

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』 リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine編

最終更新 2024年8月28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、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで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](https://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、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

「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

カードの使用可否

セットコードがFDNである『マジック：ザ・ギャザリングファウンデーションズ』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、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：『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』、『機械兵団の進軍』、『機械兵団の進軍：決戦の後に』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『マジック：ザ・ギャザリングファウンデーションズ』。

『マジック：ザ・ギャザリングファウンデーションズ』のカードでセットコードがFDCで番号が1～3のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる再録カードである。

『スペシャルゲスト』は、様々な次元から当セットにやってきた、過去に発行されたカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『マジック：ザ・ギャザリングファウンデーションズ』には10人のスペシャルゲストが登場する。セットコードはSPGであり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

『マジック：ザ・ギャザリングファウンデーションズ』ジャンプスタートの新規カードでセットコードがJ25で番号が1～56のカードは統率者戦、レガ

シー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードがJ25で番号が57～780のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる再録カードである。

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。

統率者戦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。

ルールの更新：ダメージ割り振り順の削除

第6版や基本セット2010のような偉大な伝統に則り、私たちはマジックをその戦略的な深みを損なうことなく、より親しみやすくなるようにルールを改良している。『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』のリリースにあたり、我々は戦闘ダメージの割り振り順をゲームから取り除いた。皆さんの中には、基本セット2010のリリースと同時に戦闘ダメージの割り振り順が導入されたことを覚えている方もいるだろう。これ自体は戦闘ダメージがスタックに置かれなくなるのに関連して起こったことだ（これが何のことかわからなくても心配はいらない。あなたが特に知らなくてもよいことだ）。

これまでは同一のクリーチャーを複数のブロック・クリーチャーがブロックする際（あるいは稀なケースではあるが、複数の攻撃クリーチャーを1体のブロック・クリーチャーがブロックする際）、それらのクリーチャーのダメージの割り振り順を決めて、その順番通りにダメージを与えていた。しかしこれからはプレイヤーは、それらのクリーチャーに単に望むように戦闘ダメージを割り振れるようになる。この割り振りは戦闘ダメージを適用する、その直前の戦闘ダメージ・ステップに行なわれるだろう。したがっていずれのプレイヤーも、ダメージが割り振られ、そのダメージが適用されるまでの間には何らかの処理を行なえるタイミングはないということだ。

トランプルをもつクリーチャーの場合は今後も、攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルヘダメージを割り振るには、これをブロックしたすべてのクリーチャーに致死ダメージを割り振ったあとで、余剰のダメージがなければならぬ。トランプルと接死の両方を持つクリーチャーは今後も、プレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃する前に、各ブロック・クリーチャーに対しては1点のダメージを割り振るだけでよい。

これらの新ルールが実際にどのように適用されるか見てみたい方は、『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』のメカニズム記事で、知っておくべきことを実例を交えつつ紹介しているので、リンクをクリックして確認してほしい！

注釈文についての補足

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』のカードは、（ゲーム経験が）あらゆるレベルのプレイヤーがプレイすること、ドラフトすることを想定しているが、新規プレイヤーや復帰プレイヤーが既存のキーワードのメカニズムを理解しやすいように、幾つかの手段を講じることにした。具体的には、ゲームをわかりやすく楽しめるように、マジックでよく見かけるメカニズムに至るまで注釈文を添えてみることにした。だから初めてマジックに触れるあなたも、しばらくぶりに戻ってきたあなたも大歓迎！注釈文（カードの本文中で小さめのフォントで示され、カードの能力やメカニズムがどのように機能するか説明するもの）や、この記事や他の解説などはどれも、ゲームの仕組みを説明したり、よくある質問に答えるためのものだ。マジック経験豊富なあなたには、友人のゲーム理解が深まるように、添えてある注釈文やこの記事の内容を遠慮なく活用してほしい。もしかしたら、君自身もひとつかふたつ、学ぶことがあるかも知れないぞ！

テンプレート更新：ルール・テキスト中でのカード名使用頻度を削減

『マジック：ザ・ギャザリング

『ファンデーションズ』のリリースに合わせ、我々はカード・テキストの書式を、その機能を変えない範囲で、内容がよりわかりやすくなるように変更した、多くはささいなものだが、その変更の1つは多くのカードに及ぶのでここで触れておく：我々はルール・テキスト中でカード名を記す回数を減らしている。これにより、とある能力がそのオブジェクトをカード名によって参照していた場合、その能力はそのオブジェクトのみに適用され、同じ名前を持つ他のオブジェクトに適用されないことが明確になった。カード名の代わりに、「このクリーチャー」、「この呪文」、「このカード」、「このオーラ」といったフレーズを頻繁に見ることになるだろう。これらはカードのタイプやサブタイプ、能力の性質、領域、その能力が適用される領域によって変わってくる。例外はいくつかあり、伝説のパーマネントの中でも特筆に値するものは、今後もルール・テキスト内でその名前が使用される。

FDNのセットコードを持つ『マジック：ザ・ギャザリング

『ファンデーションズ』のカードはこの書式を使用している。J25のセットコードを持つ『マジック：ザ・ギャザリング

『ジャンプスタート』のカードは、まだこの書式は適用されていない。それらの書式、ならびにオラクル・データベース内の古いカードの書式は、将来のリリースにしたがってアップデートされる予定である。

※日本語版が収録されていないカードのルールテキストは英語版のまま掲載しています。

Gate Colossus

{8}

Artifact Creature — Construct

8/8

This spell costs {1} less to cast for each Gate you control.

This creature can't be blocked by creatures with power 2 or less.

Whenever a Gate you control enters, you may put this card from your graveyard on top of your library.

Impact Tremors

{1}{R}

Enchantment

Whenever a creature you control enters, this enchantment deals 1 damage to each opponent.

Izzet Guildgate

Land — Gate

This land enters tapped.

{T}: Add {U} or {R}.

再録キーワード能力：フラッシュバック

フラッシュバックは、インスタントやソーサリーであるカードがもう一度影響を及ぼすチャンスを与える再録メカニズムである。

《ネズミの逆襲》

{2}{B}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1体の、黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークンをタップ状態で生成する。

フラッシュバック {2}{B}{B} (あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

《熟慮》

{1}{U}

インスタント

カード1枚を引く。

フラッシュバック{2}{U}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたの墓地にあるこのカードをマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」と「フラッシュバック・コストが支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。
- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・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。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、その後で必ず追放される。
- その呪文が唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、あなたはそれをフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバックを持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

再録キーワード能力：キッカー

キッカーを持つ呪文は、あなたが追加コストを支払うことができ、それにより、別の効果あるいは追加効果を得ることができる。

《噴出の稲妻》

{R}

インスタント

キッカー{4}（この呪文を唱えるに際し、追加で{4}を支払ってもよい。）

1つを対象とする。噴出の稲妻はそれに2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、これは代わりに4点のダメージを与える。

《ナーリッドの群棲》

{1}{G}

クリーチャー — ビースト

2/2

キッカー{2}{G}（この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{G}を支払ってもよい。）

このクリーチャーがキッカーされていたなら、これは+1/+1カウンター2個が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トランブルを持つ。（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。）

- とある呪文のキッカー・コストが支払われているなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- 同じキッカー・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。

- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまたキッカーされている状態である。そのコピーされた呪文がパーマネント・呪文なら、その呪文のコピーが戦場に出た時に生成されるトークンもまたキッカーされている状態である。
- カードかトークンが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、そ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。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。

再録メカニズム：食物

食物は一部の紙のカードや、アーティファクト・トークンである食物・トークンに登場するアーティファクト・タイプで、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。

《パイ包み》

{2}{B}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。食物・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

《熱心なトリュフ嗅ぎ》

{2}{G}

クリーチャー — 猪

4/2

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。）

このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは食物・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

- 「食物」はアーティファクト・タイプである。一部のクリーチャーにも記載があるが、これは決してクリーチャー・タイプではない。
- 何らかの効果「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、あなたは《マラリーフの乗り手》の能力（そのコストに「食物1つを生け贄に捧げる」を持つ）を起動するために《堅いクッキー》（アーティファクト・クリーチャー — 食物・ゴーレム）を生け贄に捧げることができる。食物1つを生け贄に捧げることを複数のコスト支払いにあてることはできない。たとえば、食物・トークンを生け贄に捧げてそれ自身の能力を起動し、《マラリーフの乗り手》の能力も起動することはできない。
- 食物・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれた各対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、これは解決しない。あなたは食物・トークンを生成しない。
- なお間違っても、カードを実際に食べてはならない。

再録能力語：上陸

能力語はキーワードとは異なり、能力語それ自体にはルール上の意味はない。能力語は同様の機能あるいは類似の機能をまとめて表現するためのもので、教科書体で表記される。**上陸**は、あなたがコントロールしている土地が戦場に出た時に、あなたに優位をもたらす能力を強調する能力語である。

《エルフ誓いの巨人》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 巨人

5/3

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。）

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《絡みつくクラークン》

{4}{U}{U}

クリーチャー — クラークン

5/6

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- 上陸能力は、いかなる理由であっても、土地1つ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。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。
- あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、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（そのため、あなたはそれらの能力を自分の望む順番で解決することができる）。

再録能力語：強襲

強襲は、そのターン中にあなたがクリーチャーで攻撃したかどうかを見る能力をまとめて表現するための能力語である。

《ゴブリンの乗り込み隊》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・海賊

3/2

強襲 — このターンにあなたが攻撃していたなら、このクリーチャーは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

《真夜中の軽食》

{2}{B}

エンチャント

強襲 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが攻撃していた場合、食物・トークン1つを生成する。

（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

{2}{B}, このエンチャントを生け贄に捧げる：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはX点のライフを失う。Xは、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい。

- 強襲能力は、あなたがクリーチャーで攻撃していたかどうかのみを見る。あなたが何体のクリーチャーで攻撃したかや、それらのクリーチャーがどのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃したかは関係ない。
- 強襲能力は、ターンの残りの間、あなたがこのターンにクリーチャーで攻撃していたかどうかを評価する。それらのクリーチャーが戦場にある必要はない。同様に、それが攻撃したプレイヤーやプレインズウォーカー、バトルがゲームもしくは戦場に残っている必要もない。

- 強襲能力の中には、あなたの終了ステップの開始時に誘発するものがある。それらの能力は、あなたがそのターンにクリーチャーで攻撃してさえすれば、あなたが攻撃した時に、その強襲能力を持つパーマネントが戦場になかったとしても誘発する。

再録メカニズム：門

『ラヴニカへの回帰』ブロックで登場したサイクルである10個のギルド門が、『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』インスタント・コレクションで帰還する。

Gruul Guildgate
Land — Gate
This land enters tapped.
{T}: Add {R} or {G}.

- 門というサブタイプにルール上で特筆すべき点はないが、他の呪文や能力がそれを参照する場合がある。
- 門は基本土地タイプではない。

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』 セット本体のカード別注釈

《上げ潮、キオーラ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・貴族

3/2

これが戦場に出たとき、カード2枚を引き、その後、カード2枚を捨てる。

スレッシュホールド—これが攻撃するたび、あなたの墓地に7枚以上のカードがある場合、「深海の末裔」という名前で青の8/8の伝説のタコ・クリーチャー・トークン1体を生成してもよい。

- 《上げ潮、キオーラ》のスレッシュホールド能力は、それが誘発したときに、あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。その時点で7枚以上のカードがあなたの墓地になれば、その能力は解決されず、その効果は発生しない。

《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枚を対象とする。それを追放する。それがクリーチャー・カードなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置き、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。

《アジャニの群れ仲間》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・兵士

2/2

あなたがライフを得るたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《アジャニの群れ仲間》の能力は、《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。
- 《アジャニの群れ仲間》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、これの救出に間に合うように、これが自身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、《アジャニの群れ仲間》の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、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」や「何かの数に等しい点数のライフ」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ので、《アジャニの群れ仲間》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、それによりあなたのチームのライフ総量は増加するが、《アジャニの群れ仲間》の能力は誘発しない。

《案内役のアルマサウルス》

{4}{W}

クリーチャー — 恐竜

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3体以上のクリーチャーで攻撃するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《案内役のアルマサウルス》の最後の能力が誘発したあとでは、あなたが攻撃させたクリーチャーに何が起ころうと関係ない。その能力の解決時に、対象としたクリーチャー1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。攻撃させたクリーチャー（あるいは《案内役のアルマサウルス》）がまだ戦場にいるかどうかは関係ない。

《戦乙女の呼び声》

{3}{W}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでも天使でもないクリーチャー1体が死亡するたび、そのカードをオーナーのコントロール下で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。それは飛行を持ち、他のタイプに加えて天使である。

- 《戦乙女の呼び声》があなたがコントロールしていてトークンでも天使でもない1体以上のクリーチャーが死亡するのと同時に墓地へ置かれたなら、その能力は、そのように死亡したクリーチャー1体につき1回誘発する。

《威勢のいいゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/2

あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている間にこのクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受け威迫を得る。（これは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

- 《威勢のいいゴブリン》を攻撃クリーチャーとして指定した時点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さえいれば、その能力の解決時にあなたがそれをコントロールしていたかどうかは関係ない。ターン終了時まで、《威勢のいいゴブリン》は+1/+0の修整を受け威迫を得る。

《悪戯な神秘家》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

飛行

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、飛行を持つ青の1/1のフェアリー・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《悪戯な神秘家》の能力を誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《痛ましい苦境》

{3}{B}{B}

エンチャント

対戦相手1人が呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーはカード1枚を捨てないかぎり5点のライフを失う。

- 《痛ましい苦境》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- この能力の解決時に対戦相手の手札にカードがなかったなら、対戦相手はカード1枚を捨てることを選べない。その対戦相手は5点のライフを失わねばならない。

《一瞬の散漫》

{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-1/-0の修整を受ける。

カード1枚を引く。

- 《一瞬の散漫》を解決する時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《運命の管理者》

{4}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

5/5

この呪文は打ち消されない。

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見て、それらを裏向きの束1つと表向きの束1つに分ける。対戦相手1人は、そのうちの束1つを選ぶ。その選ばれた束をあなたの手札に加え、もう一方をあなたの墓地に置く。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《運命の管理者》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、《運命の管理者》は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。
- あなたはカードを、カード5枚の束とカードのない束に分けてもよい。カード5枚の束は表向きの束でも裏向きの束でもよい。対戦相手は、そのカードがない方の束を、あなたの手札に加える束として選んでもよい。
- あなたは、《運命の管理者》の最後の能力を解決している間にどの対戦相手が束を選択するのかを決定する。
- 対戦相手が裏向きの束を手札に加えることを選んだなら、あなたはその束の中のカードを公開する必要はない。

《運命を笑う者、アリーシャ》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/2

先制攻撃

これが攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

強襲 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが攻撃していた場合、あなたの墓地にありマナ総量がこれのパワー以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- あなたの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、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- 最後の能力の解決時に、アリーシャのパワーが他のなんらかの効果によって、その能力の対象として選んだカードのマナ総量よりも小さくなっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《永遠曙光の伝令》

{4}{W}{W}{W}

クリーチャー — 天使

6/6

瞬速（この呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

飛行

あなたはこのゲームに敗北することができず、対戦相手はこのゲームに勝利することができない。

- あなたが《永遠曙光の伝令》をコントロールしている間は、いかなるゲームの効果によっても、あなたがゲームに負けたり、対戦相手がゲームに勝ったりすることはできない。あなたのライフが0以下になっても、ライブラリーが空の状態でカードを引くのを強要されても、毒カウンターが10個以上あっても、《悪魔の契約》で「このゲームに敗北する」以外の選択肢を選ばないとしても、対戦相手が《迷路の終わり》を成し遂げたとしても関係ない。あなたはプレイを続ける。
- 他の状況によりあなたがそのゲームに敗北することは、起こり得る。例えば、あなたが投了したり、認定イベントにおいて、イベント規定違反により【ゲームの敗北】や【マッチの敗北】の懲罰を受けたなら、あなたは敗北する。
- あなたがゲームに敗北しないとしても、あなたが持っているライフの点数以上を支払うことができない。
- 双頭巨人戦において、あなたが《永遠薄暮の伝令》をコントロールしていたなら、あなたのチームはそのゲームに負けることはなく、相手チームはそのゲームに勝つことはできない。

《英雄的援軍》

{2}{R}{W}

ソーサリー

白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン2体を生成する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け、速攻を得る。（このターン、それらは攻撃したり{T}したりできる。）

- 《英雄的援軍》の効果の後半は、それが適用された際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。これには、この効果の前半で生成されたトークンも含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1/+1の修整を受けることも速攻を得ることもない。

《エルフの大ドルイド》

{1}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのエルフ・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{T}：あなたがコントロールしているエルフ1体につき{G}を加える。

- 《エルフの大ドルイド》の起動型能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、プレイヤーは対応することはできない。

《エルフの刃、ラスリル》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

2/3

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい数の緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。

{T},あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるエルフ10体をタップする：各対戦相手は10点のライフを失い、あなたは10点のライフを得る。

- 《エルフの刃、ラスリル》の起動型能力のコストの該当部分を支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態のエルフであれば、どの10体でもタップできる。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。ただし《エルフの刃、ラスリル》は、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ければならない。《エルフの刃、ラスリル》は、その10体のうちの1体と見なさない。

《円環の番人》

{1}{B}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・邪術師

3/4

陰鬱 — 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、以下から1つを選ぶ。

- 2点のライフを得る。
- カード1枚を引き、1点のライフを失う。
- 《円環の番人》の能力は、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たかどうかを見る。死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。

《炎跡のフェニックス》

{1}{R}{R}

クリーチャー — フェニックス

2/2

飛行、速攻

各戦闘で、このクリーチャーは可能なら攻撃する。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている場合、{R}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。

- 《炎跡のフェニックス》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）は攻撃しない。これが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。
- 《炎跡のフェニックス》の最後の能力は、あなたの戦闘開始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かどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。その時点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かったなら、この能力は解決されない。あなたは{R}を支払う機会を得られず、《炎跡のフェニックス》が戦場に帰ってくることはない。

《温厚な司書》

{G}

クリーチャー — 人間

1/1

{3}{G}：このクリーチャーは狼男になる。これの上に+1/+1カウンター2個を置き、カード1枚を引く。1回しか起動できない。

- 《温厚な司書》の能力を解決するとき、それは他のクリーチャー・タイプを失い、狼男になる。それはもはや人間ではない。

《過去立たせ》

{2}{W}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にありmana総量が2以下であるすべてのクリーチャー・カードを戦場に戻す。

- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《かさ上げ》

{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、そのパワーを2倍にする。

フラッシュバック{4}{R}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- クリーチャー1体のパワーを2倍にするとは、「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、《かさ上げ》の解決時のそのクリーチャーのパワーに等しい。」である。

《彼方よりの靈感》

{2}{U}

ソーサリー

カード3枚を切削する。その後、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚をあなたの手札に戻す。

フラッシュバック{5}{U}{U}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- あなたが手札に戻すインスタントやソーサリーであるカード1枚は、あなたが切削したカードの中の1枚でなくてもよい。そのカード1枚は《彼方よりの靈感》それ自体であってはならない。なぜなら、それはスタック上にあり、この解決時には墓地にはないからである。

《噛み締め》

{1}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしておらずクリーチャーやプレインズウォーカーである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。

- 《噛み締め》の解決時、どちらか一方の対象が不適正な対象であった場合、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。

《ガラクの蜂起》

{2}{G}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている場合、カード1枚を引く。

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはトランブルを持つ。（それらの各クリーチャーはそれぞれ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。）

あなたがコントロールしていてパワーが4以上であるクリーチャー1体が戦場に出るたび、カード1枚を引く。

- 《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。
- 戦場に出るクリーチャーに適用される1つ以上の常在型能力がそのパワーを変更したなら、《ガラクの蜂起》の最後の能力が誘発するかどうかを判定するとき、それらの能力が考慮される。1個以上の+1/+1カウンター

が置かれた状態で戦場に出たり、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出るなど、それに適用される置換効果も同様となる。

- 《ガラクの蜂起》の最後の能力が誘発した後では、クリーチャーのパワーを減らしたりそれを戦場から取り除いたとしても、あなたがカード1枚を引くことを妨げない。

《絡みつくクラークン》

{4}{U}{U}

クリーチャー — クラークン

5/6

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《絡み合うクラークン》の能力の対象としてもよい。その場合は単に麻痺カウンター1個がそのクリーチャーの上に置かれるだけである。

《閑静な中庭》

土地

この土地が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

{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、その選ばれたタイプであるクリーチャー・呪文を唱えるためか、その選ばれたタイプであるクリーチャー・発生源の能力を起動するためにしか支払えない。

- 何らかの理由により、《閑静な中庭》がタイプを選ばずに戦場に出たなら、その2つ目のマナ能力によるマナを何かのために支払うことはできない。

《起源の波》

{X}{G}{G}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を公開する。その中から、望む枚数の、マナ総量がX以下であるパーマネント・カードを戦場に出してもよい。その後、これにより公開し戦場に出さなかったカードをすべてあなたの墓地に置く。

