# 『イコリア：巨獣の棲処』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３月６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」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

## 一般注釈

#### 製品情報

　『イコリア：巨獣の棲処』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで使用することができる。その発売日とは、2020年４月17日（金）である。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』、『テーロス還魂記』、『イコリア：巨獣の棲処』。

　『イコリア：巨獣の棲処』のドラフト・ブースター、Theme booster、ボックス購入特典プロモカードはどれもスタンダード・フォーマットで使用可能になる。

　『イコリア：巨獣の棲処』の統率者デッキには71枚の新カードが含まれている（これらのカードのセットのコードは「C20」であり、コレクター番号として１～71が印刷されている）。これらのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーの各フォーマットでのみ使用可能である。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。これらのデッキに含まれる他のカード（セットのコードが「C20」であり、コレクター番号として72～314が印刷されているもの）は、それらのカードの使用が元々認められているフォーマットで使用可能である。つまり、これらのデッキ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。

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

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

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

#### 新キーワード能力：変容

#### 新メカニズム：合同パーマネント

　イコリアではどこでも進化が激しく起きているので、クリーチャーの中には、周囲の新たな危険に適応するのではなく、他のクリーチャーと合同して以前よりも大きく強く危険な存在になったものがいる。ゲーム中ではこのことが、新キーワード「変容」と新ゲーム・メカニズム「合同パーマネント」によって表現されている。

《狐インコ》  
{3}{W}  
クリーチャー ― 狐・鳥  
２/３  
変容{2}{W}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
飛行  
このクリーチャーが変容するたび、これの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。  
クリーチャー・呪文を変容で唱えて解決すること

* 変容は代替コストを表している。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、変容の代替コスト）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、また代替コストを支払ったとしても、呪文の点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 変容により唱えた呪文は変容したクリーチャー・呪文になる。その際、変容したクリーチャー・呪文とオーナーが同じクリーチャー１体を対象とする必要がある。希に、変容したクリーチャー・呪文のオーナーでないプレイヤーが、その呪文を唱えていることがある。この場合そのプレイヤーは、その呪文のオーナーがオーナーであるクリーチャーを対象として選ぶ必要がある。
* 変容したクリーチャー・呪文はクリーチャー・呪文であるが、それはクリーチャーとして戦場に出ない。
* 変容したクリーチャー・呪文の解決が始まる際に、それの対象が適正であるかどうかを確認する。適正でなかったなら、その呪文は変容したクリーチャー・呪文でなくなる。通常のクリーチャー・呪文としてそのまま解決を続け、戦場に出る。
* 変容したクリーチャー・呪文が解決されたなら、それは戦場に出ることなく、対象としたクリーチャーと合同する。この場合、変容したクリーチャー・呪文のコントローラーは、それを対象としたクリーチャーの上に置くのか下に置くのかを選ぶ。クリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
* 対象としたクリーチャーがすでに合同クリーチャーであった場合、変容したクリーチャー・呪文はそれの一番上か一番下にのみ置くことができる。途中に置くことはできない。

#### 合同パーマネント

* 合同クリーチャーは、一番上のカードかトークンの特性をすべて持ち、さらにそれに含まれる他のカードやトークンからの能力をすべて持つ。
* 合同クリーチャーは合同する前と同一のクリーチャーである。それについていたオーラやそれの上に置かれていたカウンターはそのままになる。それがタップ状態であったならタップ状態のままである。それが攻撃していたなら攻撃しているままである。他も同様である。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なら、それは攻撃したり{T}したりできる。
* 合同クリーチャーの組み合わさった特性はコピー可能な値である。
* 合同クリーチャーは、それの一番上のオブジェクトがトークンであるならトークンである。それの一番上のオブジェクトがカードであるなら、それの中にトークンが含まれていてもそれはトークンでないクリーチャーである。
* 合同クリーチャーが、自身を名前で参照する能力（たとえば、《潜界イルカ》の能力）を持っているなら、変容によってそれが別の名前を持つようになっても、その名前は「このクリーチャー」を意味する。
* 他のクリーチャーのコピーであるクリーチャーが変容したなら、変容によって特性を得る効果は、コピー効果を適用した後で適用される。

#### 「このクリーチャーが変容するたび」の誘発型能力

* 「このクリーチャーが変容するたび」の誘発型能力は、変容クリーチャー・呪文が合同パーマネントの一部になったときに誘発する。それは変容クリーチャー・呪文が通常のクリーチャー・呪文になって戦場に出たときには誘発しない。
* 「このクリーチャーが変容するたび」の誘発型能力は、その能力が変容クリーチャー・呪文からのものなのか変容クリーチャー・呪文と合同するクリーチャーからのものなのかに関係なく誘発する。
* １体のクリーチャーに「このクリーチャーが変容するたび」の誘発型能力が複数あったなら、それのコントローラーが、それらの能力を解決する順番を選ぶ。
* クリーチャーが変容したときに能力が誘発し、その能力がそのクリーチャーの変容した回数を参照するなら、その回数にはその能力を誘発させた変容を含める。

#### 戦場を離れる

* 合同クリーチャーは、戦場を離れるまで複数に分けることはできない。たとえば、クリーチャー１体を生け贄に捧げるように指示されたなら、合同クリーチャーの中のクリーチャー・カード１枚を生け贄に捧げるということはできない。あなたはそのクリーチャー全体を生け贄に捧げなければならない。
* 合同クリーチャーが戦場を離れるなら、１つのオブジェクトが戦場を離れ、各カードがそれぞれ適切な領域に置かれる。たとえば、カードを３枚含む合同クリーチャーが死亡したなら、死亡したクリーチャーは１体であり、プレイヤーの墓地に置かれたカードは３枚である。
* 合同クリーチャーがライブラリーに置かれるなら、それのオーナーがそれらのカードを置く順番を選ぶ。たとえば、カードを３枚含む合同クリーチャーをオーナーのライブラリーの上から３番目に置くなら、それらの３枚のカードを、ライブラリーの１番上から３番目と４番目と５番目の位置に、オーナーの望む順番で置く。この順番は他のプレイヤーには公開されない。
* 効果が、合同クリーチャーを追放し、その後それを戦場に戻すなら、個々のカードをそれぞれ戻す。それらは合同した状態ではない。その効果に、戻したオブジェクトに作用する追加の効果があるなら、その効果はそれらの各パーマネントにそれぞれ影響する。
* 複数の置換効果が、戦場を離れたり別の領域に置かれたりする合同クリーチャーに適用し得るなら、それらの効果のうち１つを適用すると、それは領域を移動するオブジェクトすべてに影響する。
* 統率者変種ルールでは、統率者が合同クリーチャーの一部であったなら、その合同クリーチャーは統率者である。それが戦場を離れ、代わりに統率者が統率領域に置かれるなら、そのパーマネントとそのパーマネントに含まれていた他のカードは適切な領域に移動し、統率者・カードは統率領域へ移動する。

#### 特別な状況

* 合同パーマネントに特性定義能力があったなら、それは一番上のオブジェクトからの特性を上書きする。たとえば、合同クリーチャーが、《骨塚の巻きひげ菌》の能力のように自身のパワーやタフネスの中の「\*」の値を定義する能力を持っていたなら、その能力はその合同クリーチャーの一番上のオブジェクトによって定義されるパワーやタフネスを上書きする。
* 変容クリーチャー・呪文が一時的にのみクリーチャーになっているクリーチャーと合同したなら、それはそれをクリーチャーにしていた効果が終了しても合同パーマネントであり続けることになる。それは一番上のオブジェクトの特性をすべて持ち、それによってクリーチャーであったりクリーチャーでなかったりする可能性があり、さらにそれの他のカードの能力をすべて持つ。
* 合同クリーチャーは、一番上のオブジェクトが表向きであるなら表向きである。一番上のオブジェクトが裏向きであるなら、オモテ向きのカードを含んでいても裏向きのクリーチャーである。

#### 新メカニズム：キーワード・カウンター

　時には、クリーチャーが「ターン終了時まで」能力を得ることがある。しかしイコリアでは、これらの修整はしばしば永続する。これらの変更は、キーワード・カウンターという新メカニズムを使って目印とする。

《充分な成長》  
{2}{G}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋３/＋３の修整を受ける。それの上にトランプル・カウンターを１個置く。

* キーワード・カウンターが置かれているパーマネントはそのキーワードを持つ。
* 継続的効果の相互作用を決定する際には、あるオブジェクトの上に置かれているキーワード・カウンターは、そのオブジェクトの上にその種類のカウンターが一番最近置かれた時点でのタイムスタンプを持つ。キーワード・カウンターを取り除くことによって、残っているカウンターのタイムスタンプは変化しない。
* キーワード・カウンターによって得られるキーワードは、１つのキーワードが複数あっても意味はないものである。
* 『イコリア：巨獣の棲処』のパックには、このセットに登場するカウンターを含む切り抜きカードが入っている場合がある。これはプレイに必須ではない。他のカウンターと同様に、プレイヤーは互いに合意できるものであれば任意の方法によってこれらのカウンターを表してよい。

#### 新キーワード能力：相棒

　イコリアの動植物界はすべてがあなたを倒そうと狙っているわけではない。実際、あなたのデッキが興味を引いたなら、最良の友になるものたちもいる。

《黎明起こし、ザーダ》  
{1}{r/w}{r/w}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・狐  
３/３  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに入っている各パーマネント・カードが、それぞれ起動型能力を持っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
あなたがマナ能力でない能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。この効果は、そのコストに含まれるマナの点数を１点未満に減らせない。  
{1}, {T}：クリーチャー１体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

* あなたの相棒は、ゲームの開始時にはゲーム外にある。イベントでプレイする際には、これはサイドボードにあるという意味である。カジュアルなプレイでは、それは単にあなたが所有していて開始時のデッキに入っていないカードという意味である。
* あなたの開始時のデッキが相棒能力の条件を満たしているなら、デッキを切り直してライブラリーにする前に、あなたはゲームの外部からカードを１枚公開してあなたの相棒にすることができる。２枚以上公開することはできない。ゲームが始まっても、それはゲームの外部にあり公開されたままである。
* 相棒能力の条件はあなたの開始時のデッキにのみ適用される。サイドボードには適用されない。
* ２人以上のプレイヤーが相棒を公開する場合は、まず開始プレイヤーが公開し、その後他のプレイヤーがターン順に公開する。あるプレイヤーが相棒を公開しないことを選んだ後では、そのプレイヤーは選択を取り消すことはできない。
* ゲームの外部で相棒を公開したなら、それがそこにあり続けているかぎり、それを適正に唱えることができるときならいつでもそれを唱えてもよい。そうしたなら、それはゲーム内に入り、そのゲームであなたが使っている他のカードと同じように振る舞う。たとえば、それが打ち消されたり破壊されたりしたなら、それはあなたの墓地に置かれ、ゲーム内にとどまる。
* 相棒が持つ他の能力は、そのクリーチャーが戦場にあるときにのみ適用される。相棒がゲームの外部にある間は効果がない。
* 相棒能力は、そのカードがあなたの開始時のデッキに入っていた場合には効果がなく、開始時のデッキに入れるカードに関して相棒能力による制限は発生しない。たとえば、他のパーマネント・カードすべてが起動型能力を持っていなくとも、《黎明起こし、ザーダ》をあなたの開始時のデッキに入れてもよい。
* 統率者変種ルールでも、あなたは相棒を１枚持つことができる。統率者も含めたあなたのデッキは、相棒の条件を満たしていなければならない。あなたの相棒は、あなたのデッキのカード100枚のうちの１枚ではない。

#### 再録キーワード能力：サイクリング

　このセットでは、過去に何回か登場した人気のメカニズムが再登場している。サイクリングが帰ってきたのだ。呪文の本来の力と引き換えにカードを１枚引くことを可能にし、ときにはサイクリングしたときにちょっとしたおまけもある。

《奇異鳥》  
{3}{U}  
クリーチャー ― 鳥  
２/４  
飛行  
サイクリング{2}{U}（{2}{U}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）  
あなたが奇異鳥をサイクリングしたとき、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、それの上に飛行カウンターを１個置く。

* サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものもある。あなたが任意のカードをサイクリングするたびに誘発する能力を持つものもある。これらの誘発型能力は、サイクリング能力によってあなたがカードを引く前に解決される。
* カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に影響を及ぼす効果（たとえば、《取り消し》の効果）は影響しない。
* カードに、サイクリングすることにより誘発して対象を取る誘発型能力があった場合、その誘発型能力の適正な対象がなくても、そのカードをサイクリングできる。サイクリング能力とその誘発型能力は、別々な能力だからである。これはまた、いずれかの能力が打ち消された（たとえば《不許可》によって打ち消された）としても、他方の能力は解決されることを意味する。

#### カードのサイクル：頂点の怪物の神話

　イコリアの奇妙で変わった生態系の中でも、特に崇高な存在となり神話と伝説を持つに至ったものが５例ある。神話サイクルの各カードはどれもマナ１色で唱えることができるが、特定の他の２色のマナも使うことで一層壮大な物語が繰り広げられる。

《ヴァドロックの神話》  
{2}{R}{R}  
ソーサリー  
望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーを対象とする。ヴァドロックの神話はそれらに５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{W}{U}が支払われていたなら、あなたの次のターンまで、それらのパーマネントでは攻撃もブロックもできず、それらの起動型能力は起動できない。

* 神話が持つ能力は、その呪文を唱える際に何色のマナを支払ったのかを見る。それは呪文を唱えるための代替コストではない。
* 効果が神話の呪文をコピーするなら、そのコピーを唱えるためにマナが支払われていないので、そのコピーは追加の効果を得ない。
* この能力は呪文を唱えるために実際に支払ったマナの色を見る。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。
* 効果がマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えるように指示したなら、他のルールや効果がその呪文をマナを支払って唱えることを許可していないかぎり、その呪文を唱えてマナ・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。

#### 統率者戦の再録キーワード能力：との共闘

　５種類ある『イコリア：巨獣の棲処』の各統率者デッキには、極めて特別なカードの２枚組がそれぞれ入っている。その一方は単色の眷者であり、もう一方は絆で繋がった２色のクリーチャーである。

《熱心な秘儀術師、ハルダン》  
{2}{U}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード  
１/４  
秘儀を運ぶもの、パコとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから秘儀を運ぶもの、パコを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）  
あなたは、あなたが追放した、取得カウンターが置かれていてクリーチャーでないカードを追放領域からプレイしてもよく、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。

《秘儀を運ぶもの、パコ》  
{3}{R}{G}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・猟犬  
３/３  
熱心な秘儀術師、ハルダンとの共闘  
速攻  
秘儀を運ぶもの、パコが攻撃するたび、各プレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放し、それらの上に取得カウンターをそれぞれ１個置く。これにより追放されたクリーチャーでないカード１枚につき、秘儀を運ぶもの、パコの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 「[名前]との共闘」は２つの能力を表す。１つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは『そのプレイヤーは、自分のライブラリーから「[名前]」という名前のカード１枚を探し、それを公開して自分の手札に加え、その後自分のライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」を表す。
* 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。
* 「[名前]との共闘」キーワードが表す２つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
* あなたの統率者デッキに統率者が２枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《熱心な秘儀術師、ハルダン》と《秘儀を運ぶもの、パコ》があなたの統率者であったなら、あなたのデッキには固有色が青や赤や緑やそれらの組み合わせであるカードを入れることができるが、白や黒のカードを入れることはできない。
* 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
* 「との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
* ゲームが始まった後では、あなたの統率者２枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を１回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらの一方から21点以上のダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から与えられたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
* 「との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。他のプレイヤーを対象とすることもできる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードが入っているかもしれない。

#### 統率者戦の再録キーワード処理：使嗾

　これらのデッキに入っている何枚かのカードは、クリーチャーを怒らせ、他人に向かって激怒の攻撃を行うようにけしかける。

《輝光の推進力》  
{2}{R}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受け、常に使嗾される。（それは可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）  
エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、あなたは宝物・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。）

* 使嗾されたクリーチャーが何らかの理由で攻撃できない場合（たとえば、タップ状態である場合や、そのターンにそのプレイヤーのコントロール下になった場合）は攻撃しない。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。
* 使嗾されたクリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使嗾したプレイヤー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれをも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、それを使嗾したプレイヤーを攻撃しなければならない。
* 使嗾されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使嗾されていることが終了するわけではない。
* 同じプレイヤーによって２回以上使嗾されても意味はない。
* 自分がコントロールしているクリーチャーを自分で使嗾したなら、それは攻撃しなければならず、それはプレインズウォーカーではなくプレイヤーを攻撃しなければならない。
* あなたがコントロールしているクリーチャーが複数の対戦相手によって使嗾されたなら、それは対戦相手のうちそれを使嗾していないプレイヤーを攻撃しなければならない。あなたがコントロールしているクリーチャー１体がすべての対戦相手によって使嗾されたなら、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

#### 統率者のカードのサイクル：統率者フリースペル

　『イコリア：巨獣の棲処』の統率者デッキに含まれる５枚のカードは、各デッキの伝説のクリーチャーが最も好むことを表現している。あなたが統率者をコントロールしていれば、それらの呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えられる。

《致命的なはしゃぎ回り》  
{3}{B}  
インスタント  
あなたが統率者をコントロールしているなら、あなたはこの呪文をこれのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。  
クリーチャー１体を対象とし、それを追放する。

* あなたがこの呪文を唱え始めた後では、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことができない。特に、あなたがコントロールしている統率者を除去して、それのコストを支払わせるというようなことはできない。
* あなたが誰の統率者をコントロールしていても有効である。どれでもいい。あなたの統率者が２枚あったなら、そのうち一方をコントロールしていれば十分である。

## 『イコリア：巨獣の棲処』のカード別注釈

《悪魔の職工》  
{b/g}{b/g}  
クリーチャー ― ナイトメア  
１/１  
悪魔の職工は、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード１枚につき＋１/＋１の修整を受ける。  
{X}{b/g}, {T}, 他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから、点数で見たマナ・コストがＸ以下のクリーチャー・カード１枚を探し、戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。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。

* 《悪魔の職工》の１つ目の能力は、それが戦場にある間にのみ機能する。
* 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、そのターン中にクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れたなら、《悪魔の職工》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。
* 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。

《集めるもの、ウモーリ》  
{2}{b/g}{b/g}  
伝説のクリーチャー ― ウーズ  
４/５  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに入っていて土地でない各カードが、すべて共通のカード・タイプを持っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
集めるもの、ウモーリが戦場に出るに際し、カード・タイプ１つを選ぶ。  
あなたがその選ばれたタイプの呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* 「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」「プレインズウォーカー」「ソーサリー」などがカード・タイプである。特殊タイプ（たとえば「伝説の」）やサブタイプ（たとえば「ウーズ」）はカード・タイプではない。
* 《集めるもの、ウモーリ》の相棒の条件を満たすためには、あなたの開始時のデッキに入っている土地でないカードすべてが持つカード・タイプが１つ存在しなければならない。たとえば、土地でない各カードがそれぞれ、アーティファクト・クリーチャーかクリーチャー・エンチャントかクリーチャーのいずれかであるなら、この条件は満たされる。しかし、アーティファクト・クリーチャーとアーティファクトとクリーチャーが入っているなら、条件を満たさない。
* デッキに入っている土地・カードは、他のカードと共通していようといまいと、土地以外のタイプをどれだけ持っていてもよい。
* 呪文の不特定マナのコストを減らす効果（たとえば、《集めるもの、ウモーリ》の効果）は、その呪文が必要とする色マナを減らすことはできない。

《安全維持》  
{1}{U}  
インスタント  
あなたがコントロールしているパーマネントを対象としている呪文１つを対象とし、それを打ち消す。  
カードを１枚引く。

* 打ち消されない呪文も《安全維持》の適正な対象である。《安全維持》の解決時に、その呪文は打ち消されないが、あなたはカードを１枚引く。
* 《安全維持》は、少なくとも１つの対象があなたがコントロールしているパーマネントであるかぎり、複数の対象を持つ呪文を対象とすることができる。
* 対象とした呪文の対象であった、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たなら、その呪文は《安全維持》の適正な対象ではなくなる。他方、その対象であったパーマネントがその対象の呪文の対象として不適正になったとしてもあなたのコントロール下で戦場に残っているなら、その対象の呪文は《安全維持》の適正な対象である。

《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。

《息詰まる噴煙》  
{2}{B}  
インスタント  
ターン終了時まで、対戦相手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。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 《息詰まる噴煙》は、その解決時に対戦相手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、後になってそのプレイヤー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。

