

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2015年版)』リリースノート

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

最終更新 2015年7月31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に明確な答えを与え、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な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、全てのカードが列記されているわけではない。特に、以前のマジック製品で発売されたカードは列記されていない。

一般注釈

製品情報

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2015年版)』では5種類のゲームパックが発売になる。各ゲームパックには、カード100枚のデッキ1つとプレミアム版大判統率者カード1枚が含まれている。5つのデッキの名称は、「精霊の召喚」、「覇権の掌握」、「墓場の略奪」、「戦闘の猛火」、「勢力の拡大」である。

発売日：2015年11月13日

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

新しいカードとフォーマットでの使用可否

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2015年版)』には、これまでのマジックに無かった新カードが56種類含まれている。これらのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットでのみ使用可能である。スタンダードやモダンでは使用できない。

本製品に含まれる他のカードは、それら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。つまり本製品に収録されたからといって、当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

マジックのフォーマットに関する詳細はMagic.Wizards.com/Rulesを参照のこと。個別カードのフォーマットでの使用可否については、Gatherer.Wizards.comでカードを検索し、「セット&リーガル」タブで確認のこと。

統率者戦とは

統率者戦はファンが生み出し広まったカジュアル・フォーマットである。各プレイヤーが選んだ伝説のクリーチャーがデッキを統率する点が特徴である。普通はカジュアルな無差別多人数戦としてプレイされるが、2人対戦も人気がある。各プレイヤーの最初のライフは40点である。各デッキにはカードを100枚ちょうど入れ、その中にはデッキの統率者として選んだ伝説のクリーチャーを1枚含めておく。統率者戦は「シングルトン」フォーマットである。つまり、基本土地を除き、各カードは英語名の異なるカードでなければならない。

統率者戦フォーマットでの推奨される禁止カードリストは、ウィザード・オブ・ザ・コーストではなく **M** **TGCommander.net** のルール委員会が決定する。Magic Onlineでは、統率者戦フォーマットはその禁止カードリストを採用している。

統率者の使い方

あなたがデッキの統率者として選んだ伝説のクリーチャー・カードはゲーム中に重要な役割を果たす。しばしば複数回戦場に出ることになる。

* ゲームの開始時点では、統率者は統率領域に置かれる。この領域は統率者戦フォーマットのために作られたものであるが、現在では定形外のマジックのカード（次元・カード、計略・カード、策略・カードなど）や、プレインズウォーカーが生み出す紋章を置く領域としても使用されている。残りの99枚のカードは切り直され、あなたのライブラリーとなる。

* あなたは統率者カードを統率領域から唱えてもよい。あなたがそうするときには、それを唱えるためのコストは、このゲーム中にあなたが統率領域からそのカードを唱えた回数1回につき{2}ずつ増える。

* いずれかの領域からあなたの統率者が、追放されるかあなたの手札か墓地かライブラリーに置かれるなら、代わりにあなたはそれを統率領域に置くことを選んでもよい。

統率者の固有色により、そのデッキに入れられる他のカードが決まる。カードの固有色には、カードのマナ・コストや色指標によって決まるそのカードの色と、そのカードのルール・テキストにある色マナ・シンボルの色が含まれる。

* 固有色はゲーム開始前に決定される。たとえあなたの統率者が別の色になったとしても、固有色がゲーム中に変わることはない。

* ゲーム中に、あなたのマナ・プールに統率者の固有色と異なる色のマナが加わるなら、代わりにその点数に等しい点数の無色マナが加わる。

統率者戦フォーマットには、通常の勝敗条件のほかに、1つ特殊なルールがある。同一の統率者からゲーム中に累計21点以上の戦闘ダメージを与えられたプレイヤーは、そのゲームに敗北する。

* 各プレイヤーは、ゲーム中に各統率者から与えられた戦闘ダメージの点数を記録するべきである。

* このルールには自分自身の統率者が含まれる。他のプレイヤーに自分の統率者のコントロールを奪われた上で戦闘ダメージを与えられたり、戦闘ダメージが移し替えられたりする可能性があるからである。

マリガンルールの変更

統率者戦では、マリガンルールが変更される。プレイヤーがマリガンをするときには、手札すべてをライブラリーに加えて切り直すのではなく、自分の手札の望む枚数のカードを追放する。その後、そのプレイヤーはこれにより追放したカードの枚数より 1 枚少ない枚数のカードを引く。プレイヤーがそれ以上マリガンしないと決めたら、そのプレイヤーはこれにより追放したすべてのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。

ゲームからの除外

2 人対戦と異なり、多人数戦ではプレイヤー 1 人がゲームに敗北しゲームから除外された後でもゲームが続くことがある。

* プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのパーマネントや呪文やその他のカードもゲームから除外される。

* そのプレイヤーが、解決を待っている呪文のコピーや能力をコントロールしていたなら、それらは消滅する。

* そのプレイヤーが、他のプレイヤーがオーナーであるパーマネントをコントロールしていたなら、そのゲームから除外されたプレイヤーにそのコントロールを与えていた効果は終了する。（ゲームから除外されたプレイヤーのコントロール下で戦場に出ていたなどの理由で）それにより他のプレイヤーがそのパーマネントのコントロールを得ないなら、それは追放される。

大判統率者カード

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2015年版)』の各デッキには、そのデッキの統率者に対応するプレミアム版大判カードが 1 枚含まれている。このカードは演出のためにあり、統率者戦のプレイに必須なものではない。

* 大判カードを使うときにも、その統率者の通常のマジックのカードを持っていなければならない。

* あなたの統率者が統率領域や戦場といった公開領域に置かれているかぎり、あなたはその通常のマジックのカードを大判カードに置き換えてもよい。

* あなたの統率者が手札やライブラリーといった非公開領域に置かれるなら、その通常のマジックのカードを使用する。

テーマ：経験カウンター

この製品に含まれる 5 枚の統率者はどれも、あなたに経験カウンターを得させる能力 1 つと、あなたが持つ経験カウンターの総数を参照する他の能力 1 つを持っている。