- あなたのライブラリーにあるカードの枚数がX枚未満の場合、すべてのカードを公開する。
- 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。
- パーマネント・カードとは、アーティファクトやバトル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。
- あなたのライブラリーにあるパーマネント・カードの右上にマナ・シンボルが記載されていない（たとえば、土地・カードなど）場合には、そのマナ総量は0である。そうしたカードは常に、《起源の波》によって戦場に出すことができる。
- そうしないことを選ぶならば、あなたはこれにより公開されたパーマネント・カードを、そのマナ総量に関わらず戦場に出さなくてもよい、
- これにより戦場に出るパーマネントはすべて同時に戦場に出る。その中に、他の何かが戦場に出ることによって誘発する誘発型能力を持つものがあれば、それらは互いに他を参照することになる。

《吉兆の一角獣》

{1}{G}{W}

クリーチャー — ユニコーン

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《吉兆の一角獣》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その能力は、そのように戦場に出たこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《希望の源、ジアーダ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 天使

2/2

飛行、警戒

あなたがコントロールしていてこれでないすべての天使は、あなたがすでにコントロールしている天使1体につき1個の+1/+1カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出る。

{T} : {W}を加える。このマナは天使・呪文を唱えるためにしか支払えない。

- 「あなたがすでにコントロールしている天使」とは《希望の源、ジアーダ》を含めた、戦場に出てくる天使以外であなたがコントロールしている天使を意味する。戦場にある一部あるいはすべての天使が《希望の源、ジアーダ》の後に戦場に出たものであっても構わない。

《逆説の彫刻家、ジモーン》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1/4

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最大2体を対象とする。それらの上それぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

{G}{U}, {T} : あなたがコントロールしていてクリーチャーやアーティファクトである最大2つを対象とする。それらの上にある各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

- パーマネントの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にするとは、それの上すでに置かれている各カウンターにつき、そのカウンターをもう1個ずつ置くことである。《枝分かれの進化》のようなパーマネントの上に置かれているカウンターに作用する効果は、該当するなら適用される。

《救助フェリダー》

{3}{W}

クリーチャー — 猫・ビースト

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。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー最大2体を対象とする。それらの上それぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《救助フェリダー》の最後の能力で、同じ1体のクリーチャーを2回、対象とすることはできない。

《巨大戦車》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

5/3

各戦闘で、このクリーチャーは可能なら攻撃する。

このクリーチャーは壁にはブロックされない。

- 《巨大戦車》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。これが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

《金庫の略奪者》

{2}{R}{R}

クリーチャー — オーク・海賊

5/2

強襲 — このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンにあなたが攻撃していた場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。そのうち1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- あなたは《金庫の略奪者》が与える許可によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《群衆の親分、クレンコ》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・戦士

3/3

{T} : 赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたがコントロールしているゴブリンの数に等しい。

- この能力は《群衆の親分、クレンコ》が生成したトークンだけでなく、《群衆の親分、クレンコ》自身も含んだ、あなたがコントロールしているすべてのゴブリンの数を数える。

《激情のゴブリン》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・狂戦士

1/1

このクリーチャーが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。{R}を支払ってもよい。そうしたなら、このターン、それではブロックできない。

- 《激情のゴブリン》の能力の対象は1つのみである。あなたは、{R}を複数回支払って、複数のクリーチャーをブロックできないようにすることはできない。

《原初の嵐、エターリ》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

6/6

これが攻撃するたび、各プレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚をそれぞれ追放する。その後、あなたは、それらのカードの中から望む数の呪文をマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- それらの追放されたカードのうちいずれかを唱えるなら、それは誘発型能力の解決中に唱える。あなたはそれらを、後で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制限は無視する。それらの呪文は、ブロック・クリーチャーを指定する前に解決される。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《胸躍る可能性》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 追放されたカードのマナ・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。
- 追放されているカードを2枚以上唱えるなら、あなたはそれらを唱える順番を選ぶ。これにより唱えた呪文は、これによりそれより後に唱える呪文の対象になることができる。しかし、あなたがそれらの呪文をすべて唱え終わるまでこれにより唱えたパーマネント・呪文は解決されないため、そのパーマネントをこれにより唱える呪文の対象とすることはできない。たとえば、あなたが《双術》と《稲妻の一撃》を追放したなら、先に《稲妻の

一撃》を唱え、その後それを対象として《双つ術》を唱えることができる。しかし、あなたがクリーチャー・カードとオーラ・カードを追放したなら、そのクリーチャーを対象としてそのオーラを唱えることはできない。

- 土地・カードや、唱えなかった他のカードは追放領域に残る。唱えなかったカードを後のターンに唱えることはできない。《原初の嵐、エターリ》がまた攻撃しても唱えることはできない。
- 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶので、これにより唱えたクリーチャーは、たとえ速攻を持っていても《原初の嵐、エターリ》が攻撃したその同じ戦闘で攻撃することはできない。
- 多人数戦で、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるカードもすべて除外される。あなたがゲームから除外されたなら、《原初の嵐、エターリ》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。

《原初の飢え、ガルタ》

{10}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルダー・恐竜

12/12

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。

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。）

- 《原初の飢え、ガルタ》の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（他のカードの効果によって代わりに支払うことのできる代替コストがあれば、それでもよい）に、何らかのコストの増加があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。《原初の飢え、ガルタ》を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。
- 《原初の飢え、ガルタ》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。たとえば、あなたが2/2のクリーチャー3体をコントロールしていて、そのうち1つは生け贄に捧げることで{C}を加えることができるとする。このとき、《原初の飢え、ガルタ》の総コストは{4}{G}{G}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以下であったなら、《原初の飢え、ガルタ》のコストは{10}{G}{G}のままである。
- 《原初の飢え、ガルタ》の1つ目の能力によって、そのコストが{G}{G}よりも少なくなることはない。

《眷属のレインジャー》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・レインジャー

3/3

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。）

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- 《眷属のレインジャー》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その能力は、そのように戦場に出たこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《絢爛たる天使》

{2}{W}

クリーチャー — 天使

2/3

飛行

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、1点のライフを得る。

- 《絢爛たる天使》があなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その最後の能力は、そのように同時に出たこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《狡猾な侵入者、魁渡》

{1}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — 魁渡

3

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、これの上に忠誠カウンター1個を置く。

+1：あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

-2：青の2/1の忍者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-9：「プレイヤーが呪文1つを唱えるたび、あなたは青の2/1の忍者・クリーチャー・トークン1体を生成する。」の紋章を得る。

- あなたは《狡猾な侵入者、魁渡》の1つ目の忠誠度能力のために必ずしも対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、その対象が能力を解決する時点で不適正であった場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引くことも捨てることもない。しかしながら、その能力のコストを支払うために《狡猾な侵入者、魁渡》の上に追加で置かれた忠誠カウンターはそのままである。
- 《狡猾な侵入者、魁渡》の最後の能力で得られた紋章の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《哄笑するこそ泥》

{3}{G}

クリーチャー — ハイエナ・ならず者

4/3

護法{2}（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

陰鬱 — 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、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《哄笑するこそ泥》の最後の能力は、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たかどうかを見る。死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。

《光明の叱責》

{4}{W}

インスタント

この呪文がタップ状態のクリーチャーを対象とするなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《極悪なパンダ》

{2}{W}{B}

クリーチャー — 熊・デーモン

3/2

あなたがライフを得るたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

このクリーチャーが死亡したとき、あなたの墓地にありマナ総量がこのクリーチャーのパワー以下であり熊でもこれでもないクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《極悪なパンダ》の1つ目の能力は《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。

- 《極悪なパンダ》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、これの救出に間に合うように、これの1つ目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、《極悪なパンダ》の1つ目の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、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」や「何かの数に等しい点数のライフ」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、《極悪なパンダ》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、《極悪なパンダ》の1つ目の能力は誘発しない。
- 《極悪なパンダ》の最後の能力の対象になるのがどのクリーチャー・カードなのかは、《極悪なパンダ》が戦場にあった最後のときのパワーによって決定する。（つまり、パンダがどれくらい極悪だったかを測るのが、それなのだと考えてもらいたい。）

《苔生まれのハイドラ》

{2}{G}

クリーチャー — エレメンタル・ハイドラ

0/0

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。）

このクリーチャーは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、このクリーチャーの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

- 《苔生まれのハイドラ》の上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にするとは、すでにその上にある+1/+1カウンターの個数に等しい個数のカウンターをそ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。
- 《苔生まれのハイドラ》が、何らかの方法であなたがコントロールしている1枚以上の土地と同時に戦場に出たなら、その最後の能力は、それらの土地それぞれについて誘発する。

《断れない提案》

{U}

インスタント

クリーチャーでない呪文1つを対象とする。それを打ち消す。そのコントローラーは宝物・トークン2つを生成する。（それらは、「{T}、このトークンを生け贄に捧げる：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。）

- 《断れない提案》の解決時に対象が適正でなくなった場合、宝物・トークンは生成されない。
- 対象の解決時には適正であるが、何らかの理由で呪文を打ち消すことができなかった場合も、そのコントローラーは宝物・トークン2つを生成する。

《鼓舞する聖騎士》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

あなたのターンの間、このクリーチャーは先制攻撃を持つ。（これは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与える。）

あなたのターンの間、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すべてのクリーチャーは先制攻撃を持つ。

- 先制攻撃のダメージが与えられた後に先制攻撃を失ったり得たりしても、それによりクリーチャーが戦闘ダメージを2回与えたり戦闘ダメージを与えなかったりすることはない。

《鼓舞する呼び声》

{2}{G}

インスタント

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体につき1枚のカードを引く。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは破壊不能を得る。(ダメージや「破壊する」と書かれた効果では、それらは破壊されない。)

- クリーチャーが破壊不能を得た後は、たとえその上に置かれていたすべての+1/+1カウンターを失っても、それはそのターン中は破壊不能を持つ。
- あなたがコントロールしていて《鼓舞する呼び声》の解決後に+1/+1カウンターが置かれたクリーチャーは破壊不能を得ない。

《ゴブリンの交渉》

{X}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ゴブリンの交渉はそれにX点のダメージを与える。これによりそのクリーチャーが受けた余剰のダメージの点数に等しい数の、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを生成する。

- クリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージをそれに与える。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。
- 稀に、《ゴブリンの交渉》が接死を持つ場合がある。接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きい点数のダメージは、たとえダメージの総量がそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。

《混沌蒔き》

{3}{R}

クリーチャー — デビル

4/3

{2}{R}：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。

- クリーチャーがブロック・クリーチャーとして指定された後では、そのクリーチャーを対象として《混沌蒔き》の最後の能力を起動しても、そのクリーチャーがブロックできなくなりはない。

《塩水生まれの殺し屋》

{1}{U}

クリーチャー — マーフォーク・海賊

2/1

瞬速 (この呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。)

対戦相手のターン中にあなたが呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《塩水生まれの殺し屋》の最後の能力が機能するためには、それが戦場にある必要がある。特に、対戦相手のターン中にあなたが《塩水生まれの殺し屋》を唱えたとしても、それ自身の能力は誘発しない。
- 《塩水生まれの殺し屋》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《時間停止》

{4}{U}{U}

インスタント

ターンを終了する。（この呪文を含むすべての呪文や能力を追放する。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。ダメージは癒え、「このターン」と「ターン終了時まで」の効果は終わる。）

- 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《時間停止》も含むが、《時間停止》の解決は続ける。また、これには、打ち消されない呪文や能力も含まれる。2) すべての攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは戦闘から取り除かれる。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、プレイヤーには呪文を唱えたり能力を起動したりする機会が与えられ、その後、ターンが最終的に終わる前にもう1回クリンナップ・ステップが発生する。

《次元の先駆者、ケラン》

{R}

伝説のクリーチャー — 人間・フェアリー・スカウト

2/1

{1}{R}：これがスカウトなら、これは人間・フェアリー・探偵になり「これがプレイヤー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にあるカード1枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。」を得る。

{2}{R}：これが探偵なら、これは3/2の人間・フェアリー・ならず者になり、二段攻撃を得る。

- これらの能力はいずれも持続期間を持たない。それらのうち1つが解決されたなら、それはゲームが終わるか《次元の先駆者、ケラン》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化するまで、その効果は持続する。
- 《次元の先駆者、ケラン》の能力は、元のクリーチャー・タイプを上書きする。たとえば、ひとたび《次元の先駆者、ケラン》の1つ目の能力が解決された時点で彼がスカウトだったなら、《次元の先駆者、ケラン》は人間・フェアリー・探偵になる。彼はスカウトのクリーチャー・タイプを持たなくなる。
- あなたは現時点での《次元の先駆者、ケラン》のクリーチャー・タイプが何であっても関わらず、能力を起動できる。各能力は、その解決時に《次元の先駆者、ケラン》のクリーチャー・タイプを見る。その時点で《次元の先駆者、ケラン》が適切なクリーチャー・タイプでない場合、それらの能力は何もしない。
- 《次元の先駆者、ケラン》の能力の効果は、それらの効果が、その能力が解決される前に存在していた場合のみ、パワーとタフネスを設定する他の効果を上書きする。それは、パワーとタフネスを設定するのではなく修整を与える効果（常在型能力、カウンター、もしくは解決した呪文や能力に由来するものいづれでも）や、その能力が解決した後で存在するようになったパワーやタフネスを特定の値に設定する効果を上書きしない。クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は常に、この2つを含め、その他のあらゆるパワーやタフネスを変更する効果よりも後に適用される。それらの効果が生成された順番とは関係ない。

《死者の王、ザル・アシュール》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・邪術師

2/2

護法—2点のライフを支払う。（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが2点のライフを支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

{T}：あなたの墓地にあるゾンビ・クリーチャー・カード1枚を対象とする。このターン、それを唱えてもよい。

- あなたは《死者の王、ザル・アシュール》の最後の能力が与える許諾によって唱えるゾンビ・クリーチャー・カードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《死の円舞曲》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻し、その後、カード1枚を捨てる。

- あなたの手札に他のカードがないなら、あなたの手札に戻したクリーチャー・カードのうち1枚を捨てなければならなくなる。
- あなたは《死の円舞曲》を、クリーチャー・カード0枚か1枚を対象として唱えてもよい。あなたがクリーチャー・カードを対象としなくても、あなたはカード1枚を捨てる。

《死の偽装》

{1}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受け、「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻し、宝物・トークン1つを生成する。」を得る。（それは「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。）

- 宝物・トークンはそのクリーチャーのコントローラーによって生成されるが、《死の偽装》のコントローラーや、そのクリーチャーのオーナーとは異なることがある。
- 対象となるクリーチャーがトークンであった場合も、それが死亡したときにこの能力は誘発する。そのコントローラーがそのトークンを戦場に戻すことはないが、宝物・トークン1つを生成する。

《若年の戦乙女》

{1}{W}

クリーチャー — 天使

1/3

飛行

あなたがコントロールしていてこれでない天使1体が戦場に出るたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《若年の戦乙女》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上の天使と同時に戦場に出るなら、その最後の能力は、そのように戦場に出たこれでない天使1体につき1回誘発する。

《瀉血》

{X}{B}{B}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。あなたはこれにより失われたライフの合計に等しい点数のライフを得る。

- プレイヤーは残りのライフの合計以上のライフを失うことができる。たとえば、多人数ゲームにおいて、あなたの対戦相手1人のライフ総量が3であり、もう1人の対戦相手のライフ総量が10だとする。Xの値が4である《瀉血》を唱えた場合、あなたの対戦相手は、前者のライフ総量が-1になり、後者のライフ総量は6になる。あなたは8点のライフを得る。

《焼却破》

{4}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。焼却破はそれに6点のダメージを与える。

カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《焼却破》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを捨てることも引くこともできない。

《証人保護》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーはすべての能力を失い、「れっきとした実業家」という名前で基本のパワーとタフネスが1/1である緑白の市民・クリーチャーである。(それはそれ以外のすべての色やカード・タイプやクリーチャー・タイプや名前を失う。)

- 《証人保護》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《巨大化》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- エンチャントしているクリーチャーがクリーチャー・タイプの他に、装備品や機体や祭殿のような何らかのサブタイプを持っていた場合も、これらをすべて失う。
- 何らかの効果によってプレイヤーがカードの名前を選ぶよう指示された場合、クリーチャーが現在その名前を持っていたとしても、そのプレイヤーは「れっきとした実業家」を指定することはできない。(だからといってあなたのビジネスが非合法になるわけではないので、心配はいらない。)

《焦熱の殲滅》

{2}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、そのクリーチャーについている装備品最大1つを対象とする。焦熱の殲滅はそのクリーチャーに5点のダメージを与える。その装備品を追放する。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《焦熱の殲滅》は装備品がついていないクリーチャーも対象にできる。
- 《焦熱の殲滅》の解決時点で対象のクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、対象の装備品(もしあれば)は追放されない。
- 《焦熱の殲滅》の解決時点で対象の装備品がすでに対象クリーチャーについていなかった場合、それは追放されない。
- 《焦熱の殲滅》の置換効果は、対象としたクリーチャ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。

《上流階級の狩人》

{3}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

5/3

飛行

このクリーチャーが攻撃するたび、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

トークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

- 《上流階級の狩人》があなたがコントロールしていてトークンでもこれでもない1体以上のクリーチャーと同時に死亡したなら、その最後の能力は、それらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

《初祖牙、アラールゴ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・アバター

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないすべての猫は+1/+1の修整を受ける。

これか、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもない猫1体が戦場に出るたび、白の1/1の猫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《初祖牙、アラーゴ》が、あなたがコントロールしている1体以上のトークンでない猫と同時に戦場に出るなら、その最後の能力はそれらの猫（および《初祖牙、アラーゴ》自体）1体ごとに1回誘発する。

《深淵の収穫者》

{1}{B}{B}

クリーチャー — デーモン・邪術師

3/2

[T]：このターンに墓地に置かれてそこにあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。他のタイプに加えてナイトメアであることを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。その後、あなたがコントロールしてそれでないすべてのナイトメア・トークンを追放する。

- 下記の例外を除き、《深淵の収穫者》の能力によって生成されたトークンは、元のカードに記載されている内容をそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報はコピーしない。
- そのトークンは、他のタイプに加えてナイトメアでもある。これはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- そのトークンのコピー元のカードに「このクリーチャーが戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、コピーであるトークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「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。
- 《深淵の収穫者》の能力は、《深淵の収穫者》の能力によって生成されたナイトメア・トークンだけでなく、あなたがコントロールしている他のナイトメア・トークンすべてを追放する。

《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]、このクリーチャーを生け贄に捧げる：クリーチャーやプレインズウォーカーである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、対戦相手がそのパワーを減らすよう試みることはできない。

《水晶のバリケード》

{1}{W}

アーティファクト・クリーチャー — 壁

0/4

防衛（このクリーチャーでは攻撃できない。）

あなたは呪禁を持つ。（あなたは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。）

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーが受ける、戦闘ダメージでないすべてのダメージを軽減する。

- あなたがコントロールしている《水晶のバリケード》や他のクリーチャーに同時に戦闘ダメージでないダメージが与えられた場合、たとえ《水晶のバリケード》に与えられたダメージが致死ダメージであっても、他のクリーチャーに与えられるダメージは軽減される。

《世界を喰らうもの、コーマ》

{3}{G}{G}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 海蛇

この呪文は打ち消されない。

トランプル、護法{4}

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、「コーマの分体」という名前で青の3/3の海蛇・クリーチャー・トークン4体を生成する。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《世界を喰らうもの、コーマ》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に、《世界を喰らうもの、コーマ》は打ち消されないが、その呪文や能力の追加の効果は発生する。

《整炎師、チャンドラ》

{5}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

6

+2：{R}{R}{R}を加える。あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。そのうちの1枚を選ぶ。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

+1：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。速攻と「終了ステップの開始時に、このトークンを生け贄に捧げる。」を持つことを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。

-4：望む数の、クリーチャーやプレインズウォーカーを対象とし、8点分を割り振る。これはそれらにその割り振ったダメージを与える。

- 《整炎師、チャンドラ》の1つ目の能力はmana能力ではない。これはスタックを使うので、プレイヤーは対応できる。
- あなたは《整炎師、チャンドラ》の1つ目の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 《整炎師、チャンドラ》2つ目の能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、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が、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、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。）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。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、記載されている例外を除き、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なら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 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、そ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「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。
- 《整炎師、チャンドラ》の最後の能力の対象とダメージの割り振り方は、能力を起動する際を選ぶ。選ばれた各対象はそれぞれ少なくとも1点のダメージを受けなければならない。
- 《整炎師、チャンドラ》の最後の能力の解決時に、対象の一部が不適正な対象になっていても、元のダメージの分割を適用する。ただし、不適正になった対象に与えられるはずだったダメージは一切与えられない。

《セファリッドの墨魔道士》

{2}{U}

クリーチャー — タコ・ウィザード

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、諜報3を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見て、そのう

ち望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。) スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、このクリーチャーはブロックされない。

- 《セファリッドの墨魔道士》がブロックされた後では、あなたの墓地にあるカードが合計7枚以上になっても、これはブロックされていない状態にはならない。

《穿孔芸人》

{1}{B}{R}

クリーチャー — デビル

3/2

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。)

強襲 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが攻撃していた場合、各対戦相手はそれぞれ、自分が選んだ土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げるか、カード1枚を捨てないかぎり3点のライフを失う。

