

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2016年版)』リリースノート

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

最終更新 2016年9月19日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。探している疑問が見つからない場合、<http://company.wizards.com/contactus>にご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なルール・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

製品情報

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2016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「無規律な反乱」、「公然たる敵意」、「確固たる団結」、「致死性の繁殖」、「優越性の仮託」である。

発売日：2016年11月11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 (2016年版)』には、これまでのマジックになかった新カードが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。

本商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](https://magic.wizards.com/ja/rules)を参照のこと。個別カードの各フォーマットでの使用可否については、[Gatherer. Wizards. com](https://gatherer.wizards.com)でカードを検索し、「セット&リーガル」タブで確認できる。

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、すなわちそのプレイヤーの**統率者**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、その中に統率者も含めておく。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](https://tgcommander.net)のルール委員会が決定する。

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**と呼ぶ他と区別した場所に置かれる。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。

* 統率領域にある間、あなたの統率者の能力は、特に影響すると記載されている場合を除き、ゲームに影響を及ぼさない。

* 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。

* 基本土地タイプを持つ土地は、その基本土地タイプに固有のマナ能力があなたの固有色に含まれない色のマナを生み出すなら、それをあなたのデッキに入れることはできない。

統率者戦フォーマットには、通常の勝敗条件に加えて、もう1つのルールがある。ゲーム中累計で同一の統率者により21点以上の戦闘ダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。

* 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。

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 (2016年版)』の各デッキには、そのデッキの4色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、その統率者の定形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、あなたはその定形のマジックのカードをその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、その定形のマジックのカードを使用する。

新能力：共闘

統率領域にいる統率者は孤独であった。共闘のキーワードにより、統率者を2名任命して、共同で部隊を指揮させることができるようになった。

《綱投げ、アキリ》

{R} {W}

伝説のクリーチャー — コー・兵士・同盟者

0 / 3

先制攻撃、警戒

綱投げ、アキリは、あなたがコントロールするアーティファクト1つにつき+1/+0の修整を受ける。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

《求道の達人、サイラス・レン》

{1} {U} {B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間

2 / 2

接死

求道の達人、サイラス・レンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地からアーティファクト・カード1枚を対象とする。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

共闘の公式ルールは以下の通り。

702. 123. 共闘/Partner

702. 123a 共闘は、統率者戦フォーマット（rule 903参照）のデッキ構築のルールを修整する能力であり、ゲームの開始前に作用する。伝説のクリーチャー・カード1枚ではなく、伝説のクリーチャー・カード2枚がそれぞれ共闘を持っているなら、あなたはそれら2枚を統率者として指定してもよい。

702. 123b あなたのデッキには、統率者2枚をあわせてちょうど100枚のカードが含まれなければならない。両統率者は、ゲームの開始時点で統率領域に置かれている。

702. 123c あなたの統率者の固有色を参照するルールや効果は、あなたの統率者2枚の固有色の組み合わせを参照する。rule 903. 4参照。

702. 123d あなたのデッキの固有色を決定する際を除き、統率者2枚は独立に機能する。共闘を持つ統率者1枚を唱えるときには、あなたの他の統率者が唱えられた回数は無視する。プレイヤー1人が同一の統率者によって21点以上の戦闘ダメージを与えられているかどうかを判定するときには、あなたの統率者2体のそれぞれからのダメージをそれぞれ個別に扱う。rule 903. 11a参照。

702. 123e あなたの統率者が2枚ある間に、何らかの効果があなたの統率者を参照するなら、それはいずれか1枚を参照する。何らかの効果があなたに、あなたの統率者に関して何らかの処理を行うように指示し、それが両方に影響し得るなら、その効果の適用時に、あなたはそれが参照するものを選ぶ。

* あなたの統率者戦デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、それ自身の固有色があなたの統率者の組み合わせた固有色にも含まれるカードのみを入れることができる。《綱投げ、アキリ》と《求道の達人、サイラス・レン》があなたの統率者であるなら、あなたのデッキには、その固有色が白や青や黒や赤を含むカードを入れることができるが、緑を含むカードを入れることはできない。

* 両方の統率者は、ゲームの開始時点で統率領域に置かれ、あなたのデッキの残りのカード98枚は、切り直されてあなたのライブラリーになる。

* 統率者を2枚使うには、ゲームの開始時に両方が共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。

* ゲームが始まった後では、あなたの統率者2枚を個別に追う。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらの一方から21点以上のダ

ダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から与えられたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方をあなたの手札に加える。両方ではない。

* あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。

新能力：不拔

四方を敵に囲まれると、それを苦にするプレイヤーもいるが、糧とする者もいる。多くの対戦相手に向き合うほど、不拔のキーワードを持つ呪文の支払いは軽くなる。

《崇高な吐露》

{6} {W}

ソーサリー

不拔 (この呪文を唱えるためのコストは対戦相手 1 人につき {1} 少なくなる。)

すべてのクリーチャーを破壊する。

不拔の公式ルールは以下の通り。

702. 124 不拔/Undaunted

702. 124a 不拔は、不拔を持つ呪文がスタック上にある間に作用する常在型能力である。不拔は「この呪文を唱えるためのコストは対戦相手 1 人につき {1} 少なくなる。」を意味する。

702. 124b ゲームから除外されたプレイヤーは、対戦相手の数を決定するときに数に入れない。

702. 124c 呪文が複数の不拔を持つなら、それらはそれぞれ適用される。

* あなたが不拔を持つ呪文を唱えることを宣言し、その総コストを決定した後に対戦相手がゲームに敗北したとしても、あなたが支払うマナが増えることはない。

* 呪文を唱えるための支払いを減らす効果は、その呪文の点数で見たマナ・コストに影響しない。《崇高な吐露》の点数で見たマナ・コストは 7 であり、それは対戦相手の数やそれを唱えるために支払ったマナの点数には関係ない。

再録能力：基本土地サイクリング

統率者がマナを 4 色必要とするなら、適切な土地を引くことは難しいかもしれない。基本土地サイクリング能力を持つカードを捨てれば、必要な基本土地を見つけられる。

《渡り鳥の経路》

{3} {W} {U}

ソーサリー

飛行を持つ白の 1 / 1 の鳥・クリーチャー・トークンを 4 体生成する。

基本土地サイクリング {2} ({2}, このカードを捨てる: あなたのライブラリーから基本土地・カード 1 枚を探し、それ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。)

* あなたは、実際に探すまで、見つける基本土地・カードのタイプを選ばない。あなたのライブラリーにある基本土地・カード1枚を選んだ後で、それを公開し、それをあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 基本土地サイクリングは、サイクリングの一種である。カードをサイクリングしたときに誘発する能力は、カードを基本土地サイクリングしたときにも誘発する。サイクリング能力の起動を禁止する能力は、基本土地サイクリング能力の起動も禁止する。

