

『エルドレインの森』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2023 年 5 月 18 日（日本語版 2023 年 8 月 31 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および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 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 WOE である『エルドレインの森』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：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契約』、『ニューカペナの街角』、『神河：輝ける世界』、『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』。

セットコードが WOC であり 1～28（およびそれらの別アート版 29～56）の番号がついている『エルドレインの森』統率者デッキのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットで使用できる。セットコードが WOC で番号が 59 以上のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる。

『エルドレインの森』にはセットコードが WOT であるおとぎ話カードも含まれる。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。また、シールドデッキのイベントであなたが開けたおとぎ話カードは、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 から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。

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

新メカニズム：役割

エルドレインでは誰にも何らかの役割がある。『エルドレインの森』の呪文や能力の一部は、役割と呼ばれる 7 種類の定義済みのオーラ・トークンのうちの 1 つを生成する。また、それらは 1 つを除くすべてが有益な効果を持つ。若き英雄が世を救うことができるのだろうか？ それとも、邪悪な策謀に屈伏して呪われし者となるのだろうか？

《呪文書売り》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・農民

2/2

警戒

あなたのターンの戦闘の開始時に、{1}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。魔術師・役割・トークン1つをそれについていた状態で生成する。

(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、占術1を行う。」を持つ。)

- 役割は無色のエンチャント・トークンである。それらはそれぞれオーラと役割のサブタイプと、「エンチャント (クリーチャー)」の能力を持つ。
- パーマネント1つに同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割がついているなら、一番最近のタイムスタンプを持つ1つを除くすべての役割はオーナーの墓地に置かれる。これは状況起因処理である。
- 同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割が(《倍增の季節》の効果などによって)同時にパーマネントについていた場合、そのプレイヤーはどれを維持してどれをオーナーの墓地に置くかを選ぶ。
- それについている各役割を異なるプレイヤーがコントロールしているなら、パーマネント1つに複数の役割をつけることができる。
- 役割・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。選ばれたすべての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、この能力は解決されない。役割・トークンは生成されない。
- 稀に、呪文や能力が(プロテクション (エンチャント) の能力などによって)適正にエンチャントできないパーマネントをエンチャントしている役割・トークンを生成しようとする場合がある。その場合はその役割・トークンは生成されない。
- そのパーマネントについていて役割を生成する能力がそれを対象としていない場合、呪禁や被覆はそのパーマネントに役割がつけられることを妨げない。
- 『エルドレインの森』のセット本体に登場するカードは6つの異なる役割・トークンを生成する: 「呪われし者」、「怪物」、「王族」、「魔術師」、「ひねくれ者」、そして「若き英雄」である。7つ目の役割・トークンである「聖者」は、統率者デッキ『美德と武勇』の統率者である《僻境宮廷のエリヴェア》が生成する。
- 参照のために役割・トークンの全文を以下に記載する。

《呪われし者》

エンチャント — オーラ・役割

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが1/1になる。

《怪物》

エンチャント — オーラ・役割

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。

《王族》

エンチャント — オーラ・役割

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け護法{1}を持つ。(このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。){

《魔術師》

エンチャント — オーラ・役割

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、占術1を行う。」を持つ。

《ひねくれ者》

エンチャント — オーラ・役割

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

このオーラが戦場から墓地に置かれたとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

《若き英雄》

エンチャント — オーラ・役割

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、「このクリーチャーが攻撃するたび、これのタフネス3以下である場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。

《聖者》

エンチャント — オーラ・役割

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは、あなたがコントロールしているエンチャント1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- 役割・トークンはプレリリース・パックや一部のドラフト・ブースターやセット・ブースターに含まれている。それらは二分割されており、片方が上下逆に印刷されている枠によって、それぞれ2つの異なる役割を示すことができる。これらはトークンを回転させて適切な役割を上向きにし、その後、上下逆の未使用の役割が隠れるようにそのトークンを適切なクリーチャーの下に敷いて使う。そしてこれまで通り、この種のトークン・カードの使用は任意である。

新キーワード能力：協約

僻境で生き残るためには、交渉の1つや2つを行う必要があるだろう。協約とはまさにそういうことである。あなたが協約で呪文を唱える際に、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げることと引き換えに、より強力な効果が得られるのだ。

《塔の点火》

{R}

インスタント

協約（この呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてもよい。）

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。塔の点火はそれに2点のダメージを与える。この呪文が協約されていたなら、代わりに、これはそのパーマネントに3点のダメージを与え、あなたは占術1を行う。

このターン、塔の点火からダメージを受けたパーマネントが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 協約とは、「この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはアーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてもよい。」を意味する。
- 協約は選択可能な追加コストである。その追加コストが支払われて唱えられた呪文は「協約された」という。
- あなたは呪文の協約コストを支払うために、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つのみを生け贄に捧げることができる。
- 協約された呪文をコピーするなら、そのコピーも協約されている。カードかトークンがすでに戦場にあるパーマネントのコピーとして戦場に出る場合は、コピー元が協約されていたとしても、コピー先のパーマネントは協約されていない。
- インスタントやソーサリーである呪文の中には、協約されたなら、追加の対象を要求するものがある。それらの呪文が協約されていないなら、それらの対象の要求は無視する。また、適切に対象を選ぶことができないかぎり、それらの呪文を協約することはできない。他方、パーマ

ネット・呪文は、その呪文が解決された後でそのパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力の対象を選ぶことができないとしても、協約できる。

新能力語：祝祭

ファイレクシアは打ち滅ぼされた。つまり、祝杯を挙げるときが来たのだ。祝祭は、1ターンの間に土地でない2つ以上のパーマネントをあなたのコントロール下で戦場に出したときにボーナスが得られる能力を強調する新能力語である。

《怒り狂う戦闘ネズミ》

{1}{R}

クリーチャー — ハツカネズミ

2/1

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

祝祭 — あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンに土地でない2つ以上のパーマネントがあなたのコントロール下で戦場に出たことがある場合、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。ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受ける。

- それぞれの祝祭能力は異なる効果を持つ。
- 一部の祝祭能力はターンの特定の部分で誘発し、そのターンにすでに土地でない2つ以上のパーマネントがあなたのコントロール下で戦場に出たかどうかを見る。
- 中には、このターンに土地でない2つ以上のパーマネント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、クリーチャーに能力やパワーとタフネスの増加を与える常在型能力もある。
- 祝祭能力は、1ターンの間に土地でない2つ以上のパーマネントがあなたのコントロール下で戦場に出たかどうかのみを見る。1ターンの間に土地でない3つ以上のパーマネントがあなたのコントロール下で戦場に出たことによってより強力になるわけではない。
- 戦場に出たパーマネントは、あなたのコントロール下で戦場に残っている必要はない。祝祭能力は、過去にあったイベントを見るのであって、現在の局面を見るわけではない。

再録メカニズム：当事者カード

エルドレインへの回帰が、当事者カードの再録の先触れとなった。以前のものと同様に、当事者カードはパーマネント・カードであるが、各カードの文章欄の左側に小型のカード枠があり、そこに代替の特性が一式記載されている。あなたはそのカードを出来事として唱えてもよい。そうしたなら、あなたはそれを後でパーマネントとして唱えられる。『エルドレインの森』の当事者カードの中には、関連するクリーチャーやエンチャントとは異なる色の出来事が含まれていることがある。

《探索するドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1/1

あなたが白や青や黒や赤である呪文1つを唱えるたび、探索するドルイドの上に+1/+1カウンター1個を置く。

//

《獣の探索》

{1}{R}

インスタント — 出来事

あなたのライブラリー一番上にあるカード2枚を追放する。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。

- 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。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、墓地にある《探索するドルイド》はmana総量が2の緑のクリ

ーチャー・カードである。それは《執拗な秘本探し》の誘発型能力（「あなたの墓地にありインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。」）の対象にはならない。

- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性は無視する。その呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、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の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、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、あなたのライブラリーの一番上に《探索するドルイド》がある場合、あなたは《獣の探索》を唱えることができるが、《探索するドルイド》は唱えられない。
- 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で）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、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーを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の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- 何らかの効果が、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）コピーであることが終了するので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、代替の出来事の名前を選んでもよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。
- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

再録メカニズム：食物

エルドレインの豊かな料理の伝統は、ファイレクシア侵攻の余波の中でも息づいている。このセットのいくつかのカードには、食物・トークンを生成したり、使用したりするものがある。

《甘齒村の魔女》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

3/2

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

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

《堅いクッキー》

{1}{G}

アーティファクト・クリーチャー — 食物・ゴーレム

2/2

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

{2}{G}：あなたがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。ターン終了時まで、それは4/4のアーティファクト・クリーチャーになる。

{2}, {T}, 堅いクッキーを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。

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

土地サイクル：眠らずの土地

『エルドレインの森』にはマナ2色のうち1色を引き出す目的でタップすることができ、一時的にクリーチャーになることができる、5つの基本でない土地が存在する。

《眠らずの小屋》

土地

眠らずの小屋はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{B}か{G}を加える。

{2}{B}{G}：ターン終了時まで、眠らずの小屋は黒緑の4/4のホラー・クリーチャーになる。これは土地でもある。

眠らずの小屋が攻撃するたび、墓地にあるカード最大1枚を対象とする。食物・トークン1つを生成し、その対象としたカードを追放する。

- このサイクルの土地1つが、それ自身の能力でない効果によってクリーチャーになった場合も、それが攻撃するたびにその最後の能力は誘発する。
- このサイクルの土地のうち1つがクリーチャーになったものの、あなたがこれを直近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなかった場合、そのターンにあなたはこれのマナ能力を起動することも、これで攻撃することもできない。

『エルドレインの森』のセット本体のカード別注釈

《アイレンクラッグ》

{2}

伝説のアーティファクト

{T}：{C}を加える。

伝説のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、「アイレンクラッグは『英雄の遺産、エヴァーフレイム』という名前の伝説の装備品・アーティファクトになる。」を選んでよい。そうしたなら、これは装備{3}と「装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。」を得、他のすべての能力を失う。

- 《アイレンクラッグ》の最後の能力は永続的に残る。

《赤歯の執政、イエナ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

4/4

{2}, {T} : あなたがコントロールしていて、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と同じ名前を持たないエンチャント1つを対象とする。伝説でないことを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンがオーラであるなら、赤歯の執政、イエナをアンタップし、その後、占術2を行う。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- カードには「トークン1体を生成する」と印刷されているが、このトークンはエンチャントである。正しくは上記の通り、「トークン1つを生成する」である。
- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のエンチャントに印刷されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、エンチャントそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のエンチャントが他の何かをコピーしているなら、上記を除き、トークンはそのエンチャントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピーされたエンチャントのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- コピー元のエンチャントの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。そのエンチャントが持つ「[このエンチャント]が戦場に出るに際し、」や「[このエンチャント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。
- 何かはそのトークンのコピーになった場合、そのコピーは伝説でもない。

《アガサの魂の大釜》

{2}

伝説のアーティファクト

あなたがコントロールしているクリーチャーの能力を起動するためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれているすべてのクリーチャーは、アガサの魂の大釜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。

{T} : 墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。これによりクリーチャー・カード1枚が追放されたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 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。それらは注釈文にコロンを含む。
- 《アガサの魂の大釜》は起動型能力のみを付与する。これはキーワード能力（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「このパーマネント」を使うため、あなたはその能力を得たクリーチャーに印刷されていたかのように扱う。たとえば、あなたが《アガサの魂の大釜》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+1/+1カウンターが置かれている《無感情の売剣》をコントロールしていたなら、それが「{7}:無感情の売剣の上に+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。

《悪夢に追われる者、ネヴァ》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/2

威迫

悪夢に追われる者、ネヴァが戦場に出たとき、あなたの墓地にありクリーチャーやエンチャントであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場から墓地に置かれるたび、悪夢に追われる者、ネヴァの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、占術1を行う。

- 生け贄に捧げられたり破壊されたり、その他の理由で墓地に置かれる（役割などの）エンチャント・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。あなたがそのトークンのオーナーでありコントローラーであるなら、《悪夢に追われる者、ネヴァ》の能力が誘発することになる。
- あなたがコントロールしているオーラがついた状態で《悪夢に追われる者、ネヴァ》が戦場を離れた、あるいは《悪夢に追われる者、ネヴァ》が戦場を離れるのと同時にあなたがコントロールしているオーラがついた状態のこれでないクリーチャーが戦場を離れた場合、この能力は、《悪夢に追われる者、ネヴァ》を戦場を離れさせた効果と同じ効果によってそれらのオーラが破壊された場合を除き、それらのオーラに対して誘発しない。

《アショクの死神》

{3}{B}

クリーチャー — ナイトメア

3/3

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場から墓地に置かれるたび、カード1枚を引く。

- 生け贄に捧げられたり破壊されたり、その他の理由で墓地に置かれる（役割などの）エンチャント・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。そのトークンをあなたがコントロールしていたなら、《アショクの死神》の能力が誘発することになる。

《荒ぶる炎の稲妻》

{2}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。荒ぶる炎の稲妻はそれにX点のダメージを与える。Xは、インスタントやソーサリーであるか出来事を持ち、あなたの墓地にあるカードの枚数に2を足した値に等しい。

- 《荒ぶる炎の稲妻》は、それが解決し終わるまで墓地に置かれないので、それ自体の効果にそれ自身は数えない。

《怒り狂う戦闘ネズミ》

{1}{R}

クリーチャー — ハツカネズミ

2/1

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

祝祭 — あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンに土地でない2つ以上のパーマネントがあなたのコントロール下で戦場に出たことがある場合、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。ターン終了時まで、それは+1/+1の修整を受ける。

- 《怒り狂う戦闘ネズミ》が戦場に出る前に唱えられた呪文は含める。《怒り狂う戦闘ネズミ》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文なら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- 《怒り狂う戦闘ネズミ》は、それがターン中にあなたが唱えた2つ目の呪文であったとしても、自身のコストを減らすことはできない。

- 《怒り狂う戦闘ネズミ》のコスト減少能力は、呪文のmana・コストやmana総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《怒り狂う戦闘ネズミ》のコスト減少能力は、呪文に支払う色manaの数を減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定manaの部分を減らすだけである。

《生ける書見台》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/4

{1}, 生ける書見台を生け贄に捧げる：カード1枚を引く。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。魔術師・役割・トークン1つをそれについた状態で生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、占術1を行う。」を持つ。)

- あなたは、対象をとらずにカードを引くためだけに《生ける書見台》の能力を起動してもよい。ただし、対象を選び、能力を解決する時にその対象が不適正なら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。
- あなたが対象を選ばないなら、魔術師・役割・トークンは生成されない。

《威厳あるバニコーン》

{1}{W}

クリーチャー — 兎・ユニコーン

/

威厳あるバニコーン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て土地でないパーマネントの数に等しい。

- 《威厳あるバニコーン》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。

《一卷の終わり》

{2}{B}{B}

インスタント

あなたのライフ総量が5点以下であるなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーの墓地と手札とライブラリーから、そのパーマネントと同じ名前を持つ望む枚数のカードを探し、追放する。そのプレイヤーはライブラリーを切り直し、その後、これにより自分の手札から追放されたカード1枚につき1枚のカードを引く。

- 《一卷の終わり》のコスト減少能力はmana・コストやmana総量を変えることはなく、支払う総コストにのみ影響する。具体的には、《一卷の終わり》のmana総量は常に4ということである。
- 追放されたパーマネントが両面カードの第2面なら、それらのカードは墓地と手札とライブラリーではそれらの第1面の特性(名前を含む)のみを持つので、あなたは追加のカードを追放することができない。

《忌まわしき干渉者、アショク》

{3}{B}{B}

伝説のプレインズウォーカー — アショク

5

あなたのライブラリーに支払う点数以上の枚数のカードがある間にライフを支払うなら、代わりにあなたのライブラリーの一番上にあるその点数に等しい枚数のカードを追放する。

+1：あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見る。そのうち1枚を追放し、もう1枚をあなたの手札に加える。

-2：「あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにカードが追放領域に置かれた場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ黒の1/1のナイトメア・クリーチャー・ト

クン2体を生成する。

-7: プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。Xは、あなたがオーナーであり追放領域にあるカードのmana総量の合計に等しい。

- 《忌まわしき干渉者、アショク》の1つ目の能力は任意ではない。あなたが《忌まわしき干渉者、アショク》をコントロールしている間、あなたはライブラリーの一番上からカードを追放する代わりにライフを支払うことを選ばない。また、その支払いをライフとカードの間で分割することはできない。
- あなたが《忌まわしき干渉者、アショク》をコントロールしていて、あなたのライブラリーに支払う点数以上の枚数のカードがない間にライフを支払う場合、あなたは通常通りライフを支払う。
- 《忌まわしき干渉者、アショク》の1つ目の能力は、あなたの現在のライフ総量より多くのライフを支払うことを認めるものではない。

