

『神々の軍勢』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 2013年11月14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明確にし、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、Wizards.com/CustomerService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ルール・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。

一般注釈

製品情報

『神々の軍勢』セットは165枚のカードからなる（コモン60枚、アンコモン60枚、レア35枚、神話レア10枚）。

プレリリース・イベント：2014年2月1～2日
発売記念ウィークエンド：2014年2月7～9日
ゲームデー：2014年3月1～2日

『神々の軍勢』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで 사용할 ことができる。その発売日とは、2014年2月7日（金）である。その時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは以下の通りである。『ラヴニカへの回帰』、『ギルド門侵犯』、『ドラゴンの迷路』、『基本セット2014』、『テーロス』、『神々の軍勢』。

Wizards.com/MagicFormatsから、全てのフォーマットと使用可能なカード・セットの一覧を確認できる。

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

新キーワード：貢納

怪物のなかには、おぞましい災厄をちらつかせてテーロスの住人に敬意を強いる者がいる。貢納は一部のクリーチャーに見られる新しいキーワードで、クリーチャーのサイズを大きくするか、戦場に出たときに強力な能力を誘発させるかという苦しい選択を対戦相手に強いる。

《ネシアン DEMOLITION》
{3} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

3 / 3

貢納3（このクリーチャーが戦場に出るに際し、あなたの望む対戦相手1人はこれの上に+1/+1カウンターを3個置いてもよい。）

ネシアンがデモロクが戦場に出たとき、貢納が支払われていない場合、クリーチャーでないパーマネント1つを対象とし、それを破壊する。

貢納の公式ルールは以下の通り。

702. 103. 貢納

702. 103a

貢納は、貢納を持つクリーチャーが戦場に出る際に作用する常在型能力である。「貢納N」とは、「このクリーチャーが戦場に出るに際し、対戦相手1人を選ぶ。そのプレイヤーはこのクリーチャーを、+1/+1カウンターが追加でN個置かれた状態で戦場に出してよい。」を意味する。

702. 103b

貢納を持つオブジェクトは、「貢納が支払われていない場合」に働く誘発型能力を持つ。貢納能力によって選ばれた対戦相手が、クリーチャーの貢納能力が指定する+1/+1カウンターを置かないでクリーチャーを戦場に出した場合、この条件が真であることになる。

*

対戦相手が貢納を支払った場合、そのクリーチャーは指定された個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。戦場に出てから+1/+1カウンターが置かれるわけではない。

*

貢納を支払うかどうかは、貢納を持つクリーチャーが戦場に出るに際して選択される。その選択の時点では、クリーチャー呪文に対応しようとしても手遅れである。たとえば多人数戦において、そのクリーチャー呪文を打ち消すかどうかを判断するタイミングでは、どの対戦相手が貢納の支払いを決めるか、また貢納が支払われるかどうかなどの情報はもたらされない。

*

誘発型能力が対象を取る場合、貢納を持つクリーチャー呪文がスタックに置かれている間はその対象は知らされない。

*

そのクリーチャーが戦場に出る前に、プレイヤーが貢納の判断に対応することはできない。対戦相手が貢納を支払わなかった場合、対戦相手がクリーチャーを除去する機会を得る前に誘発型能力が誘発する。

* 誘発型能力は、貢納を持つクリーチャーが解決時に戦場にいなかったとしても解決する。

新能力語：神啓

神々の創造、定命の者の勇壮なる行い、そして恐るべき怪物達が存在するテーロスでは、いたるところに神啓が溢れている。神啓という能力語は、神啓能力を持つクリーチャーがアンタップ状態になるたびに誘発する能力の行頭に（英語版では斜体で）書かれている。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

高巢の崇拜者

{3} {U}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 4

神啓 —

高巣の崇拝者がアンタップ状態になるたび、あなたは{2} {U}を支払ってもよい。そうしたなら、飛行を持つ青の2 / 2の鳥・クリーチャー・エンチャント・トークンを1体戦場に出す。

*

神啓能力は、アンタップ・ステップ開始時のターン起因処理、あるいは呪文や能力による場合など、どのような形でクリーチャーがアンタップ状態になっても誘発する。

*

神啓能力があなたのアンタップ・ステップに誘発した場合、その能力はあなたのアップキープの開始時にスタックに置かれる。この能力がリーチャー・トークンを生成する場合、それらのクリーチャーは（速攻を得ないかぎり）そのターンは攻撃できない。

* 神啓能力はクリーチャーが戦場に出たときには誘発しない。

*

神啓能力に選択可能なコストが含まれる場合、あなたは能力の解決時にそのコストを支払うかどうかを決める。これは、能力に対応してそのクリーチャーが戦場を離れる場合でも行える。

神々と2色への信心

『神々の軍勢』セットに登場する5柱の神は、それぞれあなたの2色への信心を参照する能力を持つ。

《歓楽の神、ゼナゴス》

{3} {R} {G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6 / 5

破壊不能

あなたの赤と緑への信心が7未満であるかぎり、歓楽の神、ゼナゴスはクリーチャーではない。あなたのターン中の戦闘の開始時に、あなたのコントロールする他のクリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで速攻を得るとともに+X/+Xの修整を受ける。Xはそのクリーチャーのパワーに等しい。

*

あなたの2色への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる1色目、2色目、あるいは両方の色を持つマナ・シンボルの総数に等しい。混成マナ・シンボルは、1つにつき2色への信心に対して1回のみカウントされる。たとえば、あなたがコントロールする土地でないパーマネントが、《歓楽の神、ゼナゴス》と《瓦礫帯の略奪者》（マナ・コストは{1} {R/G} {R/G} {R/G}）であった場合、あなたの赤と緑への信心は5である。

