『***霊気紛争***』**リリースノート**

エリ・シフリン/Eli Shiffrin編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハージー/Carsten Haese、ネイサン・ロング/Nathan Long、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、マット・タバック/Matt Tabak、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2016年10月26日

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

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

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

-----

**一般注釈**

**製品情報**

『*霊気紛争*』セットは、ブースターパックに入る184枚のカード（コモン70枚、アンコモン60枚、レア42枚、神話レア12枚）と、『*霊気紛争*』プレインズウォーカーデッキの一部としてのみ提供される10枚からなる。『*霊気紛争*』のブースターパックには、Masterpiece Series・カードが１枚入っているものがある（詳細は後述）。

プレリリース・イベント：2017年１月14日～15日

発売記念ウィークエンド：2017年１月20日～22日

ゲームデー：2017年２月11日～12日

『*霊気紛争*』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで使用できる。その発売日とは、2017年１月20日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『*戦乱のゼンディカー*』、『*ゲートウォッチの誓い*』、『*イニストラードを覆う影*』、『*異界月*』、『*カラデシュ*』、『*霊気紛争*』。

[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)から、すべてのフォーマットと使用可能なカード・セットの一覧を確認できる。

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

-----

**Masterpiece Series：「*Kaladesh Inventions*」**

カラデシュ最高の人材が発明博覧会に集い、様々な発明品を公表した。その結果、領事府が発明品を没収し発明者の意に反して使われる結果となったのだが……。この「*Kaladesh Inventions*」は注目に値するものであり、**マジック**の歴史から選ばれたエキサイティングなアーティファクトが独自の金線細工の枠に収まっている。

\* 「*Kaladesh Inventions*」セットには54枚のカードがある。このうち最初の30枚は『*カラデシュ*』ブースターパックに入っている。残りの24枚は『*霊気紛争*』ブースターパックに入っている。「*Kaladesh Inventions*」のカードには、それに固有のエキスパンション・シンボルが記されている。

\* ブースターパックに入っている「*Kaladesh Inventions*」のカードは、そのブースターパックを用いるすべてのリミテッドのイベントで使用できる。シールドデッキのイベントでは、これらのカードはあなたのカードプールの一部である。ブースタードラフトのイベントでは、これらのカードはドラフトしてカードプールに加える必要がある。

\* しかし構築フォーマットでは、「*Kaladesh Inventions*」のカードは、これらのカードがもともと使用可能でないかぎり使用できない。『*カラデシュ*』や『*霊気紛争*』のブースターパックに入っているからといって、それらのカードがスタンダードで使用できるようになるわけではない。

\* どの言語版のブースターパックでも、「*Kaladesh Inventions*」のカードはプレミアム版の英語版カードである。

\* 「*Kaladesh Inventions*」のカードは極めてレアである。あなたが開けたパックに入っていたら、実に運がいい！

-----

**新キーワード能力：即席**

以前は、カラデシュの工匠は素晴らしい発明品を生み出すこと以外には世間に関心を持っていなかった。しかし今では彼らは紛争に巻き込まれている。「即席」キーワードは、身近にあるアーティファクトなら何でも利用して強力な武器や装備を作ってしまうという発明者たちの能力を表現する。

《解析調査》

{3}{U}{U}

ソーサリー

即席*（あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたはあなたのアーティファクトをタップして、１個あたり{1}の支払いに代えてもよい。）*

カードを３枚引く。

即席の公式ルールは以下の通り。

702.125.即席

702.125a 即席は、即席を持つ呪文がスタック上にある間に作用する常在型能力である。「即席」は「この呪文の総コストに含まれる不特定マナ１点につき、あなたはそのマナを支払うのではなく、あなたがコントロールするアンタップ状態のアーティファクト１つをタップしてもよい。」を意味する。

702.125b 即席能力は追加コストや代替コストではなく、即席を持つ呪文の総コストが決定された後でのみ適用される。

702.125c １つの呪文に複数の即席があっても意味はない。

\* 即席は呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。

\* 呪文の総コストを計算するときには、代替コストや追加コストに加え、その呪文を唱えるコストを増減する他のすべての要素を含める。即席は、総コストを計算した後に適用する。

\* 即席は代替コストではないので、他の代替コストと組み合わせて使用することができる。

\* 即席で、呪文の総コストにある{W}、{U}、{B}、{R}、{G}、{C}のマナ・シンボルを支払うことはできない。

\* 即席を、呪文を唱えるコスト以外のものを支払うために使用することはできない。たとえば、「呪文１つを対象とし、それのコントローラーが{3}を支払わないかぎり、それを打ち消す。」という能力の解決中に、即席を使用することはできない。

\* あなたがコントロールするアーティファクトがコストに{T}を含むマナ能力を持っていて、即席を持つ呪文を唱える間にその能力を起動したなら、そのアーティファクトは呪文のコストを支払う時点ではタップ状態になっている。それを即席のために再びタップすることはできない。同様に、即席を持つ呪文を唱える間に、マナ能力を起動するためにアーティファクトを生け贄に捧げたなら、そのアーティファクトは呪文のコストを支払う時点では戦場にない。それを即席のためにタップすることはできない。

\* 即席を使用してマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるときには、最初にＸの値を決める。その選択に、他のコストの増減があればそれらも加味して、その呪文の総コストを決める。その後、そのコストを支払う助けとして、あなたがコントロールするアーティファクトをいくつかタップできる。たとえば、あなたが《発明品の唸り》（即席を持ちマナ・コストが{X}{U}{U}{U}である呪文）を唱える際にＸとして３を選んだなら、その総コストは{3}{U}{U}{U}となる。そこでアーティファクトを２つタップしたなら、あなたはあと{1}{U}{U}{U}を支払う必要がある。

\* アーティファクトをタップしても、それの能力が適用されなくなることはない。ただし、能力にそう明記されていれば別である。

\* クリーチャーがタップ状態になったとしても、そのクリーチャーにつけられている装備品はタップ状態にならない。逆にその装備品をタップしても、そのクリーチャーはタップ状態にならない。

-----

**新能力語：紛争**

「紛争」の能力語から始まる能力では、あなたがコントロールするパーマネントがこのターンに戦場を離れたかどうかを見る。能力語にはルール上の意味はない（能力語は、英語版では斜体で、日本語版では教科書体で書かれている）。紛争の能力を持つカードは、カラデシュの紛争に加わる人々を表現する。発明品の没収や破壊、友人や家族の投獄によって、人々の決意が固まり力が増すのである。

《結束への呼びかけ》

{3}{W}{W}

エンチャント

*紛争* ― 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コントロールするパーマネントが戦場を離れていた場合、結束への呼びかけの上に結束カウンターを１個置く。

あなたがコントロールするクリーチャーは、結束への呼びかけの上に置かれている結束カウンター１個につき＋１/＋１の修整を受ける。

\* 紛争の能力は、このターンにあなたがコントロールするパーマネントが戦場を離れたかどうかのみを見る。２つ以上のパーマネントが戦場を離れていたとしても、紛争の能力が複数回適用されることはない。戦場を離れたパーマネントが依然としてその移動先の領域にあるかどうかも見ない。

\* 紛争の能力では、パーマネントが戦場を離れた理由や、移動の処理を行ったプレイヤーや、その移動先の領域は問わない。何らかのコストの支払いとしてあなたがアーティファクトを生け贄に捧げた、あなたのコントロールするクリーチャーが《殺害》によって破壊された、あなたが《置き去り》によってエンチャントを自分の手札に戻した、このいずれの場合も条件が満たされる。

\* トークンが戦場を離れた場合にも紛争の能力の条件が満たされる。

\* エネルギー・カウンターはパーマネントではない。{E}を支払っても紛争の能力の条件は満たされない。

\* 『*霊気紛争*』セットでは、紛争の誘発型能力を持つすべてのカードには「場合のルール」がある。これらの能力が誘発するのは、そのターンそれ以前にあなたがコントロールするパーマネントが戦場を離れていた場合のみである。そうでなければ誘発しない。つまり、そのターンにあなたがコントロールするパーマネントが戦場を離れていなかったなら、紛争の誘発型能力を誘発させるためにターン終了時にパーマネントを戦場から取り除くことはできない。

-----

**サイクル：巧技**

巧技サイクルは、このセットに含まれる伝説のクリーチャー・カードから名前を取ったソーサリー・呪文５つからなる。各呪文にはそれぞれの効果があり、その後あなたの手札からカードをマナ・コストを支払うことなく唱えることができる。

《カーリ・ゼヴの巧技》

{1}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー１体か機体１つを対象とする。ターン終了時まで、それのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

あなたは、あなたの手札から点数で見たマナ・コストが２以下のカード１枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

\* あなたが唱えた巧技の呪文に対象があり、それらの対象が呪文の解決時までに不適正になったなら、その呪文は打ち消されその効果は一切発生しない。よってマナ・コストを支払わずに呪文を唱えることもない。

\* カードの点数で見たマナ・コストは、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。点数で見たマナ・コストとは、そのコストの中のマナの、色を無視した総点数である。たとえば、マナ・コストが{1}{U}{U}の場合は、そのカードの点数で見たマナ・コストは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。マナ・コストのないカードの点数で見たマナ・コストは０である。

\* カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。

\* あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、土地・カードをプレイすることはできない。

\* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《安堵の再会》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

\* あなたがマナ・コストを支払うことなく唱える呪文を唱えている間、巧技の呪文は依然としてスタック上にある。それがオーナーの墓地に置かれるのは、そのマナ・コストを支払うことなく唱える呪文を唱え終わった後である。マナ・コストを支払うことなく唱える呪文は、その巧技の呪文を、あなたの墓地にあるカードとして対象とすることはできない。マナ・コストを支払うことなく唱える呪文は、その巧技の呪文を、スタック上にある呪文として対象とすることができる。ただし、その巧技の呪文は、そのマナ・コストを支払うことなく唱える呪文の解決時までに不適正な対象になる。

\* 巧技の呪文の１つ目の効果を処理している間に誘発した誘発型能力は、あなたがマナ・コストを支払うことなく唱える呪文を唱え終わるまでスタックに置かれない。それらの能力は、マナ・コストを支払うことなく唱える呪文を唱えている間に誘発した能力と同時にスタックに置かれる。それらの能力が誘発した順序とは関係ない。

-----

**サイクル：器具**

適切な道具を使えなければ、技師は能力を発揮できないだろう。『*霊気紛争*』セットには、起動コストに有色のマナを含み、それらが壊れたときには別のカードが手に入るというアーティファクト５枚からなるサイクルがある。

《発火器具》

{1}

アーティファクト

{R}, 発火器具を生け贄に捧げる：プレイヤー１人を対象とする。発火器具はそのプレイヤーに１点のダメージを与える。

発火器具が戦場から墓地に置かれたとき、カードを１枚引く。

\* 器具の最後の能力は、それがどのような理由で戦場から墓地に置かれたとしても誘発する。あなたがそれの１つ目の能力を起動したときでなくてもよい。

\* あなたが器具の１つ目の能力を起動したなら、その能力の解決より先に、あなたは２つ目の能力によりカードを１枚引くことになる。１つ目の能力に対象があれば、その能力を起動するためには適正な対象が必要である。あなたはその対象を、あなたが引くことになるカードを見る前に選ぶ。