《進化の爪、エズーリ》

{2} {G} {U}

伝説のクリーチャー — エルフ・戦士

3 / 3

パワーが2以下のクリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは経験カウンターを1個得る。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールする他のクリーチャー1体を対象とし、それの上に+1/+1カウンターをX個置く。Xはあなたが持つ経験カウンターの総数に等しい。

* 経験カウンターは、プレイヤーが持つことができる2番目の種類のカウンターである。従来は毒カウンターが唯一であった。

* 経験カウンターは、あなたがそれを得た方法に関係なくすべてが同等である。たとえば、《進化の爪、エズーリ》の最後の能力は、その1つ目の能力であなたが得た経験カウンターも、他の能力によって得た経験カウンターも、増殖によるものも、すべてをまとめて数える。

* 各ゲームパックには「経験」と記されたカードが1枚ずつ含まれており、それには「ここに経験カウンターを置いてください。」と書かれている。これはプレイに必要なものではない。単に経験カウンターを容易にそれとわかるように置くためのものである。経験カウンターは、ダイスやおはじきなど、何か手頃なもので表す。

新能力：無尽

無尽は新しい誘発型能力であり、クリーチャー1体で全方位攻撃を行えるようにする。

《群れの招集者》

{5} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

8 / 6

トランプル

無尽（このクリーチャーが攻撃するたび、このクリーチャーのコピーであるトークンを、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につき1体、タップ状態でそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

無尽の公式ルールは以下の通り。

702. 115. 無尽

702. 115a 無尽は誘発型能力であり、また遅延誘発型能力を生成することもある。「無尽」は、「このクリーチャーが攻撃するたび、このクリーチャーのコピーであるトークンを、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につき1体、タップ状態でそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出してもよい。これによりあなたが1体以上のトークンを戦場に出したなら、戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。」を意味する。

702. 115b 1体のクリーチャーが複数の無尽を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

* 無尽のルール（などの攻撃クリーチャーに関する能力）で使われている「防御プレイヤー」とは、無尽を持つクリーチャーが今回の戦闘で攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレイヤー、

またはそのクリーチャーが今回の戦闘で攻撃クリーチャーになった時点で攻撃していた先のプレインズウォーカーのコントローラーを意味する。

* 防御プレイヤーがあなたの唯一の対戦相手であったなら、トークンが戦場に出ることはない。

* あなたは、各トークンが生み出された時点で、そのトークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、いずれかを選ぶ。

* トークンは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たわけではない。そのトークンが持つ無尽能力も含め、クリーチャー1体が攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーが攻撃するための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。

* トークン・クリーチャーはすべて同時に戦場に出る。

* 各トークン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、それ以外のことはコピーしない。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、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

* コピー元のクリーチャーの「戦場に出たとき」の能力は、トークンが戦場に出るときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[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。

* （たとえば《倍增の季節》が作り出すような効果によって）無尽によりプレイヤー1人につき2体以上のトークンが生み出されるなら、あなたは、各トークンがプレイヤーを攻撃するのか、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃するのか、トークンごとに別々に選ぶことができる。

サイクル：「合流点」

この製品には、モードを3つ選べるモードを持つ呪文のサイクルが含まれている。従来のモードを持つカードとは異なり、これらの呪文では同じモードを2回以上選ぶこともできる。

《不憫の合流点》

{3} {B} {B}

インスタント

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

- ・ プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカードを1枚引き、1点のライフを失う。
- ・ 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。
- ・ あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

* モードは呪文を唱える際に選ぶ。一度モードを選んだら、それらのモードを変更することはできない。

* 対象を必要とするモードは、適正な対象があるときにのみ選ぶことができる。選ばなかったモードの、対象に関する条件は無視する。モードを選ぶたびに、異なる対象を選択しても、同じ対象を選択してもよい。

* どのようなモードの組み合わせを選んだとしても、あなたはカードに書かれている順に、それらの指示に従う。同じモードを2回以上選んだなら、あなたはそれらの同じモードを処理する順番を、呪文を唱える際に選ぶ。たとえば、あなたが《不憫の合流点》の1つ目のモードを2回選び、1回はあなたを、もう1回は他のプレイヤー1人を（この順番で）対象とし、3つ目のモードを1回選んだとする。《不憫の合流点》の解決時には、あなたがカードを1枚引き1点のライフを失い、その後に他のプレイヤーが同様のことを行い、さらにその後に対象のクリーチャー・カードをあなたの手札に戻す。

* 呪文の解決時に、1つの呪文のモードとモードの間には、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。

* 合流点がコピーされたなら、普通はコピーを作成した効果によって対象を変更できるが、新しいモードを選ぶことはできない。

* 合流点が解決される前に、対象を選択したすべてのモードのすべての対象が不適正な対象となったなら、その呪文自体が打ち消され、その効果は一切発生しない。少なくとも1つの対象が依然として適正であれば、呪文は解決するが、不適正な対象には効果を与えない。

カード別注釈

《荒れ狂う嵐の儀式》

{3} {R} {R}

エンチャント

「稲妻の憤怒獣」という名前のクリーチャーでは、あなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃できない。

各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーは「稲妻の憤怒獣」という名前の赤の5/1のエレメンタル・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それはトランブルと速攻と「終了ステップの開始時に、このクリーチャーを生け贄に捧げる。」を持つ。

* 攻撃クリーチャーを指定する前に《荒れ狂う嵐の儀式》が戦場を離れたなら、「稲妻の憤怒獣」という名前のクリーチャーは、あなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃できる。

《イズマグナスのミジックス》

{2} {U} {R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ウィザード

2/2

あなたが、点数で見たマナ・コストがあなたが持つ経験カウンターの総数より大きいインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、あなたは経験カウンターを1個得る。

あなたがインスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱えるためのコストは、あなたが持つ経験カウンター1個につき{1}少なくなる。

* あなたは、《イズマグナスのミジックス》の1つ目の能力が誘発する前に、コストの支払いを含めて、呪文を唱え終わる。あなたに経験カウンターを与える能力は、それを誘発させた呪文が解決される前に解決される。