サイクル：元型

『神々の軍勢』セットには、あなたのクリーチャーにキーワードを与えつつ、対戦相手のクリーチャーが同一のキーワードを持てないようにするクリーチャーのサイクルが収録されている。

《勇気の元型》

{1} {W} {W}

クリーチャー・エンチャント — 人間・兵士

2 / 2

あなたがコントロールするクリーチャーは先制攻撃を持つ。

あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーは先制攻撃を失うとともに、先制攻撃を得ることも持つこともできない。

*

元型の2つ目の能力は、それがいつ戦場に出たかに関係なく、すべての対戦相手がコントロールする各クリーチャーに適用される。

*

元型をコントロールする間、呪文や能力の解決によって生成され対戦相手がコントロールするクリーチャーに特定の能力を与える継続的效果は生み出されない。たとえば、あなたが《勇気の元型》をコントロールしている場合、対戦相手が自分のクリーチャーに先制攻撃を与える呪文を唱えても、対戦相手のクリーチャーは先制攻撃を得ない。ターンの後になって《勇気の元型》が戦場を離れたときに得ることもない。（その呪文がクリーチャーのパワーを上げるなど追加の効果を持っている場合、それらの効果は通常通り適用される。）

*

反対に、常在型能力によって生成される継続的效果（特定の能力を与えるオーラなど）は、元型が戦場を離れた後には適用されるようになる。

*

あなたと対戦相手がそれぞれ同じ元型をコントロールしている場合、どのプレイヤーがコントロールするクリーチャーもその能力を持たない。

『デーロス』からの再録テーマとメカニズム

『神々の軍勢』セットでは『デーロス』セットで登場したメカニズムやキーワードやルールが多く採用されている。クリーチャー・エンチャントや「ニクス」の星空の枠について、また授与、英雄化、怪物化および怪物的クリーチャー、信心、占術、そして神々については、『デーロス』リリースノート<www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs>を参照。

ルール変更：「プレインズウォーカーの唯一性ルール」および「レジェンド・ルール」

『基本セット2014』で導入された2つのルール変更が『神々の軍勢』セットにおけるカードの機能に影響する。

以前のルールでは、同じ名前を持つ伝説のパーマネントが戦場に2つ以上出ている場合、もしくは戦場に出ている2体以上のプレインズウォーカーが共通のサブタイプ（「ジェイス」等）を持つ場合、それらはすべて状況起因処理でオーナーの墓地に置かれていた。これらのルールは変更された。新しいルールは以下の通り。

704.5j

1人のプレイヤーが同じプレインズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーを2体以上コントロールしている場合、そのプレイヤーはそこから1体を選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。これは「プレインズウォーカーの唯一性ルール」と呼ばれる。

704. 5k

1 人のプレイヤーが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを 2 つ以上コントロールしている場合、そのプレイヤーはその中から 1 つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。これは「レジェンド・ルール」と呼ばれる。

カード別注釈

《悪魔の皮の喧嘩屋》

{1}{B}

クリーチャー — ミノタウルス

2/2

あなたが他のミノタウルスをコントロールしていないかぎり、悪魔の皮の喧嘩屋ではブロックできない。

*

あなたが他のミノタウルスをコントロールしているかは、ブロック・クリーチャーの指定時にチェックされる。他のミノタウルスはブロックしなくてもよい。

《悪魔の皮の魂結び》

{3}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・シャーマン

3/4

神啓 —

悪魔の皮の魂結びがアンタップ状態になるたび、他のクリーチャー 1 体を対象とする。あなたは {1}{R} を支払ってもよい。そうしたなら、その他の他のタイプに加えてエンチャントであることを除き、そのコピーであるトークンを 1 体戦場に出す。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを追放する。

*

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（コピーが他のタイプに加えてエンチャントであることを除く）、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）。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} が含まれていた場合、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場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《クローン》である場合など）、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場合、《悪魔の皮の魂結び》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に誘発する能力は、トークンが戦場に出るときにも誘発する。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」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で作戦に出る」能力も機能する。

*

他のクリーチャーがトークンのコピーになるか、トークンのコピーとして戦場に出た場合、そのクリーチャーは速攻を持たず、あなたはそれを追放しない。ただし、《悪魔の皮の魂結び》が（《倍増の季節》がもたらすような）置換効果によって複数のトークンを生み出す場合、それらの各トークンはそれぞれ速攻を持ち、あなたはそれらをすべて追放する。

《アクロスの徴兵人》

{4}{R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

3/2

英雄的 —

あなたがアクロスの徴兵人を対象とする呪文を1つ唱えるたび、他のクリーチャー1体を対象とし、ターン終了時までそのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。それはターン終了時まで速攻を得る。

*

この能力は、アンタップ状態のものやあなたがすでにコントロールしているものも含め、《アクロスの徴兵人》以外のどのクリーチャーでも対象とすることができる。

*

クリーチャーのコントロールを得たとしても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。そのクリーチャーが授与を持つオーラにエンチャントされており、それがあなたのコントロール下で死亡した場合、そのオーラのコントローラーはクリーチャー化したオーラを引き続きコントロールする。

*

あなたが伝説のクリーチャーをコントロールしていて、同じ名前を持つ伝説のクリーチャーをコントロールを得た場合、あなたはそこから戦場に残す1つを選び、残りはすべてオーナーの墓地に置く。