-----

『***霊気紛争***』**の注目のストーリー・カード**

『*霊気紛争*』を巡る物語には、多数の重要な瞬間がある。その中の特に重要な瞬間５つを「注目のストーリー」と呼び、カードに明記した。これらの出来事に関する詳細は、**mtgstory.com**にある**マジック：ザ・ギャザリング**公式小説で読むことができる。

注目のストーリー１：《領事府の弾圧》

注目のストーリー２：《ピアの革命》

注目のストーリー３：《不許可》

注目のストーリー４：《橋上の戦い》

注目のストーリー５：《闇の暗示》

このセットでは、注目のストーリー・カードの文章欄にはプレインズウォーカー・シンボルのアイコンが描かれている。このアイコンはゲームに影響しない。実際のカードには、**mtgstory.com**のURLと、各カードの物語上の順番を示す番号も記載されている。

-----

**『*カラデシュ*』からの再録テーマとメカニズム**

『*霊気紛争*』には『*カラデシュ*』セットから再録したメカニズムが数多く含まれる。エネルギー、機体、搭乗については、[*『カラデシュ』*リリースノート](http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/kaladesh-release-notes-2016-09-16)を参照。

-----

**カード別注釈**

《暁羽の鷲》

{4}{W}

クリーチャー ― 鳥

３/３

飛行

暁羽の鷲が戦場に出たとき、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーは＋１/＋１の修整を受けるとともに警戒を得る。

\* 《暁羽の鷲》の誘発型能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定される。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたクリーチャーや、そのターン、後になってクリーチャーになったあなたがコントロールするパーマネントは、＋１/＋１の修整を受けず警戒も得ない。

\* 《暁羽の鷲》の誘発型能力はそれ自身にも影響する。

-----

《アジャニの援助》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{2}{G}{W}

エンチャント

アジャニの援助が戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「勇敢な守護者、アジャニ」という名前のカード１枚を探し、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。あなたがこれによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

アジャニの援助を生け贄に捧げる：このターン、あなたが選んだクリーチャー１体が与えるすべての戦闘ダメージを軽減する。

\* 《アジャニの援助》の最後の能力は何も対象としない。あなたは、この能力の解決時にダメージの発生源を１つ選ぶ。

\* あなたは、戦闘ダメージを与えそうなクリーチャーがない場合や、そもそもクリーチャーがまったくない場合でも、最後の能力を起動できる。それによりダメージが軽減されることはないが、紛争の能力は有効になる。

-----

《移動駐屯所》

{3}

アーティファクト ― 機体

３/４

移動駐屯所が攻撃するたび、あなたがコントロールする、他のアーティファクト１つか他のクリーチャー１体を対象とし、それをアンタップする。

搭乗２（あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを、パワーの合計が２以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

\* 攻撃クリーチャーはすべて同時に選ぶ。《移動駐屯所》で攻撃し、タップ状態であったクリーチャーをアンタップし、その後そのクリーチャーでも攻撃する、ということはできない。

\* 攻撃クリーチャーをアンタップしても、それを戦闘から取り除くことにはならない。

-----

《稲妻駆け》

{3}{R}{R}

クリーチャー ― 人間・戦士

２/２

二段攻撃、速攻

稲妻駆けが攻撃するたび、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター２個）を得る。その後あなたは{EEEEEEEE}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたがコントロールするクリーチャーをすべてアンタップし、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズを加える。

\* あなたは攻撃していないクリーチャーも含め、あなたがコントロールするクリーチャーをすべてアンタップする。

-----

《英雄的介入》

{1}{G}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールするパーマネントは呪禁と破壊不能を得る。

\* 《英雄的介入》の影響を受けるパーマネントは、この呪文の解決時に決定する。そのターン、後になってコントロールし始めたパーマネントは呪禁も破壊不能も得ない。

-----

《エンブロールの歯車砕き》

{2}{R}

クリーチャー ― 人間・戦士

２/３

{T}, アーティファクト１つを生け贄に捧げる：エンブロールの歯車砕きは各対戦相手にそれぞれ２点のダメージを与える。

\* 双頭巨人戦では、《エンブロールの歯車砕き》の能力は、対戦相手チームに合計４点のダメージを与えることになる。

-----

《枉惑な調達者》

{4}{B}

クリーチャー ― 人間・工匠

２/２

即席（あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたはあなたのアーティファクトをタップして、１個あたり{1}の支払いに代えてもよい。）

あなたがコントロールするトークンでないアーティファクトが１つ戦場から墓地に置かれるたび、無色の１/１の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《枉惑な調達者》が、あなたがコントロールするトークンでないアーティファクトと同時に墓地に置かれたなら、それの能力が誘発する。

-----

《置き去り》

{3}{U}

インスタント

土地でないパーマネント１つを対象とし、それをオーナーの手札に戻す。

カードを１枚引く。

\* 対象としたパーマネントが不適正な対象になったなら、《置き去り》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってカードを引くこともない。

-----

《改革派の結集者》

{1}{G}{W}

クリーチャー ― 人間・戦士

３/２

紛争 ― 改革派の結集者が戦場に出たとき、このターンにあなたがコントロールするパーマネントが戦場を離れていた場合、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストが２以下のパーマネント・カード１枚を対象とし、それを戦場に戻す。

\* パーマネント・カードとは、アーティファクト・カードか、クリーチャー・カードか、エンチャント・カードか、土地・カードか、プレインズウォーカー・カードのことである。

\* あなたの墓地にあるカードの点数で見たマナ・コストは、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。点数で見たマナ・コストとは、そのコストの中のマナの、色を無視した総点数である。たとえば、マナ・コストが{1}{U}{U}の場合は、そのカードの点数で見たマナ・コストは３である。

\* あなたの墓地にあるカードの右上にマナ・シンボルが記載されていない（たとえば、土地・カードなど）場合には、それの点数で見たマナ・コストは０である。

\* あなたの墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Ｘは０として扱う。

\* あなたの墓地にある点数で見たマナ・コストが２以下のパーマネント・カードであればどれでも対象にできる。このターンに戦場から墓地に置かれたものに限らない。

-----

《改革派の車輪職人》

{1}{R}{W}

クリーチャー ― ドワーフ・操縦士

３/２

改革派の車輪職人がタップ状態になるたび、クリーチャー１体を対象とする。このターン、それではブロックできない。

\* これは誘発型能力である。起動型能力ではない。あなたは、望んだときにいつでも《改革派の車輪職人》をタップできるわけではない。たとえばそれで攻撃する、機体に搭乗するなど、他の方法でそれをタップする必要がある。

\* この能力が誘発するためには、《改革派の車輪職人》はアンタップ状態からタップ状態に実際に変わる必要がある。それをタップするという効果が作用しても、その時点ですでにタップ状態であったなら、この能力は誘発しない。

-----

《改革派の逃亡》

{2}{B}

インスタント

パーマネント１つを対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。無色の１/１の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。（破壊不能を持つパーマネントは「破壊する」と書かれた効果では破壊されない。それがクリーチャーなら、ダメージによっても破壊されない。）

\* 《改革派の逃亡》の効果によって、霊気装置・トークンを生成し、それに破壊不能を与えるということはできない。

\* 対象としたパーマネントが不適正な対象になったなら、《改革派の逃亡》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって霊気装置・トークンを生成することもない。

-----

《回収ヤドカリ》

{4}{U}

クリーチャー ― カニ

４/４

回収ヤドカリが攻撃するたび、あなたがコントロールするアーティファクト１つをオーナーの手札に戻す。

\* あなたがアーティファクトをコントロールしていないなら、あなたは手札に何も戻さない。そうできなくても、ペナルティはない。

-----

《稼働停止》

{2}{W}

インスタント

アーティファクト１つかエンチャント１つを対象とし、それを破壊する。

紛争 ― このターンにあなたがコントロールするパーマネントが戦場を離れていたなら、あなたは３点のライフを得る。

\* 《稼働停止》によってあなたがコントロールするパーマネントを破壊したなら、それによりこれ自身の紛争の能力が有効になり、あなたは３点のライフを得ることになる。

\* 対象としたアーティファクトかエンチャントが不適正な対象になったなら、《稼働停止》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってライフを得ることもない。

-----

《カーリ・ゼヴの巧技》

{1}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャー１体か機体１つを対象とする。ターン終了時まで、それのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

あなたは、あなたの手札から点数で見たマナ・コストが２以下のカード１枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

\* 《カーリ・ゼヴの巧技》はクリーチャーか機体であればどれでも対象にできる。すでにあなたがコントロールしているものやアンタップ状態のものでもよい。

-----

《機械化製法》

{2}{U}{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（あなたがコントロールするアーティファクト）

あなたのアップキープの開始時に、エンチャントされているアーティファクトのコピーであるトークンを１つ生成する。その後、あなたが互いに同じ名前を持つアーティファクトを８つ以上コントロールしているなら、あなたはこのゲームに勝利する。

\* トークンが生成されることによって誘発する能力は、《機械化製法》の誘発型能力が完全に解決され終わり同じ名前を持つアーティファクトを８つ以上コントロールしているかどうかの判定が済むまで解決されない。

\* 同じ名前を持つアーティファクト８つというのは、エンチャントされているアーティファクトの名前と同じ名前である必要はない。たとえば、《機械化製法》の能力の解決時にあなたが飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを８つコントロールしていれば、《機械化製法》が飛行機械につけられていなくても、あなたはゲームに勝利する。

\* 同じ名前を持つ８つのパーマネントはすべてアーティファクトでなければならない。同じ名前を持つアーティファクトを７つと、それと同じ名前を持つアーティファクトでないパーマネントを１つコントロールしていても、あなたはゲームに勝利しない。

\* あなたが《機械化製法》をコントロールしている間に、同じ名前を持つアーティファクトを８つ以上コントロールしていても、それのみではまだゲームに勝利しない。あなたがゲームに勝利するのは、あなたのアップキープ中、その誘発型能力の解決時である。

\* トークンはコピー元のアーティファクトに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのアーティファクトが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのアーティファクトがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、また、タイプや色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

\* コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。

\* コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のアーティファクトが《彫り込み鋼》であった場合）には、このトークンはそのアーティファクトがコピーしているものとして戦場に出る。

\* コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、このトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

\* コピー元のアーティファクトの戦場に出たときに誘発する能力は、このアーティファクト・トークンが戦場に出たときにも誘発する。このアーティファクト・トークンは、コピー元のアーティファクトが持つ「[これ]は～状態で戦場に出る。」や「[これ]が戦場に出るに際し、」の能力も持つ。

\* 《機械化製法》とエンチャントされているアーティファクトが、この誘発型能力に対応して同時に戦場を離れたなら、その効果により、そのアーティファクトが戦場にあった最後のときのコピーであるトークンが生成される。

\* エンチャントされているアーティファクトが、この誘発型能力に対応して戦場を離れたが《機械化製法》は戦場を離れなかったなら、《機械化製法》はアーティファクトをエンチャントしていない状態になり、状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。その場合の誘発型能力によってトークンが生成されることはないが、あなたが同じ名前のアーティファクトを十分な数コントロールしていれば、あなたは依然としてゲームに勝利できる。

-----

《危険な窮地》

{4}{B}

インスタント

各対戦相手はそれぞれ、アーティファクト・クリーチャー１体とアーティファクトでないクリーチャー１体を生け贄に捧げる。

\* 《危険な窮地》の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが（ただしそのプレイヤーが対戦相手である場合）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行い、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。

