

『エルドレインの王権』 リリースノート

イーライ・シフリン/Eli Shiffrin 編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、トム・ファウラー/Tom Fowler、カーステン・ヘーゼ/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ティース・ファン・オーメン/Thijs van Ommen 協力

最終更新 2019 年 6 月 27 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。探している疑問が見つからない場合、mtg-jp.com または Support.Wizards.com にご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

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

一般注釈

製品情報

『エルドレインの王権』セットは、その公式発売日である 2019 年 10 月 4 日（金）から認定構築イベントで使うことができる。その時点で、スタンダード・フォーマットで使えるカード・セットは次の通り：『ラヴニカのギルド』、『ラヴニカの献身』、『灯争大戦』、『基本セット 2020』、『エルドレインの王権』。

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

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

新メカニズム：当事者カード

『エルドレインの王権』セットの特徴は新スタイルのカードである。当事者カードはクリーチャー・カードであるが、各カードの文章欄の左側に小型のカード枠があり、そこに一連の代替の特性が記載されている。あなたはそのカードを出来事として唱えてもよい。そうしたなら、あなたはそれを後でクリーチャーとして唱えられる。

《巨人落とし》

{W}

クリーチャー — 人間・農民

1 / 2

{1}{W}, {T} : クリーチャー 1 体を対象とし、それをタップする。

//

《切り落とし》

{2}{W}

インスタント — 出来事

パワーが 4 以上のクリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でクリーチャー・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもクリーチャー・カードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、あなたの墓地にある間は、《巨人落とし》は、点数で見たマナ・コストが 1 の白のクリーチャー・カードである。これを《神秘の聖域》の誘発型能力の対象とすることはできない。
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、マナ・コスト、点数で見たマナ・コストなどは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、《巨人落とし》を《野獣の擁護者、ビビアン》の最後の能力によって追放したとしても、それを《切り落とし》として唱えることはできない。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放され続けているかぎり、そのプレイヤーはそれをクリーチャー・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、解決以外の方法でスタックを離れる場合（たとえば、それが打ち消されたり、その対象がすべて不適正になって解決されなかったりする場合）には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをクリーチャー・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれをクリーチャー・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたは依然として、あなたが追放領域から唱えるクリーチャー・呪文のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。通常は、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをクリーチャーとして唱えることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- 何らかの効果が、出来事を持つクリーチャー・カードかクリーチャー・呪文かクリーチャーを参照するなら、それはスタック上にあり出来事として唱えられているインスタントかソーサリーである呪文を見つけない。
- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーであることが終了するので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、代替の出来事の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を、あなたは出来事に適用できることがある。

新メカニズム：一徹

『エルドレインの王権』セットで初登場の能力語「一徹」は、特定の色へ専念していて呪文を唱えるためにその色のマナを3点以上支払った者への報奨を示す。能力語にはルール上の意味はない（能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている）。

《カボチャ変化》

{3}{U}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。カードを1枚引く。

一徹 — この呪文を唱えるために青マナが3点以上支払われていたなら、食物・トークンを1つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

- インスタントかソーサリーである呪文に一徹能力がある場合には、あなたはその呪文に記載されている順番で指示に従う。あなたが一徹の指示を処理するのは、その呪文の解決より先ではなく、それよりも上に記載されている他の処理より先でもない。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えることができる場合には、他のルールや効果によってマナを支払って唱えることが許可されていない

かぎり、その呪文を唱えることを選んでそのマナ・コストを支払うことはできない。同様に、コスト減少効果がある場合には、その効果が許可しないかぎり、その減少を放棄することはできない。

- 一徹の効果は、呪文を唱えるために実際に支払われたマナを見る。何らかの効果によって、マナをあなたの望む色やタイプの「マナであるかのように」支払うことが許可されている場合には、そうでなければ支払えないマナを支払うことが可能になるが、それによってその呪文を唱えるために支払ったマナの色やタイプが変わるわけではない。
- 一徹の能力を持つ呪文をコピーするなら、そのコピーを唱えるためにマナを支払っていないので、その能力は適用されない。

セットのテーマ：食物

エルドレインの次元には豊富な料理の伝統があり、甘い物、おいしい物、明らかにまずい物など多種多様である。このセットのカードの中には食物・アーティファクトを生成したり利用したりするものがいくつかあるので、望むならあなたもご馳走にありつくことができる。

《誘いの魔女》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

1 / 3

誘いの魔女が戦場に出たとき、食物・トークンを1つ生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

{2}, {T}, 食物1つを生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは3点のライフを失う。

《ジンジャーブルート》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — 食物・ゴーレム

1 / 1

速攻

{1}：このターン、ジンジャーブルートは、速攻を持つクリーチャーによってしかブロックされない。

{2}, {T}, ジンジャーブルートを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。

- 「食物」はアーティファクト・タイプである。クリーチャー（たとえば、《ジンジャーブルート》）に記載されていることがあるが、これはクリーチャー・タイプではない。
- 何らかの効果が「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、《誘いの魔女》

の最後の能力を起動するために、あなたは《ジンジャーブルート》を生け贄に捧げることができる。

- 1つの食物・トークンを生け贄に捧げることで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1つ生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、同時に《誘いの魔女》の起動型能力も起動する、ということとはできない。
- 食物・トークンを生成するように指示する呪文の中には、対象を取るものがある。必要な対象をすべて選ばずにその呪文を唱えることはできない。また、対象がすべて不適正な対象になったなら、呪文は解決されず、あなたは食物を生成しない。すべてではなく一部の対象が不適正になった場合は、あなたは可能なかぎり処理を行う。それには食物を生成することも含まれる。
- なお間違っても、カードを実際に食べてはならない。

セットのテーマ：2枚目のカードを引く

知は力なり！『エルドレインの王権』セットには、1ターン中のあなたの2枚目のカードを引くたびに誘発する能力が含まれている。

《フェアリーの荒らし屋》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

1/2

瞬速

飛行

あなたが各ターンのあなたの2枚目のカードを引くたび、フェアリーの荒らし屋の上に+1/+1カウンターを1個置く。

- この誘発型能力は各ターン1回のみ誘発し得る。1枚目のカードを引いたときに、この能力を持つパーマネントが戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときに、そのパーマネントが戦場になかったなら、その能力はそのターン中には誘発しない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 何らかの効果によってカードを2枚以上引く場合は、その中にそのターンの2枚目に該当するカードがあれば、能力が誘発する。その能力が対象を取るなら、あなたがカードをすべて引き終わり、それらをすべて見て、あなたにカードを引くように指示した呪文や能力の解決がすべて終わった後で、その能力の対象を選ぶ。
- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずにあなたの手札にカードが加えられる場合は、それはあなたが引いたカードではない。

再録メカニズム：混成マナ

混成マナ・シンボルは、2色のうちどちらでも支払えるコストを表す。たとえば、{g/u}は{G}でも{U}でも支払える。これは緑マナ・シンボルであり、青マナ・シンボルでもある。

《雷声のカミツキガメ》

{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}

クリーチャー — 海亀・ハイドラ

4 / 4

あなたが、点数で見たマナ・コストが5以上の呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

- コストに混成マナ・シンボルが含まれる呪文を唱えたり、そのような起動型能力を起動したりする際には、あなたは各混成マナ・シンボルにつきそれぞれ、そのためにどちらの色のマナを支払うつもりであるのかを選ぶ。これはあなたがモードを選んだりマナ・コストのXの値を選んだりするのと同じタイミングで行う。たとえば、あなたは《雷声のカミツキガメ》を、{G}{G}{G}{G}か{G}{G}{G}{U}か{G}{G}{U}{U}か{G}{U}{U}{U}か{U}{U}{U}{U}のいずれかを支払うことで唱える。
- 2色の混成マナ・シンボル1つは、カードの点数で見たマナ・コストでは1として扱う。たとえば、《雷声のカミツキガメ》の点数で見たマナ・コストは4である。
- マナ・コストに混成マナ・シンボルが含まれているカードは、そのマナ・コストとして記載されているすべての色である。どのマナを支払って唱えたとしても関係ない。たとえば《雷声のカミツキガメ》は、緑マナのみを支払って唱えたとしても、緑であり青である。
- 同様に、カードの固有色（この概念は、統率者変種ルールで使用される）にも、常にカードの混成マナ・シンボルにある両方の色が含まれる。《雷声のカミツキガメ》は、それを緑マナのみで唱えることができるが、統率者の固有色が緑のみである統率者デッキに入れることはできない。

サイクル：僻境と王国の土地

『エルドレインの王権』セットには土地のサイクルが2つあり、一方はコモン、もう一方はレアである。これらは謎に満ちた僻境の奇景と王国の砦を示している。これら10枚の土地はすべて基本土地タイプを参照する。

《神秘の聖域》

土地 — 島

（{T}：{U}を加える。）

あなたが他の島を3つ以上コントロールしているのでないかぎり、神秘の聖域はタップ状態で戦場に出る。

神秘の聖域がアンタップ状態で戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれをあなたのライブラリーの一番上に置いてもよい。

《ヴァントレス城》

土地

あなたが島をコントロールしていないかぎり、ヴァントレス城はタップ状態で戦場に出る。
{T}：{U}を加える。

{2}{U}{U}, {T}：占術2を行う。

- 「島」とは、「島」というサブタイプを持つ土地のことである。青マナを生み出せる土地のことではない。たとえば、《神秘の聖域》は島であるが、《ヴァントレス城》はそうではない。
- これらの土地は、戦場に出るに際し、すでに戦場にある土地を見る。それと同時に戦場に出る土地（たとえば、《風景の変容》によって同時に戦場に出る土地）は見ない。
- 他の効果によりこの土地がタップ状態で戦場に出るなら、あなたが該当する基本土地タイプを持つ土地を十分な数コントロールしていたとしても、それはタップ状態で戦場に出る。
- コモンの方の土地（たとえば、《神秘の聖域》）は、タップ状態で戦場に出た後で呪文や能力によってそれをアンタップしても、その最後の能力は誘発しない。
- コモンの方の土地は基本土地タイプを持つが、それは基本土地ではない。

サイクル：王国の遺物

王国の五宮廷には、古代の伝説のアーティファクトがそれぞれ1つずつあり、宮廷の美德を象徴している。これを使用すれば戦闘に役立つが、助けを借りるにはいささか高くつく。しかし、コストを下げる手段も存在する。

《魔法の鏡》

{6}{U}{U}{U}

伝説のアーティファクト

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。

あなたの手札の上限はなくなる。

あなたのアップキープの開始時に、魔法の鏡の上に知識カウンターを1個置き、その後魔法の鏡の上に置かれている知識カウンター1個につきカードを1枚引く。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストに、コストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- コスト減少の能力は、遺物のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、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、対戦相手が遺物のコストの減少の量を変更することはできない。

カード別注釈

《アイレンクラッグの妙技》

{1}{R}{R}{R}

ソーサリー

{R}を7点加える。このターン、あなたは呪文をあと1つのみ唱えられる。

- 《アイレンクラッグの妙技》の効果は、そのターン中にあなたがそれまでに唱えた呪文の数は関知しない。あと1つのみ唱えられる。
- 《アイレンクラッグの妙技》の効果によって、あなたが唱えることができない呪文を唱えることが許可されるわけではない。たとえば、あなたが各ターン2つ以上の呪文を唱えることができないという効果があるなら、《アイレンクラッグの妙技》によって2つ目の呪文を唱えられるようにはならない。
- あなたが呪文をあと1つ唱えた後で、何らかの効果が、呪文を唱えることを許可したり、そうするように指示したりしても、あなたはそうすることはできない。《アイレンクラッグの妙技》の制限がその許諾よりも優先する。
- 《アイレンクラッグの妙技》の効果は、能力を起動したり土地をプレイしたりすることを妨げない。

《アッシュベイルの英雄、グウィン卿》(Brawl Deck のカード)

{3}{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

5/5

警戒、威迫

あなたがコントロールしていて装備しているクリーチャーが1体攻撃するたび、あなたはカードを1枚引き、あなたは1点のライフを失う。

あなたがコントロールしている装備品は、騎士に装備{0}を持つ。

- 《アッシュベイルの英雄、グウィン卿》の誘発型能力は、装備している攻撃クリーチャー1体につき1回誘発する。各クリーチャーが装備品をそれぞれいくつ身に付けていても関係ない。
- あなたがコントロールしている装備品は、「騎士に装備{0}」に加えて、その他の装備能力も持つ。
- 対象としたクリーチャーが騎士であるかどうかは、「騎士に装備」能力の起動時と、その能力の解決時の両時点にのみ見る。後になってそのクリーチャーが、何らかの理由により騎士でなくなったとしても、その装備品はそれにつけられたままである。
- 《アッシュベイルの英雄、グウィン卿》が、「騎士に装備」能力を起動した後で戦場を離れたとしても、その能力は依然として解決される。その装備品がその能力を失うとしても関係ない。

《圧倒される弟子》

{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

圧倒される弟子が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ自分のライブラリーの一番上からカードを2枚自分の墓地に置く。その後あなたは占術2を行う。(あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見て、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。)

- 対戦相手全員がライブラリーからカードを墓地へ移動した後で、あなたは占術2を1回行う。対戦相手1人につき1回行うわけではない。

《亜麻色の侵入者》

{G}

クリーチャー — 人間・狂戦士

1/2

亜麻色の侵入者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれを生け贄に捧げてよい。そうしたとき、アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とし、それを破壊する。

//

《おかえりなさい》

{5}{G}{G}

ソーサリー — 出来事

緑の2/2の熊・クリーチャー・トークンを3体生成する。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《亜麻色の侵入者》の誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはクリーチャーを1体生け贄に捧げてよい。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたは破壊するアーティファクトかエンチャントを対象として選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、プレイヤーは、あなたが《亜麻色の侵入者》を生け贄に捧げた後、アーティファクトかエンチャントを破壊する前というタイミングで、処理を行うことができる。

《荒くれたちの笑い声》

{1}{R}{W}{W}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、以下から1つを無作為に選ぶ。その特性を持つ赤であり白であるクリーチャー・トークンを1体生成する。

- トランブルと速攻を持つ3/1の人間・戦士
- 絆魂と速攻を持つ2/1の人間・クレリック
- 速攻と「このクリーチャーが戦場に出たとき、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。」を持つ1/2の人間・ならず者

- 《荒くれたちの笑い声》の誘発型能力をスタックに置く際に、モード1つを無作為に選ぶ。プレイヤーは、生成されるトークンがどれになるのかを知った上で、その能力に対応できる。

《アーデンベイルの戦術家》

{1}{W}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 3

飛行

//

《眩惑する急襲》

{1}{W}

インスタント — 出来事

クリーチャー最大2体を対象とし、それらをタップする。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《眩惑する急襲》の対象を2体選び、そのうち1体だけが不適正な対象になったなら、適正な対象をタップし、《眩惑する急襲》を追放する。両方の対象が不適正になったなら、《眩惑する急襲》はあなたの墓地に置かれる。

《硫黄投石器》

{2}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 壁

1 / 3

防衛、到達

{T} : 硫黄投石器は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

騎士が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、硫黄投石器をアンタップする。

- 騎士が2体以上同時にあなたのコントロール下で戦場に出るなら、《硫黄投石器》の最後の能力はそれらそれぞれについて誘発する。プレイヤーは、それらの誘発型能力それぞれの解決と解決の間に処理を行ってもよい。たとえば、これの起動型能力を起動してもよい。
- 双頭巨人戦では、《硫黄投石器》の起動型能力は、1点のダメージを2回与える。

