# 『基本セット2021』＆『Jumpstart』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

　英語版最終更新 2020年５月14日／日本語版最終更新 2020年6月24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

　『基本セット2021』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７月３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』、『基本セット2021』。

　『基本セット2021』のドラフト・ブースター、『基本セット2021』プレインズウォーカーデッキ、『基本セット2021』の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。

　『Jumpstart』パックには新カードが37枚含まれている（これらのカードのセットのコードは「JMP」であり、コレクター番号として１～37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。これらのパックに含まれている他のカード（セットのコードが「JMP」であり、コレクター番号として38～495が印刷されているものと、セットのコードとして「M21」が印刷されている一部のもの）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、これらのパック群に収録されたからといって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

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

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

#### 新キーワード処理：切削する

　『アンティキティー』セット以来、プレイヤーたちは自分のライブラリーの一番上からカードを何枚も自分の墓地に置き続けてきたが、この処理を記載するためには長い文章が必要であった。英語圏のプレイヤーは以前からこの処理を、《石臼》というカードの英語名「Millstone」にちなんで「mill」と呼んでいたので、この言葉を正式なゲーム用語として採用することにした（日本語では「削る」が一般的な表現だったが、ライフなどリソース一般にも使われることがあるため新しく「切削」という用語を作った）。

《テフェリーの後見》
{2}{U}
エンチャント
テフェリーの後見が戦場に出たとき、カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。
あなたがカードを１枚引くたび、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを２枚切削する。（そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを２枚自分の墓地に置く。）

* プレイヤーのライブラリーにあるカードの枚数よりも多い枚数のカードを切削するように指示されたなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーのカードをすべて墓地に置く。他方、自分のライブラリーにあるカードの枚数よりも多い枚数のカードを切削するかどうかの選択を行う場合は、そのプレイヤーは切削するという選択を行うことはできない。
* プレイヤーのライブラリーにカードがなくなっても、カードを引こうとして引けないというときまではゲームに敗北しない。

#### 新クリーチャー・タイプ：犬

　『基本セット2021』は犬たちへの最高の贈り物になった！　このセットにはたくさんの犬が含まれていることに加え、既存の猟犬はすべて犬に変更になった。

《群れを導くもの》
{1}{W}
クリーチャー ― 犬
２/２
他の、あなたがコントロールしている犬は＋１/＋１の修整を受ける。
群れを導くものが攻撃するたび、このターン、あなたがコントロールしている犬が受ける戦闘ダメージをすべて軽減する。

* 猟犬・クリーチャー・カードはすべて、サブタイプを犬に変更する訂正を受けた。それらのカードの他のサブタイプは従来通りである。同様に、猟犬になるカードや猟犬・トークンを生成するカードも「猟犬」という言葉を「犬」に変更する訂正を受けた。それら以外に、新たに犬になるカードはない。

#### 再録キーワード能力：果敢

　クリーチャーでない呪文を唱えることは、一部のクリーチャーに戦功の栄誉を呼び起こす。あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたびに、再録キーワード果敢を持つクリーチャーはそのターン中＋１/＋１の修整を受ける。

《稲妻の幻想家》
{1}{R}
クリーチャー ― ミノタウルス・シャーマン
２/１
果敢（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。）

* あなたが唱える、クリーチャーというタイプを持たない呪文はすべて、果敢を誘発させる。土地をプレイしても果敢は誘発しない。
* 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。

#### カードのサイクル：祭殿・エンチャント

　『基本セット2021』には伝説の祭殿が６枚含まれている。祭殿はエンチャント・タイプであり、ルール上の特定の意味はない。しかし祭殿はどれも、あなたが祭殿を多数コントロールしているほど強力になる。

《石の牙の聖域》
{1}{B}
伝説のエンチャント ― 祭殿
あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、各対戦相手はそれぞれＸ点のライフを失い、あなたはＸ点のライフを得る。Ｘはあなたがコントロールしている祭殿の総数に等しい。

* 各祭殿には、あなたがコントロールしている祭殿の総数を数える能力がある。それらの能力では、その能力が記載されている祭殿も数に入れる。
* 祭殿は祭殿というサブタイプを持つエンチャントのみを考慮する。名前に「祭殿」が含まれていても、他のカードは考慮しない（たとえば、《ジャングルの祭殿》、《ルクサ川の祭殿》、《ナントゥーコの祭殿》などは考慮しない）。

## 『基本セット2021』のカード別注釈

《悪意に満ちた者、ケアヴェク》
{2}{B}{B}
伝説のクリーチャー ― 人間・邪術師
３/２
他のクリーチャーは－１/－１の修整を受ける。

* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《悪意に満ちた者、ケアヴェク》が戦場に出たなら、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。
* あなたが《悪意に満ちた者、ケアヴェク》を２体コントロールしているなら、それぞれが他の各クリーチャーにそれぞれ－１/－１の修整を与える。両者の効果により、クリーチャーのタフネスが０かそれが負っているダメージの点数以下になったなら、それらのクリーチャーは、「レジェンド・ルール」があなたの超過分の《悪意に満ちた者、ケアヴェク》を取り除くのと同時に死亡する。

《悪魔の抱擁》
{1}{B}{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、＋３/＋１の修整を受け飛行を持ち、それの他のタイプに加えてデーモンでもある。
あなたはあなたの墓地から悪魔の抱擁を、これの他のコストの支払いに加えて、３点のライフを支払い、カード１枚を捨てることで唱えてもよい。

* 《悪魔の抱擁》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。
* 他の効果があなたに墓地から《悪魔の抱擁》を唱える許諾を与えているなら、その許諾を用いる場合は最後の能力が課す追加コストは支払わない。
* エンチャントしているクリーチャーがあなたのターン中に死亡したなら、他のどのプレイヤーよりも先にあなたが優先権を得る。その時点で《悪魔の抱擁》を唱えることが許されるなら、他のいずれかのプレイヤーがあなたの墓地からそれの除去を試みることが可能になる以前に、あなたはそれを唱えてもよい。

《漁る軟泥》
{1}{G}
クリーチャー ― ウーズ
２/２
{G}：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・カードであるなら、漁る軟泥の上に＋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。

* 能力を解決する時に、対象のカードが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。《漁る軟泥》の上に＋１/＋１カウンターは置かれず、あなたはライフを得ない。特に、あなたが同一のクリーチャー・カードを対象として《漁る軟泥》の能力を２回以上起動しても、何らかの効果があるのは最初に解決される能力のみである。

《異形化》
{3}{R}
ソーサリー
クリーチャー１体を対象とし、それを追放する。そのクリーチャーのコントローラーは、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。そのプレイヤーはそのカードを戦場に出し、その後、残りを自分のライブラリーに加えて切り直す。

* 《異形化》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。どのプレイヤーもカードを公開したりライブラリーを切り直したりしない。
* プレイヤーがライブラリー全体を公開してもクリーチャー・カードが公開されなければ、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直すことのみを行う。

《石の牙の聖域》
{1}{B}
伝説のエンチャント ― 祭殿
あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、各対戦相手はそれぞれＸ点のライフを失い、あなたはＸ点のライフを得る。Ｘはあなたがコントロールしている祭殿の総数に等しい。

* 《石の牙の聖域》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、あなたは能力の解決時に祭殿をコントロールしていないかもしれない。その場合には、どのプレイヤーもライフを得も失いもしない。
* 双頭巨人戦では、《石の牙の聖域》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。

《一斉噴火》
{10}{R}{R}
ソーサリー
この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Ｘはあなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの合計に等しい。
クリーチャーやプレインズウォーカー合わせて最大２体を対象とする。一斉噴火はそれらにそれぞれ６点のダメージを与える。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《一斉噴火》によるもの）を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* コストの減少は、《一斉噴火》のコストの中の不特定マナにのみ適用される。{R}{R}の要求を減らすことはできない。
* あなたが《一斉噴火》を唱え始めた後は、あなたがそれを唱え終わるまで、プレイヤーは他の処理を行うことができない。特に、プレイヤーがあなたのクリーチャーのパワーの合計を変えるよう試みることはできない。
* 《一斉噴火》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う以前に固定される。たとえば、あなたが２/２のクリーチャーを３体コントロールしていて、そのうち１体は生け贄に捧げることであなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。総コストは{4}{R}{R}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動するときに、そのクリーチャーを生け贄に捧げることができる。
* クリーチャーのパワーが何らかの理由により０未満になっていたなら、それはあなたの他のクリーチャーのパワーの合計を減らす。あなたのクリーチャーのパワーの合計が０以下であったとしても、コストは{10}{R}{R}のままである。
* あなたは同じクリーチャーかプレインズウォーカーを２回《一斉噴火》の対象として、それに12点のダメージを与えるということはできない。

《うたた寝するティラノドン》
{1}{G}
クリーチャー ― 恐竜
３/３
防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）
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ぎり、うたた寝するティラノドンは、これが防衛を持たないかのように攻撃できる。

* 《うたた寝するティラノドン》が攻撃した後で、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なくなったとしても、それは攻撃クリーチャーであり続ける。
* 《うたた寝するティラノドン》のパワーが増えて４以上になったなら、それは自力で攻撃できる。

《裏切りの強欲》
{3}{R}
ソーサリー
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それ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。好きな色１色のマナ２点を加える。（このターン、そのクリーチャーは攻撃したり{T}したりできる。）

* 《裏切りの強欲》は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、どのクリーチャーでも対象にできる。
* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。
* 《裏切りの強欲》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。あなたはマナ２点を加えない。

《英雄的介入》
{1}{G}
インスタント
ターン終了時まで、あなたがコントロールしているパーマネントは呪禁と破壊不能を得る。

* 《英雄的介入》の影響を受けるパーマネントは呪文の解決時に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたパーマネントは呪禁と破壊不能を得ない。
* 破壊不能を持つプレインズウォーカーも、ダメージを受けると忠誠カウンターを失い、忠誠度が０になったならオーナーの墓地に置かれる。

《エイヴンの鳥群使い》
{3}{W}{W}
クリーチャー ― 鳥・戦士
４/３
飛行
エイヴンの鳥群使いが戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャー１体につき２点のライフを得る。

* あなたが得るライフの点数は、《エイヴンの鳥群使い》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。その時点で《エイヴンの鳥群使い》がまだ戦場にあれば、それ自身も能力で数に入る。

《大慌ての棚卸し》
{1}{U}
インスタント
カードを１枚引き、その後さらにカードを、あなたの墓地にある「大慌ての棚卸し」という名前のカードの枚数に等しい枚数引く。

* 《大慌ての棚卸し》の解決中には、それはまだスタック上にあるので、あなたが引くカードの枚数を決定する際に数に入れない。

《穏やかな光の聖域》
{W}
伝説のエンチャント ― 祭殿
{5}{W}：クリーチャー１体を対象とし、それをタップする。この能力を起動するためのコストは、あなたがコントロールしている祭殿１つにつき{1}少なくなる。

* コストの減少は、起動型能力のコストの中の不特定マナにのみ適用される。{W}の要求を減らすことはできない。

《落とし格子の蔦》
{G}
クリーチャー ― 植物・壁
０/３
防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）
{2}, {T}, 防衛を持つクリーチャー１体を生け贄に捧げる：カードを１枚引く。

* 《落とし格子の蔦》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。

《檻の中のゾンビ》
{2}{B}
クリーチャー ― ゾンビ
２/３
{1}{B}, {T}：各対戦相手はそれぞれ２点のライフを失う。この能力は、このターンにクリーチャーが死亡していたときにのみ起動できる。

* 双頭巨人戦では、《檻の中のゾンビ》の能力によって、対戦相手チームは４点のライフを失う。

《追われる鯨》
{5}{U}{U}
クリーチャー ― 鯨
８/８
追われる鯨が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ、「このクリーチャーではブロックできない。」と「各戦闘で、あなたがコントロールしているクリーチャーは可能なら攻撃する。」を持つ赤の１/１の海賊・クリーチャー・トークンを１体生成する。
対戦相手が追われる鯨を対象として呪文を唱えるためのコストは{3}多くなる。

* 海賊・トークンの影響下にある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。
* 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（たとえば、《追われる鯨》の効果による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。

《果敢な一撃》
{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＋１/＋０の修整を受ける。
カードを１枚引く。

* 《果敢な一撃》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。あなたはカードを引かない。

《活性化のうねり》
{2}{G}
インスタント
あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、その後、そのクリーチャーの上に置かれている＋１/＋１カウンターの個数を２倍にする。

* クリーチャーの上に置かれている＋１/＋１カウンターの数を２倍にするとは、それの上にすでに置かれている＋１/＋１カウンターの数に等しい数のカウンターをそれの上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

《金屑化》
{3}{R}{R}
ソーサリー
クリーチャー１体を対象とする。金屑化はそれに５点のダメージを与える。そのクリーチャーにつけられている装備品をすべて破壊する。

* 《金屑化》は装備品がつけられていないクリーチャーも対象とできる。
* 《金屑化》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。あなたは装備品を破壊しない。

《噛み傷への興奮》
{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、各戦闘で、可能なら攻撃する。

* エンチャントしている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。

《狩人の刃》
{3}{G}
ソーサリー
あなたがコントロールしているクリーチャー１体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。その前者の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《狩人の刃》を唱えることはできない。
* 《狩人の刃》を解決する時に、いずれかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。
* 《狩人の刃》を解決する時に、あなたがコントロールしていないクリーチャーは不適正な対象だが、あなたがコントロールしているクリーチャーは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の上に＋１/＋１カウンターを置くことのみを行う。

《冠滅ぼしのガドラク》
{2}{R}
伝説のクリーチャー ― ドラゴン
５/４
飛行
あなたがアーティファクトを４つ以上コントロールしていないかぎり、冠滅ぼしのガドラクでは攻撃できない。
あなたの終了ステップの開始時に、このターンに死亡した、トークンでないクリーチャー１体につき、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。）

* 《冠滅ぼしのガドラク》が攻撃した後で、あなたがアーティファクトを４つ以上コントロールしていなくなったとしても、それは攻撃クリーチャーであり続ける。
* 《冠滅ぼしのガドラク》の最後の能力は、ターン全体の死亡したクリーチャーの数を数える。《冠滅ぼしのガドラク》が戦場に出る前に死亡したものも考慮する。

《外交官、マンガラ》
{3}{W}
伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック
２/４
絆魂
対戦相手１人がクリーチャーで攻撃するたび、それらのクリーチャーのうち２体以上が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している場合、カードを１枚引く。
対戦相手１人が各ターンの自分の２つ目の呪文を唱えるたび、カードを１枚引く。

* 《外交官、マンガラ》の誘発型能力がスタック上にある間に、攻撃クリーチャーのうちいくつかが戦場を離れたなら、それらが戦場を離れる前に攻撃していたプレイヤーやプレインズウォーカーを用いてあなたがカードを引くかどうかを決定する。しかし、戦場を離れることなく戦闘から取り除かれたなら、それらの現在の状態を用いて決定する。つまり、それら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していない。
* 対戦相手がクリーチャー１体であなたを、クリーチャーもう１体であなたのプレインズウォーカーを、それぞれ攻撃したなら、あなたはカードを引く。
* あなたはカードを１枚のみ引く。２体を超えて何体のクリーチャーがあなたやあなたのプレインズウォーカーを攻撃していても関係ない。
* 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。
* 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。