《忌まわしき訪問者》

{1}{B}

クリーチャー — ナイトメア

2/2

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場から墓地に置かれるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- 生け贄に捧げられたり破壊されたり、その他の理由で墓地に置かれる（役割などの）エンチャント・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。そのトークンをあなたがコントロールしていたなら、《忌まわしき訪問者》の能力が誘発することになる。
- あなたがコントロールしているオーラがついた状態で《忌まわしき訪問者》が戦場を離れた、あるいは《忌まわしき訪問者》が戦場を離れるのと同時にあなたがコントロールしているオーラがついた状態のこれでないクリーチャーが戦場を離れた場合、この能力は、《忌まわしき訪問者》を戦場を離れさせた効果と同じ効果によってそれらのオーラが破壊された場合を除き、それらのオーラに対して誘発しない。

《イモデーンの徴募兵》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・騎士

2/2

イモデーンの徴募兵が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け速攻を得る。

//

《兵団の訓練》

{4}{W}

ソーサリー — 出来事

警戒を持つ白の2/2の騎士・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。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 《イモデーンの徴募兵》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響を与える。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは、+1/+0の修整を受けることも速攻を得ることもない。

《失われし伝承の歩哨》

{1}{G}{G}

クリーチャー — エルフ・騎士

3/4

失われし伝承の歩哨が戦場に出たとき、以下から1つ以上を選ぶ。

・追放領域にあり出来事を持ちあなたがオーナーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- ・追放領域にあり出来事を持ちあなたがオーナーでないカード1枚を対象とする。それをオーナーのライブラリーが一番下に置く。
- ・プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地を追放する。

- 《失われし伝承の歩哨》の能力の1つ目と2つ目のモードは、適切なプレイヤーによってコントロールされているかぎり、出来事を持ち表向きに追放されたすべてのカードを対象とすることができる。そのカードが出来事として唱えられたかどうかは関係ない。
- あなたは可能であれば1つ以上のモードを選ばなければならない。最初の2つのモードの適正な対象がないなら、最後のモードを選ばなければならない。特に、最後のモードは、墓地にカードがないプレイヤーを含めどのプレイヤーも対象とすることができる。適正な対象となるカードが追放領域になく、適正な対象として選べるプレイヤーもいないという稀な状況では、これの能力は何の効果もなくスタックから取り除かれる。

《エリエットの囁き》

{3}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。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。ひねくれ者・役割・トークン1つをそれについて状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。このオーラが墓地に置かれたとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。)

- あなたがクリーチャーを対象としないなら、ひねくれ者・役割・トークンは生成されない。

《炎心の決闘者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/1

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すべての呪文は絆魂を持つ。

//

《炎心の切りつけ》

{2}{R}

インスタント — 出来事

1つを対象とする。炎心の切りつけはそれに3点のダメージを与える。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- あなたがコントロールしていて絆魂を持つインスタントかソーサリーである呪文があなたにダメージを与えるなら、あなたはその量のライフを得ると同時に失う。ただしこの場合、あなたのライフ総量は変わらない。(しかし、その呪文が他のパーマネントやプレイヤーにダメージを与えるなら、あなたのライフ総量が増えることがある。)
- インスタントやソーサリーである呪文の中には、自らダメージを与えるのではなく、他の何かにダメージを与えることを指示するものもある。その場合、(その他の何かが絆魂を持っていない限り)あなたはそのダメージによってライフを得ることはない。特に、あなたがコントロールしているクリーチャーに格闘を行うことを指示する呪文によってあなたがライフを得ることはない。

《王女、空を飛ぶ》

{2}{W}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — クリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。

II — 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+2/

+ 2の修整を受け飛行を得る。

III — その追放されたカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- (能力がコピーされたなどの理由で)《王女、空を飛ぶ》の1つ目の章能力によって1体以上のクリーチャーが追放されたなら、その3つ目の章能力はすべての追放されたカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

《大嵐の雄鹿》

{3}{G}

クリーチャー — エレメンタル・大鹿

3/4

トランプル

あなたがmana総量が5以上である呪文1つを唱えるたび、大嵐の雄鹿の上に+1/+1カウンター1個を置く。

//

《雲の走査》

{1}{U}

インスタント — 出来事

カード2枚を引く。その後、カード2枚を捨てる。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 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。

《おかわり》

{2}{B}

ソーサリー

協約 (この呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてよい。)

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。この呪文が協約されていたなら、その中からmana総量が4以下であるカード1枚をあなたの手札に加える代わりに戦場に出してもよい。

- あなたがこの呪文を協約させ、選択できるカードがあったとしても、カードを戦場に出さないことを選んでもよい。

《開花の亀》

{2}{G}{G}

クリーチャー — 海亀

3/3

開花の亀が戦場に出るか攻撃するたび、カード3枚を切削し、その後、あなたの墓地にある土地・カード1枚をタップ状態で戦場に戻す。

あなたがコントロールしている土地の起動型能力を起動するためのコストは{1}少なくなる。

あなたがコントロールしているすべての土地・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- 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。それらは注釈文にコロンの含む。《開花の亀》のコスト減少の能力は、誘発型能力(「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている)には影響しない。
- 《開花の亀》の2つ目の能力は、あなたがコントロールしていて戦場にある土地の能力にのみ影響する。(サイクリングなどの)他の領域で機能する土地・カードの起動型能力のコストは少なくなるらない。

《菓子 of 復讐の夜》

{3}{G}

エンチャント

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

あなたがコントロールしているすべての食物は「{T}：{G}を加える。」を持つ。

{5}{G}{G}, 菓子の復讐の夜を生け贄に捧げる：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/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしている食物の数に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- Xの値は《菓子の復讐の夜》の最後の能力の解決中のみに決定する。あなたがコントロールしている食物の総数が変わったとしても、Xの値が変わることはない。
- 《菓子の復讐の夜》の最後の能力は、これの解決時にあなたがコントロールしていたすべてのクリーチャーのみに影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは影響を受けない。

《かじりつく大合唱》

{2}{R}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。このターン、あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《かじりつく大合唱》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のみが+2/+0の修整を受ける。ただし、《かじりつく大合唱》の解決後にトークンでないクリーチャー1体が戦場に出て、そのターン中それ以降にあなたのコントロール下で死亡した場合、あなたはネズミ・トークンを生成する。

《堅いクッキー》

{1}{G}

アーティファクト・クリーチャー — 食物・ゴーレム

2/2

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

{2}{G}：あなたがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。ターン終了時まで、それは4/4のアーティファクト・クリーチャーになる。

{2}, {T}, 堅いクッキーを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。

- 《堅いクッキー》の2つ目の能力を解決する際、対象にしたパーマネントはそれがアーティファクト・クリーチャーになる以前に持っていた他のタイプやサブタイプを引き続き持ち続ける。

《庇う両親》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・農民

3/2

庇う両親が死亡したとき、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。若き英雄・役割・トークン1つをそれについて状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは、「このクリーチャーが攻撃するたび、これのタフネスが3以下である場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。)

- 《庇う両親》の能力の対象を選ばないなら、若き英雄・役割・トークンは生成されない。

《花粉盾の兎》

{1}{W}

クリーチャー — 兎

2/2

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+1/+1の修整を受ける。

//

《兎の子育て》

{G}

ソーサリー — 出来事

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、《兎の子育て》の解決中にのみ決定される。その後、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たとしても、与えられるボーナスは変わらない。

《ガドウィックの初戦》

{1}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I — クリーチャー最大1体を対象とする。呪われし者・役割・トークン1つをそれについていた状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは1/1である。)

II — 占術2を行う。

III — このターン、あなたが次にマナ総量が3以下でありインスタントやソーサリーである呪文を唱えたとき、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もよい。

- あなたが1つ目の章能力の対象を選ばないなら、呪われし者・役割・トークンは生成されない。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、3つ目の章能力によって生成されたコピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、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)。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えた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べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、そのコピーへの割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- 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。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。

《ガムドロップの毒殺者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・邪術師

3/2

絆魂

ガムドロップの毒殺者が戦場に出たとき、クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。Xはあなたがこのターンに得たライフの合計に等しい。

//

《お菓子の誘惑》

{B}

インスタント — 出来事

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

- 《ガムドロップの毒殺者》の戦場に出たときに誘発する能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮せずに、あなたが得たライフの合計を計算する。そのターン中に3点のライフを失い、3点のライフを得ていたとすると、対象としたクリーチャーは-3/-3の修整を受ける。

《ガラスの棺》

{1}{W}

アーティファクト

ガラスの棺が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてマナ総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。ガラスの棺が戦場を離れるまで、それを追放する。

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

《境界地のレインジャー》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・レインジャー

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしている場合、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- あなたのターンの戦闘の開始時に、《境界地のレインジャー》の能力はあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。(適用可能なクリーチャーがすでに戦場を離れているなどで)あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしなくなったなら、その能力は何もしない。

《強靱の徳目》

{5}{G}{G}

エンチャント

あなたがマナを引き出す目的で基本土地をタップするなら、それは代わりにその3倍の点数のマナを生み出す。

//

《ギャレンブリグの成長》

{G}

ソーサリー — 出来事

あなたの墓地にありクリーチャーや土地であるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのエンチャントを唱えてもよい。)

- 土地のカード・タイプと基本土地・タイプを持つオブジェクトは、実際に文章欄にはそのような文章が含まれていなかったり、オブジェクトに文章欄がない場合でも、「{T}:[マナ・シンボル]を加える。」という固有の能力を持つ。たとえば、基本森は固有の能力「{T}:[G]を加える。」を持つ。
- あなたが「マナを引き出す目的で基本土地をタップする」とは、その基本土地のマナ能力であって、その起動コストの中に{T}シンボルが含まれるものを起動することのみを言う。マナ能力は、その効果の一部としてマナを生み出す。

- ある能力によって、あなたが基本土地を「マナを引き出す目的でタップするたび」に誘発してマナを生み出すなら、その誘発型マナ能力は《強靱の徳目》の影響を受けない。
- 《強靱の徳目》自身はマナを生み出さない。そうではなく、あなたがマナを引き出す目的でタップする基本土地が生み出すマナを増やすのである。
- 複数の《強靱の徳目》のコピーの効果は累積する。たとえば、戦場に《強靱の徳目》が2つあるなら、あなたは元のマナの量とタイプを、それぞれ9倍を得ることになる。

《擬態する歓楽者、ゴドリック》

{1}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

3/3

速攻

祝祭 — このターンに土地でない2つ以上のパーマメント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、擬態する歓楽者、ゴドリックは飛行と「{R}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのドラゴンは+1/+0の修整を受ける。」を持ち基本のパワーとタフネスが4/4のドラゴンになる。(これは他のすべてのクリーチャー・タイプを失う。)

- 《擬態する歓楽者、ゴドリック》がドラゴンになったターン中に、何らかの効果によってすべての能力を失った場合も、それは基本のパワーとタフネスが4/4のドラゴン・クリーチャーである。
- 《擬態する歓楽者、ゴドリック》の能力は、それを解決する時点であなたがコントロールしていたドラゴンにのみ影響する。それ以降にあなたのコントロール下になったドラゴンは影響を受けない。
- 《擬態する歓楽者、ゴドリック》の祝祭能力は、土地でない2つ以上のパーマメントがあなたのコントロール下で戦場に出たターンの間だけ効果を生じさせる常在型能力である。

《空獣の追跡者》

{3}{G}

クリーチャー — 巨人・射手

2/4

到達

あなたがマナ総量が5以上である呪文1つを唱えるたび、食物・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。

《串焼き投げ》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ・騎士

1/3

到達

串焼き投げがクリーチャー1体をブロックするかクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、串焼き投げはそのクリーチャーに1点のダメージを与える。

- この誘発型能力は、《串焼き投げ》がブロックしたクリーチャーや《串焼き投げ》をブロックしたクリーチャー1体につき、それぞれ1回誘発する。この能力は、戦闘ダメージが与えられるよりも先に解決され、そのクリーチャーにダメージを与える。そのダメージによって《串焼き投げ》をブロックしていたすべてのクリーチャーが破壊されたとしても、それがブロックされていない状態になるわけではない。

《蜘蛛の食事》

{2}{G}

ソーサリー

アーティファクトやエンチャントや、飛行を持つクリーチャーのうち最大1つを対象とする。それを破壊する。食物・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

- あなたは食物・トークン1つを生成するためだけに、《蜘蛛の食事》を対象をとらずに唱えることができる。しかし、対象を選び、《蜘蛛の食事》を解決する時にそれが不適正な対象になっていたなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは食物・トークンを生成しない。

《具眼の資本家》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・貴族

2/3

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人があなたよりも多くの土地をコントロールしている場合、あなたは宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

{2}{W}：あなたがコントロールしている宝物1つを対象とする。あなたでないプレイヤー1人を選ぶ。そのプレイヤーはそれのコントロールを得る。あなたはカード1枚を引く。

- 対象とした宝物が《具眼の資本家》の最後の能力の解決時に不適正な対象であった場合、これは解決されない。あなたはカードを引かない。

《軽蔑的な一撃》

{1}{U}

インスタント

マナ総量が4以上である呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。

《穢れの大釜、アガサ》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

1/1

あなたがコントロールしているクリーチャーの起動型能力を起動するためのコストは{X}少なくなる。Xは穢れの大釜、アガサのパワーに等しい。この効果は、そのコストに含まれるマナの点数を1点未満に減らせない。

{4}{R}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルと速攻を得る。

- 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。それらは注釈文にコロンを含む。《穢れの大釜、アガサ》のコスト減少の能力は、誘発型能力(「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている)には影響しない。
- 《穢れの大釜、アガサ》の1つ目の能力は、戦場にありあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響を与える。(サイクリングなどの)他の領域で機能するクリーチャー・カードの起動型能力のコストは少なくなるらない。

《厳寒》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

厳寒が戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーをタップする。

エンチャントしているクリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

厳寒が戦場から墓地に置かれたとき、{1}を支払ってもよい。そうしたなら、占術1を行い、その後、カード1枚を引く。

- オーラ・呪文を解決する時まで《厳寒》がエンチャントするはずのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。これは戦場からではなくスタックから墓地に置かれるので、最後の能力は誘発しない。

《コイン弾き》

{2}{R}

インスタント

1つを対象とする。コイン弾きはそれに1点のダメージを与える。宝物・トークン1つを生成する。（それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。）

カード1枚を引く。

- 《コイン弾き》の解決時に対象が適正でなかった場合、《コイン弾き》はスタック上から取り除かれる。あなたは宝物・トークンを生成せず、カードを引かない。

《苔森の戦慄騎士》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・騎士

3/2

トランプル

苔森の戦慄騎士が死亡したとき、次のあなたのターンの終了時まで、あなたの墓地にあるこれを出来事として唱えてもよい。

//

《戦慄の囁き》

{1}{B}

ソーサリー — 出来事

カード1枚を引き、1点のライフを失う。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 《戦慄の囁き》を《苔森の戦慄騎士》の誘発型能力の許諾により唱える場合も、通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。あなたは《戦慄の囁き》のマナ・コスト（または、他の効果によって唱えるなら何らかの代替コスト）を支払わなければならない。

《孤高の聖域》

{2}{W}

エンチャント

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

対戦相手がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をあなたがタップするたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《孤高の聖域》の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが能力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。
- 《孤高の聖域》の最後の能力は、効果があなたに対戦相手がコントロールしているクリーチャーをタップするよう指示したときにのみ誘発する。あなたがコントロールしている呪文や能力が、自分がコントロールしているクリーチャーをタップするよう対戦相手に指示する場合は誘発しない。たとえば、あなたが《からみつく鉄線》をコントロールしていて、対戦相手が《からみつく鉄線》の誘発型能力の解決によって自分がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーをタップした場合、《孤高の聖域》の能力は誘発しない。

《小癩な家ネズミ》

{W}

クリーチャー — ハツカネズミ

2/1

//

《危機一髪》

{W}

ソーサリー — 出来事

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/+1の修整を受ける。このターン、それはパワーが3以上であるクリーチャーにはブロックされない。

- 《危機一髪》の影響を受けるクリーチャーをブロックした後にそのクリーチャーのパワーを下げても、それをブロックしているクリーチャーを戦闘から取り除いたり、影響を受けているクリーチャーをブロックされていないことにはしない。

《コルヴォルドと高貴なる盗賊》

{3}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I, II — 宝物・トークン1つを生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

III — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード3枚を追放する。このターン、あなたはそれら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されるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルール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。

《三匹の盲目ネズミ》

{2}{W}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IVの後に、生け贄に捧げる。)

I — 白の1/1のハツカネズミ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

II, III — 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。

IV — ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受け警戒を得る。

- そのトークンは対象としたトークンを生成した効果に記されているとおの元の特性をコピーする。
- コピー元のトークンが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのトークンがコピーしていたものとして戦場に出る。
- 4つ目の章能力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のみが+1/+1の修整を受け警戒を得る。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは影響を受けない。
- カードの第II章、第III章部分に「コントロールしている」と印刷されているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「コントロールしている」である。

《自然との融和》

{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見る。「その中からクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

