# 『ゼンディカーの夜明け』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７月27日/和訳更新 2020年9月11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

　『ゼンディカーの夜明け』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９月25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：『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』、『ゼンディカーの夜明け』。

　『ゼンディカーの夜明け』のドラフト・ブースターとTheme boosterに含まれる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。これらすべてのカードにはセットのコードとして「ZNR」と印刷されている。

　『ゼンディカーの夜明け』の統率者デッキには６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「ZNC」であり、コレクター番号として１～６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「ZNC」であり、コレクター番号として７～142が印刷されているもの）は、それらのカードの使用がすでに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。

　『ゼンディカーの夜明け』エクスペディション・セットには30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「ZNE」であり、コレクター番号として１～30が印刷されている）。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。

　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。

#### 新ゲームメカニズム：モードを持つ両面カード

　従来のマジックのセットに含まれていた両面カードでは、第２面を有効にするためには、第１面をオモテにしてプレイした後で何らかの方法により変身させる必要があった。『ゼンディカーの夜明け』セットではこの概念に「モードを持つ両面カード」という心躍る新風を導入している。変身させるのではなく、どちらの面でもすぐにプレイできるのだ！

《セジーリの防護》  
{1}{W}  
インスタント  
あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。色１色を選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれた色）を得る。  
/////  
《セジーリの氷河》  
土地  
セジーリの氷河はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{W}を加える。

#### モードを持つ両面カードの使い方

* モードを持つ両面カードをプレイすることが適正であるかどうかを判定するには、あなたがプレイしようとしている面の特性のみを考慮し、他の面の特性は無視する。たとえば、そのターンにすでに土地をプレイしていても《セジーリの防護》を唱えることができるし、何らかの効果によってインスタント・呪文を唱えることができなくても《セジーリの氷河》をプレイすることができる。
* 効果があなたに、特定の、モードを持つ両面カードをプレイさせるなら、あなたがどちらの面をプレイすることを選んだかに応じて、それを呪文として唱えても土地としてプレイしてもよい。効果があなたに、特定の、モードを持つ両面カードを（「プレイする」のではなく）唱えさせるなら、あなたはそれを土地として唱えることはできない。
* 効果があなたに、カード群の中から土地１つをプレイするか呪文１つを唱えるということを行わせるなら、その効果の基準を満たす面を持つ、モードを持つ両面カード１枚を、プレイするか唱えるかしてよい。たとえば、《セジーリの防護》 / 《セジーリの氷河》があなたの墓地にあり、効果があなたにあなたの墓地から土地をプレイさせるなら、あなたは《セジーリの氷河》をプレイすることができる。その効果で《セジーリの防護》を唱えることはできない。
* モードを持つ両面カードの点数で見たマナ・コストは、考慮している面の特性に基づいて決まる。スタックと戦場では、表向きの面を考慮する。他のすべての領域では、第１面のみを考慮する。変身する両面カードとは、点数で見たマナ・コストの決定方法が異なる。
* モードを持つ両面カードは、変身させたり変身させた状態で戦場に出したりできない。モードを持つ両面カードを変身させたり変身させた状態で戦場に出したりするという指示は無視する。

#### 両面カードに関する一般的な情報

* 両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。両面カードがスタックか戦場にある間は、その時点で表向きになっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
* 両面カードがスタックや戦場にない間は、第１面の特性のみを考慮する。たとえば、上記のカードは、墓地の中では《セジーリの防護》の特性のみを持つ。それが墓地に置かれる直前に《セジーリの氷河》として戦場にあったとしても関係ない。特にこれは、《セジーリの防護》のカードは、土地としてプレイできるが土地でないカードである、ということを意味する。
* 効果が両面カードを戦場に出すなら、それは第１面を表向きにして戦場に出る。第１面を戦場に出すことができないなら、それは戦場に出ない。たとえば、効果が《セジーリの氷河》を追放して戦場に戻すなら、それは追放領域に残る。なぜなら、インスタントは戦場に出ることができないからである。
* 効果がプレイヤーにカード名１つを選ぶように指示したなら、どちらの面の名前も選んでよい。その効果か関連している能力が、その選ばれた名前の呪文が唱えられたことや、その選ばれた名前の土地がプレイされたことを参照するなら、それはその選ばれた名前のみを考慮する。他の面の名前は考慮しない。
* 統率者変種ルールでは、両面カードの固有色は両方の面のマナ・コストとルール・テキストにあるマナ・シンボルによって決まる。いずれかの面に色指標や基本土地タイプがあれば、それらも考慮する。
* 両面カードの一方または両方の面には、他の面に関する注釈が記載されている場合がある。この注釈文はゲームに影響しない。
* 各両面カードには、各面の左上にアイコンがある。このセットのモードを持つ両面カードでは、これらのアイコンは第１面が１個の三角形、第２面が２個の三角形である。このアイコンはゲームに影響しない。

#### DFC補助カードの使用方法

#### [DFC Helper Card image]

* デッキの中にあるカードが、互いに区別できないことは重要である。両面カードでそれを実現するために、補助カードを用いることができる。これは一部の『ゼンディカーの夜明け』ブースターパックに入っている。補助カードは、両面カードが非公開領域にあるときや何らかの理由で何のカードであるか特定できないようになっているとき（たとえば、裏向きに追放されて追放領域にあるとき）に、両面カードの代わりに使用する。補助カードは使用してもしなくてもよい。しかしイベントでは、両面カードを使うプレイヤーは補助カードか不透明スリーブ（または両方）を使用しなければならない。
* 補助カードで両面カードを示すときには、それが示す実際の両面カードを持っていなければならない。その両面カードはデッキやサイドボードの、他のカードとは別に置いておくべきである。
* 補助カードは、両面カードを示すときにのみデッキに入れることができる。
* 補助カードには、それが示す両面カードが何であるのかをはっきりと記入しなければならない。補助カードには、少なくとも一方の面のカード名を記入しなければならない。また、他にそのカードのいずれかの面に表記されている情報を記入してもよい。そのカードに表記されていない情報を補助カードに記入してはならない。
* ゲームの間、補助カードはそれが示す両面カードとして扱う。
* 補助カードが公開領域（戦場や墓地やスタックや追放領域）に置かれるなら、即座に実際の両面カードと置き換え、補助カードを脇に置く（ただし、裏向きに追放された場合を除く）。両面カードが非公開領域（手札やライブラリー）に置かれるなら、再び補助カードを用いる。
* 両面カードが裏向きに追放されたり、裏向きに戦場に出たりするなら、裏向きの補助カードか不透明スリーブ（または両方）を使用して何のカードかがわからないようにし続ける。
* 一部の古いセットには、そのセットに含まれる両面カードや合体カードを示すためのチェックリスト・カードが含まれていた。それらの両面カードを示すために、『ゼンディカーの夜明け』の補助カードを用いてもよい。その場合、補助カードに記入する情報に関して同一のルールを適用する。

#### 新メカニズム：パーティー

　冒険パーティーとは独特なものである。ゼンディカーの探検協会も道中はちゃんとしたパーティーに入ることを勧めている。いつ回復や密行や強烈なパンチの使い手が必要になるか分からないし、多元宇宙を構成する神秘の力を手なずけて完璧なお茶をいれる必要だってあるかもしれないのだ。

《共同突撃》  
{2}{W}  
インスタント  
クリーチャー最大２体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* 「あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数」を決定するには、以下の４つの項目をチェックする。あなたはウィザードをコントロールしているか、あなたはクレリックをコントロールしているか、あなたは戦士をコントロールしているか、あなたはならず者をコントロールしているか。これらのチェック項目のうち答えが「はい」であったものの総数が求める値になる。ただし、あなたがコントロールしている１体のクリーチャーは、それらのチェック項目のうち１つのみでしか考慮できない。
* １体のクリーチャーがパーティーのクリーチャー・タイプを２つ以上持っていて、そのクリーチャーの扱いによってパーティーを構成するクリーチャーの総数が変わるなら、それらの総数のうち最大のものを採用する。たとえば、あなたがクレリック１体とクレリック・ウィザード１体をコントロールしているなら、あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数は２体である。先にクレリック・ウィザードをクレリックとして扱うことで、総数を１体とみなすようなことはできない。
* あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数を参照する能力は０以上４以下の数値を得る。そのような能力はあなたのパーティーを構成しているクリーチャーがどれなのかを問うことはなく、あなたが特定のクリーチャーをあなたのパーティーを構成するものとして指定することもない。何体かのクリーチャーを数えないことにして、求める総数を減らすということはできない。
* 一部のカードは、「あなたのパーティーが全員そろっている」かどうかを参照する。この条件は、あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が４体である場合に成立する。
* 一部のカードは、あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に基づいてコストが少なくなる。呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に基づいて呪文のコストが少なくなる場合、あなたがその呪文を唱え始めてからあなたがそのコストを支払うまでの間には、どのプレイヤーもその値の変更を試みることはできない。
* クリーチャーの能力があなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数を参照する場合、その値は能力を解決する時点で決定する。能力を解決する時点でそのクリーチャーが戦場にある場合、適切ならそれ自身も数に入れる。

#### クレリックのテーマ：ライフを得る

　あなたのパーティーにクレリックがいれば、ライフを得ることから恩恵が得られるかもしれない。

《略奪する破戒僧》  
{2}{B}  
クリーチャー ― 吸血鬼・クレリック  
３/２  
あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失う。

* 「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は、ライフを得るイベント１つにつき１回のみ誘発する。あなたが得るライフの点数とは関係ない。
* あなたが「各ターン最初に」ライフを得るたびに誘発する能力は、そのターン中、その能力を持つパーマネントが戦場に出る以前にあなたがライフを得ていたなら、そのターン、後になって再びライフを得たとしても誘発しない。
* 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは１体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが２体同時に戦闘ダメージを与えたなら、「あなたがライフを得るたび」に誘発する能力は２回誘発する。しかし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー１体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、２体以上のクリーチャーにブロックされた場合）には、この能力は１回しか誘発しない。
* 「何か１つにつき何点のライフ」のような形で得るライフの点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、この能力は１回のみ誘発する。
* 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

#### ならず者のテーマ：墓地にあるカード

　あなたのパーティーにならず者がいれば、墓地がカードでいっぱいになっている対戦相手がいる場合に恩恵が得られるかもしれない。

《認識否定》  
{1}{U}  
インスタント  
クリーチャーかプレインズウォーカーである呪文１つを対象とする。それのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上あるなら、代わりに、その呪文を打ち消し、その後占術２を行う。

* 対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上あるとボーナスを与える能力は、２人以上の対戦相手の墓地にカードがそれぞれ８枚以上あったり、対戦相手１人の墓地にカードが９枚以上あったりしても、追加の恩恵を与えることはない。
* このような効果では、多人数戦で対戦相手がゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがゲームから除外される以前にそのプレイヤーの墓地にカードがどれほどたくさんあったとしても、考慮されない。

#### 戦士のテーマ：即用装備品

　あなたのパーティーに戦士がいれば、たぶん攻撃したくなるだろう。何度も。このセットの戦士には統一されたメカニズムはないが、攻撃することと「即用」装備品から多大な恩恵を受けるようになっている。即用装備品とは、戦場に出たときに１回無料でつけられるものだ。

《秘宝の斧》  
{2}  
アーティファクト ― 装備品  
秘宝の斧が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。これをそれにつける。  
装備しているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。それが戦士であるなら、代わりにそれは＋２/＋１の修整を受ける。  
装備{2}

* 装備品が持つ戦場に出たときに誘発する誘発型能力によってそれを何かにつけることは、それの装備能力を使うこととは異なる。つけるためのマナを支払わず、またあなたがソーサリーを唱えられるとき以外のタイミングで装備品が戦場に出たとしても、それをあなたがコントロールしているクリーチャーにつけることができる。
* 対象にしたクリーチャーが不適正な対象になったなら、その装備品ははずれた状態で戦場に残る。

#### ウィザードのテーマ：呪文を唱える

　あなたのパーティーにウィザードがいれば、そのウィザードが好む特定の呪文、つまり、インスタントやソーサリーや、もっとたくさんのウィザードをを唱えることで恩恵が得られるかもしれない。

《崖崩れの魔術師》  
{3}{R}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
３/３  
あなたがインスタントやソーサリーやウィザードである呪文を唱えるたび、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。崖崩れの魔術師はそれに１点のダメージを与える。

* 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が、それはその呪文が対象を取るなら対象を選び終えた後である。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。
* ウィザードである呪文とは、ウィザードというクリーチャー・タイプを持つ呪文のことである。ウィザードを題材とした呪文（たとえば、《秘宝の護符》）はウィザードである呪文ではない。

#### 再録能力語：上陸

　あなたのパーティーに土地がいれば……いや、土地はパーティーを構成する一員ではない。しかし、土地があなたのコントロール下で戦場に出れば、そのたびに恩恵が得られることは間違いない。上陸の能力語はこういった能力を強調してくれる。能力語にはルール上の意味はない（能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている）。

《カザンドゥの蜜壺虫》  
{1}{G}  
クリーチャー ― 昆虫  
１/３  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは１点のライフを得る。

* 上陸の能力は、どんな理由であれ、土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。あなたが土地をプレイしたときに加え、呪文や能力が土地をあなたのコントロール下で戦場に出したときにも誘発する。
* 上陸の能力は、すでに戦場にあるパーマネントが土地になっても誘発しない。
* 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたびに、あなたがコントロールしているパーマネントが持つ上陸の能力がそれぞれ誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決されることになる。

#### 再録キーワード能力：キッカー

　キッカーは再録キーワードであり、呪文の追加コストを支払ってさらなる力を与えるものである。

《燃えがら地獄》  
{1}{R}  
インスタント  
キッカー{R}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{R}を支払ってもよい。）  
燃えがら地獄は各クリーチャーにそれぞれ１点のダメージを与える。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、これは各クリーチャーにそれぞれ２点のダメージを与える。  
《帆凧の僧侶》  
{W}  
クリーチャー ― コー・クレリック  
１/１  
キッカー{2}{W}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{2}{W}を支払ってもよい。）  
飛行  
帆凧の僧侶が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、クリーチャー最大２体を対象とする。それらをタップする。

* キッカーは選択可能な追加コストを表している。あなたは呪文を唱える際にそれを支払うことを選んでもよい。

#### その追加コストが支払われて唱えられた呪文は「キッカーされた」という。

* キッカー・コストを２回以上支払うことはできない。
* キッカー能力を持つパーマネントを唱えずに戦場に出すなら、それをキッカーすることはできない。
* キッカーされた呪文をコピーするなら、そのコピーもキッカーされている。カードかトークンがすでに戦場にあるパーマネントのコピーとして戦場に出る場合は、コピー元がキッカーされていたとしても、コピー先のパーマネントはキッカーされていない。
* 呪文の総コストを決定するには、それのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* インスタントやソーサリーである呪文の中には、キッカーされたなら、異なる対象や追加の対象を要求するものがある。それらの呪文がキッカーされていないなら、それらの対象の要求は無視する。また、適切に対象を選ぶことができないかぎり、それらの呪文をキッカーすることはできない。他方、パーマネント・呪文は、その呪文が解決された後でそのパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力の対象を選ぶことができないとしても、キッカーできる。
* プレイヤーがキッカーされている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が、それはその呪文の対象を選び終えた後である。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* 「キッカー能力」を参照する能力は、キッカー・コスト（または、他のセットに含まれる一部のカードでは多重キッカー・コスト）を持つカードを参照する。単にキッカーに関して言及する能力ではない。

## 『ゼンディカーの夜明け』のカード別注釈

《アガディームの覚醒》  
{X}{B}{B}{B}  
ソーサリー  
あなたの墓地から望む枚数のクリーチャー・カードを、それぞれの点数で見たマナ・コストがＸ以下かつ互いに異なるように対象とする。それらを戦場に戻す。  
/////  
《地下遺跡、アガディーム》  
土地  
地下遺跡、アガディームが戦場に出るに際し、あなたは３点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{B}を加える。

