

『ブルームバロウ』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine、エリアナ・ラビノウイツツ/Eliana Rabinowitz 編

最終更新 2024 年 6 月 6 日

リリースノートは、マジック: ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新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 BLB である『ブルームバロウ』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』

セットコードが BLC である『ブルームバロウ』の新たな統率者カードは統率者戦、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 BLC である以前に印刷されたカードも、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

『スペシャルゲスト』は、様々な次元から当セットに登場する、以前印刷されているカードである。誰が(もしくは、何が)登場するかは、見てのお楽しみだ! 『ブルームバロウ』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。

また、シールドデッキのイベントであなたが開封した『ブルームバロウ』プレイ・ブースターのカードは、あなたのカードプールの一部である。これは、ドラフトのイベントでドラフトした場合においても同様である。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://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](https://wizards.com/commander) を参照のこと。

[Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

新キーワード処理: 贈呈

贈り物をすることはアニマルフォークの文化において重要な位置を占める。そして贈呈のメカニズムは、対戦相手に贈呈を約束することでその所作をなぞることができるのだ！もちろん、あなたは親切心からこの行為に及ぶわけではなく、むしろあなた自身が追加のボーナスを得るためにやるのだ。

《屑鉄撃ち》

{1}{G}{G}

クリーチャー — アライグマ・射手

4/4

カード1枚を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、そのプレイヤーはカード1枚を引く。)

到達

屑鉄撃ちが戦場に出たとき、贈呈する約束をしていた場合、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやエンチャントである1つを対象とする。それを破壊する。

《夜の飢え》

{2}{B}

インスタント

食物1つを贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーは食物・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。)

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。贈呈する約束をしなかったなら、2点のライフを失う。

贈呈についての注釈:

- 贈呈を持つ呪文を唱えるための追加コストとして、対戦相手1人に記載のとおり贈呈する約束をすることができる。その対戦相手を選ばれるのは、その追加コストの一部である。贈呈はこの時点では行われず、呪文がパーマメント・呪文であるかどうかに基づき後になって贈呈が行われる。
- 贈呈を持つパーマメント・呪文は、贈呈する約束がされた場合に、そのパーマメントが戦場に出たときに能力が誘発する。その能力の解決時、選ばれていた対戦相手に贈呈が行われる。
- 贈呈を持つインスタントやソーサリーは、呪文の解決の一部として選ばれていた対戦相手に贈呈が行われる。これは呪文の他の効果が発生する前に起こる。
- 贈呈する約束をした呪文が打ち消されたり、(そのすべての対象が不適正になるなどにより)解決しなかったり、その他の方法でスタックから取り除かれた場合、贈呈は行われず。これの他の効果もまた一切発生しない。
- 贈呈コストを2回以上支払うことはできない。
- 贈呈する約束をした呪文をコピーした場合、そのコピーも同じ対戦相手に対して贈呈する約束をしたことになる。カードかトークンがすでに戦場にあるパーマメントのコピーとして戦場に出る場合は、コピー元には約束されていたとしても、その新しいパーマメントには約束されていない。
- インスタントやソーサリーである呪文の中には、贈呈する約束をしたなら、異なる対象や追加の対象を要求するものがある。それらの呪文が贈呈する約束をしていないなら、それらの対象の要求は無視する。他方で、パーマメント・呪文は、その呪文が解決された後でそのパーマメントの戦場に出たときに誘発する能力の対象を選ぶことができないとしても、贈呈を約束できる。
- 本セットには4種類の贈呈が存在する。「食物1つを贈呈する」は選ばれた対戦相手に食物・トークン1つを生成させ、「宝物1つを贈呈する」は選ばれた対戦相手に宝物・トークン1つを生成させる。「カード1枚を贈呈する」は選ばれた対戦相手にカード1枚を引かせ、「タップ状態の魚1体を贈呈する」は選ばれた対戦相手に青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成させる。統率者デッキにはさらに2種類の贈呈が内包されている。「タコ1体を贈呈」は選ばれた対戦相手に青の8/8のタコ・クリーチャー・トークン1体を生成させ、「追加の1ターンを贈呈」はこのターンの終了後、選ばれた対戦相手に追加の1ターンを得させる。

新キーワード能力:新生

溪間の民たちにとって家族や共同体はとても重要な存在である。そして、そこに暮らす様々な種の未来を捉えているのが新生能力である。幸い、子供たちはみなすくすくと育っている。それどころか、親に引けを取らない強者だって多い。新生は、あなたが特定のクリーチャー・呪文を唱えたときに支払うことができる追加コストの形をとる。支払ったなら、そのクリーチャーが戦場に出たとき、あなたは1/1でそのコピーであるトークン1体を生成する。

《巢穴の戦導者》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 兎・騎士

4/4

新生 {2} (この呪文を唱えるに際し、追加で {2} を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこのコピーであるトークン1体を生成する。)

あなたが攻撃するたび、以下から1つを選ぶ。

- ・白の1/1の兎・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。
- ・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攻撃クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

《スズメの陣形》

{2}{U}

クリーチャー — 鳥・スカウト

2/2

新生 {3} (この呪文を唱えるに際し、追加で {3} を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこのコピーであるトークン1体を生成する。)

飛行

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、それは飛行を得る。

新生についての注釈:

- 新生コストは、あなたが新生を持つ呪文を唱える際に1回だけ支払うことができる。それを複数回支払ってコピーであるトークンを追加しようと試みることはできない。
- この呪文が打ち消されたなら、新生能力は誘発せずトークンも生成されない。
- この呪文が解決されたなら、新生を持つクリーチャーが新生能力の解決前に戦場を離れたとしても、依然としてコピーであるトークンを生成する。
- そのトークンは、それが1/1であることを除きコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述)。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはタイプや色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 稀であるが、新生能力の解決時にコピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしている場合、トークンは1/1であることを除き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。
- 新生能力を持つクリーチャーには、自身を名前ではなく「このクリーチャー」として参照する他の能力を持つものが多い。この違いは分かりやすくするためにあり、これらの能力の機能を変更するものではない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、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。
- 新生能力によって生成されたトークンは「唱えた」わけではないため、コピーが生成されることによって、クリーチャー・呪文が唱えられたときに誘発する能力が誘発することはない。
- 稀であるが、クリーチャーが戦場に出たときに新生能力を持っていなかった場合、あなたが新生コストを支払っていたとしても、能力は誘発しない。

新キーワード処理: 給餌

溪間のリスフォークは食物と物資を貯蔵することで知られる。彼らが給餌を行うのは、こっそり溜め込みながら大地を肥やすという目標を達成するためである。給餌するには、あなたの墓地にあるカードを3枚追放するか、食物1つを生け贄に捧げることが求められる。その見返りとして、あなたは心躍るボーナスを得る。

《種選奴、カメラア》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — リス・邪術師

3/3

威迫

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのリスは威迫を持つ。

あなたが1つ以上の食物を生け贄に捧げるたび、緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{2}, 給餌する: あなたがコントロールしていてこれでない各リスの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。(給餌するとは、あなたの墓地にあるカード3枚を追放するか食物1つを生け贄に捧げることである。)

《循環への給餌》

{1}{B}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、給餌するか{B}を支払う。(給餌するとは、あなたの墓地にあるカード3枚を追放するか食物1つを生け贄に捧げることである。)

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。それを破壊する。

給餌についての注釈:

- あなたの墓地に十分な枚数のカードがなかったり、戦場にあなたの食物がなかったりした場合は、給餌することを選ばない。
- あなたが呪文を唱えたり能力を起動したりすることを宣言した後では、あなたがそうし終わるまで、プレイヤーは処理を行うことができない。特に、対戦相手はあなたの墓地にあるカードを取り除いたり、あなたがコントロールしている食物を取り除くことで、あなたが給餌することを阻止しようと試みることもできない。

新ルール用語: 積算

溪間のラクーンフォークもまた資源の溜め込みに注力している。ただ、彼らの関心は実用性にあり、そのような資源を消費するとどうなるかの見積もり(積算)にもっぱら注がれる。あなたが「積算 N」を達成するたびに誘発する能力がある。それは、1ターンの間にあなたが呪文を唱えるために合計 N 点のマナを支払ったときに発生する。

《ゴミの策略家、ムエラ》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — アライグマ・戦士

2/4

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、あなたがコントロールしているアライグマ1体につき{R}か{G}を加える。

あなたが積算4を達成するたび、3点のライフを得る。(1ターンの間に呪文を唱えるための4点目のマナを支払うと、積算4を達成する。)

あなたが積算8を達成するたび、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。

《貯め込み屋の流出》

{1}{R}

エンチャント

貯め込み屋の流出が戦場に出たとき、および、あなたが積算4を達成するたび、これの上に隠匿カウンター1個を置く。(1ターンの間に呪文を唱えるための4点目のマナを支払うと、積算4を達成する。)

{1}{R}, 貯め込み屋の流出を生け贄に捧げる: あなたの手札を捨てる。その後、貯め込み屋の流出の上にある隠匿カウンターの個数に等しい枚数のカードを引く。

積算についての注釈:

- あなたが「積算 N」を達成するたびに誘発する能力は、そのターンに呪文を唱えるために支払った、特定のマナの点数に達したときにのみ誘発する。これが起こりうるのは1ターンに1度のみである。たとえば、このターン中それまで、呪文を唱えるために3点のマナを支払い、「あなたが積算4を達成するたびに」に誘発する能力を持つパーマネントをコントロールしていたなら、このターンに呪文を唱えるために1点以上のマナを次に支払った時にその能力が誘発する。そのターン、後になってあなたが呪文を唱えるためにさらに4点のマナを支払っても、再び誘発することはない。
- 追加コストや代替コストのために呪文を唱えるためのコストが増減したり変更されたりした場合も、積算はあなたが実際に支払ったマナを数える。
- あなたが「積算 N」を達成するたびに誘発する能力を持つパーマネントは、それが戦場に出たターン、それが戦場に出る前に支払ったマナも含め、あなたが呪文を唱えるために支払ったマナを見る。たとえば、あなたが5点のマナを満額支払うことで《屑鉄刃の暴れ者》(マナ総量が5のクリーチャーで、あなたが積算4を達成するたびに誘発する能力を持つ)を唱えたなら、《屑鉄刃の暴れ者》が戦場に出る前にすでに4点のマナを支払っているの、あなたが積算4を達成するたびに誘発する能力は、そのターンには一切誘発できない。

新能力語: 雄姿

溪間の景色はアニマルフォークの英雄的行いによって形づくられた。その中には熱意に溢れた冒険者も、災厄の獣から共同体を守るために必要なことを進んで行く、ありふれた市民も含まれる。中でもマウスフォークはその決断力と勇敢さで知られ、冒険が呼んでいるとなれば応じずにはいられない質なのである。雄姿は多くのハツカネズミ・クリーチャーに見られ、このようなクリーチャーが各ターン内で初めてあなたがコントロールしている呪文や能力の対象になるたびに誘発する能力を強調する能力語である。

《豆殻刀の導師》

{1}{R}{W}

クリーチャー — ハツカネズミ・兵士

3/2

警戒、速攻

雄姿 — 豆殻刀の導師が各ターン内で初めてあなたがコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《心火の英雄》

{R}

クリーチャー — ハツカネズミ・兵士

1/1

雄姿 — 心火の英雄が各ターン内で初めてあなたがコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

心火の英雄が死亡したとき、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。

雄姿についての注釈:

- 雄姿能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。
- あなたがコントロールしている呪文や能力の1つ以上の対象が、あなたがコントロールしている雄姿能力を持つクリーチャーに変更されたなら、そのターン、あなたがコントロールしている呪文や能力の対象にそのクリーチャーがまだなっていない場合、その能力は誘発する。
- あなたが呪文のコピーをスタックに生成し、あなたがコントロールしている雄姿を持つクリーチャーを対象としたなら、そのターン、あなたがコントロールしている呪文や能力の対象にそのクリーチャーがまだなっていないかぎり、その能力は誘発する。

新サイクル:季節 新メカニズム:獣痕

モードを持つ呪文に見られるサイクルの1つ「季節」によって、あなたはモードの数を自由に選ぶことができる。このような呪文には、その選択をどのように行うかを説明するために獣痕シンボル{P}が用いられる。それぞれの季節は3つのモードを持ち、そのそれぞれのモード1つには一定量の{P}の価値があり、あなたは{P}最大5つ分のモードを選ぶことができる。

《損失の季節》

{3}{B}{B}

ソーサリー

以下から{P}最大5つ分のモードを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

{P} — 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。

{P}{P} — あなたがコントロールしていてこのターンに死亡したクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

{P}{P}{P} — 各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

《機織りの季節》

{4}{U}{U}

ソーサリー

以下から{P}最大5つ分のモードを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

{P} — カード1枚を引く。

{P}{P} — あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを選ぶ。そのコピーであるトークン1つを生成する。

{P}{P}{P} — 土地でもトークンでもない各パーマネントをそれぞれオーナーの手札に戻す。

季節についての注釈:

- 獣痕シンボルは、コスト、マナ、カウンターなどの、長く場に留まるどんな種類のリソースも表さない。季節・呪文1つの獣痕シンボルを「溜め」て、今後の季節・呪文に用いることはできない。溜めておくための具体的な手段がないのが主な理由である。なにせそれは獣の足痕にすぎないのだ。
- 獣痕シンボルが合計してちょうど5つ分になるようにモードを選ぶ必要はない。たとえば、獣痕シンボル2つ分の獣痕シンボルを2回選んでそれきりにしてもよい。あなたはモードを一切選ばないこともできる。そうすべきでないだろうが、一応可能だ。
- モードは呪文を唱える際に選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときにのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。モードを選ぶたびに、異なる対象を選択しても、同じ対象を選択してもよい。
- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、カードに書かれている順に季節の指示に従う。同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、呪文を唱える際に選ぶ。
- 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。
- 季節がコピーされたなら、通常ではコピーを作成した効果により対象は変更できるが、新しいモードは選ぶことはできない。
- 季節が解決される前に、対象を選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば呪文は解決されるが、不適正な対象にはなにも効果を及ぼさない。

新ルール用語:(戦場に)出る

『ブルームパロウ』発売に合わせて、英語版では「enters the battlefield(戦場に出る)」(およびその多くの異形表現)は可能な限り「enters(出る)」に短縮されることになった(現時点では日本語版は変更しない)。わかりやすくするためにカードのルールテキストに「the battlefield(戦場に)」をあえて残すこともあったが、ほとんどはカードテキストを簡潔にするためにこの用語に変更が加えられた。これは機能上の変更ではない。

《くつつき舌の歩哨》

{2}{G}

クリーチャー — カエル・戦士

3/3

到達

くつつき舌の歩哨が戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント最大1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

《鱗の焦熱、ゲヴ》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — トカゲ・傭兵

3/2

護法—2点のライフを支払う。

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは、このターンにライフを失った対戦相手1人につき1個の追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

あなたがトカゲ・呪文1つを唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。鱗の焦熱、ゲヴはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

再録エンチャント・タイプ: クラス

『フォーゴトン・レルム 探訪』で初めて登場したクラスというエンチャントは『ブルームバロウ』で帰還を果たし、アニマルフォークが持つ数々の才能の一部を見せつける。まずは1つの能力から始まり、努力と決断力と多少のマナをもって、さらなる強力な能力を利用するためにレベル2、レベル3へとレベルアップすることができるのだ！

《鍛冶の才能》

{R}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

鍛冶の才能が戦場に出たとき、「剣」という名前で「装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」と装備{2}を持つ無色の装備品・アーティファクト・トークン1つを生成する。

{2}{R}:レベル2

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装備品1つを対象とし、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。その前者をその後者につける。

{3}{R}:レベル3

あなたのターンの間、あなたがコントロールしていて装備品がついているすべてのクリーチャーは二段攻撃と速攻を持つ。

《狩人の才能》

{1}{G}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

狩人の才能が戦場に出たとき、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、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

{1}{G}:レベル2

あなたが攻撃するたび、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+1/+0の修整を受けトランプルを得る。

{3}{G}:レベル3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがパワーが4以上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。

クラスについての注釈:

- 各クラスは5つの能力を持つ。その文章欄内の主要セクションにある3つがクラス能力である。クラス能力は常在型能力、起動型能力、誘発型能力のいずれかである。他の2つはレベル能力であり、ひとつはクラスをレベル2に上げる起動型能力であり、もうひとつはレベル3に上げるものである。
- 各クラスは最初、3つのクラス能力のうち1つ目のみを持っている。1つ目のレベル能力の解決時にクラスはレベル2になり、2つ目のクラス能力を得る。2つ目のレベル能力の解決時にクラスはレベル3になり、3つ目のクラス能力を得る。

- レベルが上がっても、クラスが以前のレベルで有していた能力は失われない。
- レベルを上げることは通常の起動型能力である。それはスタックを使い、対応することができる。
- そのクラスがレベル1でないかぎり、クラスの1つ目のレベル能力は起動できない。同様に、そのクラスがレベル2でないかぎり、クラスの2つ目のレベル能力は起動できない。
- それらが同じであろうと異なろうと、あなたがコントロールできるクラス・パーマネントの数に制限はない。各クラス・パーマネントは、それぞれ別個にレベルを持つ。

再録アーティファクト・タイプ：食物

アニマルフォークの各種族には独自の食文化の伝統がそれぞれ存在し、単体で成立するものもあれば、他種族の伝統と混ざり合うものもある。それがマウスフォークの大好物である野いちごだろうと、リスフォークが蓄える種子だろうと、溪間の料理であればすべて、**食物**という傘の下にあるのだ！このリリースに含まれるいくつかのカードは食物・トークンを生成し、その他の方法で食物・アーティファクトを活用する。その中には、先述した贈呈や給餌のメカニズムを持つカードも含まれる。

《蓄え放題》

{1}{G}
インスタント

カード4枚を切削する。これにより切削されたカードの中から、パーマネント・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。あなたがリスをコントロールしているか、これによりリス・カードをあなたの手札に戻したなら、食物・トークン1つを生成する。(カード4枚を切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚をあなたの墓地に置くことである。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:3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

《人参ケーキ》

{1}{W}
アーティファクト — 食物

人参ケーキが戦場に出たとき、およびあなたがこれを生け贄に捧げたとき、白の1/1の兎・クリーチャー・トークン1体を生成し、占術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。そのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。)

{2}, {T}, 人参ケーキを生け贄に捧げる:3点のライフを得る。

食物についての注釈:

- 「食物」はアーティファクト・タイプである。一部のセット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、あなたが給餌したとき、あなたは《人参ケーキ》を生け贄に捧げてよい。
- 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1つ生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、同時に給餌もする、ということとはできない。
- 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。
- どんなに美味しそうでも、カードを実際に食べてはならない。ラクーンフォークは賢いし、あなたもそうあるべきだ！