《意地悪な狼》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 狼

3 / 3

意地悪な狼が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。これはそれと格闘を行う。

食物1つを生け贄に捧げる：意地悪な狼の上に+1/+1カウンターを1個置く。ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。これをタップする。

- 《意地悪な狼》の1つ目の能力の解決時に、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。《意地悪な狼》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受けもしない。
- あなたは、《意地悪な狼》の1つ目の能力がスタック上にある間に、その最後の能力を望む回数起動できる。
- 《意地悪な狼》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。

《意地悪な後見人》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・貴族

4 / 2

意地悪な後見人が戦場に出たとき、あなたは「意地悪な後見人は、他の、あなたがコントロールしているクリーチャー1体に2点のダメージを与える。」を選んでよい。そうしたら、カードを1枚引く。

#訂正# カードには対象を取るかのように書かれているが、この能力は対象を取らない。

- 《意地悪な後見人》の誘発型能力の解決時に、それが戦場を離れていたとしても、あなたは依然として、あなたがコントロールしているクリーチャーに2点のダメージを与え、カードを引くことができる。
- 《意地悪な後見人》の誘発型能力の解決中に、それに2点のダメージを2回以上与えさせたり2体以上のクリーチャーに与えさせたりすることはできない。そのようにしてカードを2枚以上引くことはできない。
- 《意地悪な後見人》が与えるダメージが軽減された場合（たとえば、あなたがそのダメージを、プロテクション（黒）を持つクリーチャーに与えることを選んだ場合）でも、あなたは依然としてカードを引く。
- あなたがクリーチャーにダメージを与えるかどうか、どのクリーチャーに与えるのかを選んでから、あなたがカードを引くまでの間には、プレイヤーは処理を行うことができない。

《茨のマンモス》（Brawl Deck のカード）

{5}{G}{G}

クリーチャー — 象

6 / 6

トランプル

茨のマンモスか他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。茨のマンモスはそれと格闘を行う。

- 《茨のマンモス》の最後の能力の解決時に、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。《茨のマンモス》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受けもしない。

《初子さらい》

{R}

ソーサリー

点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー1体を対象とし、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。

- 《初子さらい》は、点数で見たマナ・コストが3以下であればどのクリーチャーでも対象にできる。アンタップ状態のものや、すでにあなたがコントロールしているものでもよい。
- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《動かすフェアリー》

{2}{U}

クリーチャー — フェアリー

2/2

飛行

//

《命の吹き込み》

{2}{U}

ソーサリー — 出来事

あなたがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。それは0/0のアーティファクト・クリーチャーになる。その上に+1/+1カウンターを4個置く。

- 《命の吹き込み》の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わらない。
- 《命の吹き込み》によってクリーチャーになったアーティファクトは、あなたがそれを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たのでないかぎり攻撃できない。
- クリーチャーでもある装備品を何かにつけることはできない。その装備能力を起動することはできるが、それは何かにつけられた状態にはならない。それがクリーチャーになる際に何かにつけられていたなら、それははずれる。
- 後になって、他の効果によりそのアーティファクトがクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはその基本のパワーとタフネスを持ち、0/0ではなくなる。特に、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもその基本のパワーとタフネスは0/0のままである。

《永遠の若さ》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地から望む枚数のクリーチャー・カードを対象とし、それらをあなたのライブラリーの一番上に置く。

カードを1枚引く。

- ライブラリーが一番上に置くクリーチャー・カードの順番は、あなたが選ぶ。この順番を他のプレイヤーに公開する必要はない。その結果どのカードが一番上に置いたとしても、あなたはそれを引くことになる。
- 対象を取らずに《永遠の若さ》を唱えて、単にカードを1枚引くこともできる。
- 対象のクリーチャー・カードを1枚以上選び、《永遠の若さ》の解決時までにはそれらがすべて不適正な対象になったなら、この呪文は解決されず、あなたはカードを引かない。

《エッジウォールの亭主》

{G}

クリーチャー — 人間・農民

1 / 1

あなたが出来事を持つクリーチャー・呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。(出来事を経験している必要はない。)

- 《エッジウォールの亭主》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《エンバレスの空焼き》(Brawl Deck のカード)

{3}{R}

クリーチャー — 人間・騎士

4 / 3

あなたのターンであるかぎり、エンバレスの空焼きは飛行を持つ。

エンバレスの空焼きが攻撃するたび、あなたは{2}{R}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはあなたの対戦相手の人数に等しい。

- 《エンバレスの空焼き》の誘発型能力の解決中に、{2}{R}を2回以上支払うことはできない。そのようにして修整を増やすことはできない。
- Xの値は《エンバレスの空焼き》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。そのターン、後になって対戦相手がゲームから除外されたとしても、その値は変わらない。
- 多人数戦では、その能力の解決以前にゲームから除外された対戦相手は、《エンバレスの空焼き》の誘発型能力の数に入らない。

《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体を対象とし、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プルを持つ。

装備{3}

- あなたが、あなたの戦闘フェイズでないときに《エンバレスの宝剣》を唱えたなら、そのコストは減らない。
- 《エンバレスの宝剣》が戦場に出たときに、それをつけるクリーチャーがなければ、それは単に、はずれたままになる。
- 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ブロック・クリーチャーをすべて破壊したなら、その通常の戦闘ダメージはすべてそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振られる。

《老いたる者、ガドウィック》

{X}{U}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/3

老いたる者、ガドウィックが戦場に出たとき、カードをX枚引く。

あなたが青の呪文を唱えるたび、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つを対象とし、それをタップする。

- 《老いたる者、ガドウィック》が唱えられることなく戦場に出るか、そのマナ・コストではないコストを支払ってそれを唱えたなら、1つ目の能力のXの値は0である。
- 《老いたる者、ガドウィック》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《老いたる者、ガドウィック》の誘発型能力は、それ自身を唱えたときには誘発しない。なぜなら、それはまだ戦場にないからである。

《王冠泥棒、オーコ》

{1}{G}{U}

伝説のプレインズウォーカー — オーコ

4

+ 2 : 食物・トークンを1つ生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる : あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

+ 1 : アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。それは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが3/3の緑の大鹿・クリーチャーになる。

¥x{ff0d} 5 : あなたがコントロールしているアーティファクト1つかクリーチャー1体と、対戦相手がコントロールしていてパワーが3以下のクリーチャー1体を対象とし、それらのコントロールを交換する。

- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目と3つ目の能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中にも、《王冠泥棒、オーコ》がゲームから除外されたとしても、それは

消滅しない。《王冠泥棒、オーコ》の3つ目の能力の効果は、あなたが奪ったクリーチャーのパワーが増えて4以上になったとしても消滅しない。

- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力の解決後に、影響を受けたクリーチャーが能力を得たならば、それはその能力を持ち続ける。
- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力は、影響を受けるクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの緑の大鹿になる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）は失う。
- 《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力は、一時的にアーティファクトやクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、《トリックスター、オーコ》）を対象としてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、この効果により、そのパーマネントは緑の大鹿・クリーチャーであり続ける。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《王冠泥棒、オーコ》の2つ目の能力によってそのタフネスが変わったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- 《王冠泥棒、オーコ》の最後の能力の解決時に、対象としたパーマネントの一方が不適正な対象になっていたなら、交換は発生しない。
- パーマネントのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。装備品のコントロールを得ても、それははずれない。ただし、新しいコントローラーは、自分のメイン・フェイズにその装備能力を起動してもよい。

《王家の跡継ぎ》

{1}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ウィル・ローアン

5

+1：カードを1枚引き、その後カード1枚を捨てる。

+1：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の修整を受け先制攻撃とトランプルを得る。

¥x{ff0d}8：カードを4枚引く。そうしたとき、クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。王家の跡継ぎはそれにあなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

- あなたがカードを1枚引きカード1枚を捨てるという処理は、すべて《王家の跡継ぎ》の1つ目の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 《王家の跡継ぎ》の最後の能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたはカードを4枚引く。そうしたとき、再帰誘発型能力が誘発し、あなたはダメージを与える対象を選ぶ。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、あなたは引いたカードを見た後で対象を選ぶ。
- 《王家の跡継ぎ》の最後の能力の解決中にあなたが引いたカードの枚数が4枚未満であれば、その再帰誘発型能力は誘発しない。
- 置換効果によって、《王家の跡継ぎ》の最後の能力の解決中に引いたカードの枚数が5枚以上であっても、その再帰誘発型能力は依然として1回誘発する。カードを8枚引いても変わらない。

《王権のための結集》

{2}{W}

インスタント

白の1/1の人間・クリーチャー・トークンを2体生成する。

一徹 — この呪文を唱えるために白マナが3点以上支払われていたなら、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1点のライフを得る。

- あなたが人間を生成しライフを得るという処理は、すべて《王権のための結集》の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《大釜の贈り物》

{4}{B}

ソーサリー

一徹 — この呪文を唱えるために黒マナが3点以上支払われていたなら、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚あなたの墓地に置く。

あなたはあなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を選んでもよい。そうしたなら、それを+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に戻す。

- 《大釜の贈り物》により戻すクリーチャー・カードは、その一徹の能力により墓地に置いたばかりのカードでもよい。なぜなら、《大釜の贈り物》は戻すカードを対象としないからである。
- カードを墓地に置いてから戻すクリーチャー・カードを選ぶまでの間、また選んでからそのカードを戦場に戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- クリーチャーが+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

《大釜の使い魔》

{B}

クリーチャー — 猫

1 / 1

大釜の使い魔が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

食物1つを生け贄に捧げる：あなたの墓地から大釜の使い魔を戦場に戻す。

- 《大釜の使い魔》の最後の能力は、それがあなたの墓地にないかぎり起動できない。
- 双頭巨人戦では、《大釜の使い魔》の1つ目の能力により、対戦相手チームは1点のライフを2回失い、あなたは1点のライフを1回得る。

《大食いトロール》(Brawl Deck のカード)

{2}{B}{G}

クリーチャー — トロール

3 / 3

トランプル

大食いトロールが戦場に出たとき、食物・トークンを、あなたの対戦相手の人数に等しい数生成する。(食物・トークンは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

{1}{G}, 他の、土地でないパーマネント1つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、大食いトロールは+2/+2の修整を受ける。

- 《大食いトロール》の起動型能力のコストを支払うために、その誘発型能力によって生成した食物・トークンを生け贄に捧げることができる。
- 多人数戦では、ゲームから除外された対戦相手は、《大食いトロール》の誘発型能力の数に入らない。

《オーコの歓待》(プレインズウォーカーデッキのカード)

{3}{G}{U}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが3/3になる。あなたはあなたのライブラリーや墓地から「トリックスター、オーコ」という名前のカード1枚を探し、公開してあなたの手札に加えてもよい。これによりあなたがあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

- クリーチャーをコントロールしていなくても、《オーコの歓待》を唱えてもよい。あなたは単に《トリックスター、オーコ》を探すことになる。
- 《オーコの歓待》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。《オーコの歓待》の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。

《蛙化》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが1/1の青のカエル・クリーチャーである。（それは他のカード・タイプとクリーチャー・タイプをすべて失う。）

- 影響を受けるクリーチャーが、《蛙化》がつけられた後で能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- 《蛙化》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの青のカエルになる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）は失う。
- 《蛙化》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《蛙化》がクリーチャーにつけられた後で効果が適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 《蛙化》は、一時的にクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、機体）をエンチャントしてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、《蛙化》の効果により、エンチャントしているパーマネントは青の1/1のカエル・クリーチャーであり続ける。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《蛙化》がクリーチャーにつけられた状態になったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《鏡細工》

{1}{U}{U}

エンチャント

あなたは鏡細工を、戦場にあるアーティファクト1つかエンチャント1つのコピーとして戦場に出してもよい。

- 《鏡細工》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（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかア

ンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、また、タイプや色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。特に、《鏡細工》が、通常はクリーチャーではないアーティファクト・クリーチャーやクリーチャー・エンチャント（たとえば、《命の吹き込み》の影響下にあるもの）をコピーしたなら、それはクリーチャーではない。

- 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《鏡細工》である場合）は、《鏡細工》はその選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《鏡細工》はそ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。この場合、《鏡細工》はトークンにはならない。
- 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、《鏡細工》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¥x{ff5e}状態で戦場に出る。」の能力も作用する。
- 何らかの理由によって《鏡細工》が他のアーティファクトやエンチャントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるパーマネントしか選べない。
- これにより《鏡細工》がオーラをコピーするなら、それが戦場に出る直前に、あなたはそのオーラがエンチャントするものを選ぶ。そのオーラと同時に戦場に出たパーマネント・カードを選ぶことはできない。そのオーラは、それがエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントを選んでもよい。その選ばれたエンチャントするものは、そのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、これによりそのオーラの特性のうちの一つについてプロテクション（その特性）を持つプレイヤーやパーマネントを選ぶことはできない。《鏡細工》が適正にエンチャントできるものがなければ、それが戦場に出ることはない。それが呪文として解決されている場合にはオーナーの墓地に置かれ、スタック以外の領域から出ようとしている場合にはその領域に残る。

《輝き追い》

{1}{W}{U}

クリーチャー — フェアリー

1 / 1

飛行、警戒

あなたがアーティファクトをコントロールしているかぎり、輝き追いは+1/+1の修整を受ける。

あなたがエンチャントをコントロールしているかぎり、輝き追いは+1/+1の修整を受ける。

- アーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネント1つは《輝き追い》の能力の条件を両方とも満たすので、《輝き追い》は+2/+2の修整を受ける。

《輝く鎧》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

瞬速

輝く鎧が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている騎士1体を対象とし、これをそれにつける。

装備しているクリーチャーは+0/+2の修整を受け警戒を持つ。

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体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- クリーチャーは、あなたがそれで攻撃することを選んだ瞬間よりも後の時点に警戒を得ても、アンタップ状態にはならない。
- 《輝く鎧》が戦場に出たときに、それをつける騎士がなければ、それは単に、はずれたままになる。

《限りない食欲》

{1}{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あなたは食物1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それは+5/+5の修整を受ける。そうしなかったなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。

#訂正# カード上には、生贄に捧げた場合のみ対象を取るかのように書かれているが、正しくは対象を選ぶのは呪文を唱える時であり、生贄に捧げるのは解決時である。

- 対象とするクリーチャーは《限りない食欲》を唱える際に選ぶが、食物1つを生け贄に捧げるかどうかは呪文の解決時まで選ばない。
- 《限りない食欲》の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、食物を生け贄に捧げない。

《過去と未来》

{3}{G}

インスタント

あなたの墓地からカード1枚と、あなたの墓地から他のカード最大1枚を対象とする。その前者をあなたの手札に戻す。その後者をあなたのライブラリーの一番上に置く。過去と未来を追放する。

一徹 — この呪文を唱えるために緑マナが3点以上支払われていたなら、代わりにそれらのカードをあなたの手札に戻し、過去と未来を追放する。

- あなたは2枚のカードを対象として選ぶ際に、どちらのカードを手札に戻し、どちらのカードをライブラリーの一番上に置くのかも選ぶ。《過去と未来》の解決時に選ぶわけではない。
- 《過去と未来》の解決時までには、対象とした2枚のカードのうち一方が不適正な対象になっていたなら、もう一方を該当する領域に移動して《過去と未来》を追放する。両方の対象が不適正であれば、この呪文は解決されず、あなたは《過去と未来》を追放しない。

