャーでない呪文は関係ない。この能力はクリーチャー・呪文のみを見る。

《巫師の天啓》
{3}{G}{G}
ソーサリー
あなたがコントロールしているクリーチャー１体につきカードを１枚引く。
獰猛 ― あなたはあなたがコントロールしていてパワーが４以上のクリーチャー１体につき４点のライフを得る。

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

《復活の声》
{G}{W}
クリーチャー ― エレメンタル
２/２
対戦相手があなたのターンに呪文を唱えるたび、または復活の声が死亡したとき、「このクリーチャー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。」を持つ緑であり白であるエレメンタル・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
* このトークンのパワーとタフネスは、あなたがコントロールしているクリーチャーの総数が変わると変化する。このトークンの能力はそれ自身も数に入れるので、少なくとも１/１になる。

《古きものの活性》
{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５枚を見る。あなたは「その中から無色のカード１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。その後、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。

* マナ・コストを持たないオブジェクトは、色マナを生み出すことができる土地のようなものも、原則として無色である。

《武器の教練者》
{R}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士・同盟者
３/２
あなたが装備品をコントロールしているかぎり、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋０の修整を受ける。

* 《武器の教練者》の能力は＋１/＋０の修整のみを与える。装備品を２つ以上コントロールしていても関係ない。
* 《武器の教練者》の能力は、あなたがコントロールしている装備品がクリーチャーについていなくても適用される。

《武器への印加》
{R}
インスタント
あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋１/＋０の修整を受け先制攻撃を得る。
超過{1}{R}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ＋１/＋０の修整を受け先制攻撃を得る。）

* 《武器への印加》の超過コストを支払わない場合は、呪文は対象を１つ取る。超過コストを支払う場合は、呪文は対象を取らない。
* 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象をとらないので、被覆や該当する色についてのプロテクション（その色）を持つパーマネントにも影響を与えることがある。
* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、超過コスト）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、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選べない。

《法務官の声、アトラクサ》
{G}{W}{U}{B}
伝説のクリーチャー ― 天使・ホラー
４/４
飛行、警戒、接死、絆魂
あなたの終了ステップの開始時に、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。）

* 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、それの上にカウンターが置かれていてもだめである。
* カウンターがあるパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には０（ゼロ）が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
* プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、それ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。
* プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置いても、それによって忠誠度能力を起動したことにはならない。

《宝物の魔道士》
{2}{U}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/２
宝物の魔道士が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが６以上のアーティファクト・カード１枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

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

《歩行バリスタ》
{X}{X}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
０/０
歩行バリスタは、＋１/＋１カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。
{4}：歩行バリスタの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
歩行バリスタの上から＋１/＋１カウンターを１個取り除く：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。歩行バリスタはそれに１点のダメージを与える。

* {X}{X}という唱えるコストは、Ｘの２倍を支払うという意味である。Ｘの値を３にするなら、あなたは《歩行バリスタ》を唱えるために{6}を支払う。
* 《歩行バリスタ》がダメージを受けていたり、効果によってタフネスが減っていたりするなら、そのことが１ターン中にそれの上から＋１/＋１カウンターを取り除くことができる回数を制限する。たとえば、《歩行バリスタ》の上に＋１/＋１カウンターが３個置かれていて、このターンに１点のダメージを受けていたなら、それは能力を２回起動した直後に破壊されるので、３回起動することはできない。

《ホネツツキ》
{3}{B}
クリーチャー ― 鳥
３/２
このターンにクリーチャーが死亡していたなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。
飛行、接死

* 多人数戦では、プレイヤーが、自分のクリーチャーが死亡するのと同時にゲームに敗北することがある。その場合も、《ホネツツキ》のコストの減少は適用される。

《翻弄する魔道士》
{W}{U}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/２
翻弄する魔道士が戦場に出るに際し、土地でないカード名１つを選ぶ。
その選ばれた名前を持つ呪文は唱えられない。

* カード名が選ばれてから《翻弄する魔道士》の能力が適用され始めるまでの間には、誰も呪文を唱えたり能力を起動したりできない。
* 何らかの理由により、《翻弄する魔道士》が戦場に出た時点で、選ばれた名前を持つ呪文がすでにスタック上にあったなら、それは《翻弄する魔道士》の能力の影響を受けない。

