

# 『兄弟戦争』リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2022 年 10 月 7 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。Magic.Wizards.com/Rules から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。

「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

## 『兄弟戦争』一般注釈

### カードの使用可否

セットコードが BRO である『兄弟戦争』のカードはコレクター番号にかかわらず、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『神河：輝ける世界』、『ニューカペナの街角』、『団結のドミナリア』、『兄弟戦争』。

セットコードが BRC であり 1～28（およびそれらの別アート版 41～67）の番号がついている『兄弟戦争』統率者デッキのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットで使用できる。スタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。セットコードが BRC である再録カードは、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

『兄弟戦争』にはセットコードが BRR である旧枠のアーティファクト・カードの再録も含まれる。これらのカードは、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。これらのカードはドラフト・ブースター、セット・ブースター、コレクター・ブースターに含まれる。

また、『兄弟戦争』のセット・ブースターとコレクター・ブースターにはセットコードが BOT である『ユニバースビヨンド・トランスフォーマー』カードが含まれる場合がある。これらの新しいカードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用可能である。スタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。

Magic.Wizards.com/Formats から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

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

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

## 新メカニズム：試作カード

『兄弟戦争』では工匠の開発の工程を象徴するメカニズムとして試作カードが登場する。各試作カードはそれぞれ文章欄の上部に2つ目のマナ・コスト、パワー、タフネスなどの特性を持つアーティファクト・クリーチャーである。(ルール全文が表示されたとき、カードのその他のルールのあとに「//」の記号の後に追加の文章が挿入される。) それらのカードは通常は通常の特性か、より小型の「試作型」として2つ目の特性のどちらかを使用して唱えることができる。

《奇襲用自動機械》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

6/4

速攻

//

{2}{R}

試作 (あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。)

3/2

{7}を支払って、通常通り《奇襲用自動機械》を唱えることができる。その場合、これは速攻を持つ無色の6/4の構築物・アーティファクト・クリーチャーのままであり、マナ総量は7である。では、マナがまだ7点も揃っていない時はどうすべきだろうか？その場合は代わりに{2}{R}のマナ・コストを支払うことで、試作型《奇襲用自動機械》として唱えることができる。そうしたなら、これは速攻を持つ赤の3/2の構築物・アーティファクト・クリーチャーとなり、マナ総量は3である。この異なる特性はスタック上にあるクリーチャー・呪文や戦場にあるパーマネントにも適用される。

### 試作に関するその他注釈：

- 試作カードは、スタック上や戦場を除きすべての領域で無色のカードである。試作型呪文として唱えられていないなら、スタック上や戦場でも無色のカードである。それらの状況では代替の特性は無視する。たとえば、墓地にある《奇襲用自動機械》はマナ総量が7の無色のクリーチャー・カードである。そのため、これはあなたの墓地にありマナ総量が3以下でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とする呪文《再稼働》の対象にすることはできない。
- 試作型呪文として唱えられたとき、その呪文は通常は通常の特性の代わりに、2つ目の有色の文章欄に記載されているマナ・コスト、パワー、タフネスの特性を持つ。その色とマナ総量はそのマナ・コストによって決定される。その呪文の解決時になるパーマネントも同じ特性を持つ。呪文がこれ以外の方法でスタックを離れたり、それがなくなったパーマネントが戦場を離れた場合、それは即座にその通常は通常の特性を使用するように戻る。
- どのように唱えられたかに関わらず、試作カードは常に同じ名前、能力、タイプなどを持つ。カードが試作型呪文として唱えられたかどうかによって変更されるものは、マナ・コスト、マナ総量、色、パワー、タフネスのみである。
- 試作能力は、その呪文を唱えることができるいずれの領域でも機能する。たとえば、何らかの効果によってあなたの墓地からアーティファクト・呪文を唱えることができるなら、あなたは試作型《奇襲用自動機械》をあなたの墓地から唱えることができる。
- 試作型呪文を唱えることは、代替コストを支払って唱えることと異なる。これにより呪文を唱えたなら、代替コストを支払う場合がある。たとえば、何らかの効果によってあなたがアーティファクト・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なら、《奇襲用自動機械》を通常通り唱えるか、試作型呪文として唱えることができる。
- 試作型呪文を唱えるとき、その試作の特性のみを参照して唱えることが適正かどうかを判定する。たとえば、《奇襲用自動機械》が《勝負服纏い、チャンドラ》の最後の能力で追放されたとき、通常のコストで無色の呪文として唱えることは出来ないが、{2}{R}で唱えることはできる(それが赤の呪文であるため)。

- 効果が試作型呪文をコピーする場合、そのコピー（およびそれが戦場でなるトークン）は試作型呪文と同じ特性を持つ。同様に、効果によって試作型パーマネントのコピーであるトークンを生成するとき、またはこれでないパーマネント1つがこれのコピーになるとき、そのコピーは試作型パーマネントと同じ特性を持つ。

## 再録メカニズム：合体カード

マジックのカードには組み合わせることで使用することにより強力な効果を発揮するものが多く存在する。中でも一部のカードは文字通り合体することで2枚のカードによって表される1つのパーマネントとなることができる。

下記の合体の組で使用されているカードは《自然の聖域、アルゴス》と《ガイアの声、ティタニア》である。これらのカードはほとんどの場合に通常のマジックのカードと同様に扱うが、《ガイアの声、ティタニア》の最後の能力が解決したとき、あなたがオーナーでありコントロールしている、この合体の組の両半分が戦場にある場合、大判カードである《ガイアの具現、ティタニア》へと合体させる。《ガイアの具現、ティタニア》の上半分は《ガイアの声、ティタニア》の裏面に印刷されている。一方、《ガイアの具現、ティタニア》の下半分は《自然の聖域、アルゴス》の裏面に印刷されている。

《自然の聖域、アルゴス》

土地

あなたが緑の伝説のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、自然の聖域、アルゴスはタップ状態で戦場に出る。

{T}：{G}を加える。

{2}{G}{G}, {T}：緑の2/2の熊・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、カード3枚を切削する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

（ガイアの声、ティタニアと合体する。）

////

《ガイアの声、ティタニア》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

3/4

到達

1枚以上の土地・カードがいずれかからあなたの墓地に置かれるたび、あなたは2点のライフを得る。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に4枚以上の土地・カードがあり、ガイアの声、ティタニアと「自然の聖域、アルゴス」という名前を持つ土地1つの両方をコントロールしていてあなたがそれらのオーナーである場合、それらを追放し、その後、それらを「ガイアの具現、ティタニア」へと合体させる。

////

《ガイアの具現、ティタニア》

色指標：緑

伝説のクリーチャー — エレメンタル・アバター

\*/\*

警戒、到達、トランプル、速攻

ガイアの具現、ティタニアのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。

ガイアの具現、ティタニアが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるすべての土地・カードをタップ状態で戦場に戻す。

{3}{G}：あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター4個を置く。それは速攻を持つ0/0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。

- 《ガイアの声、ティタニア》と《自然の聖域、アルゴス》が合体したとき、2枚のカードによって表される《ガイアの具現、ティタニア》という1体のクリーチャーになる。合体したクリーチャーが死亡したとき、これらの両方のカードが墓地に置かれる。これが戦場を離れるに際し、これらのカードは再び表向きになる。それらのカードがあなたのライブラリーの一番上か一番下に置かれる場合は、それらの順番はあなたが選ぶ。
- 合体カードの各組のうち1枚には、それら2枚のカードを追放して合体させるように指示する能力がある。あなたがその名前を持つ2つ以上のオブジェクトをコントロールしているなら、あなたは、その名前を持つオブジェクトのうち1つを選んで追放する。
- それら2枚のカードが追放されて合体したとき、それらはそれぞれ戦場を離れ、その後1つの新しいオブジェクトとして共に戦場に戻る。その新しいオブジェクトは、戦場を離れたオブジェクトのいずれとも関係はない。カウンター、オーラ、装備品、そしてそれら2枚のカードに影響していた他の効果は、合体したパーマネントには影響しない。
- 同一の合体の組の2枚のカードのみが合体できる。トークン、合体カードでないカード、もしくは合体の組を構成しない合体カードは合体できない。何らかの効果がプレイヤーが合体できないカードを合体させるように指示する場合、それらのカードは追放領域に残る。
- 合体カードが戦場以外のいずれかの領域にある間は、それはその第1面の特性のみを持つ。戦場に表向きにある場合も同様である。
- 合体したパーマネントが戦場にある間は、それは組み合わせた第2面の特性のみを持つ。新しいオブジェクトの戦場の出方を変更する何らかの効果は、組み合わせた第2面のみを考慮する。
- 組み合わせた第2面が表すパーマネントには色指標があることに注意すること。
- 合体したパーマネントのmana総量は、その第1面のmana総量の合計である。合体したパーマネントのコピーになるクリーチャーはその組み合わせた第2面の特性のみを持ち、mana総量は0である。
- プレイヤーがカード名を指定するように指示された場合は、組み合わせた第2面の名前を指定してもよい。各プレイヤーは、いつでも、組み合わせた第2面の特性を知る権利を持つ。
- 何らかの効果によって合体したパーマネント1つが新しい領域に移動し、その後「そのカード」に影響を与える場合、両方のカードに影響を与える。
- 統率者変種ルールでは、両面カードの固有の色は第1面のmana・コストとルール文にあるmana・シンボルのみによって決定される。合体後のパーマネントのシンボルやルール文は考慮されない。

## 再録メカニズム：蘇生

強力な呪文を使用する他にも、過去を掘り起こすことも有効な戦術の一つとなる。蘇生は再録メカニズムであり、一部のパーマネント・カードを戦場にもう一度だけ復活させることができる。従来の蘇生は、主にクリーチャー・カードに登場したが、『兄弟戦争』では一部のアーティファクト・カードもこのメカニズムを取り入れている。

《アシュノッドの収穫者》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3/1

アシュノッドの収穫者が攻撃するたび、墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。

蘇生{1}{B}（{1}{B}：あなたの墓地からこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、あるいは、これが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

《ミシュラの研究机》

{1}

アーティファクト

{1}, {T}, ミシュラの研究机を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。そのうちの1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイして

もよい。

蘇生{1}{R}（{1}{R}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。次の終了ステップの開始時に、あるいは、これが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- あるカードの蘇生能力を起動したが、その能力が解決する前にそのカードが墓地から取り除かれたなら、その蘇生能力は解決時に何もしない。
- カードの蘇生能力を起動することは、そのカードを唱えることとは異なる。スタックに置かれるのは蘇生能力であり、カードではない。起動型能力に影響する呪文や能力（たとえば、《組立分解》の2つ目のモード）は蘇生に影響するが、呪文に影響する呪文や能力（たとえば、《散乱光》）は影響しない。
- 次の終了ステップの開始時に、蘇生によって戦場に戻されたパーマネントは追放される。これは遅延誘発型能力であり、《組立分解》のような誘発型能力を打ち消す効果によって打ち消すことができる。その能力が打ち消された場合、パーマネントは戦場にとどまり、その遅延誘発型能力が再び誘発することはない。ただし、そのパーマネントがその後戦場を離れたとき、その置換効果はそのパーマネントを追放する。
- 蘇生は、（たとえクリーチャー・カードでなかったとしても）それによって戦場に戻ったパーマネントに速攻を与える。ただし、どちらの「追放」能力もそのパーマネントに与えられるわけではない。そのパーマネントがすべての能力を失った場合も、それは次の終了ステップの開始時に追放される。また、それが戦場を離れる場合、代わりにそれは追放される。
- 蘇生によって戦場に戻ったパーマネントが何らかの理由によって戦場を離れるなら、代わりにそれは追放される。ただし、そのパーマネントが戦場を離れる原因となった呪文や能力がそれを追放する場合は別である。その場合には、それはそのパーマネントを追放することに成功する。パーマネントを追放した呪文や能力が（たとえば、《静止網》などによって）後でそのカードを戦場に戻す場合、そのパーマネント・カードはそれまでの存在とは何の関係もない新たなオブジェクトとして戦場に戻る。蘇生の効果はもはや適用されない。

## 再録メカニズム：パワーストーン・トークン

『団結のドミナリア』の一部カードで初登場した定義済みトークンのパワーストーン・トークンは、『兄弟戦争』で再登場を果たす。それらは、アーティファクトでない呪文を唱える以外のあらゆる目的で支払うことができる無色のマナを引き出す目的でタップすることができる。

《ファラジの発掘》

{3}{G}{G}

ソーサリー

パワーストーン・トークン3つをタップ状態で生成する。あなたは3点のライフを得る。（それらのトークンは「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。）

- パワーストーン・トークンは定義済みトークンの一種である。それらはそれぞれ「パワーストーン」のアーティファクト・タイプと「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つ。
- パワーストーン・トークンによって加えられた{C}は、アーティファクトでない呪文以外のあらゆるものに使用できる。これには、アーティファクトやアーティファクトでないパーマネントの能力を起動するためのコストを支払ったり、護法コストを支払うことなども含まれる。
- パワーストーン・トークンを生成する『兄弟戦争』の全てのカードは、タップ状態のパワーストーン・トークンを生成するが、タップ状態で戦場に出ることはこのトークンの定義に含まれていない。特に、あなたがパワーストーン・トークンのコピーであるトークンを生成した場合、そのトークンのコピーはタップ状態で戦場に出るわけではない。

## 再録メカニズム：麻痺カウンター

麻痺カウンターは『団結のドミナリア』で初めて登場した。それは、タップ状態のパーマネントがアンタップされることを防ぐことができる特殊なカウンターである。

《不本意な冷却時間》

{3}{U}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャー最大2つを対象とする。それらをタップする。それらの上にそれぞれ麻痺カウンター2個を置く。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- 麻痺カウンターが置かれていてタップ状態のパーマネントがアンタップされるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個が取り除かれる。これは置換効果である。
- 麻痺カウンターは、プレイヤーが自分のアンタップ・ステップ時のタップ状態のパーマネントをアンタップすることなど、あらゆるアンタップを置き換える。
- パーマネントの上に2個以上の麻痺カウンターがあるなら、アンタップ状態になるたびに取り除かれるカウンターは1個のみである。
- パーマネントが「アンタップ状態になる」ときに誘発する能力は、代わりに麻痺カウンターが取り除かれた場合、誘発しない。
- パーマネント1体をアンタップすることが何らかのコストの一部であるなら(たとえば、《光素の泉》の1つ目の能力によるもの)、あなたはタップ状態であり麻痺カウンターが置かれているパーマネントを「アンタップする」ことでそのコストを支払ってもよい。麻痺カウンターが取り除かれ、そのクリーチャーはタップ状態のままである。しかし、そのコストは支払われたことになる。
- 一方で、複数のパーマネントをアンタップすることがコストの一部である場合(たとえば、《光素の泉》の最後の2つの能力によるもの)、同一のパーマネントを複数回「アンタップ」してそのコストを支払うことはできない。
- 麻痺カウンターは、それを生成した効果から独立して存在する。パーマネントの上に麻痺カウンターがないなら、それは通常通りアンタップする。
- 麻痺カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントが何らかの能力を得ることはない。つまり、それはパーマネントがすべての能力を失う効果には影響されない。