《カタカタ橋のトロール》

{3}{B}{B}

クリーチャー — トロール

8/8

トランブル、速攻

カタカタ橋のトロールが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは白の0/1のヤギ・クリーチャー・トークンを3体生成する。

あなたのターンの戦闘の開始時に、どの対戦相手もクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。いずれかのプレイヤーがそうしたなら、カタカタ橋のトロールをタップし、あなたは3点のライフを得て、あなたはカードを1枚引く。

- 何か他の理由によりプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げた場合（たとえば、空腹なプレイヤーが食物・トークンを生け贄に捧げた場合）には、《カタカタ橋のトロール》がタップされたり、あなたがライフを得たりカードを引いたりすることはない。
- 《カタカタ橋のトロール》の最後の能力の解決時に、ターン順で次の対戦相手が、クリーチャーを生け贄に捧げるかどうか、生け贄に捧げるならどのクリーチャーを生け贄に捧げるのかを選ぶ。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、選ばれたクリーチャーがすべて同時に生け贄に捧げられる。これにより1体以上のクリーチャーが生け贄に捧げられたなら、《カタカタ橋のトロール》はタップ状態になり、あなたは3点のライフを得てカードを引く。なお、2体以上のクリーチャーが生け贄に捧げられたとしても、得るライフや引くカードが増えるわけではない。

《カボチャ変化》

{3}{U}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。カードを1枚引く。

一徹 — この呪文を唱えるために青マナが3点以上支払われていたなら、食物・トークンを1つ生成する。（それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

- 《カボチャ変化》の解決時まで、対象とした、土地でないパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはカードを引かず、この呪文を唱えるために青マナを3点支払っていたとしても食物を生成しない。

《雷声のカミツキガメ》

{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}

クリーチャー — 海亀・ハイドラ

4/4

あなたが、点数で見たマナ・コストが5以上の呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。

- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
- 《雷声のカミツキガメ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《カラスの仕返し》

{3}{B}

エンチャント

クリーチャーが1体、あなたかあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するたび、そのクリーチャーのコントローラーは1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 《カラスの仕返し》の誘発型能力は、攻撃プレイヤーがコントロールしている能力よりも先に解決される。これにより攻撃プレイヤーがゲームに敗北したなら、そのプレイヤーの誘発型能力は解決されず、戦闘ダメージを受けることもない。

《ガラスの棺》

{1}{W}

アーティファクト

ガラスの棺が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて点数で見たマナ・コストが3以下のクリーチャー1体を対象とし、ガラスの棺が戦場を離れるまでそれを追放する。

- 《ガラスの棺》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けられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《記憶盗み》

{2}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそのなか

ら土地でないカード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。あなたは、追放領域からそのプレイヤーがオーナーであり出来事を持つカード1枚を、そのプレイヤーの墓地に置いてよい。

- あなたは、対戦相手の手札を見た後で、追放されている当事者カードがあればその中から墓地に置くものを選ぶ。そのプレイヤーの手札に土地でないカードがなかったり、そのプレイヤーの手札にカードがなかったりしても、この処理を行ってよい。
- 《記憶盗み》によって、あなたは、表向きに追放されていてそのプレイヤーがオーナーで出来事を持つカードであればどれでも墓地に置くことができる。出来事として唱えられて追放されたものでなくても構わない。

《帰還した王、ケンリス》(ボックス購入特典のカード)

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

5/5

{R} : ターン終了時まで、クリーチャーはすべてトランプルと速攻を得る。

{1}{G} : クリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

{2}{W} : プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは5点のライフを得る。

{3}{U} : プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを1枚引く。

{4}{B} : 墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをオーナーのコントロール下で戦場に出す。

- 《帰還した王、ケンリス》の1つ目の能力は、その解決時に戦場にあるクリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になって戦場に出たクリーチャーはトランプルも速攻も得ない。
- 《帰還した王、ケンリス》の最後の能力はあなたが望むプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カードを対象にできる。そのクリーチャーはオーナーがコントロールし、あなたがゲームから除外されたとしても戦場に残る。

《騎士の突撃》(Brawl Deck のカード)

{1}{W}{B}

エンチャント

あなたがコントロールしている騎士が1体攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

{6}{W}{B}, 騎士の突撃を生け贄に捧げる : あなたの墓地から騎士・クリーチャー・カードをすべて戦場に戻す。

- 双頭巨人戦では、《騎士の突撃》の1つ目の能力により、対戦相手チームは1点のライフを2回失い、あなたは1点のライフを1回得る。

《凶兆の果実》

{2}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚引き2点のライフを失う。
—徹— この呪文を唱えるために黒マナが3点以上支払われていたなら、食物・トークンを1つ生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

- 《凶兆の果実》を唱えるために黒マナが3点以上支払われていた場合に、カードを引きライフを失ったのが他のプレイヤーであったとしても、食物・トークンを生成するのはあなたである。

《棘茨砦の嫌われ者》(プレインズウォーカーデッキのカード)

{1}{G}

クリーチャー — アウフ

2/2

{8}：ターン終了時まで、棘茨砦の嫌われ者は基本のパワーとタフネスが10/10になる。この能力は、あなたがオーコ・プレインズウォーカーをコントロールしているときにのみ起動できる。

- あなたがオーコ・プレインズウォーカーをコントロールしているかどうかは、あなたが《棘茨砦の嫌われ者》の能力を起動し始める際にのみ見る。能力の解決時や、そのターン、後になってオーコが戦場を離れても関係ない。
- 《棘茨砦の嫌われ者》のパワーやタフネスを、特定の数や値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係がない。パワーとタフネスを修整するカウンターも同様である。

《極小》

{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは $\frac{2}{0}$ の修整を受ける。そのコントローラーの墓地にカードが7枚以上あるかぎり、代わりにそれは $\frac{6}{0}$ の修整を受ける。

- 《極小》は、エンチャントしているクリーチャーのコントローラーの墓地を継続的に見て、エンチャントしているクリーチャーが極小になるかどうかを判定する。

《巨人の串》

{1}{B}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるたび、食物・トークンを1つ生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

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体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《巨人の串》の誘発型能力は、装備しているクリーチャーが死亡したとしても、ダメージを受けたクリーチャーが死亡しなかったとしても、いずれにせよ誘発する。

《巨大な好機》

{2}{G}

ソーサリー

あなたは食物2つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、緑の7/7の巨人・クリーチャー・トークンを1体生成する。そうしなかったなら、食物・トークンを3つ生成する。（それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

- あなたは、《巨大な好機》を唱える際ではなく、その解決時に食物・トークン2つを生け贄に捧げるかどうかを選ぶ。
- 食物・トークンを2つより多く生け贄に捧げて、巨人・トークンを1体より多く生成する、ということはいできない。

《きらきらするすべて》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクトやエンチャント1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- 《きらきらするすべて》はエンチャントなので、エンチャントしているクリーチャーは普通は少なくとも+1/+1の修整を受ける。
- アーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネント1つは1回のみ数える。
- あなたがコントロールしていないパーマネントにつけられた状態でああなたが戦場に出したオーラは、あなたがコントロールしている。

《切り離す一撃》

{6}{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤー、1つか2つか3つを対象とする。切り離す一撃はそれらに7点のダメージをあなたの望むように分割して与える。この呪文を唱えるために赤マナが7点以上支払われていたなら、代わりに、切り離す一撃はそれらのパーマネントやプレイヤーにそれぞれ7点のダメージを与える。

- あなたは、《切り離す一撃》を唱えることを宣言する際に、ダメージを分割しなければならない。それを唱えるために赤マナを7点以上支払うとしても分割しなければならない。《切り離す一撃》がコピーされたなら、そのコピーを唱えるためにマ

ナが一切支払われていないので、そのコピーはその分割に従ってダメージを与えることになる。

- 選ばれた各対象はそれぞれ少なくとも1点のダメージが与えられていなければならない。
- 《切り離す一撃》の対象の一部が不適正になっていても、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。
- 何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく《切り離す一撃》を唱えることができる場合には、他のルールや効果によってマナを支払って唱えることが許可されていないかぎり、その呪文を唱えることを選んでそのマナ・コストを支払うことはできない。
- 《切り離す一撃》は、呪文を唱えるために実際に支払われたマナを見る。何らかの効果によって、マナをあなたの望む色やタイプの「マナであるかのように」支払うことが許可されている場合には、そうでなければ支払えないマナを支払うことが可能になるが、それによってその呪文を唱えるために支払ったマナの色やタイプが変わるわけではない。

《筋骨隆々》

{3}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者の上に+1/+1カウンターを1個置く。その後、その前者はその後者と格闘を行う。(それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。)

一徹 — この呪文を唱えるために緑マナが3点以上支払われていたなら、ターン終了時まで、その前者は破壊不能を得る。

#訂正# カードでは、一徹の能力に「ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは破壊不能を得る。」と書かれているが、破壊不能を得るのはこの呪文が対象にした、あなたがコントロールしているクリーチャーだけである。

- あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《筋骨隆々》を唱えることはできない。
- 《筋骨隆々》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。
- 《筋骨隆々》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が不適正な対象になっていたなら、それは+1/+1カウンターを得ない。そのクリーチャーが適正な対象であれば、あなたがコントロールしていない方のクリーチャーは適正でなかったとしても、それは+1/+1カウンターを得て、該当するなら破壊不能も得る。
- プレイヤーが優先権を得るときまで、致死ダメージを負ったクリーチャーが状況起因処理によって破壊されることはないので、あなたのクリーチャーが《筋骨隆々》

によって破壊不能を得るのであれば、格闘によってそれが致死ダメージを負ったとしても生き残ることになる。

《義賊》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・射手・ならず者

2/2

到達、速攻

義賊が攻撃するたび、防御プレイヤーの手札にあるカードがあなたの手札にあるカードよりも多い場合、そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたがならず者で攻撃したターンの間、あなたはそのカードを唱えてもよく、あなたはその呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。
- 《義賊》が攻撃した直後に、防御プレイヤーの手札にあるカードがあなたの手札にあるカードよりも多くなければ、その能力は誘発しない。能力の解決時に、防御プレイヤーの手札にあるカードが多くなければ、何も起きない。その2つの時点の間にそのプレイヤーの手札にあるカードの枚数があなたと同じかあなたよりも少なくなっても、また後になってそのプレイヤーの手札の枚数が少なくなっても、関係ない。
- 《義賊》によって追放するカードは、表向きに追放する。
- 《義賊》が戦場を離れても、あなたがならず者で攻撃したならその追放したカードを唱えてもよいという効果は適用され続ける。その効果は後のターンにも、あなたがそのターンにならず者で攻撃するかぎり適用される。
- 攻撃したならず者が戦闘に残っていても、戦闘を離れても、戦場を離れても、戦闘が終わっても、あなたはその追放したカードを唱えられる。
- 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。
- あなたが《義賊》を用いて出来事を唱えたなら、後でクリーチャーを唱えてもよいのは、そのカードのオーナーではなくあなたである。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《義賊》の効果によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。
- 追放したカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。
- 多人数戦では、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、《義賊》の効果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。

《ギャレンブリグ城》

土地

あなたが森をコントロールしていないかぎり、ギャレンブリグ城はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

{2}{G}{G}, {T} : {G}を6点加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためか、クリーチャーの能力を起動するためにのみ使用できる。

- 《ギャレンブリグ城》の最後の能力によって生み出されたマナは、戦場にはないクリーチャー・カードの能力を起動するために使用することはできない。

《ギャレンブリグの従者》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

あなたが出来事を持つクリーチャー・呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、ギャレンブリグの従者は+1/+1の修整を受ける。(出来事を経験している必要はない。)

- 《ギャレンブリグの従者》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《ギャレンブリグの聖騎士》

{4}{G}

クリーチャー — 巨人・騎士

4/4

一徹 — この呪文を唱えるために緑マナが3点以上支払われていたなら、ギャレンブリグの聖騎士は+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

ギャレンブリグの聖騎士は、パワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

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

《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》

{G}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 巨人・貴族

0/0

ギャレンブリグの領主、ヨルヴォは、+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

他の緑のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、ギャレンブリグの領主、ヨルヴォの上に+1/+1カウンターを1個置く。その後、そのクリーチャーの

パワーがギャレンブリグの領主、ヨルヴォよりも大きいなら、ギャレンブリグの領主、ヨルヴォの上に+1/+1カウンターをもう1個置く。

- 《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》の誘発型能力では、《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》の上に+1/+1カウンターを1個置いた後にのみ、戦場に出た緑のクリーチャーのパワーと比較する。そのカウンターによって《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》のパワーがその戦場に出たクリーチャーのパワー以上になったなら、2つ目の+1/+1カウンターを得ない。
- 戦場に出た緑クリーチャーが《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》の誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、その戦場にあった最後のときのパワーを使用して《ギャレンブリグの領主、ヨルヴォ》が2つ目の+1/+1カウンターを得るかどうかを判断する。

《銀炎の従者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/1

//

《即応態勢》

{2}{W}

インスタント — 出来事

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。それをアンタップする。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《即応態勢》はすでにアンタップ状態のクリーチャーも対象にできる。それは+2/+2の修整を受ける。

《銀翼の戦隊》(Brawl Deckのカード)

{5}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

/

飛行、警戒

銀翼の戦隊のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしているクリーチャーの総数に等しい。

銀翼の戦隊が攻撃するたび、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを、あなたの対戦相手の人数に等しい数生成する。

- 《銀翼の戦隊》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。
- 《銀翼の戦隊》が戦場にあるかぎり、その能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも1/1になる。

- 多人数戦では、ゲームから除外された対戦相手は、《銀翼の戦隊》の誘発型能力の数に入らない。

《空想の書物》

{1}{U}

アーティファクト

各プレイヤーの手札の上限はなくなる。

{X}{X}, {T} : 各プレイヤーはそれぞれカードをX枚引く。

{2}{U}, {T} : 各対戦相手はそれぞれ、自分のライブラリーの一番上から、自分の手札にあるカードの枚数に等しい枚数のカードを自分の墓地に置く。

- {X}{X}{2}{U}を支払って《空想の書物》の両方の能力を起動する、ということとは不可能である。同じターン中に両方の能力を起動するためには、それをアンタップする方法が必要である。
- {X}{X}を支払うには、まずXの値を選び、その2倍の点数のマナを支払う。
- プレイヤーのライブラリーにカードがX枚未満しかなかったなら、《空想の書物》の1つ目の能力の解決が終わった後で、そのプレイヤーはゲームに敗北する。これによりすべてのプレイヤーがゲームに敗北したなら、そのゲームは引き分けになる。

《首狩りの精鋭》

{b/r}{b/r}{b/r}{b/r}

クリーチャー — 人間・騎士

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よってしかブロックされない。）

{b/r}{b/r}{b/r}, 他のクリーチャー1体かアーティファクト1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とする。首狩りの精鋭はそれに2点のダメージを与える。

- 何らかの理由により《首狩りの精鋭》がアーティファクトになったなら、あなたはその起動型能力のコストを支払うためにそれを生け贄に捧げることができる。

《黒槍の模範》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・騎士

3/1

瞬速

黒槍の模範が戦場に出たとき、騎士1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死と絆魂を得る。

- 《黒槍の模範》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。

《寓話の小道》

土地

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

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

《寓話の守り手》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 猫

4/5

あなたがコントロールしていて人間でないクリーチャー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、カードを1枚引く。