\* ある対戦相手がコントロールするクリーチャーがすべてアーティファクト・クリーチャーであったなら、そのプレイヤーはクリーチャー１体のみを生け贄に捧げる。同様に、ある対戦相手がコントロールするクリーチャーがすべてアーティファクトでないクリーチャーであったなら、そのプレイヤーもクリーチャー１体のみを生け贄に捧げる。ある対戦相手がクリーチャーをコントロールしていなければ、そのプレイヤーは何も生け贄に捧げない。

-----

《橋上の戦い》

{X}{B}

ソーサリー

即席（あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたはあなたのアーティファクトをタップして、１個あたり{1}の支払いに代えてもよい。）

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

\* 対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、《橋上の戦い》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってライフを得ることもない。

-----

《巨怪の猛攻》

{3}{G}{G}

ソーサリー

望む数のクリーチャーを対象とする。巨怪の猛攻はそれらにＸ点のダメージをあなたの望むように分割して与える。Ｘは、あなたが巨怪の猛攻を唱える際にあなたがコントロールしていたクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

\* あなたは《巨怪の猛攻》を唱える際に、対象としたクリーチャーにダメージを分割する。各対象にはそれぞれ少なくとも１点のダメージを割り振らなければならない。

\* Ｘの値は、あなたがダメージを分割する時点で決定する。後になってあなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値が変化しても変わらない。

\* （全部ではなく）一部の対象が不適正になったなら、依然として元のダメージの分割が適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。すべての対象が不適正になったなら、《巨怪の猛攻》は打ち消される。

\* ダメージを与えるのは《巨怪の猛攻》である。あなたがコントロールするクリーチャーの中の最大のパワーを持つクリーチャーではない。

-----

《キランの真意号》

{2}

伝説のアーティファクト ― 機体

４/４

飛行、警戒

搭乗３（あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを、パワーの合計が３以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

あなたはキランの真意号の搭乗コストを支払うのではなく、あなたがコントロールするプレインズウォーカー１体の上から忠誠カウンターを１個取り除いてもよい。

\* 《キランの真意号》の代替搭乗コストの支払いは忠誠度能力ではない。このターン、あなたがすでにそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動していたとしても、それを支払うことができる。また、《キランの真意号》の搭乗能力を起動できるときならいつでも、それを支払うことができる。

-----

《金属の支配者、テゼレット》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{U}{B}

プレインズウォーカー ― テゼレット

５

＋１：アーティファクト・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カードを１枚ずつ公開する。そのカードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

－３：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーはあなたがコントロールするアーティファクトの総数に等しい点数のライフを失う。

－８：対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールするすべてのアーティファクトとそのプレイヤーがコントロールするすべてのクリーチャーのコントロールを得る。

\* 《金属の支配者、テゼレット》の１つ目の能力の解決中に、あなたのライブラリーにアーティファクト・カードがなければ、あなたはあなたのライブラリーを公開しその後それを無作為化することになる。

\* 《金属の支配者、テゼレット》の３つ目の能力の効果は永続する。

-----

《金属ミミック》

{2}

アーティファクト・クリーチャー ― 多相の戦士

２/１

金属ミミックが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ１つを選ぶ。

金属ミミックは、他のタイプに加えてその選ばれたタイプでもある。

あなたがコントロールする選ばれたタイプを持つ他の各クリーチャーはそれぞれ、＋１/＋１カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に出る。

\* クリーチャー・タイプは《金属ミミック》が戦場に出る際に選ぶ。プレイヤーはこの選択に対応できない。《金属ミミック》の２つ目の能力は即座に適用され始める。

\* あなたは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」や「機体」はクリーチャー・タイプではない。

\* 《金属ミミック》は多相の戦士だが、あなたがコントロールする他の多相の戦士・クリーチャーが＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出るわけではない（ただし、《金属ミミック》が戦場に出る際に多相の戦士を選んだ場合を除く）。

\* 選ばれたタイプのクリーチャーが《金属ミミック》と同時に戦場に出るなら、それは＋１/＋１カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に出ない。

\* 戦場に出るクリーチャーが選ばれたタイプを持っておらず、他のカードの効果によって戦場に出た後でそのタイプを得るのであれば、それは＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出ない。それ自身の能力によって選ばれたタイプを持つクリーチャー、たとえば同じクリーチャー・タイプを選んだ２体目の《金属ミミック》は、＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

-----

《ギラプールの希望》

{1}

伝説のアーティファクト・クリーチャー ― 飛行機械

１/１

飛行

ギラプールの希望を生け贄に捧げる：このターンにギラプールの希望によって戦闘ダメージを与えられたプレイヤー１人を対象とする。あなたの次のターンまで、そのプレイヤーはクリーチャーでない呪文を唱えられない。

\* この影響を受けているプレイヤーは、あなたの次のターンの、あなたの「アップキープの開始時」の誘発型能力がスタックに置かれる時点よりも後になるまで、クリーチャーでない呪文を唱えることができない。

\* この影響を受けているプレイヤーは、依然として能力を起動したり、土地をプレイしたり、クリーチャー・呪文を唱えたりできる。

\* 対象としたプレイヤー（や他のプレイヤー）は、《ギラプールの希望》の起動型能力に対応して呪文を唱えることができる。この能力は、それらの呪文には影響がなく、対象としたプレイヤーが、あなたがこれを起動する前に唱えていた呪文にも影響がない。（つまり、この能力で呪文を打ち消すことはできない。）

\* あなたがターンを飛ばしたなら、影響を受けているプレイヤーは、あなたが実際にターンを始めるときまでクリーチャーでない呪文を唱えられない。

\* 多人数戦でプレイヤーがゲームから除外されたときには、そのプレイヤーの次のターンまで続く継続的効果は、そのターンが始まるはずだった時点まで続く。その種の効果は、ただちに消滅するわけでも永続するわけでもない。

-----

《屑鉄さらい》

{3}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

３/２

屑鉄さらいかあなたがコントロールする他のアーティファクトが１つ戦場から墓地に置かれるたび、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがそれより小さいアーティファクト・カード１枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

\* 《屑鉄さらい》とあなたがコントロールする他のアーティファクトが同時に墓地に置かれたなら、《屑鉄さらい》の能力はそれぞれについて誘発する。

\* 対象とするアーティファクト・カードの点数で見たマナ・コストは、墓地に置かれて《屑鉄さらい》の能力を誘発させたアーティファクトよりも小さくなくてはならない。そのアーティファクトが戦場にあった最後のときの点数で見たマナ・コストを用いて、どのカードを手札に戻せるか判断する。

\* 戦場や墓地にある間は、オブジェクトのマナ・コストの{X}は０である。

\* アーティファクトが、点数で見たマナ・コストがそれより大きい他のアーティファクトのコピーであった場合（たとえば《彫り込み鋼》が、点数で見たマナ・コストが４であるアーティファクトをコピーしていた場合）には、それがあなたの墓地に置かれたときに、そのアーティファクト・カードを《屑鉄さらい》の能力の対象にできる。

-----

《グレムリン解放》

{X}{X}{R}

ソーサリー

アーティファクトＸ個を対象とし、それらを破壊する。赤の２/２のグレムリン・クリーチャー・トークンをＸ体生成する。

\* Ｘの値は、対象にできるアーティファクトの数による制限を受ける。あなたは、同じアーティファクトを２回以上対象とすることはできない。

\* あなたは破壊不能を持つアーティファクトを対象にできる。それは破壊されないが、それでもあなたはグレムリン・トークンをＸ体生成する。

\* いくつかのアーティファクトが《グレムリン解放》の不適正な対象になったとしても、生成するトークンの数は変わらない。しかし、すべてのアーティファクトが不適正な対象になったなら、《グレムリン解放》は打ち消される。よってトークンが生成されることもない。

-----

《グレムリンの侵入》

{3}{R}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（アーティファクト）

あなたの終了ステップの開始時に、グレムリンの侵入はエンチャントされているアーティファクトのコントローラーに２点のダメージを与える。

エンチャントされているアーティファクトが墓地に置かれたとき、赤の２/２のグレムリン・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* エンチャントされているアーティファクトが墓地に置かれたとき、グレムリン・トークンを生成するのは、《グレムリンの侵入》のコントローラーである。

-----

《警戒自動機械》

{3}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

２/２

{2}{U}：占術１を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

\* 《警戒自動機械》の能力を２回以上起動したなら、あなたは占術１をその回数繰り返すことになる。同時に２枚以上のカードを見ることはできない。

-----

《幻術師の謀》

{3}{U}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー最大２体を対象とし、それらを追放し、その後それらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

カードを１枚引く。

\* クリーチャー・トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

\* 各カードが戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーとは関係がない。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で追加の能力を持っていたとしても失われる。その上に置かれていた＋１/＋１カウンターや、それにつけられていたオーラは取り除かれ、装備品ははずれる。

\* あなたがクリーチャー２体を対象として選び、《幻術師の謀》の解決時にその一方が不適正な対象になっていたなら、あなたは他方を追放し、戻し、カードを１枚引く。

\* 《幻術師の謀》の解決時に、対象としたクリーチャーがすべて不適正な対象になっていたなら、この呪文は打ち消される。よってカードを引くこともない。

\* あなたは、単にカードを１枚引くために、対象を取らずに《幻術師の謀》を唱えてもよい。

-----

《航空船の略取者》

{1}{U}

クリーチャー ― 人間・海賊

２/１

飛行

航空船の略取者がプレイヤー１人に戦闘ダメージを与えるたび、パーマネント１つかプレイヤー１人を対象とし、それが持つカウンター１種類につきそれぞれその種類のカウンターをもう１個、そのパーマネントの上に置くか、そのプレイヤーに与える。

\* 《航空船の略取者》の誘発型能力は、どのプレイヤーが戦闘ダメージを与えられたかには関係なく、任意のパーマネントかプレイヤーを対象にできる。

\* 《航空船の略取者》の誘発型能力によって得られるカウンターは、カウンター１種類につき１個ずつである。各種類のカウンターの数を倍にするわけではない。たとえば、あるクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターが２個と蓄積カウンターが１個置かれていたなら、それの上に＋１/＋１カウンターを１個と蓄積カウンターを１個置く。

\* カウンターを与えるとは、パーマネントの上にカウンターを置くか、プレイヤーにカウンターを得させることである。プレイヤーがカウンターを得たり、パーマネントの上にカウンターを置いたりすることに関係する効果は、《航空船の略取者》の誘発型能力にも関係する。

-----

《航空船を強襲する者、カーリ・ゼヴ》

{1}{R}

伝説のクリーチャー ― 人間・海賊

１/３

先制攻撃、威迫

航空船を強襲する者、カーリ・ゼヴが攻撃するたび、「ラガバン」という名前の赤の２/１の伝説の猿・クリーチャー・トークンを１体、タップ状態で攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、そのトークンを追放する。

\* あなたは、トークンを生成する際に、ラガバンが対戦相手や対戦相手のプレインズウォーカーのうちどれを攻撃するのかを選ぶ。《航空船を強襲する者、カーリ・ゼヴ》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーでなくてもよい。

\* ラガバンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば「クリーチャーが１体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