* 基本土地サイクリングは起動型能力である。起動型能力に関する効果（たとえば、《もみ消し》や《ブライトハースの指輪》など）は、基本土地サイクリングにも関係する。呪文に関する効果（たとえば、《否認》や《取り消し》）には関係しない。

* あなたのライブラリーに基本土地・カードがあっても、あなたは基本土地・カードを見つけないことを選ぶ。

カード別注釈

《意志の大魔術師》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3 / 3

{2} {B}, {T}, 意志の大魔術師を追放する：ターン終了時まで、あなたはあなたの墓地からカードをプレイしてもよい。このターン、いずれかの領域からカードがあなたの墓地に置かれるなら、代わりにそのカードを追放する。

* このターンにプレイしたカードでなくても、あなたの墓地に置かれるカードは代わりに追放される。たとえば、トークンでないクリーチャーが死亡するなら代わりに追放される。

* クリーチャー・トークンは通常通りに墓地に置かれる（そして、そのすぐ後に消滅する。）クリーチャーが死亡したときに誘発する能力は、トークンであるクリーチャーがあなたの墓地に置かれることによって誘発するが、トークンでないクリーチャーが墓地に置かれる代わりに追放されることによって誘発しない。

* あなたの墓地にあるカードを唱えるなら、あなたはそのコストを支払う。そのカードのマナ・コストではなく、現出コストのような代替コストを支払ってもよい。

* あなたの土地プレイが残っているなら、あなたはあなたの墓地から土地・カード1枚をプレイしてもよい。

* あなたの墓地にあるカードをプレイできるタイミングが《意志の大魔術師》によって変わることはない。たとえば、あなたの墓地に瞬速を持たないクリーチャー・カードがあるなら、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間にしか唱えられない。

* 他の効果によって呪文の解決後にそれが置かれる場所が変更される、たとえば反復能力やバイバック能力の効果がある、なら、あなたはそのカードを《意志の大魔術師》の効果によって追放するか、他の効果を適用するかを選ぶ。

《古の掘削》

{2} {U} {B}

インスタント

あなたの手札にあるカードの枚数に等しい枚数のカードを引き、その後これにより引いたカード1枚につきカード1枚を捨てる。

基本土地サイクリング {2} ({2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、それ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。)

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

* これにより引いたカードの枚数は、あなたの手札にあるカードの枚数と等しくない可能性がある（たとえば、それらのカードのうち1枚を引く代わりに《屍の原形質》の発掘能力を適用した場合など）。あなたが捨てるカードの枚数は、あなたが実際に引いたカードの枚数によって決める。

《エーテリウム造物師、ブレイヤ》

{W} {U} {B} {R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間

4 / 4

エーテリウム造物師、ブレイヤが戦場に出たとき、飛行を持つ青の1 / 1の飛行機械・アーティファクト・クリーチャー・トークンを2体生成する。

{2}, アーティファクト2つを生け贄に捧げる：以下から1つを選ぶ。

- ・プレイヤー1人を対象とする。エーテリウム造物師、ブレイヤはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。
- ・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－4 / －4の修整を受ける。
- ・あなたは5点のライフを得る。

* 使用するモードは、能力を起動する際にあなたが選ぶ。

* あなたは、《エーテリウム造物師、ブレイヤ》の能力のコストを支払うために、あなたがコントロールするアーティファクトであればどれでも2つを生け贄に捧げることができる。《エーテリウム造物師、ブレイヤ》自身でもよい。

《大渦を操る者、イドリス》

{U} {B} {R} {G}

伝説のクリーチャー — オーガ・ウィザード

5 / 4

トランブル

大渦を操る者、イドリスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、このターン、あなたがあなたの手札から呪文を唱えるに際し、それらは続唱を得る。（あなたがその呪文を唱えたとき、コストがそれより低い土地でないカードが追放されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを1枚ずつ

追放する。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。追放したカードをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。)

* このターンにあなたがあなたの手札から唱えた呪文は、《大渦を操る者、イドリス》が戦場を離れたとしても続唱を得ることになる。

* 1つのターンに《大渦を操る者、イドリス》の誘発型能力が2回以上解決されたなら、あなたがあなたの手札から唱えた呪文はその回数分の続唱を得ることになる。各続唱はそれぞれ個別に誘発する。1つの続唱の誘発型能力と、それによって唱えた呪文とは、次の続唱の誘発型能力の解決より先に解決される。

* 続唱能力は、あなたが続唱を持つ呪文を唱えたときに誘発する。そのため、続唱能力はその呪文よりも先に解決されることになる。続唱能力により追放されたカードを唱えたなら、それはスタック上で、続唱を持つ呪文よりも上に置かれる。

* 続唱能力の解決時に、あなたはカードを追放しなければならない。この能力のうちあなたが選択できる部分は、最後に追放したカードを唱えるか唱えないかのみである。

* 続唱を持つ呪文が打ち消されたとしても、その続唱能力は依然として通常通り解決される。

* カードは表向きに追放する。それらのカードは、誰でも見ることができる。

* あなたは続唱能力によって追放された最後のカードを唱える必要はない。唱えることを選んだなら、あなたはそれを呪文として唱える。それは打ち消すことができる。その呪文は追放領域から唱えたので、《大渦を操る者、イドリス》の能力によってその呪文が続唱を得ることはない。

《オジュタイの龍語り、イーシャイ》

{2} {W} {U}

伝説のクリーチャー — 鳥・モンク

1 / 1

飛行

対戦相手が呪文を1つ唱えるたび、オジュタイの龍語り、イーシャイの上に+1/+1カウンターを1個置く。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* 《オジュタイの龍語り、イーシャイ》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。この能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

《織り手のティムナ》

{1} {W} {B}

伝説のクリーチャー — 人間・クレリック

2 / 2

絆魂

あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、あなたはX点のライフを支払ってもよい。Xはこのターンに戦闘ダメージを与えられた対戦相手の人数に等しい。そうしたなら、カードをX枚引く。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* あなたはちょうどX点のライフを支払うか、まったく支払わないか、いずれかでなければならない。Xより少ない点数のライフを支払って、その分のみのカードを引くということとはできない。

* あるプレイヤーに戦闘ダメージが与えられて、その結果ゲームに敗北したなら、《織り手のティムナ》の誘発型能力のXの値を決定するためにそのプレイヤーも数に入れる。

* 何らかの効果によりターンに追加の戦闘フェイズが加わったなら、それによりその戦闘フェイズの後に追加のメイン・フェイズも加わることがある。《織り手のティムナ》の能力は各戦闘後メイン・フェイズの開始時にそれぞれ誘発する。

《オルゾフの弁護士》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

1 / 4

あなたのアップキープの開始時に、各プレイヤーは自分がコントロールするクリーチャー1体の上に+1/+1カウンターを2個置いてもよい。いずれかのプレイヤーがそうしたなら、あなたの次のターンまで、そのプレイヤーがコントロールする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。