『ブルームバロウ』のセット本体のカード別注釈

《悪名高い残虐爪》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — イタチ・傭兵

3/3

威迫

悪名高い残虐爪がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーの一の上から1枚ずつ追放していく。そのカードを、マナ・コストを支払うのではなくカード1枚を捨てて唱えてもよい。

- あなたは能力の解決中かつスタック上にある間に追放されたカードを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 代替コストを使用してその呪文を唱えているので、それ以上他の代替コストを支払うことはできない。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。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたがそのカードを唱えないことを選んだなら、それは追放領域に残る。

《穴ぐら守りの導師》

{G}{W}

クリーチャー — 兎・兵士

/

トランプル

穴ぐら守りの導師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数に等しい。

- 《穴ぐら守りの導師》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。

《嵐追いの才能》

{U}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

嵐追いの才能が戦場に出たとき、果敢を持つ青赤の1/1のカワウソ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{3}{U}:レベル2

このクラスがレベル2になったとき、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1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

{5}{U}:レベル3

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、果敢を持つ青赤の1/1のカワウソ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《嵐追いの才能》のレベル3のクラス能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《嵐捕りの導師》

{U}{R}

クリーチャー — カワウソ・ウィザード

1/1

速攻

果敢(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+1/+1の修整を受ける。)

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。

- コストの減少は、あなたが唱えるインスタントやソーサリーである呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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(たとえば、フラッシュバック・コスト)にコストの増加(たとえば、キッカー・コスト)を加え、その後、コストの減少(たとえばこの能力によるもの)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。

《嵐を従える者》

{2}{R}

クリーチャー — カワウソ・ウィザード

1/4

あなたがクリーチャーでないまたはカワウソである呪文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枚を追放してもよい。ターン終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- あなたはこれによりプレイするカードの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。

《嵐を断つ者》

{3}{R}

クリーチャー — カワウソ・ウィザード

1/4

速攻

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、嵐を断つ者のコピーであるトークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを追放する。

- コピーであるトークンは《嵐を断つ者》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。
- そのトークンは《嵐を断つ者》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けられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 《嵐を断つ者》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、《嵐を断つ者》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《嵐を断つ者》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。
- 《嵐を断つ者》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《嵐を断つ者》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。

《アラニアの道拓き》

{3}{R}

クリーチャー — カワウソ・ウィザード

4/2

アラニアの道拓きが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードの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。

《暗黒星の占い師》

{2}{B}

クリーチャー — コウモリ・邪術師

2/3

新生 {B} (この呪文を唱えるに際し、追加で {B} を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1 でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

飛行

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚を公開し、あなたの手札に加える。そのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 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決定するとき、Xは0として扱う。

《一掃する大口、猛焼》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・狼

6/6

トランプル

あなたがあなたの手札から唱えるすべてのエンチャント・呪文は続唱を持つ。(あなたがあなたの手札からエンチャント・呪文1つを唱えるたび、コストがこれより低く土地でないカード1枚が追放されるまで、あなたのライブラリーが一番上から1枚ずつ追放していく。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの追放されているカードを、あなたのライブラリーが一番下に無作為の順番で置く。)

- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。あなたの手札からエンチャント・呪文を唱えた後で《一掃する大口、猛焼》が戦場を離れても、その呪文の続唱能力の解決は妨げられない。
- 特殊な状況下だが、あなたの手札からエンチャント・呪文を唱える手順の最中に《一掃する大口、猛焼》のコントロールを失うことがある。そのような状況下では、その呪文は続唱を持たない。
- 呪文のマナ総量は、そのマナ・コストのみによって決まる。代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少は無視する。
- 続唱は、あなたが呪文を唱えたときに誘発し、その結果としてその呪文よりも先に解決される。追放されたカードを唱えた場合は、スタック上で続唱を持つ呪文の上に置かれる。
- 続唱能力の解決中に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうち選択可能な部分は、最後に追放したカードを唱えるかどうかのみである。
- 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、続唱能力は通常通り解決される。
- それらのカードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- 「マナ・コストを支払うことなく」カードを唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。カードに必須の追加コストがあるなら、唱えるために支払わなければならない。
- カードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 2021年に施行された続唱に関するルール変更により、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量を持ち土地でないカードを追放した場合に追放することは終わるが、結果としてあなたが唱える呪文も、続唱を持つ呪文より少ないマナ総量でなければならない。以前は、(一部のモードを持つ両面カードや出来事を持つカードのように)カードのマナ総量が結果として生じる呪文と異なっている場合、あなたは追放したカードより大きいマナ総量を持つ呪文を唱えることができた。
- 分割カードのマナ総量は、その2つの半分が持つマナ・コスト両方を足したものによって決まる。続唱によって分割カードを唱えるなら、あなたはどちらかの半分を唱えることができる。両方の半分ではない。

《茨の吟遊詩人、ペロ》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — アライグマ・バード

3/3

あなたのターンの間、あなたがコントロールしていてマナ総量が4以上であり装備品でない各アーティファクトやあなたがコントロールしていてマナ総量が4以上でありオーラでない各エンチャントはそれぞれ、他のタイプに加えて破壊不能と速攻と「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、あなたはカード1枚を引く。」を持つ4/4のエレメンタル・クリーチャーである。

- あなたのターンに、何らかの効果により《茨の吟遊詩人、ペロ》がすべての能力を失った場合も、この効果はあなたがコントロールしていて装備品でないアーティファクトやオーラでないエンチャントに適用される。
- 《茨の吟遊詩人、ペロ》の能力により現在はクリーチャーであるアーティファクトやエンチャントに装備品がついた状態になった場合、あなたのではない次のアップキープ中にはずれた状態になる。同様に、適切なパーマネント・タイプをエンチャントできないそれらのアーティファクトやエンチャントについた状態のオーラがあれば、オーナーの墓地に置かれる。
- 《茨の吟遊詩人、ペロ》の能力によりアーティファクトやエンチャントがクリーチャーである間に置かれたカウンターは、クリーチャーでないパーマネントに何も効果がなかったとしても、クリーチャーでない間もそのアーティファクトやエンチャントの上に残る。

《茨守りの古参兵》

{1}{G}{G}

クリーチャー — アライグマ・戦士

3/4

あなたが積算4を達成するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのアライグマは+1/+1の修整を受け警戒を得る。(1ターンの間に呪文を唱えるための4点目のマナを支払うと、積算4を達成する。)

- 《茨守りの古参兵》の能力は、これが解決する時点であなたがコントロールしているアライグマのみに影響する。それには《茨守りの古参兵》自身も含まれる(その時点でこれがアライグマであり続けるかぎり。)それ以降にあなたがコントロールし始めたアライグマや、それ以降にアライグマになったクリーチャーは影響を受けない。

《茨守りの隊長》

{3}{R}

クリーチャー — ハツカネズミ・兵士

2/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+0の修整を受ける。Xは、茨守りの隊長のパワーに等しい。

- Xの値は《茨守りの隊長》の能力の解決時に1度だけ計算される。
- 《茨守りの隊長》の能力の解決時にこれのパワーが負の値であったなら、ターン終了時まで、対象としたクリーチャーは+0/+0の修整を受ける。そのクリーチャーに伝わるのは、せいぜい《茨守りの隊長》に称賛されたということぐらいだろう。

《茨鎧の威嚇者》

{3}{B}

クリーチャー — ネズミ・ならず者

4/3

新生{3}(この呪文を唱えるに際し、追加で{3}を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーが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、そのプレイヤーは3点のライフを失う。

- 《茨鎧の威嚇者》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。そのプレイヤーは常に、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。

《忌まわしい守護獣、ハグス》

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

伝説のクリーチャー — アナグマ・戦士

5/5

トランプル

忌まわしい守護獣、ハグスが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX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。

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。

- あなたはこれによりプレイするカードの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、追放されたカードの中の1枚が土地・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。
- 《忌まわしい守護獣、ハグス》がもはや戦場になかったり、あなたのコントロール下でなくなったとしても、あなたはその追放されたカードをプレイできる。
- 《忌まわしい守護獣、ハグス》の最後の能力の「あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。」という効果は、他の同様の効果と累積する。たとえば、あなたが《忌まわしい守護獣、ハグス》と《踏査》（「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。」を持つエンチャント）をコントロールしている場合、あなたの各ターン中にあなたは3つの土地をプレイできるようになる。

《陰気な港魔道士》

{1}{U}

クリーチャー — カエル・ウィザード

1/3

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が死亡することなく戦場を離れるたび、カード1枚を引く。

{1}{U}, {T}: 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。それをオーナーの手札に戻す。

- 《陰気な港魔道士》の1つ目の能力は、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戦場から墓地以外の領域に移動するたびに誘発する。たとえば、それらがあなたの手札やあなたのライブラリーに戻ることや、追放されることなどが考えられる。
- 《陰気な港魔道士》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、死亡することなく戦場を離れた場合、これの1つ目の能力は依然として誘発する。

《隕石製の剣》

{4}

アーティファクト — 装備品

タップ状態の魚1体を贈呈する（あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、そのプレイヤーは青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。）

隕石製の剣が戦場に出たとき、贈呈する約束をしていた場合、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。

隕石製の剣をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受け飛行を失う。

装備{3}

- 《隕石製の剣》は、最初から飛行を持っていないクリーチャーにつけることもできる。
- 装備しているクリーチャーが、《隕石製の剣》がそれにつけられた後で飛行を得たなら、それは飛行を持つ。
- 装備しているクリーチャーの能力に、特定の条件が満たされている「かぎり」それが飛行を持つと書かれているなら、その条件が満たされることでそのクリーチャーが飛行を得るわけではない。たとえば、装備しているクリーチャーが「攻撃しているかぎり飛行を持つ」場合、それに《隕石製の剣》がつけられた後でそれが攻撃したとしても、それは飛行を得ない。

《ウィックの巡回兵》

{4}{B}{B}

クリーチャー — ネズミ・邪術師

5/3

ウィックの巡回兵が戦場に出たとき、カード3枚を切削する。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。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xは、あなたの墓地にあるカードの中のmana総量の最大値に等しい。

- 《ウィックの巡回兵》の能力の対象を選ぶのは、その能力が誘発した時点ではない。これによりあなたがカード3枚を切削したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。こ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。
- 《ウィックの巡回兵》の能力の解決時に、あなたのライブラリーにあるカードが2枚以下であったなら、あなたはできる限りカードを切削するが、再帰誘発型能力は誘発しない。
- Xの値はこの再帰誘発型能力が解決する際に、1度だけ計算される。

《渦巻く精神、ウィック》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — ネズミ・邪術師

2/4

これやあなたがコントロールしていてこれでないネズミ1体が戦場に出るたび、あなたがカタツムリをコントロールしていないなら、黒の1/1のカタツムリ・クリーチャー・トークン1体を生成する。そうでないなら、あなたがコントロールしているカタツムリ1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。

{U}{B}{R}、カタツムリ1体を生け贄に捧げる:これは各対戦相手にそれぞれ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。その後、あなたはその生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを引く。

- 生け贄に捧げられたカタツムリが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、それが与えるダメージの点数とあなたが引くカードの枚数を決定する。《渦巻く精神、ウィック》はカタツムリを諦めたかもしれないが、あなたのことは失望させない。

《腕利きの射手、フィニアス》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 兎・射手

2/2

警戒、到達

腕利きの射手、フィニアスが攻撃するたび、あなたがコントロールしていてトークンや兎であり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。その後、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーのパワーの合計が10以上であるなら、カード1枚を引く。

- 《腕利きの射手、フィニアス》の最後の能力によってあなたがクリーチャーの上にカウンターを置くタイミングと、その能力が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チェックするまでの間は、プレイヤーは処理を行うことができない。特に、プレイヤーはクリーチャーを戦場から取り除いたり、パワーを直接減らすこと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を減らすことができない。
- カードのテキストでは「腕利きの射手、フィニアス」と漢数字の「二」になっているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、カタカナの「ニ」であり、カード名の「腕利きの射手、フィニアス」である。

《占い師の才能》

{U}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

{3}{U}:レベル2

あなたが呪文を唱えたことがあるターンの間、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをプレイしてもよい。

{2}{U}:レベル3

あなたがあなたの手札以外から呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

- あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる(ただし後述する制限がある)。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができると同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなた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、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、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から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- あなたはこれによって土地をプレイしたりライブラリーの一番上から呪文を唱える場合、そのカードの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。
- コストの減少は、あなたがあなたの手札以外から唱える呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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(たとえば、フラッシュバック・コスト)にコストの増加(たとえば、キッカー・コスト)を加え、その後、コストの減少(たとえばこの能力によるもの)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。

《裏道の交換者》

{2}{R}

クリーチャー — アライグマ・ならず者

3/3

威迫

あなたが積算4を達成するたび、あなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。(1ターンの間に呪文を唱えるための4点目のマナを支払うと、積算4を達成する。)

- あなたの手札が0枚であっても、あなたは手札を捨てることを選ぶことができる。その場合もカード2枚を引ける。

《鱗の焦熱、ゲヴ》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — トカゲ・傭兵

3/2

護法—2点のライフを支払う。

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは、このターンにライフを失った対戦相手1人につき1個の追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

あなたがトカゲ・呪文1つを唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。鱗の焦熱、ゲヴはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

- 《鱗の焦熱、ゲヴ》の2つ目の能力は、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。
- 《鱗の焦熱、ゲヴ》と、1体以上の他のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、このターンに1人以上の対戦相手がライフを失っていたとしても、それらのクリーチャーは追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出ない。

《噂好きの才能》

{1}{U}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたび、諜報1を行う。

{1}{U}:レベル2

あなたが攻撃するたび、パワーが3以下である攻撃クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

{3}{U}:レベル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、あなたは「それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を選んでよい。

- 《噂好きの才能》のレベル2のクラス能力を誘発した後、それが解決される前に、対象としたクリーチャーのパワーが4以上に増えた場合、その能力は解決されない。しかし、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが4以上に増加したとしても、そのターン、それはブロックされない。
- 《噂好きの才能》のレベル3のクラス能力は、その戦闘ダメージ・ステップ中、プレイヤー1人にダメージを与えていて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回誘発する。それらの誘発型能力をスタックに置く順番はあなたが選ぶ。それらは1つずつ解決する。1つが解決するとき、あなたは適切なクリーチャーを追放するかどうかを選ぶ。
- 《噂好きの才能》のレベル3のクラス能力の解決時に二段攻撃を持つクリーチャーを追放することを選んだ場合、それが戦場に戻るときには攻撃クリーチャーでなくなり、通常の戦闘ダメージ・ステップ中は戦闘ダメージを与えない。
- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 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。

《運命の大嵐、ドラゴンホーク》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 鳥・ドラゴン

5/5

飛行

これが戦場に出るか攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、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の数に等しい。次のあなたの終了ステップまで、それらのカードをプレイしてもよい。次のあなたの終了ステップの開始時に、これは各対戦相手にそれぞれ、それらの追放されているカード1枚につき2点のダメージを与える。

- Xの値は《運命の大嵐、ドラゴンホーク》の最後の能力の解決時に1度だけ計算される。
- あなたはこれによりプレイするカードの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。
- 《運命の大嵐、ドラゴンホーク》の最後の能力によって生成された遅延誘発型能力は、それが生成した能力によって追放されたカードのみを数える。以前に誘発した《運命の大嵐、ドラゴンホーク》の最後の能力や、あなたが以前にコントロールしていたかもしれない他の《運命の大嵐、ドラゴンホーク》の能力によって追放されたカードは数えない。

《エリマキ火花撃ち》

{3}{R}

クリーチャー — トカゲ・射手

3/3

威迫、到達

このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、エリマキ火花撃ちは+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《エリマキ火花撃ち》の最後の能力は、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。

《熾火心の挑戦者》

{1}{R}

クリーチャー — ハツカネズミ・戦士

2/2

速攻

果敢(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+1/+1の修整を受ける。) 雄姿 — 熾火心の挑戦者が各ターン内で初めてあなたがコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、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。ターン終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードの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。

《熾火祭》

{4}{R}

エンチャント

あなたのターンの間、あなたの墓地からインスタントやソーサリーである呪文を、他のコストの支払いに加えて1点のライフを支払うことで唱えてもよい。

カードやトークンがいずれかからあなたの墓地に置かれるなら、代わりに、それを追放する。

{1}{R}: 熾火祭を生け贄に捧げる。

- あなたが《熾火祭》をコントロールしている間、あなたがオーナーであるクリーチャー1体が死亡するたびに誘発する能力は誘発しない。なぜなら、そのようなカードやトークンはあなたの墓地に置かれなければならないからである。
- 《熾火祭》が呪文によって破壊されたなら、《熾火祭》は追放され、その後その呪文はオーナーの墓地に置かれる。
- 《熾火祭》の最後の能力の解決時、これは追放される。
- あなたが《熾火祭》をコントロールしている間にカードを捨てた場合、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。

《オタマジャクシパンチ》

{3}{G}

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カエル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。その前者はその後者に、その前者のパワーの2倍に等しい点数のダメージを与える。

- いずれかのクリーチャーが《オタマジャクシパンチ》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

《おどけたひと押し》

{1}{R}

ソーサリー

1つを対象とする。おどけたひと押しはそれに1点のダメージを与える。

カード1枚を引く。

- 《おどけたひと押し》の解決時に対象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。あなたはカードを引かない。

《お別れの突風》

{W}{W}

インスタント

タップ状態の魚1体を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーは青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。)

トークンでないクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。贈呈する約束をしなかったなら、次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを+1/+1カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

《輝き茸のアナグマ》

{3}{G}

クリーチャー — アナグマ・ドルイド

3/4

あなたがコントロールしていてファンガスや苗木であるすべては「{T} : {G}を加える。」を持つ。

あなたの終了ステップの開始時に、緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン1体を生成する。

//

《茸の舞》

{2}{G}

インスタント — 出来事

緑の1/1の苗木・クリーチャー・トークン2体を生成する。(その後、このカードを追放する。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パーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもパーマネント・カードである。そのような状況では代替の特性は無視する。たとえば、墓地にある《輝き茸のアナグマ》はmana総量が4の緑のクリーチャー・カードである。
- 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、カードの通常特性はすべて無視する。その呪文の色、manaコスト、mana総量などは、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、その代替特性のみを使用する。たとえば、あなたが《見習い魔術師、ジョハン》(「毎ターン1回、あなたはあなたのライブラリーの一番上からインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えてもよい。」)をコントロールしていて、《輝き茸のアナグマ》があなたのライブラリーの一番上にある場合、あなたは《茸の舞》を唱えることができるが、《輝き茸のアナグマ》を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パーマネント・呪文として唱えてもよい。出来事・呪文が、(打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど)解決以外の方法でスタックを離れる場合には、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パーマネント・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、あなたはそれをパーマネント・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたは、あなたが追放領域から唱えるパーマネント・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、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空のときにしかそれを唱えられない。
- 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、そのコピーをパーマネント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特性を持つものであることを参照する。それが代替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、カードや呪文やパーマネントであり出来事を持つものを参照するなら、それは出来事として唱えられてスタック上にありインスタントやソーサリーである呪文を見つけることはない。
- 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)コピーでなくなるので、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、出来事の持つ代替の名前を選んでよい。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mana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出来事に適用してもよい。