- あなたがコントロールしていて人間でないクリーチャーが同時に2人以上のプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、《寓話の守り手》の能力はそれらのプレイヤー1人につき1つ誘発する。
- 《寓話の守り手》の能力は、それに致死ダメージを受けるのと同時に人間でないクリーチャーがプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合にも誘発する。
- 先制攻撃を持つクリーチャー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ので、あなたのクリーチャーが同じプレイヤーに異なるタイミングで戦闘ダメージを与えれば、1回の戦闘で《寓話の守り手》の能力が2回誘発し得る。

《寓話への消失》(Brawl Deck のカード)

{4}{W}{U}

インスタント

あなたがあなたの手札からこの呪文を唱えたとき、あなたがアーティファクトをコントロールしているならこれをコピーし、その後あなたがエンチャントをコントロールしているならこれをコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。あなたは、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《寓話への消失》をコピーする誘発型能力は、《寓話への消失》が打ち消されたとしても《寓話への消失》のコピーを生成する。その能力もそれらのコピーも、《寓話への消失》自身よりも先に解決される。
- あなたがアーティファクトやエンチャントをコントロールしているかどうかは、この誘発型能力の解決時にのみチェックする。
- あなたがアーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネントを1つコントロールしているなら、あなたは《寓話への消失》を2回コピーする。

- 《寓話への消失》の解決時まで、対象とした、土地でないパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは騎士・トークンを生成しない。

《具眼の主、エレノラ卿》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

*/4

具眼の主、エレノラ卿のパワーは、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

具眼の主、エレノラ卿が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

対戦相手が具眼の主、エレノラ卿を対象として呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

- 《具眼の主、エレノラ卿》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作用する。
- 《具眼の主、エレノラ卿》を対象とする対戦相手の呪文の総コストを決定するには、そのプレイヤーが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加（たとえば、《具眼の主、エレノラ卿》の効果による増加）を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

《グレートヘンジ》

{7}{G}{G}

伝説のアーティファクト

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中のパワーの最大値に等しい。

{T} : {G}{G}を加える。あなたは2点のライフを得る。

トークンでないクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、その上に+1/+1カウンターを1個置き、カードを1枚引く。

- 呪文を唱える最初の手順は、それをスタックへ移動することである。その結果、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が変わるなら、その新しいパワーを用いてコストの減少を決定する。
- 《グレートヘンジ》を唱えるためのコストを決定したあと、あなたはそのコストを支払うためにマナ能力を起動してもよい。マナ能力を起動する間に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が変わったとしても、《グレートヘンジ》を唱えるためのコストは、先ほど決定した値のままである。
- 《グレートヘンジ》の最後の能力が誘発した後では、何らかの理由でそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことができなかった（たとえば、それが戦場を離れていた）としても、あなたはカードを1枚引く。

《敬愛される王女》

{W}

クリーチャー — 人間・貴族

1 / 1

絆魂

敬愛される王女は、パワーが3以上のクリーチャーによってはブロックされない。

- パワーが2以下のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。

《ケンリスの変身》

{1}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

ケンリスの変身が戦場に出たとき、カードを1枚引く。

エンチャントしているクリーチャーは能力をすべて失い、基本のパワーとタフネスが3/3の緑の大鹿・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。）

- オーラ・呪文の解決時まで、《ケンリスの変身》がエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。それは戦場に出ないので、その能力が誘発することもない。
- 《ケンリスの変身》がクリーチャーにつけられた後で、その影響を受けるクリーチャーが能力を得たなら、それはその能力を持ち続ける。
- 《ケンリスの変身》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。《ケンリスの変身》がクリーチャーにつけられた後で効果が適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 《ケンリスの変身》は、エンチャントしているクリーチャーが持つ色とクリーチャー・タイプをすべて上書きする。それはただの緑の大鹿になる。そのクリーチャーに特殊タイプ（たとえば、「伝説の」）があれば、それは保持するが、他のカード・タイプ（たとえば、「アーティファクト」）は失う。
- 《ケンリスの変身》は、一時的にクリーチャーになっているパーマネント（たとえば、《魔法の馬車》）をエンチャントしてもよい。この場合には、その一時的な効果が消滅した後も、オーラの効果により、エンチャントしているパーマネントは緑の大鹿・クリーチャーであり続ける。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《ケンリスの変身》がクリーチャーにつけられた状態になったなら、そのターン中にそれが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《厳格な者、コンラッド卿》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

5 / 4

他のクリーチャーが1体死亡するか、クリーチャー・カードが1枚戦場以外の領域から墓地に置かれるか、クリーチャー・カードが1枚あなたの墓地を離れるたび、厳格な者、コンラッド卿は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

{1}{B} : 各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置く。

- 1体以上のクリーチャーが死亡すると同時に《厳格な者、コンラッド卿》が死亡したなら、その1つ目の能力が、それらのクリーチャー1体につき1回誘発する。
- 双頭巨人戦では、《厳格な者、コンラッド卿》の1つ目の能力は、1点のダメージを2回与える。

《恋に落ちた剣士》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・騎士

2 / 1

絆魂

//

《ご機嫌取り》

{B}

ソーサリー — 出来事

あなたはX点のライフを得て、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xはあなたがコントロールしている騎士の総数に等しい。

- 双頭巨人戦では、《ご機嫌取り》により、あなたがX点のライフを得たあと、対戦相手チームはX点のライフを2回失う。

《恋煩いの野獣》

{2}{G}

クリーチャー — ビースト・貴族

5 / 5

あなたが1 / 1のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、恋煩いの野獣では攻撃できない。

//

《切なる想い》

{G}

ソーサリー — 出来事

白の1/1の人間・クリーチャー・トークンを1体生成する。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《恋煩いの野獣》が攻撃するために、1/1のクリーチャーでも攻撃する必要はない。1/1のクリーチャーをコントロールしていることのみが必要である。
- 《恋煩いの野獣》で攻撃した後では、あなたが1/1のクリーチャーをコントロールしなくなったとしても、それは攻撃を続ける。
- 《恋煩いの野獣》のパワーとタフネスが1/1になったなら、それは自分自身を愛することが幸福へ続く道の第一歩であるということを学び、他の1/1のクリーチャーをコントロールしていなくてもそれで攻撃できる。

《幸運のクローバー》

{2}

アーティファクト

あなたがインスタントかソーサリーである出来事・呪文を唱えるたび、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをクリーチャーとして唱えることは不可能である。
- 《幸運のクローバー》は、対象を取るものに限らず、出来事である呪文であればどれでもコピーできる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうち1つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- 《幸運のクローバー》の能力とそれが生成するコピーは両方とも、出来事・呪文よりも先に解決される。その出来事・呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、両方とも解決される。

《交換される牛》

{3}{W}

クリーチャー — 雄牛

3/3

交換される牛が死亡するか、あなたがこれを捨てたとき、食物・トークンを1つ生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

- 《交換される牛》の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときに《交換される牛》を捨てたり生け贄に捧げたりできるわけではない。他の、それを捨てたり死亡させたりする方法が必要である。

《巧妙な工作員、アリーラ》(Brawl Deck のカード)

{1}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — フェアリー・邪術師

2 / 3

飛行、接死、絆魂

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は+1/+0の修整を受ける。

あなたがアーティファクトかエンチャントである呪文を唱えるたび、飛行を持つ青の1/1のフェアリー・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《巧妙な工作員、アリーラ》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- アーティファクトでありエンチャントでもある呪文を唱えても、《巧妙な工作員、アリーラ》の最後の能力が誘発するのは1回だけである。

《氷の女王》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・貴族・ウィザード

2 / 3

氷の女王がクリーチャー1体に戦闘ダメージを与えるたび、そのクリーチャーをタップする。それはそのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

//

《冬の怒り》

{1}{U}

ソーサリー — 出来事

クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。それはそのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《氷の女王》から戦闘ダメージを受けたクリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。それがこの能力の解決時にすでにタップ状態であった場合や、それ以前に《氷の女王》が戦場を離れていた場合(たとえば、そのクリーチャーが《氷の女王》に致死戦闘ダメージを与えた場合)であっても、アンタップしない。
- すでにタップ状態のクリーチャーも、《冬の怒り》の対象にできる。そのクリーチャーは、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

《砕骨の巨人》

{2}{R}

クリーチャー — 巨人

4 / 3

砕骨の巨人が呪文の対象になるたび、砕骨の巨人はその呪文のコントローラーに2点のダメージを与える。

//

《踏みつけ》

{1}{R}

インスタント — 出来事

このターン、ダメージは軽減できない。クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。踏みつけはそれに2点のダメージを与える。

- 《踏みつけ》は、特に「軽減」という言葉を用いる効果によってダメージが軽減されることを阻止するのみである。
- プロテクションはダメージを軽減するので、《踏みつけ》の解決後にはプロテクションによってダメージを軽減することはできなくなる。しかし、これにより、呪文や能力が不適正に対象にできるようになるわけではない。その呪文や能力がダメージを与えるものであってもそうである。
- 《踏みつけ》の解決時まで、選んだ対象が不適正な対象になっていたなら、呪文は解決されず、ダメージは通常通り軽減できる。
- 《砕骨の巨人》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 1つの呪文が《砕骨の巨人》を2回以上対象としても、その能力は1回のみ誘発する。

《さえずる魔女》(Brawl Deck のカード)

{3}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

2 / 2

さえずる魔女が戦場に出たとき、黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークンを、あなたの対戦相手の人数に等しい数生成する。

{1}{B}, クリーチャーを1体生け贅に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは¥x{ff0d}2/¥x{ff0d}2の修整を受ける。

- 《さえずる魔女》の最後の能力のコストを支払うために、それ自身を生け贅に捧げてもよい。
- 多人数戦では、ゲームから除外された対戦相手は、《さえずる魔女》の誘発型能力の数に入らない。

《作業場の古老》(Brawl Deck のカード)

{6}{U}

クリーチャー — 人間・工匠

4 / 4

あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーは飛行を持つ。

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てクリーチャーでないアーティファクト 1 つを対象とする。あなたは「それは 0 / 0 のアーティファクト・クリーチャーになる。」を選んでよい。そうしたなら、その上に + 1 / + 1 カウンターを 4 個置く。

- 《作業場の古老》の誘発型能力の効果は永続する。クリンナップ・ステップ中に終わらない。
- 《作業場の古老》によってクリーチャーになったアーティファクトは、あなたがそれを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たのでないかぎり攻撃できない。
- 後になって、他の効果によりそのアーティファクトがクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはその基本のパワーとタフネスを持ち、0 / 0 ではなくなる。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもその基本のパワーとタフネスは 0 / 0 のままである。

《残忍な騎士》

{1}{B}{B}

クリーチャー — ゾンビ・騎士

2 / 3

絆魂

残忍な騎士が死亡したとき、これをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

//

《迅速な終わり》

{1}{B}{B}

インスタント — 出来事

クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体を対象とし、それを破壊する。あなたは 2 点のライフを失う。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《迅速な終わり》の解決時まで、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ない。あなたは 2 点のライフを失わず、《迅速な終わり》を追放しない。対象は適正だが破壊されなかった場合(たとえば、それが破壊不能を持っていた場合)は、あなたは 2 点のライフを失い、《迅速な終わり》を追放する。

《試合場》

土地

{T} : {C}を加える。

{T} : {R}か{W}か{B}を加える。このマナは、騎士か装備品である呪文を唱えるためにのみ使用できる。

- 《試合場》の2つ目の能力によって生み出されるマナは、能力（たとえば、装備能力）を起動するためには使用できない。
- 何らかの効果が「[サブタイプ]・呪文」を参照するなら、それはそのサブタイプを持つ呪文のみを参照する。たとえば、《騎士の突撃》はカード名に「騎士」と書かれており騎士に恩恵を与えるカードだが、これは騎士・カードではない。

《七人の小人》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ

2/2

七人の小人は、あなたがコントロールしていて「七人の小人」という名前である他のクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

デッキに「七人の小人」という名前のカードを最大7枚入れてもよい。

- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままになるので、《七人の小人》が戦場を離れたなら、そのターン中に他の《七人の小人》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。
- 《七人の小人》の最後の能力によって、あなたは「4枚制限」ルールを無視できるが、フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。たとえば、『エルドレインの王権』のリミテッドのイベントにおいて、別途用意した《七人の小人》をデッキに入れることはできない。どれほど陽気な仲間になるとしても関係ない。
- リミテッドのイベントで、あなたが幸運に恵まれて《七人の小人》を8枚以上開封するかドラフトすることができたとしても、あなたがデッキに入れることができるのは7枚までである。残りはあなたのサイドボードに残る。

《死の味》(Brawl Deck のカード)

{4}{B}{B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、クリーチャー3体を生け贄に捧げる。あなたは食物・トークンを3つ生成する。(それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

- 《死の味》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3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行った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。

- プレイヤーがコントロールしているクリーチャーが3体以下であれば、そのプレイヤーは自分がコントロールしているクリーチャーをすべて生け贄に捧げる。
- あなたが生成する食物・トークンは3つである。実際に生け贄に捧げられたクリーチャーの数は関係ない。一部または全部のプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げなかったとしてもそうである。

《赦免のアルコン》

{3}{W}

クリーチャー — 執政官

3/2

飛行

プロテクション（白）（このクリーチャーは白のものによっては、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、装備されない。）

あなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するクリーチャー1体につきそのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、その攻撃はできない。

- 対戦相手は、「可能なら」攻撃するというクリーチャーについて、攻撃するためのコストを支払わないことを選べる。他に攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーが存在しないなら、そのクリーチャーは単に攻撃しない。
- 双頭巨人戦では、クリーチャーでああなたのチームメイトやあなたのチームメイトがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するためにマナを支払う必要はない。

《朱地洞の族長、トーブラン》

{1}{R}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・貴族

2/4

あなたがコントロールしている赤の発生源が、対戦相手か対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に2を足した点数のダメージを与える。

- 追加の2点のダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。元のダメージの発生源が《朱地洞の族長、トーブラン》でないかぎり、このダメージは《朱地洞の族長、トーブラン》が与えるわけではない。
- あなたの赤の発生源が与えるダメージの点数に影響を与える効果（これには、その一部を軽減する効果も含む）が他にもあるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《朱地洞の族長、トーブラン》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、対戦相手がコントロールしている2つ以上のパーマネントや、対戦相手と対戦相手がコントロールしている1つ以上のパーマネントに、分割されたり割り当てられたりする場合には、元のダメージを分割した後でそれぞれに2を足す。たとえば、あなたがトランプルを持つ赤の5/5クリーチャーで攻撃し、対戦相手が2/2クリーチャー1体でブロックした場合、ブロック・クリーチャーに2点、防御プレイヤーに3点のダメージを割り振ることができる。その後、これらはそれぞれ4点と5点に変更される。

《焼尽の連射》

{4}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。焼尽の連射はそれに5点のダメージを与える。

一徹 — この呪文を唱えるために赤マナが3点以上支払われていたなら、焼尽の連射はそのクリーチャーのコントローラーに3点のダメージを与える。

- 《焼尽の連射》の一徹の能力は、追加のダメージを与える。対象としたクリーチャーに与えるダメージを置換するわけではない。
- 《焼尽の連射》の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。赤マナを3点以上支払っていたとしても、プレイヤーにダメージを与えない。

