

『靈氣走破』リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks編

最終更新 2024年10月23日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/ja/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DFTである『靈氣走破』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』、『ファイレクシア：完全なる統一』、『機械兵団の進軍』、『機械兵団の進軍：決戦の後に』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『靈氣走破』。

セットコードがDRCである『靈氣走破』の新たな統率者カードは統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードがDRCである、以前に印刷されたカードも、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

『スペシャルゲスト』は、様々な次元から当セットにやってきた、過去に発行されたカードである。誰が（もしくは、何が）登場するかは、見てのお楽しみだ！『靈氣走破』には10種類のスペシャルゲストが登場する。セットコードはSPGであり、それと同じ名前を持つカードの使用が認められているすべてのフォーマットで使用が認められる。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/ja/formats)から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は[Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/ja/commander)を参照のこと。

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

新メカニズム：速度

新キーワード能力：エンジン始動！

新キーワード能力：最高速度

速く走らなければレースに勝ち目はない。今回のセットにもたらされた新メカニズムはまさに、速く走ることに特化している。まずは、「エンジン始動！」というキーワード能力を持ったカードから始めよう。あなたがゲームで初めてエンジン始動！を持つパーマネントをコントロールすると、あなたの速度は1になる。これは状況起因処理として発生するため、プレイヤーはそのパーマネントが戦場に出た後、かつあなたの速度が1になる前のタイミングに割り込んで対応することはできない。

あなたの速度が1以上になった後では、そのゲームの間、新たな誘発型能力が発生するようになる。その能力とは、「あなたのターンの間に1人以上の対戦相手がライフを失うたび、あなたの速度が4未満であるなら、あなたの速度は1上がる。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。」というものである。

あなたの速度が4に達すると、あなたは「最高速度」を持つこととなり、それ以上は増やせなくなる。数多くのカード（特にエンジン始動！能力を持つもの）が、あなたが最高速度を持つかどうかを見る能力も持っている。それらは「最高速度—

[能力]」という風に記述される。これは、あなたが最高速度に達している場合にのみ、そのカードは[能力]を持つ、ということの意味している。それ以外にも、最高速度や現在の速度を参照する能力が存在する。

《エンドの首領、ファー・フォーチュン》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・傭兵

4/5

エンジン始動！（あなたが速度を持たないなら、1から始まる。速度はあなたの各ターンに1回、対戦相手がライフを失ったとき、1上がる。最高速度は4である。）

あなたが攻撃するたび、これは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

最高速度—

あなたがコントロールしている発生源1つが、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に1を足した点数のダメージを与える。

- エンジン始動！は誘発型能力ではない。あなたがその能力を持つパーマネントをコントロールしたなら、ただちに状況起因処理としてあなたの速度を1へと上げることが発生する。注意点として、この状況起因処理は他のプレイヤーがコントロールしていてこの能力を持つパーマネントのコントロールをあなたが得た場合にも発生する。
- あなたの速度は呪文や能力にそうするように指示があるまでは変更されない。例えば、あなたのターンの間に対戦相手がライフを失ったかどうかを見る固有の誘発型能力がそれである。特に、エンジン始動！を持つパーマネントのコントロールを失ったとしても、あなたの速度に影響はない。
- 各プレイヤーはそれぞれ自分の速度（あるいは速度を持たないこと）を個別に記録する。あなたの速度が上昇したとしても、他のプレイヤーが速度を持つことについては何の効果もない。
- 何らかの効果プレイヤーの速度を知る必要があり、かつそのプレイヤーが速度を持っていなかった場合、そのプレイヤーの速度は0として扱う。
- そのプレイヤーの速度が4であるなら、そのプレイヤーは「最高速度を持つ」。
- 「最高速度—[能力]」とは、「あなたが最高速度を持っているかぎり、このオブジェクトは[能力]を持つ。」という意味である。その付与された能力が戦場以外の領域で機能する場合、最高速度能力もまた機能する。

新キーワード能力：消尽

消尽とは、とある特殊な起動型能力の一種を表す新キーワード能力である。

「消尽—[コスト]:[効果]」とは、「[コスト]:[効果]。この能力は1回しか起動できない。」という意味である。

《グリズレンチのゴブリン》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・工匠

2/1

消尽—{2}{R}: カード最大2枚を捨て、その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。(消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。)

- 消尽能力は、あなたが通常どおりに能力を起動できるときならいつでも起動できる。
- あるパーマネントの消尽能力を起動し、その後そのパーマネントが戦場を離れてから戦場に戻ってきた場合、それは新しいオブジェクトになるので、その消尽能力を再び起動することができる。
- あなたが消尽能力を起動するたびに何らかの能力が誘発する場合、その能力は、その消尽能力の解決前に解決される。

再録キーワード能力：サイクリング

このセットでは、過去に何回か登場した人気のメカニズムが再登場している。サイクリングが帰ってきた。呪文の本来の力と引き換えにカード1枚を引くことを可能にし、ときにはちょっとしたおまけもある能力である。

《アゴナサウルス・レックス》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 恐竜

8/8

トランプル

サイクリング{2}{G}({2}{G}, このカードを捨てる: カード1枚を引く。)

このカードをサイクリングしたとき、クリーチャーや機体である最大1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個を置く。ターン終了時まで、それはトランプルと破壊不能を得る。

- サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものもある。あなたが任意のカードをサイクリングするたびに誘発する能力を持つものもある。これらの誘発型能力は、サイクリング能力によってあなたがカードを引く前に解決される。
- カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に影響を及ぼす効果(たとえば、《取り消し》の効果)は影響しない。
- カードに、サイクリングすることにより誘発して対象を取る誘発型能力があった場合、その誘発型能力の適正な対象がなくても、そのカードをサイクリングできる。サイクリング能力とその誘発型能力は、別々な能力だからである。これはまた、いずれかの能力が打ち消された(たとえば《不許可》によって打ち消された)としても、他方の能力は解決されることを意味する。

再録キーワード能力：騎乗

レース参加者の誰もが機械を移動手段にしているわけではない。脚が速くて強靱な愛馬の背中にまたがる者だって、中にはいるのだ。『サンダージャンクションの無法者』で初登場した「乗騎」のクリーチャー・タイプと「騎乗」のキーワード能力が帰還を果たした。あなたがコントロールしているクリーチャーを何体かタップし、乗騎に鞍を着け、能力を始動しよう！

《煌々野の滑空騎》

クリーチャー — フクロネズミ・乗騎

警戒

このクリーチャーが騎乗された状態で攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+1/+2の修整を受け飛行を得る。
騎乗3（あなたがコントロールしていてこれでない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、この乗騎は騎乗された状態になる。騎乗はソーサリーとしてのみ行う。）

- 「騎乗N」とは「あなたがコントロールしていてアンタップ状態でありこれでない望む数のクリーチャーを、パワーの合計がN以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、このパーマネントは騎乗された状態になる。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を意味する。
- 「騎乗された状態」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。そのクリーチャーはターン終了時まで、あるいはそれが戦場を離れるまで「騎乗された状態」のままである。
- 騎乗を持つクリーチャーは、たとえそのクリーチャーが騎乗された状態でなくても、通常通りに攻撃もブロックもできる。
- パーマネントが騎乗された状態の乗騎のコピーになっても、それは騎乗された状態にはならない。
- あなたはパーマネントの騎乗能力を、たとえそのパーマネントがすでに騎乗された状態であっても起動することができる。
- クリーチャーが「騎乗された状態で攻撃する」時に誘発する能力は、そのクリーチャーが、攻撃クリーチャーに指定された時点で騎乗された状態であった時にのみ誘発する。

再録メカニズム：エネルギー

あなたに必要なもののエネルギー源となるマナが、ほんの少しだけ足りない場合だってあるだろう。

「生けるエネルギー」という統率者デッキは、あなたのカードを強化するために使用できるエネルギー・カウンターを授けてくれる。

《光輝の創造者、サヒーリ》

{1}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

4/4

あなたが工匠やアーティファクトである呪文1つを唱えるたび、{E}（エネルギー・カウンター1個）を得る。あなたのターンの戦闘の開始時に、{E}{E}{E}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パーマネント1つを対象とする。他のタイプに加えて速攻を持つ5/5のアーティファクト・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- {E}はエネルギー・シンボルである。これ1つが、エネルギー・カウンター1個を表す。
- エネルギー・カウンターは、プレイヤーが持つカウンターの一種である。それはいかなる特定のパーマネントとも関連しない。

- 各プレイヤーが持つエネルギー・カウンターの個数は、わかるようにしておく必要がある。カウンターの個数を記録する方法としては、紙にメモしておく、ダイスを使用する、などがあるが、明瞭で双方が同意する方法であれば、どのような方法でもよい。
- 効果に、あなたが1個以上の{E}を得ると記されているなら、あなたはそれに等しい個数のエネルギー・カウンターを得る。いくつかの{E}を支払うとは、あなたがその指定された個数のエネルギー・カウンターを失うことである。あなたは、あなたが持っているエネルギー・カウンターの個数を超えるエネルギー・カウンターを支払うことはできない。プレイヤーがカウンターを得たり、持っていたり、失ったりすることを見る効果は、エネルギー・カウンターも見る。
- エネルギー・カウンターはマナではない。ステップやフェイズやターンの終わりに消滅することはない。また、あなたの「望むタイプ」のマナを加えるという効果によって、エネルギー・カウンターを得ることはできない。
- 呪文や能力の中には、いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれたものがある。その個数を複数回支払って効果を増加するというようなことはできない。その能力の解決時に、あなたが該当する数の{E}を支払うかどうかを選択するだけである。
- いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれた呪文や能力の中には、それにより起こる効果を「そうしたなら」と続けて説明しているものがある。その場合、どのプレイヤーもあなたが選択した後には、起こる能力の効果を阻止しようとする行動は行なえない。支払いのあとに「そうしたとき、」という文とそれに続く効果が代わりに続くなら、あなたが{E}を支払うことを選んだ後に、再帰誘発型能力と呼ばれる新たな誘発型能力がスタックに置かれ、あなたがその再帰誘発型能力の対象を選ぶ（効果により対象が求められている場合）。プレイヤーは通常通り、この新たな誘発型能力に対応できる。その再帰誘発型能力が解決された後で、ようやく効果が発生する。
- あなたに{E}を付与したり、いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれた呪文や能力の中には、1つ以上の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、その呪文や能力は解決されない。その効果は一切発生せず、それにより{E}を得ることもなく、たとえ自ら望もうともその効果のために{E}を支払う機会は訪れない。

『靈氣走破』のセット本体のカード別注釈

《アラクリアの心、カラドーラ》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/2

これが戦場に出たとき、「あなたのライブラリーから乗騎や機体であるカード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

あなたがコントロールしていてクリーチャーや機体である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、それの上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