《果敢な波乗り》

{4}{U}{U}

クリーチャー — カウウソ・ウィザード

4/4

果敢な波乗りが戦場に出たとき、あなたの墓地にありマナ総量が4以下でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- あなたは、《果敢な波乗り》の能力が解決中でスタック上にある間に、その呪文を唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。
- 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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたがこれにより唱えたインスタントやソーサリーであるカードが打ち消されたなら、それは追放される。
- あなたがこれにより唱えたインスタントやソーサリーであるカードが、その能力によりオーナーの手札に戻したなどの理由で追放領域でも墓地でもない領域に置かれるなら、それは追放されない。そのターンの後になってその同じカードが墓地に置かれるとしても、やはり追放されない。

《樫穴村》

土地

{T} : {C}を加える。

{T} : {G}を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

{G}, {T} : このターンの戦場に出てあなたがコントロールしていてアライグマや兎やカエルやリスであるものの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《樫穴村》の最後の能力は、能力が解決する時点でのパーマネントの特性を考慮する。それが戦場に出た時点での特性ではない。たとえば、熊・クリーチャー1体が戦場に出て、そのターン、後になってそれがカエルのクリーチャー・タイプを得たとする。そのターンの《樫穴村》の最後の能力が解決する時、あなたはそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く。

《菓子化》

{2}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント(クリーチャーや食物)

エンチャントしているパーマネントは「{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。」を持つ無色の食物・アーティファクトになり、他のすべてのカード・タイプや能力を失う。

- 《菓子化》がエンチャントしたクリーチャーはクリーチャーでなくなる。そのクリーチャーについている装備品ははずれる。そのクリーチャーについているオーラは、(食物・アーティファクトをエンチャントできないかぎり)オーナーの墓地に置かれる。
- エンチャントしているパーマネントはその名前、マナ・コスト、マナ総量を保持する。それはすでにそうでない限り、トークンではない。

《鍛冶の才能》

{R}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

鍛冶の才能が戦場に出たとき、「剣」という名前で「装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」と装備{2}を持つ無色の装備品・アーティファクト・トークン1つを生成する。

{2}{R}:レベル2

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装備品1つを対象とし、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。その前者をその後者につける。

{3}{R}:レベル3

あなたのターンの間、あなたがコントロールしていて装備品がついているすべてのクリーチャーは二段攻撃と速攻を持つ。

- レベル2のクラス能力の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、能力は何もしない。両方の対象が不適正であったなら、能力は解決されない。装備品がすでに対象のクリーチャーについていたなら、何も起きない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーに装備品がついているとは、それについている装備品が存在することである。その装備品は、あなたがコントロールしていなくてもよい。

《風冠の者、ケストラル》

{3}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・スカウト

4/5

飛行

あなたがコントロールしている1体以上の鳥がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から1つを選ぶ。

- あなたの手札かあなたの墓地にある鳥・クリーチャー・カード1枚を最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出してもよい。
- あなたがコントロールしている各鳥の上にそれぞれ、+1/+1カウンター1個を置く。
- カード1枚を引く。

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントに使える。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《かまど生まれの戦闘家》

{2}{R}

クリーチャー — トカゲ・邪術師

2/3

速攻

プレイヤー1人が各ターン内の自分の2つ目の呪文を唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。かまど生まれの戦闘家はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

- 《かまど生まれの戦闘家》の最後の能力の対象は、自分の2つ目の呪文を唱えたプレイヤーと同じである必要はない。

《絡み転がり》

{3}

アーティファクト — 機体

6/6

警戒

{3}, {T}: 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。

あなたがコントロールしているアンタップ状態のトークン2つをタップする: ターン終了時まで、絡み転がりはアーティファクト・クリーチャーになる。

- 《絡み転がり》の最後の能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望むトークンをタップできる。あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンのうち、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いものでもよい。

《狩人の才能》

{1}{G}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

狩人の才能が戦場に出たとき、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、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

{1}{G}: レベル2

あなたが攻撃するたび、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+1/+0の修整を受けトランプルを得る。

{3}{G}: レベル3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがパワーが4以上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。

- レベル1のクラス能力の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、ダメージは与えられない。両方の対象が不適正であったなら、能力は一切解決されない。
- 《狩人の才能》のレベル3のクラス能力は、あなたの終了ステップに1度だけ誘発する。あなたがパワーが4以上であるクリーチャーを何体コントロールしていても関係ない。ただし、あなたの終了ステップの開始時に、パワーが4以上であるクリーチャーをあなたがコントロールしていないなら、その能力は誘発しない。終了ステップ中にパワーが4以上であるクリーチャーを戦場に出したり、クリーチャーのパワーを4以上に増やしたりして能力の誘発に間に合わせることはできない。能力の解決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なかった場合、能力は何もしない。

《刈り手、ベイレン》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 兎・戦士

4/3

あなたがコントロールしているアンタップ状態のトークン2つをタップする: 好きな色1色のマナ1点を加える。

あなたがコントロールしているアンタップ状態のトークン3つをタップする: カード1枚を引く。

あなたがコントロールしているアンタップ状態のトークン4つをタップする: 刈り手、ベイレンの上に+1/+1カウンター3個を置く。ターン終了時まで、これはトランプルを得る。

- あなたは、たとえそれらが速攻を持っていなかったとしても、このターンに戦場に出たクリーチャー・トークンを含めた、あなたがコントロールしているアンタップ状態のトークンをどれでもタップして《刈り手、ベイレン》の能力を起動してもよい。
- 《刈り手、ベイレン》の1つ目の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《カワソボールの精鋭、キツァ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — カワソ・ウィザード

1/3

警戒

果敢(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+1/+1の修整を受ける。)

{T}:カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

{2}, {T}:あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。これのパワーが3以上でなければ起動できない。

- 《カワソボールの精鋭、キツァ》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。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。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- コピー元の呪文がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文に、それを唱える際に値を決めたXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- 呪文に、唱える際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない(ただし、個々のダメージを与える対象は変更できる)。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。ただし、元の呪文に支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。それは元の呪文が解決されるよりも先に解決される。
- 《カワソボールの精鋭、キツァ》の最後の能力を起動した後では、《カワソボールの精鋭、キツァ》のパワーを変更しても能力の解決は阻止されない。

《頑健な兎》

{X}{1}{W}

クリーチャー — 兎・戦士

1/2

貪欲(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。Xが5以上なら、これが戦場に出たとき、カード1枚を引く。)

頑健な兎が攻撃するたび、頑健な兎のパワーに等しい数の白の1/1の兎・クリーチャー・トークンを生成する。

- 貪欲を持つクリーチャーは、戦場に出るに際して、カウンターを得る。最初に戦場に出た後にカウンターを得るわけではない。つまり、特定のパワーやタフネスを持って戦場に出るクリーチャーを探す誘発型能力は、それが誘発するかどうかを見るときにそのカウンターを見るのだ。
- Xが5以上であるかを見る誘発型能力は、その呪文が唱えられる際に選ばれたXの値を参照する。置換効果が関与している場合、その値はそれが戦場に出たときに置かれているカウンターの数とは異なることがある。これは、Xを参照し、それが戦場に出たときに誘発する他の能力においても然りである。
- 他のパーマネントが貪欲を持つクリーチャーのコピーとして戦場に出たなら、それは貪欲能力に由来するカウンターを持たずに戦場に出る。
- 貪欲を持つパーマネント・呪文がコピーされるなら、そのコピーは同じXの値を持ち、それが戦場に出る際になるトークン・パーマネントはそれの上にカウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。
- 《頑健な兎》が、こ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、これが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて生成する兎・トークンの数を決定する。

《岸無き海、エルージュ》

{1}{U}{U}{U}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・魚

/

こ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島の数に等しい。

これが戦場に出るか攻撃するたび、土地1つを対象とする。その上に洪水カウンター1個を置く。その上に洪水カウンターがあるかぎり、それは他のタイプに加えて島である。

各ターン内のあなたの1つ目の、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしていて洪水カウンターが置かれている土地1つにつき{U}(または{1})少なくなる。

- 《岸無き海、エルージュ》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。
- 《岸無き海、エルージュ》が戦場を離れたとしても、洪水カウンターが取り除かれるまでは《岸無き海、エルージュ》の2つ目の能力の影響を受けた土地は島であり続ける。
- その土地はそれまでに持っていた土地タイプと能力を持ち続ける。島は「{T} : {U}を加える。」の能力を持つ。
- 各ターン内のあなたの1つ目の、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストに{U}がない場合、そのコストは、あなたがコントロールしていて洪水カウンターが置かれている土地1つにつき{1}少なくなる。
- 各ターン内のあなたの1つ目の、インスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストに{U}がいくらかあるが、あなたがコントロールしていて洪水カウンターが置かれている土地の数が、その呪文のマナ・コストに含まれる{U}の数より多かった場合、そのコストのすべての{U}は不特定マナに移る前に先に減らされる。たとえば、あなたが洪水カウンターが置かれている土地4つをコントロールし、《機織りの季節》(マナ・コストが{4}{U}{U}のソーサリー)を各ターン内のあなたの1つ目のインスタントやソーサリーとして唱えた場合、減らされるコストは{2}{U}{U}になり、その総コストは{2}になるということである。
- 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(たとえば、フラッシュバック・コスト)にコストの増加(たとえば、キッカー・コスト)を加え、その後、コストの減少(たとえばこの能力によるもの)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。
- カードには「あなたがコントロールしている土地の上にある洪水カウンター1個につき」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「あなたがコントロールしていて洪水カウンターが置かれている土地1つにつき」である。

《樹守りの二人組》

{3}{G}

クリーチャー — カエル・兎

3/4

樹守りの二人組が戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、それは警戒を得、+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

- Xの値は、《樹守りの二人組》の誘発型能力の解決時に決定する。《樹守りの二人組》自身も含まれる。あなたがコントロールしているクリーチャーの数が変わっても、Xの値が変わることはない。

《脚当ての補充兵》

{G}

クリーチャー — 兎・戦士

2/1

新生{2}(この呪文を唱えるに際し、追加で{2}を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

トランプル

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象となるたび、あなたがコントロールしていてそのクリーチャーでないクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《脚当ての補充兵》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。それはその呪文や能力が打ち消されたとしても解決される。

- 対戦相手がコントロールしている呪文か能力1つが、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を2回以上対象とした場合、《脚当ての補充兵》の最後の能力は1回のみ誘発する。ただし、対戦相手がコントロールしている呪文や能力が、あなたがコントロールしている複数のクリーチャーを対象とした場合、《脚当ての補充兵》の最後の能力はそれらのパーマネント1つにつき1回誘発する。

《救済の白鳥》

{3}{W}

クリーチャー — 鳥・クレリック

3/3

瞬速

飛行

救済の白鳥やあなたがコントロールしていてこれでない鳥1体が戦場に出るたび、あなたがコントロールしていて飛行を持たないクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、それを飛行カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 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。

《急速な増強者》

{1}{U}{R}

クリーチャー — カウウソ・工匠

1/3

速攻

あなたがコントロールしていて基本のパワーが1であり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、それは速攻を得る。

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、それが唱えられていなかった場合、急速な増強者の上に+1/+1カウンター1個を置く。このターン、急速な増強者はブロックされない。

- 通常、クリーチャーの基本のパワーはそのカードに記載されているパワーであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーである。何らかの効果によりクリーチャーのパワーが設定されるのではなく修整された場合、それは基本のパワーには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で「*/*」や類似の内容で示されるような、パワーを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーを決定するときその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/0であり、何らかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーを変更しない。

《狂気の一齧り》

{1}{R}

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いないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者は+1/+0の修整を受ける。その後、その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《狂気の一齧り》が解決するに際し、あなたがコントロールしているクリーチャーは適正な対象であるが、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象であった場合、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+0の修整を受けるが、ダメージを与えることはない。代わりに、あなたがコントロールしているクリーチャーは不適正な対象であるが、あなたがコントロールしていないクリーチャーが適正な対象であった場合、《狂気の一齧り》の解決時に何も発生しない。
- カードには「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。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「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。」である。

《共通の利益のために》

{X}{X}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているトークン1つを対象とする。そのコピーであるトークンX個を生成する。その後、次のあなたのターンまで、あなたがコントロールしているすべてのトークンは破壊不能を得る。あなたがコントロールしているトークン1つにつき1点のライフを得る。

- 新しいトークンは、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。
- 新しいトークンは、元のトークン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けられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 新しいトークンが持つ「[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。

《霧息吹の古老》

{G}

クリーチャー — カエル・戦士

2/2

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これでないクリーチャー1体をオーナーの手札に戻す。そうしたら、霧息吹の古老の上に+1/+1カウンター1個を置く。そうしないなら、霧息吹の古老をオーナーの手札に戻してもよい。

- 《霧息吹の古老》の能力の解決時に、あなたがこれ以外のクリーチャーをコントロールしている場合、そのうち1体をオーナーの手札に戻さなければならない。そうしないなら、あなたは《霧息吹の古老》をオーナーの手札に戻すか、戦場に残留して能力は何もしないかを選べる。

《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、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。その後、あなたが4つ以上の土地を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。

《燻る殺し屋》

{2}{B/R}

クリーチャー — トカゲ・暗殺者

3/2

このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、燻る殺し屋は+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{1}{B/R}: ターン終了時まで、燻る殺し屋は威迫を得る。(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。)

- 《燻る殺し屋》の1つ目の能力は、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。
- 《燻る殺し屋》が1体のクリーチャーによりブロックされた後では、これの最後の能力がこれをブロックされていない状態にすることはない。

《群青の獣縛り》

{1}{U}

クリーチャー — ネズミ・ならず者

1/3

警戒

群青の獣縛りは、パワーが2以上であるクリーチャーにはブロックされない。

群青の獣縛りが攻撃するたび、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカーである最大1つを対象とする。次のあなたのターンまで、それはすべての能力を失う。それがクリーチャーなら、次のあなたのターンまで、その基本のパワーとタフネスは2/2である。

- 《群青の獣縛り》がブロックされた後では、ブロックしたクリーチャーのパワーを2以上に増やしても、《群青の獣縛り》がブロックされていない状態になることはない。
- 《群青の獣縛り》の最後の能力によりすべての能力を失うパーマネントは、後になって能力を得ることがある。
- 《群青の獣縛り》の最後の能力は、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すべてを上書きする。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。
- 《過剰防衛》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。

《溪間の怪力呼び》

{G}

クリーチャー — カエル・戦士

1/1

トランプル

あなたがコントロールしていてアライグマや兎やカエルやリスでありこれでない1体が戦場に出るたび、溪間の怪力呼びの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《溪間の怪力呼び》が、あなたがコントロールしていてアライグマや兎やカエルやリスでありこれでない1体以上と同時に戦場に出たなら、これの2つ目の能力はそれらにつきそれぞれ1回ずつ誘発する。

《溪間の結集》

{2}{R}

インスタント

食物1つを贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーは食物・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。)

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/+0の修整を受ける。贈呈する約束をしたなら、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは先制攻撃を得る。

- 《溪間の結集》の解決時に贈呈する約束をし、その対象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。対戦相手は食物・トークンを生成せず、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/+0の修整を受けない。

《溪間の洪水呼び》

{2}{U}

クリーチャー — カワウソ・ウィザード

2/2

瞬速

あなたはクリーチャーでない呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

あなた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、あなたがコントロールしていてカエルやカワウソや鳥やネズミであるすべては+1/+1の修整を受ける。それらをアンタップする。

- 《溪間の洪水呼び》の2つ目の能力は、何らかの理由でそれを唱えることができる状況さえあれば、どの領域にあるクリーチャーでないカードにも適用される。たとえば、あなたはフラッシュバックを持つソーサリーを、それが瞬速を持っているかのように唱えることができる。
- 《溪間の洪水呼び》の2つ目の能力は、あなたが「ソーサリーを唱えられるとき」に起動できる能力には影響しない。

《溪間の腐敗呼び》

{1}{B}

クリーチャー — リス・邪術師

1/3

威迫

溪間の腐敗呼びが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xは、あなたがコントロールしていてこれでないコウモリやトカゲやネズミやリスの総数に等しい。

- Xの値は、《溪間の腐敗呼び》の誘発型能力の解決時に決定する。

《溪間の冒険呼び》

{1}{W}

クリーチャー — 兎・戦士

2/3

あなたがコントロールしていて兎やコウモリや鳥やハツカネズミでありこれでない1体以上が戦場に出るたび、占術1を行う。あなたがコントロールしていて兎やコウモリや鳥やハツカネズミでありこれでないすべては+1/+1の修整を受ける。

- 《溪間の冒険呼び》が、あなたがコントロールしていて兎やコウモリや鳥やハツカネズミでありこれでない1体以上と同時に戦場に出たなら、これの1つ目の能力は誘発する。

《溪間の炎呼び》

{2}{R}

クリーチャー — トカゲ・邪術師

3/3

あなたがコントロールしていてアライグマやカワウソやトカゲやハツカネズミである1体がパーマメントやプレイヤーである1つにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に1を足した点数のダメージを与える。

- 《溪間の炎呼び》の能力は、これがダメージを与えるものではない。元の発生源が与えるダメージの点数に影響を与えるものである。
- アライグマやカワウソやトカゲやハツカネズミ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メ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、《溪間の炎呼び》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によって与えられるダメージが、対戦相手1人がコントロールしている複数のパーマメントや、対戦相手1人と対戦相手がコントロールしているパーマメント1つ以上に、分割されたり割り当てられたりする場合には、1を足す前に元のダメージを分割する。

《毛むくじらのボディガード》

{1}{G}

クリーチャー — リス・戦士

2/1

新生 {2} (この呪文を唱えるに際し、追加で {2} を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

このクリーチャーが戦場に出たとき、給餌してもよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。(給餌するとは、あなたの墓地にあるカード3枚を追放するか食物1つを生け贄に捧げることである。)

- 《毛むくじらのボディガード》の最後の能力の解決時に、あなたは給餌するかどうかを決める。その能力が解決し始めた後では、あなたが給餌して《毛むくじらのボディガード》が+1/+1カウンターを得る前にいずれかのプレイヤーが対応しようとしても手遅れである。

《好奇心旺盛な餌あさり》

{2}{G}

クリーチャー — リス・ドルイド

3/2

好奇心旺盛な餌あさが戦場に出たとき、給餌してもよい。そうしたとき、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。(給餌するとは、あなたの墓地にあるカード3枚を追放するか食物1つを生け贄に捧げることである。)

- 《好奇心旺盛な餌あさり》の能力の対象を選ぶのは、その能力が誘発した時点ではない。これによりあなたが給餌するときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。こ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。

《光輝の魔道士》

{1}{R}

クリーチャー — カウソウ・ウィザード

2/2

新生 {2} (この呪文を唱えるに際し、追加で {2} を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