《焦熱の竜火》

{1}{R}

インスタント

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

- 《焦熱の竜火》の置換効果は、対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージ以外の理由であってもそれを追放する。その効果は、対象としたクリーチャーかプレインズウォーカーに《焦熱の竜火》がダメージを与えなかった場合（たとえば、軽減効果が適用された場合）にも適用される。

《死霊の金切り声》

{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード1枚を選んでよい。そうしたなら、そのプレイヤーはそのカードを追放する。これにより黒でないカードが追放されたなら、あなたの手札からカード1枚を追放する。

- あなたの手札にカードがなければ、あなたが対戦相手の手札から黒でないカードを選んで追放させたとしても、あなたは何も追放しない。

《真実の愛の口づけ》

{2}{W}{W}

インスタント

アーティファクトかエンチャント1つを対象とし、それを追放する。

カードを1枚引く。

- 《真実の愛の口づけ》の解決時まで、対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたはカードを引くことも、真実の愛の口づけを受けることもない。

《呪術師のほうき》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — スピリット

2/1

あなたが他のパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、あなたは{3}を支払ってもよい。

そうしたなら、呪術師のほうきのコピーであるトークンを1体生成する。

- 《呪術師のほうき》の1つ目の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、食物・トークンの起動型能力）でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
- あなたが《呪術師のほうき》と他のパーマネントを同時に生け贄に捧げたなら、そのパーマネントについて《呪術師のほうき》の能力は誘発する。
- 《呪術師のほうき》の誘発型能力の解決中に、{3}を2回以上支払うことはできない。そのようにしてトークンを2体以上生成することはできない。しかし、あなたが《呪術師のほうき》を2体以上コントロールしているなら、あなたはそれぞれの能力につき{3}を支払うことができる。
- トークンは《呪術師のほうき》の能力を持つ。それも自身のコピーを生成できる。
- トークンは《呪術師のほうき》の上に置かれているカウンター、それにつけられているオーラや装備品をコピーせず、そのパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンがただの《呪術師のほうき》になることを意味する。しかし、その《呪術師のほうき》に何らかのコピー効果が影響していた場合は、それは有効になる。
- 《呪術師のほうき》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、依然として《呪術師のほうき》のコピーであるトークンが戦場に出る。そのトークンは《呪術師のほうき》が戦場にあった最後のときのコピー可能な値を用いたコピーである。

《ジンジャーブルート》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — 食物・ゴーレム

1 / 1

速攻

{1} : このターン、ジンジャーブルートは、速攻を持つクリーチャーによってしかブロックされない。

{2}, {T}, ジンジャーブルートを生け贄に捧げる : あなたは3点のライフを得る。

- 《ジンジャーブルート》が速攻を持たないクリーチャーによってブロックされた後で、その2つ目の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《水晶の靴》

{1}{R}

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/+0の修整を受け速攻を持つ。

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

- あなたのコントロール下でクリーチャーが戦場に出て、その後速攻を得たが、攻撃する前に速攻を失ったという場合には、それはそのターンには攻撃できない。これは、1つの《水晶の靴》を使って、戦場に出たばかりのクリーチャー2体で同じターンの戦闘で攻撃することはできないことを意味する。

《頭蓋叩きのオーガ》

{3}{R}

クリーチャー — オーガ

4 / 3

頭蓋叩きのオーガが対戦相手1人にダメージを与えるたび、そのプレイヤーはカード1枚を無作為に選んで捨てる。そうしたなら、そのプレイヤーはカードを1枚引く。

- プレイヤーの手札にカードが1枚しかなければ、それを無作為に選んで捨てる（あまり無作為らしくないが）。そのプレイヤーはカードを1枚引く。

《静寂をもたらすもの》

{1}{W}

クリーチャー — フェアリー

1 / 2

飛行、絆魂

クリーチャーが戦場に出るか死亡することによっては、能力は誘発しない。

- 《静寂をもたらすもの》は、クリーチャーが戦場に出たり死亡したりしたときに誘発するものであれば、クリーチャー自身の誘発型能力にも、他の誘発型能力にも、

どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「¥x{ff5e}とき、」か「¥x{ff5e}たび、」と書かれている。

- 置換効果は《静寂をもたらすもの》の能力の影響を受けない。たとえば、+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るクリーチャーは依然として+1/+1カウンターを得ることになり、《虚空の力線》によって死亡するクリーチャーは依然として追放されることになる。
- 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力（たとえば、《ダイヤモンドの騎士》により色1色を選ぶこと）には影響しない。
- 誘発イベントは「クリーチャー」を特定して参照するものでなくてもよい。その場合、誘発イベントは何か「戦場から墓地に置かれる」ことを参照しているかもしれない。たとえば、「アーティファクトが1つ戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力は、《静寂をもたらすもの》が戦場にある間にアーティファクト・クリーチャーが死亡しても誘発しない。
- 《静寂をもたらすもの》と同時にクリーチャーが戦場に出たり死亡したりすること（これには、その《静寂をもたらすもの》自身が戦場に出たり死亡したりすることも含む）によって、能力は誘発しない。
- クリーチャーが死亡するという結果を引き起こすイベントによって誘発する能力は誘発する。たとえば、「あなたがクリーチャーを1体生け贄に捧げるたび」に誘発する能力は誘発する。
- カードが領域を離れることによって誘発する能力（たとえば、《厳格な者、コンラッド卿》の能力）は、そのカードが以前の領域を離れてクリーチャーとして戦場に出るのであれば、誘発しない。
- 誘発型能力が誘発するかしないかを判定するために、各パーマネントが戦場にあったときの情報を、それが戦場に出た後や死亡する前にそれに適用される継続的効果も考慮した上で見る。たとえば、クリーチャーになった土地が死亡したなら、それが死亡したときに誘発する能力は誘発しない。
- クリーチャーが「戦場を離れたとき」に誘発する能力は、そのクリーチャーが死亡したことによって戦場を離れたなら、誘発しない。
- 「いずれかの領域から」カードが1枚墓地に置かれたときに誘発する能力は、クリーチャーが死亡したとしても誘発することがある。それは、その能力が死亡するクリーチャーの能力であってそのクリーチャーがいずれかの領域から墓地に置かれたときにのみ誘発するものである場合か、《静寂をもたらすもの》が墓地に置かれるカードである場合か、《静寂をもたらすもの》がその死亡するクリーチャーと同時に戦場を離れる場合であれば誘発する。

《切望するマーフォーク》

{1}{U}

クリーチャー — マーフォーク

防衛

{1}{U}：ターン終了時まで、切望するマーフォークは防衛を失い、人間になる。

- 《切望するマーフォーク》が人間である間は、それはマーフォークではない。

《創案の火》

{3}{R}

エンチャント

あなたは、あなたのターン中にのみ呪文を唱えることができ、各ターンに呪文を2つまで唱えることができる。

あなたは、点数で見たマナ・コストがあなたがコントロールしている土地の総数以下の呪文を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 何らかの効果が、他のプレイヤーのターン中に呪文を唱えることを許可したり、そうするように指示したりしても、あなたはそうすることはできない。《創案の火》の制限がその許諾よりも優先する。同様に、何らかの効果が、あなたのターンの3つ目の呪文を唱えることを許可したり、そうするように指示したりしても、あなたはそうすることはできない。
- 《創案の火》は、土地をプレイしたり能力を起動したりすることには制限を課さない。
- 《創案の火》は、ターン全体を見てプレイヤーがそのターンにすでに呪文を2つ唱えたかどうかを判定する。それらの呪文を唱えた時点で《創案の火》が戦場になかったとしても関係ない。特に、《創案の火》を唱え、その後そのターンに呪文をさらに2つ唱えることはできず、その《創案の火》がそのターンのあなたの2つ目（かそれ以降）の呪文であったなら、あなたは他の呪文を一切唱えることはできない。
- あなたが唱えて打ち消された呪文も、依然としてあなたが唱えた2つの呪文のうちの1つとみなす。
- 呪文の点数で見たマナ・コストがあなたがコントロールしている土地の総数以下であっても、あなたはそれを唱えるためにマナ・コストや代替コストを支払うことを選んでもよい。
- 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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《投げ飛ばし》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。
- 何らかの効果に、あなたが代替コストを支払うなら、そうでなければ唱えることができないカードを唱えてもよいと記載されている場合（たとえば、再活やフラッシュバックのキーワードの場合）には、その許諾を使用してそのカードを唱えるためには、あなたはその代替コストを支払う必要がある。あなたは、それを唱えるがそのマナ・コストを支払うことなく唱える、ということを選ぶことはできない。

- 1 ターン中に 1 枚のカードを 2 回唱えた場合（たとえば、まず出来事として唱え、その後追放領域からクリーチャーとして唱えた場合）には、あなたは呪文を 2 回唱えたことになる。

《壮大な破壊》

{1}{B}

ソーサリー

点数で見たマナ・コストが 3 以上のクリーチャー 1 体を対象とし、それを追放する。

- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《滝の賢者》

{4}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ウィザード

2/5

滝の賢者か、他の、人間でないクリーチャーが 1 体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはカードを 1 枚引いてもよい。そうしたなら、カード 1 枚を捨てる。

- あなたがカードを 1 枚引きカード 1 枚を捨てるという処理は、すべて《滝の賢者》の能力の解決中に行う。この 2 つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 人間でないクリーチャーが同時に 2 体以上戦場に出たなら、《滝の賢者》の能力はそれと同じ回数誘発する。あなたはそれらの能力を 1 つずつ解決する。それと同じ枚数のカードをまとめて引いて、その後それと同じ枚数を捨てるわけではない。

《谷の商人》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・農民

2/3

{2}{R}, カード 1 枚を捨てる：カードを 1 枚引く。

//

《値切り》

{R}

インスタント — 出来事

あなたはカード 1 枚を捨ててもよい。そうしたなら、カードを 1 枚引く。（その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 《値切り》では、カードを捨てるかどうか、どのカードを捨てるのかを、その解決時に選ぶ。他方、《谷の商人》では、その能力を起動する際にカードを捨てなければならない。

《探索する獣》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ビースト

4 / 4

警戒、接死、速攻

探索する獣は、パワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

あなたがコントロールしているクリーチャーが与える戦闘ダメージは軽減できない。

探索する獣が対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカー1体を対象とする。これはそれに、その点数に等しい点数のダメージを与える。

- パワーが3以上のクリーチャーがこのクリーチャーをブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、このクリーチャーはブロックされていない状態にならない。
- 《探索する獣》は、特に「軽減」という言葉を用いる効果によって戦闘ダメージが軽減されることを阻止するのみである。
- 《探索する獣》が、その最後の能力の解決時に対象としたプレインズウォーカーに与えるダメージは戦闘ダメージではない。
- ダメージを受けた対戦相手がプレインズウォーカーをコントロールしていなければ、《探索する獣》の最後の能力は何もしない。

《出し抜き》

{W}

インスタント

攻撃クリーチャー1体かブロック・クリーチャー1体を対象とする。出し抜きはそのクリーチャーに、あなたがコントロールしているクリーチャーの総数に等しい点数のダメージを与える。

- 《出し抜き》が与えるダメージの点数は、《出し抜き》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を数えて決定する。

《誓いを立てた騎士》

{1}{B}{B}

クリーチャー — 人間・騎士

0 / 0

誓いを立てた騎士は、+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

各戦闘で、誓いを立てた騎士は可能なら攻撃する。

誓いを立てた騎士の上に+1/+1カウンターが置かれている間にこれがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、これの上から+1/+1カウンターを1個取り除く。

- 何らかの理由により《誓いを立てた騎士》が攻撃できない場合（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、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、その

コントローラーがコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

- 《誓いを立てた騎士》の最後の能力では、それがダメージを受ける1回につき、カウンターを1個のみ取り除く。ダメージの点数1点につき1個ではない。
- 複数の発生源が同時に《誓いを立てた騎士》にダメージを与える場合（たとえば、それを複数のクリーチャーがブロックした場合）には、その最後の能力は1回のみ適用される。それらのダメージをすべて軽減し、カウンターを1個のみ取り除く。
- 《誓いを立てた騎士》が軽減できないダメージを受けた場合にも、その上からカウンターを1個取り除く。

《血霞のクズリ》

{1}{R}

クリーチャー — クズリ

2/1

あなたが各ターンのあなたの2枚目のカードを引くたび、ターン終了時まで、血霞のクズリは+1/+1の修整を受け先制攻撃を得る。

- 《血霞のクズリ》が、先制攻撃の戦闘ダメージを受けた後で先制攻撃を得たなら、それは通常の戦闘ダメージを与える。

《忠誠の円環》

{4}{W}{W}

伝説のアーティファクト

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騎士1体につき{1}少なくなる。

あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたが伝説の呪文を唱えるたび、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{3}{W}, {T} : 警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体生成する。

- 《忠誠の円環》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《忠誠の円環》の誘発型能力は、それ自身を唱えたときには誘発しない。それはまだ戦場にないからである。

《潮流のマントル》

{U}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+2の修整を受ける。

あなたが各ターンのあなたの2枚目のカードを引くたび、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、潮流のマントルをそれにつける。

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体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《潮流のマントル》の誘発型能力は、それがつけられているクリーチャーを対象にできる。
- 《潮流のマントル》の誘発型能力の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。《潮流のマントル》は、それがつけられていたものにつけられたままになるか、それがはずれていたならはずれたままになる。

《調和のアルコン》

{4}{W}{W}

クリーチャー — 執政官

4/5

飛行

執政官でないクリーチャーは基本のパワーとタフネスが3/3になる。

調和のアルコンが戦場に出たとき、白の1/1の人間・クリーチャー・トークンを2体生成する。

- 《調和のアルコン》は、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ような、それ以前の効果を上書きする。《調和のアルコン》が戦場に出た後で適用され始める、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。
- 何らかの効果によってクリーチャーでないパーマネントがクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持ち、3/3にはならない。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、搭乗した後も機体は3/3のクリーチャーである。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《華やかな葬送》の効果）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。
- 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、《調和のアルコン》が戦場に出たか戦場を離れたなら、そのターン中にクリーチャーが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《月明かりの掃除屋》

{5}{U}

クリーチャー — マーフオーク・ならず者

4/5

月明かりの掃除屋が戦場に出たとき、あなたがアーティファクトかエンチャントをコントロールしている場合、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

- 《月明かりの掃除屋》の能力は、それが戦場に出た直後にあなたがアーティファクトやエンチャントをコントロールしていなかったなら誘発しない。能力の解決時にあなたがアーティファクトやエンチャントをコントロールしていなかったなら、この能力には効果がない。ただし、両方の時点で同じアーティファクトやエンチャントである必要はない。
- 《月明かりの掃除屋》の能力は、あなたがアーティファクトやエンチャントを2つ以上コントロールしていたとしても、クリーチャーを2体以上戻すことはない。
- あなたが戦場に出したオーラはあなたがコントロールしている。たとえそれを、あなたがコントロールしていないパーマネントにつけられた状態で戦場に出したとしても関係ない。

《突き破り》

{R}

インスタント

攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。ターン終了時まで、人間でない各攻撃クリーチャーはそれぞれトランプルを得る。

- 《突き破り》の解決時まで、対象とした攻撃クリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。人間でない攻撃クリーチャーはトランプルを得ない。

《伝承の語り部、チュレイン》(Brawl Deckのカード)

{2}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

2/4

警戒

あなたがクリーチャー・呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。その後、あなたはあなたの手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。