- あなたがコントロールしていてクリーチャーや機体である1体が、その上に+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。
- 何らかの理由によりあなたが複数の《アラクリアの心、カラドーラ》のコピーをコントロールしているなら、それらはあなたがコントロールしていてクリーチャーや機体である1体の上に置かれている+1/+1カウンターの個数をそれぞれ1個増やす。
- あなたがコントロールしているパーマネントの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしていても関係ない。

《新たな夜明け、ケトラモーズ》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 神

4/4

威迫、絆魂、破壊不能

追放領域に7枚以上のカードがないかぎり、これでは攻撃もブロックもできない。

あなたのターン中に墓地や戦場から1枚以上のカードが追放領域に置かれるたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

- この攻撃やブロックするのを阻む能力は追放領域にあるカードの枚数を数える。それらのオーナーが誰であるかやどのように追放されたかは考慮しない。
- これが攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーとして指定された後では、追放領域にあるカードの枚数が7枚を下回っても、これはその戦闘で攻撃やブロックを続ける。

《古からの確執》

{3}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。カード名1つを選ぶ。そのプレイヤーの墓地と手札とライブラリーから、その名前を持つカード最大4枚を探し、追放する。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。

- あなたはこの呪文がスタックに置かれたときに対象とするプレイヤー1人を選ぶが、それが解決するまでカード名は選ばない。特にこれは、プレイヤーがあなたが選ぶカード名を知ったあとでその呪文に対応することができないことを意味する。
- この能力は戦場にある選ばれた名前を持つパーマネントには効果がない。
- カード名は今回のこのゲームで見たことがあるものを選びなくてもよい。対戦相手の手札やライブラリーの中にあるであろうカードを推測して選ぶこともできる。
- 類似のカードと異なり、《古からの確執》によってあなたは基本土地の名前を選ぶことができる。ただし、あなたは選ばれた名前のカードを、それ以上見つけても最大4枚までしか探すことはできないことに注意すること。
- あなたが探したその名前を持つカードをすべて追放する必要はない。たとえば、墓地に1枚残しておきたいとあなたが望むなら、そうしてもよい。

《岩山の道路》

土地

あなたが乗騎や機体をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {R}を加える。

{1}{R}, {T}, この土地を生け贄に捧げる：「このトークンは、パワーが2大きいかのように乗騎に騎乗し、機体に搭乗する。」を持つ、無色の1/1の操縦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 乗騎に騎乗したり機体に搭乗することによって、そのトークンのパワーが変更されるわけではない。

《運任せ》

{R}{R}{R}

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枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこのパーマネントの能力によって追放領域からプレイされ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。

《エンドの首領、ファー・フォーチュン》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・傭兵

4/5

エンジン始動！（あなたが速度を持たないなら、1から始まる。速度はあなたの各ターンに1回、対戦相手がライフを失ったとき、1上がる。最高速度は4である。）

あなたが攻撃するたび、これは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

最高速度 — あなたがコントロールしている発生源1つが、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に1を足した点数のダメージを与える。

- 《エンドの首領、ファー・フォーチュン》の最後の能力による1点が追加されたダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。元のダメージの発生源が《エンドの首領、ファー・フォーチュン》でないかぎり、このダメージは《エンドの首領、ファー・フォーチュン》が与えるわけではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、あなたの発生源が与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。すべてのダメージが軽減されるなら《エンドの首領、ファー・フォーチュン》の最後の能力は適用されない。
- あなたがコントロールしている発生源によって与えられるダメージが、対戦相手1人がコントロールしている複数のパーマネントや、対戦相手1人と対戦相手がコントロールしているパーマネント1つ以上に、分割されたり割り当てられたりする場合には、1を足す前に元のダメージを分割する。たとえば、あなたがトランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、対戦相手が2/2のクリーチャーによってブロックしたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ割り振ることができる。その後、これらはそれぞれ3点と4点に変更される。

《エンドライダーの棘飛ばし》

{3}{R}

クリーチャー — 人間・傭兵

3/4

到達

エンジン始動！（あなたが速度を持たないなら、1から始まる。速度はあなたの各ターンに1回、対戦相手がライフを失ったとき、1上がる。最高速度は4である。）

最高速度 — 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枚を追放する。このターン、そのカードをプレイしてもよい。

- このクリーチャーの最後の能力によってカードをプレイする場合、そ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。

《舵取りの交代》

{4}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とし、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それらのコントロールを交換する。

サイクリング {2}（{2}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- この呪文の解決時に対象となる一方が不適正な対象となっていた場合、交換は発生しない。
- アーティファクトやクリーチャーのコントロールを得ても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《ガイドライト、雲水核》

{W}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

*/3

このパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。

エンジン始動！（あなたが速度を持たないなら、1から始まる。速度はあなたの各ターンに1回、対戦相手がライフを失ったとき、1上がる。最高速度は4である。）

最高速度 — あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、{1}を支払ってもよい。そうしたなら、それをコピーする。（そのコピーはトークンになる。）

- パーマネント・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。この最後の能力によって、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、その呪文のために行われた決定を覚えている。たとえば、コピー元のアーティファクト・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。

《ガイドライトの最適化技師》

{1}{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/1

{T} : {U}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、能力を起動するためにしか支払えない。

- あなたはこのクリーチャーからのマナを、アーティファクトの起動型能力のみならず、望む起動型能力のコストを支払うために使用してもよい。

《ガスタルの爆発屋》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・狂戦士

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャーや機体である1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、対戦相手がコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

