

『カラデシュ』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8月9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

『カラデシュ』セットは、ブースターパックに入る264枚のカード（コモン101枚、アンコモン80枚、レア53枚、神話レア15枚、基本土地15枚）と、『カラデシュ』プレインズウォーカードデッキの一部としてのみ提供される10枚からなる。『カラデシュ』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：2016年9月24日～25日

発売記念ウィークエンド：2016年9月30日～10月2日

ゲームデー：2016年10月22日～23日

『カラデシュ』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、2016年9月30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』。

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*」

「*Zendikar Expeditions*」から始まったMasterpiece seriesの第2弾が「*Kaladesh Inventions*」である。

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。この「*Kaladesh Inventions*」は輝かしく印象的であり、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*』ブースターパックで登場する予定である。「*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。

* 『カラデシュ』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利用できる。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』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え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、実に運がいいと考えること。

新メカニズム：エネルギー

カラデシュでは魔法の仕組みが少々異なる。霊気をエネルギー源として、その供給を受けるのである。カードの中にはあなたにエネルギー・カウンターをいくつか与えるものがあり、後でそれを消費して能力を強化できる。その種のカードを複数使えば、エネルギーを大量に貯め込むことができるばかりか、そのうち望む方にエネルギーを集中するという選択肢もある。

《亢進するサイ》

{2} {G}

クリーチャー — サイ

2 / 3

亢進するサイが戦場に出たとき、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター2個）を得る。

亢進するサイが攻撃するたび、あなたは{EE}を支払ってもよい。そうしたなら、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* {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。それは特定のパーマネントと関連しない。（プレイヤーが持つカウンターの種類には、他に毒カウンターと経験カウンターがある。）

* 各プレイヤーが持つエネルギー・カウンターのは、正確にわかるようにしておく必要がある。紙に個数を書きとめる方法、ダイスを用いる方法など、明確で対戦相手と合意できる方法を用いる。

* 効果に、あなたがいくつかの{E}を得ると記されているなら、あなたはその指定された数のエネルギー・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・カウンターをも見る。

* 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」のマナをあなたのマナ・プールに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。

* いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれた誘発型能力がある。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。あなたは、その能力の解決時に、単にその数の{E}を支払うかどうかを選ぶのみである。また、あなたがその選択を行った後では、どのプレイヤーも、その能力の効果が発生することを阻むような行動はできない。

* 1つ以上の対象を取る誘発型能力に、あなたはいくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれていて、それが対象としたパーマネントがすべて不適正な対象になっていたなら、その能力は打ち消される。あなたは{E}を支払うことはできない。たとえ支払いたいと思ってもできない。

新メカニズム：機体と搭乗

カラデシュの独創的な発明者のおかげで、戦闘で大いに役立つアーティファクトを組み立てることができる。ただしそれを動かすには、いくつかのクリーチャーがそれに乗り込む必要がある。

《アラダラ急行》

{5}

アーティファクト — 機体

8 / 6

威迫

搭乗 4 (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4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。)

機体の公式ルールは以下の通り。

301.7. 「機体」というサブタイプを持つアーティファクトがある。機体は搭乗能力を持つ。それは、そのアーティファクトがアーティファクト・クリーチャーになるという能力である。rule 702.121 [搭乗] 参照。

301.7a 各機体にはパワーとタフネスが記載されているが、それがそれらの特性を持つのは、それがクリーチャーでもあるときのみである。rule 208.3参照。

301.7b 機体がクリーチャーになったなら、それは即座に、それに記載されているパワーとタフネスを持つ。それをクリーチャーにした効果など、他の効果は、そのパワーとタフネスの値を修整したり異なる値に設定したりすることがある。

搭乗キーワード能力の公式ルールは以下の通り。

702. 121. 搭乗

702. 121a 搭乗は機体・カードにある起動型能力である。「搭乗N」は、「あなたがコントロールするパワーの合計がN以上の望む数のアンタップ状態のクリーチャーをタップする：ターン終了時まで、このパーマネントはアーティファクト・クリーチャーになる。」を意味する。

702. 121b クリーチャーが「機体1つに搭乗する」とは、機体の搭乗能力を起動するためのコストを支払うためにそのクリーチャーをタップすることである。

702. 121c クリーチャーが「機体に搭乗できない」という効果があったなら、機体の搭乗能力を起動するためのコストを支払うためにそのクリーチャーをタップすることはできない。

* 各機体にはパワーとタフネスが記載されているが、機体はクリーチャーではない。それがクリーチャーになったなら、それはそのパワーとタフネスを持つようになる。（機体がクリーチャーになるのは、それ自身の搭乗能力による場合が多いだろうが、『カラデシュ』セットには機体をクリーチャーにするような効果が他にもある。）

* 何らかの効果によって、機体が特定のパワーとタフネスを持つアーティファクト・クリーチャーになる場合は、その効果が機体に記載されているパワーとタフネスを上書きする。

* あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャーであれば、どれでもタップして搭乗コストを支払うことができる。あなたのコントロール下になったばかりのものでもよい。

* 搭乗能力を起動するために、必要以上のクリーチャーをタップしてもよい。

* プレイヤーが搭乗能力を起動すると宣言した後では、その能力の起動コストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも行動できない。特に、クリーチャーのパワーを変えたり、クリーチャーを除去したりタップしたりすることによって、その能力を阻止するようなことはできない。

* 機体に搭乗するクリーチャーは、その機体に付けられるわけではなく、他の何らかの方法でその機体に関連するわけでもない。機体に影響する効果、たとえばそれを破壊する効果やその上に+1/+1カウンターを置く効果は、その機体に搭乗したクリーチャーには影響しない。

* 機体がクリーチャーになった後では、それは他のアーティファクト・クリーチャーとまったく同じように振る舞う。あなたがあなたのターンの開始時から続けてそれをコントロールしていないかぎり、それで攻撃することはできない。それがアンタップ状態であれば、それでブロックできる。それをタップして機体の搭乗コストを支払うことができる。他も同様である。

* 「機体」はアーティファクト・タイプであり、クリーチャー・タイプではない。搭乗した後の機体には、クリーチャー・タイプがない。

* あなたは、機体がすでにアーティファクト・クリーチャーであっても、その搭乗能力を起動することができる。そうしても、その機体には何の効果もない。そのパワーやタフネスが変わることはない。

* 機体で攻撃するためには、それは攻撃クリーチャー指定ステップの開始時にクリーチャーである必要があるので、それで攻撃するためにその搭乗能力を起動できる最後の時点は戦闘開始ステップ中であ

る。機体でブロックするためには、それはブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にクリーチャーである必要があるので、それでブロックするためにその搭乗能力を起動できる最後の時点は攻撃クリーチャー指定ステップ中である。いずれの場合にもプレイヤーは、搭乗能力の解決後、機体が攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定される前に、何らかの行動をすることができる。

* 機体がクリーチャーになることは、クリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。そのパーマネントはすでに戦場に出ていて、そのタイプが変わったのみである。クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発しない。

* パーマネントが機体のコピーになったなら、そのコピー元の機体がアーティファクト・クリーチャーになっていたとしても、そのコピーはクリーチャーではない。

新ルール用語：生成する

「生成する」とは、昔ながらの内容を表す新しいルール用語である。それは、トークンを戦場に出すことを意味する。

《小物作りの達人》

{2} {W}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

3 / 2

あなたがコントロールする霊気装置と飛行機械は+1/+1の修整を受ける。

{3} {W}：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。

* トークンを生成するとは、それをあなたのコントロール下で戦場に出すことである。

* この新ルール用語によって、おなじみのトークンに何らかの機能上の変更が加わるわけではない。このゲーム・メカニズムを表現する言葉が変わる以外には、トークンにも、トークンを戦場に出すことにも、ルール上の変更はない。今後、トークンを生成する以前のカードのテキストも更新する予定である。

新キーワード能力：製造

カラデシュは発明者の世界である。必要な部品があれば、発明者は状況に応じて必要な道具を作ってしまう。製造能力では、それと同様の柔軟性が得られる。

《武器作り狂》

{2} {B}

クリーチャー — 霊基体・工匠

0 / 1

製造2（このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に+1/+1カウンターを2個置くか、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2体生成する。）

製造の公式ルールは以下の通り。

702.122. 製造

702. 122a 製造は誘発型能力である。「製造N」は、「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたはこれの上に+1/+1カウンターをN個置いてもよい。そうしないなら、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N体生成する。」を意味する。

702. 122b パーマネントが複数の製造を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

* あなたは、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くのか、霊気装置・トークンを生成するのかわ、製造能力の解決時に選ぶ。あなたがそれを選んだ時点と、カウンターを増やしたりトークンを生成したりする時点の間には、どのプレイヤーも行動できない。

* 製造は、製造能力を持つクリーチャーが+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るというものではない。たとえば、《武器作り狂》は0/1のクリーチャーとして戦場に出て、その後その製造能力がスタックに置かれる。プレイヤーはその能力が解決を待っている間に何らかの行動（たとえば、インスタントを唱えること）ができる。

* 何らかの理由でそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くことができない（たとえば、それがすでに戦場にない）なら、あなたは単に霊気装置・トークンを生成する。

サイクル：機械巨人

機械巨人はカラデシュの技師たちが生み出した非常に印象的な5つの構築物である。機械巨人はアーティファクト・クリーチャーだが、唱えるために色マナを必要とし、戦場に出たときに誘発する強力な能力を持っている。

《害悪の機械巨人》

{4} {B} {B}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5/4

威迫

害悪の機械巨人が戦場に出たとき、他のクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。これによりクリーチャーが破壊されたなら、あなたはそのタフネスに等しい点数のライフを得る。

* 機械巨人は、唱えるために色マナを必要とするアーティファクト・クリーチャーである。無色ではなく、それぞれ、マナ・コストの中にあるマナと同じ色である。

サイクル：『カラデシュ』版「ファストランド」

『カラデシュ』セットには、2色のマナを生み出し、あなたが土地を3つ以上コントロールしているとタップ状態で戦場に出る、土地5枚のサイクルがある。

《秘密の中庭》

土地

あなたがコントロールしている他の土地が3つ以上であるかぎり、秘密の中庭はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{W}か{B}を加える。

* これらの土地のうち1つが、あなたの1つ目か2つ目か3つ目の土地であれば、それはアンタップ状態で戦場に出る。しかし、あなたが他の土地を3つ以上コントロールしているなら、それはタップ状態で戦場に出る。

* これらの土地のうち1つが、他の土地1つ以上と同時に戦場に出る（たとえば、《風景の変容》や《歪んだ世界》によって）なら、あなたがコントロールしている他の土地の数を判断するときに、それらの土地は考慮しない。

新表記：注目のストーリー・カード

『カラデシュ』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：《発明博覧会》

注目のストーリー2：《領事府による拘禁》

注目のストーリー3：《行き詰まりの罟》

注目のストーリー4：《宿命の決着》

注目のストーリー5：《慮外な押収》

『カラデシュ』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。

カード別注釈

《怪しげな挑戦》

{3} {G}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。あなたのライブラリーの一番上からカードを10枚見て、その中からクリーチャー・カード最大2枚を追放し、その後あなたのライブラリーを切り直す。そのプレイヤーは、それらの追放されたカードの中から1枚を選び、それを自分のコントロール下で戦場に出してもよい。残りをあなたのコントロール下で戦場に出す。

* 追放するクリーチャー・カードは表向きに追放する。対戦相手は、カードを1枚もらうかどうか、どちらをもらうのかを考える間、それらのカードを見ることができる。

* あなたはクリーチャー・カードを1枚のみ追放することを選んでよい。そうしたなら、対象とした対戦相手は、そのカードをもらうプレイヤーを選ぶことになる。

* あなたはクリーチャー・カードを追放しないことを選んでよい。あなたのライブラリーの一番上から10枚のカードの中にクリーチャー・カードが1枚以上含まれていたとしても、追放しなくてもよい。