《荒ぶる波濤、キオーラ》

{2}{G}{U}

プレインズウォーカー — キオーラ

2

+1：対戦相手がコントロールするパーマネント1つを対象とする。あなたの次のターンまでそれに与えられるすべてのダメージとそれが与えるすべてのダメージを軽減する。

—1：カードを1枚引く。このターン、あなたは追加で土地を1つプレイしてもよい。

—5：あなたは「あなたの終了ステップの開始時に、青の9/9のクラーケン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。」を持つ紋章を得る。

*

《荒ぶる波濤、キオーラ》の1つ目の能力は、ダメージを与えたり与えられたりできるものだけでなく、対戦相手がコントロールするどのパーマネントを対象にしてもよい。

*

1つ目の能力が解決した後は、そのパーマネントのコントローラーが変わっても引き続きダメージ軽減が適用される。

*

《荒ぶる波濤、キオーラ》の2つ目の能力によって、あなたはあなたのメイン・フェイズに追加で土地を1つプレイできるようになる。その場合は土地をプレイするときの通常のタイミング制限に従う。能力の解決時に土地をプレイすることはできない。まず能力を完全に解決する必要がある（あなたはカードを1枚引く。それが後にプレイする土地である可能性もある）。

*

2つ目の能力の効果は、《栄華の儀式》の効果など、追加で土地をプレイできるようにする他の効果にも累積する。

*

2つ目の能力の起動後、それが解決する前にキオーラが戦場を離れた場合も、あなたは能力の解決後に追加で土地を1つプレイできる。

《イロアスの英雄》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

あなたが唱えるオーラ呪文は、それを唱えるためのコストが{1}少なくなる。

英雄的 —

あなたがイロアスの英雄を対象とする呪文を1つ唱えるたび、イロアスの英雄の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《イロアスの英雄》の1つ目の能力は、あなたがカードを授与コストで唱えた場合、適用される。

《渦潮の精霊》

{U}

クリーチャー — エレメンタル

0/1

{U}：渦潮の精霊と、これをブロックしている、あるいはこれにブロックされている各クリーチャーをオーナーのライブラリーの一番上に置く。その後それらのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

{3}{U}{U}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それは可能なら渦潮の精霊をブロックする。

*

《渦潮の精霊》の1つ目の能力の解決時に、それをブロックしている、あるいはそれにブロックされているクリーチャーがいない場合、《渦潮の精霊》のみがオーナーのライブラリーの一番上に置かれ、そのライブラリーが切り直される。あなたは戦闘以外でも1つ目の能力を起動できる。

*

《渦潮の精霊》の1つ目の能力の解決時に《渦潮の精霊》が戦場にはいない場合、それが戦場を離れたときにそれをブロックしていた、あるいはそれにブロックされていたクリーチャーはすべてオーナーのライブラリーの一番上に置かれ、それらのライブラリーは切り直される。

*

クリーチャーはブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にブロックが可能な場合のみ《渦潮の精霊》をブロックする。その時点で、そのクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているか、または《渦潮の精霊》がそのコントローラーまたはそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃していなかった場合、そのクリーチャーはブロックしない。クリーチャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合、プレイヤーはコストの支払いを強制されない。そのコストが支払われなければ、そのクリーチャーはブロックしない。

《運命の気まぐれ》

{5}{R}

ソーサリー

あなたから始めて、各プレイヤーは自分がコントロールするすべてのパーマネントを3つの束に分ける。その後、各プレイヤーは自分の束を1つ無作為に選び、その束にあるすべてのパーマネントを生け贄に捧げる。（束の枚数は0でも構わない。）

*

束を無作為に選ぶ場合、それぞれの束は等しく選ばれる可能性を持たなければならない。これを行うには様々な方法があるが、束にそれぞれに番号を割り振り、サイコロを振って選ぶという方法もある。

*

1つの束にオーラや装備品を、もう1つの束にそれらがつけられていたクリーチャーを仕分けることもできる。

*

自分がコントロールするすべてのパーマネントを1つの束に入れた場合、パーマネントを一切生け贄に捧げなくてもよい可能性は2/3になるが、すべてを生け贄に捧げなければならなくなる可能性も1/3残る。

《英雄の演壇》

{5}

伝説のアーティファクト

あなたのコントロールする各伝説のクリーチャーは、あなたがコントロールする他の伝説のクリーチャー1体につきそれぞれ+1/+1の修整を受ける。

{X},

{T}: あなたのライブラリーの一番上からX枚のカードを見る。あなたはそこから伝説のクリーチャー・カード1枚を公開してあなたの手札に加えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

*

《英雄の演壇》が与えるボーナスは伝説のクリーチャーのみをチェックする。《英雄の演壇》自身は数えない。

*

《英雄の演壇》はあなたがコントロールする各伝説のクリーチャーにボーナスを与える。伝説のクリーチャーのコントロールを得ることで「レジェンド・ルール」が適用される場合も同様である。たとえば、あなたが《オレスコス王、ブリマーズ》（3/4の伝説のクリーチャー）をコントロールしており、他の《オレスコス王、ブリマーズ》のコントロールを得た場合、あなたがその片方をオーナーの墓地におく時点では2体とも4/5となっている。その後、残ったほうは再び3/4となる。

《エファラの啓蒙》

{1}{W}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エファラの啓蒙が戦場に出たとき、エンチャントされているクリーチャーの上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。

エンチャントされているクリーチャーは飛行を持つ。

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、あなたはエファラの啓蒙をオーナーの手札に戻してもよい。