* 《イズマグナスのミジックス》の最後の能力は、呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。

* 《イズマグナスのミジックス》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。コストに含まれる不特定マナの部分のみを減らす。

* 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、（たとえば《スレイベンの守護者、サリア》の能力が生成するような）効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。

* コストの減少は、フラッシュバック・コストのような代替コストに適用できる。

* あなたが唱えるインスタント・呪文かソーサリー・呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X}{R}で、あなたが経験カウンターを1個持っているなら、あなたはXの値として5を選び{4}{R}を支払ってその呪文を唱えることができる。

《命取りの大嵐》

{4}{B}{B}

ソーサリー

すべてのクリーチャーを破壊する。各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしていてこれにより破壊されたクリーチャーの総数に等しい点数のライフを失う。

* （たとえば、再生や破壊不能により）破壊されなかったクリーチャーは失うライフの数に入れない。

《隕石破》

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

ソーサリー

クリーチャーやプレイヤーを合計X個対象とする。隕石破はそれらにそれぞれ4点のダメージを与える。

* 《隕石破》は同じクリーチャーやプレイヤーを2回以上対象とすることはできない。

* 《隕石破》は、プレイヤーとそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーの両方に、これによりダメージを与えることはできない。《隕石破》は、同じプレイヤーがコントロールする2体以上のプレインズウォーカーに、これによりダメージを与えることもできない。

* 解決時まで、《隕石破》の対象のうちすべてではなく一部が不適正になっていたなら、それは残りの適正な対象にダメージを与える。不適正な対象には影響しない。

《エズーリの捕食》

{5}{G}{G}{G}

ソーサリー

あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャー1体につき、緑の4/4のビースト・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。それらの各ビースト・クリーチャーはそれぞれ、対戦相手のコントロールするクリーチャーのうち別々のものと格闘を行う。

* いずれのプレイヤーも、ビースト・クリーチャー・トークンが戦場に出てから他のクリーチャーと格闘を行うまでの間に呪文を唱えたり能力を起動したりできない。ビースト・クリーチャー・トークンが

戦場に出ることにより何らかの能力が誘発するなら、それらの能力は《エズーリの捕食》の解決が終わったあとでスタックに置かれる。

* どのビースト・クリーチャー・トークンが対戦相手のコントロールするどのクリーチャーと格闘するかはあなたが選ぶ。

* 各格闘は同時に行う。

* (たとえば《倍増の季節》が作り出すような効果によって) 《エズーリの捕食》によりいずれかのクリーチャーに対して2体以上のトークンが生み出されるなら、それらの過剰なトークンはいずれのクリーチャーとも格闘しない。

《大櫓の守護者》

{5} {G}

クリーチャー — ツリーフォーク

4 / 5

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。)

到達

大櫓の守護者が戦場に出たとき、プレイヤー1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤー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。それらをアンタップする。

* 《大櫓の守護者》の最後の能力はプレイヤーのみを対象とする。クリーチャーは対象ではない。たとえば、そのプレイヤーがコントロールする被覆を持つクリーチャーも影響を受ける。

* そのプレイヤーがコントロールするアンタップ状態のクリーチャーは、単にターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。

《大空の暴君の目覚め》

{3} {R}

エンチャント

対戦相手がコントロールする発生源1つがあなたにダメージを与えたとき、大空の暴君の目覚めを生け贄に捧げる。そうしたなら、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《大空の暴君の目覚め》の能力の解決時にそれが戦場になかったなら、それを生け贄に捧げることはできない。よってドラゴン・クリーチャー・トークンを得ることもない。

* 《大空の暴君の目覚め》の能力は対戦相手がコントロールするあなたにダメージを与えた発生源1つにつき1回ずつ誘発するが、《大空の暴君の目覚め》を生け贄に捧げることができるのは1回のみである。

《オレスコスの探険者》

{1} {W}

クリーチャー — 猫・スカウト

2 / 2

オレスコスの探険者が戦場に出たとき、あなたのライブラリーから平地・カードを最大X枚まで探す。Xは土地をあなたより多くコントロールしているプレイヤーの総数に等しい。それらのカードを公開してあなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切り直す。

* Xの値は《オレスコスの探険者》の誘発型能力の解決時に決定される。

* 土地をあなたより多くコントロールしているプレイヤーがいなかったとしても、あなたは依然としてあなたのライブラリーから平地・カードを探し、あなたのライブラリーを切り直す。しかし、あなたはカードを見つけることはできない。

《大蛇の大魔導師、かせ斗》

{1} {G} {U}

伝説のクリーチャー — 蛇・ウィザード

2 / 2

{G} {U} : クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。そのクリーチャーが蛇であるなら、ターン終了時までそれは+2/+2の修整を受ける。

* クリーチャーが適正にブロックされたなら、そのクリーチャーを対象として《大蛇の大魔導師、かせ斗》の能力を起動しても、ブロックは解除されない。それが蛇であるなら、+2/+2の修整は受ける。

《鎌爪》

{5}

アーティファクト — 装備品

生体武器（この装備品が戦場に出たとき、黒の0/0の細菌・クリーチャー・トークンを1体戦場に出し、その後これをそれにつける。）

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分のライフの端数を切り上げた半分の点数のライフを失う。

装備 {3}

* 《鎌爪》の誘発型能力は、戦闘ダメージが与えられた後に誘発し解決される。たとえば、細菌・トークンが、ライフ10点のプレイヤーに1点の戦闘ダメージを与えたなら、戦闘ダメージによってそのプレイヤーのライフの総量が減り9点になる。その後《鎌爪》の能力により、そのプレイヤーは5点のライフを失うことになり、そのプレイヤーのライフの総量は4点になる。

* 他の装備品と同様に、生体武器を持つ装備品にも装備コストがある。あなたはそのコストを支払って、この装備品をあなたがコントロールする他のクリーチャー1体につけることができる。何も装備していない細菌・トークンは、他の効果によってタフネスが0より大きくなっていないかぎり墓地に置かれ、その後消滅する。