## 新キーワード処理：トランスフォーム

### 新キーワード能力：見た目以上のもの

### 新キーワード能力：金属生命体

『ユニバースビヨンド・トランスフォーマー』のカードには、これらのカードにのみ使用されている新メカニズムが登場する。トランスフォーマーの両面カードには、第1面にロボット・アーティファクト・クリーチャー、第2面にはクリーチャーでないアーティファクト(主に機体など)がある。これは能力によってトランスフォームを指示されるたび、戦場で変形する。これらはそれぞれ、第1面に書かれている、見た目以上のものコストを支払うことでトランスフォームした状態で唱えることもできる。また、機体である面はそれぞれ金属生命体を持つ。これはコントローラーのターンの間、それをクリーチャーに変化させる能力である。

《名射手、アーシー》

{1}{R}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/2

見た目以上のもの{R}{W} (あなたは{R}{W}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。)

先制攻撃

{1}, 名射手、アーシーの上から1個以上の+1/+1カウンターを取り除く：クリーチャー1体を対象とする。これはそのクリーチャーに、その個数に等しい点数のダメージを与える。名射手、アーシーをトランスフォームさせる。

////

## 《軽業のオープンカー、アーシー》

色指標：赤、白

伝説のアーティファクト — 機体

2/2

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

あなたが、クリーチャーや機体のうちあなたがコントロールしている1体以上を対象とする呪文を唱えるたび、軽業のオープンカー、アーシーの上にその対象の数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。軽業のオープンカー、アーシーをトランスフォームさせる。

### トランスフォームの注釈：

- トランスフォームのキーワード処理はその他のカードに登場する変身のキーワード処理と同じように機能する。つまり、パーマネントを戦場でトランスフォームさせるとは、それを裏返すことである。
- 戦場にあるトランスフォームした状態のパーマネントのマナ総量は、どちらの面が表になっているかに関わらず、そのカードの第1面のマナ総量に等しい。
- パーマネントをトランスフォームさせても、そのパーマネントについているオーラや装備品には影響がない。同様に、そのパーマネントの上にあるカウンターは、それがトランスフォームした後もそれの上に残る。解決された呪文や能力の継続的効果も、引き続きそれに影響を与える。パーマネント1つを対象とするスタック上の呪文や能力は、そのパーマネントがトランスフォームした後もそれを対象とする。
- パーマネントが変身するたびに誘発するこれでないカードの誘発型能力も、パーマネント1つがトランスフォームするたびに誘発する。
- 同様に、これらのカードのうち1枚を「変身」させるように指示するこれでないカードの能力は、その能力が「トランスフォーム」という用語を使用していなくとも、あなたにこれをトランスフォームさせる。

### 見た目以上のものの注釈：

- 「見た目以上のもの[コスト]」は、「あなたはこのカードを、そのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってトランスフォームした状態で唱えてもよい。」を意味する。これは、その呪文が唱えることができるいずれの領域でも機能する。
- このコストとは代替コストであるため、それを他の代替コストと組み合わせることはできない。これらを適用可能な追加コストと組み合わせることはできる。
- あなたが見た目以上のもの能力を使って呪文1つを唱えたとき、そのカードは第2面を表向きにしてスタックに置かれる。結果として生じる呪文はその面のすべての特性を持つ。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや（見た目以上のものコストなどの）代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。見た目以上のものを使って唱える呪文のマナ総量は、その呪文を唱えるための総コストに関わらず、そのカードの第1面のマナ・コストによって決まる。
- これにより唱えられた呪文は第2面を表向きにして戦場に出る。
- これによりあなたがパーマネント・呪文1つをコピーしたなら、それ自体が両面カードでなかったとしても、そのコピーはそのカードの第2面の特性を持つ。

### 金属生命体の注釈：

- 「金属生命体」は、「あなたのターンであるかぎり、このパーマネントは他のタイプに加えてアーティファクト・クリーチャーでもある。」を意味する。
- その機体がクリーチャーである間、それは記載されたパワーとタフネスを持つ。
- これでないパーマネントの常在型能力がクリーチャーでないパーマネントにのみ適用されるとき、その能力は対戦相手のターンの間のみ、金属生命体を持つ機体に適用される。たとえば、あなたが《軽業のオープンカー、アーシー》と《機械の行進》をコントロールしているとき、《軽業のオープンカー、アーシー》はあなたのターンの間では2/2のアーティファクト・クリ

ーチャーとなり、各対戦相手のターンの間はそれぞれ3/3（マナ総量が3であるため）のアーティファクト・クリーチャーとなる。

## 『兄弟戦争』のセット本体のカード別注釈

《悪魔の意図》

{1}{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。

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

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることも、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《アルガイヴの盾、ミュレル》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/4

あなたのターン中、各対戦相手は呪文を唱えることも、アーティファクトやクリーチャーやエンチャントの能力を起動することもできない。

アルガイヴの盾、ミュレルが攻撃するたび、無色の1/1の兵士・アーティファクト・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xはあなたがコントロールしている兵士の数に等しい。

- 起動型能力とはコロンの(:)を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。装備や蘇生のように、起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 《アルガイヴの盾、ミュレル》の1つ目の能力は、対戦相手が戦場にありアーティファクトやクリーチャーやエンチャントであるパーマネントの能力を起動するのを防ぐ。戦場以外の領域にあるカードの起動型能力は防げない。特に、対戦相手は墓地にあるカードの能力（蘇生など）を起動できる。

《石の脳》

{2}

伝説のアーティファクト

{2}, {T}, 石の脳を追放する：対戦相手1人を対象とする。カードの名前1つを選ぶ。そのプレイヤーの墓地と手札とライブラリーから、その名前を持つカード最大4枚を探し、それらを追放する。そのプレイヤーはライブラリーを切り直し、その後、これにより自分の手札から追放されたカード1枚につきカード1枚を引く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたは《石の脳》の起動型能力がスタックに置かれたときに対象とするプレイヤー1人を選ぶが、それが解決するまでカードの名前は選ばない。特にこれは、プレイヤーがあなたが選ぶカードの名前を知ったあとで能力に対応することができないことを意味する。
- この能力は戦場にある選ばれた名前を持つアーティファクトには効果がない。
- カードの名前はこのゲームで見たことがあるものを選ばなくてもよい。対戦相手のデッキの中にあるであろうカードを推測して選ぶこともできる。
- 他の同様の効果と違い、《石の脳》の能力によりこれのコントローラーは基本土地の名前を選ぶことができる。ただし、あなたはそのカードを、それ以上見つけても最大4枚までしか探すことはできないことに注意すること。



- あなたが探したその名前を持つカードをすべて追放する必要はない。たとえば、あなたが墓地に1枚残しておきたいなら、そうしてもよい。

#### 《痛ましい苦境》

{3}{B}{B}

エンチャント

対戦相手1人が呪文を唱えるたび、そのプレイヤーはカード1枚を捨てないかぎり5点のライフを失う。

- 対戦相手1人が呪文を唱えるたびに、《痛ましい苦境》の能力が誘発して、スタックの一番上に置かれる。それはその呪文が解決されるよりも先に解決される。

#### 《岩枝のゴーレム》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

6/5

岩枝のゴーレムが戦場に出たとき、あなたはこれのパワーに等しい点数のライフを得る。

//

{3}{G}

試作（あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。）

3/3

- 《岩枝のゴーレム》が、それが戦場に出たときに誘発する誘発型能力が解決する前に戦場を離れた場合、それが移動した先の領域でのパワーではなく、それが戦場にあった最後の時点でのパワーを用いて得るライフの点数を決定する。

#### 《ウィークストーンの支配力》

{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクトやクリーチャー）

ウィークストーンの支配力が戦場に出たとき、あなたは{3}を支払ってもよい。そうしたなら、エンチャントしているパーマネントをタップする。

エンチャントし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。

- エンチャントしているパーマネントは、あなたが{3}を払わなかったとしても、次の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。

#### 《ウルザの酒杯》

{3}

伝説のアーティファクト

{2}{W}{W}, {T}, ウルザの酒杯を追放する：各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしている土地6つを選ぶ。それらでないすべてのパーマネントを破壊する。起動はソーサリーとしてのみ行う。ウルザの酒杯が戦場から追放領域に置かれたとき、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーからプレインズウォーカー・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《ウルザの酒杯》の誘発型能力は起動型能力より先に解決する。つまり、いずれかのプレイヤーが土地を選ぶ前に、あなたは{2}を支払ってライブラリーを探すことができる。特に、他のプレイヤーは土地を選ぶ前にあなたがどのプレインズウォーカー・カードを探したかを知ることになる。

#### 《ウルザの命令》

{2}{U}{U}

インスタント

以下から2つを選ぶ。

- ・ターン終了時まで、あなたがコントロールしていないすべてのクリーチャーは-2/-0の修整を受ける。
- ・パワーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。
- ・「このクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色の0/0の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。
- ・占術1を行い、その後、カード1枚を引く。
  - 構築物・トークンの能力はその構築物自身も数に入れるので、少なくとも1/1になる。

#### 《ウルザの空戦艇、リベレーター号》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 飛行機械

1/2

瞬速

飛行

あなたは無色の呪文やアーティファクト・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

あなたが呪文を唱えるたび、その呪文を唱えるために支払ったマナの点数がウルザの空戦艇、リベレーター号のパワーよりも大きい場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 3つ目の能力は呪文を唱えるときのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかについて変更することはない。
- 最後の能力は、そのマナ・コストに関わらず、その呪文を唱えるために実際に支払われたマナの点数のみを見る。

#### 《運命的連携》

{3}{B}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャーのうちあなたがコントロールしている1つを対象とする。そのマナ総量に等しい枚数のカードを引く。対戦相手1人はそのパーマネントのコントロールを得る。

- 試作として唱えられたアーティファクト・クリーチャーのマナ総量は、そのカードの通常のマナ総量ではなく、試作のマナ総量に基づく。
- 戦場にあるアーティファクトやクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。

#### 《応急溶接》

{1}{B}

ソーサリー

あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。無色の1/1の兵士・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたの墓地に対象となるアーティファクトやクリーチャーがなければ《応急溶接》を唱えることはできない。
- 《応急溶接》の解決時点で、墓地にあるそのカードが不正な対象であった場合、《応急溶接》は解決されることなくスタックから取り除かれ、トークンは生成されない。

#### 《解体爆破場》

土地

{T} : {C}を加える。

{2}, {T}, 解体爆破場を生け贄に捧げる：対戦相手がコントロールしていて基本でない土地1つを対象とする。それを破壊する。その土地のコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。あなたは「あなたのラ

ライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- 《解体爆破場》の解決時までに対象とした土地が不正な対象になっていたなら、それは解決されず、その効果は一切発生しない。どちらのプレイヤーも基本土地・カードを探すことはできない。
- 対象の土地のコントローラーは、たとえ《解体爆破場》の能力によりその土地が破壊されていなくとも、基本土地・カードを探すことができる。これは土地が破壊不能を持っているため起こりうることである。

#### 《カイラの再建》

{X}{W}{W}{W}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上にあるカード7枚を見る。その中からmana総量が3以下でありアーティファクトやクリーチャーであるカード最大X枚を戦場に出す。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。

- 各カードのmana総量はそれぞれ3以下でなければならない。カードのmana総量の合計ではない。

#### 《カイラの命令》

{1}{W}{W}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- 無色の2/2の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。
- あなたのライブラリーから基本平地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。
- あなたは2点のライフを得、占術2を行う。

- いずれのモードも対象をとらない。特にこれは、2つ目のモードでは呪文が解決するまでクリーチャーを選択しなくてもよいことを意味する。

#### 《カイラ・ビン・クルーグ女王》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/3

{4}, {T}: あなたの手札にあるすべてのカードを捨て、その後、その枚数のカードを引く。あなたはこれにより捨てられたカードの中から、mana総量が1でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を選んでよい。その後、mana総量が2、3についても同じことを行う。それらのカードを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 捨てたカードの中から、mana総量が1でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚と、mana総量が2でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚と、mana総量が3でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を選んでよい。その後、選んだカードを戦場に同時に出す。
- 置換効果によってこれにより捨てたカードが墓地に置かれずに追放された場合、《カイラ・ビン・クルーグ女王》の能力は追放されたカードを探すことができる。これにより捨てたカードを《カイラ・ビン・クルーグ女王》で戦場に戻すことができる。

#### 《金屑石の精錬所》

{4}

アーティファクト

金屑石の精錬所や、あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないアーティファクト1つ

が戦場からあなたの墓地に置かれるか戦場から追放領域に置かれるたび、パーストーン・トークン 1つをタップ状態で生成する。(それは、「{T}：{C}」を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。)を持つアーティファクトである。)

- 同じプレイヤーがコントロールしていてトークンでもこれでもない1つ以上のアーティファクトが戦場から墓地に置かれるか戦場から追放されるのと同時に、《金屑石の精錬所》が戦場から墓地に置かれるか戦場から追放される場合、この誘発型能力はそれら1つにつきそれぞれ1回ずつと、それ自身につき1回誘発する。

#### 《観測用飛行機械》

{8}

アーティファクト・クリーチャー — 飛行機械

4/5

飛行

観測用飛行機械が戦場に出たとき、占術Xを行う。Xはこれのパワーに等しい。

//

{3}{U}

試作 (あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。)

2/3

- Xの値を決定するとき、《観測用飛行機械》の誘発型能力が解決する時点でのパワーを用いる (誘発した時点ではない)。能力が解決する時点で《観測用飛行機械》が戦場になかった場合、それが最後に戦場にいたときのパワーを用いる。

#### 《玩具職人、タウノス》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

3/5

あなたがビーストや鳥であるクリーチャー・呪文を唱えるたび、そのコピーが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、あなたはそれをコピーしてもよい。(そのコピーはトークンになる。)

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

#### 《機械化戦》

{1}{R}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしていて赤やアーティファクトである発生源1つが、対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントのうち1つにダメージを与えるなら、代わりに、それはその点数に1を足した点数のダメージを与える。

- 追加の1点のダメージは、元のダメージの発生源によって与えられる。追加のダメージは《機械化戦》によって与えられるのではない。
- ダメージの一部を軽減する効果など、それが対戦相手か対戦相手がコントロールしているパーマネントに与えるダメージの点数に影響する他の効果があるなら、ダメージを受けるのがプレイヤーであればそのプレイヤーが、ダメージを受けるのがパーマネントであればそのコントローラーが、それらの効果の適用順を選ぶ。ダメージがすべて軽減されるなら、《機械化戦》の効果は適用されない。