*

《エファラの啓蒙》の最後の能力は、クリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出たときに《エファラの啓蒙》が戦場に残っていた場合にのみ誘発する。《エファラの啓蒙》の能力が解決したときにそれが戦場に残っていた場合のみ、あなたはそれをオーナーの手札に戻してもよい。

*

《エファラの啓蒙》が戦場に出たときに誘発する能力の解決時に《エファラの啓蒙》が戦場にない場合、それが戦場を離れたときにエンチャントしていたクリーチャーの上に +1/+1 カウンターを 1 個置く。

《恐るべき気質》

{2}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントされているクリーチャーは、+2/+2 の修整を受けるとともに「{2}{R} : クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、それではこのクリーチャーをブロックできない。」を持つ。

*

《恐るべき気質》によって与えられた起動型能力は、すでに発生したブロックを変更または解除することはできない。効果を持たせるには、攻撃クリーチャー指定ステップまでに能力を起動する必要がある。

* 対象クリーチャーは依然他の攻撃クリーチャーをブロックできる。

《オドゥノスの黒槨》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ツリーフォーク

0/5

防衛

{B},

あなたがコントロールするアンタップ状態の他のクリーチャーを 1 体タップする : オドゥノスの黒槨はターン終了時まで +1/+1 の修整を受ける。

*

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置かれていなかったクリーチャーであっても、タップして最後の能力を起動することができる。

《オレスコスの王、ブリマーズ》

{1}{W}{W}

伝説のクリーチャー — 猫・兵士

3/4

警戒

オレスコス王、ブリマーズが攻撃するたび、警戒を持つ白の1/1の猫・兵士・クリーチャー・トークン1体を攻撃している状態で戦場に出す。

オレスコス王、ブリマーズがクリーチャーを1体ブロックするたび、警戒を持つ白の1/1の猫・兵士・クリーチャー・トークン1体を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。

*

1つ目の誘発型能力につき、あなたはトークンが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いる状態で戦場に出すかを宣言する。攻撃先は《オレスコス王、ブリマーズ》が攻撃しているのと同じプレイヤーまたはプレインズウォーカーでなくてもよい。

*

《オレスコス王、ブリマーズ》が（通常は不可能だが）何らかの理由で2体以上のクリーチャーをブロックしている場合、最後の能力はその数だけ誘発される。

*

トークンは攻撃またはブロックしている状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーとして指定されたわけではない。よってクリーチャーが攻撃またはブロックするたびに誘発する能力は誘発しない。

《海峡のクラークン》

{5}{U}{U}

クリーチャー — クラークン

6/6

あなたがコントロールする島の総数よりも小さいパワーを持つクリーチャーでは、海峡のクラークンをブロックできない。

*

あなたがコントロールする島の総数は、ブロック・クリーチャーの指定時にチェックされる。その時点でその数よりも小さいパワーを持つクリーチャーでは、《海峡のクラークン》をブロックできない。ブロック・クリーチャーが指定された後は、ブロック・クリーチャーのパワーやあなたがコントロールする島の総数は問われなくなる。

《歓楽の神、ゼナゴス》

{3}{R}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6/5

破壊不能

あなたの赤と緑への信心が7未満であるかぎり、歓楽の神、ゼナゴスはクリーチャーではない。

あなたのターン中の戦闘の開始時に、あなたのコントロールする他のクリーチャー1体を対象とする。

それはターン終了時まで速攻を得るとともに+X/+Xの修整を受ける。Xはそのクリーチャーのパワーに等しい。

* Xの値はこの能力が解決されたときに、1度だけ計算される。

《金箔付け》

{3}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。無色の「金」という名前のアーティファクト・トークンを1つ戦場に出す。それは「このアーティファクトを生け贄に捧げる：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

*

対象のクリーチャーを誰がコントロールしているかにかかわらず、トークンはあなたがコントロールする。

*

《金箔付け》の解決時点でクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、《金箔付け》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってトークンが作られることもない。

《欺瞞の神、フィナックス》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

4/7

破壊不能

あなたの青と黒への信心が7未満であるかぎり、欺瞞の神、フィナックスはクリーチャーではない。あなたがコントロールするクリーチャーは「{T}：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは、自分のライブラリーが一番上からX枚のカードを自分の墓地に置く。Xはこのクリーチャーのタフネスに等しい。」を持つ。

*

《欺瞞の神、フィナックス》が与える能力を起動した場合、クリーチャーのタフネスは能力の解決時にチェックされる。その時点でクリーチャーが戦場に残っていなかった場合は、それが戦場にあった最後のときのタフネスを用いる。

*

《欺瞞の神、フィナックス》がクリーチャーとなっている場合、それはそれ自身にもこの起動型能力を与える。

*

《欺瞞の神、フィナックス》をタップして自らが与えた能力を起動させたが、その能力の解決時に《欺瞞の神、フィナックス》は戦場にいながらもクリーチャーではなくなっていたとする。その場合、対象のプレイヤーの墓地にカードは置かれない。同様に、能力の解決時に《欺瞞の神、フィナックス》が戦場におらず、戦場を離れたときにクリーチャーでなかった場合も、墓地にカードは置かれない。

《苦痛の予見者》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

神啓 —

苦痛の予見者がアンタップ状態になるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開し、そのカードをあなたの手札に加える。あなたはそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい点数のライフを失う。