《威厳あるレオサウルス》  
{R}{W}  
クリーチャー ― 恐竜・猫  
２/２  
変容{1}{r/w}{r/w}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
このクリーチャーが変容するたび、ターン終了時まで、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋２/＋１の修整を受ける。

* 《威厳あるレオサウルス》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他の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＋２/＋１の修整を受けない。

《一時的な連帯》  
{3}{R}  
ソーサリー  
あなたが威迫を持つクリーチャーをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。  
クリーチャー１体を対象とする。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。

* 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、《一時的な連帯》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。
* あなたが《一時的な連帯》を唱えると宣言してからその呪文のコストを支払い終えるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたが威迫を持つクリーチャーをコントロールしているかどうかを、対戦相手が変更しようとすることはできない。
* 《一時的な連帯》は、あなたがそれを唱え終えた後では、あなたが威迫を持つクリーチャーをコントロールしなくなっても影響を受けない。追加で{3}を支払う必要はない。
* 《一時的な連帯》はクリーチャーであればどれでも対象にできる。すでにあなたがコントロールしているものやアンタップ状態のものでもよい。

《イルーナの神話》  
{2}{U}{U}  
ソーサリー  
パーマネント１つを対象とし、それのコピーであるトークンを１つ生成する。この呪文を唱えるために{R}{G}が支払われていたなら、代わりに、「このパーマネントが戦場に出たとき、これがクリーチャーである場合、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。」を持つことを除きそのパーマネントのコピーであるトークンを１つ生成する。

* そのトークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（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。その場合については後述）。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、オーラや装備品がつけられ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。
* コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、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場合は、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとなって戦場に出る。
* コピー元のパーマネントがトークンであるなら、《イルーナの神話》によって生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
* コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
* オーラがトークンとして生成される場合のようにオーラが唱えられずに戦場に出たなら、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。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。
* この呪文を唱えるために{R}{G}が支払われていたなら、トークンは追加の能力を持つ。後になって、何かがそのトークンをコピーするなら、そのコピーもその能力を持つ。
* そのトークンが戦場に出た直後にそれがクリーチャーでなかったなら、それに与えられた能力は誘発しない。それが戦場に出た後で、そのトークンをクリーチャーにするような処理を行うことはできない。
* そのトークンの与えられた能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったり、そのトークンがクリーチャーでなかったりしたなら、その能力は解決されない。その能力の解決時に、対象は適正であってもトークンが戦場になかったなら、その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。

《永遠獣の突撃》  
{2}{G}  
ソーサリー  
この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたの手札からクリーチャー・カード１枚を公開する。  
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。永遠獣の突撃はそれに、その公開したカードのパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《永遠獣の突撃》を唱えるためには、ちょうど１枚のカードを公開する必要がある。カードを公開せずにこの呪文を唱えることはできず、複数枚のカードを公開することもできない。公開したカードは、《永遠獣の突撃》が解決されるまで公開されたままになる。
* 《永遠獣の突撃》の解決時にその公開したカードがあなたの手札にあるままなら、それはそのカードのパワーに基づいてダメージを与える。そのカードがあなたの手札を離れていたなら、《永遠獣の突撃》はそのカードがあなたの手札を離れる直前のパワーに基づいてダメージを与える。

《永遠の頂点、ブロコス》  
{2}{B}{G}{U}  
伝説のクリーチャー ― ナイトメア・ビースト・エレメンタル  
６/６  
変容{2}{(u/b)}{G}{G}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
トランプル  
あなたは、あなたの墓地から永遠の頂点、ブロコスを、これの変容能力を使って唱えてもよい。

* 《永遠の頂点、ブロコス》の最後の能力が与える許諾によって、あなたがそれを唱えられるタイミングが変わることはない。
* 《永遠の頂点、ブロコス》を、それの最後の能力が与える許諾によって唱えるなら、それを唱えるためにそれの変容コストを支払わなければならない。それのマナ・コストや他の代替コストの支払いを選ぶことはできない。
* 他の効果によって墓地から《永遠の頂点、ブロコス》を唱える許諾を得たなら、その許諾に関連するコストによってそれを唱えてもよい。

《獲物貫き、オボシュ》  
{3}{b/r}{b/r}  
伝説のクリーチャー ― ヘリオン・ホラー  
３/５  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに、点数で見たマナ・コストが奇数のカードと土地・カードのみが入っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
あなたがコントロールしていて点数で見たマナ・コストが奇数である発生源がパーマネントやプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりに、それはそのパーマネントかプレイヤーにその点数の２倍のダメージを与える。

* 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。他の領域にあるパーマネントやカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* 《獲物貫き、オボシュ》をコントロールしている間に、あなたがコントロールしていてトランプルを持つクリーチャーがブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを与えるなら、あなたは修整前のダメージを割り振らなければならない。たとえば、トランプルを持つ３/３のクリーチャーが、２/２のクリーチャー１体によってブロックされたなら、防御プレイヤーには１点のダメージを割り振ることができる。その後、ブロック・クリーチャーに４点のダメージを与え、防御プレイヤーに２点のダメージを与えることになる。
* 《貪欲な巨体獣》の効果など、あなたが複数の対象にダメージを分割する効果では、２倍にしていない修整前のダメージを分割しなければならない。
* プレイヤーかパーマネントが受けるダメージを複数の置換効果や軽減効果が変更するなら、そのプレイヤーかそのパーマネントのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。

《大いなるサンドワーム》  
{5}{G}{G}  
クリーチャー ― ワーム  
７/７  
大いなるサンドワームは、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。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* パワーが３以上のクリーチャーが《大いなるサンドワーム》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、《大いなるサンドワーム》がブロックされていない状態になるわけではない。

《オゾリス》  
{1}  
伝説のアーティファクト  
あなたがコントロールしているクリーチャーが１体戦場を離れるたび、それの上にカウンターが置かれていた場合、オゾリスの上にそれらのカウンターを置く。  
あなたのターンの戦闘の開始時に、オゾリスの上にカウンターが置かれていた場合、クリーチャー１体を対象とする。あなたはオゾリスの上からすべてのカウンターをそれの上に移動してもよい。

* 《オゾリス》の１つ目の能力は、戦場を離れたクリーチャーの上からカウンターを取り除いて移動するわけではない。そのクリーチャーの上に置かれていた各種類のカウンターをそれぞれそれと同数《オゾリス》の上に置くのである。特に、何らかの方法であなたが《オゾリス》を２つコントロールしていたなら、それらの両方が、戦場を離れたクリーチャーの上に置かれていたものと同じ種類同じ個数のカウンターを、それぞれ得ることになる。同様に、そのクリーチャーに、それが戦場を離れたときに誘発するそれの上に置かれていたカウンターの個数を参照する能力があったなら、その能力は、その能力よりも《オゾリス》の１つ目の能力の方が先に解決された場合にも、そのパーマネントの上に置かれていたカウンターの個数を使用することになる。
* 《オゾリス》の上に＋１/＋１カウンターが置かれても、それがクリーチャーにならないかぎり効果はない。《オゾリス》の上にキーワード・カウンターが置かれたなら、それはキーワードを得るが、実質的な効果はないかもしれない。たとえば、クリーチャーでないアーティファクトに飛行があっても不釣り合いなだけである。しかしクリーチャーでないアーティファクトの呪禁は完全に有用である。
* 《オゾリス》の最後の能力の解決時に、あなたはカウンターを移動するかどうかを選ぶ。
* 対象としたクリーチャーの上に《オゾリス》から一部のカウンターのみを移動することはできない。
* 《オゾリス》の最後の能力を解決する時までに、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、《オゾリス》の上からカウンターを取り除かない。
* 《オゾリス》が、それの最後の能力の誘発後解決前というタイミングで戦場を離れたなら、それの上からカウンターを対象としたクリーチャーの上へ移動することはできない。

《驚くべき発育》  
{1}{U}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが４/４の青の海蛇になる。  
サイクリング{1}（{1}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 《驚くべき発育》は、影響を受けるクリーチャーの色やクリーチャー・タイプやパワーやタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《驚くべき発育》の解決後に適用が開始される、それらの特性を特定の値に設定する他の効果は、この効果を上書きする。
* 影響を受けるクリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく適用される。クリーチャーのパワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。
* 影響を受けるクリーチャーは、それが海蛇になったときにも能力を失わない。
* 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なので、基本のタフネスが４になることにより、対象とし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。

《怪物の災厄、チェビル》  
{B}{G}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ならず者  
１/３  
接死  
あなたのアップキープの開始時に、対戦相手が賞金カウンターが置かれているパーマネントをコントロールしていなかった場合、対戦相手がコントロールしている、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とし、それの上に賞金カウンターを１個置く。  
対戦相手がコントロールしていて賞金カウンターが置かれているパーマネントが１つ死亡するたび、あなたは３点のライフを得てカードを１枚引く。

* 《怪物の災厄、チェビル》の２つ目の能力と最後の能力は、対戦相手のパーマネントの上に置かれている賞金カウンターをすべて見る。《怪物の災厄、チェビル》によって置かれたもののみではない。たとえば、プレイヤーＡとプレイヤーＢがそれぞれ《怪物の災厄、チェビル》を１体ずつコントロールしていて、プレイヤーＡがプレイヤーＣのクリーチャーの上に賞金カウンターを置いたなら、プレイヤーＢの《怪物の災厄、チェビル》はどのクリーチャーの上にもカウンターを置くことはなく、そのクリーチャーが死亡するときに両方のプレイヤーがそれぞれ３点のライフを得てカードを１枚引く。
* 賞金カウンターが置かれているクリーチャーかプレインズウォーカーがクリーチャーかプレインズウォーカーでなくなったとしても、そのパーマネントが戦場から墓地に置かれたなら、《怪物の災厄、チェビル》の最後の能力は誘発する。
* 《怪物の災厄、チェビル》が、賞金カウンターが置かれている対戦相手のパーマネントが死亡するのと同時に戦場を離れたなら、あなたは３点のライフを得てカードを１枚引く。そのパーマネントが死亡する前に《怪物の災厄、チェビル》が戦場を離れたなら、《怪物の災厄、チェビル》の最後の能力は誘発しない。
* 賞金カウンターが置かれているクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が０点以下になったなら、最後の能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

《怪物の代言者、ビビアン》  
{3}{G}{G}  
伝説のプレインズウォーカー ― ビビアン  
３  
あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てよい。  
あなたはあなたのライブラリーの一番上からクリーチャー・呪文を唱えてもよい。  
＋１：緑の３/３のビースト・クリーチャー・トークンを１体生成する。警戒カウンター１個か到達カウンター１個かトランプル・カウンター１個のうちあなたが選んだ１つをそれの上に置く。  
－２：このターン、あなたが次にクリーチャー・呪文を唱えたとき、あなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストがそれよりも小さいクリーチャー・カード１枚を探し、戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 《怪物の代言者、ビビアン》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
* あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
* 《怪物の代言者、ビビアン》により通常は、あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャー・カードであり、あなたのメイン・フェイズ中であり、スタックが空であるなら、それを唱えることができる。そのクリーチャー・カードが瞬速を持っていたなら、インスタントを唱えられるときならいつでもそれを唱えることができる。対戦相手のターン中であってもよい。
* その呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。変容コストのような代替コストを支払ってもよい。
* あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、それの起動型能力を起動したりすることはできない。
* 《怪物の代言者、ビビアン》の最後の忠誠度能力を起動した後、それにより生成された遅延誘発型能力は、それを誘発させたクリーチャー・呪文の解決よりも先にクリーチャー・カードを戦場に出す。
* 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。
* 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。
* 変容クリーチャー・呪文を唱えた場合には、《怪物の代言者、ビビアン》の最後の能力からの誘発型能力がクリーチャーを戦場に出す前に、変容の対象を選ばなければならない。あなたが見つけるクリーチャーを、変容クリーチャー・呪文の対象とすることはできない。

《雷の頂点、ヴァドロック》  
{U}{R}{W}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・恐竜・猫  
３/３  
変容{1}{w/u}{R}{R}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
飛行、先制攻撃  
このクリーチャーが変容するたび、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが３以下でクリーチャーでないカード１枚を対象とする。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。

* 対象としたカードを唱えるなら、《雷の頂点、ヴァドロック》の能力の解決の一部として唱える。後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《丸呑み》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・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。

《狩り立てられた悪夢》  
{1}{B}{B}  
クリーチャー ― ナイトメア  
４/５  
威迫  
狩り立てられた悪夢が戦場に出たとき、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のコントロールしているクリーチャー１体の上に接死カウンターを１個置く。

* 対象とした対戦相手が、自分のクリーチャーのうちどれの上に接死カウンターを置くのかを選ぶ。
* 対象とした対戦相手がクリーチャーをコントロールしていなかったなら、どのクリーチャーの上にも接死カウンターを置かない。

《歓喜する空眷者》  
{1}{w/u}{w/u}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
２/２  
飛行  
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「対戦相手がこのクリーチャーを対象として唱える呪文のコストは{2}多くなる。」を持つ。

* 《歓喜する空眷者》が飛行を持っているかぎり、最後の能力は自身にも適用される。
* 対戦相手の呪文が、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１体を２回以上対象としても、唱えるコストは{2}増えるのみである。対戦相手の呪文が、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を複数対象とするなら、唱えるコストはそれら１体につき{2}増える。

《貫禄ある野生眷者》  
{2}{r/g}{r/g}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
４/３  
トランプル  
あなたがコントロールしていてトランプルを持つクリーチャーは「あなたはこのクリーチャーの戦闘ダメージを、これがブロックされなかったかのように割り振ってもよい。」を持つ。

* 《貫禄ある野生眷者》がトランプルを持っているかぎり、最後の能力は自身にも適用される。
* あなたは、ブロック・クリーチャーがプロテクション（緑）を持っていたり、それに適用される他のダメージ軽減効果があったりする場合にも、防御プレイヤーやプレインズウォーカーへ戦闘ダメージを割り振ることができる。
* 戦闘ダメージを割り振るときに、すべてのダメージをブロック・クリーチャー群に通常通り割り振った上で残りのトランプルのダメージを割り振るのか、それともすべてのダメージを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るのか、どちらかを選ぶ。一部のダメージを特定のブロック・クリーチャーに割り振り、他のブロック・クリーチャーは飛ばすということはできない。

《奇妙な根本原理》  
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}  
ソーサリー  
あなたの墓地から名前の異なる、望む枚数のパーマネント・カードを戦場に戻す。

* 「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。
* 戻すパーマネント・カードは、《奇妙な根本原理》の解決中に選ぶ。あなたがカードを選んでから戦場に戻すまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
* あなたはパーマネント・カードを１枚のみ選んで戻してもよく、その際には名前は関係ない。
* オーラが唱えられずに戦場に出るなら、それが戦場に出る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正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。
* これにより戦場に出るオーラは、それと同時に戦場に出る他の何かをエンチャントすることはできない。

《急襲ヒル》  
{5}{B}  
クリーチャー ― ヒル  
５/２  
瞬速  
急襲ヒルが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－２/－２の修整を受ける。そのクリーチャーの上からカウンターをすべて取り除く。

* 《急襲ヒル》の能力によって対象としたクリーチャーが死亡するかどうかを状況起因処理によって判定するのは、それの上からカウンターをすべて取り除いた後である。たとえば、飛行カウンターが置かれている２/２クリーチャーは、死亡する前に、０/０クリーチャーとなってカウンターを失う。

《強行突破》  
{1}{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。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。その前者がトランプルを持っているなら、余剰のダメージは、代わりにそのクリーチャーのコントローラーに与える。

* 《強行突破》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クリーチャーにもプレイヤーにもダメージを与えない。
* 呪文や能力によって生じる「余剰のダメージ」は、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを扱う方法に似ている。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」の点数を決める。これは、クリーチャーのタフネスから、それがすでに負っているダメージの点数を引いたものだが、今回のダメージを変更する置換効果や軽減効果があっても無視する。また、そのクリーチャーが、破壊不能のように今回のダメージによって破壊されない能力を持っているかどうかも無視する。
* 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が接死を持っていれば、それが与える１点のダメージは致死ダメージである。
* 余剰のダメージの点数が決まったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーは、クリーチャーとそれのコントローラーに同時にダメージを与える。このダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。

《巨怪な一歩》  
{4}{G}  
ソーサリー  
クリーチャー１体と他のクリーチャー最大１体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は＋７/＋７の修整を受ける。このターン、その後者は可能ならその前者をブロックする。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 何らかの理由によって、後者のクリーチャーが前者のクリーチャーを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。クリーチャーをブロックするために何らかのコストが必要な場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーではブロックしなくてもよい。そのクリーチャー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。
* クリーチャーが威迫を持つクリーチャーをブロックしなければならない場合は、可能なら他のクリーチャーもそのクリーチャーをブロックしなければならない。そうできないなら、それをブロックしなければならないクリーチャーは、他のクリーチャーをブロックしたり何もブロックしなかったりできる。
* 後者のクリーチャー以外のクリーチャーは、可能なら、前者のクリーチャーをブロックしてもよい。

《巨獣の激突》  
{3}{R}{R}  
インスタント  
クリーチャー１体と他のクリーチャー１体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。（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。）

* 《巨獣の激突》は、同じプレイヤーがコントロールしているクリーチャー２体を対象とすることができる。
* 《巨獣の激突》を解決する時に、いずれか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。

《巨獣の巣》  
{1}{B}{G}{U}  
エンチャント  
あなたのアップキープの開始時に、あなたのライ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墓地に置いてもよい。  
あなたの墓地からカード１枚を追放する：{C}を加える。このマナは、マナ・コストに{X}を含まない有色の呪文を唱えるためにのみ使用できる。

* あなたが見たカードを墓地に置かなければ、それはライブラリーの一番上に残る。何か他のものによってそのカードが移動しないかぎり、あなたのドロー・ステップにそれを引くことになる。
* 《巨獣の巣》が生み出したマナは、追加コストや代替コストに{X}を含む呪文を唱えるために使用できる。

《巨大猿、コグラ》  
{3}{G}{G}{G}  
伝説のクリーチャー ― 類人猿  
７/６  
巨大猿、コグラが戦場に出たとき、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。  
巨大猿、コグラが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールしている、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。  
{1}{G}：あなたがコントロールしている人間１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。ターン終了時まで、巨大猿、コグラは破壊不能を得る。

* 《巨大猿、コグラ》の１つ目の能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、その能力は解決されない。この能力の解決時に、対象は適正であっても《巨大猿、コグラ》が戦場になかったなら、その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。
* 《巨大猿、コグラ》の最後の能力を解決する時までに、対象とした人間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。《巨大猿、コグラ》が破壊不能を得ることもない。

《巨智、ケルーガ》  
{3}{g/u}{g/u}  
伝説のクリーチャー ― 恐竜・カバ  
５/４  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに、点数で見たマナ・コストが３以上のカードと土地・カードのみが入っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
巨智、ケルーガが戦場に出たとき、あなたは、他の、あなたがコントロールしていて点数で見たマナ・コストが３以上のパーマネント１つにつきカードを１枚引く。

* プレイヤーのデッキに入っているカードや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。
* 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは０である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じマナ・コストを持つ。

《切子読み》  
{1}{U}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
１/２  
{1}, {T}：カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。

* カードを１枚引き、カード１枚を捨てるということは、すべて《切子読み》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。

《クオーツウッドの壊し屋》  
{2}{R}{R}{G}  
クリーチャー ― 恐竜・ビースト  
６/６  
トランプル  
あなたがコントロールしていてトランプルを持つクリーチャー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、トランプルを持つ緑のＸ/Ｘの恐竜・ビースト・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘはそれらのクリーチャーがそのプレイヤーに与えたダメージの総数に等しい。

* 《クオーツウッドの壊し屋》がトランプルを持っているかぎり、《クオーツウッドの壊し屋》の２つ目の能力にはそれ自身が与えたダメージも含める。
* あなたがコントロールしていてトランプルを持っているクリーチャーがブロックされなかったなら、それが防御プレイヤーに与えた戦闘ダメージの全部を、《クオーツウッドの壊し屋》の最後の能力の数に入れる。

《軍団のまとめ役、ウィノータ》  
{2}{R}{W}  
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士  
４/４  
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１体攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上からカードを６枚見る。あなたはその中から人間・クリーチャー・カード１枚をタップ状態で攻撃している状態で戦場に出してもよい。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。残り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。