* 《オルゾフの弁護士》の能力の解決中に、まずあなたが、あなたがコントロールするクリーチャー1体を選ぶか、クリーチャーの上にカウンターを置かないことを選ぶ。その後、他の各プレイヤーがターン順に同じことを行う。各プレイヤーは、自分よりも先に選んだプレイヤーの選択を知ることになる。その後、全員同時に、クリーチャーを1体選んだ各プレイヤーは自分が選んだクリーチャーの上に+1/+1カウンターを2個置く。

* 《オルゾフの弁護士》の能力は、上に+1/+1カウンターを置くことになるクリーチャーを対象としない。この能力の解決時に、そのコントローラーが選ぶのである。プレイヤーは、選択を行った後、+1/+1カウンターが置かれるまでの間に、処理を行うことはできない。

* 《オルゾフの弁護士》の贈り物を受け取ったプレイヤーは、そのプレイヤーの次のターン中に、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クリーチャーで攻撃することができない。《オルゾフの弁護士》の能力の解決時に戦場になかったクリーチャーでも攻撃できない。

* クリーチャーではあなたを攻撃できないという《オルゾフの弁護士》の効果は、《オルゾフの弁護士》が戦場を離れたり、カウンターを置いたクリーチャーがすでに戦場になかったり、何らかの効果によってそれらのカウンターがそのクリーチャーの上から他のクリーチャーの上に移動していたりしても、続く。

《求道の達人、サイラス・レン》

{1} {U} {B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間

2 / 2

接死

求道の達人、サイラス・レンがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの墓地からアーティファクト・カード 1 枚を対象とする。このターン、あなたはそのカードを唱えてもよい。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは 2 体の統率者を使用できる。）

* 対象としたアーティファクト・カードを唱えるなら、あなたはそのコストを支払う。そのカードのマナ・コストではなく、代替コストを支払ってもよい。

* 《求道の達人、サイラス・レン》が戦場を離れたとしても、このターンに、あなたはそのカードを唱えてもよい。

* 対象としたアーティファクト・カードを唱えられるタイミングが、《求道の達人、サイラス・レン》によって変わることはない。たとえば、瞬速を持たないアーティファクト・カードを対象としたなら、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であるときにしか唱えられない。

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

* カードを唱えると、それはあなたの墓地を離れて新しいオブジェクトになる。あなたはそれを複数回唱えることはできない。

* あなたがそのカードを唱えなかったなら、それはあなたの墓地に残る。

《偽計》

{3} {W}

インスタント

プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは攻撃クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。あなたは白の 1/1 の兵士・クリーチャー・トークンを X 体生成する。X は、そのクリーチャーのタフネスに等しい。

* 「攻撃クリーチャー」とは、攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーか、この戦闘中に攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーである。そのクリーチャーが戦闘を離れないかぎり、それは戦闘終了ステップの終わりまで引き続き攻撃クリーチャーである。それが攻撃していたプレイヤーがゲームから除外されたり、それが攻撃していたプレインズウォーカーが戦闘を離れたりしても、そうである。

* 戦闘ダメージが与えられた後で《偽計》を唱えたなら、生け贄に捧げることができるのは戦闘で生き残ったクリーチャーのみである。

* 《偽計》は生け贄に捧げるクリーチャーを対象としない。対象としたプレイヤーが、その解決時に 1 体を選ぶ。対象としたプレイヤーがクリーチャーを選んでから、あなたが兵士・トークンを生成するまでの間には、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

* 生成する兵士・トークンの数は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて決定する。

《クルフィックスに選ばれし者、キデール》

{2} {G} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 3

{T}：このターンにあなたが引いていたカード1枚につき、あなたのマナ・プールに{C}を加える。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* 《クルフィックスに選ばれし者、キデール》の能力は、このターンにあなたが引いたカードを数える。それらが依然としてあなたの手札にあるかどうかや、それらを引いたときに《クルフィックスに選ばれし者、キデール》が戦場にあったかどうか、あなたのコントロール下であったかどうかには関係ない。

* 「カードを引く」という指示によらずにあなたの手札に加えたカード、たとえば基本土地サイクリング能力によって見つけたカードは、引いたカードではない。

* あなたがこのターンにカードを1枚も引いていなかったとしても、あなたは《クルフィックスに選ばれし者、キデール》のマナ能力を起動できるが、それによりマナは生み出されない。

《決闘者の遺産》

{2} {W}

エンチャント

1体以上のクリーチャーが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。あなたは「ターン終了時まで、それは二段攻撃を得る。」を選んでもよい。

* 《決闘者の遺産》の能力は、いずれかのプレイヤーが1体以上のクリーチャーで攻撃するたびに誘発する。あなたが攻撃したときのみではない。あなたが対象とするクリーチャーを選ぶより先に、あなたは、各クリーチャーがどのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃するのかを知ることができる。

《激情の薬瓶砕き》

{1} {B} {R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・狂戦士

2 / 3

あなたが各ターンのあなたの1つ目の呪文を唱えるたび、激情の薬瓶砕きは、無作為に選んだ対戦相手1人にその呪文の点数で見たマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* 《激情の薬瓶砕き》の誘発型能力は、あなたが各ターンのあなたの1つ目の呪文を唱えたときに誘発する。それが誰のターンであるかは関係ない。

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

* マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選んだ値を使用して呪文の点数で見たマナ・コストを決める。

* 《激情の薬瓶砕き》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。《激情の薬瓶砕き》の能力が解決されたが、それを誘発させた呪文が打ち消されていたなら、その呪文がスタック上にあった最後の瞬間の点数で見たマナ・コストを用いて与えるダメージの点数を決める。

* ダメージを与える対戦相手は、この誘発型能力の解決中に無作為に選ぶ。プレイヤーが選ばれてから、そのプレイヤーにダメージを与えるまでの間に、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

《激情の遁走》

{3} {R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（パーマネント）

激情の遁走が戦場に出たときとあなたのアップキープの開始時に、ターン終了時まで、エンチャントされているパーマネントのコントロールを得る。そのパーマネントをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

* この誘発型能力は、《激情の遁走》が戦場に出たときと、あなたのアップキープの開始時の両方に誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

* あなたのアップキープの開始時には、あなたはエンチャントされているパーマネントをコントロールしていない。それに「あなたのアップキープの開始時に」の能力があったとしても（そのパーマネントをそれ以前からコントロールしていないかぎり）、それはあなたのアップキープには誘発しない。同様に、あなたが、あなたがコントロールするパーマネントを対象に取るような「あなたのアップキープの開始時に」の能力をコントロールしていたなら、その能力の対象としてエンチャントされているパーマネントを選ぶことはできない。