- あなたがクリーチャー・カードを公開しないなら、すべてのカードをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

《執拗な秘本探し》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・騎士

3/2

協約（この呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてよい。）

執拗な秘本探しが戦場に出たとき、これが協約されていた場合、あなたの墓地にあるインスタントかソーサリーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- 当事者カードは、墓地にある間はインスタント・カードでもソーサリー・カードでもない。あなたは《執拗な秘本探し》の能力を使ってあなたの墓地にある当事者カードを手札に戻すことはできない。

《手練》

{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2枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、もう1枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

- あなたのライブラリーにカードが1枚しかなければ、あなたはそれを手札に加える。

《食事を終わらせるもの、ジンジャー卿》

{2}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 食物・騎士

3/1

対戦相手がブレインズウォーカーをコントロールしているかぎり、食事を終わらせるもの、ジンジャー卿はトランプルと呪禁と速攻を持つ。

あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト1つが戦場から墓地に置かれるたび、食事を終わらせるもの、ジンジャー卿の上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、占術1を行う。

{2}, {T}, 食事を終わらせるもの、ジンジャー卿を生け贄に捧げる：あなたはこれのパワーに等しい点数のライフを得る。

- 《食事を終わらせるもの、ジンジャー卿》の最後の能力については、それ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。そのパワーが0以下なら、あなたはライフを得ない。

《神出鬼没のカワウソ》

{U}

クリーチャー — カワウソ

1/1

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。）

神出鬼没のカワウソよりパワーが小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

//

《木立ちの報奨》

{X}{G}

ソーサリー — 出来事

あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを対象としてX個分を割り振る。それらの上に

その割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《神出鬼没のカウソウ》のパワーとそれをブロックしようとしているクリーチャーのパワーは、ブロック・クリーチャーの割り振りの際にのみ比較する。《神出鬼没のカウソウ》がクリーチャーによって適正にブロックされた場合、いずれかのクリーチャーのパワーを変更してもそのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。
- あなたは、《木立ちの報奨》を唱える際に、カウンターの割り振りを選ぶ。各対象の上にはそれぞれ、1個以上の+1/+1カウンターを置かなければならない。
- 《木立ちの報奨》の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。

《侵入者の放逐》

{3}{W}{W}

ソーサリー

0から10までの数1つを選ぶ。パワーがその選ばれた数以上であるすべてのクリーチャーを破壊する。

- あなたが選ぶ数は0や10でもよい。

《新緑の偵騎》

{2}{G}

クリーチャー — 人間・騎士

4/2

{1}{G}：このターン、新緑の偵騎はパワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

- 《新緑の偵騎》がパワーが2以下であるクリーチャーによりブロックされた状態になった後で、その能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《慈愛の王、タリオン》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — フェアリー・貴族

3/4

飛行

慈愛の王、タリオンが戦場に出るに際し、1から10までの数1つを選ぶ。

対戦相手が、mana総量かパワーかタフネスがその選ばれた数に等しい呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。

- あなたが選ぶ数は1や10でもよい。
- 呪文を唱えるためのコストを増減する効果は、その呪文のmana総量に影響しない。
- mana・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用してmana総量が選ばれた数に等しいかどうかを決める。たとえば、選ばれた数が4なら、mana・コストが{X}{R}{R}でありクリーチャーでない呪文についてXを2として唱えると、《慈愛の王、タリオン》の最後の能力が誘発する。

《呪文嘲りの集会》

{3}{B}

クリーチャー — フェアリー・邪術師

2/3

飛行

呪文嘲りの集会が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨てる。

//

《お返し》

{2}{U}

インスタント — 出来事

呪文1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- 呪文のコピーがオーナーの手札に戻る場合、それはその領域に移動した後で、状況起因処理によって消滅する。それを再び唱えることはできない。

《呪文書売り》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・農民

2/2

警戒

あなたのターンの戦闘の開始時に、{1}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。魔術師・役割・トークン1つをそれについた状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、占術1を行う。」を持つ。)

- あなたは、《呪文書売り》の能力が誘発したときにその対象を選ぶわけではない。これによりあなたが{1}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《錠前破りのいたずら屋》

{1}{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

1/3

飛行、警戒

//

《フェイの解放》

{1}{U}

インスタント — 出来事

カード4枚を切削する。その後、その切削したカードの中からインスタントやソーサリーやフェアリーであるカード1枚をあなたの手札に加える。

- 当事者カードは、墓地にある間はインスタント・カードでもソーサリー・カードでもない。そのカードがフェアリーでないかぎり、あなたは《フェイの解放》を使ってそれによって切削された当事者カードを手札に加えることはできない。

《ジョハンの一時凌ぎ》

{3}{U}

ソーサリー

協約 (この呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてもよい。)

これが協約されていたなら、この呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。カード1枚を引く。

- 《ジョハンの一時凌ぎ》のコスト減少能力はマナ・コストやマナ総量を変えることはなく、支払う総コストにのみ影響する。具体的には、《ジョハンの一時凌ぎ》のマナ総量は常に4ということである。
- 《ジョハンの一時凌ぎ》の解決時点で、墓地にあるそのカードが不正な対象であった場合、《ジョハンの一時凌ぎ》は解決されることなくスタックから取り除かれ、あなたはカードを引かない。

《人狐の呪い》

{2}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。怪物・役割・トークン1つをそれについた状態で生成する。そうしたとき、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。その前者はその後者と格闘を行う。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。格闘を行うクリーチャーは、もう一方に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。)

- あなたがこの呪文を唱えた時点では、あなたはそのクリーチャーが格闘を行う対象を選ばない。代わりに、その呪文の対象となったクリーチャーにつけられた怪物・役割・トークンを生成したときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- 《人狐の呪い》の解決時に、あなたがコントロールしている対象のクリーチャーに怪物・役割・トークンをつけられない場合、格闘を行わせる再帰誘発型能力は誘発しない。
- あなたがコントロールしているクリーチャーにすでにあなたがコントロールしている役割がついているなら、怪物・役割がそれにつけられた後かつその再帰誘発型能力の解決以前の状況起因処理により、その役割はオーナーの墓地に置かれる。

《人狐のボディガード》

{1}{W}{W}

クリーチャー — エルフ・狐・騎士

2/2

瞬速

人狐のボディガードが戦場に出たとき、狐でもこれでもないクリーチャー最大1体を対象とする。人狐のボディガードが戦場を離れるまで、それを追放する。

{1}{W}, 人狐のボディガードを生け贄に捧げる：あなたは2点のライフを得る。

- 《人狐のボディガード》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。

《ストームケルドのこそ泥》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/1

あなたがmana総量が5以上である呪文1つを唱えるたび、ストームケルドのこそ泥の上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 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。

《ストームケルドの先兵》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 巨人・戦士

6/7

ストームケルドの先兵は、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。

//

《熊の踏みつけ》

{1}{G}

ソーサリー — 出来事

アーティファクトやエンチャントのうち1つを対象とする。それを破壊する。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《ストームケルドの先兵》がブロックされた状態になった後で、これをブロックしたクリーチャーのパワーを2以下に減少させても、これがブロックされていない状態になることはない。

《戦争の世継ぎ、ローアン》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

4/2

威迫

{T}：このターン、あなたが黒や赤である呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、このターンにあなたが失ったライフの合計に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- Xの値は《戦争の世継ぎ、ローアン》の起動型能力の解決中にのみ決定される。
- 《戦争の世継ぎ、ローアン》の起動型能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《戦争の世継ぎ、ローアン》の起動型能力は、呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすだけである。
- 《戦争の世継ぎ、ローアン》の起動型能力は、そのターンにあなたが得たライフは考慮せずに、あなたが失ったライフの合計を計算する。たとえば、ターン中にあなたが3点のライフを得て3点のライフを失ったなら、このターンにあなたが唱える黒や赤である呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

《倉庫の虎猫》

{B}

クリーチャー — 猫

1/1

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場から墓地に置かれるたび、「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{B}：ターン終了時まで、倉庫の虎猫は接死を得る。

- 生け贄に捧げられたり破壊されたり、その他の理由で墓地に置かれる(役割などの)エンチャント・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。そのトークンをあなたがコントロールしていたなら、《倉庫の虎猫》の能力が誘発することになる。
- あなたがコントロールしているオーラがついた状態で《倉庫の虎猫》が戦場を離れた、あるいは《倉庫の虎猫》が戦場を離れるのと同時にあなたがコントロールしているオーラがついた状態のこれでないクリーチャーが戦場を離れた場合、この能力は、《倉庫の虎猫》を戦場を離れさせた効果と同じ効果によってそれらのオーラが破壊された場合を除き、それらのオーラに対して誘発しない。

《大群の笛吹き、トーテンタンズ》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師・バード

2/3

大群の笛吹き、トーテンタンズや、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{1}{B}：あなたがコントロールしていて攻撃しているネズミ1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死を得る。

- 《大群の笛吹き、トーテンタンズ》が、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもない1体以上のクリーチャーと同時に死亡したなら、《大群の笛吹き、トーテンタンズ》の能力はそれぞれにつき1回誘発する。

《退廃的なドラゴン》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行、トランプル

退廃的なドラゴンが攻撃するたび、宝物・トークン1つを生成する。

//

《贅沢な嗜好》

{2}{B}

インスタント — 出来事

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード2枚を裏向きで追放する。それらのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれらを見てもよく、プレイしてもよい。

- 《贅沢な嗜好》によって追放されたカードは、あなたのみが見ることができる。あなたがそれをプレイするまで、それらが追放領域に置かれている間はそれのオーナーはそれらが何のカードであるかを知らないということである。
- それが土地・カードであったとしても、あなたは《贅沢な嗜好》で追放したカードをプレイしてもよい。
- 《贅沢な嗜好》で追放したカードをプレイする場合も、通常のタイミングのルールにすべて従わなければならない。

《タリオンの伝書使》

{2}{U}

クリーチャー — フェアリー・貴族

1 / 3

飛行

あなたが1体以上のフェアリーで攻撃するたび、カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。あなたがこれによりカード1枚を捨てたとき、あなたがコントロールしているフェアリー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《タリオンの伝書使》の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたがカード1枚を捨てたときに、2つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたはその能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《探索するドルイド》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1 / 1

あなたが白や青や黒や赤である呪文1つを唱えるたび、探索するドルイドの上に+1/+1カウンター1個を置く。

//

《獣の探索》

{1}{R}

インスタント — 出来事

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。次のあなたの終了ステップまで、それらのカードをプレイしてもよい。

- 列記された色を1つ以上含む呪文を唱えた場合も《獣の探索》の能力は1度だけ誘発する。
- あなたは《獣の探索》によって追放領域からプレイしするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。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。

《誓い破り》

{3}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャーやエンチャントのうち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。その前者を破壊する。ひねくれ者・役割・トークン1つをその後者についた状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。このオーラが墓地に置かれたとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。)

- あなたが《誓い破り》の2つ目の対象を選ばないか、この呪文の解決時にそれが不適正な対象となった場合、ひねくれ者・役割・トークンは生成されない。

《知識の徳目》

{4}{U}

エンチャント

パーマメント1つが戦場に出たことによりあなたがコントロールしているパーマメントの誘発型能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

//

《ヴァントレスの幻視》

{1}{U}

インスタント — 出来事

あなたがコントロールしていて起動型や誘発型である能力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もよい。

- 《知識の徳目》は、パーマメント自身の戦場に出たときに誘発する誘発型能力にも、そのパーマメントが戦場に出たときに誘発するそれ以外の誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。パーマメントが戦場に出たときに起こる誘発型能力を含むキーワード能力もある。
- 置換効果は《知識の徳目》の能力の影響を受けない。たとえば、あなた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出るクリーチャーが、+1/+1カウンターを追加でもう1個得ることはない。
- 「[このパーマメント]が戦場に出るに際し」適用される能力、たとえば、《慈愛の王、タリオン》による数を選ぶ能力なども影響を受けない。
- 《知識の徳目》の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択、たとえばカウンターをパーマメントの上に置くかどうかの選択も、個別に行う。
- あなたが《知識の徳目》のコピー2つをコントロールしているなら、パーマメント1つが戦場に出ることは能力を3回誘発させる。4回ではない。《知識の徳目》3つをコントロールしているなら4回、4つをコントロールしているなら5回、以下同様である。
- パーマメントが《知識の徳目》と同時に戦場に出たこと(《知識の徳目》自身が戦場に出たことも含む)によりあなたがコントロールしているパーマメントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、もう一つの能力が「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それらの答えの合計を用いる。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードのmana総量の合計である。その能力の解決中に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそ

これらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

- 双頭巨人戦では、《知識の徳目》はチームメイトのコントロールしているクリーチャーの誘発型能力には影響しない。
- 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。(装備など)起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 誘発型能力は「~とき」、「~たび」、「~時に」という表現を用いて、通常「[誘発条件],[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「~とき」、「~たび」、「~時に」と書かれている。
- 《ヴァントレスの幻視》によって生成されたコピーの発生源は、コピー元の能力の発生源と同じである。
- 《ヴァントレスの幻視》によって生成された能力がモードを持つ(つまり、「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、モードもコピーされ変更できない。
- 《ヴァントレスの幻視》によってコピーされた能力が、いくつかの対象にダメージを分割したりカウンターを割り振ったりする場合には、その対象の数と分割は変更できない。新たな対象を選ぶ場合には、対象を同じ数選ばなければならない。
- 起動型能力のコストに(生け贄に捧げるクリーチャーや取り除くカウンターの数などの)選択が含まれる場合、《ヴァントレスの幻視》によって生成されたコピーもその同じ情報を使用する。たとえそうしたくても、あなたはそのコストを再び支払うことはできない。
- 能力の解決時に行う選択は、《ヴァントレスの幻視》がそれをコピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーの解決時に個別に行う。誘発型能力によりコストの支払いが求められる場合には、あなたはそのコピーにも個別にそのコストを支払う。
- 能力がもう一つの能力と関連している場合には、その能力のコピーも、そのもう一つの能力と関連している。そのもう一つの能力が「その追放されたカード」を参照しているなら、それは、その能力やそのコピーによって追放されたカード全体を参照する。たとえば、《潮の虚ろの漕ぎ手》の戦場に出たときに誘発する能力をコピーして、カードが合計2枚追放されたなら、《潮の虚ろの漕ぎ手》が戦場を離れたときにはそれら両方が戦場に戻る。

《嘲笑するスプライト》

{2}{U}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

2/1

飛行

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

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

《超常の旅》

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

エンチャント

超常の旅が戦場に出たとき、クリーチャー最大X体を対象とする。それらを追放する。それらの各カードにつきそれぞれ、そのカードが追放され続けているかぎり、そのオーナーはそれをプレイしてもよい。

トークンでない1体以上のクリーチャーが戦場に出るたび、それらのうち1体以上が追放領域から戦場に出たか追放領域から唱えられていた場合、あなたはカード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- プレイヤーは《超常の旅》の1つ目の能力で唱えられた呪文のコストをすべて支払いすべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。

- 《超常の旅》の2つ目の能力は、追放から戦場に出たか追放領域から唱えられたすべてのクリーチャーに適用する。《超常の旅》の1つ目の能力で唱えられたクリーチャーのみではない。

《通電の巨人》

{3}{U}

クリーチャー — 巨人・ウィザード

3/3

あなたがmana総量が5以上である呪文1つを唱えるたび、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター1個を置く。

//

《嵐読み》

{5}{U}{U}

インスタント — 出来事

カード4枚を引く。その後、カード2枚を捨てる。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- あなたは《通電の巨人》の能力の対象として、すでにタップ状態であるクリーチャーを選んでよい。対象としたクリーチャーがそ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。

《月揺らしの騎兵隊》

{5}{W}{W}{W}

クリーチャー — スピリット・騎士

6/6

飛行

月揺らしの騎兵隊が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは飛行を得、+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、《月揺らしの騎兵隊》の誘発型能力の解決中に決定する。《月揺らしの騎兵隊》自身も含みうる。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。
- 《月揺らしの騎兵隊》の誘発型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは影響を受けない。

《伝承の大長》

{3}{U}

クリーチャー — フェアリー・アドバイザー

2/3

飛行

あなたが出来事・呪文1つを唱えるたび、その呪文をコピーしてもよい。そのコピーの新しい対象を選んでよい。

- 出来事・呪文とは、インスタントやソーサリーである呪文のうち出来事の呪文タイプを持つもののことを意味する。あなたが唱えたパーマネント・呪文のうち出来事を持つものは、この能力を誘発させない。
- 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。
- 《伝承の大長》は、対象を取るものに限らず、出来事である呪文であればどれでもコピーできる。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」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）。
- 《伝承の大長》の能力とそれが生成するコピーは両方とも、出来事・呪文よりも先に解決される。その出来事・呪文が、コピーが生成される前に打ち消されたとしても、両方とも解決される。