* あなたが見たが追放しなかったカードは、あなたのライブラリーを離れない。あなたのライブラリーの残りのカードとともに切り直されるのみである。

* 多人数戦では、あなたはカードを10枚見たり追放するカードを選んだりする前に、対象とする対戦相手を選ばなくてはならない。

《安堵の再会》

{1} {R}

ソーサリー

安堵の再会を唱えるための追加コストとして、カード2枚を捨てる。

カードを3枚引く。

* カード2枚を捨てることは追加コストであるため、手札に他のカードが少なくとも2枚なければ《安堵の再会》を唱えることはできない。

《行き詰まりの罟》

{3}

アーティファクト

行き詰まりの罟はタップ状態で戦場に出る。

行き詰まりの罟が戦場に出たとき、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター2個）を得る。

{T}、{E}を支払う：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体を対象とし、それをタップする。このターン、その起動型能力は起動できない。

* 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。

* プレイヤーが能力の起動を宣言した後では、《行き詰まりの罟》を使用してそれを阻むことはできない。最後の能力は、そのプレイヤーがその能力を起動する前に起動しなければならない。

* プレイヤーは、《行き詰まりの罟》の最後の能力に対応して、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。）

* プレインズウォーカーが戦場に出た後はアクティブ・プレイヤーが優先権を得るので、プレイヤーが《行き詰まりの罟》の最後の能力を起動できるようになる前に、そのプレインズウォーカーの能力を起動できる。

* タップ状態のプレインズウォーカーは、通常通りそれを攻撃したりそれにダメージを与えたりできる。

* タップされたクリーチャーが何らかの方法によりアンタップ状態になったなら、通常通りそれで攻撃したりブロックしたりできるが、それでもこのターンに能力は起動できない。

《陰謀の悪魔》

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

クリーチャー — デーモン

5/5

飛行

陰謀の悪魔が戦場に出たとき、ターン終了時まで、他のすべてのクリーチャーは－2/－2の修整を受ける。

他のクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは{E}（エネルギー・カウンター1個）を得る。

{2} {B}, {EEEE}を支払う：墓地からクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出す。

* 《陰謀の悪魔》の1つ目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、後になって戦場に出たクリーチャーや、後になってクリーチャーになったクリーチャーでなかったパーマナントは、－2/－2の修整を受けない。

* 《陰謀の悪魔》の2つ目の誘発型能力は、これの1つ目の誘発型能力によるものでなくても、どのような理由であれ他のクリーチャーが死亡するたびに誘発する。

* 《陰謀の悪魔》が他のクリーチャーと同時に死亡したなら、その2つ目の誘発型能力が誘発する。

* あなたが《陰謀の悪魔》の最後の能力によってクリーチャーを戦場に出した後で、そのクリーチャーのオーナーがゲームから除外されたなら、そのクリーチャーはそのプレイヤーとともにゲームから除外される。そのプレイヤーよりも先にあなたがゲームから除外されたなら、そのクリーチャーは追放される。

《永遠の造り手、ラシュミ》

{2} {G} {U}

伝説のクリーチャー — エルフ・ドルイド

2/3

あなたが各ターンのあなたの1つ目の呪文を唱えるたび、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、その呪文よりも点数で見たマナ・コストが小さい、土地でないカードであるなら、あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その公開したカードを唱えないなら、それをあなたの手札に加える。

* 公開したカードが土地・カードであるなら、あなたはそれを手札に加える。

* 《永遠の造り手、ラシュミ》の能力は、あなたが各ターンのあなたの1つ目の呪文を唱えたときに誘発する。あなたのターンのみではない。

* あなたがあなたの1つ目の呪文を唱えた瞬間に、《永遠の造り手、ラシュミ》が戦場にある必要がある。その呪文が《永遠の造り手、ラシュミ》自身であるなら、《永遠の造り手、ラシュミ》の能力は誘発しない。呪文を唱えるための追加コストとして《永遠の造り手、ラシュミ》が戦場を離れるなら、《永遠の造り手、ラシュミ》の能力は誘発しない。

* 《永遠の造り手、ラシュミ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力により呪文を唱えるなら、それも元の呪文よりも先に解決される。

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストを決める。ライブラリーにあるマナ・コストに{X}を含むカードでは、Xは0として扱う。

* 《永遠の造り手、ラシュミ》の能力が解決されたが、それを誘発させた呪文が打ち消されていたなら、その呪文がスタック上にあった最後のときの点数で見たマナ・コストを用いて、あなたのライブラリーの一番上のカードを唱えることができるかどうかを決める。

* あなたのライブラリーの一番上のカードを唱えるなら、それは《永遠の造り手、ラシュミ》の能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視するが、他の（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」のような）制限は無視しない。

* 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》にあるような強制の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。

《永存確約》

{W}

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。それがアーティファクト・クリーチャーであるなら、ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。）

* アーティファクト・クリーチャーは、+2/+2の修整を受けることに加えて破壊不能を得る。修整を受ける代わりに破壊不能を得るわけではない。

《エンジン始動》

{3} {R}

ソーサリー

ターン終了時まで、あなたがコントロールする機体はアーティファクト・クリーチャーになる。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+2/+0の修整を受ける。

* あなたがコントロールする機体はアーティファクト・クリーチャーになり、その後+2/+0の修整も受ける。

* 《エンジン始動》の影響を受ける機体とクリーチャーは、この呪文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し始めたクリーチャーは+2/+0の修整を受けず、後になってあなたがコントロールし始めた機体は自動的にクリーチャーになるわけではなく+2/+0の修整も受けない。

《エンブロールの暴れ者》

{1} {B}

クリーチャー — 人間・戦士

3/1

エンブロールの暴れ者はタップ状態で戦場に出る。

あなたがアーティファクトをコントロールしているかぎり、エンブロールの暴れ者は威迫を持つ。

* クリーチャー1体が《エンブロールの暴れ者》をブロックした後では、威迫を得たとしても《エンブロールの暴れ者》がブロックされていない状態になるわけではない。

《奥の手》

{1} {B}

エンチャント

アーティファクトが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

{1} {B}, 奥の手を生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。この能力は、あなたがアーティファクトを2つ以上コントロールしているときにのみ起動できる。

* あなたは、《奥の手》の誘発型能力が1つ解決するごとに、{1}を1回のみ支払うことができる。それ以上に支払って対戦相手に多くのライフを失わせるようなことはできない。

* あなたがコントロールするアーティファクトの数は、あなたが《奥の手》の最後の能力を起動する際にのみ見る。能力の解決時に再度見るわけではない。

* 双頭巨人戦では、《奥の手》の1つ目の能力によって対戦相手チームは合計2点のライフを失う。あなたが得るライフは依然として1点である。

《終わりなき時計》

{2}

アーティファクト

{T}：あなたのライブラリーの一番上からカードを2枚あなたの墓地に置く。

{2}, 終わりなき時計を追放する：あなたの墓地から望む枚数のカードを対象とし、それらをあなたのライブラリーに加えて切り直す。

* 《終わりなき時計》の2つ目の能力は、対象を取らずに起動して、単にあなたのライブラリーを切り直すことができる。1つ以上の対象を選びそれらがすべて不適正な対象になったなら、この能力は打ち消され、あなたはあなたのライブラリーを切り直さない。

《革新の時代》

{1} {U}

エンチャント

アーティファクトか工匠が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター2個）を得る。

{EEEEEE}を支払う、革新の時代を生け贄に捧げる：カードを3枚引く。

* アーティファクトでも工匠でもあるクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出たなら、《革新の時代》の誘発型能力は1回のみ誘発する。

* あなたは、《革新の時代》の1つ目の能力が1つ解決するごとに、{1}を1回のみ支払うことができる。それ以上に支払って{EE}より多くのエネルギー・カウンターを得るようなことはできない。

《隔絶した隠し場所》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに {C} を加える。

{4}, {T}, 隔絶した隠し場所を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上からカードを5枚あなたの墓地に置く。その後あなたはあなたの墓地からアーティファクト・カード1枚をあなたのライブラリーの一番上に置いてよい。

* 《隔絶した隠し場所》の能力はあなたの墓地にあるアーティファクト・カードを対象としない。ライブラリーから墓地に置いた5枚のカードの中の1枚を選んでよい。

《過酷な精査》

{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこからクリーチャー・カード1枚を選ぶ。そのプレイヤーはそのカードを捨てる。占術1を行う。

* そのプレイヤーの手札にクリーチャー・カードがなく何も捨てなかったとしても、あなたは占術1を行う。

《飾りの勇気》

{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それをアンタップする。ターン終了時まで、それは+1/+3の修整を受ける。

* あなたは、アンタップ状態のクリーチャー1体を対象として《飾りの勇気》を唱えることができる。それは依然として、ターン終了時まで+1/+3の修整を受ける。

《活性機構》

{1}

アーティファクト

あなたがコントロールするパーマネント1つの上に+1/+1カウンターが1個以上置かれるたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、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。

{3}, {T}：パーマネント1つかプレイヤー1人を対象とし、そのパーマネントの上に置かれているかそのプレイヤーが持つカウンター1個を選ぶ。それと同じ種類のカウンターを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。

* あなたがコントロールする2つ以上のパーマネントの上に+1/+1カウンターが同時に置かれるなら、《活性機構》の1つ目の能力は、それらのパーマネント1つにつき1回誘発する。

* パーマネントの上にカウンターが置かれたときに誘発する能力は、パーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出たときと、プレイヤーがパーマネントの上にカウンターを置いたときの両方の時に誘発する。

* あなたは、《活性機構》の1つ目の能力が1つ解決するごとに、{1}を1回のみ支払うことができる。それ以上に支払って多くの霊気装置・トークンを生成するようなことはできない。

《軽業の妙技》

{2} {W}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それを追放する。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。

カードを1枚引く。

* クリーチャー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、それが戦場を離れる前に追加の能力を持っていたとしてもそれを持たない。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。

* 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。

《歓待する構築物》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2/2

歓待する構築物が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ占術1を行ってもよい。（占術1を行うとは、「あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。その後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。」ということである。）

* 《歓待する構築物》の誘発型能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤーが最初に占術1を行い、その後他の各プレイヤーがターン順に同じことを行う。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。

《害悪の機械巨人》

{4} {B} {B}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5/4

威迫

害悪の機械巨人が戦場に出たとき、他のクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを破壊してもよい。これによりクリーチャーが破壊されたなら、あなたはそれのタフネスに等しい点数のライフを得る。

* そのクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて得るライフの点数を決定する。

* 対象としたクリーチャーが破壊不能を持っているなら、それはこれにより破壊されず、あなたはライフを得ない。対象としたクリーチャーが破壊されたなら、それが墓地以外の領域に置かれたとしても、あなたはライフを得る。

《機械医学的召喚》

{3} {U} {U}

エンチャント

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、無色のX/Xの構築物・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。Xはその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい。

{3} {U} {U}、機械医学的召喚を追放する：あなたの墓地からすべてのインスタント・カードとソーサリー・カードをあなたの手札に戻す。この能力は、あなたがアーティファクトを6つ以上コントロールしているときにのみ起動できる。

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストを決める。たとえば、《意思の激突》はマナ・コストが{X} {U}のインスタント・呪文である。あなたがXの値として2を選んだなら、《意思の激突》の点数で見たマナ・コストは3であり、《機械医学的召喚》の能力によって3/3のトークンを生成することになる。

* 《機械医学的召喚》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

* 《機械医学的召喚》の1つ目の能力が解決されたが、それを誘発させた呪文が打ち消されていたなら、その呪文がスタック上にあった最後のときの点数で見たマナ・コストを用いてXの値を決める。