《原始の守護者》

{10} {G}

クリーチャー — アバター

10/10

原始の守護者を唱えるためのコストは、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

原始の守護者が戦場に出たとき、あなたがコントロールする他の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。

* プレイヤーが《原始の守護者》を唱えると宣言した後では、どのプレイヤーも、何らかの処理を行ってあなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーの数を変更し、コストを増やすようなことはできない。

* 《原始の守護者》の能力によって、そのコストが{G}より減ることはない。

《ゴブリンの密偵長》

{2} {R}

クリーチャー — ゴブリン・ならず者

2 / 1

先制攻撃

各対戦相手の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーは「各戦闘で、あなたがコントロールするクリーチャーは可能なら攻撃する。」を持つ赤の1 / 1のゴブリン・クリーチャー・トークンを1体生成する。

* あなたの攻撃クリーチャー指定ステップの間に、あなたがコントロールす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なら、そのクリーチャーは、あなたが《ゴブリンの密偵長》のトークンをコントロールしていたとしても攻撃しない。クリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコストの支払いが強制されることはないので、そのクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

《最後のアブザン、レイハン》

{1} {B} {G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

0 / 0

最後のアブザン、レイハンは、+1 / +1 カウンターが3個置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールするクリーチャーが1体死亡するか統率領域に置かれるたび、その上に+1 / +1 カウンターが1個以上置かれていた場合、クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれの上に+1 / +1 カウンターを同じ個数置いてもよい。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* クリーチャー1体の上に十分な数の-1 / -1 カウンターが同時に置かれてタフネスが0以下となったなら、あなたが対象としたクリーチャーの上に置くカウンターの個数は、-1 / -1 カウンターが置かれる前にその上に置かれていた+1 / +1 カウンターの個数を用いて決める。たとえば、《最後のアブザン、レイハン》の上に+1 / +1 カウンターが3個置かれていて、その上に-1 / -1 カウンターが6個置かれたなら、対象としたクリーチャーの上に+1 / +1 カウンターを3個置く。

《篡奪者、イクラ・シディーキ》

{3} {B} {G}

伝説のクリーチャー — ナーガ・ウィザード

3 / 7

威迫

あなたがコントロールするクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはそのクリーチャーのタフネスに等しい点数のライフを得る。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* あなたが得るライフの点数は、《篡奪者、イクラ・シディーキ》の誘発型能力の解決時に決定する。そのクリーチャーがすでに戦場になければ、それが戦場にあった最後の瞬間のタフネスを用いて得るライフの点数を決定する。

《残酷な見世物》

{6} {B}

ソーサリー

プレイヤー1人と他のプレイヤー1人を対象とする。後者のプレイヤーの次のターン中、前者のプレイヤーは後者のプレイヤーをコントロールし、前者のプレイヤーの次のターン中、後者のプレイヤーは前者のプレイヤーをコントロールする。

* 《残酷な見世物》の対象のうち1人は、そのコントローラーでもよい。そうすると見世物ではすまないが。

* 一方のプレイヤーが、他方のプレイヤーをコントロールする以前にゲームに敗北したなら、その他方のプレイヤーは自分のターンを通常通りに行う。

* コントロールしているプレイヤーは、コントロールされているプレイヤーに投了させることはできない。他のプレイヤーにコントロールされている間であっても、プレイヤーはいつでも自分で投了することを選べる。

* コントロールされているプレイヤーは、依然としてアクティブ・プレイヤーである。

* 他のプレイヤーをコントロールしている間も、コントロールしているプレイヤーは自分の選択や判断を行う。

* 他のプレイヤーをコントロールしている間、コントロールしているプレイヤーは、ゲーム内にあってコントロールされているプレイヤーが見ることのできるすべてのカードを見ることができる。これには、そのプレイヤーの手札、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きのカード、そのプレイヤーが見ることのできるライブラリーの中のカードが含まれる。

* 他のプレイヤーをコントロールしている間、コントロールしているプレイヤーがそのターン中に行える、または行うよう指示される決定や判断は、そのプレイヤーが行う。それには、唱える呪文や起動する能力を選ぶことや、誘発型能力や他の理由により求められる一切の決定が含まれる。

* コントロールしているプレイヤーは、不適正な決定や不適正な判断を行うことはできない。そのプレイヤーはコントロールされているプレイヤーが行うことのできないことを行うことはできない。コントロールしているプレイヤーは、ゲームのルールやカードやパーマネントや呪文や能力などのいずれにも求められていない決定や判断をそのプレイヤーにさせることはできない。通常はコントロールされているプレイヤーが行う決定を他のプレイヤーが行うようにする（《手練れの戦術》のような）効果があれば、その効果を優先する。つまり、コントロールされているプレイヤーが決定をしないような場面では、コントロールしているプレイヤーが決定を行うことはできない。

* コントロールしているプレイヤーは、コントロールされているプレイヤーに、イベント規定によって求められる決定や判断（たとえば、同意による引き分けを行うことやジャッジを呼ぶこと）を行わせることはできない。

* コントロールしているプレイヤーはプレイヤーのみをコントロールする。コントロールしているプレイヤーが、そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力をコントロールするわけではない。

* コントロールしているプレイヤーがコントロールされているプレイヤーのためのコストを支払うには、そのプレイヤーのリソース（カードやマナ等）のみを使用できる。コントロールしているプレイヤーは自分のリソースを使用してコントロールされているプレイヤーのためのコストを支払うことはできない。同様に、コントロールしているプレイヤーはコントロールされているプレイヤーのリソースを、コントロールしているプレイヤー自身のコストを支払うために費やすことはできない。

* コントロールされるはずだったプレイヤーが次のターンを飛ばしたなら、他方のプレイヤーは、コントロールされるはずだったプレイヤーが実際に行う次のターンにコントロールする。

* 複数のプレイヤー・コントロール効果が同一のプレイヤーに影響する場合は、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが作用する。

* プレイヤーをコントロールしていても、コントロールしているプレイヤーはコントロールされているプレイヤーのサイドボードを見ることはできない。何らかの効果がそのプレイヤーにゲームの外部にあるカードを選ぶように指示したとしても、コントロールしているプレイヤーは、そのプレイヤーにカードを選ばせることはできない。

《屍鍊金術師、ルーデヴィック》

{1} {U} {R}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 4

各プレイヤーの終了ステップの開始時に、そのプレイヤーは、あなた以外のプレイヤーがこのターンにライフを失っていたなら、カードを1枚引いてもよい。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* プレイヤーにダメージが与えられたなら、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失う。