- 戦場に出た時点では、誘発する能力の対象は選ばない。あなたがクリーチャーや機体である1体を生け贄に捧げることを選んだ場合、2つ目の誘発型能力（再帰誘発型能力という）がスタックに置かれ、あなたはその対象を選ぶ。プレイヤーは通常通り、この新たな誘発型能力に対応できる。

《キチン質の墓地歩き》

{5}{B}

クリーチャー — 昆虫・戦士

5/4

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚につき{1}少なくなる。

サイクリング{2}（{2}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

- このカードの1つ目の能力により、これのコストの中の色マナを減らすことはできない。ゆえに、これによりコストを{B}未満に減らすことはできない。
- あなたの墓地にあるアーティファクト・クリーチャー・カード1枚は、このカードの1つ目の能力によるコストの減少を決定するときに1回のみ数えられる。

《起爆学者》

{1}{R}{G}

クリーチャー — ゴブリン・アドバイザー

3/3

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのパーマネントの消尽能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。
消尽 — {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クリーチャーや機体であるすべてはトランプルを得る。このクリーチャーの上に+1/+1カウンター2個を置く。（消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。）

- 《起爆学者》の1つ目の能力は、能力を起動するためのコストのマナの部分を{0}にすることができる。

《求道神、ハズレト》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 神

5/3

破壊不能、速攻

エンジン始動！（あなたが速度を持たないなら、1から始まる。速度はあなたの各ターンに1回、対戦相手がライフを失ったとき、1上がる。最高速度は4である。）

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

あなたが最高速度でないかぎり、これでは攻撃もブロックもできない。

- この起動型能力を有効にするには、ブロック・クリーチャーの指定より先に使用されなければならない。既にブロックされているクリーチャーを対象としてこれを起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にならない。
- 起動型能力の解決後、後になってその対象としたクリーチャーのパワーが3以上になったとしても、このターンにそのクリーチャーはブロックされない。

《恐血鬼》

{B}{B}

クリーチャー — 吸血鬼・スピリット

2/1

このクリーチャーではブロックできない。

対戦相手1人のライフが10点以下であるかぎり、このクリーチャーは速攻を持つ。

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻してもよい。

- 《恐血鬼》の上陸能力は、土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出た時点でこれがすでに墓地にある場合にのみ誘発する。

《グリズレンチのゴブリン》

{R}

クリーチャー — ゴブリン・工匠

2/1

消尽 — {2}{R} : カード最大2枚を捨て、その後、その枚数に等しい枚数のカードを引く。このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。(消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。)

- この消尽能力を起動し、解決時にカードを捨てなくてもよい。例えばあなたが単にこのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置きたいのなら、そうすることができる。

《舷側砲の一斉射撃》

{1}{U}{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。舷側砲の一斉射撃はそれに5点のダメージを与える。あなたはカード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

- この呪文を解決するに際し、そのクリーチャーやプレインズウォーカーである1体が適正な対象でなかった場合、これは解決されない。あなたはカードを引くことも捨てることもしない。

《拘留戦車》

{4}{W}{W}

アーティファクト — 機体

6/6

この機体が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。この機体が戦場を離れるまで、それを追放する。

搭乗3 (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、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。)

サイクリング{W} ({W}, このカードを捨てる : カード1枚を引く。)

- この機体の誘発型能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、その対象は決して追放されない。

《再利用隔室》

{2}{U}

アーティファクト

{2}, {T}, これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる : あなたのライブラリーからその生け贄に捧げたアーティファクトのmana総量に1を足したmana総量であるアーティファクト・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 生け贄に捧げられたアーティファクトのmana・コストに{X}が含まれるなら、そのmana総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《砂丘滑り》

{X}{W}{B}

アーティファクト — 機体

3/3

この機体が戦場に出たとき、あなたの墓地にありmana総量がX以下でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

搭乗2 (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、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。)

- この機体が唱えられることなく戦場に出たか、マナ・コストを支払わずに唱えられた場合、Xは0である。

《珊瑚の道路》

土地
あなたが乗騎や機体をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。
{T} : {U}を加える。
{1}{U}, {T}, この土地を生け贄に捧げる：「このトークンは、パワーが2大きいかのように乗騎に騎乗し、機体に搭乗する。」を持つ、無色の1/1の操縦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 乗騎に騎乗したり機体に搭乗することによって、そのトークンのパワーが変更されるわけではない。

《自動機械職人、オビア》

{3}{G}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
1/2
あなたの対戦相手を攻撃しているすべてのクリーチャーはトランプルを持つ。
{G}, {T} : あなたの手札にありクリーチャーや機体であるカード1枚を戦場に出してもよい。これによりアーティファクトを戦場に出したなら、それの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- 稀に、これにより戦場に出たアーティファクトでないカードが（《マイコシンスの格子》のような）一部の他の効果によってそれを戦場でアーティファクトにするなら、それは+1/+1カウンター2個を得る。

《推進力強化帆船》

{1}{U}{R}
アーティファクト — 機体
3/3
威迫
あなたが攻撃するたび、カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。
搭乗1（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、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。）

- たとえこの機体が攻撃しなくとも、任意のクリーチャーで攻撃することによって2つ目の能力は誘発する。

《捨て身のダイナマイト持ち》

{R}
クリーチャー — ゴブリン・操縦士
1/1
このクリーチャーは、パワーが2大きいかのように乗騎に騎乗し、機体に搭乗する。
このクリーチャーが死亡したとき、1つを対象とする。これはそれに1点のダメージを与える。