* あなたがコントロールするアーティファクトの数は、あなたが《機械医学的召喚》の最後の能力を起動する際にのみ見る。能力の解決時に再度見るわけではない。

《危険な状況》

{2} {B} {G}

ソーサリー

ターン終了時まで、カウンターが置かれていないクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。

* 《危険な状況》はクリーチャーの上に置かれているカウンターの種類は考慮しない。+1/+1カウンター、-1/-1カウンター、蓄積カウンター、運命カウンターなど、どんな種類のカウンターが置かれていてもそのクリーチャーは修整を受けない。

* 《危険な状況》の影響を受けるクリーチャーは、この呪文の解決時に決定する。そのターン、後になってカウンターが置かれたクリーチャーも、引き続き-2/-2の修整を受け続ける。そのターン、後になって戦場に出たりカウンターを失ったりしたクリーチャーや、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、-2/-2の修整を受けない。

《競争排除》

{4} {B}

ソーサリー

競争排除を唱えるための追加コストとして、クリーチャーX体を生け贄に捧げる。

クリーチャーX体を対象とし、それらを破壊する。

* あなたが《競争排除》を唱えると宣言した後では、プレイヤーはあなたが生け贄に捧げようとしているクリーチャーを除去することはできない。

* あなたが何らかの方法で《競争排除》をマナ・コストを支払うことなく唱えるとしても、あなたは依然としてXの値を選びX体のクリーチャーを生け贄に捧げる。

《競走路の熱狂者》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・操縦士

2 / 1

速攻

競走路の熱狂者が機体 1 つに搭乗するたび、ターン終了時まで、その機体は速攻を得る。

* 《競走路の熱狂者》の誘発型能力は、それが搭乗能力を起動するためにタップ状態になったときに誘発する。その誘発型能力が解決されるより先に《競走路の熱狂者》が戦場を離れたとしても、その機体は依然として、ターン終了時まで速攻を得る。

《禁制品の黒幕》

{U} {B}

クリーチャー — 霊基体・ならず者

1 / 4

絆魂

アーティファクトが 1 つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、占術 1 を行う。

* 複数のアーティファクトが同時に戦場に出たなら、あなたはその数と同じ回数占術 1 を行う。あなたは、あなたのライブラリーの一番上から 2 枚目以降のカードをまとめて見ることはない。

《金属製の巨像》

{11}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

10/10

金属製の巨像を唱えるためのコストは {X} 少なくなる。X はあなたがコントロールするクリーチャーでないアーティファクトの点数で見たマナ・コストの合計に等しい。

アーティファクト 2 つを生け贄に捧げる：あなたの墓地から金属製の巨像をあなたの手札に戻す。

* パーマネントのマナ・コストに {X} が含まれるなら、X は 0 として扱う。

* 《金属製の巨像》を唱えるための総コストは、それを支払う以前に固定される。たとえば、あなたがクリーチャーでないアーティファクトを 3 つコントロールしていて、それらの点数で見たマナ・コストはみな 2 であり、そのうち 1 つは生け贄に捧げることであなたのマナ・プールに {C} を加えることができるとすると、《金属製の巨像》の総コストは {5} 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。

* あなたがコントロールするクリーチャーでないアーティファクトの点数で見たマナ・コストの合計が 11 以上なら、《金属製の巨像》を唱えるためのコストは {0} である。

* プレイヤーが《金属製の巨像》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す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。

* 《金属製の巨像》の最後の能力は、これがあなたの墓地にあるときにのみ起動できる。

《逆説的な結果》

{3} {U}

インスタント

望む数のあなたがコントロールする土地でもトークンでもないパーマネントを対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。これによりあなたの手札に戻されたカード1枚につき、カードを1枚引く。

* 対象としたパーマネントの中に、あなたがコントロールしているがあなたがオーナーではないものがあれば、それらは引くカードの枚数には含めない。

* これにより合体パーマネントがあなたの手札に戻されたなら、あなたはそのパーマネント1つにつきカードを2枚引くことになる。

《ギラプールの案内人》

{2} {G}

クリーチャー — エルフ・スカウト

3 / 2

{2} {G} : あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはパワーが2以下のクリーチャーによってはブロックされない。

* 攻撃クリーチャーがブロックされた後では、《ギラプールの案内人》の能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。《ギラプールの案内人》の能力の影響を受けているクリーチャーを、パワーが3以上のクリーチャーがブロックしたなら、そのブロック・クリーチャーのパワーが変わっても、その攻撃クリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

《ギラプールの宇宙儀》

{4}

アーティファクト

各プレイヤーは、自分の各ターンに追加の土地を1つプレイしてもよい。

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーの手札にカードが無い場合、そのプレイヤーはカードを3枚引く。

* 《ギラプールの宇宙儀》の1つ目の能力によって、プレイヤーは自分のメイン・フェイズに追加の土地を1つプレイできるようになる。その追加の土地をプレイする際にも、土地をプレイするときの通常のタイミングのルールに従う。

* 《ギラプールの宇宙儀》が2つ以上戦場にあるなら、それらの1つ目の能力は累積する。

* 各ターンに、《ギラプールの宇宙儀》の2つ目の能力が誘発するかどうかを見る以前には、どのプレイヤーも行動できない。現在のターンを進行しているプレイヤーの手札にカードがあるなら、それは誘発しない。

* 《ギラプールの宇宙儀》の2つ目の能力の解決時に、そのプレイヤーの手札にカードがあるなら、その能力は何もしない。特に、1つ目の《ギラプールの宇宙儀》の誘発型能力が解決された後でそのプレ

プレイヤーが何らかの方法で手札を空にしないかぎり、2つ目の《ギラプールの宇宙儀》によってプレイヤーがカードをさらに3枚引くことはできない。

* ドロー・ステップはアップキープ・ステップの次である。ターン起因処理によってカードを1枚引くことは、《ギラプールの宇宙儀》の2つ目の能力が誘発するかどうかに影響しない。

* 双頭巨人戦では、《ギラプールの宇宙儀》の2つ目の能力は、同じチームの各プレイヤーにつきそれぞれ個別に誘発する。一方のプレイヤーの手札にカードがあっても、この能力は、もう一方のプレイヤーについて誘発し得る。

《クジャールの種子彫刻家》

{1} {G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1 / 2

クジャールの種子彫刻家が戦場に出たとき、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《クジャールの種子彫刻家》を、それ自身の誘発型能力の対象とすることができる。

《燻蒸》

{3} {W} {W}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを破壊する。これにより破壊されたクリーチャー1体につき、あなたは1点のライフを得る。

* これにより破壊されたクリーチャーは、それが墓地でない領域に置かれたとしても、得るライフの数に入れる。

* 破壊不能を持つクリーチャーは、これにより破壊されない。

《紅蓮の俊英、チャンドラ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {R} {R}

プレインズウォーカー — チャンドラ

5

+2：紅蓮の俊英、チャンドラは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

-3：クリーチャー1体を対象とする。紅蓮の俊英、チャンドラはそれに4点のダメージを与える。

-10：プレイヤー1人を対象とする。紅蓮の俊英、チャンドラはそのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールする各クリーチャーにそれぞれ6点のダメージを与える。

* 《紅蓮の俊英、チャンドラ》の最後の能力は、クリーチャーを対象としない。対象としたプレイヤーがコントロールする呪禁を持つクリーチャーも、これによりダメージを与えられることになる。

* 双頭巨人戦では、《紅蓮の俊英、チャンドラ》の1つ目の能力は、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。

《経験豊富な操縦者》

{R} {W}

クリーチャー — ドワーフ・操縦士

3 / 1

経験豊富な操縦者が戦場に出たとき、占術 2 を行う。

経験豊富な操縦者が機体 1 つに搭乗するたび、ターン終了時まで、その機体は + 1 / + 1 の修整を受ける。

* 《経験豊富な操縦者》の最後の能力は、それが搭乗能力を起動するためにタップ状態になったときに誘発する。その誘発型能力が解決されるより先に《経験豊富な操縦者》が戦場を離れたとしても、その機体は依然として、ターン終了時まで + 1 / + 1 の修整を受ける。

* 《経験豊富な操縦者》の最後の能力は、それをタップして起動した搭乗能力よりも先に解決される。この + 1 / + 1 の修整はその機体がアーティファクト・クリーチャーになる際に効果がある。

《撃砕確約》

{R}

インスタント

攻撃クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは + 3 / + 3 の修整を受ける。それがアーティファクト・クリーチャーであるなら、ターン終了時まで、それはトランブルを得る。

* アーティファクト・クリーチャーは、+ 3 / + 3 の修整を受けることに加えてトランブルを得る。修整を受ける代わりにトランブルを得るわけではない。

《激変の機械巨人》

{3} {W} {W}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

4 / 5

警戒

激変の機械巨人が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールする土地でないパーマネントの中から、アーティファクト 1 つとクリーチャー 1 体とエンチャント 1 つとプレインズウォーカー 1 体を選び、残りを生け贄に捧げる。

* まず現在のターンを進行しているプレイヤーが、自分がコントロールするパーマネントの中から該当するものを選ぶ。その後ターン順に他の各プレイヤーがそれぞれ同じように選ぶ。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。選ばなかった土地でないパーマネントを、その後同時に生け贄に捧げる。

* 複数のタイプであるパーマネントは、一方のタイプとして選んでも、両方として選んでもよい。たとえば、アーティファクト・クリーチャーは、アーティファクト 1 つとして選んでも、クリーチャー 1 体として選んでも、その両方として選んでもよい。これにより同じパーマネントを 2 回選ぶことは、それを 1 回のみ選ぶことと何ら変わりがない。

* あなたが《激変の機械巨人》をアーティファクト 1 つかクリーチャー 1 体として選ばなければ、それ自身の能力によって、それを生け贄に捧げることになる。

* 土地は、選ぶことができず、生け贄に捧げることもない。その土地が他のタイプでもある場合（たとえば、アーティファクト・土地の場合）でも、そうである。

* あなたが、記載されているタイプのパーマネントをすべてコントロールしていなくても、あなたは依然としてあなたがコントロールしているタイプのパーマネントを選ぶ。

《耕作者の荷馬車》

{3}

アーティファクト — 機体

5 / 5

{T}：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。

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。）

* 《耕作者の荷馬車》がアーティファクト・クリーチャーでないかぎり、それがこのターンにあなたのコントロール下になっていたとしても、{T}をコストとするその能力を起動できる。

《鼓舞する突撃》

{2} {W} {W}

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クリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

* 《鼓舞する突撃》の影響を受けるクリーチャーは、この呪文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し始めたクリーチャーや、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、+2/+1の修整を受けない。

《小物作りの達人》

{2} {W}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

3 / 2

あなたがコントロールする霊気装置と飛行機械は+1/+1の修整を受ける。

{3} {W}：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。

* 霊気装置であり飛行機械でもあるクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。+2/+2ではない。

《豪華の王、ゴンティ》

{2} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 霊基体・ならず者

2 / 3

接死

豪華の王、ゴンティが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上からカードを4枚見て、そのうち1枚を裏向きに追放し、その後残りをそのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。そのカードが追放され続けているかぎり、あなたはそれを見てもよく、あな

たはそれを唱えてもよく、あなたはそれを唱えるために任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

* 《豪華の王、ゴンティ》が戦場を離れたとしても、あなたはそのカードを見たり唱えたりできる。
(唱えるなら、任意のマナを望むタイプのマナであるかのように支払うこともできる。) 他のプレイヤーが《豪華の王、ゴンティ》のコントロールを得たとしても、そのプレイヤーはそのカードを見たり唱えたりできない。他方あなたは、依然として見たり唱えたりできる。

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

* 追放したカードを唱えるなら、あなたはそのコストを支払う必要がある。そのカードのマナ・コストではなく、現出コストのような代替コストを支払ってもよい。

* 追放したカードを唱えられるタイミングが、《豪華の王、ゴンティ》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