{3}, {T}: あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

- 《伝承の語り部、チュレイン》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 《伝承の語り部、チュレイン》の誘発型能力は、土地プレイの数に入らない。あなたがすでにそのターンの土地をプレイしていたとしても、またあなたのターンでなくても、あなたはこの能力により土地・カードを戦場に出せる。

《伝説たちの秘本》(Brawl Deckのカード)

{2}

アーティファクト

伝説たちの秘本はページ・カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

あなたの統率者が戦場に出るか攻撃するたび、伝説たちの秘本の上にページ・カウンター

を1個置く。

{1}, {T}, 伝説たちの秘本の上からページ・カウンターを1個取り除く：カードを1枚引く。

- あなたが他のプレイヤーの統率者をコントロールしている場合には、あなたがそのクリーチャーで攻撃しても、あなたは《伝説たちの秘本》の上にページ・カウンターを置かない。逆に、他のプレイヤーがあなたの統率者をコントロールしている場合には、そのプレイヤーがそれで攻撃したなら、あなたは《伝説たちの秘本》の上にページ・カウンターを置く。(そのページには、あなたの統率者の衝撃的な裏切りのことが記載されるのだろう。)

《統率の塔》(Brawl Deck のカード)

土地

{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色1色のマナ1点を加える。

- 統率者の固有色はゲーム開始前に決定され、ゲーム中に変わることはない。あなたの統率者が(手札やライブラリーなどの)非公開領域にいたり、何らかの効果によってあなたの統率者の色が変わったりした場合でも、固有色は変わらない。
- 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。

《尊い騎士》

{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/1

尊い騎士が死亡したとき、あなたがコントロールしている騎士1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

- あなたがコントロールしている騎士と《尊い騎士》が同時に致死ダメージを受けたなら、それらは同時に死亡する。その騎士の上に《尊い騎士》の能力によってカウンターを置き、それによって生き残る、ということはできない。

《塔への閉じ込め》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (飛行を持たないクリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、その起動型能力は起動できない。

- エンチャントしているクリーチャーが飛行を得たなら、《塔への閉じ込め》は状況起因処理によってあなたの墓地へ置かれる。そのクリーチャーは、飛行を失ったときに再び塔に閉じ込められることはない。

- 起動型能力とはコロン（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。誘発型能力（「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}時に」と書かれている）は《塔への閉じ込め》の影響を受けない。

《共に逃走》

{1}{U}

インスタント

異なるプレイヤーがコントロールしているクリーチャー2体を対象とする。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チェックして、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ていたなら、その最後の情報を用いる。もう一方のクリーチャーが依然として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。

《トリックスター、オーコ》（プレインズウォーカーデッキのカード）

{4}{G}{U}

伝説のプレインズウォーカー — オーコ

4

+1：あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを2個置く。

0：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、トリックスター、オーコはそのコピーになる。このターン、これに与えられるダメージをすべて軽減する。

¥x{ff0d}7：ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各クリーチャーはそれぞれ、基本のパワーとタフネスが10/10になりトランブルを得る。

- 《トリックスター、オーコ》が戦場に出たターンにクリーチャーになったなら、あなたはそれで攻撃したり、（{T}能力を得ていても）{T}能力を使ったりできない。
- 《トリックスター、オーコ》がクリーチャーである間は、それはプレインズウォーカーではない。それがダメージを受けても忠誠度は下がらない。
- 《トリックスター、オーコ》の2つ目の能力の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されない。《トリックスター、オーコ》が受けるダメージが軽減されることもない。
- 《トリックスター、オーコ》は、対象としたクリーチャーに記載されている内容をコピーする。そのクリーチャーの上に置かれているカウンターや、パワー、タフネス、タイプ、色などを変える効果はコピーしない。特に、対象としたクリーチャー

が通常はクリーチャーでないなら、それをクリーチャーにしていた効果はコピーしない。

- 対象としたクリーチャーが他の何かをコピーしている場合は、《トリックスター、オーコ》はそのクリーチャーがコピーしているものになる。
- 《トリックスター、オーコ》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 10/10 にならない。
- クリーチャーのパワーやタフネスを、特定の数値や値に設定せずに修整する効果は、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。それらの効果が生成された順番とは関係がない。パワーとタフネスを修整するカウンターも同様である。

《投げ飛ばし》

{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、クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。

クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。投げ飛ばしはそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーを決定するために、戦場にあった最後の時点の情報を見る。
- この呪文を唱えるためには、ちょうど 1 体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにする、ということとはできない。

《願い爪のタリスマン》

{1}{B}

アーティファクト

願い爪のタリスマンは、願いカウンターが 3 個置かれた状態で戦場に出る。

{1}, {T}, 願い爪のタリスマンの上から願いカウンターを 1 個取り除く：あなたのライブラリーからカード 1 枚を探し、それをあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。対戦相手 1 人は願い爪のタリスマンのコントロールを得る。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

- 《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。

《願いのフェイ》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

1 / 4

飛行

{1}{U}, カード 2 枚を捨てる：願いのフェイをオーナーの手札に戻す。

//

《成就》

{3}{U}

ソーサリー — 出来事

あなたは、ゲームの外部からあなたがオーナーでありクリーチャーでないカード 1 枚を選び、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。

- 《願いのフェイ》の起動型能力は、《願いのフェイ》が戦場にある間にのみ起動できる。
- カジュアルなプレイでは、ゲームの外部のカードはあなたのカード・コレクションから選ぶ。イベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

《熱烈な勇者》

{R}

クリーチャー — 人間・騎士

1 / 1

先制攻撃、速攻

熱烈な勇者が攻撃するたび、あなたがコントロールしていて攻撃している他の騎士 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。

あなたが熱烈な勇者を対象として装備能力を起動するためのコストは {3} 少なくなる。

- 《熱烈な勇者》の最後の能力は、装備能力の不特定マナのみを減らす。コストが {3} か {2} か {1} のみの装備能力は、《熱烈な勇者》を対象とするならコストなしで起動できる。

《呪われた狩人、ガラク》

{4}{B}{G}

伝説のプレインズウォーカー — ガラク

5

0：「このクリーチャーが死亡したとき、あなたがコントロールしている各ガラクの上に忠誠カウンターをそれぞれ 1 個置く。」を持ち黒であり緑である 2/2 の狼・クリーチャー・トークンを 2 体生成する。

¥x{ff0d} 3：クリーチャー 1 体を対象とし、それを破壊する。カードを 1 枚引く。

¥x{ff0d}6：あなたは「あなたがコントロールしているクリーチャーは+3/+3の修整を受けトランプルを持つ。」を持つ紋章を得る。

- 《呪われた狩人、ガラク》が生成した狼・トークンのうちの1体に致死ダメージを受けるのと同時に、《呪われた狩人、ガラク》の忠誠度が0以下になったなら、《呪われた狩人、ガラク》は、その狼の誘発型能力によって救われないうちに墓地に置かれる。
- 《呪われた狩人、ガラク》の2つ目の能力の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、あなたはカードを引かない。対象は適正だが破壊されなかった場合（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、あなたはカードを引く。

《鋼爪の槍》

{B}{R}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

騎士に装備{1}

装備{3}

- 対象としたクリーチャーが騎士であるかどうかは、「騎士に装備」能力の起動時と、その能力の解決時の両時点にのみ見る。後になってそのクリーチャーが、何らかの理由により騎士でなくなったとしても、《鋼爪の槍》はそれにつけられたままである。

《華やかな葬送》

{4}{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¥x{ff0d}X/¥x{ff0d}Xの修整を受ける。Xはあなたの墓地にあるカードの枚数に等しい。

- Xの値は《華やかな葬送》の解決が始まる時点にのみ決定する。そのターン、後になって他のカードがあなたの墓地に置かれても、対象としたクリーチャーのパワーとタフネスは変わらない。
- 《華やかな葬送》は、Xの値を決定している間にはまだスタック上にある。それはXの値には含まれない。

《羽ばたき狐》

{1}{W}

クリーチャー — 狐

2/2

あなたがアーティファクトかエンチャントをコントロールしているかぎり、羽ばたき狐は飛行を持つ。

- 《羽ばたき狐》がブロックされた後で飛行を得ても、それによってブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、《羽ばたき狐》がブロックされていない状態になったりすることはない。
- あなたがコントロールしていないパーマネントにつけられた状態であなたが戦場に出したオーラは、あなたがコントロールしている。

《馬上槍試合》

{1}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体とあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者が騎士であるなら、ターン終了時まで、それは+2/+1の修整を受ける。その後、それらのクリーチャーは互いに格闘を行う。(それぞれはもう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。)

- あなたがコントロールしているクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《馬上槍試合》を唱えることはできない。
- 対象とした、あなたがコントロールしているクリーチャーは、《馬上槍試合》の解決時に騎士であった場合にのみ+2/+1の修整を受ける。+2/+1の修整を受けない場合でも格闘を行う。
- 《馬上槍試合》の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。
- 《馬上槍試合》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が不適正な対象になっていたなら、それは+2/+1の修整を受けない。あなたがコントロールしていない方のクリーチャーが適正でなかったとしても、あなたがコントロールしている方のクリーチャーが適正な対象であり、騎士であるなら、ターン終了時までそれは+2/+1の修整を受ける。

《薔薇棘の矛槍》

{G}

アーティファクト — 装備品

薔薇棘の矛槍が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていて人間でないクリーチャー1体を対象とし、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{5}（{5}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《薔薇棘の矛槍》が戦場に出たときに、それをつけるクリーチャーがなければ、それは単に、はずれたままになる。

《パンくずの道標》

{1}{G}

エンチャント

パンくずの道標が戦場に出たとき、食物・トークンを1つ生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

あなたが食物を1つ生け贄に捧げるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚見る。あなたはそこからパーマネント・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- 2つ目の誘発型能力の解決中に、{1}を2回以上支払うことはできない。そのようにして2枚よりも多くのカードを見ることはできない。
- 「パーマネント・カード」とは、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントや土地やプレインズウォーカーであるカードのことである。

《秘儀の印鑑》(Brawl Deck のカード)

{2}

アーティファクト

{T}：あなたの統率者の固有色のうち好きな色1色のマナ1点を加える。

- 統率者の固有色はゲーム開始前に決定され、ゲーム中に変わることはない。あなたの統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域にあったり、何らかの効果によってあなたの統率者の色が変わったりした場合でも、固有色は変わらない。
- 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。

《評判高い挑戦者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

評判高い挑戦者が戦場に出たとき、あなたが他の騎士をコントロールしている場合、あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚見る。あなたはそこから、騎士かオーラか装備品か伝説のアーティファクトであるカード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《評判高い挑戦者》の能力は、それが戦場に出た直後にあなたが他の騎士をコントロールしていなかったなら誘発しない。能力の解決時にあなたが他の騎士をコントロールしていなかったなら、この能力には効果がない。ただし、両方の時点で同じ騎士である必要はない。
- 《評判高い挑戦者》の能力によって、あなたは最大でもカード5枚のうち1枚を手に入れられるのみである。あなたが他の騎士を何体コントロールしていても関係ない。

《日和見ドラゴン》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 3

飛行

日和見ドラゴンが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしている、人間 1 体かアーティファクト 1 つを対象とする。日和見ドラゴンが戦場に残り続けているかぎり、あなたはそのパーマネントのコントロールを得て、それはすべての能力を失い、それでは攻撃もブロックもできない。

- 《日和見ドラゴン》が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、対戦相手は自分の人間かアーティファクトをコントロールし続け、それは能力を失わず、通常通りそれで攻撃したりブロックしたりできる。あなたはそのコントロールを得ない。
- 《日和見ドラゴン》の効果は、他のプレイヤーがそのコントロールを得たり、それが能力を失ったとしても、消滅しない。その効果が消滅するのは、それが戦場に存在しなくなったときのみである。
- 《日和見ドラゴン》が誘拐したパーマネントのコントロールを他のプレイヤーが得ても、そのパーマネントは元の能力を取り戻すことはなく、依然としてそれでは攻撃もブロックもできない。
- 盗まれたパーマネントに、通常は《日和見ドラゴン》が死亡したときに誘発する能力があったとしても、その能力は誘発しない。

《フェイ隠し》

{X}{U}{U}

ソーサリー

点数で見たマナ・コストが X のクリーチャー 1 体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。飛行を持つ青の 1 / 1 のフェアリー・クリーチャー・トークンを X 体生成する。

- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに {X} が含まれるなら、X は 0 として扱う。
- 《フェイ隠し》の解決時まで、対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたはフェアリー・トークンを生成しない。

《フェイ庄の古老》

{1}{G}{W}

クリーチャー — ツリーフォーク・ドルイド

0 / 0

警戒

フェイ庄の古老は、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 + 1 / + 1 の修整を受ける。

{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。

- 《フェイ庄の古老》の2つ目の能力によって得られる修整は最大+5/+5、つまり、白、青、黒、赤、緑のそれぞれについて+1/+1である。「金」「多色」「無色」は、どれも色ではない。同様に、《フェイ庄の古老》の最後の能力によって生み出せるマナは最大5点である。
- 《フェイ庄の古老》は緑でも白でもあるパーマネントなので、その2つ目の能力によってそれは普通は少なくとも+2/+2の修整を受け、その最後の能力によってそれは普通は少なくとも{G}{W}を生み出す。

《フェイに呪われた王、コルヴォルド》(Brawl Deck のカード)

{2}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・貴族

4/4

飛行

フェイに呪われた王、コルヴォルドが戦場に出るか攻撃するたび、他のパーマネント1つを生け贄に捧げる。

あなたがパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、フェイに呪われた王、コルヴォルドの上に+1/+1カウンターを1個置き、カードを1枚引く。

- 何らかの理由によりあなたが他のパーマネントをコントロールしていない場合にも、あなたは《フェイに呪われた王、コルヴォルド》で攻撃できる。あなたは何も生け贄に捧げず、それに対して何のペナルティもない。
- 《フェイに呪われた王、コルヴォルド》の最後の能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。この能力によって、あなたが望むときにパーマネントを生け贄に捧げられるわけではない。他の方法（たとえば、《フェイに呪われた王、コルヴォルド》の1つ目の誘発型能力）でパーマネントを生け贄に捧げる必要がある。
- 呪文や起動型能力のコストの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《フェイに呪われた王、コルヴォルド》の最後の能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたが《フェイに呪われた王、コルヴォルド》を生け贄に捧げたなら、その最後の能力が誘発する。何の上にも+1/+1カウンターは置かないが、あなたはカードを1枚引く。
- 「レジェンド・ルール」によって墓地に置かれた伝説のパーマネントは、生け贄に捧げられたわけではない。

《不思議な道照らし》

{2}{W}

クリーチャー — フェアリー

2/2

飛行

あなたがコントロールしていて出来事を持つ各クリーチャーは、それぞれ+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。(出来事を経験している必要はない。)

- あなたがコントロールしていて出来事を持つクリーチャーが+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

《不死の騎士》

{b/g}{b/g}{b/g}{b/g}

クリーチャー — スケルトン・騎士

4/2

速攻

あなたが各ターン最初にライフを得たとき、あなたの墓地から不死の騎士をあなたの手札に戻す。

- 《不死の騎士》の最後の能力が誘発するためには、あなたがライフを得た直後にそれが墓地にある必要がある。絆魂を持つ発生源からのダメージによってあなたがライフを得る場合に、そのダメージを受けるのと同時に《不死の騎士》に致死ダメージを受けたなら、それはその一瞬後に状況起因処理が行われるまで墓地に移動しないので、その能力は誘発しない。
- あるターンに、あなたがライフを得た後に《不死の騎士》が墓地へ移動したなら、そのターン中にはその最後の能力は誘発し得ない。