\* ラガバンを追放する遅延誘発型能力は、《航空船を強襲する者、カーリ・ゼヴ》が戦場に残っていなかったとしても、戦闘終了時に誘発する。

-----

《光袖会の収集者》

{1}{B}

クリーチャー ― 人間・ならず者

２/１

威迫

光袖会の収集者が戦場に出るか攻撃するたび、あなたは{E}（エネルギー・カウンター１個）を得る。

あなたのアップキープの開始時に、あなたは{EE}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたはカードを１枚引き、あなたは１点のライフを失う。

\* １つ目の誘発型能力は、《光袖会の収集者》が戦場に出たときと攻撃するたびの両方に誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

-----

《攻城化改造》

{1}{R}{R}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャーか機体）

エンチャントされているパーマネントが機体であるかぎり、それは他のタイプに加えてクリーチャーでもある。

エンチャントされているクリーチャーは＋３/＋０の修整を受けるとともに先制攻撃を持つ。

\* 《攻城化改造》が攻撃かブロックしている機体からはずれたなら、その機体は、他の効果（搭乗能力など）によってもクリーチャーになっているのでないかぎり、戦闘から取り除かれる。

-----

《高峰の注入》

{1}{G}

インスタント

クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋３/＋３の修整を受ける。あなたは{EE}（エネルギー・カウンター２個）を得る。

\* 対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、この呪文は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって{EE}を得ることもない。

-----

《効率的構築》

{3}{U}

エンチャント

あなたがアーティファクト・呪文を１つ唱えるたび、飛行を持つ無色の１/１の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１体生成する。

\* 《効率的構築》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

-----

《凍り付け》

{1}{U}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（アーティファクトかクリーチャー）

エンチャントされているパーマネントは、それ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。

\* 《凍り付け》は、アンタップ状態のクリーチャーを対象とし、それをエンチャントしてもよい。

-----

《鼓舞する彫像》

{3}

アーティファクト

あなたが唱えるアーティファクトでない呪文は即席を持つ。（あなたのアーティファクトが、それらの呪文を唱える助けとなる。あなたはあなたのアーティファクトをタップして、１個あたり{1}の支払いに代えてもよい。）

\* 複数の即席能力があっても意味はない。

\* あなたは、追加コストとしてパーマネントを生け贄に捧げることが必要なアーティファクトでない呪文を唱えるなら、そのコストの支払いとしてパーマネントを生け贄に捧げる前に、（それがアーティファクトであれば）それをその呪文の即席能力のためにタップしてもよい。

-----

《極上の大天使》

{5}{W}{W}

クリーチャー ― 天使

５/５

飛行

あなたがゲームに敗北するなら、代わりに、極上の大天使を追放し、あなたのライフ総量はあなたの初期ライフ総量と等しい値になる。

\* 《極上の大天使》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたにもダメージが与えられてあなたのライフ総量が０以下になったなら、この効果が適用されて、あなたのライフ総量はあなたの初期ライフ総量と等しくなる。あなたは、《極上の大天使》が追放領域に移動するのか墓地に移動するのかを選ぶ。

\* 何らかの効果により、あなたがゲームに敗北できないなら、《極上の大天使》の効果は適用されない。

\* あなたが《極上の大天使》を２体コントロールしているなら、あなたはどちらの《極上の大天使》の効果を適用するかを選ぶ。その後では、他方の効果は適用されない。

\* 《極上の大天使》の効果は、あなたのライフ総量が０以下になって敗北するときのみではなく、あなたがゲームに敗北するときならいつでも適用される。あなたが空のライブラリーからカードを引こうとしたためにゲームに敗北するなら、あなたが再びカードを引こうとしたが依然としてそうできないということが起こるまでは、あなたが再度敗北することはない。

\* あなたがゲームを投了するときには、《極上の大天使》の効果は何もしない。投了したプレイヤーはゲームから除外される。

\* あなたのライフ総量をあなたの初期ライフ総量（通常20点）と等しくするために、あなたは該当する点数のライフを得たり失ったりする。たとえば、《極上の大天使》の能力が適用されるときにあなたのライフ総量が－４点になっていたなら、あなたは24点のライフを得ることになる。逆に、この能力が適用されるときにあなたのライフ総量が40点であったなら、あなたは20点のライフを失うことになる。ライフを得たり失ったりすることを見る他のカードは、この効果にも関連する。

\* ２人対戦か２チーム対戦のゲームで、対戦相手が「このゲームに勝利する」という効果が発生した場合には、《極上の大天使》の能力は適用されない。

\* ２チーム対戦ではない多人数戦のゲームでは、対戦相手が「このゲームに勝利する」という効果が発生した場合には、代わりにその対戦相手以外の各プレイヤーがゲームに敗北するので、《極上の大天使》の能力が適用される。

\* 双頭巨人戦では、《極上の大天使》の能力によりチームのライフの総量がチームの初期ライフ総量（通常30点）と等しくなるが、ライフを得たり失ったりするのはあなたのみである。

-----

《ゴンティの策謀》

{B}

エンチャント

あなたが各ターン最初にライフを失うたび、あなたは{E}を得る。（あなたはエネルギー・カウンターを１個得る。ダメージはライフを失わせる。）

{EE}を支払う, ゴンティの策謀を生け贄に捧げる：各対戦相手はそれぞれ３点のライフを失う。あなたはこれにより失われたライフに等しい点数のライフを得る。

\* あなたがどれほど多くのライフを失っても、この誘発型能力によってあなたが得るエネルギー・カウンターは、各ターンに最大１個である。

\* 双頭巨人戦では、ダメージやライフを失うことは個別のプレイヤーに関して起き、その結果がチームのライフ総量に影響する。戦闘ダメージは、特定のプレイヤーに割り振られ与えられる。あなたのチームメイトにダメージが与えられたり、他の理由でライフを失ったりしたなら、あなたにとっても自分のライフ総量が減ったことになるが、《ゴンティの策謀》の誘発型能力は誘発しない。

\* 双頭巨人戦では、《ゴンティの策謀》の２つ目の能力によって対戦相手チームは合計６点のライフを失う。

-----

《最前線の反逆者》

{2}{R}

クリーチャー ― 人間・戦士

３/３

各戦闘で、最前線の反逆者は可能なら攻撃する。

\* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップ中に、《最前線の反逆者》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なら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

-----

《策謀家テゼレット》

{2}{U}{B}

プレインズウォーカー ― テゼレット

５

＋１：「エーテリウム電池」と言う名前の無色のアーティファクト・トークンを１つ生成する。それは「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに好きな色１色のマナ１点を加える。」を持つ。

－２：クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは＋Ｘ/－Ｘの修整を受ける。Ｘはあなたがコントロールするアーティファクトの総数に等しい。

－７：あなたは「あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールするアーティファクト１つを対象とする。それは基本のパワーとタフネスが５/５のアーティファクト・クリーチャーになる。」を持つ紋章を得る。

\* 《策謀家テゼレット》の２つ目の能力のＸの値は、その解決時に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールするアーティファクトの総数が変化しても、その値は変化しない。

\* この紋章の誘発型能力の効果は永続する。

\* この紋章の能力によってクリーチャーになったアーティファクトは、あなたがそれをあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていたのでないかぎり攻撃できない。ただし、そのアーティファクトがあなたのターンの開始時にクリーチャーであったかどうかは関係ない。

\* アーティファクト・クリーチャーがこの紋章の能力の対象になったなら、それはそれの通常のパワーとタフネスの代わりに５/５になる。

\* 機体がこの紋章の能力の対象になったなら、それは５/５のクリーチャーになる。それに搭乗しても、それのパワーやタフネスが変わることはない。

\* 装備品がクリーチャーになったなら、それははずれ、クリーチャーにつけることはできなくなる。

-----

《財宝の守り手》

{4}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

３/３

財宝の守り手が死亡したとき、点数で見たマナ・コストが３以下の土地でない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カードを１枚ずつ公開する。あなたはそのカードを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。これにより公開された唱えられていない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。

\* あなたが、点数で見たマナ・コストが３以下の土地でないカードを唱えなかったなら、それは他のカードとともにあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置かれることになる。

\* あなたがカードを「マナ・コストを支払うことなく」唱えるときには、現出コストのような代替コストを支払うことはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。そのカードに、《安堵の再会》にあるような唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるにはそれを支払わなければならない。

\* そのカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Ｘの値として０を選ばなければならない。

-----

《残酷な決断》

{2}{B}

インスタント

クリーチャー１体を対象とする。ターン終了時まで、それは－２/－２の修整を受ける。占術１を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

\* 対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、《残酷な決断》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって占術１を行うこともない。

-----

《襲拳会の革命家》

{1}{G}{G}

クリーチャー ― 人間・戦士

３/３

トランプル

襲拳会の革命家が戦場に出たか死亡したとき、パーマネント１つかプレイヤー１人を対象とし、それが持つカウンター１種類につきそれぞれその種類のカウンターをもう１個、そのパーマネントの上に置くか、そのプレイヤーに与える。

\* この誘発型能力は、《襲拳会の革命家》が戦場に出たときと死亡したときの両方で誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

\* 《襲拳会の革命家》の誘発型能力によって得られるカウンターは、カウンター１種類につき１個ずつである。各種類のカウンターの数を倍にするわけではない。たとえば、あるクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターが２個と蓄積カウンターが１個置かれていたなら、それの上に＋１/＋１カウンターを１個と蓄積カウンターを１個置く。

\* カウンターを与えるとは、パーマネントの上にカウンターを置くか、プレイヤーにカウンターを得させることである。プレイヤーがカウンターを得たり、パーマネントの上にカウンターを置いたりすることに関係する効果は、《襲拳会の革命家》の誘発型能力にも関係する。

-----

《修復専門家》

{1}{W}

クリーチャー ― ドワーフ・工匠

２/１

{W}, 修復専門家を生け贄に捧げる：あなたの墓地からアーティファクト・カード最大１枚とエンチャント・カード最大１枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。

\* あなたは対象を１枚も選ばずに《修復専門家》の能力を起動できる。

-----

《守護フェリダー》

{3}{W}

クリーチャー ― 猫・ビースト

１/４

守護フェリダーが戦場に出たとき、あなたがコントロールする他のパーマネント１つを対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、その後そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

\* クリーチャー・トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

\* パーマネントが戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーとは関係がない。それが戦場を離れた時点で追加の能力を持っていたとしても失われる。その上に置かれていた＋１/＋１カウンターや、それにつけられていたオーラは取り除かれ、装備品ははずれる。

-----

《商人の荷運び》

{1}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

１/２

{3}{U}, {T}, あなたがコントロールするアンタップ状態のアーティファクトＸ個をタップする：あなたのライブラリーの一番上からＸ枚のカードを見る。そのうち１枚をあなたの手札に加え、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。

\* 《商人の荷運び》は、{T}のコストを支払うためにタップされる。それを、あなたがタップするアンタップ状態のアーティファクトＸ個のうち１つにすることはできない。

\* Ｘの値があなたのライブラリーにあるカードの枚数以上であるなら、あなたはあなたのライブラリーを望む順番に並べ直すことができる。

\* Ｘの値が０であるなら、あなたはカードを見ることも動かすこともない。

-----

《次元橋》

{6}

伝説のアーティファクト

{8}, {T}：あなたのライブラリーからパーマネント・カード１枚を探し、それを戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* パーマネント・カードとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、またはプレインズウォーカーであるカードのことである。