《ガラクの先触れ》
{1}{G}{G}
クリーチャー ― ビースト
４/３
黒からの呪禁
ガラクの先触れがプレイヤー１人かプレインズウォーカー１体に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上からカードをその点数に等しい枚数見る。あなたはその中から、クリーチャー・カード１枚かガラク・プレインズウォーカー・カード１枚を公開し、あなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 黒からの呪禁は、《ガラクの先触れ》が、対戦相手がコントロールしている黒の呪文や対戦相手がコントロールしている黒の発生源の能力の対象にならないことを意味する。
* 《ガラクの先触れ》が、プレインズウォーカーにそれの忠誠度よりも大きなダメージを与えたり、プレイヤーにそのプレイヤーのライフ総量よりも大きなダメージを与えたりした場合は、与えたダメージの総点数に等しい枚数のカードを見る。その忠誠度やライフ総量に等しい枚数ではない。

《ガラクの蜂起》
{2}{G}
エンチャント
ガラクの蜂起が戦場に出たとき、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場合、カードを１枚引く。
あなたがコントロールしているクリーチャーはトランプルを持つ。（それらは余剰の戦闘ダメージを、それらが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに与えることができる。）
パワーが４以上のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、カードを１枚引く。

* 《ガラクの蜂起》が戦場に出た直後に、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なかったなら、１つ目の能力は誘発しない。能力を解決する時にコントロールしていなかったなら、あなたはカードを引かない。ただし、両時点で同一のクリーチャーである必要はない。
* 《ガラクの蜂起》の１つ目の能力は、あなたにカードを１枚のみ引かせる。あなたがコントロールしていてパワーが４以上のクリーチャーが何体あっても関係ない。
* クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るなら、それのパワーが４以上であるかどうかを決定するために常在型能力を考慮する。呪文や起動型能力や誘発型能力は、《ガラクの蜂起》の最後の能力を誘発させるためにクリーチャーのパワーを増やしたり、それを誘発させないために減らしたりするために使用することはできない。
* 《ガラクの蜂起》の最後の能力が誘発した後でクリーチャーのパワーを減らしても、あなたがカードを引くことを妨ぐことはできない。

《気難しいディロフォサウルス》
{3}{G}
クリーチャー ― 恐竜
２/２
接死（これが何らかのダメージをクリーチャーに与えたら、それだけで破壊する。）
気難しいディロフォサウルスが攻撃するたび、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場合、ターン終了時まで、気難しいディロフォサウルスは＋２/＋２の修整を受ける。

* 《気難しいディロフォサウルス》が攻撃した直後に、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なければ、それの能力は誘発しない。その能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。ただし、両方の時点で同じクリーチャーである必要はない。
* 《気難しいディロフォサウルス》のパワーが増えて４以上になったなら、それが攻撃したときに能力が誘発する。
* 《気難しいディロフォサウルス》は＋２/＋２のみの修整を受ける。パワーが４以上のクリーチャーを何体コントロールしていても関係ない。
* 《気難しいディロフォサウルス》の能力が解決された後であなたがパワーが４以上のクリーチャーをコントロールしていなくなっても、それはそのターンの終わりまで＋２/＋２の修整を受け続ける。

《凶兆艦隊の戦争屋》
{1}{B}{R}
クリーチャー ― オーク・海賊
３/３
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたは他のクリーチャー１体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、凶兆艦隊の戦争屋は＋２/＋２の修整を受けトランプルを得る。（これは余剰の戦闘ダメージを、これが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

* 《凶兆艦隊の戦争屋》の能力の解決中に、複数のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。そうして＋２/＋２の修整とトランプルを複数得るようなことはできない。
* クリーチャーを１体生け贄に捧げるかどうか、どのクリーチャーを生け贄に捧げるかは、《凶兆艦隊の戦争屋》の能力の解決時に選ぶ。選択を行ってからそれが＋２/＋２の修整を受けトランプル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。

《金属複製機》
{5}
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物
４/４
金属複製機が戦場に出たとき、あなたが、互いに同じ名前を持ち土地でもトークンでもないパーマネントを２つ以上コントロールしている場合、無色の４/４の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 金属複製機が戦場に出た直後に、あなたが、互いに同じ名前を持ち土地でもトークンでもないパーマネントを２つ以上コントロールしていないなら、それの能力は誘発しない。能力の解決時に２つコントロールしていないなら、あなたはトークンを生成しない。ただし、両時点で同一の２つである必要はない。
* 《金属複製機》の能力は、構築物を１体のみ生成する。同名のパーマネントの２つ組をあなたが何組コントロールしていても関係ない。

《菌類の再誕》
{2}{G}
インスタント
あなたの墓地からパーマネント・カード１枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。このターンにクリーチャーが死亡していたなら、緑の１/１の苗木・クリーチャー・トークンを２体生成する。

* 「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。
* このターンにクリーチャーが死亡していたなら、あなたはパーマネント・カードを手札に戻すことに加えて苗木・トークンを得る。
* 《菌類の再誕》は、クリーチャーが死亡していたかどうかのみを見る。クリーチャーが２体以上死亡していたとしても、苗木・トークンが増えることはない。

《議事会の導師》
{G}{W}
クリーチャー ― ケンタウルス・クレリック
２/２
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カウンターが１個以上置かれるなら、代わりにそのクリーチャーの上に、その数に１を足した数の＋１/＋１カウンターを置く。
議事会の導師が死亡したとき、あなたはそれのパワーに等しい点数のライフを得る。

* あなたがコントロールしているクリーチャーが＋１/＋１カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりに１個多く置かれた状態で戦場に出る。
* 《議事会の導師》は、何らかの理由により＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出るとしても、自身の１つ目の能力は適用されない。
* あなたが《議事会の導師》を２体コントロールしているなら、クリーチャーの上に置かれる＋１/＋１カウンターの数は本来の数に２を足した数になる。《議事会の導師》３体なら３を足した数になる。以下同様である。
* あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が２つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。
* 《議事会の導師》が戦場にあった最後のときのパワーを用いて、あなたが得るライフの量を決定する。

《虐殺のワーム》
{3}{B}{B}{B}
クリーチャー ― ワーム
６/５
虐殺のワームが戦場に出たとき、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－２/－２の修整を受ける。
対戦相手がコントロールしているクリーチャーが死亡するたび、そのプレイヤーは２点のライフを失う。

* 《虐殺のワーム》の１つ目の能力は、解決時に対戦相手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－２/－２の修整を受けない。
* 《虐殺のワーム》の誘発型能力は、対戦相手がコントロールしているクリーチャーが死亡したなら、それがどのような理由であっても、《虐殺のワーム》が戦場に残っているかぎり誘発する。１つ目の能力によってタフネスが減って０になった場合も誘発する。
* 対戦相手がコントロールしているクリーチャーが、《虐殺のワーム》と同時に死亡するなら、《虐殺のワーム》の最後の能力はそのクリーチャーについて誘発する。
* 対戦相手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、《虐殺のワーム》の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。

《銀打ちのグール》
{2}{B}
クリーチャー ― ゾンビ・吸血鬼
３/１
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを３点以上得ていた場合、あなたの墓地から銀打ちのグールをタップ状態で戦場に戻す。
{1}{B}, 銀打ちのグールを生け贄に捧げる：カードを１枚引く。

* 《銀打ちのグール》の１つ目の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場やあなたの墓地になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
* 終了ステップの開始時までに、あなたがライフを３点以上得ていなかったなら、《銀打ちのグール》の１つ目の能力は誘発しない。
* 終了ステップの開始時に、《銀打ちのグール》があなたの墓地になかったなら、１つ目の能力は誘発しない。

《クウィリーオンのドライアド》
{1}{G}
クリーチャー ― ドライアド
１/１
あなたが白や青や黒や赤である呪文を唱えるたび、クウィリーオンのドライアドの上に＋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。
* ２色以上の色の呪文を唱えても、《クウィリーオンのドライアド》の能力が誘発するのは１回のみである。

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

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

《グリフィンの高楼》
{1}{W}
エンチャント
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを３点以上得ていた場合、飛行を持つ白の２/２のグリフィン・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* あなたはグリフィン・トークンを１体のみ生成する。あなたが得ていたライフの点数が３点を超えていても関係ない。
* 《グリフィンの高楼》の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
* 終了ステップの開始時までに、あなたがライフを３点以上得ていなかったなら、《グリフィンの高楼》の能力は誘発しない。

《ケルドの心胆、ラーダ》
{1}{R}{G}
伝説のクリーチャー ― エルフ・戦士
３/３
あなたのターンであるかぎり、ケルドの心胆、ラーダは先制攻撃を持つ。
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もよく、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。
{4}{R}{G}：ターン終了時まで、ケルドの心胆、ラーダは＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたがコントロールしている土地の総数に等しい。

* 《ケルドの心胆、ラーダ》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。
* 《ケルドの心胆、ラーダ》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。
* Ｘの値は《ケルドの心胆、ラーダ》の最後の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールしている土地の総数が変わってもＸの値は変わらない。

《剣歯虎のやっかいもの》
{3}{G}
クリーチャー ― 猫
３/３
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、剣歯虎のやっかいものの上に＋１/＋１カウンターを１個置き、これをアンタップする。

* あなたの終了ステップが開始する以前にクリーチャーが死亡していなかったなら、《剣歯虎のやっかいもの》の能力は誘発しない。ただし、そのクリーチャーは《剣歯虎のやっかいもの》が戦場に出る前に死亡していたものでもよい。
* この誘発型能力は１回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーが死亡していても関係ない。

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

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

《原初の力》
{X}{G}
ソーサリー
あなたがコントロールしているクリーチャー１体とあなたがコントロールしていないクリーチャー最大１体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。その後、その前者はその後者と格闘を行う。

* 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体のみを対象として《原初の力》を唱えることができる。
* あなたは、Ｘの値を０として《原初の力》を唱え、対象のクリーチャー２体の格闘のみを行うことができる。
* ２つの対象を選んだ場合、《原初の力》を解決する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。
* 《原初の力》を解決する時に、あなたがコントロールしているクリーチャーが不適正な対象であったなら、どのクリーチャーも＋Ｘ/＋Ｘの修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象だがあなたがコントロールしていないクリーチャーはそうではなかったなら、それは＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。

《現場保存》
{4}{W}
ソーサリー
土地でないパーマネント１つを対象とし、それを追放する。それのコントローラーは、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《現場保存》を解決する時までに、対象の、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ない。どのプレイヤーも兵士・トークンを生成しない。

《高山の犬師》
{R}{W}
クリーチャー ― 人間・戦士
２/２
高山の犬師が戦場に出たとき、あなたは「あなたのライブラリーから、『高山の番犬』という名前のカード１枚か、『炎血の野犬』という名前のカード１枚か、その両方を探し、公開し、あなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。
高山の犬師が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは＋Ｘ/＋０の修整を受ける。Ｘは他の攻撃クリーチャーの総数に等しい。

* Ｘの値は《高山の犬師》の最後の能力の解決時にのみ決定する。解決後には、そのターン、後になって攻撃クリーチャーの総数が変わってもＸの値は変わらない。

《高尚な否定》
{1}{U}
インスタント
呪文１つを対象とする。それのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それを打ち消す。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、代わりに、それのコントローラーが{4}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

* あなたが飛行を持つクリーチャーを２体以上コントロールしていたとしても、《高尚な否定》は{4}のみを要求する。

《高揚する書物》
{2}{U}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
高揚する書物が戦場に出たとき、カードを２枚引き、その後カード１枚を捨てる。
エンチャントしているクリーチャーは、＋１/＋１の修整を受け飛行を持つ。

* オーラ・呪文を解決する時までに《高揚する書物》がエンチャントするはずのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それは戦場に出ないので、それの能力も誘発しない。

《九つの命》
{1}{W}{W}
エンチャント
呪禁
発生源１つがあなたにダメージを与えるなら、そのダメージを軽減し、九つの命の上に具現カウンターを１個置く。
九つの命の上に具現カウンターが９個以上あるとき、これを追放する。
九つの命が戦場を離れたとき、あなたはこのゲームに敗北する。

* ２つ以上の発生源が同時にあなたにダメージを与えたなら、それらのダメージをすべて軽減し、発生源の数に等しい個数の具現カウンターを《九つの命》の上に置く。その結果、《九つの命》の上にある具現カウンターが10個以上になっても問題ない。抜け穴の悪用は猫の得意技だ。
* 発生源があなたに与えるダメージが軽減できなくても、《九つの命》の上に具現カウンターを置く。
* １つ目の誘発型能力がスタックに置かれた後で、それが再び誘発することはない。たとえより多くのダメージが軽減され、より多くの具現カウンターが置かれたとしても誘発しない。
* あなたが、１つ目の誘発型能力を打ち消したり他の方法でスタックから取り除いたりした場合、その後でも《九つの命》の上に具現カウンターが９個以上置かれているなら、それはその直後に再び誘発する。
* 《九つの命》の最後の能力は、それがどのように戦場を離れたとしても誘発する。

《梢の忍び寄り》
{3}{G}
クリーチャー ― 猫
４/２
梢の忍び寄りは、可能ならブロックされなければならない。
梢の忍び寄りが死亡したとき、あなたは、このターンに死亡したクリーチャー１体につき１点のライフを得る。

* 《梢の忍び寄り》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。他のクリーチャーは、それをブロックしても、他のクリーチャーをブロックしても、何もブロックしなくてもよい。
* 《梢の忍び寄り》をブロックするクリーチャーは、あなたではなく防御プレイヤーが選ぶ。
* 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、《梢の忍び寄り》はブロックされない。《梢の忍び寄り》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。
* 《梢の忍び寄り》の誘発型能力は、誘発型能力の解決以前に死亡した他のクリーチャーに加え、それ自身も数に入れる。
* 《梢の忍び寄り》が致死ダメージを受け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。

《ゴブリンの魔術》
{3}{R}
インスタント
果敢を持つ赤の１/１のゴブリン・ウィザード・クリーチャー・トークンを２体生成する。（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、それらは＋１/＋１の修整を受ける。）

* トークンの英語の名前は、生成の際に指定された英語のクリーチャー・タイプを並べたものである。これは、《ゴブリンの魔術》によって生成されるトークンの英語の名前が「Goblin Wizard」になることを意味する。このトークンは、《Goblin Wizard》というカードと同一の英語の名前を持つので、《ルーンの光輪》のようにプレイヤーにカード名を選ばせる効果の影響を受け得る。

《彩色の宇宙儀》
{7}
伝説のアーティファクト
あなたはマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。
{T}：{C}{C}{C}{C}{C}を加える。
{5}, {T}：あなたがコントロールしているパーマネントの中の色１色につきカードを１枚引く。

* 《彩色の宇宙儀》の最後の能力によって、あなたはカードを最大５枚引くことができる。「無色」や「アーティファクト」や「金」は色ではない。

《潮掬い》
{3}{U}
クリーチャー ― ドレイク
２/３
飛行
あなたが飛行を持つクリーチャー２体以上で攻撃するたび、カードを１枚引く。

* 《潮掬い》の能力は１回のみ誘発する。飛行を持つクリーチャーが３体以上攻撃しても関係ない。
* 《潮掬い》の能力の解決以前に攻撃クリーチャーの一部または全部が飛行を失ったり戦闘から除外されたりしても、あなたはカードを引く。

《死者を目覚めさせる者、リリアナ》
{2}{B}{B}
伝説のプレインズウォーカー ― リリアナ
４
+1：各プレイヤーはそれぞれカード１枚を捨てる。そうできなかった各対戦相手はそれぞれ３点のライフを失う。
-3：クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたの墓地にあるカードの枚数に等しい。
-7：あなたは「あなたのターンの戦闘の開始時に、墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。それは速攻を得る。」を持つ紋章を得る。