- 《穿孔芸人》の最後の能力の解決中、対戦相手は捨てるカード1枚を公開せずに選ぶか、生け贄に捧げる土地でないパーマネント1つを選ぶか、どちらも行わないかを選ぶ。その後、そのプレイヤーはそのカードを捨てるか、そのパーマネントを生け贄に捧げるか、3点のライフを失う。対戦相手は常に、捨てるカードや生け贄に捧げる土地でないパーマネントがあったとしても、3点のライフを失うことを選べる。
- 複数人数戦では、まずターン順に各対戦相手がそれぞれ1回選択を行い、その後すべての処理が同時に発生する。対戦相手が選択を行うとき、これにより捨てられるカードが、それが捨てられるまで公開されなくとも、それ以前の対戦相手が行った選択を知ることになる。
- 双頭巨人戦では、《穿孔芸人》の最後の能力は両方の対戦相手にそれぞれ、土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げるか、カード1枚を捨てるか、3点のライフを失うかを選ばせる。

《全知》

{7}{U}{U}{U}

エンチャント

あなたの手札から呪文を、それらのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 呪文を唱える場合は、それらそれぞれ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。
- 「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。ただし、キッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に、《胸躍る可能性》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたのターン中であれば、《全知》を唱えた後それが解決された直後には、あなたが優先権を持つことになる。他のプレイヤーが呪文や能力を使って《全知》を除去できるようになる前に、あなたは他の呪文を唱えることができる。

《戦闘魔道士の隊長、バルモア》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — 鳥・ウィザード

1/3

飛行

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受けトランプルを得る。

- 《戦闘魔道士の隊長、バルモア》の最後の能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。それには、《戦闘魔道士の隊長、バルモア》自身も含まれる。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、その修整を受けない。

- 《戦闘魔道士の隊長、バルモア》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《千年嵐》

{4}{U}{R}

エンチャント

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、それを、インスタントやソーサリーでありこのターンにあなたがそれより前に唱えた呪文1つにつき1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。

- あなたが唱えて打ち消された呪文も唱えたことには変わりがない。そのターン、それ以降の呪文について《千年嵐》の能力が解決されるときには、その分もコピーする。
- 《千年嵐》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。
- 《千年嵐》の能力を誘発させた呪文が、その能力の解決時までには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。新しい対象を選ぶ際はすべて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。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。ただし、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。
- 《千年嵐》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（たとえば《千年嵐》の能力自身）は誘発しない。

《先兵の熾天使》

{3}{W}

クリーチャー — 天使・戦士

3/3

飛行

あなたが各ターン内で初めてライフを得るたび、諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

- 《先兵の熾天使》の最後の能力は、各ターン内のライフを得る初めてのイベント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。
- とあるターンの間、《先兵の熾天使》が戦場に出る前にあなたが初めてライフを得た場合、そのターンのあとになってあなたがもう一度ライフを得たとしても、《先兵の熾天使》の最後の能力は誘発しない。

《戦慄衆の将軍、リリアナ》

{4}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — リリアナ

6

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、カード1枚を引く。

+1：黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-4：各プレイヤーはそれぞれ、自分が選んだクリーチャー2体を生け贄に捧げる。

-9：各対戦相手はそれぞれ、各パーマネント・タイプにつきそれぞれ、そのタイプであり自分がコントロールしているパーマネント1つを選び、残りを生け贄に捧げる。

- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》が、あなたがコントロールしているクリーチャー1体以上と同時に死亡したなら、その1つ目の能力は、それらのクリーチャーそれぞれについて誘発する。
- 何らかの方法により《戦慄衆の将軍、リリアナ》がクリーチャーになって死亡したなら、その1つ目の能力が誘発する。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の2つ目の忠誠度能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、自分がコントロールしているクリーチャー2体を選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に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。クリーチャーを1体しか選べないプレイヤーがいれば、そのプレイヤーはそうする。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の最後の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手（何らかの理由により対戦相手のターン中である場合は、その対戦相手）が選択するべきものをすべて選ぶ。その後、他の各対戦相手も同じことを行うが、そのとき自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、選ばれなかったパーマメントがすべて同時に生け贄に捧げられる。
- パーマメント・タイプは、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかである。「伝説の」のような特殊タイプはパーマメント・タイプではない。
- 《戦慄衆の将軍、リリアナ》の最後の能力による選択を行う際に、パーマメント・タイプを2つ以上持つパーマメントがあれば、それはどのタイプとして扱うこともできる。たとえば、アーティファクト・クリーチャーをアーティファクトとして選び、他のクリーチャーをクリーチャーとして選び、クリーチャー・エンチャントをエンチャントとして選び、それらを残すことができる。同様に、同じクリーチャー・エンチャント1体を、クリーチャーとエンチャントの両方として選んで残すこともできる。あなたが他のクリーチャーやエンチャントをコントロールしていたとしても、そのように選んでよい。

《戦慄翼の掃除屋》

{1}{U}{B}

クリーチャー — ナイトメア・鳥

2/2

飛行

このクリーチャーが戦場に出るか攻撃するたび、カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

スレッシュホールド — あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、このクリーチャーは+1/+1の修整を受け接死を持つ。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるなら、《戦慄翼の掃除屋》が負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《双炎の暴君》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

3/5

飛行

あなたがコントロールしている発生源1つが、対戦相手や対戦相手のコントロールしているパーマメントにダメージを与えるなら、代わりにそれはその2倍の点数のダメージを与える。

- ダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。2倍の点数のダメージは《双炎の暴君》によって与えられるわけではない。ただし、それ自身がダメージの元の発生源であった場合は除く。
- 他の何らかの効果（1つまたは複数）が、あなたがコントロールしている発生源によって与えられるダメージの点数を変更する（たとえば、その一部を軽減する）なら、ダメージを受けるプレイヤーかダメージを受けるパーマメントのコントローラーが、そのような効果を適用する順番を選ぶ（これには、《双炎の暴君》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《双炎の暴君》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源が与えるダメージが、複数のパーマメントやプレイヤーの間で分割されたり割り振られたりするなら、そのダメージは2倍にする前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、あな

たがトランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、それが2/2のクリーチャーによってブロックされたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ割り振ることができる。その後、それらの点数が2倍にされ、それぞれ4点と6点になる。

《壮麗な複製》

{4}{U}{U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールしていて土地でもこれでもないパーマネント1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

- トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが（コピーが他のタイプに加えてアーティファクトであることを除く）、それ以外のことはコピーしない。これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、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でない効果もコピーしない。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《速太刀の擁護者》

{R}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

1/1

二段攻撃（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。）

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

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。）

- 二段攻撃とトランプルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージですべてのブロック・クリーチャーを破壊したなら、通常の戦闘ダメージはすべてそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに割り振られる。

《空騎士の従者》

{1}{W}

クリーチャー — 猫・スカウト

1/1

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

このクリーチャーの上に3個以上の+1/+1カウンターが置かれているかぎり、これは飛行を持ち、他のタイプに加えて騎士である。

- 《空騎士の従者》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その1つ目の能力は、そのように戦場に出たこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。
- 《空騎士の従者》がブロックされた状態になった後では、これの上にこれが飛行を得るだけの+1/+1カウンターを置いて、これがブロックされていない状態になることはない。

《大祖始》

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ハイドラ・アバター

10/10

プロテクション (すべて)

大祖始がいずこかから墓地に置かれるなら、代わりに大祖始を公開し、これをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。

- プロテクション (すべて) とは以下を意味する：《大祖始》はブロックされない。《大祖始》にはエンチャントや装備をつけることができない。《大祖始》は呪文や能力の対象にならない。《大祖始》に与えられるダメージはすべて軽減される。
- 《大祖始》はそれを対象としない効果やそれにダメージを与えない効果からは、依然として影響を受ける（《審判の日》など）。

《太陽恵みの癒し手》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・クレリック

3/1

キッカー{1}{W}（この呪文を唱えるに際し、追加で{1}{W}を支払ってもよい。）

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。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、あなたの墓地にありマナ総量が2以下であり土地でないパーマネント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《魂石の聖域》

土地

{T}：{C}を加える。

{4}：この土地は警戒とすべてのクリーチャー・タイプを持つ3/3のクリーチャーになる。これは土地でもある。

- 《魂石の聖域》の最後の能力は持続時間を持たない。それが解決された後では、ゲームが終わるか、《魂石の聖域》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化するまで、その効果は持続する。
- これがクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

《魂を紡ぐもの》

{2}{G}

クリーチャー — 蜘蛛・スピリット

4/3

到達

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、「クリーチャー・カード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードをあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。」を選んでもよい。

- 《魂を紡ぐもの》があなたがコントロールしていてトークンでない1体以上のクリーチャーと同時に死亡したなら、その最後の能力は、そのように死亡したこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《力線の斧》

{4}

アーティファクト — 装備品

このカードがあなたのゲーム開始時の手札にあるなら、これが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、二段攻撃とトランプルを持つ。

装備{3}（{3}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- すべてのプレイヤーがそれ以上マリガンをしていないことを選択した時点で、各プレイヤーが持っている手札のことをそのプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。

《血に飢えた征服者》

{3}{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・騎士

5/5

飛行、接死

対戦相手がライフを失うたび、あなたはその点数に等しい点数のライフを得る。（ダメージによりライフは失われる。）

- 対戦相手に与えられたダメージにより、その対戦相手はライフを失う。ライフを支払うことによってもまた対戦相手はライフを失う。
- あなたと対戦相手が同時にライフを失いその結果あなたのライフの総量が0以下になる場合、《血に飢えた征服者》の誘発型能力が解決される前にあなたはゲームに敗北する。

《嘲笑するスプライト》

{2}{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

2/1

飛行

あなたが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{1}少なくなる。

- 《嘲笑するスプライト》の最後の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《嘲笑するスプライト》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。コストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。

《突き通し》

{W}

インスタント

攻撃かブロックしているクリーチャー1体を対象とする。突き通しはそれに3点のダメージを与える。あなたは1点のライフを得る。

- 《突き通し》の解決時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《月の洞察》

{2}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしていて土地でないパーマネントの中のマナ総量の種類1つにつき1枚のカードを引く。

- あなたがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《月への封印》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャーや土地や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は「{T} : {C}を加える。」を持つ無色の土地であり、他のすべてのカード・タイプや能力を失う。

- そのパーマネントがエンチャントしている状態になった時点で、それは《月への封印》により記載されているマナ能力以外のすべての能力を失う。それ以降にそのパーマネントが得た能力は通常どおり作用する。
- パーマネントはそれまで持っていた特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、《月への封印》が伝説のパーマネントをエンチャントしているなら、そのパーマネントは引き続き伝説のパーマネントであり続ける。
- エンチャントしているパーマネントが土地・タイプを持つ土地であれば、それはその土地・タイプを持ち続けるが、それらに固有のマナ能力は失われる。たとえば、《月への封印》によってエンチャントされている《平地》は、依然として平地であるが、タップして{W}を生み出すことはできない。それが生み出すのは{C}のみである。
- あなたが、《月への封印》によってエンチャントされているプレインズウォーカーをマナを引き出すためにタップした後で《月への封印》を取り除いたなら、あなたはタップ状態のそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動できる。
- 土地になることで、他のオーラが不適正についている状態になることがある。それらはオーナーの墓地に置かれる。その土地についていた装備品はすべてはずれて、戦場に残る。その土地の上に置かれていたカウンターは、何もしないかもしれないが、その上に残る。

《釣り竿》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは「{1}, {T}, 釣り竿をタップする：釣り竿の上に釣り餌カウンター1個を置く。」を持つ。装備しているクリーチャーがアンタップ状態になると、この装備品の上から釣り餌カウンター1個を取り除く。そうしたら、青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体を生成する。

装備{2}（{2}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《釣り竿》の1つ目の能力によって付与される能力は、この能力を付与した《釣り竿》のみを参照する。戦場にある、他のすべての《釣り竿》という名前を持つパーマネントは参照しない。

《天界の鎧》

{2}{W}

アーティファクト — 装備品

瞬速（この呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

この装備品が戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、そのクリーチャーは呪禁と破壊不能を得る。

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受け飛行を持つ。

装備{3}{W}（{3}{W}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- たとえ1体以上のブロック・クリーチャーが飛行や到達を持っていなかったとしても、すでにブロックされた状態であるクリーチャーに《天界の鎧》をつけて、そのクリーチャーをブロックされていない状態にすることはできない。
- 対戦相手がコントロールしている呪文または能力に対応して呪禁を得たクリーチャーが、その呪文または能力の唯一の対象であった場合、その呪文または能力は、解決時に全ての対象が不適正であることを理由に打ち消される。結果としてその呪文または能力は解決されず、効果は一切発生しない。

《電気複製》

{2}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。速攻と「終了ステップの開始時に、このトークンを生け贄に捧げる。」を持つことを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。

フラッシュバック{2}{R}{R}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 《電気複製》により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、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が、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、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。）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。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、記載されている例外を除き、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なら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 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、そ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「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《天穹の鷲》

{1}{W}{U}

クリーチャー — 鳥・スピリット

2/3

飛行

あなたがコントロールしていて飛行を持ちこれでないすべてのクリーチャーは+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になるので、そのターン中に《天穹の鷲》が戦場を離れたなら、他のあなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーが負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《ドゥイネンの精鋭》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがこれでないエルフをコントロールしている場合、緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《ドゥイネンの精鋭》の能力は、誘発する時点であなたが他のエルフをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で他のエルフをコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず効果は一切発生しない。

《共に逃走》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー2体を、それぞれコントローラーが異なるように選び、対象とする。それらのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

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

《ドラゴン呼びの儀式》

{4}{R}{R}

エンチャント

あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《ドラゴン呼びの儀式》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《トレイリアの恐怖》

{6}{U}

クリーチャー — 海蛇

5/5

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚につき{1}少なくなる。

護法{2}（このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《トレイリアの恐怖》の効果によるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・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。
- 《トレイリアの恐怖》の1つ目の能力によって、そのコストが{U}よりも少なくなることはない。

《内省》

{4}{U}{U}

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体を対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。

フラッシュバック{3}{U}（あなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（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、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、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がトークンであるなら、新しく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なら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- 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、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。対象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。

《ならず者の道》

土地

{T} : {C}を加える。

{4}, {T} : 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。

- クリーチャーがブロックされた後に《ならず者の道》の2つ目の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

《猫を集める者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・市民

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

あなたが自分の各ターン中に初めてライフを得るたび、白の1/1の猫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《猫を集める者》の最後の能力は、ライフを得る初めてのイベント1つにつき1回のみ誘発し、猫・トークン1つのみを生成する。得たライフの点数とは関係ない。
- あなたのターン中、あなたが初めてライフを得た後で《猫を集める者》が戦場に出た場合、たとえあなたがそのターンのあとになって、もう一度ライフを得たとしても、《猫を集める者》の最後の能力は誘発しない。

《ネシアン

{1}{G}

クリーチャー — 昆虫

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーが4以上でありこれでないクリーチャーをコントロールしている場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたの戦闘フェイズの開始時に、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ないなら、《ネシアン

《倍増の季節》

{4}{G}

エンチャント

効果が、あなたのコントロール下で1つ以上のトークンを生成するなら、代わりにその効果はその2倍の数のそれらのトークンを生成する。

効果が、あなたがコントロールしているパーマネントの上に1個以上のカウンターを置くなら、代わりにその効果はそのパーマネントの上にその2倍の個数のそれらのカウンターを置く。

- 元のトークンを生成した効果に明記されている内容はすべて、《倍増の季節》の置換効果で生成された追加のトークンにおいても同じである。たとえば、効果がトークン1つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成すると指示していたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」になる。
- 《倍増の季節》は、カウンターが置かれた状態で戦場に出るパーマネントに影響する。
- プレイズウォーカーは通常の2倍の数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。しかし、あなたがプレイズウォーカーの上に忠誠カウンターを置くことがコストであるような能力を起動しても、置く個数は2倍にならない。なぜなら、それらのカウンターはコストとして置かれるのであって、効果によって置かれるわけではないからである。
- バトルは通常の数の2倍の防御カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- 《倍増の季節》が戦場に2つあるなら、トークンやカウンターは元の数の4倍になる。戦場に3つあるなら、トークンやカウンターは元の数の8倍になる。以下同様である。

《灰根の精霊信者》

{2}{R}{G}

クリーチャー — トカゲ・ドルイド

4/4

トランプル

このクリーチャーが攻撃したとき、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それはトランプルを得て+X/+Xの修整を受ける。Xは、このクリーチャーのパワーに等しい。

- 《灰根の精霊信者》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。以後そのターン中は、《灰根の精霊信者》のパワーが変化しても、ボーナスの値は変化しない。
- 《灰根の精霊信者》が、その最後の能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてXの値を決める。

《ハイフェイのトリックスター》

{3}{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

4/2

瞬速（この呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

飛行

あなたは呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 《ハイフェイのトリックスター》の最後の能力は呪文を唱えることにのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかを変更することはない。

《破壊的な逸脱者》

{3}{U}{B}

クリーチャー — ホラー

/

破壊的な逸脱者のパワーとタフネスはそれぞれ、各対戦相手の墓地にあるカードの枚数の合計に等しい。

あなたが呪文1つを唱えるたび、各対戦相手はそれぞれ、土地・カード1枚が公開されるまで自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していき、その後、それらのカードを自分の墓地に置く。

- 《破壊的な逸脱者》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。
- 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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 対戦相手のライブラリーに土地がない場合、そのライブラリーのすべてのカードは公開されそのプレイヤーの墓地に置かれる。

《墓場波、ムルドローサ》

{3}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・アバター

6/6

あなたの各ターンに、あなたの墓地から、土地1つをプレイしてもよく、各パーマネント・タイプにつきそれぞれ、そのタイプであるパーマネント・呪文1つを唱えてもよい。（カード1枚が複数のパーマネント・タイプを持っているなら、それをプレイするに際し、1つを選ぶ。）

- たとえば、アーティファクト・クリーチャー・呪文1つをアーティファクト・呪文として唱え、別のアーティファクト・クリーチャー・呪文をクリーチャー・呪文として唱えることができる。
- どのパーマネント・タイプとして数えるかは、そのカードがプレイされたか唱えられた時点でのカードのタイプを用いて決定する。たとえば、あなたの墓地からクリーチャー・呪文を唱えたなら、エンチャント・呪文として授与を持つカードを唱えることができる。
- あなたの墓地からカードをプレイするには、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。たとえば、あなたは《墓場波、ムルドローサ》を使用して、土地プレイが残っていないときに土地をプレイしたり、あなたの終了ステップ中にプレインズウォーカー・呪文を唱えたりすることはできない。
- これにより呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたが呪文を唱え始めた後は、《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。

- あなたが墓地からカードを1枚プレイして、その後同じターン中に別の《墓場波、ムルドローサ》のコントロールを得たなら、あなたはそのターンに、墓地からそのタイプのカードをもう1枚プレイしてもよい。
- あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにパーマネント・カードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれをプレイする機会がある。
- カードを墓地からプレイできるという効果が複数ある場合は、それによりカードをプレイし始める際に、どの効果の許諾によりプレイするのかを宣言しなければならない。

《博学の魔術師》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/3

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《博学の魔術師》の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。

《薄暮の聖人、エレンダ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・騎士

4/4

絆魂、インスタントからの呪禁

あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量よりも多いかぎり、これは+1/+1の修整を受け威迫を持つ。あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量よりも10点以上多いかぎり、これは、追加で+5/+5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、あなたのライフ総量が示された値より少なくなったなら、そのターン中に《薄暮の聖人、エレンダ》が負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- 《薄暮の聖人、エレンダ》が（ブロックしているクリーチャーや、それによってブロックされているクリーチャーにダメージを与えるなどして）ダメージを受けると同時にあなたがライフを得た結果、あなたのライフ総量が先に示されたいずれかの値より多くなった場合には、《薄暮の聖人、エレンダ》が致死ダメージを受けているかどうかを考慮する前に、最後の能力の方を適用する。
- 双頭巨人戦では、《薄暮の聖人、エレンダ》の最後の能力が見るのはあなたのチームのライフ総量である。

《伐採の一撃》

{2}{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体を対象とし、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1体と対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象として選ばないかぎり、《伐採の一撃》を唱えることはできない。
- 《伐採の一撃》を解決しようとするときに、どちらかのクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。あなたがコントロールしているクリーチャーが適正な対象であれば、もう一方のクリーチャーが不適正な対象であっても、あなたのクリーチャーは+1/+1カウンターを得る。

《淫刺とした探検家、おたから》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ビースト・貴族

1/4

あなたの各ターンに、追加の土地1つをプレイしてもよい。

{4}{G}{G}, {T}: あなたのライブラリーが一番上にあるカード6枚を見る。「その中から、マナ総量があなたがコントロールしている土地の数以下であるクリーチャー・カード1枚を公開し、戦場に出す。」を選んでよい。残りをあなたのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。

- 《澁刺とした探検家、おたから》の1つ目の能力は他の同様の効果とともに累積する。たとえばあなたが《澁刺とした探検家、おたから》と《踏査》（「あなたの各ターンに、あなたは追加の土地1つをプレイしてもよい。」を持つエンチャント）の両方をコントロールしている場合、あなたは自分のターン中に3つの土地をプレイできる。
- あなたのライブラリー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、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《針羽の大ワーム》