* たとえば、Ｘが３なら、あなたは、点数で見たマナ・コストが３のもの１枚、点数で見たマナ・コストが２のもの１枚、点数で見たマナ・コストが１のもの１枚、点数で見たマナ・コストが０のの１枚の、合計最大４枚のクリーチャー・カードを対象とすることができる。
* 《アガディームの覚醒》でＸを０にしたなら、点数で見たマナ・コストが０のクリーチャー・カード１枚のみを対象にできる。
* プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}があるなら、そのカードのＸは０である。

《悪魔の信奉者》  
{2}{B}  
クリーチャー ― 人間・クレリック  
３/１  
悪魔の信奉者が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を生け贄に捧げる。

* 誘発型能力を解決する時点で、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーかプレインズウォーカーを１体選ぶ。その後、他の各プレイヤーがターン順に、自分よりも前の順番のプレイヤーの選択を知っている状態で同様に選ぶ。その後、選ばれたクリーチャーやプレインズウォーカーがすべて同時に生け贄に捧げられる。
* 《悪魔の信奉者》は、これ自身の能力のために生け贄に捧げられるクリーチャーになれる。

《アクームの怒り、モラウグ》  
{4}{R}{R}  
伝説のクリーチャー ― ミノタウルス・戦士  
６/６  
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、このターンにそれが攻撃した回数１回につき＋１/＋０の修整を受ける。  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたのメイン・フェイズ中であった場合、このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズを１つ加える。その戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャーをすべてアンタップする。

* 《アクームの怒り、モラウグ》の１つ目の能力は、毎ターン、各クリーチャーがそれぞれ何回攻撃したかを見る。《アクームの怒り、モラウグ》が戦場に出る前に各クリーチャーが攻撃した回数も考慮する。またこれは、《アクームの怒り、モラウグ》が戦場を離れたなら、適用が終わる。
* 《アクームの怒り、モラウグ》の１つ目の能力は各クリーチャーが攻撃した回数を数える。それがダメージを与えた回数ではない。ターンに初めてクリーチャーが攻撃するときには、その戦闘中にそれが与える戦闘ダメージには＋１/＋０のボーナスが適用される。
* 攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーはその戦闘で攻撃していない。《アクームの怒り、モラウグ》の能力はその戦闘を数に入れない。そのクリーチャーは、速攻を持っていないかぎりこのターンの追加の戦闘で攻撃することができない。
* あなたの戦闘前メイン・フェイズ中に上陸の能力が解決されたなら、追加の戦闘フェイズは通常の戦闘フェイズよりも先に行う。あなたは、その追加の戦闘の開始時にあなたがコントロールしているクリーチャーをすべてアンタップするが、通常の戦闘の開始時にはアンタップしない。
* 追加の戦闘フェイズの後に追加のメイン・フェイズを行うことはない。たとえば、戦闘後メイン・フェイズ中に上陸の能力が２回解決されたなら、メイン・フェイズの後に追加の戦闘フェイズ２つを（それぞれの開始時にあなたのクリーチャーをアンタップして）行うことになり、その後、最終フェイズを行う。

《嘲る樹木魔道士》  
{2}{G}  
クリーチャー ― エルフ・ウィザード  
２/３  
キッカー{3}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{3}を支払ってもよい。）  
嘲る樹木魔道士が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、クリーチャー１体を対象とする。このターン、それをブロックできるクリーチャーはすべてそれをブロックする。

* 防御プレイヤーがコントロールしているが、何らかの理由によって対象としたクリーチャーをブロックできないクリーチャー（たとえば、タップ状態のクリーチャー）では、そのクリーチャーをブロックしない。クリーチャーがその攻撃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、防御プレイヤーに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。

《圧点》  
{1}{W}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。それをタップする。  
カードを１枚引く。

* 対象にしたクリーチャーが《圧点》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《圧点》は解決されない。あなたはカードを引かない。対象は適正だがタップ状態にならなかった場合（たとえば、それがすでにタップ状態だった場合）には、あなたはカードを引く。

《イオナの大司祭》  
{W}  
クリーチャー ― 人間・クレリック  
\*/２  
イオナの大司祭のパワーはあなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたのパーティーが全員そろっている場合、クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋１/＋１の修整を受け飛行を得る。

* 《イオナの大司祭》のパワーを決める能力は、戦場のみではなくすべての領域で機能する。
* 最後の能力は、あなたの戦闘フェイズの開始時にあなたのパーティーが全員そろっていないなら、誘発しない。解決時にあなたのパーティーが全員そろっていないなら、＋１/＋１の修整も飛行も与えない。ただし、両時点の間には、あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が変わっていて「も構わない。
* 対象にしたクリーチャーが＋１/＋１の修整を受け飛行を得た後、そのターン中にあなたのパーティーが全員そろっていなくなったとしても、それはそのボーナスを持ち続ける。

《怒り狂う島嶼、キャリクス》  
{2}{U}{U}  
伝説のクリーチャー ― リバイアサン・カニ  
０/17  
対戦相手が怒り狂う島嶼、キャリクスを対象として呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。  
{3}：ターン終了時まで、怒り狂う島嶼、キャリクスは＋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島の総数に等しい。

* 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、《怒り狂う島嶼、キャリクス》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。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* 対戦相手が《怒り狂う島嶼、キャリクス》を２回以上対象として唱える呪文のコストも{2}しか多くならない。
* あなたが《怒り狂う島嶼、キャリクス》の最後の能力を起動する毎回ごとに、その能力のＸの値は個々の能力を解決する時点でのみ決定する。その後であなたがコントロールしている島の総数が変わっても、そのターン中にそれぞれの能力によるパワーとタフネスの変化量が変わることはない。

《石造りの荷役獣》  
{2}  
アーティファクト・クリーチャー ― ビースト  
２/１  
石造りの荷役獣はウィザードとクレリックと戦士とならず者でもある。  
{2}：好きな色１色のマナ１点を加える。

* 《石造りの荷役獣》にクリーチャー・タイプを追加する能力は、戦場のみではなくすべての領域で機能する。

《異常な怒り》  
{1}{R}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋３/＋２の修整を受ける。占術１を行う。

* 対象にしたクリーチャーが《異常な怒り》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《異常な怒り》は解決されない。あなたは占術１を行わない。

《遺跡の碑文》  
{2}{B}  
ソーサリー  
キッカー{2}{B}{B}  
以下から１つを選ぶ。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに以下から望む数だけ選ぶ。  
・対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカード２枚を捨てる。  
・ あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが２以下のクリーチャー・カード１枚を対象とする。それを戦場に戻す。  
・ 点数で見たマナ・コストが３以下のクリーチャー１体を対象とする。それを破壊する。

* 《遺跡の碑文》をキッカーしても、同一のモードを２回以上選ぶことはできない。
* モードを２つ以上選んだなら、それらを書かれている順番に実行する。ただし、それら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。誘発した能力は、呪文が解決され終わった後でスタックに置かれる。
* いずれかの対象が不適正になったとしても、他の対象は該当する影響を受ける。
* プレイヤーの墓地にある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、そのＸは０である。
* 対象はあなたが呪文を唱える際に選ばれるので、《遺跡の碑文》にクリーチャー・カードを戻させて、その後そのクリーチャーを破壊する、ということはできない。

《古の緑守り》  
{4}{G}{G}  
クリーチャー ― エレメンタル  
５/７  
到達  
あなたはあなたの墓地から土地をプレイしてもよい。  
土地が戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう１回誘発する。

* 《古の緑守り》によって、土地をプレイできるタイミングは変わらない。あなたが各ターンにプレイできる土地は１つのみのままであり、プレイできるのは、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみのままである。
* 《古の緑守り》によって、あなたの墓地にある土地・カードの起動型能力（たとえば、サイクリング）を起動できるようにはならない。
* 《古の緑守り》によって、あなたは、モードを持つ両面カードの土地の面をプレイできるようになるが、土地でない面をプレイできるようにはならない。
* 《古の緑守り》の３つ目の能力は、土地自身が持つ自身が戦場に出たときに誘発する誘発型能力に加えて、その土地が戦場に出たときに誘発する、他の誘発型能力（たとえば、上陸の能力）にも影響する。その種の誘発型能力には、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
* 置換効果は《古の緑守り》の３つ目の能力の影響を受けない。置換効果には、「[この土地が]戦場に出るに際し」適用される能力や、その土地はカウンターが置かれた状態で戦場に出ると書かれた能力が含まれる。
* 《古の緑守り》の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を２回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択、たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。
* 誘発イベントは、「土地」を特定して参照するものでなくてもよい。たとえば、「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」に誘発する能力は、戦場に出た土地がクリーチャーでもあれば２回誘発する。
* あなたが土地をプレイするたびに誘発する能力が追加でもう１回誘発することはない。
* 各パーマネントが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が複数回誘発するかどうかを決定する。たとえば、あなたが《野生の魂、アシャヤ》をコントロールしていて、トークンでないクリーチャーが戦場に出たなら、該当する能力は追加でもう１回誘発する。
* あなたが《古の緑守り》を２体コントロールしているなら、土地が１つ戦場に出ることは能力を３回誘発させる。４回ではない。《古の緑守り》を３体コントロールしているなら４回、４体コントロールしているなら５回、以下同様である。
* 《古の緑守り》と同時に戦場に出た土地（何らかの効果によって《古の緑守り》が土地になっているならそれ自身も含む）があなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力を誘発させるなら、その能力は追加でもう１回誘発する。

《岩山鎧のベイロス》  
{5}{G}{G}  
クリーチャー ― ビースト  
６/６  
キッカー{2}{G}  
この呪文は打ち消されない。  
呪禁、速攻  
岩山鎧のベイロスがキッカーされていたなら、これは＋１/＋１カウンターが４個置かれた状態で戦場に出る。

* 呪文を打ち消す呪文や能力は《岩山鎧のベイロス》を対象にできる。その呪文や能力を解決する時点で、《岩山鎧のベイロス》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。

《隠然たる襲撃》  
{1}{B}  
インスタント  
以下から１つまたは両方を選ぶ。  
・ クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－１/－１の修整を受ける。  
・ クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 両方のモードを選び、《隠然たる襲撃》を解決する時点で一方の対象が不適正になっていたとしても、もう一方の対象は該当する影響を受ける。

《歌狂いの裏切り》  
{3}{R}{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。  
/////  
《歌狂いの遺跡》  
土地  
歌狂いの遺跡はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{R}を加える。

* 《歌狂いの裏切り》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。

《運命の天使》  
{3}{W}{W}  
クリーチャー ― 天使・クレリック  
２/６  
飛行、二段攻撃  
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、あなたとそのプレイヤーはそれぞれ、その点数に等しい点数のライフを得る。  
あなたの終了ステップの開始時に、あなたのライフがあなたの初期ライフ総量よりも15点以上多かった場合、運命の天使がこのターンに攻撃したプレイヤーはそれぞれこのゲームに敗北する。

* 先制攻撃の戦闘ダメージはすべて同時に与えられる。また、それとは別に、通常の戦闘ダメージもすべて同時に与えられる。それらの戦闘ダメージの点数のうちの１つが、ダメージを受けたプレイヤーがゲームに敗北するために十分であったなら、《運命の天使》の１つ目の誘発型能力はあなたにライフを得させるが、もう一方のプレイヤーはすでにゲームに敗北しているのでライフを得られない。
* あなたがコントロールしているクリーチャーが何らかの理由であなたに戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、それの戦闘ダメージが移し変えられた場合）には、単一のライフを得るイベントとして、あなたはその点数の２倍に等しい点数のライフを得る。
* 《運命の天使》があなたの終了ステップ以前に戦場を離れるなら、これの最後の能力は誘発しない。《運命の天使》がそれ以前にプレイヤーを攻撃していたとしても、そのプレイヤーはゲームに敗北しない。
* 双頭巨人戦では、《運命の天使》の最後の能力は、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15点以上多いなら誘発する。

《エメリアのアルコン》  
{2}{W}  
クリーチャー ― 執政官  
２/３  
飛行  
各プレイヤーは、毎ターン１つしか呪文を唱えられない。  
対戦相手がコントロールしていて基本でない土地はタップ状態で戦場に出る。

* 《エメリアのアルコン》は、ターン全体を見てプレイヤーがそのターンにすでに呪文を唱えたかどうかを判定する。呪文を唱えた時点で《エメリアのアルコン》が戦場になかったとしても関係ない。特に、《エメリアのアルコン》を唱え、その後同じターン中に他の呪文を唱えるということはできない。
* あなたが呪文を唱えて打ち消された場合にも、あなたは同じターン中に別の呪文を唱えることはできない。
* 効果に、何らかの条件が満たされるか何らかのコストが支払われるかしないかぎり土地がタップ状態で戦場に出ると記載されていて、その条件が満たされていたりそのコストが支払われていたりしても、その土地が《エメリアのアルコン》の２つ目の能力の影響を受けるなら、それはタップ状態で戦場に出る。

《エメリアの隊長》  
{3}{W}  
クリーチャー ― 天使・戦士  
１/１  
飛行、警戒  
エメリアの隊長が戦場に出たとき、これの上に＋１/＋１カウンターを、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき１個置く。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* 《エメリアの隊長》は置換効果ではなく誘発型能力によって＋１/＋１カウンターを得るので、プレイヤーはその誘発型能力がスタック上にあり《エメリアの隊長》のタフネスがわずか１である間に処理を行うことができる。

《エメリアの呼び声》  
{4}{W}{W}{W}  
ソーサリー  
飛行を持つ白の４/４の天使・戦士・クリーチャー・トークンを２体生成する。あなたの次のターンまで、あなたがコントロールしていて天使でないクリーチャーは破壊不能を得る。  
/////  
《砕け散ったスカイクレイブ、エメリア》  
土地  
砕け散ったスカイクレイブ、エメリアが戦場に出るに際し、あなたは３点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{W}を加える。

* 《エメリアの呼び声》は、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。解決後にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは破壊不能を得ない。

《恐れなき探査者、アキリ》  
{1}{R}{W}  
伝説のクリーチャー ― コー・戦士  
３/３  
あなたが、装備品がついているクリーチャー１体以上でプレイヤー１人を攻撃するたび、カードを１枚引く。  
{W}：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体から装備品１つをはずしてもよい。そうしたなら、そのクリーチャーをタップする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。

* 《恐れなき探査者、アキリ》の１つ目の能力は、装備品がついているクリーチャーで攻撃したプレイヤー１人当たり１枚のカードのみをあなたに引かせる。装備品がついているクリーチャー複数体で攻撃しても、複数の装備品がそのクリーチャーについていても、関係ない。
* 装備品がついていても、プレインズウォーカーを攻撃したクリーチャーは、《恐れなき探査者、アキリ》の１つ目の能力を誘発させない。
* はずされた装備品は戦場に残る。
* はずす装備品は《恐れなき探査者、アキリ》の２つ目の能力を解決する時点で選ぶ。クリーチャーから１つの装備品をはずすことは、そのクリーチャーについている、他の装備品には影響しない。あなたが装備品をはずしてから、クリーチャーがタップ状態になって破壊不能を得るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
* すでにタップ状態であったクリーチャーは、単にターン終了時まで破壊不能を得る。

《オラン＝リーフの軟泥》  
{2}{G}  
クリーチャー ― ウーズ  
２/２  
オラン＝リーフの軟泥が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。  
オラン＝リーフの軟泥が攻撃するたび、＋１/＋１カウンターが置かれている各攻撃クリーチャーの上にそれぞれ＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《オラン＝リーフの軟泥》は、それ自身の１つ目の能力の対象になれる。
* 《オラン＝リーフの軟泥》の２つ目の能力から＋１/＋１カウンターを得る一群のクリーチャーは、この能力を解決する時点でのみ決定する。攻撃によって誘発する、他の能力（たとえば、《二人組の戦術家》の能力）が、この能力の解決以前にクリーチャーの上にカウンターを追加することがある。