- あなたがコントロールしていて赤やアーティファクトである発生源が与えるダメージが、複数の対戦相手や対戦相手がコントロールしているパーマネントに分割されたり割り当てられたりする場合には、元のダメージを分割した後でそれぞれに1を足す。たとえば、あなたが合計4点のダメージを好きな数の対象に割り振って与える赤の呪文を唱え、2点をクリーチャーに、2点をそのクリーチャーのコントローラーに与えることを選んだ場合、代わりにその呪文はそれぞれに3点のダメージを与える。

### 《巨体変異》

{9}

アーティファクト・クリーチャー — 多相の戦士

7/7

あなたは巨体変異を、他のタイプに加えてアーティファクト・クリーチャーであり、パワーとタフネスが巨体変異のパワーとタフネスに等しいことを除き、アーティファクトやクリーチャーのうちあなたがコントロールしている1つのコピーとして戦場に出してもよい。

//

{2}{U}{U}

試作（あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。）

3/3

- 同じくアーティファクト・クリーチャーであり、パワーとタフネスが異なることを除き、《巨体変異》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（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、トークンである場合を除く）。これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 記載された該当するパワーとタフネス（7/7または3/3）を用いて《巨体変異》のコピーの効果を決定する。
- 選ばれたパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- 選ばれたパーマネントが他の何かをコピーしている場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《クローン》である場合など）、上記を除き、あなたの《巨体変異》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたパーマネントがトークンであるなら、《巨体変異》は上記を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。《巨体変異》はトークンにならない。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、《巨体変異》が戦場に出たときに誘発する。選ばれたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。
- 何らかの理由によって《巨体変異》がこれでないパーマネントと同時に戦場に出たなら、それはそのパーマネントのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場にあるパーマネントしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合、《巨体変異》は7/7（または3/3）のアーティファクト・クリーチャーとして戦場に出る。

### 《巨大焦がし大口》

{2}{R}

クリーチャー — 恐竜・ビースト

4/3

トランブル

各プレイヤーはライフを得られない。

- 《巨大焦がし大口》が戦場にある間も、プレイヤーがライフを得る呪文や能力は解決するどのプレイヤーもライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。

- 《巨大焦がし大口》が戦場にある間、何らかの効果によりプレイヤーのライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数に設定するように指示されても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。

#### 《均整のマトリックス》

{4}

アーティファクト

パワーとタフネスの値が等しいクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 戦場に出るクリーチャーに適用される1つ以上の常在型能力がそのパワーとタフネスを変更したなら、《均整のマトリックス》の能力が誘発するかどうかを判定するとき、それらの能力が考慮される。1個以上の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出たり、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出るなど、それに適用される置換効果も同様となる。

#### 《金線使い、サヒーリ》

{2}{U}{R}

伝説のプレインズウォーカー — サヒーリ

3

+1：占術1を行う。あなたはあなたがコントロールしてい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。そうしたなら、カード1枚を引く。

-2：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2体を生成する。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。

-4：あなたは「あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」と「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。」を持つ紋章を得る。

- 1つ目の能力では、能力が解決するまでどのアーティファクトをタップするか選ばなくてもよい。
- 《金線使い、サヒーリ》の最後の能力を起動したとき、あなたが得る紋章はそれぞれ個別に適用される。例えば、この紋章を2つ持っていたなら、あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは+2/+2の修整を受け、アーティファクト・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。
- 《金線使い、サヒーリ》の紋章により得られるコストの減少は、アーティファクト・呪文の色マナのコストを減少させることはできない。

#### 《ギックスに拾われし者、ミシュラ》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・人間・工匠

3/5

あなたが攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれX点のライフを失い、あなたはX点のライフを得る。Xは攻撃クリーチャーの数に等しい。ギックスに拾われし者、ミシュラと、「ファイレクシアのドラゴン・エンジン」という名前を持つクリーチャー1体が攻撃していて、あなたがその両方をコントロールしていてそれらのオーナーであるなら、それらを追放し、その後、それらを「ファイレクシアに下りし者、ミシュラ」へと合体させる。それはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。

////

#### 《ファイレクシアのドラゴン・エンジン》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ファイレクシアン・ドラゴン

2/2

二段攻撃

ファイレクシアのドラゴン・エンジンがあなたの墓地から戦場に出たとき、あなたはあなたの手札を捨ててもよい。そうしたなら、カード3枚を引く。

蘇生 {3}{R}{R}

(「ギックスに拾われし者、ミシュラ」と合体する。)

////

《ファイレクシアに下りし者、ミシュラ》

色指標：黒、赤

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ファイレクシアン・工匠

9/9

ファイレクシアに下りし者、ミシュラが戦場に出るか攻撃するたび、以下から3つを選ぶ。

- ・対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。
- ・クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。ファイレクシアに下りし者、ミシュラはそれに3点のダメージを与える。
- ・アーティファクトやプレインズウォーカーのうち1つを対象とする。それを破壊する。
- ・ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは威迫とトランプルを得る。
- ・ターン終了時まで、あなたがコントロールしていないすべてのクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。
- ・パワーストーン・トークン2つをタップ状態で生成する。

- 《ファイレクシアに下りし者、ミシュラ》はタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されていないため、クリーチャーが攻撃したときに誘発する能力は誘発しない。
- 《ファイレクシアに下りし者、ミシュラ》が戦場に出る際に、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているのかを選ぶ。

《ギックスの頭蓋剥ぎ》

{2}{B}

クリーチャー — ファイレクシアン・人間・暗殺者

2/3

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に3枚以上のクリーチャー・カードがある場合、ギックスの頭蓋剥ぎの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《ギックスの頭蓋剥ぎ》の誘発型能力は、その能力の誘発時と解決時の両方で、あなたの墓地にあるカードの枚数を見る。それぞれの時点であなたの墓地に3枚以上のクリーチャー・カードがなかった場合、これの上に+1/+1カウンターは置かない。

《ギックスの命令》

{3}{B}{B}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

- ・クリーチャー最大1体の上に、+1/+1カウンター2個を置く。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。
- ・パワーが2以下であるすべてのクリーチャーを破壊する。
- ・あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大2枚をあなたの手札に戻す。
- ・各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャーの中で最も大きいパワーを持つクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- いずれのモードも対象をとらないので、《ギックスの命令》が解決するまでカウンターが置かれるクリーチャーや手札に戻すカードを選ばなくてもよい。

《苦難の影》

{1}{B}

クリーチャー — シェイド

2/2

対戦相手がコントロールしているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

{1}：ターン終了時まで、苦難の影は+1/+1の修整を受ける。

- ・ 対戦相手がコントロールしているクリーチャーは墓地に置かれないため、それらのクリーチャーが持つ「[このクリーチャーが]死亡したとき」という誘発型能力は誘発しない。

#### 《組立分解》

{1}{U}

インスタント

以下から1つを選ぶ。

- ・ アーティファクトやエンチャントである呪文1つを対象とする。それを打ち消す。これによりその呪文が打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。
- ・ 起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それを打ち消す。

- ・ 起動型能力とはコロンの（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。装備や蘇生のように、起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- ・ 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。
- ・ ターンに基づく処理や通常のカードを引く行動や戦闘ダメージ、裏向きのクリーチャーを表向きにするなどの特別な処理は対象にできない。マナ能力もまた対象にできない。
- ・ 最後のモードは遅延誘発型能力を対象にできる。特に、次の終了ステップの開始時に、蘇生したパーマネントを追放する能力を誘発する遅延誘発型能力も対象にできる。その遅延誘発型能力が打ち消されたなら、蘇生したパーマネントは永続的に戦場に残る。ただし、それが死亡したり、その他の方法により戦場を離れた場合は追放される。

#### 《クルーグ公、ウルザ》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/3

あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

{6}：あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。他のタイプに加えて1/1の兵士・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。

- ・ 《クルーグ公、ウルザ》の起動型能力は、記載されているものを除き、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、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）。これはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- ・ そのトークンは、他のタイプに加えて兵士でもある。その基本のパワーとタフネスは1/1になる。これらはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- ・ 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である。
- ・ コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- ・ コピー元のパーマネントがトークンであるなら、《クルーグ公、ウルザ》によって生成されるトークンは、上記の例外を除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。

#### 《軍拡競争》

{3}{R}

エンチャント

{3}{R}：あなたの手札にあるアーティファクト・カード1枚を戦場に出してもよい。そのアーティファクトは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。



- 次の終了ステップの開始時までアーティファクトをコントロールしたままであった場合にのみ、それを生け贄に捧げる。そのアーティファクトが戦場を離れていたなら、それが後になって戦場に戻ってきたとしても、あなたはそれを生け贄に捧げない。

#### 《軍勢を灰に》

{1}{W}{B}

ソーサリー

対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。それと、そのプレイヤーがコントロールしていてそれと同じ名前を持つすべてのトークンを追放する。

- 対象のパーマネントはトークンでなくてもよい。その場合でも、それは追放される。
- 《軍勢を灰に》の解決時に対象が適正でなくなっていた場合、戦場にその名前のトークンがあったとしても、これはスタックから取り除かれて何もしない。

#### 《鉱山の作業員》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 組立作業員

2/1

{T}：あなたは1点のライフを得る。あなたが「魔力炉の作業員」という名前を持つクリーチャーと「塔の作業員」という名前を持つクリーチャーを両方ともコントロールしているなら、代わりに3点のライフを得る。

- 能力が解決するときに「魔力炉の作業員」という名前を持つクリーチャーと「塔の作業員」という名前を持つクリーチャーをそれぞれ1体以上コントロールしているなら、1点の代わりに3点のライフを得る。

#### 《荒涼たる収穫》

{2}{G}

インスタント

カード5枚を切削する。あなたはこれにより切削されたカードの中から、パーマネント・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

- 置換効果により切削されたカードが墓地に置かれる代わりに追放された場合も、この能力は追放領域にある「これにより切削された」カードに適用できる。

#### 《合金の精霊信者》

{G}

クリーチャー — 人間・ドルイド

1/1

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

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

#### 《強情なベイロス》

{2}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

4/4

強情なベイロスが戦場に出たとき、あなたは4点のライフを得る。

対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが強情なベイロスを手放すなら、これをあなたの墓地に置く代わりに戦場に出す。

- 対戦相手がコントロールしている呪文や能力によってあなたが《強情なベイロス》を手放すなら、《強情なベイロス》の能力とこれ以外の能力(対戦相手の《虚空の力線》など)の両方によって

《強情なベイロス》をあなたの墓地以外の領域に置くよう指示された場合、どちらを適用するか選ぶのはあなたである。

- あなたが《強情なベイロス》を捨てて戦場に出した場合も、あなたはそれを捨てている。カードを捨てたときに誘発する能力は誘発する。

《護国卿、ウルザ》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/4

あなたがアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

{7}：あなたが護国卿、ウルザと「マイトストーンとウィークストーン」という名前を持つアーティファクト1つの両方をコントロールしていてそれらのオーナーであるなら、それらを追放し、その後、それらを「プレインズウォーカー、ウルザ」へと合体させる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

////

《マイトストーンとウィークストーン》

{5}

伝説のアーティファクト — パワーストーン

マイトストーンとウィークストーンが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- カード2枚を引く。
- 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。

{T}：{C}{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。

(「護国卿、ウルザ」と合体する。)

////

《プレインズウォーカー、ウルザ》

色指標：白、青

伝説のプレインズウォーカー — ウルザ

7

プレインズウォーカー、ウルザの忠誠度能力を各ターン1回ではなく2回起動してもよい。

+2：このターン、あなたがアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。あなたは2点のライフを得る。

+1：カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

0：無色の1/1の兵士・アーティファクト・クリーチャー・トークン2体を生成する。

-3：土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。

-10：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのアーティファクトやプレインズウォーカーは破壊不能を得る。土地でないすべてのパーマネントを破壊する。

- 《護国卿、ウルザ》の1つ目の能力では、あなたが唱える呪文の色マナのコストを減らすことはできない。
- あなたの各ターン中に、《プレインズウォーカー、ウルザ》の忠誠度能力を2回起動してもよい。同じ能力を2回起動してもよいし、2つの異なる能力を1回ずつ起動してもよい。

《ゴブリンの爆風走り》

{R}

クリーチャー — ゴブリン

1/2

あなたがパーマネントを生け贄に捧げたことがあるターンの間、ゴブリンの爆風走りは+2/+0の修整を受け威迫を持つ。

- ボーナスを得るためにパーマネントを生け贄に捧げたときに、《ゴブリンの爆風走り》が戦場にいる必要はない。

《再稼働》

{1}{W}

## ソーサリー

あなたの墓地にありマナ総量が3以下でありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。これによりクリーチャー1体が戦場に出るなら、それは追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- クリーチャーでないアーティファクトがこれにより戦場に戻り、(《機械の行進》の能力などの)他の効果により戦場にある間そのアーティファクトがクリーチャーであるなら、そのアーティファクトは追加で+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

### 《採掘の神童、ミシュラ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/1

速攻

{1}, {T}, カード1枚を捨てる：カード1枚を引く。

あなたが1枚以上のアーティファクト・カードを捨てるたび、{R}{R}を加える。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 最後の能力は、アーティファクト・カードを捨てたときにその理由に関わらず誘発する。これの持つ起動型能力によるものだけではない。

### 《サリンスの大ワーム》

{4}{R}{G}

クリーチャー — ワーム

7/6

トランプル

土地1つが戦場に出るたび、パーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。(それは、「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。)

- 《サリンスの大ワーム》の2つ目の能力は、土地1つがいずれかのプレイヤーのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。あなたのコントロール下だけではない。

### 《サリンスの鋼探し》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・工匠・スカウト

1/2

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たび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それが土地・カードであるなら、あなたは「それを公開し、あなたの手札に加える。」を選んでもよい。あなたがそのカードをあなたの手札に加えなかったなら、あなたはそれをあなたの墓地に置いてよい。

- それが土地・カードなら、あなたはカードを公開しなくてもよい。あなたはそれを公開せず、代わりに墓地に置くことを選んでもよい。

### 《塹壕の忍び寄り》

{4}{B}

クリーチャー — ビースト・ホラー

4/5

このターンにあなたが2枚以上のカードを引いたことがあるかぎり、塹壕の忍び寄りは接死と絆魂を持つ。

- 《塹壕の忍び寄り》はあなたがカードを引いたときに戦場にいる必要はない。あなたがカード2枚を引き、その後《塹壕の忍び寄り》をプレイするなら、このターンこれは接死と絆魂を持つ。

《自然の聖域、アルゴス》

土地

あなたが緑の伝説のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、自然の聖域、アルゴスはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {G}を加える。

{2}{G}{G}, {T} : 緑の2/2の熊・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、カード3枚を切削する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

(「ガイアの声、ティタニア」と合体する。)