{4}{G}{G}

クリーチャー — ワーム

7/7

トランプル

あなたのターンの間、あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい個数の+1/+1カウンターをそのクリーチャーの上に置く。（カウンターを得るには、それが戦場に残っている必要がある。）

あなたの墓地にあるこのカードを、他のコストの支払いに加えてあなたがコントロールしているクリーチャーの上からカウンター合計6個を取り除くことで唱えてもよい。

- あなたが《針羽の大ワーム》の最後の能力が与える許諾によって、あなたの墓地から《針羽の大ワーム》を唱える場合は、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《針歯の群れ》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

4/5

陰鬱 — 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2個を置く。

- 《針歯の群れ》の最後の能力は、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たかどうかを見る。死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。

《光の模範》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 天使

3/3

飛行

あなたがライフを得るたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがこのクリーチャーの上に1個以上の+1/+1カウンターを置いたとき、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《光の模範》の2つ目の能力は《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。
- 《光の模範》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、これの救出に間に合うように、これの2つ目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、《光の

規範》の2つ目の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、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」または「何かの数に等しい点数のライフ」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、《光の規範》の2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の総量が増加することになるが、《光の規範》の2つ目の能力は誘発しない。
- 《光の規範》の最後の能力は、その2つ目の能力の結果によるものに限らず、いかなる理由であれ、あなたがこれの上に+1/+1カウンターを1個以上置いたときに誘発する。

《光り葉の将帥、ドゥイネン》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

3/4

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。）

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのエルフ・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

これが攻撃するたび、あなたがコントロールしていて攻撃しているエルフ1体につき1点のライフを得る。

- あなたが得るライフの点数を決定するには、《光り葉の将帥、ドゥイネン》の最後の能力の解決時にあなたがコントロールしていて攻撃しているエルフを数える。

《秘儀の天啓》

{3}{U}{U}

インスタント

あなたがウィザードをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

カード3枚を引く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《弾けるサイクロプス》

{2}{R}

クリーチャー — サイクロプス・ウィザード

0/4

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+3/+0の修整を受ける。

- 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。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《非常識な図体》

{5}{G}{G}

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すべてのクリーチャーは+10/+10の修整を受け警戒を得る。

- 《非常識な図体》は、その解決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、後になってコントロールを得たクリーチャーには影響しない。

《微小術師》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、「あなたのライブラリーからmana総量が1でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- プレイヤーのライブラリーにあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《火付け射手》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・射手

2/1

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《火付け射手》の能力は、これを誘発させた呪文の前に解決する。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、この能力は解決する。

《碑出告の第二の儀式》

{3}{R}

インスタント

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーのライフがちょうど10点であるなら、碑出告の第二の儀式はそのプレイヤーに10点のダメージを与える。

- プレイヤーのライフの総量を見るのは呪文の解決時のみなので、あなたはどのプレイヤーも、そのライフ総量にかかわらず《碑出告の第二の儀式》の対象にすることができる。対象となったプレイヤーが《碑出告の第二の儀式》の解決時にちょうど10点でなかったなら、この呪文はなにも行わず解決は終了する。ライフがちょうど10点であるというのは対象の制限ではないため、実際にはこの呪文は対象が不適正であるからという理由でスタックから取り除かれるのではない。ただ、何もしないだけである。

《フェイ花のいたずら》

{2}{U}

インスタント

飛行を持つ青の1/1のフェアリー・クリーチャー・トークン2体を生成する。そうしたとき、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。それをタップする。

- あなたがクリーチャーを対象とするのは、この呪文を唱えたときではない。あなたがこれにより青の1/1のフェアリー・クリーチャー・トークン2体を生成したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《復讐に燃えた血術師》

{1}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・邪術師

1/1

このクリーチャーか、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 《復讐に燃えた血術師》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に死亡したなら、その能力は、そのように死亡したクリーチャーや自身を含めて1体につき1回ずつ誘発する。

《膨れあがる叫び塊》

{3}{B}

クリーチャー — スピリット

2/3

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚をあなたの墓地に置く。）

スレッシュホールド—あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかぎり、このクリーチャーは+2/+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、あなたの墓地にあるカードの枚数が7枚より少なくなるなら、《膨れあがる叫び塊》が負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《払拭の光》

{2}{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、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。このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《払拭の光》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象とした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いていたオーラは、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、それは消滅し戦場に戻らない。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、それがエンチャントするものをそのオーナーが選ぶ。これにより戦場に出るオーラは対象を取らない（そのため、たとえば被覆を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、何につけられるかは制限される。そのオーラが適正につけられるものがない場合、それは残りのゲームの間、追放領域に置かれる。

《腑抜けの略奪者》

{2}{B}

クリーチャー—スケルトン・海賊

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。）

強襲—このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンにあなたが攻撃していた場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。残りをあなたの墓地に置く。

- 《腑抜けの略奪者》の最後の能力を解決する時点であなたのライブラリーに残っているカードが3枚未満なら、それらすべてを見て、順番に指示に従う。たとえば、あなたのライブラリーにカードが2枚しかないなら、あなたはその2枚を両方とも見て、その一方の1枚をライブラリーの一番上に置いてよく、残りを墓地に置くのである。まさに腹藏ないやり方と言えよう。

《不本意な雇用》

{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。宝物・トークン1つを生成する。（それは「{T}、このトークンを生け贄に捧げる：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。）

- 《不本意な雇用》の解決時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは宝物・トークンを生成しない。（文句は経理に）

《踏み荒らし》

{2}{G}{G}{G}

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すべてのクリーチャーは+3/+3の修整を受けトランプルを得る。

(それらの各クリーチャーはそれぞれ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。)

- 《踏み荒らし》は、その解決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。そのターンの後になってあなたのコントロールで出たクリーチャーには影響しない。

《冒険者の装具》

{1}

アーティファクト — 装備品

上陸 — あなたがコントロールしている土地 1 つが戦場に出るたび、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{1} ({1}: あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。)

- 《冒険者の装具》がついているクリーチャーは、上陸能力の解決時に +2/+2 の修整を受ける。上陸能力が誘発したときに、《冒険者の装具》が (もし存在するなら) どのクリーチャーについていたかは関係ない。そのボーナスは《冒険者の装具》が戦場を離れたり、そのターンのあとになって他のクリーチャーについたりしても、そのクリーチャーに残り続ける。
- 《冒険者の装具》が上陸能力の解決前に戦場を離れても、これがつけられていたクリーチャーは +2/+2 の修整を受ける。その時点でクリーチャーについていなかったなら、誰もボーナスを受け取らない。

《冒瀆的布告》

{3}{B}{B}

ソーサリー

戦場に13体以上のクリーチャーがあるなら、この呪文のマナ・コストを支払うのではなく {B} を支払ってもよい。

各プレイヤーはそれぞれ、自分が選んだクリーチャー13体を生け贄に捧げる。

- 《冒瀆的布告》の解決時に、プレイヤーがクリーチャーを13体未満しかコントロールしていないなら、そのプレイヤーは自分のクリーチャーをすべて生け贄に捧げる。
- 現在のターンを進行しているプレイヤーから開始し、各プレイヤーはターン順にどのクリーチャーを生け贄に捧げるかを選び、その後すべてのプレイヤーによって選ばれたすべてのクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。プレイヤーは、自分よりも前のプレイヤーの選択を知った上で選択する。

《墓所の饗宴者》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ

3/4

威迫 (このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

スレッシュホールド — このクリーチャーが攻撃するたび、あなたの墓地に7枚以上のカードがある場合、ターン終了時まで、このクリーチャーは +2/+0 の修整を受ける。

- 《墓所の饗宴者》のスレッシュホールド能力は、それが誘発したときに、あなたの墓地に7枚以上のカードがあるかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。その時点で7枚以上のカードがあなたの墓地になれば、その能力は解決されず、その効果は発生しない。

《炎の大口、ドラクセス》

{4}{R}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

7/7

飛行

これが攻撃するたび、1つを対象とし、それでない最大2つを対象とする。これはその前者に4点のダメージ、それらの後者にそれぞれ3点のダメージを与える。

- 《炎の大口、ドラクセス》がプレインズウォーカーを攻撃した場合に、《炎の大口、ドラクセス》の能力が与えたダメージによってそのプレインズウォーカーの忠誠度が0になったとしても、《炎の大口、ドラクセス》は攻撃を続ける。それはブロックされうるが、ブロックされなければ戦闘ダメージを与えることはない。《炎の大口、ドラクセス》がバトルを攻撃し、《炎の大口、ドラクセス》の能力によるダメージでそのバトルの防御が0になった場合も同様である。

《炎吐きの仔竜》

{2}{R}

クリーチャー — ドラゴン

2/2

飛行

あなたがクリーチャーでないまたはドラゴンである呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《炎吐きの仔竜》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、この能力は解決する。

《ホムンクルスの大群》

{3}{U}

クリーチャー — ホムンクルス

2/2

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、このクリーチャーのコピーであるトークン1つを生成する。

- 《ホムンクルスの大群》の能力が誘発するためには、1枚目のカードが引かれた時点ではあなたのコントロール下にある必要はない。1ターン中にあなたが自分の2枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。
- コピーであるトークンは《ホムンクルスの大群》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。
- それは《ホムンクルスの大群》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、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- 《ホムンクルスの大群》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、《ホムンクルスの大群》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《ホムンクルスの大群》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。
- 《ホムンクルスの大群》の誘発型能力がスタック上にある間にこれが何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《ホムンクルスの大群》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。(ホムンクルスが大量でも役に立たないことはあるのだ)

《本質の散乱》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 「クリーチャー・呪文」とはクリーチャー・タイプを持つ呪文であり、アーティファクトやエンチャントなどの他のタイプを持っていても構わない。

《真夜中の一撃》

{2}{W}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーは白の1/1の人間・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 対象としたパーマネントが《真夜中の一撃》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、その呪文は解決されず、どのプレイヤーも人間・トークンを生成しない。対象は適正だが破壊されなかった場合（それが破壊不能を持っていた場合など）は、そのコントローラーは人間・トークンを生成する。

《真夜中の軽食》

{2}{B}

エンチャント

強襲 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが攻撃していた場合、食物・トークン1つを生成する。

（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

{2}{B}, このエンチャントを生け贄に捧げる：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはX点のライフを失う。Xは、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい。

- Xの値を決めるのは、《真夜中の軽食》の最後の能力の解決時の1回のみである。

《未知なる航海》

{3}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

あなたは諜報1を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それをあなたの墓地に置いてよい。）

- これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（呪文が合体したパーマネントを対象としたときなど）、そのパーマネントのオーナーはそれらをすべてのカードを一番上か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

《剥き出しの爪》

{3}{W}{W}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている猫1体につき{1}少なくなる。

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+2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を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《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2枚を引く。

- 《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も、追加のカードを捨てることもできない。

《群れの統率者アジャニ》

{1}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー — アジャニ

4

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

-3：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行と二段攻撃を得る。

-8：白の2/2の猫・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたのライフ総量に等しい。

- あなたは対象を取らずに1つ目の能力を起動できる。その場合でも、その能力を起動したとき、《群れの統率者アジャニ》に忠誠カウンターを1個置くことになる。
- 戦場に出す猫・トークンの数は、3つ目の能力の解決時のあなたのライフの総量に等しい。

《紋章旗》

{3}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれた色であるすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

{T}：その選ばれた色のマナ1点を加える。

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

《優しいインドリク》

{5}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。「これはそれと格闘を行う。」を選んでよい。（それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。）

- あなたは、誘発型能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。しかしそのクリーチャーが格闘を行うかどうかは能力の解決時に選ぶ。
- 《優しいインドリク》の能力の解決時に、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。《優しいインドリク》が戦場になかったなら、対象としたクリーチャーはダメージを与えも与えられもしない。

《安物盗み、チビボネ》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — スケルトン・ならず者

1/3

対戦相手1人がカード1枚を捨てるたび、それをその対戦相手の墓地から追放し、その上に隠匿カウンター1個を置く。

あなたのターンの間、追放領域にありあなたがオーナーでなく隠匿カウンターが置かれている望む枚数のカードをプレイしてもよく、それらの呪文を唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

{3}{B}, {T}：各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《安物盗み、チビボネ》の2つ目の能力により、あなたは追放領域にありあなたがオーナーでない、隠匿カウンターが置かれている望む枚数のカードをプレイしてもよいが、それらのカードはあなたが現在コントロールしている《安物盗み、チビボネ》によりそこに置かれたものでも、以前に戦場にいた《安物盗み、チビボネ》よって置かれたものでも、どちらでもよい。
- あなたは《安物盗み、チビボネ》の2つ目の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《野生林の災い魔》

{X}{G}

クリーチャー — ハイドラ

0/0

このクリーチャーは+1/+1カウンターX個が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ハイドラでもこれでもないクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 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》の最後の能力が解決されるときには、+1/+1カウンター1個のみを得る。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。

《勇敢な追跡者、ルビー》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・スカウト

1/2

速攻（このクリーチャーは、あなたのコントロール下になってすぐに攻撃したり{T}したりできる。）

あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている間にこれが攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+2/+2の修整を受ける。

{T}：{R}か{G}を加える。

- あなたが《勇敢な追跡者、ルビー》を攻撃クリーチャーとして指定したとき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た場合、その誘発型能力の解決時にあなたがそれをコントロールしていたかどうかは関係ない。《勇敢な追跡者、ルビー》は+2/+2の修整を受ける。

《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。

- 《略奪する破戒僧》の能力は《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。
- 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2体のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えたなら、《略奪する破戒僧》の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつきいくつか」や「何かの数に等しい点数」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、《略奪する破戒僧》の能力は1回のみ適用される。
- 双頭巨人戦であ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、《略奪する破戒僧》の能力は誘発しない。

《流域の血泥棒》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・ならず者

2/2

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がライフを失っていた場合、あなたがコントロールしている吸血鬼1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《流域の血泥棒》の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《ルーンの大魔導師》

{3}{U}{U}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

3/6

あなたが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{1}少なくなる。
あなたがインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

- 《ルーンの大魔導師》の1つ目の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。インスタントやソーサリーである呪文を唱えるために支払う総コストのみ変える。
- 《ルーンの大魔導師》の1つ目の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはその呪文に含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 《ルーンの大魔導師》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも前に解決する。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《霊気化》

{3}{U}

インスタント

すべての攻撃クリーチャーをオーナーの手札に戻す。

- 「攻撃クリーチャー」とは、この戦闘において攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャー、またはこの戦闘において攻撃している状態で戦場に出されたクリーチャーである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それは戦闘終了ステップが終わるまで引き続き攻撃クリーチャーであり続ける。それが攻撃していたプレイヤーがゲームから除外されたり、それが攻撃していたプレインズウォーカーやバトルが戦闘を離れたりしても関係ない。戦闘フェイズ以外には攻撃クリーチャーは存在しない。

《論破》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。あなたはカード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

- 《論破》を解決しようとする時点で、対象である呪文が不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引くことも捨てることもない。

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』 スペシャルゲストのカード別注釈

《悪魔の職工》

{B/G}{B/G}

クリーチャー — ナイトメア

1/1

このクリーチャーは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

{X}{B/G}, {T}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから、マナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《悪魔の職工》の1つ目の能力は、それが戦場にある間にもみ機能する。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にクリーチャー・カードがあなたの墓地を離れたなら、《悪魔の職工》が負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- プレイヤー1人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、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

《エンバレスの宝剣》

{4}{R}{R}

伝説のアーティファクト — 装備品

瞬速

この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャー1体につき{1}少なくなる。エンバレスの宝剣が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。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、二段攻撃とトランブルを持つ。

装備{3}

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《エンバレスの宝剣》の2つ目の能力によって、そのコストが{R}{R}よりも少なくなることはない。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手が、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーを取り除くことによって《エンバレスの宝剣》のコストを増加させようとすることはできない。

《糾弾》

{W}

インスタント

攻撃クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番下に置く。そのコントローラーは、そのタフネスに等しい点数のライフを得る。

- クリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて、そのコントローラーが得るライフの点数を決定する。

《ゴブリンの奇襲隊》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

1/1

キッカー{R}

このクリーチャーが戦場に出たとき、これがキッカーされていた場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け速攻を得る。

- 《ゴブリンの奇襲隊》の最後の能力は、その解決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、後になってコントロールを得たクリーチャーには影響しない。

《時間操作》

{3}{U}{U}

ソーサリー

このターンに続いて追加の1ターンを行う。

- 複数の「追加のターン」の効果为解决するなら、効果が解決された順の逆の順番にターンを行う。言い換えると、直前に生成された追加のターンを最初に行う。

《スフィンクスの後見》

{2}{U}

エンチャント

あなたがカード1枚を引くたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を切削する。これにより共通する色1色を持ち土地でないカード2枚が切削されたなら、この手順を繰り返す。

{5}{U}：カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- 無色は色ではない。墓地に置いた2枚のカードが共に無色であったなら、この手順は繰り返さない。
- この手順を繰り返すのは、2枚のカードに共通の色があり、かつ、そのいずれも土地・カードではない場合である。

《花を手入れする者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/1

[T]: あなたがコントロールしているパーマネントの中の色1色につき、その色のマナ1点を加える。

- それぞれの色ごと（白、青、黒、赤、緑）に、あなたが該当する色のパーマネントをコントロールしているかどうかを見る。同じパーマネントを複数の色として数えてよい。たとえば、あなたが緑のエンチャントと白黒のクリーチャーをコントロールしている場合、《花を手入れする者》の能力は{W}{B}{G}を生み出す。
- 《花を手入れする者》は特定の色1色につき2マナ以上を生み出さない。最大でも、生み出すマナは{W}{U}{B}{R}{G}である。
- あなたが無色のパーマネントをコントロールしていても、《花を手入れする者》があなたの無色マナを生み出すことはない。

《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る。その後、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。

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』 スターターコレクションのカード別注釈

※日本語版が収録されていないカードのルールテキストは英語版のまま掲載しています。

Adaptive Automaton

{3}

Artifact Creature — Construct

2/2

As this creature enters, choose a creature type.

This creature is the chosen type in addition to its other types.

Other creatures you control of the chosen type get +1/+1.

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

Angel of Vitality
{2}{W}
Creature — Angel
2/2
Flying
If you would gain life, you gain that much life plus 1 instead.
This creature gets +2/+2 as long as you have 25 or more life.

- あなたが《生命力の天使》を2体コントロールしていてライフを得るなら、あなたが得るライフはその点数に2を加えた点数になる。《生命力の天使》が3体なら3点を加えた点数のライフを得る。以下同様である。
- 《生命力の天使》の2つ目の能力は、《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回適用される。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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、《生命力の天使》の2つ目の能力は1回のみ適用される。
- 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、《生命力の天使》の2つ目の能力は2回適用される。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか適用されない。
- 《生命力の天使》にダメージが与えられたが、状況起因処理を行う前にあなたのライフ総量が25以上に増加した（たとえば、《生命力の天使》に戦闘ダメージが与えられるのと同時に、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戦闘ダメージを与えた）なら、《生命力の天使》が致死ダメージを負ったことによって破壊されたかどうかを見る前に、その最後の能力が適用される。
- 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になるので、そのターン中にあなたのライフ総量が25点を下回ったなら、《生命力の天使》が負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- 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、《生命力の天使》の2つ目の能力は適用されない。
- 初期ライフ総量が20点ではないフォーマットでも、《生命力の天使》の最後の能力は、あなたのライフ総量が25点以上であるかどうかによって適用される。
- 双頭巨人戦では、《生命力の天使》の最後の能力は、あなたのチームのライフ総量が25点以上であるかぎり適用される。

Angelic Destiny
{2}{W}{W}
Enchantment — Aura
Enchant creature
Enchanted creature gets +4/+4, has flying and first strike, and is an Angel
in addition to its other types.
When enchanted creature dies, return Angelic Destiny to its owner's hand.

- 《天使の運命》の呪文の解決前にそのクリーチャーが死亡した場合、《天使の運命》はオーナーの墓地へ行く。オーナーの手札には戻らない。
- 《天使の運命》が、その誘発型能力を解決する時点ですでに墓地になかった場合、それはオーナーの手札には戻らない。

Arcanis the Omnipotent
{3}{U}{U}{U}
Legendary Creature — Wizard
3/4
{T}: Draw three cards.
{2}{U}{U}: Return Arcanis to its owner's hand.

- 《全能なる者アルカニス》の最後の能力は、それが戦場にある間のみ起動できる。

Aurelia, the Warleader
{2}{R}{R}{W}{W}
Legendary Creature — Angel
3/4
Flying, vigilance, haste
Whenever Aurelia attacks for the first time each turn, untap all creatures you control. After this phase, there is an additional combat phase.

- 《戦導者オレリア》の最後の能力は、あなたに追加のメイン・フェイズを与えることはない。これは、戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移行することを意味している。

Ayli, Eternal Pilgrim
{W}{B}
Legendary Creature — Kor Cleric
2/3
Deathtouch (*Any amount of damage this deals to a creature is enough to destroy it.*)
{1}, Sacrifice another creature: You gain life equal to the sacrificed creature's toughness.
{1}{W}{B}, Sacrifice another creature: Exile target nonland permanent.
Activate only if you have at least 10 life more than your starting life total.