* 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２体以上攻撃したなら、《軍団のまとめ役、ウィノータ》の能力はそれらそれぞれにつき個別に誘発する。たとえば、人間でないクリーチャーが３体攻撃したなら、あなたはあなたのライブラリーの一番上からカードを18枚まとめて見るのではなく、カードを６枚見てその能力の解決を終え、その後２回他の同じ能力の解決時にその過程を繰り返すことになる。
* その人間・クリーチャー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。人間でないクリーチャーが攻撃している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。
* その人間は攻撃クリーチャーであるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。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」に誘発する能力は誘発しないことを意味する。
* その人間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、防衛を持つ人間を出した際の防衛の効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。その効果は、あなたが見つけたその人間が攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。

《結晶の巨人》  
{3}  
アーティファクト・クリーチャー ― 巨人  
３/３  
あなたのターンの戦闘の開始時に、飛行、先制攻撃、接死、呪禁、絆魂、威迫、到達、トランプル、警戒、＋１/＋１の中から、結晶の巨人の上に置かれていないカウンター１種類を無作為に選ぶ。結晶の巨人の上に、その種類のカウンターを１個置く。

* あなたがカウンターの種類を無作為に選び、それを《結晶の巨人》の上に置くことは、すべてそれの能力の解決中に行う。選択が行われてから《結晶の巨人》がカウンターを得るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 《結晶の巨人》の上に、列記されている10種類のカウンターがすべて置かれているのでないかぎり、あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはそれの上にカウンターを１個置くことになる。10種類すべてが置かれているなら、その能力は誘発するが、あなたはどのカウンターも置かない。
* 《結晶の巨人》が列記されているキーワードのいずれかを持っているが、その種類のカウンターが置かれているわけではないなら、その種類のカウンターも無作為に選ばれ得る。

《血液凝固》  
{3}{B}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。あなたがコントロールしているクリーチャー１体の上に威迫カウンターを１個置く。（これは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。）

* 《血液凝固》はクリーチャー１体のみを対象とする。それは破壊される方である。あなたは、対象としたクリーチャーが破壊された後で、威迫カウンターを置くクリーチャーを選ぶ。
* あなたがコントロールしているクリーチャーが、その破壊されたクリーチャーが戦場を離れるまで追放されていたなら、その追放されていたクリーチャーは、それの上にそのカウンターを置くのに間に合うタイミングで戦場に戻る。
* 《血液凝固》を解決する時までに、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。クリーチャーの上に威迫カウンターを置くこともない。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、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に威迫カウンターを置く。

《謙虚な自然主義者》  
{1}{G}  
クリーチャー ― 人間・ドルイド  
１/３  
{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにのみ使用できる。

* 《謙虚な自然主義者》が生み出したマナは、クリーチャー・呪文の総コストのうちどの部分に使用してもよい。追加コスト（たとえば、キッカー・コスト）や代替コスト（たとえば、変容コスト）でもよい。あなたがコントロールしているクリーチャーの能力のコストに使用することはできない。

《堅実な立ち位置》  
{W}  
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＋１/＋１の修整を受ける。  
エンチャントしているクリーチャーが警戒を持っているかぎり、それはパワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

* 《堅実な立ち位置》の最後の能力は、エンチャントしているクリーチャーのパワーを変更しない。そのクリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。他の、パワーやタフネスを見るルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、《堅実な立ち位置》がエンチャントしているクリーチャーが格闘を行う場合、そのクリーチャーはそれのパワーに等しい点数のダメージを与える。タフネスではない。

《眷者の居留地》  
土地  
{T}：{C}を加える。  
{3}, {T}：カードを１枚引く。この能力は、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ときにのみ起動できる。

* 《眷者の居留地》の最後の能力を起動すると宣言した後では、あなたがそれを起動し終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、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、対戦相手が変更するようなことはできない。
* 《眷者の居留地》の最後の能力を起動した後は、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その能力は参照しない。

《眷者の神童、キナン》  
{G}{U}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ドルイド  
２/２  
あなたがマナを引き出す目的で土地でないパーマネントを１つタップするたび、そのパーマネントが生み出したマナのタイプのうち望むタイプ１つのマナ１点を加える。  
{5}{G}{U}：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人間でないクリーチャー・カード１枚を戦場に出してもよい。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。

* 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。
* マナのタイプは、白か青か黒か赤か緑か無色である。
* 追加のマナは、あなたがマナを引き出す目的でタップした土地でないパーマネントではなく、《眷者の神童、キナン》が生み出す。
* 《眷者の神童、キナン》は、土地でないパーマネントが生み出したマナに課されている何らかの制約や特記事項があったとしても、それらの条件は無視する。《眷者の神童、キナン》が生み出す追加のマナには、制約や特記事項はない。

《原初の共感》  
{1}{G}{U}  
エンチャント  
あなたのアップキープの開始時に、あなたが戦場にあるクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャーをコントロールしているなら、カードを１枚引く。そうでないなら、あなたがコントロールしているクリーチャー１体の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* カードを引くのか＋１/＋１カウンターを置くのかの決定は、《原初の共感》の誘発型能力の解決が始まる際にのみ行う。プレイヤーは、この能力に対応して、起きることの変更を図ることができる。
* 戦場にあるクリーチャーの中の最大のパワーを、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が持っていたなら、あなたはカードを引く。
* 最大のパワーを持つクリーチャーをあなたがコントロールしていなかったなら、＋１/＋１カウンターを置くクリーチャーをこの能力の解決中に選ぶ。どのプレイヤーも、この選択を行ってからそのクリーチャーが＋１/＋１カウンターを得るまでの間に処理を行うことはできない。
* あなたがクリーチャーをコントロールしていなかったなら、《原初の共感》の能力の解決時に何もしない。戦場にクリーチャーが１体も存在しなくても、あなたはカードを引かない。

《交感の力》  
{2}{U}{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Ｘ枚を捨てる。  
プレイヤー１人と、クリーチャーやプレインズウォーカー合わせて最大１体を対象とする。その前者のプレイヤーはカードをＸ枚引く。交感の力はその後者にＸ点のダメージを与える。

* あなたが《交感の力》を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えるとしても、あなたはＸの値を選び、それに等しい枚数のカードを捨てることになる。なぜなら、この呪文のマナ・コストには{X}が含まれていないからである。
* 《交感の力》の２つの対象のうち一方が不適正になったとしても、他方は通常通り影響を受ける。

《光明の繁殖蛾》  
{2}{W}{W}  
クリーチャー ― 昆虫  
３/４  
飛行  
あなたがコントロールしていて飛行を持たないクリーチャーが１体死亡するたび、それをオーナーのコントロール下で飛行カウンターが１個置かれた状態で戦場に戻す。

* あなたがコントロールしていて飛行を持たないクリーチャーと同時に《光明の繁殖蛾》が死亡したなら、それの能力はそのクリーチャーについて誘発する。
* 《光明の繁殖蛾》が、飛行を失った後で死亡したが、誘発型能力は失っていなかったなら、その能力は自身について誘発する。
* 合同クリーチャーが死亡して、それが飛行を持っていなかったなら、その合同クリーチャーの一部であった各カードをそれぞれ戦場に戻す。それぞれの上には飛行カウンターが置かれる。
* 《光明の繁殖蛾》の能力は飛行を持たないトークン・クリーチャーが死亡したときにも誘発するが、そのトークンは戦場に戻らない。そのトークンが合同クリーチャーであったなら、それの一部であったカードは戦場に戻る。

《心を一つに》  
{2}{U}  
ソーサリー  
あなたが人間・クリーチャーと人間でないクリーチャーをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。  
カードを２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（たとえば、《心を一つに》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。
* あなたが《心を一つに》を唱えると宣言してからその呪文のコストを支払い終えるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたが人間・クリーチャーと人間でないクリーチャーをコントロールしているかどうかを、対戦相手が変更しようとすることはできない。
* 《心を一つに》は、あなたがそれを唱え終えた後では、あなたが人間・クリーチャーと人間でないクリーチャーをコントロールしなくなっても影響を受けない。

《孤児護り、カヒーラ》  
{1}{g/w}{g/w}  
伝説のクリーチャー ― 猫・ビースト  
３/２  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに入っている各クリーチャー・カードが、それぞれ猫やエレメンタルやナイトメアや恐竜やビーストであるカードであること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
警戒  
他の、あなたがコントロールしていて猫やエレメンタルやナイトメアや恐竜やビーストである各クリーチャーは、それぞれ＋１/＋１の修整を受け警戒を持つ。

* デッキに入っているクリーチャー・カードは、カヒーラが面倒を見ているクリーチャー・タイプ５つが混ざっていてもよい。どのクリーチャー・カードにもそれらの５つのうち少なくとも１つがあるかぎり、その他のタイプがあっても構わない。クリーチャーでないカードのサブタイプは何であってもよい。
* 該当する５つのタイプのうち２つ以上であるクリーチャーも、《孤児護り、カヒーラ》の最後の能力によって＋１/＋１の修整を１回のみ受ける。

《強欲な血喰い》  
{3}{B}  
クリーチャー ― ナイトメア  
３/３  
変容{2}{B}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
接死  
このクリーチャーが変容するたび、各対戦相手はそれぞれＸ点のライフを失い、あなたはＸ点のライフを得る。Ｘはこのクリーチャーが変容した総回数に等しい。

* 双頭巨人戦では、《強欲な血喰い》の最後の能力により、対戦相手チームはＸの２倍の点数のライフを失い、あなたはＸ点のライフを得る。

《再来》  
{4}{B}{G}  
インスタント  
あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。そうしたとき、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。その前者のクリーチャーはその後者のクリーチャーと格闘を行う。（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。）

* 《再来》を唱える際に、それはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードのみを対象とする。その呪文の解決中に、あなたは対象としたカードを戦場に戻す。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、格闘の相手となる対象を選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、格闘を行う適正な対象がなくてもクリーチャー・カードを戦場に戻せる。
* 《再来》の再帰誘発型能力は、クリーチャーが戦場に出たときに誘発する他の誘発型能力と同時にスタックに置かれる。
* 再帰誘発型能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、その能力は解決されない。あなたが戦場に出したクリーチャーが、戦場になくなっていたりクリーチャーではなくなっていたりしたなら、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。

《逆毛の猪》  
{3}{G}  
クリーチャー ― 猪  
４/３  
逆毛の猪は、２体以上のクリーチャーによってはブロックされない。

* 《逆毛の猪》が威迫を得たなら、それは決してブロックされない。

《さまよう怪物、イダーロ》  
{5}{R}{R}  
伝説のクリーチャー ― 恐竜・海亀  
８/８  
トランプル、速攻  
サイクリング{1}{R}  
あなたがさまよう怪物、イダーロをサイクリングしたとき、これをあなたの墓地からライブラリーに加えて切り直す。あなたがこのゲームで「さまよう怪物、イダーロ」という名前のカードを４回以上サイクリングしていたなら、代わりに、これをあなたの墓地から戦場に出す。（これはあなたがカードを引く前に行う。）

* あなたがサイクリングした《さまよう怪物、イダーロ》が戦場に出るようになるには、物として同一のカードを４回サイクリングする必要はない。「さまよう怪物、イダーロ」という名前のカードはすべて考慮する。
* 《さまよう怪物、イダーロ》をサイクリングしたが、誘発型能力の解決時にそれがあなたの墓地になかったなら、あなたはそれを戦場に出すことも、ライブラリーに加えて切り直すこともない。しかし「さまよう怪物、イダーロ」という名前のカードをこのゲームで４回サイクリングしていなかったなら、ライブラリーは切り直すことになる。

《サメ台風》  
{5}{U}  
エンチャント  
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、飛行を持つ青のＸ/Ｘのサメ・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。  
サイクリング{X}{1}{U}（{X}{1}{U}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）  
あなたがサメ台風をサイクリングしたとき、飛行を持つ青のＸ/Ｘのサメ・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。
* 《サメ台風》のサイクリング・コストのＸの値として０を選ぶことができる。最後の能力が誘発し、あなたは飛行を持つ青の０/０のサメ・クリーチャー・トークンを１体生成することになる。何か他のものがそれのタフネスを増やさないかぎり、そのサメは即死することになる。

《騒がしい収穫者》  
{5}{B}  
クリーチャー ― ナイトメア  
４/６  
変容{4}{B}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
このクリーチャーが変容するたび、各対戦相手はそれぞれクリーチャー１体を生け贄に捧げる。

* この誘発型能力の解決中に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、自分がコントロールしているクリーチャー１体を選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶが、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。

《サヴァイの雷たてがみ》  
{R}{W}  
クリーチャー ― エレメンタル・猫  
３/２  
あなたがカードをサイクリングするたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたとき、クリーチャー１体を対象とする。サヴァイの雷たてがみはそれに２点のダメージを与え、あなたは２点のライフを得る。

* 《サヴァイの雷たてがみ》の誘発型能力の解決中に{2}を複数回支払って、与えるダメージや得るライフを増やすようなことはできない。
* 《サヴァイの雷たてがみ》の誘発型能力の解決中にあなたが{2}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、プレイヤーは、あなたがマナを支払った後ダメージが与えられる前というタイミングで、処理を行うことができる。
* 《サヴァイの雷たてがみ》の再帰誘発型能力を解決する時までに、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２点のライフを得ない。
* 《サヴァイの雷たてがみ》が、誘発型能力の解決前に戦場を離れたとしても、あなたは{2}を支払うことができる。そうしたなら、再帰誘発型能力が誘発する。

《思考の旋風》  
{1}{U}{R}{W}  
エンチャント  
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。

* 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。
* 誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《死住まいの呼び声》  
{2}{B}  
ソーサリー  
あなたの墓地から、クリーチャー・カード最大２枚を点数で見たマナ・コストの合計が３以下になるように対象とし、それらを戦場に戻す。それらのうち１体の上に接死カウンターを１個置く。その後それらのうち１体の上に威迫カウンターを１個置く。

* プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* 《死住まいの呼び声》でクリーチャー・カード１枚のみを対象とすることもできる。その場合、両方のカウンターをそのクリーチャーの上に置く。
* クリーチャー・カードを２枚戻したなら、それぞれのクリーチャーの上にカウンターを１個ずつ置いてもよいし、一方のクリーチャーに両方のカウンターを置いてもよい。
* あなたがクリーチャー・カードを戦場に戻さなかったなら、あなたはクリーチャーの上にカウンターを置かない。

《屍体の攪拌》  
{1}{B}  
インスタント  
あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚あなたの墓地に置く。その後、あなたはあなたの墓地からクリーチャー・カード１枚をあなたの手札に戻してもよい。

* 《屍体の攪拌》はあなたの墓地から手札に戻すクリーチャー・カードを対象としないので、ライブラリーから墓地に置いた３枚のカードのうちの１枚を選ぶことができる。

《疾風》  
{3}{U}  
ソーサリー  
あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。  
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つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。  
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（たとえば、《疾風》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。
* あなたが《疾風》を唱えると宣言してからその呪文のコストを支払い終えるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしているかどうかを、対戦相手が変更しようとすることはできない。
* 《疾風》は、あなたがそれを唱え終えた後では、あなたが飛行を持つクリーチャーをコントロールしなくなっても影響を受けない。
* 《疾風》を解決する時までに、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、その呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《死のオアシス》  
{W}{B}{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、あなたのライブラリーの一番上からカードを２枚あなたの墓地に置く。その後、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがその死亡したクリーチャーよりも小さいクリーチャー・カード１枚をあなたの手札に戻す。  
{1}, 死のオアシスを生け贄に捧げる：あなたは、あなたがコントロールしているクリーチャーの中の点数で見たマナ・コストの最大値に等しい点数のライフを得る。

* この誘発型能力はあなたの墓地にあるクリーチャー・カードを対象としないので、あなたはライブラリーから墓地に置いた２枚のカードのうちの１枚を選んでもよい。
* 戦場にあるクリーチャーや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。
* あなたの手札に戻せるカードがどれなのかを判定するには、死亡したクリーチャーが戦場にあった最後のときの点数で見たマナ・コストと、あなたの墓地に存在するクリーチャー・カードの点数で見たナマ・コストを用いる。その結果、死亡したクリーチャー自身を手札に戻せることもある。たとえば、合同クリーチャーの中の１枚のカードであった場合や、そのカードよりもコストが大きいクリーチャーのコピーになっていた場合などである。
* 《死のオアシス》がクリーチャーになっていたなら、それの最後の能力を起動すると、それの１つ目の能力が誘発することになる。

《死の頂点、ネスロイ》  
{2}{W}{B}{G}  
伝説のクリーチャー ― 猫・ナイトメア・ビースト  
５/５  
変容{4}{g/w}{B}{B}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
接死、絆魂  
このクリーチャーが変容するたび、あなたの墓地から望む数のクリーチャー・カードをパワーの合計が10以下になるように対象とし、それらを戦場に戻す。

* 《死の頂点、ネスロイ》の誘発型能力は、パワーの合計が10以下であるような任意のクリーチャーの組み合わせを戻すことができる。たとえば、１/１のクリーチャー・カードを10枚対象としたり、５/５のクリーチャー・カードを２枚対象としたりできる。対象として選んだ他のクリーチャー・カードに関係なく、それらに加えて、パワーが０であるクリーチャー・カードを望む数対象とすることができる。
* クリーチャー・カードの、あなたの墓地にあるときのパワーを用いて、それらが《死の頂点、ネスロイ》の誘発型能力の対象になれるかどうかを決定する。たとえば、15/15クリーチャーのコピーとして戦場に出る０/０のクリーチャー・カードを戻すことができる。また、＋１/＋１カウンターが３個置かれた状態で戦場に出る０/０のクリーチャー・カードを５枚戻すこともできる。
* 対象としたクリーチャー・カードのパワーが墓地にある間に変わる場合（たとえば、その中に、パワーに含まれる「\*」の値を定める特性定義能力を持つものがあった場合）には、クリーチャーのパワーの合計が10よりも大きくなることがある。この場合には、対象の選択全体が不適正なものとなり、何も戦場に戻らない。

《屍豹》  
{1}{W}{B}  
クリーチャー ― 猫・ナイトメア  
３/３  
変容{2}{w/b}{w/b}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
このクリーチャーが変容するたび、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。

* 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。

《霜帳の奇襲》  
{3}{U}{U}  
インスタント  
クリーチャー最大２体を対象とし、それらをタップする。それらのクリーチャーは、それら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。  
サイクリング{1}（{1}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 《霜帳の奇襲》はすでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。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。

《霜のオオヤマネコ》  
{2}{U}  
クリーチャー ― エレメンタル・猫  
２/２  
霜のオオヤマネコが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それをタップする。そのクリーチャーは、そ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。

* すでにタップ状態のクリーチャーも、《霜のオオヤマネコ》の誘発型能力の対象にできる。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。

《出現の根本原理》  
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}  
ソーサリー  
あなたのライブラリーから名前の異なる単色のカード最大３枚を探し、それらを追放する。対戦相手１人は、それらのカードのうち１枚を選ぶ。そのカードをあなたのライブラリーに加えて切り直す。あなたはその残りのカードを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。出現の根本原理を追放する。

* 「単色のカード」とは、白か青か黒か赤か緑のうちの１色の色であって、他の色ではないカードである。無色のカードは単色ではない。
* あなたがカードを１枚のみ見つけたなら、あなたはそれをあなたのライブラリーに加えて切り直し、《出現の根本原理》を追放し、何も唱えないことになる。
* 追放されたカードを唱えるなら、それは《出現の根本原理》の解決の一部として唱える。後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。
* 見つけたカードを唱えている間には、《出現の根本原理》はスタック上にあるままなので、それらの呪文の対象になれる。しかし、それが追放された後では、それは適正な対象ではなくなる。
* 「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。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《安堵の再会》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・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。

《将軍の執行官》  
{W}{B}  
クリーチャー ― 人間・兵士  
２/３  
あなたがコントロールしている伝説の人間は破壊不能を持つ。  
{2}{W}{B}：墓地からカード１枚を対象とし、それを追放する。それがクリーチャー・カードであったなら、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。

* 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《将軍の執行官》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている伝説の人間が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
* クリーチャーのみが人間である。ルーカやナーセットのようなプレインズウォーカーは人間のキャラクターを表しているが、《将軍の執行官》の影響を受けない。

《深海の破滅、ジャイルーダ》  
{4}{u/b}{u/b}  
伝説のクリーチャー ― デーモン・クラーケン  
６/６  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに、点数で見たマナ・コストが偶数のカードのみが入っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
深海の破滅、ジャイルーダが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上からカードを４枚自分の墓地に置く。それらのカードの中から、点数で見たマナ・コストが偶数のクリーチャー・カード１枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