* そのカードを唱えると、それは追放領域を離れる。あなたはそれを複数回唱えることはできない。

* あなたがゲームから除外されたなら、そのカードは永続的に裏向きに追放されたままになる。どのプレイヤーも、それを見ることはできない。

《作業場の助手》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 2

作業場の助手が死亡したとき、あなたの墓地から他のアーティファクト・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

* 他のアーティファクト・カードが《作業場の助手》と同時にあなたの墓地に置かれたなら、あなたはそれを《作業場の助手》の誘発型能力の対象とできる。

《サヒーリの芸術》

{4} {U} {U}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- ・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。
- ・クリーチャー1体を対象とし、その他のタイプに加えてアーティファクトであることを除きそのコピーであるトークンを1体生成する。

* トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、そのパーマネント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)。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラ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をコピーしない。

* あなたが2つ目のモードを選んだなら、そのトークンは、他のタイプに加えてアーティファクトでもある。これ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。

* コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしている（たとえば、コピー元のパーマネントが《もう一人の自分》であった）なら、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のパーマネントがトークンであるなら、《サヒーリの芸術》によって生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

* コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、トークンが戦場に出るときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

* あなたが両方のモードを選んだなら、同じアーティファクト・クリーチャー1つを2回対象としてそのアーティファクト・クリーチャーのコピーを2つ生成してもよい。

* あなたが両方のモードを選んだなら、2つのトークンは1つずつ戦場に出る。2つ目のモードによって生成されるトークンが「アーティファクト1つが戦場に出るたび」に誘発する能力を持っていたとしても、1つ目のモードによって生成されるトークンはすでに戦場にあるので、その能力が誘発することはない。

* 《サヒーリの芸術》の解決中に誘発した能力は、《サヒーリの芸術》の解決が終わるまではスタックに置かれない。1つ目のトークンを生成したことで能力が誘発した場合、その能力は2つ目のトークンを対象にすることができる。逆も同じである。

《サヒーリ・ライ》

{1} {U} {R}

プレインズウォーカー — サヒーリ

3

+1：占術1を行う。サヒーリ・ライは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

-2：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体を対象とし、その他のタイプに加えてアーティファクトであることを除き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。

-7：あなたのライブラリーから異なる名前のアーティファクト・カード最大3枚を探し、それらを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネント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）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラ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をコピーしない。

* そのトークンは、他のタイプに加えてアーティファクトでもある。これ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。速攻と、この能力による遅延誘発型能力はコピー可能ではない。

* コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしている（たとえば、コピー元のパーマネントが《もう一人の自分》であった）なら、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のパーマネントがトークンであるなら、《サヒーリ・ライ》によって生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

* コピー元のパーマネントの戦場に出たときに誘発する能力は、トークンが戦場に出るときにも誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も作用する。

* 《サヒーリ・ライ》の最後の能力の解決時に、3つのアーティファクトは同時に戦場に出る。それらのアーティファクトの持つ誘発型能力は、それら3つすべてが戦場に出たことを見ることになる。置換効果、たとえば《彫り込み鋼》の能力のようなものは、その効果の適用に際して、それらのアーティファクトが戦場にあることを見ない。

* 双頭巨人戦では、《サヒーリ・ライ》の1つ目の能力は、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。

《自然の職工、ニッサ》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {G} {G}

プレインズウォーカー — ニッサ

5

+3：あなたは3点のライフを得る。

-4：あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを公開する。その中から土地・カードをすべて戦場に出し、残りをあなたの手札に加える。

-12：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+5/+5の修整を受けるとともにトランプルを得る。

* 《自然の職工、ニッサ》の最後の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、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、+5/+5の修整を受けずトランプルも得ない。

《自然の流儀》

{1} {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。ターン終了時まで、その前者は警戒とトランプルを得る。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

* あなたがコントロールするクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《自然の流儀》を唱えることはできない。

* 《自然の流儀》の解決時に一方の対象が不適正な対象であったなら、ダメージは一切与えられない。

* 《自然の流儀》の解決時にあなたがコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象であっても、あなたがコントロールするクリーチャーは依然として警戒とトランブルを得る。

* トランブルは、戦闘ダメージの割り振りにのみ適用される。《自然の流儀》によってクリーチャーが与えるダメージには関係ない。

《襲撃会の扉破り》

{3} {R}

クリーチャー — 人間・戦士

4 / 2

襲撃会の扉破りが戦場に出たとき、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター2個）を得る。

襲撃会の扉破りが攻撃するたび、クリーチャー1体を対象とする。あなたは{E}を支払ってもよい。そうしたら、このターン、それではブロックできない。

* このターンには、対象としたクリーチャーではどのクリーチャーもブロックできない。この効果は、そのクリーチャーが《襲撃会の扉破り》をブロックできるかどうかのみを制限するわけではない。

《宿命の決着》

{2} {R} {R}

インスタント

クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。宿命の決着はそれに、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。あなたの手札にあるカードをすべて捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

* あなたの手札にあるカードの枚数は、《宿命の決着》の解決時にのみ数える。その時点では《宿命の決着》はスタック上にあるので、それは数に入らない。

* 《宿命の決着》の対象が不適正な対象になったなら、あなたは手札を捨てず、カードも一切引かない。

《焼却の機械巨人》

{4} {R} {R}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

6 / 6

先制攻撃

焼却の機械巨人が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは「あなたはカードを3枚引く。」を選んでよい。そうしないなら、あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚あなたの墓地に置き、その後焼却の機械巨人はそのプレイヤーに、それらのカードの点数で見たマナ・コストの合計に等しい点数のダメージを与える。

* あなたの墓地に置くカードの中に、マナ・コストに{X}が含まれるものがあれば、Xは0として扱う。

* あなたのライブラリーにあるカードが3枚未満であっても、対戦相手は「あなたはカードを3枚引く。」を選ぶことができる。そうしたなら、状況起因処理が行われる際に、あなたはこのゲームに敗北することになる。

* 《焼却の機械巨人》の誘発型能力が解決中には、どのプレイヤーも《焼却の機械巨人》によって指示されたもの以外の行動はできない。対戦相手が選択を行った後では、カードを引き終わるか、カードが墓地に置かれて（該当するなら）ダメージを与え終わるまで、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりできない。

《信頼できる仲間》

{1} {W}

クリーチャー — ハイエナ

3 / 2

警戒

信頼できる仲間は単独では攻撃できない。

* 《信頼できる仲間》は、同時に他のクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定されたときにのみ、攻撃クリーチャーとして指定できる。それが攻撃している状態になった後では、他のクリーチャーを除去したとしても《信頼できる仲間》が攻撃している状態でなくなることはない。

* あなたが単独では攻撃できないクリーチャーを2体以上コントロールしているなら、それらで一緒に攻撃できる。他に攻撃するクリーチャーがなくてもよい。

* 《信頼できる仲間》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーがそれと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する必要はない。たとえば、《信頼できる仲間》が対戦相手1人を攻撃し、他のクリーチャー1体がその対戦相手がコントロールするプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

* 単独では攻撃できないクリーチャーが、可能なら攻撃しなければならないクリーチャーでもある場合は、そのコントローラーは可能ならそれと他のクリーチャーと一緒に攻撃しなければならない。

* 双頭巨人戦では、《信頼できる仲間》は、あなたがコントロールする他のクリーチャーが攻撃しなくても、チームメイトがコントロールするクリーチャーと一緒に攻撃できる。

《新緑の機械巨人》

{3} {G} {G}

アーティファクト・クリーチャー — 構造物

4 / 4

トランブル

新緑の機械巨人が戦場に出たとき、あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを対象とし、それらの上に4個の+1/+1カウンターを望むように割り振って置く。

* あなたは、《新緑の機械巨人》の誘発型能力をスタックに置く際に、カウンターをどのように割り振るかを選ぶ。対象とした各クリーチャーの上にはそれぞれ少なくとも1つのカウンターを割り振らなければならない。

* 《新緑の機械巨人》の誘発型能力に対応して、対象としたクリーチャーのうち1つが不適正な対象になったなら、そのクリーチャーの上に置く予定だった+1/+1カウンターは失われる。それを他の適正な対象の上に置くことはできない。

* 《新緑の機械巨人》を、それ自身の誘発型能力の対象とすることができる。

《弱者狩り》

{3} {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。その前者の上に+1/+1カウンターを1個置く。その後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。）

* あなたがコントロールするクリーチャーとあなたがコントロールしていないクリーチャーの両方の対象を選ばないかぎり、《弱者狩り》を唱えることはできない。

* 《弱者狩り》の解決時に一方の対象が不適正な対象であったなら、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けない。

* 《弱者狩り》の解決時にあなたのコントロールするクリーチャーが不適正な対象であったなら、それの上に+1/+1カウンターを置かない。そのクリーチャーは適正な対象であるが、あなたのコントロールしていないクリーチャーが不適正な対象であったなら、あなたのコントロールするクリーチャーの上にカウンターを置く。

《上天の貿易風》

{2} {U}

インスタント

あなたがコントロールするパーマネント1つと、あなたがコントロールしていないパーマネント1つを対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。

* 対象としたパーマネントの一方が不適正な対象になったとしても、他方はオーナーの手札に戻される。両方の対象が不適正になったなら、《上天の貿易風》は打ち消される。

《丈夫な手工品》

{1} {G}

エンチャント

クリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。

{5} {G}, 丈夫な手工品を生け贄に捧げる：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1個置く。

* あなたは{1}を支払うかどうかを、《丈夫な手工品》の誘発型能力の解決時まで選ばない。あなたが支払うことを選んだ時点と、クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く時点の間には、どのプレイヤーも行動できない。

* あなたは、《丈夫な手工品》の誘発型能力が1つ解決するごとに、{1}を1回のみ支払うことができる。それ以上に支払ってクリーチャーの上の+1/+1カウンターを2個以上置くようなことはできない。

《透彫虫の群棲》

{1} {B}

クリーチャー — 昆虫

1 / 1

透彫虫の群棲ではブロックできない。

あなたのアップキープの開始時に、透彫虫の群棲の上に+1/+1カウンターを1個置き、あなたは1点のライフを失う。

* 《透彫虫の群棲》の上に+1/+1カウンターを置くことができなくても、あなたは1点のライフを失う。たとえば、《透彫虫の群棲》の誘発型能力に対応してそれが戦場を離れると、この状況が生じる。

《製造機構》

{3}

アーティファクト

あなたが{E}（エネルギー・カウンター）を1つ以上得るたび、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

{4}, {T} : あなたは{E}を得る。

* あなたが複数の{E}を同時に得たとしても、あなたがクリーチャーの上に置く+1/+1カウンターは1個のみである。{E}1個につきカウンターを1個置くわけではない。複数の{E}を異なる時点で得たなら、それを得た1回につき《製造機構》の能力が1回誘発する。

《静電気式打撃体》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 1

静電気式打撃体が戦場に出たとき、あなたは{EEE}（エネルギー・カウンター3個）を得る。

{EEE}を支払う：ターン終了時まで、静電気式打撃体は+X/+Xの修整を受ける。Xはそのパワーに等しい。

* Xの値は《静電気式打撃体》の最後の能力の解決時に決定する。

* 《静電気式打撃体》のパワーが負の値になったなら、その最後の能力はパワーとタフネスを下げることになる。たとえば、《静電気式打撃体》のパワーが-2であるなら、その最後の能力によって、それは-2/-2の修整を受けることになる。

《生命の力、ニッサ》

{3} {G} {G}

プレインズウォーカー — ニッサ

5

+1：あなたがコントロールする土地1つを対象とし、それをアンタップする。あなたの次のターンまで、それは速攻を持つ5/5のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。
-3：あなたの墓地からパーマネント・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。
-6：あなたは「土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。」を持つ紋章を得る。

* あなたは、すでにアンタップ状態である土地1つを対象として《生命の力、ニッサ》の1つ目の能力を起動できる。

* 《生命の力、ニッサ》の1つ目の能力の解決後に、その対象とした土地は、それがクリーチャーになる以前に持っていた一切の能力とそれが持っていた他の一切のタイプを、依然として持つ。