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。

- 《光輝の魔道士》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。

《肥えた緑甲羅》

{3}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル・海亀

4/6

到達

あなたが10個以上の土地をコントロールしているかぎり、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。

肥えた緑甲羅やあなたがコントロールしていてタフネスがパワーより大きくこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それが土地・カードなら、それをタップ状態で戦場に出してもよい。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。

- ダメージは、ターン終了時までクリーチャーが負ったままである。《肥えた緑甲羅》の2つ目の能力が(《肥えた緑甲羅》が戦場を離れたり、能力を失ったり、あなたが10個以上の土地をこれ以上コントロールしていないことにより)適用されなくなった場合、生存するためにそのタフネスのボーナスを必要としていたクリーチャーは死亡する。
- 《肥えた緑甲羅》の最後の能力は、クリーチャーのパワーとタフネスを、そのクリーチャーが戦場に出たときにのみ見る。それの上にカウンターがある状態で戦場に出るなら、それらのカウンターも含まれる。あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーとタフネスを変更する常在型能力(たとえば、《肥えた緑甲羅》自身の2つ目の能力)も含まれる。そのクリーチャーが戦場に出たときのタフネスがパワーより大きかった場合、そのクリーチャーがその後どうなるかにかかわらず能力は誘発し、通常通り解決される。
- ライブラリーの一番上のカードが土地・カードであっても、それをタップ状態で戦場に出す代わりに手札に加えてもよい。

《コクマルガラスの救済者》

{2}{W}

クリーチャー — 鳥・クレリック

3/1

飛行

コクマルガラスの救済者やあなたがコントロールしていて飛行を持ちこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、あなたの墓地にありマナ総量がそれより小さくこれでないクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 《コクマルガラスの救済者》とあなたがコントロールしていて飛行を持つ他のクリーチャーが同時に死亡したなら、《コクマルガラスの救済者》の最後の能力は、それぞれにつき1回誘発する。
- 対象とするクリーチャー・カードは、《コクマルガラスの救済者》の最後の能力を誘発させたクリーチャーよりマナ総量が小さくなければならない。あなたの墓地にあるクリーチャー・カードがその能力の適正な対象であるかどうかを決定するには、そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のマナ総量を用いる。
- 戦場にあるクリーチャーやプレイヤー1人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決定するとき、Xは0として扱う。

《古参の護衛鼠》

{3}{R/W}

クリーチャー — ハツカネズミ・兵士

3/4

雄姿 — 古参の護衛鼠が各ターン内で初めてあなたがコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、ターン終了時まで、これは+1/+0の修整を受け先制攻撃を得る。占術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。そのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。)

- 《古参の護衛鼠》がこれの能力が解決する前に戦場を離れても、あなたは依然として占術1を行う。

《骨術師の達人》

{1}{B}

クリーチャー — リス・邪術師

2/2

接死

{T}: ターン終了時まで、あなたの墓地からクリーチャー・呪文を他のコストの支払いに加えて給餌することで唱えてもよい。これによりあなたが呪文を唱えたなら、そのクリーチャーは最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(給餌するとは、あなたの墓地にあるカード3枚を追放するか食物1つを生け贄に捧げることである。最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。)

- あなたは《骨術師の達人》の最後の能力によって与えられた許諾を用いて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、あなたはそれらをあなたのメイン・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。
- 《ドライアドの東屋》(クリーチャーでも土地でもある唯一のカード)があなたの墓地にある場合、これによりそれをプレイすることはできない。《ドライアドの東屋》は呪文として唱えることはできない。
- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマメントに使える。最終カウンターが置かれているパーマメントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマメントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマメントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマメントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマメントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマメントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《ゴミの策略家、ムエラ》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — アライグマ・戦士

2/4

あなたの第1メイン・フェイズの開始時に、あなたがコントロールしているアライグマ1体につき{R}か{G}を加える。

あなたが積算4を達成するたび、3点のライフを得る。(1ターンの間に呪文を唱えるための4点目のマナを支払うと、積算4を達成する。)

あなたが積算8を達成するたび、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。

- 《ゴミの策略家、ムエラ》の1つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- あなたがコントロールしているアライグマ1体につき{R}か{G}を選ぶ。選べるマナは1色に限定されているわけではない。
- あなたはこれによりプレイするカードの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、追放されたカードの中の1枚が土地・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。
- 《ゴミの策略家、ムエラ》がもはや戦場になかったり、あなたのコントロール下でなくなったとしても、あなたはその追放されたカードをプレイできる。

《災厄の占い師、グラルブ》

{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — カエル・ウィザード・貴族

2/4

接死

あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたりマナ総量が4以上である呪文を唱えたりしてもよい。

{T}: 諜報2を行う。

- あなたが望むならいつでもあなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる(ただし後述する制限がある)。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができると同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなた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、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わるなら、あなたはそれを終えるまで、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から呪文を唱えたとしても、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- あなたはこれによって土地をプレイしたりライブラリーの一番上から呪文を唱える場合、そのカードの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。
- ライブラリーの一番上のカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、それを唱えるためにその呪文のマナ総量が4以上になるようにXの値を選ばなければならない。

《災厄の先触れ》

{X}{U}

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。各カード・タイプにつきそれぞれ、あなたはそれらの中からそのタイプのカード1枚を追放してもよい。残りをあなたの墓地に置く。これにより4枚以上のカードを追放したなら、その追放されたカードの中から呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、その追放されている残りのカードをあなたの手札に加える。

- 《災厄の先触れ》によって公開されたカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであってカード・タイプではない。アライグマとスカウトはサブタイプであってカード・タイプではない。

- 《災厄の先触れ》を解決するに際し、あなたは唱える呪文があれば選ぶ。これによりカードを唱えることを選ぶ場合、あなたはそれを《災厄の先触れ》の解決の一部として唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。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。カードに唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《錆び盾の暴行者》

{3}{G}

クリーチャー — アライグマ・戦士

4/4

新生 {2} (この呪文を唱えるに際し、追加で{2}を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

このクリーチャーはパワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

- 《錆び盾の暴行者》がブロックされた状態になった後では、ブロック・クリーチャーのパワーを2以下に減らしても、そのクリーチャーが戦闘から取り除かれたり、《錆び盾の暴行者》がブロックされていない状態になることはない。

《残虐爪の強奪》

{B}{B}

ソーサリー

カード1枚を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。)

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枚を選び、追放する。贈呈する約束をしたなら、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く、それを唱えるために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- あなたはこれにより唱える呪文の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。

《山賊の才能》

{1}{B}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

山賊の才能が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ、土地でないカード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

{B}:レベル 2

//Level_2//

各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーの手札にあるカードが1枚以下である場合、そのプレイヤーは2点のライフを失う。

{3}{B}:レベル 3

//Level_3//

あなたのドロー・ステップの開始時に、あなたは、手札にあるカードが1枚以下である対戦相手1人につき1枚の追加のカードを引く。

- 対戦相手は土地でないカード1枚を捨てるか、カード2枚を捨ててもよい。それら2枚は土地でないカードであってもそうでなくてもよい。もし望むなら、そのプレイヤーは土地でないカード2枚を捨ててもよい。

《三本木市》

伝説の土地

三本木市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。

{2}, {T} : 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クリーチャー・タイプであるクリーチャーの数に等しい点数の、その色のマナを加える。

- クリーチャー・タイプを選ぶ場合は、「トカゲ」や「ウィザード」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。「トカゲ・ウィザード」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。「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。また、「ジェイス」、「機体」、「宝物」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。

《三本木の書記官》

{1}{G}

クリーチャー — カエル・ドルイド

2/3

三本木の書記官や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体が死亡することなく戦場を離れるたび、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。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《三本木の書記官》の能力は、あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場から墓地以外の領域に移動するたびに誘発する。たとえば、それがあなたの手札やあなたのライブラリーに戻ることや、追放されることなどが考えられる。
- 《三本木の書記官》が死亡せずに戦場を離れたのと同時に、あなたがコントロールしている他のクリーチャーが1体以上死亡せずに戦場を離れたとしても、この能力は自身を含むそれらのクリーチャー1体について1回ずつ誘発する。

《三本木のマスコット》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 多相の戦士

2/1

多相(このカードはすべてのクリーチャー・タイプである。)

{1} : 好きな色1色のマナ1点を加える。毎ターン1回しか起動できない。

- 多相は特性定義能力である。それを持つカードが戦場にある間のみではなく、すべての領域で機能する。
- 多相の戦士というサブタイプがタイプ行に記載されているのは、主にプレイヤーを強化するためである。多相を持つクリーチャー・カードは、それが多相の戦士であると同程度にハツカネズミでありカエルであり兎でありトカゲでありブラッシュワグである。
- 何らかの効果で、多相を持つクリーチャーを新しいクリーチャー・タイプにするなら、それはその新しいタイプのみになる。それは多相を持っているが、それをすべてのクリーチャー・タイプにするという効果は単に上書きされる。
- 何らかの効果によって、多相を持つクリーチャーがすべての能力を失うなら、それは多相を持たなくなるが、すべてのクリーチャー・タイプであり続ける。なぜなら、多相を取り除く効果よりも先に多相が適用されるからである。

《思考忍びの邪術師》

{2}{B}

クリーチャー — トカゲ・邪術師

2/2

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。)

思考忍びの邪術師が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。このターンにそのプレイヤーがライフを失っていたなら、そのプレイヤーは自分の手札を公開し、あなたはそこから土地でないカード1枚を選び、そのプレイヤーはそのカードを捨てる。そうでないなら、そのプレイヤーはカード1枚を捨てる。

- 《思考忍びの邪術師》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。

《しつこい湿地忍び》

{1}{B}

クリーチャー — ネズミ・狂戦士

3/1

しつこい湿地忍びは、あなたがコントロールしていてこれでないネズミ1体につき+1/+0の修整を受ける。

スレッシュホールド — あなたが1体以上のネズミで攻撃するたび、あなたの墓地に7枚以上のカードがある場合、{2}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるしつこい湿地忍びをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に戻す。

- 《しつこい湿地忍び》がその誘発型能力によって戦場に戻る際に、あなたは、それが攻撃するプレイヤーかプレインズウォーカーかバトルを選ぶ。それは、他のネズミが攻撃したのと同じ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必要はない。
- 《しつこい湿地忍び》の最後の能力によりこれは攻撃している状態で戦場に出るものの、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。攻撃している状態で戦場に出たとき、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。

《弱者の力》

{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、それはトランプルを得る。あなたがハツカネズミをコントロールしているなら、ターン終了時まで、それは+1/+0の修整も受ける。

カード1枚を引く。

- 《弱者の力》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

《集会の季節》

{4}{G}{G}

ソーサリー

以下から{P}最大5つ分のモードを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

{P} — あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それは警戒とトランプルを得る。

{P}{P} — アーティファクトやエンチャントのうちタイプ1つを選ぶ。その選ばれたタイプであるすべてのパーマネントを破壊する。

{P}{P}{P} — 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枚数のカードを引く。

- 《集会の季節》の1つ目と2つ目のモードで行った選択は、呪文が解決するまで行っていないことになる。

《収穫の儀式の幹事》

{2}{W}

クリーチャー — 兎・市民

3/3

収穫の儀式の幹事やあなたがコントロールしていてこれでない兎1体が戦場に出るたび、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、それは+1/+0の修整を受ける。その後、この能力が解決されたのがこのターン内の2回目なら、カード1枚を引く。

- 《収穫の儀式の幹事》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であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。それは、このターンに能力が解決した回数に数えない。

《樹皮形態の収穫者》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 多相の戦士

2/3

多相(このカードは常にすべてのクリーチャー・タイプである。)

到達

{2}:あなたの墓地にあるカード1枚を対象とする。それをあなたのライブラリーの一番下に置く。

- 多相は特性定義能力である。それを持つカードが戦場にある間のみではなく、すべての領域で機能する。
- 多相の戦士というサブタイプがタイプ行に記載されているのは、主にプレイヤーを強化するためである。多相を持つクリーチャー・カードは、それが多相の戦士であると同程度にハツカネズミでありカエルであり兎でありトカゲでありブラッシュワグである。
- 何らかの効果で、多相を持つクリーチャーを新しいクリーチャー・タイプにするなら、それはその新しいタイプのみになる。それは多相を持っているが、それをすべてのクリーチャー・タイプにするという効果は単に上書きされる。
- 何らかの効果によって、多相を持つクリーチャーがすべての能力を失うなら、それは多相を持たなくなるが、すべてのクリーチャー・タイプであり続ける。なぜなら、多相を取り除く効果よりも先に多相が適用されるからである。

《心火の英雄》

{R}

クリーチャー — ハツカネズミ・兵士

1/1

雄姿 — 心火の英雄が各ターン内で初めてあなたがコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

心火の英雄が死亡したとき、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。

- 《心火の英雄》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、この最後の能力によって与えるダメージの点数を決定する。

《神経質な予見者、ヘルガ》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — カエル・ドルイド

1/3

あなたがmana総量が4以上であるクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引き、1点のライフを得、神経質な予見者、ヘルガの上に+1/+1カウンター1個を置く。

{T}:好きな色1色のmana X点を加える。Xは、神経質な予見者、ヘルガのパワーに等しい。このmanaは、mana総量が4以上であるクリーチャー・呪文や、mana・コストに{X}を含むクリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

- 呪文のmana・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のmana総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。
- 《神経質な予見者、ヘルガ》の最後の能力はmana能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。
- あなたは同じ呪文に《神経質な予見者、ヘルガ》の最後の能力によって追加されたmanaすべてを支払う必要はない。
- 《神経質な予見者、ヘルガ》の最後の能力によって追加されたmanaを、mana・コストに{X}を含むクリーチャー・呪文に支払うなら、そのmanaはその呪文の総コストのうちどの部分に使用してもよい。支払うのは{X}の部分のみに限定されるわけではない。

《心配潮、クレメント》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — カエル・ドルイド

3/3

警戒

心配潮、クレメントや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、あなたがコントロールしていてマナ総量はそのクリーチャーより小さいクリーチャー最大1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。あなたがコントロールしているすべてのカエルは「{T} : {G}か{U}を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。」を持つ。

- カードには「マナ総量がこれより小さいクリーチャー」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「マナ総量がそのクリーチャーより小さいクリーチャー」である。

《巢穴の戦導者》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 兎・騎士

4/4

新生 {2} (この呪文を唱えるに際し、追加で{2}を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

あなたが攻撃するたび、以下から1つを選ぶ。

・白の1/1の兎・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。

・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攻撃クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- あなたはその兎・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。他の攻撃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と同じである必要はない。
- そのトークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たとき、その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。

《全てを喰らうもの、イグラ》

{3}{B}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・猫

6/6

護法—食物1つを生け贄に捧げる。

これでないすべてのクリーチャーは他のタイプに加えて食物・アーティファクトであり「{2}, {T}, このパーマネントを生け贄に捧げる:3点のライフを得る。」を持つ。

食物1つが戦場から墓地に置かれるたび、全てを喰らうもの、イグラの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 影響を受けるクリーチャーは、他のタイプと能力を維持する。
- アーティファクトが戦場に出ることを変更する置換効果は、《全てを喰らうもの、イグラ》の効果を実用した後で適用される。たとえば、あなたが《全てを喰らうもの、イグラ》をコントロールしていて、戦場に「アーティファクトはタップ状態で戦場に出る」という効果がある場合、クリーチャーはタップ状態で戦場に出る。
- 《全てを喰らうもの、イグラ》をコントロールしている間に死亡するすべてのクリーチャーは、戦場を離れる時には依然として食物・アーティファクトであるため、《全てを喰らうもの、イグラ》の最後の能力は、これの2つ目の能力の影響を受けたクリーチャー1体が死亡するたびに誘発する。

《鋭い目の管理者》

{G}{G}

クリーチャー — アライグマ・スカウト

3/3

鋭い目の管理者によって追放されているカードの中に4種類以上のカード・タイプがあるかぎり、これは+4/+4の修整を受けトランプルを持つ。

{1}:墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。

- 《鋭い目の管理者》によって追放されたカードに存在し得るカード・タイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、ソーサリーがある。「伝説の」、「基本」、「氷雪」は特殊タイプであってカード・タイプではない。アライグマとスカウトはサブタイプであってカード・タイプではない。

《星界を呼ぶ者、ゾラリーネ》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — コウモリ・クレリック

3/3

飛行、警戒

あなたがコントロールしているコウモリ1体が攻撃するたび、1点のライフを得る。

これが戦場に出るか攻撃するたび、{W}{B}と2点のライフを支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありマナ総量が3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。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。

- 《星界を呼ぶ者、ゾラリーネ》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。あなたがこれにより、{W}{B}と2点のライフを支払ったときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。こ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。
- 最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

《星眼》

{X}{B}{B}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にある、Xの2倍の枚数のカードを見る。それらの中からカードX枚をあなたの手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。あなたはX点のライフを失う。

- あなたのライブラリーにあるカードがXの2倍枚より少なかった場合、あなたのライブラリー全体を見る。あなたは依然としてX点のライフを失う。
- あなたのライブラリーにあるカードがX枚より少なかった場合、あなたの手札にすべて加える。どれかを選んであなたの墓地に置くことはできない。あなたは依然としてX点のライフを失う。

《星景の僧侶》

{1}{B}

クリーチャー — コウモリ・クレリック

2/1

新生 {2}{B} (この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{B}を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

飛行

このクリーチャーではブロックできない。

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。

- このコントローラーがコントロールしていて絆魂を持つ複数のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えた場合にも、それらのダメージの結果としてライフを得ることはそれぞれ別のイベントであり、《星景の僧侶》の能力はその数だけ誘発する。

《精神のらせん》

{4}{U}

ソーサリー

タップ状態の魚1体を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーは青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。) プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を引く。贈呈する約束をしたなら、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。)

- すでにタップ状態であるクリーチャーを《精神のらせん》の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが《精神のらせん》の解決時にすでにタップ状態であっても、その上に麻痺カウンター1個を置く。

《星図師》

{3}{W}

クリーチャー — コウモリ・クレリック

3/1

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていたか失っていた場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見る。「その中からパワーが3以下であるクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

- 《星図師》の最後の能力は、このターンにあなたがライフを得たり失っていたりし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2点のライフを失った場合、あなたのライフ総量がターンの開始時と同じであったとしても、あなたはそのターンにライフを得たり失ったりしたことになる。
- あなたの終了ステップの開始時点で、そのターン中にあなたがライフを得たり失っていたりしなかったなら、《星図師》の最後の能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にライフを得たり失ったりしても、この能力は誘発しない。

《清掃人の才能》

{B}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャーが死亡するたび、食物・トークン1つを生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

{1}{B}:レベル2

あなたがパーマネント1つを生け贄に捧げるたび、プレイヤー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。

{2}{B}:レベル3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは土地でもこれでもないパーマネント3つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。