-----

《遵法長、バラル》

{1}{U}

伝説のクリーチャー ― 人間・ウィザード

１/３

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

あなたがコントロールする呪文や能力が呪文を１つ打ち消すたび、あなたはカードを１枚引いてもよい。そうしたなら、カード１枚を捨てる。

\* 《遵法長、バラル》の１つ目の能力は、インスタント・呪文やソーサリー・呪文が要求する不特定マナのみに影響する。

\* 呪文を唱えるための追加コスト、たとえばキッカー・コストや他の効果によって課されるコスト（《スレイベンの守護者、サリア》の能力によるものなど）がある場合には、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。

\* 呪文や能力が呪文を打ち消すとは、その文章に「打ち消す」という言葉が明記されているときのみが該当する。あなたがコントロールする呪文や能力によって、ある呪文の対象がすべて不適正になったなら、その呪文はゲームのルールによって打ち消される。あなたがコントロールする呪文や能力が打ち消したわけではないから、《遵法長、バラル》の能力は誘発しない。

-----

《上級建設官、スラム》

{1}{W}

伝説のクリーチャー ― ドワーフ・アドバイザー

２/２

あなたがオーラ・呪文か装備品・呪文か機体・呪文を１つ唱えるたび、カードを１枚引く。

\* 《上級建設官、スラム》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

-----

《世話》

{1}{R}

ソーサリー

パワーが４以下のクリーチャー１体を対象とし、ターン終了時まで、それのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

\* 《世話》はパワーが４以下のクリーチャーであればどれでも対象にできる。あなたがすでにコントロールしているものやアンタップ状態のものでもよい。

\* 対象としたクリーチャーのパワーが、あなたがそれのコントロールを得る際に５以上になった（たとえば、あなたがコントロールするクリーチャーは＋１/＋１の修整を受けるというエンチャントがあった）としても、《世話》は通常通り解決される。そのクリーチャーは依然としてアンタップされ、ターン終了時まで速攻を得、ターン終了時まであなたはそれをコントロールすることになる。

-----

《尖塔の巡回員》

{2}{W}{U}

クリーチャー ― 人間・兵士

３/２

飛行

尖塔の巡回員が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー１体を対象とし、それをタップする。そのクリーチャーは、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

\* 《尖塔の巡回員》の能力は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。そのクリーチャーは、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

-----

《戦利品の魔道士》

{2}{U}

クリーチャー ― 人間・ウィザード

２/２

戦利品の魔道士が戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーから点数で見たマナ・コストが３のアーティファクト・カード１枚を探してもよい。そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

\* 《戦利品の魔道士》の能力は、点数で見たマナ・コストがちょうど３のアーティファクト・カードを見つける。

-----

《僧帽地帯からの援軍》

{3}{G}{G}

エンチャント

紛争 ― 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コントロールするパーマネントが戦場を離れていた場合、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それがパーマネント・カードであるなら、あなたはそれを戦場に出してもよい。そうでないなら、あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。

\* 公開したカードがパーマネント・カードでなかった場合や、あなたがそれを戦場に出さないことを選んだ場合は、あなたはそれをライブラリーの一番下に置いてもよい。どちらも行わなかったなら、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。

\* パーマネント・カードとは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、またはプレインズウォーカーであるカードのことである。

\* これにより戦場に出たパーマネントに、あなたの終了ステップの開始時に誘発する能力があった場合は、この終了ステップ中には誘発しない。

-----

《速製職人のスパイ》

{3}{U}

クリーチャー ― 人間・工匠

２/３

速製職人のスパイが戦場に出たとき、あなたがコントロールするアーティファクト１つを対象とする。あなたが速製職人のスパイをコントロールし続けているかぎり、それは「{T}：カードを１枚引く。」を得る。

\* 《速製職人のスパイ》が戦場を離れたなら、あなたはもはやそれをコントロールしていない。

\* 他のプレイヤーが《速製職人のスパイ》のコントロールを得たなら、そのアーティファクトはカードを引く能力を失う。あなたが《速製職人のスパイ》のコントロールを取り返したとしてもそのままである。

\* 《速製職人のスパイ》の能力がスタック上にある間にそれが戦場を離れたなら、そのアーティファクトはカードを引く能力を得ることがない。

\* このカードを引く能力がスタック上にある間に、《速製職人のスパイ》かそのアーティファクトが戦場を離れたとしても、その能力は通常通り解決される。

-----

《速製職人の反逆者》

{3}{R}

クリーチャー ― 人間・工匠

３/２

速製職人の反逆者が戦場に出たとき、あなたがコントロールするアーティファクト１つを対象とする。あなたが速製職人の反逆者をコントロールし続けているかぎり、それは「{T}：クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。このアーティファクトはそれに２点のダメージを与える。」を得る。

\* 《速製職人の反逆者》が戦場を離れたなら、あなたはもはやそれをコントロールしていない。

\* 他のプレイヤーが《速製職人の反逆者》のコントロールを得たなら、そのアーティファクトはダメージを与える能力を失う。あなたが《速製職人の反逆者》のコントロールを取り返したとしてもそのままである。

\* 《速製職人の反逆者》の能力がスタック上にある間にそれが戦場を離れたなら、そのアーティファクトはダメージを与える能力を得ることがない。

\* このダメージを与える能力がスタック上にある間に、《速製職人の反逆者》かそのアーティファクトが戦場を離れたとしても、その能力は通常通り解決される。

-----

《造命師の贈り物》

{3}{G}

インスタント

クリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。その後、あなたがコントロールする＋１/＋１カウンターが置かれている各クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

\* 対象としたクリーチャーの上には、＋１/＋１カウンターを１個置き、すぐにもう１個置くことになる。

\* 対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、《造命師の贈り物》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって他のクリーチャーの上にカウンターを置くこともない。

\* 搭乗されていない機体のような、あなたがコントロールするクリーチャーでないパーマネントの上に＋１/＋１カウンターが置かれていても、《造命師の贈り物》によってそれの上にカウンターを置くことはない。

-----

《造命師の動物記》

{3}

アーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、占術１を行う。

あなたがクリーチャー・呪文を１つ唱えるたび、あなたは{G}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。

\* ドロー・ステップはアップキープ・ステップの後にある。あなたは、そのターンのカードを引く前に占術１を行うことになる。

\* 《造命師の動物記》の２つ目の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

\* 《造命師の動物記》の２つ目の誘発型能力の解決中に、{G}を２回以上支払ってカードを２枚以上引くようなことはできない。

-----

《造命物の目覚め》

{X}{G}

インスタント

あなたがコントロールするアーティファクト１つを対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。それがクリーチャーでも機体でもないなら、それは０/０の構築物・アーティファクト・クリーチャーになる。

\* あなたはＸを０として《造命物の目覚め》を唱えることができる。そのアーティファクトがクリーチャーでも機体でもないなら、それは０/０のクリーチャーになるので、何らかの他の効果によってそのタフネスが修整されないかぎり、それはすぐにオーナーの墓地に置かれる。

\* あなたはこれによりクリーチャーでない機体の上に＋１/＋１カウンターを置くことができる。それらのカウンターはそこにあり、機体がクリーチャーになると適用され、それがクリーチャーでなくなったときにもそのまま残る。

\* 《造命物の目覚め》の解決時に、そのアーティファクトがクリーチャーでも機体でもなかったなら、そのアーティファクトは永続的にクリーチャーになる。

\* 装備品がクリーチャーになったなら、それははずれ、クリーチャーにつけることはできなくなる。

-----

《たかり猫猿》

{1}{G}

クリーチャー ― 猫・猿

０/０

たかり猫猿は、＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出る。

あなたのアップキープの開始時に、他のクリーチャー１体を対象とする。あなたはたかり猫猿の上から望む数の＋１/＋１カウンターをそれの上に移動してもよい。

\* あなたは、《たかり猫猿》の誘発型能力がスタックに置かれる際に対象とするクリーチャーを選ぶ。それの上に移動するカウンターの個数は、その能力の解決時に選ぶ。そのクリーチャーが不適正な対象になったり、《たかり猫猿》が戦場を離れたりしたなら、あなたはカウンターを移動することはできない。

\* あるクリーチャーから他のクリーチャーにカウンターを移動するとは、１体目のクリーチャーからカウンターを取り除き、２体目のクリーチャーの上にそれを置くことである。カウンターがクリーチャーの上から取り除かれたり上に置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用されることになる。

-----

《巧みな放逐》

{3}{W}

インスタント

攻撃かブロックしているクリーチャー１体、２体、または３体を対象とする。巧みな放逐はそれらに、３点のダメージをあなたの望むように分割して与える。

\* あなたは、この呪文の対象の数とダメージの分割を、《巧みな放逐》を唱える際に選ぶ。各対象にはそれぞれ少なくとも１点のダメージが与えられなければならない。

\* （全部ではなく）一部の対象が不適正になったなら、依然として元のダメージの分割が適用されるが、不適正な対象にはダメージを与えない。すべての対象が不適正な対象になったなら、《巧みな放逐》は打ち消される。

-----

《第四橋をうろつく者》

{B}

クリーチャー ― 人間・ならず者

１/１

第四橋をうろつく者が戦場に出たとき、クリーチャー１体を対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それは－１/－１の修整を受ける。」を選んでもよい。

\* 《第四橋をうろつく者》の能力は、それ自身を対象にできる。

-----

《弾圧する構築物》

{4}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

２/２

あなたがアーティファクトやクリーチャーのマナ能力でない能力を１つ起動するたび、ターン終了時まで、弾圧する構築物は＋１/＋１の修整を受ける。

\* 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。装備や搭乗のように、起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。

\* 起動型のマナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力ではないものである。

\* 戦場にないアーティファクト・カードやクリーチャー・カードの能力を起動しても、《弾圧する構築物》の能力は誘発しない。

\* コストが{0}のみである能力は、あなたが望むだけ何回でも起動できる。それを１回起動するたびに《弾圧する構築物》の能力が誘発する。

-----

《智恵ある帰還》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。あなたがアーティファクトをコントロールしているなら、カードを１枚引く。

\* あなたの墓地に対象にできるクリーチャー・カードがないなら、《智恵ある帰還》を唱えることはできない。

\* あなたがアーティファクトをコントロールしているかどうかは、《智恵ある帰還》の解決時に見る。

-----

《致命的な一押し》

{B}

インスタント

クリーチャー１体を対象とし、それの点数で見たマナ・コストが２以下であるなら、それを破壊する。

紛争 ― このターンにあなたがコントロールするパーマネントが戦場を離れていたなら、代わりに、そのクリーチャーの点数で見たマナ・コストが４以下であるなら、それを破壊する。

\* 《致命的な一押し》は任意のクリーチャーを対象にできる。点数で見たマナ・コストが５以上のものでもよい。クリーチャーの点数で見たマナ・コストは、《致命的な一押し》の解決時にのみ見る。

\* 戦場にあるクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、Ｘは０として扱う。

-----

《チャンドラの革命》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャー１体と土地１つを対象とする。チャンドラの革命はそのクリーチャーに４点のダメージを与える。その土地をタップする。その土地は、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

\* 《チャンドラの革命》はタップ状態の土地も対象とできる。その土地は、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

-----

《鋳造所のスズメバチ》

{3}{B}

クリーチャー ― 昆虫

２/３

飛行

鋳造所のスズメバチが戦場に出たとき、あなたが＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしている場合、ターン終了時まで、対戦相手がコントロールするクリーチャーは－１/－１の修整を受ける。