《海底の忍び寄り》  
{2}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ならず者  
２/３  
{4}{U}：ターン終了時まで、海底の忍び寄りは＋１/＋０の修整を受け、このターン、これはブロックされない。この能力を起動するためのコストはあなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* クリーチャーが《海底の忍び寄り》をブロックした後では、それの能力を起動しても、それがブロックされていない状態になったり、そのブロック・クリーチャーが戦闘から除外されたりはしない。
* あなたは《海底の忍び寄り》の能力を２回以上起動できる。《海底の忍び寄り》がすでにそのターンにブロックされないとしても起動できる。

《海門修復》  
{4}{U}{U}{U}  
ソーサリー  
あなたの手札にあるカードの枚数に１を足した枚数のカードを引く。このゲームの残りの間、あなたの手札の上限はなくなる。  
/////  
《再誕の海門》  
土地  
再誕の海門が戦場に出るに際し、あなたは３点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{U}を加える。

* 《海門修復》の１つ目の能力を解決する時点であなたの手札にカードがないなら、あなたはカードを１枚引く。

《海門の嵐呼び》  
{1}{U}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
２/１  
キッカー{4}{U}  
海門の嵐呼びが戦場に出たとき、このターン、あなたが次にインスタントやソーサリーであり点数で見たマナ・コストが２以下である呪文を唱えるとき、それをコピーする。海門の嵐呼びがキッカーされていたなら、代わりにその呪文を２回コピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* 《海門の嵐呼び》の遅延誘発型能力は、対象を取るものに限らず、インスタントやソーサリーである呪文であればどれでもコピーする。
* 《海門の嵐呼び》が、その遅延誘発型能力が生成される前に戦場を離れたとしても、コピーは生成される。
* 《海門の嵐呼び》の遅延誘発型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。
* 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。それがコピーされたものであれば、そのコピーも同じ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、コピー元の呪文に、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。特に、コピー元の呪文がキッカーされていたなら、そのコピーもキッカーされている。
* コピーはスタック上に生成される。「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。

《海門の擁護者、リンヴァーラ》  
{1}{W}{U}  
伝説のクリーチャー ― 天使・ウィザード  
３/３  
飛行  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたのパーティーが全員そろっている場合、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とする。あなたの次のターンまで、それでは攻撃もブロックもできず、それの起動型能力は起動できない。  
海門の擁護者、リンヴァーラを生け贄に捧げる：呪禁か破壊不能を選ぶ。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その能力を得る。

* 《海門の擁護者、リンヴァーラ》の２つ目の能力は、あなたの戦闘フェイズの開始時にあなたのパーティーが全員そろっていないなら、誘発しない。解決時にあなたのパーティーが全員そろっていないなら、それは対象に影響しない。ただし、両時点の間には、あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が変わっても構わない。
* あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が変わったり、《海門の擁護者、リンヴァーラ》が戦場を離れたりしても、土地でないパーマネントはあなたの次のターンまで影響され続ける。
* 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、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。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。
* 影響されたパーマネントの能力は一切起動できない。マナ能力も起動できない。
* 多人数戦で、《海門の擁護者、リンヴァーラ》の２つ目の能力の解決後あなたの次のターンの開始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。

《確実な潜入者》  
{3}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ならず者  
２/３  
他の、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のならず者１体をタップする：このターン、確実な潜入者はブロックされない。  
確実な潜入者がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを１枚引く。

* 《確実な潜入者》の１つ目の能力のコストを支払うためにタップするのは、他の、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のならず者であればどれでもよい。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。
* クリーチャーが《確実な潜入者》をブロックした後で《確実な潜入者》の１つ目の能力を起動しても、《確実な潜入者》がブロックされていない状態になったり、そのブロック・クリーチャーが戦闘から除外されたりはしない。

《影さす太枝のニッサ》  
{2}{B}{G}  
伝説のプレインズウォーカー ― ニッサ  
４  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、影さす太枝のニッサの上に忠誠カウンターを１個置く。  
+1：あなたがコントロールしている土地１つを対象とする。それをアンタップする。あなたは「ターン終了時まで、それは速攻と威迫を持つ３/３のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。」を選んでもよい。  
-5：あなたはあなたの手札かあなたの墓地から、点数で見たマナ・コストがあなたがコントロールしている土地の総数以下であるクリーチャー・カード１枚を、＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出してもよい。

* 《影さす太枝のニッサ》の２つ目の能力は、すでにアンタップ状態であったりすでにクリーチャーであったりする土地を対象にできる。
* 《影さす太枝のニッサ》の２つ目の能力はその土地・クリーチャーが持つ能力を取り除かない。
* 《影さす太枝のニッサ》の２つ目の能力はその土地・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以前の効果を上書きする。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。
* その土地・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変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、それの新しい基本のパワーとタフネスに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
* プレイヤーの手札や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。
* クリーチャー・カードの点数で見たマナ・コストは、あなたの手札か墓地にあるときにのみ見る。あなたは、戦場に出た後では点数で見たマナ・コストが、あなたがコントロールしている土地の総数よりも大きくなるようなクリーチャー・カード（たとえば、他のパーマネントのコピーとして戦場に出るもの）を戦場に出してもよい。

《影のとげ刺し》  
{2}{B}  
クリーチャー ― 吸血鬼・ならず者  
１/４  
他の、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のならず者１体をタップする：ターン終了時まで、影のとげ刺しは接死を得る。  
影のとげ刺しがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはカードを３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３枚自分の墓地に置く。）

* 《影のとげ刺し》の１つ目の能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしているアンタップ状態の、他のならず者であればどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。

《影の評決》  
{3}{B}{B}  
ソーサリー  
戦場から点数で見たマナ・コストが３以下の、クリーチャーやプレインズウォーカーと、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やプレインズウォーカーであるカードを、すべて追放する。

* 戦場にあるパーマネント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。

《火砕のヘリオン》  
{4}{R}  
クリーチャー ― ヘリオン  
４/５  
火砕のヘリオンが戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールしている土地１つをオーナーの手札に戻してもよい。そうしたとき、火砕のヘリオンは各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与える。

* 《火砕のヘリオン》の能力の解決中に、土地を２つ以上戻すことはできない。そうして与えるダメージを増やすようなことはできない。
* 双頭巨人戦では、《火砕のヘリオン》の能力によって対戦相手チームは４点のライフを失う。

《カズールの憤怒》  
{2}{R}  
インスタント  
この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー１体を生け贄に捧げる。  
クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。カズールの憤怒はそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。  
/////  
《カズールの崖》  
土地  
カズールの崖はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{R}を加える。

* 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーを決定するために、戦場にあった最後のときの情報を見る。
* 《カズールの憤怒》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も、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
* プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにする、ということはできない。

《風の達人》  
{2}{U}{U}  
クリーチャー ― スフィンクス・ウィザード  
１/４  
飛行  
風の達人が戦場に出たとき、カードを２枚引き、その後カード１枚を捨てる。  
あなたがインスタントやソーサリーやウィザードである呪文を唱えるたび、あなたは「ターン終了時まで、風の達人の基本のパワーとタフネスは４/１か１/４になる。」を選んでもよい。

* 《風の達人》の能力が誘発した際には、パワーとタフネスを選ばない。そうではなく、解決時に、《風の達人》を４/１にするか１/４にするか、パワーとタフネスを変更しないかを選ぶ。
* 《風の達人》の能力は、それのパワーやタフネスを特定の値に設定する以前の効果を上書きする。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。
* 《風の達人》のパワーやタフネスを設定するのではなく変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、新しい基本のパワーとタフネスに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にあなたが《風の達人》の基本のタフネスを変更したなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《風乗りの魔術師》  
{2}{U}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
２/２  
飛行  
あなたがインスタントやソーサリーやウィザードである呪文を唱えるたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。そうしたなら、カード１枚を捨てる。

* カードを１枚引き、カード１枚を捨てるということは、《風乗りの魔術師》の最後の能力の解決中に行う。それらのイベントの間には、どのプレイヤーも何らかの処理を行うことはできず、何も起こり得ない。

《硬鎧の大群》  
{2}{G}  
クリーチャー ― 昆虫  
１/１  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、緑の１/１の昆虫・クリーチャー・トークンを１体生成する。あなたが土地を６つ以上コントロールしているなら、代わりに硬鎧の大群のコピーであるトークンを１体生成する。

* コピーであるトークンは《硬鎧の大群》の能力を持つ。それも自身のコピーを生成できる。
* そのコピーであるトークンは《硬鎧の大群》の上に置かれているカウンターやそれが負っているダメージをコピーせず、また、コピー効果以外で《硬鎧の大群》のパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させている効果もコピーしない。通常、これはそのトークンが単なる《硬鎧の大群》になることを意味するが、何らかのコピー効果がコピー元の《硬鎧の大群》に影響している場合には、そのトークンはそれらも考慮することになる。
* 《硬鎧の大群》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《硬鎧の大群》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《硬鎧の大群》が戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いたコピーである。

《カビーラの先導》  
{3}{W}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
３/３  
カビーラの先導が戦場に出たとき、クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それはあなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき＋１/＋１の修整を受ける。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* ボーナスは《カビーラの先導》の能力を解決する時点でのみ決定する。その後であなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が変わったとしても、そのターン中にボーナスが変わることはない。

《カルガの威嚇者》  
{1}{R}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
３/１  
臆病者では戦士をブロックできない。  
{1}：以下からこのターンにまだ選ばれていないもの１つを選ぶ。  
・ ターン終了時まで、カルガの威嚇者は＋１/＋１の修整を受ける。  
・ クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは臆病者になる。  
・ 戦士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。

* クリーチャーが戦士をブロックした後でそのクリーチャーを臆病者に変えても、それが戦闘から取り除かれたりその戦士がブロックされていない状態になったりはしない。
* あなたが《カルガの威嚇者》を２体以上コントロールしているなら、各ターンにそれぞれの《カルガの威嚇者》の能力について選ばれたモードを個別に記録する。

《カルガの戦導者》  
{1}{R}{W}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
３/３  
他の、あなたがコントロールしている戦士は＋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《カルガの戦導者》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている戦士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。

《カルニの待ち伏せ》  
{2}{G}  
インスタント  
あなたがコントロールしているクリーチャー１体とあなたがコントロールしていないクリーチャー１体を対象とする。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。）  
/////  
《カルニの領域》  
土地  
カルニの領域はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{G}を加える。

* 一方の対象が《カルニの待ち伏せ》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、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。

《変わり樹の共生》  
{4}{G}{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枚見る。あなたはその中からクリーチャー・カード１枚を戦場に出してもよい。そのカードの点数で見たマナ・コストが３以下であったなら、それは＋１/＋１カウンターが追加で３個置かれた状態で戦場に出る。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。  
/////  
うねる森（もり）、変（か）わり樹（ぎ）  
土地  
うねる森、変わり樹が戦場に出るに際し、あなたは３点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{G}を加える。

* クリーチャー・カードが＋１/＋１カウンターを得るかどうかを判定するには、戦場に出た後の点数で見たマナ・コストを変更するような置換効果（たとえば、《玻璃池のミミック》の効果）は無視して、それがあなたのライブラリーにあったときの点数で見たマナ・コストを用いる。
* プレイヤーの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。

《希望の死、タボラックス》  
{2}{B}  
伝説のクリーチャー ― デーモン・クレリック  
２/２  
飛行  
希望の死、タボラックスの上に＋１/＋１カウンターが５個以上置かれているかぎり、これは絆魂を持つ。  
他の、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、希望の死、タボラックスの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。そのクリーチャーがクレリックであったなら、あなたはカードを１枚引いてもよい。そうしたなら、あなたは１点のライフを失う。

* 他の、トークンでないクリーチャーと《希望の死、タボラックス》が同時に致死ダメージを受けたなら、《希望の死、タボラックス》は、その最後の能力が《希望の死、タボラックス》の上に＋１/＋１カウンターを置く前に死亡する。
* 《希望の死、タボラックス》が、他の、トークンでないクレリックと同時に死亡したなら、その最後の能力を解決する時点で何の上にも＋１/＋１カウンターを置かないが、あなたはカードを１枚引いてもよい。そうした場合にも、あなたは１点のライフを失う。

《鏡映魔道士、ジェイス》  
{1}{U}{U}  
伝説のプレインズウォーカー ― ジェイス  
４  
キッカー{2}  
鏡映魔道士、ジェイスが戦場に出たとき、鏡映魔道士、ジェイスがキッカーされていた場合、伝説でなく初期忠誠度が１であることを除いて鏡映魔道士、ジェイスのコピーであるトークンを１体生成する。  
+1：占術２を行う。  
0：カードを１枚引き、公開する。鏡映魔道士、ジェイスの上からそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい数の忠誠カウンターを取り除く。

* 《鏡映魔道士、ジェイス》の誘発型能力からのトークンは、《鏡映魔道士、ジェイス》に書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない。それは、それの上に置かれているカウンターの個数や、それの色やタイプを変更したコピー効果でない効果などをコピーしない。それは忠誠カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。このターンに、あなたは各《鏡映魔道士、ジェイス》の忠誠度能力をそれぞれ１つ起動できる。
* 《鏡映魔道士、ジェイス》の誘発型能力によって生成されるトークンは、伝説のという特殊タイプを持たず、初期忠誠度が４ではなく１である。他のオブジェクトがそのトークンのコピーになったなら、そのコピーも伝説ではなく初期忠誠度が１である。
* あなたは伝説の《鏡映魔道士、ジェイス》１体に加えて、《鏡映魔道士、ジェイス》の伝説でないコピーを望む数コントロールできる。
* 《鏡映魔道士、ジェイス》の最後の能力の解決中に、あなたは、当該カードがあなたの手札にある、他のカードと混ざってしまう以前に、それを公開しなければならない。
* プレイヤーの手札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。
* 《鏡映魔道士、ジェイス》の最後の能力からのカードを引くことが置換効果によって変更されるなら、あなたはカードを公開しない。その引くことが１枚以上のカードを引くことに置換されたとしても公開しない。その場合は、《鏡映魔道士、ジェイス》の上から忠誠カウンターを取り除くこともない。
* 引いたカードの点数で見たマナ・コストが《鏡映魔道士、ジェイス》の忠誠度よりも大きかったなら、それの上から忠誠カウンターをすべて取り除く。あなたが他の処理を行えるようになるよりも先に、状況起因処理によって、《鏡映魔道士、ジェイス》はあなたの墓地に置かれる。

《狂気の一咬み》  
{1}{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。

* いずれかのクリーチャーが《狂気の一咬み》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、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。

《峡谷のトビネズミ》  
{2}{W}  
クリーチャー ― ハツカネズミ  
１/２  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋１の修整を受ける。

* 《峡谷のトビネズミ》の能力は、それを解決する時点であなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは＋１/＋１の修整を受けない。

《共同突撃》  
{2}{W}  
インスタント  
クリーチャー最大２体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ＋Ｘ/＋Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* Ｘの値は《共同突撃》を解決する時点で決定する。その後であなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が変わったとしても、そのターン中にＸの値が変わることはない。

《巨森の波動》  
{3}{G}  
ソーサリー  
キッカー{4}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{4}を支払ってもよい。）  
あなたのライブラリーから基本土地・カード最大２枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、あなたのライブラリーを切り直す。この呪文がキッカーされていたなら、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２個置く。

* 土地が戦場に出たときに何らかの能力が誘発し、《巨森の波動》がキッカーされていたなら、それらの能力は、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２個置き終えた後になるまで解決されない。

《苦しめる声》  
{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１枚を捨てる。  
カードを２枚引く。