* 引いてもよいカードは1枚のみである。ライフを何点失っていても、ライフを失ったプレイヤーが何人いても関係ない。

* あるプレイヤーがライフを失い、その後ゲームに敗北したなら、現在のターンを進行しているプレイヤーはカードを1枚引いてもよい。

* 《屍鍊金術師、ルーデヴィック》の誘発型能力は、各プレイヤーの終了ステップの開始時に誘発する。あなたの終了ステップにも誘発する。また、そのターンにライフを失っていたプレイヤーがいなくても誘発する。プレイヤーがライフを失っていたかどうかは、この誘発型能力の解決時にのみ見る。

* 《屍鍊金術師、ルーデヴィック》の誘発型能力では、《屍鍊金術師、ルーデヴィック》のコントローラー以外のプレイヤーがライフを失っていたなら、ライフを失ったのが現在のターンを進行しているプレイヤーであっても、そのプレイヤーはカードを引ける。

* 《屍鍊金術師、ルーデヴィック》の能力は、プレイヤーがカードを1枚引いてもよいかどうかを判定するためにターン全体を見る。対戦相手がライフを失ったときに《屍鍊金術師、ルーデヴィック》が戦場にあったかどうかは関係ない。

* 《屍鍊金術師、ルーデヴィック》の能力は、ターン中に対戦相手がライフを失ったかどうかを見るのであり、プレイヤーのライフ総量がターンの初めから減少したかどうかを見るわけではない。たとえば、《屍鍊金術師、ルーデヴィック》のコントローラー以外のプレイヤーが、このターン中に2点のライフを失い、その後8点のライフを得ていたなら、現在のターンを進行しているプレイヤーはカードを1枚引いてもよい。

《進化増大》

{1} {G}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、あなたがコントロールするクリーチャー1体と対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、その前者の上に+1/+1カウンターを3個、その後者の上に+1/+1カウンターを3個置く。

* あなたは、《進化増大》の能力がスタックに置かれるに際し、2体の対象を選ぶ。あなたのターン中、これが起きるまでの間には、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。

* 《進化増大》の能力がスタックに置かれるに際し、その適正な対象2体がないなら、それはスタックから取り除かれる。クリーチャーが+1/+1カウンターを得ることはない。

* 《進化増大》の能力の解決前に一方の対象が不適正になったなら、あなたは、依然として適正である方の対象の上に+1/+1カウンターを3個置く。

《深輝エイ》

{4} {U}

クリーチャー — 魚

3/3

深輝エイが戦場に出たとき、望む数のパーマネントを対象とし、それらの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にする。

* パーマネントの上に置かれているカウンターの個数を2倍にしたいなら、何も対象としないことを選ぶこともできる。

* パーマネントの上に置かれている各種類のカウンターの個数をそれぞれ2倍にするとは、それの上すでに置かれている各カウンターにつき、その上にそのカウンターをもう1個ずつ置くことである。パーマネントの上にカウンターを置くことに関する効果（たとえば、《屍体屋の脅威》や《水深の魔道士》のようなもの）があれば、それを適用する。たとえば、《屍体屋の脅威》の上に+1/+1カウンターが2個と神性カウンターが1個置かれていたとする。《深輝エイ》の能力によって《屍体屋の脅威》は、+1/+1カウンターを4個と神聖カウンターを1個新たに得ることになる。

* 《深輝エイ》の能力の解決時に、あなたはそれの対象としたパーマネントの上に置かれている各種類のカウンターを2倍にしなければならない。

《慈善家の薬》

{1} {G}

インスタント

すべてのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、対戦相手がコントロールするクリーチャーが1体ブロックするたび、カードを1枚引く。

カードを1枚引く。

* 《慈善家の薬》の遅延誘発型能力によってカードを引くためには、あなたはブロック・クリーチャーが指定されるよりも前に《慈善家の薬》を唱えなければならない。

* 各プレイヤーには、《慈善家の薬》の遅延誘発型能力の解決後、戦闘ダメージが与えられる前に、インスタントを唱えたり能力を起動したりする機会がある。

* 《慈善家の薬》が1ターン中に複数個解決されたなら、それぞれが遅延誘発型能力を1つずつ生成し、条件が満たされたときにそれぞれ誘発することになる。

《ジャムーラのシダー・コンド》

{2} {G} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

2 / 5

側面攻撃（側面攻撃を持たないクリーチャーがこのクリーチャーをブロックするたび、ターン終了時まで、そのブロックしているクリーチャーは-1/-1の修整を受ける。）

対戦相手がコントロールする飛行や到達を持たないクリーチャーでは、パワーが2以下のクリーチャーをブロックできない。

共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* 《ジャムーラのシダー・コンド》のブロックの制限は、対戦相手があなた以外のプレイヤーを攻撃しているときにも、いずれかの対戦相手がコントロールするすべてのクリーチャーに適用する。

* 攻撃クリーチャーが飛行や到達を持たないクリーチャーにブロックされた後では、そのパワーを2以下に減らしても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。

《水晶の這行器》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 1

収斂 — 水晶の這行器は、これを唱えるために支払われたマナの色1色につき+1/+1カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。

水晶の這行器の上から+1/+1カウンターを1個取り除く：あなたのマナ・プールに好きな色1色のマナ1点を加える。

{T}：水晶の這行器の上に＋1／＋1 カウンターを1 個置く。

＊ マナの色とは、白、青、黒、赤、緑である。無色は色ではない。

＊ 呪文や能力によってそれが可能になるのではないが、支払うマナの色の総数を増やすという目的で、収斂能力を持つ呪文にマナを追加で支払うことはできない。同様に、呪文や能力によって収斂を持つ呪文を唱えるために必要なマナの点数が減少しているときに、支払うマナの色の総数を増やすという目的で、そのコストの減少を無視することもできない。

＊ 収斂能力を持つ呪文を唱えるための代替コストや追加コストがあるなら、それらの代替コストや追加コストとして支払われたマナも考慮する。たとえば、何らかの効果によって《水晶の這行器》を唱えるためのコストが{1} 多くなるなら、《水晶の這行器》を唱えるために{W} {U} {B} {R} {G}を支払い、＋1／＋1 カウンターが5 個置かれた状態でそれを戦場に出すことができる。

＊ 収斂を持つ呪文を、（何らかの効果によってマナ・コストを支払うことなく唱えることができるなどの理由により）マナを一切支払わずに唱えたなら、それを唱えるために支払われた色の総数は0 である。

《征服者のフレイル》

{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、あなたがコントロールするパーマネントの中の色1 色につき＋1／＋1 の修整を受ける。

征服者のフレイルがクリーチャーにつけられているかぎり、あなたのターンに、対戦相手は呪文を唱えられない。

装備 {2}

＊ 《征服者のフレイル》の1 つ目の能力は、あなたがコントロールするパーマネントの中の色数が変わるたびに修整を更新する。色数が減り、そのターン中それ以前に装備しているクリーチャーが負っていたダメージが致死ダメージになったなら、そのクリーチャーは破壊される。同様に、そのタフネスが0 になったなら、そのクリーチャーはオーナーの墓地に置かれる。