\* 《鋳造所のスズメバチ》の誘発型能力の影響を受けるクリーチャーは、その能力の解決時に決定する。そのターン、後になって対戦相手がコントロールし始めたクリーチャーや、そのターン、後になってクリーチャーになった対戦相手がコントロールするパーマネントは、－１/－１の修整を受けない。あなたが＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしなくなったとしても、この効果はターン終了時まで続く。

\* 《鋳造所のスズメバチ》が戦場に出た際にあなたが＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしていなかったなら、その能力は誘発しない。たとえその直後にクリーチャーの上に＋１/＋１カウンターを置くことができるとしてもそうである。この能力の解決時に、あなたが＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしなくなっていたなら、何も起きない。

\* 何らかの効果によって《鋳造所のスズメバチ》が＋１/＋１カウンターが置かれた状態で戦場に出るなら、それのみでその誘発型能力が誘発する。

-----

《鎮定工作機》

{1}

アーティファクト

{2}, {T}：アーティファクト１つかクリーチャー１体を対象とし、それをタップする。

\* プレイヤーは、《鎮定工作機》の能力に対応して、それが対象としたパーマネントの能力を起動できる（ただし、その能力のタイミングに問題がない場合。）プレイヤーは、それに対応して、対象としたパーマネントをタップすることをコストの一部として能力を起動したり呪文を唱えたりもできる。

\* プレイヤーがコストに{T}を含む能力を起動した後では、《鎮定工作機》はその能力を起動できないようにしたり打ち消したりすることはできない。

\* 《鎮定工作機》の能力を利用してクリーチャーが誰かを攻撃できないようにするためには、攻撃クリーチャーが指定されるより先にそうする必要がある。攻撃クリーチャーが指定され終わるのを待って能力を使用しても、それが攻撃することを阻止できない。なお対戦相手は、あなたが《鎮定工作機》を使用する機会を与えずに攻撃クリーチャーの指定を始めることはできない。

-----

《罪の自覚》

{1}{W}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは＋１/＋３の修整を受ける。

{W}：罪の自覚をオーナーの手札に戻す。

\* 戦闘ダメージが割り振られてから与えられるまでの間には、プレイヤーが優先権を得て呪文を唱えたり能力を起動したりできる機会は存在しない。つまり、戦闘ダメージが与えられる前に《罪の自覚》をオーナーの手札に戻そうとするのであれば、戦闘ダメージが割り振られる前にそうしなければならない（しかし、そうするとクリーチャーは＋１/＋３の修整を受けなくなる）。

-----

《強気な回収者》

{2}{B}

クリーチャー ― 霊基体・工匠

２/２

アーティファクト１つかクリーチャー１体を生け贄に捧げる：強気な回収者の上に＋１/＋１カウンターを１個置く。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。

\* 《強気な回収者》の能力を起動するために、これ自身を生け贄に捧げることができる。それの上にカウンターを置くことはないが、それによりあなたの紛争能力が有効になる。

\* あなたがアーティファクト・クリーチャー１体を生け贄に捧げて《強気な回収者》の能力を起動したなら、あなたが《強気な回収者》の上に置く＋１/＋１カウンターは１個である。２個ではない。

-----

《テゼレットの手法》

{1}{U}{B}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（アーティファクト）

エンチャントされているアーティファクトは、他のタイプに加えて基本のパワーとタフネスが５/５のクリーチャーである。

エンチャントされているアーティファクトが墓地に置かれたとき、そのカードをオーナーの手札に戻す。

\* 《テゼレットの手法》によってクリーチャーになったアーティファクトは、あなたがそれをあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていたのでないかぎり攻撃できない。ただし、そのアーティファクトがあなたのターンの開始時にクリーチャーであったかどうかは関係ない。

\* 《テゼレットの手法》によってエンチャントされているアーティファクト・クリーチャーは、それの通常のパワーとタフネスの代わりに５/５になる。

\* 《テゼレットの手法》によってエンチャントされている機体は、５/５のクリーチャーになる。それに搭乗しても、それのパワーやタフネスが変わることはない。

\* エンチャントされているアーティファクトが装備品であるなら、それははずれ、それがクリーチャーであり続けるかぎり何かにつけることはできない。

\* 《テゼレットの手法》が攻撃かブロックしているアーティファクトからはずれたなら、そのアーティファクトは、それが通常クリーチャーであるか搭乗能力のような他の効果によってもクリーチャーになっているのでないかぎり、戦闘から取り除かれる。

-----

《テゼレットの企み》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{3}{U}{B}

ソーサリー

クリーチャー１体を対象とし、それを破壊する。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「金属の支配者、テゼレット」という名前のカード１枚を探し、それを公開してあなたの手札に加えてもよい。あなたがこれによりあなたのライブラリーからカードを探したなら、あなたのライブラリーを切り直す。

\* 対象としたクリーチャーが《テゼレットの企み》の不適正な対象になったなら、この呪文は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって《金属の支配者、テゼレット》を探すこともない。

-----

《鉄覆いの革命家》

{4}{B}{B}

クリーチャー ― 霊基体・工匠

４/４

鉄覆いの革命家が戦場に出たとき、あなたはアーティファクト１つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、鉄覆いの革命家の上に＋１/＋１カウンターを２個置き、各対戦相手はそれぞれ２点のライフを失う。

\* あなたは、《鉄覆いの革命家》の能力の解決時に、アーティファクト１つを生け贄に捧げるかどうかを選ぶ。あなたがアーティファクトを生け贄に捧げるかどうかを選んでから、生け贄に捧げることにしたならカウンターを置きライフを失うまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

\* 《鉄覆いの革命家》の誘発型能力の解決時に、あなたが生け贄に捧げることができるアーティファクトは１つのみである。アーティファクトを２つ以上生け贄に捧げて、これの上に置くカウンターや失うライフを増やすことはできない。

\* 双頭巨人戦では、《鉄覆いの革命家》の能力によって対戦相手チームは合計４点のライフを失う。

-----

《飲み込む炎》

{2}{R}

インスタント

クリーチャー１体とプレイヤー１人を対象とする。飲み込む炎はその前者に３点のダメージ、その後者に２点のダメージを与える。

\* クリーチャー１体とプレイヤー１人の両方を対象として選ばないかぎり、《飲み込む炎》を唱えることはできない。《飲み込む炎》の解決時に一方の対象が不適正であったなら、この呪文は残っている適正な対象にダメージを与える。

-----

《破壊的細工》

{2}{R}

ソーサリー

以下から１つを選ぶ。

・アーティファクト１つを対象とし、それを破壊する。

・このターン、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

\* 使用するモードは、《破壊的細工》を唱える際にあなたが選ぶ。選択した後で、それを変更することはできない。

\* 《破壊的細工》の２つ目のモードの効果はパーマネントの特性を変更するものではないので、この効果の影響を受けるクリーチャーは常時変化する。そのターン、後になって戦場に出たものでも、飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

-----

《歯車組立工》

{3}

アーティファクト・クリーチャー ― 組立作業員

２/３

{7}：アーティファクト１つを対象とし、それのコピーであるトークンを１つ生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

\* このトークンはコピー元のアーティファクトに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのアーティファクトが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのアーティファク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、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果はコピーしない。

\* コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Ｘは０として扱う。

\* コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしている場合（たとえば、コピー元のアーティファクトが《彫り込み鋼》であった場合）には、このトークンはそのアーティファクトがコピーしているものとして戦場に出る。

\* コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、《歯車組立工》は、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

\* コピー元のアーティファク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るときにも誘発する。選ばれたアーティファクトが持つ「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し、」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

-----

《バラルの巧技》

{3}{U}{U}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャー、最大３つを対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。

あなたは、あなたの手札から点数で見たマナ・コストが４以下のカード１枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

\* あなたがこの呪文によって唱えるカードは、この呪文によってあなたの手札に戻したアーティファクトかクリーチャーであってもよい。

-----

《バリケード破り》

{7}

アーティファクト・クリーチャー ― 巨大戦車

７/５

即席（あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたはあなたのアーティファクトをタップして、１個あたり{1}の支払いに代えてもよい。）

各戦闘で、バリケード破りは可能なら攻撃する。

\* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップ中に、《バリケード破り》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なら、それは攻撃しない。それが攻撃するために何らかのコストが必要なら、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、攻撃しなくてもよい。

-----

《パラドックス装置》

{5}

伝説のアーティファクト

あなたが呪文を１つ唱えるたび、あなたがコントロールするすべての土地でないパーマネントをアンタップする。

\* 《パラドックス装置》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

-----

《光に目が眩む》

{2}{W}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーでは攻撃したりブロックしたりできない。

あなたがコントロールする機体が１つ攻撃したとき、エンチャントされているクリーチャーを追放する。

\* エンチャントされているクリーチャーが追放された後で、《光に目が眩む》はオーナーの墓地に置かれる。

\* 《光に目が眩む》が、その誘発型能力に対応して戦場を離れたとしても、その能力は解決され、《光に目が眩む》が戦場を離れた時点でそれにエンチャントされていたクリーチャーを追放することになる。

-----

《飛行機械による拘束》

{2}{W}

エンチャント

飛行機械による拘束が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするアーティファクト１つかクリーチャー１体を対象とし、飛行機械による拘束が戦場を離れるまでそれを追放する。

\* 《飛行機械による拘束》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。

\* 追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれているカウンターは消滅する。

\* トークンがこれにより追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

\* 追放されたカードが戦場に戻るのは、《飛行機械による拘束》が戦場を離れた直後である。この２つのイベントの間には何も起きない。状況起因処理も行わない。

\* 多人数戦では、《飛行機械による拘束》のオーナーがゲームから除外されたなら、追放されてい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、スタック上にあるゲームから除外されたプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

-----

《ピアの革命》

{2}{R}

エンチャント

トークンでないアーティファクトが１つ戦場からあなたの墓地に置かれるたび、対戦相手１人を対象とする。そのプレイヤーが「ピアの革命はそのプレイヤーに３点のダメージを与える」を選ばないかぎり、そのカードをあなたの手札に戻す。

\* トークンでないアーティファクトが《ピアの革命》と同時にあなたの墓地に置かれたなら、《ピアの革命》の能力が誘発する。

\* アーティファクトがあなたの墓地に置かれたときに、誰がそれをコントロールしていたのかは関係なく、あなたがそのアーティファクトのオーナーであれば、《ピアの革命》の能力は誘発する。

\* 対象とした対戦相手は、その能力の解決時に「ピアの革命はそのプレイヤーに３点のダメージを与える」を行うかどうかを選ぶ。そのプレイヤーがダメージを与えられることを選んだ場合や、その能力が解決される前にそのカードが墓地を離れた場合には、あなたはそのカードを手札に戻さない。

\* 《ピアの革命》の能力の適正な対象が存在しない（たとえば、対戦相手全員が呪禁を持っていた）場合には、それは効果なしにスタックから取り除かれる。誰もダメージを与えられることを選ぶことはできず、あなたがアーティファクト・カードを手札に戻すこともない。

-----

《ピーマの改革派、リシュカー》

{2}{G}

伝説のクリーチャー ― エルフ・ドルイド

２/２

ピーマの改革派、リシュカーが戦場に出たとき、クリーチャー最大２体を対象とし、それらの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ１個置く。