* 《死者を目覚めさせる者、リリアナ》の１つ目の能力の解決時には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカードを公開することなく選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。最後に、カードを捨てることができなかった各対戦相手が、それぞれ３点のライフを失う。
* 自分の手札にカードがあるプレイヤーは、カードを捨てる代わりに３点のライフを失うことを選ぶことはできない。
* あなたの手札にカードがないなら、あなたは単に何も捨てない。あなたは３点のライフを失わない。他のプレイヤーが可能なら捨てることに変わりはない。
* Ｘの値は《死者を目覚めさせる者、リリアナ》の２つ目の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたの墓地にあるカードの枚数が変わってもＸの値は変わらない。
* 《死者を目覚めさせる者、リリアナ》の紋章によって戦場に出たクリーチャーは永続的に速攻を得る。
* 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、《死者を目覚めさせる者、リリアナ》の紋章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。

《静かな水の聖域》
{3}{U}
伝説のエンチャント ― 祭殿
あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、あなたはカードをＸ枚引いてもよい。Ｘはあなたがコントロールしている祭殿の総数に等しい。そうしたなら、カード１枚を捨てる。

* カードをＸ枚引くこととカード１枚を捨てることは、すべてこの誘発型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。
* 《静かな水の聖域》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、あなたは能力の解決時に祭殿をコントロールしていないかもしれない。その場合には、カードを０枚引くことを選んでカード１枚を捨てるか、カードを０枚引かないことを選んでカードを捨てないか、いずれかを行う。

《死に至る霞》
{1}{B}{B}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。
・ターン終了時まで、クリーチャーはすべて－２/－２の修整を受ける。
・各プレインズウォーカーの上から忠誠カウンターをそれぞれ２個取り除く。

* 《死に至る霞》の１つ目のモードは、それの解決時に戦場に出ているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーは－２/－２の修整を受けない。

《屍肉地虫》
{3}{B}
クリーチャー ― 昆虫
０/５
屍肉地虫は＋Ｘ/＋０の修整を受ける。Ｘはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの中で最大のパワーに等しい。
屍肉地虫が戦場に出たとき、カードを４枚切削する。（あなたのライブラリーの一番上からカードを４枚あなたの墓地に置く。）

* 《屍肉地虫》の１つ目の能力は、それが戦場にある間にのみ機能する。他のすべての領域では、それのパワーは０である。
* 死亡したクリーチャーの上に置かれていたカウンターや、ターン終了時までそれに影響していた効果は、オーナーの墓地にあるカードには適用されない。

《霜のブレス》
{2}{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。

* 《霜のブレス》はタップ状態のクリーチャーも対象にできる。呪文の解決時に対象のクリーチャーがタップされている場合、そのクリーチャーはタップ状態のままとなり、そ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。

《焦熱の解放》
{3}{R}{R}{R}
エンチャント
あなたがコントロールしてい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やプレイヤーにその点数の３倍のダメージを与える。

* あなたが《焦熱の解放》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、そのブロック・クリーチャーに２点のダメージを割り振り、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６点のダメージを与え、防御プレイヤーに３点のダメージを与えることになる。
* 複数の対象にダメージを分割する効果では、３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。
* プレイヤーや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。

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

* 《焦熱の竜火》の置換効果は、対象のクリーチャーかプレインズウォーカーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。

《書庫泥棒》
{2}{U}
クリーチャー ― マーフォーク・ならず者
１/２
書庫泥棒が攻撃するたび、カードを１枚引く。

* あなたは、カードを引いた後ブロック・クリーチャーが指定される前というタイミングで、呪文を唱えたり能力を起動したりしてもよい。

《初心者の過ち》
{U}
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。ターン終了時まで、その前者は＋０/＋２の修整を受けその後者は－２/－０の修整を受ける。

* ２体のクリーチャーを対象として選ばないかぎり《初心者の過ち》を唱えることはできない。
* 《初心者の過ち》の解決以前に対象のクリーチャーのうち一方が不適正な対象になったとしても、もう一方は該当する影響を受ける。

《枝葉族の報復者》
{2}{R}{G}
クリーチャー ― エレメンタル・ドルイド
４/３
{T}：あなたがコントロールしていてパワーが４以上のクリーチャー１体につき{G}を加える。
{7}{R}：プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象とする。枝葉族の報復者はそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《枝葉族の報復者》が、最後の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いて与えるダメージの点数を決定する。

《深淵への覗き込み》
{4}{B}{B}{B}
ソーサリー
プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーにあるカードの枚数の半分に等しい枚数のカードを引き、自分のライフの半分を失う。それぞれの端数は切り上げる。

* 端数を切り上げるのは失うライフの量である。残りのライフ総量ではない。たとえば、対象のプレイヤーのライフが７点であれば、そのプレイヤーは４点のライフを失い、残りのライフは３点になる。同様に、引くカードの枚数を切り上げる。ライブラリーに残すカードの枚数ではない。
* カードを引くには、プレイヤーはまず何枚のカードを引くのかを決定し、その後でその枚数を引く。このイベントは変更される可能性がある。実際には異なる枚数のカードが引かれるかもしれない。

《心火の供犠者》
{1}{R}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/２
果敢（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。）
{R}, 心火の供犠者を生け贄に捧げる：クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。これはそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《心火の供犠者》が戦場にあった最後のときのパワーを用いて、それの最後の能力のダメージの点数を決定する。
* 《心火の供犠者》の最後の能力を起動し始めてから、それを生け贄に捧げるまでの間には、プレイヤーは処理を行うことはできない。特に、対戦相手がそれのパワーを減らすよう試みることはできない。

《信仰の足枷》
{3}{W}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（パーマネント）
信仰の足枷が戦場に出たとき、あなたは４点のライフを得る。
エンチャントしているパーマネントでは攻撃もブロックもできず、それの起動型能力はマナ能力でないかぎり起動できない。

* 《信仰の足枷》は、それを解決する時までに対象のパーマネントが不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
* 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（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力は起動型能力である。
* 《信仰の足枷》は、常在型能力、誘発型能力、マナ能力が機能することを妨げない。マナ能力とはマナを生み出す能力である。マナをコストとする能力のことではない。

《真実の視認》
{1}{U}
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３枚見る。そのうち１枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。この呪文があなたの手札以外の領域から唱えられていたなら、代わりに、それらのカードをすべてあなたの手札に加える。

* 《真実の視認》は、あなたの手札以外の領域からそれを唱える許諾をあなたに与えるわけではない。そうするための他の方法を見つける必要がある。
* 《真実の視認》がスタック上にある間に何らかの効果がそれをコピーしたなら、そのコピーは唱えられていないので、あなたはそれによりあなたが見たカードのうち１枚のみを得る。

《心酔させる掌握》
{3}{U}{U}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
あなたは、この呪文を唱える時点の対象としてアンタップ状態のクリーチャーを選ぶことはできない。
あなたはエンチャントしているクリーチャーをコントロールする。

* 《心酔させる掌握》の２つ目の能力は、呪文を唱える際の対象の選択にのみ影響する。呪文の解決以前にそのクリーチャーがアンタップ状態になったとしても、それは解決される。それがスタック上にある間に呪文の対象を変更できる場合、アンタップ状態のクリーチャーを選んでもよい。《心酔させる掌握》を唱えることなく戦場に出した場合、それをアンタップ状態のクリーチャーにつけてもよい。
* パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。それらはつけられたままになるが、オーラの「あなた」に影響する効果は、あなたではなくオーラのコントローラーに影響し、装備品のコントローラーは、次の自分のメイン・フェイズにそれを移すことができる。他の事柄も同様である。

《ジェスカイの長老》
{1}{U}
クリーチャー ― 人間・モンク
１/２
果敢（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。）
ジェスカイの長老がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。そうしたなら、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《ジェスカイの長老》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。

《実験的過負荷》
{2}{U}{R}
ソーサリー
青であり赤であるＸ/Ｘの奇魔・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘ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の枚数に等しい。その後、あなたはあなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード１枚をあなたの手札に戻してもよい。実験的過負荷を追放する。

* Ｘの値は《実験的過負荷》の解決時にのみ決定する。奇魔のパワーとタフネスは、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の枚数が変わっても変化しない。
* 《実験的過負荷》の解決中には、それはまだスタック上にあるので、Ｘの値を決定する際に数に入れない。
* カードを手札に戻さなかったとしても、あなたは《実験的過負荷》を追放する。

《呪文喰いの奇魔》
{2}{R}
クリーチャー ― 奇魔
２/２
あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、呪文喰いの奇魔の上に＋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。

《人生は続く》
{G}
インスタント
あなたは４点のライフを得る。このターンにクリーチャーが死亡していたなら、代わりにあなたは８点のライフを得る。

* このターンにクリーチャーが２体以上死亡していたとしても、あなたは８点より多くのライフを得ない。

《崇高な天啓》
{4}{U}{U}
インスタント
以下から１つ以上を選ぶ。
・呪文１つを対象とし、それを打ち消す。
・起動型か誘発型である能力１つを対象とし、それを打ち消す。
・土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。
・あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それのコピーであるトークンを１体生成する。
・プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを１枚引く。

* １つのモードを２回以上選ぶことはできない。
* いずれかの対象が不適正になっても、残りの対象は該当する影響を受ける。
* モードを２つ以上選んだなら、それらのモードを記載されている順番で行う。たとえば、「呪文１つを対象とし、それを打ち消す。」と「土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。」と「プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを１枚引く。」を選んだなら、そのパーマネントはその呪文が打ち消されている間に戦場にある（よって、そのイベントを変更したり、それに影響を与えたり、それによって誘発型能力が誘発したりする可能性がある）が、それはそのプレイヤーがカードを引いている間は戦場にない。
* 《崇高な天啓》の２つ目のモードは、すでにスタック上にある起動型や誘発型の能力のみを打ち消す。そのターン、後になって能力が起動されたり誘発したりすることを妨げない。また、常在型能力にも影響しない。
* 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。
* 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力（たとえば、果敢）もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
* パーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」のような置換効果を生成する能力は打ち消されない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、打ち消されない。
* 《崇高な天啓》の２つ目のモードは、起動型や誘発型のマナ能力を打ち消すことはできない。起動型マナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力でないもののことである。誘発型マナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、起動型マナ能力によって誘発するもののことである。
* 「次の」特定のステップかフェイズの開始時に誘発する遅延誘発型能力を打ち消したなら、その能力は、その次のそのステップやフェイズに再び誘発しない。
* ３つ目と４つ目のモードを選び、両方であなたがコントロールしている同じクリーチャーを対象としたなら、あなたはそれを戻し、その後それのコピーであるトークンを、それが戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いて生成することになる。なぜなら、対象が適正であるかどうかのチェックは、呪文の解決が始まる時点でのみ、処理を行う以前に行うからである。
* トークンはそ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トークンであったり、別の何かをコピーしてい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トークンであるなら、《崇高な天啓》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。

《頭巾様の荒廃牙》
{2}{B}
クリーチャー ― 蛇
１/４
接死
あなたがコントロールしていて接死を持つクリーチャーが１体攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失い、あなたは１点のライフを得る。
あなたがコントロールしていて接死を持つクリーチャー１体がプレインズウォーカー１体にダメージを与えるたび、そのプレインズウォーカーを破壊する。

* 《頭巾様の荒廃牙》の誘発型能力は、それが接死を持っているかぎり、それが攻撃したときや、それがプレインズウォーカーにダメージを与えたときにも誘発する。
* 双頭巨人戦では、《頭巾様の荒廃牙》の２つ目の能力により、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。

《精神迷わせの秘本》
{2}
アーティファクト
{T}, 精神迷わせの秘本の上にページ・カウンターを１個置く：占術１を行う。
{2}, {T}, 精神迷わせの秘本の上にページ・カウンターを１個置く：カードを１枚引く。
精神迷わせの秘本の上にページ・カウンターが４個以上置かれているとき、これを追放する。そうしたなら、あなたは４点のライフを得る。

* 《精神迷わせの秘本》が、誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それを移動先の領域から追放することはできない。

《精霊龍、ウギン》
{8}
伝説のプレインズウォーカー ― ウギン
７
+2：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。精霊龍、ウギンはそれに３点のダメージを与える。
-X：点数で見たマナ・コストがＸ以下の、１色以上の色を持つ各パーマネントをそれぞれ追放する。
-10：あなたは７点のライフを得てカードを７枚引く。その後、あなたの手札からパーマネント・カード最大７枚を戦場に出す。

* 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。
* 「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。

《セテッサ式訓練》
{1}{G}
エンチャント ― オーラ
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）
セテッサ式訓練が戦場に出たとき、カードを１枚引く。
エンチャントしているクリーチャーは＋１/＋０の修整を受けトランプルを持つ。（それは余剰の戦闘ダメージを、それが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）

* オーラ・呪文の解決時に、《セテッサ式訓練》がエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それは戦場に出ないので、それの能力が誘発することもない。

《双刃の暗殺者》
{3}{B}{G}
クリーチャー ― エルフ・暗殺者
５/４
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、カードを１枚引く。

* あなたの終了ステップが開始する以前にクリーチャーが死亡していなかったなら、《双刃の暗殺者》の最後の能力は誘発しない。ただし、そのクリーチャーは《双刃の暗殺者》が戦場に出る前に死亡していたものでもよい。
* この誘発型能力は１回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーが死亡していても関係ない。

《騒乱の道化》
{4}{R}
クリーチャー ― デビル
５/５
あなたがパーマネントを１つ生け贄に捧げるたび、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。騒乱の道化はそれに１点のダメージを与える。

* 《騒乱の道化》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
* あなたが、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《騒乱の道化》の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
* 《騒乱の道化》の能力は、それ自身を生け贄に捧げたときにも誘発する。他のパーマネントも同時に生け贄に捧げたなら、それらについても誘発する。
* 「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれた伝説のパーマネントは、生け贄に捧げられたわけではない。

《尊敬される語り手、ニアンビ》
{W}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・クレリック
２/１
瞬速
尊敬される語り手、ニアンビが戦場に出たとき、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。そうしたなら、あなたはそのクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを得る。
{1}{W}{U}, {T}, 伝説のカード１枚を捨てる：カードを２枚引く。

* 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。
* 《尊敬される語り手、ニアンビ》の誘発型能力を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されない。あなたは、そのカードをそれが移動した先の領域から戻したりライフを得たりしない。

《大殺漢》
{4}{B}{B}
クリーチャー ― デーモン
５/５
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。
飛行
トランプル（このクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを、これが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）
大殺漢が戦場に出たとき、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。

* 《大殺漢》の誘発型能力の解決時に、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。

《魂焦がし》
{2}{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。魂焦がしはそれに５点のダメージを与える。ターン終了時まで、そのパーマネントは破壊不能を失う。

* 《魂焦がし》は、破壊不能を持っていないクリーチャーやプレインズウォーカーも対象にできる。

《タルジーディの隊商、スビラ》
{2}{R}
伝説のクリーチャー ― 人間・シャーマン
２/３
速攻
{1}：他の、パワーが２以下のクリーチャー１体を対象とする。このターン、それはブロックされない。
{1}{R}, {T}, あなたの手札を捨てる：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてパワーが２以下のクリーチャー１体がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを１枚引く。

* １つ目の起動型能力を解決する時に、対象のクリーチャーのパワーが３以上であったなら、この能力は解決されない。しかしその代わりに、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが増えて３以上になったとしても、このターン、それはブロックされない。
* パワーが２以下のクリーチャーがブロックされた後では、《タルジーディの隊商、スビラ》の２つ目の能力はそれをブロックされていない状態にしない。
* あなたの手札にカードがなくても《タルジーディの隊商、スビラ》の最後の能力を起動できる。あなたは単にカードを０枚捨てる。
* 《タルジーディの隊商、スビラ》の最後の能力が解決された後で、遅延誘発型能力が誘発するかどうかの判定は、ダメージを与えた直後のクリーチャーのパワーに基づいて行う。能力の解決時のパワーではない。