《塔の点火》

{R}

インスタント

協約（この呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてよい。）

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。塔の点火はそれに2点のダメージを与える。この呪文が協約されていたなら、代わりに、これはそのパーマネントに3点のダメージを与え、あなたは占術1を行う。

このターン、塔の点火からダメージを受けたパーマネントが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《塔の点火》の最後の置換効果は、対象としたパーマネントがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら、致死ダメージや忠誠度が0である以外の理由であってもそれを追放する。

《遠見の儀式》

{2}{U}{U}

インスタント

協約（この呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてよい。）

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。この呪文が協約されていたなら、代わりに8枚を見る。その後、そのうち2枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- あなたがこの呪文を協約させた場合も、そのうち2枚のみをあなたの手札に加える。

《取り籠め》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできない。

{2}{W}：エンチャントしているクリーチャーを追放する。

- 《取り籠め》のコントローラーのみが、その能力を起動できる。

《トーテンタンズの歌》

{X}{R}

ソーサリー

「このクリーチャーではブロックできない。」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。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速攻を得る。

- それが生ずるネズミ・トークンを含めて、《トーテンタンズの歌》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のみが速攻を得る。それ以降にあなたがコントロールし始めたクリーチャーは影響を受けない。

《度胸ある冒険者、トロヤン》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — ヴィダルケン・スカウト

1 / 3

{T} : {G}{U}を加える。このマナは、マナ総量が5以上である呪文や、マナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるためにしか支払えない。

{U}, {T} : カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- あなたは《度胸ある冒険者、トロヤン》によって生成されたマナを、マナ・コストの{X}を含む呪文の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。
- そのマナ2点を同じ呪文に支払わなくてもよい。

《煮えたぎるバイパー》

{1}{R}

クリーチャー — エレメンタル・蛇

2 / 1

対戦相手1人がマナ総量が3以下である呪文1つを唱えるたび、煮えたぎるバイパーはそのプレイヤーに1点のダメージを与える。

//

《蒸気洗淨》

{1}{U}

ソーサリー — 出来事

土地でないパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。

《似姿の物あさり》

{U}{B}

クリーチャー — フェアリー・多相の戦士

1 / 1

飛行

{T} : カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

{X} : あなたの墓地にありマナ総量がXであるクリーチャー・カード1枚を対象とする。似姿の物あさは、飛行とこの能力を持つことを除き、そのコピーになる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《似姿の物あさり》は、この能力によって変更される特性を除いて、コピー元のカードに印刷されていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置かれる前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報は一切コピーしない。
- 《似姿の物あさり》が他のカードのコピーになる前に、それに何らかの効果が適用されていたなら、それがコピーになった後にもその効果は適用され続ける。《似姿の物あさり》の上に置かれていたカウンターも同様である。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。
- 《似姿の物あさり》がカードのコピーになるときは、それは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。
- コピー元のカードに毎ターン1回のみ起動できる能力がある場合、そのカードをもう一度コピーすると、その能力をまた起動できる。

《眠らずの露營》

土地

眠らずの露營はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}か{W}を加える。

{1}{R}{W} : ターン終了時まで、眠らずの露營は赤白の2 / 2の雄牛・クリーチャーになる。これは土地でもある。

眠らずの露営が攻撃するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《眠らずの露営》の上にあるカウンターは、これがクリーチャーでなくなってもそのまま残る。後でこれがクリーチャーになったなら、それらのカウンターが適用されることになる。

《眠りの救済者》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

2/3

警戒

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場から墓地に置かれるたび、眠りの救済者の上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 生け贄に捧げられたり破壊されたり、その他の理由で墓地に置かれる（役割などの）エンチャント・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。そのトークンをあなたがコントロールしていたなら、《眠りの救済者》の能力が誘発することになる。

《望み無き悪夢》

{B}

エンチャント

望み無き悪夢が戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨て、2点のライフを失う。

望み無き悪夢が戦場から墓地に置かれたとき、占術2を行う。

{2}{B}：望み無き悪夢を生け贄に捧げる。

- 《望み無き悪夢》の1つ目の能力により、対戦相手全員はそれぞれ2点のライフを失う。それらのプレイヤーの一部または全員がカードを捨てることができなかったとしても、関係ない。

《野薔薇のアルコン》

{2}{W}{W}

クリーチャー — 執政官

4/4

飛行

あなたがコントロールしているオーラがついていて、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基本のパワーとタフネスが4/4になり、飛行を持つ。

- 《野薔薇のアルコン》の能力は、影響を受けるクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。《野薔薇のアルコン》が戦場に出た後に適用し始める、それらの特性を特定の値に設定する他の効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを設定するのではなく修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、その影響を受けるクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。

《鳩の騎士》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

1/3

あなたがコントロールしているエンチャント1つが戦場から墓地に置かれるたび、飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 生け贄に捧げられたり破壊されたり、その他の理由で墓地に置かれる（役割などの）エンチャント・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。あなたがそのトークンをコントロールしていたなら、《鳩の騎士》の能力は誘発する。
- あなたがコントロールしているオーラがついた状態で《鳩の騎士》が戦場を離れた、あるいは《鳩の騎士》が戦場を離れるのと同時にあなたがコントロールしているオーラがついた状態のこれでないクリーチャーが戦場を離れた場合、この能力は、《鳩の騎士》を戦場を離れさせた

効果と同じ効果によってそれらのオーラが破壊された場合を除き、それらのオーラに対して誘発しない。

《非情なソムノファージ》

{1}{B}

クリーチャー — ナイトメア

/

非情なソムノファージのパワーとタフネスは、それぞれすべての墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

//

《永遠の眠り》

{1}{U}

ソーサリー — 出来事

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード4枚を切削する。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《非情なソムノファージ》のパワーとタフネスを決定する能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《氷冠のヒルダ》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/4

対戦相手がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をあなたがタップするたび、{1}を支払ってもよい。そうしたとき、以下から1つを選ぶ。

- 白青の4/4のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- あなたがコントロールしてい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。
- 占術2を行う。その後、カード1枚を引く。

- 《氷冠のヒルダ》の能力は、効果によってあなたが対戦相手のクリーチャーをタップするように指示されたときのみ誘発する。あなたがコントロールしている呪文や能力が、対戦相手に、自分がコントロールしているクリーチャーをタップするよう指示する場合は誘発しない。たとえば、あなたが《からみつく鉄線》をコントロールしていて、かつ対戦相手が《からみつく鉄線》の誘発型能力の解決の一部として、自分がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーをタップした場合、《氷冠のヒルダ》の能力は誘発しない。

《氷結往生》

{1}{U}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、その上に麻痺カウンター3個を置く。占術2を行う。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《氷結往生》の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが《氷結往生》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3個を置く。
- 《氷結往生》の解決時に対象が適正でないなら、《氷結往生》はスタックから取り除かれる。よって占術を行うこともない。

《氷造の歩哨》

{2}{U}

クリーチャー — エレメンタル・兵士

2/3

警戒

氷造の歩哨が攻撃するたび、{1}{U}を支払ってもよい。そうしたとき、対戦相手がコントロールしてい

るクリーチャー1体を対象とする。それをタップする。

対戦相手がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をあなたがタップするたび、ターン終了時まで、氷造の歩哨は+2/+1の修整を受ける。

- 《氷造の歩哨》の最後の能力は、効果によってあなたが対戦相手のクリーチャーをタップするように指示されたときのみ誘発する。あなたがコントロールしている呪文や能力が、対戦相手に、自分がコントロールしているクリーチャーをタップするよう指示する場合は誘発しない。たとえば、あなたが《からみつく鉄線》をコントロールしていて、《からみつく鉄線》の誘発型能力の解決により対戦相手が自分がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーをタップした場合、《氷造の歩哨》の能力は誘発しない。

《ピクニック荒らし》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

2/2

あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしていてピクニック荒らしが攻撃するたび、ターン終了時まで、ピクニック荒らしは二段攻撃を得る。

//

《盗まれたお菓子》

{3}{G}

ソーサリー — 出来事

あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを対象として3個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。

- あなたが《ピクニック荒らし》を攻撃クリーチャーとして指定したときにあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていたなら、その能力の解決時にあなたがそれをコントロールしていたかどうかは関係ない。《ピクニック荒らし》はターン終了時まで二段攻撃を得る。
- あなたは、《盗まれたお菓子》を唱える際に、カウンターの割り振りを選ぶ。各対象の上にはそれぞれ、+1/+1カウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- 《盗まれたお菓子》の解決時に一部のクリーチャーが不適正な対象になっていたとしても、元のカウンターの割り振りを適用する。不適正な対象の上に置くはずだったカウンターは失われる。
- あなたは何も対象とせずに《盗まれたお菓子》を唱えることができる。そうしたなら、あなたはカウンターを割り振らないが、その解決時にそれを追放し、後になって《ピクニック荒らし》を唱えることができる。

《フェアリーの剣技》

{X}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-X/-Xの修整を受ける。この呪文を唱える際に、あなたがフェアリーをコントロールしていたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは追加で-3/-3の修整を受ける。

- 《フェアリーの剣技》を唱え終わる時点であなたがフェアリーをコントロールしていたなら、その呪文が解決する際にあなたがそれをコントロールしていたかどうかは関係ない。対象としたクリーチャーは追加で-3/-3の修整を受ける。

《フォーン忌みのトロール》

{2}{B}{G}

クリーチャー — トロール

4/4

フォーン忌みのトロールが戦場に出たとき、怪物・役割・トークン1つをこれについた状態で生成する。(エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。)

{1}, フォーン忌みのトロールについているオーラ1つを生け贄に捧げる：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。フォーン忌みのトロールはそれと格闘を行う。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。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《フォーン忌みのトロール》の起動型能力が解決された場合、そのクリーチャーは、《フォーン忌みのトロール》が与えるダメージによって死亡するのではなくても、そのターンに死亡するなら追放される。
- 《フォーン忌みのトロール》の起動型能力の解決時に、それがすでに戦場を離れているかクリーチャーでなくなっている場合、それは対象としたクリーチャーと格闘を行わないが、そのターンに死亡するならそれを追放する効果は適用される。

《不吉な騎手》

{3}{B}

クリーチャー — ゾンビ・騎士

3/3

不吉な騎手が死亡したとき、これをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

//

《既死の馬》

{1}{B}

ソーサリー — 出来事

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《不吉な騎手》の能力の解決時にそれが墓地にある場合にのみ、それはオーナーのライブラリーの一番下に置かれる。その前に《不吉な騎手》が墓地を離れた場合、たとえそれがその能力の解決前に墓地に戻されたとしても、それはその領域に置かれたままとなる。

《冬への没入》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー最大1体を対象とする。それをタップする。占術1を行う。その後、カード1枚を引く。

- あなたは、《冬への没入》を対象をとらずに占術1行い、カード1枚を引くためだけに唱えてもよい。ただし、対象を選び、《冬への没入》を解決する時にその対象が不適正なら、呪文は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは占術を行うことも、カード1枚を引くこともしない。
- 《冬への没入》の解決時に対象がすでにタップ状態であっても、あなたは占術1行い、カード1枚を引く。

《物騒なカタパルト》

{2}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/4

防衛

{T}：物騒なカタパルトは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

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、物騒なカタパルトをアンタップする。

- 《物騒なカタパルト》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 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(《物騒なカタパルト》自身の起動型能力などの)能力を起動したりできる。
- 双頭巨人戦では、《物騒なカタパルト》の起動型能力によって対戦相手チームは2点のライフを失う。

《武勇の時》

{2}{W}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

・クリーチャー1体を対象とする。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け破壊不能を得る。

・パワーが4以上であるクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 《武勇の時》の1つ目のモードはアンタップ状態のクリーチャーも対象とすることができる。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け破壊不能を得る。

《平和の世継ぎ、ウィル》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/4

警戒

{T}：このターン、あなたが白や青である呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、このターンにあなたが得たライフの合計に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- Xの値は、《平和の世継ぎ、ウィル》の起動型能力の解決中にのみ決定される。
- 《平和の世継ぎ、ウィル》の起動型能力は、呪文のmana・コストやmana総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《平和の世継ぎ、ウィル》の起動型能力は、呪文に支払う色manaの数を減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定manaの部分の減らすだけである。
- 《平和の世継ぎ、ウィル》の起動型能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮せずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、ターン中にあなたが3点のライフを得て3点のライフを失ったなら、このターンにあなたが唱える白や青である呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

《僻境との対峙》

{G}

ソーサリー

協約（この呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンのうち1つを生け贄に捧げてよい。）

この呪文が協約されていたなら、あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それは速攻を持つ3/3のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。

あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが《僻境との対峙》を協約させて、対象とした土地がその解決時に不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されず、あなたは基本土地・カードを探すことも、ライブラリーを切り直すこともない。

《吼えたける突風牙》

{2}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

警戒

あなたがオーナーであり出来事を持つカードが追放領域にあるかぎり、吼えたける突風牙は速攻を持つ。

- 《吼えたける突風牙》は、あなたがオーナーであり追放領域にあるカードが出来事を持つかぎり、速攻を持つ。そのカードが出来事として唱えられたかどうかは関係ない。

《吼える暴れ者》

{4}{R}

クリーチャー — オーガ

4 / 4

速攻

//

《道を切り拓く》

{2}{R}

ソーサリー — 出来事

クリーチャー最大2体を対象とする。このターン、それらのクリーチャーではブロックできない。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 《道を切り拓く》の対象2体を選び、そのうち1体だけが不適正な対象になったなら、適正な対象はブロックできず、《道を切り拓く》は追放される。両方の対象が不適正になったなら、《道を切り拓く》はオーナーの墓地に置かれる。

《紛らわしい光塵》

{3}{U}

インスタント

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

- 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。

《魔女跡追いの激情》

{3}{R}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは、このターンに攻撃したクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。魔女跡追いの激情はそれに5点のダメージを与える。

- 《魔女跡追いの激情》の1つ目の能力はマナ・コストやマナ総量を変えることはなく、支払う総コストにのみ影響する。具体的には、《魔女跡追いの激情》のマナ総量は常に4ということである。
- 《魔女跡追いの激情》の1つ目の能力はコストを{R}より少なくすることはできない。

《魔女の印》

{1}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード2枚を引く。

ひねくれ者・役割・トークン1つをそれについていた状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。このオーラが墓地に置かれたとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。)

- あなたは、《魔女の印》を対象をとらずにカード1枚を捨ててカード2枚を引くためだけに唱えてもよい。ただし、対象を選び、《魔女の印》を解決する時にその対象が不適正なら、呪文は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを捨てず、カードを引かず、ひねくれ者・役割・トークンを生成しない。
- 《魔女の印》の対象を選ばないなら、ひねくれ者・役割・トークンは生成されない。

《まだ死んでいない》

{B}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。その後、ひねくれ者・役割・トークン1つをそれについての状態で生成する。」を得る。(エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。このオーラが墓地に置かれたとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。)

- クリーチャーが戦場に戻らないか、クリーチャーでないパーマネントとして戻ったなら、ひねくれ者・役割・トークンは生成されない。
- (《まだ死んでいない》が変容したパーマネントを対象としたなどで) 複数のクリーチャーが戦場に戻ったなら、ひねくれ者・役割・トークンはそれらそれぞれについての状態で生成される。

《麻痺海溝のシャレー》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/3

麻痺海溝のシャレーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。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。)

対戦相手がコントロールしていてアンタップ状態である1体以上のクリーチャーをあなたがタップするたび、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。

- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを《麻痺海溝のシャレー》の1つ目の能力の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが能力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。
- 《麻痺海溝のシャレー》の最後の能力は、効果によってあなたが、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をタップすることを指示されたときにのみ誘発する。あなたがコントロールしている呪文や能力が、自分がコントロールしているクリーチャーをタップするよう対戦相手に指示する場合は誘発しない。たとえば、あなたが《からみつく鉄線》をコントロールしていて、対戦相手が《からみつく鉄線》の誘発型能力の解決によって自分がコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャーをタップした場合、《麻痺海溝のシャレー》の能力は誘発しない。

《魔法の林檎のエリエット》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

2/4

あなたがコントロールしているオーラがついている各クリーチャーはそれぞれ、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。

あなたの終了ステップの開始時に、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xはあなたがコントロールしているオーラの数に等しい。

- 基本的に、その役割・トークンがそのプレイヤーがコントロールしていないクリーチャーについていたとしても、役割・トークンのコントローラーはそれを生成したプレイヤーである。
- Xの値は、その能力の解決中にあなたがコントロールしているオーラの数に数えて決定する。

《魔法破り》

{W}

インスタント

エンチャント1つを対象とする。それを破壊する。これにより、トークンや、あなたがコントロールしているパーマネントが破壊されたなら、カード1枚を引く。

- そのエンチャントが破壊不能を持つなら、それは破壊されない。あなたはカードを引かない。

- 《魔法破り》によってあなたがコントロールしていたパーマネントやトークンが破壊されたなら、それが墓地以外の領域に置かれたとしても、あなたはカード1枚を引く。

《豆の木のワーム》

{4}{G}

クリーチャー — 植物・ワーム

5/4

到達

//

《豆撒き》

{1}{G}

ソーサリー — 出来事

このターン、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 「このターン、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、他の同様の効果とも累積する。