* 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。
* 点数で見たマナ・コストが０のカードは、点数で見たマナ・コストが偶数である。
* 《深海の破滅、ジャイルーダ》の誘発型能力の解決時に、置換効果によってプレイヤーが、ライブラリーの一番上から４枚のカードを墓地に置く代わりに追放したなら、あなたはそれらの追放領域にあるカードの中からクリーチャー・カードを選んでもよい。

《慎重な認知眷者》  
{1}{g/w}{g/w}  
クリーチャー ― 人間・スカウト  
２/４  
警戒  
あなたの終了ステップの開始時に、あなたはあなたがコントロールしていて警戒を持つクリーチャー１体につき１点のライフを得る。

* あなたがコントロールしていて警戒を持つクリーチャーの総数は、《慎重な認知眷者》の最後の能力の解決時にのみ決定する。《慎重な認知眷者》が戦場に残っているのであれば、それ自身も数に入れる。

《神秘の制圧》  
{1}{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、－２/－０の修整を受け能力すべてを失う。（そのクリーチャーが変容しても、それには新しい能力が与えられない。それが他の方法で能力を得ることはできる。）

* 影響を受けるクリーチャーが、《神秘の制圧》がつけられた状態になった後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
* クリーチャーのパワーとタフネスが「\*/\*」という形で書かれていて、それが基本のパワーとタフネスを決める能力を持っている場合には、すべての能力を失うと０/０になる。その後、《神秘の制圧》によって－２/０になる。それのパワーとタフネスが「\*/\*＋１」という形で書かれていれば－２/１になる。以下同様。
* エンチャントしているクリーチャーを変容させても、それが能力を得ることはない。それは、変容がクリーチャーの基本の特性を変更するのに対して、《神秘の制圧》は変容した後のクリーチャーに適用されるからである。

《呪文追い、ルーツリー》  
{1}{u/r}{u/r}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・カワウソ  
３/２  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに入っている土地でない各カードが、それぞれ異なる名前を持っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
瞬速  
呪文追い、ルーツリーが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、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１つを対象とし、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。

* 《呪文追い、ルーツリー》の能力は、インスタントかソーサリーである呪文であればどれでもコピーできる。対象を取っているものに限らない。
* 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。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
* あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
* 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（たとえば、《ヴァドロックの神話》のように）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。

《呪文喰いクズリ》  
{2}{R}  
クリーチャー ― クズリ  
３/２  
あなたの墓地にインスタントやソーサリーであるカードが３枚以上あるかぎり、呪文喰いクズリは二段攻撃を持つ。

* 《呪文喰いクズリ》が先制攻撃のダメージを与えた後に二段攻撃を失ったなら、それは通常の戦闘ダメージを与えない。他のクリーチャーが先制攻撃のダメージを与えた後でそれが二段攻撃を得ても、それは先制攻撃のダメージを与えない。

《常智のリエール》  
{1}{U}{R}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード  
０/３  
常智のリエールは、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/＋０の修整を受ける。  
各ターン内で初めてあなたがカードを１枚以上捨てるたび、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

* 《常智のリエール》の１つ目の能力は、それが戦場にある間にのみ機能する。
* 呪文を唱えたり能力を起動したりするためのコストとしてカードを捨てるなら、《常智のリエール》の誘発型能力は、その呪文や能力が解決されるよりも先に解決されるが、それはそれの対象が選ばれた後である。呪文や能力の解決中にカードを捨てるなら、《常智のリエール》の誘発型能力は、その呪文や能力の解決が終わった後で解決される。
* あなたがターン内で初めてカードを捨てるのが、あなたのクリンナップ・ステップ中に手札が多すぎたからであった場合にも、あなたはその枚数に等しい枚数のカードを引く。この場合、各プレイヤーがクリンナップ・ステップ中に優先権を得て、その後に別のクリンナップ・ステップを行うが、その間に、あなたは再びカードを捨てなければならないだろう。

《スナップダックスの神話》  
{2}{W}{W}  
ソーサリー  
各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしていて土地でないパーマネントの中からアーティファクト１つとクリーチャー１体とエンチャント１つとプレインズウォーカー１体を選び、その後残りを生け贄に捧げる。この呪文を唱えるために{B}{R}が支払われていたなら、代わりに、あなたが各プレイヤーのそれらのパーマネントを選ぶ。

* あなたが２つ以上のタイプを持つパーマネントをコントロールしているなら、あなたはそれを、それの各タイプとしてそれぞれに選んでもよい。たとえば、１体のアーティファクト・クリーチャーを残すアーティファクトとして選び、その後それを残すクリーチャーとしても選ぶことができる。
* あなたが各プレイヤーのパーマネントを選ぶ際にも、その選び方は適正でなければならない。たとえば、プレイヤーがクリーチャーをコントロールしているなら、そのプレイヤーが残すクリーチャーを選ぶことを辞退できない。
* 《スナップダックスの神話》の解決時に、まずあなたが、あなたがコントロールしているパーマネントの中から生け贄に捧げないものを選び、その後、他の各プレイヤーもターン順にそれぞれ同じことを行うが、このときそれ以前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、選ばれておらず土地でもない各パーマネントは同時に生け贄に捧げられる。
* 他のパーマネント・タイプでもある土地は、選ぶことができず、生け贄に捧げられることもない。

《スプライトのドラゴン》  
{U}{R}  
クリーチャー ― フェアリー・ドラゴン  
１/１  
飛行、速攻  
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、スプライトのドラゴンの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 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。

《全てを狩るものの意志》  
{1}{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。それがブロックしているなら、代わりに、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* クリーチャーがブロックした後では、攻撃クリーチャーが死亡したり戦闘を離れたりしても、それは戦闘終了ステップが終わるまでブロック・クリーチャーであり続ける。

《滑りかすれ》  
{U}{B}{B}  
クリーチャー ― エレメンタル・ナイトメア  
３/２  
瞬速  
あなたが他の、瞬速を持つ呪文を唱えるたび、あなたはカードを１枚引き、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失う。

* 効果によって、あなたが呪文を「それが瞬速を持っているかのように」唱える場合は、《滑りかすれ》の最後の能力は誘発しない。
* 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。
* この誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
* 双頭巨人戦では、《滑りかすれ》の最後の能力により、対戦相手チームは２点のライフを失い、あなたはカードを１枚引く。

《狡賢い夜眷者》  
{u/b}{u/b}  
クリーチャー ― 人間・ならず者  
２/２  
瞬速  
あなたが瞬速を持つ呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなり、その呪文は打ち消されない。

* 《狡賢い夜眷者》の最後の能力は、それが呪文である間は、それ自身には適用されない。
* 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、《狡賢い夜眷者》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。
* 《狡賢い夜眷者》によるコストの減少は、呪文のコストの中の不特定マナのみに適用される。呪文に必要な色マナを減らすことはできない。たとえば、あなたの１体目の《狡賢い夜眷者》によって、通常はそれの２体目のコストが少なくなることはない。なぜならそれのコストには不特定マナがないからである。
* 呪文を打ち消す呪文や能力は、あなたが唱えた瞬速を持つ呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、あなたの呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
* あなたが唱えた瞬速を持つ呪文がスタック上にある間に《狡賢い夜眷者》が戦場に出た場合も、その呪文は打ち消されない。ただしそれを唱えるコストが{1}少なくなることはない。
* プレイヤーは、あなたが呪文を唱えると言った後で《狡賢い夜眷者》を除去してその呪文のコストを増やすことはできないが、それを除去して自分の呪文や能力であなたの呪文を打ち消せるようにすることはできる。
* あなたがコントロールしていて瞬速を持っていても、あなたが唱えていない呪文（たとえば、呪文のコピーや他のプレイヤーからコントロールを得た呪文）は、打ち消すことができる。

《聖域封鎖》  
{2}{W}  
エンチャント  
あなたがコントロールしている人間は＋１/＋１の修整を受ける。  
{2}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態の人間２体をタップする：対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それをタップする。

* 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《聖域封鎖》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている人間が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
* 《聖域封鎖》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、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タップできる。

《潜界イルカ》  
{2}{U}  
クリーチャー ― エレメンタル・鯨  
１/４  
潜界イルカが攻撃するたび、他の攻撃クリーチャー１体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

* 《潜界イルカ》２体が同時に攻撃したなら、それらの能力はそれぞれがもう一方を対象とすることができる。
* 《潜界イルカ》が戦場を離れても、対象としたクリーチャーはブロックされない。

《絶滅の契機》  
{3}{B}  
ソーサリー  
奇数か偶数を選ぶ。点数で見たマナ・コストがその選ばれた値である各クリーチャーをそれぞれ追放する。（０は偶数である。）

* あなたは偶数か奇数を、《絶滅の契機》の解決中に選ぶ。選択を行ってから一部のクリーチャーが消失するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 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。
* 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは０である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じマナ・コストを持つ。

《想起の拠点》  
{2}{B}  
エンチャント  
想起の拠点が戦場に出たとき、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、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。

* あなたがコントロールしている１体以上のクリーチャーが死亡するのと同時に《想起の拠点》が戦場を離れたなら、それの最後の能力が、それらのクリーチャー１体につき１回誘発する。
* あなたがコントロールしているクリーチャーに致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が０以下になったなら、最後の能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。
* 双頭巨人戦では、《想起の拠点》の最後の能力により、対戦相手チームは２点のライフを失い、あなたは１点のライフを得る。

《相互破壊》  
{B}  
ソーサリー  
あなたが瞬速を持つパーマネントをコントロールしているかぎり、この呪文は瞬速を持つ。  
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体を対象とし、それを破壊する。

* あなたが《相互破壊》を唱えると宣言した後では、それを唱え終わるまで、どのプレイヤーも、瞬速を持つあなたのパーマネントを除去してそれの瞬速を失わせるようなことはできない。それを唱え終わった後では、それが瞬速を失ったとしても、それは可能であれば解決される。
* 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。
* このゲームのルールでは、あなたが呪文を唱える許諾を有しているかどうかを確認する最後のタイミングは、コストを支払う前である。《相互破壊》を唱えるために瞬速を持つクリーチャーを生け贄に捧げ、その結果瞬速を持つパーマネントをコントロールしていなくなった場合、それはもはや瞬速を持っていないが、あなたが《相互破壊》を適正に唱え終えることができる。ただしこの場合、あなたが瞬速を持つ呪文を唱えるたびに誘発する能力は誘発しない。

《創造の歌》  
{1}{G}{U}{R}  
エンチャント  
あなたの各ターンに、あなたは追加の土地を１つプレイしてもよい。  
あなたが呪文を唱えるたび、カードを２枚引く。  
あなたの終了ステップの開始時に、あなたの手札を捨てる。

* あなたが《創造の歌》を２体以上コントロールしているなら、それの１つ目の能力は累積する。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。
* 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。
* 《創造の歌》の２つ目の能力は、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。
* １つ目の誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

《空猫の君主》  
{W}{U}  
クリーチャー ― エレメンタル・猫  
１/１  
飛行  
空猫の君主は、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１体につき＋１/＋１の修整を受ける。  
{2}{W}{U}：飛行を持つ白の１/１の猫・鳥・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《空猫の君主》の１つ目の能力は、それが戦場にある間にのみ機能する。
* 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、あなたがコントロールしていて飛行を持つ他のクリーチャーがそのターン中に戦場を離れたなら、《空猫の君主》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。

《空を放浪するもの、ヨーリオン》  
{3}{w/u}{w/u}  
伝説のクリーチャー ― 鳥・海蛇  
４/５  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに、カードが、デッキの最小サイズよりも少なくとも20枚多く入っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
飛行  
空を放浪するもの、ヨーリオンが戦場に出たとき、他の、あなたがオーナーであってあなたがコントロールしていて土地でない、望む数のパーマネントを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらのカードを戦場に戻す。

* デッキの最小サイズは、リミテッドのイベント（たとえば、ブースタードラフトやシールドデッキ）では40枚、構築のイベント（たとえば、スタンダードやカジュアルなフリーフォーム対戦）では60枚である。特定の変種ルールは他の最小サイズを持つこともある。統率者変種ルールではちょうど100枚のカードが必要になるので、《空を放浪するもの、ヨーリオン》を統率者戦の相棒にすることはできない。
* 《空を放浪するもの、ヨーリオン》の誘発型能力の解決時に、あなたは追放するパーマネントを選ぶ。あなたがパーマネントを選んでから、それらを追放するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* あなたがコントロールしているがあなたがオーナーではないパーマネントや、あなたがオーナーだがあなたがコントロールしていないパーマネントを追放することはできない。
* 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がない、新しいオブジェクトとして扱う。
* 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。

《大食の巨大鮫》  
{3}{U}{U}  
クリーチャー ― サメ  
５/４  
瞬速  
大食の巨大鮫が戦場に出たとき、アーティファクト・呪文１つかクリーチャー・呪文１つを対象とし、それを打ち消す。

* 《大食の巨大鮫》は、それが戦場に出たときに誘発する誘発型能力の対象がなくても唱えられる。その能力では何も起きない。その能力によって《大食の巨大鮫》がそれ自身を打ち消したりはしない。巨大鮫もそこまで空腹ではない。

《脱出の儀礼》  
{1}{U}  
エンチャント  
あなたがカードをサイクリングするたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたとき、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体を対象とし、それを追放し、その後オーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《脱出の儀礼》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払ってあなたがコントロールしているパーマネントを複数追放するようなことはできない。
* 《脱出の儀礼》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{1}を支払ってもよい。そうしたなら、後半の能力が誘発し、あなたはあなたがコントロールしているアーティファクト１つかクリーチャー１体を対象として選ぶ。これは、「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、マナが支払われた後、対象が領域を移動する前というタイミングで、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
* そのカードは、戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。追放された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。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。
* 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。

《力の具現、ジローサ》（ボックス購入特典プロモカード）  
{3}{R}{G}  
伝説のクリーチャー ― 恐竜  
７/３  
トランプル  
あなたがコントロールしているクリーチャーが致死ダメージを受けたかどうかは、それのタフネスではなくパワーで計算する。

* 《力の具現、ジローサ》のカードは、カード名の場所に別名が印刷されたもののみが存在する。それにも関わらず、「力の具現、ジローサ」のみが、それのカード名である。
* ゲームが、ダメージが致死ダメージであるかどうか、またはクリーチャーが致死ダメージを負い破壊されるべきかどうかをチェックするときにはいつでも、ダメージの比較先としてあなたのクリーチャーのタフネスではなくパワーを用いる。これには、トランプル・ダメージの割り振りや《炎の氾濫》からのダメージなどが含まれる。
* クリーチャーのパワーが０であっても、それは少なくとも１点のダメージを負うまでは破壊されない。
* タフネスが０であるクリーチャーはオーナーの墓地に置かれる。この状況起因処理はダメージの結果ではないので、《力の具現、ジローサ》は影響しない。
* 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なので、そのターン中に《力の具現、ジローサ》が戦場に出たり戦場を離れたりしたなら、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。

《血の希求》  
{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。）  
サイクリング{1}（{1}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 《血の希求》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。

《著大化》  
{5}{G}{G}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
著大化が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。  
エンチャントしているクリーチャーは＋20/＋20の修整を受ける。

* すでにタップ状態のクリーチャーにも《著大化》をつけることができる。それの２つ目の能力には効果がないが、最後の能力はもちろん有効である。

《偵察任務》  
{2}{U}{U}  
エンチャント  
あなたがコントロールしているクリーチャーが１体、プレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 《偵察任務》の誘発型能力は、あなたがコントロールしていてプレイヤーに戦闘ダメージを与えるクリーチャー１体につき１回誘発する。この能力が１回解決されるたびに、あなたはカードを１枚引いてもよい。与えたダメージの点数は関係ない。

《天頂の閃光》  
{2}{R}{W}  
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体かプレイヤー１人を対象とする。天頂の閃光はそれにＸ点のダメージを与え、あなたはＸ点のライフを得る。Ｘはあなたの墓地にありサイクリング能力を持つカードの枚数に等しい。

* 《天頂の閃光》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、呪文は解決されず、あなたはＸ点のライフを得ない。

《突然の吐糸》  
{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＋１/＋３の修整を受ける。それの上に到達カウンターを１個置く。それをアンタップする。

* 《突然の吐糸》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＋１/＋３の修整を受け到達カウンターを得る。

《洞窟で囁くもの》  
{4}{B}  
クリーチャー ― ナイトメア  
４/４  
変容{3}{B}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
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。）  
このクリーチャーが変容するたび、各対戦相手はそれぞれカード１枚を捨てる。

* この誘発型能力の解決中に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、手札にあるカード１枚を公開することなく選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。

《銅纏いののけ者、ルーカ》  
{3}{R}{R}  
伝説のプレインズウォーカー ― ルーカ  
５  
＋１：あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚追放する。これにより追放されたクリーチャー・カードは「あなたがルーカ・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、あなたは追放領域からこのカードを唱えてもよい。」を得る。  
－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、それを追放する。その後、点数で見たマナ・コストがそれよりも大きいクリーチャー・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。そのカードを戦場に出し、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。  
－７：あなたがコントロールしている各クリーチャーは各対戦相手に、それぞれ自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《銅纏いののけ者、ルーカ》の１つ目の能力で追放されたクリーチャー・カードは、あなたがルーカ・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり唱えられる。それを追放したものである必要はない。
* そのカードを唱えられるタイミングが、《銅纏いののけ者、ルーカ》の１つ目の能力が与える能力によって変わることはない。
* 《銅纏いののけ者、ルーカ》の１つ目の能力から呪文を唱えるためのコストは支払う必要がある。変容コストのような代替コストを支払ってもよい。
* 追放されているカードを唱え始めた後では、ルーカのコントロールを失ったとしてもその呪文は影響を受けない。通常通りそれを唱え終えることができる。
* ルールや効果が許すなら、あなたは《銅纏いののけ者、ルーカ》の１つ目の能力によって追放されたクリーチャー・カードをクリーチャーでない呪文として唱えてもよい。たとえば、『エルドレインの王権」セットの当事者カードを出来事として唱えてもよい。
* プレイヤーのライブラリーにあるクリーチャー・カードや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。
* ライブラリー全体を公開しても、追放したクリーチャーよりも点数で見たマナ・コストが大きいクリーチャー・カードが公開されなかったなら、あなたはライブラリーを無作為の順番で戻し、プレイを続ける。
* 双頭巨人戦では、《銅纏いののけ者、ルーカ》の最後の能力によって対戦相手チームはあなたのクリーチャーのパワーの２倍の点数のライフを失う。

《ドラニスのクードロ将軍》  
{1}{W}{B}  
伝説のクリーチャー ― 人間・兵士  
３/３  
他の、あなたがコントロールしている人間は＋１/＋１の修整を受ける。  
ドラニスのクードロ将軍や他の人間が１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、対戦相手の墓地からカード１枚を対象とし、それを追放する。  
{2}, 人間２体を生け贄に捧げる：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。

* 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《ドラニスのクードロ将軍》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている人間が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
* 人間であるのはクリーチャーのみである。ルーカやナーセットのようなプレインズウォーカーは人間のキャラクターを表しているが、それによって《ドラニスのクードロ将軍》の２つ目の能力が誘発することはない。
* 《ドラニスのクードロ将軍》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。大した人物だ。

《ドラニスの刺突者》  
{1}{R}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
２/２  
あなたが他のカードをサイクリングするたび、ドラニスの刺突者は各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。  
サイクリング{1}（{1}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 双頭巨人戦では、《ドラニスの刺突者》の１つ目の能力によって対戦相手チームは２点のライフを失う。

《ドラニスの判事》  
{1}{W}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
１/３  
対戦相手は自分の手札以外から呪文を唱えられない。

* 効果に、対戦相手は自分の手札以外のいずれかの領域から呪文を唱えてもよいと書かれていたとしても、《ドラニスの判事》の制限がその許諾に優先する。
* ルールか効果によって許可されているなら、対戦相手は自分の手札以外の領域から土地をプレイしてもよく、自分の手札以外の領域にあるカードの能力を起動してもよい。
* 効果が、対戦相手のコントロール下で他の領域からカードを戦場に出すことは許される。

《肉食島》  
{5}{U}{U}  
クリーチャー ― リバイアサン  
７/７  
変容{5}{U}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
このクリーチャーが変容するたび、クリーチャー最大Ｘ体を対象とし、それらをタップする。Ｘはこのクリーチャーが変容した総回数に等しい。それらのクリーチャーは、それら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。