《耽溺する貴族階級》
{1}{W}{B}
クリーチャー ― 吸血鬼・貴族
１/４
飛行
絆魂（このクリーチャーがダメージを与えると、さらにあなたはその点数分のライフを得る。）
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを３点以上得ていた場合、各対戦相手はそれぞれ３点のライフを失う。

* 各対戦相手は３点のライフのみを失う。あなたが得ていたライフの点数が３点を超えていても関係ない。
* 《耽溺する貴族階級》の最後の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
* 終了ステップの開始時までに、あなたがライフを３点以上得ていなかったなら、《耽溺する貴族階級》の最後の能力は誘発しない。
* 双頭巨人戦では、《耽溺する貴族階級》の最後の能力によって、対戦相手チームは６点のライフを失う。

《知識鱗のコアトル》
{1}{G}{U}
クリーチャー ― 蛇
２/２
あなたがカードを１枚引くたび、知識鱗のコアトルの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。

《血なまぐさい耽溺》
{3}{B}
ソーサリー
このターンにあなたがライフを３点以上得ていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。
あなたの墓地からクリーチャー・カード最大２枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《血なまぐさい耽溺》によるもの）を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 《血なまぐさい耽溺》の１つ目の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。

《チャンドラの紅蓮獣》
{1}{R}
クリーチャー ― エレメンタル・トカゲ
１/３
あなたがコントロールしている発生源が対戦相手１人に戦闘ダメージでないダメージを与えるたび、ターン終了時まで、チャンドラの紅蓮獣は＋１/＋０の修整を受け二段攻撃を得る。（それは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。）

* 戦闘ダメージとは攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって自動的に与えられるダメージのことである。その他のダメージは、戦闘フェイズに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって与えられるとしても、戦闘ダメージでないダメージである。
* 《チャンドラの紅蓮獣》の能力は、対戦相手１人が、あなたがコントロールしている発生源から戦闘ダメージでないダメージを受けるというイベント１つにつき１回誘発する。たとえば、４人対戦で、あなたがコントロールしているソーサリーが各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与えたなら、能力が３回誘発する。

《チャンドラの焼却者》
{5}{R}
クリーチャー ― エレメンタル
６/６
この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Ｘはこのターンに対戦相手が受けた戦闘ダメージでないダメージの点数の合計に等しい。
トランプル
あなたがコントロールしている発生源が対戦相手１人に戦闘ダメージでないダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。チャンドラの焼却者はそれに、その点数に等しい点数のダメージを与える。

* 戦闘ダメージとは攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって自動的に与えられるダメージのことである。その他のダメージは、戦闘フェイズに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって与えられるとしても、戦闘ダメージでないダメージである。
* 《チャンドラの焼却者》は、対戦相手が受けた、戦闘ダメージでないダメージをすべて考慮する。ターンの開始時のそのプレイヤーのライフ総量との差を見るわけではない。たとえば、対戦相手が５点の、戦闘ダメージでないダメージを受けたなら、３点のライフを得ていたとしても、《チャンドラの焼却者》を唱えるためのコストは{R}のみである。
* コストの減少は、《チャンドラの焼却者》のコストの中の不特定マナにのみ適用される。{R}の要求を減らすことはできない。
* 多人数戦では、《チャンドラの焼却者》はすでにゲームに敗北した対戦相手が受けたダメージも考慮する。

《長老ガーガロス》
{3}{G}{G}
クリーチャー ― ビースト
６/６
警戒、到達、トランプル
長老ガーガロスが攻撃するかブロックするたび、以下から１つを選ぶ。
・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。
・あなたは３点のライフを得る。
・カードを１枚引く。

* ビースト・クリーチャー・トークンを生成した場合、その同じ戦闘ではそのトークンは攻撃もブロックもできない。速攻を得たとしても攻撃できない。
* 《長老ガーガロス》の誘発型能力の解決後、ブロック・クリーチャーが指定される前（それが攻撃した場合）か、戦闘ダメージが与えられる前（それがブロックした場合）というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えることができる。

《突き止め》
{1}{G}
ソーサリー
占術３を行い、その後あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それがクリーチャーや土地であるカードなら、カードを１枚引く。（占術３とは、あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚見て、そのうち望む枚数をあなたのライブラリーの一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置くことである。）

* 公開したカードが、該当するならあなたが引くカードになる。
* 公開したカードを引かなければ、それはライブラリーの一番上に残る。

《テフェリーの永遠の洞察》
{2}{U}{U}
伝説のエンチャント
あなたがあなたの各ドロー・ステップで引く１枚目のカードでないカードを１枚引くなら、代わりにカードを２枚引く。

* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。
* ２つ以上の置換効果がカードを引くイベント１つに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。
* 《テフェリーの永遠の洞察》は伝説なので、普通は１人のプレイヤーが２つコントロールすることはない。しかし、それが起きたなら、プレイヤーが１枚を超えてカードを引くことは、１回あたり４枚のカードを引くことになる。プレイヤーが３つコントロールしていれば８枚引くことになる。以下同様である。

《テフェリーの後見》
{2}{U}
エンチャント
テフェリーの後見が戦場に出たとき、カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。
あなたがカードを１枚引くたび、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを２枚切削する。（そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上からカードを２枚自分の墓地に置く。）

* 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１つ目の能力の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。これは、２つ目の能力は、あなたが１つ目の能力を解決し終えた後でスタックに置かれることを意味する。

《テフェリーの徒弟》
{2}{U}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
２/３
{1}{U}, {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。

《天界の語り部》
{W}
クリーチャー ― 人間・クレリック
１/１
警戒、絆魂
{T}：飛行を持つ白の４/４の天使・クリーチャー・トークンを１体生成する。この能力は、あなたのライフが、あなたの初期ライフ総量よりも７点以上多く、かつ、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。

* 双頭巨人戦では、あなたのチームのライフ総量があなたのチームの初期ライフ総量よりも７点以上多いときにのみ、この能力を起動できる。

《天界の処罰者》
{2}{W}
クリーチャー ― 人間・クレリック
２/３
{1}{W}, {T}：クリーチャー１体を対象とし、それをタップする。この能力は、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ときにのみ起動できる。

* あなたが《天界の処罰者》の能力を起動し始めた後は、あなたがそれを起動し終わるまで、プレイヤーは他の処理を行うことができない。特に、飛行を持つあなたのクリーチャーを除去することによって、その能力の起動を不適正にするよう試みることはできない。

《天球の見張り》
{W}{U}
クリーチャー ― 鳥・ウィザード
２/２
飛行
あなたが飛行を持つクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。
他の飛行を持つクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、天球の見張りは＋１/＋１の修整を受ける。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《天球の見張り》によるもの）を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* コストの減少は、あなたが唱える、飛行を持つクリーチャー・呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。たとえば、あなたが２つ目の《天球の見張り》を唱えても、それのコストは{W}{U}より少なくならない。
* 飛行を持たないクリーチャー・呪文は、何らかの効果によってそれが戦場に出た後で飛行を持つことになるとしても、それを唱えるためのコストが減ることはない。クリーチャー・呪文自身が、特定の状況下で戦場に出た後に飛行を与える能力を持っていたとしても同様である。その条件を満たしていたとしても関係ない。

《天使への昇天》
{1}{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体を対象とし、それを追放する。それのコントローラーは、飛行を持つ白の４/４の天使・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《天使への昇天》を解決する時点で、対象のパーマネントが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。どのプレイヤーも天使・トークンを生成しない。

《盗賊ギルドの処罰者》
{B}
クリーチャー ― 人間・ならず者
１/１
瞬速
盗賊ギルドの処罰者か他のならず者が１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、各対戦相手はそれぞれカードを２枚切削する。
対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上あるかぎり、盗賊ギルドの処罰者は＋２/＋１の修整を受け接死を持つ。

* 《盗賊ギルドの処罰者》は＋２/＋１の修整を１回のみ受ける。墓地にカードが８枚以上ある対戦相手が何人いても、対戦相手の墓地に８枚を超えるカードがあっても、関係ない。
* 《盗賊ギルドの処罰者》が、ダメージを与えた後にのみ接死を得た（たとえば、《盗賊ギルドの処罰者》がダメージを与えるのと同時に他のクリーチャーが致死ダメージを受けた）なら、そのダメージは接死を持つ発生源からのダメージではない。

《時の支配者、テフェリー》
{2}{U}{U}
伝説のプレインズウォーカー ― テフェリー
３
あなたは、時の支配者、テフェリーの忠誠度能力を、どのプレイヤーのターンでも、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも起動してよい。
+1：カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。
-3：あなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。それはフェイズ・アウトする。（それのコントローラーの次のターンまで、それやそれにつけられているものはすべて存在しないかのように扱う。）
-10：このターンに続いて追加の２ターンを行う。

* 《時の支配者、テフェリー》の１つ目の能力は、各ターンにあなたがそれの能力を起動できる回数を変更しない。
* あなたがカードを１枚引きカード１枚を捨てるということは、すべて《時の支配者、テフェリー》の１つ目の忠誠度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。
* パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、それの常在型能力はゲームに効果がなく、それの誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできず、などである。
* 攻撃クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
* フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
* 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的効果（たとえば、《帆凧の掠め盗り》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
* 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果（たとえば、《覚醒のドルイド》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
* フェイズ・アウトするパーマネントにつけられていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それにつけられた状態のままでフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
* パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
* コントローラーのアンタップ・ステップ中にフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターンに攻撃したり{T}のコストを支払ったりできる。
* 対戦相手があなたのクリーチャーのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントはその対戦相手の次のアンタップ・ステップの開始時にあなたのコントロール下でフェイズ・インする。そのプレイヤーの次のアンタップ・ステップになる前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、それは、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。

《解き放たれた者、ガラク》
{2}{G}{G}
伝説のプレインズウォーカー ― ガラク
４
+1：クリーチャー最大１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋３/＋３の修整を受けトランプルを得る。
-2：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。その後、対戦相手１人があなたより多くのクリーチャーをコントロールしているなら、解き放たれた者、ガラクの上に忠誠カウンターを１個置く。
-7：あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、あなたは『あなたのライブラリーからクリーチャー・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。』を選んでもよい。」を持つ紋章を得る。

* 《解き放たれた者、ガラク》の２つ目の能力は、自身に忠誠カウンターを１個のみ与える。対戦相手１人があなたよりどれほど多くのクリーチャーをコントロールしていたとしても関係ない。
* 《解き放たれた者、ガラク》が忠誠カウンターを２個のみ持っていたなら、２つ目の忠誠度能力を起動すると、それはその能力の解決以前に死亡してしまう。それがそこにあって忠誠カウンターを受け取ることはない。
* 《解き放たれた者、ガラク》の紋章の能力によってあなたの終了ステップ中に戦場に出たクリーチャーが、あなたの終了ステップの開始時に誘発する能力を持っていた場合には、それはその終了ステップ中には誘発しない。

《突破》
{R}
ソーサリー
ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーはトランプルを得る。（トランプルを持つクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを、それが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）
カードを１枚引く。

* 《突破》は、これの解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーはトランプルを得ない。
* あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても《突破》を唱えることができる。この呪文の解決時にあなたがクリーチャーをコントロールしていないなら、あなたは単にカードを１枚引くことになる。

《取り除き》
{1}{B}
インスタント
点数で見たマナ・コストが３以下の、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とし、それを破壊する。

* 戦場にあるクリーチャーやプレインズウォーカーのマナ・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。

《トレイリアのクラーケン》
{4}{U}{U}
クリーチャー ― クラーケン
４/６
あなたがカードを１枚引くたび、あなたは{1}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。あなたはそれをタップまたはアンタップしてもよい。

* 《トレイリアのクラーケン》の能力の解決中にマナを{1}よりも多く支払うことはできない。そうしてクリーチャーを２枚以上タップまたはアンタップするようなことはできない。
* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。

《トレイリアの大魔導師、バリン》
{1}{U}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード
２/２
トレイリアの大魔導師、バリンが戦場に出たとき、他の、クリーチャーかプレインズウォーカー最大１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにパーマネントが戦場からあなたの手札に加えられていた場合、カードを１枚引く。

* あなたが引くカードは１枚のみである。このターンに戦場からあなたの手札に加えられていたパーマネントがいくつであっても関係ない。
* あなたの手札に戻されたパーマネントがそのまま手札に存在している必要はない。
* トークンが手札に戻されるなら、それは消滅する前に手札に加えられる。
* 《トレイリアの大魔導師、バリン》の最後の能力はターン全体を見る。《トレイリアの大魔導師、バリン》が戦場に出る前も含む。
* あなたの終了ステップが開始する以前にパーマネントが戦場からあなたの手札に加えられていなかったなら、《トレイリアの大魔導師、バリン》の能力は誘発しない。

《動態の占い師》
{3}{R}
クリーチャー ― 人間・シャーマン
\*/４
トランプル（このクリーチャーは余剰の戦闘ダメージを、これが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに与えることができる。）
動態の占い師のパワーは、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の枚数に等しい。
動態の占い師が戦場に出たとき、カード最大２枚を捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

* 《動態の占い師》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
* 《動態の占い師》の誘発型能力の解決時に、あなたはカードを０枚捨てるか１枚捨てるか２枚捨てるかを選び、その枚数を捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。カードを１枚捨て、カードを１枚引き、その後もう１枚捨てるかどうかを選ぶ、ということはできない。

《謎変化》
{1}{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、あなたは「ターン終了時まで、謎変化はこれの他のタイプに加えて飛行を持つ３/３のスフィンクス・クリーチャーになる。」を選んでもよい。
{2}{U}：占術１を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

* 《謎変化》の１つ目の能力は、それを誘発させた呪文の対象を選んだ後、その呪文が解決されるよりも前に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* 《謎変化》が、それが戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、速攻を得ないかぎり攻撃できない。

《波起こし》
{5}{U}{U}
クリーチャー ― 鯨
７/７
対戦相手がコントロールしているクリーチャーは－１/－０の修整を受ける。
{1}{U}, 波起こしを捨てる：あなたのライブラリーの一番上からカードを２枚見る。そのうち１枚をあなたの手札に、もう１枚をあなたの墓地に置く。

* 《波起こし》の最後の能力は、あなたの手札にあるときにのみ起動できる。

《忍耐の偶像》
{2}{W}
アーティファクト
忍耐の偶像が戦場に出たとき、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・カードをすべて、忍耐の偶像が戦場を離れるまで追放する。
{1}{W}, {T}：ターン終了時まで、あなたは忍耐の偶像によって追放されたカードの中からクリーチャー・呪文１つを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* 追放されたカードは、《忍耐の偶像》が戦場を離れた直後に墓地に戻る。それ以前に追放領域を離れたカード（たとえば、《忍耐の偶像》の２つ目の能力によって唱えられたカード）は、現在の領域にとどまる。
* プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。
* 《忍耐の偶像》の最後の能力は、それらのクリーチャー・呪文を唱えられるタイミングを変更しない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速を持つクリーチャー・呪文は他のタイミングでも唱えることができる。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。
* 《忍耐の偶像》の最後の能力によって呪文を唱えると、それは新しいオブジェクトになる。それが追放領域に戻ったとしても、それは《忍耐の偶像》によって追放されていないので、《忍耐の偶像》が戦場を離れても墓地に戻らない。