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

《尖塔横の潜入者》

{2} {R}

クリーチャー — 人間・ならず者

3 / 2

尖塔横の潜入者がタップ状態になるたび、これは各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

* 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《尖塔横の潜入者》をタップできるわけではない。たとえばそれで攻撃するなど、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、《尖塔横の潜入者》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。

《洗練された鍛刃士》

{4} {G} {G}

クリーチャー — エルフ・工匠

3 / 4

洗練された鍛刃士は、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。

製造2（このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に+1/+1カウンターを2個置くか、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2体生成する。）

* パワーが3以上のクリーチャーが《洗練された鍛刃士》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、《洗練された鍛刃士》がブロックされていない状態になるわけではない。

《速接会のオオトカゲ》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — トカゲ

3 / 2

{R}：ターン終了時まで、速接会のオオトカゲは威迫を得る。

* クリーチャー1体が《速接会のオオトカゲ》をブロックした後では、威迫を得たとしても《速接会のオオトカゲ》がブロックされていない状態になるわけではない。

* 複数の威迫能力があっても意味はない。

《空鯨捕りの一撃》

{2} {W}

インスタント

パワーが3以上のクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。占術1を行う。

* 《空鯨捕りの一撃》が解決される前に対象としたクリーチャーのパワーが2以下になったなら、この呪文は打ち消される。そのクリーチャーは戦場に残り、あなたは占術1を行わない。

《造命の賢者、オビア・パースリー》

{G}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1 / 2

{2} {G}, {T} : 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。

{4} {G}, {T} : 無色のX / Xの構築物・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。Xはあなたがコントロールするクリーチャーの総数に等しい。

* Xの値は《オビア・パースリー》の最後の能力の解決時に決定する。トークンのパワーとタフネスは、あなたがコントロールするクリーチャーの総数が変わっても変化しない。

* あなたが生成する構築物・トークンは、それを生成する能力のXの値には含まれない。

《巧みな交渉術》

{4} {U}

ソーサリー

あなたがコントロールするアーティファクト1つと、あなたがコントロールしていないアーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とし、それらのコントロールを交換する。

* 《巧みな交渉術》の解決時に、対象としたパーマネントの一方が不適正な対象であったなら、交換は起きない。

* 装備品のコントロールを得ても、それが移動するわけではない。しかし、装備品のコントロールを得た後でその装備能力を起動し、あなたがコントロールするクリーチャーにつけることができる。

* 多人数戦では、プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのカードもゲームから除外され、そのプレイヤーにパーマネントのコントロールを与えていた効果は即座に終了する。

《たなびき織りの天使》

{4} {W} {W}

クリーチャー — 天使

4 / 4

飛行

たなびき織りの天使が戦場に出たとき、あなたがコントロールする他のクリーチャー1体を対象とする。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。

* 追放されるクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されるクリーチャーにつけられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されるクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* 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。

* 《たなびき織りの天使》の誘発型能力は、他の《たなびき織りの天使》を対象とすることができる。そうすると、2体の《たなびき織りの天使》があなたの追放領域に出入りするループになり、望む回数繰り返した後であなたが他のクリーチャーを対象とするかこの誘発型能力を使うのを止めるまで続く。

《多用途な逸品》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3 / 3

多用途な逸品が戦場に出たとき、あなたは{EEE}（エネルギー・カウンター3個）を得る。

{E}を支払う：ターン終了時まで、多用途な逸品は飛行か警戒か絆魂のうち、あなたが選んだ1つを得る。

{E}を支払う：ターン終了時まで、多用途な逸品は+2/-2か-2/+2の修整を受ける。

* あなたが《多用途な逸品》の2つの起動型能力の一方を起動するに際し、あなたはどちらを起動するのかを宣言しなければならない。しかしその能力の効果は、その解決時まで選ばない。たとえば、あなたは《多用途な逸品》の2つ目の能力と特定した上でそれを起動すると宣言しなければならないが、3つのキーワードのうちどれを得るのかは解決時まで選ばない。

* 飛行や警戒や絆魂は、同じものが複数あっても意味はない。

《短命》

{1} {B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。あなたは{EE}（エネルギー・カウンター2個）を得る。その後あなたは望む数の{E}を支払ってもよい。ターン終了時まで、そのクリーチャーは、これにより支払われた{E}1個につき-1/-1の修整を受ける。

* 対象とするクリーチャーは、《短命》を唱える際を選ぶ。あなたが支払う{E}の数は、《短命》の解決時まで選ばない。あなたが支払う{E}の数を選んだ時点と、クリーチャーがこれにより支払われた{E}1個につき-1/-1の修整を受ける時点の間には、どのプレイヤーも行動できない。

* 対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、《短命》は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたは{EE}を得ることも、{E}をいくつか支払うこともできない。

《第九橋の巡回員》

{1} {W}

クリーチャー — ドワーフ・兵士

1 / 1

あなたがコントロールする他のクリーチャーが1体戦場を離れるたび、第九橋の巡回員の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《第九橋の巡回員》とあなたがコントロールする他のクリーチャー1体が同時に死亡した（たとえば、両者がともに攻撃したかブロックしたので）なら、《第九橋の巡回員》は、その誘発型能力の解決時に戦場にはない。その上に+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。

* 《第九橋の巡回員》の能力は、クリーチャーが移動した行き先の領域や、それがその領域でもクリーチャーであるかどうかを見ない。死亡した、追放された、手札に戻されたなど、何でもよい。しかし、オブジェクトが戦場に残っていてクリーチャーでなくなった場合には、この能力は誘発しない。

《楯円競走の無謀者》

{3} {B}

クリーチャー — 人間・操縦士

4 / 2

アーティファクトが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはあなたの墓地から楯円競走の無謀者を自分の手札に戻してもよい。

* 《楯円競走の無謀者》の能力は、アーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出る際に《楯円競走の無謀者》がすでにあなたの墓地にあった場合にのみ誘発する。

《ダッカラの孔雀》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 鳥

2 / 4

{U}：ターン終了時まで、ダッカラの孔雀は飛行を得る。

* 《ダッカラの孔雀》が飛行も到達も持たないクリーチャーによってブロックされた後でその能力を起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

《断片化》

{W}

ソーサリー

点数で見たマナ・コストが4以下の、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。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じ点数で見たマナ・コストを持つ。

《蓄霊稲妻》

{1} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あなたは{EEE}（エネルギー・カウンター3個）を得る。その後あなたは望む数の{E}を支払ってもよい。蓄霊稲妻はそのクリーチャーに、その支払った数に等しい点数のダメージを与える。

* 対象とするクリーチャーは、《蓄霊稲妻》を唱える際に選ぶ。あなたが支払う{E}の数は、《蓄霊稲妻》の解決時まで選ばない。あなたが支払う{E}の数を選んだ時点と、クリーチャーがこれにより支払われた{E}に等しい点数のダメージを与えられる時点の間には、どのプレイヤーも行動できない。

* 対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、《蓄霊稲妻》は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたは{EEE}を得ることも、{E}をいくつか支払うこともできない。

《チャンドラの螺旋炎》

{1} {R}

インスタント

クリーチャーやプレイヤー、1つか2つを対象とする。チャンドラの螺旋炎はそれらに、2点のダメージを望むように分割して与える。

* ダメージの分割は、あなたが《チャンドラの螺旋炎》を唱える際に行う。解決時ではない。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。つまり、あなたが《チャンドラの螺旋炎》を唱える際には、対象を1つ選んでそれに2点のダメージを与えるか、対象を2つ選んでそれらにそれぞれ1点のダメージを与えるか、どちらかを選ぶ。

* 《チャンドラの螺旋炎》がクリーチャー2体を対象として、その一方が不適正な対象になったなら、残りの対象に1点のダメージを与える。2点ではない。

《鑄造所の検査官》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3/2

あなたがアーティファクト・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

* アーティファクト・呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、先にXの値を選び、その後コストを{1}減らす。たとえば、あなたが《鑄造所の検査官》をコントロールしているなら、マナ・コストが{X}であるアーティファクトを、Xとして4を選んで唱えるためのコストは{3}である。

* プレイヤーがアーティファクト・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《鑄造所の検査官》を戦場から取り除くような行動はできない。

《陳腐化》

{2} {B}

インスタント

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。

* 《陳腐化》の影響を受けるクリーチャーは、この呪文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、後になってクリーチャーになったクリーチャーでないパーマネントは、－1/－1の修整を受けない。

《テゼレットの野望》

{3} {U} {U}

ソーサリー

カードを3枚引く。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、カード1枚を捨てる。

* あなたがカードを3枚引いた時点と、あなたがカードを捨てる時点の間には、どのプレイヤーも行動できない。特に、あなたが引いた3枚のカードを用いてアーティファクト1つを戦場に出し、カードを捨てなくていいようにすることはできない。

《電招の塔》

{3}

アーティファクト

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター2個）を得る。

{T}，{EEEE}を支払う：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。電招の塔はそれに3点のダメージを与える。

* 《電招の塔》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。

《当然の結論》

{3} {B} {B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。あなたはあなたがコントロールするアーティファクト1つにつき1点のライフを得る。

* 《当然の結論》が解決される前に、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る。あなたはライフを得ない。

* あなたがコントロールするアーティファクトの数は、《当然の結論》の解決時にのみ、対象としたクリーチャーを破壊した後に数える。たとえば、あなたのアーティファクト・クリーチャーを追放した《博覧会場の警備員》を破壊したなら、そのアーティファクト・クリーチャーは戦場に戻り、その後あなたがコントロールするアーティファクトの数を決定するときに数に入る。

《解き放たれた焰》（プレインズウォーカーデッキのみ）

{4} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。解き放たれた焰はそれに6点のダメージを与える。あなたはあなたのライブラリーやあなたの墓地から「紅蓮の俊英、チャンドラ」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、それを切り直す。

* 対象としたクリーチャーが《解き放たれた焰》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。あなたは《紅蓮の俊英、チャンドラ》を探さない。

《途方もない夢》

{X} {X} {G}

ソーサリー

あなたの墓地からカードX枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。途方もない夢を追放する。

* 《途方もない夢》の解決時に、対象としたすべてのカードが不適正な対象であれば、《途方もない夢》は打ち消されオーナーの墓地に置かれる。それは追放されない。

《砦のマストドン》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 象

4 / 5

{W}：ターン終了時まで、砦のマストドンは警戒を得る。

* 《砦のマストドン》がタップされ攻撃している状態になった後では、それが警戒を得たとしてもそれによりアンタップ状態にはならない。

《独創の火花》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたは「独創の火花はそのクリーチャーに、その追放したカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。」を選んでよい。そうしないなら、ターン終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

* あなたは、クリーチャー1体を対象とせずに《独創の火花》を唱えることはできない。そのクリーチャーが《独創の火花》の不適正な対象になったなら、その効果は一切発生しない。あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを追放しない。

* 追放領域にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* これにより土地・カードが追放されたなら、あなたの土地プレイが残っていれば、ターン終了時までその土地カードをプレイできる。

* 追放したカードをプレイするには、あなたはすべてのコストを支払わなければならない。追加コストや代替コストを支払うこともできる。そのカードに強制的追加コストがある場合、それを支払わなければならない。

* 追放したカードをプレイできるタイミングが、《独創の火花》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないクリーチャー・カードを追放したなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

《ドビン・バーン》

{2} {W} {U}

プレインズウォーカー — ドビン

3

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。あなたの次のターンまで、それは-3/-0の修整を受けるとともにその起動型能力は起動できない。

-1：あなたは2点のライフを得て、カードを1枚引く。

-7：あなたは「対戦相手は、自分のアンタップ・ステップ中に、パーマネントを最大2つしかアンタップできない。」を持つ紋章を得る。

* 《ドビン・バーン》の1つ目の能力は、どのクリーチャーでも対象とできる。起動型能力を持つクリーチャーのみではない。クリーチャーを対象とせずに起動することもできる。