* 《苦しめる声》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。

《グロータグの虫捕り》  
{1}{R}  
クリーチャー ― ゴブリン・戦士  
１/２  
トランプル  
グロータグの虫捕りが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはあなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき＋１/＋０の修整を受ける。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* ボーナスは《グロータグの虫捕り》の能力を解決する時点でのみ決定する。その後であなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が変わったとしても、そのターン中にボーナスが変わることはない。

《グロータグの夜走り》  
{2}{R}  
クリーチャー ― ゴブリン・ならず者  
２/３  
グロータグの夜走りがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

* 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。

《軍団の天使》  
{2}{W}{W}  
クリーチャー ― 天使・戦士  
４/３  
飛行  
軍団の天使が戦場に出たとき、あなたは「ゲームの外部からあなたがオーナーであり『軍団の天使』という名前であるカード１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。

* カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。
* カジュアルなプレイでは、あなたのデッキにすでに《軍団の天使》が４枚入っていたとしても、ゲームの外部の《軍団の天使》を見つけてもよい。構築の競技イベントでは、あなたのデッキとサイドボードの合計で《軍団の天使》を４枚より多く入れることはできない。

《献身的な電術師》  
{2}{R}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
３/２  
献身的な電術師が戦場に出たとき、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき{R}を加える。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* 《献身的な電術師》の能力はスタックを使用し、プレイヤーはそれに対応できる。この能力はマナ能力によって誘発するものではなく、従ってマナ能力ではないからである。

《光輝王の野心家》  
{1}{W}  
クリーチャー ― 人間・クレリック  
１/１  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《光輝王の野心家》は、それ自身の能力の対象になれる。

《高所の追求》  
{2}{G}  
ソーサリー  
クリーチャー最大１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。あなたは２点のライフを得る。このターン、あなたは追加で土地を１つプレイしてもよい。  
カードを１枚引く。

* 対象としてクリーチャーを選び、その対象にしたクリーチャーが《高所の追求》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《高所の追求》は解決されない。あなたはライフを得ることもカードを引くことも追加の土地をプレイする機会を得ることもない。
* 土地をプレイする許諾は、あなたに追加の土地のプレイを許す、他の効果（たとえば、《ナヒリの石成術》の効果）と累積する。
* あなたは《高所の追求》の解決中に土地をプレイすることはできない。まず、《高所の追求》を解決し終え、カードを引く。それが土地・カードであれば、その後でそれをプレイしてもよい。それがあなたのターンでなければ、あなたはそのターンに土地をプレイすることはできない。

《苔穴の骸骨》  
{B}{G}  
クリーチャー ― 植物・スケルトン  
２/２  
キッカー{3}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{3}を支払ってもよい。）  
苔穴の骸骨がキッカーされていたなら、これは＋１/＋１カウンターが３個置かれた状態で戦場に出る。  
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＋１/＋１カウンターが１個以上置かれるたび、苔穴の骸骨があなたの墓地にある場合、あなたは苔穴の骸骨をあなたのライブラリーの一番上に置いてもよい。

* 《苔穴の骸骨》の最後の能力は、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カウンターが置かれる際に、《苔穴の骸骨》がすでにあなたの墓地にあった場合にのみ誘発する。
* 《苔穴の骸骨》の最後の能力は、クリーチャーがあなたのコントロール下で＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出た場合にも、あなたがすでにコントロールしているクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターが置かれたときと同様に誘発する。

《凍える罠》  
{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－４/－０の修整を受ける。あなたがウィザードをコントロールしているなら、カードを１枚引く。

* 対象にしたクリーチャーが《凍える罠》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《凍える罠》は解決されない。ウィザードをコントロールしていてもあなたはカードを引かない。

《古参の冒険者》  
{5}{G}  
クリーチャー ― 人間  
５/５  
古参の冒険者はウィザードとクレリックと戦士とならず者でもある。  
この呪文を唱えるためのコストは、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。  
警戒

* 《古参の冒険者》にクリーチャー・タイプを追加する能力は、戦場のみではなくすべての領域で機能する。

《古代を継ぐ者、ナヒリ》  
{2}{R}{W}  
伝説のプレインズウォーカー ― ナヒリ  
４  
+1：白の１/１のコー・戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。あなたはあなたがコントロールしている装備品１つをそれにつけてもよい。  
-2：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「その中から戦士か装備品であるカード１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。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。  
-3：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。古代を継ぐ者、ナヒリはそれに、あなたがコントロールしている装備品の総数の２倍に等しい点数のダメージを与える。

* あなたがコー・戦士・トークンを生成し、望むなら装備品１つをそれにつけるということは、すべて《古代を継ぐ者、ナヒリ》の１つ目の能力の解決中に行う。これら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。

《コーの刃使い》  
{1}{W}  
クリーチャー ― コー・戦士  
１/１  
二段攻撃  
あなたがコントロールしていて装備品がついている戦士は二段攻撃を持つ。

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

《ゴーマ・ファーダの先兵》  
{1}{R}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
２/２  
ゴーマ・ファーダの先兵が攻撃するたび、対戦相手がコントロールしていて、あなたがコントロールしている戦士の総数以下のパワーを持つクリーチャー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。

* 対象にしたクリーチャーのパワーとあなたがコントロールしている戦士の総数は、《ゴーマ・ファーダの先兵》の能力がスタックに置かれる際とその能力が解決される際にのみ確認する。能力の解決後にクリーチャーのパワーが増えたとしても、依然としてそれではブロックできない。
* 対象にしたクリーチャーは、《ゴーマ・ファーダの先兵》のみではなく、一切のブロックが制限される。

《最後の血の長、ドラーナ》  
{3}{B}{B}  
伝説のクリーチャー ― 吸血鬼・クレリック  
４/４  
飛行  
最後の血の長、ドラーナが攻撃するたび、防御プレイヤーは、あなたの墓地から伝説でないクリーチャー・カード１枚を選ぶ。あなたはそのカードを、＋１/＋１カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に戻す。そのクリーチャーは、それの他のタイプに加えて吸血鬼でもある。

* 《最後の血の長、ドラーナ》がプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。
* 防御プレイヤーがカードを１枚選び、あなたがそれを戦場に出すということは、すべて《最後の血の長、ドラーナ》の能力の解決中に行う。それらのイベントの間には、どのプレイヤーも何らかの処理を行うことはできない。
* 攻撃クリーチャーはすべて同時に指定されるので、たとえ戻されたクリーチャーが速攻を持っていたとしても、そのクリーチャーではそれが戻ったものと同じ戦闘中には攻撃できない。
* 戻されたクリーチャーは、《最後の血の長、ドラーナ》が戦場を離れた後も、それの他のタイプに加えて吸血鬼でもあり続ける。

《珊瑚兜の年代記編者》  
{2}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ウィザード  
２/２  
あなたがキッカーされている呪文を唱えるたび、カードを１枚引き、その後カード１枚を捨てる。  
珊瑚兜の年代記編者が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたは「その中からキッカー能力を持つカード１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。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。

* 《珊瑚兜の年代記編者》の１つ目の能力の解決中に、あなたはカードを１枚引き、カード１枚を捨てる。それらのイベントの間には、どのプレイヤーも何らかの処理を行うことはできず、何も起こり得ない。

《鎮まらぬ大地、ヤシャーン》  
{2}{G}{W}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル・猪  
４/４  
鎮まらぬ大地、ヤシャーンが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから基本森・カード１枚と基本平地・カード１枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。  
プレイヤーは、呪文を唱えたり能力を起動したりするために、ライフを支払うことも土地でないパーマネントを生け贄に捧げることもできない。

* 《鎮まらぬ大地、ヤシャーン》の１つ目の能力は、基本森・カード１枚と基本平地・カード１枚の両方があなたのライブラリーにそろっていないか、あなたが両方を見つけることを望まないなら、その一方のみを見つけることができる。
* 呪文や起動型能力のコストが、プレイヤーがライフを支払うこと（たとえば、《石成の荒廃》が与える起動型能力）やパーマネントを生け贄に捧げること（たとえば、《カズールの憤怒》や《予備物資》）を要求するコストがある場合、その呪文や能力を唱えたり起動したりすることはできない。
* 呪文や能力の解決など、他の事柄は、プレイヤーにライフを支払わせたりクリーチャーを生け贄に捧げさせたりすることがある。

《収得の熟練者》  
{1}{B}  
クリーチャー ― 人間・ならず者  
１/２  
収得の熟練者が戦場に出たとき、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から、あなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい枚数のカードを公開する。あなたはそれらのカードのうち１枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* 《収得の熟練者》の能力を解決する時点で、あなたのパーティーを構成するクリーチャーが存在しないなら、対象にした対戦相手はカードを公開せず、あなたはカードを選ばない。

《従者つきの癒し手》  
{3}{W}  
クリーチャー ― コー・クレリック  
２/３  
あなたが各ターン最初にライフを得るたび、白の１/１の猫・クリーチャー・トークンを１体生成する。  
{2}{W}：他のクレリック１体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

* 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

《浄化の野火》  
{1}{R}  
ソーサリー  
土地１つを対象とする。それを破壊する。それのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード１枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、自分のライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。  
カードを１枚引く。

* 対象にした土地が《浄化の野火》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《浄化の野火》は解決されない。どのプレイヤーも基本土地・カードを探さず、あなたはカードを引かない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、それのコントローラーは基本土地・カードを探し、あなたはカードを引く。

《地割れの魔術師》  
{1}{R}  
クリーチャー ― ゴブリン・ウィザード  
２/１  
地割れの魔術師が戦場に出たとき、あなたはカード１枚を捨ててもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。

* 《地割れの魔術師》の能力の解決中にカードを２枚以上捨てることはできない。

《水蓮のコブラ》  
{1}{G}  
クリーチャー ― 蛇  
２/１  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、好きな色１色のマナ１点を加える。

* 《水蓮のコブラ》の能力はスタックを使用し、プレイヤーはそれに対応できる。この能力を誘発させるイベントはマナ能力ではないので、この能力はマナ能力ではない。

《スカイクレイブの影》  
{1}{B}  
クリーチャー ― シェイド  
３/１  
キッカー{2}{B}  
スカイクレイブの影ではブロックできない。  
スカイクレイブの影がキッカーされていたなら、これは＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出る。  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、スカイクレイブの影があなたの墓地にありあなたのターンである場合、このターン、あなたはあなたの墓地からこれを唱えてもよい。

* 土地が戦場に出た直後に《スカイクレイブの影》が墓地にあったときにのみ、《スカイクレイブの影》の上陸の能力が誘発する。
* 《スカイクレイブの影》を、《スカイクレイブの影》の上陸の能力の許諾により唱える場合も、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。あなたは《スカイクレイブの影》のマナ・コスト（または、他の効果が許すなら何らかの代替コスト）を支払わなければならない。これにより《スカイクレイブの影》を唱えるときにそのキッカー・コストを支払ってもよい。
* あなたがあなたの墓地から《スカイクレイブの影》を唱えた後は、《スカイクレイブの影》は新しいオブジェクトになるので、そのターン、後になって《スカイクレイブの影》があなたの墓地に戻ったとしても、その上陸の能力からの許諾が再び適用されることはない。《スカイクレイブの影》を再び唱えるためには、《スカイクレイブの影》があなたの墓地に戻った後で、他の土地をあなたのコントロール下で戦場に出す必要がある。

《スカイクレイブの影猫》  
{3}{B}  
クリーチャー ― 猫・ホラー  
３/３  
{1}{B}, 他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：スカイクレイブの影猫の上に＋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クリーチャーが１体死亡するたび、カードを１枚引く。

* 《スカイクレイブの影猫》の上に＋１/＋１カウンターが置かれているときに《スカイクレイブの影猫》が死亡したなら、《スカイクレイブの影猫》の最後の能力が誘発する。
* 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、他のクリーチャーと同時に《スカイクレイブの影猫》が死亡した場合、《スカイクレイブの影猫》の最後の能力がそのクリーチャーについて誘発する。
* 《スカイクレイブの影猫》の最後の能力が解決されるときには、あなたはカードを１枚のみ引く。クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターがいくつ置かれていても関係ない。
* ＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーが、－１/－１カウンターが多数置かれたことにより死亡したなら、それが死亡するのとそれの上からカウンターが取り除かれるのは同時なので、《スカイクレイブの影猫》の最後の能力が誘発する。

《スカイクレイブの荒廃者、グラークマウ》  
{1}{B}{G}  
伝説のクリーチャー ― ハイドラ・ホラー  
０/０  
スカイクレイブの荒廃者、グラークマウは＋１/＋１カウンターが３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、スカイクレイブの荒廃者、グラークマウの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。  
スカイクレイブの荒廃者、グラークマウが死亡したとき、黒であり緑であるＸ/Ｘのハイドラ・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘはスカイクレイブの荒廃者、グラークマウの上に置かれている＋１/＋１カウンターの総数に等しい。

* 《スカイクレイブの荒廃者、グラークマウ》の２つ目の能力は＋１/＋１カウンターを１個のみ置く。死亡したクリーチャーの上に置かれていたカウンターの個数は関係ない。
* ＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーが、－１/－１カウンターが多数置かれて死亡したなら、それが死亡するのとそれの上からカウンターが取り除かれるのは同時なので、《スカイクレイブの荒廃者、グラークマウ》の２つ目の能力が誘発する。同様に、－１/－１カウンターが多数置かれて《スカイクレイブの荒廃者、グラークマウ》が死亡したなら、それらの－１/－１カウンターが置かれる以前にこれの上にあった＋１/＋１カウンターの個数を用いてＸの値を決定する。

《スカイクレイブの鶴嘴》  
{G}  
アーティファクト ― 装備品  
スカイクレイブの鶴嘴が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。これをそれにつける。  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、装備しているクリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。  
装備{2}{G}

* 《スカイクレイブの鶴嘴》の上陸の能力からのボーナスは、その能力を解決する時点でそれがついていたクリーチャーに適用される。《スカイクレイブの鶴嘴》が別のクリーチャーについた状態になったとしても、そのボーナスはその新しいクリーチャーには適用されない。
* 《スカイクレイブの鶴嘴》の上陸の能力を解決する時点で、《スカイクレイブの鶴嘴》を装備しているクリーチャーがなければ、どのクリーチャーも＋２/＋２の修整を受けない。

《スカイクレイブの秘儀司祭、オラー》  
{2}{W}{B}  
伝説のクリーチャー ― コー・クレリック  
３/３  
絆魂  
スカイクレイブの秘儀司祭、オラーか、他の、あなたがコントロールしているクレリックが１体死亡するたび、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パーマネントよりも小さいクレリック・カード１枚を対象とする。それを戦場に戻す。

* あなたがコントロールしている、他のクレリックが《スカイクレイブの秘儀司祭、オラー》と同時に死亡したなら、《スカイクレイブの秘儀司祭、オラー》の能力は、それ自身について誘発することに加えてそのクレリックについても誘発する。
* 戦場にあるクリーチャーや墓地にあるクリーチャー・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。
* 《スカイクレイブの秘儀司祭、オラー》の能力は、死亡してその能力を誘発させたクレリックと同時にあなたの墓地に置かれたクレリック・カードを対象にできる。

《スカイクレイブの亡霊》  
{1}{W}{W}  
クリーチャー ― コー・スピリット  
２/２  
スカイクレイブの亡霊が戦場に出たとき、あなたがコントロールしておらず点数で見たマナ・コストが４以下で土地でもトークンでもないパーマネント最大１つを対象とする。それを追放する。  
スカイクレイブの亡霊が戦場を離れたとき、その追放されたカードのオーナーは青のＸ/Ｘのイリュージョン・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘはその追放されたカードの点数で見たマナ・コストに等しい。