《猫の君主》
{2}{G}
クリーチャー ― 猫
２/３
他の、あなたがコントロールしている猫は＋１/＋１の修整を受けプロテクション（犬）を持つ。
あなたがコントロールしている猫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、そのプレイヤーがコントロールしている、アーティファクトかエンチャント最大１つを対象とし、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《猫の君主》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている猫が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《破壊的細工》
{2}{R}
ソーサリー
以下から１つを選ぶ。
・アーティファクト１つを対象とし、それを破壊する。
・このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

* 《破壊的細工》の２つ目のモードの効果はパーマネントの特性を変更するものではないので、この効果の影響を受けるクリーチャーは常時変化する。そのターン、後になって戦場に出たものでも、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

《薄暮薔薇の棘、ヴィト》
{2}{B}
伝説のクリーチャー ― 吸血鬼・クレリック
１/３
あなたがライフを得るたび、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。
{3}{B}{B}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは絆魂を得る。

* 《薄暮薔薇の棘、ヴィト》の１つ目の能力はダメージを与えないので、それの解決時に《薄暮薔薇の棘、ヴィト》が絆魂を持っていても、あなたはライフを得ない。
* 対戦相手がライフを失うたびに誘発してあなたにライフを得させる能力（たとえば、《極上の血》の能力）があるなら、ループが発生し、あなたがゲームに勝利するか、プレイヤーがループを終わらせる処理を行うまで続くことになる。
* 絆魂を持つ各クリーチャーがそれぞれ戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが２体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《薄暮薔薇の棘、ヴィト》の１つ目の能力は２回誘発する。あなたは各誘発型能力についてそれぞれ異なる対戦相手を選んでもよい。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー１体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、２体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、能力は１回しか誘発しない。
* 「何か１つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得る。《薄暮薔薇の棘、ヴィト》の１つ目の能力は１回のみ誘発する。
* 双頭巨人戦で、あなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加するが、この能力は誘発しない。

《隼使いの達人》
{3}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士
２/３
隼使いの達人が攻撃するたび、飛行を持つ白の１/１の鳥・クリーチャー・トークンを１体、タップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

* 鳥・トークンが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーはあなたが選ぶ。《隼使いの達人》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。
* その鳥は攻撃クリーチャーであるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャーが１体攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
* その鳥では攻撃できないという効果（たとえば、《プロパガンダ》の効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。鳥・トークンが攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。

《バスリの侍祭》
{2}{W}{W}
クリーチャー ― 猫・クレリック
２/３
絆魂（このクリーチャーがダメージを与えると、さらにあなたはその点数分のライフを得る。）
バスリの侍祭が戦場に出たとき、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー最大２体を対象とし、それらの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

* 《バスリの侍祭》の誘発型能力で、同じ１体のクリーチャーを２回対象として、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置くということはできない。

《バスリの副官》
{3}{W}
クリーチャー ― 人間・騎士
３/４
警戒、プロテクション（多色）
バスリの副官が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
バスリの副官か、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーが１体死亡するたび、それの上に＋１/＋１カウンターが置かれていた場合、警戒を持つ白の２/２の騎士・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《バスリの副官》を、それ自身の戦場に出たときに誘発する誘発型能力の対象とすることができる。（初版では、この記述が誤っていました。お詫びして訂正します。）
* 《バスリの副官》の２つ目の誘発型能力は、死亡するクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターが置かれていた場合、カウンターの数に関わらず１回誘発する。
* 《バスリの副官》が他のクリーチャーと同時に死亡した場合、最後の能力は、それらのクリーチャーのうち＋１/＋１カウンターが置かれていたもの１体につき１回誘発する。その中には自身も含める。
* ＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーの上にそれ以上の個数の－１/－１カウンターが置かれた結果、そのクリーチャーが致死ダメージによって破壊されたか、タフネスが０以下になってオーナーの墓地に置かれたなら、最後の能力は誘発する。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。

《バスリ・ケト》
{1}{W}{W}
伝説のプレインズウォーカー ― バスリ
３
＋１：クリーチャー最大１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。
-2：このターン、トークンでないクリーチャーが１体以上攻撃するたび、その数に等しい数の白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。
-6：あなたは「あなたのターンの戦闘の開始時に、白の１/１の兵士・クリーチャー・トークンを１体生成し、その後あなたがコントロールしている各クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。」を持つ紋章を得る。

* 《バスリ・ケト》の２つ目の能力の遅延誘発型能力は、トークンでないクリーチャーが１体以上攻撃したなら１回誘発し、トークンでない攻撃クリーチャーの総数を参照する。トークンでない攻撃クリーチャーのうちいくつかが、この誘発型能力の解決以前に戦場を離れたとしても、それらも数に入れる。トークンであるクリーチャーが攻撃しても、それによって能力の誘発が妨げられることはないが、それらは数に入れない。
* それぞれの兵士・トークンが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーは、あなたが決める。トークン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。また、それぞれが異なるプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃してもよい。
* それらの兵士は攻撃クリーチャーであるが、それらは攻撃クチーチャーとして指定されたわけではない。つまり、それらの兵士が攻撃している状態で戦場に出たとき、「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。
* それらの兵士では攻撃できないという効果（たとえば、《プロパガンダ》の効果）は、攻撃クリーチャーの指定にのみ影響する。兵士・トークンが攻撃している状態で戦場に出ることを妨げない。
* 《バスリ・ケト》の最後の能力によって生成された兵士・トークンは、何らかの方法によって速攻を得ないかぎり、あなたがそれを生成したターンには攻撃できない。

《万物の聖域》
{W}{U}{B}{R}{G}
伝説のエンチャント ― 祭殿
あなたのアップキープの開始時に、あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から祭殿・カード１枚を探し、戦場に出してもよい。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。
あなたが祭殿を６つ以上コントロールしている間に、他の、あなたがコントロールしている祭殿の能力が１つ誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。

* 《万物の聖域》の１つ目の能力によってあなたのアップキープ中にあなたが戦場に出した祭殿が、あなたのアップキープの開始時に誘発する能力を持っていた場合には、それはそのアップキープ・ステップ中には誘発しない。
* 誘発型能力は「～とき」、「～たび」、「～時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。「代わりに」や「～に際し」と書かれている置換効果には影響しない。あなたがコントロールしている祭殿の起動型能力（「[コスト]：[効果]」という形で書かれている）にも影響しない。

《非実体化》
{1}{U}
インスタント
呪文１つかクリーチャー１体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

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

《人目を引く詮索者》
{R}{R}
クリーチャー ― ゴブリン・ならず者
２/２
あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイする。
あなたはあなたのライブラリーの一番上からゴブリン・呪文を唱えてもよい。
あなたのライブラリーの一番上のカードがゴブリン・カードであるかぎり、人目を引く詮索者はそのカードの起動型能力をすべて持つ。

* 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ったとしても、あなたはそれが終わるまで新たな一番上のカードを公開しない。これは、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たとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたが次のカードを見られないことを意味する。一番上のカードが公開されていないときには、《人目を引く詮索者》はそのカードの能力を持たない。
* ライブラリーから唱えるゴブリン・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。
* ライブラリーから唱えるゴブリン・呪文のコストは、追加コストを含めてすべて支払う。代替コストを支払ってもよい。
* 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。
* あなたのライブラリーの一番上にあるゴブリン・カードの起動型能力が、そのカードの名前によってそのカード自身を参照している場合には、代わりに、その能力が名前によってその《人目を引く詮索者》を参照しているものとして扱う。たとえば、《人目を引く詮索者》が《無作法な挑発者》の能力を持っているなら、《無作法な挑発者》ではなく《人目を引く詮索者》が格闘を行う。
* 《人目を引く詮索者》が、一連の関連している起動型能力（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」のように訳されている場合もある）カードを参照する能力）を得たなら、その関連は、《人目を引く詮索者》がそれらの能力を持っている間のみ持続する。その能力を失い、その後再びそれらを得ても、その関連は失われている。

《秘本のアニマ》
{3}{U}
クリーチャー ― スピリット
３/３
このターンにあなたがカードを２枚以上引いているかぎり、秘本のアニマはブロックされない。

* 《秘本のアニマ》がブロックされた後では、あなたが２枚目のカードを引いてもブロックされていない状態にならない。

《封じ込める僧侶》
{1}{W}
クリーチャー ― 人間・クレリック
２/２
瞬速
トークンでないクリーチャーが、それが唱えられることなく戦場に出るなら、代わりにそれを追放する。

* 《封じ込める僧侶》の最後の能力は、トークンでないクリーチャーであっても唱えられたものには影響しない。これには、墓地などの特殊な領域から唱えられたものも含まれる。
* 《封じ込める僧侶》の最後の能力は、クリーチャー・トークンが戦場に出ることを妨げない。すでに戦場に出ているクリーチャーにも影響しない。
* クリーチャーでないカードが、唱えられることなくクリーチャーとして戦場に出る場合（たとえば、《機械の行進》の効果が作用する場合）、それは追放される。同様に、クリーチャー・カードが、唱えられることなくクリーチャーでないパーマネント（たとえば、信心が十分ではない《太陽冠のヘリオッド》など）として戦場に出る場合、それは追放されない。
* 《封じ込める僧侶》が唱えられることなく戦場に出た場合は、それの能力はそれ自身を追放しない。
* 《封じ込める僧侶》が、他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合は、それの能力はそれらのクリーチャーに影響を与えない。

《複視》
{3}{R}{R}
エンチャント
あなたが各ターン内で初めて、インスタントかソーサリーである呪文を唱えるたび、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。

* 《複視》が戦場に出る前、そのターン中に、あなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えていたなら、そのターン中にこれの能力は誘発しない。
* 《複視》の能力は、対象を取るものに限らず、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する。
* 《複視》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。コピーは元の呪文より先に解決される。
* 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。新しい対象は適正でなければならない。
* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から１つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
* 元の呪文に唱える際に値を決めるＸがあるなら、コピーも同じＸの値を持つ。
* あなたは、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。
* 《複視》の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。「唱え」たわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

《節くれ拳の樫》
{2}{G}{G}
クリーチャー ― ツリーフォーク
２/３
あなたがカードを１枚引くたび、ターン終了時まで、節くれ拳の樫は＋２/＋２の修整を受ける。

* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにプレイヤーの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。

《節くれの賢者》
{3}{G}{G}
クリーチャー ― ツリーフォーク・ドルイド
４/４
到達（このクリーチャーは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）
このターンにあなたがカードを２枚以上引いているかぎり、節くれの賢者は＋０/＋２の修整を受け警戒を持つ。（これは攻撃してもタップしない。）

* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。
* 《節くれの賢者》は＋０/＋２の修整を１回のみ受ける。２枚を超えてカードを引いていても関係ない。
* 《節くれの賢者》は、攻撃した後で警戒を得てもアンタップ状態にならない。

《不連続性》
{3}{U}{U}{U}
インスタント
あなたのターンであるかぎり、この呪文を唱えるためのコストは{2}{U}{U}少なくなる。
ターンを終了する。（このカードを含め、スタックから呪文や能力をすべて追放する。現在のターンを進行しているプレイヤーは、自分の手札の上限までカードを捨てる。ダメージは消え、「このターン」と「ターン終了時まで」の効果は終わる。）

* 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、《不連続性》によるもの）を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* これによりターンを終了するとは、以下のことがこの順に起きることを意味する。１）スタック上にある呪文や能力をすべて追放する。これには、打ち消されない呪文や能力も含まれる。２）攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがあれば、それらを戦闘から取り除く。３）状況起因処理をチェックする。ただし、どのプレイヤーも優先権を得ず、誘発型能力をスタックに置くこともない。４）現在のフェイズとステップが終了する。クリンナップ・ステップまで飛ばす。５）クリンナップ・ステップをすべて処理する。
* この手順中に何らかの誘発型能力が誘発したなら、それはクリンナップ・ステップの間にスタックに置かれる。その場合には、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得て、その後、ターンが終了する前にクリンナップ・ステップをもう１回行う。
* 他の呪文や能力が追放されると、それらは解決される機会を失うが、打ち消されたわけではない。
* 終了ステップが飛ばされるので、「次の終了ステップの開始時に」誘発する誘発型能力は、このターンには誘発しない。それらの能力は次のターンの終了ステップの開始時に誘発する。

《憤激解放》
{1}{R}
インスタント
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それのパワーを２倍にする。

* 効果がクリーチャーのパワーを「２倍にする」ように指示したなら、それは「そのクリーチャーは＋Ｘ/＋０の修整を受ける。Ｘはこの効果が適用され始めた際のそれのパワーに等しい。それのパワーが負の値であるなら、代わりにそれは－Ｘ/－０の修整を受ける。Ｘはそれのパワーの０よりもどれほどの差で下回っているかを表す数値に等しい。」を意味する。そのターン、後になって他の効果がクリーチャーのパワーを変更しても、Ｘの値は変わらない。

《不気味な教示者》
{1}{B}{B}
ソーサリー
あなたのライブラリーからカード１枚を探し、あなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。あなたは３点のライフを失う。

* 探したカードは公開しない。

《無作法な挑発者》
{4}{R}
クリーチャー ― ゴブリン
１/１
破壊不能
無作法な挑発者がダメージを受けるたび、対戦相手１人を対象とする。これはそのプレイヤーに、その点数に等しい点数のダメージを与える。
{2}{R}, {T}：他のクリーチャー１体を対象とする。無作法な挑発者はそれと格闘を行う。

* クリーチャーは、タフネスを超える点数のダメージを受けることがある。たとえば、《無作法な挑発者》が３点のダメージを受けたなら、２つ目の能力は、対象の対戦相手に１点ではなく３点のダメージを与える。
* 《無作法な挑発者》が致死ダメージを受け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、２つ目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。
* 《無作法な挑発者》の最後の能力を解決する時に、対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、その能力は解決されない。《無作法な挑発者》が戦場になかったなら、対象のクリーチャーはダメージを与えも受けもしない。

《偏執的な縫い師》
{1}{U}{B}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
０/３
{T}：カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。
{2}{U}{B}, {T}, 偏執的な縫い師を生け贄に捧げる：あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。

* あなたがカードを１枚引きカード１枚を捨てるという処理は、すべて《偏執的な縫い師》の１つ目の能力の解決中に行う。この２つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
* 《偏執的な縫い師》はそれ自身の最後の能力の対象になれない。

《包囲戦の打撃者》
{2}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士
１/１
二段攻撃（このクリーチャーは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。）
包囲戦の打撃者が攻撃するたび、あなたはあなたがコントロールしているアンタップ状態の望む数のクリーチャーをタップしてもよい。ターン終了時まで、包囲戦の打撃者は、これによりタップしたクリーチャー１体につき＋１/＋１の修整を受ける。

* あなたが何体のどのクリーチャーをタップするのかを選ぶのは、《包囲戦の打撃者》の能力の解決中である。あなたがこの選択を行ってから、《包囲戦の打撃者》のパワーとタフネスが増えるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 《包囲戦の打撃者》の能力のために警戒を持つ攻撃クリーチャーがタップされても、そのクリーチャーは攻撃クリーチャーであり続ける。
* 《包囲戦の打撃者》が、警戒を得て攻撃したか、攻撃してから最後の能力の解決までの間にアンタップされた場合は、それをそれ自身の能力のためにタップできる。
* 《包囲戦の打撃者》は、能力が解決された後でタップしたクリーチャーの中に戦場を離れたりアンタップされたりしたものがあっても、パワーとタフネスの修整を維持する。