- あなたが《永代巡礼者、アイリ》の最後の能力を起動し終わった後では、あなたのライフ総量がどうなろうと関係ない。
- 双頭巨人戦では、《永代巡礼者、アイリ》の最後の能力が見るのはあなたのチームのライフ総量である。

Ballyrush Banneret
{1}{W}
Creature — Kithkin Soldier
2/1
Kithkin spells and Soldier spells you cast cost {1} less to cast.

- 《バリラシュの旗騎士》の起動型能力は、呪文のmana・コストやmana総量を変えることはない。キスキンや兵士である呪文を唱えるために支払う総コストのみ変える。
- 《バリラシュの旗騎士》の能力は、呪文に支払う色manaの数を減らすことはできない。それはその呪文に含まれる不特定manaの部分の減らすだけである。
- あなたが両方のタイプをもつ呪文を唱える時にはそのコストは{1}少なくなる。{2}少なくなるわけではない。

Bolt Bend

{3}{R}

Instant

This spell costs {3} less to cast if you control a creature with power 4 or greater.

Change the target of target spell or ability with a single target.

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- あなたが《稲妻曲げ》を唱えると宣言してからその呪文への支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。特に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを、対戦相手を変更しようとすることはできない。
- 《稲妻曲げ》を唱え終わった後では、パワーが4以上のクリーチャーすべてのコントロールを失ったとしても、この呪文には影響がなく、あなたが追加のマナを支払うこともない。
- 対象とする呪文1つか能力1つの「単一の対象」は、あなたがコントロールしているパワーが4以上のクリーチャーである必要はない。
- 呪文か能力の新しい対象は、《稲妻曲げ》の解決時まで選ばない。あなたは可能なら新しい対象を選ばなければならないが、不適正な対象に変更することはできない。適正な対象として選べるものがないなら、対象は変更されない。元の対象自身が何らかの理由で不適正な対象になっていたとしても関係ない。
- 複数の対象がある呪文や能力は、《稲妻曲げ》の対象にできない。その複数の対象のうち1つを除いて他のすべてが不適正な対象になっていたとしても、対象にできない。
- 呪文や能力が同じプレイヤーかオブジェクトを複数回対象としていた場合も、《稲妻曲げ》の対象にできない。

Boros Charm

{R}{W}

Instant

Choose one —

- Boros Charm deals 4 damage to target player or planeswalker.
- Permanents you control gain indestructible until end of turn.
- Target creature gains double strike until end of turn.

- 《ボロスの魔除け》の2つ目のモードは、その解決時にあなたがコントロールしていたパーマネントにのみ影響する。そのターン、後になってコントロールを得たパーマネントには影響しない。
- 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が取り除かれる。破壊不能を持つプレインズウォーカーに忠誠カウンターが置かれていない場合、ルールではプレインズウォーカーは破壊されないし、それはオーナーの墓地に置かれることになる。

Charming Prince

{1}{W}

Creature — Human Noble

2/2

When this creature enters, choose one —

- Scry 2.
- You gain 3 life.
- Exile another target creature you own. Return it to the battlefield under your control at the beginning of the next end step.

- 《魅力的な王子》の3つ目のモードでは、あなたがオーナーであるクリーチャーであればどれでも対象にできる。他のプレイヤーがコントロールしているものでもよい。

- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

Confiscate
 {4}{U}{U}
 Enchantment — Aura
 Enchant permanent
 You control enchanted permanent.

- パーマネントのコントロールを得たとしても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。
- オーラや装備品のコントロールを得たとしても、それが何についているのかは変わらない。

Crash Through
 {R}
 Sorcery
 Creatures you control gain trample until end of turn. *(Each of those creature can deal excess combat damage to the player or planeswalker it's attacking.)*
 Draw a card.

- 《突破》は、その解決時点であ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。

Crawling Barrens
 Land
 {T}: Add {C}.
 {4}: Put two +1/+1 counters on this land. Then you may have it become a 0/0 Elemental creature until end of turn. It's still a land.

- 《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。
- これがクリーチャーになったものの、あなたがこれを直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かった場合、そのターンにあなたはこれのmana能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

Crusader of Odric
 {2}{W}
 Creature — Human Soldier
 /
 Crusader of Odric's power and toughness are each equal to the number of creatures you control.

- 《オドリックの十字軍》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《オドリックの十字軍》が戦場にあり、クリーチャーである限り、その能力はそれ自身も計算に入れる。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、あなたがコントロールしている他のクリーチャーがそのターン中に戦場を離れたなら、《オドリックの十字軍》が負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

Cryptic Caves

Land

{T}: Add {C}.

{1}, {T}, Sacrifice this land: Draw a card. Activate only if you control five or more lands.

- 《謎めいた洞窟》は、あなたがコントロールしている土地5つのうちの1つとして扱える。他の土地を5つコントロールしている必要はない。《謎めいた洞窟》の最後の能力を起動し終えたときにあなたが土地を4つしかコントロールしていなくても問題ない。
- 《謎めいた洞窟》2つと他の土地ちょうど3つをコントロールしていたなら、あなたはそれらの《謎めいた洞窟》のうちどちらか1つの最後の能力しか起動できない。なぜなら1つ目のその能力のコストを支払ったなら、もうあなたは2つ目の《謎めいた洞窟》の能力を起動するために必要な数の土地をコントロールしていないからである。

Deadly Brew

{B}{G}

Sorcery

Each player sacrifices a creature or planeswalker of their choice. If you sacrificed a permanent this way, you may return another permanent card from your graveyard to your hand.

- 最初に、アクティブ・プレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーやプレインズウォーカーを選ぶ。その後、ターン順に各プレイヤーが、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態で、同様に選ぶ。その後、すべてのパーマネントが同時に生け贄に捧げられる。
- あなたが《死に至る醸造》を唱え、その解決時にあなたがクリーチャーやプレインズウォーカーをコントロールしていた場合、あなたはその中の1体を生け贄に捧げなければならない。
- あなたがあなたの手札に戻すパーマネント・カードを選ぶのは、《死に至る醸造》の解決中、パーマネントが生け贄に捧げられた後である。
- あなたが生け贄に捧げた同じパーマネント・カードに戻すことはできない。

Demolition Field

Land

{T}: Add {C}.

{2}, {T}, Sacrifice this land: Destroy target nonbasic land an opponent controls. That land's controller may search their library for a basic land card, put it onto the battlefield, then shuffle. You may search your library for a basic land card, put it onto the battlefield, then shuffle.

- 《解体爆破場》の解決時までに対象とした土地が不正な対象になっていたなら、それは解決されず、その効果は一切発生しない。どちらのプレイヤーも基本土地・カードを探すことはできない。
- 対象の土地のコントローラーは、たとえ《解体爆破場》の能力によりその土地が破壊されていなくとも、基本土地・カードを探すことができる。これは土地が破壊不能を持っているため起こりうることである。

Demonic Pact

{2}{B}{B}

Enchantment

At the beginning of your upkeep, choose one that hasn't been chosen —

- This enchantment deals 4 damage to any target and you gain 4 life.
- Target opponent discards two cards.
- Draw two cards.
- You lose the game.

- あなたは、この誘発型能力がスタックに置かれる際にモード1つを選ぶ。対象を持つモードは、適正な対象がなければ選べない。
- この能力が（その対象が不適正になったか、呪文や能力がそれを打ち消したために）解決されなかったとしても、その能力の起動に際して選んだモードは選ばれたものとして扱う。
- 「まだ選ばれていない」は、その特定の《悪魔の契約》のみを参照する。たとえば、あなたが《悪魔の契約》を1つコントロールしているときに別の《悪魔の契約》を唱えたなら、後者の《悪魔の契約》の能力が初めて起動した際にはどのモードでも選べる。
- 「まだ選ばれていない」は、それまでにモードを選んだのが誰であるかは関係ない。たとえば、あなたが《悪魔の契約》をコントロールしていて、それまでに1つ目と2つ目のモードを選んでいたとする。対戦相手がその《悪魔の契約》のコントロールを得たなら、そのプレイヤーが選べるのは3つ目か4つ目のモードのみである。
- 極めて特殊な状況で、あなたがモードを選ぶことが不可能になることがある。それは、すべてのモードがそれまでに選ばれているときか、唯一の選ばれていないモードが対象を必要とするが適正な対象が存在しないときか、いずれかが原因である。その場合、能力は単にスタックから取り除かれ、効果は発生しない。
- 4つ目のモードが唯一の「まだ選ばれていない」モードなら、あなたはそれを選ばなければならない。契約書は最後まで読まないといけな。そうだな？

Desecration Demon

{2}{B}{B}

Creature — Demon

6/6

Flying

At the beginning of each combat, any opponent may sacrifice a creature of their choice. If a player does, tap this creature and put a +1/+1 counter on it.

- プレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げるかどうかを決める時点では、《冒涇の悪魔》が攻撃するのかどうか、どのプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃するのか、分からない。
- 各対戦相手はそれぞれターン順に、クリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうかを選ぶ。その戦闘で他の対戦相手がすでにクリーチャーを生け贄に捧げることを選んでいたとしても、自分も生け贄に捧げることを選んでもよい。クリーチャーが何体生け贄に捧げられたとしても、1回の戦闘で《冒涇の悪魔》の上に置く+1/+1カウンターの数は、最大1個である。

Devout Decree

{1}{W}

Sorcery

Exile target creature or planeswalker that's black or red. Scry 1. (*Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom.*)

- 《敬虔な命令》の解決時までに対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは占術1を行わない。

Dragon Mage

{5}{R}{R}

Creature — Dragon Wizard

5/5

Flying

Whenever this creature deals combat damage to a player, each player discards their hand, then draws seven cards.

- プレイヤーのライブラリーにあるカードが7枚未満だったなら、そのプレイヤーは《ドラゴン魔道士》の誘発型能力の解決後にゲームに敗北する。これにより全プレイヤーがゲームに敗北したなら、このゲームは引き分けになる。

Dread Summons

{X}{B}{B}

Sorcery

Each player mills X cards. For each creature card put into a graveyard this way, you create a tapped 2/2 black Zombie creature token. (*To mill a card, a player puts the top card of their library into their graveyard.*)

- クリーチャーが、墓地に置かれることをその「代わりに」他の領域に移動することに置き換える能力を持っているなら、そのカードはあなたが得るゾンビ・クリーチャー・トークンの数に入れられない。逆に、いずれかの領域から（またはあなたのライブラリーから）あなたの墓地に置かれたときにそれ自身を墓地から取り除くような誘発型能力を持つクリーチャー・カードは、総数に含まれる。

Driver of the Dead

{3}{B}

Creature — Vampire

3/2

When this creature dies, return target creature card with mana value 2 or less from your graveyard to the battlefield.

- プレイヤー1人の墓地にあるカードのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのmana総量を確定するとき、Xは0として扱う。
- 《死体の運び屋》と同時に、mana総量が2以下のクリーチャーが死亡したなら、あなたはそのカードを対象として戦場に戻すことができる。
- mana総量が2以下のクリーチャー・カードが《死体の運び屋》のコピーになって死亡したなら、それをそれ自身の能力の対象にできる。

Droghskol Reaver

{5}{W}{U}

Creature — Spirit

3/5

Flying

Double strike (*This creature deals both first-strike and regular combat damage.*)

Lifelink (*Damage dealt by this creature also causes you to gain that much life.*)

Whenever you gain life, draw a card.

- 《ドラグスコルの肉裂き》が、ブロックしている、あるいはブロックされているクリーチャーを破壊するのに十分な先制攻撃のダメージを与えた場合、それは通常の戦闘ダメージ・ステップ中にダメージを与えないため、その最後の能力もその戦闘では誘発しない。《ドラグスコルの肉裂き》が何らかの方法でトランプルを得た場合は異なる。

- 《ドラグスコルの肉裂き》の最後の能力は《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」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、《ドラグスコルの肉裂き》の最後の能力は1回のみ誘発する。
- 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、《ドラグスコルの肉裂き》の最後の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。

Dryad Militant

{G/W}

Creature — Dryad Soldier

2/1

(*{G/W} can be paid with either {G} or {W}.*)

If an instant or sorcery card would be put into a graveyard from anywhere, exile it instead.

- インスタントかソーサリーである呪文（《殺害》のような）が《ドライアドの闘士》を直接に破壊する場合、そのインスタントやソーサリーであるカードはそのオーナーの墓地へ置かれる。ただし、インスタントやソーサリーであるカードが《ドライアドの闘士》に致死ダメージを与える場合、《ドライアドの闘士》は次に状況起因処理がチェックされるまで、つまりそのインスタントまたはソーサリーの解決が終わった後まで戦場に残る。そのインスタントやソーサリーは追放される。
- 《ドライアドの闘士》が戦場にある間にインスタントやソーサリーであるカードが捨てられた場合、カードが捨てられたときに作用する能力（マッドネスなど）は、そのカードが墓地に置かれることがなかったとしても依然として作用する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力は、追放領域にあるそのカードを参照できる。

Enigma Drake

{1}{U}{R}

Creature — Drake

*/4

Flying

Enigma Drake's power is equal to the number of instant and sorcery cards in your graveyard.

- 《奇怪なドレイク》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。

Expedition Map

{1}

Artifact

{2}, {T}, Sacrifice this artifact: Search your library for a land card, reveal it, put it into your hand, then shuffle.

- あなたは基本土地・カードだけに限らず、あらゆる土地・カードを探してもよい。

Feed the Swarm

{1}{B}

Sorcery

Destroy target creature or enchantment an opponent controls. You lose life equal to that permanent's mana value.

- 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（それが破壊不能を持っていた場合など）破壊されなかった場合も、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のマナ総量によって決まる。
- 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、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

Fierce Empath

{2}{G}

Creature — Elf

1/1

When this creature enters, you may search your library for a creature card with mana value 6 or greater, reveal it, put it into your hand, then shuffle.

- プレイヤー1人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、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

Fog Bank

{1}{U}

Creature — Wall

0/2

Defender (*This creature can't attack.*)

Flying

Prevent all combat damage that would be dealt to and dealt by this creature.

- 《濃霧の層》の軽減効果は、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを割り振る際には考慮しない。たとえば、《濃霧の層》がトランプルを持つ5/5のクリーチャー1体をブロックしたなら、そのクリーチャーのコントローラーは《濃霧の層》に、そのクリーチャーの戦闘ダメージを2点割り振らねばならないが、その残りは防御プレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに割り振ることができる。

Fumigate

{3}{W}{W}

Sorcery

Destroy all creatures. You gain 1 life for each creature destroyed this way.

- これにより破壊されたクリーチャーは、それが墓地でない領域に置かれたとしても、得るライフの数に入れる。
- 破壊不能を持つクリーチャーなど、実際には破壊されないクリーチャーについては、1体につき1点のライフを得ることはできない。

Fynn, the Fangbearer

{1}{G}

Legendary Creature — Human Warrior

1/3

Deathtouch *(Any amount of damage this deals to a creature is enough to destroy it.)*

Whenever a creature you control with deathtouch deals combat damage to a player, that player gets two poison counters. *(A player with ten or more poison counters loses the game.)*

- プレイヤー1人（対戦相手であることが望ましい）が毒カウンターを10個以上持っているときゲームに敗北するのは、ゲームのルールである。誰か（対戦相手であることが望ましい）が自分の10個目の毒カウンターを得たときに、《牙持ち、フィン》が戦場にある必要はない。

Gate Colossus

{8}

Artifact Creature — Construct

8/8

This spell costs {1} less to cast for each Gate you control.

This creature can't be blocked by creatures with power 2 or less.

Whenever a Gate you control enters, you may put this card from your graveyard on top of your library.

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- パワーが3以上のクリーチャーが《門の巨像》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、《門の巨像》はブロックされていない状態にならない。

Ghitu Lavarunner

{R}

Creature — Human Wizard

1/2

As long as there are two or more instant and/or sorcery cards in your graveyard, this creature gets +1/+0 and has haste. *(It can attack and {T} as soon as it comes under your control.)*

- 《ギトウの溶岩走り》があなたのコントロール下になったターンに、攻撃クリーチャーとして指定された後で速攻を失ったとしても、これは攻撃し続ける。戦闘から取り除かれるわけではない。しかし、攻撃クリーチャー指定ステップより前に速攻を失ったなら、これでは攻撃できない。

Giant Cindermaul

{2}{R}

Creature — Dinosaur Beast

4/3

Trample *(This creature can deal excess combat damage to the player or planeswalker it's attacking.)*

Players can't gain life.

- 《巨大焦がし大口》が戦場にある間も、プレイヤーがライフを得る呪文や能力は解決するどのプレイヤーもライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。
- 《巨大焦がし大口》が戦場にある間、何らかの効果によりプレイヤーのライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数に設定するように指示されても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。

Gnarlback Rhino
{2}{G}{G}
Creature — Rhino
4/4

Trample (*This creature can deal excess combat damage to the player or planeswalker it's attacking.*)

Whenever you cast a spell that targets this creature, draw a card.

- 《節くれ背のサイ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《節くれ背のサイ》の最後の能力は、複数の対象を持つ呪文を唱えたときにも、その対象の中の少なくとも1つが《節くれ背のサイ》であるかぎり誘発する。《節くれ背のサイ》を複数回対象とする呪文を唱えたとしても、この能力は複数回誘発しない。

Guttersnipe
{2}{R}
Creature — Goblin Shaman
2/2

Whenever you cast an instant or sorcery spell, this creature deals 2 damage to each opponent.

- 《どぶ潜み》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 双頭巨人戦では、《どぶ潜み》の能力によって対戦相手チームは4点のライフを失う。

Halana and Alena, Partners
{2}{R}{G}
Legendary Creature — Human Ranger
2/3

First strike (*This creature deals combat damage before creatures without first strike.*)

Reach (*This creature can block creatures with flying.*)

At the beginning of combat on your turn, put X +1/+1 counters on another target creature you control, where X is Halana and Alena's power. That creature gains haste until end of turn.

- この誘発型能力の解決時に、何らかの方法により《結ばれた者、ハラナとアレイナ》のパワーが負の値になっていた場合、あなたはそのクリーチャーの上にカウンターを置かない。そのクリーチャーの上からカウンターを取り除いたり、その上に-1/-1カウンターを置いたりすることはない。

Harmless Offering
{2}{R}
Sorcery
Target opponent gains control of target permanent you control.

- 対戦相手は、あなたの気前のよい申し出を辞退できない。

Heroes' Bane
{3}{G}{G}
Creature — Hydra
0/0

This creature enters with four +1/+1 counters on it.

{2}{G}{G}: Put X +1/+1 counters on this creature, where X is its power.

- Xの値は《英雄たちを破滅させるもの》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。
- 《英雄たちを破滅させるもの》の2つ目の能力の解決時点でこれのパワーが0以下であった場合、Xは0とする。

Hoarding Dragon

{3}{R}{R}

Creature — Dragon

4/4

Flying

When this creature enters, you may search your library for an artifact card, exile it, then shuffle.

When this creature dies, you may put the exiled card into its owner's hand.

- あなたが探したカードは表向きに追放される。すべてのプレイヤーはそれが何であるかを見ることができる。
- 《溜め込むドラゴン》の最後の2つの能力は関連している。3つ目の能力が参照するのは、その《溜め込むドラゴン》の2つ目の能力により追放されたカードのみである。つまり、それぞれのドラゴンは独自の財宝を抱えていると言い換えることもできる。
- 《溜め込むドラゴン》の2つ目の能力が解決する前に《溜め込むドラゴン》が死亡した場合、その3つ目の能力が誘発しても、何も起こらない。その後2つ目の能力が解決される。あなたのライブラリーからアーティファクト・カード1枚を追放することを選んでいた場合、それは永続的に追放される。

Immersturm Predator

{2}{B}{R}

Creature — Vampire Dragon

3/3

Flying

Whenever this creature becomes tapped, exile up to one target card from a graveyard and put a +1/+1 counter on this creature.

Sacrifice another creature: This creature gains indestructible until end of turn. Tap it.

- 《イマースタームの捕食者》の誘発型能力によって、《イマースタームの捕食者》をタップできるわけではない。タップするための他の方法を見つける必要がある。攻撃を勧めたい。
- 誘発型能力が誘発するためには、《イマースタームの捕食者》が実際にアンタップ状態からタップ状態に変わる必要がある。何らかの効果が、すでにタップ状態のそれをタップすることになったとしても、能力は誘発しない。
- あなたは《イマースタームの捕食者》の誘発型能力のために対象を選ぶ必要はない。しかし、対象を選び、能力の解決時にそ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。その場合は、《イマースタームの捕食者》の上に+1/+1カウンターを置かない。
- 《イマースタームの捕食者》の最後の能力は、それがすでにタップ状態であっても起動できる。

Impact Tremors

{1}{R}

Enchantment

Whenever a creature you control enters, this enchantment deals 1 damage to each opponent.

- 複数のクリーチャーがあなたのコントロール下で同時に戦場に出るなら、《衝撃の震え》はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。これは、《衝撃の震え》がそれらのクリーチャーと同時に戦場に出る場合であっても同様である。

Imperious Perfect

{2}{G}

Creature — Elf Warrior

2/2

Other Elves you control get +1/+1.