* すでにタップ状態のクリーチャーも、《肉食島》の誘発型能力の対象にできる。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。

《願いの頂点、イルーナ》  
{2}{G}{U}{R}  
伝説のクリーチャー ― ビースト・エレメンタル・恐竜  
６/６  
変容{3}{r/g}{U}{U}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
飛行、トランプル  
このクリーチャーが変容するたび、土地でないパーマネント・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。そのカードを戦場に出すか、あなたの手札に加える。

* 《願いの頂点、イルーナ》の最後の能力はカードを表向きに追放する。それを手札に加えたなら、全員がそれが何のカードであるのかを見ることになる。
* カードを手札に加えるのか戦場に出すのかの選択は、そのカードを見た後で行う。
* 「土地でないパーマネント・カード」とは、アーティファクトかクリーチャーかエンチャントかプレインズウォーカーであって土地でないカードのことである。
* これにより追放された土地やインスタントやソーサリーであるカードは追放領域に残る。
* オーラが唱えられずに戦場に出たなら、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。

《ネスロイの神話》  
{2}{B}  
インスタント  
土地でないパーマネント１つを対象とする。それがクリーチャーであるか、この呪文を唱えるために{G}{W}が支払われていたなら、それを破壊する。

* 《ネスロイの神話》は、土地でないパーマネントであれば何でも対象とできる。そのパーマネントが破壊されるかどうかは、呪文の解決時に決定する。それがその時点でクリーチャーであるか、その呪文を唱えるために{G}{W}が支払われていれば、破壊される。

《眠らせる矢》  
{2}  
アーティファクト  
眠らせる矢が戦場に出たとき、カードを１枚引く。  
{T}, 眠らせる矢を生け贄に捧げる：クリーチャー１体を対象とする。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。

* 《眠らせる矢》の２つ目の能力はクリーチャーをタップしない。それは、タップ状態であれアンタップ状態であれ、望むクリーチャーを対象にできる。そのクリーチャーが、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップの開始時にすでにアンタップ状態であるなら、その効果は何もしない。

《鋸刃蠍》  
{B}  
クリーチャー ― 蠍  
１/２  
鋸刃蠍が死亡したとき、これは各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与え、あなたは２点のライフを得る。

* 双頭巨人戦では、《鋸刃蠍》の能力により、対戦相手チームは４点のライフを失い、あなたは２点のライフを得る。

《発根のモロク》  
{4}{R}  
クリーチャー ― トカゲ  
４/４  
発根のモロクが戦場に出たとき、あなたの墓地からサイクリング能力を持つカード１枚を対象とし、それを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 《発根のモロク》は、カードを土地としてプレイするか呪文として唱えるか、いずれかを行う許諾を与える。追放されたカードをサイクリングすることはできない。
* 追放した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。それが土地であれば、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
* 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。
* 追放したカードを唱えなかったなら、それは追放されたままになる。

《発生の根本原理》  
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}  
ソーサリー  
あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。その中から望む枚数のパーマネント・カードを戦場に出し、残りをあなたの手札に加える。発生の根本原理を追放する。

* これによりパーマネント・カードを戦場に出さないことを選ぶこともできる。あなたはそのカードを公開せずに自分の手札に加える。それがパーマネント・カードであったかどうかを言うこともない。
* これによりパーマネントが戦場に出る際に誘発する能力は、《発生の根本原理》の解決が終了し、それが追放領域に存在するようになるまでスタックに置かれない。
* オーラが唱えられずに戦場に出たなら、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。
* これにより戦場に出るオーラは、それと同時に戦場に出る他の何かをエンチャントすることはできない。

《溌剌とした狼熊》  
{3}{G}  
クリーチャー ― 狼・熊  
４/４  
溌剌とした狼熊が攻撃するたび、あなたがコントロールしている人間１体を対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それの基本のパワーとタフネスを、溌剌とした狼熊のパワーとタフネスに変更する。」を選んでもよい。

* 《溌剌とした狼熊》のパワーとタフネスは、対象とした人間がその値になった後も変わらない。
* 人間の基本のパワーとタフネスを変更するかどうかは、能力の解決時に選ぶ。能力をスタックに置くときではない。
* 人間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が設定された後で適用される。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。
* 人間の基本のパワーとタフネスは、《溌剌とした狼熊》の実際のパワーとタフネスになる。それの基本のパワーとタフネスではない。そのターン、後になって《溌剌とした狼熊》のパワーやタフネスが変化しても、その人間には影響しない。
* 《溌剌とした狼熊》が、それの誘発型能力がスタック上にある間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とタフネスを使用して人間の新しい基本のパワーとタフネスを決定する。

《パイロケラトプス》  
{3}{R}  
クリーチャー ― エレメンタル・恐竜  
２/３  
トランプル  
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、パイロケラトプスの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 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。

《火の予言》  
{1}{R}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。火の予言はそれに３点のダメージを与える。あなたはあなたの手札からカード１枚をあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。

* 《火の予言》を解決する時までに、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。あなたは、カードをライブラリーの一番下に置かない。
* 《火の予言》の解決中に、あなたはカードを２枚以上ライブラリーの一番下に置くことはできない。そうしてカードを２枚以上引くようなことはできない。

《不吉な海》  
{1}{U}  
エンチャント  
あなたがカードを１枚引くたび、不吉な海の上に予兆カウンターを１個置く。  
不吉な海の上から予兆カウンターを８個取り除く：青の８/８のクラーケン・クリーチャー・トークンを１体生成する。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 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。

《不吉な戦術》  
{W}{B}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とし、それを追放する。あなたが人間をコントロールしていないなら、あなたはそのクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを失う。

* 追放したクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスを用いて、あなたが失うライフの点数を決定する。
* あなたが人間をコントロールしているかどうかは、対象としたクリーチャーを追放した後にのみチェックする。そのクリーチャーが、あなたがコントロールしていた人間を、そのクリーチャーが戦場を離れるまで追放していたなら、その人間はそのチェックに間に合うタイミングで戦場に戻る。

《古き道のナーセット》  
{1}{U}{R}{W}  
伝説のプレインズウォーカー ― ナーセット  
４  
＋１：あなたは２点のライフを得る。{U}か{R}か{W}を加える。このマナは、クリーチャーでない呪文を唱えるためにのみ使用できる。  
－２：カードを１枚引く。その後、あなたはカード１枚を捨ててもよい。あなたがこれにより土地でないカードを１枚捨てたとき、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。古き道のナーセットはそれに、その捨てたカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。  
－６：あなたは「あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、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。この紋章はそれに２点のダメージを与える。」を持つ紋章を得る。

* 《古き道のナーセット》の１つ目の能力は忠誠度能力なので、マナ能力ではない。それ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。それはスタックを使うので、対応することができる。
* 《古き道のナーセット》の２つ目の能力は対象を取らずにスタックに置かれる。能力の解決中に、あなたはカードを１枚引く。また、カードを１枚捨てることもできる。これにより土地でないカードを捨てたなら、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、あなたが引いたカードを見た後で対象を選ぶ。またプレイヤーは、対象が受けるダメージの点数を知った上で再帰誘発型能力に対応することができる。
* ２つ目の能力の解決以前に《古き道のナーセット》が戦場を離れたとしても、あなたはカードを捨てることができる。再帰誘発型能力も、あなたが土地でないカードを捨てたなら誘発する。
* あなたが捨てたカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。
* 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。
* 《古き道のナーセット》の最後の能力が生成する紋章は無色である。それは、無色の発生源からのダメージを与える。

《ブロコスの神話》  
{2}{G}{G}  
ソーサリー  
この呪文を唱えるために{U}{B}が支払われていたなら、あなたのライブラリーからカード１枚を探し、あなたの墓地に置き、その後あなたのライブラリーを切り直す。  
あなたの墓地からパーマネント・カード最大２枚をあなたの手札に戻す。

* 《ブロコスの神話》はあなたの墓地にあるパーマネント・カードを対象としないので、あなたが探したカードを選んでもよい。
* 「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。

《炎の氾濫》  
{2}{R}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。炎の氾濫はそれに４点のダメージを与える。余剰のダメージは、代わりにそのクリーチャーのコントローラーに与える。

* 呪文や能力によって生じる「余剰のダメージ」は、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを扱う方法に似ている。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」の点数を決める。これは、クリーチャーのタフネスからそれがすでに負っているダメージの点数を引いたものだが、今回のダメージを変更する置換効果や軽減効果があっても無視する。また、そのクリーチャーが、破壊不能のように今回のダメージによって破壊されない能力を持っているかどうかも無視する。
* 余剰のダメージの点数が決まったなら、《炎の氾濫》は、クリーチャーとそれのコントローラーに同時にダメージを与える。このダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。
* 《炎の氾濫》を解決する時までに、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。プレイヤーにダメージを与えることもない。

《本質共生体》  
{1}{G}  
クリーチャー ― ビースト  
２/２  
あなたがコントロールしているクリーチャーが１体変容するたび、そのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、あなたは２点のライフを得る。

* 《本質共生体》の能力の解決時に、あなたは２点のライフを得る。変容した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）としても関係ない。
* 《本質共生体》が変容したなら、それの能力は誘発する。

《丸呑み》  
{W}  
ソーサリー  
この呪文を唱えるための追加コストとして、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１体をタップする。  
タップ状態のクリーチャー１体を対象とし、それを追放する。この呪文の追加コストを支払うためにタップしたクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《丸呑み》を唱えるためには、ちょうど１体のクリーチャーをタップしなければならない。クリーチャーをタップせ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タップすることもできない。
* 追加コストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態の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クリーチャーでもよい。
* 対象としたタップ状態のクリーチャーは、あなたがタップしたクリーチャーが《丸呑み》の解決以前に戦場を離れたりアンタップ状態になったりしても、追放される。
* 《丸呑み》を解決する時までに、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。あなたはクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを置かない。
* 効果が《丸呑み》をコピーしたなら、そのコピーも、コピー元の呪文の追加コストを支払うためにタップしたクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

《見事な根本原理》  
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}  
ソーサリー  
プレイヤー１人と、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。その前者のプレイヤーは５点のライフを得る。見事な根本原理はその後者に５点のダメージを与える。その後、あなたはカードを５枚引く。

* ５点のライフを得るプレイヤーとして、自分を対象としてもよい。
* 《見事な根本原理》の解決前にいずれかの対象が不適正になったとしても、もう一方は通常通り影響を受け、あなたはカードを５枚引く。両方の対象が不適正になったなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを５枚引かない。

《無情な行動》  
{1}{B}  
インスタント  
以下から１つを選ぶ。  
・カウンターが置かれていないクリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。  
・クリーチャー１体を対象とし、それの上からカウンター最大３個を取り除く。

* 《無情な行動》の２つ目のモードを選んだなら、クリーチャーの上から取り除くカウンターはあなたが選ぶ。そのクリーチャーのコントローラーが誰であっても関係ない。異なる種類のカウンターを選んでもよい。
* １つ目のモードを選び、それに対応してそのクリーチャーがカウンターを得たなら、代わりにそれの上からカウンターを取り除くということはできない。その呪文は単に解決されない。同様に、２つ目のモードを選び、それに対応してそのクリーチャーがカウンターを失ったなら、代わりにそのクリーチャーを破壊するということはできない。

《迷宮の猛竜》  
{B}{R}  
クリーチャー ― ナイトメア・恐竜  
２/２  
威迫  
あなたがコントロールしていて威迫を持つクリーチャーが１体ブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーはそれをブロックしているクリーチャー１体を生け贄に捧げる。  
{B}{R}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて威迫を持つクリーチャーは＋１/＋０の修整を受ける。

* 《迷宮の猛竜》が威迫を持っているかぎり、２つ目と３つ目の能力は自身にも適用される。
* 防御プレイヤーは、戦闘ダメージが与えられるより先にブロック・クリーチャーを生け贄に捧げる。その結果、威迫を持つクリーチャーをクリーチャー１体がブロックしている状態になったとしても、そのブロック・クリーチャーはブロックしている状態のままである。それは通常通りに戦闘ダメージを与えたり受けたりする。
* 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。

《恵みのスターリックス》  
{4}{G}  
クリーチャー ― 大鹿・ビースト  
６/６  
変容{5}{G}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
このクリーチャーが変容するたび、パーマネント・カードがＸ枚追放されるまで、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。Ｘはこのクリーチャーが変容した総回数に等しい。それらのパーマネント・カードを戦場に出す。

* オーラが唱えられずに戦場に出たなら、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。
* これにより戦場に出るオーラは、それと同時に戦場に出る他の何かをエンチャントすることはできない。
* 《恵みのスターリックス》の効果は、土地をプレイすることとしては扱われない。あなたのターンでなくても、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、土地・カードを戦場に出せる。
* あなたのライブラリーにパーマネント・カードがＸ枚未満しかなければ、あなたは自分のライブラリー全体を追放し、その中のパーマネント・カードをすべて戦場に出す。
* 追放したが何らかの理由により戦場に出さなかったカード（たとえば、インスタント・カードや、エンチャントできるものがないオーラ・カード）は追放領域に残る。

《夜勤隊の猛士》  
{2}{B}  
クリーチャー ― 人間・兵士  
２/３  
夜勤隊の猛士が戦場に出たとき、このターンにあなたが攻撃していた場合、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。

* 《夜勤隊の猛士》の能力は、このターンにあなたが攻撃クリーチャーを１体以上指定したかどうかのみを見る。それは攻撃クリーチャー１体につき１回誘発するわけではなく、攻撃クリーチャーがダメージを与えたかどうかもチェックしない。

《火傷吐きグレムリン》  
{R}  
クリーチャー ― グレムリン  
１/１  
{1}, {T}：火傷吐きグレムリンは各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。  
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、火傷吐きグレムリンをアンタップする。

* 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。
* プレイヤーは、誘発型能力が解決したあと、それを誘発させた呪文が解決するよりも前に、呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
* 双頭巨人戦では、《火傷吐きグレムリン》の１つ目の能力によって対戦相手チームは２点のライフを失う。

《野生肉の密猟者》  
{3}{B}  
クリーチャー ― 人間・兵士  
２/４  
{1}, {T}, 他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：あなたはそのクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを得る。カードを１枚引く。

* 生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスを用いて、あなたが得るライフの点数を決定する。
* あなたはカードを１枚のみ引く。あなたが得るライフの点数とは関係ない。

《闇の取り引き》  
{3}{B}  
インスタント  
あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚見る。そのうち２枚をあなたの手札に加え、他をあなたの墓地に置く。闇の取り引きはあなたに２点のダメージを与える。

* あなたのライブラリーにあるカードが３枚未満であるなら、あなたはそれらをすべて手札に加え、墓地にはカードを置かない。

《夢の巣のルールス》  
{1}{w/b}{w/b}  
伝説のクリーチャー ― 猫・ナイトメア  
３/２  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに入っている各パーマネント・カードが、それぞれ点数で見たマナ・コストが２以下であること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
絆魂  
あなたの各ターンの間、あなたはあなたの墓地から点数で見たマナ・コストが２以下のパーマネント・呪文を１つ唱えてもよい。

* 《夢の巣のルールス》は、あなたの開始時のデッキにあるインスタントやソーサリーであるカードのことは気にしない。それらの点数で見たマナ・コストはいくつであってもよい。
* プレイヤーのデッキに入っているカードのマナ・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。たとえば、パーマネント・呪文のコストが{X}{W}であったなら、あなたはそれをＸの値を１にして唱えることができるが、２にして唱えることはできない。
* 墓地から唱える呪文の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。
* 呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。変容コストのような代替コストがあるなら、代わりにそのコストで唱えてもよい。
* あなたが呪文を唱え始めた後では、《夢の巣のルールス》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。通常通りそれを唱え終えることができる。
* あなたが他の許諾によって墓地から呪文を唱えたなら、《夢の巣のルールス》の効果は適用されない。あなたはあなたの墓地からパーマネント・呪文をもう１つ唱えることができる。
* あなたがあなたの墓地からパーマネント・呪文を１つ唱え、その後同じターン中に別の《夢の巣のルールス》をあなたのコントロール下に入れたなら、あなたはそのターンにあなたの墓地からパーマネント・呪文をもう１つ唱えることができる。
* 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パーマネント・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。
* 《夢の巣のルールス》によって、あなたの墓地から土地をプレイすることはできない。

《幼獣の復讐》  
{2}{R}{W}{B}  
エンチャント  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたの墓地から赤か白か黒のクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを追放する。１/１であることを除きそのカードのコピーであるトークンを１体生成する。あなたの次のターンまで、それは速攻を得る。

* トークンは、この能力によって特に変更される特性を除いて、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
* トークンのパワーとタフネスは１/１である。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。コピー元のカードに、それのパワーやタフネスを定義する能力があるなら、その能力はコピーされない。しかし、トークンが生成された後で速攻を得ることは、コピー可能な値ではない。
* トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《葉状地のフェリダー》  
{2}{G}{W}  
クリーチャー ― 猫・ビースト  
３/５  
警戒  
あなたがコントロールしていて警戒を持つクリーチャーは「{1}, {T}：クリーチャー１体を対象とし、それをタップする。」を持つ。

* 《葉状地のフェリダー》が警戒を持っているかぎり、最後の能力は自身にも適用される。
* 《葉状地のフェリダー》が与えた能力は、攻撃した後ブロック・クリーチャーが選ばれる前というタイミングで起動できる。
* 攻撃クリーチャーをタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。
* 《葉状地のフェリダー》が与えた能力を起動した後では、そのクリーチャーがその能力を失っても（たとえば、《葉状地のフェリダー》が戦場を離れても）、スタック上にあるその能力は影響を受けない。

《予測不能な竜巻》  
{3}{R}{R}  
エンチャント  
他の、土地でないカードのサイクリング能力によってあなたがカードを１枚引くなら、代わりに、そのサイクリングしたカードと共通のカード・タイプを持つ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。その後、これにより追放して唱えなかったカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。  
サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カードを１枚引く。）

* 「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」「プレインズウォーカー」「ソーサリー」などがカード・タイプである。特殊タイプ（たとえば「伝説の」）やサブタイプ（たとえば「巨人」）はカード・タイプではない。
* サイクリングしたカードに複数のカード・タイプがあったなら、それらのうちいずれか１つ以上のタイプを共有するカードを追放したときに、カードの追放をやめる。それらのタイプをすべて持つカードが見つかるまでカードを追放するわけではない。また、それらのタイプのうち他のタイプを持つカードを見つけるために追放し続けることはできない。
* ライブラリー全体を追放しても共通のカード・タイプを持つカードが追放されなかったなら、あなたはライブラリーを無作為の順番で戻し、プレイを続ける。あなたはカードを引かない。
* 最後に追放されたカードを唱えるなら、それはサイクリング能力の解決の一部として唱える。後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《丸呑み》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・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。

《雷猛竜の襲撃》  
{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。雷猛竜の襲撃はそれに、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の枚数に等しい点数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。

* 《雷猛竜の襲撃》は、それが与えるダメージを決定している間もスタック上にある。あなたの墓地にないので、ダメージの量には含まれない。
* 《雷猛竜の襲撃》の置換効果は、対象としたクリーチャーや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やプレインズウォーカーに《雷猛竜の襲撃》がダメージを与えなかった場合（たとえば、あなたの墓地にインスタントかソーサリーであるカードが存在しなかった場合）にも適用される。

《ラバブリンクの冒険者》  
{2}{W}  
クリーチャー ― 人間・兵士  
３/３  
ラバブリンクの冒険者が戦場に出るに際し、奇数か偶数を選ぶ。（０は偶数である。）  
ラバブリンクの冒険者は、プロテクション（点数で見たマナ・コストがその選ばれた値である）を得る。

* あなたが偶数か奇数を選ぶのは、《ラバブリンクの冒険者》が戦場に出る前である。それが該当するプロテクション能力を得る前に、プレイヤーがそれを対象にできるようなタイミングは存在しない。
* 何らかの理由により《ラバブリンクの冒険者》が、その能力のための選択を行わずに戦場に出たなら、それの最後の能力はプロテクション能力を与えない。
* 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。他の領域にあるパーマネントやカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは０である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じ点数で見たマナ・コストを持つ。