《胞子網の織り手》
{2}{G}
クリーチャー ― 蜘蛛
１/４
到達、青からの呪禁
胞子網の織り手がダメージを受けるたび、あなたは１点のライフを得て、緑の１/１の苗木・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 青からの呪禁は、《胞子網の織り手》が、対戦相手がコントロールしている青の呪文や対戦相手がコントロールしている青の発生源の能力の対象にならないことを意味する。
* 《胞子網の織り手》の最後の能力は１回のみ誘発する。どれほど多くのものが何点のダメージを同時に与えた（たとえば、２体以上のクリーチャーがそれをブロックした）としても関係ない。
* 《胞子網の織り手》の最後の能力は、ダメージがそれを死亡させるとしても誘発する。
* 《胞子網の織り手》が致死ダメージを受け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。

《砲塔のオーガ》
{3}{R}
クリーチャー ― オーガ・戦士
４/３
到達（このクリーチャーは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）
砲塔のオーガが戦場に出たとき、あなたが他の、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場合、砲塔のオーガは各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与える。

* 《砲塔のオーガ》が戦場に出た直後に、あなたがパワーが４以上の他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、それの能力は誘発しない。たとえその直後にクリーチャーのパワーを増やすことができるとしてもそうである。この能力の解決時に、パワーが４以上の他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、何も起きない。ただし、それらは同じクリーチャーでなくても構わない。
* 《砲塔のオーガ》の能力は、あなたがパワーが４以上のクリーチャーを他に２体以上コントロールしていたとしても、各対戦相手にそれぞれ３点以上のダメージを与えることはない。
* 双頭巨人戦では、《砲塔のオーガ》の能力によって対戦相手チームは４点のライフを失う。

《誇り猫》
{2}{G}
クリーチャー ― 猫
２/１
誇り猫が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
あなたがコントロールしていて＋１/＋１カウンターが置かれている各クリーチャーはそれぞれトランプルを持つ。（それらは余剰の戦闘ダメージを、それらが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに与えることができる。）

* 《誇り猫》はそれ自身の１つ目の能力の対象になれる。
* 《誇り猫》の上に＋１/＋１カウンターが置かれているかぎり、２つ目の能力は《誇り猫》にも適用される。

《帆凧の掠め盗り》
{1}{B}
クリーチャー ― 人間・海賊
１/２
飛行
帆凧の掠め盗りが戦場に出たとき、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはその中からクリーチャーでも土地でもないカード１枚を選ぶ。帆凧の掠め盗りが戦場を離れるまで、そのカードを追放する。

* 《帆凧の掠め盗り》が、戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に戦場を離れたなら、対戦相手は手札を公開するが、カードは追放されない。

《炎の心、チャンドラ》
{3}{R}{R}
伝説のプレインズウォーカー ― チャンドラ
５
+1：あなたの手札を捨て、その後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。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放されたカードをプレイしてもよい。
+1：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。炎の心、チャンドラはそれに２点のダメージを与える。
-9：あなたの墓地とあなたのライブラリーから赤でありインスタントやソーサリーである望む枚数のカードを探し、追放し、その後あなたのライブラリーを切り直す。このターン、あなたはそれらを唱えてもよい。{R}を６点加える。

* あなたの手札にカードがなかったとしても、あなたは《炎の心、チャンドラ》の１つ目の能力の解決中にカードを３枚追放する。それらはそのターン中にプレイしてもよい。
* 《炎の心、チャンドラ》の１つ目か最後の能力によって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。その中に土地があれば、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。
* 追放したカードをプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。
* 《炎の心、チャンドラ》の最後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。

《墓所に潜むもの》
{3}{B}
クリーチャー ― ホラー
３/４
墓所に潜むものが戦場に出たとき、あなたは、クリーチャー１体を生け贄に捧げるかクリーチャー・カード１枚を捨ててもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。

* 《墓所に潜むもの》の能力の解決中に、クリーチャーを２体以上生け贄に捧げたり、カードを２枚以上捨てたり、生け贄に捧げることとカードを捨てることの両方を行ったりすることはできない。そうしてカードを２枚以上引くようなことはできない。
* 《墓所に潜むもの》の誘発型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。

《魔王の器》
{B}
クリーチャー ― 人間・クレリック
１/１
絆魂（このクリーチャーがダメージを与えると、さらにあなたはその点数分のライフを得る。）
魔王の器が戦場に出たとき、これがあなたの墓地から出たかあなたがあなたの墓地からこれを唱えていた場合、これを追放する。そうしたなら、飛行を持つ黒の５/５のデーモン・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 《魔王の器》が、誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それを移動先の領域から追放することはできないので、デーモンは生成しない。

《巻き直し》
{2}{U}{U}
インスタント
呪文１つを対象とする。それを打ち消す。土地最大４つをアンタップする。

* 《巻き直し》の対象は呪文のみである。土地は対象ではない。土地は《巻き直し》の解決時に選ぶ。
* あなたは土地を最大４つ選べる。誰がコントロールしているものでもよい。それらの土地は１回のみアンタップする。たとえば、土地を１つ選び、それを４回アンタップするようなことはできない。
* 《巻き直し》を解決する時に、呪文が不適正な対象であった（たとえば、他の呪文や能力によって打ち消された）なら、《巻き直し》は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは土地をアンタップしない。

《間に合わせの大隊》
{2}{W}
クリーチャー ― 人間・兵士
３/２
間に合わせの大隊と、他のクリーチャー２体以上が攻撃するたび、間に合わせの大隊の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《間に合わせの大隊》の能力が誘発した後では、その能力の解決時に攻撃しているクリーチャーが何体であっても関係ない。

《迷える探求者、梓》
{2}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・モンク
１/２
あなたの各ターンに、あなたは追加で土地を２つプレイしてもよい。

* 《迷える探求者、梓》の能力は、（『イコリア：巨獣の棲処』セットの）《創造の歌》などの）追加の土地をプレイできるという他の効果と累積する。

《峰の恐怖》
{3}{R}{R}
クリーチャー ― ドラゴン
５/４
飛行
対戦相手が峰の恐怖を対象として呪文を唱えるためのコストはライフ３点だけ多くなる。
他のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。峰の恐怖はそれに、その戦場に出たクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《峰の恐怖》が与えるダメージの点数は、この誘発型能力を解決する時点での、戦場に出たクリーチャーのパワーである。能力の解決以前にそのクリーチャーが戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。

《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》
{1}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・ドルイド
１/２
あなたが各ターンのあなたの２枚目のカードを引くたび、緑の２/２の猫・クリーチャー・トークンを１体生成する。
{4}{G}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーの基本のパワーとタフネスはＸ/Ｘになる。Ｘはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

* この誘発型能力は各ターン１回のみ誘発し得る。１枚目のカードを引いたときに《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》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これが戦場になかったなら、こ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。
* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。
* 《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》の最後の能力は、それ以前の、影響を受けるクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する効果をすべて上書きする。この能力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。
* Ｘの値は《ムウォンヴーリーの世捨て人、ジョルレイル》の最後の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたの手札にあるカードの枚数が変わってもＸの値は変わらない。

《胸躍る可能性》
{1}{R}
インスタント
この呪文を唱えるための追加コストとして、カード１枚を捨てる。
カードを２枚引く。

* 《胸躍る可能性》を唱えるためには、ちょうど１枚のカードを捨てる必要がある。カードを捨てずにこの呪文を唱えることはできず、追加のカードを捨てることもできない。

《村の儀式》
{B}
インスタント
この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー１体を生け贄に捧げる。
カードを２枚引く。

* 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。

《群れを導くもの》
{1}{W}
クリーチャー ― 犬
２/２
他の、あなたがコントロールしている犬は＋１/＋１の修整を受ける。
群れを導くものが攻撃するたび、このターン、あなたがコントロールしている犬が受ける戦闘ダメージをすべて軽減する。

* 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《群れを導くもの》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている犬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。
* 《群れを導くもの》が攻撃した後で《群れを導くもの》が戦場を離れたとしても、あなたがコントロールしている犬が受ける戦闘ダメージは軽減される。

《冥府の傷跡》
{1}{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/＋０の修整を受け、「このクリーチャーが死亡したとき、カードを１枚引く。」を持つ。

* クリーチャーが死亡したときにそれをコントロールしていたプレイヤーがカードを１枚引く。
* 《冥府の傷跡》とエンチャントされているクリーチャーが同時に破壊された場合、プレイヤーはカードを１枚引く。

《猛然たる顕現》
{2}{R}
エンチャント
あなたの終了ステップの開始時に、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場合、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたが猛然たる顕現によって他のカードを追放するまで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

* あなたの終了ステップの開始時に、パワーが４以上であるクリーチャーをあなたがコントロールしていないなら、《猛然たる顕現》の能力は誘発しない。その能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。ただし、両方の時点で同じクリーチャーである必要はない。
* 《猛然たる顕現》の能力では、あなたはカードを１枚のみ追放する。パワーが４以上のクリーチャーを２体以上コントロールしていたとしても関係ない。
* 追放したカードをプレイできるタイミングが、《猛然たる顕現》の効果によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたの土地プレイが残っていないかぎり、それをプレイすることはできない。
* 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを２回以上プレイすることはできない。
* 《猛然たる顕現》が、あなたが一番最近に追放したカードをプレイする前に戦場を離れたとしても、それが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイできる。

《燃え投げの小悪魔》
{4}{R}
クリーチャー ― デビル
３/３
燃え投げの小悪魔が死亡したとき、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。これはそれに３点のダメージを与える。

* 《燃え投げの小悪魔》が致死ダメージを受け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。

《森の守部》
{4}{G}{G}
クリーチャー ― ツリーフォーク
５/７
警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）
森の守部が、対戦相手がコントロールしている呪文か能力の対象になるたび、あなたはカードを２枚引いてもよい。

* 何かが呪文や能力の対象になったときに誘発する能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それはその呪文や能力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。

《約束の光》
{2}{W}
エンチャント ― オーラ
エンチャント（クリーチャー）
エンチャントしているクリーチャーは「あなたがライフを得るたび、その点数に等しい数の＋１/＋１カウンターをこのクリーチャーの上に置く。」を持つ。

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

《野生林の災い魔》
{X}{G}
クリーチャー ― ハイドラ
０/０
野生林の災い魔は、＋１/＋１カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。
他の、あなたがコントロールしていてハイドラでないクリーチャー１体の上に＋１/＋１カウンターが１個以上置かれるたび、野生林の災い魔の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* クリーチャーの上にカウンターが置かれたときに誘発する能力は、クリーチャーがカウンターが置かれた状態で戦場に出たときと、プレイヤーがクリーチャーの上にカウンターを置いたときの両方の時に誘発する。
* 《野生林の災い魔》は＋１/＋１カウンターを１個のみ得る。ハイドラでないクリーチャー１体の上にカウンターがいくつ置かれたとしても関係ない。
* ハイドラでないクリーチャーが《野生林の災い魔》の能力を持っていた場合（たとえば、『イコリア：巨獣の棲処』の変容能力によって変容したものであった場合）、そのようなクリーチャーをあなたが２体持っていたなら、あなたがコントロールしていてハイドラではないクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを置くと、２つの能力が交互に無限に誘発し続けることになる。どのプレイヤーもこのループを終わらせる処理を行わないなら、このゲームは引き分けになる。

《憂鬱蒔き》
{5}{B}{B}
クリーチャー ― ホラー
８/６
憂鬱蒔きがクリーチャー１体にブロックされた状態になるたび、そのクリーチャー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。

* 《憂鬱蒔き》をブロックしたクリーチャーが、《憂鬱蒔き》の誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場を離れる前にそれをコントロールしていたプレイヤーが２点のライフを失うプレイヤーである。

《幽体のこそ泥》
{1}{U}
クリーチャー ― スピリット・ならず者
２/１
幽体のこそ泥がアンタップ状態になるたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。
対戦相手が自分の手札以外の領域から呪文を唱えるたび、あなたはカードを１枚引く。
カード１枚を捨てる：このターン、幽体のこそ泥はブロックされない。

* 《幽体のこそ泥》の１つ目の能力はあなたのアンタップ・ステップ中に誘発するが、それがスタックに置かれるのは、あなたのアップキープ・ステップの開始時に誘発する能力と同時である。こちらの能力が先に誘発しているが、あなたはそれを、あなたがコントロールしていて同時にスタックに置かれる他の能力よりも先にも後にも望む順番に並べてよい。
* 《幽体のこそ泥》の１つ目の能力の解決中にマナを{2}よりも多く支払うことはできない。そうしてカードを２枚以上引くようなことはできない。
* 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。
* ２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。
* 《幽体のこそ泥》がブロックされた後でそれの最後の能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

《嵐翼の精体》
{3}{U}{U}
クリーチャー ― エレメンタル
３/３
このターンにあなたがインスタントかソーサリーである呪文を唱えていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}{U}少なくなる。
飛行
果敢（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。）
嵐翼の精体が戦場に出たとき、占術２を行う。

* 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、《嵐翼の精体》によるもの）を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。
* 《嵐翼の精体》のコストの減少は、あなたが唱えたインスタントかソーサリーである呪文が打ち消されたり解決されなかったりしていても適用される。
* 《嵐翼の精体》のコストの減少は１回のみ適用される。そのターンにあなたがインスタントかソーサリーである呪文をいくつ唱えていたとしても関係ない。

《リリアナの軍旗手》
{2}{B}
クリーチャー ― ゾンビ・騎士
３/１
瞬速
リリアナの軍旗手が戦場に出たとき、カードをＸ枚引く。Ｘはこのターンにあなたのコントロール下で死亡したクリーチャーの総数に等しい。

* Ｘの値は、誘発型能力の解決時にのみ決定する。《リリアナの軍旗手》が、能力がスタック上にある間に死亡したなら、それ自身も数に入れる。

《リリアナの信奉者》
{2}{B}
クリーチャー ― 人間・邪術師
２/３
あなたがコントロールしているゾンビは＋１/＋０の修整を受ける。
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたは{1}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、黒の２/２のゾンビ・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* あなたの終了ステップが開始する以前にクリーチャーが死亡していなかったなら、《リリアナの信奉者》の最後の能力は誘発しない。ただし、そのクリーチャーは《リリアナの信奉者》が戦場に出る前に死亡していたものでもよい。
* この誘発型能力は１回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーが死亡していても関係ない。
* この誘発型能力の解決中にマナを{1}{B}よりも多く支払うことはできない。そうしてゾンビ・トークンを２体以上得るようなことはできない。

《ルーンの光輪》
{W}{W}
エンチャント
ルーンの光輪が戦場に出るに際し、カード名１つを選ぶ。
あなたはプロテクション（その選ばれたカード名）を持つ。（あなたはその名前を持つものによっては、対象にならず、ダメージを受けず、エンチャントされない。）

* 《ルーンの光輪》は、あなたが選んだカード名と同じ英語の名前を持つトークンでないかぎり、あなたにプロテクション（そのトークン）を行うことはできない。
* カードの中には代替のカード名を持つものがある。たとえば、分割カード、当事者カード、両面カードなどがこれに該当する。あなたは、カードがカード名を２つ持っているなら、そのうちの１つを選んでもよい。《ルーンの光輪》はあなたにプロテクション（そのもう一方のカード名）を行わない。

《歴戦の神聖刃》
{1}{W}
クリーチャー ― 人間・戦士
３/１
カード１枚を捨てる：歴戦の神聖刃をタップする。ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、これは破壊されない。）