{G}, {T}: Create a 1/1 green Elf Warrior creature token.

- 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《傲慢な完全者》が戦場を離れたなら、あなたがコントロールしているエルフが負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

Kalastria Highborn

{B}{B}

Creature — Vampire Shaman

2/2

Whenever this creature or another Vampire you control dies, you may pay

{B}. If you do, target player loses 2 life and you gain 2 life.

- あなたがコントロールしている複数の吸血鬼（これには、《カラストリアの貴人》も含まれる可能性がある）が同時に死亡したなら、《カラストリアの貴人》の能力はその数と同じ回数誘発する。
- 《カラストリアの貴人》の能力を解決しようとする時点で、対象とするプレイヤーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

Knight of Grace

{1}{W}

Creature — Human Knight

2/2

First strike (*This creature deals combat damage before creatures without first strike.*)

Hexproof from black (*This creature can't be the target of black spells or abilities your opponents control.*)

This creature gets +1/+0 as long as any player controls a black permanent.

- 「[特性]からの呪禁」は、呪禁能力の変種である。「黒からの呪禁」は、「このパーマネントは、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。」を意味する。
- 何らかの効果により、クリーチャーが呪禁を失ったり、クリーチャーを呪禁を持っていないかのように対象にできたりするなら、黒からの呪禁にもそれが適用される。
- プレイヤーが黒のパーマネントをコントロールしている場合に《善意の騎士》が受ける修整は+1/+0のみである。プレイヤーがコントロールしている黒のパーマネントがいくつあっても関係ない。

Knight of Malice

{1}{B}

Creature — Human Knight

2/2

First strike (*This creature deals combat damage before creatures without first strike.*)

Hexproof from white (*This creature can't be the target of white spells or abilities your opponents control.*)

This creature gets +1/+0 as long as any player controls a white permanent.

- 「[特性]からの呪禁」は、呪禁能力の変種である。「白からの呪禁」は、「このパーマネントは、対戦相手がコントロールしている白の呪文や対戦相手がコントロールしている白の発生源の能力の対象にならない。」を意味する。
- 何らかの効果により、クリーチャーが呪禁を失ったり、クリーチャーを呪禁を持っていないかのように対象にできたりするなら、白からの呪禁にもそれが適用される。
- プレイヤーが白のパーマネントをコントロールしている場合に《悪意の騎士》が受ける修整は+1/+0のみである。プレイヤーがコントロールしている白のパーマネントがいくつあっても関係ない。

Lyra Dawnbringer

{3}{W}{W}

Legendary Creature — Angel

5/5

Flying

First strike (*This creature deals combat damage before creatures without first strike.*)

Lifelink (*Damage dealt by this creature also causes you to gain that much life.*)

Other Angels you control get +1/+1 and have lifelink.

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。
- ダメージはターンの終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《黎明をもたらす者ライラ》が戦場を離れるなら、あなたがコントロールしている天使が負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

Maelstrom Pulse

{1}{B}{G}

Sorcery

Destroy target nonland permanent and all other permanents with the same name as that permanent.

- トークンが他のパーマネントのコピーであった場合や、それを生成した効果に名前が指定されていた場合を除き、トークンの名前はそれを生成した時点でそれが得たサブタイプに「・トークン」という言葉を足したものである。たとえば、何らかの効果によって1/1の兵士・クリーチャー・トークンが生成されたなら、そのトークンの名前は「兵士・トークン」になる。

Massacre Wurm

{3}{B}{B}{B}

Creature — Phyrexian Wurm

6/5

When this creature enters, creatures your opponents control get -2/-2 until end of turn.

Whenever a creature an opponent controls dies, that player loses 2 life.

- 《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。

Maze's End

Land

This land enters tapped.

{T}: Add {C}.

{3}, {T}, Return this land to its owner's hand: Search your library for a Gate card, put it onto the battlefield, then shuffle. If you control ten or more Gates with different names, you win the game.

- 《迷路の終わり》をオーナーの手札に戻すことは、《迷路の終わり》の最後の能力の起動コストの一部である。その能力が宣言されると、あなたが起動コストを支払って《迷路の終わり》を手札に戻すまで、プレイヤーはそれに対応することはできない。
- 《迷路の終わり》の最後の能力の解決時にあなたは門を探し、それを戦場に出してからゲームに勝利したかを確認する。この確認は、あなたがこれにより門を戦場に出さなくても発生する。この確認はこの能力の解決時のみに発生し、他のタイミングでは発生しない。
- 《迷路の終わり》によって門を戦場に出すことは、ターンに1度だけできる土地のプレイとしては扱わない。あなたのターンである場合、その能力が解決した後に《迷路の終わり》か別の土地・カードをプレイすることができる。
- 同じ名前を持つ門を複数コントロールすることは、《迷路の終わり》の能力によってゲームに勝利する事に影響しない。余った門は無視される。

Mazemind Tome

{2}

Artifact

{T}, Put a page counter on this artifact: Scry 1. (*Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom.*)

{2}, {T}, Put a page counter on this artifact: Draw a card.

When there are four or more page counters on this artifact, exile it. If you do, you gain 4 life.

- 《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。

Mentor of the Meek

{2}{W}

Creature — Human Soldier

2/2

Whenever another creature you control with power 2 or less enters, you may pay {1}. If you do, draw a card.

- 《弱者の師》の能力は、これでないクリーチャーのパワーを、そのクリーチャーが戦場に出たときのみ見る。そのクリーチャーのパワーが2以下であったなら、この能力は誘発する。この能力が誘発した後は、そのクリーチャーのパワーが2より大きくなっても、その能力には影響しない。同様に、クリーチャーが戦場に出た後にそのクリーチャーのパワーが2以下になっても、この能力は誘発しない。
- 戦場に出るクリーチャーに適用される1つ以上の常在型能力がそのパワーを変更したなら、《弱者の師》の能力が誘発するかどうかを判定するとき、それらの能力が考慮される。1個以上の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出たり、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出るなど、それに適用される置換効果も同様となる。

- 《弱者の師》の誘発型能力の解決中に、{1}を複数回支払って、2枚以上のカードを引くようなことはできない。

Midnight Reaper

{2}{B}

Creature — Zombie Knight

3/2

Whenever a nontoken creature you control dies, this creature deals 1 damage to you and you draw a card.

- 《真夜中の死神》の能力は、トークンでなければ、これが死亡したときにも誘発する。
- 《真夜中の死神》が、あなたがコントロールしていてトークンでない他のクリーチャーと同時に死亡したなら、《真夜中の死神》の能力はそれらそれぞれについて誘発する。

Mindsparker

{1}{R}{R}

Creature — Elemental

3/2

First strike (*This creature deals combat damage before creatures without first strike.*)

Whenever an opponent casts a white or blue instant or sorcery spell, this creature deals 2 damage to that player.

- 《精神灼き》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 対戦相手が白と青の両方である呪文を唱えた場合、《精神灼き》の最後の能力は1回のみ誘発する。

Mold Adder

{G}

Creature — Fungus Snake

1/1

Whenever an opponent casts a blue or black spell, you may put a +1/+1 counter on this creature.

- 《カビのママシ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 対戦相手が青と黒の両方である呪文を唱えた場合、《カビのママシ》の能力は1回のみ誘発する。

Myojin of Night's Reach

{5}{B}{B}{B}

Legendary Creature — Spirit

5/2

Myojin of Night's Reach enters with a divinity counter on it if you cast it from your hand.

Myojin of Night's Reach has indestructible as long as it has a divinity counter on it.

Remove a divinity counter from Myojin of Night's Reach: Each opponent discards their hand.

- このカードがあなたの統率者である統率者戦では、これをあなたの統率領域から唱えることは、あなたの手札から唱えたこととしては数えない。

Negate
{1}{U}
Instant
Counter target noncreature spell.

- 「クリーチャー・呪文」とはクリーチャー・タイプを持つ呪文であり、アーティファクトやエンチャントなどの他のタイプを持っていても構わない。

Obliterating Bolt
{1}{R}
Sorcery
Obliterating Bolt deals 4 damage to target creature or planeswalker. If that creature or planeswalker would die this turn, exile it instead.

- 《抹消する稲妻》の置換効果は、対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。

Ordeal of Nylea
{1}{G}
Enchantment — Aura
Enchant creature
Whenever enchanted creature attacks, put a +1/+1 counter on it. Then if it has three or more +1/+1 counters on it, sacrifice this Aura.
When you sacrifice this Aura, search your library for up to two basic land cards, put them onto the battlefield tapped, then shuffle.

- エンチャントしているクリーチャーに3個以上の+1/+1カウンターが置かれているかどうかは、攻撃による誘発型能力の解決の一部として見る。エンチャントしているクリーチャーの上に、他の何らかの方法によって3個目の+1/+1カウンターが置かれたなら、そのクリーチャーが次に攻撃する時までは、あなたは《ナイレアの試練》を生け贄に捧げない。
- 《ナイレアの試練》の最後の能力は、あなたがこれを、この2つ目の能力の効果によって生贄に捧げた時に限らず、いかなる理由であれ、あなたがこれを生贄に捧げた時に誘発する。

Ovika, Enigma Goliath
{5}{U}{R}
Legendary Creature — Phyrexian Nightmare
6/6
Flying
Ward—{3}, Pay 3 life.
Whenever you cast a noncreature spell, create X 1/1 red Phyrexian Goblin creature tokens, where X is the mana value of that spell. They gain haste until end of turn.

- スタック上にある呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。

Predator Ooze
{G}{G}{G}
Creature — Ooze
1/1

Indestructible (*Damage and effects that say “destroy” don’t destroy this creature.*)

Whenever this creature attacks, put a +1/+1 counter on it.

Whenever a creature dealt damage by this creature this turn dies, put a +1/+1 counter on this creature.

- クリーチャーが死亡するたびに、《捕食者のウーズ》がそのターンの間にそのクリーチャーにダメージを与えていたかどうかをチェックする。ダメージを与えていた場合、《捕食者のウーズ》の能力が誘発する。そのクリーチャーを誰がコントロールしていたか、そしてそのクリーチャーがどの墓地に置かれたかは考慮しない。

Primal Might
{X}{G}
Sorcery

Target creature you control gets +X/+X until end of turn. Then it fights up to one target creature you don’t control. (*Each deals damage equal to its power to the other.*)

- 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。

Prime Speaker Zegana
{2}{G}{G}{U}{U}
Legendary Creature — Merfolk Wizard
1/1

Prime Speaker Zegana enters with X +1/+1 counters on it, where X is the greatest power among other creatures you control.

When Prime Speaker Zegana enters, draw cards equal to its power.

- Xの値は《首席議長ゼガーナ》の1つ目の能力の解決時に1度だけ計算される。その時点であなたがこれの他にクリーチャーをコントロールしていない場合、Xの値は0である。
- 《首席議長ゼガーナ》が、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体と同時に戦場に出た場合、あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値を決定する際には、そのクリーチャーを考慮しない。
- 《首席議長ゼガーナ》の最後の能力の解決時点でこれが戦場になければ、引くカードの枚数は、この戦場にあった最後の瞬間のパワーの値を用いる。

Primeval Bounty

{5}{G}

Enchantment

Whenever you cast a creature spell, create a 3/3 green Beast creature token.

Whenever you cast a noncreature spell, put three +1/+1 counters on target creature you control.

Landfall — Whenever a land you control enters, you gain 3 life.

- 《原始の報奨》の1つ目と2つ目の能力はそれぞれ、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それらの能力は解決する。

Pyromancer's Goggles

{5}

Legendary Artifact

{T}: Add {R}. When that mana is spent to cast a red instant or sorcery spell, copy that spell and you may choose new targets for the copy.

- 《紅蓮術師のゴーグル》が生み出すマナは、赤のインスタント・呪文や赤のソーサリー・呪文のみではなく、何の支払いにあててもよい。
- あなたがそのマナを支払って唱えた赤のインスタント・呪文や赤のソーサリー・呪文は、それが対象を取るものでなくてもコピーされる。
- この遅延誘発型能力は、《紅蓮術師のゴーグル》が依然として戦場にあるかどうかにかかわらず誘発する。
- 赤のインスタント・呪文か赤のソーサリー・呪文を1回唱えるために、《紅蓮術師のゴーグル》が生み出したマナが複数支払われたなら、支払われたそれらの各マナに対応する遅延誘発型能力がみな誘発し、それと同じ数のコピーが作られることになる。それらの赤のマナが1つの《紅蓮術師のゴーグル》によって生み出されたのか、複数の《紅蓮術師のゴーグル》によって生み出されたのかは関係ない。
- 《紅蓮術師のゴーグル》が生み出した赤のマナで唱えた呪文は、たとえそれが打ち消されたり、何らかの理由でその能力の解決時に解決されることなくスタックを離れたりしたとしても、コピーされる。そのコピーは元の呪文より先に解決される。
- コピー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。
- 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。新しい対象を選ぶ際はすべて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。
- コピー元の呪文がスタックに置かれる際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、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。

Ramos, Dragon Engine

{6}

Legendary Artifact Creature — Dragon

4/4

Flying

Whenever you cast a spell, put a +1/+1 counter on Ramos for each of that spell's colors.

Remove five +1/+1 counters from Ramos: Add

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Activate only once each turn.

- 《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力は、ある呪文が持つ色の総数（0色から5色まで）を数える。マナ・コストの中のマナ・シンボルの数やあなたが支払ったマナの色の数ではない。
- あなたが無色の呪文を唱えたなら、《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力が誘発するが、それは1/+1カウンターを得ない。
- 《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力は、あなたが呪文を唱え終わるまで誘発しない。つまり、その呪文のコストをすべて支払い終わった後になるまで誘発しない。《ドラゴン・エンジン、レイモス》の上にある+1/+1カウンターが5個未満であったなら、呪文によってカウンターを追加するとともに、その追加されたカウンターを利用してその呪文に支払う、というようなことはできない。
- 《ドラゴン・エンジン、レイモス》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、この能力は解決する。その場合は、その呪文の最後の情報を用いて、その色の数を決める。

Redcap Gutter-Dweller

{2}{R}{R}

Creature — Goblin Warrior

3/3

Menace

When this creature enters, create two 1/1 black Rat creature tokens with “This token can’t block.”

At the beginning of your upkeep, you may sacrifice another creature. If you do, put a +1/+1 counter on this creature and exile the top card of your library. You may play that card this turn.

- その最後の能力が誘発した後に《レッドキャップのどぶ住まい》が戦場を離れる場合、あなたは《レッドキャップのどぶ住まい》の上に+1/+1カウンター1個を置かないが、あなたはクリーチャーを生け贄に捧げ、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。
- あなたは《レッドキャップのどぶ住まい》の最後の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

Regal Caracal

{3}{W}{W}

Creature — Cat

3/3

Other Cats you control get +1/+1 and have lifelink. (*Damage dealt by those creatures also causes you to gain that much life.*)

When this creature enters, create two 1/1 white Cat creature tokens with lifelink.

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。
- あなたがコントロールしていてこれでない猫は、《威厳あるカラカル》の最後の能力で生成された猫だけでなく、すべての猫が+1/+1の修整を受け絆魂を持つ。

Rite of Replication

{2}{U}{U}

Sorcery

Kicker {5} (*You may pay an additional {5} as you cast this spell.*)

Create a token that’s a copy of target creature. If this spell was kicked, create five of those tokens instead.

- 《複製の儀式》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはトークンを生成しない。
- 各トークンはコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（パーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。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、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、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がトークンであるなら、新しく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なら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- 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、そのトークンが戦場に出たときにも誘発する。対象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。
- それらのトークンは戦場に出る際にお互いを見る。それらがクリーチャーが戦場に出る時に誘発する誘発型能力を持っている場合、お互いにすべて誘発し合う。

Sanguine Indulgence

{3}{B}

Sorcery

This spell costs {3} less to cast if you've gained 3 or more life this turn.

Return up to two target creature cards from your graveyard to your hand.

- 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。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《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。

Savage Ventmaw

{4}{R}{G}

Creature — Dragon

4/4

Flying

Whenever this creature attacks, add {R}{R}{R}{G}{G}{G}. Until end of turn, you don't lose this mana as steps and phases end.

- ターンの途中で《凶暴な熱口》が戦場を離れても、そのターン中は、このマナはステップやフェイズの終了に際しても失われない。

Sorcerous Spyglass

{2}

Artifact

As this artifact enters, look at an opponent's hand, then choose any card name.

Activated abilities of sources with the chosen name can't be activated unless they're mana abilities.

- あなたはあなたが望むカード名を選べる。通常は起動型能力を持っていないカードでもよい。あなたが見た、対戦相手の手札にあったカードの名前でなくてもよい。
- トークンの名前を指定することはできない。ただし、トークンがカードと同じ名前を持っている場合を除く。
- 起動型能力とはコロンの(:)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(装備などの)キーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《魔術遠眼鏡》の最後の能力は、誘発型能力(「〜とき」、「〜たび」、「〜時に」と書かれている)には影響しない。
- 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 《魔術遠眼鏡》は、カードがどの領域にあっても影響する。手札にあるカードにも、墓地にあるカードにも、追放されたカードにも影響する。

Sphinx of the Final Word

{5}{U}{U}

Creature — Sphinx

5/5

This spell can't be countered.

Flying

Hexproof (*This creature can't be the target of spells or abilities your opponents control.*)

Instant and sorcery spells you control can't be countered.

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《終止符のスフィンクス》やその他の打ち消されない呪文を対象にできる。呪文を打ち消す呪文や能力の解決時に、対象である呪文は打ち消されないが、その呪文や能力が持つ追加の効果は生じる。

Springbloom Druid

{2}{G}

Creature — Elf Druid

1/1

When this creature enters, you may sacrifice a land. If you do, search your library for up to two basic land cards, put them onto the battlefield tapped, then shuffle.

- 《春花のドルイド》の誘発型能力の解決中に、土地を複数生け贄に捧げて基本土地・カードを2枚より多く探す、ということはいできない。

Stasis Snare

{1}{W}{W}

Enchantment

Flash (*You may cast this spell any time you could cast an instant.*)

When this enchantment enters, exile target creature an opponent controls until this enchantment leaves the battlefield.

- 《停滞の罟》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。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。
- クリーチャー・トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

Steel Hellkite

{6}

Artifact Creature — Dragon

5/5

Flying

{2}: This creature gets +1/+0 until end of turn.

{X}: Destroy each nonland permanent with mana value X whose controller was dealt combat damage by this creature this turn. Activate only once each turn.

- 《鋼のヘルカイト》の最後の能力が破壊するのは、このターンに《鋼のヘルカイト》から戦闘ダメージを受けたプレイヤーがコントロールしていて、mana総量がちょうどXである、土地でないすべてのパーマネントのみである。
- それらのパーマネントが、《鋼のヘルカイト》が戦闘ダメージを与えた時点で誰にコントロールされていたか、あるいはそれらのパーマネントがその時点で戦場に出ていたかさえも関係ない。
- あなたは、そのターンに《鋼のヘルカイト》がどのプレイヤーに対しても戦闘ダメージを与えていなかったとしても、その最後の能力を起動してもよい。そうした場合、その能力は何もしない。
- Xの値を0として《鋼のヘルカイト》の3つ目の能力を機動した場合、それは該当するプレイヤーがコントロールしていて、mana総量が0である土地でないパーマネントをそれぞれ破壊する。
- パーマネントのmana総量は、カードの右上に記載されているmana・シンボルのみにより決定される。ただし、そのパーマネントがなんらかのコピーである場合を除く（以下参照）。mana総量は、mana・コストの色を無視した総点数に等しい。たとえば、mana・コストが{3}{U}{U}の場合は、そのカードのmana総量は5である。
- パーマネントが何かをコピーしている場合、そのmana総量はそれがコピーしているもののmana総量に等しい。
- いずれの場合も、パーマネントを唱えた際に支払った代替コストや追加コスト（キッカー・コストなど）は無視する。
- パーマネントのmana・コストに{X}が含まれていたなら、そのパーマネントのmana総量を決定する目的で使うXの値は0である。
- 土地でないパーマネントの右上にmana・シンボルが記載されていない場合（たとえば何もコピーしていないトークンなど）、そのmana総量は0である。

Surrak, the Hunt Caller

{2}{G}{G}

Legendary Creature — Human Warrior

5/4

At the beginning of combat on your turn, if creatures you control have total power 8 or greater, target creature you control gains haste until end of turn.

(It can attack and {T} no matter when it came under your control.)

- あなたがパワーが0以下のクリーチャーをコントロールしている場合、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を計算するときには、その実際のパワーを使用する。たとえば、あなたがパワーがそれぞれ4、5、-2であるクリーチャー3体をコントロールしている場合、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は7である。
- 《狩猟の統率者、スーラク》の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの合計を2回チェックする。能力が誘発するかどうかを判定するために適切な時点で1回、そしてその能力が解決される時点でもう1回である。2回目のチェックの時点で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が8以上でなくなっていた場合、その能力の効果は発生しない。

Taurean Mauler

{2}{R}

Creature — Shapeshifter

2/2

Changeling (*This card is every creature type.*)

Whenever an opponent casts a spell, you may put a +1/+1 counter on this creature.