* 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。
* 《スカイクレイブの亡霊》が、それの１つ目の能力が解決される前に戦場を離れたとしても、その能力は依然として対象としたパーマネントを追放する。
* 《スカイクレイブの亡霊》が戦場を離れたときに、追放されたカードがなかった場合（たとえば、《スカイクレイブの亡霊》の１つ目の能力がまだ解決されていない場合）には、どのプレイヤーもトークンを生成しない。
* 《スカイクレイブの亡霊》の１つ目の能力がカードを２枚以上追放し、それらのオーナーが単一のプレイヤーであったなら、そのプレイヤーはパワーとタフネスがそれぞれそれらのカードの点数で見たマナ・コストの合計に等しいトークンを１体生成する。１つ目の能力がカードを２枚以上追放し、それらのオーナーが複数のプレイヤーにまたがっていたなら、それらの各プレイヤーはそれぞれ、パワーとタフネスがそれぞれこれの１つ目の能力によって追放されているすべてのカードの点数で見たマナ・コストの合計に等しいトークンを１体生成する。

《スカイクレイブの災い魔》  
{1}{B}  
クリーチャー ― デーモン  
\*/\*  
キッカー{4}{B}  
あなたがこの呪文を唱えたとき、これがキッカーされていた場合、各プレイヤーは自分のライフの端数を切り上げた半分を失う。  
スカイクレイブの災い魔のパワーとタフネスはそれぞれ、20からすべてのプレイヤーの中で最も多いライフ総量を引いた値に等しい。

* 《スカイクレイブの災い魔》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
* すべてのプレイヤーの中で最も多いライフ総量が20よりも大きいなら、《スカイクレイブの災い魔》はその差に等しい負のパワーとタフネスを持つ。
* 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。特に、《スカイクレイブの災い魔》は、《スカイクレイブの災い魔》が解決されて戦場に出るよりも先に、《スカイクレイブの災い魔》の誘発型能力の結果として《スカイクレイブの災い魔》のタフネスを０以下から０よりも大きい値へ変えことがありうる。
* 双頭巨人戦では、《スカイクレイブの災い魔》は各チームにそのチームのライフの端数を切り上げた半分の点数の２倍の点数のライフを失わせるが、それはそのチームのライフ総量すべてと等しい点数であるか、ライフ総量が奇数であればライフ総量よりも１点多い点数である。その結果、そのゲームは引き分けで終わる。

《ズーラポートの決闘者》  
{U}  
クリーチャー ― 人間・ならず者  
１/１  
瞬速  
ズーラポートの決闘者が戦場に出たとき、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－２/－０の修整を受ける。それのコントローラーはカードを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。）

* 対象にしたクリーチャーが《ズーラポートの決闘者》の能力を解決する時点で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。どのプレイヤーもカードを２枚切削しない。

《精神流出》  
{2}{B}  
ソーサリー  
対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはカード２枚を捨て、カードを１枚切削し、１点のライフを失う。あなたは１点のライフを得る。（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。）

* 対象にした対戦相手がカードを１枚しか捨てられなかったりカードを捨てることができなかったりしても、そのプレイヤーはカードを１枚切削して１点のライフを失い、あなたは１点のライフを得る。

《石成エンジン》  
{4}  
伝説のアーティファクト  
{2}, {T}：あなたがコントロールしていて起動型か誘発型である能力１つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。  
{3}, {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つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。  
{4}, {T}：あなたがコントロールしているパーマネント・呪文１つを対象とする。それをコピーする。（そのコピーはトークンになる。）

* 《石成エンジン》の１つ目の能力によるコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
* 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、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（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。
* 《石成エンジン》の１つ目の能力は、スタック上にある起動型か誘発型の能力を対象として、その能力をスタック上にもう１つ生成する。何らかのオブジェクトに能力を得させるわけではない。
* 能力が別の能力と関連している場合には、その前者の能力のコピーも、その後者の能力と関連している。その後者の能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その前者の能力やそれのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《悪鬼の狩人》の戦場に出たときに誘発した能力をコピーして、合計２体のクリーチャーを追放したなら、《悪鬼の狩人》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。
* 《石成エンジン》は、対象を取るものに限らず、スタック上にある呪文か能力であればどれでもコピーできる。パーマネント・呪文がコピーされたなら、それに対象がある場合（たとえば、それがオーラであるか変容させるクリーチャー呪文である場合）も、それの新しい対象を選ぶことはできない。
* コピーはスタック上に生成される。「唱え」られたり「起動」されたりしたわけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりするときに誘発する能力は誘発しない。誘発型能力が追加で何回か誘発すると記載されている能力は、誘発型能力をコピーすることに適用されない。
* コピーは、コピー元の呪文や能力よりも先に解決される。
* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文か能力と同じ対象を持つ。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）。
* コピー元の呪文や能力がモードを持つ（「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。これは、戦場に出たときに誘発するモードを持つ誘発型能力を持つパーマネント・呪文をコピーすることには適用されないが、その能力をコピーすることには適用される。
* コピー元の呪文や能力に唱えたり起動したりした際に値を決めたＸがあるなら、コピーも同じＸの値を持つ。
* 呪文や能力にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振り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や能力についても同様である。
* 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。特に、コピー元の呪文がキッカーされていたなら、コピーもキッカーされている。
* 呪文や能力を解決する時点で行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。特に、誘発型能力があなたにコストを支払うかどうか問う場合（たとえば、《力線の暴君》のような場合）には、そのコピーがコストが支払われた状態になることを望むなら、そのコピーのためにそれを支払う。
* パーマネント・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーを戦場に出すのではなく、それはトークンとして戦場に出る。呪文のコピーがトークンになることには、パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが適用される。
* 解決された呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」とは言わない。

《石成の荒廃》  
{1}{B}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（土地）  
石成の荒廃が戦場に出たとき、カードを１枚引く。  
エンチャントしている土地は土地タイプと能力をすべて失い、「{T}：{C}を加える。」と「{T}, １点のライフを支払う：好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つ。

* 対象にした土地が《石成の荒廃》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《石成の荒廃》は解決されない。《石成の荒廃》が戦場に出ないので、あなたはカードを引かない。
* エンチャントしている土地は、土地タイプを失っているときも、他のカード・タイプ（たとえば、アーティファクト）や特殊タイプ（たとえば、基本や伝説の）を持ち続ける。

《切望の報奨》  
{4}{B}  
ソーサリー  
この呪文を唱えるためのコストは、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）  
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る。その後、あなたのライブラリーを切り直す。あなたのパーティーが全員そろっているなら、あなたはあなたの手札から点数で見たマナ・コストが４以下の呪文１つを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* あなたのパーティーが全員そろっていて、《切望の報奨》の効果により呪文を唱えることを望むなら、あなたは《切望の報奨》の解決中に、カードを探した後で唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの許諾は無視する。
* あなたが探したカードを唱えてもよい。
* 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに強制の追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれを支払わなければならない。
* カードのマナ・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。

《創造の座、オムナス》  
{R}{G}{W}{U}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル  
４/４  
創造の座、オムナスが戦場に出たとき、カードを１枚引く。  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、このターンで初めてこの能力が解決されるなら、あなたは４点のライフを得る。２度目なら、{R}{G}{W}{U}を加える。３度目なら、創造の座、オムナスは各対戦相手とあなたがコントロールしていない各プレインズウォーカーに、それぞれ４点のダメージを与える。

* 《創造の座、オムナス》の上陸の能力は、１回のターンに３回を超えて解決されても効果がない。
* 《創造の座、オムナス》の上陸の能力はスタックを使用し、プレイヤーはそれに対応できる。この能力が１回のターンに２度目に解決されるときでも、この能力を誘発させるイベントはマナ能力ではないので、これはマナ能力ではないからである。
* 双頭巨人戦では、《怒りの座、オムナス》の２つ目の能力は、３度目に解決されると、対戦相手チームに８点のライフを失わせる。他の各プレイヤーのプレインズウォーカーは、あなたのチームメイトのものも含めて、それぞれ４点のダメージを受ける。

《空飛ぶ思考盗み》  
{U}{B}  
クリーチャー ― 人間・ならず者  
１/３  
瞬速  
飛行  
対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上あるかぎり、あなたがコントロールしているならず者は＋１/＋０の修整を受ける。  
あなたがコントロールしているならず者が１体以上攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれカードを２枚切削する。

* 《空飛ぶ思考盗み》の３つ目の能力は、あなたがコントロールしている、他のならず者に加えてこれ自身にも適用される。
* 《空飛ぶ思考盗み》の４つ目の能力は、あなたがコントロールしているならず者に攻撃されたプレイヤーのみではなく、各対戦相手にそれぞれカードを２枚切削させる。

《ゾフの消耗》  
{4}{B}{B}  
ソーサリー  
各対戦相手はそれぞれ４点のライフを失い、あなたは４点のライフを得る。  
/////  
《ゾフの血溜まり》  
土地  
ゾフの血溜まりはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{B}を加える。

* 双頭巨人戦では、《ゾフの消耗》により、対戦相手チームは８点のライフを失い、あなたは４点のライフを得る。

《大群への給餌》  
{1}{B}  
ソーサリー  
対戦相手がコントロールしているクリーチャー１体かエンチャント１つを対象とする。それを破壊する。あなたは、そのパーマネントの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを失う。

* 対象にしたパーマネントが《大群への給餌》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《大群への給餌》は解決されない。あなたはライフを失わない。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、ライフを失う。
* あなたが失うライフの点数は、そのパーマネントが戦場にあった最後のときのそれの点数で見たマナ・コストによって決まる。
* 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。

《滝の予見者》  
{3}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ウィザード  
３/３  
滝の予見者が戦場に出たとき、占術Ｘを行う。Ｘはあなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* 《滝の予見者》の能力を解決する時点で、あなたのパーティーを構成するクリーチャーが存在しないなら、あなたは占術を行わない。あなたが占術を行うたびに誘発する能力は誘発しない。

《タジュールの模範》  
{1}{G}  
クリーチャー ― エルフ  
３/２  
タジュールの模範はウィザードとクレリックと戦士とならず者でもある。  
キッカー{3}  
タジュールの模範が戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、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。あなたは、その中からこれと共通のクリーチャー・タイプを持つカード１枚を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。

* 《タジュールの模範》にクリーチャー・タイプを追加する能力は、戦場のみではなくすべての領域で機能する。
* 《タジュールの模範》が、その誘発型能力の解決前に戦場を離れたなら、《タジュールの模範》が戦場にあった最後のときのクリーチャー・タイプを用いてあなたの手札に加えてもよいカードを決定する。

《魂の粉砕》  
{2}{B}  
インスタント  
各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーの中で点数で見たマナ・コストが最も大きい、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を生け贄に捧げる。

* 《魂の粉砕》を解決する時点で、まずターンを進行している対戦相手（あなたのターンであれば、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とプレインズウォーカーの中で点数で見たマナ・コストが最も大きいクリーチャーかプレインズウォーカーを１体選ぶ。他の各対戦相手がターン順に、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っている状態で、同様に選ぶ。その後、選ばれたパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。

《玉虫色の角甲虫》  
{4}{G}  
クリーチャー ― 昆虫  
３/４  
あなたの終了ステップの開始時に、緑の１/１の昆虫・クリーチャー・トークンを、あなたがこのターンにあなたのコントロール下のクリーチャーの上に置いた＋１/＋１カウンター１個につき１体生成する。

* 《玉虫色の角甲虫》の能力は、あなたがあなたのクリーチャーの上に置いた＋１/＋１カウンターの数を数える。《玉虫色の角甲虫》が戦場に出る以前に置かれたものも、それらのクリーチャーがすでに戦場になかったりあなたのコントロール下になかったり（さらに、希な場合に、それらのクリーチャーがすでにクリーチャーでなかったり）しているものも含む。
* クリーチャーがあなたのコントロール下で＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、《玉虫色の角甲虫》の能力はそれらのカウンターも数に入れる。
* 《玉虫色の角甲虫》が、あなたの終了ステップ以前に戦場を離れるなら、それの能力が誘発することはない。あなたはトークンを生成しない。

《探検隊の占者》  
{3}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ウィザード  
３/２  
飛行  
あなたが他のウィザードをコントロールしているかぎり、探検隊の占者は「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。

* あなたが他のウィザードを複数体コントロールしていても、《探検隊の占者》が持つこの誘発型能力は１つだけである。
* あなたがコントロールしている他のウィザードがすべて戦場を離れるのと同時に《探検隊の占者》が死亡した場合、これの能力が誘発する。たとえば、あなたがコントロールしているクリーチャーが２体の《探検隊の占者》のみであって、両方が同時に死亡したなら、その２体の能力がそれぞれ誘発する。

《探検隊の勇者》  
{2}{R}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
２/３  
あなたが他の戦士をコントロールしているかぎり、探検隊の勇者は＋２/＋０の修整を受ける。

* あなたが他の戦士を複数体コントロールしていても、《探検隊の勇者》が得る修整は＋２/＋０だけである。

《団結の標、タズリ》  
{4}{W}  
伝説のクリーチャー ― 人間・戦士  
４/６  
この呪文を唱えるためのコストは、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。  
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g}：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「その中からウィザードやクレリックや戦士やならず者や同盟者であるカード最大２枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。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。

* 《団結の標、タズリ》の起動型能力のコストを決定するには、４つのマナ・シンボルのそれぞれについて支払うつもりのコスト（{2}か、該当する色のマナ１点）を選ぶ。それらを加算してコストを合計し、追加コストを適用し、その後コストの減少を適用する。
* 《団結の標、タズリ》の起動型能力はあなたに、合計最大２枚のカードを手札に加えさせる。列挙されている各クリーチャー・タイプのカードをそれぞれ２枚ずつではない。
* 同盟者は『ゼンディカーの夜明け』セットには登場しないクリーチャー・タイプだが、以前のゼンディカーの次元を舞台にしたセットに含まれていた。

《血の長の渇き》  
{B}  
ソーサリー  
キッカー{2}{B}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{2}{B}を支払ってもよい。）  
点数で見たマナ・コストが２以下の、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を対象とする。それを破壊する。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、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。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、そのＸは０である。

《冷たき深淵の僧侶》  
{1}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・クレリック  
１/３  
冷たき深淵の僧侶がクリーチャーをブロックするたび、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。

* ブロックされたクリーチャーは、そのクリーチャーのコントローラーの次のアップキープ以前に《冷たき深淵の僧侶》が戦場を離れたとしてもアンタップしない。
* ブロックされたクリーチャーがアンタップ状態だった場合（たとえば、それが警戒を持っていた場合）、この能力がそれをアンタップするわけではない。

《当惑させる難題》  
{1}{U}  
エンチャント  
当惑させる難題が戦場に出たとき、カードを１枚引く。  
土地が１つ対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、そのプレイヤーがこのターンに自分のコントロール下で他の土地を戦場に出していた場合、そのプレイヤーは自分がコントロールしている土地１つをオーナーの手札に戻す。

* プレイヤーは、自分がコントロールしている土地であればどれをオーナーの手札に戻してもよい。このターンに戦場に出たものに限らない。
* 対戦相手が自分のコントロール下で土地を出しておらず、その後２つ以上の土地を同時に戦場に出したなら、《当惑させる難題》の２つ目の能力がそれらの土地のそれぞれについて誘発する。

《遠見の達人》  
{2}{W}  
クリーチャー ― コー・ウィザード  
３/３  
遠見の達人が戦場に出たとき、対戦相手１人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカードを１枚引く。

* 《遠見の達人》の能力が適正に対戦相手を対象にできない場合や、《遠見の達人》の能力の対象がその能力が解決される時点で不適正になっていた場合は、あなたはカードを引かない。