* 《歴戦の神聖刃》の能力は、それを破壊しようとしているものがなくても、それがすでにタップ状態であっても、それがすでに破壊不能を持っていても、起動できる。

《悪い取引》
{4}{B}{B}
ソーサリー
あなたはカードを２枚引き、各対戦相手はそれぞれカード２枚を捨てる。各プレイヤーはそれぞれ２点のライフを失う。

* あなたの対戦相手が何人いても、あなたが引くカードは２枚である。
* 対戦相手の手札にカードが１枚しかなければ、そのプレイヤーはカードを１枚捨てる。他の対戦相手は、可能ならカードを２枚捨てる。
* あなたも含め、各プレイヤーはそれぞれ２点のライフを失う。そのプレイヤーが引いたり捨てたりしたカードの枚数には関係ない。
* 《悪い取引》の解決時には、まずあなたがカードを２枚引く。その後、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２枚を公開することなく選ぶ。その後、ターン順に他の各対戦相手も同様に選ぶ。選ばれたカードが、すべて同時に捨てられる。その後、各プレイヤーは２点のライフを失う。
* 双頭巨人戦では、《悪い取引》によって各チームはそれぞれ４点のライフを失う。あなたのチームメイトは、カードを引くことも捨てることもない。

《ヴリンの翼馬》
{2}{W}
クリーチャー ― ペガサス
２/１
飛行
クリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。

* この能力は、あなた自身のものも含め、クリーチャー・呪文ではない各呪文に影響する。他のタイプでもあるクリーチャー・呪文（たとえば、アーティファクト・クリーチャー・呪文）は影響を受けない。
* 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（たとえば、《ヴリンの翼馬》の効果による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、点数で見たマナ・コストは変わらない。

## ボックス購入特典プロモカードのカード別注釈

《離れられない二匹、リンとセリ》
{1}{R}{G}{W}
伝説のクリーチャー ― 犬・猫
４/４
あなたが犬・呪文を唱えるたび、緑の１/１の猫・クリーチャー・トークンを１体生成する。
あなたが猫・呪文を唱えるたび、白の１/１の犬・クリーチャー・トークンを１体生成する。
{R}{G}{W}, {T}：クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。離れられない二匹、リンとセリはそれに、あなたがコントロールしている犬の総数に等しい点数のダメージを与える。あなたは、あなたがコントロールしている猫の総数に等しい点数のライフを得る。

* 《離れられない二匹、リンとセリ》の１つ目と２つ目の能力は、あなたが《離れられない二匹、リンとセリ》を唱えたときには誘発しない。
* 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。
* 《離れられない二匹、リンとセリ》の最後の能力を解決する時までに、選んだ対象が不適正な対象になっていたなら、能力は解決されない。あなたはライフを得ない。
* 《離れられない二匹、リンとセリ》の最後の能力が与えるダメージは、能力の解決時にのみ決定する。《離れられない二匹、リンとセリ》がその時点でも戦場にあれば、それ自身も数に入れる。

## プレインズウォーカーデッキのカード別注釈

《悪意の霊魂》
{1}{B}
クリーチャー ― スピリット
２/１
悪意の霊魂が死亡したとき、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失い、あなたは１点のライフを得る。

* 《悪意の霊魂》が致死ダメージを受け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、《悪意の霊魂》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。

《嵐呼び》
{2}{R}
クリーチャー ― オーガ・シャーマン
３/２
嵐呼びが戦場に出たとき、これは各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与える。

* 双頭巨人戦では、《嵐呼び》の能力によって対戦相手チームは４点のライフを失う。

《ケラル砦の信奉者》
{2}{R}{R}
クリーチャー ― 人間・モンク
４/３
あなたがチャンドラ・プレインズウォーカーの忠誠度能力を起動するたび、ケラル砦の信奉者は各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。

* 《ケラル砦の信奉者》の能力は、それを誘発させた能力よりも先に解決される。
* 双頭巨人戦では、《ケラル砦の信奉者》の能力により、対戦相手チームは２点のライフを失う。

《献身の聖騎士、バスリ》
{4}{W}{W}
伝説のプレインズウォーカー ― バスリ
４
+1：クリーチャー最大１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。ターン終了時まで、それは警戒を得る。
-1：このターン、クリーチャーが１体攻撃するたび、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。
-6：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受け飛行を得る。

* 《献身の聖騎士、バスリ》の２つ目の能力を起動した後には、攻撃したクリーチャーはブロック・クリーチャーが指定される前に＋１/＋１カウンターを得る。
* 《献身の聖騎士、バスリ》の最後の能力は、それの解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーのみに影響する。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/＋２の修整を受けることも飛行を得ることもない。

《死の魔道士、リリアナ》
{4}{B}{B}
伝説のプレインズウォーカー ― リリアナ
４
+1：あなたの墓地からクリーチャー・カード最大１枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
-3：クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。それのコントローラーは２点のライフを失う。
-7：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは自分の墓地にあるクリーチャー・カード１枚につき２点のライフを失う。

* 《死の魔道士、リリアナ》の２つ目の能力を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されない。どのプレイヤーも２点のライフを失わない。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２点のライフを失う。

《神秘の空魚》
{2}{U}
クリーチャー ― 魚
３/１
あなたが各ターンのあなたの２枚目のカードを引くたび、ターン終了時まで、神秘の空魚は飛行を得る。

* この誘発型能力は各ターン１回のみ誘発し得る。１枚目のカードを引いたときに《神秘の空魚》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。
* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。

《時を超える旅行者、テフェリー》
{4}{U}{U}
伝説のプレインズウォーカー ― テフェリー
４
+1：カードを１枚引く。
-3：クリーチャー１体を対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上に置く。
-8：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれフェイズ・アウトする。次のあなたのターンの終了時まで、それらはフェイズ・インできない。（それらやそれらにつけられているものはすべて存在しないかのように扱う。）

* 通常、フェイズ・アウトしたパーマネントは、それのコントローラーのアンタップ・ステップにフェイズ・インする。《時を超える旅行者、テフェリー》の最後の能力は、フェイズ・アウトしたパーマネントが一定期間が過ぎるまでフェイズ・インしないようにする。それらはあなたの次のターン以降の、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップ中にフェイズ・インすることになる。
* パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、それの常在型能力はゲームに効果がなく、それの誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできず、などである。
* 攻撃クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
* フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。
* 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的効果（たとえば、《帆凧の掠め盗り》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
* 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的効果（たとえば、《覚醒のドルイド》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
* フェイズ・アウトするパーマネントにつけられていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それにつけられた状態のままでフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
* パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
* コントローラーのアンタップ・ステップ中にフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターンに攻撃したり{T}のコストを支払ったりできる。
* 対戦相手があなたのクリーチャーのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントはその対戦相手の該当するアンタップ・ステップの開始時にあなたのコントロール下でフェイズ・インする。そのプレイヤーのそのアンタップ・ステップになる前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、それは、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。
* 多人数戦で、《時を超える旅行者、テフェリー》の最後の能力の解決後あなたの次のターンの終了前にあなたがゲームから除外されたなら、それの効果は、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで続く。即座に終了するわけでも永続するわけでもない。

《バスリの神盾》
{2}{W}{W}
ソーサリー
クリーチャー最大２体を対象とし、それらの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。あなたは、あなたのライブラリーやあなたの墓地から「献身の聖騎士、バスリ」という名前のカード１枚を探し、公開し、あなたの手札に加えてもよい。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

* 《バスリの神盾》は、クリーチャーを対象とせずに唱えることができる。あなたは単に《献身の聖騎士、バスリ》を探すことになる。
* 対象を選んだ場合、《バスリの神盾》を解決する時までに対象の各クリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。あなたは《献身の聖騎士、バスリ》を探さない。しかし、対象のうち１体のみが適正であれば、＋１/＋１カウンターを置き《献身の聖騎士、バスリ》を探す。

《捕食のワーム》
{3}{G}
クリーチャー ― ワーム
４/４
警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）
あなたがガラク・プレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、捕食のワームは＋２/＋２の修整を受ける。

* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたがガラク・プレインズウォーカーをコントロールしていて、それがそのターン中に戦場を離れたなら、《捕食のワーム》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《炎の触媒、チャンドラ》
{4}{R}{R}
伝説のプレインズウォーカー ― チャンドラ
５
+1：炎の触媒、チャンドラは各対戦相手にそれぞれ３点のダメージを与える。
-2：あなたの墓地からインスタントかソーサリーである赤のカード１枚を対象とする。あなたはそれを唱えてもよい。このターン、その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
-8：あなたの手札を捨て、その後カードを７枚引く。ターン終了時まで、あなたは、あなたの手札から呪文を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* あなたは、《炎の触媒、チャンドラ》の２つ目の能力で唱える呪文のコストを支払わなければならない。その呪文に代替コストがあるなら、それを支払ってもよい。
* 対象としたカードを唱えるなら、あなたはそれを、《炎の触媒、チャンドラ》の２つ目の能力の解決中に唱えなければならない。そのターン、後になって唱えることはできない。
* 《炎の触媒、チャンドラ》の最後の能力の解決中に、あなたの手札にカードがなくても、あなたはカードを７枚引き、そのターン、あなたはあなたの手札から呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。
* 《炎の触媒、チャンドラ》の最後の能力は、それらの呪文を唱えられるタイミングを変更しない。たとえば、戦闘中に手札からソーサリー・呪文を唱えることはできない。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。
* 双頭巨人戦では、《炎の触媒、チャンドラ》の１つ目の能力によって対戦相手チームは６点のライフを失う。

《野蛮な伝令、ガラク》
{4}{G}{G}
伝説のプレインズウォーカー ― ガラク
５
+1：あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それがクリーチャー・カードであるなら、それをあなたの手札に加える。そうでないなら、そのカードをあなたのライブラリーの一番下に置く。
-2：あなたがコントロールしているクリーチャー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に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。
-7：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは「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。」を得る。

* 《野蛮な伝令、ガラク》の２つ目の能力を解決する時に、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どのクリーチャーにもダメージを与えない。
* 戦闘ダメージを割り振るときに、あなたはクリーチャーごとに、それのダメージをそれをブロックしているクリーチャーに割り振るか、そのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに割り振るかを選ぶ。ダメージを分割して両方に割り振ることはできない。
* 《野蛮な伝令、ガラク》の最後の能力は、それの解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは能力を得ない。

《リリアナのたかり屋》
{2}{B}
クリーチャー ― 人間・ウィザード
３/２
各終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたはあなたがコントロールしているリリアナ・プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを１個置いてもよい。

* あなたの終了ステップが開始する以前にクリーチャーが死亡していなかったなら、《リリアナのたかり屋》の能力は誘発しない。ただし、そのクリーチャーは《リリアナのたかり屋》が戦場に出る前に死亡していたものでもよい。
* この誘発型能力は１回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーが死亡していても関係ない。
* あなたがリリアナ・プレインズウォーカーを２体以上コントロールしているなら、《リリアナのたかり屋》の能力の解決時に、あなたは忠誠カウンターを得る１体を選ぶ。

《リリアナの嘲笑》
{3}{B}{B}
ソーサリー
クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。あなたは、あなたのライブラリーやあなたの墓地から「死の魔道士、リリアナ」という名前のカード１枚を探し、公開し、あなたの手札に加えてもよい。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

* 《リリアナの嘲笑》を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されない。あなたは《死の魔道士、リリアナ》を探さない。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《死の魔道士、リリアナ》を探す。

## 『Jumpstart』のカード別注釈

《悪意あるいたずら者》
{2}{R}
クリーチャー ― デビル
３/２
あなたのターンであるかぎり、悪意あるいたずら者は先制攻撃を持つ。
他のクリーチャーが１体死亡するたび、プレイヤー１人かプレインズウォーカー１体を対象とする。悪意あるいたずら者はそれに１点のダメージを与える。

* 他のクリーチャーが《悪意あるいたずら者》と同時に死亡したなら、《悪意あるいたずら者》の最後の能力はそのクリーチャーについて誘発する。
* クリーチャー１体が致死ダメージを受け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、《悪意あるいたずら者》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。

《文飾衒才のブルバック》
{2}{U}
伝説のクリーチャー ― 人間・アドバイザー
１/４
対戦相手がカードを１枚以上切削するなら、そのプレイヤーは代わりにその２倍の枚数のカードを切削する。（カードを切削するとは、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置くことである。）

* プレイヤーが、「切削」という言葉を使わずにカードを自分の墓地に置くように指示されたなら、《文飾衒才のブルバック》の能力は適用されない。
* 『基本セット2021』の発売前に印刷されたカードの多くに対して、自分のライブラリーの一番上からカードを自分の墓地に置くのではなく、カードを切削するように変更が行われている。Gatherer.Wizards.comにあるオラクルのカード参照を用いて、特定のカードにその種の変更が行われているかどうかを確認すること。大まかに言えば、カードを見るか公開するかした後でそれをオーナーの墓地に置くようにプレイヤーに指示する効果は、変更されている可能性が低い。
* 《文飾衒才のブルバック》は伝説なので、普通は１人のプレイヤーが２体コントロールすることはない。しかし、それが起きたなら、各対戦相手はそれぞれ元の指示の４倍の枚数のカードを切削する。プレイヤーが３体コントロールしていれば８倍。以下同様である。

《八百長師、ケルス》
{2}{B}{B}
伝説のクリーチャー ― アズラ・邪術師
４/３
威迫
あなたがクリーチャーを１体生け贄に捧げるたび、あなたは{u/b}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。（{u/b}は{U}でも{B}でも支払うことができる。）
{1}, クリーチャー１体を生け贄に捧げる：八百長師、ケルスは、ターン終了時まで破壊不能を得る。

* 《八百長師、ケルス》の２つ目の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、《八百長師、ケルス》の最後の能力）でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
* あなたが、呪文や起動型能力のコストの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《八百長師、ケルス》の２つ目の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
* 「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれた伝説のパーマネントは、生け贄に捧げられたわけではない。
* 《八百長師、ケルス》を生け贄に捧げたなら、それの２つ目の能力が誘発する。あなたが同時に生け贄に捧げた他のクリーチャーについても誘発する。《八百長師、ケルス》を、それ自身の能力のコストとして生け贄に捧げることができる。
* 《八百長師、ケルス》の２つ目の能力の解決中に{u/b}を２回以上支払うことはできない。そうしてカードを２枚以上引くようなことはできない。
* 《八百長師、ケルス》の最後の能力は、それを破壊しようとしているものがなくても、それがすでに破壊不能を持っていても、起動できる。

《アロサウルス飼い》
{G}
クリーチャー ― エルフ・シャーマン
１/１
アロサウルス飼いは打ち消されない。
あなたがコントロールしている緑の呪文は打ち消されない。
{4}{G}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各エルフ・クリーチャーはそれぞれ、基本のパワーとタフネスが５/５になり、それの他のクリーチャー・タイプに加えて恐竜になる。

* 呪文を打ち消す呪文や能力は打ち消されない呪文を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、打ち消されない呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は発生する。
* 《アロサウルス飼い》の最後の能力は、それ以前の、影響を受けるクリーチャーのやパワーやタフネスを特定の値に設定する効果をすべて上書きする。他の、この能力の解決後に適用が開始されてそれらの特性を特定の値に設定する効果は、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、それが恐竜になっても能力を失わない。

《生ける稲妻》
{3}{R}
クリーチャー ― エレメンタル・シャーマン
３/２
生ける稲妻が死亡したとき、あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード１枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

* あなたがオーナーでありインスタントかソーサリーである呪文が《生ける稲妻》を死亡させたなら、その能力はあなたの墓地にあるそのインスタントかソーサリーであるカードを対象にできる。