- あなたが、呪文を唱えたり能力を起動したりすることの一部としてパーマネントを生け贄に捧げたなら、《清掃人の才能》のレベル2のクラス能力は、その呪文や能力よりも先に解決される。
- 《清掃人の才能》のレベル2のクラス能力は、あなたがそれを生け贄に捧げたときに誘発する。他のパーマネントも同時に生け贄に捧げたなら、それらについても誘発する。
- 《清掃人の才能》のレベル3のクラス能力によってあなたの墓地から戻すクリーチャー・カードは、あなたが生け贄に捧げた土地でないパーマネントでもよい。

《世話人の才能》

{2}{W}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたがコントロールしている1つ以上のトークンが戦場に出るたび、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。

{W}:レベル2

このクラスがレベル2になったとき、あなたがコントロールしているトークン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。

{3}{W}:レベル3

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは+2/+2の修整を受ける。

- 2つ目のクラス能力によって生成された新しいトークンは、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。
- 新しいトークンは、元のトークン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けられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 新しいトークンが持つ「[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。

《損失の季節》

{3}{B}{B}

ソーサリー

以下から{P}最大5つ分のモードを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

{P} — 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。

{P}{P} — あなたがコントロールしていてこのターンに死亡したクリーチャー1体につき1枚のカードを引く。

{P}{P}{P} — 各対戦相手はそれぞれX点のライフを失う。Xは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

- 1つ目のモードから指示に従うには、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選び、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に処理する。プレイヤーは、自分の選択を行うときに、自分より先に選んだプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、すべての選ばれたクリーチャーはそれらのコントローラーによって同時に生け贄に捧げられる。1つ目のモードが選ばれた追加の回数1回につき、この手順を繰り返す。

《焚き火花の二人組》

{2}{R}

クリーチャー — トカゲ・カワウソ

1/3

{T}:対戦相手1人を対象とする。焚き火花の二人組はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、焚き火花の二人組をアンタップする。

- 《焚き火花の二人組》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。
- この誘発型能力の解決後、それを誘発させた呪文の解決前というタイミングで、プレイヤーは呪文を唱えたり(《焚き火花の二人組》自身の起動型能力などの)能力を起動したりできる。

《漂い影のコヨーテ》

{3}{W}{W}

クリーチャー — エレメンタル・コヨーテ

3/4

漂い影のコヨーテが戦場に出たとき、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。漂い影のコヨーテが戦場を離れるまで、それを追放する。そのクリーチャーのパワーが2以下なら、漂い影のコヨーテの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《漂い影のコヨーテ》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。
- 《漂い影のコヨーテ》の上に+1/+1カウンターを置くかどうかを判定するには、その追放されたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《断崖の見張り》

{2}{G}

クリーチャー — カエル・スカウト

1/2

到達

断崖の見張りが戦場に出たとき、土地・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。そのカードをタップ状態で戦場に、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。

- 土地・カードが公開されることなくあなたのライブラリーをすべて公開し切った場合、あなたのライブラリーを公開して無作為に並べ替えるだけで終える。

《短剣牙の二人組》

{2}{B}

クリーチャー — ネズミ・リス

3/2

接死

短剣牙の二人組が戦場に出たとき、あなたはカード2枚を切削してもよい。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置いてもよい。)

- あなたのライブラリーにカードが1枚以下しかない場合、あなたはカード2枚を切削できない。

《堪能》

{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。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。)

- 《堪能》の解決時に対象のクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは食物・トークンを生成しない。

《超音波の一撃》

{1}{W}

インスタント

攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーやタップ状態のクリーチャーである1体を対象とする。超音波の一撃はそれに4点のダメージを与える。あなたがコウモリをコントロールしているなら、あなたは3点のライフを得る。

- 《超音波の一撃》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたがコウモリをコントロールしていたとしても、あなたはライフを得ない。

《月の集会》

{W}{B}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていた場合、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得たこともライフを失ったこともある場合、飛行を持つ黒の1/1のコウモリ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{B}, 2点のライフを支払う:カード1枚を引く。

- 《月の集会》の1つ目の能力は、このターンにあなたがライフを得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場合、あなたはライフを失っている。ライフを得たことにもなるので、《月の集会》の2つ目の能力に関係してくる。
- 終了ステップの開始時点で、そのターン中にあなたがライフを得ていなかったなら、《月の集会》の1つ目の能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にライフを得ても、この能力は誘発しない。
- 同様に、あなたの終了ステップの開始時点で、そのターン中にあなたがライフを得たことも失ったこともなかったなら、《月の集会》の2つ目の能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にライフを得たり失ったりしても、この能力は誘発しない。

《亭主の才能》

{1}{G}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{G}:レベル2

あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているすべてのパーマネントは護法{1}を持つ。

{3}{G}:レベル3

あなたがパーマネントやプレイヤーに1個以上のカウンターを置くなら、代わりに、そのパーマネントやプレイヤーにそれぞれその2倍の個数のその各種類のカウンターを置く。

- カウンターが置かれているパーマネントの護法能力が誘発した後では、《亭主の才能》を取り除くことによってそのパーマネントの護法を失わせたり、そのパーマネントの上からカウンターを取り除いても、その能力には影響を及ぼさない。該当するプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文か能力は打ち消される。
- パーマネントが、カウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、そのカウンターをパーマネントに付与する効果が、それらのカウンターをその上に置いたプレイヤーを指定しているかもしれない。その効果がプレイヤーを指定していなければ、それらのカウンターをその上に置いたのは、そのオブジェクトのコントローラーである。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《天気雨のドルイド》

{G}

クリーチャー — カエル・ドルイド

0/2

天気雨のドルイドが戦場に出たとき、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個を置き、1点のライフを得る。

- 《天気雨のドルイド》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であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたは1点のライフを得ない。

《電気の伝導》

{4}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、クリーチャー・トークン最大1体を対象とする。電気の伝導はその前者に6点のダメージ、その後者に2点のダメージを与える。

- そのクリーチャーがトークンであるかぎり、2つの対象を同一のクリーチャーにできる。
- プレイバー・テキストでは「フィニアス」と漢数字の「二」になっている。正しくは、「フィニアス」である。

《伝来の叙事詩》

{1}

アーティファクト

{4}, {T}: カード1枚を引く。この能力の起動コストに含まれる各マナにつきそれぞれ、そのマナを支払うのではなく、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャー1体をタップしてもよい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたは《伝来の叙事詩》の能力の起動コストにあるマナを支払うのではなく、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。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いものでもよい。
- 《伝来の叙事詩》の能力のコストにあるマナの点数より多くのクリーチャーをタップすることはできない。《伝来の叙事詩》の能力の起動コストを増減する効果はコストが支払われる前に適用し、あなたがタップできるクリーチャーの総数を増減する。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。《伝来の叙事詩》の能力の起動コストを支払うためにその能力を起動したなら、そのクリーチャーは能力のコストを支払う以前にタップ状態になる。《伝来の叙事詩》の起動コストにあるマナのうち1点を支払う代わりに、それを再びタップすることはできない。同様に、《伝来の叙事詩》の能力の起動中に、あなたがマナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーはその能力の起動コストを支払う時点で戦場にいないので、起動コストにあるマナのうち1点を支払う代わりに、そのクリーチャーをタップすることはできない。

《とぐる巻きの再誕》

{3}{B}{B}

ソーサリー

カード1枚を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。)

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。その後、贈呈する約束をされていてそのクリーチャーが伝説でないなら、1/1であることを除きそのクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。

- 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。
- 《とぐる巻きの再誕》の解決中に誘発した能力は、《とぐる巻きの再誕》の解決が終わるまでスタックに置かれない。クリーチャーが墓地から戦場に戻った時に誘発する能力は、トークンのコピーを対象とすることがある。逆もまた同様である。
- 《とぐる巻きの再誕》の追加の効果によって生成されたトークンは「唱えた」わけではないため、コピーが生成されることによって、クリーチャー・呪文が唱えられたときに誘発する能力が誘発することはない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。

《轟く機知、ラル》

{2}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — ラル

4

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、轟く機知、ラルの上に忠誠カウンター1個を置く。

+1: 果敢を持つ青赤の1/1のカワウソ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

−3: カード3枚を引く。その後、カード2枚を捨てる。

−10: カード3枚を引く。「インスタントやソーサリーでありあなたが唱えるすべての呪文はストームを持つ。」の紋章を得る。(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、それを、このターンのそれより前に唱えられた呪文1つにつき1回コピーする。)

- 《轟く機知、ラル》の1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。
- ストーム能力によって生成された、インスタントやソーサリーでありあなたが唱える呪文のコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、後になって唱えられたストームを持つ別の呪文はそれらを数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたか解決に失敗した呪文も数える。
- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- 呪文1つが複数のストームを持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

《飛び跳ねる二人組》

{4}{U}

クリーチャー — 鳥・カエル

3/3

飛行

飛び跳ねる二人組が戦場に出たとき、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1体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 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。

《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。

《長川に潜むもの》

{2}{U}

クリーチャー — カエル・スカウト

2/3

護法{1}

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのカエルは護法{1}を持つ。

長川に潜むものが戦場に出たとき、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。このターン、それはブロックされない。このターンにそのクリーチャーが戦闘ダメージを与えるたび、それを追放してもよい。そうしたなら、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 他のカエルの護法能力が誘発した後では、《長川に潜むもの》を取り除いたりこのクリーチャー・タイプを変更することで護法を失わせても、その能力には影響を及ぼさない。該当するプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文か能力は打ち消される。
- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。

- 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。

《長茎の乱闘》

{G}
ソーサリー
タップ状態の魚1体を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーは青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。)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。贈呈する約束をしたなら、その前者の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、その前者とその後者は互いに格闘を行う。

- 《長茎の乱闘》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、贈呈する約束をしていたとしても、あなたはそれの上に+1/+1カウンターを置かない。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クリーチャーが不適正な対象でなかったとしても、贈呈する約束をしていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く。

《情け知らずのヴレン》

{2}{U}{B}
伝説のクリーチャー — ネズミ・ならず者
3/4
護法 {2}
対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそれを追放する。
各終了ステップの開始時に、「このクリーチャーは、あなたがコントロールしていてこれでないネズミ1体につき+1/+1の修整を受ける。」を持つ黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、対戦相手がコントロールしていてこのターンに追放されたクリーチャーの数に等しい。

- 《情け知らずのヴレン》が戦場にある間は、対戦相手がコントロールしているクリーチャーは死亡する代わりに追放され、クリーチャーが死亡したときに誘発する能力は誘発しない。
- 《情け知らずのヴレン》が、対戦相手1人がコントロールしている1体以上のクリーチャーが死亡すると同時に戦場を離れる場合も、それらのクリーチャーは追放される。
- 死亡する以外の理由(捨てられた、切削されたなど)で対戦相手の墓地に置かれるカードは依然として墓地に置かれ、代わりに追放されることはない。
- 《情け知らずのヴレン》の最後の能力は、クリーチャー・トークンを含め、対戦相手がコントロールしていてこのターンに追放されたクリーチャーを数える。

《人参ケーキ》

{1}{W}
アーティファクト — 食物
人参ケーキが戦場に出たとき、およびあなたがこれを生け贄に捧げたとき、白の1/1の兎・クリーチャー・トークン1体を生成し、占術1を行う。(あなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見る。そのカードをあなたのライブラリーが一番下に置いてよい。)
{2}, {T}, 人参ケーキを生け贄に捧げる: 3点のライフを得る。

- 《人参ケーキ》の1つ目の能力は、あなたがこれを生け贄に捧げるのがこれ自身の最後の能力を支払うためでも、別のコストや効果によるものでも、誘発する。たとえば、あなたが給餌するために《人参ケーキ》を生け贄に捧げた場合も、あなたは兎・トークン1体を生成し、占術1を行う。つまり、どのように出されても美味しいのだ!

《縫い合わせの旗》

{3}
アーティファクト
縫い合わせの旗が戦場に出るに際し、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選ばれたタイプであるすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。
{T}: 好きな色1色のマナ1点を加える。

- 「鳥」や「ウィザード」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・タイプを選ぶことはできない。

《願いの井戸》

{3}{U}

アーティファクト

{T}: 願いの井戸の上に硬貨カウンター1個を置く。そうしたとき、あなたの墓地にありマナ総量が願いの井戸の上にある硬貨カウンターの個数に等しくインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたは能力の解決中かつスタック上にある間にインスタントやソーサリーを唱える。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 代替コストを使用してその呪文を唱えているので、それ以上他の代替コストを支払うことはできない。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。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《野火の遠吠え》

{1}{R}{R}

ソーサリー

カード1枚を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。)

野火の遠吠えは各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。贈呈する約束をしたなら、代わりに、1つを対象とする。

野火の遠吠えはそれに1点のダメージを与え、各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《野火の遠吠え》の解決時に贈呈する約束をし、その対象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。クリーチャーはダメージを受けない。

《蓮葉跳びの導師》

{2}{G}{U}

クリーチャー — カエル・ドルイド

4/4

到達

{1}{G}{U}: 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。それを追放する。その後、それをオーナーのコントロール下で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 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。

《蓮葉村》

土地

{T}: {C}を加える。

{T}: {U}を加える。このマナは、クリーチャー・呪文を唱えるためにしか支払えない。

{U}, {T}: 謀報2を行う。このターンにカエルやカワウソや鳥やネズミである1体があなたのコントロール下で戦場に出ていなければ起動できない。

- カエルやカワウソや鳥やネズミが戦場に出た後、そのターンにどうなってもこれには関係ない。戦場を離れたり、あなたのコントロールを離れたり、それらのクリーチャー・タイプのうちの1つでなくなってもよい。そのターンにその1つがあなたのコントロール下で戦場に出たことがあるなら、あなたは《蓮葉村》の最後の能力を起動できる。

《機織りの季節》

{4}{U}{U}

ソーサリー

以下から{P}最大5つ分のモードを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

{P} — カード1枚を引く。

{P}{P} — あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを選ぶ。そのコピーであるトークン1つを生成する。

{P}{P}{P} — 土地でもトークンでもない各パーマネントをそれぞれオーナーの手札に戻す。

- 《機織りの季節》の2つ目のモードで行った選択は、呪文が解決するまで行っていないことになる。
- 2つ目のモードによるトークンはコピー元のクリーチャーやアーティファクトに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(ただし、そのパーマネントが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。その場合については後述)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。それが機体であるなら、搭乗された状態にはならない。それが装備品であるなら、どのクリーチャーにもついていない。
- 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徴をコピーする。
- 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。

《爬虫類の徴募兵》

{3}{R}{R}

クリーチャー — トカゲ・戦士

4/2

トランプル

爬虫類の徴募兵が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とする。そのクリーチャーのパワーが2以下であるか、あなたがこれでないトカゲをコントロールしているなら、ターン終了時まで、そのコントロールを得、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- あなたはどのクリーチャーでも《爬虫類の徴募兵》の誘発型能力の対象にできる。これが解決したときに能力が発揮されるかどうかは、能力の解決時点で、そのクリーチャーのパワーが2以下であるかどうかと、あなたが他のトカゲをコントロールしているかによる。

《花足の剣豪》

{W}

クリーチャー — ハツカネズミ・兵士

1/2

新生 {2} (この呪文を唱えるに際し、追加で{2}を支払ってもよい。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

雄姿 — このクリーチャーが各ターン内で初めてあなたがコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、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ハツカネズミは+1/+0の修整を受ける。

- 《花足の剣豪》の最後の能力は、これが解決する時点であなたがコントロールしているハツカネズミのみに影響する。それには《花足の剣豪》自身も含まれる(その時点でこれがハツカネズミであり続けるかぎり。)それ以降にあなたがコントロールし始めたハツカネズミや、それ以降にハツカネズミになったクリーチャーは影響を受けない。

《羽の夜のマーハ》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・鳥

6/5

飛行、トランプル

護法—カード1枚を捨てる。

対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーの基本のタフネスは1である。

- 《羽の夜のマーハ》の最後の能力は、それらのクリーチャーの基本のタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。その後適用され始める、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。
- 《過剰防衛》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを変更する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そ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。

《跳ねる春、ベーザ》

{2}{W}{W}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・大鹿

4/5

跳ねる春、ベーザが戦場に出たとき、対戦相手1人があなたより多くの土地をコントロールしているなら、あなたは宝物・トークン1つを生成する。対戦相手1人のライフがあなたより多いなら、あなたは4点のライフを得る。対戦相手1人があなたより多くのクリーチャーをコントロールしているなら、あなたは青の1/1の魚・クリーチャー・トークン2体を生成する。対戦相手1人の手札にあるカードがあなたより多いなら、あなたはカード1枚を引く。

- 《跳ねる春、ベーザ》の能力の解決時に、あなたはあなたがコントロールしている土地の数と、各対戦相手がそれぞれコントロールしている土地の数をそれぞれ比較する。そのとき、1人以上の対戦相手があなたより多くの土地をコントロールしているなら、あなたは宝物・トークン1つを生成する。同様に、《跳ねる春、ベーザ》の能力の解決時に、あなたはライフ総量、コントロールしているクリーチャー、手札にあるカードを各対戦相手とそれぞれ比較する。1人以上の対戦相手のライフやクリーチャーや手札にあるカードがあなたより多かつた場合、あなたは適切なボーナスを得る。以前のいかなるボーナスについてあなたが適格であったかどうかは関係ない。
- 多人数戦では、あなたは各対戦相手を考慮する。たとえば、あなたが対戦相手1人より少ない土地を持ち、別の対戦相手よりライフが少ないなら、あなたはそれらのボーナスを両方とも得る。
- 《跳ねる春、ベーザ》の能力を解決している間は、どのプレイヤーも処理を行うことができない。たとえば、あなたは宝物・トークンを用いてその他のいかなる比較の結果を変更しようとすることはできない。ただし、稀ではあるが、その宝物・トークンがクリーチャーとして戦場に出ることがある場合、あなたが魚を得るかどうかに影響を及ぼしうる。

《破滅的な大潮》

{4}{U}{U}

ソーサリー

クリーチャー最大2体を対象とする。それらをオーナーの手札に戻す。カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- 《破滅的な大潮》の解決時にすべての対象が不適正になっていた場合、これは解決されず、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。

《火硝子の導師》

{B}{R}

クリーチャー — トカゲ・邪術師

2/1

あなたの第2メイン・フェイズの開始時に、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。ターン終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- 《火硝子の導師》の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っ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。

- あなたはこれによりプレイするカードの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。

《美術家の才能》

{1}{R}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、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。

{2}{R}: レベル 2

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{2}{R}: レベル 3

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がコントロールしているパーマネントに戦闘ダメージでない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。