////

《ガイアの声、ティタニア》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

3/4

到達

1枚以上の土地・カードがいずれかからあなたの墓地に置かれるたび、あなたは2点のライフを得る。

あなたのアップキープの開始時に、あなたの墓地に4枚以上の土地・カードがあり、ガイアの声、ティタニアと「自然の聖域、アルゴス」という名前を持つ土地1つの両方をコントロールしてあなたがそれらのオーナーである場合、それらを追放し、その後、それらを「ガイアの具現、ティタニア」へと合体させる。

////

《ガイアの具現、ティタニア》

色指標：緑

伝説のクリーチャー — エレメンタル・アバター

\*/\*

警戒、到達、トランプル、速攻

ガイアの具現、ティタニアのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。

ガイアの具現、ティタニアが戦場に出たとき、あなたの墓地にあるすべての土地・カードをタップ状態で戦場に戻す。

{3}{G} : あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター4個を置く。それは速攻を持つ0/0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。

- 《ガイアの具現、ティタニア》の最後の能力は持続期間を持たないため、土地は永続的にクリーチャーとなる。
- あなたはその能力を同じ土地を対象に複数回起動して、その上にカウンターを追加できる。

《シタヌールの重鎮》

{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド・兵士

1/1

{T}, アーティファクトやクリーチャーのうちあなたがコントロールしていてアンタップ状態である1つをタップする：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 《シタヌールの重鎮》の起動型能力のコストを支払うために、あなたがコントロールしてアンタップ状態のアーティファクトやクリーチャーをどれでもタップできる。一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていないものでもよい。ただし《シタヌールの重鎮》は、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなければならない。

《瞬足光線の大隊》

{9}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

4 / 4

トランプル、速攻

瞬足光線の大隊が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、このコピーであるトークン2つを生成する。

//

{3}{R}{R}

試作（あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。）

2 / 2

- コピーは《瞬足光線の大隊》と同じマナ・コスト、色、パワー、タフネスを持つが、それが試作型呪文として唱えられたかどうかで異なる。

《小隊分配機》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

4 / 6

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがこれでない2体以上のクリーチャーをコントロールしている場合、カード1枚を引く。

{3}{W}：無色の1/1の兵士・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

蘇生{2}{W}{W}

- 1つ目の能力の誘発時と解決時の両方で、これでない2体以上のクリーチャーをコントロールしていなければならない。いずれかの時点でこれでない2体以上のクリーチャーをコントロールしていないなら、カードを引くことはできない。

《時空錨》

{3}{U}{U}{U}

伝説のアーティファクト

あなたのアップキープの開始時に、占術2を行う。

占術をしている間にあなたが1枚以上のカードをあなたのライブラリーの一番下に置くことを選ぶたび、あなたのライブラリーの一番下にあるその枚数に等しい枚数のカードを追放する。

あなたのターンの間、時空錨によって追放されているカードをプレイしてもよい。

- あなたは、《時空錨》の最後の能力を用いてプレイするカードの通常のタイミングのルールにすべて従わなければならない。それが呪文なら、それを唱えるためのすべてのコストを支払わなければならない。

《熟練の魔術師、ハーキル》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード・アドバイザー

2 / 4

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クリーチャーでない呪文を唱えていた場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を公開する。このターンにあなたが唱えてクリーチャーでない呪文の中のカード・タイプ1種類につきそれぞれ、その公開されたカードの中からそのタイプのカード1枚をあなたの手札に加えてよい。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。

- 能力を誘発したり呪文が数えられるためにクリーチャーでない呪文が唱えられた時点では、《熟練の魔術師、ハーキル》が戦場にいる必要はない。
- クリーチャーでない呪文にあり得るカード・タイプとは、アーティファクト、エンチャント、インスタント、プレインズウォーカー、部族である。「人間」や「装備品」のようなサブタイプや、「氷雪」や「伝説の」のような特殊タイプはカード・タイプではない。

### 《常緑のビヒモス》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ビースト

2/7

あなたはあなたの墓地から土地をプレイしてもよい。

蘇生{G}{G}（{G}{G}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《常緑のビヒモス》によって、土地・カードをプレイできるタイミングは変わらない。あなたが各ターンにプレイできる土地は1つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときのみプレイできる。
- 《常緑のビヒモス》によって、あなたの墓地にある土地・カードの（サイクリングのような）起動型能力を起動できるようにはならない。

### 《静止網》

{3}{W}

エンチャント

静止網が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマネント1つを対象とする。それを、静止網が戦場を離れるまで追放する。

静止網が戦場に出たとき、あなたは2点のライフを得、パーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。（それは、「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。）

- 《静止網》の1つ目の能力は2つの単発的効果を生成する。その能力の解決時にパーマネントを追放する効果と、《静止網》が戦場を離れた直後にその追放されていたカードを戦場に戻す効果である。
- 《静止網》が1つ目の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いていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 多人数戦では、《静止網》のオーナーがゲームから離れた場合、その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、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

### 《戦闘態勢》

{1}{W}{W}

エンチャント

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

{5}{W}：あなたがコントロールしておらず土地でもないパーマネント1つを対象とする。それを、戦闘態勢が戦場を離れるまで追放する。起動はソーサリーとしてのみ行い、1回しか起動できない。

- 起動型能力は、その能力の解決時にパーマネントを追放する効果と、《戦闘態勢》が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という2つの単発的効果を生成する単一の能力である。
- 《戦闘態勢》が、その起動型能力が解決されるより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いていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上にあったカウンターは消滅する。
- トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

- 多人数戦では、《戦闘態勢》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発の効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。
- 起動型能力は1回のゲームにつき1回だけ使用できる。能力が打ち消されたり起動した後に解決できなかった場合、それを再度起動することはできない。
- 《戦闘態勢》が戦場から離れて後に戦場に戻る場合、それは最後にそこにいた記憶を持たない新しいオブジェクトになる。以前戦場に出たときに能力を起動していても、再度起動してもよい。

#### 《空漁師の蜘蛛》

{2}{B}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

3/3

到達

空漁師の蜘蛛が戦場に出たとき、あなたはこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

空漁師の蜘蛛が死亡したとき、あなたはあなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき1点のライフを得てもよい。そうしたなら、あなたの墓地にある空漁師の蜘蛛を追放する。

- 《空漁師の蜘蛛》の1つ目の誘発型能力は対象を取らない。これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げることを選んだなら、2つ目の誘発型能力（「再帰」誘発型能力と呼ばれる）がスタックの上に置かれ、その時に土地でないパーマネント1つを対象とする。プレイヤーは通常通り、その2つ目の能力に対応することができる。
- 特にこれは、あなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうかを選ぶまで、土地でないどのパーマネントを対象とするかは分からないことを意味する。

#### 《タウノスの修繕》

{3}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているアーティファクトやクリーチャーや土地のうち1つを対象とする。それの上に+1/+1カウンター2個を置く。そのパーマネントをアンタップする。それがクリーチャーでないなら、それは他のタイプに加えて0/0のクリーチャーになる。

- 《タウノスの修繕》は速攻を与えない。その為、クリーチャーでないパーマネントがあなたのアップキープの開始時に戦場に出て、これによりクリーチャーになったなら、それは次のターンまで攻撃できない。{T}シンボルをコストに含む起動型能力も、あなたの次のアップキープ・ステップまで起動できない。特に、あなたの最後のアップキープの後に戦場に出た土地は、これによりクリーチャーになったなら、マナを引き出す目的でタップすることができないことを意味する。
- これによりクリーチャーになったアーティファクトや土地があなたのアップキープ開始時より戦場にいたなら、（その時点でクリーチャーでなかったとしても）それはあなたのターンで攻撃でき、能力を起動することができる。

#### 《高波エンジン》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3/2

防衛

{U}：高波エンジンは防衛を失い、「このクリーチャーはブロックされない。」を得る。

{2}{U}：高波エンジンは青になりその基本のパワーとタフネスは5/4になる。高波エンジンが防衛を持っていないときのみ起動できる。

{4}{U}{U}：カード3枚を引く。高波エンジンが青のときのみ1回だけ起動できる。

- 《高波エンジン》が1つ目の能力以外の方法で防衛を失った場合も、2つ目の能力は起動できる。同様に、これが2つ目の能力以外の方法で青になっても、最後の能力は起動できる。ただし、クリーチャーが「防衛を持たないかのように攻撃できる」効果は、「防衛」自体を失うわけではないことに注意すること。
- 《高波エンジン》の最後の能力はゲーム1回につき1回だけ起動できるものである。1ターンにつき1回ではない。
- 最後の能力が起動した《高波エンジン》が戦場を離れてから戻ったなら、それは戦場で新しいオブジェクトになるため、最後の能力をもう一度起動できる（もちろん、青になってからのみ起動できる）。

### 《多元宇宙と共に》

{6}{U}{U}

エンチャント

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。

あなたの各ターン中に1回、あなたは、あなたの手札からかあなたのライブラリーの一番上から、呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 2つ目の能力によって呪文を唱えたり土地をプレイしたりする場合、これにより唱える呪文のすべてのコストを支払い、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。これにより呪文を唱えた場合、あなたはこの呪文が持つ代替コストや（キッカー・コストなどの）任意の追加コストを支払ってもよい。必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。
- 最後の能力を用いてマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えているとき、あなたは代替コストを支払うことはできないが、あなたはこの呪文が持つ（キッカー・コストなどの）任意の追加コストを支払ってもよい。必要な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払わなければならない。
- 《多元宇宙と共に》の最後の能力を用いて試作能力を持つカードを唱えるとき、それを通常通り唱えるか、試作型呪文として唱えるかを選ぶ。いずれの場合にも、その呪文のマナ・コストは支払わない。
- 《多元宇宙と共に》が戦場を離れ、そして後に戻ってきた場合（または2つ目の《多元宇宙と共に》をプレイした場合）、それは新しいオブジェクトとみなされ、最後の能力を使用して呪文を唱えてもよい。このターンのそれ以前に戦場にあったそのエンチャントを用いてそうしたかどうかは関係ない。
- 同様に、《多元宇宙と共に》を複数コントロールしているとき、それぞれの最後の能力は別々に適用されるので、あなたの各ターン中にそれぞれにつき1回ずつ呪文をマナ・コストを払うことなく唱えてもよい。その場合、あなたはどのエンチャントの許諾を用いてこれにより呪文を唱えるかを記録する必要がある（そのターン中に、いずれかが許諾を用いる前に戦場を離れる可能性があるため）。

### 《魂の仕切り》

{1}{W}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、そのオーナーはそれをプレイしてもよい。対戦相手がこれにより呪文を唱えるためのコストは{2}多くなる。

- 追放されたカードをプレイすることはそのタイプのカードの通常のタイミングのルールに従わなければならない。オーナーはこれにより唱えるための（必要な場合は{2}も含む）すべてのコストを支払わなければならない。

### 《代償破》

{3}{R}

インスタント



この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。代償はそれに、その生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。カード1枚を引く。

- 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーを決定するために、戦場にあった最後の時点の情報を見る。
- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、追加のクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにする、ということはいできない。

#### 《墮落》

{5}{B}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。墮落はそれに、あなたがコントロールしている沼の数に等しい点数のダメージを与える。あなたはこれにより与えたダメージに等しい点数のライフを得る。

- 《墮落》は、あなたがコントロールしていて沼というサブタイプを持つすべての土地を数える。「沼」という名前を持つ土地を数えるわけではない。

#### 《誰も置き去りにしない》

{4}{B}

ソーサリー

この呪文がマナ総量が3以下であるクリーチャー・カードを対象とするなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

- 対象のクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。

#### 《翼の猛士》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

飛行

果敢（あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

- あなたが唱える、クリーチャーというタイプを持たないあらゆる呪文は、果敢を誘発させる。複数のタイプを持ち、その中の1つがクリーチャーである（たとえば、アーティファクト・クリーチャーなど）呪文を唱えても果敢は誘発しない。土地をプレイしても果敢は誘発しない。
- 果敢は、スタックで、それを誘発させた呪文の上に置かれる。それはその呪文が解決される前に解決される。
- 誘発した後は、果敢はそれを誘発させた呪文とは関係ない。その呪文が打ち消されても、果敢は解決される。

#### 《ティタニアの命令》

{4}{G}{G}

ソーサリー

以下から2つを選ぶ。

• プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地を追放する。あなたはこれにより追放されたカードの枚数に等しい点数のライフを得る。

• あなたのライブラリーから土地・カード最大2枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライ

ブラリーを切り直す。

- ・緑の2/2の熊・クリーチャー・トークン2体を生成する。
- ・あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター2個を置く。
  - もしあなたが1つ目のモードを選び、《ティタニアの命令》が解決するまでにそのプレイヤーが不正な対象になっていた場合、この呪文はスタックから取り除かれ、効果は一切発生しない。

《停滞の棺》

{3}

伝説のアーティファクト

{2}, {T}, 停滞の棺を追放する：次のあなたのターンまで、あなたはプロテクション（すべて）を得る。

- プレイヤーがプロテクション（すべて）を持つということは、次の3つのことを意味をする：  
（1）そのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。（2）オーラを、そのプレイヤーにつけることはできない。（3）そのプレイヤーは呪文や能力の対象にならない。
- ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、あなたを対象としない効果は、あなたにカードを捨てさせることがある。それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、クリーチャーはプロテクション（すべて）を持つあなたを攻撃することができる。
- 効果にダメージは軽減できないとある場合、攻撃クリーチャーや各プレイヤーにそれぞれダメージを与える呪文など、対象を取らない発生源からダメージを受けることはありうる。
- プロテクション（すべて）を得ることによって、スタック上にありあなたを対象としている呪文や能力の対象は不適正となる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は適正な対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。

《敵意ある交渉》

{3}{B}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を裏向きの束にして追放する。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を別の裏向きの束にして追放する。各束のカードをそれぞれ見、その後、あなたの選んだ束1つを表向きにする。対戦相手1人は、そのうちの1つの束を選ぶ。その束をあなたの手札に、もう一方の束をあなたの墓地に置く。あなたは3点のライフを失う。

- あなたのライブラリーにあるカードが6枚未満なら、2つ目の束は1つ目の束より少なくなる。あなたのライブラリーにあるカードが4枚未満なら、1つ目の束にのみカードを置き、2つ目の束は空となる。空の束を表向きにするよう選んでもよいが、いずれにせよ対戦相手はよほど気前が良くないかぎり、空の束をあなたに渡してくるだろう。

《テリシアの精神壊し》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

6/4

テリシアの精神壊しが攻撃するたび、防御プレイヤーは自分のライブラリーにあるカードの枚数の端数を切り上げた半分の枚数のカードを切削する。

蘇生{1}{U}{U}{U}（{1}{U}{U}{U}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- あなたが《テリシアの精神壊し》2体で同じプレイヤーを攻撃したなら、そのプレイヤーは1体目の《テリシアの精神壊し》の能力の解決時にライブラリーの半分を切削する。その後、2体目の《テリシアの精神壊し》の能力の解決時に残ったライブラリーの半分を切削する。最初からライブラリーが3枚以下でない限り、プレイヤーがライブラリーをすべて切削することはない。