＊ 色は、白、青、黒、赤、緑の5 色である。《征服者のフレイル》によりクリーチャーが＋5／＋5 を超える修整を受けることはない。（金、アーティファクト、無色は色ではない。）

＊ あなたが《征服者のフレイル》をあるクリーチャーから他のクリーチャーに移動するときに、それがクリーチャーにつけられていない瞬間は存在しない。それがあなたのターン中であれば、対戦相手は呪文を唱えられない。

《蘇生の二粒》

{6} {G}

ソーサリー

不抜（この呪文を唱えるためのコストは対戦相手1 人につき{1} 少なくなる。）

あなたの墓地からカード最大2 枚を対象とし、それらをあなたの手札に戻す。蘇生の二粒を追放する。

* 《蘇生の二粒》の解決前に対象のうち1枚が不適正になったとしても、あなたは依然として適正な対象をあなたの墓地からあなたの手札に戻す。

* 《蘇生の二粒》の解決時に、すべての対象が不適正であれば、《蘇生の二粒》は打ち消され、オーナーの墓地に置かれる。それは追放されない。

《粗野な牧人、ブルース・タール》

{2} {R} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・同盟者

3 / 3

粗野な牧人、ブルース・タールが戦場に出るか攻撃するたび、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは二段攻撃と絆魂を得る。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* この誘発型能力は、《粗野な牧人、ブルース・タール》が戦場に出たときと攻撃するたびの両方に誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

《多様な洞察力》

{2} {U}

ソーサリー

あなたのライブラリーの一番上からカードを10枚公開する。ターン順で次の対戦相手から始めて、各対戦相手はそれぞれ、その中から異なる土地でないカード1枚を選ぶ。選ばれたカードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

* 土地でないカードが、各対戦相手が1枚ずつ選べるだけ十分でないなら、土地でないカードをすべてあなたの手札に加える。

* ライブラリーの一番上からカードを10枚公開した後では、《多様な洞察力》の解決が終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

* これがあなたのターン中であれば、《多様な洞察力》が解決された後、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前に、あなたは手札に加えたカードのうち適正にプレイできるものをプレイしてもよい。

《トリトンの英雄、トラシオス》

{G} {U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

1 / 3

{4}：占術1を行い、その後あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それが土地・カードであるなら、それをタップ状態で戦場に出す。そうでないなら、カードを1枚引く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* あなたが起動型能力を解決している間には、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

《虹色の大地鏡》

{5}

アーティファクト

虹色の大地鏡はタップ状態で戦場に出る。

版図 — {T}：あなたのマナ・プールに、望む色の組み合わせのマナX点を加える。Xはあなたがコントロールする土地の中の基本土地タイプの総数に等しい。

* 《虹色の大地鏡》が生み出すことのできるマナの色は、あなたがコントロールする土地の中の個々の基本土地タイプとは無関係である。たとえば、あなたが《平地》1つと《島》1つをコントロールしているなら、あなたは《虹色の大地鏡》の能力を起動して、あなたのマナ・プールに {R} {G} を加えることができる。

* あなたがコントロールする土地の中に基本土地タイプが一切なくても、あなたは《虹色の大地鏡》のマナ能力を起動できるが、それによりマナは生み出されない。

* 《虹色の大地鏡》により無色のマナを生み出すことはできない。

* あなたがコントロールする土地の中の基本土地タイプの総数を決定するには、あなたがコントロールする土地の中にある「平地」「島」「沼」「山」「森」というサブタイプを探す。各サブタイプにつき、そのサブタイプが1つ以上見つかったなら、あなたがコントロールする土地の中の基本土地タイプの総数を1増やす。この数が5を超えることはない。

* 版図の能力では、あなたが特定の基本土地タイプの土地をいくつコントロールしているかは無関係である。それが1以上であるかどうかのみが関係する。版図の能力にとっては、《森》10個と《森》1つは同じ意味を持つ。

* ほとんどの基本でない土地は、色マナを生み出すとしても、基本土地タイプを持たない。たとえば、《コイロスの洞窟》は平地でもなければ沼でもない。

* 基本でない土地の中には、基本土地タイプを持つものもある。版図の能力では、あなたがコントロールする土地の数を考慮しない。考慮するのは、あなたがコントロールする土地の中の基本土地タイプの総数である。そのため、同一の土地を2回数えることになる場合もある。たとえば、あなたが《Tundra》1つと《血の墓所》1つと《森》1つをコントロールしていたなら、あなたがコントロールする土地の中に平地と島と沼と山と森があることになる。あなたは版図の能力を最大限に活用できる。

《爆積み》

{4}

アーティファクト

{T}：コイン投げをする。あなたがコイン投げに勝ったなら、すべての土地でないパーマネントを破壊する。

* あなたは、《爆積み》の能力の解決時にコイン投げをする。コイン投げの結果がわかってから、すべての土地でないパーマネントを破壊するまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

* あなたがコイン投げに勝ったなら、《爆積み》は他のすべての土地でないパーマネントとともに破壊される。

《ファイレクシア病の支配》

{2} {U}

インスタント

装備品 1 つを対象とし、そのコントロールを得る。その後、黒の 0 / 0 の細菌・クリーチャー・トークンを 1 体生成し、その装備品をそれにつける。

* 細菌・トークンは、装備品をそれにつけるまでの一瞬の間、0 / 0 で戦場に存在する。クリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンの本来の特性に基づいて誘発することになる。装備した直後の特性ではない。

* 装備品によってタフネスが増加しないかぎり、細菌・トークンのタフネスは 0 であり、死亡することになる。それでも、あなたは依然としてその装備品をコントロールする。

《フェアリーの職工》

{3} {U}

クリーチャー — フェアリー・工匠

2 / 2

飛行

トークンでないクリーチャーが 1 体対戦相手のコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーの他のタイプに加えてアーティファクトでもあることを除きそのコピーであるトークンを 1 体生成する。その後、フェアリーの職工が生成した他のトークンをすべて追放する。

* あなたが《フェアリーの職工》を複数コントロールしているなら、それぞれの能力はその特定の《フェアリーの職工》の能力によって生成されたトークンのみを追放する。

* トークンはコピー元のパーマネントに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、そのパーマネントが別の何かをコピーしていた場合を除く）。それはそのパーマネントがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果をコピーしない。

* そのトークンは、他のタイプに加えてアーティファクトでもある。これはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。

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

* コピー元のパーマネントが他の何かをコピーしている（たとえば、コピー元のクリーチャーが《クローン》でであった）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。

* トークンがコピーするパーマネントが「[このパーマネント]が戦場に出たとき」に誘発する能力を持っていたなら、そのトークンはその能力もコピーするので、トークンが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーする「[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。