- コストの減少は、あなたが唱えるクリーチャーでない呪文の総コストの中の不特定マナにのみ適用される。
- 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(たとえば、フラッシュバック・コスト)にコストの増加(たとえば、キッカー・コスト)を加え、その後、コストの減少(たとえばこの能力によるもの)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。
- 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。何らかの理由で元のダメージの発生源が《美術家の才能》にならないかぎり、このダメージは《美術家の才能》が与えるわけではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、それが与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、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。すべてのダメージが軽減されるなら《美術家の才能》の最後の能力はもはや適用されない。

《不吉な下降気流》

{3}{U}

インスタント

この呪文が攻撃クリーチャーやタップ状態のクリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。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。

- クリーチャーのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。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)、そのクリーチャー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。

《不吉なモノリス》

{3}{B}

アーティファクト

あなたのターンの戦闘の開始時に、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}, 2点のライフを支払う、不吉なモノリスを生け贄に捧げる: カード2枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 攻撃できるクリーチャーが戦場になくとも、戦闘開始ステップは毎ターン発生する。

《払拭の光》

{2}{W}

エンチャント

払拭の光が戦場に出たとき、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。払拭の光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。

《腐敗口のバイパー》

{5}{B}

クリーチャー — エレメンタル・蛇

6/6

この呪文を唱えるための追加コストとして、土地でない望む数のパーマネントを生け贄に捧げてよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより生け贄に捧げたパーマネント1つにつき{1}少なくなる。

腐敗口のバイパーが戦場に出るか攻撃するたび、これの上に荒廃カウンター1個を置く。その後、これの上にある各荒廃カウンターにつきそれぞれ、各対戦相手はそれぞれ、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枚を捨てないかぎり4点のライフを失う。

- 《腐敗口のバイパー》の解決前にこれが戦場を離れた場合、各対戦相手が上記にある選択を何回行うべきかを決定するには、戦場にあった最後の瞬間にこれの上に置かれていた荒廃カウンターの個数を用いる。
- 《腐敗口のバイパー》の誘発型能力の解決中、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。この手順でプレイヤーが以前に選んだことがあるカードやパーマネントは再び選ぶことができない。その後、《腐敗口のバイパー》の上に置かれている荒廃カウンター1個につき1回ずつ選び終わっていなければ、そのプレイヤーはその手順を繰り返す。最後に、そのプレイヤーは選ばれたカードを捨て、選ばれたパーマネントを生け贄に捧げ、4点のライフを適切な回数分失う。
- 対戦相手は、そのプレイヤーの手札にカードがあったり、戦場に土地でないパーマネントがあったとしても、土地でないパーマネントを生け贄に捧げないことやカードを捨てないこと(ゆえに4点のライフを失うこと)を常に選ぶことができる。
- 多人数戦では、まずターン順に各対戦相手がそれぞれすべての選択を行い、その後すべての処理が同時に発生する。これにより捨てられるカードが手順の最後で捨てられるまで公開されなくとも、対戦相手はターン順でそれ以前の対戦相手が行った選択を知ることになる。

《分岐する嵐、アラニア》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — カワウソ・ウィザード

3/5

あなたが呪文1つを唱えるたび、それがあなたがこのターンに最初に唱えたインスタント・呪文や最初に唱えたソーサリー・呪文や最初に唱えてこれでないカワウソ・呪文である場合、対戦相手1人を対象とする。あなたは「そのプレイヤーはカード1枚を引く。」を選んでよい。そうしたなら、その呪文をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 《分岐する嵐、アラニア》は1ターンの間に最大3回まで誘発することができる。1回はあなたが最初のインスタントを唱えたとき、1回はあなたが最初のソーサリーを唱えたとき、1回は《分岐する嵐、アラニア》以外の最初のカワウソ・呪文を唱えたときである。
- 《分岐する嵐、アラニア》の能力とそれが生成するコピーは両方とも、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、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。
- 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。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選ばない。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。
- 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、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- (解決中のパーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)そのトークンは「生成された」わけではないので、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。

《ヘイゼルの夜想曲》

{3}{B}

インスタント

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す。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。

- あなたは《ヘイゼルの夜想曲》を、対象をとらずに「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」ためだけに唱えてもよい。ただし、対象を選び、《ヘイゼルの夜想曲》の能力の解決時にそれらの対象がすべて不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。プレイヤーはライフを失うことも得ることもない。

《星明かりの真言者》

{2}{B}

クリーチャー — コウモリ・クレリック

2/2

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていたか失っていた場合、諜報1を行う。(あなたのライブラリーが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。)

- 《星明かりの真言者》の最後の能力は、このターンにあなたがライフを得たり失っていたりし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2点のライフを失った場合、あなたのライフ総量がターンの開始時と同じであったとしても、あなたはそのターンにライフを得たり失ったりしたことになる。
- あなたの終了ステップの開始時点で、そのターン中にあなたがライフを得たり失っていたりしてなかったなら、《星明かりの真言者》の最後の能力は一切誘発しない。あなたの終了ステップ中にライフを得たり失ったりしても、この能力は誘発しない。

《星見の導師》

{3}{W}{B}

クリーチャー — コウモリ・邪術師

3/5

飛行、警戒

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたがライフを得ていたか失っていた場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーが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、そのプレイヤーは3点のライフを失う。

- 《星見の導師》の能力は、このターンにあなたがライフを得たり失っていたりし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2点のライフを失った場合、あなたのライフ総量がターンの開始時と同じであったとしても、あなたはそのターンにライフを得たり失ったりしたことになる。
- 《星見の導師》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。そのプレイヤーは常に、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。

《骨蓄えの監視者》

{B}

クリーチャー — リス・邪術師

1/1

{T}, 1点のライフを支払う: カード1枚を引く。このターンに、3枚以上のカードがあなたの墓地を離れているか、あなたが食物を生け贄に捧げていなければ起動できない。

- 1ターン内にあなたの墓地からカードが離れるたび、その起動型能力が求める3枚のカードのうちの1枚として数える。たとえば、あなたの墓地からカード2枚をあなたの手札に戻し、そのうち1枚を捨て、その後あなたの墓地にあるそのカードを追放した場合、あなたはそのターンに《骨蓄えの監視者》の能力を起動できる。

《炎貯えのヤモリ》

{1}{R}

クリーチャー — トカゲ・邪術師

2/2

炎貯えのヤモリが戦場に出たとき、このターンに対戦相手がライフを失っていた場合、{B}{R}を加える。

{1}{R}, カード1枚を捨てる: カード1枚を引く。

- 《炎貯えのヤモリ》の能力は、このターンに対戦相手がライフを失っ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。
- 《炎貯えのヤモリ》の1つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《本質の媒介者》

{1}{W}

クリーチャー — コウモリ・クレリック

2/1

あなたがライフを失ったターンの間、本質の媒介者は飛行と警戒を持つ。

あなたがライフを得るたび、本質の媒介者の上に+1/+1カウンター1個を置く。

本質の媒介者が死亡したとき、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。これの上にあったすべてのカウンターをその上に置く。

- 《本質の媒介者》の1つ目の能力は、このターンにあなた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、このターン中それまでに2点のライフを得て1点のライフを失った場合、あなたはライフを失っている。
- 《本質の媒介者》が飛行と警戒を持つクリーチャーによりブロックされた後では、ライフを失って飛行と警戒を得てもこれをブロックされていない状態にすることはできない。
- 《本質の媒介者》の2つ目の能力は、ライフを何点得たかには関係なく、ライフを得るイベント1回につき1回だけ誘発する。
- 《本質の媒介者》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。
- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《本質の媒介者》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クリーチャー1体が、(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」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、《本質の媒介者》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総量が増加するが、《本質の媒介者》の2つ目の能力は誘発しない。
- 《本質の媒介者》の最後の能力は、これの上にならなければならぬすべてのカウンターを対象としたクリーチャーに置くものであり、+1/+1カウンターだけに限らない。

- 《本質の媒介者》の最後の能力は、これの上にあるカウンターを、対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。厳密には、《本質の媒介者》が死亡したとき、これの上に置かれていたカウンター1種類につきそれぞれ等しい個数のカウンターを、対象となったクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2つ以上のパーマネントの上に置くことになる可能性がある。たとえば、《本質の媒介者》が死亡したときにあなたが《オゾリス》をコントロールしていたなら、あなたはカウンター1種類につきそれぞれその該当する数だけ《オゾリス》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。
- 《本質の媒介者》が死亡したとき、これの上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、その能力にはそれも含まれる。その結果、カウンターの受け手が死亡する可能性がある。
- 《本質の媒介者》の上に、これのタフネスが0以下になる十分な個数の-1/-1カウンターが同時に置かれたなら、これの最後の能力は、これが死亡した時点で持っていたすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを見て、その各種別のカウンターに等しい個数のカウンター（および他の適用可能なカウンター）が対象としたクリーチャーの上に置かれる。

《マネドリ》

{X}{U}

クリーチャー — 鳥・バード

1/1

飛行

あなたは、マネドリを、他のタイプに加えて鳥であり飛行を持つことを除き、戦場にありマナ総量がマネドリを唱えるために支払ったマナの点数以下であるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《マネドリ》の2つ目の能力は、《マネドリ》を唱えるために支払ったすべてのマナを数える。{X}に支払ったマナだけではない。これを唱えるのに何らかの追加コストがあるなら、そのコストを支払うためのマナも数える。
- 《マネドリ》は、他のタイプに加えて鳥であり飛行を持つことを除きコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンである場合を除く。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- 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、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、《マネドリ》は、上記の例外を除き、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、上記の例外を除き、《マネドリ》はそのクリーチャーがコピーしている何かその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、《マネドリ》が戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- あなたは《マネドリ》を、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出ることを選ばなくてもよい。そうしたなら、これはただの飛行を持つ1/1の鳥・バード・クリーチャーになり、能力は何もせず、自虐ネタを飛ばす機会ができる。

《まばゆい拒絶》

{1}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。そのコントローラーが{2}を支払わないかぎり、それを打ち消す。あなたが鳥をコントロールしているなら、代わりに、そのコントローラーが{4}を支払わないかぎり、それを打ち消す。

- あなたが2体以上の鳥をコントロールしていても、対象とした呪文のコントローラーが支払うのは{4}のみである。

《水飛沫の門》

{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。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。そのクリーチャーがカエルやカワウソや鳥やネズミなら、カード1枚を引く。

- 追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係がない、新しいオブジェクトとして扱う。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。追放されたパーマネントについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- 追放されたパーマネントが、(《水飛沫の門》が解決し始めたときに対象としたクリーチャーが何かをコピーしていたなどにより)戦場を離れたときと異なるクリーチャー・タイプを持って戻ってきた場合、《水飛沫の門》は戦場に戻ってきた後の戦場にある状態でこのクリーチャー・タイプをチェックする。その時点でそれがカエルやカワウソや鳥やネズミなら、カード1枚を引く。
- 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。それがカエルやカワウソや鳥やネズミだとしても、あなたはカードを引かない。

《満ち欠けの証人》

{3}{W}

クリーチャー — コウモリ・クレリック

2/4

飛行、警戒

あなたのターン中にあなたがライフを得たり失ったりするたび、ターン終了時まで、満ち欠けの証人は+1/+0の修整を受ける。

- 《満ち欠けの証人》の最後の能力は、ライフを何点得たり失ったりしたかには関係なく、ライフを得るライフイベントもしくはライフを失うライフイベント1回につき1回だけ誘発する。
- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《満ち欠けの証人》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クリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた場合(トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合など)には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」のような形で得たり失ったりす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たり失ったりし、《満ち欠けの証人》の最後の能力は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、《満ち欠けの証人》の最後の能力は誘発しない。

《未知なる安息地》

土地

未知なる安息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加えない。

《食べる欲望》

{1}{B}{B}

インスタント

カード1枚を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。)

対戦相手1人を対象とする。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の中で最大のパワーを持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。贈呈する約束をしたなら、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。

- 対象とした対戦相手の複数のクリーチャーのパワーが最大値と同点なら、そのプレイヤーがその中からどれを生け贄に捧げるかを選ぶ。

《名誉あるリス隊長》

{2}{G}

クリーチャー — リス・戦士

1/1

トランプル

名誉あるリス隊長が戦場に出たとき、これの上に、あなたがコントロールしていてリスや食物でありこれでない1つにつき1個の+1/+1カウンターを置く。

あなたがコントロールしていてリスや食物でありこれでない1つが戦場に出るたび、名誉あるリス隊長の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたがコントロールしているパーマネントがリスと食物の両方であるパーマネント1つをあなたがコントロールしているなら、《名誉あるリス隊長》の2つ目の能力によってこれの上に置かれるカウンターの個数を決定するときに数えるのは1回のみである。
- 同様に、あなたがコントロールしていてリスと食物の両方であるパーマネント1つが戦場に出たなら、《名誉あるリス隊長》の最後の能力は1回のみ誘発する。

《瑪瑙の落石》

{2}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

・クリーチャー1体を対象とする。瑪瑙の落石はそれに4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。

・アーティファクト1つを対象とする。それを追放する。

- 《瑪瑙の落石》の1つ目のモードの置換効果は、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。

《夢露の幻惑者》

{2}{G}{U}

クリーチャー — カエル・ウィザード

3/4

到達

夢露の幻惑者が戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター3個を置く。あなたがそのクリーチャーをコントロールしているなら、カード2枚を引く。

- 《夢露の幻惑者》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であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはそのクリーチャーの上に麻痺カウンターを置かず、それを誰がコントロールしようとはあなたはカードを引かない。
- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《夢露の幻惑者》の最後の能力の対象としてもよい。能力の解決時に対象としたクリーチャーがすでにタップ状態であっても、その上に麻痺カウンター3個を置く。あなたがそれをコントロールしている場合も、やはりカード2枚を引く。

《森の轟き、ルムラ》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・猪

/

警戒、到達

森の轟き、ルムラ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。

これが戦場に出たとき、カード4枚を切削する。その後、あなたの墓地にあるすべての土地・カードをタップ状態で戦場に戻す。

- 《森の轟き、ルムラ》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。

《雇われ爪》

{R}

クリーチャー — トカゲ・傭兵

1/2

あなたが1体以上のトカゲで攻撃するたび、対戦相手1人を対象とする。雇われ爪はそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

{1}{R}: 雇われ爪の上に+1/+1カウンター1個を置く。このターンに対戦相手がライフを失っていなければ起動できず、毎ターン1回しか起動できない。

- 《雇われ爪》の起動型能力は、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。

《山積みの収穫》

{2}{G}

アーティファクト — 食物

山積みの収穫が戦場に出たとき、および、あなたがこれを生け贄に捧げたとき、「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。」を選んでよい。

{2}, {T}, 山積みの収穫を生け贄に捧げる: 3点のライフを得る。

- 《山積みの収穫》の1つ目の能力は、いかなる理由により生け贄に捧げられても誘発する。この最後の能力のために生け贄に捧げられる場合だけではない。

《勇者の季節》

{3}{R}{R}

ソーサリー

以下から{P}最大5つ分のモードを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

{P} — 宝物・トークン1つをタップ状態で生成する。

{P}{P} — 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、それらをプレイしてもよい。

{P}{P}{P} — 次のあなたのターンの終了時まで、あなたが呪文1つを唱えるたび、クリーチャー最大1体を対象とする。勇者の季節はそれに2点のダメージを与える。

- あなたは2つ目のモード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、追放されたカードの中の1枚が土地・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。
- 《勇者の季節》を解決するとき、あなたは最後のモードの対象を選ばない。代わりに、次のあなたのターンの終了時まで、あなたが呪文1つを唱えるたび、遅発誘発型能力がスタックに置かれる。その能力がスタックに置かれる時にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、その誘発型能力に対応できる。
- 《勇者の季節》の3つ目のモードによって生成された遅発誘発型能力は、それを誘発させた呪文より前に解決する。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《愉快的アレチネズミ》

{1}{W}

クリーチャー — ハムスター・市民

2/3

あなたが贈呈するたび、カード1枚を引く。

- 《愉快的アレチネズミ》の能力は、実際に贈呈された時点で誘発する。パーマネント・呪文については、贈呈の誘発型能力が解決する時にその能力が発生する。インスタントやソーサリーについては、呪文が解決する時にその能力が発生する。置換効果によりあなたが行った贈呈が何かになったり、常在型効果によりプレイヤーがその贈呈を受け取することを阻止された場合も関係ない。

《夜渦の隠遁者》

{2}{U}

クリーチャー — ネズミ・ならず者

1/4

警戒

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、夜渦の隠遁者は+1/+0の修整を受け、ブロックされない。

- 《夜渦の隠遁者》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枚以上に届くだけのカードを置いて、これがブロックされていない状態にはならない。

《陽背骨のオオヤマネコ》

{2}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル・猫

5/4

プレイヤーはライフを得られない。

ダメージは軽減できない。

陽背骨のオオヤマネコが戦場に出たとき、これは各プレイヤーにそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていて基本でない土地の数に等しい点数のダメージを与える。

- 《陽背骨のオオヤマネコ》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される。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。
- 《陽背骨のオオヤマネコ》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。
- 《陽背骨のオオヤマネコ》は、具体的に「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、《陽背骨のオオヤマネコ》が戦場にある間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。ただし、その呪文や能力がそれらのパーマネントにダメージを与えるものであっても、プロテクションのために通常なら対象にできないパーマネントを対象にすることはできない。

《落星の祈禱》

{3}{W}{W}

ソーサリー

カード1枚を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。)

すべてのクリーチャーを破壊する。贈呈する約束をしたなら、これによりあなたの墓地に置かれたクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に戻す。

- 贈呈する約束をしたなら、《落星の祈禱》の解決中、あなたはどのクリーチャーを戦場に戻すかを選ぶ。あなたがカードを選んでからそれを戻すまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

《歴戦の巣穴守り》

{W}
クリーチャー — 兎・戦士
1/2
あなたがトークンをコントロールしている間に歴戦の巣穴守りが攻撃するたび、ターン終了時まで、歴戦の巣穴守りは+2/+0の修整を受ける。

- 《歴戦の巣穴守り》を攻撃クリーチャーとして指定したときにあなたが1つ以上のトークンをコントロールしていたなら、その能力の解決時にあなたがトークンをコントロールしようがしてまいが関係ない。ターン終了時まで、《歴戦の巣穴守り》は依然として+2/+0の修整を受ける。

《露滴療法》

{2}{W}
ソーサリー
カード1枚を贈呈する(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。)
あなたの墓地にありmana総量が2以下であるクリーチャー・カード最大2枚を対象とする。それらを戦場に戻す。贈呈する約束をしたなら、代わりに、あなたの墓地にありmana総量が2以下であるクリーチャー・カード最大3枚を対象とする。それらを戦場に戻す。

- 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総量を決定するとき、Xは0として扱う。

『ブルームバロウ』のスターターキットのカード別注釈

《激浪のならず者、ブリア》

{2}{U}{R}
伝説のクリーチャー — カワウソ・ならず者
3/3
果敢(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+1/+1の修整を受ける。)
あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは果敢を持つ。(クリーチャー1体に複数の果敢があるなら、それぞれ個別に誘発する。)
あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、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。このターン、それはブロックされない。