《冒涜の行動》
{8}{R}
ソーサリー
この呪文を唱えるためのコストは、戦場にあるクリーチャー１体につき{1}少なくなる。
冒涜の行動は各クリーチャーにそれぞれ13点のダメージを与える。

* 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、《冒涜の行動》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、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 《冒涜の行動》の能力によって、呪文を唱えるための総コストが{R}を下回ることはない。
* 《冒涜の行動》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う以前に固定される。たとえば、戦場にクリーチャーが３体あり、そのうち１体は生け贄に捧げることであなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。《冒涜の行動》の総コストは{5}{R}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのクリーチャーを生け贄に捧げることができる。
* プレイヤーは《冒涜の行動》が唱え終えられた後で対応することはできるが、それが宣言された後では、コストが計算され支払われるまでの間に対応することはできない。

《ボーラスの信奉者》
{3}{B}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/１
ボーラスの信奉者が戦場に出たとき、他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる。あなたはＸ点のライフを得てカードをＸ枚引く。Ｘはそのクリーチャーのパワーに等しい。

* この能力の解決時にあなたが他のクリーチャーをコントロールしているなら、あなたは１体生け贄に捧げなければならない。その時点で他のクリーチャーをコントロールしていなかった場合、この能力は何もしない。
* クリーチャーが戦場を離れる直前のパワーが、あなたが得るライフの点数であり、あなたが引くカードの枚数である。

《マイア鍛冶》
{1}{W}
クリーチャー ― 人間・工匠
２/１
あなたがアーティファクト・呪文を唱えるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、無色の１/１のマイア・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は、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。
* 《マイア鍛冶》の能力の解決中に{1}よりも多く支払うことはできない。そうしてマイアを複数得るようなことはできない。

《マイアの回収者》
{2}
アーティファクト・クリーチャー ― マイア
１/１
マイアの回収者が死亡したとき、あなたの墓地から他のアーティファクト・カード１枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

* 《マイアの回収者》があなたがオーナーである他のアーティファクトと同時に死亡したなら、それの能力はその、他のアーティファクト・カードを対象にできる。

《マイアの戦闘球》
{7}
アーティファクト・クリーチャー ― マイア・構築物
４/７
マイアの戦闘球が戦場に出たとき、無色の１/１のマイア・アーティファクト・クリーチャー・トークンを４体生成する。
マイアの戦闘球が攻撃するたび、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のマイアＸ体をタップしてもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、マイアの戦闘球は＋Ｘ/＋０の修整を受け、これが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーにＸ点のダメージを与える。

* Ｘの値は最後の能力の解決時に選ぶ。あなたがコントロールしていてアンタップ状態のマイアの総数を超えるＸの値を選ぶことはできない。
* 最後の能力の解決時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マイアであれば、どれでもタップできる。１つ目の能力によって戦場に出したマイア・トークンに限らない。一番最近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったマイアでも構わない。
* 最後の能力の解決時に、そのときまでに《マイアの戦闘球》が戦場になくなっていたとしても、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のマイアをタップできる。その場合、《マイアの戦闘球》は＋Ｘ/＋０の修整を受けないが、該当するプレイヤーかプレインズウォーカーにＸ点のダメージを与えることになる。

《薪荒れのシャーマン》
{2}{R}
クリーチャー ― ゴブリン・シャーマン
３/１
湧血 ― {1}{R}, 薪荒れのシャーマンを捨てる：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＋３/＋１の修整を受ける。
あなたがコントロールしているクリーチャー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、薪荒れのシャーマンがあなたの墓地にある場合、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたなら、薪荒れのシャーマンをあなたの手札に戻す。

* 《薪荒れのシャーマン》の最後の能力は、クリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたときにそれがあなたの墓地にあった場合にのみ誘発する。特に、あなたがコントロールしているクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時に《薪荒れのシャーマン》が致死ダメージを受けたなら、《薪荒れのシャーマン》の能力は誘発しない。
* あなたがコントロールしているクリーチャーが（たとえば、多人数戦で）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、《薪荒れのシャーマン》の能力は、それらの各プレイヤーにつきそれぞれ１回誘発する。しかし、それらの能力のうちあなたが最初に支払ったもののみが、《薪荒れのシャーマン》を手札に戻すことになる。他の能力が解決される前にそれが再度あなたの墓地に置かれたとしても、それはその能力が誘発した《薪荒れのシャーマン》とは別のものとして扱われる。