《豆の木をのぼれ》

{1}{G}

エンチャント

豆の木をのぼれが戦場に出たとき、ならびに、あなたがマナ総量が5以上である呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれているなら、その呪文のマナ総量を決定するときには、そのXとして選んだ値を使う。

《真夜中の一撃》

{2}{W}

インスタント

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

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

《水生まれの錬金術師》

{1}{U}

クリーチャー — エレメンタル

1/3

あなたが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び、ターン終了時まで、水生まれの錬金術師は+2/+0の修整を受ける。

//

《泡立て》

{2}{U}

ソーサリー — 出来事

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。それをあなたのライブラリーの一番上に置く。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 当事者カードは、墓地にある間はインスタント・カードでもソーサリー・カードでもない。《泡立て》を使って、墓地にある当事者カード1枚をあなたのライブラリーの一番上に置くことはできない。

《水飛沫の呪文使い》

{3}{U}

クリーチャー — エレメンタル・ウィザード

2/4

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、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。魔術師・役割・トークン1つをそれについていた状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、占術1を行う。」を持つ。)

- 《水飛沫の呪文使い》の能力の対象を選ばないなら、魔術師・役割・トークンは生成されない。

《水の翼》

{1}{U}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4/4になり飛行と呪禁を得る。(それは対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない。)

- 《水の翼》はそのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する以前の効果を上書きする。これのパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。

《密告》

{B}

インスタント

クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-1/-1の修整を受ける。「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたは、《密告》を対象をとらずにネズミ・トークン1体を生成するためだけに唱えてもよい。ただし、あなたが対象を選び、《密告》の解決時にそれが不適正な対象となった場合、呪文は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはネズミ・トークンを生成しない。

《見習いの愚行》

{2}{U}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贄に捧げる。)

I, II — あなたがコントロールしているトークンと同じ名前を持たず、あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体を対象とする。伝説でなく、他のタイプに加えて反射であり、速攻を持つことを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。

III — あなたがコントロールしているすべての反射を生け贄に捧げる。

- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のクリーチャーに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、パーマネントそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。

- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。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。
- もし何かがこのトークンのコピーとなったなら、そのコピーも他のタイプに加えて反射であり、速攻を持ち、伝説でない。

《見習い魔術師、ジョハン》

{2}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2/5

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

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。(そのコストは支払う必要がある。タイミングのルールも適用される。)

- あなたはあなたが望むならいつでも(ただし後述する制限がある)あなたのライブラリーの一番上のカードを見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることが、あなたがあなたの手札にあるカードを見ることができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上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。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが出来事を持つなら、あなたはこれにより出来事・呪文を唱えることができる。
- あなたはこれによって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。
- 《見習い魔術師、ジョハン》が戦場を離れ、同じターン中に戦場に戻る、または《見習い魔術師、ジョハン》が戦場を離れ、別の《見習い魔術師、ジョハン》が戦場に出たとき、新しく与えられた許諾は、従来の許諾とは別のものとなる。新しい《見習い魔術師、ジョハン》が戦場に出たターンに、あなたはそれに与えられた許諾を1度だけ使うことができる。同じターンに古い《見習い魔術師、ジョハン》の許諾を使って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を唱えたとしても関係ない。あなたが複数の《見習い魔術師、ジョハン》をコントロールしていた場合、「レジェンド・ルール」がそれらに適用されて《見習い魔術師、ジョハン》が1体になる前に、あなたが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を唱える機会はないことに注意すること。

《無感情の売剣》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

無感情の売剣は、このターンにあなたのコントロール下で死亡したクリーチャー1体につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

//

《合同火葬》

{R}

ソーサリー — 出来事

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、それでない1つを対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。その後、その前者を生け贄に捧げる。

- この呪文の解決時に、対象とした前者が不適正な対象であるが、後者は適正な対象であった場合、《合同火葬》は解決されるが、ダメージは与えられず、生け贄も捧げられない。

- この呪文の解決時に、対象とした後者が不適正な対象であるが、前者は適正な対象であった場合、《合同火葬》は解決され、あなたは前者を生け贄に捧げる。

《野生との遭遇》

{G}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見る。その中からクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。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。このターン、その追放されているカードを唱えてもよい。このターン、次の戦闘フェイズの開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、あなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《野生との遭遇》を唱えることは対象を必要としない。このターン、次の戦闘フェイズの開始時に、あなたがこの遅延誘発型能力をスタックに置くに際し、対象とするあなたがコントロールしているクリーチャー1体と、対象とするあなたがコントロールしていないクリーチャー最大1体を選ぶ。
- あなたが《野生との遭遇》を唱えて、そのターンのそれ以降に戦闘フェイズが発生しなかった場合、その遅延誘発型能力は誘発しない。

《有角の湖鯨》

{4}{U}{U}

クリーチャー — 鯨

6/6

瞬速

護法{2}

あなたのターンでないかぎり、有角の湖鯨はタップ状態で戦場に出る。

//

《礁湖の決壊》

{1}{U}

インスタント — 出来事

あなたがコントロールしていない攻撃クリーチャー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。

《勇敢な追跡者、ルビー》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・スカウト

1/2

速攻

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て勇敢な追跡者、ルビーが攻撃するたび、ターン終了時まで、勇敢な追跡者、ルビーは+2/+2の修整を受ける。

{T} : {R}か{G}を加える。

- あなたが《勇敢な追跡者、ルビー》を攻撃クリーチャーとして指定したときにあなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていた場合、その誘発型能力の解決時にあなたがそれをコントロールしていたかどうかは関係ない。《勇敢な追跡者、ルビー》は+2/+2の修整を受ける。

《優雅なる叩き伏せ》

{1}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてオーラがついている望む数のクリーチャーを対象とし、あなたがコントロールしていてそれでないクリーチャー最大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。その第一者とその第二者はそれぞれ、その第三者に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《優雅なる叩き伏せ》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のうち1体が（すでにエンチャントされていない、すでに戦場を離れているなどにより）不適正な対象であっても、あなたがコントロールしている残りの適正な対象はパワーに等しい点数のダメージを与える。
- 《優雅なる叩き伏せ》の解決時に、最後の対象として選んだクリーチャーが不適正な対象であるか、対象として選んだあなたがコントロールしていたクリーチャーがすべて不適正な対象である場合、どのクリーチャーもダメージを与えたり受けたりしない。

《勇気の徳目》

{3}{R}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしている発生源1つが対戦相手1人に戦闘ダメージでないダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるその点数に等しい枚数のカードを追放してもよい。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。

//

《エンバレスの猛火》

{1}{R}

インスタント — 出来事

1つを対象とする。エンバレスの猛火はそれに2点のダメージを与える。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのエンチャントを唱えてもよい。）

- 戦闘ダメージとは攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって自動的に与えられるダメージのことである。その他のダメージは、戦闘フェイズに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーによって与えられるとしても、戦闘ダメージでないダメージである。
- あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルール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。

《愉快的吟遊詩人》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・バード

3/2

愉快的吟遊詩人が戦場に出たとき、{1}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。若き英雄・役割・トークン1つをそれについていた状態で生成する。（あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは、「このクリーチャーが攻撃するたび、これのタフネスが3以下である場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。）

- 《愉快的吟遊詩人》の能力の対象を選択するのは、戦場に出たときに誘発するその能力が誘発したときではない。これによりあなたが{1}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《歪んだ忠義》

{2}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その前者のコントロールを得る。その前者をアンタップする。ターン終了時まで、その前者は速攻を得る。

ひねくれ者・役割・トークン1つをその後者についた状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。このオーラが墓地に置かれたとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。)

- 《歪んだ忠義》の2つ目の対象を選ばないか、この呪文の解決時にそれが不適正な対象なら、ひねくれ者・役割・トークンは生成されない。

《ランクルのいたずら》

{2}{B}{B}

ソーサリー

以下から1つ以上を選ぶ。

- 各プレイヤーはそれぞれカード2枚を捨てる。
- 各プレイヤーはそれぞれ4点のライフを失う。
- 各プレイヤーはそれぞれクリーチャー2体を生け贄に捧げる。
- 一部または全員のプレイヤーに完全にまたは部分的に影響が及ばないモードも選ぶことができる。
- 1つ目のモードを処理する際には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが手札にあるカード2枚を公開することなく選び、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じように選ぶ。その後、選ばれたカードがすべて同時に捨てられる。
- 3つ目のモードを処理する際には、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャー2体を選ぶ。その後、他の各プレイヤーもターン順に同じことを行うが、そのとき自分よりも先に行ったプレイヤーの選択を知っていることになる。その後、すべての選ばれたクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

《乱入》

{3}{R}

ソーサリー

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るクリーチャー最大1体を対象とする。

乱入はその前者に4点のダメージを与える。

若き英雄・役割・トークン1つをその後者についた状態で生成する。(あなたがコントロールしている役割がすでにそれについていたなら、その役割を墓地に置く。エンチャントしているクリーチャーは、「このクリーチャーが攻撃するたび、これのタフネスが3以下である場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を持つ。)

- あなたが《乱入》の2つ目の対象を選ばなかったなら、若き英雄・役割・トークンは生成されない。

《リッチの騎士の征服》

{4}{B}

ソーサリー

アーティファクトやエンチャントやトークンのうち望む数を生け贄に捧げる。あなたの墓地にあるその数に等しい枚数のクリーチャー・カードを戦場に戻す。

- あなたは《リッチの騎士の征服》の解決中にアーティファクトやエンチャントやトークンを生け贄に捧げる。これは追加コストではない。《リッチの騎士の征服》が打ち消されたなら、あなたは何も生け贄に捧げない。
- あなたはパーマネント0個を生け贄に捧げることを選ぶことができる。
- あなたがパーマネントを生け贄に捧げることで能力が誘発する場合、あなたが墓地にあるクリーチャー・カードを戦場に戻すまで、それらの能力はスタック上に置かれない。
- 戻すカードの1枚として《リッチの騎士の征服》に生け贄として捧げられたアーティファクト・クリーチャーやクリーチャー・エンチャントを選んでもよい。

《冷気への屈服》

{2}{U}

インスタント

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体か2体を対象とする。それらをタップする。それらの上にそれぞれ麻痺カウンター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、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- あなたは、《冷気への屈服》によってすでにタップされたクリーチャーを対象としてもよい。対象としたクリーチャーが能力の解決時にすでにタップ状態であっても、それの上に麻痺カウンター1個を置く。

《レッドキャップのどぶ住まい》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

3/3

威迫

レッドキャップのどぶ住まいが戦場に出たとき、「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークン2体を生成する。

あなたのアップキープの開始時に、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたら、レッドキャップのどぶ住まいの上に+1/+1カウンター1個を置き、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。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- その最後の能力が誘発した後に《レッドキャップのどぶ住まい》が戦場を離れる場合、あなたは《レッドキャップのどぶ住まい》の上に+1/+1カウンター1個を置かないが、あなたはクリーチャーを生け贄に捧げ、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。
- あなたは《レッドキャップのどぶ住まい》によって追放領域からプレイしたカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。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。

《ロティサリーの精》

{R}

クリーチャー — エレメンタル

1/1

威迫

ロティサリーの精がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上に焼き串カウンター1個を置く。その後、これを生け贄に捧げてもよい。そうしたら、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はこれの上にある焼き串カウンターの個数に等しい。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。

- 《ロティサリーの精》を生け贄に捧げるかどうかは、この誘発型能力の解決時に選ぶ。あなたがこれを生け贄に捧げてからあなたのライブラリーの一番上からカードを追放するまでの間には、どのプレイヤーも対応することはできない。
- あなたはこれにより追放領域からプレイしたカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。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。

《異名人のスプライト》

{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

1/1

飛行

罨名人のスプライトが戦場に出たとき、{2}を支払ってもよい。そうしたとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それをタップし、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。)

- 《罨名人のスプライト》の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{2}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- あなたは、すでにタップ状態であるクリーチャーを再帰誘発型能力の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが能力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。

《ヴァントレスの変成者》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

//

《カエル声の呪い》

{1}{U}

ソーサリー — 出来事

クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。呪われし者・役割・トークン1つをそれについてた状態で生成する。(エンチャントしているクリーチャーは1/1である。)

- すでにタップ状態であるクリーチャーを《カエル声の呪い》の対象としてもよい。対象としたクリーチャーが能力の解決時にすでにタップ状態であっても、呪われし者・役割・トークンをそれについてた状態で生成する。

『エルドレインの森』 ジャンプスタートのカード別注釈

ジャンプスタート・ブースターは、『エルドレインの森』のリリースにむけて生産されているわけではない。しかし、セット・ブースターにはその体験に合わせて作られた15枚のカードが含まれており、5枚のレアのカードはコレクター・ブースターでも入手可能である。

《老いたる飛び牙》

{4}{B}

伝説のクリーチャー — ネズミ・フェアリー

3/4

飛行

各終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、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：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

{2}{B}, クリーチャーやアーティファクトのうちこれでない1つを生け贄に捧げる：ターン終了時まで、老いたる飛び牙は+2/+2の修整を受ける。

- 《老いたる飛び牙》の誘発型能力は、終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡したかどうかを見る。死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。

《語り部のピクシー》

{3}{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

3/3

飛行

あなたが出来事・呪文1つを唱えるたび、カード1枚を引く。

- 出来事・呪文とは、インスタントやソーサリーであり出来事の呪文タイプを持つ呪文のことを意味する。出来事を持つ、あなたが唱えたパーマネント・呪文はこの能力を誘発させない。

《剛胆なトリュフ嗅ぎ》

{1}{G}

クリーチャー — 猪

3/1

剛胆なトリュフ嗅ぎが単独で攻撃するたび、食物・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

//

《猪突猛進》

{1}{G}

インスタント — 出来事

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《剛胆なトリュフ嗅ぎ》の能力は誘発しない。

《邪悪なウィッチカイト》

{4}{B}{B}

クリーチャー — ドラゴン・邪術師

5/4

飛行

邪悪なウィッチカイトが戦場に出たとき、望む数のアーティファクトやエンチャントやトークンを生け贄に捧げる。その後、その数に等しい枚数のカードを引く。

- 《邪悪なウィッチカイト》の誘発型能力の解決時に、あなたは0個のパーマネントを生け贄に捧げることを選んでもよい。
- あなたがパーマネントを生け贄に捧げたときに誘発する能力があれば、それらの能力は、あなたがカードを引き終わった後にスタックに置かれる。あなたが0個のパーマネントを生け贄に捧げることを選んだ場合、それらの能力は誘発しない。

《突進する悪党》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・農民

3/3

突進する悪党が攻撃するたび、ターン終了時まで、これは攻撃クリーチャー1体につき+1/+0の修整を受ける。ネズミが攻撃しているなら、ターン終了時まで、突進する悪党はトランブルを得る。

- 《突進する悪党》の能力の解決時に、《突進する悪党》自身も含め、攻撃クリーチャーの総数を数えてそれが得るパワーの値を決定する。

『エルドレインの森』の統率者のカード別注釈

再録メカニズム：統治者

「統治者」はプレイヤーが持つことのできる称号である。その王座からは、各ターンに追加のカードを得るなどいくつかの恩恵を受けられるが、他のプレイヤーから要らぬ注目を浴びることもあるだろう。果たして、王座へ君臨した後に、あなたは童話のようなめでたい結末を迎えることができるのだろうか？

《アーデンベイルの宮廷》

{2}{W}{W}

エンチャント

アーデンベイルの宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。あなたが統治者なら、代わりにそのパーマネント・カードを戦場に戻す。

統治者についての注釈：

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。あるプレイヤーが統治者になるに際し、現在の統治者がいれば、そのプレイヤーは統治者でなくなる。一度に複数の統治者が存在することはない。
- 統治者であることに関連する暗黙の誘発型能力が2つある。これらの誘発型能力は発生源を持たず、これらの能力が誘発した時点で統治者であったプレイヤーがコントロールする。これらの能力の正確なテキストは、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。」と「クリーチャー1体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーが統治者になる。」である。
- 統治者がカード1枚を引くという誘発型能力がスタックに置かれて、その能力が解決される前に他のプレイヤーが統治者になったとしても、1人目のプレイヤーはカードを引く。
- 他のプレイヤーのターン中に統治者がゲームから除外されるなら、アクティブ・プレイヤーが統治者になる。自分のターン中に統治者がゲームから除外されるなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。
- 統治者に与えられた戦闘ダメージによってそのプレイヤーがゲームに敗北するなら、攻撃クリーチャーのコントローラーを統治者にする誘発型能力は解決されない。ほとんどの場合、その攻撃クリーチャーのコントローラーのターンになるので、そのプレイヤーは統治者になる。