### 《天空射の士官》

{2}{U}

クリーチャー — 人間・兵士

2/3

飛行

天空射の士官が攻撃するたび、無色の1/1の兵士・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態である兵士3体をタップする：カード1枚を引く。

- 《天空射の士官》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、一番最近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったクリーチャーでもタップできる（《天空射の士官》自身でもよい）。

### 《塔の作業員》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 組立作業員

1/3

到達

{T} : {C}を加える。あなたが「鉱山の作業員」という名前を持つクリーチャーと「魔力炉の作業員」という名前を持つクリーチャーを両方ともコントロールしているなら、その代わりに{C}{C}{C}を加える。

- 《鉱山の作業員》という名前を持つクリーチャーと《魔力炉の作業員》という名前を持つクリーチャーをそれぞれ1体以上コントロールしているなら、{C}の代わりに{C}{C}{C}を加える。

### 《トマクルの屑鉄鍛冶》

{2}{R}

クリーチャー — 人間・工匠

2/1

トマクルの屑鉄鍛冶が戦場に出たとき、カード3枚を切削する。あなたは、これにより切削されたカードの中からアーティファクト・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。そうしないなら、トマクルの屑鉄鍛冶の上に+1/+1カウンター1個を置く。（カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。）

- あなたが《トマクルの屑鉄鍛冶》の能力によってアーティファクト・カード1枚を手札に加えなかったなら、切削されたカードの中にアーティファクト・カードがなかった場合でも、《トマクルの屑鉄鍛冶》の上に+1/+1カウンター1個を置く。
- 置換効果により切削されたカードが墓地に置かれる代わりに追放された場合も、この効果は追放領域にある「これにより切削された」カードに適用できる。

### 《同調解除》

{4}{U}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。占術2を行う。

- パーマネントのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（呪文が合体したパーマネントを対象としたときなど）、そのパーマネントのオーナーはそれらをすべてのカードを一番上か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

### 《ドラゴンの運命》

{1}{R}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、飛行と速攻と「{1}：ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。」を持つ。それは、その他のタイプに加えてドラゴンでもある。

エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、ドラゴンの運命をオーナーの手札に戻す。

- ドラゴンであることは、エンチャントしているクリーチャーが持つ起動型能力に含まれない。これはその能力を起動したかどうかにかかわらず、他のタイプに加えてドラゴンである。

#### 《ドワーフの炉の詠唱者》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ・ウィザード

1/3

護法—2点のライフを支払う。(このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが2点のライフを支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。)

果敢(あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。)

- あなたが唱える、クリーチャーというタイプを持たないあらゆる呪文は、果敢を誘発させる。複数のタイプを持ち、その中の1つがクリーチャーである(たとえば、アーティファクト・クリーチャーなど)呪文を唱えても果敢は誘発しない。土地をプレイしても果敢は誘発しない。
- 果敢は、スタックで、それを誘発させた呪文の上に置かれる。それはその呪文が解決される前に解決される。
- 誘発した後は、果敢はそれを誘発させた呪文とは関係ない。その呪文が打ち消されても、果敢は解決される。

#### 《貪欲な巨大モグラ》

{3}{B}

クリーチャー — モグラ・ホラー

2/3

貪欲な巨大モグラが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。これにより切削されたカードの中からクリーチャー・カード1枚をあなたの手札に加えてもよい。そうしないなら、貪欲な巨大モグラの上に+1/+1カウンター1個を置く。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

- 《貪欲な巨大モグラ》の能力によってクリーチャー・カードを手札に加えなかったなら、切削されたカードの中にクリーチャー・カードがなかったとしても、《貪欲な巨大モグラ》の上に+1/+1カウンター1個を置く。
- 置換効果により切削されたカードが墓地に置かれずに追放された場合も、この能力は追放領域にある「これにより切削された」カードに適用できる。

#### 《根導線の融合体》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

5/5

{3}{G}{G}, 根導線の融合体を生け贄に捧げる：無色のX/Xのゴーレム・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。Xは根導線の融合体のパワーを3倍した値に等しい。ターン終了時まで、それは速攻を得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

//

{1}{G}

試作(あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。)

2/3

- Xの値の決定には、《根導線の融合体》が最後に戦場にいた時のパワーを用いる(墓地にあるそのクリーチャー・カードのパワーは参照しない)。

《喉首狙い》

{1}{B}

インスタント

アーティファクトでないクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 《喉首狙い》の解決時に、対象となったクリーチャーがアーティファクトでもあるなら、これは解決されない。

《鋼と油の夢》

{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。あなたはそこからアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を選ぶ。その後、そのプレイヤーの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を選ぶ。それらの選ばれたカードを追放する。

- 対戦相手が自分の手札を公開したなら、あなたはその手札からアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を必ず選ばなければならない。同様に、対戦相手の墓地にアーティファクトやクリーチャーであるカードがあるなら必ず選ばなければならない。
- 対戦相手の手札にアーティファクトやクリーチャーであるカードがない場合でも、あなたは対戦相手の墓地にあるアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を必ず選ばなければならない。

《鋼の熾天使》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — 天使

5/4

飛行

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行や警戒や絆魂のうちあなたが選んだ1つを得る。

//

{1}{W}{W}

試作（あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。）

3/3

- あなたが《鋼の熾天使》の誘発型能力をスタックに置く時点で、対象とするクリーチャーを選ぶ。能力が解決する時点で、そのクリーチャーが得る能力を選ぶ。

《爆発域》

土地

爆発域は蓄積カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{T}：{C}を加える。

{X}{X}, {T}：爆発域の上に蓄積カウンターX個を置く。

{3}, {T}, 爆発域を生け贄に捧げる：マナ総量が爆発域の上にある蓄積カウンターの個数に等しく土地でない各パーマネントをそれぞれ破壊する。

- {X}{X}という起動コストはXの2倍の点数のマナを支払うことを意味する。Xの値を3にするなら、《爆発域》の能力を起動するために{6}を支払うことになる。
- 何か他のもののコピーでないトークンはマナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、マナ総量が0である。
- パーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0である。

《秘儀の代理者》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — ウィザード

4/3

秘儀の代理者が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、あなたの墓地にありマナ総量が秘儀の代理者のパワー以下でありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。そのカードをコピーする。あなたはそのコピーをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

//

{1}{U}{U}

試作（あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。）

2/1

- あなたは、この能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。
- 能力の解決時に、他の効果により《秘儀の代理者》のパワーが対象のカードのマナ総量より小さくなった場合、それは不正な対象になる。そのカードは追放されず、あなたはコピーを唱えることはできない。
- カードには一部「秘術の代理者」と書かれているが、正しくは上記の通り「秘儀の代理者」である。

《ファイレクシアの幻視》

{2}{R}{R}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

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追放領域からカードをプレイしていなかった場合、パワーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。（それは、「{T}：{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つアーティファクトである。）

- あなたは、《ファイレクシアの幻視》の1つ目の能力を用いてプレイするカードの通常のタイミングのルールにすべて従わなければならない。それが呪文なら、それを唱えるためのすべてのコストを支払わなければならない。
- あなたが何らかの理由によりカードを追放領域からプレイしたなら、それが1つ目の能力を用いて追放したカードでなくとも、能力は誘発しない。
- 1つ目の能力を用いて追放したカードがインスタントであるなら、《ファイレクシアの幻視》の最後の能力がすでに解決してパワーストーン・トークンを生成した後に、あなたはそのカードをあなたの終了ステップ中にプレイしてもよい。これは「ケーキを持ったまま完成化させる」ようなものである。

《ファイレクシアの肉体喰らい》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — ファイレクシアン・ワーム

7/5

威迫、絆魂

護法—ファイレクシアの肉体喰らいのパワーに等しい点数のライフを支払う。

//

## {1}{B}{B}

試作（あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。）

3/3

- 対戦相手はその呪文や能力を解決するために支払う必要があるライフの点数は、護法能力が解決する時点での《ファイレクシアの肉体喰らい》のパワーと等しく、それは護法能力が誘発したときのパワーと異なることがある。護法能力が解決する時点で《ファイレクシアの肉体喰らい》が戦場になかった場合、最後にそれが戦場にいたときのパワーを使用し、そのプレイヤーが支払わなければならないライフの点数を決定する（もし《ファイレクシアの肉体喰らい》が唯一の対象だったなら、適正な対象がないので、ライフを支払っても解決しない）。

### 《服役》

## {2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

服役が戦場に出たとき、占術2を行う。

エンチャントしているクリーチャーでは攻撃もブロックもできず、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。装備や蘇生のように、起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンの含む。

### 《包囲の古参兵》

## {2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもない兵士1体が死亡するたび、無色の1/1の兵士・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《包囲の古参兵》が1体以上のトークンでもこれでもない兵士と同時に死亡したなら、2つ目の能力はそれら1体につきそれぞれ1回誘発する。

### 《マイトストーンの稼動力》

## {3}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクト）

マイトストーンの稼動力が戦場に出たとき、カード1枚を引く。

エンチャントしている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4/4のクリーチャーでもある。

- そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。特に、装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、通常それを別のクリーチャーにつけることはできない。それがクリーチャーについていたなら、それは外れる。
- そのアーティファクトがすでにクリーチャーであったなら、その基本のパワーとタフネスはそれぞれ4になる。これは、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。《マイトストーンの稼動力》がアーティファクトにつけられた後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果（たとえば、《巨大化》）は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、パワーとタフネスを入れ替える効果についても同様である。

- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、あなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にあるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかのみが考慮される。

《マク・ファワを手懐ける者、ミシュラ》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

4/4

あなたがコントロールしているすべてのパーマネントは「護法—パーマネント1つを生け贄に捧げる。」を持つ。

あなたの墓地にあるすべてのアーティファクト・カードは蘇生 {1}{B}{R}を持つ。({1}{B}{R}：あなたの墓地にあるそのカードを戦場に戻す。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはそれが戦場を離れるなら、それを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。)

- 注釈文に書いてある文章とは関係なく、《マク・ファワを手懐ける者、ミシュラ》が付与する蘇生能力は、あなたの墓地にある各アーティファクト・カードがそれぞれ持つ起動型能力である。それらは《マク・ファワを手懐ける者、ミシュラ》の起動型能力ではない。

《街並みの地ならし屋》

{8}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

8/8

トランプル

あなたがこの呪文を唱えたとき、および、街並みの地ならし屋が攻撃するたび、土地でないパーマネント最大1つを対象とする。それを破壊する。そのコントローラーはパワーストーン・トークン1つをタップ状態で生成する。

蘇生 {8}

- 《街並みの地ならし屋》の誘発型能力は、その蘇生能力をあなたの墓地から起動したときには誘発しない。ただし、そのターンにあなたが《街並みの地ならし屋》で攻撃した際には誘発する。

《抹消する稲妻》

{1}{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。抹消する稲妻はそれに4点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーやプレインズウォーカーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《抹消する稲妻》からダメージを受けたクリーチャーだけを追放するわけではない。何らかの理由によりこのターンに死亡するなら、代わりにそれを追放する。

《魔力炉の作業員》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 組立作業員

4/4

{3}：ターン終了時まで、魔力炉の作業員は+2/+2の修整を受ける。あなたが「鉱山の作業員」という名前を持つクリーチャーと「塔の作業員」という名前を持つクリーチャーを両方ともコントロールしているなら、その代わりに魔力炉の作業員の上に+1/+1カウンター2個を置く。毎ターン1回しか起動できない。

- あなたが能力の解決時に「鉱山の作業員」という名前を持つクリーチャーと「塔の作業員」という名前を持つクリーチャーをそれぞれ1体以上コントロールしているなら、《魔力炉の作業員》は+2/+2の修整を受ける代わりに+1/+1カウンター2個を得る。



### 《ミシュラの巨大戦車》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 巨大戦車

5/3

トランプル

各戦闘で、ミシュラの巨大戦車は可能なら攻撃する。

蘇生{5}{R}（{5}{R}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- 何らかの理由により《ミシュラの巨大戦車》が攻撃できない場合（たとえば、タップ状態であるなど）、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、そのコントローラーが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。

### 《ミシュラの研究机》

{1}

アーティファクト

{1}, {T}, ミシュラの研究机を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。そのうちの1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

蘇生{1}{R}（{1}{R}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《ミシュラの研究机》の最初の能力によって呪文を唱える場合、その呪文のすべてのコストを支払うすべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。

### 《ミシュラの鑄造所》

土地

{T}：{C}を加える。

{2}：ターン終了時まで、ミシュラの鑄造所は2/2の組立作業員・アーティファクト・クリーチャーになる。これは土地でもある。

{1}, {T}：攻撃している組立作業員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。

- 《ミシュラの鑄造所》がクリーチャーになり、一番最近のあなたのターンの開始時から続けてコントロールしていなかった場合、（何らかの理由で速攻を得た場合を除き）あなたはそれの1つ目と最後の能力を起動できず、それは攻撃できない。
- 《ミシュラの鑄造所》がすでにクリーチャーであるなら、2つ目の能力を起動すると、そのパワーやタフネスを特定の値に設定していた既存の効果は上書きされる。+1/+1カウンターや《巨大化》のような呪文の効果を含む、パワーやタフネスに影響を与える他の効果は適用され続ける。

### 《無鉄砲》

{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは+2/+0の修整を受けトランプルを持つ。

無鉄砲が戦場から墓地に置かれたとき、カード1枚を引く。

- 《無鉄砲》がエンチャントするクリーチャーが、そのオーラ・呪文が解決するまでに不正な対象になった場合、呪文全体は解決しない。これは戦場からではなくスタックからあなたの墓地に置かれるので、最後の能力は誘発しない。

### 《焼き討ち》

{2}{R}

## ソーサリー

この呪文は打ち消されない。

アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。そのマナ総量が1以下であるなら、カード1枚を引く。

- 「この呪文は打ち消されない。」は護法のキーワード能力によっても打ち消されないことを意味する。これが護法を持つアーティファクトを対象にした場合、呪文のコントローラーは護法のコストを支払ってもよい。ただし支払わない場合も《焼き討ち》は打ち消されない。

## 《やり場のない悔恨》

{4}{B}

インスタント

この呪文を唱えるためのコストは、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚につき{1}少なくなる。

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを追放する。

- 《やり場のない悔恨》の1つ目の能力によって、そのマナ・コストやマナ総量が変わることはない。それは呪文を唱えるためのコストを減らすだけである。
- 《やり場のない悔恨》の1つ目の能力はコストを{B}より少なくすることはできない。

