

『**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・ハーギー/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>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**』ブ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でない。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は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。『靈気紛争』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。

『靈気紛争』の注目のストーリー・カード

『靈気紛争』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。

Commented [A(1):

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

『靈気紛争』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](#)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、ということはいできない。

* 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{EEEE EEEE}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ブ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ブ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》（ブレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {U} {B}

ブ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ブレインズウォーカーのうちどれを攻撃するのを選ぶ。《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ブ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いかかったとしても、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を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》の効果を選択するかを選ぶ。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}

ブ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。

《襲撃会の革命家》

{1} {G} {G}

クリーチャー — 人間・戦士

3 / 3

トランブル

襲撃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、《襲撃会の革命家》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。

* 《襲撃会の革命家》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する効果は、《襲撃会の革命家》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返す。

* 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回らない。

* 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、それに付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、またはブレイ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

攻撃が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。

* 戦場には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。

《鑄造所のスズメバチ》

{3} {B}

クリーチャー — 昆虫

2 / 3

飛行

鑄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。

* 《鑄造所のスズメバチ》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。

* 《鑄造所のスズメバチ》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《鑄造所のスズメバチ》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》が攻撃が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》（ブ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いできない。

* 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を選ぶ。

* 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。（mana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mana能力とは、解決時にプレイヤーのmana・プールにmana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mana能力とは、プレイヤーのmana・プールにmanaを加えるものであって、起動型のmana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、たとえばパーマナントが「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ナント1つにつき、そ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

ヤー・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はない。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}

ブ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。そのコントローラーは、そのパワーに等しい点数のライフを得る。

—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ブ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。

* 「土地でないパーマナント・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ナ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》が攻撃が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

トランブル

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ブルを得る。
- ・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ブルを得る。

* 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ブルを得る。+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（たとえばブ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。

《無謀なレーザー》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・操縦士

2 / 3

先制攻撃

無謀なレーザ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《無謀なレーザー》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、《無謀なレーザー》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体かブ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枚かブ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。

あなたがボラス・ブ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。そのブ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ブ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ブ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ブ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・カードかブ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・ボラスは『靈気紛争』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ブルを得る。

* 《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に変化したとしても、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、その2つ目の効果进行处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效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。

《霊気品の鉱夫》

{1} {W}

クリーチャー — ドワーフ・スカウト

3 / 1

霊気品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：霊気品の鉱夫を追放し、その後これをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

* 《霊気品の鉱夫》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

トランブル

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.