《苛立たせる厄介者》

{2}{B}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

3/1

飛行

あなたがコントロールしている1体以上のフェアリーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ、赤の4/2の海賊・クリーチャー・トークン1体を生成する。このゲームの間、そのトークンは使喚される。(それは各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。)

- 通常、戦闘ダメージはすべて同時に与えられる。その場合には、《苛立たせる厄介者》の能力は、そのダメージが何体のクリーチャーによって与えられるとしても、あなたがコントロールしているフェアリーが戦闘ダメージを与える各プレイヤーにつきそれぞれ1回誘発する。それらのフェアリーの中に二段攻撃や先制攻撃を持つクリーチャーがあれば、この能力は、各戦闘ダメージ・ステップにダメージを受けた各プレイヤー1人につきそれぞれ1回誘発する。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない(そして速攻も持たない)なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。

- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。

《歌鳥の祝福》

{3}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、オーラ・カードが公開されるまで、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。そのカードを戦場に出してもよい。そうしないなら、それをあなたの手札に加える。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《歌鳥の祝福》の誘発型能力でオーラ・カード1枚を戦場に出す場合、あなたはそれが戦場に出るに際してそれがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁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、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、あなたはそれを戦場に出すことは出来ず、この効果の次の部分によってあなたの手札に置かれる。

《雄牛曳き》

{3}{W}

クリーチャー — 人間・農民

4/4

警戒

雄牛曳きは雄牛にはブロックされない。

雄牛曳きが戦場に出るか攻撃するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは白の2/4の雄牛・クリーチャー・トークン1体を生成し、あなたはカード1枚を引く。

- 《雄牛曳き》の最後の能力を解決する時まで、対象とした対戦相手が不適正な対象になっていたなら、それは解決されず、そのプレイヤーは雄牛・トークンを生成することも、あなたがカード1枚を引くこともない。

《解放された家畜》

{5}{W}

クリーチャー — 猫・鳥・雄牛

4/6

解放された家畜が死亡したとき、絆魂を持つ白の1/1の猫・クリーチャー・トークン1体と、飛行を持つ白の1/1の鳥・クリーチャー・トークン1体と、白の2/4の雄牛・クリーチャー・トークン1体を生成する。それらの各トークンにつきそれぞれ、あなたの手札やあなたの墓地にあるオーラ・カード1枚をそれにつけた状態で戦場に出してもよい。

- これによりあなたがオーラを戦場に出そうとして、そのオーラを適正にトークンにつけることができなければ、そのオーラは戦場に出ない。代わりに、それはそれが以前あった領域に残る。
- (《倍増の季節》の効果などによって)《解放された家畜》の能力により予想以上の数のトークンが生成される場合、あなたは手札や墓地にあるオーラ・カードを、追加の各トークンにそれぞれついた状態で戦場に出してもよい。

《影のくぐつ師》

{6}{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

4/4

飛行、護法{2}

影のくぐつ師が戦場に出たとき、飛行を持つ黒の1/1のフェアリー・ならず者・クリーチャー・トークン2体を生成する。

あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャー1体が攻撃するたび、「ターン終了時まで、それは他の色やタイプに加えて赤のドラゴンになり、基本のパワーとタフネスは4/4になる。」を選んでよい。

- 《影のくぐつ師》の最後の能力はそのクリーチャーが持つ能力を取り除かない。
- 《影のくぐつ師》の最後の能力はそのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定する以前の効果を上書きする。《影のくぐつ師》の最後の能力の解決後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- (《危機一髪》や+1/+1カウンターなどにより生成される効果などの)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。
- 《影のくぐつ師》の最後の能力が解決される前にそのクリーチャーが飛行を失った場合も、そのクリーチャーは、ターン終了時まで他の色やタイプに加えて赤のドラゴンになり、基本のパワーとタフネスは4/4になる。それは飛行を得ない。
- 《影のくぐつ師》の最後の能力が解決される前にそのクリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、それはターン終了時まで他の色に加えて赤になる。それはクリーチャーでないため、ドラゴンのサブタイプを得ることはなく、基本のパワーとタフネスも4/4にならない。

《菓子の造形家、ブレナード》

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

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

3/3

あなたがコントロールしていて食物やゴーレムであるすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受けトランプルを持つ。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が死亡するたび、あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、他のタイプに加えて1/1の食物・ゴーレム・アーティファクト・クリーチャーであり「{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つを生成する。

- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のクリーチャーに記載されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーそのものが別の何かをコピーしていたりする場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、上記を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- 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、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。クリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 何かトークンのコピーになった場合、そのコピーも基本のパワーとタフネスが1/1になり、他のタイプに加えて食物・ゴーレム・アーティファクト・クリーチャーであり「{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。

《巨人の遺伝》

{4}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+5/+5の修整を受け「このクリーチャーが攻撃するたび、攻

撃クリーチャー最大1体を対象とする。怪物・役割・トークン1つをそれについて状態で生成する。」を持つ。(エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。) 巨人の遺伝が戦場から墓地に置かれたとき、これをオーナーの手札に戻す。

- あなたが《巨人の遺伝》が与える能力で攻撃クリーチャーを対象にしなかったなら、怪物・役割・トークンは生成されない。
- オーラ・呪文の解決時までに《巨人の遺伝》がエンチャントするはずのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。これは戦場からではなくスタックから墓地に置かれるので、最後の能力は誘発しない。
- 《巨人の遺伝》は、その能力の解決時にそれが墓地にある場合にのみ、墓地からオーナーの手札に戻る。その前に《巨人の遺伝》が墓地を離れた場合、たとえそれがその能力の解決前に墓地に戻されたとしても、それはその領域に置かれたままとする。

《ギャレンブリグの宮廷》

{1}{G}{G}

エンチャント

ギャレンブリグの宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、クリーチャー最大2体を対象として2個分を割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。その後、あなたが統治者なら、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にある+1/+1カウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

- 《ギャレンブリグの宮廷》の最後の能力をスタックに置く際にカウンターをどのように割り振るかあなたが選ぶ。各対象の上にはそれぞれ、+1/+1カウンターを少なくとも1個置かなければならない。
- 《ギャレンブリグの宮廷》の最後の能力の解決に際してクリーチャーの一部が不適正な対象になっていた場合、元のカウンターの割り振りをそのまま適用するが、不適正な対象に置かれるはずだったカウンターは失われる。
- パーマネントの上にある+1/+1カウンターの数を2倍にするとは、すでにそれの上にある+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをそれの上置くことである。カウンターを置くことに関わる他のカードは、この効果にも関わる。

《狡猾な征服者、アリーラ》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — フェアリー・邪術師

2/4

飛行

あなたが、対戦相手の各ターン内のあなたの1つ目の呪文を唱えるたび、飛行を持つ黒の1/1のフェアリー・ならず者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしている1体以上のフェアリーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを使喚する。

- 通常、戦闘ダメージはすべて同時に与えられる。その場合には、《狡猾な征服者、アリーラ》の最後の能力は、そのダメージが何体のクリーチャーによって与えられたかは関係なく、あなたがコントロールしているフェアリーが戦闘ダメージを与えたプレイヤー1人につき1回誘発する。それらの中に二段攻撃や先制攻撃を持つフェアリーがいれば、この能力は、各戦闘ダメージ・ステップにダメージを受けたプレイヤー1人につき1回誘発する。

《荒廃翼の山賊》

{3}{B}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

2/2

飛行、接死

あなたが、対戦相手の各ターン内のあなたの1つ目の呪文を唱えるたび、そのプレイヤーのライブラ

リーの一番上にあるカード1枚を見、裏向きで追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよく、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。

- 《荒廃翼の山賊》が戦場を離れたとしても、あなたは追放されたカードを見たり唱えたりしてもよい（そして、それを唱えるために望むタイプのマナを支払ってもよい）。他のプレイヤーが《荒廃翼の山賊》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーはそのカードを見たり唱えたりできるようにならないが、あなたは見たり唱えたりできる。
- 追放されているカード1枚を唱えるなら、そのコストを支払う。そのカードのマナ・コストではなく、代替コストを支払ってもよい。
- マナのタイプとは白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。冰雪マナはマナのタイプではない。あなたは、冰雪でない発生源によって生み出されたマナで《荒廃翼の山賊》を使って冰雪コストを支払うことができない。
- 《荒廃翼の山賊》はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変化させない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。
- 追放したカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。
- あなたがゲームから除外されたなら、カードは追放領域で永続的に裏向きのままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

《こだまの大魔導師》

{4}{U}

クリーチャー — フェアリー・ウィザード

4 / 4

飛行、護法{2}

あなたがフェアリーやウィザードであるパーマnent・呪文1つを唱えるたび、それをコピーする。
(そのコピーはトークンになる。)

- パーマnent・呪文のコピーはトークンになる。つまり、このトークンは「生成された」わけではない。《こだまの大魔導師》の能力によって、トークンが戦場に出たとしても、「トークンが生成された」ことを参照する効果には一切の相互作用を及ぼさない。
- そのコピーはコピー元の呪文が唱えられた時、選んだマナ・コストに含まれているXの値や、代替コストや追加コストを選んだかどうかを含め、そのために行われた決定を覚えている。たとえば、コピー元のクリーチャー・呪文がキッカーを持ち、そのキッカー・コストが支払われていたなら、そのコピーもキッカーされている。

《小間物のアウフ》

{X}{G}

クリーチャー — アウフ

1 / 1

小間物のアウフは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

小間物のアウフが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を公開する。その中から、マナ総量がX以下である望む枚数のオーラ・カードを戦場に出してもよい。その後、これにより公開して戦場に出さなかったすべてのカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- これにより戦場に出るオーラは何も対象としない（よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマnent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、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができないなら、あなたはそれを戦場に出すことを選べない。

《柔順な替え玉》

{3}{U}

クリーチャー — フェアリー・多相の戦士

0/0

瞬速

飛行

柔順な替え玉を、他のタイプに加えてフェアリー・多相の戦士であり飛行を持つことを除き、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 下記の例外を除き、《柔順な替え玉》はコピー元のパーマネントに印刷されていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、パーマネントそのものが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。これはその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置かれているかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- （選ばれたクリーチャーが別の《クローン》である場合など）選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合、上記を除き、あなたの《柔順な替え玉》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《柔順な替え玉》は上記を除き、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。《柔順な替え玉》はトークンにならない。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、《柔順な替え玉》が戦場に出たときに誘発する。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。」の能力も機能する。
- 何らかの理由によって《柔順な替え玉》がこれでないクリーチャーと同時に戦場に出る場合、《柔順な替え玉》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合には、《柔順な替え玉》は単に0/0のクリーチャーとして戦場に出た後、（生かされるために他の何かによってタフネスが増えられないかぎり）即座に墓地に置かれることになる。

《壊土造りのフォーン》

{2}{G}

クリーチャー — サテュロス・ドルイド

3/3

壊土造りのフォーンが戦場に出たとき、あなたは1枚以上の土地・カードを捨ててもよい。そうしたとき、その枚数以下の枚数の、あなたの墓地にあり土地でないパーマネント・カードを対象とする。それらをあなたの手札に戻す。

- あなたは、《壊土造りのフォーン》の能力が誘発したときにその対象を選ぶわけではない。これによりあなたが1枚以上の土地・カードを捨てたときに、2つ目の「再起」誘発型能力が誘発する。あなたは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できる。

《壮麗公爵、テグウィル》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — フェアリー・貴族

2/3

飛行、接死

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのフェアリーは+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フェアリー1体が死亡するたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- 《壮麗公爵、テグウィル》が、あなたがコントロールしていてこれでない1体以上のフェアリーと同時に死亡したなら、《壮麗公爵、テグウィル》の能力はそれらのこれでないフェアリー1体につきそれぞれ1回誘発する。

《フェアリーの刃造り》

{2}{B}

クリーチャー — フェアリー・ならず者

2/2

飛行

あなたがコントロールしている1体以上のフェアリーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、フェアリーの刃造りの上に+1/+1カウンター1個を置く。

フェアリーの刃造りが死亡したとき、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xはこれのパワーに等しい。

- 通常、戦闘ダメージはすべて同時に与えられる。その場合には、《フェアリーの刃造り》の1つ目の誘発型能力は、そのダメージを何体のクリーチャーが与えるかに関わらず、あなたがコントロールしているフェアリーが戦闘ダメージを与えるプレイヤー1人につきそれぞれ1回誘発する。それらのフェアリーの中に二段攻撃や先制攻撃を持つクリーチャーがあれば、この能力は、各戦闘ダメージ・ステップにダメージを受けた各プレイヤー1人につきそれぞれ1回誘発する。
- 《フェアリーの刃造り》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてXの値を決定する。

《紛らわしい道標》

{2}{U}

アーティファクト

瞬速

紛らわしい道標が攻撃クリーチャー指定ステップ中に戦場に出たとき、攻撃クリーチャー1体を対象とする。あなたは、それが攻撃するプレイヤーやパーマメントを選び直してもよい。(それはそのコントローラーやそのコントローラーのパーマメントを攻撃することはできない。)

{T} : {U}を加える。

- あなたは《紛らわしい道標》を攻撃クリーチャー指定ステップ以外で唱えてもよい。《紛らわしい道標》が攻撃クリーチャー指定ステップ以外で唱えられ、戦場に出た場合、その能力はただ誘発しないだけである。
- クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマメントを選び直すときには、攻撃に関する強制や制限やコストをすべて無視する。
- クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマメントを選び直すときには、「こ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。
- 攻撃クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやパーマメントを選び直す場合、そのクリーチャーが攻撃したプレイヤーやパーマメントはその指定したとおりのままだが、選び直したプレイヤーやパーマメントを攻撃している状態である。
- ある能力が攻撃クリーチャーの「防御プレイヤー」がコントロールするものを対象とし、その能力の解決前にそのクリーチャーの防御プレイヤーが変わった場合、その対象は不適正になったので、その能力は解決しない。

《木製の聖騎士》

{1}{G}

アーティファクト・クリーチャー — 騎士

1/1

木製の聖騎士にちょうど1つのオーラがついているかぎり、これの基本のパワーとタフネスは3/3である。

木製の聖騎士にちょうど2つのオーラがついているかぎり、これの基本のパワーとタフネスは5/5であり、これは警戒を持つ。

木製の聖騎士に3つ以上のオーラがついているかぎり、これの基本のパワーとタフネスは10/10であり、これは警戒とトランプルを持つ。

- 《木製の聖騎士》の能力は、それらのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果をそれぞれ上書きする。《木製の聖騎士》よりも新しい、パワーやタフネス

を特定の値に設定する効果は、《木製の聖騎士》に1つか2つか3つのオーラがつけられて能力の効果が発生しても、それらの効果を上書きする。

《やり遺したこと》

{3}{W}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、あなたの墓地にありオーラや装備品であるカード最大2枚を対象とする。その前者を戦場に戻す。その後、その後者をそのクリーチャーにつけた状態で戦場に戻す。(オーラがそのクリーチャーにエンチャントできないなら、それはあなたの墓地に残る。)

- クリーチャーに適正につけられないすべての対象とした装備品カードはついていない状態で戦場に出る。

《陽気な大食漢、コルヴォルド》

{5}{B}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・貴族

4/4

この呪文を唱えるためのコストは、このターンにあなたが生け贄に捧げたパーマネントの中のカード・タイプ1種類につき{1}少なくなる。

飛行、トランプル、速攻

陽気な大食漢、コルヴォルドがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、陽気な大食漢、コルヴォルドの上に+1/+1カウンターX個を置き、カードX枚を引く。Xは、あなたの墓地にあるカードの中のパーマネント・タイプの種類数に等しい。

- パーマネント・タイプは、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、土地、プレインズウォーカーのいずれかである。「伝説の」や「氷雪」などは特殊タイプである。カード・タイプではない。「トークン」はタイプではない。
- 《陽気な大食漢、コルヴォルド》のコスト減少能力はマナ・コストやマナ総量を変えることなく、支払う総コストにのみ影響する。具体的には、《陽気な大食漢、コルヴォルド》のマナ総量は常に8ということである。
- 《陽気な大食漢、コルヴォルド》のコスト減少能力は、これのマナ・コストの中の色マナには影響しない。それはコストを{B}{R}{G}より少なくすることはできない。

《ロークスワインの宮廷》

{2}{B}{B}

エンチャント

ロークスワインの宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれをプレイしてもよく、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。あなたが統治者なら、ターン終了時まで、ロークスワインの宮廷によって追放されている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。

- 《ロークスワインの宮廷》が戦場を離れたとしても、あなたは追放されたカードをプレイしてもよい(そして望むタイプのマナを支払うこともできる)。他のプレイヤーが《ロークスワインの宮廷》のコントロールを得た場合、そのプレイヤーはそれらのカードをプレイできないが、あなたはプレイできる。
- 追放されているカード1枚を唱えるなら、そのコストを支払う。そのカードのマナ・コストではなく、代替コストを支払ってもよい。
- マナのタイプとは白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。氷雪マナはマナのタイプではない。あなたは、氷雪でない発生源によって生み出されたマナを《ロークスワインの宮廷》で氷雪コストの支払いに使うことはできない。