## 《勇壮な対決》

{1}{G}

ソーサリー

あなたがコントロールしているクリーチャー1体と、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+1/+2の修整を受ける。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。)

- あなたがコントロールしてい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を対象として選ばないかぎり、《勇壮な対決》を唱えることはできない。
- 《勇壮な対決》の解決時点で、あなたがコントロールしているクリーチャーが不正な対象であった場合、そのクリーチャーは+1/+2の修整を受けない。そのクリーチャーは適正な対象であるが、あなたがコントロールしていないクリーチャーが不正な対象になっていた場合、あなたがコントロールしているクリーチャーは+1/+2の修整を受ける。いずれの場合も、どちらのクリーチャーもダメージを与えも受けもしない。

## 《行き届いた採掘》

{W}

エンチャント

{2}{W}：あなたがコントロールしているパーマネント1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。それが蘇生を持っているなら、代わりにそれを追放する。その後、そのカードをオーナーの手札に戻す。あなたのターン中にしか起動できない。

- 対象のパーマネントが蘇生を持ち、その蘇生能力を使用して戦場に出された場合でも、この効果によって追放され、オーナーの手札に戻される。

## 《ヨーグモスの法務官、ギックス》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

3/3

クリーチャー1体があなたの対戦相手1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーは1点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはカード1枚を引く。

{4}{B}{B}{B}, カードX枚を捨てる：対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。あなたはこれにより追放されているカードの中から、土地をプレイしたりマナ・コストを支払うことなく呪文を唱えたりしてもよい。

- あなたは最後の能力を解決するときそのカードをプレイしなければならない。あなたは後になってそれをプレイすることはできない。
- あなたのターン中で、まだこのターンに土地をプレイしていない場合のみ、これにより土地をプレイすることができる。
- これによりあなたが唱えた呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《ラト＝ナムの創立者、ドラフナ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠・アドバイザー

2/1

{1}{U}：あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

{3}, {T}：あなたがコントロールしているアーティファクト・呪文1つを対象とする。それをコピーする。(そのコピーはトークンになる。)

- パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。つまり、このトークンは「生成された」わけではない。誘発型能力がコピーしたパーマネント・呪文によって、トークンが戦場に出たとしても、「トークンが生成された」ことを参照する効果には一切の相互作用を及ぼさない。
- 効果が試作型呪文をコピーする場合、そのコピー（およびそれが戦場でなるトークン）はその試作型呪文と同じ特性を持つ。

《ロノムの発掘家、フェルドン》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/2

速攻

ロノムの発掘家、フェルドンではブロックできない。

ロノムの発掘家、フェルドンがダメージを受けるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるその点数に等しい枚数のカードを追放する。そのうちの1枚を選ぶ。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- あなたはこれにより呪文を唱えるとき、そのコストをすべて支払いすべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。

## 『兄弟戦争』 ジャンプスタート・カード別注釈

《救助レトリバー》

{3}{W}{W}

クリーチャー — 犬・兵士

3/3

瞬速

救助レトリバーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでない各兵士の上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

あなたがコントロールしていて攻撃していてこれでない各兵士が受けるすべてのダメージを軽減する。

- 《救助レトリバー》は、これが攻撃していなくても、攻撃していてこれでない兵士が受けるダメージを軽減する。
- 攻撃していてこれでないあなたの兵士が戦闘ダメージを受ける前に《救助レトリバー》が戦場を離れるなら、通常通りダメージを受ける。特に、対戦相手が、《救助レトリバー》を倒すことができるパワーと先制攻撃を持つクリーチャーでブロックできるなら、《救助レトリバー》で攻撃することは大抵の場合賢明ではない。

《恐怖のバリスタ》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

5/3

威迫

恐怖のバリスタが攻撃するたび、あなたはこれでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてよい。そうしたとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

蘇生{3}{B}{B}（{3}{B}{B}：あなたの墓地からこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《恐怖のバリスタ》が攻撃するとき、あなたは誘発型能力の対象を選ばない。あなたがクリーチャーを生け贄に捧げることを選んだなら、2つ目の誘発型能力が誘発され、その2つ目の能力の対象をあなたが選ぶ。プレイヤーは通常通り、この2つ目の能力に対応できる。

《工匠のドラゴン》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — ドラゴン

4/4

飛行

{R}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

蘇生{3}{R}{R}（{3}{R}{R}：あなたの墓地にあるこのカードを戦場に戻す。これは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、またはこれが戦場を離れるなら、これを追放する。蘇生はソーサリーとしてのみ行う。）

- 1つ目の起動型能力は、その解決時にあなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーにのみ影響する。そのターン、後になってあなたのコントロール下になったアーティファクト・クリーチャーは影響を受けない。

《森呼び自動機械》

{10}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

8/8

森呼び自動機械が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。それをアンタップする。それは速攻を持ち基本のパワーとタフネスが森呼び自動機械のパワーとタフネスに等しいツリーフォーク・クリーチャーになる。それは土地でもある。

//

{2}{G}{G}

試作（あなたはこの呪文を、異なるマナ・コスト、色、サイズで唱えてもよい。これは能力とタイプを保持する。）

3/3

- そのツリーフォーク・クリーチャー・土地の基本のパワーとタフネスを決めるには、《森呼び自動機械》の誘発型能力が解決する時点でのパワーとタフネスを用いる。《森呼び自動機械》が戦場になかったなら、それが最後に戦場にいた時のパワーとタフネスを用いる。

## 『兄弟戦争』 統率者のカード別注釈

《新たな地平の識者》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

1/1

新たな地平の識者は+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{T}, あなたがコントロールしているパーマナント1つの上からカウンター1個を取り除く：あなたのライブラリーから平地・カード1枚を探し、公開する。対戦相手1人があなたよりも多くの土地をコントロールしているなら、あなたはそのカードをタップ状態で戦場に出してもよい。それを戦場に出さないなら、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- 対戦相手があなたよりも多くの土地をコントロールしていたとしても、あなたはカードを戦場に出さずに手札に加えてもよい。

《アヴェンジャーの名手、サンウエル》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・操縦士

3/1

あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーが攻撃しているかぎり、アヴェンジャーの名手、サンウエルが受けるすべてのダメージを軽減する。

アヴェンジャーの名手、サンウエルがタップ状態になるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード6枚を追放する。あなたはそこから機体やアーティファクト・クリーチャーである呪文1つを唱えてもよい。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。

- 《アヴェンジャーの名手、サンウエル》が何らかの理由によりアーティファクト・クリーチャーであるなら、その1つ目の能力はこれが攻撃しているときに適用される。
- あなたは《アヴェンジャーの名手、サンウエル》の最後の能力を用いて唱えた呪文が必要とするコストをすべて支払わなければならない。
- これによりあなたが呪文を唱えないことを選んだなら、他の追放されたカードとともにライブラリーの一番下に置く。あなたは後になってそれを唱えることはできない。

《カイルス・ニンの信奉者》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

カイルス・ニンの信奉者が戦場に出たとき、あなたから開始して各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているパーマナント最大5つを選ぶ。これにより選ばれもせずこれでもないすべてのパーマナントはフェイズ・アウトする。

すべてのパーマナントはフェイズ・インできない。

- 最後の能力は、《カイルス・ニンの信奉者》が戦場にいるかぎり、誰がコントロールしているかに関わらず、どのパーマナントもフェイズ・インできないことを意味する。これには1つ目の能力以外でフェイズ・アウトしたパーマナントや、これが戦場に出たときに既にフェイズ・アウトしていたパーマナントも含まれる。これが戦場を離れた後、フェイズ・アウトしていた各パーマナントは、1つの例外を除き（下記参照）、コントローラーのアンタップ・ステップ中に通常通りフェイズ・インする。
- 何らかの効果により、パーマナントが何らかのイベントが「起きるまで」フェイズ・アウトし、そのイベントが《カイルス・ニンの信奉者》が戦場にいる間に起きたなら、フェイズ・アウトしたパーマナントは永続的にフェイズ・アウトしたままになる。
- 《カイルス・ニンの信奉者》自体がフェイズ・アウトするなら、これがフェイズ・アウトしている間に、フェイズ・アウトしていてこれでないすべてのパーマナントは通常通りフェイズ・インできる。コントローラーのアンタップ・ステップの間、《カイルス・ニンの信奉者》と、フェイズ・アウトしていてこれでないすべてのパーマナントのうちそのプレイヤーがコントロールしているものは、同時にフェイズ・インする。
- パーマナントがフェイズ・アウトしている間は、存在しないかのように扱う。それは呪文や能力の対象にならず、その常在型能力はゲームに効果がなく、その誘発型能力は誘発せず、それでは攻撃もブロックもできない。以下同様である。
- フェイズ・アウトによって、「戦場を離れたとき」に誘発する能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによって「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。

- 「[これ]が戦場を離れるまで」を待っている単発的効果（たとえば、《放逐する僧侶》の効果）は、パーマネントがフェイズ・アウトしたときに起きない。
- たとえば、《ヴォーデイリアの精神詠い》の効果のように、「～続けているかぎり」と書かれた継続的効果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。その種の効果がフェイズ・アウトしたオブジェクトを無視した後で、その条件が満たされなくなったなら、その効果は終了する。
- フェイズ・アウトするパーマネントについていた各オーラや装備品もそれぞれフェイズ・アウトする。それらはそのパーマネントとともに、それについてたままの状態でもフェイズ・インする。同様に、カウンターが置かれていてフェイズ・アウトしたパーマネントは、それらのカウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- パーマネントが戦場に出る際に行った選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

#### 《カイラのオルゴール》

{2}

伝説のアーティファクト

{W}, {T}: あなたのライブラリーが一番上にあるカード1枚を見、その後、裏向きに追放する。(あなたはいつでもそれを見てよい。)

{T}: ターン終了時まで、あなたはカイラのオルゴールによって追放されていてあなたがオーナーである各カードをプレイしてもよい。

- 《カイラのオルゴール》によって追放された、あなたがオーナーである裏向きのカードは、たとえ他のプレイヤーがコントロールを得たとしても、他のプレイヤーが見ることはできない。

#### 《機械神の肖像》

{4}

アーティファクト

あなたは機械神の肖像を、これがアーティファクトであり「{T}: {U}を加える。」を持つことを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。(これはクリーチャーではない。)

{T}: {U}を加える。

- 《機械神の肖像》の能力はクリーチャーを対象としない。
- このタイプとアーティファクト・タイプ以外のサブタイプを除き、《機械神の肖像》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、「{T}: {U}を加える。」を持つことを除いてそれ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンである場合を除く)。これはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがついているかどうかをコピーしない。また、タイプや色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 《機械神の肖像》はそのクリーチャーが持つタイプ(クリーチャーやエンチャントなど)、アーティファクト・タイプ以外のサブタイプ(ファイレクシアンやエルフなど)はコピーしないが、他の特殊タイプ(「伝説の」など)やアーティファクトのサブタイプ(「宝物」や「機体」など)はコピーする。これは同じ名前を持つので、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーをコピーしたなら、レジェンド・ルールによりあなたはそのうちの1体を選び、墓地に置かなければならない。
- 《機械神の肖像》が効果によって、クリーチャーになったプレインズウォーカーをコピーしたなら、《機械神の肖像》はそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を持つが、カード・タイプはアーティファクトのみである(たいていの場合「伝説の」タイプを持つ)。これ自身はプレインズウォーカーでないため、それの上に忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出ないが、そのカウンターがないため死亡することもない。同様に、これは攻撃されることはなく、ダメージを与えられることもない。そのパーマネントの忠誠度能力は各ターンにつき1回起動してもよい。後にこれがクリーチャーとなってダメージを受けたなら、それにより忠誠カウンターを失うことはない。

- 《機械神の肖像》が効果によって、クリーチャーとなった英雄譚をコピーしたなら、これはその英雄譚の章能力を持つが、カード・タイプがアーティファクトであり英雄譚ではないため、各ターンに伝承カウンターを得ることはない。それが『団結のドミナリア』の一部に登場する、先読能力を持つ英雄譚カードでないかぎり、カウンターが置かれた状態で戦場に出ることもない。何らかの方法でこれの上に伝承カウンターを置くことができたなら、該当する能力が誘発する。最後の章の章番号に等しい個数の伝承カウンターが置かれた後は、それを生け贄に捧げない。
- 《機械神の肖像》が効果によって、クリーチャーになった基本土地タイプを持つ土地をコピーしたなら、これはその土地が土地タイプにより持つマナ能力は持たない（それ自身が与える能力は例外となる）。たとえば、基本森が何らかの効果でクリーチャーとなり、《機械神の肖像》がそのコピーとして戦場に出たとき、それは「森」という名前を持つ基本アーティファクトとなり、「{T}：{U}を加える」を持つが、「{T}：{G}を加える」の固有能力は持たない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- 選ばれたクリーチャーが別の何かをコピーしているとき、《機械神の肖像》はその選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る（下記の例外を除く）。
- 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《機械神の肖像》は、下記の例外に加え、コピー元のトークンを生成した効果に記されているそのトークンの元の特性をコピーする。トークンをコピーしていたとしても、《機械神の肖像》はトークンではない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《機械神の肖像》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャー・カードが持つ「[このクリーチャー・カード]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー・カード]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。なお、これらの効果の一部はそれがクリーチャーである場合のみ正しく機能し、そのコピーがクリーチャーではなくアーティファクトであるため何も収穫がない場合もある。
- 何らかの理由により《機械神の肖像》がこれでないクリーチャーと同時に戦場に出たなら、これはそのクリーチャーのコピーになれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。

#### 《驚異のるつぼ》

{7}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべてのパーマネントは護法{2}を持つ。

あなたの終了ステップの開始時に、カード2枚を切削し、その後、あなたの墓地にあり土地でないカード1枚を無作為に選んで追放し、コピーする。あなたはそのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。（パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。）

- （たとえば、適正な対象がない、唱えたくないなどの理由により）あなたがそのコピーを唱えないなら、そのコピーは消滅する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- コピーのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- コピーに何が起ころうと、カードは追放されたままになる。

#### 《きらめき削り》

{3}{U}

クリーチャー — ドレイク

1/3

飛行

きらめき削りは+X/+0の修整を受ける。Xはあなたがコントロールしているアーティファクトのマナ総量の中の最大値に等しい。

きらめき削りがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるその点数に等しい枚数のカードを公開してもよい。これにより公開されたアーティファクト・カード1枚をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- 戦場にあるアーティファクトのmana・コストに{X}が含まれるなら、Xは0である。

《謹厳な生存者、タウノス》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1/3

{2}, {T} : あなたがコントロールしているアーティファクト・トークン最大1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。カード2枚を切削する。