《嵐生の飛び山羊》  
{2}{W}  
クリーチャー ― 鳥・ヤギ  
１/３  
飛行  
嵐生の飛び山羊が戦闘ダメージでないダメージを受けるなら、そのダメージを軽減する。これにより軽減されたダメージ１点につき、嵐生の飛び山羊の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《嵐生の飛び山羊》が軽減できないダメージを受けた場合は、そのダメージについて＋１/＋１カウンターを得ない。
* 軽減できるダメージと軽減できないダメージが同時に《嵐生の飛び山羊》に与えられるなら、軽減できるダメージについての＋１/＋１カウンターを得たあとで、軽減できないダメージによって死亡するかどうかを見る。
* クリーチャーが受けるダメージを複数の置換効果や軽減効果が変更するなら、そのクリーチャーのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。

《猟匠ライガー》  
{3}{W}  
クリーチャー ― 猫  
３/４  
変容{2}{W}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
このクリーチャーが変容するたび、ターン終了時まで、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはこのクリーチャーが変容した回数に等しい。

* 《猟匠ライガー》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＋Ｘ/＋Ｘの修整を受けない。
* Ｘの値は、誘発型能力の解決時にのみ決定する。その後では、《猟匠ライガー》が再び変容したとしても、そのターン、後になってＸの値が変化することはない。ただしその場合、該当するクリーチャーは２回目の、Ｘの増えた値に基づく＋Ｘ/＋Ｘの修整を、それ以前の能力の解決によって生成された修整に加えて得ることになる。

《領獣》  
{2}{G}{U}  
クリーチャー ― エレメンタル・ビースト  
２/４  
変容{G}{U}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
{1}, {T}：あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。それが土地・カードであるなら、あなたはそれを戦場に出してもよい。そのカードを戦場に出さないなら、それをあなたの手札に加える。

* 《領獣》の効果は、土地をプレイすることではない。そのターンにすでに土地をプレイしていたとしても、この能力により土地・カードを戦場に出せる。
* ライブラリーの一番上のカードを戦場に出さなかったなら、それを公開せずに手札に加える。
* ライブラリーの一番上のカードが土地・カードであっても、それを戦場に出す代わりに手札に加えてもよい。そうしたなら、あなたはそれが土地・カードであることを公開しない。

《両生共生体》  
{1}{U}  
クリーチャー ― カエル  
１/３  
あなたがクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは、それが変容を持っているなら、{1}少なくなる。  
あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、それが変容を持っている場合、カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。

* 《両生共生体》の１つ目の能力は、あなたが唱えたクリーチャー・呪文が変容を持っていれば、変容コストで唱えなかったとしても適用される。同様に、２つ目の能力は、変容を持つクリーチャー・呪文を唱えたのであれば、変容コスト以外のコストで唱えたとしても誘発する。
* 呪文の不特定マナのコストを減らす効果（たとえば、《両生共生体》の効果）は、その呪文が必要とする色マナを減らすことはできない。
* 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。
* 誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。
* カードを１枚引き、カード１枚を捨てるということは、すべて《両生共生体》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。

《猟の頂点、スナップダックス》  
{1}{R}{W}{B}  
伝説のクリーチャー ― 恐竜・猫・ナイトメア  
３/５  
変容{2}{b/r}{W}{W}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
二段攻撃  
このクリーチャーが変容するたび、対戦相手がコントロールしている、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。これはそれに４点のダメージを与え、あなたは４点のライフを得る。

* 《猟の頂点、スナップダックス》の誘発型能力が誘発したとき、それの適正な対象がなかったなら、それはスタックに置かれず、あなたは４点のライフを得ない。同様に、その能力を解決する時までに、対象としたクリーチャ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、その能力は解決されず、あなたは４点のライフを得ない。

《黎明起こし、ザーダ》  
{1}{r/w}{r/w}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・狐  
３/３  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに入っている各パーマネント・カードが、それぞれ起動型能力を持っていること。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
あなたがマナ能力でない能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。この効果は、そのコストに含まれるマナの点数を１点未満に減らせない。  
{1}, {T}：クリーチャー１体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

* 「パーマネント・カード」とは、アーティファクトかクリーチャーかエンチャントか土地かプレインズウォーカーであるカードのことである。基本土地タイプを持つ土地・カードには、そのタイプに関連した固有の起動型マナ能力がある。
* 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、サイクリング）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
* 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
* 起動コストの不特定マナのコストを減らす効果は、そのコストが必要とする色マナを減らすことはできない。コストを{1}減らすことで１マナになるなら、{1}だけ減らす。例えば、サイクリング・コストが{2}の場合{1}になり、{1}{R}の場合{R}になる。（《黎明起こし、ザーダ》の最後の能力のように）コストが１マナか０マナの場合、その起動コストは影響を受けない。
* クリーチャーがブロックした後で《黎明起こし、ザーダ》の最後の能力を起動しても、そのブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、それがブロックしていたクリーチャーがブロックされていない状態になったりするわけではない。

《湧き出る源、ジェガンサ》  
{4}{r/g}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・大鹿  
５/５  
相棒 ― あなたの開始時のデッキに、マナ・コストに同じマナ・シンボルを２つ以上含むカードが入っていないこと。（このカードがあなたの選んだ相棒であるなら、あなたは１回のみゲームの外部からこれを唱えてもよい。）  
{T}：{W}{U}{B}{R}{G}を加える。このマナは、不特定マナのコストを支払うために使用することはできない。

* 《湧き出る源、ジェガンサ》の相棒能力は、あなたのデッキに入っているカードのマナ・コストの中のシンボルを厳密に比較する。「{X}{X}{R}」や「{r/g}{r/g}」のように同じシンボルが２個含まれているカードが１枚でもあれば、相棒の条件は満たされていない。
* 不特定マナのコストは、通常は数字のマナ・シンボル（{1}や{2}など）で表されるが、{X}で表されることもある。マナを必要とするコストのうち、{C}、{W}、{U}、{B}、{R}、{G}のいずれでもないコストが不特定マナのコストである。

《ヴァドロックの神話》  
{2}{R}{R}  
ソーサリー  
望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーを対象とする。ヴァドロックの神話はそれらに５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{W}{U}が支払われていたなら、あなたの次のターンまで、それらのパーマネントでは攻撃もブロックもできず、それらの起動型能力は起動できない。

* 選ばれた各対象はそれぞれ少なくとも１点のダメージを受けなければならない。
* 《ヴァドロックの神話》の解決時に、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。
* 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。《ヴァドロックの神話》の能力は、誘発型能力（「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている）には影響しない。
* 対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーは、それに与えられるダメージが軽減されたとしても、攻撃やブロックや能力の起動はできない。しかし、それらのパーマネントの中に不適正な対象になったものがあれば、それで攻撃したりブロックしたり、それの能力を起動したりできる。

## 『イコリア：巨獣の棲処』の統率者デッキのカード別注釈

《嵐呼びのカラマックス》  
{1}{G}{U}{R}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・恐竜  
４/４  
各ターン内で初めてあなたがインスタント・呪文を唱えるたび、嵐呼びのカラマックスがタップ状態である場合、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。  
あなたがインスタント・呪文を１つコピーするたび、嵐呼びのカラマックスの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* あなたがターン内で初めてインスタント・呪文を唱えるためのコストとして《嵐呼びのカラマックス》がタップ状態になったなら、１つ目の能力が誘発する。
* 《嵐呼びのカラマックス》の１つ目の能力はターン全体を見る。《嵐呼びのカラマックス》がタップ状態になる前にあなたがインスタント・呪文を唱えたなら、あなたが２つ目を唱えたときに１つ目の能力は誘発しない。
* 《嵐呼びのカラマックス》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時までに打ち消されたとしても、コピーは生成される。そのコピーは元の呪文より先に解決される。
* 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、《嵐呼びのカラマックス》の１つ目の能力によって生成された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、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、個々のダメージを与え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。
* あなたは、《嵐呼びのカラマックス》の１つ目の能力によって生成されたコピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
* 《嵐呼びのカラマックス》の１つ目の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは唱えられたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
* プレイヤーが呪文をコピーしたときに誘発する能力は、そのコピー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。
* 効果１つによってインスタント・呪文１つを複数回コピーする場合には、《嵐呼びのカラマックス》の最後の能力はその回数分誘発する。
* 効果が呪文ではなくカードをコピーする場合（たとえば、《永遠神ケフネト》の効果の場合）には、《嵐呼びのカラマックス》の最後の能力は誘発しない。

《永遠の陽気もの、オツリーミ》  
{3}{B}{G}{U}  
伝説のクリーチャー ― ナイトメア・ビースト  
６/６  
変容{1}{B}{G}{U}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
トランプル  
このクリーチャーがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地から変容を持つクリーチャー・カード１枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

* 《永遠の陽気もの、オツリーミ》が、プレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時に致死ダメージを受けたなら、《永遠の陽気もの、オツリーミ》（および、それと合同していた変容を持つ他のクリーチャー・カード）を、それの誘発型能力の対象にできる。

《永劫にはしゃぐもの》  
{2}{U}{U}  
クリーチャー ― エレメンタル・カワウソ  
５/５  
飛行  
永劫にはしゃぐものが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは、このターンに続いて追加の１ターンを行う。あなたの次のターンまで、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は、プロテクション（そのプレイヤー）を得る。（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は、そのプレイヤーがコントロールしているものによっては、対象にならず、ダメージを受けず、エンチャントされない。）

* プロテクション（そのプレイヤー）とは、プロテクション（そのプレイヤーがコントロールしている各オブジェクト）を意味する。オブジェクトにコントローラーがない場合（たとえば、それが墓地にあるカードである場合）には、オーナーをコントローラーと見なしてこのプロテクションを解釈する。
* そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは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できるが、それらが与えるはずのダメージは軽減される。

《疫病をもたらす者、ケルシン》  
{R}{W}{B}  
伝説のクリーチャー ― 人間・暗殺者  
２/２  
警戒、速攻  
疫病をもたらす者、ケルシンは、あなたが持っている経験カウンター１個につき＋１/＋１の修整を受ける。  
{T}：あなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。疫病をもたらす者、ケルシンはそれに１点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーが死亡したとき、あなたは経験カウンターを１個得る。

* 《疫病をもたらす者、ケルシン》の最後の能力が解決されるたびに、それは個別に遅延誘発型能力を生成する。《疫病をもたらす者、ケルシン》をアンタップしてそれの最後の能力を起動するということを１ターン中に複数回行ったなら、該当するクリーチャーが死亡したときに、それらは個別に誘発する。
* 《疫病をもたらす者、ケルシン》の最後の能力の対象が、その能力の解決以前に死亡したなら、あなたは経験カウンターを得ない。
* あるプレイヤーの統率者が死亡するはずのところ、そのプレイヤーが代わりにそれを統率者領域に送ることで救ったなら、《疫病をもたらす者、ケルシン》の遅延誘発型能力は誘発しない。
* 《疫病をもたらす者、ケルシン》が戦場を離れたとしても、あなたはあなたが得た経験カウンターを持ち続ける。

《炎渦の部隊》  
{3}{R}  
クリーチャー ― 人間・兵士  
４/３  
速攻  
炎渦の部隊が攻撃するたび、他の、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャー１体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、クリーチャー・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。そのカードをタップ状態で攻撃している状態で戦場に出し、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。

* 新たに戦場に出たクリーチャー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。《炎渦の部隊》や追放したクリーチャーが攻撃していたものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。
* 新たに出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」に誘発する能力は誘発しないことを意味する。
* そのクリーチャー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、防衛を持つクリーチャーを出した際の防衛の効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。その効果は、あなたが見つけたその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。
* ライブラリー全体を追放してもクリーチャー・カードが追放されなかったなら、あなたはライブラリーを無作為の順番で戻し、プレイを続ける。追放した攻撃クリーチャーは戻らない。しまった。

《おとりの計略》  
{2}{U}  
インスタント  
各対戦相手につき、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大１体を対象とする。それのコントローラーが「あなたはカードを１枚引く」を選ばないかぎり、そのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

* 《おとりの計略》の解決時に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、あなたがカードを引くのか対象とされた自分のクリーチャーをオーナーの手札に戻すのかどちらかを選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶが、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。それらの選択が全て終わった後で、あなたが決められた枚数のカードを引く。あなたがカードを引いた後、該当するクリーチャーが同時にそれぞれのオーナーの手札に戻る。
* 対戦相手のうち、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーを対象として選ばなかったり、選んだクリーチャーが不適正な対象になっていたりしたプレイヤーは、あなたにカードを引かせることを選べない。
* 《おとりの計略》の対象としたクリーチャーのコントローラーが変わったなら、それは適正な対象ではなくなる。

《開拓地の戦争屋》  
{3}{R}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
４/４  
クリーチャーが１体以上、対戦相手１人か対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカー１体に攻撃するたび、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは威迫を得る。

* 対戦相手がコントロールしていてあなたの対戦相手のうちの１人を攻撃しているクリーチャーは、《開拓地の戦争屋》の能力を誘発させる。

《果敢な魔眷者》  
{3}{B}  
クリーチャー ― 人間・邪術師  
５/１  
速攻  
各戦闘で、果敢な魔眷者は可能なら攻撃する。  
{1}{B}, あなたの墓地から果敢な魔眷者を追放する：クリーチャー１体を対象とし、それの上に破壊不能カウンターを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。

* 何らかの理由により《果敢な魔眷者》が攻撃できない場合（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場合は、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりそのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

《輝光の推進力》  
{2}{R}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受け、常に使嗾される。（それは可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）  
エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、あなたは宝物・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。）

* 《輝光の推進力》により宝物・トークンを生成するのはあなたである。攻撃クリーチャーのコントローラーではない。

《寄生の推進力》  
{2}{B}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受け、常に使嗾される。（それは可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）  
エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、それのコントローラーは２点のライフを失い、あなたは２点のライフを得る。

* 《寄生の推進力》によりライフを得るのはあなたである。攻撃クリーチャーのコントローラーではない。
* あなたがその攻撃クリーチャーのコントローラーであったなら、あなたは２点のライフを失い、２点のライフを得る。これらのイベントの途中でライフ総量が０以下になっていても、あなたはゲームに敗北しない。

《記念品奪い》  
{4}{U}  
クリーチャー ― 鳥  
４/４  
変容{5}{U}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
飛行  
このクリーチャーが変容するたび、クリーチャーでないアーティファクト１つを対象とし、それのコントロールを得る。

* 《記念品奪い》がクリーチャーでないアーティファクトを奪った後では、そのアーティファクトがアーティファクト・クリーチャーになったとしても、あなたはそれをコントロールし続ける。
* 《記念品奪い》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、《記念品奪い》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。アーティファクトのオーナーがゲームから除外されたなら、そのアーティファクトも除外される。

《境界のレインジャー》  
{2}{W}  
クリーチャー ― 人間・スカウト  
３/３  
先制攻撃  
あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見てよい。  
対戦相手１人が土地をあなたよりも多くコントロールしているかぎり、あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしてもよい。（これにより土地をプレイするには、あなたは土地プレイを残している必要がある。）

* 《境界のレインジャー》は、あなたが追加の土地をプレイすることを許可するわけではない。
* 《境界のレインジャー》により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
* あなたのライブラリーの一番上のカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを見ることができない。これは、ライブラリーの一番上から土地をプレイする際に、それの置換効果（たとえば、《寺院の庭》の効果）があなたに何らかの決定を行うように要求するなら、あなたはライブラリーの次のカードを知らずに決定を行わなければならないことを意味する。

《巨獣狩り》  
{4}{B}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
４/５  
各プレイヤーの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していなかった場合、巨獣狩りはそのプレイヤーに４点のダメージを与える。  
{1}{B}, クリーチャー１体を生け贄に捧げる：あなたは４点のライフを得る。

* 《巨獣狩り》の誘発型能力は、そのターンにクリーチャーが死亡していなかったなら、各プレイヤーの終了ステップの開始時に誘発する。あなたの終了ステップにも誘発する。
* 《巨獣狩り》の誘発型能力がスタック上にある間にクリーチャーが死亡したなら、《巨獣狩り》はそのプレイヤーにダメージを与えない。
* 《巨獣狩り》は、それの起動型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。

《警告となるもの、ザクサラ》  
{1}{B}{G}{U}  
伝説のクリーチャー ― ナイトメア・ハイドラ  
２/３  
接死  
{T}：好きな色１色のマナ２点を加える。  
あなたがマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるたび、緑の０/０のハイドラ・クリーチャー・トークンを１体生成し、その後それの上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。

* 《警告となるもの、ザクサラ》の最後の能力のＸの値は、あなたが唱えた呪文のＸの値である。
* 唱えた呪文のマナ・コストに{X}{X}が含まれていても、トークンが得るカウンターはＸ個である。Ｘの２倍の個数ではない。
* ハイドラ・トークンは０/０のクリーチャーとして戦場に出る。このイベントを変更したり、それによって誘発したりする能力が適用される。トークンが戦場にあるようになった後だがプレイヤーが処理を行えるようになる前というタイミングで、そのトークンの上に＋１/＋１カウンターが置かれる。
* Ｘが０であるなら、何か他のものがそれのタフネスを増やさないかぎり、０/０のハイドラ・トークンは能力の解決が終わった直後に死亡することになる。
* 何らかの効果（たとえば、《倍増の季節》の効果）が、《警告となるもの、ザクサラ》の能力にハイドラ・トークンを２体生成させるなら、それらはそれぞれ＋１/＋１カウンターをＸ個ずつ得る。

《眷者の装飾品》  
{3}  
アーティファクト  
{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。  
{4}, {T}：「眷者の装飾品」という名前のパーマネントをコントロールしている各プレイヤーはそれぞれカードを１枚引く。

* ２つ目の能力の解決時に、プレイヤー１人が《眷者の装飾品》を２つ以上コントロールしていても、そのプレイヤーはカードを１枚のみ引く。

《光明の不可思議、タヤム》  
{1}{W}{B}{G}  
伝説のクリーチャー ― ナイトメア・ビースト  
３/３  
他の、あなたがコントロールしている各クリーチャーは、それぞれ警戒カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に出る。  
{3}, あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーの上からカウンター合計３個を取り除く：あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚あなたの墓地に置き、その後あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが３以下のパーマネント・カード１枚を戦場に戻す。

* 《光明の不可思議、タヤム》の最後の能力を起動するために、カウンターであればどれでも３個取り除くことができる。警戒カウンターでなくてもよい。
* この起動型能力はあなたの墓地にあるパーマネント・カードを対象としないので、ライブラリーから墓地に置いたカード３枚のうちの１枚を選んでもよい。
* 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。

《種の専門家》  
{2}{B}{B}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
２/３  
種の専門家が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ１つを選ぶ。  
その選ばれたタイプのクリーチャーが１体死亡するたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。

* 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。
* 選ばれたタイプのクリーチャーと同時に《種の専門家》が死亡したなら、それの能力はそのクリーチャーについて誘発する。
* 《種の専門家》が選ばれたクリーチャー・タイプを持っていたなら、それが死亡したときにそれの能力が誘発する。

《初期変化》  
{1}{U}  
クリーチャー ― 多相の戦士  
１/１  
初期変化が攻撃するかブロックするたび、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは、クリーチャー・カードが公開されるまで、自分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。ターン終了時まで、初期変化はそのカードのコピーになる。その後、そのプレイヤーはこれにより公開したカードをすべて自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 《初期変化》がコピーになるクリーチャー・カードも、他のカードとともにライブラリーの一番下に置く。
* 対象とした対戦相手のライブラリーにクリーチャー・カードがなかったなら、《初期変化》は何のコピーにもならない。カードは無作為の順番でライブラリーに戻される。
* 他のパーマネントが《初期変化》のコピーになるなら、それは《初期変化》がコピーしているものになり、《初期変化》の効果が終了するときもコピーのままである。
* 《初期変化》に、それがコピーになる前に何らかの効果が適用され始めたなら、その効果は適用され続ける。
* 《初期変化》が、あなたがコントロールしている伝説のパーマネントと同じ名前を持つ伝説のカードのコピーになったなら、あなたはそれらの一方をオーナーの墓地に置くことになる。
* 《初期変化》が、一連の関連している能力（たとえば、カードを追放する能力と、そのオブジェクト「により追放された」（「～によって追放された」や「～によって追放されている」と訳されている場合もある）カードを参照する能力）を持つパーマネントのコピーになったなら、その関連は、《初期変化》がそのオブジェクトのコピーであり続けている間のみ持続する。それがそのオブジェクトのコピーであることを終え、その後再びそれのコピーになったとしても、その関連は失われている。

《心理の推進力》  
{2}{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＋２/＋２の修整を受け、常に使嗾される。（それは可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）  
エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、あなたは占術２を行う。