《ヴァントレスの宮廷》

{2}{U}{U}

エンチャント

ヴァントレスの宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、エンチャントやアーティファクトのうちこれでない最大1つを対象とする。あなたが統治者なら、そのコピーであるトークン1つを生成してもよい。あなたが統治者でないなら、「ヴァントレスの宮廷はこの能力を持つことを除き、そのコピーになる。」を選んでよい。

- 《ヴァントレスの宮廷》は、そのエンチャントやアーティファクトに記載されている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。
- 《ヴァントレスの宮廷》がトークンのコピーとなった場合、それはそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。トークンにはならない。
- 《ヴァントレスの宮廷》がオーラのコピーになったなら、何らかの理由によりすでに適切なオブジェクトかプレイヤーにつけられていないかぎり、オーナーの墓地に置かれる。これが装備品のコピーになってクリーチャーについたなら、装備品でもオーラでもないパーマネントになったときには、はずれる。
- このコピー効果は永続的なものである。多くの場合、(先のターンで別のパーマネントをコピーするなど) 別のコピー効果によって上書きされるまで続く。
- 《ヴァントレスの宮廷》がパーマネントのコピーとなったとき、戦場に出たわけでも離れたわけでもない。戦場に出たときに誘発する能力や戦場を離れたときに誘発する能力は誘発しない。
- これでないパーマネントが《ヴァントレスの宮廷》のコピーとなった場合、それは《ヴァントレスの宮廷》がその時点でコピーしているものがあればそのコピーになり、尚且つ《ヴァントレスの宮廷》の最後の能力を持つ。
- トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしている場合を除く)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、上記を除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。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。」の能力も機能する。

『エルドレインの森』 おとぎ話のカード別注釈

《息詰まる徴税》

{3}{W}

エンチャント

対戦相手1人がカード1枚を引くたび、そのプレイヤーは{2}を支払ってもよい。そのプレイヤーがそうしないなら、あなたは宝物・トークン1つを生成する。

- 対戦相手がカードを複数枚引くように指示されたなら、そのプレイヤーは《息詰まる徴税》の複数の誘発型能力の解決時に、何回支払うかを定める前に、その枚数分のカードをすべて引く。

《偉大なるオーラ術》

{1}{W}

エンチャント

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのエンチャントは被覆を持つ。(被覆を持つパーマネントは呪文や能力の対象にならない。)

あなたがコントロールしていてオーラがついているすべてのクリーチャーは被覆を持つ。

- あなたの戦場に2つある場合、それらはそれでない1つに被覆を与える。

《稲妻の力線》

{2}{R}{R}

エンチャント

稲妻の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたが呪文1つを唱えるたび、プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、稲妻の力線はそれに1点のダメージを与える。

- 《稲妻の力線》の2つ目の能力の解決中に、あなたは{1}を複数回支払って複数回ダメージを与えることはできない。
- プレイヤーすべてがマリガンを行った後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。

《エンチャント複製》

{2}{U}

エンチャント

エンチャント複製を、戦場にあるエンチャント1つのコピーとして戦場に出してもよい。

- 《エンチャント複製》はコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以上のことはコピーしない(詳しくは後述するが、そのパーマネントそのものが別の何かをコピーしているかそれがトークンである場合を除く)。これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- (選ばれたクリーチャーが別の《エンチャント複製》である場合など) 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合は、《エンチャント複製》はその選ばれたパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《エンチャント複製》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。《エンチャント複製》はトークンにならない。
- これにより《エンチャント複製》がオーラをコピーするなら、それが戦場に出る直前に、あなたはそのオーラがエンチャントするものを選ぶ。そのオーラと同時に戦場に出たパーマネントを選ぶことはできない。そのオーラは、それがエンチャントするプレイヤーやパーマネントを対象としないので、これにより、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントを選んでもよい。その選ばれたエンチャントするものは、そのオーラが適正にエンチャントできるものでなければならないので、これによりそのオーラの特性のうちの一つについてプロテクション(その特性)を持つプレイヤーやパーマネントを選ぶことはできない。オーラが適正にエンチャントできるものがなければ、それが戦場に出ることはない。それが呪文として解決されている場合にはオーナーの墓地に置かれ、スタック以外の領域から出ようとしている場合には《エンチャント複製》はその領域に残る。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、《エンチャント複製》が戦場に出たときに誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このエンチャント]が戦場に出るに際し、」や「[このエンチャント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

- 何らかの理由によって《エンチャント複製》がこれでないパーマネントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるパーマネントしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合には、《エンチャント複製》は単に無意味な能力を持つエンチャントとして戦場に出る。そうする理由が何かしらあったのだろう。

《追い討ち》

{2}{R}

エンチャント

{3}{R}{R}：あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。メイン・フェイズであるなら、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズ1つを加える。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 十分な量のマナを持っているなら、ターン中にこの能力を複数回起動することができる。
- 通常、攻撃したクリーチャーをアンタップするために、あなたはこの能力を戦闘後メイン・フェイズに起動する。

《騎士の勇気》

{4}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

騎士の勇気が戦場に出たとき、警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け警戒を持つ。

- 《騎士の勇気》を唱えるには、対象とするクリーチャー1体が必要になる。《騎士の勇気》を、それが生成する騎士・トークンにつけられた状態で戦場に出すことはできない。
- 《騎士の勇気》の解決時までこのオーラがエンチャントするクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、このオーラ・呪文は解決されない。これが戦場に出ることはなく、この能力が誘発することもない。

《希望の夜明け》

{1}{W}

エンチャント

あなたがライフを得るたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

{3}{W}：絆魂を持つ白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《希望の夜明け》の1つ目の能力は、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。それが《人狐のボディガード》による2点のライフであっても、食物・トークンによる3点のライフであっても関係ない。
- 《希望の夜明け》の誘発型能力の解決1回について、{2}を複数回支払ってカードを2枚以上引くようなことはできない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、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、《希望の夜明け》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る。《希望の夜明け》の1つ目の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

《グリフィンの高樓》

{1}{W}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、飛行を持つ白の2/2のグリフィン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

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

《硬化した鱗》

{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターをその上に置く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりに1個多く置かれた状態で戦場に出る。
- あなたがコントロールしている《硬化した鱗》が1つ増えるごとに、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+1/+1カウンターの個数は1個ずつ増える。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《好奇心》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーが対戦相手1人にダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- 「あなた」は《好奇心》のコントローラーを意味する。これはエンチャントしているクリーチャーのコントローラーと異なる場合がある。「対戦相手1人」は《好奇心》のコントローラーの対戦相手を意味する。
- 《好奇心》は、エンチャントしているクリーチャーが対戦相手にダメージを与えたならば誘発する。戦闘ダメージのみではない。
- 《好奇心》は、エンチャントしているクリーチャーがプレインズウォーカーやバトルにダメージを与えたならば誘発しない。
- エンチャントしているクリーチャーが対戦相手1人にダメージを与えるたびに、あなたはカードを1枚引く。与えたダメージの点数は関係ない。
- あなたが《好奇心》をコントロールしていて、それが対戦相手のクリーチャーをエンチャントしている場合、そのクリーチャーがあなたにダメージを与えたときにあなたはカードを引かない。そのクリーチャーがあなたの対戦相手のうち1人にダメージを与えたときにのみ、その能力が誘発する。

《虚空の力線》

{2}{B}{B}

エンチャント

虚空の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

カードがいづこかから対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- あなたが《虚空の力線》をコントロールしている間に、あなたの対戦相手がカード1枚を捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、(《虚ろな者》や捨てたカードのマッドネス能力などの) カードを捨てたかどうかを見る能力は機能する。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。
- 《虚空の力線》が戦場にある間、対戦相手がコントロールしているトークンでないクリーチャーは死亡しない。それらは代わりに追放される。それらのクリーチャーが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。
- 《虚空の力線》が戦場にある間も、トークンは死亡する。
- プレイヤーすべてがマリガンを行った後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行く。その後、最初のターンが始まる。

《正気減らし》

{2}{U}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

各終了ステップの開始時に、エンチャントしているプレイヤーはカードX枚を切削する。Xは、このターンにいくらかからそのプレイヤーの墓地に置かれたカードの枚数に等しい。

- 《正気減らし》の誘発型能力は、たとえそれらのカードがそこに置かれた時点で《正気減らし》が戦場に出ていなかったり、それらのカードが墓地を離れていたとしても、そのターン中にエンチャントしているプレイヤーの墓地に置かれたカードの枚数を数える。
- Xの値は《正気減らし》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。たとえば、このターンに自分の墓地にカード4枚が置かれていたプレイヤー1人に《正気減らし》のオーラ3つがついていた場合、最初に解決される能力のXの値は4であり、2つ目の値は8であり、3つ目の値は16になる。

《衝撃の震え》

{1}{R}

エンチャント

クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、衝撃の震えは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 複数のクリーチャーが同時にあなたのコントロール下で戦場に出る場合、《衝撃の震え》はその数だけ誘発する。個別の能力1つにつき、各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

《焦熱の解放》

{3}{R}{R}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしている発生源がパーマネントやプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりに、それはそのパーマネントやプレイヤーにその点数の3倍のダメージを与える。

- あなたが《焦熱の解放》をコントロールしている間に、あなたがコントロールしていてトランプルを持つクリーチャーがブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを与えるなら、あなたは修整前のダメージを割り振らなければならない。たとえば、トランプルを持つ3/3のクリーチャーが、2/2のクリーチャー1体によってブロックされたなら、そのブロック・クリーチャーに2点のダメージを割り振り、防御プレイヤーには1点のダメージを割り振ることができる。その後、ブロック・クリーチャーに6点のダメージを与え、防御プレイヤーに3点のダメージを与えることになる。
- 複数の対象にダメージを分割する効果では、3倍にしていない修整前のダメージを分割しなければならない。

- プレイヤーやパーマネントが受けるダメージを複数の置換効果や軽減効果によって変更するならば、そのプレイヤーかそのパーマネントのコントローラーがそれらを適用する順番を選ぶ。

《神聖の力線》

{2}{W}{W}

エンチャント

神聖の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたは呪禁を持つ。

- プレイヤーすべてがマリガンを行った後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行く。その後、最初のターンが始まる。

《侵入警報》

{2}{U}

エンチャント

クリーチャーは、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

クリーチャー1体が戦場に出るたび、すべてのクリーチャーをアンタップする。

- 一度に複数体のクリーチャーが戦場に出るなら、この能力はそれらのクリーチャー1体につきそれぞれ1回誘発する。

《成長の季節》

{1}{G}

エンチャント

クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、占術1を行う。

あなたがコントロールしているクリーチャーを対象とする呪文1つをあなたが唱えるたび、カード1枚を引く。

- 複数のクリーチャーが同時にあなたのコントロール下で戦場に出るなら、あなたはそれらのクリーチャー1体につき占術1を1回行う。ライブラリーの一番上からカードを2枚以上同時に見ることはできない。
- 《成長の季節》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。
- 《成長の季節》の最後の能力は、対象の中の少なくとも1つがあなたがコントロールしているクリーチャーであるかぎり、複数の対象を持つ呪文を唱えたときにも誘発する。あなたがコントロールしているクリーチャーを複数回対象とする呪文や、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する呪文を唱えたとしても、この能力は複数回誘発しない。

《全知》

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

エンチャント

あなたは、あなたの手札から呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 呪文を唱える場合は、それらそれぞれの通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。その呪文に、《苦しめる声》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

- あなたのターン中であれば、《全知》を唱えた後それが解決された直後には、あなたが優先権を持つことになる。他のプレイヤーが呪文や能力を使って《全知》を除去できるようになる前に、あなたは他の呪文を唱えることができる。

《騙し討ち》

{3}{R}

エンチャント

{R}：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。そのクリーチャーは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを生け贄に捧げる。

- あなたがそのクリーチャーをコントロールしている場合にのみ、それを生け贄に捧げる。そのクリーチャーが戦場を離れていたなら、それは新しいオブジェクトであるので、それがまた戦場に戻ってきたとしても、あなたはそれを生け贄に捧げない。

《血染めの月》

{2}{R}

エンチャント

基本でないすべての土地は山である。

- 基本でない土地に、戦場に出た「とき」に誘発する能力がある場合、その土地はその能力が誘発する前にそれを失う。
- 基本でない土地に、それがタップ状態で戦場に出ることになる能力がある場合、それはそれが適用される前にその能力を失う。他の、土地が戦場に出る状態を変更する能力や土地が戦場に出る「に際し」適用される能力、たとえば《魂の洞窟》の1つ目の能力のようなものも同様である。
- 基本でない土地は、それが持っていた他の土地タイプと能力をすべて失う。それは山という土地タイプと「{T}：{R}を加える。」の能力を得る。
- この効果は名前や特殊タイプには影響しない。土地が基本土地になったり、伝説の土地から伝説のという特殊タイプが取り除かれたりすることはない。土地が「山」という名前になることもない。

《血なまぐさい結合》

{3}{B}{B}

エンチャント

あなたがライフを得るたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。

- 《血なまぐさい結合》の能力は、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。それが《人狐のボディガード》による2点のライフであっても、食物・トークンによる3点のライフであっても関係ない。
- 対戦相手がライフを失うたびに誘発してあなたにライフを得させる（《極上の血》などの）能力があるなら、ループが発生し、あなたがゲームに勝利するか、プレイヤーがループを終わらせる処理を行うまで続くことになる。あなたがゲームに勝利するか、プレイヤーがループを終わらせる処理を行わないなら、このゲームは引き分けになる。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャーが2体同時に戦闘ダメージを与えたなら、《血なまぐさい結合》の能力は2回誘発する。あなたは各誘発型能力についてそれぞれ異なる対戦相手を選んでもよい。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、《血なまぐさい結合》の能力は1回のみ誘発する。

- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、この能力は誘発しない。

《地の封印》

{1}{G}

エンチャント

地の封印が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

墓地にあるカードは呪文や能力の対象にならない。

- 最後の能力は《地の封印》が戦場に置かれているときのみ機能する。
- 墓地にあるカードを対象とする呪文や能力のみが影響を受ける。墓地にあるカードを対象としない能力（《トーモッドの墓所》の能力など）は、それらのカードに影響を及ぼす。

《中心部の防衛》

{3}{G}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、対戦相手1人が3体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、あなたは中心部の防衛を生け贄に捧げ、あなたのライブラリーからクリーチャー・カード最大2枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《中心部の防衛》の能力はあなたのアップキープの開始時に、対戦相手が3体以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。どの対戦相手もコントロールしていなかった場合、能力は一切誘発しない。対戦相手がコントロールしていた場合、この能力はその解決の際にも同じことを確認する。その時点でどの対戦相手も3体以上のクリーチャーをコントロールしていなかった場合、その能力は何もしない。能力の解決時に3体以上のクリーチャーをコントロールしている対戦相手は、それが誘発した時に3体以上のクリーチャーをコントロールしていた対戦相手でなくてもよい。
- 《中心部の防衛》が、その誘発型能力がスタック上にある間に戦場を離れるなら、その能力は通常通り解決される。

《定員過剰の墓地》

{1}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に4枚以上のクリーチャー・カードがある場合、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してもよい。

- 《定員過剰の墓地》の能力はあなたのアップキープの解決時、プレイヤーが処理を行う機会を得る前にあなたの墓地を見る。その時点であなたの墓地にあるカードが4枚より少なかったなら、能力は一切解決されない。その能力が誘発したなら、それを解決する時に再度確認する。その時点であなたの墓地にあるカードが4枚より少なかったなら、能力の効果は一切起こらない。

《同族の発見》

{3}{U}{U}

エンチャント

同族の発見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クリーチャー1体が戦場に出るか攻撃するたび、カード1枚を引く。

- 何らかの理由により、あなたがクリーチャー・タイプが選ばれていない《同族の発見》をコントロールしているなら、クリーチャー・タイプがないクリーチャーが戦場に出るか攻撃したとしても、その最後の能力は誘発しない。
- 「吸血鬼」や「猫」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。

- 「猫・戦士」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできない。猫・戦士は猫でも戦士でもある。それは、いずれかのタイプに影響を与えるものから影響を受け、猫でない、あるいは戦士でないクリーチャーに影響を与えるものからは影響を受けない。
- クリーチャー・タイプの選択は《同族の発見》が戦場に出るに際し、行う。選択が行われてから戦場に出るまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、これが選ばれたタイプのクリーチャーと同時に戦場に出る場合、最後の誘発型能力は誘発するという事である。

《ドラゴンのマントル》

{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

ドラゴンのマントルが戦場に出たとき、カード1枚を引く。

エンチャントしているクリーチャーは「{R}：ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。」を持つ。

- 対象としたクリーチャーが《ドラゴンのマントル》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、解決されない。それは戦場に出ないので、それが戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。