あなたがコントロールするカウンターが置かれている各クリーチャーはそれぞれ「{T}：あなたのマナ・プールに{G}を加える。」を持つ。

\* 《ピーマの改革派、リシュカー》を、それ自身の誘発型能力の対象にできる。

\* 同じクリーチャーを２回対象として、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置くということはできない。

\* あなたがコントロールする各クリーチャーは、それの上に何らかの種類のカウンターが置かれているかぎり、《ピーマの改革派、リシュカー》によるマナ能力を持つ。この効果は＋１/＋１カウンターが置かれているクリーチャーに限らない。

-----

《ピーマの霊気予見者》

{3}{G}

クリーチャー ― エルフ・ドルイド

３/２

ピーマの霊気予見者が戦場に出たとき、あなたはあなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい数の{E}（エネルギー・カウンター）を得る。

{EEE}を支払う：クリーチャー１体を対象とする。このターン、それは可能ならブロックする。

\* あなたが得る{E}の数は、《ピーマの霊気予見者》の１つ目の能力の解決時に決定する。何らかの理由で、あなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値が負の値だったならば、あなたは{E}を得ることも失うこともない。

\* 対象としたクリーチャーは、ブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にブロックが可能な場合のみブロックする。その時点で、そのクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているか、それのコントローラーやそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーが存在しなかったなら、そのクリーチャーはブロックしない。そのクリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要なら、プレイヤーはコストの支払いを強制されることはないので、そのコストが支払われなければ、そのクリーチャーはブロックしない。

\* そのクリーチャーがブロックする攻撃クリーチャーは、対象としたクリーチャーのコントローラーが選ぶ。

\* ターンに複数の戦闘フェイズがあったなら、対象としたクリーチャーがブロックしなければならないのは、ブロックできる最初の戦闘フェイズのみである。

-----

《不許可》

{1}{U}{U}

インスタント

呪文１つか起動型能力１つか誘発型能力１つを対象とし、それを打ち消す。（マナ能力は対象にできない。）

\* 起動型能力は「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。装備や搭乗のように、起動型能力を表すキーワードもある。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。果敢や製造のように、誘発型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。

\* 「次」の特定のステップやフェイズの開始時に誘発するという遅延誘発型能力を打ち消したなら、その次のそのフェイズやステップにその能力が誘発することはない。

\* 起動型のマナ能力とは、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加え、対象を取らず、忠誠度能力ではないものである。誘発型のマナ能力とは、プレイヤーのマナ・プールにマナを加えるものであって、起動型のマナ能力によって誘発するものである。

\* 置換効果を生成する能力、たとえばパーマネントが「タップ状態で戦場に出る」や「カウンターが置かれた状態で戦場に出る」といった能力を対象とすることはできない。「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力も置換効果であり、対象にできない。

-----

《不屈の独創力》

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

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャー、合わせてＸ個を対象とし、それらを破壊する。これにより破壊されたパーマネント１つにつき、それのコントローラーはそれぞれ、アーティファクト・カードかクリーチャー・カードが公開されるまで自分のライブラリーの一番上からカードを１枚ずつ公開し、そのカードを追放する。それらのプレイヤーは、それらの追放されたカードを戦場に出し、その後自分のライブラリーを切り直す。

\* これにより破壊されたパーマネントを１つもコントロールしていなかったプレイヤーは、自分のライブラリーからカードを公開することも、それを切り直すこともない。

\* 対象になったが破壊されなかったアーティファクトやクリーチャー（たとえば、破壊不能を得たり不適正な対象になったりしたもの）は、これにより破壊されたアーティファクトやクリーチャーとは見なさない。破壊されたが墓地ではない領域に置かれたアーティファクトやクリーチャー（たとえば、統率者変種ルールでのプレイヤーの統率者）は、破壊されたと見なす。

\* プレイヤーがアーティファクトかクリーチャー（かアーティファクト・クリーチャー）であるカードを公開したなら、即座にカードを公開し終える。プレイヤーが一方のタイプを選ぶわけではない。

\* プレイヤーがカードを公開するように指示された時点で、そのプレイヤーのライブラリーにアーティファクト・カードもクリーチャー・カードも残っていなかったなら、そのプレイヤーはライブラリー全体を公開し、カードを追放せず、その後そのライブラリーを切り直す。

\* 追放されたカードは、すべて同時に戦場に出る。

-----

《不死の援護者、ヤヘンニ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー ― 霊基体・吸血鬼

２/２

速攻

対戦相手がコントロールするクリーチャーが１体死亡するたび、不死の援護者、ヤヘンニの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

他のクリーチャー１体を生け贄に捧げる：ターン終了時まで、不死の援護者、ヤヘンニは破壊不能を得る。

\* 《不死の援護者、ヤヘンニ》と対戦相手がコントロールするクリーチャーが同時に死亡した（両者が格闘を行った、ともに戦闘した、などの理由により）なら、《不死の援護者、ヤヘンニ》はその誘発型能力の解決時には戦場にない。それの上に＋１/＋１カウンターが置かれたり、それによって生き残ったりすることはない。

-----

《不撓のアジャニ》

{4}{G}{W}

プレインズウォーカー ― アジャニ

４

＋２：あなたのライブラリーの一番上からカードを３枚公開する。これにより公開されたすべての土地でないパーマネント・カードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

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

－９：あなたがコントロールする各クリーチャーの上に＋１/＋１カウンターをそれぞれ５個と、あなたがコントロールする他の各プレインズウォーカーの上に忠誠カウンターをそれぞれ５個置く。

\* 「土地でないパーマネント・カード」とは、アーティファクト・カードか、クリーチャー・カードか、エンチャント・カードか、プレインズウォーカー・カードのことである。

\* 《不撓のアジャニ》の２つ目の能力によって得られるライフの点数は、そのクリーチャーが戦場にあった最後のときのパワーに等しい。

-----

《浮遊化改造》

{4}{W}

エンチャント ― オーラ

エンチャント（クリーチャーか機体）

エンチャントされているパーマネントが機体であるかぎり、それは他のタイプに加えてクリーチャーでもある。

エンチャントされているクリーチャーは、＋２/＋２の修整を受けるとともに飛行を持つ。

\* 《浮遊化改造》が攻撃かブロックしている機体からはずれたなら、その機体は、他の効果（搭乗能力など）によってもクリーチャーになっているのでないかぎり、戦闘から取り除かれる。

-----

《辺境地の猪》

{2}{R}{G}

クリーチャー ― 猪

４/４

辺境地の猪は、パワーが２以下のクリーチャーによってはブロックされない。

\* パワーが３以上のクリーチャーが《辺境地の猪》をブロックした後では、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、《辺境地の猪》がブロックされていない状態になるわけではない。

-----

《歩行バリスタ》

{X}{X}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

０/０

歩行バリスタは、＋１/＋１カウンターがＸ個置かれた状態で戦場に出る。

{4}：歩行バリスタの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

歩行バリスタの上から＋１/＋１カウンターを１個取り除く：クリーチャー１体かプレイヤー１人を対象とする。歩行バリスタはそれに１点のダメージを与える。

\* 《歩行バリスタ》のマナ・コストに含まれる２つのＸは等しい値を取る。たとえば、Ｘが２なら、あなたは《歩行バリスタ》を唱えるために{4}を支払い、＋１/＋１カウンターが２個置かれた状態で戦場に出ることになる。

\* 《歩行バリスタ》にダメージが与えられていたり、何らかの効果によってタフネスが減っていたりするなら、それにより１ターン中にそれの上から＋１/＋１カウンターを取り除くことができる回数が制限されることになる。たとえば、《歩行バリスタ》の上に＋１/＋１カウンターが３個置かれていて、それが１点のダメージを与えられていたなら、あなたがその能力を２回起動すると、その直後にそれは破壊されることになるので、その能力を３回起動することはできない。

-----

《捕食》

{G}

ソーサリー

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

\* 《捕食》の解決時に対象の一方または両方が不適正な対象になっていたなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも与えられもしない。

-----

《暴走急行》

{4}

アーティファクト ― 機体

４/４

トランプル

暴走急行が攻撃するたび、これの上に＋１/＋１カウンターを１個置く。

搭乗１（あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを、パワーの合計が１以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

\* 《暴走急行》がクリーチャーでなくなったとき、それの上に置かれている＋１/＋１カウンターはそのまま残る。

-----

《暴力の激励》

{1}{R}

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。ターン終了時まで、それは＋４/＋０の修整を受けるとともにトランプルを得る。

・クリーチャー２体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ＋２/＋０の修整を受けるとともにトランプルを得る。

\* あなたが《暴力の激励》の２つ目のモードを選び、対象のうち一方が不適正な対象になったなら、残りの対象は＋２/＋０の修整を受けるとともにトランプルを得る。＋４/＋０の修整を受けるわけではない。

-----

《巻きつき蛇》

{B}{G}

クリーチャー ― 蛇

２/３

あなたがコントロールする、アーティファクトやクリーチャーの上にカウンターが１個以上置かれるなら、代わりにその数に１を足した数のその種類のカウンターをそのパーマネントの上に置く。

あなたがカウンターを１個以上得るなら、代わりにあなたはその数に１を足した数のその種類のカウンターを得る。

\* 《巻きつき蛇》の英語版カードは、その機能を明確にするために若干の変更を受けた。変更後の英文ルール・テキストはオラクルで確認できる。

\* あなたがコントロールするアーティファクト１つかクリーチャー１体が、何らかの種類のカウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、代わりにそれはそれらの種類のカウンターが、それぞれ、その個数より１多い個数置かれた状態で戦場に出る。

\* 《造命師の贈り物》のように、１つの効果に、アーティファクトやクリーチャーの上に１個以上のカウンターを置くという指示が複数含まれているなら、《巻きつき蛇》の効果は、それらの指示のそれぞれごとに適用される。

\* あなたが《巻きつき蛇》を２体コントロールしていたなら、アーティファクトやクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数は元の個数に２を足した数になる。《巻きつき蛇》３体なら３を足した数になる。以下同様。

\* あなたが複数の種類のカウンターを同時に得るなら、《巻きつき蛇》はそれらのカウンターの各種類につき、それぞれ１個ずつカウンターを増やす。あなたがコントロールするアーティファクトやクリーチャーの上に複数の種類のカウンターが置かれる場合も同様である。

\* 《巻きつき蛇》の効果は、それが戦場に出る際には、それ自身やそれと同時に戦場に出る他のパーマネントには適用されない。

\* アーティファクトでもクリーチャーでもないパーマネント（たとえばプレインズウォーカー）がカウンターが置かれた状態で戦場に出て、他のカードの効果（たとえば《マイコシンスの格子》の効果）により戦場でアーティファクトかクリーチャーになる場合には、そのパーマネントには《巻きつき蛇》の効果は適用されない。