* 《心理の推進力》により占術２を行うのはあなたである。攻撃クリーチャーのコントローラーではない。

《呪文焚きのフェニックス》  
{3}{R}{R}  
クリーチャー ― フェニックス  
４/２  
飛行  
呪文焚きのフェニックスが戦場に出たとき、あなたの墓地からサイクリング能力を持ち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手札に戻してもよい。  
各終了ステップの開始時に、このターンにあなたがカードを２枚以上サイクリングしていた場合、あなたの墓地から呪文焚きのフェニックスをあなたの手札に戻す。

* 《呪文焚きのフェニックス》の最後の能力はターン全体を見る。《呪文焚きのフェニックス》があなたの墓地に置かれる以前にあなたがサイクリングしたカードも考慮する。
* 何らかの方法により、カードをサイクリングし、それを手札に戻し、それをもう１回サイクリングするということを同じターン中に行ったなら、《呪文焚きのフェニックス》の最後の能力はそれをサイクリングした回数を見て、あなたの手札に戻る。

《自由の勇者、トリン》  
{3}{W}  
伝説のクリーチャー ― 人間・兵士  
３/３  
自由を貪るもの、シルヴァーとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから自由を貪るもの、シルヴァーを自分の手札に加え、その後切り直す。」を選んでもよい。）  
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攻撃していた場合、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。

《自由を貪るもの、シルヴァー》  
{3}{B}{R}  
伝説のクリーチャー ― 猫・ナイトメア  
４/２  
自由の勇者、トリンとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから自由の勇者、トリンを自分の手札に加え、その後切り直す。」を選んでもよい。）  
威迫  
人間１体を生け贄に捧げる：自由を貪るもの、シルヴァーの上に＋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。

* 《自由の勇者、トリン》の能力は、そのターンにあなたが攻撃クリーチャーを１体以上指定したかどうかのみを見る。それは攻撃クリーチャー１体につき１回誘発するわけではなく、攻撃クリーチャーがダメージを与えたかどうかもチェックしない。
* 《自由を貪るもの、シルヴァー》の最後の能力は、それがすでに破壊不能を持っていても起動できる。それは＋１/＋１カウンターを得る。

《ジリーナ・クードロ》  
{1}{R}{W}{B}  
伝説のクリーチャー ― 人間・兵士  
３/３  
ジリーナ・クードロが戦場に出たとき、このゲームであなたが統率領域から統率者を唱えた回数１回につき、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。  
他の、あなたがコントロールしている人間は＋２/＋０の修整を受ける。

* 《ジリーナ・クードロ》があなたの統率者であったなら、あなたが統率者を唱えた回数には、《ジリーナ・クードロ》が戦場に出る直前にそれを唱えた１回も含まれる。
* 《ジリーナ・クードロ》の最後の能力は、あなたがコントロールしている《ジリーナ・クードロ》以外のすべての人間に＋２/＋０の修整を与える。これには、それの誘発型能力によって生成された人間・トークンも含まれる。

《巣穴あさり、ニカーラ》  
{2}{B}  
伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック  
２/２  
物あさりの見張り役、ヤーンニックとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから物あさりの見張り役、ヤーンニックを自分の手札に加え、その後切り直す。」を選んでもよい。）  
威迫  
他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが１体戦場を離れるたび、それの上にカウンターが１個以上置かれていた場合、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。

《水晶の共鳴》  
{2}{U}  
エンチャント  
あなたがカードをサイクリングするたび、他のパーマネント１つを対象とする。あなたは「あなたの次のターンまで、水晶の共鳴は、この能力を持つことを除き、それのコピーになる。」を選んでもよい。

* 《水晶の共鳴》は、対象としたパーマネントに印刷されている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。そのパーマネントの上に置かれているカウンターや、それのパワー、タフネス、タイプ、色などを変更する効果はコピーしない。特に、対象としたパーマネントをクリーチャーにしていた効果はコピーしない。
* 《水晶の共鳴》が何か他のもののコピーであるパーマネントをコピーするなら、その対象がコピーしているものをコピーすることになる。
* 他のパーマネントが《水晶の共鳴》のコピーになるなら、それは《水晶の共鳴》がコピーしているものになり、それの能力も持つ。
* 同じターン中に《水晶の共鳴》の誘発型能力が複数回誘発したなら、それらの能力のうち１つが解決されるたびに、それは《水晶の共鳴》がコピーしていたものを上書きすることになる。《水晶の共鳴》は最終的に、最後に解決された能力が対象としたパーマネントのコピーになる。あなたの次のターンの開始時に、それらの能力の効果は同時に終わる。
* 《水晶の共鳴》に、それが他のパーマネントのコピーになる前に何らかの効果が適用され始めたなら、その効果は適用され続ける。
* 《水晶の共鳴》が戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、それが速攻を持っていないかぎり、それで攻撃したり、{T}能力を得ていてもその能力を使ったりできない。
* 《水晶の共鳴》が、あなたがコントロールしている伝説のパーマネントのコピーになったなら、あなたはそれらの一方をオーナーの墓地に置くことになる。
* 《水晶の共鳴》がオーラのコピーになったなら、何らかの理由によりすでに適切なオブジェクトかプレイヤーにつけられていないかぎり、オーナーの墓地に置かれる。これが装備品のコピーになってクリーチャーにつけられていたなら、再びエンチャントになったときには、はずれる。
* 《水晶の共鳴》がプレインズウォーカーのコピーになったなら、それはそのプレインズウォーカーの初期忠誠度に相当する忠誠カウンターを得ないので、何らかの方法によりそれがすでに忠誠カウンターを持っていないかぎり、それはオーナーの墓地に置かれることになる。
* 《水晶の共鳴》のコピー効果は、あなたの次のターンが始まる直前に終了する。
* 《水晶の共鳴》が、一連の関連している能力（たとえば、カードを追放する能力と、そのオブジェクト「により追放された」（「～によって追放された」や「～によって追放されている」と訳されている場合もある）カードを参照する能力）を持つパーマネントのコピーになったなら、その関連は、《水晶の共鳴》がそのオブジェクトのコピーであり続けている間のみ持続する。それがそのオブジェクトのコピーであることを終え、その後再びそれのコピーになったとしても、その関連は失われている。

《巣ごもりの地》  
土地  
{T}：{C}を加える。  
{1}, {T}：あなたがコントロールしているパーマネント１つと、他のパーマネント１つを対象とする。その前者の上からカウンター１個を、その後者の上に移動する。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。

* 《巣ごもりの地》の２つ目の能力がスタックに置かれる際に、対象のパーマネントを２つ選ぶ。その能力の解決時に、移動するカウンターの種類を選ぶ。
* あるクリーチャーの上から他のクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のパーマネントからカウンターを取り除き、後者のパーマネントの上に置くことである。カウンターがパーマネントの上から取り除かれたり上に置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用されることになる。
* いずれかのパーマネントが不適正な対象になったなら、カウンターが取り除かれることも置かれることもない。
* 対象の２つのパーマネントは、タイプを共有していなくてもよい。その結果として、通常は起こらないカウンターとパーマネントの組み合わせが生じることがある。たとえば、忠誠カウンターがクリーチャーの上に置かれたり、＋１/＋１カウンターが土地の上に置かれたりすることがある。キーワード・カウンターはパーマネントにそのキーワードを与える。その組み合わせに意味がない（たとえば、エンチャントにトランプル）としても与える。＋１/＋１カウンターはクリーチャーでないパーマネントには影響しない。大半の名前付きカウンター（たとえば、魂魄カウンター）は、それが置かれるパーマネントが何らかの形でそれを参照していないかぎり効果がない。

《巣守り、ガヴィ》  
{2}{U}{R}{W}  
伝説のクリーチャー ― 人間・シャーマン  
２/５  
あなたは、各ターン内で初めてあなたがサイクリングするカードのサイクリング・コストを支払うのではなく{0}を支払ってもよい。  
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、赤であり白である２/２の恐竜・猫・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* サイクリング・コストに{X}が含まれていて、代わりに{0}という代替起動コストを支払うなら、Ｘは０である。
* 《巣守り、ガヴィ》の１つ目の能力はターン全体を見る。あなたがカードをサイクリングした後で《巣守り、ガヴィ》をあなたのコントロール下で出したなら、２枚目のカードをサイクリングするために{0}を支払うことはできない。
* 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《巣守り、ガヴィ》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れ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得ない。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。

《聖域の刃》  
{2}  
アーティファクト ― 装備品  
聖域の刃がクリーチャーについた状態になるに際し、色１色を選ぶ。  
装備しているクリーチャーは、＋２/＋０の修整を受け、プロテクション（その最後に選ばれた色）を持つ。  
装備{3}

* 《聖域の刃》の装備能力を、それがすでについているクリーチャーを対象として起動しても、新しい色を選ぶことはできない。
* 何らかの理由により、《聖域の刃》が、色が選ばれずにクリーチャーについたなら、クリーチャーはプロテクション能力を得ない。そのクリーチャーはプロテクション（無色）を得るわけではない。

《精神吸い》  
{4}{B}{B}  
クリーチャー ― ナイトメア  
５/５  
変容{4}{B}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
飛行  
このクリーチャーが変容するたび、各対戦相手のライブラリーの一番上のカードをそれぞれ裏向きに追放する。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらを見てもよいしプレイしてもよい。

* 《精神吸い》が戦場を離れたとしても、あなたはそれらのカードを見てもよいしプレイしてもよい。他のプレイヤーが《精神吸い》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーはそのカードを見たりプレイしたりできるようにならず、あなたが見たりプレイしたりできるままである。
* これにより土地をプレイできるのは、あなたがそのターンの土地プレイを残している場合のみである。
* 追放されているカードを唱えるなら、それのコストを支払う。カードのマナ・コストではなく、変容コストのような代替コストを支払ってもよい。
* 追放したカードを唱えられるタイミングが、《精神吸い》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、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ときにしか唱えられない。
* そのカードを唱えると、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、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、《精神吸い》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。追放領域に残されたカードは永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

《生命力の狩人》  
{3}{W}  
クリーチャー ― ナイトメア  
３/４  
絆魂  
{X}{W}{W}：怪物化Ｘを行う。（このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。これは怪物的になる。）  
生命力の狩人が怪物的になったとき、クリーチャー最大Ｘ体を対象とし、それらの上に絆魂カウンターをそれぞれ１個置く。

* 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。
* 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーが、クリーチャーでなくなったり、能力を失ったり、＋１/＋１カウンターを失ったりしても、それは引き続き怪物的であり続ける。

《選択的順応》  
{4}{G}{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７枚公開する。あなたはその中から、飛行を持つカード１枚と、先制攻撃を持つカード１枚と、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランプル、警戒についてもそれぞれそれを持つカード１枚を選ぶ。それらの選ばれたカードのうち１枚を戦場に出し、他の選ばれたカードをあなたの手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。

* １枚のカードに、列記されているキーワードが２つ以上あったなら、そのカードを選ぶ際にキーワードを１つ決める。たとえば、飛行と先制攻撃を持つカードを選ぶなら、それを飛行を持つカードとして選び先制攻撃を持つカードを別に選んでもよいし、それを先制攻撃を持つカードとして選び飛行を持つカードを別に選んでもよい。

《扇動する蟻》  
{2}{R}  
クリーチャー ― 昆虫  
２/２  
あなたの終了ステップの開始時に、各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー１体の上に＋１/＋１カウンターを２個置いてもよい。これによりカウンターが置かれた各クリーチャーをそれぞれ使嗾する。（あなたの次のターンまで、それらのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

* 《扇動する蟻》の能力の解決時には、まずあなたが、あなたがクリーチャーをコントロールしているなら、その中から＋１/＋１カウンターを２個置くものを選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順にそれぞれ同じことを行う。このときそれ以前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、選ばれた各クリーチャーはそれぞれ、＋１/＋１カウンターを得て使嗾された状態になる。
* ＋１/＋１カウンターを置くことができないクリーチャーがあったなら、それのコントローラーはそれを選ぶことはできない。それを選んで使嗾された状態にするということはできない。クリーチャーの上にカウンターを置くことができても、置換効果によってそれが＋１/＋１カウンターを得なかったなら、それは使嗾された状態にならない。

《双晶の杖》  
{3}  
アーティファクト  
あなたが呪文１つを１回以上コピーするなら、代わりに、それをその回数に加えて追加でもう１回コピーする。あなたはその追加のコピーの新しい対象を選んでもよい。  
{7}, {T}：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１つを対象とし、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。

* 元のコピーの新しい対象を選ぶことができない場合にも、追加のコピーの新しい対象は選んでもよい。
* あなたは、追加のコピーを元のコピーよりも先にスタックに置くのか後で置くのかを選ぶ。呪文１つが２回以上コピーされるなら、追加のコピーをスタック上で元のコピーの間に置くこともできる。
* あなたに《双晶の杖》が２つあれば、呪文をコピーすると追加のコピーが２つ得られる。３つあれば追加のコピーが３つ得られる。以下同様である。
* 効果が呪文ではなくカードをコピーする場合（たとえば、《永遠神ケフネト》の効果の場合）には、追加のコピーは生成されない。
* 《双晶の杖》の最後の能力は、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であればどれでもコピーできる。対象のあるものに限らない。
* 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。それはその元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
* あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
* 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（たとえば、《ヴァドロックの神話》のように）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。

《空鮫、シャーブラズ》  
{3}{W}{U}  
伝説のクリーチャー ― サメ・鳥  
３/３  
空鮫の乗り手、ブラーリンとの共闘  
飛行  
あなたがカードを１枚引くたび、空鮫、シャーブラズの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、あなたは１点のライフを得る。  
{w/u}：人間１体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

* 呪文を唱えたり能力を起動したりするためのコストとしてカードを捨てるなら、《空鮫の乗り手、ブラーリン》の２つ目の能力は、その呪文や能力が解決されるよりも先に解決されるが、それはそれの対象が選ばれた後である。呪文や能力の解決中にあなたがカードを捨てるなら、《空鮫の乗り手、ブラーリン》の誘発型能力は、その呪文や能力の解決が終わった後で解決される。
* 《空鮫の乗り手、ブラーリン》の２つ目の能力は、それが解決されるたびに＋１/＋１カウンターを１個のみ与える。ダメージを受ける対戦相手の人数とは関係ない。
* 《空鮫の乗り手、ブラーリン》の２つ目の能力は、《空鮫の乗り手、ブラーリン》が戦場を離れていたなどの理由により《空鮫の乗り手、ブラーリン》の上に＋１/＋１カウンターを置くことができなかったとしても、各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。
* 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカード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。
* 《空鮫、シャーブラズ》の２つ目の能力によって、《空鮫、シャーブラズ》が戦場を離れていたなどの理由により《空鮫、シャーブラズ》の上に＋１/＋１カウンターを置くことができなかったとしても、あなたは１点のライフを得る。

《空鮫の乗り手、ブラーリン》  
{3}{R}  
伝説のクリーチャー ― 人間・シャーマン  
３/３  
空鮫、シャーブラズとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから空鮫、シャーブラズを自分の手札に加え、その後切り直す。」を選んでもよい。）  
あなたがカードを１枚捨てるたび、空鮫の乗り手、ブラーリンの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、これは各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。  
{R}：サメ１体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルを得る。

《高潮のバラクーダ》  
{3}{U}  
クリーチャー ― 魚  
３/４  
どのプレイヤーも、呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。  
あなたのターンの間、対戦相手は呪文を唱えられない。

* 《高潮のバラクーダ》の能力は、《高潮のバラクーダ》が戦場にあるときにのみ適用される。特に、１つ目の能力はあなたが《高潮のバラクーダ》を唱えようとする際には適用されない。
* 《高潮のバラクーダ》の１つ目の能力はオブジェクトに瞬速を与えない。呪文を唱えることができるタイミングを変えるのみである。
* プレイヤーが呪文を唱えると宣言した後では、《高潮のバラクーダ》を取り除き、その結果そのタイミングではその呪文を唱えられなくなる、というようなことはできない。瞬速を持つかのように唱えられた呪文は、可能であれば解決される。その時点で《高潮のバラクーダ》が戦場になくても関係ない。
* あなたのターンの間に、対戦相手は能力を起動することができる。
* 効果に、対戦相手はあなたのターン中に呪文を唱えてもよいと書かれていたとしても、《高潮のバラクーダ》の制限がその許諾に優先する。

《多頭山羊》  
{X}{G}  
クリーチャー ― ヤギ・ハイドラ  
０/０  
多頭山羊は、＋１/＋１カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。  
{2}：多頭山羊の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後あなたは多頭山羊が攻撃するプレイヤーを選び直してもよい。この能力は、多頭山羊が攻撃しているプレイヤーのみが、攻撃クリーチャー指定ステップ中にのみ、起動できる。（これはこれのコントローラーを攻撃できない。）

* クリーチャーの攻撃するプレイヤーを選び直すときには、攻撃に関する強制や制限やコストを無視する。
* クリーチャーの攻撃するプレイヤーを選び直すときには、「このクリーチャーが攻撃したとき」の能力は誘発しない。
* 攻撃クリーチャーの攻撃するプレイヤーを選び直した場合でも、そのクリーチャーが攻撃したプレイヤーはその指定したプレイヤーのままだが、選び直したプレイヤーを攻撃している。
* 《多頭山羊》が攻撃しているプレイヤーは、それが代わりにプレインズウォーカーを攻撃するように選び直すことはできない。《多頭山羊》がプレインズウォーカーを攻撃しているなら、どのプレイヤーも最後の能力を起動することはできない。
* 《多頭山羊》の新たな攻撃先となったプレイヤーも、その能力を起動してよい。そして《多頭山羊》を、それが元々向かっていた方へ戻してもよい。

《地図作りの鷹》  
{1}{W}  
クリーチャー ― 鳥  
２/１  
飛行  
地図作りの鷹が、土地をあなたよりも多くコントロールしているプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えたとき、これをオーナーの手札に戻す。そうしたなら、あなたは「あなたのライブラリーから平地・カード１枚を探し、タップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

* 《地図作りの鷹》が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、あなたはそれを移動後の領域からオーナーの手札に戻すことはできない。

《追跡する影、ウキーマ》  
{1}{U}{B}  
伝説のクリーチャー ― 鯨・狼  
２/２  
無情な追跡者、カズルとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから無情な追跡者、カズルを自分の手札に加え、その後切り直す。」を選んでもよい。）  
追跡する影、ウキーマはブロックされない。  
追跡する影、ウキーマが戦場を離れたとき、プレイヤー１人を対象とする。これはそのプレイヤーにＸ点のダメージを与え、あなたはＸ点のライフを得る。Ｘはこれのパワーに等しい。

* 《追跡する影、ウキーマ》が戦場にあった最後のときのパワーを用いて、それが与えるダメージの点数とあなたが得るライフの点数を決定する。その値が０より小さかったなら、それがダメージを与えることもあなたがライフを得ることもない。
* 《追跡する影、ウキーマ》の最後の能力を解決する時までに、対象としたプレイヤ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、あなたはライフを得ない。
* 《追跡する影、ウキーマ》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたのライフ総量が０以下になったなら、最後の能力がスタックに置かれる前に、あなたはゲームに敗北する。

《天上の餌あさり》  
{4}{U}{U}  
クリーチャー ― エレメンタル・鯨  
３/３  
探査（この呪文を唱える段階であなたがあなたの墓地から追放した各カードは、{1}を支払う。）  
飛行  
天上の餌あさりが攻撃するたび、あなたは天上の餌あさりによって追放されていてインスタントかソーサリーであるカード１枚をオーナーの手札に戻してもよい。

* 呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストが、探査によって変わることはない。たとえば、あなたが《天上の餌あさり》を唱えるためにカードを３枚追放したとしても、それの点数で見たマナ・コストは６である。
* 追放したカードで、探査を持つ呪文に必要な色マナを支払うことはできない。
* 探査を持つ呪文に必要な不特定マナの点数より多くの枚数のカードを追放することはできない。たとえば、他の効果によってコストが増えていないかぎり、《天上の餌あさり》を唱えるために墓地からカードを５枚以上追放することはできない。
* 《天上の餌あさり》が、それの誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたとしても、それの能力は《天上の餌あさり》の探査能力によって追放したカードを見つけることができる。
* 《天上の餌あさり》の誘発型能力が解決された後、ブロック・クリーチャーを指定する前というタイミングで、プレイヤーは優先権を得て呪文を唱えることができる（たとえば、適正であれば、手札に戻したカードを唱えることができる）。