- 果敢の能力が誘発した後になって、《激浪のならず者、ブリア》が戦場から取り除かれることで果敢を失ったとしても、その能力には影響しない。ターン終了時まで、クリーチャーは依然として+1/+1の修整を受ける。
- 《激浪のならず者、ブリア》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。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《司直の長耳、ビルケ》

{4}{G}{W}
伝説のクリーチャー — 兎・兵士
4/4
警戒
司直の長耳、ビルケが戦場に出たとき、クリーチャー最大2体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。
あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているクリーチャー1体が攻撃するたび、それの上にある+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倍にするとは、その上にすでに置かれている+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。《枝分かれの進化》の効果のように、あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数を修整する置換効果は、この能力に通常通りに適用される。

『ブルームバロウ』スペシャルゲストのカード別注釈

《閑静な中庭》

土地

閑静な中庭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である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。

《執拗なネズミ》

{1} {B} {B}

クリーチャー — ネズミ

2/2

執拗なネズミは、戦場にある「執拗なネズミ」という名前でありこれでないクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

デッキには「執拗なネズミ」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- 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、《執拗なネズミ》が戦場を離れたなら、そのターン中に他の《執拗なネズミ》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。
- 《執拗なネズミ》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、『ブルームバロウ』のリミテッドのイベントで、別途持ち込んだ《執拗なネズミ》をデッキに入れることはできない。

《帳簿裂き》

{1} {U}

クリーチャー — 鳥・アドバイザー

1/3

飛行

プレイヤー1人が各ターン内の自分の2つ目の呪文を唱えるたび、帳簿裂きは謀議する。(カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

- クリーチャーに謀議させる能力が解決し始めた後は、それが終わるまでどのプレイヤーも他の行動はできない。特に、対戦相手はあなたが土地でないカード1枚を捨てた後、カウンターが置かれる前に、謀議しているクリーチャーを取り除くことはできない。
- そのプレイヤーの手札が空であり、効果によってカードが引けないという理由などでカードが捨てられなかった場合、謀議しているクリーチャーの上に+1/+1カウンターは置かれない。
- 解決中の呪文や能力が特定のクリーチャーに謀議するよう指示したがそのクリーチャーが戦場を離れていた場合も、そのクリーチャーは謀議を行う。これにより土地でないカード1枚を捨てた場合、あなたは+1/+1カウンターをどこにも置かない。「[そのクリーチャー]が謀議したとき」に誘発する能力は誘発する。
- 《帳簿裂き》は、それが戦場に出る前のあなたが唱えた呪文を見る。具体的に言えば、《帳簿裂き》がそのターン内の自分の2つ目の呪文であったなら、この能力はそのターンに誘発しない。

《剣を鎌に》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは、そのパワーに等しい点数のライフを得る。

- そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて得るライフの量を決定する。

《同族の突撃》

{4}{R}{R}

ソーサリー

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選ばれたタイプである各クリーチャーにつきそれぞれ、そのクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。それらのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを追放する。

- 「鳥」や「ウィザード」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・タイプを選ぶことはできない。
- 各トークンはそれぞれ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(ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述)。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはタイプや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、トークンはそのクリーチャー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。コピー元のクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

《ネズミの群棲》

{1}{B}

クリーチャー — ネズミ

2/1

ネズミの群棲は、あなたがコントロールしていてこれでないネズミ1体につき+1/+0の修整を受ける。

デッキには「ネズミの群棲」という名前のカードを何枚入れてもよい。

- 《ネズミの群棲》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、『ブルームバロウ』のリミテッドのイベントで、別途持ち込んだ《ネズミの群棲》をデッキに入れることはできない。

《火と氷の剣》

{3}

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の修整を受けプロテクション(赤)とプロテクション(青)を持つ。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、1つを対象とする。火と氷の剣はそれに2点のダメージを与え、あなたはカード1枚を引く。

装備 {2}

- この誘発型能力を解決する時まで、選ばれた対象が不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されず、あなたはカードを引かない。

《秘密を知るもの、トスキ》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — リス

1/1

この呪文は打ち消されない。

破壊不能

各戦闘で、秘密を知るもの、トスキは可能なら攻撃する。

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、カード1枚を引く。

- 呪文を打ち消す呪文や能力は《秘密を知るもの、トスキ》を対象にできる。その呪文や能力の解決時に《秘密を知るもの、トスキ》は打ち消されないが、その呪文や能力に追加の効果があればそれは発生する。
- 《秘密を知るもの、トスキ》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）、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、あなたはその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。

『ブルームバロウ』統率者の新カードのカード別注釈

《溪間の声、ジニア》

{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 鳥・バード

1/3

飛行

溪間の声、ジニアは+X/+0の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしていて基本のパワーが1でありこれでないクリーチャーの数に等しい。

あなたが唱えるすべてのクリーチャー・呪文は新生{2}を持つ。（あなたはクリーチャー・呪文を唱えるに際し、追加で{2}を支払ってもよい。そうしたなら、そのクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でそのコピーであるトークン1体を生成する。）

- あなたがクリーチャー・呪文を唱え新生コストを支払った後、その呪文の解決前に、《溪間の声、ジニア》が戦場を離れた場合、その呪文がなったパーマネントは戦場に出たときに新生を持たない。そのため、1/1でそのコピーであるトークンを生成しない。
- 通常、クリーチャーの基本のパワーはそのカードに記載されているパワーであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーである。他の効果によってクリーチャーのパワーが特定の数値や値に設定されているなら、それらがそのクリーチャーの基本のパワーになる。何らかの効果によりクリーチャーのパワーが設定されるのではなく修整された場合、それは基本のパワーには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で「*/*」や類似の内容で示されるような、パワーを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーを決定するときその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/0であり、何らかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーを変更しない。

《血根の薬剤師》

{2}{G}

クリーチャー — リス・ドルイド

3/3

毒性2（このクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーは追加で毒カウンター2個を得る。10個以上の毒カウンターを持っているプレイヤーは、このゲームに敗北する。）

血根の薬剤師が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれ宝物・トークン1つを生成する。

対戦相手がクリーチャーでないトークン1つを生け贄に捧げるたび、そのプレイヤーは毒カウンター2個を得る。

- 10個以上の毒カウンターを持つプレイヤーは、このゲームに敗北する。これは状況起因処理であり、スタックを使わない。言い換えると、これは、ライフが0以下であることによりゲームに敗北するのと同じように、直ちに起こり、プレイヤーがこれに対応することはできない。
- 毒性によりクリーチャーが与える戦闘ダメージの量が変わることはない。たとえば、毒性1を持つ2/2のクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与える場合、そのクリーチャーは2点のダメージを与える。そのダメージの結果として、対戦相手は2点のライフを失い、毒カウンター1個を得る。
- そのダメージに伴う他の効果、たとえば絆魂能力からライフを得ることなども適用される。
- 毒性を持つクリーチャーが、クリーチャーやプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与えるなら、あるいは戦闘ダメージでないダメージを与えるなら、毒性は効果がなく、プレイヤーが毒カウンターを得ることもない。
- 毒性を持つクリーチャーが与えたダメージは、ダメージの点数にかかわらず、毒性の値に等しい個数の毒カウンターを付与する。特に、(《理由なき暴力》などの)置換効果によりダメージが変更される場合も、置かれる毒カウンターの個数は変更されず、毒性の値のままである。
- 反対に、プレイヤーの上に置かれるカウンターの個数に適用される置換効果は、これにより置かれるカウンターの個数を変更できる。たとえば、《巨怪な略奪者、ヴォリンクレックス》の最後の2つの能力は、これにより置かれるカウンターの個数に適用できる。
- 毒性が複数ある場合、それらの効果は累積する。たとえば、毒性2を持っているクリーチャーが他の効果により毒性1を得た場合、そのクリーチャーがプレイヤー1人に与える戦闘ダメージは、そのプレイヤーに毒カウンター3個を得させることになる。
- 《血根の薬剤師》の2つ目の能力の解決時に、その対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーも宝物・トークンを生成しない。

《幻術師の計略》

{2}{U}{U}

インスタント

この呪文は対戦相手のターンのブロック・クリーチャー指定ステップにしか唱えられない。

すべての攻撃クリーチャーを戦闘から取り除き、それらをアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。それらの各クリーチャーは可能ならその戦闘で攻撃する。この戦闘で、それらではあなたやあなたがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃できない。

- カードには「それらでは」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「それらでは」である。

《子ウサギの誘惑》

{2}{W}

ソーサリー

誘引—カード1枚を引き、白の1/1の兎・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、各対戦相手はそれぞれ「カード1枚を引き、白の1/1の兎・クリーチャー・トークン1体を生成する。」を選んでもよい。それを選んだ対戦相手1人につき、あなたはカード1枚を引き白の1/1の兎・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 次の対戦相手からターン順に、それぞれがその提案を受け入れるか否かを選択する。各対戦相手は選択を行う際に、それまでの対戦相手が選んだ選択がわかるようになっている。
- 対戦相手全員が選択を行った後、提案を受け入れた対戦相手全員に同時にその効果が発生する。その後、提案を受け入れた対戦相手の数と同じ回数だけあなたにその効果が発生する。

《合同醸造》

{2}{G}

エンチャント

合同醸造が戦場に出たとき、望む数の対戦相手を対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。合同醸造の上に材料カウンター1個を置き、その後、これの上に、これにより引いたカード1枚につき1個の材料カウンターを置く。あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、そのクリーチャーは追加で+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。Xは、合同醸造の上にある材料カウンターの個数に等しい。

- 《合同醸造》の1つ目の能力のために、対象となる対戦相手を選ばなくてもよい。ただし、そうしたときは、能力の解決時にそれらの対象がすべて不適正な対象であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。どのプレイヤーもカードは引かず、あなたは《合同醸造》の上に材料カウンターを置かない。
- Xの値は《合同醸造》の最後の能力の解決時に計算する。
- 《合同醸造》の最後の能力の解決前にこれが戦場を離れた場合、Xの値は、これが戦場にあった最後の瞬間にこれの上に置かれていた材料カウンターの個数を用いて決定する。

《強欲な果食動物》

{3}{B}

クリーチャー — ネズミ・狂戦士

2/4

強欲な果食動物が戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。その後、あなたの墓地にあるカード3枚を追放してもよい。そうしたなら、この手順を繰り返す。

{3}{B}, 食物X個を生け贄に捧げる: 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+X/+0の修整を受け威迫を得る。

- あなたはこの手順を、《強欲な果食動物》の1つ目の能力の解決の一部として繰り返す。あなたが生成した食物・トークンやあなたの墓地から追放したカードによって能力が誘発した場合、それらの能力は《強欲な果食動物》の1つ目の能力が解決し終わった後までスタックに置かれない。
- 《強欲な果食動物》の1つ目の能力の解決中に、プレイヤーは他の処理を行うことはできない。特に、この手順を繰り返す合間に、プレイヤーはあなたの墓地にあるカードを取り除こうと試みることもできない。
- 《強欲な果食動物》の1つ目の能力の手順は、あなたの墓地からカード3枚を追放することを拒否するまで繰り返される。あなたの墓地に3枚以上のカードがない場合、あなたの墓地からカード3枚を追放しようと試みることはできない。
- 《強欲な果食動物》の最後の能力のコストに含まれるXの値として0を選んでもよい。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すべてのクリーチャーは威迫のみを得る。(そんな風にベリーを食す者がいるというだけでもう恐ろしい。)

《転がるハムス球》

{7}

アーティファクト — 機体

4/4

転がるハムス球は、あなたがコントロールしているハムスター1体につき+1/+1の修整を受ける。

転がるハムス球が攻撃するたび、1つを対象とする。赤の1/1のハムスター・クリーチャー・トークン3体を生成する。その後、これはその対象にX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしているハムスターの数に等しい。

搭乗3

- 《転がるハムス球》の2つ目の能力のXの値は、その解決中に一度だけ決定する。
- カードには「その後、1つを対象とする。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「攻撃するたび、1つを対象とする。」である。

《残響する攻撃》

{4}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは威迫を持つ。

あなたがプレイヤー1人を攻撃するたび、そのプレイヤーを攻撃していてトークンでないクリーチャー1体を対象とする。1/1であることを除きそのクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。そのトークンはタップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で戦場に出る。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。

- あなたが同一の攻撃クリーチャー指定ステップで複数のプレイヤーを攻撃するなら、《残響する攻撃》の最後の能力はあなたが攻撃したプレイヤー1人につき1回誘発する。

- そのトークンは、それが1/1であることを除きコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(ただし、そのクリーチャーが別の何かをコピーしている場合を除く。その場合については後述)。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはタイプや色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 《残響する攻撃》の2つ目の能力の解決時に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、トークンは1/1であることを除き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。
- そのトークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たとき、その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。

《茂みの最奥》

{3}{G}{G}

エンチャント

茂みの最奥が戦場に出たとき、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X個を置く。Xは、そのクリーチャーのパワーに等しい。

あなたの終了ステップの開始時に、最大のパワーを持つクリーチャーをあなたがコントロールしているなら、カード2枚を引く。

- Xの値は《茂みの最奥》の1つ目の能力の解決時に1度だけ計算される。
- 《茂みの最奥》の最後の能力は、最大のパワーを持つクリーチャーをコントロールしているのが誰であろうと、あなたの終了ステップの開始時に誘発する。能力の解決時にあなたが最大のパワーを持つクリーチャーをコントロールしているかぎり、あなたはカード2枚を引く。

《常緑皮の熊》

{4}{G}

クリーチャー — エレメンタル・熊

6/5

トランプル

秘匿3、秘匿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の一番上にあるカード3枚を見て、そのうち1枚を裏向きで追放し、その後、残りを一番下に無作為の順番で置く。その後、それをもう一度行う。)

常緑皮の熊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これにより追放されているカードがある場合、あなたはそれらのカードのうち1枚を、マナ・コストを支払うことなくプレイしてもよい。

- 「秘匿 N」は「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード N 枚を見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。その追放されたカードは『このカードを追放したパーマネントをコントロールしているプレイヤーは、追放領域にあるこのカードを見てもよい。』を得る。」という意味である。
- それによりカードが追放されてから秘匿能力を持つパーマネントをコントロールしていたことがあるプレイヤーであれば誰でも、そのカードを見ることができる。
- あなたは《常緑皮の熊》の最後の能力の解決中かつスタック上にある間にカードを選んでプレイする。後でプレイするために取っておくことはできない。
- 追放されたカードのうち1枚が土地・カードである場合、このターンの土地プレイが残っているときのみ、あなたはそれをプレイしてもよい。
- 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プレイするときには、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」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

《鼠声の剣》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、あなたがコントロールしていて基本のパワーか基本のタフネスが1であるクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてネズミやハツカネズミやハムスターやリスである1体が戦場に出るたび、鼠声の剣をそのクリーチャーにつけてもよい。

装備 {2}

- 通常、クリーチャーの基本のパワーとタフネスはそのカードに記載されているパワーとタフネスであり、トークンの場合、それを生成した効果によって設定されたパワーとタフネスである。他の効果がクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定した場合、それが基本のパワーとタフネスになる。何らかの効果によりクリーチャーのパワーやタフネスを設定されるのではなく修整された場合、それは基本のパワーとタフネスには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で「*/*」や類似の内容で示されるような、パワーとタフネスを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーとタフネスを決定するときその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーとタフネスが0/0であり、何らかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーとタフネスを変更しない。

《蝮術師》

{3}{G}{U}

クリーチャー — カエル・ドルイド

3/3

タコ1体を贈呈(あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これが戦場に出たとき、そのプレイヤーは青の8/8のタコ・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

各終了ステップの開始時に、このターン中に戦場に出たクリーチャー・トークン1体を対象とする。そのコピーであるトークン1体を生成する。

- あなたが生成するトークンは、トークンを生成した効果に記載されている元の特性をコピーする(そのトークンが別の何かをコピーしていたりする場合を除く)。それはそのトークン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、あるいはパワー、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。
- (コピー元のトークンが以前にこの能力で生成されたものであった場合など)コピー元のトークンが他の何かをコピーしている場合、トークンはそのトークンがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のトークン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。コピー元のトークンが持つ「[このパーマナント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマナント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《月の石の賛美者》

{3}{B}{B}

クリーチャー — コウモリ・邪術師

4/4

飛行

対戦相手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、あなたは血・トークン1つを生成する。(それは「{1}, {T}, カード1枚を捨てる、このアーティファクトを生け贄に捧げる:カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

あなたがアーティファクト1つを生け贄に捧げるたび、月の石の賛美者の上に+1/+1カウンター1個を置き、1点のライフを得る。

- 《月の石の賛美者》と、対戦相手がコントロールしている1体以上のクリーチャーが同時に死亡した場合、これの2つ目の能力が、対戦相手がコントロールしていて死亡したそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

《つぶやきの呪文》

{4}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべての鳥は+1/+1の修整を受け警戒を持つ。

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唱えた呪文1つにつき1体の、「嵐雲のカラス」という名前で飛行を持つ青の1/2の鳥・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《つぶやきの呪文》の最後の能力は、このターンのそれ以前にあなたが唱えた呪文をすべて数に入れる。あなたが《つぶやきの呪文》をコントロールしていないときに唱えた呪文や、唱えたが打ち消されたり、他の手段により解決しなかった呪文も含める。
- あなたが唱えた呪文の数は、《つぶやきの呪文》の最後の能力の解決時にのみ数える。たとえば、あなたがこのターンに2つの呪文を唱え、《つぶやきの呪文》の最後の能力がスタック上にあり、《吹雪の大梟》を唱えたとする（瞬速を持つ鳥・クリーチャー・呪文。恐らくかわいらしい梟だからこの例に選ばれたのだろう）。《つぶやきの呪文》の能力が解決するとき、このターン中のそれまでに3つの呪文を唱えることになるので、あなたは「嵐雲のカラス」トークン3体を生成する。カァカァ！

《釣り人の才能》

{2}{G}{U}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見る。それが土地・カードなら、それを公開してもよい。これによりあなたがそれを公開したなら、青の1/1の魚・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、カード1枚を引く。

{G}{U}:レベル2

あなたが魚・トークン1体を生成するなら、代わりに青の3/3のサメ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{2}{G}{U}:レベル3

あなたがサメ・トークン1体を生成するなら、代わりに青の8/8のタコ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- それが土地・カードなら、あなたはカードを公開しなくてもよい。(魚釣りの気分ではなかったのかもしれない。それならば仕方ない。)
- トークンの特性は、該当するなら青の3/3のサメ・クリーチャー・トークンや青の8/8のタコ・クリーチャー・トークンに完全に置き換えられる。それらはそのトークンが持つはずであった他の能力を持たない。トークンを生成する効果内で指定されていること(たとえばタップ状態、攻撃している、「そのトークンは速攻を得る。」、「戦闘の終了時、そのトークンを追放する。」など)は適用される。
- 《釣り人の才能》のレベル2とレベル3のクラス能力は、《釣り人の才能》の能力によって生成されたものに限らず、あなたが生成する魚やサメのトークンであればどれでも置き換える。