* 公開されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0とする。

*

公開されたカードがマナ・コストを持たない場合（土地カードなど）、その点数で見たマナ・コストは0である。

*

あなたのライブラリーにある分割カードには、その各半分につきそれぞれ点数で見たマナ・コストがある。これにより分割カードを公開した場合、あなたはそれらの点数で見たマナ・コストの合計に等しいライフを失う。

《クルフィックスの狩猟者》

{1}{G}{G}

クリーチャー・エンチャント — ケンタウルス

2/4

あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイする。

あなたのライブラリーの一番上のカードが土地カードであるなら、あなたはそれをプレイしてもよい。土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは1点のライフを得る。

*

《クルフィックスの狩猟者》はあなたが土地をプレイするタイミングを変えるものではない。土地をプレイできるのはあなたのメイン・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である。

*

2つ目の能力で土地をプレイするときは、それがそのターンの土地プレイとして数えられる。ターンの間に自分の手札から土地をプレイしている場合、他の効果によって可能となっていないかぎり、ライブラリーの一番上から追加で土地をプレイすることはできない。

*

最後の能力は何らかの理由で土地が1つあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。これはあなたが土地をプレイしたときだけでなく、呪文や能力（《不屈の自然》など）によってあなたのコントロール下で戦場に土地が出るたびに誘発する。呪文や能力によって他のプレイヤーが土地を1つあなたのコントロール下で戦場に出すときも（《ヤヴィマヤのドライアド》で起こり得る場合など）、この能力は誘発する。

*

あなたがあなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイしている状態で複数枚のカードを引く場合、カードを引く前に1枚ずつそのカードを公開する。

《殺戮の神、モーギス》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

7/5

破壊不能

あなたの黒と赤への信心が7未満であるかぎり、殺戮の神、モーギスはクリーチャーではない。
各対戦相手のアップキープの開始時に、そのプレイヤーがクリーチャー1体を生け贄に捧げないかぎり、殺戮の神、モーギスはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

*

プレイヤーが（通常はクリーチャーをコントロールしていないことによって）クリーチャーを生け贄に捧げられない場合、《殺戮の神、モーギス》はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

《彷徨える魂の勇者》

{4}{B}{B}

クリーチャー — スケルトン・戦士

4/4

{3}{B}{B}, {T},

他のクリーチャーをX体生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるクリーチャー・カードX枚を対象とし、それを戦場に戻す。

{5}{B}{B}：あなたの墓地にある彷徨える魂の勇者をあなたのライブラリーの一番上に置く。

*

1つ目の能力の対象は、その能力を起動する際、コストを支払う前に選ぶ。生け贄に捧げるクリーチャーを対象にすることはできない。

*最後の能力は、《彷徨える魂の勇者》があなたの墓地にある場合にのみ起動できる。

《湿原霧のタイタン》

{6}{B}

クリーチャー — 巨人

4/5

湿原霧のタイタンを唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xはあなたの黒への信心に等しい。（あなたの黒への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる{B}の総数に等しい。）

*

あなたの黒への信心は、《湿原霧のタイタン》の総コストを決定するときにチェックされ、そのコストはコストが支払われ始める前に確定される。たとえば、あなたがマナ・コストに黒マナを持ち、生け贄に捧げることでマナを生み出すクリーチャーをコントロールしている場合、そのマナ・シンボルはあなたの黒への信心に数えられる。あなたはその後、そのクリーチャーを生け贄に捧げて、軽減された総コストのマナの支払いに充てることができる。

*

あなたの黒への信心が6以上である場合、《湿原霧のタイタン》を唱えるためのコストは{B}である。唱えるのに必要な色マナは軽減されない。

《灼熱の血》

{R}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。灼熱の血はそれに2点のダメージを与える。このターン、そのクリーチャーが死亡したとき、灼熱の血はそのクリーチャーのコントローラーに3点のダメージを与える。

*

対象のクリーチャーがそのターンに死亡した場合、《灼熱の血》はそのクリーチャーが死亡したときにそれをコントロールしていたプレイヤーに3点のダメージを与える。この場合、そのプレイヤーは必ずしも《灼熱の血》が解決したときにそのクリーチャーをコントロールしていたプレイヤーとは限らない。クリーチャーを死亡させた原因は問われない。

《収穫の神、ケイラメトラ》

{3}{G}{W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6/7

破壊不能

あなたの緑と白への信心が7未満であるかぎり、収穫の神、ケイラメトラはクリーチャーではない。あなたがクリーチャー呪文を1つ唱えるたび、あなたはあなたのライブラリーから森カード1枚か平地カード1枚を探してもよい。そうしたなら、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。

*

授与を持つクリーチャー・カードを授与コストで唱えた場合、それはクリーチャー・呪文ではなくオーラ・呪文となる。したがって《収穫の神、ケイラメトラ》の最後の能力は誘発しない。

*

あなたは最後の能力を使い、《森》または《平地》という名前の土地・カードだけでなく、森または平地のサブタイプを持つ好きな土地を戦場に出すことができる。

《宿命的心酔》

{U}{U}{U}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、そのコピーであるトークンを1体戦場に出す。あなたのターンであるなら、占術2を行う。（あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番であなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

*

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、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}が含まれていた場合、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場合（たとえば、コピー元のクリーチャーが《クローン》である場合など）、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場合、《宿命的心酔》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に誘発する能力は、トークンが戦場に出るときにも誘発する。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」あるいは「[このパーマネント]は〜の状態で戦場に出る」能力も機能する。

《宿命的復活》

{4}{B}{B}{B}

インスタント

いずれかの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。それは破壊不能を得る。あなたのターンであるなら、占術2を行う。（あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番であなたのライブラリーの一番下に置き、残りを望む順番で一番上に置く。）