《不敵な火花魔道士、ローアン》(プレインズウォーカーデッキのカード)

{3}{R}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ローアン

5

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+0の修整を受け先制攻撃を得る。

¥x{ff0d}2：クリーチャー最大2体を対象とする。不敵な火花魔道士、ローアンはそれらにそれぞれ1点のダメージを与える。このターン、それらのクリーチャーではブロックできない。

¥x{ff0d}9：ターン終了時まで、すべてのクリーチャーのコントロールを得る。それらをアンタップする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

- 《不敵な火花魔道士、ローアン》の2つ目の能力で、同じクリーチャーを2回対象に選ぶことはできない。そうすることで2点のダメージを与えることはできない。
- 《不敵な火花魔道士、ローアン》の2つ目の能力の対象とばったクリーチャーが受けるダメージが何らかの効果によって軽減されるとしても、適正な対象であれば、そのターン、それではブロックできない。
- 《不敵な火花魔道士、ローアン》の3つ目の能力は、あなたがすでにコントロールしているクリーチャーやすでにアンタップ状態であるクリーチャーにも影響する。該当するならアンタップし、速攻を与える。
- クリーチャーのコントロールを得たとしても、それにつけられているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《太っ腹、グラングリー》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・シャーマン

3/3

あなたがコントロールしていて人間でない他の各クリーチャーはそれぞれ+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。

- 人間でないクリーチャーが+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。
- 人間でない他のクリーチャーが《太っ腹、グラングリー》と同時に戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターを得ない。
- 人間でないクリーチャーが人間・クリーチャーのコピーとして戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターを得ない。同様に、人間が人間でないクリーチャーとして戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターを得る。

《冬荒野の指揮官》

{W}{B}

クリーチャー — 人間・騎士

2/*

接死

冬荒野の指揮官のタフネスは、あなたがコントロールしている騎士の総数に等しい。

冬荒野の指揮官が攻撃するたび、あなたがコントロールしている他の騎士1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。)

- 《冬荒野の指揮官》の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作用する。
- 《冬荒野の指揮官》が戦場にあるかぎり、その能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも2/1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になるので、あなたがコントロールしている騎士が戦場を離れたなら、そのターン中に《冬荒野の指揮官》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《武器置き台》

{4}

アーティファクト

武器置き台は+1/+1カウンターが3個置かれた状態で戦場に出る。

{T}: クリーチャー1体を対象とし、武器置き台の上に置かれている+1/+1カウンターを1個、その上に移動する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- 《武器置き台》は、それが何らかの理由によりクリーチャーにならないかぎり、それの上に置かれている+1/+1カウンターの影響を受けない。
- 《武器置き台》の上の+1/+1カウンターがなくなっても、それは戦場に残る。最後の能力を起動することもできるが、それは何もしない。
- 《武器置き台》の起動型能力の解決時まで、それが戦場を離れるか、その時点でそれの上に+1/+1カウンターがなければ、対象としたクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置かない。そのクリーチャーが不適正な対象になっているか、他の理由によりそれの上に+1/+1カウンターを置けなければ、《武器置き台》の上から+1/+1カウンターを取り除かない。

《無礼の罰》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。そのコントローラーは、自分のライブラリーの一番上からカードを3枚自分の墓地に置く。

- 打ち消されない呪文も《無礼の罰》の適正な対象である。《無礼の罰》の解決時にその呪文は打ち消されないが、そのコントローラーは依然として自分のライブラリーの一番上からカードを3枚自分の墓地に置く。

《僻境生まれの保護者》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・射手

2/2

瞬速

到達

人間でない他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたとき、僻境生まれの保護者の上に+1/+1カウンターをX個置く。

- 《僻境生まれの保護者》の解決中にあなたが{X}を支払ったなら、再帰誘発型能力が誘発し別途解決される。これは「そうしたなら」と書かれている能力とは異なり、あなたがそのマナを支払い終わってからクリーチャーが+1/+1カウンターを得るまでの間に、プレイヤーが対応できる。

《僻境への脱出》

{3}{R}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはこれにより追放されたカードをプレイしてもよい。

このターン、あなたは追加で土地を1つプレイしてもよい。

- あなたがプレイする追加の土地は、追放されたカードの中から選ぶ必要はない。

- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《僻境への脱出》によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放されたカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。
- 追放されたカードをこれによりプレイしなかったなら、それは追放領域に残る。

《僻森の追跡者》

{G}

クリーチャー — エルフ・戦士

1 / 1

僻森の追跡者が攻撃するかブロックするたび、あなたが人間でない他のクリーチャーをコントロールしていた場合、ターン終了時まで、僻森の追跡者は+1/+1の修整を受ける。

- 《僻森の追跡者》が攻撃かブロックを行った直後に、あなたが人間でない他のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、その能力は誘発しない。能力の解決時に該当するものをコントロールしていなかったなら、この能力は効果がない。その2つの時点の間にあなたが人間でないクリーチャーをコントロールしていたかどうかには関係なく、そのターン、後になって該当するものをコントロールしているかどうかも関係ない。

《ヘンジの槌、ファレン卿》

{G}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2 / 2

ヘンジの槌、ファレン卿が攻撃するたび、他の攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xはヘンジの槌、ファレン卿のパワーに等しい。

- Xの値は《ヘンジの槌、ファレン卿》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。決定した後では、そのターン、後になって《ヘンジの槌、ファレン卿》のパワーが変わってもXの値が変わることはない。
- 《ヘンジの槌、ファレン卿》が、その誘発型能力の解決以前に戦場を離れたなら、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いてXの値を決める。
- 《ヘンジの槌、ファレン卿》の誘発型能力の解決時に、そのパワーが負であったなら、Xは0として扱う。

《放浪馬》

{1}{G}{W}

クリーチャー — 馬

あなたが出来事を持つクリーチャー・呪文を唱えるたび、放浪馬の上に+1/+1カウンターを1個置く。(出来事を経験している必要はない。)

- 《放浪馬》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《魔術遠眼鏡》

{2}

アーティファクト

魔術遠眼鏡が戦場に出るに際し、対戦相手1人の手札を見て、その後任意のカード名1つを選ぶ。

その選ばれた名前を持つ発生源の起動型能力は、それがマナ能力でないかぎり起動できない。

- あなたはあなたが望むカード名を選ぶ。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（たとえば、「食物」）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（:）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。装備や搭乗のように、起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。《魔術遠眼鏡》の最後の能力は、誘発型能力（「¥x{ff5e}とき」、「¥x{ff5e}たび」、「¥x{ff5e}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。

《魔女のかまど》

{1}

アーティファクト

{T}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる: 食物・トークンを1つ生成する。その生け贄に捧げたクリーチャーのタフネスが4以上であったなら、代わりに食物・トークンを2つ生成する。(それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: あなたは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《魔女のかまど》の能力を起動すると宣言してから、あなたがクリーチャーを生け贄に捧げるまでの間に、プレイヤーは処理を行うことができない。特に、誰かが、あなたがこれから焼こうとしているクリーチャーをどけたり、小さくしたりすることはできない。

《魔女の復讐》

{1}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたが選んだ1つのクリーチャー・タイプのクリーチャーは ¥x{ff0d} 3 / ¥x{ff0d} 3 の修整を受ける。

- あなたは、《魔女の復讐》の解決時にクリーチャー・タイプを1つ選ぶ。それを唱える際ではない。あなたがクリーチャー・タイプを選んでからそのタイプのクリーチャーが ¥x{ff0d} 3 / ¥x{ff0d} 3 の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも何の処理も行えない。
- クリーチャー・タイプを選ぶ場合は、「人間」や「騎士」のような存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「人間・騎士」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできないが、「人間」を選んだなら人間・騎士も影響を受ける。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできない。「伝説の」のような特殊タイプも選ぶことはできない。また、「機体」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。
- 《魔女の復讐》は、その解決時に、その選ばれたクリーチャー・タイプを持ち戦場にあったクリーチャーにのみ影響する。あなたがコントロールしているクリーチャーや、呪禁を持つクリーチャーや、プロテクション（黒）を持つクリーチャーも影響を受ける。そのターン、後になって戦場に出たりその選ばれたタイプになったりしたクリーチャーは、¥x{ff0d} 3 / ¥x{ff0d} 3 の修整を受けない。

《魔法の鏡》

{6}{U}{U}{U}

伝説のアーティファクト

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。

あなたの手札の上限はなくなる。

あなたのアップキープの開始時に、魔法の鏡の上に知識カウンターを1個置き、その後魔法の鏡の上に置かれている知識カウンター1個につきカードを1枚引く。

- 当事者カードは、墓地にある間はインスタント・カードでもソーサリー・カードでもない。
- インスタント・カードでありソーサリー・カードでもある分割カード1枚は、《魔法の鏡》のコスト減少能力では1回のみ数える。
- 《魔法の鏡》が、その最後の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、《魔法の鏡》が戦場を離れる直前にその上に置かれていた知識カウンターの数を用いて、あなたが引くカードの枚数を決定する。

《豆の木の巨人》

{6}{G}

クリーチャー — 巨人

/

豆の木の巨人のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールしている土地の総数に等しい。

//

《肥沃な足跡》

{2}{G}

ソーサリー — 出来事

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探して戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《豆の木の巨人》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。

《真夜中の時計》

{2}{U}

アーティファクト

{T} : {U}を加える。

{2}{U} : 真夜中の時計の上に時刻カウンターを1個置く。

各アップキープの開始時に、真夜中の時計の上に時刻カウンターを1個置く。

真夜中の時計の上に12個目の時刻カウンターが置かれたとき、あなたの手札と墓地をあなたのライブラリーに加えて切り直し、その後カードを7枚引く。真夜中の時計を追放する。

- 《真夜中の時計》の2つ目の能力のコストを支払うために、そのマナ能力を起動できる。
- 《真夜中の時計》の最後の能力は、その上にカウンターが1個以上置かれた後で、それらのカウンターが置かれる前にその上にあったカウンターが12個未満であり、置かれた後にその上にあるカウンターは12個以上である、という場合に誘発する。
- 《真夜中の時計》が、その最後の能力がスタック上にある間に戦場を離れたなら、それは追放されない。
- 《真夜中の時計》の1つ目の誘発型能力は、各アップキープの開始時に誘発する。あなたのアップキープのみではない。双頭巨人戦では、「各プレイヤーのアップキープの開始時に」ではなく「各アップキープの開始時に」誘発する能力は、各チームのアップキープにそれぞれ1回のみ誘発する。

《マラリーフの乗り手》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・騎士

3/1

食物1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。このターン、そのクリーチャーは可能ならマラリーフの乗り手をブロックする。

- 何らかの理由によって対象としたクリーチャーがブロックできない場合（たとえば、タップ状態である場合）には、それはブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されないで、それは攻撃しなくてもよい。
- 対象としたクリーチャーが他のクリーチャーをブロックすることはできるが《マラリーフの乗り手》をブロックすることはできないなら、それは他のクリーチャーをブロックしても何もブロックしなくてもどちらでもよい。

《湖での水難》

{U}{B}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- 点数で見たマナ・コストがそのコントローラーの墓地にあるカードの枚数以下の呪文1つを対象とし、それを打ち消す。
- 点数で見たマナ・コストがそのコントローラーの墓地にあるカードの枚数以下のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
- 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

《湖に潜む者、エムリー》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — マーフオーク・ウィザード

1/2

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アーティファクト1つにつき{1}少なくなる。

湖に潜む者、エムリーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上からカードを4枚あなたの墓地に置く。

{T}：あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。このターン、あなたは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依然として適用される。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《湖に潜む者、エムリー》によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。
- コスト減少の能力は、《湖に潜む者、エムリー》のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払う必要がある。

- あなたが呪文を唱えると宣言した後では、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《湖に潜む者、エムリー》のコストの減少の量を変更することはできない。
- 《湖に潜む者、エムリー》の最後の能力でアーティファクト・土地・カードを対象としても、あなたはそれをプレイできない。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。
- 対象としたアーティファクト・カードをプレイする場合は、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。それが瞬速を持っていないかぎり、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- あなたは、これにより唱える呪文のコストを、追加コストを含めてすべて支払う。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- 対象としたカードを唱えると、それはあなたの墓地を離れて新しいオブジェクトになる。このターン、それがあなたの墓地に戻っても、あなたはそれを再び唱えることはできない。

《耳の痛い静寂》

{W}

エンチャント

各プレイヤーは、毎ターン1つしかクリーチャーでない呪文を唱えられない。

- 毎ターン、プレイヤーは望む数のクリーチャー・呪文に加えて、クリーチャーでない呪文を1つ唱えられる。
- 《耳の痛い静寂》は、ターン全体を見てプレイヤーがそのターンにすでにクリーチャーでない呪文を唱えたかどうかを判定する。呪文を唱えた時点で《耳の痛い静寂》が戦場になかったとしても関係ない。特に、あなたが《耳の痛い静寂》を唱えたターン中には、あなたは他のクリーチャーでない呪文を唱えることはできない。
- あなたがクリーチャーでない呪文を唱え、それが打ち消された場合にも、あなたはそのターンに他のクリーチャーでない呪文を唱えられない。

《魅力的な王子》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・貴族

2/2

魅力的な王子が戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- 占術2を行う。
- あなたは3点のライフを得る。
- 他の、あなたがオーナーであるクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、それをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- 《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けられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。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。

《むかしむかし》

{1}{G}

インスタント

この呪文があなたがこのゲームで唱えた最初の呪文であるなら、あなたはこれを、このマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚見る。あなたはそこからクリーチャーか土地であるカード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《むかしむかし》を唱える最も早い機会は、開始プレイヤーのアップキープ中であり、それはそのプレイヤーが土地をプレイできるようになる前である。

《食べるトロールの王》

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

クリーチャー — トロール・貴族

7/6

警戒、トランプル

食べるトロールの王が戦場に出たとき、あなたがこれをあなたの手札から唱えていた場合、食物・トークンを3つ生成する。(それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは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3つを生け贄に捧げる：あなたの墓地から食べるトロールの王を戦場に戻す。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

- 《食べるトロールの王》を唱えることなく手札から戦場に出したなら、その戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。
- 《食べるトロールの王》のコピーとして戦場に出るクリーチャー・呪文（たとえば、《クローン》）を手札から唱えたなら、その戦場に出たときに誘発する能力が誘発する。

《胸躍る可能性》

{1}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、カード1枚を捨てる。

カードを2枚引く。

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

《群れの笛吹き男》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

1 / 3

あなたがコントロールしているネズミは威迫を持つ。

{1}{B}, {T} : 黒の1 / 1のネズミ・クリーチャー・トークンを1体生成する。

{2}{B}{B}, {T}, ネズミ3体を生け贄に捧げる : クリーチャー1体を対象とし、そのコントロールを得る。

- 《群れの笛吹き男》の最後の能力のコントロール変更効果は永続する。この効果は、クリンナップ・ステップ中に終わることはなく、《群れの笛吹き男》が戦場を離れたとしても消滅しない。ただし多人数戦では、あなたがゲームから除外されるとこの効果は消滅する。