《まどろむ島、アリクスメテス》
{2}{G}{U}
伝説のクリーチャー ― クラーケン
12/12
まどろむ島、アリクスメテスはタップ状態かつまどろみカウンターが５個置かれた状態で戦場に出る。
まどろむ島、アリクスメテスの上にまどろみカウンターが置かれているかぎり、これは土地である。（これはクリーチャーではない。）
あなたが呪文を唱えるたび、あなたはまどろむ島、アリクスメテスの上からまどろみカウンターを１個取り除いてもよい。
{T}：{G}{U}を加える。

* 《まどろむ島、アリクスメテス》を土地としてプレイすることはできない。
* 《まどろむ島、アリクスメテス》は、戦場に出るまで土地ではない。これの戦場に出る際の能力は、《血染めの月》のような効果の影響を受けない。同様に、あなたがコントロールしているクリーチャーが戦場に出る状態を変更する置換効果は、《まどろむ島、アリクスメテス》が土地ではなくクリーチャーとして戦場に出るところを見ることになる。しかし誘発型能力（たとえば、上陸の能力）は、クリーチャーではなく土地が戦場に出たことを見ることになる。
* 《まどろむ島、アリクスメテス》は、それの上にまどろみカウンターが置かれているかぎり、それが戦場に出たターンにタップしてマナを引き出すことができる。それをアンタップする方法があれば、であるが。
* 《まどろむ島、アリクスメテス》が土地である間も、それは緑と青であり、伝説であり、点数で見たマナ・コストが４である。
* 《まどろむ島、アリクスメテス》を土地にする効果は、これに追加のタイプを与えるようなそれ以前の効果をすべて上書きする。たとえば、《まどろむ島、アリクスメテス》をコピーしている《ファイレクシアの変形者》は、まどろみカウンターが取り除かれるまでは、土地であってアーティファクト・土地ではない。
* 《まどろむ島、アリクスメテス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。しかしその時点は、それを誘発させた呪文の対象が選ばれた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* あなたが《まどろむ島、アリクスメテス》を、一番最近のあなたのターン開始時からコントロールし続けているかぎり、これが再びクリーチャーになった後、そのターンにこれで攻撃できる。

《マナの残響》
{2}{R}{R}
エンチャント
クリーチャーが１体戦場に出るたび、あなたはあなたがコントロールしていてそれと共通のクリーチャー・タイプを持つクリーチャーの総数に等しい点数の{C}を加えてもよい。

* マナ・プールに加えるマナの点数は、《マナの残響》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。この能力はマナ能力ではない。プレイヤーはこれに対応できる。
* 戦場に出るクリーチャーは、それに何らかのクリーチャー・タイプがあれば、それ自身と共通のクリーチャー・タイプを持っているので、《マナの残響》は通常少なくとも{C}を加える。
* 《マナの残響》は共通のタイプを持つクリーチャーの数を数える。共通のタイプの数ではない。たとえば、あなたが人間２体と他の人間・戦士２体をコントロールしているときに人間・戦士１体が戦場に出たなら、あなたのマナ・プールに{C}を５点加えることになる。

《マナの反射》
{4}{G}{G}
エンチャント
あなたがマナを引き出す目的でパーマネントをタップするなら、代わりにそれはその２倍のマナを生み出す。

* あなたが「マナを引き出す目的でパーマネントをタップする」とは、そのパーマネントのマナ能力であって、それの起動コストの中に{T}シンボルが含まれるものを起動することのみを言う。マナ能力は、それの効果の一部としてマナを生み出す。
* ある能力が、あなたが何かを「マナを引き出す目的でタップするたび」に誘発してマナを生み出すなら、その誘発型マナ能力は《マナの反射》の影響を受けない。
* 《マナの反射》自身はマナを生み出さない。そうではなく、あなたがマナを引き出す目的でタップするパーマネントが生み出すマナを増やすのである。そのパーマネントのマナ能力が、それが生成するマナに何らかの制約や特記事項を課す場合、それはこれにより生成されるすべてのマナに適用される。
* 複数の《マナの反射》の効果は累積する。たとえば、戦場に《マナの反射》が２つあるなら、あなたは４倍の点数の元のタイプのマナを得ることになる。３つあるなら８倍のマナであり、以下同様である。

《魔力の墓所》
{0}
アーティファクト
あなたのアップキープの開始時に、コイン投げをする。あなたがそのコイン投げに負けたなら、魔力の墓所はあなたに３点のダメージを与える。
{T}：{C}{C}を加える。