- 《雄牛のやっかいもの》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

Teach by Example

{U/R}{U/R}

Instant

(*{U/R} can be paid with either {U} or {R}.*)

When you next cast an instant or sorcery spell this turn, copy that spell. You may choose new targets for the copy.

- 《実例指導》を解決した後、そのターンで次にあなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文は、それが対象を持つか持たないかを問わずコピーされる。
- その呪文が対象を取る呪文なら、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーは同じ対象を持つ。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。新しい対象を選ぶ際はすべて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。
- そのコピーされた呪文が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、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。
- 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。

Tempest Djinn

{U}{U}{U}

Creature — Djinn

0/4

Flying

This creature gets +1/+0 for each basic Island you control.

- 《大嵐のジン》のパワーを修整する能力は、それが戦場にある間のみ適用される。他のすべての領域では、これは0/4のクリーチャー・カードである。

Tribute to Hunger

{2}{B}

Instant

Target opponent sacrifices a creature of their choice. You gain life equal to that creature's toughness.

- 生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて、得るライフの点数を決定する。

Unflinching Courage

{1}{G}{W}

Enchantment — Aura

Enchant creature

Enchanted creature gets +2/+2 and has trample and lifelink. *(Damage dealt by the creature also causes its controller to gain that much life.)*

- 同一のクリーチャーに絆魂が複数あっても意味はない。

Vizier of the Menagerie

{3}{G}

Creature — Snake Cleric

3/4

You may look at the top card of your library any time.

You may cast creature spells from the top of your library.

You can spend mana of any type to cast creature spells.

- 《生類の侍臣》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にあるカード1枚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が、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にあるカードが、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にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 《生類の侍臣》により通常は、あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャー・カードであり、あなたのメイン・フェイズ中であり、スタックが空であるなら、それを唱えることができる。そのクリーチャー・カードが瞬速を持っていたなら、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでもそれを唱えることができる。対戦相手のターン中であってもよい。
- あなたは自分のライブラリーの一番上から唱えるクリーチャー・呪文だけでなく、任意のクリーチャー・呪文を唱える際に、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払える。
- その呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。代替コストを支払ってもよい。
- あなたのライブラリーの一番上のカードは、あなたの手札にあるわけではない。それをサイクリングしたり、捨てたり、その起動型能力を起動したりすることはできない。

Voracious Greatshark

{3}{U}{U}

Creature — Shark

5/4

Flash *(You may cast this spell any time you could cast an instant.)*

When this creature enters, counter target artifact or creature spell.

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

Wilt-Leaf Liege

{1}{G/W}{G/W}{G/W}

Creature — Elf Knight

4/4

(*{G/W} can be paid with either {G} or {W}.*)

Other green creatures you control get +1/+1.

Other white creatures you control get +1/+1.

If a spell or ability an opponent controls causes you to discard this card, put it onto the battlefield instead of putting it into your graveyard.

- 《萎れ葉のしもべ》の最初の2つの能力は別個であり、累積する。あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーが列記された色の両方に該当する場合、そのクリーチャーは合計で+2/+2の修整を受ける。
- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが《萎れ葉のしもべ》を捨て、《萎れ葉のしもべ》の能力とこれ以外の能力（対戦相手の《萎れ葉のしもべ》など）の両方によって《萎れ葉のしもべ》をあなたの墓地以外の領域に置くよう指示された場合、どちらを適用するか選ぶのはあなたである。
- あなたが《萎れ葉のしもべ》を捨てて戦場に出した場合も、あなたはそれを捨てている。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。

Wishclaw Talisman

{1}{B}

Artifact

This artifact enters with three wish counters on it.

{1}, {T}, Remove a wish counter from this artifact: Search your library for a card, put it into your hand, then shuffle. An opponent gains control of this artifact. Activate only during your turn.

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

Zetalpa, Primal Dawn

{6}{W}{W}

Legendary Creature — Elder Dinosaur

4/8

Flying, double strike, vigilance, trample, indestructible

- 二段攻撃とトランプルを持つ攻撃クリーチャーが、先制攻撃の戦闘ダメージですべてのブロック・クリーチャーを破壊したなら、通常の戦闘ダメージはすべてそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに割り振られる。

《ドラゴンの女王、ラスリス》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

6/6

飛行

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないドラゴン1体が戦場に出るたび、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{R} : ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのドラゴンは+1/+0の修整を受ける。

- 《ドラゴンの女王、ラスリス》があなたがコントロールしていてトークンでもこれでもない1体以上のドラゴンと同時に戦場に出るなら、その2つ目の能力は、そのように戦場に出たこれでないドラゴン1体につき1回誘発する。

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』 スターターコレクションの統率者カード別注釈

※日本語版が収録されていないカードのルールテキストは英語版のまま掲載しています。

Arcane Signet

{2}

Artifact

{T}: Add one mana of any color in your commander's color identity.

- あなたの統率者が2枚あったなら、あなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色1色のマナ1点を加える。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《秘儀の印鑑》の能力はマナを生み出さない。

Command Tower

Land

{T}: Add one mana of any color in your commander's color identity.

- あなたの統率者が2枚あったなら、あなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色1色のマナ1点を加える。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《統率の塔》の能力はマナを生み出さない。

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』 ビギナー・ボックスのカード別注釈

《新たな地平》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (土地)

このオーラが戦場に出たとき、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。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

エンチャントしている土地は「{T}:好きな色1色のマナ2点を加える。」を持つ。

- あなたは、クリーチャーをコントロールしていなくても、《新たな地平》を唱えられる。
- 《新たな地平》を解決する時点で、対象とした土地が不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。これは戦場に出ないので、これが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

《戦装飾のシャーマン》

{3}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

2/2

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。「ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。」を選んでよい。

- 《戦装飾のシャーマン》の能力は、あなたの各ターン中の戦闘開始ステップの開始時に誘発する。それは攻撃クリーチャーを指定するより先に解決される。
- 呪文や能力によってあなたのターンに複数の戦闘フェイズがあったなら、《戦装飾のシャーマン》の能力はそれらそれぞれに誘発する。

《ヴェリュス山の恐怖》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

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。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは二段攻撃を得る。

- 同一のクリーチャーに二段攻撃が複数あっても意味はない。
- この誘発型能力は、その解決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二段攻撃を得ない。

《エルズペスの強打》

{W}

インスタント

攻撃かブロックしているクリーチャー1体を対象とする。エルズペスの強打はそれに3点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《エルズペスの強打》の置換効果は、対象としたクリーチャーやプレインズウォーカーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。

《カーネリアン・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》

{2}{R}

アーティファクト

{T} : {R}を加える。このマナがドラゴン・クリーチャー・呪文のために支払われたなら、ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 《カーネリアン・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》が生み出すマナは、ドラゴン・クリーチャー・呪文のみではなく、何の支払いにあててもよい。
- 《カーネリアン・オーブ・オヴ・ドラゴンカインド》のマナが、代替コストや追加コストを含むドラゴン・クリーチャー・呪文のコストのいずれかの部分の支払いに使われたなら、そのドラゴンはターン終了時まで速攻を得る。
- たとえその呪文がドラゴン・クリーチャー・トークンを生成したとしても、インスタント・呪文やソーサリー・呪文はクリーチャー・呪文ではない。
- このマナがドラゴンでない呪文のために使用され、そのターン、後になってそれがドラゴンになったとしても、そのクリーチャーは速攻を得ない。

《海賊船長》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、宝物・トークン1つを生成する。（それは「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：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てこれでないすべての海賊は+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負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《海賊のカットラス》

{3}

アーティファクト — 装備品

この装備品が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている海賊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+2/+1の修整を受ける。

装備{2} ({2}: あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。)

- あなたは、海賊をコントロールしていなくても、《海賊のカットラス》を唱えられる。《海賊のカットラス》が戦場に出たとき、あなたが海賊をコントロールしていないなら、その誘発型能力は何もしない。

《渴望の時》

{1}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-2の修整を受ける。あなたは2点のライフを得る。

- 《渴望の時》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは2点のライフを得ない。
- 対象としたクリーチャーは、そのタフネスが0以下になったとしても、あなたがライフを得る時点で依然として戦場にある。それが持つ、ライフを得ることに関係する能力は、適切に作用する。あなたがライフを得るにより誘発する能力があれば、そのクリーチャーは、その能力の誘発後解決前にオーナーの墓地に置かれる。

《カルガの竜騎兵》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・戦士

2/2

あなたがドラゴンをコントロールしているかぎり、このクリーチャーは飛行を持つ。

- 《カルガの竜騎兵》がすでにブロックされているなら、戦場にドラゴンを置いてこれに飛行を持たせたとしても、これがブロックされていない状態になることはない。

《吸血鬼の落とし子》

{2}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

2/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、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。

- 双頭巨人戦では、《吸血鬼の落とし子》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。

《吸血鬼の新生子》

{B}

クリーチャー — 吸血鬼

0/3

{2}, {T}: 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。

- 双頭巨人戦では、《吸血鬼の新生子》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。

《交又路の騒動屋》

{5}{B}

クリーチャー — 吸血鬼

5/5

あなたがコントロールしていて攻撃しているすべての吸血鬼は接死と絆魂を持つ。（それら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。それら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。）

あなたがコントロールしている吸血鬼1体が死亡するたび、2点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 死亡する吸血鬼1体につき、あなたは2点のライフを1回のみ支払うことができる。同じ誘発型能力に複数回支払い、複数枚のカードを引くことはできない。

《ゴブリンの密輸人》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

2/2

速攻（このクリーチャーは、あなたのコントロール下になってすぐに攻撃したり{T}したりできる。）

{T}：パワーが2以下でありこれでないクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 起動型能力の解決時に、対象と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、この能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが2より大きくなったなら、このターン、それはブロックされない。

《死の男爵》

{1}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

2/2

あなたがコントロールしているすべてのスケルトンやあなたがコントロールしていてこれでないすべてのゾンビは+1/+1の修整を受け接死を持つ。（それら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。）

- スケルトンでありゾンビでもあるクリーチャーは、この修整を1回のみ受ける。
- 普通は《死の男爵》は自身に影響を与えない。しかし、あなたが何らかの方法でこれをスケルトンにできたなら、これはこれ自身に+1/+1の修整と接死を与えることになる。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中に《死の男爵》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スケルトンやゾンビが負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《焦熱の竜火》

{1}{R}

インスタント

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

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

《ジョラーガの祈祷》

{4}{G}{G}

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すべてのクリーチャーは+3/+3の修整を受け、このターン、可能ならブロックされなければならない。

- 可能ならブロックされなければならない攻撃クリーチャーが複数あるなら、防御プレイヤーは可能ならその各クリーチャーに少なくとも1体のブロック・クリーチャーを割り振らなければならない。たとえば、可能ならブロックされなければならないクリーチャーが2体攻撃し、それらをブロックし得るクリーチャーが2体であったなら、それら2体で同じ攻撃クリーチャーをブロックするように割り振ることはできない。
- 《ジョラーガの祈祷》によって、特定のクリーチャーが特定の攻撃クリーチャーをブロックするように強制することはできない。依然として防御プレイヤーが、自分がコントロールするクリーチャーがどのようにブロックするのかを選ぶ。

《斉射の古参兵》

{3}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

4/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、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。これはそれに、あなたがコントロールしているゴブリンの数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ゴブリンの総数は、《斉射の古参兵》の能力の解決時にのみ数える。《斉射の古参兵》が戦場に残っていれば、それ自身も数に入れる。

《生体性改造》

{4}{G}{G}

ソーサリー

クリーチャー1体か2体か3体を対象とし、3個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。その後、それら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。

- あなたは、《生体性改造》の対象の数とカウンターの割り振り方を、それを唱える際を選ぶ。各対象にはそれぞれカウンターを少なくとも1個割り振らなければならない。つまり、たとえば、対象のクリーチャーを3体選んだなら、それらの上にカウンターを、2個、1個、0個のように置くことはできない。
- 《生体性改造》の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。それらが代わりに適正な対象の上に置かれるということはない。
- 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倍にすることは、そ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の上に置くことである。カウンターを置くことに関する他のカードは、この効果にも関係する。

《吸血の徴収者》

{4}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・貴族

3/4

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

- 《吸血の徴収者》の誘発型能力は、このターンに対戦相手がライフを失っていたかどうかを見るのであり、ライフ総量の変化を見るのではない。たとえば、同じターンに2点のライフを得て1点のライフを失った対戦相手は、ライフを失っている。

《制覇の時》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。あなたは2点のライフを得る。

- 《制覇の時》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは2点のライフを得ない。

《戦利品奪取》

{2}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カード2枚を引き宝物・トークン1つを生成する。（それは「{T}、このトークンを生け贄に捧げる：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。）

- 《戦利品奪取》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。

《双刃の聖騎士》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

あなたがライフを得るたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたのライフが25点以上であるかぎり、このクリーチャーは二段攻撃を持つ。（これは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。）

- 《双刃の聖騎士》の1つ目の能力は《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。
- 《双刃の聖騎士》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、これの救出に間に合うように、これの1つ目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、《双刃の聖騎士》の1つ目の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、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」や「何かの数に等しい点数のライフ」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、《双刃の聖騎士》の能力は1回のみ適用される。
- 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、《双刃の聖騎士》の1つ目の能力は誘発しない。
- あなたに先制攻撃の戦闘ダメージが与えられてあなたのライフ総量が25点未満になったなら、《双刃の聖騎士》は即座に二段攻撃を失う。通常の戦闘ダメージ・ステップの前にあなたのライフ総量を25点以上に戻さないかぎり、それは通常の戦闘ダメージを与えない。
- 《双刃の聖騎士》が、戦闘ダメージが与えられた後に二段攻撃を得た場合（たとえば、絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与えてそうなった場合）には、《双刃の聖騎士》は通常の戦闘ダメージのみを与える。
- 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、1つ目の能力は誘発しない。
- 双頭巨人戦では、《双刃の聖騎士》は、あなたのチームのライフが25点以上であるかぎり二段攻撃を持つ。

《束縛の祈り手》

{3}{W}

エンチャント

瞬速

このエンチャントが戦場に出たとき、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最大1つを対象とする。このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。あなたは2点のライフを得る。

- あなたは《束縛の祈り手》の誘発型能力のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、その対象が能力を解決する時点で不適正であった場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。
- 《束縛の祈り手》が、その誘発型能力を解決する前に戦場を離れた場合、対象となっ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いていたオーラは、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、それは消滅し戦場に戻らない。
- これによりオーラが追放されたなら、それが戦場に戻る際に、それがエンチャントするものをそのオーナーが選ぶ。これにより戦場に出るオーラは対象を取らない（そのため、たとえば被覆を持つパーマネントにつけることもできる）が、そのオーラのエンチャント能力により、何につけられるかは制限される。そのオーラが適正につけられるものがない場合、それは残りのゲームの間、追放領域に置かれる。

《手厳しい反撃》

{1}{W}

インスタント

タップ状態のクリーチャー1体を対象とする。手厳しい反撃はそれに3点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。

- 《手厳しい反撃》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《ハーフボレーの爆弾兵》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2/3

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのゴブリンは+1/+1の修整を受ける。

{R}：あなたがコントロールしていてこれでないゴブリン1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行と「このクリーチャーが戦闘ダメージを与えたとき、これを生け贄に捧げる。」を得る。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、そのターン中に《ハーフボレーの爆弾兵》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ゴブリンが負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《ピラニアによる摂食》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速（この呪文を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。）

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すべての能力を失い、基本のパワーとタフネスが1/1の黒のスケルトン・クリーチャーである。（それは他のすべてのカード・タイプとクリーチャー・タイプを失う。）

- 《ピラニアによる摂食》は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《巨大化》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。
- エンチャントしているクリーチャーがクリーチャー・タイプの他に、装備品や機体や洞窟のような何らかのサブタイプを持っていた場合も、それらすべてを失う。

《火をつける怒り》

{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+1/+0の修整を受け先制攻撃を得る。（これは先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与える。）

- 先制攻撃を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与えた後で他のクリーチャーに先制攻撃を与えても、そのクリーチャーが与える戦闘ダメージが軽減されることはない。

《帆風の海賊》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

2/1

このクリーチャーが攻撃しているかぎり、これは飛行を持つ。

- 《帆風の海賊》は、それが攻撃した直後に飛行を持つようになる。つまり、飛行を持つクリーチャーへの攻撃制限は適用されないが、飛行を持つクリーチャーが攻撃したときに誘発する能力は誘発する。

《墓地からの徴用》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。それがゾンビ・カードなら、カード 1 枚を引く。

- 《墓地からの徴用》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャー・カードが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。たとえ対象であるクリーチャー・カードがゾンビ・カードであったとしても、あなたはカード 1 枚を引かない。

《未知なる安息地》

土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。これが戦場に出るに際し、色 1 色を選ぶ。

{T}：その選ばれた色のマナ 1 点を加える。

- 何らかの理由により《未知なる安息地》が色が選ばれずに戦場に出たなら、そのマナ能力はいかなるマナも生み出さない。

《龍王の召使い》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・シャーマン

1/3

あなたがドラゴン・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

- 《龍王の召使い》の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。それはドラゴン・呪文を唱えるために支払う総コストを変更するのみである。
- 《龍王の召使い》の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。それはその呪文に含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。

《レオニンの先兵》

{W}

クリーチャー — 猫・兵士

1/1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたが 3 体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、このクリーチャーは+1/+1の修整を受け、1 点のライフを得る。

- あなたのターンの戦闘フェイズの開始時に、あなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていないなら、《レオニンの先兵》の能力は一切誘発しない。戦闘開始ステップ中にパーマネントがクリーチャーになっても、《レオニンの先兵》の能力は誘発しない。
- 《レオニンの先兵》の能力の解決時にあなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合は、この能力は何もしない。ただし、この能力の解決時にあなたが3体以上のクリーチャーをコントロールしていた場合は、そのターン、後になってあなたが3体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、+1/+1の修整は適用され続ける。

『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』 ジャンプスタートのカード別注釈

《赤き死神、ゴルノグ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ミノタウルス・戦士

2/3

速攻

臆病者では戦士をブロックできない。

あなたがコントロールしている1体以上の戦士がプレイヤー1人を攻撃するたび、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体を対象とする。それは臆病者になる。

あなたがコントロールしていて攻撃しているすべての戦士は+X/+0の修整を受ける。Xは、対戦相手がコントロールしている臆病者の数に等しい。

- 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。（とはいえ、臆病者は突然後悔するかもしれないが。）
- 《赤き死神、ゴルノグ》の3つ目の能力は対象の元のクリーチャー・タイプを上書きする。ひとたびその能力が解決されたら、そのクリーチャーは臆病者となり、以前のクリーチャー・タイプを持たなくなる。そのクリーチャーは、クリーチャー・タイプ以外のすべてのサブタイプ、そして持っていた他のすべてのタイプと特殊タイプを引き続き持つ。
- 《赤き死神、ゴルノグ》の3つ目の能力は持続時間を持たない。それはゲームが終わるか、対象となったクリーチャーが戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果によりそのクリーチャーの特性が変化するまで、その効果は持続する。
- 《赤き死神、ゴルノグ》の最後の能力により付与されるボーナスは、あなたの対戦相手がコントロールしている臆病者の数に従って変化する。

《アジャニの群れ仲間、カラ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・戦士

3/3

アジャニの群れ仲間、カラが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべての攻撃クリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、これの上にあるカウンター1個に等しい。

あなたがライフを得るたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{3}{W}：あなたは1点のライフを得る。

- Xの値は《アジャニの群れ仲間、カラ》の1つ目の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 《アジャニの群れ仲間、カラ》の2つ目の能力は《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。

- 《アジャニの群れ仲間、カラ》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、この救出に間に合うように、この2つ目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、《アジャニの群れ仲間、カラ》の2つ目の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、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」や「何かの数に等しい点数のライフ」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、《アジャニの群れ仲間、カラ》の2つ目の能力は1回のみ適用される。
- 双頭巨人戦であ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、《アジャニの群れ仲間、カラ》の2つ目の能力は誘発しない。

《甘党のハースカ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — 熊

3/3

甘党のハースカが攻撃するたび、食物・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

あなたがライフを得るたび、{G/W}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。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたが得たライフの点数に等しい。

- 《甘党のハースカ》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{G/W}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。
- Xの値は、再帰誘発型能力の解決時に1度だけ計算される。

《嬉しい発見》

{4}{U}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは、このターンに対戦相手が唱えた呪文1つにつき{1}少なくなる。

占術2を行う。その後、カード2枚を引く。（占術2とは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見、そのうちの望む枚数をあなたのライブラリーの一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置くことである。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《嬉しい発見》の1つ目の能力によって、そのコストが{U}よりも少なくなることはない。

《運命の駿馬、スウリッド》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ペガサス

2/4

飛行、絆魂

あなたがペガサスやユニコーンや馬であるクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、それをコピーする。（そのコピーはトークンになる。）

あなたがコントロールしていてペガサスやユニコーンや馬でありこれでないすべては+1/+1の修整を受ける。

- 《運命の駿馬、スウリッド》の誘発型能力とそれが生成するコピーは、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それらの能力は解決する。