《銅纏いの呼集》  
{2}{W}  
インスタント  
奮励 ― この呪文を唱えるためのコストは、２つ目以降の対象１つにつき{1}{W}多くなる。  
望む数の対戦相手を対象とする。白の１/１の人間・兵士・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。Ｘはそれらの対戦相手がコントロールしているクリーチャーの総数に等しい。

* 対象とした対戦相手の中に、《銅纏いの呼集》の解決時までに適正な対象でなくなっていたプレイヤーがいたなら、あなたが生成するトークンの総数を決定するときにそのプレイヤーのクリーチャーは数に入れない。
* 奮励の能力を持つ各呪文を唱える際に、あなたはそれの対象をいくつにするかを選び、またそれらの対象は何なのかも選ぶ。対象を取らずに呪文を唱えることも可能ではあるが、普通は意味がない。奮励の呪文１つについて同じ対象を２回以上選ぶことはできない。
* 奮励の呪文の点数で見たマナ・コストは対象の数によって変わらない。
* この呪文がコピーされ、そのコピーした呪文の効果によってプレイヤーが新しい対象を選べるとしても、対象の数を変更することはできない。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部または全部を変更しても良いし、しなくても良い。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
* 呪文や能力が、奮励の呪文をそのマナ・コストを支払うことなく唱えることを可能にした場合にも、２つ目以降の対象についての追加コストは支払う必要がある。

《貪欲な巨体獣》  
{5}{G}{G}  
クリーチャー ― ビースト  
３/３  
貪食３（これが戦場に出るに際し、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このクリーチャーは、その数の３倍に等しい数の＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）  
貪欲な巨体獣が戦場に出たとき、クリーチャー最大Ｘ体を対象とする。これはそれらにＸ点のダメージをあなたの望むように分割して与える。Ｘはこれのパワーに等しい。それらの各クリーチャーはそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージを貪欲な巨体獣に与える。

* 《貪欲な巨体獣》は、それと同時に戦場に出るクリーチャーを貪食できない。
* ダメージは、《貪欲な巨体獣》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。Ｘ個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体選んでもよい。そうしたなら、《貪欲な巨体獣》はダメージを与えも受けもしない。
* 《貪欲な巨体獣》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。
* 《貪欲な巨体獣》の能力をスタックに置く際にダメージを分割する時点でＸの値は固定される。その時点以降に《貪欲な巨体獣》のパワーが変わっても、それが与えるダメージは変わらない。
* 《栄光の頌歌》の能力のような常在型能力は、《貪欲な巨体獣》の誘発型能力がスタックに置かれる前にそれのパワーを変更する。呪文や起動型能力や誘発型能力では、Ｘの値の変更に間に合うタイミングでパワーを増やすことはできない。
* 《貪欲な巨体獣》の能力の対象となったクリーチャーは、致死ダメージを受けたとしても、死亡する前にダメージを《貪欲な巨体獣》に与え返す。

《謎めいた三葉虫》  
{X}{X}  
クリーチャー ― 三葉虫  
０/０  
謎めいた三葉虫は、＋１/＋１カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。  
謎めいた三葉虫の上から＋１/＋１カウンターを１個取り除く：{C}{C}を加える。このマナは、能力を起動するためにのみ使用できる。  
{1}, {T}：謎めいた三葉虫の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* {X}{X}というマナ・コストはＸの２倍の点数のマナを支払うことを意味する。Ｘの値を３にするなら、あなたは《謎めいた三葉虫》を唱えるために{6}を支払う。
* 起動型能力とは、《謎めいた三葉虫》の起動型マナ能力や最後の起動型能力のように、コロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、サイクリング）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
* 《謎めいた三葉虫》が生み出した２点の無色のマナは、２つの異なる起動型能力に使用できる。

《ぬかるみさらい》  
{3}{B}  
ソーサリー  
各対戦相手はそれぞれ、自分の墓地にあるクリーチャー・カード１枚を選ぶ。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。

* 《ぬかるみさらい》の解決時に、まずターン順で次の対戦相手（そのターンが対戦相手のターンである場合は、そのターンを進行している対戦相手）が、自分の墓地にあるクリーチャー・カードを選ぶ。その後、他の各対戦相手もターン順に同様に選ぶが、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、選ばれたカードがすべて同時に戻される。
* 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、《ぬかるみさらい》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すべて追放される。

《ぬめる化け眷者》  
{3}{G}  
クリーチャー ― 人間・ドルイド  
３/３  
瞬速  
呪禁  
ぬめる化け眷者が戦場に出たとき、クリーチャー１体を対象とし、それの上に呪禁カウンターを１個置く。その後、あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーの上から望む数のカウンターをそのクリーチャーの上に移動する。

* あなたがコントロールしているクリーチャー望む数の上からカウンターを移動できる。１体のみでなくてもよい。
* 移動するカウンターは、《ぬめる化け眷者》の誘発型能力の解決時に選ぶ。
* カウンターを０個移動することを選んでもよい。
* 《ぬめる化け眷者》の誘発型能力が、対戦相手がコントロールしているクリーチャーの上に呪禁カウンターを置いたとしても、あなたはそのクリーチャーの上にカウンターを移動することができる。
* 対象としたクリーチャーの上からそれ自身の上へカウンターを移動することはできない。

《熱心な秘儀術師、ハルダン》  
{2}{U}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード  
１/４  
秘儀を運ぶもの、パコとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから秘儀を運ぶもの、パコを自分の手札に加え、その後切り直す」を選んでもよい。）  
あなたは、あなたが追放した、取得カウンターが置かれていてクリーチャーでないカードを追放領域からプレイしてもよく、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。

《鋸牙の破砕獣》  
{4}{G}{G}  
クリーチャー ― ビースト  
６/６  
変容{3}{G}（あなたがこの呪文をこれの変容コストで唱えるなら、あなたがオーナーであり人間でないクリーチャー１体を対象とし、これをそれの上か下に置く。これらは、一番上のクリーチャーに、その下にある能力すべてを加えたものに変容する。）  
トランプル  
このクリーチャーが変容するたび、クリーチャーでないパーマネント１つを対象とし、それを破壊する。それのコントローラーは緑の３/３のビースト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《鋸牙の破砕獣》の最後の能力を解決する時までに、対象とした、クリーチャーでないパーマネント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、どのプレイヤーもビースト・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ビースト・トークンを生成する。

《のたうつ嵐、ザイリス》  
{2}{G}{U}{R}  
伝説のクリーチャー ― 蛇・リバイアサン  
３/５  
飛行  
対戦相手が自分の各ドロー・ステップ内で初めて引くカード以外のカードを１枚引くたび、あなたは緑の１/１の蛇・クリーチャー・トークンを１体生成する。  
のたうつ嵐、ザイリスがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたとそのプレイヤーはそれぞれその点数に等しい枚数のカードを引く。

* 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずに対戦相手の手札にカードが加えられる場合は、それはそのプレイヤーが引いたカードではない。
* 《のたうつ嵐、ザイリス》が与えるダメージの点数があなたのライブラリーにあるカードの枚数よりも多いが、そのダメージにより防御プレイヤーのライフ総量が０点以下になるなら、《のたうつ嵐、ザイリス》の能力によってあなたがカードを引くより先にそのプレイヤーはゲームに敗北する。ゲームに残っているプレイヤーが他にいなければ、あなたはゲームに勝利する。
* 《のたうつ嵐、ザイリス》が与えるダメージの点数が、あなたのライブラリーにあるカードの枚数とそのプレイヤーのライブラリーにあるカードの枚数のどちらよりも多いなら、両者は同時にゲームに敗北する。２人のうちいずれかのライブラリーのカードが、もう１人よりも多かったとしても関係ない。ゲームに残っているプレイヤーが他にいなければ、そのゲームは引き分けになる。

《秘儀を運ぶもの、パコ》  
{3}{R}{G}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・猟犬  
３/３  
熱心な秘儀術師、ハルダンとの共闘  
速攻  
秘儀を運ぶもの、パコが攻撃するたび、各プレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放し、それらの上に取得カウンターをそれぞれ１個置く。これにより追放されたクリーチャーでないカード１枚につき、秘儀を運ぶもの、パコの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《熱心な秘儀術師、ハルダン》の能力は、それが戦場にある間にのみ機能する。あなたは、《熱心な秘儀術師、ハルダン》が戦場に出る前にあなたが追放して取得カウンターが置かれているカードを唱えることができる。《熱心な秘儀術師、ハルダン》が戦場を離れたなら、あなたが追放して取得カウンターが置かれているカードは、《熱心な秘儀術師、ハルダン》が戻ってくるまで唱えることができない。
* 追放したカードをプレイできるタイミングが、《熱心な秘儀術師、ハルダン》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。
* あなたが追放して取得カウンターが置かれているクリーチャー・カードは、ルールや効果（たとえば、当事者カードの効果）が許可するなら、クリーチャーでない呪文として唱えてもよい。
* カードを追放し、《秘儀を運ぶもの、パコ》の上に＋１/＋１カウンターを置くことは、すべて《秘儀を運ぶもの、パコ》の最後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。
* 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、パコが取得し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。

《無愛想なアナグマザウルス》  
{3}{R}  
クリーチャー ― アナグマ・恐竜  
３/３  
あなたがクリーチャー・カードを１枚捨てるたび、無愛想なアナグマザウルスの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。  
あなたが土地・カードを１枚捨てるたび、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。）  
あなたがクリーチャーでも土地でもないカードを１枚捨てるたび、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。無愛想なアナグマザウルスはそれと格闘を行う。

* 《無愛想なアナグマザウルス》の能力はどれも誘発型能力である。起動型能力ではない。それらの能力によって、あなたが望むときにカードを捨てられるわけではない。サイクリング能力のような、カードを捨てる他の方法が必要である。
* 呪文を唱えたり能力を起動したりするためのコストとしてカードを捨てるなら、《無愛想なアナグマザウルス》の誘発型能力は、その呪文や能力が解決されるよりも先に解決されるが、それはそれの対象が選ばれた後である。呪文や能力の解決中にカードを捨てるなら、《無愛想なアナグマザウルス》の誘発型能力は、その呪文や能力の解決が終わった後で解決される。
* 《無愛想なアナグマザウルス》の最後の能力を解決する時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、その能力は解決されない。この能力の解決時に、対象は適正であっても《無愛想なアナグマザウルス》が戦場になかったなら、その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。

《偏向はたき》  
{2}{R}  
インスタント  
あなたが統率者をコントロールしているなら、あなたはこの呪文をこれのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。  
呪文１つか能力１つを対象とする。あなたはそれの新しい対象を選んでもよい。

* 対象とした呪文の新しい対象を選ぶなら、新しい対象は適正でなければならない。
* 対象の数が変わり得る呪文であっても、対象の数を変更することはできない。
* 対象とした呪文に（たとえば、《ヴァドロックの神話》のように）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。

《捕食の推進力》  
{4}{G}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャー）  
エンチャントしているクリーチャーは＋３/＋３の修整を受け、可能ならブロックされなければならず、常に使嗾される。（それは可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

* エンチャントしているクリーチャーをブロックする必要があるのは、クリーチャー１体のみである。他のクリーチャーもそれをブロックしてもよいが、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構わない。
* 防御プレイヤーがコントロールしているどのクリーチャーも、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、エンチャントしているクリーチャーはブロックされない。エンチャントしてい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。

《骨塚の巻きひげ菌》  
{2}{B}  
クリーチャー ― ファンガス  
\*/\*  
骨塚の巻きひげ菌のパワーとタフネスはそれぞれ、他の、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。  
活用{4}{B}（{4}{B}, このカードをあなたの墓地から追放する：クリーチャー１体を対象とし、それの上にこのカードのパワーに等しい数の＋１/＋１カウンターを置く。活用はソーサリーとしてのみ行う。）

* 《骨塚の巻きひげ菌》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。
* 《骨塚の巻きひげ菌》の活用能力によって与えられるカウンターの個数は、それを追放する前にあなたの墓地にあった最後のときのパワーに等しい。プレイヤーは、あなたがこの能力を起動した後にあなたの墓地にあるものを変更して、それによって与えられるカウンターの個数を変えるようなことはできない。

《魔力景の屈折体》  
{3}  
アーティファクト  
魔力景の屈折体はタップ状態で戦場に出る。  
魔力景の屈折体は、戦場にある土地すべての起動型能力をすべて持つ。  
あなたは魔力景の屈折体の能力の起動コストを支払うために、マナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

* 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。《魔力景の屈折体》は誘発型能力（「～とき、」、「～たび、」、「～時に、」と書かれている）を得ない。
* 基本土地タイプを持つ土地には、その基本土地タイプに対応する固有の起動型マナ能力がある。《魔力景の屈折体》はそれらの能力も持つ。
* 《魔力景の屈折体》が、本来その能力があったカードの起動型でない能力と通常は関連している起動型能力を得た場合、《魔力景の屈折体》が得たその能力はどの能力とも関連していない。
* 《魔力景の屈折体》が、本来その能力があったカードの起動型能力と通常は関連している起動型能力を得た場合、《魔力景の屈折体》が得たそれらの能力は、そのカードが戦場に残っている限り関連している。

《無情な追跡者、カズル》  
{3}{G}  
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士  
３/３  
追跡する影、ウキーマとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは「自分のライブラリーから追跡する影、ウキーマを自分の手札に加え、その後切り直す。」を選んでもよい。）  
あなたがコントロールしているクリーチャー１体がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

《冥界生まれの祭壇》  
{1}{B}  
アーティファクト  
{T}, 冥界生まれの祭壇の上に魂魄カウンターを１個置く：あなたの統率者を統率領域からあなたの手札に加える。その後、あなたは冥界生まれの祭壇の上に置かれている魂魄カウンター１個につき３点のライフを失う。

* 魂魄カウンターを《冥界生まれの祭壇》の上に置くことは、能力を起動するためのコストの一部である。そのカウンターの個数は、能力の解決時に数える。その２つの時点の間にプレイヤーが処理を行って、魂魄カウンターの個数が変わることがある。たとえば、ライフを失わないようにカウンターを取り除くかもしれない。
* 《冥界生まれの祭壇》が、それの能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、あなたが失うライフの点数は、それが戦場を離れる直前にそれの上に置かれていた魂魄カウンターの個数を用いて決定する。
* 「統率者税」は、統率領域から統率者が唱えられた回数に基づいて増加する。あなたの手札から統率者を唱える際にはこの追加コストは必要ない。それによって次にあなたがその統率者を統率領域から唱える際のコストが増加することもない。
* あなたの統率者が統率領域にない（または、統率者変種ルールでプレイしていない）なら、《冥界生まれの祭壇》はあなたにライフを失わせるのみである。
* 統率領域に統率者が２枚あるなら、《冥界生まれの祭壇》の能力は、あなたが選んだ１枚を手札に加える。両方ではない。

《物あさりの見張り役、ヤーンニック》  
{2}{G}{W}  
伝説のクリーチャー ― ハイエナ・ビースト  
３/３  
巣穴あさり、ニカーラとの共闘  
警戒  
物あさりの見張り役、ヤーンニックが戦場に出たとき、物あさりの見張り役、ヤーンニックが戦場を離れるまで、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を追放する。そうしたとき、望む数のクリーチャーを対象とし、それらの上に＋１/＋１カウンターＸ個を望むように割り振って置く。Ｘはその追放されたクリーチャーのパワーに等しい。

* 《巣穴あさり、ニカーラ》の最後の能力では、そのクリーチャーの上にカウンターが何個置かれていたか、何種類置かれていたかには関係なく、あなたはカードを１枚引き１点のライフを失う。
* ＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーが、それの上に同じ個数の－１/－１カウンターが置かれることによって、致死ダメージを負った状態になって破壊されるかタフネスが０以下になってオーナーの墓地に置かれるかしたなら、《巣穴あさり、ニカーラ》の最後の能力が誘発する。なぜなら、この能力はクリーチャーが戦場にあった最後のときの状態を見るが、その時点ではそれらのカウンターが置かれていたからである。
* 《巣穴あさり、ニカーラ》が、カウンターが置かれているクリーチャーと同時に戦場を離れたなら、そのクリーチャーについて《巣穴あさり、ニカーラ》の能力が誘発する。
* 《物あさりの見張り役、ヤーンニック》が、それの誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャーを追放しない。《物あさりの見張り役、ヤーンニック》の再帰誘発型能力は誘発しない。
* 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が、この能力はカウンターを割り振って置く。
* 《物あさりの見張り役、ヤーンニック》の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーを対象としない。そのクリーチャーは誘発型能力の解決時に選ぶ。それが追放された後で再帰誘発型能力が誘発し、カウンターを置くクリーチャーを対象として選ぶ。
* 割り振って置く＋１/＋１カウンターの数を決定するために、クリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。
* 再帰誘発型能力をスタックに置く際に、カウンターの割り振り方を選ぶ。対象とした各クリーチャーにはそれぞれ少なくとも１つのカウンターを割り振らなければならない。
* 《物あさりの見張り役、ヤーンニック》の再帰誘発型能力の対象としてクリーチャーを０体選んでもよい。そうしたなら、どのクリーチャーも＋１/＋１カウンターを得ない。
* 再帰誘発型能力に対応して、対象としたクリーチャーのうち１体が不適正な対象になったなら、そのクリーチャーの上に置く予定だった＋１/＋１カウンターは失われる。それを他の適正な対象の上に置くことはできない。
* 《物あさりの見張り役、ヤーンニック》を、それ自身の再帰誘発型能力の対象にできる。

《様相ねじり、カスリル》  
{2}{W}{B}{G}  
伝説のクリーチャー ― ナイトメア・昆虫  
３/３  
様相ねじり、カスリルが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードが飛行を持っているなら、あなたがコントロールしているクリーチャー１体の上に飛行カウンターを１個置く。先制攻撃、二段攻撃、接死、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、トランプル、警戒について、この手順を繰り返す。その後、これによりクリーチャーの上に置かれたカウンター１個につき、様相ねじり、カスリルの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 該当する各キーワードについてそれぞれ適切なカウンターを、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の上に置いてもよい。《様相ねじり、カスリル》の上でもよい。カウンターすべてを同じクリーチャーの上に置く必要はない。
* 各キーワードは、それぞれ１回ずつ見る。あなたの墓地に飛行を持つクリーチャー・カードが２枚あったとしても、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体の上に飛行カウンター１個のみを置く。２個ではない。
* 《様相ねじり、カスリル》の能力の解決が始まった後では、解決が終わり《様相ねじり、カスリル》の上に＋１/＋１カウンターを置くまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《溶鉄の残響》  
{2}{R}{R}  
エンチャント  
溶鉄の残響が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ１つを選ぶ。  
その選ばれたタイプであり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。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。

* 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。
* 《溶鉄の残響》の誘発型能力が解決される以前に、そのトークンでないクリーチャーが戦場を離れたなら、生成されたトークンは、そのクリーチャーが去る以前の最後のときの情報を使用する。
* そのトークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（そのクリーチャーが別の何かをコピーしていた場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられ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。
* コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとなって戦場に出る。
* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Ｘは０として扱う。
* コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《ラバブリンクの防潮門》  
{3}{R}  
アーティファクト  
{T}：{R}{R}を加える。  
各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーはラバブリンクの防潮門の上に破滅カウンターを１個置くか、これの上から破滅カウンターを１個取り除くか、いずれかを行ってもよい。その後、これの上に破滅カウンターが３個以上置かれていたなら、ラバブリンクの防潮門を生け贄に捧げる。そうしたとき、これは各クリーチャーにそれぞれ６点のダメージを与える。

* 現在のアップキープを進行しているプレイヤーは、《ラバブリンクの防潮門》の上に破滅カウンターを１個置くか、それの上から１個取り除くか、どちらも行わないかを選ぶ。
* 《ラバブリンクの防潮門》の上に破滅カウンターが３個以上置かれているのでそれを生け贄に捧げるということは、それの能力の解決中にのみ行う。他の方法で３個目のカウンターを置いた場合は、それを即座に生け贄に捧げない。
* 《ラバブリンクの防潮門》の再帰誘発型能力が誘発してダメージを与えるのは、それの誘発型能力の解決中にあなたがそれを生け贄に捧げた場合のみである。他の理由により生け贄に捧げた場合には誘発しない。

《林間の才獣》  
{2}{G}  
クリーチャー ― ビースト  
２/４  
プレイヤーが呪文を唱えるたび、それがそのプレイヤーのターンでない場合、そのプレイヤーはカードを１枚引く。

* 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。
* 誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。

#### マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イコリア、ラヴニカのギルド、ラヴニカの献身、灯争大戦、エルドレインの王権、およびテーロスは、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.