《カレムネの隊長》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 巨人・兵士

5 / 5

警戒

{5} {W} {W} : 怪物化 3 を行う。(このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に +1/+1 カウンターを 3 個置く。これは怪物的になる。)

カレムネの隊長が怪物的になったとき、すべてのアーティファクトとすべてのエンチャントを追放する。

* 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。《カレムネの隊長》がすでに怪物的であるなら、起動型能力は何もしない。

* 怪物的とは、クリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーがクリーチャーでなくなったり、能力を失ったりしても、それは引き続き怪物的である。

* クリーチャーが怪物的になったときに誘発する能力は、そのクリーチャーの怪物化能力の解決時にそれが戦場になかったなら、誘発しない。

《巨体原形質》

{3} {U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

あなたは巨体原形質を、これが「{X} : このクリーチャーは基本のパワーとタフネスが X/X になる。」を得ることを除き、戦場に出ているクリーチャー 1 体のコピーとして戦場に出してもよい。

* 《巨体原形質》がそれ自体に与える起動型能力は、そのコピー可能な値の一部となる。別のコピー効果によって上書きされないかぎり、《巨体原形質》のコピーであるクリーチャーもその能力を持つ。

* 《巨体原形質》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、それ以上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、トークンであったりする場合を除く）。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、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

* 《巨体原形質》がクリーチャーでなくなった（たとえば、一時的にクリーチャーになっていた土地をコピーしたなどの理由により）としても、あなたは依然として「{X} : このクリーチャーは基本のパワーとタフネスが X/X になる。」という能力を起動できる。しかし、この能力には効果がない。この能力によって《巨体原形質》がクリーチャーに変わることはない。

* この起動型能力は、《巨体原形質》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をすべて上書きする。この能力の解決後に適用が開始される《巨体原形質》の基本のパワーとタフネスを特定の値に設定する他の効果（この能力のそれ以降の起動により生成される効果も含む）はこの能力の効果を上書きする。

* 《巨大化》や《栄光の頌歌》の効果などといった《巨体原形質》のパワーやタフネスを変更する効果は、それがいつ効果を適用し始めたかに関係なく《巨体原形質》に適用される。これは、パワーやタフネスを修整する一切のカウンターや、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。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに {X} が含まれているなら、X は 0 である。《巨体原形質》がそれ自体に与える能力は、そのマナ・コストの {X} には関係しない。

* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《巨体原形質》であるなど）なら、《巨体原形質》は選ばれたクリーチャーがコピーしているもの（ただし、コピーの際に得る能力があれば、それも加わる）として戦場に出る。

* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《巨体原形質》はそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。《巨体原形質》がトークンをコピーしても、それはトークンではない。

* コピーされたクリーチャーの「戦場に出たとき」の能力は、《巨体原形質》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」の能力も作用する。

* 何らかの理由によって《巨体原形質》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《巨体原形質》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

* あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。そうすると、《巨体原形質》は0/0の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るため、おそらく即座に墓地に置かれることになる。

《拠点の守備兵》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/3

あなたのコントロールする統率者であるクリーチャーは+2/+2の修整を受けるとともに破壊不能を持つ。

* 《拠点の守備兵》の能力はあなたがコントロールするすべての統率者であるクリーチャーに適用される。オーナーがあなたであるかどうかを問わない。

* 《拠点の守備兵》の能力は、クリーチャーでなくなっている統率者には適用されない。

《ギルドパクトの印章》

{5}

アーティファクト

ギルドパクトの印章が戦場に出るに際し、色を2色選ぶ。

あなたが各呪文を唱えるためのコストはそれぞれ、選ばれた色のうちその呪文の色である色1色につき{1}少なくなる。

* あなたは異なる2色の色を選ばなければならない。

* 《ギルドパクトの印章》の最後の能力は、呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。

* 《ギルドパクトの印章》の最後の能力は、呪文に支払う色マナの数減らすことはできない。コストに含まれる不特定マナの部分のみを減らす。

* 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、（たとえば《スレイベンの守護者、サリア》の能力が生成するような）効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。

* コストの減少は、想起コストのような代替コストに適用できる。

* あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、呪文のマナ・コストが{X} {R} {G}で、あなたが赤と緑を選んだなら、あなたはXの値として5を選び{3} {R} {G}を支払ってその呪文を唱えることができる。

《草分けるアイベックス》

{4} {G} {G}

クリーチャー — ヤギ

3 / 3

草分けるアイベックスが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールするクリーチャーはトランプルを得るとともに+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい。

* Xの値は《草分けるアイベックス》の能力の解決時に計算される。特に、あなたが（他のクリーチャーをコントロールしていないときに）《草分けるアイベックス》2体で攻撃したなら、先に解決する方の能力によって両方の《草分けるアイベックス》が+3/+3の修整を受け、後に解決する方の能力によって+6/+6の修整を受ける。

* 特殊な状況で、あなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値が負の値になることがある。これは嬉しくない。たとえば、この能力の解決時に、あなたがコントロールするクリーチャーの中のパワーの最大値が-2であったなら、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。

《クロールの死の僧侶、マジレク》

{3} {B} {G}

伝説のクリーチャー — 昆虫・シャーマン

2 / 2

飛行

プレイヤーが他のパーマネントを1つ生け贄に捧げるたび、あなたがコントロールする各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンターを1個置く。

* パーマネントが呪文か能力のコストを支払うために生け贄に捧げられたなら、《クロールの死の僧侶、マジレク》の能力はその呪文や能力より先に解決される。逆に、パーマネントか呪文や能力の解決中に生け贄に捧げられたなら、その呪文や能力は、《クロールの死の僧侶、マジレク》の能力がスタックに置かれる前に、解決され終わる。

* 《クロールの死の僧侶、マジレク》自体によって、プレイヤーがパーマネントを生け贄に捧げるわけではない。何か他の呪文や能力やコストの指示によってプレイヤーがパーマネントを生け贄に捧げると、そのたびにこの能力が誘発するのである。