- 乗騎に騎乗したり機体に搭乗することによって、このクリーチャーのパワーが変更されるわけではない。

《焚炭の機械巨人》

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

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5/4

威迫、接死

このクリーチャーが戦場に出たとき、墓地にありマナ総量が4以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出す。そのクリーチャーは威迫と接死と速攻を持つ。次のあなたの終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを追放する。

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

《多弁な司会、ヴンウクスト》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — ホムンクルス

0/4

エンジン始動！（あなたが速度を持たないなら、1から始まる。速度はあなたの各ターンに1回、対戦相手がライフを失ったとき、1上がる。最高速度は4である。）

あなたの手札の上限はなくなる。

最高速度 — あなたがカード1枚を引くなら、代わりにカード2枚を引く。

- 呪文が能力によってあなたがカードを2枚以上引くことになったなら、このクリーチャーの最後の能力はカードを引く枚数を2倍にする。たとえば、あなたが《調和》（「カードを3枚引く。」）を唱えたなら、あなたはカードを6枚引くことになる。
- 複数のこのような効果の効果は累積する。たとえば、あなたが最高速度を持っていて、これと《思考の反射》（同じ能力を持つエンチャント）の両方を持っていたなら、元のカードの枚数の4倍のカードを引く。
- 2つ以上の置換効果がカードを引くイベント1つに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらを適用する順番を選ぶ。

《道路脇の爆発》

{2}{U}

ソーサリー

この呪文がマナ総量が1であるパーマネントを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{2}少なくなる。対戦相手がコントロールしていてクリーチャーや機体である1体を対象とする。それをオーナーの手札へ戻す。カード1枚を引く。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《忍耐の記念碑》

{3}

アーティファクト

あなたがカード1枚を捨てるたび、以下からこのターンにまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- ・カード1枚を引く。
 - ・宝物・トークン1つを生成する。
 - ・各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。
- ターン内ですでに3つ全て選ばれた後でカード1枚を捨てても、この誘発型能力はスタックから取り除かれて効果は発生しない。

《燃焼ロケット》

{1}{R}

アーティファクト — 機体

3/1

瞬速

この機体が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受けトランプルを得る。

搭乗1（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、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。）

- この機体の誘発型能力は、あなたがこれをスタックに置く時点で対象を必要とする。これはつまり、あなたはこの機体を、これ自身の誘発型能力の適正な対象にするのに間に合うように搭乗させることはできないという意味である。

《呪い布の包帯》

{2}{B}{B}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべてのゾンビは+1/+1の修整を受ける。

{T}：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。ターン終了時まで、それは不朽を得る。不朽コストはそれのマナ・コストに等しい。（そのカードを追放し、その不朽コストを支払う：マナ・コストを持たず白であり、他のタイプに加えてゾンビであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。不朽はソーサリーとしてのみ行う。）

- 下記の例外を除き、トークンはコピー元のカード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。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。
- トークンは他のタイプに加えてゾンビでもあり、他の色の代わりに白である。それはマナ・コストがなく、マナ総量は0である。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが戦場に出たときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[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。
- 不朽能力を起動した後、そのカードは即座に追放される。対戦相手は、そのカードを追放することで、その能力を阻止することはできない。

《呪われし運転手、ウィンター》

{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・邪術師

3/2

護法—2点のライフを支払う。

あなたがコントロールしているすべてのアーティファクトは「護法—2点のライフを支払う。」を持つ。

消尽—{2}{U}{B}, {T}, あなたの墓地にあるアーティファクト・カードX枚を追放する：ターン終了時まで、アーティファクトでもこれでもないすべてのクリーチャーは-X/-Xの修整を受ける。（消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。）

- 護法能力が複数ある場合、それぞれは個別に誘発する。
- 何らかの効果によりこれがアーティファクトになったなら、この2つ目の能力により、これは2つ目の護法を得る。

《歯車襲いの海蛇》

{5}{U}{U}

クリーチャー — 海蛇

5/6

親和（アーティファクト）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1につき{1}少なくなる。）

{5}{U}：このターン、このクリーチャーはブロックされない。

- この呪文を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。たとえば、あなたがアーティファクト3つをコントロールしていて、そのうち1つは生け贄に捧げることで{C}を加えることができるとすると、《歯車襲いの海蛇》の総コストは{2}{U}{U}である。その後あなたは、コストを支払う直前にマナ能力を起動する時点で、そのアーティファクトを生け贄に捧げることができる。
- プレイヤーがこの呪文を唱えると宣言した後では、どのプレイヤーも、その呪文のコストが固定される前にそのコントローラーがコントロールしているアーティファクトの数を変更するような行動はできない。
- このカードの1つ目の能力によって、この呪文を唱えるための総コストが{U}{U}を下回ることはない。
- このクリーチャーがブロックされた後では、その最後の能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

《爆弾車》

{2}{R}{R}

アーティファクト — 機体

5/5

この機体が戦場に出たとき、好きな色1色のマナ4点を加える。このマナは、能力を起動するためにしか支払えない。

消尽—{X}{2}{R}：1つを対象とする。この機体はそれにX点のダメージを与える。この機体の上に+1/+1カウンター1個を置く。（消尽能力はそれぞれ1回しか起動できない。）

搭乗2

- あなたは1つ目の能力によって加えられたマナ4点を同じ能力、もしくは複数の異なる能力を起動するために支払うことができる。

《灯を追う者、チャンドラ》

{3}{R}

伝説のプレインズウォーカー — チャンドラ

4

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしている機体最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それはアーティファクト・クリーチャーになり、速攻を得る。

+2：アーティファクト1つを生け贄に捧げるか、カード1枚を捨てるかしてもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