-----

《守られた霊気泥棒》

{1}{U}

クリーチャー ― ヴィダルケン・ならず者

０/４

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

守られた霊気泥棒がブロックするたび、あなたは{E}（エネルギー・カウンター１個）を得る。

{T}, {EEE}を支払う：カードを１枚引く。

\* 何らかの理由により《守られた霊気泥棒》がクリーチャーを２体以上同時にブロックしたとしても、あなたが得るのは{E}１個のみである。

-----

《真夜中の随員》

{2}{B}{B}

クリーチャー ― 霊基体・ならず者

３/３

あなたがコントロールする他の霊基体は＋１/＋１の修整を受ける。

真夜中の随員かあなたがコントロールする他の霊基体が１体死亡するたび、あなたはカードを１枚引き、あなたは１点のライフを失う。

\* 《真夜中の随員》の誘発型能力は強制である。あなたが望まなくても、あなたはカードを１枚引き１点のライフを失う。

\* 《真夜中の随員》とあなたがコントロールする他の霊基体が同時に死亡したなら、その能力は、それらのそれぞれにつき１回ずつ誘発する。

\* クリーチャーにダメージが与えられると、そのダメージはクリンナップ・ステップまでそのクリーチャーが負ったままになる。《真夜中の随員》が戦場を離れたことにより、あなたがコントロールする他の霊基体に与えられていたダメージが致死ダメージになったなら、そのクリーチャーは破壊される。それにより霊基体のタフネスが０になった場合も同様である。

-----

《身柄拘束》

{U}

インスタント

クリーチャー１体を対象とし、それをタップする。それは、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

\* 《身柄拘束》は、すでにタップ状態のクリーチャーも対象にできる。そのクリーチャーは、それのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

-----

《無謀なレーサー》

{2}{R}

クリーチャー ― 人間・操縦士

２/３

先制攻撃

無謀なレーサーがタップ状態になるたび、あなたはカード１枚を捨ててもよい。そうしたなら、カードを１枚引く。

\* これは誘発型能力である。起動型能力ではない。あなたは、あなたが望むならいつでも《無謀なレーサー》をタップできるわけではない。たとえばそれで攻撃する、機体に搭乗するなど、他の方法でそれをタップする必要がある。

\* この能力が誘発するためには、《無謀なレーサー》はアンタップ状態からタップ状態に実際に変わる必要がある。それをタップするという効果が作用しても、その時点ですでにタップ状態であったなら、この能力は誘発しない。

-----

《無謀者の競走車》

{3}

アーティファクト ― 機体

４/４

戦闘終了時に、無謀者の競走車がこの戦闘で攻撃したかブロックした場合、これの上に速度カウンターを１個置く。その後、これの上に速度カウンターが２個以上置かれているなら、これを生け贄に捧げ、カードを２枚引く。

搭乗２（あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを、パワーの合計が２以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

\* 戦闘ダメージ・ステップの後に《無謀者の競走車》が戦場に残っていなければ、その能力は誘発しない。

\* 《無謀者の競走車》の上に２個目の速度カウンターが、その誘発型能力の解決以外の理由によって置かれたなら、その時点ではまだ、あなたはそれを生け贄に捧げない。

\* 《無謀者の競走車》の上に速度カウンターが１個置かれていて、その誘発型能力がスタック上にある間にそれが戦場を離れたなら、それの上に２個目の速度カウンターが置かれることはないので、あなたはカードを引かない。

\* 何らかの理由により《無謀者の競走車》の上に速度カウンターが２個置かれていて、その誘発型能力がスタック上にある間にそれが戦場を離れたなら、それを生け贄に捧げることはないが、あなたはカードを２枚引く。

-----

《ヤヘンニの巧技》

{2}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは－３/－３の修整を受ける。

あなたは、あなたの手札から点数で見たマナ・コストが３以下のカード１枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

\* 《ヤヘンニの巧技》によってクリーチャーのタフネスが０以下になったとしても、あなたがマナ・コストを支払うことなく呪文を唱える時点では、それは依然として戦場にある。そのクリーチャーをその呪文の対象とすることができるが、それはその呪文の解決より先に不適正な対象になる。そのクリーチャーに、呪文が唱えられるたびに誘発する能力があれば、その能力は誘発する。

-----

《闇の暗示》

{2}{U}{B}{R}

ソーサリー

各対戦相手はそれぞれ、クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体を生け贄に捧げ、その後カード１枚を捨てる。あなたは、あなたの墓地からクリーチャー・カード１枚かプレインズウォーカー・カード１枚をあなたの手札に戻し、その後カードを１枚引く。

あなたがボーラス・プレインズウォーカー・呪文を１つ唱えたとき、あなたの墓地から闇の暗示を追放する。そのプレインズウォーカーは忠誠カウンターが追加で１個置かれた状態で戦場に出る。

\* 《闇の暗示》の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが（そのプレイヤーが対戦相手である場合）生け贄に捧げるクリーチャーかプレインズウォーカーを選び、続いてターン順に他の各対戦相手も同様に行い、その後選ばれたパーマネントがすべて同時に生け贄に捧げられる。その後、各対戦相手が同じ順番で手札のカードをそれぞれ１枚ずつ公開せずに選び、その後すべての選ばれたカードは同時に捨てられる。

\* 各対戦相手は、そのプレイヤーがコントロールするクリーチャーとプレインズウォーカーの中から生け贄に捧げるパーマネントを任意に選ぶ。プレイヤーが生け贄に捧げるべきパーマネントのタイプをあなたが選ぶわけではない。

\* ある対戦相手がクリーチャーもプレインズウォーカーも生け贄に捧げることができなくても、そのプレイヤーは依然として可能ならカード１枚を捨てる。どの対戦相手もパーマネントを生け贄に捧げなかったり、どの対戦相手もカードを捨てなかったり、その両方だったりしても、あなたは、依然として可能ならクリーチャー・カードかプレインズウォーカー・カードを手札に戻す。あなたは、カードを手札に戻すことができなくても、依然としてカードを引く。

\* あなたは、《闇の暗示》の解決中に、手札に戻すクリーチャー・カードかプレインズウォーカー・カードを選ぶ。あなたが手札に戻すカードを選んでから、それを実際に手札に加えるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。

\* あなたがボーラス・プレインズウォーカー・呪文を唱えたときに、あなたの墓地に《闇の暗示》が２枚以上あったなら、あなたはそれらをすべて追放し、そのプレインズウォーカーは、それらの枚数に等しい個数の忠誠カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出る。

\* ドラゴンのプレインズウォーカーであるニコル・ボーラスは『霊気紛争』には登場しない。彼はどこか別の場所で悪企みをしているに違いない。

-----

《勇敢な守護者、アジャニ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4}{G}{W}

プレインズウォーカー ― アジャニ

４

＋２：クリーチャー最大１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターを２個置く。

＋１：クリーチャー・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カードを１枚ずつ公開する。そのカードをあなたの手札に加え、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。

－11：クリーチャー１体を対象とし、それの上に＋１/＋１カウンターをＸ個置く。Ｘはあなたのライフ総量に等しい。ターン終了時まで、そのクリーチャーはトランプルを得る。

\* 《勇敢な守護者、アジャニ》の２つ目の能力の解決中に、あなたのライブラリーにクリーチャー・カードがなければ、あなたはあなたのライブラリーをすべて公開し、その後それを無作為化することになる。

\* 《勇敢な守護者、アジャニ》の３つ目の能力のＸの値は、その解決時に決定する。それ以降にあなたのライフ総量が変化したとしても、そのクリーチャーの上に置く＋１/＋１カウンターの個数は変わらない。

-----

《溶接自動機械》

{2}

アーティファクト・クリーチャー ― 構築物

２/１

{3}{R}：溶接自動機械は各対戦相手にそれぞれ１点のダメージを与える。

\* 双頭巨人戦では、《溶接自動機械》の能力は、対戦相手チームに合計２点のダメージを与えることになる。

-----

《リシュカーの巧技》

{4}{G}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい枚数のカードを引く。

あなたは、あなたの手札から点数で見たマナ・コストが５以下のカード１枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

\* あなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値は、《リシュカーの巧技》の解決時に決定する。

\* 《リシュカーの巧技》の解決時にあなたがパワーが１以上のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、あなたはカードを引かないが、あなたの手札から点数で見たマナ・コストが５以下のカード１枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えることはできる。

\* 《リシュカーの巧技》の１つ目の効果によって引いたカードのうち１枚を、それの２つ目の効果を処理している間に唱えてもよい。

-----

《領事府の弾圧》

{3}{W}{W}

エンチャント

領事府の弾圧が戦場に出たとき、領事府の弾圧が戦場を離れるまで、対戦相手がコントロールするすべてのアーティファクトを追放する。

\* 《領事府の弾圧》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、どのアーティファクトも追放されない。

\* 追放されたアーティファクトにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたアーティファクトの上に置かれていたカウンターは消滅する。

\* アーティファクト・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、《領事府の弾圧》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ない。状況起因処理も行わない。《領事府の弾圧》が複数のアーティファクトを追放したなら、それらのカードは同時に戦場に戻る。

\* 多人数戦で《領事府の弾圧》のオーナーがゲームから除外されたなら、追放されてい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、スタック上にあるゲームから除外されたプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

-----

《緑地帯の暴れ者》

{G}

クリーチャー ― 象

３/４

緑地帯の暴れ者が戦場に出たとき、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター２個）を支払う。それができないなら、緑地帯の暴れ者をオーナーの手札に戻し、あなたは{E}を得る。

\* あなたが１個の{E}のみを持つなら、あなたは、支払うことを望んでもそれを支払うことはできない。

\* あなたが{EE}を持つなら、あなたは、支払うことを望まなくてもそれを支払わなければならない。

-----

《霊気圏の収集艇》

{3}

アーティファクト ― 機体

３/５

飛行

霊気圏の収集艇が戦場に出たとき、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター２個）を得る。

{E}を支払う：ターン終了時まで、霊気圏の収集艇は絆魂を得る。

搭乗１（あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを、パワーの合計が１以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

\* 複数の絆魂能力があっても意味はない。

-----

《霊気晶の鉱夫》

{1}{W}

クリーチャー ― ドワーフ・スカウト

３/１

霊気晶の鉱夫が攻撃するたび、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター２個）を得る。

{EE}を支払う：霊気晶の鉱夫を追放し、その後これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

\* 《霊気晶の鉱夫》が戦場に戻った後は、それは新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーとは関係がない。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で追加の能力を持っていたとしても失われる。その上に置かれていた＋１/＋１カウンターや、それにつけられていたオーラは取り除かれ、装備品ははずれる。

-----

《霊気装置の設計図》

{2}

アーティファクト

霊気装置の設計図が戦場に出たか戦場から墓地に置かれたとき、無色の１/１の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを１つ生成する。

\* 《霊気装置の設計図》の能力で、望む時にそれを生け贄に捧げられるわけではない。《霊気装置の設計図》を墓地に置くためには、あなたは何らかの方法を見つける必要がある。

-----

《霊気風浴び》

{4}{G}{G}{G}

クリーチャー ― トカゲ

７/７

トランプル

霊気風浴びが戦場に出るか攻撃するたび、あなたは、あなたがコントロールするクリーチャー１体につき{E}（エネルギー・カウンター１個）を得る。

{E}を支払う：ターン終了時まで、霊気風浴びは＋１/＋１の修整を受ける。

\* この誘発型能力は、《霊気風浴び》が戦場に出たときと攻撃するたびの両方に誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

\* 『カラデシュ』セットの《製造機構》にあるような「あなたが{E}を１つ以上得るたび」に誘発する能力は、《霊気風浴び》の誘発型能力の解決時に１回のみ誘発する。

-----

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、霊気紛争、戦乱のゼンディカー、ゲートウォッチの誓い、イニストラードを覆う影、異界月、およびカラデシュ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。©2017 Wizards.