《トリックスター、ザレス・サン》  
{3}{U}{B}  
伝説のクリーチャー ― マーフォーク・ならず者  
４/４  
瞬速  
{2}{U}{B}, あなたがコントロールしていて攻撃していてブロックされていないならず者１体をオーナーの手札に戻す：あなたの手札からトリックスター、ザレス・サンをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。  
トリックスター、ザレス・サンがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーの墓地からパーマネント・カード１枚を対象とする。あなたはそれをあなたのコントロール下で戦場に出してもよい。  
#訂正# カードには「あなたは、あなたの手札からトリックスター、ザレス・サンをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、起動して解決されたなら必ず戦場に出さなければならない。

* ブロック・クリーチャーが指定される前には、攻撃しているならず者はブロックされている状態でもブロックされていない状態でもないので、《トリックスター、ザレス・サン》の２つ目の能力を起動するためのコストを支払うことはできない。
* 《トリックスター、ザレス・サン》の２つ目の能力を起動するには、あなたの手札にある《トリックスター、ザレス・サン》を公開する。その能力が解決されるまで、《トリックスター、ザレス・サン》は公開されたままになる。
* 《トリックスター、ザレス・サン》が、《トリックスター、ザレス・サン》の２つ目の能力が解決される以前にあなたの手札を離れたなら、その能力は解決時に何もしない。《トリックスター、ザレス・サン》は新しい領域に残り、あなたが戻したならず者はオーナーの手札に残る。
* 《トリックスター、ザレス・サン》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。それは、戻したならず者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を攻撃しなくてもよい。
* 《トリックスター、ザレス・サン》は攻撃している状態だが、攻撃クリーチャーとして指定されてはいない（このことはたとえば、クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力に関係する）。
* 《トリックスター、ザレス・サン》の１つ目の能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップか戦闘ダメージ・ステップか戦闘終了ステップの間に起動され得る。ブロック・クリーチャー指定ステップよりも後まで待ったなら、戦闘ダメージはすべて同時に与えられるので、《トリックスター、ザレス・サン》は通常は戦闘ダメージを与えない。
* 戦闘中のクリーチャーの中に先制攻撃が二段攻撃を持つものがあれば、《トリックスター、ザレス・サン》の１つ目の能力を先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間に起動することができる。この場合、《トリックスター、ザレス・サン》は通常の戦闘ダメージ・ステップに戦闘ダメージを与えることになる。何らかの方法で、これが先制攻撃を得ていたとしても関係ない。
* 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、《トリックスター、ザレス・サン》の最後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。

《同期した魔術》  
{4}{R}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。同期した魔術はそれに４点のダメージと、そのクリーチャーのコントローラーにＸ点のダメージを与える。Ｘはあなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* 対象にしたクリーチャーが《同期した魔術》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《同期した魔術》は解決されない。プレイヤーにダメージが与えられることはない。

《洞察の碑文》  
{3}{U}  
ソーサリー  
キッカー{2}{U}{U}  
以下から１つを選ぶ。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに以下から望む数だけ選ぶ。  
・ クリーチャー最大２体を対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。  
・ 占術２を行い、その後カードを２枚引く。  
・ プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーは青のＸ/Ｘのイリュージョン・クリーチャー・トークンを１体生成する。Ｘはそのプレイヤーの手札にあるカードの枚数に等しい。

* 《洞察の碑文》をキッカーしても、同一のモードを２回以上選ぶことはできない。
* モードを２つ以上選んだなら、それらを書かれている順番に実行する。ただし、それら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。誘発した能力は、呪文が解決され終わった後でスタックに置かれる。
* いずれかの対象が不適正になったとしても、他の対象は該当する影響を受ける。１つ以上の対象が選ばれていて、《洞察の碑文》を解決する時点ですべての対象が不適正になっていたなら、《洞察の碑文》は解決されない。２つ目のモードが選ばれていても、あなたは占術２を行わずカードを２枚引きもしない。
* Ｘの値は《洞察の碑文》の解決中に３つ目のモードを実行するときにのみ決定する。その後では、プレイヤー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。

《髑髏砕きの一撃》  
{X}{R}{R}  
ソーサリー  
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。髑髏砕きの一撃はそれらにＸ点のダメージをあなたの望むように割り振って与える。Ｘが６以上であったなら、代わりに、髑髏砕きの一撃はそれらにＸの２倍の点数のダメージをあなたの望むように割り振って与える。  
/////  
《鎚の山道、髑髏砕き》  
土地  
鎚の山道、髑髏砕きが戦場に出るに際し、あなたは３点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{R}を加える。

* ダメージの割り振りは、あなたが《髑髏砕きの一撃》を唱える際に行う。解決時ではない。あなたが対象を２体選んだなら、各対象に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が６以上なら、あなたはＸの２倍の点数のダメージを割り振る。Ｘ点のダメージを割り振り、その後その２倍の点数のダメージを与えるわけではない。
* 《髑髏砕きの一撃》の対象のうちの１体が不適正になっていたとしても、適正な対象には元のダメージの割り振りを適用するが、不適正な対象が受けるはずだったダメージは何にも与えられない。

《ドラーナの口封じ》  
{5}{B}  
クリーチャー ― 吸血鬼・ならず者  
３/２  
ドラーナの口封じが戦場に出たとき、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－Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* Ｘの値は《ドラーナの口封じ》の能力を解決する時点でのみ決定する。その後であなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数が変わったとしても、そのターン中にＸの値が変わることはない。

《泥棒スカイダイバー》  
{1}{U}  
クリーチャー ― マーフォーク・ならず者  
２/１  
キッカー{X}。Ｘは０にできない。（この呪文を唱えるに際し、あなたは追加で{X}を支払ってもよい。）  
飛行  
泥棒スカイダイバーが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、点数で見たマナ・コストがＸ以下のアーティファクト１つを対象とする。それのコントロールを得る。そのアーティファクトが装備品であれば、それを泥棒スカイダイバーにつける。

* その装備品が《泥棒スカイダイバー》につけられることができない場合（たとえば、《泥棒スカイダイバー》が、それの誘発型能力の解決前に戦場を離れた場合）には、その装備品は、それが現在ついているものについたままになるか、何にもついていないならはずれたままになる。
* 《泥棒スカイダイバー》の能力はすでにあなたがコントロールしているアーティファクトも対象にできる。それが装備品であれば、あなたはそれを《泥棒スカイダイバー》につけることになる。
* 《泥棒スカイダイバー》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、《泥棒スカイダイバー》が戦場を離れたとしても消滅しない。多人数戦では、あなたがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。

《凪魔道士の威圧》  
{X}{U}{U}{U}  
ソーサリー  
この呪文を唱えるコストは、対象とするクリーチャーのコントローラーの墓地にカードが８枚以上あるなら、{3}少なくなる。  
点数で見たマナ・コストがＸのクリーチャー１体を対象とする。それのコントロールを得る。

* 《凪魔道士の威圧》を唱えるには、Ｘの値を選び、適切な点数で見たマナ・コストを持つクリーチャーを１体撰び、その後、該当するなら{3}減らして呪文のコストを決定する。呪文のコストの中の{U}{U}{U}を減らすことはできない。たとえば、点数で見たマナ・コストが２で、それのコントローラーの墓地にカードが８枚あるようなクリーチャーを対象とすることを望むなら、{U}{U}{U}を支払うことになる。
* 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Ｘは０として扱う。
* 《凪魔道士の威圧》が解決された後では、コントロール効果はそのクリーチャーが戦場を離れるかあなたがゲームから除外されるまで続く。ターン終了時に消滅しない。

《凪魔道士の使い魔》  
{1}{G}{U}  
クリーチャー ― ビースト  
２/４  
{T}：{G}か{U}を加える。  
あなたがキッカーされている呪文を唱えるたび、あなたは２点のライフを得る。

* 《凪魔道士の使い魔》の最後の能力は、あなたがキッカーされている呪文を唱えるたびに誘発する。その呪文を唱えるためにそれの１つ目の能力からのマナを使っていなくても構わない。

《ナヒリの石成術》  
{X}{R}{R}  
ソーサリー  
土地Ｘ個を生け贄に捧げる。これにより生け贄に捧げた土地１つにつき、カードを１枚引く。このターン、あなたは追加の土地をＸ個プレイしてもよい。このターン、あなたがコントロールする土地はタップ状態で戦場に出る。

* あなたが土地を生け贄に捧げるのは、《ナヒリの石成術》の解決時である。そうした後では、呪文が解決され終わるまで、プレイヤーは処理を行えない。
* Ｘが、あなたがコントロールしている土地の総数よりも大きいなら、あなたはあなたがコントロールしているすべての土地を生け贄に捧げる。あなたが引くカードの枚数はＸ枚よりも少ないが、あなたは追加の土地をＸ個プレイできる。
* 《ナヒリの石成術》の土地をプレイすることの許諾は、あなたに追加の土地のプレイを許す、他の効果（たとえば、《高所の追求》の効果）と累積する。
* 効果に、何らかの条件が満たされるか何らかのコストが支払われるかしないかぎり土地がタップ状態で戦場に出ると記載されていて、その条件が満たされていたりそのコストが支払われていたりしても、その土地が《ナヒリの石成術》の影響を受けるなら、それはタップ状態で戦場に出る。

《ナヒリの束縛》  
{1}{W}{W}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（クリーチャーかプレインズウォーカー）  
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起動できない。

* 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。誘発型能力（「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている）には影響しない。
* エンチャントしているパーマネントの能力は一切起動できない。マナ能力も起動できない。
* これによりエンチャントされているプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

《ニッサのゼンディコン》  
{3}{G}  
エンチャント ― オーラ  
エンチャント（土地）  
エンチャントしている土地は、到達と速攻を持つ４/４のエレメンタル・クリーチャーである。それは土地でもある。  
エンチャントしている土地が死亡したとき、そのカードをオーナーの手札に戻す。

* 《ニッサのゼンディコン》はその土地・クリーチャーが持つ能力を取り除かない。
* 《ニッサのゼンディコン》はその土地・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以前の効果を上書きする。他のそれらの特性を特定の値に設定する効果でこの能力の解決後に適用が開始されたものは、この効果を上書きする。
* その土地・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変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、それの新しい基本のパワーとタフネスに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。

《二人組の戦術家》  
{2}{W}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
３/２  
二人組の戦術家と他の戦士１体以上が攻撃するたび、二人組の戦術家の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《二人組の戦術家》はそれの能力から＋１/＋１カウンターを１個のみ得る。それと共に１体を超えて何体の戦士が攻撃しても関係ない。
* 他の攻撃している戦士は、《二人組の戦術家》と同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃していなくてもよい。

《ニマーナの忍び歩く者》  
{3}{B}  
クリーチャー ― 人間・ならず者  
３/４  
対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上あるかぎり、ニマーナの忍び歩く者は＋１/＋０の修整を受け威迫を持つ。（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。）

* クリーチャーが１体で《ニマーナの忍び歩く者》をブロックした後では、それに威迫を得させても、それがブロックされていない状態になったり、そのブロック・クリーチャーが戦闘から除外されたりはしない。

《認識否定》  
{1}{U}  
インスタント  
クリーチャーかプレインズウォーカーである呪文１つを対象とする。それのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上あるなら、代わりに、その呪文を打ち消し、その後占術２を行う。

* 対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上ある場合にも、《認識否定》が対象にできるのはクリーチャーかプレインズウォーカーである呪文のみである。
* いずれかの対戦相手の墓地にカードが８枚以上あるなら、《認識否定》は呪文を打ち消してあなたに占術２を行わせる。そのプレイヤーはその呪文のコントローラーでなくてもよい。
* 《認識否定》は打ち消されない呪文を対象とすることができる。その場合も、対戦相手１人の墓地にカードが８枚以上あるなら、あなたは占術２を行う。

《這い回るやせ地》  
土地  
{T}：{C}を加える。  
{4}：這い回るやせ地の上に＋１/＋１カウンターを２個置く。その後、あなたは「ターン終了時まで、これは０/０のエレメンタル・クリーチャーになる。」を選んでもよい。これは土地でもある。

* 《這い回るやせ地》の２つ目の能力は、そこれがすでにクリーチャーであっても起動できる。
* 《這い回るやせ地》の上に置かれているカウンターは、これがクリーチャーでなくなってもそのまま残る。後でこれがクリーチャーになったなら、それらのカウンターが適用されることになる。
* 《這い回るやせ地》がすでにクリーチャーでないかぎり、これの２つ目の能力はクリーチャーでない土地の上に＋１/＋１カウンターを置くことになる。あなたがコントロールしているクリーチャーの上にカウンターが置かれることに適用されたり、そのときに誘発したりする能力は、適用されたり誘発したりしない。
* クリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになったなら、それのコントローラーの一番最近のターンの開始時からそのプレイヤーがそのパーマネントを続けてコントロールしていた場合にのみ、それで攻撃したりそれの{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。

《墓入りの妨害》  
{4}{B}{B}  
ソーサリー  
この呪文を唱えるためのコストは、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）  
あなたの墓地から、クリーチャー・カード１枚とウィザードかクレリックか戦士かならず者であるクリーチャー・カード最大１枚を対象とする。それを戦場に戻す。

* 《墓入りの妨害》の対象のうち前者はパーティーのクリーチャー・タイプのものである必要はない。

《ハグラの噛み殺し》  
{2}{B}{B}  
インスタント  
対戦相手が基本土地をコントロールしていないなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。  
クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。  
/////  
《ハグラの群れ穴》  
土地  
ハグラの群れ穴はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{B}を加える。

* 基本土地を持たない対戦相手が２人いても、《ハグラの噛み殺し》の１つ目の能力が減らすコストを{1}だけである。基本土地をコントロールしている対戦相手がいたとしても、基本土地をコントロールしていない対戦相手が１人でもいるかぎりコストが減る。
* 《ハグラの噛み殺し》のコストを減らすために、基本土地をコントロールしていない対戦相手が対象にしたクリーチャーのコントローラーである必要はない。

《ハグラの締めつけ蛇》  
{2}{B}  
クリーチャー ― 蛇  
０/０  
ハグラの締めつけ蛇は＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出る。  
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威迫を持つ。（威迫を持つクリーチャーは、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。）

* 同一のクリーチャーに威迫が複数あっても意味はない。

《玻璃池のミミック》  
{2}{U}  
クリーチャー ― 多相の戦士・ならず者  
０/０  
あなたは玻璃池のミミックを、それの他のタイプに加えて多相の戦士・ならず者であることを除き、あなたがコントロールしているクリーチャー１体のコピーとして戦場に出してもよい。  
/////  
《玻璃池の岸》  
土地  
玻璃池の岸はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{U}を加える。

* 《玻璃池のミミック》は、それの他のタイプに加えて多相の戦士・ならず者であることを除き、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（クリーチャー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）。こ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、それ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いているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。特に、通常はクリーチャーではないクリーチャーをコピーしたなら、クリーチャーではない。
* 《玻璃池のミミック》が（たとえば、一時的にのみクリーチャーであったクリーチャーをコピーしたなどの理由で）クリーチャーでないなら、後になってクリーチャーになったとしても、それは多相の戦士・ならず者ではない。
* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。
* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが他の《玻璃池のミミック》である場合）には、《玻璃池のミミック》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
* 他のクリーチャーが《玻璃池のミミック》のコピーになったなら、そのクリーチャーも多相の戦士・ならず者である。
* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《玻璃池のミミック》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。この場合、《玻璃池のミミック》はトークンにはならない。
* 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、《玻璃池のミミック》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれた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。
* 何らかの理由によって《玻璃池のミミック》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これはそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。

《春衣の僧侶》  
{4}{G}  
クリーチャー ― エルフ・クレリック  
２/３  
春衣の僧侶は、これを唱えるために支払われたマナの色１色につき＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。