0：搭乗1を持つ無色の3/2の機体・アーティファクト・トークン1体を生成する。

-7：「あなたがコントロールしているアーティファクト1つが戦場に出るたび、1つを対象とする。この紋章はそれに3点のダメージを与える。」の紋章を得る。

- 紋章は無色である。これはつまり、プロテクション（赤）を持つパーマネントも、この紋章の誘発型能力の対象になりうるということである。

《ピットストップの自動機械》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/4

防衛

{T}：{C}{C}を加える。このマナは、能力を起動するためにしか支払えない。

{2}, {T}：このターン、あなたが次にマナ能力でない消尽能力を起動したとき、その能力をコピーする。そのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《ピットストップの自動機械》のオラクル・テキストは下記のような挙動を示すように更新された。マナ能力でもある消尽能力を起動した際には、この起動型能力によって予約される遅延誘発型能力は誘発しない。

《不浄の道路》

土地

あなたが乗騎や機体をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{B}を加える。

{1}{B}, {T}, この土地を生け贄に捧げる：「このトークンは、パワーが2大きいかのように乗騎に騎乗し、機体に搭乗する。」を持つ、無色の1/1の操縦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 乗騎に騎乗したり機体に搭乗することによって、そのトークンのパワーが変更されるわけではない。

《不敵な剣客》

{1}{U}{R}

クリーチャー — 魚・海賊

3/3

速攻

あなたがコントロールしているすべての機体は速攻を持つ。

あなたが攻撃するたび、この戦闘で海賊と機体で攻撃した場合、カード3枚を引き、その後カード2枚を捨てる。

- あなたが海賊でも機体でもあるクリーチャー1体のみで攻撃した場合、最後の能力は誘発する。

《フルスロットル》

{4}{R}{R}

ソーサリー

このメイン・フェイズの後に、追加の戦闘フェイズ2つを加える。

このターンの各戦闘の開始時に、このターンの攻撃したすべてのクリーチャーをアンタップする。

- 追加の戦闘フェイズ2つの間には、メイン・フェイズはない。あなたがこれをあなたの第2メイン・フェイズ中に唱えたなら、追加の戦闘フェイズ2つの完了後、終了ステップへ直接移行する。
- 何らかの方法でメイン・フェイズでないときにこれを唱えた場合、2つ目の能力は依然として効果を発揮するが、このターンの戦闘フェイズの追加はない。対戦相手のメイン・フェイズ中にあなたがこれを唱えた場合、戦闘フェイズ2つが追加されるが、それらの戦闘フェイズ中にはその対戦相手が攻撃を行う。あなたが攻撃するわけではない。

《武勇の旗艦》

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

伝説のアーティファクト — 機体

7/7

飛行、先制攻撃、絆魂

搭乗3

サイクリング {X}{2}{W}（{X}{2}{W}、このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

このカードをサイクリングしたとき、「このトークンは、パワーが2大きいかのように乗騎に騎乗し、機体に搭乗する。」を持つ、無色の1/1の操縦士・クリーチャー・トークンX体を生成する。

- 乗騎に騎乗したり機体に搭乗することによって、そのトークンのパワーが変更されるわけではない。

《咆吼部隊の重量級》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・傭兵

2/3

エンジン始動！

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのゴブリンは速攻を持つ。

あなたのターンの戦闘の開始時に、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン1体を生成する。この戦闘で、そのトークンは可能なら攻撃する。

最高速度 — {T}：あなたがコントロールしているゴブリン1体につき {R}を加える。

- mana能力はスタックを使わないため、対応することができない。これはつまり、このクリーチャーの最後の能力に対応してプレイヤーがあなたのゴブリンを破壊することはできないということの意味する。

《免れぬ激突》

{1}{W}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。免れぬ激突はそれにX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしていてクリーチャーや機体であるパーマネントの数に等しい。
- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。

- クリーチャーでも機体でもあるパーマネントは、この呪文の1つ目のモードで数えるのは1回のみである。

《道端の援助》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャーや機体）

このオーラが戦場に出たとき、「このトークンは、パワーが2大きいかのように乗騎に騎乗し、機体に搭乗する。」を持つ、無色の1/1の操縦士・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パーマネントは+1/+1の修整を受け絆魂を持つ。

- 乗騎に騎乗したり機体に搭乗することによって、そのトークンのパワーが変更されるわけではない。

《翠色のラジアン、アーチック》

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

伝説のクリーチャー — 昆虫・ドルイド

3/3

これが戦場に出たとき、あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚につき1体の、緑の1/1の昆虫・クリーチャー・トークンを生成する。

あなたがコントロールしていてこれでない昆虫1体が死亡するたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- あなたの墓地にあるカードがアーティファクト・クリーチャー・カードである場合、これの1つ目の能力によって生成する昆虫・トークンの数を決定するときに数えるのは1回のみである。
- これが、あなたがコントロールしている他の昆虫と同時に致死ダメージを受けた場合でもこの最後の能力は誘発し、各対戦相手それぞれに1点のライフを失わせる。しかし、この救出に間に合うように+1/+1カウンター1個を得ることはない。

《網撃の精鋭》

{G}{G}

クリーチャー — 昆虫・射手

3/3

到達

サイクリング {X}{G}{G}（{X}{G}{G}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。）

このカードをサイクリングしたとき、マナ総量がXでありアーティファクトやエンチャントである最大1つを対象とする。それを破壊する。

- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

《黙示録の爆走車》

{2}{B}{R}

アーティファクト — 機体

6/5

{T}：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体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得て、このターン、それはブロックされない。