- パーマネント・呪文のコピーが解決されるに際し、それはトークンとして戦場に出る。呪文のコピーではない。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。
- 解決中のパーマネント・呪文のコピーがなるトークンは、「生成された」わけではない。トークンが生成されることを参照する能力は、コピーが解決されることには関係しない。
- 《運命の駿馬、スウリッド》の誘発型能力はクリーチャー・呪文のみをコピーする。類似したクリーチャーでない呪文は、たとえそれらの呪文がペガサスやユニコーン、馬のタイプを持っていたとしてもコピーしない。
- 《運命の駿馬、スウリッド》の誘発型能力は、ペガサスやユニコーン、馬であるクリーチャーが唱えられずに戦場に出されても誘発しない。

《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

3/3

あなたがコントロールしているすべてのエルフは「あなたのターン中にこのクリーチャーがタップ状態になるたび、これをアンタップし、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。」を持つ。

- 《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》の能力はあなたがコントロールしている他のエルフと同様に、自身にも誘発型能力を付与する。
- タップ状態で戦場に出るパーマネントは、「タップ状態になる」わけではない。したがって、タップ状態で戦場に出るパーマネントが《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》が付与する能力を持つとしても、その能力は誘発しない。
- 《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》が付与する能力によって生み出された誘発型能力が1つ以上スタック上にある間にこれが戦場を離れた場合も、それらの能力は通常通り解決する。
- 何らかの理由により、あなたが複数の《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》のコピーをコントロールしているなら、あなたがコントロールしている各パーマネントはそれぞれ、その数に等しい数の能力が付与される。これらの能力は重複しない。たとえば、あなたが《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》のコピー2体をコントロールしていて、そのうち1体があなたのターン中にタップ状態となった場合、その1体に付与されていた2つ分の能力がそれぞれ誘発する。それらの能力の解決時には、2つの能力それぞれが、《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》を（その時点でまだタップ状態なら）アンタップしようとし、そして2つの能力それぞれが、《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》がタップ状態であるかアンタップ状態に関わらず、+1/+1カウンター1個を置こうとする。
- 《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》が戦場を離れて同じターン中に戦場に戻る、あるいは《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》が離れて別の《エルフの大ドルイド、ダイオヌス》が戦場に出た場合、新たに付与された誘発型能力は、以前の誘発型能力とは別のものとなる。これはつまり、以前に付与された誘発型能力によってアンタップ状態になり、+1/+1カウンターをすでに得ているエルフであっても、そのターンの後で再びタップ状態になったなら、新しく付与された誘発型能力によって追加の+1/+1カウンターを得ることができるということである。

《大鎌猫の仔》

{1}{G}

クリーチャー — 猫

2/2

トランプル

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。この能力が解決したのがこのターン内の2回目なら、代わりに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カウンターを2倍にすることは、そ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の上に置くことである。カウンターを置くことに関する他のカードは、この効果にも関係する。

《剃刀草の発動者》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・スカウト

4/3

警戒（このクリーチャーは攻撃してもタップしない。）

{8}：剃刀草の発動者とこれで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、それらはそれぞれ+3/+3の修整を受ける。

- あなたは《剃刀草の発動者》の最後の能力のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、その対象が能力を解決する時点で不適正であった場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。《剃刀草の発動者》は+3/+3の修整を受けない。（どうやら剃刀草は両刃の剣らしい。）

《堪忍雪崩、タエコウ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 海亀・忍者

4/5

堪忍雪崩、タエコウはタップ状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場を離れるたび、それが死亡していなかった場合、占術1を行いこれの上に+1/+1カウンター1個を置く。

これが攻撃するたび、{U/B}を支払ってもよい。そうしたとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 《堪忍雪崩、タエコウ》が戦場を離れたり死亡したのと同時に、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体以上が死亡せずに戦場を離れたなら、その2つ目の能力は、そのように戦場を離れたこれでないクリーチャー1体につき1回ずつ誘発する。あなたはそれらのクリーチャー1体につき占術を1回行うが、《堪忍雪崩、タエコウ》は戦場にいないため、+1/+1カウンターを得られない。
- 《堪忍雪崩、タエコウ》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。あなたがこの能力により{U/B}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《寄生するもの、フムルス》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・昆虫

2/2

飛行、接死

プレイヤーがトークンでないクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、飛行を持つ黒の1/1の昆虫・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていて昆虫やナメクジやヒルや蟲である1体が攻撃するたび、防御プレイヤーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 呪文や能力のコストを支払うためにトークンでないクリーチャーが生け贄に捧げられたなら、《寄生するもの、フムルス》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。逆に、呪文や能力の解決中にトークンでないクリーチャーが生け贄に捧げられたなら、その呪文や能力は、《寄生するもの、フムルス》の2つ目の能力がスタックに置かれるよりも先に、解決され終わる。
- あなたが《寄生するもの、フムルス》を生け贄に捧げたなら、その2つ目の能力が誘発する。

《気前の良い子犬》

{1}{W}

クリーチャー — 犬

2/2

警戒

気前の良い子犬の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるたび、あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《気前の良い子犬》の最後の能力は、あなたがコントロールしていてこれでない各クリーチャーの上に+1/+1カウンター1個のみを置く。《気前の良い子犬》の上に+1/+1カウンターがいくつ置かれていたとしても関係ない。

《クラゲ追い、サイネツテ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

クラゲ追い、サイネツテが戦場に出たか死亡したとき、飛行を持つ青の1/1のクラゲ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていて飛行を持つすべてのクリーチャーは+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になるので、そのターン中に《クラゲ追い、サイネツテ》が戦場を離れたなら、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負っている致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《幻影の盾甲羅》

{U}

クリーチャー — 海亀・イリュージョン

1/3

幻影の盾甲羅が呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

幻影の盾甲羅が死亡したとき、カード1枚を引く。

- 《幻影の盾甲羅》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。その呪文や能力が打ち消されたり、スタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 《幻影の盾甲羅》を対象とする呪文や能力が他に1つ以上の対象を持つのでない限り、それは、解決時にスタック上から取り除かれる。効果は一切発生しない。

《幻術士、ポル・ジャマール》

{4}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・イリュージョン・ウィザード

4/5

飛行

幻術士、ポル・ジャマールが戦場に出たとき、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。あなたがコントロールしていてそのクリーチャー・タイプを持つクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

- クリーチャー・タイプは《幻術士、ポル・ジャマール》の最後の能力を解決する際に選ぶ。選択が行われてからあなたがカードを引くまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《金色の小走り》

{2}{U}

アーティファクト・クリーチャー — カニ

1/3

金色の小走りはブロックされない。

金色の小走りが戦場に出たとき、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。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《金色の小走り》の最後の能力の対象としてもよい。その場合は単に麻痺カウンター1個がそのクリーチャーの上に置かれるだけである。

《囓く毒蛇、アフェリア》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ゴルゴン・暗殺者

1/3

接死

これが攻撃するたび、{1}{B/G}を支払ってもよい。そうしたなら、接死を持つ黒の1/1の蛇・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{4}{B}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてゴルゴンや蛇である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のライフの端数を切り上げた半分の点数のライフを失う。

- 《囓く毒蛇、アフェリア》の最後の能力によって生成された誘発型能力は、戦闘ダメージが与えられた後に誘発し解決される。たとえば、あなたがコントロールしているゴルゴンや蛇が12点のライフをもつプレイヤーに総計3点の戦闘ダメージを与えた場合、そのプレイヤーのライフ総量は戦闘ダメージにより9点に低下する。その後、誘発型能力により、そのプレイヤーは5点のライフを失い、そのプレイヤーのライフ総量は4点になる。

《死者の呼び戻し》

{4}{B}

ソーサリー

この呪文がmana総量が3以下であるクリーチャー・カードを対象とするなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。あなたは2点のライフを得る。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うmana・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のmana総量は変わらない。
- 《死者の呼び戻し》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャー・カードが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはライフを得ない。

《絞り取る徴税人、レヴ》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/3

あなたが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死を得る。

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン1つを生成し、その後、そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見、裏向きで追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれを唱えてもよい。(宝物・トークンは「{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mana1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

- 《絞り取る徴税人、レヴ》が戦場を離れたとしても、《絞り取る徴税人、レヴ》の最後の能力により追放されている裏向きのカードを見て、唱えることができる。他のプレイヤーが《絞り取る徴税人、レヴ》のコントロールを得たとしても、そのプレイヤーは《絞り取る徴税人、レヴ》のコントロールを得る前にあなたが追放したカードを見たり唱えることはできないが、あなたは引き続き見たり唱えることができる。
- あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、土地をプレイすることはできない。
- 《絞り取る徴税人、レヴ》の最後の能力によって与えられた許諾を使って呪文を唱えるときも、あなたはすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードがソーサリーなら、あなたがそれを唱えることができるのは、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。
- あなたがゲームから除外されたなら、《絞り取る徴税人、レヴ》の最後の能力によって裏向きで追放されたカードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

《森林の主》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド・貴族

2/2

あなたがコントロールしているビースト1体が戦場に出るたび、カード1枚を引く。

- 《森林の主》があなたがコントロールしている1体以上のビーストと同時に戦場に出るなら、その能力はそれらのビースト1体ごとに誘発する。
- 《森林の主》が戦場に出た時点でそれ自体がビーストであった場合（おそらくそのクリーチャー・タイプを変更する常在型能力が適用されるなどして）、その能力はそれが戦場に出た時に誘発する。

《砂嵐の壊し屋》

{3}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・狂戦士・ウィザード

3/4

トランプル

砂嵐の壊し屋が攻撃するに際し、これを督励してもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1つをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。（督励されたクリーチャーは、次のあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。）

- 次のあなたのアンタップ・ステップ時に、（多くの場合、何らかの効果によってアンタップされたなどの理由で）督励されたパーマネントがすでにアンタップ状態である場合、それがアンタップされることを阻止する督励の効果は、何もしていない状態であっても、消滅する。
- あなたがターン終了時まで他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得てそれを督励し、その後そのプレイヤーがそのコントロールを再び得た場合、それはそのプレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップする。
- 《砂嵐の壊し屋》を攻撃クリーチャーとして指定する時に、あなたはこれを督励することができる。後の戦闘になってからそれを行うことはできないし、攻撃している状態で戦場に出されたクリーチャーは督励することはできない。攻撃クリーチャーを督励した時に誘発する能力があるなら、ブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。
- 再帰誘発型能力により生成されたトークンは、記載されている例外を除き、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が、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、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。）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。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、記載されている例外を除き、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なら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 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、そ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「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《前線に向かう勇気》

{2}{R}

エンチャント

前線に向かう勇気が戦場に出たとき、速攻を持つ赤の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが、あなたがコントロールしているクリーチャー1体のみを対象とする呪文1つを唱えるたび、速攻を持つ赤の1

1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、その呪文をコピーする。そのコピーはそのトークンを対象とする。

- 《前線に向かう勇気》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- あなたの唱える呪文が、複数の対象を取るものの、それらすべてがあなたのコントロールしている同一のクリーチャーであったなら、《前線に向かう勇気》の最後の能力が誘発する。その場合、コピーされた呪文の対象はすべて、この能力により生成されたトークンとなる。
- 《前線に向かう勇気》の最後の能力によって生成されたコピーはスタック上に生成されるため、それは「唱えられた」わけではない。（《前線に向かう勇気》自身の能力のような）プレイヤーが呪文を唱えるときに誘発する能力は誘発しない。
- 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。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払えない。ただし、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。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。そのような選択は、コピーを解決する時点で個別に行われる。
- 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。
- 解決されたパーマネント・呪文のコピーがなるトークンは「生成された」わけではないので、《倍増の季節》の1つ目の能力のようなトークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《タジュールの語り部、スティーナ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

2/2

タジュールの語り部、スティーナが戦場に出たとき、あなた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、ライブラリーを切り直す。

これが攻撃するたび、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、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1個を置く。

- 《タジュールの語り部、スティーナ》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。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たときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《電光の姫将軍、クレート》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・兵士

2/2

あなたがコントロールしている1体以上のゴブリンが攻撃するたび、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、電光の姫将軍、クレートは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《電光の姫将軍、クレート》の1つ目の能力で生成されたトークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されていない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。

- あなたはそのトークンがプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。これでないゴブリンが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。
- 《電光の姫将軍、クレート》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その最後の能力は、そのように戦場に出たクリーチャー1体につき1回誘発する。

《棘持つ暴走者、スリンザ》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — ビースト

5/5

あなたがビースト・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

あなたがコントロールしていてこれでない各ビースト・クリーチャーはそれぞれ追加の+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

これやパワーが4以上でありこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、{1}{R/G}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。

- 《棘持つ暴走者、スリンザ》の1つ目の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。それはビースト・呪文を唱えるために支払う総コストを変更するのみである。
- 《棘持つ暴走者、スリンザ》の1つ目の能力は、呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それはその呪文に含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 《棘持つ暴走者、スリンザ》の2つ目の能力は、戦場に出た時点であなたのコントロール下にあるすべてのビーストに適用される。たとえそれらが、通常は+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場にでないものであったとしてもである。
- 《棘持つ暴走者、スリンザ》と同時に戦場に出るビーストは、追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場には出ない。
- 《棘持つ暴走者、スリンザ》の最後の能力は、パワーが4以上であるクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する。あなたがコントロールしているクリーチャーだけに限らない。
- 戦場に出るクリーチャーに適用される1つ以上の常在型能力がそのパワーを変更したなら、《棘持つ暴走者、スリンザ》の最後の能力が誘発するかどうかを判定するとき、それらの能力が考慮される。1個以上の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出たり（別の時点で《棘持つ暴走者、スリンザ》の2つ目の能力が適用されるなどして）、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出るなど、それに適用される置換効果も同様となる。
- 《棘持つ暴走者、スリンザ》があなたがコントロールしていてパワーが4以上でありこれでない1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その最後の能力は、そのように戦場に出たこれでないクリーチャー1体につき1回、さらに自身に対してさらに1回誘発する。
- 《棘持つ暴走者、スリンザ》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{1}{R/G}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《内陸の聖別者》

{W}

クリーチャー — 兎・クレリック

1/2

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、1点のライフを得る。

- 《内陸の聖別者》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、その能力は、そのように戦場に出たこれでないクリーチャー1体につき1回誘発する。

《抜け目ない潜り手、ニアディヴ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ならず者

2/2

抜け目ない潜り手、ニアディヴがタップ状態になるたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはこれのパワーに等しい枚数のカードを切削する。

あなたがあなたの墓地から呪文1つを唱えるかあなたの墓地にあるカードの能力1つを起動するたび、カード1枚を引き、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《抜け目ない潜り手、ニアディヴ》が、これの1つ目の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて対象となったプレイヤーが切削するカードの枚数を決定する。
- 《抜け目ない潜り手、ニアディヴ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。その呪文や能力が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《燃焼の学者》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/2

燃焼の学者が戦場に出たとき、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最大1枚を対象とする。それを追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードを唱えてもよい。（そのコストは支払う必要がある。タイミングのルールも適用される。）

- あなたは《燃焼の学者》の能力が与える許諾によって唱えるインスタントやソーサリーであるカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードがソーサリーなら、あなたがそれを唱えることができるのは、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。

《ハズレトの侍臣、アネプ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ジャッカル・戦士

4/2

トランプル

ハズレトの侍臣、アネプが攻撃するに際し、これを督励してもよい。そうしたとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それらのカードをプレイしてもよい。（督励されたクリーチャーは、次のあなたのアンタップ・ステップにアンタップしない。）

- 次のあなたのアンタップ・ステップ時に、（多くの場合、何らかの効果によってアンタップされたなどの理由で）督励されたパーマネントがすでにアンタップ状態である場合、それがアンタップされることを阻止する督励の効果は、何もしていない状態であっても、消滅する。
- あなたがターン終了時まで他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得てそれを督励し、その後そのプレイヤーがそのコントロールを再び得た場合、それはそのプレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップする。
- 《ハズレトの侍臣、アネプ》を攻撃クリーチャーとして指定する時に、あなたはこれを督励することができる。後の戦闘になってからそれを行うことはできないし、攻撃している状態で戦場に出されたクリーチャーは督励することはできない。攻撃クリーチャーを督励した時に誘発する能力があるなら、ブロック・クリーチャーが指定される前に解決される。
- あなたは《ハズレトの侍臣、アネプ》を督励した際に起動する能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《浜辺の王、プラゴン》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — ヒトデ・ウィザード

0/3

浜辺の王、プラゴンが戦場に出たとき、あなたがコントロールしてそのタフネスがそのパワーよりも大きいクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

{W/U} : 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。このターン、それはパワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

- 《浜辺の王、プラゴン》の最後の能力によって、対象となったクリーチャーのパワーが変わるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果はすべて、それらが「クリーチャーのパワーに等しい点数」のダメージを与えさせるとしても、本当の値を使用する。

《フィーリーズ団のブラウリオス》

{3}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ケンタウルス・スカウト

/

フィーリーズ団のブラウリオス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数に等しい。フィーリーズ団のブラウリオスが攻撃するたび、カード1枚を引く。その後、あなたの手札にある土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 《フィーリーズ団のブラウリオス》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。

《ベルベットの牙、ナザール》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・邪術師

3/3

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

あなたがライフを得るたび、ベルベットの牙、ナザールの上に餌カウンター1個を置く。

これが攻撃するたび、これの上から餌カウンター3個を取り除いてもよい。そうしたなら、カード3枚を引き、3点のライフを失う。

- 《ベルベットの牙、ナザール》の2つ目の能力は《絢爛たる天使》によるライフ1点であろうが《薬局を踏みつぶす者》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。
- 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、《ベルベットの牙、ナザール》の2つ目の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールして絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）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やバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、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」や「何かの数に等しい点数のライフ」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、《ベルベットの牙、ナザール》の2つ目の能力は1回のみ適用される。
- 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、《ベルベットの牙、ナザール》の2つ目の能力は誘発しない。
- 《ベルベットの牙、ナザール》が、その最後の能力が解決されるときに戦場になかった場合、その上から餌カウンター3個を取り除くことはできない。それが戦場にあった最後のときにそれの上に3個以上の餌カウンターが置かれていたとしてもできない。あなたはカードを引くことも、ライフを失うこともできない。

《星風の幻霊》

{2}{W}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

2/4

警戒

星座 — 星風の幻霊やこれでないエンチャント1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのクリーチャーは基本のパワーとタフネスが4/4になり飛行を得る。

- 《星風の幻霊》があなたのコントロールしていてこれでない1つ以上のエンチャントと同時に戦場に出たなら、《星風の幻霊》の最後の能力は、そのように出たエンチャントや自身を含めて1つにつき1回ずつ誘発する。
- 《星風の幻霊》の最後の能力の効果は、その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、それ以前の効果を上書きする。クリーチャーのパワーやタフネスをこれ以外の方法により変更する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

《炎吐きの仔竜》

{2}{R}

クリーチャー — ドラゴン

2/2

飛行

あなたがクリーチャーでないまたはドラゴンである呪文1つを唱えるたび、炎吐きの仔竜は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《炎吐きの仔竜》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《メレティスの詩人、プセミラ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・バード

1/1

あなたが各ターン内のあなたの1つ目のエンチャント・呪文を唱えるたび、白の2/2のニンフ・クリーチャー・エンチャント・トークン1体を生成する。

各戦闘の開始時に、あなたが5つ以上の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、メレティスの詩人、プセミラは+4/+4の修整を受け絆魂を得る。（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。）

- ターン中、あなたがエンチャント・呪文を唱えた後で《メレティスの詩人、プセミラ》が戦場に出た場合、たとえあなたがそのターンのあとになって、別のエンチャント・呪文を唱えたとしても、《メレティスの詩人、プセミラ》の1つ目の能力は誘発しない。
- 《メレティスの詩人、プセミラ》の最後の能力は、それが誘発したときに、あなたが5つ以上のエンチャントをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。解決時点で5つ以上のエンチャントをコントロールしていなかった場合、この能力は解決されず何の効果も起こらない。コントロールしていたなら、そのターンのあとになってそれらのエンチャントに何が起こっても関係しない。

《メレティスの兵士、ブリゴニー》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

警戒

英雄的 — あなたがメレティスの兵士、ブリゴニーを対象とする呪文1つを唱えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{T}, これの上から+1/+1カウンター1個を取り除く：カード1枚を引く。

- 《メレティスの兵士、ブリゴニー》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。

《有刺ティラナックス》

{4}{G}

クリーチャー — 恐竜・ビースト

5/5

あなたのターンの戦闘の開始時に、{2}{G}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。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、そのクリーチャーはトランプルを得る。（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。）

- 《有刺ティラナックス》の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{2}{G}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

《陽気な勇者、クレオン》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

二段攻撃

英雄的 — あなたがこれを対象とする呪文1つを唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- 《陽気な勇者、クレオン》の2つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その呪文が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- あなたは《陽気な勇者、クレオン》の最後の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《略奪総督、エヴェレス》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・兵士

2/2

飛行

クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げる：略奪総督、エヴェレスの上に+1/+1カウンター1個を置く。その生け贄に捧げられたパーマネントが宝物であったなら、ターン終了時まで、これは絆魂を得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

これが死亡したとき、{1}{B/R}を支払ってもよい。そうしたとき、これは各対戦相手にそれぞれ、このパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《略奪総督、エヴェレス》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、これが最後の能力で与えるダメージの点数を決定する。