* 伝説のクリーチャーが「レジェンド・ルール」によって死亡することは、生け贄に捧げることではない。プレインズウォーカーが「プレインズウォーカーの唯一性ルール」に影響されることも同様。

《ケンタウルスの壊し薦》

{3} {G}

クリーチャー — 植物・ケンタウルス

1 / 1

トランプル

ケンタウルスの壊し蔦は、すべての墓地にある土地・カードの総数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

土地・カードが1枚いずれかの領域から墓地に置かれるたび、あなたは{G} {G}を支払ってもよい。そうしたら、あなたの墓地にあるケンタウルスの壊し蔦をあなたの手札に戻す。

* 《ケンタウルスの壊し蔦》と土地・カード1枚が同時にあなたの墓地に置かれたなら、《ケンタウルスの壊し蔦》の最後の能力が誘発する。

《錯覚の伏兵》

{4} {U}

クリーチャー — 猫・イリュージョン

4 / 1

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。）

錯覚の伏兵にダメージが与えられるたび、その点数に等しい枚数のカードを引く。

* クリーチャーはタフネスを超えるダメージを与えられることがある。発生源1つが5点のダメージを《錯覚の伏兵》に与えたなら、あなたはカードを5枚引く。

* 《錯覚の伏兵》がトランプルを持つクリーチャーをブロックしたとき、そのクリーチャーのコントローラーは、1以上そのクリーチャーのパワー以下の望む点数のダメージを《錯覚の伏兵》に割り振ることができる。余ったダメージを防御プレイヤーに割り振る必要はない。

《死体占い師》

{3} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

4 / 2

死体占い師が死亡したとき、プレイヤー1人を対象とする。あなたはカードをX枚引き、X点のライフを失う。Xはそのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい。

* この能力がスタックに置かれる際に対象のプレイヤーを選ぶ。しかしXの値は能力の解決時に決まる。あなた自身を対象とし、《死体占い師》が依然として墓地にあれば、その能力はそれ自体も数に入れる。

《焦熱の合流点》

{2} {R} {R}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

¥x {2022} 焦熱の合流点は各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

¥x {2022} 焦熱の合流点は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

¥x {2022} アーティファクト1つを対象とし、それを破壊する。

* 1つ目か2つ目のモードが複数回選ばれたなら、それらのモードのそれぞれは個別の「ダメージを与える」イベントとなる。たとえば、あなたの対戦相手が《焦熱の合流点》を2つ目のモードを3回選ん

で唱え、あなたが《守護熾天使》（「対戦相手がコントロールする発生源があなたにダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。」という能力を持つクリーチャー）をコントロールしていたなら、あなたに与えられるダメージは合計3点になる。

《新緑の合流点》

{4} {G} {G}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

¥x {2022} 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2個置く。

¥x {2022} あなたの墓地にあるパーマナント・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。

¥x {2022} あなたのライブラリーから基本土地・カードを1枚探し、それをタップ状態で戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

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

《正義の合流点》

{3} {W} {W}

ソーサリー

以下から3つを選ぶ。同じモードを2回以上選んでもよい。

¥x {2022} 警戒を持つ白の2/2の騎士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

¥x {2022} エンチャント1つを対象とし、それを追放する。

¥x {2022} あなたは5点のライフを得る。

* 3つ目のモードが複数回選ばれたなら、それらのモードのそれぞれは個別の「ライフを得る」イベントとなる。たとえば、3つ目のモードが3回選ばれて、あなたが《幽霊議員カルロフ》（「あなたがライフを得るたび、幽霊議員カルロフの上に+1/+1カウンターを2個置く。」という能力を持つクリーチャー）をコントロールしていたなら、《幽霊議員カルロフ》の能力が3回誘発し、その上に置かれる+1/+1カウンターは合計6個になる。

《戦慄の召喚》

{X} {B} {B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上からX枚のカードを自分の墓地に置く。これにより墓地に置かれたクリーチャー・カード1枚につき、あなたは黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体タップ状態で戦場に出す。

* クリーチャーが、墓地に置かれることをその「代わりに」他の領域に移動することに置き換える能力を持っているなら、そのカードはあなたが得るゾンビ・クリーチャー・トークンの数に入れない。逆に、いずれかの領域から（またはあなたのライブラリーから）あなたの墓地に置かれたときにそれ自身を墓地から取り除くような誘発型能力を持つクリーチャー・カードは、総数に含まれる。

《ダクソスの苦悩》

{3} {B}

エンチャント

星座 — ダクソスの苦悩か他のエンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、ターン終了時まで、ダクソスの苦悩は他のタイプに加えて、飛行と速攻を持つ5/5のデーモン・クリーチャーになる。

* 《ダクソスの苦悩》は戦場に出るとクリーチャーになるが、クリーチャーとして戦場に出るわけではない。「クリーチャー1体が戦場に出るたび」に誘発する能力は誘発しない。

* 《ダクソスの苦悩》がすでにクリーチャーであるときにその誘発型能力が解決されると、そのパワーやタフネスを特定の値に設定するいかなる効果も上書きされる。パワーやタフネスを特定の値に直接設定するのではなく修整を与える効果は適用され続ける。

《血の盗人》

{4} {B} {B}

クリーチャー — 吸血鬼

1 / 1

飛行

血の盗人が戦場に出るに際し、すべてのパーマネントからすべてのカウンターを取り除く。血の盗人は、これにより取り除かれたカウンター1個につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

* これにより経験カウンターがプレイヤーから取り除かれることはないが、忠誠カウンターはプレインズウォーカーの上から取り除かれる。

* 《血の盗人》が同時に2体以上戦場に出たなら、あなたはこの置換効果をそれらのうちいずれか1体に適用できる。いずれか1体はそれ自体の能力により追加の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出るが、他はそうならない。

《血胞子のトリナクス》

{2} {G} {G}

クリーチャー — トカゲ

2 / 2

貪食1（これが戦場に出るに際し、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このクリーチャーは、その数に等しい+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）