搭乗3（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、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。）

- 1つ目の能力がクリーチャー1体を対象とし、その能力が解決された後、そのクリーチャーのパワーが3以上に増えたとしても、それは絆魂を持ちそのターンの残りの間はブロックされない。
- クリーチャーがブロックされてしまったあとで、そのクリーチャーを対象としてこの機体の1つ目の能力を起動しても、ブロックは解除されない。

《野生の道路》

土地

あなたが乗騎や機体をコントロールしていないかぎり、この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

{1}{G}, {T}, この土地を生け贄に捧げる：「このトークンは、パワーが2大きいかのように乗騎に騎乗し、機体に搭乗する。」を持つ、無色の1/1の操縦士・クリーチャー・トークン1体を生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 乗騎に騎乗したり機体に搭乗することによって、そのトークンのパワーが変更されるわけではない。

《霊気灯》

{4}

伝説のアーティファクト・プレインズウォーカー — 装備品

4

霊気灯がクリーチャーについているかぎり、これを攻撃することはできず、これは「あなたのターンの間、装備しているクリーチャーが戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい個数の忠誠カウンターを霊気灯の上に置く。」を持つ。

+1 : あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。霊気灯をそれにつける。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

-5 : カード2枚を引く。

-10 : 好きな色1色のマナ10点を加える。

- 何らかの効果により《霊気灯》が攻撃されている間にこれがクリーチャーについた状態になった場合、これは攻撃されている状態であり続ける。

《ロケットィアの技師、ダレットィ》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・工匠

*/5

このパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトのマナ総量の中の最大値に等しい。

これが戦場に出るか攻撃するたび、あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。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、その対象としたアーティファクト・カードを戦場に戻す。

- 戦場にあるアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。
- 《ロケットィアの技師、ダレットィ》の2つ目の能力がスタックに置かれるに際し、あなたの墓地から対象とするカードを選ぶが、能力が解決されるまで、アーティファクトを生け贄に捧げるかどうかや、どれを生け贄に捧げるかは選ばない。

《路上の暴走》

{R}

インスタント

クリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。路上の暴走はそれにX点のダメージを与える。Xは、あなたがコントロールしている乗騎や機体の数に2を足した数に等しい。

- 何らかの理由によりクリーチャーが乗騎でも機体でもある場合、それは1回のみ数える。

『靈気走破』スペシャルゲストのカード別注釈

《暁の騎兵》

{2}{W}{W}{W}

クリーチャー — エレメンタル・騎士

4/6

警戒

このクリーチャーが戦場に出たとき、土地でないパーマネント最大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無色の3/3のゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

このクリーチャーが死亡したとき、あなたの墓地にありアーティファクト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。

- このクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力を、対象を選ばずにスタックに置いてよい。それは解決されるが、何もしない。一方で、あなたが対象を選んでいて、その能力の解決時までに対象としたパーマネントが不適正な対象になっていたなら、この能力は解決されない。どのプレイヤーもゴーレム・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（たとえば、それが破壊不能を持っていた場合）は、そのコントローラーはゴーレム・トークンを生成する。

《金属モックス》

{0}

アーティファクト

刻印 —

このアーティファクトが戦場に出たとき、あなたの手札にあるアーティファクトでも土地でもないカード1枚を追放してもよい。

{T}：その追放されているカードの色1色のマナ1点を加える。

- このアーティファクトによってカードが追放されていなければ、マナを加えることはできない。その追放されているカードが無色であっても同様である。
- その追放されているカードが無色であったり、マナ・コストに無色のマナ・シンボルを持っていたとしても、このアーティファクトで{C}を加えることは決してできない。
- その追放されているカードが多色であるなら、マナを引き出すためにこのアーティファクトをタップするたびに、あなたはそのカードの色の中から1色を選ぶ。

《草分けるアイベックス》

{4}{G}{G}

クリーチャー — ヤギ

3/3

このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーはトランプルを得て+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パワーの中の最大値に等しい。

。

- このクリーチャーの能力を解決するに際し、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値が負の値であったなら、Xは0として扱う。

《チャンドラの灯の目覚め》

{3}{R}{R}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それはそれでない各クリーチャーと各対戦相手にそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- このダメージの発生源は、対象としたクリーチャーである。《チャンドラの灯の目覚め》ではない。たとえば、《チャンドラの灯の目覚め》の対象として白のクリーチャーを選べば、プロテクション（赤）を持つクリーチャーにダメージを与えることができる。
- 他の各クリーチャーと各対戦相手に与えるダメージの点数は、この呪文の解決時に対象のクリーチャーのパワーを使って決める。
- そのクリーチャーがこの呪文の解決時まで不適正な対象になった（たとえば、他のプレイヤーがそのコントロールを得たり、それが戦場を離れたりした）なら、この呪文は解決されず、効果は一切発生しない。したがって、ダメージが与えられることはない。

《発明品の唸り》

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

インスタント

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。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは、{1}を支払う。）

あなたのライブラリーからマナ総量がX以下であるアーティファクト・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 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してい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。

《骨たかりの守銭奴》

{4}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4/4

あなたがクリーチャー・カード1枚を捨てるたび、黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが土地・カード1枚を捨てるたび、{B}{B}を加える。