* 何らかの効果によってマナを望む色のマナであるかのように支払って《春衣の僧侶》を唱えられる場合でも、《春衣の僧侶》の上に置くカウンターの個数を決定する際には、実際に支払われたマナの色のみを考慮する。
* 無色のマナによって、《春衣の僧侶》の上に置く＋１/＋１カウンターの個数が増えることはない。無色は色ではない。
* 《春衣の僧侶》が唱えられることなく戦場に出たなら、《春衣の僧侶》の上には＋１/＋１カウンターを置かない。
* 他のクリーチャーが《春衣の僧侶》のコピーとして戦場に出るなら、そのクリーチャーを唱えるために支払われたマナの色を用いて、それが戦場に出る際にそれの上に置く＋１/＋１カウンターの個数を決定する。

《火吐きラガーク》  
{3}{R}  
クリーチャー ― トカゲ  
３/４  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、火吐きラガークは各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。

* 双頭巨人戦では、《火吐きラガーク》の能力は対戦相手チームに２点のライフを失わせる。

《秘宝の薬瓶》  
{3}  
アーティファクト  
{2}, {T}, クリーチャー１体を生け贄に捧げる：カードを１枚引く。  
あなたがクレリックをコントロールしているかぎり、秘宝の薬瓶は「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。」を持つ。

* 《空秘宝の薬瓶》の能力が誘発した後では、あなたがクレリックをコントロールしていなくなったとしても、その能力は解決される。
* あなたがコントロールしている唯一のクレリックを生け贄に捧げて《秘宝の薬瓶》の１つ目の能力を起動した場合、これが自身に与える誘発型能力が誘発する。
* あなたがコントロールしているすべてのクレリックと同時に《秘宝の薬瓶》が戦場を離れた場合、それの誘発型能力はあなたがコントロールしていて同時に死亡したすべてのクリーチャー（これには、それらのクレリックも含まれる可能性がある）について誘発する。
* 双頭巨人戦では、《秘宝の薬瓶》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。

《秘宝のゴーレム》  
{3}  
アーティファクト・クリーチャー ― ゴーレム  
６/６  
対戦相手１人の墓地にあるカードが８枚以上でないかぎり、秘宝のゴーレムでは攻撃もブロックもできない。  
{2}, {T}：プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはカードを２枚切削する。（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。）

* 《秘宝のゴーレム》が攻撃した後では、墓地からカードを取り除いてそれの１つ目の能力が適用されるようにしても、《秘宝のゴーレム》を戦闘から取り除くことにはならない。
* 同様に、《秘宝のゴーレム》が攻撃クリーチャーをブロックした後では、それの１つ目の能力が適用されるようにしても、攻撃クリーチャーがブロックされていない状態になったり《秘宝のゴーレム》を戦闘から取り除くことになったりはしない。

《火刃の突撃者》  
{R}  
クリーチャー ― ゴブリン・戦士  
１/１  
火刃の突撃者に装備品がついているかぎり、これは速攻を持つ。  
火刃の突撃者が死亡したとき、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、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* 《火刃の突撃者》のパワーを決定するために、これが戦場にあった最後のときの情報を見る。これのパワーが０か負の値であったなら、これの能力には効果がない。

《氷河の掌握》  
{2}{U}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。それをタップする。それのコントローラーはカードを２枚切削する。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。（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枚引く。

* 対象にしたクリーチャーが《氷河の掌握》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《氷河の掌握》は解決されない。どのプレイヤーもカードを切削することも引くこともなく、クリーチャーはアンタップを妨げられない。対象は適正だが《氷河の掌握》がそれをタップしなかった場合（たとえば、それがすでにタップ状態であった場合）にも、《氷河の掌握》の効果の残りの部分は生じる。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せず、そのプレイヤーはカードを２枚切削し、あなたはカードを１枚引く。

《敏捷な罠探し》  
{1}{U}  
クリーチャー ― 人間・ならず者  
２/１  
あなたがこのターンに他のウィザードやクレリックや戦士やならず者をあなたのコントロール下で戦場に出していたなら、敏捷な罠探しはブロックされない。  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたのパーティーが全員そろっている場合、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「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、カードを１枚引く。」を得る。

* 《敏捷な罠探し》の１つ目の能力は、パーマネント１つが、そのターン、それ以前にあなたのコントロール下で戦場に出ていたかどうかと、それが出る際にパーティーのクリーチャー・タイプのうちの１つであったかどうかのみを見る。戦場に出たオブジェクトが、そのターン、後になって当該タイプを得た場合は適用されない。戦場に出たオブジェクトがそれ以降にあなたのコントロール下を離れた場合も適用されない。そのオブジェクトが戦場に出た際に《敏捷な罠探し》があなたのコントロール下にあったかどうかは関係ない。
* 《敏捷な罠探し》の２つ目の能力は、それを解決する時点で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誘発型能力を得ない。
* 《敏捷な罠探し》の２つ目の能力が解決された後では、そのターン、後になってあなたのパーティーが全員そろっていなくなったとしても、あなたがコントロールしているクリーチャーはその誘発型能力をそのターンの間持ち続ける。

《フェリダーの撤退》  
{3}{W}  
エンチャント  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、以下から１つを選ぶ。  
・ 白の２/２の猫・ビースト・クリーチャー・トークンを１体生成する。  
・ あなたがコントロールしている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。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは警戒を得る。

* 《フェリダーの撤退》の２つ目のモードは、能力を解決する時点であなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。それには、あなたがコントロールしていたが何らかの理由により＋１/＋１カウンターを得なかったクリーチャーも含まれる。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは警戒も＋１/＋１カウンターも得ない。

《不屈の生存者》  
{1}{G}  
クリーチャー ― 人間・戦士  
１/１  
不屈の生存者が戦場に出たとき、クリーチャー１体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《不屈の生存者》は、これ自身の能力の対象になれる。

《兵団の統率者》  
{3}{W}  
クリーチャー ― コー・戦士  
３/３  
兵団の統率者が戦場に出たとき、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき白の１/１のコー・戦士・クリーチャー・トークンを１体生成する。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたのパーティーが全員そろっている場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは＋１/＋０の修整を受け破壊不能を得る。

* 《兵団の統率者》の最後の能力は、それを解決する時点であなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、＋１/＋０の修整を受けることも破壊不能を得ることもない。
* 《兵団の統率者》の最後の能力が解決された後で、あなたのパーティーが全員そろっていなくなったとしても、影響されたクリーチャーは＋１/＋０の修整も破壊不能も失わない。

《ベースキャンプ》  
土地  
ベースキャンプはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{C}を加える。  
{T}：好きな色１色のマナ１点を加える。このマナはウィザードやクレリックや戦士やならず者である呪文を唱えるためか、ウィザードやクレリックや戦士やならず者の能力を起動するためにのみ使用できる。

* 《ベースキャンプ》の最後の能力によって生み出されたマナは、戦場にないカードの能力を起動するためや、解決中の誘発型能力のコストを支払うために使用することはできない。

《ペラッカの捕食》  
{2}{B}  
ソーサリー  
対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはその中から点数で見たマナ・コストが３以上のカード１枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。  
/////  
《ペラッカの洞窟》  
土地  
ペラッカの洞窟はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{B}を加える。

* プレイヤーの手札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。

《豊穣の碑文》  
{1}{G}  
インスタント  
キッカー{2}{G}  
以下から１つを選ぶ。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに以下から望む数だけ選ぶ。  
・ 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２個置く。  
・ プレイヤー１人を対象とする。そのプレイヤーはＸ点のライフを得る。Ｘはそのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーの中で最大のパワーの値に等しい。  
・ 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。

* 《豊穣の碑文》をキッカーしても、同一のモードを２回以上選ぶことはできない。
* モードを２つ以上選んだなら、それらを書かれている順番に実行する。ただし、それら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。誘発した能力は、この呪文が解決され終わった後でスタックに置かれる。
* いずれかの対象が不適正になったとしても、他の対象は該当する影響を受ける。
* ２つ目のモードが選ばれ、対象にしたプレイヤーがコントロールしているクリーチャーのパワーがすべて負の値であったなら、そのプレイヤーはライフを得ることも失うこともない。
* 最後のモードが選ばれ、いずれかのクリーチャーが《豊穣の碑文》を解決する時点で不適正な対象であったなら、どのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。

《忘却の飢え》  
{1}{B}  
インスタント  
あなたがコントロールしているクリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。そのクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターが置かれているなら、カードを１枚引く。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、そのクリーチャーは破壊されない。）

* 対象にしたクリーチャーが《忘却の飢え》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《忘却の飢え》は解決されない。対象の上に＋１/＋１カウンターが置かれているとしても、あなたはカードを引かない。

《忘却への旅》  
{4}{W}  
エンチャント  
この呪文を唱えるためのコストは、あなたのパーティーを構成しているクリーチャー１体につき{1}少なくなる。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）  
忘却への旅が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント１つを対象とする。忘却への旅が戦場を離れるまで、それを追放する。

* 《忘却への旅》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、対象にしたパーマネントは追放されない。
* 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。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。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、それは戦場に戻らないで消滅する。

《マキンディの暴走》  
{3}{W}{W}  
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＋２/＋２の修整を受ける。  
/////  
マキンディの台（だい）地（ち）  
土地  
マキンディの台地はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{W}を加える。

* 《マキンディの暴走》は、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＋２/＋２の修整を受けない。

《マグマの媒介者》  
{1}{R}  
クリーチャー ― 人間・ウィザード  
１/３  
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４枚以上あるかぎり、マグマの媒介者は＋３/＋１の修整を受ける。  
{T}, カード１枚を捨てる：あなたのライブラリーの一番上からカードを２枚追放し、その後そのうち１枚を選ぶ。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

* 《マグマの媒介者》がそれの１つ目の能力から受ける修整は＋３/＋１だけである。インスタントやソーサリーであるカードがあなたの墓地に、４より多くあっても関係ない。
* あなたは、《マグマの媒介者》の能力の解決中に、あなたがこのターンにプレイすることを許可されることになるカードを選ぶが、あなたがそれをプレイするときには、通常のタイミングに関する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。
* あなたが選んだ追放されたカードをプレイしないなら、それは追放されたままになる。あなたが選ばなかったカードは、あなたが選んだカードをプレイするかどうかに関係なく、追放されたままになる。

《待ち受ける冒険》  
{1}{G}  
ソーサリー  
あなたのライブラリーの一番上からカードを５枚見る。あなたは「その中からクリーチャー・カード１枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。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。これによりカードを手札に加えなかったなら、カードを１枚引く。

* これによりあなたがカードを引くなら、そのカードはあなたのライブラリーの一番上から５枚のカードを一番下に置いた後の、次のカードである。

《マラキールの再誕》  
{B}  
インスタント  
クリーチャー１体を対象とする。あなたは２点のライフを失う。ターン終了時まで、そのクリーチャーは「このクリーチャーが死亡したとき、これをタップ状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を得る。  
/////  
《マラキールのぬかるみ》  
土地  
マラキールのぬかるみはタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{B}を加える。

* 対象にしたクリーチャーが《マラキールの再誕》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、《マラキールの再誕》は解決されない。あなたは２点のライフを失わない。
* 《マラキールの再誕》の効果は１回のみ機能する。対象としたクリーチャーが死亡し、その後戦場に戻ったなら、それは新しいクリーチャーとして扱う。その新しいクリーチャーが死亡しても、それがもう一度戻ることはない。

《マラキールの血僧侶》  
{1}{B}  
クリーチャー ― 吸血鬼・クレリック  
２/１  
マラキールの血僧侶が戦場に出たとき、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はあなたのパーティーを構成しているクリーチャーの総数に等しい。（あなたのパーティーは、ウィザードとクレリックと戦士とならず者それぞれ最大１体から構成される。）

* 双頭巨人戦では、《マラキールの血僧侶》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。

《見捨てられた碑》  
{5}  
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無色のクリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。  
あなたが{C}を引き出す目的でパーマネントを１つタップするたび、追加の{C}を加える。  
あなたが無色の呪文を唱えるたび、あなたは２点のライフを得る。

* 土地は通常無色である。その土地が生み出し得るマナの色には関係ない。何らかの効果が無色の土地をクリーチャーにし、それが特定の色になると記載されていないなら、その土地・クリーチャーは＋２/＋２の修整を受ける。
* あなたが「{C}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コストの中に{T}シンボルが含まれるものを起動し、解決時にそれが１点以上の{C}を生み出すことのみを言う。
* あなたが２点以上の{C}を引き出す目的でパーマネントを１つタップしても、あなたは追加の{C}を１点のみ加える。
* 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。
* 《見捨てられた碑》の最後の能力は、あなたが土地をプレイしたときには誘発しない。

《密行する案内人》  
{R}  
クリーチャー ― ゴブリン・ならず者  
１/１  
{2}, {T}：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。

* 《密行する案内人》の能力を解決する時に、対象にしたクリーチャーのパワーが２より大きくなっていたなら、この能力は解決されない。しかし、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、そのターン、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、《密行する案内人》の能力がそれをブロックされていない状態にすることはない。

《無限の構築物》  
{4}  
アーティファクト・クリーチャー ― 構築物  
４/４  
キッカー{3}  
無限の構築物がキッカーされていたなら、これは＋１/＋１カウンターが、対戦相手がコントロールしていて基本でない土地１つにつき１個置かれた状態で戦場に出る。  
無限の構築物が呪文の対象になったとき、これを生け贄に捧げ、無色の１/１の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークンを、これのパワーに等しい数生成する。

* パーマネントが呪文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。
* 《無限の構築物》の最後の能力を解決する時点で、あなたがそれを生け贄に捧げなかった場合（たとえば、これの能力が２回以上誘発していて、すでにこれを生け贄に捧げていた場合）も、あなたは構築物・トークンを生成する。生成するトークンの数は《無限の構築物》が戦場にあった最後のときのパワーによって決める。
* 呪文１つが《無限の構築物》を２回以上対象としても、最後の能力は１回のみ誘発する。

《ムラーサの根食獣》  
{G}{W}  
クリーチャー ― ビースト  
２/３  
警戒  
{T}：あなたはあなたの手札から基本土地・カード１枚を戦場に出してもよい。  
{T}：あなたがコントロールしている基本土地１つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

* 《ムラーサの根食獣》の２つ目の能力は、土地をプレイするとは扱わない。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。
* 《ムラーサの根食獣》が攻撃した後で、それの起動型能力のうち一方を起動できる。そうしてもそれを戦闘から取り除くことにはならない。それは依然として攻撃クリーチャーであり、通常通りに戦闘ダメージを与えたり受けたりする。

《群れのシャンブラー》  
{G}  
クリーチャー ― ファンガス・ビースト  
０/０  
群れのシャンブラーは＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。  
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クリーチャー１体が対戦相手がコントロールしている呪文の対象になるたび、緑の１/１の昆虫・クリーチャー・トークンを１体生成する。  
{1}, {T}：群れのシャンブラーの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* クリーチャーが呪文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よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
* ＋１/＋１カウンターが置かれていないクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文の対象になった後でそれの上に＋１/＋１カウンターを置いても、《群れのシャンブラー》の２つ目の能力は誘発しない。
* 呪文１つが、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クリーチャー１体を２回以上対象としたとしても、《群れのシャンブラー》の能力は１回のみ誘発する。
* あなたは昆虫・トークンを１体のみ生成する。対象にしたクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターがいくつ置かれていても関係ない。

《群れの末裔》  
{3}{B}{B}  
クリーチャー ― 吸血鬼・クレリック  
３/３  
飛行  
あなたがライフを得るたび、群れの末裔の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* あなたがライフを得るのと同時に《群れの末裔》が致死ダメージを受けたなら、《群れの末裔》はその能力が＋１/＋１カウンターを置く以前に死亡する。

《目覚めし激浪》  
{2}{U}  
クリーチャー ― エレメンタル  
０/５  
あなたがキッカーされている呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、目覚めし激浪の基本のパワーとタフネスは５/５になる。

* 《目覚めし激浪》の能力は、《目覚めし激浪》のパワーやタフネスを特定の値に設定する過去の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。
* 《目覚めし激浪》のパワーやタフネスを設定するのではなく変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、《目覚めし激浪》の新しい基本のパワーとタフネスに適用される。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。