《止まり木の防衛》

{4}{W}{W}

インスタント

追加の1ターンを贈呈(この呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはこのターンの直後に追加の1ターンを得る。)

飛行を持つ青の2/2の鳥・クリーチャー・トークン4体を生成する。贈呈する約束をしたなら、あなたがコントロールしているすべてのパーマネントはフェイズ・アウトし、次のあなたのターンまで、あなたのライフ総量は変化できず、あなたはプロテクション(すべて)を得る。

止まり木の防衛を追放する。

- あなたのライフ総量に変化できない場合、通常通りならあなたのライフを増減させる呪文や能力は、あなたのライフ総量を変化できない間も解決されるが、ライフの増減に関する部分は単に効果を失う。
- あなたのライフ総量に変化できない場合、あなたは0点以外の点数のライフの支払いを含むコストを支払うことはできない。同様に、あなたがライフを得ることを含むコスト(たとえば、対戦相手の《激励》の代替コスト)は、支払うことはできない。

- あなたのライフ総量が増えたり減ったりしない場合、あなたがライフを得ることを何らかの他のイベントに置換する効果は適用されない。なぜなら、あなたがライフを得ることは不可能だからである。あなたがライフを失うことを何らかの他のイベントに置換する効果も同様である。
- あなたのライフ総量が増えたり減ったりしない場合、何らかのイベントをあなたがライフを得ることに置換する効果(たとえば、《崇拜の言葉》)やあなたがライフを失うことに置換する効果は適用し、結果として該当するイベントを何もしないことに置換する。
- あなたのライフ総量が増えたり減ったりせず、何らかの効果があなたのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量と異なるなら、効果のその部分は何もしない。同様に、何らかの効果によりあなたと他のプレイヤーがライフ総量を交換した場合、交換は起きず、どちらのプレイヤーもライフ総量が増えたり減ったりしない。
- プレイヤーがプロテクション(すべて)を持つということは、次の3つのことを意味をする。1)そのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。2)オーラを、そのプレイヤーにつけることはできない。3)そのプレイヤーは呪文や能力の対象にならない。
- ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりしない。たとえば、あなたを対象としない効果は、あなたにカードを捨てさせることがある。それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、クリーチャーはプロテクション(すべて)を持つあなたを攻撃することができる。
- プロテクション(すべて)を得ることによって、スタック上にありあなたを対象としている呪文や能力の対象は不適正となる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの適正な対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 普通はプロテクション(すべて)はあなたに与えられるダメージを軽減するが、軽減できないダメージもある。この場合、あなたのライフ総量が増えたり減ったりしないので、そのダメージは、あなたがその点数に等しい点数のライフを失うことを除く他の効果(たとえば、絆魂や感染による効果)を持ち、誘発や効果は、あなたのライフ総量が増えたり減ったりしないとしても、ダメージが与えられたことと見ることができる。
- パーマネントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的效果(たとえば、《払拭の光》の効果)は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的效果(たとえば、《悪鬼追い、マシス》の効果)は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品はそれぞれそれについての状態のままフェイズ・インする。
- あなたがコントロールしていてフェイズ・アウトしていないパーマネントについていた各オーラや装備品は、そのパーマネントにつけ続けることができる場合、それぞれそれについての状態のままフェイズ・インする。そうでないなら、それははずれた状態でフェイズ・インする。はずれた状態でフェイズ・インするオーラは状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。プレイヤーについていたオーラも同様である。
- カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- トークンがフェイズ・アウトしたなら、それはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。
- それがそのパーマネントを対象とするなら、そのパーマネントがフェイズ・アウトすることによって、スタック上にある呪文や能力の対象が不適正な対象になる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は残りの適正な対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。

- 次のターンの開始時に、何らかの理由であなたのアンタップ・ステップが飛ばされた場合、あなたのフェイズ・アウトしたパーマネントは、あなたが実際に行う次のアンタップ・ステップまでフェイズ・インしないが、あなたはプロテクション(すべて)を持たず、あなたのライフ総量も再び変化することができる。
- あなたの次のアンタップ・ステップの開始時に、あなたのコントロール下でフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターンに攻撃したり{T}のコストを支払ったりできる。
- あなたが他のプレイヤーのパーマネントのコントロールを得て、それがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのパーマネントはあなたの次のアンタップ・ステップの開始時にそのプレイヤーのコントロール下でフェイズ・インする。あなたの次のアンタップ・ステップになる前にあなたがゲームから除外されたなら、それは、あなたのターンが始まるはずだった時点以降の、次のアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。
- 拡張アート版のカードでは「あなたはプロテクションを(すべて)得る。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「あなたはプロテクション(すべて)を得る。」である。

《二十本指のカエル》

{3}{U}

クリーチャー — カエル・ウィザード

3/3

あなたの手札の上限は 20 枚である。

あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃するたび、二十本指のカエルの上に+1/+1カウンター1個を置き、カード1枚を引く。二十本指のカエルが攻撃するたび、これの上に20個以上のカウンターが置かれているかあなたの手札に20枚以上のカードがあるなら、あなたはこのゲームに勝利する。

- 複数の効果があなたの手札の上限を変更する場合、それらをタイムスタンプ順に適用する。たとえば、《二十本指のカエル》を戦場に出し、その後《呪文書》(あなたの手札の上限がなくなるというアーティファクト)を戦場に出した場合、あなたの手札の上限はなくなる。ただし、これらのパーマネントが逆の順番で戦場に出た場合、あなたの手札の上限は20枚となる。
- あなたの手札の上限はあなたのターンのクлинаップ・ステップ中にのみチェックされる。他の時点では、あなたの手札に手札の上限を超える枚数のカードがあってもよい。
- 《二十本指のカエル》の最後の能力はこれが攻撃するたびに誘発する。その時点でこれの上に置かれているカウンターの個数やあなたの手札にあるカードの枚数は関係ない。これの上に置かれているカウンターの個数やあなたの手札にあるカードの枚数は、その能力の解決時にのみ見る。

《根鑄造の弟子入り》

{3}{G}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- 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。
- あなたがコントロールしているトークン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。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはトークンでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる。

- モードは呪文を唱える際に選ぶ。モードを選んだ後は、変更することはできない。
- そのモードは、適正な対象があるときのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。モードを選ぶたびに、異なる対象を選択しても、同じ対象を選択してもよい。
- どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、カードに書かれている順に指示に従う。
- 同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、呪文を唱える際に選ぶ。たとえば、あなたが《根鑄造の弟子入り》の最後のモードを2回以上選んだなら、あなたは、対象とした対戦相手がトークンでないアーティファクトを生け贄に捧げる順番を選ぶ。
- 解決中の呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。誘発する能力は、呪文の解決が終わるまでスタック上に置かれない。

- 《根鑄造の弟子入り》がコピーされたなら、通常はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。
- 《根鑄造の弟子入り》の解決前に、対象を選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文自体が打ち消され、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が適正であれば呪文は解決されるが、不適正な対象にはなにも効果を及ぼさない。

《根花のヘイゼル》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — リス・ドルイド

3/5

{T}, 2点のライフを支払う、あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるトークンX個をタップする:望む色の組み合わせのマナX点を加える。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているトークン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。対象としたトークンがリスなら、代わりに、そのコピーであるトークン2体を生成する。

- 《根花のヘイゼル》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしていてアンタップ状態である望むトークンをタップできる。あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンのうち、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いものでもよい。
- あなたが生成するトークンは、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(そのトークンが別の何かをコピーしていたりする場合を除く。その場合については後述)。それはそのトークン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、あるいはパワー、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。
- (コピー元のトークンが以前にこの能力で生成されたものであった場合など)コピー元のトークンが他の何かをコピーしている場合、トークンはそのトークンがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のトークンのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピー元のトークン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。コピー元のトークンが持つ「[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。

《鋼毛玉の英雄》

{2}{W}

クリーチャー — ハツカネズミ・兵士

1/1

新生 {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。そうしたなら、このクリーチャーが戦場に出たとき、1/1でこれのコピーであるトークン1体を生成する。)

警戒

対戦相手がクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《鋼毛玉の英雄》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。

《バンブルフラワー夫人》

{1}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 兎・市民

1/5

警戒

あなたが呪文1つを唱えるたび、対戦相手1人を対象とし、クリーチャー1体を対象とする。そのプレイヤーはカード1枚を引く。そのクリーチャーの上に+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飛行を得る。この能力が解決されたのがこのターン内の2回目なら、あなたはカード2枚を引く。

- 《バンブルフラワー夫人》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。

《火掻き鷹》

{3}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル・鳥

4/4

飛行、速攻

火掻き鷹が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+X/+0の修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているアーティファクトの中のマナ総量の最大値に等しい。

あなたが積算6を達成するたび、アーティファクト最大1つを対象とする。あなたが火掻き鷹をコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。(1ターンの間に呪文を唱えるために6点目のマナを支払うと、積算6を達成する。)

- Xの値は《火掻き鷹》の3つ目の能力の解決時に1度だけ計算される。
- 《火掻き鷹》の最後の能力の解決前にこれが戦場を離れるなら、対象としたアーティファクトのコントロールは一切変更されない。

《美食家の才能》

{G}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

あなたのターンの間、あなたがコントロールしているすべてのアーティファクトは他のタイプに加えて食物であり「{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。

{2}{G}:レベル2

あなたが各ターン内で初めてライフを得るたび、緑の3/3のアライグマ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{3}{G}:レベル3

あなたが各ターン内で初めてライフを得るたび、あなたがコントロールしている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。

- 手掛かりとなるアーティファクトは、それが持っている他のタイプ、サブタイプ、特殊タイプ、能力を持ち続ける。
- 《美食家の才能》が何らかの理由によりアーティファクトになったなら、あなたのターンの間はそれも食物になる。
- 《美食家の才能》のレベル2とレベル3のクラス能力は、そのターン、後になってあなたが再びライフを得ても、あなたがそのターン、それ以前にすでにライフを得てこれがそれらのレベルを得ていたなら誘発しない。

《フォックスグローブ氏》

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

伝説のクリーチャー — 狐・ならず者

3/5

絆魂

フォックスグローブ氏が攻撃するたび、防御プレイヤーの手札にあるカードの枚数からあなたの手札にあるカードの枚数を引いた値に等しい枚数のカードを引く。これによりあなたがカードを引かなかつたなら、あなたの手札にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 防御プレイヤーの手札にあるカードの枚数からあなたの手札にあるカードの枚数を引いた値が0以下であるなら、あなたはカードを引かない。

《ヘイズルの醸造主》

{3}{B}

クリーチャー — リス・邪術師

3/4

威迫

ヘイズルの醸造主が戦場に出るか攻撃するたび、墓地にあるカード最大1枚を対象とする。それを追放し、食物・トークン1つを生成する。

あなたがコントロールしているすべての食物はヘイズルの醸造主によって追放されているすべてのクリーチャー・カードのすべての起動型能力を持つ。

- あなたは《ヘイズルの醸造主》の2つ目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、その対象が能力の解決時に不適正であった場合、能力は解決せず、効果は一切発生しない。あなたは食物・トークンを生成しない。
- 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。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらはしばしば注釈文にコロンを含む。
- 《ヘイズルの醸造主》の最後の能力は、起動型能力のみを付与する。キーワード能力(起動型能力であるものを除く)、誘発型能力、常在型能力を付与しない。
- 付与された能力は、実務上「[そのカードの名前]」ではなく「このパーマナント」を使うため、あなたはその能力を得たパーマナントに印刷されていたかのように扱う。たとえば、あなたが《ヘイズルの醸造主》で《アルゴスのスプライト》のカードを追放したとする。《アルゴスのスプライト》は「{7}:アルゴスのスプライトの上に+1/+1カウンター2個を置く。」の能力を持っている。あなたが《ジンジャーブルート》(アーティファクト・クリーチャー — 食物・ゴーレム)をコントロールしていたなら、それが「{7}:ジンジャーブルートの上に+1/+1カウンター2個を置く。」の能力を持っているかのように扱う。

《マリーゴールドの騎士、アーサー》

{2}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ハツカネズミ・騎士

4/5

速攻

マリーゴールドの騎士、アーサーとこれでない1体以上のクリーチャーが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を見る。その中からクリーチャー・カード1枚をタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。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。戦闘の終了時に、そのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

- あなたは、あなたが戦場に出す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を選ぶ。《マリーゴールドの騎士、アーサー》や他の攻撃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と同じである必要はない。
- あなたが戦場に出したクリーチャーは、攻撃している状態であるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たとき、その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。

《群がり庭の虐殺》

{3}{B}{B}

ソーサリー

緑の1/1のリス・クリーチャー・トークン2体を生成する。その後、ターン終了時まで、蜘蛛でも昆虫でもネズミでもリスでもない各クリーチャーはそれぞれ、あなたがコントロールしていて蜘蛛や昆虫やネズミやリスであるクリーチャー1体につき-1/-1の修整を受ける。

- あなたが上記のタイプを2種類以上持つクリーチャーをコントロールしている場合(たとえばネズミ・リスである《群がり庭の虐殺》など)、《群がり庭の虐殺》は1回のみ数える。

《燃えがらの災厄》

{5}{R}{R}

ソーサリー

召集(あなたのクリーチャーが、この呪文を唱える助けとなる。この呪文を唱える段階であなたがタップした各クリーチャーはそれぞれ{1}かそのクリーチャーの色のマナ1点を支払う。)

燃えがらの災厄はアンタップ状態の各クリーチャーにそれぞれ6点のダメージを与える。

- 呪文を召集するために、あなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーであればどれでもタップできる。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いものでもよい。
- 召集を用いてクリーチャーをタップすることが、(他のクリーチャーをタップすることで呪文のすべてのマナをすでに支払っていたり、他のクリーチャーをタップすることによりそのコストの中のすべての不特定マナをすでに支払ったために、あなたがタップしたいクリーチャーが呪文のコストの残りのマナ・シンボルのいずれとも共通の色を持たないために)その呪文のコストのマナを支払うことにならない場合、召集を用いてそのクリーチャーをタップすることはできない。

い。召集を持つ呪文のコストを増減する効果はコストが支払われる前に適用し、あなたがタップできるクリーチャーの総数を増減する。

- 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるためのコストを増減する他のすべての要素を含める。召集は、総コストが計算された後に適用される。召集は呪文のマナ・コストやマナ総量を変えない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーが、コストに{T}を含むマナ能力を持っていたとする。召集を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払う以前にタップ状態になる。それを召集のために再びタップすることはできない。同様に、召集を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにクリーチャーを生け贄に捧げたなら、そのクリーチャーは呪文のコストを支払うときには戦場にないので、それを召集のためにタップすることはできない。
- 召集は代替コストではないので、代替コストと組み合わせて使用できる。
- 召集を使用して多色のクリーチャー1体をタップすることは、{1}か、そのクリーチャーの色の中のあなたが望む色1色のマナ1点の支払いに相当する。

《リスの小走り》

{2}{G}

クリーチャー — リス・スカウト

2/2

無尽、無尽(このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、このクリーチャーのコピーであるトークン1体をタップ状態かつ、そのプレイヤーや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である1つを攻撃している状態で生成してもよい。その後、それをもう一度行う。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。)

リスの小走りがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなた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。これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 無尽のルールにおける「防御プレイヤー」とは、能力が解決する時点で、無尽を持つクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレイヤー、そのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラー、またはそのクリーチャーがその戦闘で攻撃していた先のバトルを守る者を意味する。そのクリーチャーがもはや攻撃していないなら、それは、プレイヤーやクリーチャーが最後に攻撃していたものに基づいて適切なプレイヤーを参照する。
- 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。
- あなたは、各トークンが生成された時点で、そのトークンがプレイヤーと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のどちらを攻撃しているのかを選ぶ。それがプレインズウォーカーを攻撃しているなら、その内のどれを攻撃しているのかをあなたが選ぶ。あなたはトークンでバトルを攻撃することはできない。
- トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体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。
- 無尽1つによって生成されたトークンはすべて同時に戦場に出る。
- 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が、それ以外のことはコピーしない。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あるかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、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。
- (《倍増の季節》などの効果によって)無尽1つによりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、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を攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

《両生類の神童》

{1}{U}

クリーチャー — カエル・ウィザード

1/3

進化(あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたび、そのクリーチャーのパワーかタフネスがこのクリーチャーよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

対戦相手がmana総量が両生類の神童のパワーより少なくクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、あなたはカード1枚を引く。

- 進化のためにクリーチャー2体の数値を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出るたびに、そのパワーとタフネスを進化を持つクリーチャーのパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの特性がどちらも大きくない場合、進化は一切誘発しない。
- 進化が誘発する場合、能力の解決時点で再び数値の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの数値も進化を持つクリーチャーの数値よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが進化の解決前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。
- クリーチャーの上に+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、進化が誘発するかを決定するときにそれらのカウンターも考慮に入れる。たとえば、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出た1/1のクリーチャーは、2/2のクリーチャーの進化能力を誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、進化が複数回誘発することがある。ただし数値の比較は、それらのうち1つの能力が解決するたびに1回ずつ行われる。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、あなたがコントロールしている3/3のクリーチャー2体が戦場に出たなら、進化は2回誘発する。1つ目の能力が解決されて、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個が置かれる。2つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも進化を持つクリーチャーよりも大きくないので、その能力は何もしない。
- 進化能力が解決される際に数値を比較するとき、より大きい数値がパワーからタフネスに変わる可能性がある。こうなると、この能力は解決し、あなたは進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。たとえば、あなたが進化を持つ2/2のクリーチャー1体をコントロールしていて、あなたがコントロールしている1/3のクリーチャー1体が戦場に出た場合、後者のタフネスの方が大きいため進化が誘発する。これに対応して1/3のクリーチャーが+2/-2の修整を受けたとすると、進化の誘発型能力の解決時には、そのパワーの方が大きくなっているため、進化を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。
- 《両生類の神童》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。
- 《両生類の神童》の最後の能力が誘発した後では、その後《両生類の神童》に何が起ころうと関係ない。これのパワーを減らしたりこれを戦場から取り除いたとしても、能力の解決は妨げられない。

《錬金術師の才能》

{3}{R}

エンチャント — クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

錬金術師の才能が戦場に出たとき、宝物・トークン2つをタップ状態で生成する。

{1}{R}:レベル2

あなたがコントロールしているすべての宝物は「{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mana2点を加える。」を持つ。

{4}{R}:レベル3

あなたが呪文1つを唱えるたび、それを唱えるために宝物からのmanaが支払われていた場合、このクラスは各対戦相手にそれぞれ、その呪文のmana総量に等しい点数のダメージを与える。

- 呪文のmanaコストに{X}が含まれるなら、その呪文のmana総量を決定する時はXとして選ばれた値を用いる。