{1}{W}{U}{B}, {T}, アーティファクト・トークン2つを生け贄に捧げる, あなたの墓地にありアーティファクトやクリーチャーであるカード1枚を追放する : 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、その追放されたカードのコピーであるトークン1つを生成する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたが1つ目の能力で生成する新しいトークンは、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。新しく生成されたトークンは、コピー元のトークンがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、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いているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- 元のトークンが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンはその元のトークンのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それはその元のトークンがコピーしているもののコピーになる。
- 両方の能力とも、トークンやカードをコピーして生成したトークンのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- あなたが生成するトークンの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のトークンやカードが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は〜の状態です」能力も機能する。

《工匠の主任、ウルザ》

{3}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

4/5

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

あなたがコントロールしているすべてのアーティファクト・クリーチャーは威迫を持つ。

あなたの終了ステップの開始時に、「このクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1体につき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色の0/0の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 構築物・トークンの能力はその構築物自身も数に入れるので、少なくとも1/1になる。

《高名な者、ミシュラ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

5/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてクリーチャーでないアーティファクト1つを対象とする。「ミシュラの戦機」という名前で4/4で他のタイプに加えて構築物・アーティファクト・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン1つを生成する。ターン終了時まで、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、そのトークンを生け贄に捧げる。

- パワー、タフネス、タイプを除き、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)。これはそのパーマ



ネットがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラがついているかどうかなどをコピーしない。

- コピー元のパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- コピー元のパーマネントがトークンであるなら、生成される新しいトークンは、記載されているものを除き、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしているなら、記載されているものを除き、トークンはそのパーマネントがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。対象としたパーマネントが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し、」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

#### 《最高機構長》

{2}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

0/5

あなたのアップキープの開始時に、あなたはX点のライフを得る。Xはあなたの手札にあるカードの枚数から4を引いた値に等しい。

あなたがライフを得るたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのアドバイザーや工匠やモンクは警戒を得て+X/+0の修整を受ける。Xはあなたが得たライフの点数に等しい。アドバイザーや工匠やモンクのうちあなたがコントロールしていてアンタップ状態である3体をタップする：カード1枚を引く。

- 負の値のライフを得ることはできない。1つ目の能力が解決するときに手札のあるカードが4枚より少なかった場合、ライフを得ないが、ライフを失うこともない。
- 《最高機構長》の起動型能力のコストにはタップ・シンボルが含まれないので、そのコストを支払うために、一番最近のあなたのターンの開始時からあなたのコントロール下になかったクリーチャーでもタップできる（《最高機構長》自身でもよい）。

#### 《自然の力、ティタニア》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エレメンタル

6/6

あなたはあなたの墓地から森をプレイしてもよい。

森1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、緑の5/3のエレメンタル・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしているエレメンタル1体が死亡するたび、あなたはカード3枚を切削してもよい。

- 《自然の力、ティタニア》によって、森をプレイできるタイミングは変わらない。あなたが各ターンにプレイできる土地は1つのみであり、あなたのメイン・フェイズの間で、あなたが優先権を持ち、スタックが空のときにのみプレイできる。

#### 《実業的な回収者、ファリド》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

あなたがコントロールしていてトークンでないアーティファクト1つが戦場から墓地に置かれるたび、「屑鉄」という名前の無色のアーティファクト・トークン1つを生成する。

{1}{R}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる：以下から1つを選ぶ。

- 実業的な回収者、ファリドの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、これは威迫を得る。
- クリーチャー1体を対象とする。それを使喚する。
- カード1枚を捨て、その後、カード1枚を引く。

- トークンの名前は「屑鉄」であり、何も能力を持たない。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしている使喚されているクリーチャーが、タップ状態であるか「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているかそのターンの開始時から続けてそのプレイヤーのコントロール下でない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーは攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使喚した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは（いずれかの対戦相手がコントロールしている）プレインズウォーカーか、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚された後では、それがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使喚されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使喚されたなら、それはそれを使喚していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使喚の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使喚されたなら、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

#### 《ティタニアの杖》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールしている森の数に等しい。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、緑の1/1の森・ドライアド・土地・クリーチャー・トークン1体を生成する。（それは召喚酔いの影響を受ける。）

装備{3}

- 森は土地のサブタイプである。ドライアドはクリーチャーのサブタイプである。何らかの効果によってトークンが異なる土地のサブタイプを持つなら、それはクリーチャーのサブタイプやその色に影響を及ぼさない（逆もまた然り）。

#### 《導線外科医》

{4}{B}{B}

クリーチャー — 人間・工匠

6/5

畏怖（このクリーチャーは、アーティファクトでも黒でもないクリーチャーにはブロックされない。）  
あなたの墓地にある各アーティファクト・クリーチャー・カードはそれぞれ再演を持つ。それらの再演コストはそれぞれ、マナ・コストに等しい。（それを追放し、そのマナ・コストを支払う：各対戦相手につきそれぞれ、このカードのコピーであり、このターン可能ならそのプレイヤーを攻撃するトークン1つを生成する。それらは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それらを生け贄に捧げる。起動はソーサリーとしてのみ行う。）

- 再演を持つカードの追放が、この能力を起動するためのコストである。その能力を起動すると宣言した後は、それが終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。このコストの支払いを防ぐためにあなたの墓地からカードを取り除こうとするようなことはできない。
- あなたが生成するトークンの総数を決定するときにゲームから除外された対戦相手は数に入れない。

- トークンは、元のカードに書かれていることのみをコピーする。そのクリーチャーが戦場に置かれていたときにその特性を変更していた効果はコピーされない。
- 各トークンはそれぞれ、可能なら適切なプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 何らかの理由によっていずれかのトークンが攻撃できない（たとえば、タップ状態になった）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。
- 何らかの効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、そのトークンはどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃しても、まったく攻撃しなくてもよい。コストを支払わないかぎり、効果によってトークンが特定のプレイヤーを攻撃できないなら、あなたはそのプレイヤーを攻撃したいのでないかぎり、そのコストを支払う必要はない。
- 遅延誘発型能力の解決時に、何らかの理由によってトークンが他のプレイヤーのコントロール下になっていたなら、あなたはそのトークンを生け贄に捧げることはできない。後になってあなたがそのコントロールを取り戻したとしても、それは永続的に戦場に残る。

#### 《根の道の浄化師》

{3}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

3/4

あなたがコントロールしているすべての土地と、あなたのライブラリーにあるすべての土地・カードは基本である。

- 基本であっても、その土地が既に持っていない能力は加えては何も付与されず、カード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプは無くならない。たとえば、伝説の土地・カードは戦場やライブラリーにある間、基本であり、伝説でもある。
- 特に、基本になったとしてもいずれの基本土地タイプにもならない。何らかの効果があなたが《根の道の浄化師》をコントロールしている間にライブラリーから基本土地1つを探すことを指示する場合、あなたは好きな土地・カードを探してもよい。しかし、何らかの効果がライブラリーから基本土地タイプを持つカード1枚を探すよう指示する場合、その土地が基本であるかに関わらず、平地、島、沼、山、森である土地を探す必要がある。
- 基本になった土地は、それはもはや基本でない土地ではない。これにより適用される効果が変わる場合がある。たとえば、対戦相手が《血染めの月》という「基本でない土地は山である」と書かれているエンチャントをコントロールしていて、あなたが《根の道の浄化師》をプレイした場合、あなたがコントロールしている土地はすべて基本土地になるため、《血染めの月》はそれらに適用できなくなる。

#### 《発展の行進》

{2}{U}

ソーサリー

あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。これにより選ばれたクリーチャー1体につき、そのコピーであるトークン1つを生成する。

超過{6}{U}（あなたはこの呪文をこれの超過コストで唱えてもよい。そうしたなら、対象は取らず、あなたがコントロールしている各アーティファクト・クリーチャーにつきそれぞれ、そのコピーであるトークン1つを生成する。）

- 各トークンはコピー元のアーティファクト・クリーチャー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（ただし、そのクリーチャー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。その場合については後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピーされたアーティファクト・クリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。

- 選ばれたアーティファクト・クリーチャーが別の何かをコピーしている場合、トークンは選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- 選ばれたアーティファクト・クリーチャーがトークンであるなら、《発展の行進》が生成するトークンは、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。
- コピー元のアーティファクト・クリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[[このクリーチャー]が戦場に出るに際し]」や「[[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る]」の能力も機能する。
- 呪文の超過コストを支払わない場合は、その呪文は単一の対象を取る。超過コストを支払う場合は、この呪文は対象を取らない。
- 超過を持つ呪文は、超過コストが支払われたときには対象を取らないので、呪禁や該当する色についてのプロテクション（その色）を持つパーマネントにも影響を与えることがある。
- 超過はあなたがいつ呪文を唱えられるかを変えない。
- 超過で呪文を唱えてもその呪文のマナ・コストは変化しない。代わりに超過コストを支払うのみである。
- 呪文を唱えるコストを増減させる効果は、超過コストで呪文を唱えるときに支払うコストも同じ点数分増減させる。
- 超過を持つ呪文を「マナ・コストを支払うことなく」唱える場合は、代わりにその超過コストを支払うことを選ばない。

#### 《爆発炉のヘルカイト》

{7}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

献身（アーティファクト）（あなたはこの呪文を、アーティファクト1つを生け贄に捧げ、これとその生け贄に捧げたアーティファクトのマナ・コストの差を支払うことで、瞬速を持つかのように唱えてもよい。マナ・コストは色を含む。）

飛行、二段攻撃

対戦相手を攻撃しているすべてのクリーチャーは二段攻撃を持つ。

- パーマネント1つを生け贄に捧げて献身を持つ呪文を唱えるとき、生け贄に捧げたパーマネントのマナ・コストにある不特定マナは呪文の総コストのうち不特定マナのみを減らす。生け贄に捧げたパーマネントのマナ・コストにある有色と無色マナは呪文の総コストのうち同じタイプのマナを減らし、余剰分は呪文の総コストの不特定マナをその点数分だけ減らす。その呪文の総コストを{0}未満に減らすことはできない。
- 《爆発炉のヘルカイト》の最後の能力は、他の対戦相手がそのクリーチャーをコントロールしていたとしても、対戦相手のうち1人を攻撃しているすべてのクリーチャーに適用される。

#### 《溶鉄の大桶》

{4}

アーティファクト

{1}, {T}, これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード8枚を公開する。その中から、クリーチャーでないアーティファクト・カード最大2枚をマナ総量の合計がその生け贄に捧げられたアーティファクトのマナ総量以下になるように選んで戦場に、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- これにより公開された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である。

#### 《冷酷な者、アシュノッド》

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

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1 / 4

接死

あなたがアーティファクトやクリーチャーが持ちマナ能力でない能力を起動するたび、それを起動するために1つ以上のパーマネントが生け贄に捧げられていた場合、あなたはその能力をコピーしても

よい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。(能力を起動するためのマナ能力でアーティファクトを生け贄に捧げることは含めない。)

- 「起動するために生け贄に捧げられていた場合」とは、つまり能力のコストを払うためにパーマナントが生け贄に捧げられたことを指す。起動コストを支払う目的で用いるマナを生成するために、宝物・トークンなどのアーティファクトを生け贄に捧げることは含めない。

## 『ユニバースビヨンド・トランスフォーマー』カード別注 釈

《英雄、オプティマスプライム》

{3}{U}{R}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

4/8

見た目以上のもの {2}{U}{R}{W} (あなたは {2}{U}{R}{W} を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。)

各終了ステップの開始時に、鼓舞1を行う。(あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー1体を選び、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

英雄、オプティマスプライムが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でトランスフォームした状態で戦場に戻す。

////

《オートボット部隊長、オプティマスプライム》

色指標：青、赤、白

伝説のアーティファクト — 機体

6/8

金属生命体 (あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。)

トランプル

あなたが攻撃するたび、鼓舞2を行う。ターン終了時まで、その選ばれたクリーチャーはトランプルを得る。このターン、そのクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えたとき、オートボット部隊長、オプティマスプライムをトランスフォームさせる。

- 鼓舞2を行うには、あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャー1体を選び、それの上に+1/+1カウンター2個を置く。最も小さいタフネスを持つクリーチャーが2体以上いる場合は、それらのうち1体を選ぶ。
- 鼓舞は対象をとらない。あなたは攻撃による誘発型能力が解決するときにカウンターを置くクリーチャーを選ぶ。

《音波のスパイ、サウンドウェーブ》

{1}{W}{U}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

5/4

見た目以上のもの {2}{W}{U}{B} (あなたは {2}{W}{U}{B} を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。)

あなたがコントロールしている1体以上のクリーチャー・トークンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーの墓地にありそのダメージの点数に等しいマナ総量を持ちインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。それをコピーする。あなたはそのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしたなら、音波のスパイ、サウンドウェーブをトランスフォームさせる。

////

《上級隊長、サウンドウェーブ》

色指標：白、青、黒

## 伝説のアーティファクト

あなたがmana総量が奇数である呪文を唱えるたび、上級隊長、サウンドウェーブをトランスフォームさせる。そうしたなら、「ラヴィッジ」という名前で威迫と接死を持つ黒の3/3の伝説のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがmana総量が偶数である呪文を唱えるたび、上級隊長、サウンドウェーブをトランスフォームさせる。そうしたなら、「レーザービーク」という名前で飛行と呪禁を持つ青の2/2の伝説のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《音波のスパイ、サウンドウェーブ》の誘発型能力は、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンがそのプレイヤーに与えたダメージの点数にちょうど等しいmana総量を持つインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。
- あなたがコピーを唱えない場合、それは次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。そのコピーを唱えるかどうかに関わらず、追放されたカードは追放されたままである。
- mana・コストを支払うことなく唱えた呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。
- 《上級隊長、サウンドウェーブ》の能力について、あなたが唱えている呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、Xとして選んだ値を使用してmana総量の合計を決定する。
- ゼロは偶数である。

### 《人類の友、ゴールドバッグ》

{1}{W}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/3

見た目以上のもの{W}{U}（あなたは{W}{U}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

あなたがコントロールしていて攻撃している人間が受けるすべての戦闘ダメージを軽減する。

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、人類の友、ゴールドバッグをトランスフォームさせる。

////

### 《気の強い斥候、ゴールドバッグ》

色指標：白、青

伝説のアーティファクト — 機体

1/3

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

あなたがコントロールしているすべての人間・呪文は打ち消されない。

気の強い斥候、ゴールドバッグと1体以上の人間が攻撃するたび、カード1枚を引き、気の強い斥候、ゴールドバッグをトランスフォームさせる。

- 《人類の友、ゴールドバッグ》が、戦闘ダメージが攻撃している人間に与えられる前に死亡したなら、そのダメージは軽減されない。たとえば、これは《気の強い斥候、ゴールドバッグ》が先制攻撃を持つクリーチャーにブロックされたときに起こりうる。
- 戦闘ダメージの前にトランスフォームした場合も同様であるため、2つ目の呪文を唱える際は十分注意が必要。