《似通った生命》

{3}{G}

エンチャント

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

- 元のトークンを生成した効果に明記されている内容はすべて、《似通った生命》の置換効果で生成された追加のトークンにおいても同じである。たとえば、効果がトークン1つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成すると指示していたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」になる。
- あなたが《似通った生命》2つをコントロールしているなら、生成されるトークンの数は元の数の4倍になる。3つをコントロールしているなら、生成されるトークンは元の数の8倍になる。以下同様である。

《苦花》

{1}{B}

部族・エンチャント — フェアリー

あなたのアップキープの開始時に、あなたは1点のライフを失い、飛行を持つ黒の1/1のフェアリー・ならず者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- この効果は強制である。たとえあなたのライフが1点しかない場合でも、あなたは1点のライフを失う。
- ライフを失うことは支払いではない。あなたのライフが0点でも（その他の効果によってあなたがゲームに敗北しないなら）トークンは生成される。

《虹色の前兆》

{1}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているすべての土地は、他のタイプに加えてすべての基本土地タイプである。

- あなたがコントロールしている土地はすべて、平地、島、沼、山、森の土地タイプを持つ。また、それらは各基本土地・タイプが持つマナ能力を持つ（たとえば、森はタップすることで{G}を生み出すことができる）。それらは、その他のサブタイプや能力も持つ。

- 土地に追加で基本土地・タイプを与えても、その土地の名前や「伝説の」、または「基本」といった特殊タイプには影響しない。

《ネクロポータンス》

{B}{B}{B}

エンチャント

あなたのドロー・ステップを飛ばす。

あなたがカード1枚を捨てるたび、あなたの墓地にあるそのカードを追放する。

1点のライフを支払う：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きで追放する。次のあなたの終了ステップの開始時に、そのカードをあなたの手札に加える。

- （《強情なベイロス》の効果などによって）捨てたカードがあなたの墓地に置かれなかった場合や、（他の効果がそれをあなたの手札に戻したなどで）あなたの墓地を離れた場合には、それは追放されない。
- あなたがマッドネスによってカード1枚を捨てそれを唱えることを望む場合、《ネクロポータンス》の能力はそのカードを追放しない。あなたがそれを唱えることを望まないなら、あなたはそれが追放されるか、あなたの墓地に置かれるかを選ぶ。
- 《ネクロポータンス》の最後の能力は、追放したカードをあなたの手札に加えるという遅延誘発型能力を生成する。あなたの終了ステップ以前に《ネクロポータンス》が戦場を離れたとしても、その能力は誘発する。
- あなたは最後の能力によって追放されたカードを、それが裏向きである間に見ることができる。

《倍増の季節》

{4}{G}

エンチャント

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

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

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

《広がりゆく海》

{1}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（土地）

広がりゆく海が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

エンチャントしている土地は島である。

- エンチャントしている土地はそれに書かれている既存の土地タイプや能力をすべて失う。それは島の土地タイプを持ち、{U}を生み出すためにタップできる能力を得る。《広がりゆく海》は

エンチャントしている土地の名前を変えたり、それが伝説であるか、基本であるか、氷雪であるかどうかを変更することはない。

《ファイレクシアの非生》

{2}{W}

エンチャント

あなたはライフが0点以下であることによってはゲームに敗北しない。

あなたのライフが0点以下であるかぎり、あなたが受けるすべてのダメージは、その発生源が感染を持つかのように与えられる。(あなたはダメージを毒カウンターで受ける。)

- 《ファイレクシアの非生》は、あなたのライフ総量を正の数から0点以下に減らすダメージには影響しない。たとえば、あなたのライフが3点であり5点のダメージを受けた場合、あなたのライフは-2点になる。あなたが次にダメージを受けた時、そのダメージはその発生源が感染を持つかのように与えられる。
- あなたのライフが0点以下であり《ファイレクシアの非生》が戦場を離れた場合、あなたはゲームに敗北する(その他の効果によってあなたがゲームに敗北しない場合を除く)。
- あなたのライフが0点以下であるなら、あなたは0点以外の点数のライフを支払うことはできない。
- あなたは、10個以上の毒カウンターを持っていたり、カードが0枚であるライブラリーからカードを引くなど、他の理由でゲームに敗北することがある。

《不自然な成長》

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

エンチャント

各戦闘の開始時に、ターン終了時まで、あなたがコントロールしている各クリーチャーのパワーとタフネスはそれぞれ2倍になる。

- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍」にする場合、そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはその効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。同様に、タフネスが2倍になったクリーチャーは+0/+Xの修整を受ける。Xはこの効果が適用され始めた際のそのタフネスに等しい。
- パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下なら、代わりに、そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xはそのパワーと0の差に等しい。たとえば、何らかの効果によって2/2のクリーチャーの《仔熊》が-4/-0の修整を受けて-2/2のクリーチャーになっていたなら、そのパワーとタフネスを2倍にするとは-2/+2の修整を受けるということになる。その結果、それは-4/4のクリーチャーになる。
- あなたが複数の《不自然な成長》をコントロールしている場合、それぞれを独立して適用する。たとえば、あなたが《不自然な成長》2つをコントロールしているなら、2/2の《仔熊》は最初の能力が解決したときに4/4のクリーチャーとなり、その後2つ目が解決したときに8/8のクリーチャーとなる。

《豊穡の力線》

{2}{G}{G}

エンチャント

豊穡の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたがmanaを引き出す目的でクリーチャー1体をタップするたび、追加で{G}を加える。

{6}{G}{G}：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。

- 「あなたがmanaを引き出す目的でクリーチャーをタップするたび」に誘発する能力は、あなたが、コストに{T}を含むような、クリーチャーのmana能力を起動したときにのみ誘発する。{T}のシンボルを含まずに「あなたがコントロールしていてアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする」のように書かれているmana能力は、《豊穡の力線》の2つ目の能力を誘発させな

い。同様に、あなたが他のオブジェクトのmana能力を起動するためにクリーチャーをタップした場合も（そのmana能力に{T}が含まれていたとしても）誘発しない。

- プレイヤーすべてがマリガンを行った後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行う。その後、最初のターンが始まる。

《ほとばしる魔力》

{2}{R}

エンチャント

プレイヤーがmanaを引き出す目的で土地1つをタップするたび、そのプレイヤーは、その土地が生み出したmanaのタイプのうち望むタイプのmana1点を加える。

- manaのタイプとは、白、青、黒、赤、緑、無色、のことである。
- あなたが土地を1つタップしてmanaを2点以上引き出したなら、あなたは生み出されたmanaのタイプのうち1つを選び、そのタイプのmana1点を加える。
- 《ほとばしる魔力》は、あなたの土地が生み出すmanaに（《手付かずの領土》や《魂の洞窟》などの）何らかの制約や特記事項があっても、関知しない。単に該当するタイプのmana1点を生み出し、そのmanaには何の制約も特記事項も伴わない。

《墓穴までの契約》

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

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、あなた以外の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。

- 誘発型能力の解決時に、まず現在のターンを進行しているプレイヤー（あなたのターンでない場合）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し、その後すべての選ばれたクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。
- いずれのプレイヤーも対象にならない。呪禁を持つプレイヤーもクリーチャー1体を生け贄に捧げる必要がある。
- あなたがコントロールしている複数のクリーチャーが同時に死亡した場合、《墓穴までの契約》の能力はその数だけ誘発する。
- 複数の《墓穴までの契約》をコントロールしている状態であなたがコントロールしているクリーチャーが1体死亡した場合、それぞれの誘発型能力が誘発する。他の各プレイヤーはそれらの誘発型能力が1回解決するごとにクリーチャー1体を生け贄に捧げる。
- 2人のプレイヤーがそれぞれ《墓穴までの契約》をコントロールしていてその中の1人のプレイヤーがコントロールしているクリーチャー1体が死亡した場合、連鎖反応が発生する。最初にそのプレイヤーの《墓穴までの契約》の能力が誘発し、他の各プレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げることになる。そして生け贄に捧げられることにより、もう一方のプレイヤーの《墓穴までの契約》が誘発する、と続く。
- 双頭巨人戦では、あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡したとき、《墓穴までの契約》の誘発型能力によってあなたのチームメイトを含む他の各プレイヤーはクリーチャーを生け贄に捧げる。あなたのチームメイトがコントロールしているクリーチャーが死亡したとき、《墓穴までの契約》の能力は誘発しない。

《無理強いた成果》

{4}{U}{U}

エンチャント

対戦相手1人が呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーはカード7枚を引く。

- その通り。対戦相手が7枚のカードを引く。これは任意ではない。

《命運の掌握》

{1}{W}{W}

エンチャント

命運の掌握が戦場に出たとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしている土地でないパーマネント最大1つを対象とする。命運の掌握が戦場を離れるまで、それらを追放する。

- 《命運の掌握》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、土地でないパーマネントはいずれも追放されない。
- 追放された土地でないパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放された土地でない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。
- 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。
- 追放されたカードは、《命運の掌握》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きず、状況起因処理も行わない。
- 多人数戦で《命運の掌握》のオーナーがゲームから除外されたなら、追放されたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《盲従》

{1}{W}

エンチャント

強請（あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたは{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはその点数分のライフを得る。）

対戦相手がコントロールしているすべてのアーティファクトやクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。

- あなたは強請の誘発型能力1つにつき最大1回{W/B}を支払ってもよい。その能力の解決時に、あなたは支払うかどうかを決定する。
- 強請によってあなたが得るライフの点数は、失ったライフの総点数に基づく。あなたの対戦相手の人数である必要はない。たとえば、対戦相手のライフ総量を（そのプレイヤーが《白金の帝像》をコントロールしているなどにより）変えられなかった場合、あなたがライフを得ない。
- 強請能力はプレイヤーを対象に取らない。

《安らかなる眠り》

{1}{W}

エンチャント

安らかなる眠りが戦場に出たとき、すべての墓地を追放する。

カードやトークンがいずこかから墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 《安らかなる眠り》が戦場にある間は、カードやトークンがプレイヤーの墓地に置かれることはないので、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。
- 《安らかなる眠り》が呪文によって破壊されたなら、《安らかなる眠り》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。
- 《安らかなる眠り》が戦場にある間にカードを捨てたなら、そのカードが墓地に置かれることはないが、カードを捨てたときに作用する能力（たとえばマッドネス）は機能する。また、捨てられたカードの特性を見る呪文や能力（たとえば《燃え立つチャンドラ》の1つ目の能力）は、追放領域にあるそのカードを参照できる。

《野生の活力》

{4}{G}

エンチャント

1つ以上のトークンが生成されるなら、代わりにその2倍の数のそのトークンを生成する。

クリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにそのクリーチャーの上に、その個数の2倍の個数の+1/+1カウンターを置く。

- 元のトークンを生成した効果に明記されている内容はすべて、《野生の活力》の置換効果で生成された追加のトークンにおいても同じである。たとえば、効果がトークン1つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成すると指示していたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」になる。
- トークンや+1/+1カウンターが置かれるクリーチャーを誰がコントロールしているかは関係ない。
- 《野生の活力》は、指定された数のカウンターが「置かれた状態で戦場に出る」パーマネントに影響する。たとえば、通常+1/+1カウンター3個が置かれた状態で戦場に出るクリーチャーは、+1/+1カウンター6個が置かれた状態で戦場に出る。
- 《野生の活力》が戦場に2つ出ている場合、置かれるトークンまたは+1/+1カウンターは元の4倍となる。戦場に3つ出ている場合、置かれるトークンまたは+1/+1カウンターは元の8倍、というように増えていく。

《闇の後見》

{2}{B}

エンチャント

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の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。あなたはそれのマナ総量に等しい点数のライフを失う。

- 公開したカードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

《予期の力線》

{2}{U}{U}

エンチャント

予期の力線があなたのゲーム開始時の手札にあるなら、あなたはこれが戦場に出ている状態でゲームを開始してもよい。

あなたは呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- プレイヤーすべてがマリガンを行った後に、プレイヤーが持っているカードからなる手札のことをプレイヤーの「ゲーム開始時の手札」と呼ぶ。プレイヤーの手札に、プレイヤーのゲーム開始時の手札から何らかの処理を行えるカードがあったなら、まず開始プレイヤーがそれらの処理をすべて望む順番で行い、その後、他の各プレイヤーもターン順に行く。その後、最初のターンが始まる。

《予言により》

{2}{U}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、予言によりの上に時間カウンター1個を置く。

毎ターン1回、あなたはマナ総量がX以下である呪文1つを、そのマナ・コストではなく{0}を支払って唱えてもよい。Xは予言によりの上にある時間カウンターの個数に等しい。

- {0}マナの代替コストで呪文を唱えるなら、他の（現出コストなどの）代替コストで支払うことを選択できない。しかし協約のような追加コストを支払うことはできる。その呪文に、（たとえば《苦しめる声》にあるような）唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるにはそれを支払わなければならない。
- カードのマナ総量は、その右上に記載されたマナ・シンボルのみによって決まる。マナ総量は、マナ・コストの色を無視した総点数に等しい。たとえば、マナ・コストが{1}{U}{U}の場合は、そのカードのマナ総量は3である。適用することができる代替コスト、追加コスト、コスト増加、コスト減少はすべて無視する。
- カードにマナ・コストが存在しない場合、そのマナ総量は0である。あなたはそれを《予言により》の代替コストによって唱えることができる。

- あなたが分割カードを唱えているなら、《予言により》の上に置かれている時間カウンターの数と比較するのは、あなたが唱えた半分のマナ総量のみである。それは、《予言により》の効果を適用された時点でスタック上にあるのはその半分のみだからである。
- マナ・コストに{X}を含むカードを{X}が含まれていない別のコストで唱えるなら、Xの値に0を選ばなければならない。たとえば、《予言により》の上に時間カウンター5個が置かれていて、その効果を使って《明日からの引き寄せ》を唱えることを選んだ場合、Xの値は0でなければならない。その呪文のマナ総量が4になるとしても、Xに2を選ぶことはできない。
- あなたが複数の《予言により》をコントロールしているなら、それら1つにつき1つの呪文を{0}マナを支払うことで唱えてもよい。
- 同じ名前を持つカウンターはすべて、その名前を持つ他のカウンターと区別することはできない。時間カウンターに影響を及ぼすカードは《予言により》に影響を及ぼす。

《リスティックの研究》

{2}{U}

エンチャント

対戦相手1人が呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- カードには「対戦相手が1人呪文1つを唱えるたび」と印刷されているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「対戦相手1人が呪文1つを唱えるたび」に誘発する。
- 《リスティックの研究》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。プレイヤーはこの誘発型能力の解決時に支払う選択肢を与えられる。
- そのプレイヤーが支払うかどうかを選択するまでは、あなたはカードを引くかどうかを選ぶ必要はない。

《略奪の爆撃》

{2}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャー1体が攻撃するたび、略奪の爆撃はそのクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。

- 攻撃クリーチャーのパワーは、この能力が誘発するときのみ見る。誘発した後では、《略奪の爆撃》は該当するプレイヤーかプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。そのクリーチャーのパワーがこの能力の解決前に変わったとしても関係ない。
- たとえば、あなたがパワーが2以下の複数のクリーチャーによって攻撃したなら、《略奪の爆撃》の能力はそれぞれについて誘発する。
- パワーが0のクリーチャーも、それが防衛を持っていないかぎり攻撃できる。
- 《略奪の爆撃》の誘発型能力の解決前に攻撃クリーチャーが戦場を離れたなら、《略奪の爆撃》は、そのクリーチャーが戦場を離れる直前に攻撃していたプレイヤーかプレインズウォーカーに1点のダメージを与える。
- あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャーがバトルを攻撃した時、《略奪の爆撃》の能力は何もしない。

《霊体の正義》

{2}{W}

エンチャント

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てクリーチャーでないパーマネント1つを破壊するたび、その対戦相手がコントロールしているパーマネント1つを対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。

- あなたにパーマネントを生け贄に捧げさせる呪文や能力は《霊体の正義》の能力を誘発させない。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力が《霊体の正義》を破壊した場合、《霊体の正義》の能力は誘発する。

《分かち合う憎しみ》

{2}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するたび、ターン終了時まで、それは、それと共通のクリーチャー・タイプを持ちそれでない攻撃クリーチャー1体につき+1/+0の修整を受ける。

- この能力はクリーチャーの数を数える。クリーチャー・タイプを数えるのではない。たとえば、あなたがクリーチャー5体（エルフ・シャーマンとエルフ・戦士とゴブリン・シャーマンとエレメンタルとすべてのクリーチャー・タイプを持つクリーチャー）で攻撃した場合、この能力は5回誘発する。それらのクリーチャーはそれぞれ+3/+0、+2/+0、+2/+0、+1/+0、+4/+0の修整を受ける。
- 双頭巨人戦では、あなたがコントロールしているクリーチャーのみが能力を誘発させてボーナスを得るが、あなたのチームメイトの攻撃クリーチャーもそのボーナスの計算に含まれる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、神河、ニューカペナ、ドミナリア、兄弟戦争、ファイレクシアおよびエルドレインは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2023 Wizards.