*

このクリーチャーに破壊不能を得させる効果は持続期間を持たない。それはそのクリーチャーが戦場を離れるまで持続する。

*

《宿命的復活》によって与えられた破壊不能は、クリーチャーのコピー可能な値には含まれない。クリーチャーがコピーされた場合、そのコピーは（他の方法によって破壊不能を得ないかぎり）破壊不能を持たない。

《侍祭の報賞》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とし、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。このターン、次にその前者に与えられるダメージをX点軽減する。Xはあなたの白への信心に等しい。これによりダメージが軽減されるなら、侍祭の報賞はその点数に等しい点数のダメージをその後者に与える。（あなたの白への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる{W}の総数に等しい。）

*

《侍祭の報賞》は、ダメージが与えられるはずのクリーチャーと、《侍祭の報賞》がダメージを与えるクリーチャーまたはプレイヤーという、2つの対象を取る。これらの対象は、あなたが《侍祭の報賞》を唱えるに際して選ばれる。

*

軽減の盾が軽減するダメージの点数は、《侍祭の報賞》解決時のあなたの白への信心に基づく。その点数は、ターンの後になってあなたの白への信心が変化したとしても変わらない。

*

あなたはダメージの発生源を選ばない。軽減の盾は、そのダメージがどこから発生するかにかかわらず、1つ目の対象に次に与えられるX点のダメージに適用される。また、ダメージが同時に与えられるかどうかは問わない。たとえば、軽減の盾が1つ目の対象に次に与えられる5点のダメージを軽減するこ

とになり、そのクリーチャーに《稲妻の一撃》によって3点のダメージを与えられる場合、その3点のダメージは軽減され、《侍祭の報賞》は2つ目の対象に3点のダメージを与える。軽減効果は、そのターン、1つ目の対象に与えられる次の2点のダメージにも依然適用される。

*

《侍祭の報賞》の効果は移し換え効果ではない。《侍祭の報賞》がダメージを軽減する場合、そのダメージの発生源ではなく《侍祭の報賞》が、同じ軽減効果の一部として2つ目の対象にダメージを与える。《侍祭の報賞》が新しいダメージの発生源であるため、元の発生源の特性（色や絆魂の有無など）は適用されない。軽減したダメージが戦闘ダメージであっても、新しいダメージは戦闘ダメージではない。あなたが新しいダメージの発生源をコントロールしているため、対戦相手を《侍祭の報賞》の2つ目の対象とした場合、《侍祭の報賞》によるダメージを対戦相手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もできる。

*

《侍祭の報賞》の解決時点で1つ目の対象が不適正となっていた場合、《侍祭の報賞》はそのクリーチャーに与えられる一切のダメージを軽減しない。そのため《侍祭の報賞》が2つ目の対象にダメージを与えることもない。2つ目の対象のみが不適正だった場合、1つ目の対象に与えられるダメージは軽減されるが、《侍祭の報賞》はダメージを与えない。両方が不適正な対象となっていた場合、《侍祭の報賞》は打ち消される。

*

《侍祭の報賞》が解決した後は、対象が適正であり続けているかどうかは考慮しない。たとえば、2つ目の対象が対戦相手のコントロールするクリーチャーであり、それが《侍祭の報賞》が解決した後、実際にダメージを与えられる前に呪禁を得た場合も、《侍祭の報賞》はそのクリーチャーにダメージを与える。《侍祭の報賞》が（対象のクリーチャーが戦場を離れるなどして）2つ目の対象にダメージを与えられない場合も、《侍祭の報賞》はダメージを軽減する。ただしそれがダメージを与えることはない。

*

《侍祭の報賞》がダメージを軽減した場合、それはその直後に同じ軽減効果の一部としてダメージを与える。これは状況起因処理が行われるよりも前、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動させたりできるようになる前に起こる。元のダメージの発生源が呪文や能力だった場合、これはその呪文や能力の解決の続きに入る前に起こる。

*

1つ目の対象に与えられるダメージが、《侍祭の報賞》が軽減できる点数を超えていた場合、発生源は他のダメージが軽減されるのと同時に超過分のダメージを1つ目の対象に与える。その後《侍祭の報賞》がそのダメージを与える。

*

ダメージはスタックに置かれていた《侍祭の報賞》によって与えられる。ダメージが与えられた時点で《侍祭の報賞》がどこに存在しているかは問わない。つまり、何らかの能力（「あなたがコントロールするインスタント呪文1つかソーサリー呪文1つが対戦相手1人にダメージを与えるたび」という文章を持つ《サテュロスの火踊り》の能力など）が、何がダメージを与えているかをチェックする場合は、ダメージを与えているのはインスタント呪文である、ということになる。

*

1つ目の対象が複数のクリーチャーから戦闘ダメージを与えられる場合、そのうちどのダメージを軽減するかはあなたが選ぶ。（たとえば、クリーチャーのうち1体が接死をもっていた場合、あなたはその

クリーチャーからのダメージを軽減するよう指定できる。) この決定はクリーチャーがダメージを与える時点で行われる。

《常炎の幻霊》

{1}{R}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

1 / 1

授与{2}{R} (このカードを授与コストで唱えた場合、これはエンチャント (クリーチャー) を持つオーラ呪文である。クリーチャーにつけられていない場合、これは再びクリーチャーになる。)

{R} : 常炎の幻霊はターン終了時まで +1/+0 の修整を受ける。これがオーラであるなら、代わりにエンチャントされているクリーチャーはターン終了時まで +1/+0 の修整を受ける。

エンチャントされているクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。

*

ボーナスは《常炎の幻霊》の能力の解決時に、《常炎の幻霊》 (クリーチャーである場合) またはエンチャントされているクリーチャー (オーラである場合) に適用される。エンチャントされているクリーチャーにボーナスが適用された場合、ターンの後になって《常炎の幻霊》がクリーチャーとなっても、ボーナスは《常炎の幻霊》には適用されない。

《スコラ谷の災い》

{2}{G}

クリーチャー — ハイドラ

0 / 0

トランブル

スコラ谷の災いは +1/+1 カウンターが 2 個置かれた状態で戦場に出る。

{T},

他のクリーチャーを 1 体生け贄に捧げる : スコラ谷の災いの上に、その生け贄に捧げられたクリーチャーのタフネスに等しい数の +1/+1 カウンターを置く。

*

《スコラ谷の災い》の上に置く +1/+1 カウンターの数を決定する際は、生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場にあった最後のときのタフネスを用いる。

《性急な太陽追い》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・兵士

1 / 1

飛行、速攻

性急な太陽追いは可能なら毎ターン攻撃する。

*

《性急な太陽追い》は、攻撃クリーチャー指定ステップの開始時に攻撃が可能な場合のみ攻撃する。その時点で、それ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場合、それは攻撃しない。攻撃するために何らかのコストが必要な場合、あなたはコストの支払いを強制されない。そのコストが支払われなければ、《性急な太陽追い》は攻撃しない。

* 《性急な太陽追い》がどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかは、あなたが決める。

《精神奪い》

{U}{U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/1

英雄的 —

あなたが精神奪いを対象とする呪文を1つ唱えるたび、プレイヤー1人を対象とし、そのプレイヤーのライブラリーの一番上から3枚のカードを追放する。

{U}{U},

精神奪いを生け贄に捧げる：精神奪いによって追放されているカードと同じ名前を持つ呪文1つを対象とし、それを打ち消す。

* カードは表向きに追放される。すべてのプレイヤーがそれを見ることができる。

*

《精神奪い》が一度戦場を離れ、後に別の《精神奪い》が戦場に出た場合、（同じカードによって表されていても）それは新しいオブジェクトである。2体目の《精神奪い》の最後の能力は、1体目が追放したカードを参照しない。

《責め苦の伝令》

{1}{B}{B}

クリーチャー・エンチャント — デーモン

3/3

授与 {3}{B}{B}（このカードを授与コストで唱えた場合、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ呪文である。クリーチャーにつけられていない場合、これは再びクリーチャーになる。）

飛行

あなたのアップキープの開始時に、あなたは1点のライフを失う。

エンチャントされているクリーチャーは、+3/+3の修整を受けるとともに飛行を持つ。

*

あなたにライフを失わせる誘発型能力は、《責め苦の伝令》がクリーチャーであるかオーラであるかに関係なく適用される。能力に書かれた「あなた」とは、《責め苦の伝令》のコントローラーを指す。あなたが《責め苦の伝令》を、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オーラとしてコントロールしている場合、その能力はあなたのアップキープの開始時に誘発し、あなたは1点のライフを失う。

《選別の印》

{2}{G}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。このターン、それは可能ならブロックする。

*

クリーチャーはブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にブロックが可能な場合のみブロックする。その時点で、そのクリーチャーがタップ状態であるか、「ブロックできない」という呪文や能力の影響を受けているか、またはそのプレイヤー自身あるいはそのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃するクリーチャーがいなかった場合、そのクリーチャーはブロックしない。クリー

チャーがブロックするために何らかのコストが必要な場合、プレイヤーはコストの支払いを強制されない。そのコストが支払われなければ、そのクリーチャーはブロックしない。

*

クリーチャーのコントローラーは、そのクリーチャーがどの攻撃クリーチャーをブロックするかを選択する。

*

そのターンに複数の戦闘フェイズがある場合、そのクリーチャーがブロックを強制されるのは、ブロックが可能な戦闘フェイズのうちの早い方のみである。

《太陽神の一瞥》

{X}{W}

インスタント

クリーチャーX体を対象とし、それらをタップする。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

*

対象を1体も選ばなかった場合、あなたは能力の解決時に占術1を行うだけである。しかし、あなたが対象を1体以上選び、《太陽神の一瞥》の解決時点で対象がすべて不適正となっていた場合、呪文は打ち消され、その効果は一切発生しない。その場合は占術を行うこともない。

《戦いの柱》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム

3/3

防衛

戦いの柱がエンチャントされているかぎり、これは自身が防衛を持たないかのように攻撃できる。

*

防衛は、《戦いの柱》が攻撃クリーチャーとして指定されるときのみ関係する。《戦いの柱》がすでに攻撃している場合、エンチャントされなくなってもそれが戦闘から取り除かれることはない。

《胆汁病》

{B}{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それと、そのクリーチャーと同じ名前を持つ他のすべてのクリーチャーはターン終了時まで-3/-3の修整を受ける。

*

《胆汁病》の対象は1体のみである。同じ名前を持つ他のクリーチャーは対象となっていない。たとえば、それが対象となるクリーチャーと同じ名前を持っていれば、呪禁を持つクリーチャーにも-3/-3の修整が与えられる。

*

《胆汁病》の解決時点で対象クリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってどのクリーチャーも-3/-3の修整を受けることはない。