あなたがコントロールする他のクリーチャーはそれぞれ、+1/+1カウンターが追加でX個置かれた状態で戦場に出る。Xは血胞子のトリナクスの上に置かれている+1/+1カウンターの総数に等しい。

* 《血胞子のトリナクス》が、あなたがコントロールする他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、それらのクリーチャーは《血胞子のトリナクス》の最後の能力による追加の+1/+1カウンターを得ない。それらのクリーチャーは、《血胞子のトリナクス》の貪食能力によって生け贄に捧げることもできない。

《天軍の伝令》

{3} {W} {W}

クリーチャー — 天使

4 / 4

飛行、警戒

無尽（このクリーチャーが攻撃するたび、このクリーチャーのコピーであるトークンを、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につき1体、タップ状態でそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

* 無尽能力によって生成されるコピーは、警戒を持っているが、タップ状態で戦場に出る。

《統率の灯台》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{T}，統率の灯台を生け贄に捧げる：統率領域にあるあなたの統率者をあなたの手札に加える。

* あなたが統率者を手札から唱えるなら、統率者を統率領域から唱えた回数に基づく追加コスト（「統率者コスト」とも呼ばれる）は適用されない。

* 最後の能力の解決時に、あなたの統率者が統率領域にないなら（または、プレイしているのが統率者戦ではないなら）、何も起きない。

《髑髏蛇》

{2} {G}

クリーチャー — 蛇

1 / 3

接死（これが何らかのダメージをクリーチャーに与えたら、それだけで破壊する。）

髑髏蛇が戦場に出たとき、あなたの墓地にあるカード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。その後対戦相手を1人選ぶ。そのプレイヤーは自分の墓地にあるカードを1枚自分の手札に戻す。

* 《髑髏蛇》の「戦場に出たとき」の能力は、あなたの墓地にあるカードのみを対象とする。この能力の解決時に、そのカードが不適正な対象になっていたなら、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。誰もカードを手札に戻さない。

《ネル・トース族のメーレン》

{2} {B} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・シャーマン

3 / 4

あなたがコントロールする他のクリーチャーが1体死亡するたび、あなたは経験カウンターを1個得る。あなたの終了ステップの開始時に、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。そのカードの点数で見たマナ・コストがあなたが持つ経験カウンターの総数以下であるなら、それを戦場に戻す。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。

* 《ネル・トース族のメーレン》が、あなたがコントロールする他のクリーチャーが死亡すると同時に戦場を離れたなら、その1つ目の能力はそれらの各クリーチャーに対してそれぞれ誘発する。

* 最後の能力の解決時に、対象としたクリーチャー・カードの点数で見たマナ・コストがあなたが持つ経験カウンターの総数以下であるなら、それをあなたの手札に加えることはできない。

* あなたの墓地にあるクリーチャー・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。

《ネル・トースの災い魔》

{5} {B} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ドラゴン

6 / 6

飛行

あなたはネル・トースの災い魔のマナ・コストを支払うのではなく、{B} {B}を支払いクリーチャーを2体生け贄に捧げることで、これをあなたの墓地から唱えてもよい。

* 代替コストを支払って《ネル・トースの災い魔》をあなたの墓地から唱えるとしても、それを唱えることができるタイミングは変わらない。それはクリーチャー・呪文を唱えられる時にのみ唱えることができる。

* 《ネル・トースの災い魔》をあなたの墓地から唱えたなら、それは呪文であり、打ち消され得る。

* 《ネル・トースの災い魔》をあなたの墓地から唱え始めるとすぐに、それはスタックに置かれる。その時点では、それを唱えられないようにするために、対戦相手がそれを墓地から取り除こうとしても手遅れである。また、呪文の支払いとしてあなたが生け贄に捧げるクリーチャーを破壊しようとしても手遅れである。

《払暁の回収者》

{4} {W} {W}

クリーチャー — 天使

5 / 5

飛行

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手の墓地にあるクリーチャー・カードを1枚選ぶ。その後、そのプレイヤーはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードを1枚選ぶ。あなたはそれらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻してもよい。

* 《払暁の回収者》の能力の解決時に、いずれかの対戦相手の墓地にクリーチャー・カードが1枚でもあれば、あなたはそれらのカードのうち1枚を選ばなければならない。あなたは、対戦相手のカードを戻さずに済ますために、墓地にクリーチャー・カードがないような他のプレイヤーを選ぶことはできない。

* 《払暁の回収者》の能力の解決時にすべての対戦相手の墓地にクリーチャー・カードがなかったとしても、あなたは依然としてあなたの墓地にあるクリーチャー・カードを1枚戦場に戻すことを選べる。あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを1枚選ぶ対戦相手は、あなたが選ぶ。

《変容する炎、アルジュン》

{4} {U} {R}

伝説のクリーチャー — スフィンクス・ウィザード

5 / 5

飛行

あなたが呪文を1つ唱えるたび、あなたの手札にあるカードをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置き、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

* 《変容する炎、アルジュン》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。

* 《変容する炎、アルジュン》の能力が誘発したあとで、プレイヤーはインスタント・呪文を唱えたり起動型能力を起動したりできる。それに対応してあなたがインスタント・呪文を唱えるたびに、《変容する炎、アルジュン》の能力が再度誘発する。

《ミジックスの熟達》

{3} {R}

ソーサリー

あなたの墓地にあるインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を対象とし、それを追放する。これにより追放されたカードをコピーする。あなたはそのコピーをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。ミジックスの熟達を追放する。

超過{5} {R} {R} {R}（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、ミジックスの熟達はあなたの墓地にある各インスタント・カードやソーサリー・カードをそれぞれ追放する。これにより追放された各カードにつき、それをコピーする。あなたはそれらのコピーをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。ミジックスの熟達を追放する。）