《猛炎の連射》  
{1}{R}  
インスタント  
このターンにクリーチャーをブロックしたクリーチャー１体を対象とする。猛炎の連射はそれに４点のダメージを与える。

* 《猛炎の連射》は、現在ブロック・クリーチャーであるクリーチャーも、そのターン中ににブロック・クリーチャーだったがもはやそうではないクリーチャーも、対象にできる。
* ブロック・クリーチャーを破壊することは、それがブロックしていたクリーチャーをブロックされていない状態にしない。

《野生の魂、アシャヤ》  
{3}{G}{G}  
伝説のクリーチャー ― エレメンタル  
\*/\*  
野生の魂、アシャヤのパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている土地の総数に等しい。  
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は、それらの他のタイプに加えて森・土地である。（それらは依然として召喚酔いの影響を受ける。）

* 《野生の魂、アシャヤ》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
* 《野生の魂、アシャヤ》が戦場にあるかぎり、これはこれの２つ目の能力の影響を受けるので、これの１つ目の能力はこれ自身を数に入れる。
* ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたがコントロールしている土地がそのターン中に戦場を離れたなら、《野生の魂、アシャヤ》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・カードを土地としてプレイできるようになるわけではない。呪文として唱える必要があり、（それの他のタイプに加えて）土地として戦場に出るのである。
* 森である土地は「{T}：{G}を加える。」という固有のマナ能力を持つ。

《山火事の精霊》  
{R}{G}  
クリーチャー ― エレメンタル  
１/１  
速攻  
山火事の精霊は、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。  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、山火事の精霊は＋２/＋２の修整を受ける。

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

《夜鷲のあさり屋》  
{1}{B}{B}  
クリーチャー ― 吸血鬼・ならず者  
１＋\*/３  
飛行、接死、絆魂  
夜鷲のあさり屋のパワーは、すべての対戦相手の墓地にあるカードのカード・タイプの総数に１を足した値に等しい。（墓地にあるカードは、それの第１面の特性のみを持つ。）

* 《夜鷲のあさり屋》のパワーを決める能力は、戦場のみではなくすべての領域で機能する。
* 《夜鷲のあさり屋》はカード・タイプの数を数える。カードの枚数ではない。全対戦相手の墓地にある唯一のカードがアーティファクト・クリーチャー・カード１枚であったなら、《夜鷲のあさり屋》は３/３である。それらの墓地にあるカードがアーティファクト・カード10枚とクリーチャー・カード10枚であっても、《夜鷲のあさり屋》は依然として３/３である。
* 墓地にあるカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーなどがある。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。吸血鬼やならず者はサブタイプであってカード・タイプではない。

《乱動追い、カーザ》  
{U}{R}  
伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード  
１/２  
飛行、速攻  
{T}：このターンにあなたが次のインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Ｘはこの能力を解決する時点であなたがコントロールしているウィザードの総数に等しい。

* 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、《乱動追い、カーザ》の起動型能力によるもの）を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* 《乱動追い、カーザ》のコストの減少は呪文のコストの中の不特定マナのみを減らすことができる。それは必要な色マナを減らすことはできない。

《乱動する渦》  
{1}{R}  
エンチャント  
各プレイヤーのアップキープの開始時に、乱動する渦はそのプレイヤーに１点のダメージを与える。  
プレイヤーが呪文を唱えるたび、その呪文を唱えるためにマナが支払われていない場合、乱動する渦はそのプレイヤーに５点のダメージを与える。  
{R}：このターン、対戦相手はライフを得られない。

* 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。
* 《乱動する渦》の最後の能力を起動しても、それの解決以前に得られたライフを取り消すことにはならない。
* 双頭巨人戦では、《乱動する渦》の１つ目の能力は、各チームのアップキープにそれぞれ２回誘発する。それぞれがそのチームのプレイヤーのうちの１人に１点のダメージを与える。

《乱動への突入》  
{1}{U}  
インスタント  
キッカー{1}{U}（あなたはこの呪文を唱えるに際し、追加で{1}{U}を支払ってもよい。）  
土地でないパーマネント１つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。この呪文がキッカーされていたなら、カードを１枚引く。

* 対象にした、土地でないパーマネントが不《乱動への突入》を解決する時点で適正な対象になっていたなら、《乱動への突入》は解決されない。《乱動への突入》がキッカーされていたとしても、あなたはカードを引かない。

《力線の暴君》  
{2}{R}{R}  
クリーチャー ― ドラゴン  
４/４  
飛行  
あなたの未消費の赤マナは、ステップやフェイズの終了に際して無くならない。  
力線の暴君が死亡したとき、あなたは望む数の{R}を支払ってもよい。そうしたとき、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。これはそれに、その量に等しい点数のダメージを与える。

* 《力線の暴君》が戦場にある間、あなたは赤マナをあなたのマナ・プールに永続的に蓄え続けられる。あるステップやフェイズ中にあなたが赤マナをあなたのマナ・プールに加えたなら、あなたはそれを後のステップやフェイズや、それどころか後のターンにも支払えるということである。他のタイプのマナは、通常通り、各ステップやフェイズの終了に際してあなたのマナ・プールから失われる。
* あなたがあなたのマナ・プールに加える赤マナに特定の制限や特記事項がある場合（たとえば、それが《ベースキャンプ》によって生成された場合）、それは、あなたがそのマナをいつ支払うのかには関係なくそのマナに適用される。
* 《力線の暴君》が戦場を離れた後では、あなたには、あなたのマナ・プールにある赤マナがどんなものであっても、通常通り失われる前に、現在のステップやフェイズの終了時までの猶予期間にそれを支払うことができる。これには、マナを失うこと以上の懲罰は伴わない。
* 《力線の暴君》の最後の能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはあなたが持っている未消費のマナも含み、望む点数の赤マナを支払ってもよい。そうしたなら、もう１つの能力が誘発し、あなたはその点数に等しい点数のダメージを与えるための対象を１体選ぶ。「そうしたなら」と書かれている能力とは違い、マナが支払われた後、ダメージが与えられる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。

《略奪する破戒僧》  
{2}{B}  
クリーチャー ― 吸血鬼・クレリック  
３/２  
あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれ１点のライフを失う。

* 双頭巨人戦では、《略奪する破戒僧》の能力は対戦相手チームに２点のライフを失わせる。

《分かたれし水流、ヴェラゾール》  
{X}{G}{U}  
伝説のクリーチャー ― 海蛇  
０/０  
分かたれし水流、ヴェラゾールは、これを唱えるために支払われたマナ１点につき＋１/＋１カウンターが１個置かれた状態で戦場に出る。  
あなたがキッカーされている呪文を唱えるたび、あなたは分かたれし水流、ヴェラゾールの上から＋１/＋１カウンターを２個取り除いてもよい。そうしたなら、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）  
#訂正# カードには「これを唱えるために支払われたマナの色１色につき」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上述の通り、支払われたマナの点数を参照する。

* 《分かたれし水流、ヴェラゾール》を唱えるために支払われたマナの点数は、普通は《分かたれし水流、ヴェラゾール》の点数で見たマナ・コストと等しく、Ｘの値として選んだ値に２を加えた値である。しかし、あなたが支払った追加コストがあればそれも含める。たとえば、統率者戦の「統率者税」が該当する。
* 《分かたれし水流、ヴェラゾール》が、唱えられることなく戦場に出たなら、《分かたれし水流、ヴェラゾール》を唱えるために支払われたマナはない。《分かたれし水流、ヴェラゾール》は＋１/＋１カウンターが置かれることなく戦場に出る。その時点で《分かたれし水流、ヴェラゾール》のタフネスを増加させる他の効果がない場合、状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。
* 他のクリーチャーが《分かたれし水流、ヴェラゾール》のコピーとして戦場に出るなら、そのクリーチャーを唱えるために支払われたマナの点数を用いて、それの上に置かれた状態で戦場に出る＋１/＋１カウンターの個数を決定する。
* 《分かたれし水流、ヴェラゾール》の最後の能力は、キッカーされている呪文であればどれでもコピーできる。対象を取るものに限らない。
* 《分かたれし水流、ヴェラゾール》の最後の能力を解決する時点で、あなたはカウンターを２個より多く取り除くことはできない。そのようにして、呪文を２回以上コピーするようなことはできない。《分かたれし水流、ヴェラゾール》の上に置かれているカウンターが１個のみであった場合、１個のみを取り除くことはできない。《分かたれし水流、ヴェラゾール》が、その最後の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、あなたは《分かたれし水流、ヴェラゾール》の上から＋１/＋１カウンターを２個取り除くことはできない。
* 《分かたれし水流、ヴェラゾール》の最後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。これは、戦場に出たときに誘発するモードを持つ誘発型能力を持つパーマネント・呪文をコピーすることには適用されない。
* マナ・コストに{X}を含む呪文では、そのコピーも同じ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、コピー元の呪文に、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。特に、コピーもキッカーされている。
* コピーはスタック上に生成される。「唱えられる」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。
* パーマネント・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーを戦場に出すのではなく、それはトークンとして戦場に出る。パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが、呪文のコピーがトークンになることに適用される。
* 解決された呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」とは言わない。

《ヴァラクートの覚醒》  
{2}{R}  
インスタント  
あなたの手札から望む数のカードをあなたのライブラリーの一番下に置き、その後その枚数に１を足した枚数のカードを引く。  
/////  
《ヴァラクートの石鍛冶場》  
土地  
ヴァラクートの石鍛冶場はタップ状態で戦場に出る。  
{T}：{R}を加える。

* ライブラリーの一番下に置くカードの枚数は、《ヴァラクートの覚醒》を解決する時点で選ぶ。
* ライブラリーの一番下に０枚のカードを置いたなら、あなたはカードを１枚引く。

《ヴァラクートの探検》  
{2}{R}  
エンチャント  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよい。  
あなたの終了ステップの開始時に、ヴァラクートの探検により追放されているカードがある場合、それらをオーナーの墓地に置く。その後、ヴァラクートの探検は各対戦相手にそれぞれ、その量に等しい点数のダメージを与える。  
#訂正# カードには「ヴァラクートの探検により追放されているカードがあるなら」と書かれているが、これは誤りである。上記の通り訂正する。

* 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。
* これによりカードをプレイしたなら、それは追放領域を離れて新しいオブジェクトになる。そのターン中にそれが追放領域に戻っても、あなたはそれを再びプレイできない。
* あなたが、終了ステップに誘発する誘発型能力に対応してカードをプレイしたなら、そのカードは墓地に置かれないので、与えるダメージの数に入らない。
* 《ヴァラクートの探検》が戦場を離れたとしても、《ヴァラクートの探検》によって追放されたカードは追放領域に残り、あなたはそれらをプレイすることができる。終了ステップに誘発する誘発型能力は誘発せず、それらのカードはオーナーの墓地に置かれない。
* 双頭巨人戦では、終了ステップに誘発する誘発型能力によって対戦相手チームは、オーナーの墓地に置かれたカード１枚につき２点のライフを失う。

## 『ゼンディカーの夜明け』の統率者デッキのカード別注釈

《遺跡の盗人、アノワン》  
{2}{U}{B}  
伝説のクリーチャー ― 吸血鬼・ならず者  
２/４  
他の、あなたがコントロールしているならず者は＋１/＋１の修整を受ける。  
あなたがコントロールしているならず者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、そのプレイヤーは自分が受けたダメージ１点につきカードを１枚切削する。これによりそのプレイヤーがクリーチャー・カードを１枚以上切削したなら、あなたはカードを１枚引く。（カードを１枚切削するとは、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。）

* 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《遺跡の盗人、アノワン》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしている、他のならず者が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
* 戦闘ダメージを受けたプレイヤーは、あなたのならず者によって与えられたダメージの分のみカードを切削する。それと同時にそのプレイヤーが受けた、他の戦闘ダメージは関係ない。
* あなたはカードを１枚のみ引く。そのプレイヤーが１枚を超えて何枚のクリーチャー・カードを切削しても関係ない。
* あなたがコントロールしているならず者が同時に２人のプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、《遺跡の盗人、アノワン》の能力は２回誘発する。

《囁き鋼の短剣》  
{2}{B}  
アーティファクト ― 装備品  
装備しているクリーチャーは＋２/＋０の修整を受ける。  
装備しているクリーチャーがプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、このターン、あなたはそのプレイヤーの墓地からクリーチャー・呪文１つを、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唱えてもよい。  
装備{3}

* 《囁き鋼の短剣》の能力を解決する時点では、唱えるカードを選ばない。あなたは単に後で１つ唱える許諾を得るのである。
* あなたが唱えることを望む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。
* 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。
* 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、《囁き鋼の短剣》の能力によってあなたがコントロールしていた呪文やパーマネントは追放される。

《晶洞石の憤怒獣》  
{4}{R}{R}  
クリーチャー ― エレメンタル  
４/３  
先制攻撃  
上陸 ― 土地が１つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、プレイヤー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。）

* 《晶洞石の憤怒獣》の能力が解決した後に、戦場に出たり対象にしたプレイヤーのコントロール下になったりしたクリーチャーは使嗾されない。
* 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。
* あなたがゲームから除外されたなら、あなたが使嗾したクリーチャーは、あなたの次のターンが始まるはずだった時点まで使嗾されたままである。それらは即座に使嗾されていることを止めるわけでも、永続的に使嗾されたままになるわけでもない。

《謎の盗人》  
{5}{U}{U}  
クリーチャー ― スフィンクス・ならず者  
５/５  
徘徊{3}{U}（このターン、あなたがスフィンクスかならず者によってプレイヤーに戦闘ダメージを与えているなら、あなたはこの呪文をこれの徘徊コストで唱えてもよい。）  
飛行  
謎の盗人が戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていて土地でないパーマネント最大１つを対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。

* 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、徘徊コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文の点数で見たマナ・コストはそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
* あなたは、あなたがコントロールしていて一致するタイプを持つクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えたターン中であればいつでも、呪文をそれの徘徊コストで唱えることができる。そのプレイヤーがゲームから除外されても、そのクリーチャーが戦場を離れたりあなたのコントロール下を離れたりしても、そのクリーチャーが一致するタイプを持っていなくなっていても関係ない。
* 徘徊は、呪文のクリーチャー・タイプとこのターンにプレイヤーに戦闘ダメージを与えたクリーチャーのクリーチャー・タイプを比較する。通常これは、スフィンクスかならず者がプレイヤーに戦闘ダメージを与えていた場合にのみ《謎の盗人》をそれの徘徊コストで唱えられることを意味するが、何らかの効果がその呪文に他のクリーチャー・タイプを持たせるなら、それらの追加のタイプを持つクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えても徘徊能力が満たされる。
* 土地でないパーマネントを《謎の盗人》の能力の対象にした後、その能力を解決する時点でそれのコントローラーが変わっていたなら、それは適正な対象ではない。残りの適正な対象はオーナーの手札に戻される。

《ムル・ダヤの祖、オブーン》  
{1}{R}{G}{W}  
伝説のクリーチャー ― エルフ・スピリット  
３/３  
あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている土地最大１つを対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルと速攻を持つＸ/Ｘのエレメンタル・クリーチャーになる。Ｘはムル・ダヤの祖、オブーンのパワーに等しい。それは土地でもある。  
上陸 ― 土地が１つ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体を対象とする。それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

* 《ムル・ダヤの祖、オブーン》の１つ目の能力はその土地・クリーチャーが持つ能力を取り除かない。
* 《ムル・ダヤの祖、オブーン》の１つ目の能力は、すでにクリーチャーである土地を対象にできる。これはその土地・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以前の効果を上書きする。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効果は、この効果を上書きする。
* その土地・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、それの新しい基本のパワーとタフネスに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ゼンディカー、エルドレインの王権、テーロス、およびイコリアは、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.