### 《戦術家、ウルトラマグナス》

{4}{R}{G}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

7/7

見た目以上のもの{2}{R}{G}{W}（あなたは{2}{R}{G}{W}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

護法{2}

戦術家、ウルトラマグナスが攻撃するたび、あなたの手札にあるアーティファクト・クリーチャー・カード1枚を、タップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。そうしたなら、戦闘終了時

に、戦術家、ウルトラマグナスをトランスフォームさせる。

////

《装甲運搬車、ウルトラマグナス》

色指標：赤、緑、白

伝説のアーティファクト — 機体

4 / 7

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

速攻

圧倒 — 装甲運搬車、ウルトラマグナスが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての攻撃クリーチャーは破壊不能を得る。それらのクリーチャーのパワーの合計が8以上であるなら、装甲運搬車、ウルトラマグナスをトランスフォームさせる。

- 《戦術家、ウルトラマグナス》の最後の能力によって戦場に出されたアーティファクト・クリーチャーは攻撃クリーチャーであるが、攻撃クリーチャーとして指定されていないため「攻撃した」ことはなく、これによりクリーチャーが攻撃するときに誘発される能力は誘発しない。
- 《戦術家、ウルトラマグナス》のコントローラーは、アーティファクト・クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーを選ぶ。《戦術家、ウルトラマグナス》が攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーと同じでなくてもよい。

《戦場軍医、ラチェット》

{2}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

2 / 4

見た目以上のもの{1}{W}（あなたは{1}{W}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

絆魂

あなたがライフを得るたび、あなたは戦場軍医、ラチェットをトランスフォームさせてもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありマナ総量がこのターンにあなたが得たライフの点数以下であるアーティファクト・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に戻す。

////

《救命救急車、ラチェット》

色指標：白

伝説のアーティファクト — 機体

1 / 4

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

絆魂

あなたがコントロールしていてトークンでない1つ以上のアーティファクトが戦場から墓地に置かれるたび、救命救急車、ラチェットをトランスフォームさせる。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《戦場軍医、ラチェット》の最後の能力は対象を必要としない。《戦場軍医、ラチェット》の解決時にあなたがトランスフォームするなら、2つ目の能力が誘発し、あなたはその対象を選ぶ。プレイヤーは通常通り、この新しい誘発型能力に対応できる。
- 複数回ライフを得ることが同時に起きた場合、《戦場軍医、ラチェット》の最後の能力はその回数に等しい数だけ誘発する。一方、それが起きたときにトランスフォームできる回数は1回のみである。その誘発型能力によってそれがトランスフォームした後、残りの能力は解決されるが、何もしない。

《戦闘 DJ、ブラスター》

{3}{R}{G}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

3 / 3

見た目以上のもの  $\{1\}\{R\}\{G\}$ （あなたは  $\{1\}\{R\}\{G\}$  を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないすべてのアーティファクト・クリーチャーや機体は接合 1 を持つ。（接合を持つパーマネントは + 1 / + 1 カウンターが追加で 1 個置かれた状態で戦場に出る。それが死亡したとき、アーティファクト・クリーチャー 1 体を対象とする。あなたはその死亡したパーマネントのすべての + 1 / + 1 カウンターを対象にしたクリーチャーの上に置いてもよい。）

あなたが戦闘 DJ、ブラスターの上に 1 個以上の + 1 / + 1 カウンターを置くたび、これをトランスフォームさせる。

////

《鼓舞する者、ブラスター》

色指標：赤、緑

伝説のアーティファクト

接合 3

$\{X\}$ ,  $\{T\}$ ：これでないアーティファクト 1 つを対象とする。鼓舞する者、ブラスターの上にある + 1 / + 1 カウンター X 個をその上に動かす。ターン終了時まで、そのアーティファクトは速攻を得る。鼓舞する者、ブラスターの上に + 1 / + 1 カウンターがないなら、これをトランスフォームさせる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《戦闘 DJ、ブラスター》が何らかの方法により 1 体以上のこれでないアーティファクト・クリーチャーや機体と同時に戦場に出たなら、それらのクリーチャーや機体は戦場に出るまで《鼓舞する者、ブラスター》の能力による接合 1 を持たないため、追加で + 1 / + 1 カウンター 1 個が置かれた状態で戦場に出ることはない。
- 《戦闘 DJ、ブラスター》が 1 体以上のこれでないアーティファクト・クリーチャーや機体と同時に死亡したとき、これがそれらにそれぞれ付与した接合能力が誘発する。
- + 1 / + 1 カウンターが置かれているクリーチャーの上に、それが死亡するのに十分な - 1 / - 1 カウンターが置かれるなら、それはそれらのカウンターがすべて置かれたまま戦場を離れる。接合能力は、このクリーチャーが戦場を離れる前にこれの上にあった + 1 / + 1 カウンターの個数に等しい個数の + 1 / + 1 カウンターを、対象にしたアーティファクト・クリーチャーの上に置く。
- 《戦闘 DJ、ブラスター》から《鼓舞する者、ブラスター》にトランスフォームしても、接合能力によりカウンターを得ることはない。
- 《鼓舞する者、ブラスター》の起動型能力の解決時にこれの上にあった + 1 / + 1 カウンターが X 個以下だった場合、これの + 1 / + 1 カウンターはすべて動かされる。

《力を欲する者、スタースクリーム》

$\{3\}\{B\}$

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/3

見た目以上のもの  $\{2\}\{B\}$ （あなたは  $\{2\}\{B\}$  を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

飛行

あなたがカード 1 枚を引くたび、あなたが統治者である場合、対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーは 2 点のライフを失う。

1 体以上のクリーチャーがあなたに戦闘ダメージを与えるたび、力を欲する者、スタースクリームをトランスフォームさせる。

////

《シーカーの隊長、スタースクリーム》

色指標：黒

伝説のアーティファクト — 機体

2/3

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）



飛行、威迫、速攻

シーカーの隊長、スタースクリームがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、統治者がいなかった場合、そのプレイヤーが統治者になる。

あなたが統治者になるたび、シーカーの隊長、スタースクリームをトランスフォームさせる。

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

《独創的な科学者、ジェットファイヤー》

{4}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/4

見た目以上のもの{3}{U}（あなたは{3}{U}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

飛行

あなたがコントロールしているアーティファクトの中から1個以上の+1/+1カウンターを取り除く：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはその個数に等しい点数の{C}を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。独創的な科学者、ジェットファイヤーをトランスフォームさせる。

////

《空中警護員、ジェットファイヤー》

色指標：青

伝説のアーティファクト — 機体

3/4

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

飛行

{U}{U}{U}：空中警護員、ジェットファイヤーをトランスフォームさせる。その後、順応3を行う。

（これの上に+1/+1カウンターがないなら、これの上に+1/+1カウンター3個を置く。）

- あなたが《独創的な科学者、ジェットファイヤー》の起動型能力により追加するマナは、アーティファクトでない呪文以外にも使用することができる。これには、アーティファクトやアーティファクトでないパーマネントの能力を起動するためのコストを支払ったり、護法コストを支払うことなども含まれる。
- 《独創的な科学者、ジェットファイヤー》の起動型能力は対象をとるため、マナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。

《卑劣な拷問者、ブリッツウィング》

{5}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

6/5

見た目以上のもの{3}{B}（あなたは{3}{B}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分がこのターンに失ったライフの点数に等しい点数のライフを失う。これによりライフを失わなかったなら、卑劣な拷問者、ブリッツウィングをトランスフォームさせる。

////

《万能襲撃者、ブリッツウィング》

色指標：黒

伝説のアーティファクト — 機体

3/5

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、飛行か破壊不能のうち1つを無作為に選ぶ。ターン終了時まで、万能襲撃者、ブリッツウィングはその選ばれた能力を得る。

万能襲撃者、ブリッツウィングがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これをトランスフォームさせる。

- 《万能襲撃者、ブリッツウィング》が《卑劣な拷問者、ブリッツウィング》にトランスフォームした後も、それは戦闘中の攻撃クリーチャーである。それは戦闘の開始時に得た能力などを含む、いずれの能力も持ったままである。特に、これが何らかの方法で二段攻撃を得ていたなら、通常の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを与える前にトランスフォームすることになる。

《無作法な古参兵、フレイムウォー》

{1}{B}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/2

見た目以上のもの {B}{R}（あなたは{B}{R}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる：無作法な古参兵、フレイムウォーの上に+1/+1カウンター1個を置き、これをトランスフォームさせる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

{1}、あなたの手札を捨てる：追放領域にありあなたがオーナーであり情報カウンターが置かれているすべてのカードをあなたの手札に加える。

////

《世慣れた工作員、フレイムウォー》

色指標：黒、赤

伝説のアーティファクト — 機体

2/1

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

威迫、接死

世慣れた工作員、フレイムウォーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるその点数に等しい枚数のカードを裏向きで追放する。それらの上にそれぞれ情報カウンター1個を置く。世慣れた工作員、フレイムウォーをトランスフォームさせる。

- あなたは《世慣れた工作員、フレイムウォー》の誘発型能力により追放されたカードを見ることはできない。

《妨害工作員、サイクロナス》

{2}{U}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/5

見た目以上のもの{5}{U}{B}（あなたは{5}{U}{B}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

飛行

妨害工作員、サイクロナスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これは謀議する。その後、妨害工作員、サイクロナスのパワーが5以上であるなら、これをトランスフォームさせる。(クリーチャーが謀議するとは「カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。あなたが土地でないカードを捨てたなら、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。」を意味する。)

////

《サイバトロンの戦闘機、サイクロナス》

色指標：黒

伝説のアーティファクト — 機体

5/5

金属生命体 (あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。)

飛行

サイバトロンの戦闘機、サイクロナスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これをトランスフォームさせる。そうしたなら、このフェイズの後に追加の開始フェイズを加える。(開始フェイズは、アンタップとアップキープとドロウの各ステップからなる。)

- 《サイバトロンの戦闘機、サイクロナス》が《妨害工作員、サイクロナス》にトランスフォームした後も、それは戦闘中の攻撃クリーチャーであり、得た能力なども持ったままである。特に、これが何らかの方法で二段攻撃を得ていたなら、通常の戦闘ダメージ・ステップで戦闘ダメージを与える前にトランスフォームする。それがプレイヤーに2度目の戦闘ダメージを与えたとき、それを再度トランスフォームさせることになる。

《暴君、メガトロン》

{3}{R}{W}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

7/5

見た目以上のもの{1}{R}{W}{B} (あなたは{1}{R}{W}{B}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。)

戦闘中、対戦相手は呪文を唱えられない。

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、暴君、メガトロンをトランスフォームさせてもよい。

そうしたなら、このターンに対戦相手が失ったライフ1点につき{C}を加える。

////

《破壊的な力、メガトロン》

色指標：赤、白、黒

伝説のアーティファクト — 機体

4/5

金属生命体 (あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。)

破壊的な力、メガトロンが攻撃するたび、あなたはこれでないアーティファクト1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。破壊的な力、メガトロンはそれに、生け贄に捧げられたアーティファクトのmana総量に等しい点数のダメージを与える。これによりそのクリーチャーが余剰のダメージを受けるなら、代わりにそのダメージをそのクリーチャーのコントローラーに与え、破壊的な力、メガトロンをトランスフォームさせる。

- どの余剰のダメージがクリーチャーに与えられるか判断することは、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを扱う方法に似ている。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」となる点数を決める。これは大抵の場合、クリーチャーのタフネスからそれがすでに負っているダメージの点数を引いたものだが、このダメージを変更する置換効果や軽減効果は無視する。また、そのクリーチャーが、破壊不能のように今回のダメージによって破壊されない能力を持っているかどうかは無視する。
- 余剰のダメージがあることと、どれほどのダメージが余剰分になるのかを決定した後、《破壊的な力、メガトロン》はクリーチャーとそのクリーチャーのコントローラーに同時にダメージを与え、その後トランスフォームする。ダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。

- 再帰誘発型能力を解決する時までに、対象としたクリーチャーが不正な対象になっていたなら、その能力は解決されず、プレイヤーにダメージを与えることもない。
- 再帰誘発型能力の解決時に《破壊的な力、メガトロン》が接死を持っていた場合、1点のダメージが致命ダメージであり、それ以上のダメージは余剰のダメージとする。

《雇われの剛力、スライサー》

{4}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/4

見た目以上のもの{2}{R}（あなたは{2}{R}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

二段攻撃、速攻

各対戦相手のアップキープの開始時に、あなたは「ターン終了時まで、そのプレイヤーは雇われの剛力、スライサーのコントロールを得る。」を選んでもよい。そうしたなら、雇われの剛力、スライサーをアンタップし、使喚する。このターン、これは生け贄に捧げられない。そうしないなら、これをトランスフォームさせる。

////

《高速の敵対者、スライサー》

色指標：赤

伝説のアーティファクト — 機体

3/2

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

先制攻撃、速攻

高速の敵対者、スライサーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、戦闘終了時に、これをトランスフォームさせる。

- あなたがクリーチャーを使喚したとき、そのクリーチャーは各戦闘で可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。あなたの次のターンまで、それは使喚されたままである。

《冷静な戦略家、プロール》

{3}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/3

見た目以上のもの{2}{W}（あなたは{2}{W}を支払ってこのカードをトランスフォームした状態で唱えてもよい。）

冷静な戦略家、プロールが攻撃するたび、クリーチャーや機体のうちタップ状態でありこれでない最大1体を対象とする。それを追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、そのオーナーはそれをプレイしてもよい。

プレイヤーが冷静な戦略家、プロールによって追放されたカードをプレイするたび、あなたはカード1枚を引き、戦略家、プロールをトランスフォームさせる。

////

《追跡車、プロール》

色指標：白

伝説のアーティファクト — 機体

2/3

金属生命体（あなたのターンの間、この機体はクリーチャーでもある。）

クリーチャーや機体のうちこれでない1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、追跡車、プロールの上に+1/+1カウンター1個を置く。この能力が解決したのがこのターン内の2回目であるなら、追跡車、プロールをトランスフォームさせる。

- 追放されたカードのオーナーはそれらが追放され続けているかぎり、それをプレイしてもよい。一方、あなたにカードを引かせる誘発型能力はプロールが《冷静な戦略家、プロール》として戦場にある場合にしか誘発しない。
- プレイヤーは自分がオーナーであり《冷静な戦略家、プロール》により追放されたカードをプレイするには、そのコストをすべて支払いすべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。

---

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、イニストラード、神河、ニューカペナ、ドミナリアおよび兄弟戦争は、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2022 Wizards.

© TOMY 「トランスフォーマー」、「TRANSFORMERS」は株式会社タカラトミーの登録商標です。TRANSFORMER is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. In Japan only.

HASBRO and TRANSFORMERS and all related trademarks, characters, logos, names and storylines are owned by Hasbro, Inc. ©2022 Hasbro.