* あなたがコイン投げに負けたなら、そのコイン投げの結果が分かってからダメージを受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことを選ぶことができない。

《魔力変》
{1}{r/g}
インスタント
望む色の組み合わせのマナ２点を加える。
カードを１枚引く。

* あなたはカードを引く前に、あなたのマナ・プールに加えるマナの色（１色または複数色）を選ぶ。

《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。

* クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになったなら、それのコントローラーの一番最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れの{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のかには関係ない。
* 《ミシュラの工廠》は、２つ目の能力を起動した後で、最後の能力の対象になれる。クリーチャーをブロックした後でそれを起動しても、それが戦闘から取り除かれたり、それが戦闘ダメージを与えたり受けたりすることを止めたりはしない。

《むかつき》
{3}{B}{B}
インスタント
あなたのライブラリーの一番上のカードを公開し、あなたの手札に加える。あなたはそれの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを失う。あなたはこの手順を望む回数繰り返してもよい。

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

《無許可の分解》
{1}{B}{R}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。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、無許可の分解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。

* 《無許可の分解》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。それはプレイヤーにダメージを与えない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、それのコントローラーは３点のダメージを受ける。
* あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうかは、《無許可の分解》の解決中、クリーチャーが破壊された後にのみ見る。たとえば、あなたのアーティファクト・クリーチャーを追放した《博覧会場の警備員》を破壊したなら、《無許可の分解》は《博覧会場の警備員》のコントローラーに３点のダメージを与える。

《無情な略奪》
{2}{B}
ソーサリー
対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカード２枚を捨てる。
強襲 - このターンにあなたが攻撃していたなら、宝物・トークンを１つ生成する。（それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つアーティファクトである。）

* このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していたなら、対象の対戦相手がカードを１枚か０枚捨てた場合にも、あなたは宝物を得る。
* このターンにあなたが攻撃していたならあなたは宝物・トークンを１つのみ生成する。２体以上のクリーチャーで攻撃していたとしても関係ない。

《森の力》
{1}{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＋２/＋２の修整を受けトランプルを得る。
フラッシュバック{2}{G}{G}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

* 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、フラッシュバック・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。
* フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。

《モークラットのバンシー》
{3}{B}{B}
クリーチャー ― スピリット
４/４
陰鬱 ― モークラットのバンシーが戦場に出たとき、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、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。

* 《モークラットのバンシー》の陰鬱の能力は１回のみ誘発する。このターンに死亡していたクリーチャー１体につき１回ではない。それが戦場に出たときまでにクリーチャーが死亡していなかったなら、能力は誘発しない。
* 陰鬱の能力が誘発したときに他のクリーチャーが戦場になかったなら、《モークラットのバンシー》自身を対象としなければならない。

《闇の腹心》
{1}{B}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/１
あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開し、あなたの手札に加える。あなたはそれの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを失う。

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

《妖術師の衣装部屋》
{5}
アーティファクト
あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。あなたは「それを追放し、その後あなたのコントロール下で戦場に戻す。」を選んでもよい。

* 追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
* これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
* あなたが「ターン終了時まで」クリーチャーのコントロールを得たなら、そのターンの終了ステップの間にそれをコントロールしているのはあなたである。
* 追放されたカードを「あなたのコントロール下で」戻す効果では、あなたはそれをそれ以降永続的にコントロールする。多人数戦で、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、《妖術師の衣装部屋》の効果によってあなたがコントロールしていたクリーチャーはすべて追放される。

《妖術の達人ブレイズ》
{2}{U}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード
２/２
各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは自分の手札からアーティファクトかクリーチャーか土地であるカード１枚を戦場に出してもよい。

* 《妖術の達人ブレイズ》の効果は、土地を戦場に出したとしても土地のプレイとは見なされない。あなたはメイン・フェイズにそのターンの土地をプレイできる。
* あなたが戦場に出したパーマネントが、あなたのアップキープの開始時に誘発する能力を持っていた場合、それはそのアップキープ・ステップ中には誘発しない。

《横揺れの地震》
{X}{R}
ソーサリー
横揺れの地震は馬術を持たない各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれＸ点のダメージを与える。

* 馬術とは、飛行と似た働きのキーワード能力である。『ポータル三国志』セットに含まれているもので、『ダブルマスターズ』セットには含まれていない。これは、ほとんどの場合において、《横揺れの地震》が単に各クリーチャーと各プレイヤーにそれぞれＸ点のダメージを与えることを意味する。馬に乗ったイラストが描かれていてるクリーチャーもダメージを受ける。