あなたがクリーチャーでも土地でもないカード1枚を捨てるたび、カード1枚を引く。

- このクリーチャーの能力は誘発型能力である。起動型能力ではない。それらの能力によって、あなたが望むときにカードを捨てられるわけではない。サイクリングのような、カードを捨てる他の方法が必要である。
- このクリーチャーの2つ目の能力はマナ能力ではない。それはスタックを使うので、対応することができる。またこれは、「{2}, カード1枚を捨てる。」というコストを、土地・カード1枚を捨て、それによって生み出された{B}{B}を使って{2}を支払う、という方法で支払うことができないことを意味する。
- 呪文を唱えたり能力を起動したりするためのコストとしてカードを捨てるなら、このクリーチャーの誘発型能力は、その呪文や能力が解決されるよりも先に解決されるが、それはその対象が選ばれた後である。呪文や能力の解決中にカードを捨てるなら、誘発型能力が解決されるのは、あなたがその呪文や能力を解決し終えた後である。

『靈気走破』統率者のカード別注釈

《新たな結束》

{2}{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

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

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであり、このターンに戦場に出た各トークンにつきそれぞれ、そのコピーであるトークン1つを生成する。

- このエンチャントの最後の能力の解決時に、あなたがコントロールしていてこのターンに戦場に出た適用可能なトークン1つにつき、その最初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したトークン1つを生成する（詳しくは後述するが、その最初のトークンが他の何かをコピーしている場合を除く）。それはそのトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- その最後の能力により他の何かをコピーしているトークンのコピーが生成されるなら、その新たなトークンは、コピー元のトークンがコピーしているもののコピーとして戦場に出る。
- コピー元のトークンにそのパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力があれば誘発する。コピー元のトークンが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《光輝の創造者、サヒーリ》

{1}{G}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

4/4

あなたが工匠やアーティファクトである呪文1つを唱えるたび、{E}（エネルギー・カウンター1個）を得る。

あなたのターンの戦闘の開始時に、{E}{E}{E}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パーマネント1つを対象とする。他のタイプに加えて速攻を持つ5/5のアーティファクト・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- あなたが生成するトークンは、パーマネントのカードに記されている元の特性をコピーするか、トークンであればそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする（詳しくは後述するが、他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あるかどうか、オーラや装備品がついているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。
- コピー元の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他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントにそのパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力があれば誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力は機能する。

《導路の召使い》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたは{E}{E}（エネルギー・カウンター2個）を得る。

{T},{E}を支払う：好きな色1色のマナ1点を加える。

- カードには「戦場に出るたび、」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「戦場に出たとき、」である。

《歩行格納庫の自動機械》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1/4

あなたがコントロールしているすべての飛行機械は+1/+1の修整を受ける。

1つ以上のアーティファクト・トークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりに、それらのトークンに加えて飛行を持つ無色の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1体を生成する。

- 追加の飛行機械・トークンは、一緒に生成されたトークンが持つ能力を持たない。トークンを生成する効果に記載があった他の要素（タップ状態で生成する、攻撃している状態で生成する、「戦闘の終了時にそのトークンを追放する」など）は、元のトークンと飛行機械・トークンの両方に適用される。同様に、トークンを生成する効果が、トークンに能力を付与する追加の効果（「そのトークンは速攻を得る。」など）を持っている場合、その効果は飛行機械にも適用される。
- あなたがトークンを生成する呪文や能力をコントロールしている必要はないが、そのトークンはあなたのコントロール下で生成される必要がある。
- 何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが生成されるのが変更されるなら、その効果はこのクリーチャーの効果が適用されるより先に適用される。何らかの効果によって、どのプレイヤーのコントロール下でトークンが戦場に出るのが変更されるなら、その効果はこのクリーチャーの効果が適用可能になった後に適用される。
- どのトークンを生成するかや、トークンを生成する数を変更する効果が他にあるなら、それらの効果を適用する順番をあなたが選ぶ。たとえば、あなたがこのクリーチャーと《選定された行進》（「効果により1つ以上のトークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりにその効果によりその2倍の数のそれらのトークンを生成する。」）をコントロールしているなら、あなたがトークンを生成するたびに、あなたは《選定された行進》の効果を適用することを選び、それらのトークンの数を2倍にすることができる。その後、このクリーチャーの効果を適用して追加の飛行機械・トークン1体を生成する。あるいはこのクリーチャーの効果が先で、その後続けて《選定された行進》の効果を適用し、元のトークンの2倍の数と追加の飛行機械・トークン2体を生成することを選んでよい。
- あなたがパーマネント・呪文をコピーするなら、そのコピーは戦場でトークンになるが、それはトークンを生成することと同じではない。それによりあなたが追加の飛行機械・トークンを得ることはない。

《靈気式増幅器》

{3}

アーティファクト

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

{4},{T}：以下から1つを選ぶ。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- パーマネント1つを対象とする。その上にある各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。
- あなたが持っている各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

- パーマネントの上にある各種類のカウンターを2倍にするとは、すでにそれの上にあるその各種類のカウンターの個数に等しい個数のカウンターをそれの上に置くことである。カウンターを置くことに関する他のカードは、この効果にも関係する。プレイヤーが持つカウンターの個数を2倍にすることも同様である。

《霊気変換の導管》

{6}

アーティファクト

あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたはその呪文を唱えるために支払われたマナの点数に等しい個数の{E}を得る。

{T},{E}50個を支払う：カード7枚を引く。あなたの手札から望む数の呪文を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- カードには「あなたがその呪文を唱えるのに支払ったマナ」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、「あなたはその呪文を唱えるために支払われたマナ」である。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ドミナリア、兄弟戦争、ファイレクシア、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクション、ブルームバロウおよびダスクモーンは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2025 Wizards.