* 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。

* 《ドビン・バーン》の紋章の影響を受ける対戦相手が、アンタップする自分のパーマネントを2つ選ぶ。あなたが選ぶわけではない。

《縄張り持ちの大喰らい》

{3} {R}

クリーチャー — グレムリン

2/2

トランブル

あなたが{E}（エネルギー・カウンター）を1つ以上得るたび、ターン終了時まで、縄張り持ちの大喰らいは+2/+2の修整を受ける。

* あなたが複数の{E}を同時に得るなら、《縄張り持ちの大喰らい》は+2/+2の修整を1回のみ受ける。{E}1つにつき+2/+2ではない。複数の{E}を異なる時点で得たなら、それを得た1回につきそれが1回誘発する。

《抜き取り検査》

{U}

インスタント

タップ状態のクリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。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。）

* 《抜き取り検査》が解決される前に、対象としたクリーチャーがアンタップ状態になるなど不適正な対象になったなら、この呪文は打ち消される。そのクリーチャーは戦場に残り、あなたは占術1を行わない。

《配分の領事、カンパール》

{1} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

2 / 3

対戦相手がクリーチャーでない呪文を1つ唱えるたび、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

* 《配分の領事、カンパール》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

* クリーチャーでない呪文とは、まったくクリーチャーではない呪文である。アーティファクト・クリーチャー・呪文はクリーチャーでない呪文ではない。土地は呪文ではない。

《博覧会場の警備員》

{2} {W}

クリーチャー — ドワーフ・兵士

1 / 3

博覧会場の警備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、博覧会場の警備員が戦場を離れるまでそれを追放する。

* 《博覧会場の警備員》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。

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

* 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。

* 追放されたカードが戦場に戻るのは、《博覧会場の警備員》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、《博覧会場の警備員》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。

《博覧会場の吠え象》

{2} {G}

クリーチャー — 象

2 / 2

各終了ステップの開始時に、このターン中に+1/+1カウンターがパーマネントの上に置かれた時点でそのパーマネントをあなたがコントロールしていた場合、博覧会場の吠え象の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《博覧会場の吠え象》の能力は、このターンのいずれかの時点で+1/+1カウンターがパーマネントの上に置かれ、その時点でそのパーマネントをあなたがコントロールしていたなら、誘発する。あなた

が依然としてそのパーマネントをコントロールしているかどうか、その上に依然としてカウンターが置かれているかどうかには、関係ない。

* 終了ステップが開始した瞬間には+1/+1カウンターがまだ置かれていなかったなら、《博覧会場の吠え象》の能力は誘発しない。他の能力が終了ステップ中に誘発し、それによってあなたがコントロールするパーマネントの上に+1/+1カウンターが置かれたとしても、あなたは《博覧会場の吠え象》の上に+1/+1カウンターを置かない。

《歯車襲いの海蛇》

{5} {U} {U}

クリーチャー — 海蛇

5/6

歯車襲いの海蛇を唱えるためのコストは、あなたがコントロールするアーティファクト1つにつき{1}少なくなる。

{5} {U} : このターン、歯車襲いの海蛇はブロックされない。

* 《歯車襲いの海蛇》を唱えるための総コストは、それを支払う以前に固定される。たとえば、あなたがアーティファクトを3つ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あなたのマナ・プールに{C}を加えることができるとする。《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《歯車襲いの海蛇》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す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。

* 《歯車襲いの海蛇》の1つ目の能力によって、そ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。

* 《歯車襲いの海蛇》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。

《破碎踏歩機》

{6}

アーティファクト — 機体

10/7

破碎踏歩機は、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。

搭乗5（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5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。）

* パワーが3以上のクリーチャーが《破碎踏歩機》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、《破碎踏歩機》がブロックされていない状態になるわけではない。

《発明者のゴーグル》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+2の修整を受ける。

工匠が1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは発明者のゴーグルをそれにつけてもよい。

装備{2}（{2}：あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

* 戦場に出た工匠が、《発明者のゴーグル》がつけられた状態になる前に戦場を離れたなら、《発明者のゴーグル》はそれ以前のまになる。それが他のクリーチャーにつけられていたなら、それはそのクリーチャーにつけられたまになる。

《発明の領事、パディーム》

{3} {U}

伝説のクリーチャー — ヴィダルケン・工匠

1/4

あなたがコントロールするアーティファクトは呪禁を持つ。

あなたのアップキープの開始時に、点数で見たマナ・コストが最も大きいと同じであるアーティファクトをあなたがコントロールしている場合、カードを1枚引く。

* あなたがコントロールするこのアーティファクトの点数で見たマナ・コストは、戦場にあるアーティファクトのうちで最も大きい必要があるが、戦場にあるすべてのパーマネントのうちで最も大きい必要はない。

* アーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* あなたのアップキープの開始時に、点数で見たマナ・コストが最も大きいアーティファクトをあなたがコントロールしていないなら、《発明の領事、パディーム》の2つ目の能力は誘発しない。あなたのターンになった後、あなたのアップキープの開始時より前に、インスタントを唱えて対戦相手のアーティファクトを破壊することはできない。

* 《発明の領事、パディーム》の誘発型能力の解決時に、あなたが点数で見たマナ・コストが最も大きいアーティファクト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。

《発明博覧会》

伝説の土地

あなたのアップキープの開始時に、あなたがアーティファクトを3つ以上コントロールしている場合、あなたは1点のライフを得る。

{T}：あなたのマナ・プールに{C}を加える。

{4}, {T}, 発明博覧会を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーからアーティファクト・カード1枚を探し、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。この能力は、あなたがアーティファクトを3つ以上コントロールしているときにのみ起動できる。

* 各ターンに、《発明博覧会》の誘発型能力が誘発するかどうかを見る以前には、どのプレイヤーも行動できない。あなたがアーティファクトを3つ以上コントロールしていないなら、それは誘発しない。

* 能力の解決時にあなたがアーティファクトを3つコントロールしているなら、あなたは1点のライフを得る。あなたが能力の解決時にコントロールしているアーティファクトは、その誘発時にコン

ールしていたものと同じである必要はない。あなたがその時点でアーティファクトを3つコントロールしていないなら、あなたはライフを得ない。

* 《発明博覧会》の最後の起動型能力を使用するとき、あなたがコントロールするアーティファクトの数はあなたがそれを起動する際にのみ見る。能力の解決時に再度見るわけではない。

《腹黒い意志》

{2} {U} {U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・呪文1つを対象とし、それを打ち消す。
- ・呪文1つを対象とする。あなたはそれの新しい対象を選んでよい。
- ・インスタント・呪文1つかソーサリー・呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

* 対象とした呪文かコピーの新しい対象を選ぶなら、新しい対象は適正でなければならない。

* あなたが呪文をコピーしたなら、そのコピーはあなたがコントロールする。

* 3つ目のモードは、対象を取るものに限らず、インスタント・呪文かソーサリー・呪文であればどれでもコピーできる。

* コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部または全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうちの1つでも適正な対象を選ばないなら、対象は変更されないままになる（元の対象が不適正であってもそのままになる）。

* コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。

* コピー元の呪文に（たとえば《競争排除》のように）それを唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

* 呪文に（たとえば《チャンドラの螺旋炎》のように）唱える時点で分割するダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。

* コピーのコントローラーは、コピーのために代替コストや追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた代替コストや追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが支払われていたかのようにその効果もコピーされる。

《反逆の先導者、チャンドラ》

{2} {R} {R}

プレインズウォーカー — チャンドラ

4

+1：あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。あなたはそのカードを唱えてもよい。そうしないなら、反逆の先導者、チャンドラは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

+1：あなたのマナ・プールに {R} {R} を加える。

-3：クリーチャー1体を対象とする。反逆の先導者、チャンドラはそれに4点のダメージを与える。

-7：あなたは「あなたが呪文を1つ唱えるたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。この紋章はそれに5点のダメージを与える。」を持つ紋章を得る。

* あなたがカードを「唱える」よう指示する効果では、あなたは土地をプレイすることはできない。《反逆の先導者、チャンドラ》の1つ目の能力によって追放したカードが土地・カードであったなら、あなたはそれをプレイすることはできず、《反逆の先導者、チャンドラ》は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

* 追放したカードを唱えるなら、それは《反逆の先導者、チャンドラ》の能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングの制限は無視するが、他の（「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる。」のような）制限は無視しない。

* 追放したカードを唱えるなら、あなたはそのコストを支払う必要がある。そのカードのマナ・コストではなく、現出コストのような代替コストを支払ってもよい。

* 忠誠度能力は、マナ能力ではない。《反逆の先導者、チャンドラ》の2つ目の能力はスタックを使うので、打ち消したり、他の方法で対応したりできる。他のすべての忠誠度能力と同様、この能力が起動できるのは、各ターンに1回のみ、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみ、かつ、このブレインズウォーカーの他の忠誠度能力がこのターンに起動されていないときのみである。

* 《反逆の先導者、チャンドラ》の最後の能力が生成する紋章は無色である。それは、無色の発生源からのダメージを与える。

* 《反逆の先導者、チャンドラ》の紋章の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

* 双頭巨人戦では、《反逆の先導者、チャンドラ》の1つ目の能力は、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。

《バリスタ突撃車》

{5}

アーティファクト — 機体

6/6

バリスタ突撃車が攻撃するたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。バリスタ突撃車はそれに1点のダメージを与える。

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。）

* 《バリスタ突撃車》の2つ目の誘発型能力は、ブロック・クリーチャーが選ばれる前に解決される。これにより致死ダメージを与えられたクリーチャーは、もう残っていないので、それではブロックできない。

《パンハモニコン》

{4}

アーティファクト

アーティファクト1つかクリーチャー1体が戦場に出たことによりあなたがコントロールするパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

* 《パンハモニコン》は、アーティファクトやクリーチャー自身が「戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力にも、他の「アーティファクトかクリーチャーが1つ戦場に出るたび」に誘発する誘発型能力にも、どちらにも影響する。その種の誘発型能力には、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。

* 置換効果を生成する能力、たとえば「パーマネントが、その上にカウンターが置かれた状態で戦場に出る」といった能力には影響しない。

* 「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」適用される能力、たとえば、《クローン》によってコピーするクリーチャーを選ぶことには影響しない。

* 《パンハモニコン》の効果は誘発型能力をコピーしない。それは誘発型能力を2回誘発させる。それをスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択、たとえば製造で、カウンターを得るか霊気装置を得るかの選択も、個別に行う。

* 誘発イベントが「アーティファクト」や「クリーチャー」を特定して参照している必要はない。たとえば、《精力の護符》には「パーマネントが1つあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出るたび、それをアンタップする。」と書かれている。クリーチャーが1体あなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出たなら、《精力の護符》の能力が2回誘発する。（アーティファクトでもクリーチャーでもない）土地が1つあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出たなら、《精力の護符》の能力は1回のみ誘発する。

* 継続的效果も考慮した上でパーマネントが戦場にある状態を見て、誘発型能力が2回誘発するかどうかを決定する。たとえば、あなたが《マイコシンスの格子》をコントロールしているとする。その能力の一部には「すべてのパーマネントは、それらの他のタイプに加えてアーティファクトでもある。」と記載されている。ここでエンチャントが1つ戦場に出たなら、それにより誘発する誘発型能力は追加でもう1回誘発する。

* あなたが《パンハモニコン》を2つコントロールしているなら、アーティファクト1つかクリーチャー1体が戦場に出ると、能力は3回誘発する。4回ではない。《パンハモニコン》を3つコントロールしているなら4回、4つコントロールしているなら5回、以下同様である。