《メア湖の海蛇》

{4}{U}{B}

クリーチャー — 海蛇

7 / 7

瞬速

{U}, 島1つを生け贄に捧げる : このターン、メア湖の海蛇はブロックされない。

{B}, 沼1つを生け贄に捧げる : あなたは1点のライフを得てカードを1枚引く。

{U}{B} : 対戦相手1人の墓地からカード5枚を対象とし、それらを追放する。あなたの墓地からメア湖の海蛇をあなたの手札に戻す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

- 「島」とは、「島」というサブタイプを持つ土地のことである。青マナを生み出せる土地のことではない。たとえば、《神秘の聖域》は島であるが、《ヴァントレス城》はそうではない。同様に、「沼」とは「沼」というサブタイプを持つ土地のことであり、黒マナを生み出せる土地のことではない。
- 《メア湖の海蛇》がブロックされてからその1つ目の起動型能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。
- 《メア湖の海蛇》の最後の能力は、対戦相手の墓地1つにあるカード5枚を対象とせずに起動することはできない。
- 《メア湖の海蛇》の最後の能力の解決時まで、対象としたカードのうち4枚以内が不適正な対象になっていたなら、残っている適正な対象を追放し、《メア湖の海蛇》を手札に戻す。

- 《メア湖の海蛇》の最後の能力の解決時までには、対象としたカードすべてが不適正な対象になっていたなら、能力全体が解決されず、《メア湖の海蛇》は手札に戻らない。

《めでたしめでたし》

{2}{W}

エンチャント

めでたしめでたしが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、5点のライフを得てカードを1枚引く。

あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールしているパーマネントに色が5色含まれていて、あなたがコントロールしているパーマネントやあなたの墓地にあるカードにカード・タイプが6種類以上含まれていて、あなたのライフ総量があなたの初期ライフ総量以上であった場合、あなたはこのゲームに勝利する。

- 《めでたしめでたし》の2つ目の誘発型能力には、「場合のルール」が該当する非常に長い条件がある。これは、その能力が誘発するためには、あなたのアップキープの開始の時点で、その条件がすべて成立している必要があることを意味する。つまり、あなたがコントロールしているパーマネントに全体で5色すべての色があり、あなたのパーマネントと墓地に全体でカード・タイプが6種類以上あり、あなたのライフ総量も十分にあることが必要である。また、能力の解決時に、この条件がすべて成立していなければ、あなたはゲームに勝利しない。
- プレイヤーは、あなたのターン中、アップキープの開始以前に、何らかの処理を行うことはできない。
- 5色のパーマネントが1つあっても、5色が多数のパーマネントに分散していてもよい。
- 土地は、タップすることで特定の色のマナを生み出すとしても、普通は無色のパーマネントである。
- パーマネントや墓地にあるカードに含まれ得るカード・タイプは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーである。一部の古いセットには、部族・カードも含まれている。「伝説の」や「基本」は特殊タイプであり、カード・タイプではない。
- 墓地にある当事者カードの代替の特性は無視する。その代替のカード・タイプは、あなたの墓地にあるカード・タイプの数に入らない。
- 双頭巨人戦では、《めでたしめでたし》の1つ目の能力により、各チームは5点のライフを2回得る。

《物語への没入》

{5}{U}{U}

インスタント

対戦相手1人の墓地にカードが7枚以上あるなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

カードを4枚引く。

- 《物語への没入》のコスト減少により、そのコストは{3}のみ減る。墓地にカードが7枚以上ある対戦相手が2人以上いた場合や、対戦相手1人の墓地にカードが14枚以上あった場合でも、コストはそれ以上減らない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《物語への没入》によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、その点数で見たマナ・コストは変わらない。

《紋章旗》

{3}

アーティファクト

紋章旗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。

《屋敷の踊り》

{X}{W}{U}

ソーサリー

あなたの墓地から、点数で見たマナ・コストがX以下で、アーティファクト・カードやオーラでないエンチャント・カード合わせて最大X枚を対象とし、それらを戦場に戻す。Xが6以上であるなら、それらのパーマネントは、それらの他のタイプに加えて4/4のクリーチャーでもある。

- プレイヤーの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- Xが6以上であるなら、アーティファクトやエンチャントは4/4のクリーチャーとして戦場に出る。クリーチャーでないパーマネントとして戦場に出て、その後クリーチャーになるわけではない。
- これによりアーティファクト・クリーチャーやクリーチャー・エンチャントを戻したなら、それは4/4のクリーチャーになる。
- クリーチャーでもある装備品を何かにつけることはできない。その装備能力を起動することはできるが、それは何かにつけられた状態にはならない。
- 戻したパーマネントが他の効果によってクリーチャーになり、その際にパワーとタフネスが設定されるなら、そのクリーチャーはそのパワーとタフネスを持ち、4/

4ではなくなる。なお、機体に搭乗することはパワーとタフネスを設定しないので、機体に搭乗してもそれは4/4のクリーチャーのままである。

《勇敢な騎士、カラ卿》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/3

勇敢な騎士、カラ卿か、あなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文がプレイヤー1人にダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

{T}：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。勇敢な騎士、カラ卿はそれに1点のダメージを与える。

- 《勇敢な騎士、カラ卿》かあなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文が、同時に2人以上のプレイヤーにダメージを与えたなら、《勇敢な騎士、カラ卿》の1つ目の能力はそれらのプレイヤー1人につき1つ誘発する。
- 《勇敢な騎士、カラ卿》の1つ目の能力は、《勇敢な騎士、カラ卿》が致死ダメージを受けるのと同時にあなたがコントロールしていてインスタントかソーサリーである呪文がプレイヤーにダメージを与えた場合にも誘発する。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《勇敢な騎士、カラ卿》によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。土地・カードを追放したなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、土地プレイが残っているときのみである。
- 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを2回以上プレイすることはできない。
- 追放したカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。

《勇敢な者の鎚》(Brawl Deckのカード)

{2}{W}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、勇敢な者の鎚の上に置かれている蓄積カウンター1個につき+1/+1の修整を受け警戒を持つ。

クリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、勇敢な者の鎚の上に蓄積カウンターを1個置く。

装備{3}

- 装備しているクリーチャーは、《勇敢な者の鎚》の上に蓄積カウンターがなくても警戒を得る。

《揺るぎない騎士》

{w/b}{w/b}{w/b}{w/b}

クリーチャー — 人間・騎士

4 / 2

{w/b}{w/b} : ターン終了時まで、揺るぎない騎士は絆魂を得る。

{w/b}{w/b}{w/b} : ターン終了時まで、揺るぎない騎士は破壊不能を得る。(ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。)

- 同一のクリーチャーに絆魂や破壊不能が複数あっても意味はない。

《欲深い衝動》

{u/b}{u/b}{u/b}{u/b}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそのプレイヤーの墓地か手札から土地でないカード1枚を選び、それを追放する。それが追放され続けているかぎり、あなたはそのカードを唱えてもよく、その呪文を唱えるために任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- あなたが《欲深い衝動》を用いて出来事を唱えたなら、後でクリーチャーを唱えてもよいのは、そのカードのオーナーではなくあなたである。
- 追放したカードを唱えられるタイミングが、《欲深い衝動》の効果によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。
- 追放したカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。
- 多人数戦では、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、《欲深い衝動》の効果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。

《予言された壊滅》

{2}{W}{B}

エンチャント

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは土地でもトークンでもないパーマネント1つを生け贄に捧げる。そのプレイヤーがそうできないなら、そのプレイヤーはカード1枚を捨て、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたはカードを1枚引き、あなたは2点のライフを得て、あなたは警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体生成し、その後あなたは予言された壊滅を生け贄に捧げる。

- 《予言された壊滅》が、その能力がスタック上にある間に戦場を離れたりコントロールが変わったりしても、その効果は依然として生じる。単に、それを生け贄に捧げるように指示されたときに、そうできなくなるのみである。
- プレイヤーがパーマネントを生け贄に捧げることができず、カードを捨てることもできないとしても、そのプレイヤーは依然として2点のライフを失い、《予言された壊滅》の残りの効果も生じる。

- プレイヤーが土地でもトークンでもないパーマネントを生け贄に捧げることができるなら、そのプレイヤーはそうしなければならない。壊滅に突き進む道を選ぶことはできない。
- あなたのアップキープの間に、あなたは《予言された壊滅》をそれ自身の能力で生け贄に捧げることができる。
- 双頭巨人戦では、《予言された壊滅》の能力は、各チームのアップキープにそれぞれ2回誘発する。自分たちが望む順番で、チームの各プレイヤーはそれぞれパーマネントを1つ生け贄に捧げなければならない。そのプレイヤーがそうできなければ、先に解決された誘発型能力の解決時にあなたが《予言された壊滅》を生け贄に捧げていたとしても、本来の結末が生じることになる。

《夜の死神》

{5}{B}{B}

クリーチャー — スペクター

4 / 5

夜の死神が攻撃するたび、防御プレイヤーの手札にあるカードが2枚以下の場合、ターン終了時まで、これは飛行を得る。

//

《恐怖心の収穫》

{3}{B}

ソーサリー — 出来事

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを2枚捨てる。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《夜の死神》でプレインズウォーカーを攻撃するなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。
- 《夜の死神》で攻撃する際に、防御プレイヤーの手札にカードが3枚以上あったなら、その能力は誘発しない。能力の解決時に、そのプレイヤーの手札にカードが3枚以上あったなら、それは飛行を得ない。
- 《夜の死神》の能力が解決された後では、防御プレイヤーの手札の枚数は関係ない。そのターン、後になって枚数が変わったとしても、《夜の死神》は飛行を得たり失ったりしない。

《よろめく鎧》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

*/3

よろめく鎧のパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトやエンチャントの総数に等しい。

- 《よろめく鎧》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作用する。

- 《よろめく鎧》が戦場にあるかぎり、その能力はそれ自身も数に入れるので、それは少なくとも 1/3 になる。
- アーティファクトでありエンチャントでもあるパーマネント 1 つは 1 回のみ数える。

《嵐拳の聖戦士》

{B}{R}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

威迫

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーはそれぞれカードを 1 枚引き 1 点のライフを失う。

- 双頭巨人戦では、《嵐拳の聖戦士》の誘発型能力により、各チームはそれぞれ、そのチームの各プレイヤーがそれぞれカードを引いた後で、1 点のライフを 2 回失う。

《立派な騎士》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

あなたが騎士・呪文を唱えるたび、白の 1/1 の人間・クリーチャー・トークンを 1 体生成する。

- 《立派な騎士》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 何らかの効果が「[サブタイプ]・呪文」を参照するなら、それはそのサブタイプを持つ呪文のみを参照する。たとえば、《騎士の突撃》はカード名に「騎士」と書かれており騎士に恩恵を与えるカードだが、これは騎士・カードではない。
- 《立派な騎士》の誘発型能力は、それ自身を唱えたときには誘発しない。なぜなら、それはまだ戦場になからである。

《レッドキャップの略奪者》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

3/2

レッドキャップの略奪者が攻撃するたび、あなたはあなたがコントロールしていてアンタップ状態で人間でないクリーチャー 1 体をタップしてもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、レッドキャップの略奪者は +1/+1 の修整を受けトランプルを得る。

- 《レッドキャップの略奪者》の能力の解決中に、クリーチャーを 2 体以上タップすることはできない。そのようにして +1/+1 の修整を複数得ることはできない。
- 《レッドキャップの略奪者》の能力のコストを支払うために、警戒を持つ攻撃クリーチャーをタップしても、そのクリーチャーが戦闘を離れたり攻撃を止めたりすることはない。

- あなたがクリーチャーをタップするかどうかを選んでから《レッドキャップの略奪者》が+1/+1の修整を受けトランプルを得るまでの間に、プレイヤーは処理を行うことはできない。

《ロークスワイン城》

土地

あなたが沼をコントロールしていないかぎり、ロークスワイン城はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {B}を加える。

{1}{B}{B}, {T} : カードを1枚引く。その後、あなたはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のライフを失う。

- あなたがカードを引いてからライフを失うまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《ロークスワインのガーゴイル》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — ガーゴイル

0/3

{4} : ターン終了時まで、ロークスワインのガーゴイルは+2/+0の修整を受け飛行を得る。

- あなたは同じターン中に《ロークスワインのガーゴイル》の能力を2回以上起動できる。それがすでに飛行を持っていたとしても起動できる。

《ロークスワインの元首、アヤーラ》

{B}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

2/3

ロークスワインの元首、アヤーラか他の黒のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。

{T}, 他の黒のクリーチャー1体を生け贄に捧げる : カードを1枚引く。

- 双頭巨人戦では《ロークスワインの元首、アヤーラ》の1つ目の能力により、対戦相手チームは1点のライフを2回失い、あなたは1点のライフを1回得ることになる。

《惑乱スプライト》

{U}{U}

クリーチャー — フェアリー

2/1

飛行

//

《催眠の輝き》

{2}{U}

インスタント — 出来事

点数で見たマナ・コストが3以下の呪文1つを対象とし、それを打ち消す。(その後、このカードを追放する。あなたは後で追放領域からこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文の点数で見たマナ・コストを決定する。
- 打ち消されない呪文も《催眠の輝き》の適正な対象である。その呪文は《催眠の輝き》の解決時に打ち消されないが、あなたは《催眠の輝き》を追放する。

《悪ふざけの名人、ランクル》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — フェアリー・ならず者

3/3

飛行、速攻

悪ふざけの名人、ランクルがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から望む数だけ選ぶ。

- 各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨てる。
- 各プレイヤーはそれぞれ1点のライフを失いカードを1枚引く。
- 各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。
- あなたが望むなら、あなたは《悪ふざけの名人、ランクル》の誘発型能力のモードを0個選ぶことができる。しかし、「悪ふざけの名人」と呼ばれる人物の機嫌を損ねることに付随する目に見えないコストについても熟慮すべきである。
- 同じモードを2回以上選ぶことはできない。
- 一部または全部のプレイヤーに影響しないモードも選ぶことができる。
- 選ばれた各モードは記載されている順に処理する。次のモードの処理に進む前に1つのモード全体を処理する。
- 1つ目のモードを処理する際には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカードを公開することなく選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。
- 3つ目のモードを処理する際には、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行った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。
- 双頭巨人戦では、《悪ふざけの名人、ランクル》の2つ目のモードにより、各チームは1点のライフを2回失う。

《ヴァントレスのガーゴイル》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ガーゴイル

5/4

飛行

防御プレイヤーの墓地にあるカードが7枚以上でないかぎり、ヴァントレスのガーゴイルでは攻撃できない。

あなたの手札にあるカードが4枚以上でないかぎり、ヴァントレスのガーゴイルではブロックできない。

{T} : 各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上のカードを自分の墓地に置く。

- 《ヴァントレスのガーゴイル》がプレインズウォーカーを攻撃しているなら、そのプレインズウォーカーのコントローラーが防御プレイヤーである。
- 《ヴァントレスのガーゴイル》の攻撃やブロックに関する制限は、それを攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定する瞬間にのみチェックする。《ヴァントレスのガーゴイル》が攻撃した後で防御プレイヤーの墓地にあるカードが減ったり、それがブロックした後であなたの手札のカードが減ったりしても、それは戦闘を続ける。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、エルドレインの王権、ラヴニカのギルド、ラヴニカの献身、灯争大戦、およびプレインズウォーカーデッキは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。(C)2019 Wizards.