《よりよい品物》
{2}{G}{G}
エンチャント
クリーチャー１体を生け贄に捧げる：あなたはその生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを引き、その後カード３枚を捨てる。

* 生け贄に捧げたクリーチャーが戦場を離れる直前のパワーを用いてあなたが引くカードの枚数を決定する。
* カード３枚を捨てるように指示されたときに、あなたの手札にカードが３枚なかったなら、あなたはあなたの手札を捨てる。
* あなたがカードを引きカードを捨てるという処理は、《よりよい品物》の能力の解決中にすべて行う。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。

《ラムホルトの勇者》
{1}{G}{G}
クリーチャー ― 人間・戦士
１/１
ラムホルトの勇者のパワーよりも小さいパワーを持つクリーチャーでは、あなたがコントロールしているクリーチャーをブロックできない。
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、ラムホルトの勇者の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《ラムホルトの勇者》の１つ目の能力は、それが攻撃していなくても適用される。
* パワーの比較はブロック・クリーチャーを指定するときにのみ行う。その時点以降にブロック・クリーチャーのパワーが減少しても（または、《ラムホルトの勇者》のパワーが増加しても）、いずれかのクリーチャーがブロックをやめたり、ブロックされていない状態になったりすることはない。

《リスのお喋り》
{G}
ソーサリー
緑の１/１のリス・クリーチャー・トークンを１体生成する。
フラッシュバック{1}{G}（あなたはあなたの墓地から、このカードをこれのフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

* フラッシュバック能力で呪文を唱えるときには、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・コストか代替コスト（たとえば、フラッシュバック・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。
* フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、必ずその後追放されることになる。それが解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、関係ない。

《立像崩し》
{2}{W}
インスタント
パーマネント１つを対象とする。それをタップする。それがアーティファクトであるなら、それを破壊する。
カードを１枚引く。

* 《立像崩し》はどのパーマネントでも対象にできる。すでにタップ状態のものでもよい。
* 《立像崩し》がアーティファクトを対象としたなら、そのアーティファクトは、アンタップ状態であればタップされ、その後破壊されることになる。それがタップ状態になった際に誘発する能力があれば、それは誘発し、《立像崩し》の解決後に解決される。
* 《立像崩し》の解決時に、対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、それは解決されず、あなたはカードを引かない。対象が適正だが、タップされなかったり破壊されなかったりタップも破壊もされなかったりしても、あなたはカードを引く。

《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、あなたの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。

《流刑への道》
{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。それのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード１枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、自分のライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

* 《流刑への道》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。そのクリーチャーのコントローラーは基本土地・カードを探さない。
* 追放されたクリーチャーのコントローラーは自分のライブラリーから基本土地・カードを探す必要があるわけではない。そうしなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さない。

《練達の接合者》
{3}{W}
クリーチャー ― 人間・工匠
１/１
練達の接合者が戦場に出たとき、無色の３/３のゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。
あなたがコントロールしているゴーレムは＋１/＋１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、そのターン中に《練達の接合者》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているゴーレム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。

《練達の変成者》
{3}{U}
アーティファクト・クリーチャー ― 人間・工匠
１/２
{U}, {T}, あなたがコントロールしているアーティファクト１つをオーナーの手札に戻す：あなたは、あなたの手札からアーティファクト・カード１枚を戦場に出してもよい。

* 《練達の変成者》は、それ自身の起動型能力のコストを支払うためにオーナーの手札に戻せる。
* この能力の解決時に戦場に出すアーティファクト・カードは、コストを支払ったときに手札に戻したものと同じカードでもよい。そうしたなら、それは以前の存在とは関係ない新たなオブジェクトとして戦場に戻る。

《罠の橋》
{3}
アーティファクト
パワーがあなたの手札にあるカードの枚数より大きいクリーチャーでは攻撃できない。

* 《罠の橋》の効果は、プレイヤー（これには、あなたを含む）が攻撃クリーチャーを指定するときにのみ、あなたの手札にあるカードの枚数を見る。クリーチャーが適正に攻撃した後では、それのパワーやあなたの手札にあるカードの枚数が変わったとしても、それが戦闘から取り除かれることはない。

　マジック： ザ・ギャザリング、マジック、およびオラクルは、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)2020 Wizards.