* 《パンハモニコン》は、あなたがコントロールするパーマネントが持つ、アーティファクト1つかクリーチャー1体がいずれかのプレイヤーのコントロール下で戦場に出たときに誘発する誘発型能力に影響する。あなたのコントロール下で戦場に出たときのもののみではない。

* 《パンハモニコン》とアーティファクト1つかクリーチャー1体が同時に戦場に出たなら、それらの戦場に出たパーマネントによって誘発する誘発型能力は追加でもう1回誘発する。

* 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。たとえば、《等時の王笏》の戦場に出たときに誘発する能

力が2回誘発し、インスタント・カードが2枚追放されていたなら、その2つ目の能力を起動したときにそれらの両方をコピーできる。あなたは、それらのコピーの一方を唱えてもよく、また両方を望む順番で唱えてもよい。

* 関連している能力に関して、能力が「その追放されたカード」に関する情報を必要とするものもある。その場合には、その能力は複数の回答を得ることとなる。これらの回答が可変の数を決定するために使用される場合は、それらの合計値を使用する。たとえば、《精鋭秘儀術師》の戦場に出たときに誘発する能力が2回誘発し、カードが2枚追放されたとする。《精鋭秘儀術師》の他の能力の起動コストに含まれるXの値は、2枚のカードの点数で見たマナ・コストの合計である。その能力の解決時に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーを唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、それら両方を望む順番で唱えてもよい。

《品種改良の力》

{3} {G} {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。ターン終了時まで、それは+5/+5の修整を受けるとともにトランプルを得る。
- ・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+2/+2の修整を受けるとともに警戒を得る。

* 《品種改良の力》の2つ目のモードの影響を受けるクリーチャーは、この呪文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、後になってクリーチャーになったクリーチャーでなかったパーマネントは、+2/+2の修整を受けず警戒も得ない。

《病的な好奇心》

{1} {B} {B}

ソーサリー

病的な好奇心を唱えるための追加コストとして、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。

その生け贄に捧げたパーマネントの点数で見たマナ・コストに等しい枚数のカードを引く。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* 引くカードの枚数を決定するには、あなたが生け贄に捧げる直前のそのパーマネントの点数で見たマナ・コストを用いる。

* 何らかの効果によって《病的な好奇心》がコピーされたなら、そのコピーのコントローラーはコピー元によって決定された枚数と同じ枚数のカードを引くことになる。コピーのコントローラーは、パーマネントを生け贄に捧げることはできず、その必要もない。

《ピア・ナラー》

{2} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/2

ピア・ナラーが戦場に出たとき、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。

{1} {R} : アーティファクト・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 + 1 / + 0 の修整を受ける。

{1}, アーティファクト 1 つを生け贄に捧げる : 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。

* クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックした後では、《ピア・ナラー》の最後の能力を起動しても、攻撃クリーチャーがブロックされていない状態にはならない。

* 「レジェンド・ルール」は、英語名が完全に同一である伝説のパーマネントを見る。『カラデシュ』の《ピア・ナラー》カードと『マジック・オリジン』の《ピア・ナラーとキラン・ナラー》カードは名前が異なるので、両方を同時にコントロールすることができる。

《ブラカタの柱行虫》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 昆虫

2 / 3

{B} : ターン終了時まで、ブラカタの柱行虫は絆魂を得る。（このクリーチャーがダメージを与えると、さらにあなたはその点数分のライフを得る。）

* 複数の絆魂能力があっても意味はない。

《変速の名手》

{1} {W}

クリーチャー — ドワーフ・操縦士

2 / 1

先制攻撃

変速の名手が機体 1 つに搭乗するたび、ターン終了時まで、その機体は先制攻撃を得る。

* 《変速の名手》の誘発型能力は、それが搭乗能力を起動するためにタップ状態になったときに誘発する。その誘発型能力が解決されるより先に《変速の名手》が戦場を離れたとしても、その機体は依然として、ターン終了時まで先制攻撃を得る。

《本質の摘出》

{1} {B} {B}

インスタント

クリーチャー 1 体を対象とする。本質の摘出はそれに 3 点のダメージを与え、あなたは 3 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、《本質の摘出》は打ち消され、あなたはライフを得ない。

《奔流の機械巨人》

{4} {U} {U}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5 / 6

瞬速

奔流の機械巨人が戦場に出たとき、あなたの墓地からインスタント・カード1枚を対象とする。あなたはそれを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。このターンにそのカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

* そのカードを唱えるなら、それは《奔流の機械巨人》の誘発型能力の解決の一部として唱える。そのターン、後になって唱えるために取っておくことはできない。タイミングの制限（たとえば「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」など）は依然として適用される。

* 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、《焼夷式破壊工作》にあるような強制の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。

《ボーマットの急使》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 1

速攻

ボーマットの急使が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを裏向きに追放する。（あなたはそれを見ることができない。）

{R}、あなたの手札を捨てる、ボーマットの急使を生け贄に捧げる：ボーマットの急使により追放されたすべてのカードをオーナーの手札に加える。

* あなたがコントロールする各《ボーマットの急使》は、それぞれ独立にカードの置き場を持っている。《ボーマットの急使》の最後の能力は、その置き場のカードのみをあなたの手札に加える。他の《ボーマットの急使》の置き場のカードは加えない。

* あなたが《ボーマットの急使》の最後の能力を起動する前にそれが戦場を離れたなら、その誘発型能力によって追放されたすべてのカードは、そのゲームの終わりまで裏向きに追放されたままになる。何らかの方法で、あなたがその《ボーマットの急使》を戦場に戻したとしても、それは異なるオブジェクトになり、それらの裏向きに追放されたカードとは何の関係もない。

* あなたの手札にカードがないときでも、あなたは「あなたの手札を捨てる」というコストを支払うことができる。

《街の鍵》

{2}

アーティファクト

{T}、カード1枚を捨てる：クリーチャーを最大1体対象とする。このターン、それはブロックされない。

街の鍵がアンタップ状態になるたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを1枚引く。

* あなたは《街の鍵》の1つ目の能力を、クリーチャーを対象とせずに起動できる。

* 《街の鍵》の能力を、すでにブロックされているクリーチャーを対象として起動しても、それはブロックされていない状態にはならない。

* 《街の鍵》の最後の能力はあなたのアンタップ・ステップ中に誘発するが、それはあなたのアップキープ・ステップの開始時に誘発する能力と同時にスタックに置かれる。《街の鍵》の能力が先に誘発しているが、あなたは、それと同時にスタックに置かれるあなたがコントロールする他の能力より先でも後でも、順番を決めることができる。

* あなたは、《街の鍵》の誘発型能力が1つ解決するごとに、{2}を1回のみ支払うことができる。それ以上に支払って追加のカードを引くようなことはできない。

《マリオネットの達人》

{4} {B} {B}

クリーチャー — 人間・工匠

1 / 3

製造3（このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に+1/+1カウンターを3個置くか、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3体生成する。）

あなたがコントロールするアーティファクトが1つ戦場から墓地に置かれるたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはマリオネットの達人のパワーに等しい点数のライフを失う。

* 失うライフの点数は《マリオネットの達人》の最後の能力の解決時に決定する。《マリオネットの達人》がすでに戦場になければ、それが戦場にあった最後のときのパワー用いて失うライフの点数を決定する。

* 《マリオネットの達人》のパワーが負の値であったなら、対象とした対戦相手はライフを得ることも失うこともない。

* 《マリオネットの達人》とあなたがコントロールするアーティファクトが同時に墓地に置かれたなら、《マリオネットの達人》の能力が誘発する。

* 生け贄に捧げたり破壊されたりしたアーティファクト・トークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。そのトークンをあなたがコントロールしていたなら、《マリオネットの達人》の最後の能力が誘発することになる。

《無許可の分解》

{1} {B} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。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、無許可の分解はそのクリーチャーのコントローラーに3点のダメージを与える。

* 《無許可の分解》が解決される前に、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る。プレイヤーがダメージを与えられることはない。

* 対象としたクリーチャーが適正な対象であれば、それが破壊不能を持っているなどの理由で破壊されなかったとしても、《無許可の分解》は依然としてそのコントローラーに3点のダメージを与える。

* 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、《無許可の分解》の解決時にのみ、そのクリーチャーが破壊された後に見る。たとえば、あなたのアーティファクト・クリーチャーを追放した《博覧会場の警備員》を破壊したなら、《無許可の分解》は《博覧会場の警備員》のコントローラーに3点のダメージを与える。

《向こう見ずな実験》

{3} {R}

ソーサリー

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。そのカードを戦場に出し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。向こう見ずな実験はあなたに、これにより公開されたカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

* 「これにより公開されたカードの枚数」には、あなたが戦場に出したアーティファクト・カードも含まれる。

* 《向こう見ずな実験》の解決が始まった後では、その解決が終わるまで、どのプレイヤーも《向こう見ずな実験》によって指示されたもの以外の行動はできない。

* アーティファクトが戦場に出たときに誘発する能力は、《向こう見ずな実験》の解決が終了するまでスタック上に置かれない。

* アーティファクト・カードが公開されなかったなら、あなたはあなたのライブラリー全体を無作為化し、あなたのライブラリーにあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与えられることになる。

《無謀な炎織り》

{1} {R}

クリーチャー — 人間・工匠

1 / 3

アーティファクトが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、無謀な炎織り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、《無謀な炎織り》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。

《猛然たる報復》

{3} {R}

ソーサリー

クリーチャーやプレイヤー、合計2つを対象とする。猛然たる報復はそれらに、それぞれ2点のダメージを与える。

* あなたは、同じクリーチャーや同じプレイヤーを2回対象とすることはできない。そうすることで4点のダメージを与えるようなことはできない。

《模範操縦士、デパラ》

{1} {R} {W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・操縦士

3 / 3

あなたがコントロールする他のドワーフは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールする各機体はそれぞれ、それがクリーチャーであるかぎり+1/+1の修整を受ける。

模範操縦士、デパラがタップ状態になるたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーの一番上からカードをX枚公開し、その中からすべてのドワーフ・カードとすべての機体・カードをあなたの手札に加え、その後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。

* 《模範操縦士、デパラ》の最後の能力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《模範操縦士、デパラ》をタップできるわけではない。たとえばそれで攻撃するなど、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、《模範操縦士、デパラ》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。何らかの効果が、その時点ですでにタップ状態である《模範操縦士、デパラ》をタップしたとしても、この能力は誘発しない。

《模範的な造り手》

{W}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

1 / 1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがアーティファクトをコントロールしている場合、ターン終了時まで、模範的な造り手は+2/+1の修整を受ける。あなたがアーティファクトを3つ以上コントロールしているなら、ターン終了時まで、これは先制攻撃も得る。

* あなたのターンの戦闘フェイズの開始時にあなたがアーティファクトをコントロールしていなかったなら、《模範的な造り手》の誘発型能力は誘発しない。その誘発型能力の解決時にあなたがアーティファクトをコントロールしていなかったなら、それには何の効果もない。

* あなたがアーティファクトを3つ以上コントロールしているかどうかは、この誘発型能力の解決時のみ見る。

《夜市の見張り》

{B}

クリーチャー — 人間・ならず者

1 / 1

夜市の見張りがタップ状態になるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

* 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《夜市の見張り》をタップできるわけではない。たとえばそれで攻撃するなど、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、《夜市の見張り》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。

* 双頭巨人戦では、《夜市の見張り》の能力によって対戦相手チームは合計2点のライフを失う。

《刃の耕作者》

{3} {G} {G}

クリーチャー — エルフ・工匠

1 / 1

製造2（このクリーチャーが戦場に出たとき、これの上に+1/+1カウンターを2個置くか、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2体生成する。）

刃の耕作者が攻撃するたび、あなたは「ターン終了時まで、他の攻撃クリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xは刃の耕作者のパワーに等しい。」を選んでよい。