* プレイヤーの統率者のコピーであるトークン・クリーチャーは統率者ではない。

《復讐の呪い》

{B}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

エンチャントされているプレイヤーが呪文を1つ唱えるたび、復讐の呪いの上に遺恨カウンターを1個置く。

エンチャントされているプレイヤーがゲームに負けたとき、あなたはX点のライフを得てカードをX枚引く。Xは復讐の呪いの上に置かれている遺恨カウンターの総数に等しい。

* 《復讐の呪い》の1つ目の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。この能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。

* あなたとエンチャントされているプレイヤーのライフが同時に0以下になったなら、《復讐の呪い》の2つ目の誘発型能力によってライフを得るよりも先に、あなたはゲームに敗北する。

《不撓のサスキア》

{B} {R} {G} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/4

警戒、速攻

不撓のサスキアが戦場に出るに際し、プレイヤー1人を選ぶ。

あなたがコントロールするクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、それはその点数に等しいダメージを選ばれたプレイヤーに与える。

* あなたがコントロールするクリーチャーが選ばれたプレイヤーに戦闘ダメージを与えたなら、それはその点数に等しいダメージを、再度そのプレイヤーに与える。

* 《不撓のサスキア》の能力によってクリーチャーが与えるダメージは戦闘ダメージではない。

* 選ばれたプレイヤーがゲームから除外された後では、《不撓のサスキア》の誘発型能力には効果ががない。

* 《不撓のサスキア》が戦場を離れ、また戦場に戻ったなら、あなたはプレイヤー1人を再度選ぶ。それ以前に選んだプレイヤーを覚えているわけではない。

《武器庫の自動機械》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2/2

武器庫の自動機械が戦場に出るか攻撃するたび、望む数の装備品を対象とする。あなたはそれらをこれにつけてもよい。（それらの装備品のコントロールは変わらない。）

* この誘発型能力は、《武器庫の自動機械》が戦場に出たときと攻撃するたびの両方に誘発する。どちらか一方を選ぶわけではない。

* 《武器庫の自動機械》に装備品をつけたくないなら、あなたは装備品を対象としないことを選ぶこともできる。この能力は任意なので、装備品をいくつか対象としたとしても、能力の解決時にそれをつける必要はない。しかしあなたは、対象とした装備品をすべてつけるか、それらを1つもつけないか、どちらかを選ばなければならない。

* 《武器庫の自動機械》の能力によって、あるプレイヤーがコントロールする装備品が、他のプレイヤーがコントロールするクリーチャーにつけられた状態になることがある。その装備品のコントローラーは、装備コストを支払ってその装備品を自分がコントロールするクリーチャーに移動することができるが、それを行えるのはそのプレイヤーがソーサリーを唱えられるときのみである。《武器庫の自動機械》のコントローラーが装備コストを支払って、自分がコントロールしていない装備品を移動することはできない。

* 対戦相手がコントロールする装備品があなたがコントロールするクリーチャーにつけられたなら、その装備品の能力に記載されている「あなた」はその対戦相手を参照する。しかし、その装備品が装備しているクリーチャーに何らかの能力を与えると記載されていたなら、その能力の「あなた」は、そのクリーチャーのコントローラーを参照する。

* 《武器庫の自動機械》が、その能力の解決前に戦場を離れたなら、対象とした装備品には何も起きない。それらがすでに他のクリーチャーにつけられていたなら、それらはそれらのクリーチャーにつけられたままになる。

* 「装備しているクリーチャーが攻撃するたび」に誘発する装備品の能力は、クリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定された瞬間にそのクリーチャーにつけられていた場合にのみ誘発する。その効果の記載にある「そのクリーチャー」とは、その能力が誘発したときにその装備品がつけられていたクリーチャーを参照する。

《分岐変容》

{6} {R}

インスタント

不抜（この呪文を唱えるためのコストは対戦相手1人につき{1}少なくなる。）

クリーチャー2体を対象とし、それらを追放する。それらのクリーチャー1体につき、そのコントローラーは、クリーチャー・カードが公開されるまで自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ公開し、そのカードを戦場に出し、その後残りを自分のライブラリーに加えて切り直す。

* クリーチャー2体を対象としないかぎり、あなたは《分岐変容》を唱えることはできない。《分岐変容》を唱えた後で、対象としたクリーチャーのうち1体がこの呪文の対象として不適正になったなら、

そのコントローラーはそのクリーチャーを追放することも置き換えることもないが、他のクリーチャーは依然として影響を受ける。

* これによりプレイヤー2人のクリーチャーが追放されたなら、現在のターンを進行しているプレイヤーから始めて以下を行う。そのプレイヤーがこれにより追放されたクリーチャーのうち1体をコントロールしていたなら、そのプレイヤーは《分岐変容》の手順に従いそのクリーチャーを置き換える。そうでなければ、ターン順で次のプレイヤーに進む。追放されたクリーチャーをコントロールしていたプレイヤーがそれぞれ、それらのクリーチャーを置き換え終わるまで、この手順を繰り返す。

* これによりプレイヤー1人のクリーチャーが追放されたなら、そのプレイヤーはこの手順を2回繰り返す。

* 戦場に出る2体のクリーチャーは、順番に戦場に出る。後から戦場に出たクリーチャーが「他のクリーチャーが1体戦場に出るたび」誘発する誘発型能力を持っていたとしても、先に戦場に出たクリーチャーが戦場に出たことによって誘発することはない。

* 《分岐変容》の解決中に誘発した能力は、《分岐変容》の解決が終わるまでスタックに置かれない。先に戦場に出たクリーチャーが戦場に出たことによって誘発した能力は、後から戦場に出たクリーチャーを対象とできる。逆も同様。

* これにより追放されたクリーチャーのコントローラーのライブラリーの中にクリーチャー・カードが残っていなかったなら、そのプレイヤーは自分のライブラリーの中のカードをすべて公開し、その後それを切り直す。

《法務官の声、アトラクサ》

{G} {W} {U} {B}

伝説のクリーチャー — 天使・ホラー

4 / 4

飛行、警戒、接死、絆魂

あなたの終了ステップの開始時に、増殖を行う。（あなたはカウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーを望む数だけ選び、その後それらのそれぞれに、その上に置かれているうち1種類のカウンターを1個置く。）

* 増殖を行うに際し、あなたはカウンターを持つプレイヤーなら誰でも選ぶことができる。あなた自身を選ぶこともできる。

* あなたはカウンターが置かれているパーマネントならどれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールするものを選ぶこともできる。しかし、戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターが置かれていたとしても選ぶことはできない。たとえば、待機状態のカードやスタックにある《稲妻の嵐》を選ぶことはできない。

* あなたはカウンターが置かれているパーマネントやカウンターを持つプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。カウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」は0（ゼロ）でもよい。パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。