《稲妻のフェニックス》
{2}{R}
クリーチャー ― フェニックス
２/２
飛行、速攻
稲妻のフェニックスではブロックできない。
あなたの終了ステップの開始時に、このターンに対戦相手１人が３点以上のダメージを受けていた場合、あなたは{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地から稲妻のフェニックスを戦場に戻す。

* 《稲妻のフェニックス》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時点でそれがあなたの墓地にあり、かつ、あなたの終了ステップ開始以前に対戦相手が３点以上のダメージを受けていた場合にのみ誘発する。
* 《稲妻のフェニックス》の最後の能力は、そのターンに対戦相手が受けたダメージの量を参照する。ダメージが与えられたときにそれがあなたの墓地になかったとしても構わない。対戦相手がライフを得たかどうかは考慮しない。受けたダメージよりも多くのライフを得ていたとしても構わない。
* 対戦相手が３点以上のダメージを受けてゲームに敗北したとしても、あなたの終了ステップの開始時に《稲妻のフェニックス》の能力が誘発する。

《岩屋の巡礼者》
{1}{W}
クリーチャー ― コー・クレリック
２/２
岩屋の巡礼者が攻撃するたび、あなたがアーティファクトかエンチャントをコントロールしている場合、ターン終了時まで、岩屋の巡礼者は＋１/＋１の修整を受け絆魂を得る。

* 《岩屋の巡礼者》は＋１/＋１の修整を１回のみ受ける。あなたがアーティファクトやエンチャントをいくつコントロールしていても関係ない。あなたがアーティファクト１つとエンチャント１つをコントロールしていたとしても＋２/＋２の修整を受けるわけではない。
* 《岩屋の巡礼者》が攻撃した直後に、あなたがアーティファクトもエンチャントもコントロールしていなければ、それの能力は誘発しない。能力を解決する時にコントロールしていなかったなら、＋１/＋１の修整を受けず絆魂も得ない。ただし、両時点で同一のアーティファクトやエンチャントである必要はない。

《失われた宝物庫の学者》
{5}{U}{U}
クリーチャー ― スフィンクス
５/５
飛行
失われた宝物庫の学者が戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタントかソーサリーかアーティファクトであるカード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。このターン、これにより唱えたインスタントかソーサリーである呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

* 対象のカードを唱えるなら、あなたはそれをこの誘発型能力の解決中に唱えなければならない。そのターン、後になって唱えることはできない。
* 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
* 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。
* これによりアーティファクト・呪文を唱えたなら、このターンにそれがあなたの墓地に置かれるとしても、それを追放しない。

《枝分かれの進化》
{2}{G}
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の上に＋１/＋１カウンターが１個以上置かれるなら、代わりに、そのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターがその２倍の個数置かれる。

* あなたがコントロールしているクリーチャーが＋１/＋１カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、代わりにその２倍置かれた状態で戦場に出る。
* あなたが《枝分かれの進化》を２つコントロールしているなら、クリーチャーの上に置かれる＋１/＋１カウンターの数は元の４倍になる。《枝分かれの進化》が３つあれば８倍になる。以下同様である。
* あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が２つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《海賊船長》
{2}{U}
クリーチャー ― 人間・海賊
２/２
海賊船長が戦場に出たとき、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。）
あなたがコントロールしている他の海賊は＋１/＋１の修整を受ける。

* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《海賊船長》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている海賊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。

《強風の力、イニアス》
{3}{U}{U}
伝説のクリーチャー ― ジン
４/４
飛行
{2}{w/u}：ターン終了時まで、飛行を持つ攻撃クリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。（{w/u}は{W}でも{U}でも支払うことができる。）
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が３体以上攻撃するたび、各プレイヤーは、自分の右隣のプレイヤーがコントロールしていてあなたが選んだ、土地でないパーマネント１つのコントロールを得る。

* 《強風の力、イニアス》の能力は１回のみ誘発する。飛行を持つクリーチャーが４体以上攻撃しても関係ない。
* 《強風の力、イニアス》の能力は、それの解決以前に攻撃クリーチャーの一部または全部が飛行を失ったり戦闘から除外されたりしても、解決される。
* 《強風の力、イニアス》の能力は、ブロック・クリーチャーが選ばれる前に解決される。
* あなたは、《強風の力、イニアス》の能力の解決中に、他のプレイヤーのところまで吹き飛ばされるパーマネントを選ぶ。あなたが選択を行ってからコントロールが変更されるまでの間には、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て飛行を持ち攻撃したクリーチャーを譲ったなら、それは戦闘から取り除かれる。それがタップ状態であったならタップ状態のままなので、それでブロックすることはできない。
* ２人対戦では、あなたが選んだパーマネント２つのコントロールを対戦相手と交換することになる。
* 土地でないパーマネントをコントロールしていないプレイヤーがいたなら、そのプレイヤーの左側のプレイヤーは、何のコントロールも得ない。
* 双頭巨人戦では、《強風の力、イニアス》の能力は誰がどのチームかを無視する。各チームの左端のプレイヤーはチームメイトのパーマネントのコントロールを得て、右端のプレイヤーは対戦相手チームの左端のプレイヤーから得る。これにより、攻撃クリーチャーのコントロールをあなたのチームメイトが得た場合も、それは戦闘から取り除かれる。
* 《強風の力、イニアス》の最後の能力のコントロール変更効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《強風の力、イニアス》が戦場を離れたとしても消滅しない。多人数戦では、ゲームから除外されるプレイヤーは、自分のパーマネントを取り返し、自分が奪っていたものを返却する。

《原野の魔女》
{3}{B}{B}
クリーチャー ― 人間・邪術師
４/４
接死
あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、あなたの墓地からクリーチャー・カード最大１枚を対象とする。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、あなたはそれをあなたの手札に戻す。

* この誘発型能力は１回のみ誘発する。このターンにあなたが何点のライフを得ていても関係ない。
* この誘発型能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。あなたがライフを得たときに《原野の魔女》が戦場になかったとしても構わない。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
* 終了ステップの開始時までに、あなたがライフを得ていなかったなら、誘発型能力は誘発しない。
* 対象とするクリーチャー・カードを選ぶ必要はない。選んだが、能力を解決する時までに対象のカードが不適正な対象になったなら、能力は解決されない。対戦相手はクリーチャーを生け贄に捧げない。
* この誘発型能力の解決時に、まずターン順で次の対戦相手が、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、すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

《煌々馬》
{2}{W}
クリーチャー ― ユニコーン
２/３
煌々馬が戦場に出たとき、クリーチャー最大１体を対象とする。それをタップする。あなたはそのクリーチャーのパワーに等しい点数のライフを得る。

* 《煌々馬》の誘発型能力を解決する時までに、対象のクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されない。あなたはライフを得ない。
* 《煌々馬》の能力は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。能力の解決時に、対象のクリーチャーがすでにタップ状態であったなら、そのクリーチャーは単にタップ状態のままであり、あなたはそれのパワーに等しい点数のライフを得る。

《小物泥棒、チビボネ》
{1}{B}
伝説のクリーチャー ― スケルトン・ならず者
１/２
各終了ステップの開始時に、このターンに対戦相手がカードを１枚以上捨てていた場合、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。
{4}{B}{B}：手札にカードがない各対戦相手はそれぞれ10点のライフを失う。

* 《小物泥棒、チビボネ》の１つ目の能力は、終了ステップの開始以前に対戦相手がカードを捨てていたときにのみ誘発する。対戦相手の手札に手札の上限よりも多くのカードがあったなら、そのプレイヤーは自分のクリンナップ・ステップ中に捨てることになるが、それは終了ステップよりも後である。
* 《小物泥棒、チビボネ》の１つ目の能力は、あなたにカードを１枚のみ引かせ、１点のみのライフを失わせる。カードを捨てた対戦相手が何人いても、１枚目以降にカードが何枚捨てられていたとしても関係ない。
* 《小物泥棒、チビボネ》は、手札にカードがない対戦相手を、最後の能力の解決時にのみ見る。

《混沌の乗り手、ザルゾス》
{2}{R}
伝説のクリーチャー ― デビル
２/３
対戦相手１人が各ターンで初めて自分のカードを引くたび、これがそのプレイヤーのターンでない場合、あなたは「このクリーチャーが死亡したとき、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。これはそれに１点のダメージを与える。」を持つ赤の１/１のデビル・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デビル１体以上がプレイヤーを１人以上攻撃するたび、あなたとそれらのプレイヤーはそれぞれ、カードを１枚引き、その後カード１枚を無作為に選んで捨てる。

* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにプレイヤーの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。
* デビル・トークンが致死ダメージを受け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。
* あなたがコントロールしているデビルがプレインズウォーカーを攻撃しても、どのプレイヤーもカードを引いたり捨てたりしない。

《祝福されたエミエル》
{2}{W}{W}
伝説のクリーチャー ― ユニコーン
４/４
{3}：他の、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。
他のクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{g/w}を支払ってもよい。そうしたなら、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。それがユニコーンであるなら、代わりに、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。（{g/w}は{G}でも{W}でも支払うことができる。）

* カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
* これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
* 《祝福されたエミエル》の２つ目の能力は、それ自身でないクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。１つ目の能力によって戻されたものも含む。
* あなたは、《祝福されたエミエル》の誘発型能力の解決中に、支払うかどうかを決定する。そうしたなら、あなたが支払ってから、クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターが１個か２個置かれるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* 《祝福されたエミエル》の誘発型能力の解決中に{g/w}を２回以上支払うことはできない。そうしてクリーチャーの上により多くのカウンターを置くようなことはできない。
* 戦場に出たクリーチャーがユニコーンであった場合も、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置くために、{g/w}を支払う必要がある。

《祝福された聖域》
{3}{W}{W}
エンチャント
あなたとあなたがコントロールしているクリーチャーが受ける、戦闘ダメージでないダメージをすべて軽減する。
トークンでないクリーチャーが１体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、白の２/２のユニコーン・クリーチャー・トークンを１体生成する。

* 戦闘ダメージとは攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって自動的に与えられるダメージのことである。その他のダメージは、戦闘フェイズに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって与えられるとしても、戦闘ダメージでないダメージである。
* あなたにライフを失わせる効果は軽減されない。

《焼身渦》
{4}{R}{R}
ソーサリー
焼身渦は、あなたがコントロールしていない、各クリーチャーと各プレインズウォーカーにそれぞれＸ点のダメージを与える。Ｘ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の枚数に等しい。

* 《焼身渦》の解決中には、それはまだスタック上にあるので、Ｘの値を決定する際に数に入れない。
* 双頭巨人戦では、《焼身渦》は、あなたのチームメイトのクリーチャーやプレインズウォーカーにもダメージを与える。

《書庫の守り手、オルモス》
{4}{U}{U}
伝説のクリーチャー ― スフィンクス
５/５
飛行
あなたのライブラリーにカードがない間にあなたがカードを１枚引くなら、代わりに、書庫の守り手、オルモスの上に＋１/＋１カウンターを５個置く。
{1}{U}{U}, 名前の異なるカード３枚を捨てる：カードを５枚引く。

* 呪文や能力が、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードを加えたなら、それはカードを引いたことにはならない。
* あなたがカードを２枚以上引くように指示され、あなたのライブラリーにカードがそれよりも少ない枚数しかなかったなら、あなたはあなたのライブラリーにある各カードをすべて引き、その後、引くべきカードの残りの枚数について、カードを引くことをカウンターに置換する。
* ２つ以上の置換効果がカードを引くイベント１つに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。

《上流階級のゴブリン、マクサス》
{4}{R}{R}
伝説のクリーチャー ― ゴブリン・貴族
４/４
上流階級のゴブリン、マクサスが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを６枚公開する。その中から、点数で見たマナ・コストが５以下のゴブリン・クリーチャー・カードをすべて戦場に出し、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。
上流階級のゴブリン、マクサスが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは他の、あなたがコントロールしているゴブリン１体につき＋１/＋１の修整を受ける。

* 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。
* 《上流階級のゴブリン、マクサス》が得る修整は、最後の能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールしているゴブリンの総数が変わっても修整の量は変わらない。

《聳えるタイタン》
{4}{G}{G}
クリーチャー ― 巨人
０/０
聳えるタイタンは＋１/＋１カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。Ｘは、他の、あなたがコントロールしているクリーチャーのタフネスの合計に等しい。
防衛を持つクリーチャー１体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、クリーチャーはすべてトランプルを得る。

* 他のクリーチャーが《聳えるタイタン》と同時に戦場に出たとしても、それのタフネスは《聳えるタイタン》の上に置かれる＋１/＋１カウンターの個数に含めない。
* 《聳えるタイタン》が戦場に出終わった後で、あなたがコントロールしている、他のクリーチャーのタフネスの合計が変わっても、それがカウンターを得たり失ったりすることはない。

《繋がれた粗暴者》
{1}{R}
クリーチャー ― デビル
４/３
繋がれた粗暴者はあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。
{1}, 他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：繋がれた粗暴者をアンタップする。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

* 《繋がれた粗暴者》の最後の能力は、それがすでにアンタップ状態であっても起動できる。

《不吉な狩猟のニース》
{2}{G}{G}
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士
３/３
あなたがコントロールしているクリーチャーが１体以上、格闘を行うかブロックされた状態になるたび、カードを１枚引く。
あなたのターンの戦闘の開始時に、クリーチャー１体を対象とする。あなたは{2}{r/g}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それのパワーを２倍にする。この戦闘で、そのクリーチャーは可能ならブロックされなければならない。（{r/g}は{R}でも{G}でも支払うことができる。）

* 《不吉な狩猟のニース》の１つ目の能力の解決時に、あなたはカードを１枚のみ引く。あなたがコントロールしているクリーチャーのうち何体が格闘を行ったりブロックされた状態になったりしても関係ない。
* クリーチャーが「格闘を行う」のは、効果がそれに格闘を行わせたときである。戦闘ダメージを与えることは格闘ではない。
* 《不吉な狩猟のニース》の最後の能力の解決中にあなたは２回以上支払うことはできない。そうしてクリーチャー１体のパワーを２回以上２倍にしたり、クリーチャー２体以上のパワーを２倍にしたりするようなことはできない。
* 効果がクリーチャーのパワーを「２倍にする」ように指示したなら、それは「そのクリーチャーは＋Ｘ/＋０の修整を受ける。Ｘはこの効果が適用され始めた際のそれのパワーに等しい。それのパワーが負の値であるなら、代わりにそれは－Ｘ/－０の修整を受ける。Ｘはそれのパワーの０から下方への隔たりに等しい。」を意味する。そのターン、後になって他の効果がクリーチャーのパワーを変更しても、Ｘの値は変わらない。
* 対象の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。他のクリーチャーは、それをブロックしても、他のクリーチャーをブロックしても、何もブロックしなくてもよい。
* 対象のクリーチャーが威迫を持っていたなら、可能ならクリーチャー２体でそれをブロックしなければならない。
* 対象のクリーチャーをブロックするクリーチャーは、あなたではなく防御プレイヤーが選ぶ。
* 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、対象のクリーチャーはブロックされない。対象の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。

《夜の給餌》
{2}{B}
クリーチャー ― 吸血鬼・ならず者
２/１
飛行
夜の給餌が死亡したとき、各対戦相手はそれぞれ２点のライフを失い、あなたは２点のライフを得る。

* 《夜の給餌》が致死ダメージを受け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、《夜の給餌》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。

　マジック：ザ・ギャザリング、マジック、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、テーロス、イコリア、プレインズウォーカーデッキ、アンティキティー、およびオラクルは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。c2020 Wizards.