* Xの値は《刃の耕作者》の最後の能力の解決時に決定する。パワーが変わったとしても、Xの値が後になって変わることはない。《刃の耕作者》がすでに戦場になければ、それが戦場にあった最後のときのパワー用いてXの値を決定する。

* あなたは、他の攻撃クリーチャーが+X/+Xの修整を受けるかどうかを、《刃の耕作者》の誘発型能力の解決時に選ぶ。それをスタックに置く際に選ぶわけではない。

* 《刃の耕作者》のパワーが負の値になったなら、その最後の能力はパワーとタフネスを下げることになる。たとえば、《刃の耕作者》のパワーが-2であるなら、（クリーチャーが+X/+Xの修整を受けることを選ぶと）その最後の能力によって-2/-2の修整を受けることになる。

《溶接の火花》

{2} {R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。溶接の火花はそれにX点のダメージを与える。Xはあなたがコントロールするアーティファクトの総数に3を足した数に等しい。

* 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、《溶接の火花》は対象としたクリーチャーに3点のダメージを与える。

* あなたがコントロールするアーティファクトの総数は、《溶接の火花》の解決時にのみ数える。

《夜更かし》

{2} {B} {B}

エンチャント

夜更かしは時刻カウンターが7個置かれた状態で戦場に出る。

あなたのドロー・ステップの開始時に、あなたはカードを追加で1枚引き、夜更かしの上から時刻カウンターを2個取り除く。

あなたの手札の上限は、夜更かしの上に置かれている時刻カウンターの数に等しい。

あなたがカードを1枚捨てるたび、あなたは1点のライフを失う。

* 複数の効果が、あなたの手札の上限を特定の枚数に設定したり、あなたの手札の上限がなくなるとしたりしたなら、最後に生成された効果が適用される。

* 《夜更かし》の上に時刻カウンターが1個しかないなら、1つ目の誘発型能力によってその1個のカウンターを取り除くことになる。

* 《夜更かし》の上に時刻カウンターが1個も置かれていないなら、1つ目の誘発型能力によってそれの上からカウンターを取り除くことはできないが、それでもその能力は誘発して、あなたはカードを追加で1枚引くことになる。

* あなたの手札の上限はあなたのターンのクリンナップ・ステップ中にのみチェックされる。他の時点では、あなたの手札に手札の上限を超える枚数のカードがあってもよい。

* あなたが《夜更かし》をコントロールしていて、あなたのクリンナップ・ステップ中にカードを捨てたなら、《夜更かし》の最後の能力が誘発し、プレイヤーはあなたのクリンナップ・ステップ中に優先権を得ることになる。その後、次のプレイヤーのターンになる前に、あなたのターンのクリンナップ・ステップをもう1つ行う。

《鎧作りの審判者》

{3} {G}

クリーチャー — エルフ・工匠

3 / 3

鎧作りの審判者が戦場に出たとき、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クリーチャー1体につきカードを1枚引く。

* 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クリーチャーの数は、《鎧作りの審判者》の誘発型能力の解決時にのみ数える。プレイヤーはこの誘発型能力に対応して、その総数の変更を図ることができる。

* 《鎧作りの審判者》の能力が見るのはクリーチャーの数であってカウンターの数ではない。+1/+1カウンターが2個以上置かれているクリーチャー1体について、カードを2枚以上引くことはできない。

《領事府による拘禁》

{3} {W}

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していないクリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーでは攻撃できない。

対戦相手が呪文を1つ唱えるたび、それが単一の対象を持つ場合、可能ならその対象をエンチャントされているクリーチャーに変更する。

* あなたが《領事府による拘禁》を対戦相手のクリーチャーにつけたとしても、依然としてあなたが《領事府による拘禁》をコントロールする。その最後の能力が誘発するのは、あなたの対戦相手が単一の対象を持つ呪文を唱えるたびであって、エンチャントされているクリーチャーのコントローラーの対戦相手が唱えるたびではない。

* プレイヤーがオーラ・呪文を唱えるときは、それがエンチャントするクリーチャーを対象とするので、それによって《領事府による拘禁》の最後の能力が誘発し得る。

* 呪文に複数の対象があるなら、それらのすべての対象として同じオブジェクトが選ばれていたとしても、その呪文が単一の対象を持つことにはならない。

* その呪文が、エンチャントされているクリーチャーを対象とできないなら、その対象は変更されないままになる。

* 戦場に《領事府による拘禁》が2つ以上あるなら、各《領事府による拘禁》の誘発型能力が、それぞれ、可能なら対象を変更することになる。その呪文の最終的な対象は、それらのうち最後に解決されたものによって決まる。1人のプレイヤーが2つ以上の《領事府による拘禁》をコントロールしているなら、そのプレイヤーが解決の順番を選ぶ。複数のプレイヤーがそれぞれ《領事府による拘禁》をコントロールしているなら、最後に解決されるのは、それらのプレイヤーのうち（現在のターンを進行しているプレイヤーから始めて）ターン順で最初のプレイヤーの誘発型能力である。

《領事府の看視》

{3} {W}

エンチャント

領事府の看視が戦場に出たとき、あなたは{EEEE}（エネルギー・カウンター4個）を得る。

{EE}を支払う：このターン、あなたが選んだ発生源1つからあなたに与えられるすべてのダメージを軽減する。

* 《領事府の看視》の2つ目の能力は何も対象としない。あなたはその解決時にダメージの発生源を1つ選ぶ。

* 選んだ発生源が、あなたと、他の1人以上のプレイヤーや1つ以上のパーマネントにダメージを与えるなら、あなたに与えられるダメージのみが軽減される。

* 複数の、軽減効果や置換効果が同じダメージに適用されるなら、ダメージが与えられるプレイヤーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。特に、対戦相手がコントロールする発生源があなたに戦闘ダメージでないダメージを与える場合に、あなたがプレインズウォーカーをコントロールしているなら、《領事府の看視》の効果とプレインズウォーカーの移し替え効果を適用する順番は、あなたが選ぶ。あなたが《領事府の看視》の効果を先に適用したなら、そのダメージは軽減されるので、プレインズウォーカーの移し替え効果は適用されないことになる。

《慮外な押収》

{3} {U} {U}

ソーサリー

アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。あなたは{EEEE}（エネルギー・カウンター4個）を得る。その後あなたは、そのパーマネントの点数で見たマナ・コストに等しい数の{E}を支払ってもよい。そうしたなら、そのコントロールを得る。

* 対象とするアーティファクトかクリーチャーは、《慮外な押収》を唱える際に選ぶ。あなたが該当する数の{E}を支払うかどうかは、《慮外な押収》の解決時まで選ばない。その対象が不適正な対象になったなら、《慮外な押収》は打ち消され、あなたは{EEEE}を得ない。

* 対象としたアーティファクトかクリーチャーの点数で見たマナ・コストが0であるなら、あなたはエネルギー・カウンターを0個支払うことを選び、そのコントロールを得ることができる。

* パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0として扱う。

* 他のオブジェクトのコピーでないトークンの点数で見たマナ・コストは0である。他のオブジェクトのコピーであるトークンは、そのオブジェクトと同じ点数で見たマナ・コストを持つ。

* 多人数戦では、あなたがパーマネントのコントロールを得た後でそのパーマネントのオーナーがゲームから除外されたなら、そのパーマネントはそのプレイヤーとともにゲームから除外される。そのプレイヤーよりも先にあなたがゲームから除外されたなら、このコントロール変更効果は終了する。

《霊気嵐のロック》

{2} {W} {W}

クリーチャー — 鳥

3/3

飛行

霊気嵐のロックか他のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{E}（エネルギー・カウンター1個）を得る。

霊気嵐のロックが攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー最大1体を対象とする。あなたは{EE}を支払ってもよい。そうしたなら、霊気嵐のロックの上に+1/+1カウンターを1個置き、そのクリーチャーをタップする。

* 《霊気嵐のロック》と同時に戦場に出たクリーチャーによっても、その1つ目の誘発型能力が誘発する。

* 《霊気嵐のロック》の2つ目の誘発型能力は、ブロック・クリーチャーが選ばれる前に解決される。これによりタップされたクリーチャーではブロックできない。

* 《霊気嵐のロック》の最後の能力では、クリーチャーを対象とする必要はない。対象を選んだ場合は、その対象が不適正になったなら能力が打ち消され、あなたは{EE}を支払うことも、《霊気嵐のロック》の上にカウンターを置くこともできない。

《霊基体の匪賊》

{3} {B}

クリーチャー — 霊基体・ならず者

2/2

飛行、絆魂

霊基体の匪賊が戦場に出たとき、あなたがコントロールする他のパーマネントの上から望む数の+1/+1カウンターを霊基体の匪賊の上に移動する。

* あなたは、あなたがコントロールする望むだけ多くの他のパーマネントの上から、+1/+1 カウンターを移動できる。1つのみの上からというわけではない。

* あなたは、《霊基体の匪賊》の誘発型能力の解決時に、移動するカウンターを選ぶ。

* あなたは0個の+1/+1 カウンターを移動することを選んでよい。

* クリーチャーにダメージを与えられると、そのダメージはクリーンアップ・ステップまでそのクリーチャーが負ったままになる。《霊基体の匪賊》によって、ダメージを与えられたクリーチャーの上からカウンターを取り除いた結果、その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。

《霊気池の驚異》

{4}

伝説のアーティファクト

あなたがコントロールするパーマネントが1つ墓地に置かれるたび、あなたは{E}（エネルギー・カウンター1個）を得る。

{T}，{EEEEEE}を支払う：あなたのライブラリーの一番上からカードを6枚見る。あなたはそこからカード1枚を、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。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。

* 《霊気池の驚異》の1つ目の能力は、あなたがコントロールするパーマネントが戦場から墓地に置かれるたびに誘発する。それには、《霊気池の驚異》自身や、《霊気池の驚異》と同時に墓地に置かれる他のパーマネントも含まれる。

* 生け贄に捧げたり破壊されたりしたトークンは、消滅する前にオーナーの墓地に置かれる。そのトークンをあなたがコントロールしていたなら、《霊気池の驚異》の1つ目の能力が誘発することになる。

* 《霊気池の驚異》の2つ目の能力によって唱えるカードは、あなたのライブラリーから唱える。

* 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、《焼夷式破壊工作》にあるような強制の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。

《霊気貯蔵器》

{4}

アーティファクト

あなたが呪文を1つ唱えるたび、あなたは、このターンにあなたが唱えた呪文1つにつき1点のライフを得る。

50点のライフを支払う：クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。霊気貯蔵器はそれに50点のダメージを与える。

* 1つ目の能力は、その能力を誘発させた呪文に加えて、そのターンのそれ以前にあなたが唱えた他の呪文をすべて数える。

* 1つ目の能力は、このターンのそれ以前にあなたが唱えた呪文をすべて数に入れる。あなたが《霊気貯蔵器》をコントロールしていないときに唱えた呪文や、唱えたが打ち消された呪文も含める。

* あなたが唱えた呪文の数は、《霊気貯蔵器》の誘発型能力の解決時にのみ数える。たとえばあなたが、呪文を1つ唱え、その後この誘発型能力に対応して呪文をもう1つ唱えたなら、あなたは合計で4点のライフを得ることになる。

* 《霊気貯蔵器》の1つ目の能力は、その《霊気貯蔵器》自身を唱えたときには誘発しない。

《霊気溶融》

{1} {U}

エンチャント — オーラ

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。）

エンチャント（クリーチャーか機体）

霊気溶融が戦場に出たとき、あなたは{EE}（エネルギー・カウンター2個）を得る。

エンチャントされているパーマネントは－4/－0の修整を受ける。

* 《霊気溶融》がスタック上にある間に、対象としたクリーチャーか機体が不適正な対象になったなら、《霊気溶融》は打ち消される。それは戦場に出ず、あなたが{EE}を得ることもない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、カラデシュ、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、霊気紛争、およびマジック・オリジ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。©2016 Wizards.