* 《ミジックスの熟達》により複数のカードを追放するなら、あなたはそれらのコピーを望む順番で唱えることができる。あなたが最後に唱えたコピーが、最初に解決される。

* あなたが、それらのコピーのうち1枚を唱えなかった（たとえば、適正な対象がなかったり、それを唱えたくないと考えたりしたため）なら、そのコピーは消滅する。

* 《ミジックスの熟達》の解決時には、それは依然としてスタック上にある。超過コストを支払ったとしても、《ミジックスの熟達》はコピーされない。

* コピーは、《ミジックスの熟達》の解決の最中に生成され唱えられる。あなたはコピーを、そのターンの後の時点で唱えるために取っておくことはできない。コピーのカード・タイプに基づくタイミングの制限は無視する。他の制限（たとえば「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」など）は適用される。

* 「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。ただしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。そのカードに強制的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、その値として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。

《ミラーマッチ》

{4} {U} {U}

インスタント

ミラーマッチは、ブロック・クリーチャー指定ステップの間にのみ唱えられる。

あなたやあなたがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャー1体につき、そのクリーチャーのコピーであるトークンを1体そのクリーチャーをブロックしている状態で戦場に出す。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。

* 《ミラーマッチ》が生み出したトークンは、それがコピーしているクリーチャーをブロックする。たとえ、そのクリーチャーがブロックされない能力や、そのトークン・クリーチャーでそれをブロックすることを妨げる能力（たとえば威迫やプロテクションの類）を持っていたとしても、ブロックする。そのトークン・クリーチャーが、それをブロック・クリーチャーとして指定することを妨げる能力を持っていたとしても同様。

* トークンはブロックしている状態で戦場に出るが、ブロック・クリーチャーとして指定されたわけではない。クリーチャー1体がブロックするたびに誘発する能力は誘発しない。クリーチャーがブロックするための何らかのコストが存在しても、そのコストはそのトークンには適用されない。

* トークンがクリーチャーでない（攻撃しているクリーチャーがクリーチャーになった土地であったなどの理由により）なら、それらは戦場に出るが、ブロックしている状態ではない。その攻撃クリーチャーが、他にブロックされていなかったなら、それはブロックされていない状態のままである。

* トークンを追放する遅延誘発型能力は、コピー元のクリーチャーに何が起ころうと、戦闘終了時に必ず誘発する。

* （たとえば《倍増の季節》が作り出すような効果によって）《ミラーマッチ》により攻撃しているクリーチャー1体につき2体以上のトークンが生み出されるなら、それらのトークンはそれぞれ、それがそのコピーであるクリーチャーをブロックしている状態で戦場に出る。それらのトークンはすべて遅延誘発型能力によって追放される。

* 各トークン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、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）。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、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。

* コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《ミラーマッチ》によって生み出されたトークンはそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。

* コピー元のクリーチャーの「戦場に出たとき」の能力は、トークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[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。

《無慈悲なる天使、アンヤ》

{3} {R} {W}

伝説のクリーチャー — 天使

4/4

飛行

無慈悲なる天使、アンヤは、ライフの総量が開始時のライフの総量の半分未満である対戦相手1人につき+3/+3の修整を受ける。

対戦相手1人のライフの総量が開始時のライフの総量の半分未満であるかぎり、無慈悲なる天使、アンヤは破壊不能を持つ。

* 《無慈悲なる天使、アンヤ》が破壊不能を持っていたとしても、それに与えられたダメージは追跡しておく。たとえば、《無慈悲なる天使、アンヤ》に本来なら致死ダメージになるようなダメージを与えられた後で（対戦相手のライフの総量が充分増えたなどの理由により）《無慈悲なる天使、アンヤ》が破壊不能を失ったなら、それは次に状況起因処理が行われる時点で破壊される。ただし、接死を持つ発生源からダメージを与えられたクリーチャーが破壊されるかどうかの確認は、そのダメージを与えたイベントの後で最初に状況起因処理が行われるときにのみ行われる。

* 《無慈悲なる天使、アンヤ》と対戦相手に同時にダメージを与えられたなら、状況起因処理が確認される前に、《無慈悲なる天使、アンヤ》が破壊不能を得たりタフネスが増えたりすることがある。同様に、《無慈悲なる天使、アンヤ》が対戦相手がコントロールする絆魂を持つ発生源からダメージを与えられたなら、状況起因処理が確認される前に、《無慈悲なる天使、アンヤ》が破壊不能を失ったりタフネスが減ったりすることがある。

* プレイヤーの開始時のライフの総量が奇数であったなら（統率者ヴァンガード戦でしょうか？楽しそうですね。）、そのプレイヤーのライフの総量の半分には端数が出るが、それで構わない。たとえば、ある対戦相手の開始時のライフの総量が41なら、その半分は20.5である。そのプレイヤーのライフの総量が20以下であれば、《無慈悲なる天使、アンヤ》は破壊不能を得る。

《命運の掌握》

{1} {W} {W}

エンチャント

命運の掌握が戦場に出たとき、対戦相手1人につき、そのプレイヤーがコントロールする土地でないパーマネントを最大1つまで対象とし、命運の掌握が戦場を離れるまでそれを追放する。（それらのパーマネントはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《命運の掌握》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、土地でないパーマネントはいずれも追放されない。

* 追放された土地でないパーマネントにつけられていたオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。追放された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。追放された土地でない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。

* トークンが追放されたなら、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

* 追放されたカードは、《命運の掌握》が戦場を離れた直後に戦場に戻る。この2つのイベントの間は、状況起因処理も含めて何も起こらない。

* 多人数戦で《命運の掌握》のオーナーがゲームから除外されたなら、追放されたカードは戦場に戻る。それらの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ため、スタック上にあるゲームから離れたプレイヤーの呪文や能力と共に消滅しない。

《模造運命》

{4} {U} {U}

インスタント

あなたがコントロールするすべてのクリーチャーを追放する。次の終了ステップの開始時に、あなたのライブラリーのカードを一番上から、その総数と同じ数のクリーチャー・カードが公開されるまで公開し続ける。これにより公開されたすべてのクリーチャー・カードを戦場に出し、その後残りの公開されたカードをあなたのライブラリーに加えて切り直す。