* これにより選ばれたプレイヤーかパーマネントの上に複数の種類のカウンターが置かれていたとしても、そのプレイヤーかパーマネントの上に新たに置くカウンターは1個のみである。あなたは、増殖を行うに際し、そのパーマネントかプレイヤーの上にどの種類のカウンターを置くかを選ぶ。

* プレイヤーは、その効果として増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後では、もう対応することはできない。

* クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターが置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残るようになる。あなたが増殖を行う際に、他方の種類のカウンターは残っていない。

《幕切れ》

{5} {B}

インスタント

不抜（この呪文を唱えるためのコストは対戦相手1人につき{1}少なくなる。）

クリーチャー2体を対象とし、それらを破壊する。

* クリーチャーを2体対象としないかぎり、あなたは《幕切れ》を唱えることはできない。あなたが《幕切れ》を唱えた後で一方が不適正な対象になったとしても、他方は依然として破壊される。

《みなぎる燃えがら角》

{3} {R}

クリーチャー — エレメンタル・雄牛

4/2

速攻

各プレイヤーの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが攻撃していなかった場合、みなぎる燃えがら角の上に鬱憤カウンターを1個置く。その後、みなぎる燃えがら角はそのプレイヤーに、これの上に置かれている鬱憤カウンターの総数に等しい点数のダメージを与える。

* 《みなぎる燃えがら角》の誘発型能力は、このターンにクリーチャーが1体でも攻撃していたなら誘発しない。鬱憤カウンターを1個置くことはなく、ダメージを与えることもない。

* 《みなぎる燃えがら角》の誘発型能力は、クリーチャーが攻撃していなかったなら各プレイヤーの終了ステップの開始時に誘発する。これには、あなたの終了ステップも含む。また、戦闘中に《みなぎる燃えがら角》が戦場になかったターンも含む。

* 《みなぎる燃えがら角》の誘発型能力に対応してそれが戦場を離れたなら、それの上に鬱憤カウンターを置くことはないが、ダメージは与える。その点数は、それが戦場を離れる前にそれの上に置かれていた鬱憤カウンターの総数に等しい。

* プレイヤーが自分のターン中にゲームに敗北したとしても、そのターンは最後まで続く。クリーチャーが攻撃していなければ、《みなぎる燃えがら角》の上に鬱憤カウンターを置くことになるが、それがプレイヤーにダメージを与えることはない。

《無私の従者》

{3} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 1

瞬速

無私の従者が戦場に出たとき、このターン、あなたに与えられるすべてのダメージを軽減する。

あなたに与えられるダメージが軽減されるたび、無私の従者の上にその点数に等しい数の+1/+1カウンターを置く。

* 《無私の従者》の1つ目の誘発型能力は、このターン中、この誘発型能力の解決後にあなたに与えられるダメージをすべて軽減する。《無私の従者》が戦場を離れたとしても、そうである。

* 《無私の従者》の2つ目の誘発型能力が誘発するのは、その1つ目の誘発型能力の効果によってダメージが軽減されたときのみではない。「軽減」という言葉を使っているすべての効果によって誘発する。

* あなたがプレインズウォーカーをコントロールしている間にあなたに与えられるダメージに軽減効果が適用されるなら、その軽減効果を、プレインズウォーカーの移し替え効果よりも先に適用するのか後から適用するのかを、あなたが選択する。あなたが軽減効果を先に適用したなら、プレインズウォーカーの移し替え効果は、もう適用されない。あなたがプレインズウォーカーの移し替え効果を適用し、対戦相手がそのダメージをあなたがコントロールするプレインズウォーカーに与えることを選んだなら、そのダメージは軽減されない。

《メレティスのキナイオスとティロ》

{R} {G} {W} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2 / 8

あなたの終了ステップの開始時に、カードを1枚引く。各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札から土地・カード1枚を戦場に出してもよい。その後、そうしなかった各対戦相手はカードを1枚引く。

* あなたから始めてターン順に、各プレイヤーは自分の手札から土地・カード1枚を選ぶか、土地・カードを選ばないことを選ぶ。しかしその時点では、選んだ土地・カードは公開しない。すべてのプレイヤーが選択を終えた後で、選ばれた土地すべてを公開する。それらは同時に戦場に出る。

* あなたが引いたカードが土地・カードであれば、あなたはそれを戦場に出す土地・カードとして選んでもよい。

《ルーデヴィックの名作、クラム》

{3} {U} {R}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ホラー

4 / 4

飛行、速攻

対戦相手1人が各ターンの自分の2つ目の呪文を唱えるたび、カードを1枚引く。
共闘（両方が共闘を持つなら、あなたは2体の統率者を使用できる。）

* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の誘発型能力が誘発するのは、1人のプレイヤーが2つの呪文を唱えたときである。異なる対戦相手2人が合計2つの呪文を唱えたとしても誘発しない。

* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の誘発型能力は、各ターンに対戦相手1人につき1回のみしか誘発しない。

* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の誘発型能力は、そのターンにその対戦相手が唱えた1つ目の呪文や2つ目の呪文が、解決されても、打ち消されても、依然としてスタック上にあっても、解決される。特に、この能力は常に、2つ目の呪文が解決される前に解決される。

* 《ルーデヴィックの名作、クラム》の能力は、呪文がプレイヤーの2つ目の呪文であるかどうかを判定するためにターン全体を見る。1つ目の呪文を唱えたときに《ルーデヴィックの名作、クラム》が戦場にあったかどうかには関係ない。

《ルーン角のヘルカイト》

{5} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

飛行

{5} {R}, あなたの墓地からルーン角のヘルカイトを追放する：各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札を捨てその後カードを7枚引く。

* あなたの墓地から《ルーン角のヘルカイト》を追放することは、その起動型能力のコストの一部である。あなたがその能力を起動したことに対応して、対戦相手があなたの墓地から《ルーン角のヘルカイト》を取り除くようなことはできない。

* プレイヤーの手札にカードがないなら、そのプレイヤーはカードを捨てないが、その後カードを7枚引く。

《別れの思い》

{2} {B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。あなたはカードをX枚引き、あなたはX点のライフを失う。Xはそのクリーチャーの上に置かれているカウンター総数の総数に等しい。

* 《別れの思い》は、カウンターが置かれていないクリーチャーを対象とできる。あなたはライフを失わず、カードを引くこともない。

* 《別れの思い》は、そのクリーチャーの上に置かれているすべての種類のカウンターを数える。《巨大化》などの効果やオーラや装備品はカウンターではない。

* クリーチャー1体の上に+1/+1カウンターと-1/-1カウンターが置かれていたなら、状況起因処理によってそれらが同数ずつ取り除かれ、いずれか1種類のみが残る。《別れの思い》がカウンターを数える際には、他方の種類のカウンターは残っていない。

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、およびマジックは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2016 Wizards.