* これにより追放したクリーチャー・トークンは、あなたが戦場に出すクリーチャー・カードの数に入れる。

* あなたがあなたの統率者を追放する代わりに統率領域に置いたとしても、それは依然としてあなたが戦場に出すクリーチャー・カードの数に入れる。

* あなたが追放したカードは追放領域に残る。それらは、あなたがライブラリーに加えて切り直すものの一部ではない。

* クリーチャー・カードは同時に戦場に出る。

* あなたが追放したクリーチャーの総数があなたのライブラリーに残っているクリーチャー・カードの枚数よりも多かったなら、あなたはライブラリー全体を公開することになり、それにより公開されたクリーチャー・カードをすべて戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* あなたが（あなたのライブラリーの一番上の部分に必要なクリーチャー・カードがあったなどの理由で）これによりクリーチャーでないカードを一切公開しなかったとしても、あなたは依然としてあなたのライブラリーを切り直す。

《幽霊議員カルロフ》

{W} {B}

伝説のクリーチャー — スピリット・アドバイザー

2 / 2

あなたがライフを得るたび、幽霊議員カルロフの上に +1 / +1 カウンターを2個置く。

{W} {B}, 幽霊議員カルロフの上から +1 / +1 カウンターを6個取り除く：クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。

* この能力は、絆魂を持つ攻撃クリーチャーによるライフ1点であろうが《信仰の足枷》によるライフ4点であろうが、ライフを得るイベント1つにつきちょうど1回誘発する。

* 絆魂を持つクリーチャー1体が戦闘ダメージを与えることは、単一のライフを得るイベントである。たとえば、あなたがコントロールする絆魂を持つ2体のクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えたなら、この能力は2回誘発する。しかし、絆魂を持つクリーチャー1体が複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーに同時に戦闘ダメージを与えた（それがトランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーでブロックされたりなどの理由により）なら、この能力は1回しか誘発しない。

* 双頭巨人戦で、あなたのチームのライフの総量が増加したとしても、チームメイトがライフを得たことによってはこの能力は誘発しない。

《夢の略奪者》

{5} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

4 / 4

飛行

夢の略奪者がプレイヤー 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からその点数に等しい枚数のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたはこれにより追放された土地でないカードを唱えてもよい。

* カードは表向きに追放される。

* これによりカードを唱えるときにも、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、そのうちの 1 枚がクリーチャー・カードであったなら、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。

* これによりインスタント・カードかソーサリー・カードを唱えたなら、それは解決または打ち消された後であなたの墓地に置かれる。それは追放領域に戻るわけではない。

* あなたが唱えなかったカードは追放されたままとなる。

* これによりあなたのライブラリーにあるカードをすべて追放しても、ゲームに敗北するわけではない。あなたは、空のライブラリーからカードを引こうとするときにのみ敗北する。

《蘇りしダクソス》

{1} {W} {B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・兵士

2 / 2

あなたがエンチャント・呪文を 1 つ唱えるたび、あなたは経験カウンターを 1 個得る。

{1} {W} {B} : 白であり黒であるスピリット・クリーチャー・エンチャント・トークンを 1 体戦場に出す。それは「このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれあなたが持つ経験カウンターの総数に等しい。」を持つ。

* そのトークンのパワーとタフネスはあなたの持つ経験カウンターの総数が変わると変わる。

* そのトークンのパワーとタフネスを決める能力は、そのトークンのコピー可能な値の一部である。そのトークンのコピーもその能力を持つ。

* クリーチャー・エンチャント・トークンを戦場に出しても、《蘇りしダクソス》の 1 つ目の能力は誘発しない。他方、星座能力はエンチャントがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発するので、その種の能力は誘発する。

《霊気奪い》

{4} {U} {U}

インスタント

呪文 1 つを対象とし、そのコントロールを得る。あなたはそれの新たな対象を選んでもよい。（その呪文がパーマネントとなるなら、それはあなたのコントロール下で戦場に出る。）

* 《霊気奪い》はどのような呪文でも対象にできる。対象を取らない呪文でもよい。

* インスタント・呪文またはソーサリー・呪文のコントロールを得たなら、それは解決時にオーナーの墓地に置かれる。

* あなたは呪文のどの対象を変更してもよいし、対象を変更しなくてもよい。対象を変更するなら、あなたはその呪文にとって適正な対象を選ばなければならない。適正な対象を選べないなら、（その対象が不適正なものになっていたとしても）対象を変更しないままにしなければならない。特に、《靈気奪い》によってあなたがコントロールを得た呪文に「対戦相手1人を対象とする」と書かれていて、その対象があなたであったなら、あなたはあなたにとっての対戦相手ではないので、不適正な対象になっていることに注意。

* 各統率者によって与えられる戦闘ダメージは、戦闘ダメージを与えた時点で誰がその統率者をコントロールしていたかには関係なく累積する。たとえば、ある統率者があるプレイヤーに10点の戦闘ダメージを与え、戦場を離れ、呪文として唱えられ、そこであなたが《靈気奪い》によってそのコントロールを得たとする。それがさらに11点の戦闘ダメージを同じプレイヤーに与えたなら、そのプレイヤーはゲームに敗北する。

* あなたが統率者である呪文のコントロールを得て、その後それが戦場を離れたなら、それを統率領域に置くかどうかは統率者のオーナーが決める。

《我々の刃》

{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無尽を持つ。（そのクリーチャーが攻撃するたび、そのクリーチャーのコピーであるトークンを、防御プレイヤー以外の対戦相手1人につき1体、タップ状態でそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出してもよい。戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。）

装備 {4}

* クリーチャーが複数の無尽を持っているなら、それらはそれぞれ誘発する。あなたは防御プレイヤー以外の対戦相手1人につき無尽の数のトークンを得ることになる。

* トークンがクリーチャーでない（装備しているクリーチャーがクリーチャーになった土地であったなどの理由により）なら、それらは戦場に出るが、攻撃している状態ではない。それでも、依然として戦闘終了時にそれらのトークンを追放する。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック：ザ・ギャザリング — 統率者、マジック、および Magic Online 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。©2015 Wizards.