*

クリーチャー・トークンの名前は、それが他のクリーチャーのコピーであるか、トークンを生み出した効果がそれに異なる名前を与えていないかぎり、そのクリーチャー・タイプと同じである。たとえば、1/1の猫・兵士・トークンの名前は「猫・兵士」である。

《忠実なペガサス》

{W}

クリーチャー — ペガサス

2/1

飛行

忠実なペガサスは単独では攻撃したりブロックしたりできない。

*

《忠実なペガサス》は、同時に他のクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定された場合のみ、攻撃クリーチャーとして指定できる。同様に、《忠実なペガサス》は、同時に他のクリーチャーがブロック・クリーチャーとして指定された場合のみ、ブロック・クリーチャーとして指定できる。

*

《忠実なペガサス》を2体以上コントロールしている場合は、他に攻撃やブロックをするクリーチャーがいなくても、それらが一緒に攻撃したりブロックしたりできる。

*

《忠実なペガサス》は単独では攻撃できないが、他の攻撃クリーチャーは同じプレイヤーまたはプレイヤーズウォーカーを攻撃しなくてもよい。たとえば、《忠実なペガサス》が対戦相手を攻撃し、他のクリーチャーがその対戦相手がコントロールするプレイヤーズウォーカーを攻撃することも可能である。

*

双頭巨人戦（または共有チーム・ターン選択ルールを採用する他のフォーマット）では、あなたがコントロールする他のクリーチャーが攻撃やブロックをしなくても、《忠実なペガサス》はチームメイトがコントロールするクリーチャーとともに攻撃やブロックをすることができる。

《沈黙の歩哨》

{5}{W}{W}

クリーチャー — 執政官

4/6

飛行

沈黙の歩哨が攻撃するたび、あなたの墓地にあるエンチャント・カード1枚を対象とする。あなたはそれを戦場に戻してもよい。

*

授与を持つクリーチャー・エンチャント・カードを戦場に戻す場合に授与コストを支払うことはできない。それはオーラにはならず、クリーチャーにつけられることもない。

*

エンチャント・カードがオーラである場合、あなたはそのオーラが戦場に出るに際してエンチャントする適正なプレイヤーまたはオブジェクトを選択する。これはプレイヤーやオブジェクトを対象にしない

ため、たとえば呪禁を持つ対戦相手のクリーチャーをエンチャントすることもできる。オーラがエンチャントできる適正なプレイヤーやオブジェクトが存在しない場合、それは墓地に残る。

《槌の一撃》

{1}{R}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、他のクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

*

《槌の一撃》の解決時点で対象のうち1つが不適正だった場合、《槌の一撃》は解決するが効果をもたらさない。もし1つ目の対象のクリーチャーが不適正だった場合、それは何に対してもダメージを与えられない。もし2つ目の対象のクリーチャーが不適正だった場合、それにダメージが与えられることはない。

*

与えるダメージの大きさは、《槌の一撃》が解決されるとき1つ目の対象のクリーチャーのパワーに基づく。

《ティマレットの召使い》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ

1/3

神啓 —

ティマレットの召使いがアンタップ状態になるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。あなたはこれにより失われたライフに等しい点数のライフを得る。

{2}{B}：ティマレットの召使いを再生する。

*

クリーチャーがタップするのは再生の盾が使われるときであって、再生の盾が生成されるときではない。従って、《ティマレットの召使い》が破壊されるのでないかぎり、神啓能力を誘発させるために最後の能力を使ってそれをタップすることはできない。

《都市国家の神、エファラ》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

6/5

破壊不能

あなたの白と青への信心が7未満であるかぎり、都市国家の神、エファラはクリーチャーではない。各アップキープの開始時に、その直前のターンにあなたがあなたのコントロール下で他のクリーチャーを戦場に出していた場合、カードを1枚引く。

*

《都市国家の神、エファラ》の最後の能力は、各アップキープの開始時に、その直前のターンにあなたのコントロール下で他のクリーチャーが戦場に出たかどうかをチェックする。クリーチャーが出ていた場合は能力が誘発し、それ以外の場合は誘発しない。この能力は、そのターンに何体のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出たかに関係なく、1体以上出ているかぎり、1回誘発する。

*

最後の能力は、直前のターンに戦場に出たクリーチャーに何が起きたとしても誘発する。それがあなたのコントロール下にあるかどうか、あるいは戦場に残っているかどうかは関係ない。

*

あなたがコントロールするクリーチャーでないパーマネント（授与を持つオーラなど）がクリーチャーになった場合、それによって次のターンに《都市国家の神、エファラ》の最後の能力が誘発することはない。これはそのクリーチャーでないパーマネントが、戦場に出たターンのうちにクリーチャーになった場合でも同様である。

《突然の嵐》

{3}{U}

インスタント

クリーチャーを最大2体まで対象とし、それらをタップする。それらのクリーチャーは、それらのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

*

《突然の嵐》の影響を受けたクリーチャーのコントローラーの次のアンタップ・ステップが来る前にコントローラーが変わった場合、新しいコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップ状態にならない。

*

この呪文はタップ状態のクリーチャーも対象にできる。呪文の解決時に対象としたクリーチャーがタップされている場合、そのクリーチャーはタップ状態のままとなり、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップしない。

*

対象を2体選び、そのうち1体が《突然の嵐》の解決時に不適正な対象となっていた場合、そのクリーチャーはタップ状態にならず、そのコントローラーの次のアンタップ・ステップにアンタップするのを妨げられない。それはいかなる形でも《突然の嵐》の影響を受けない。

*

対象を1体も選ばなかった場合、あなたは能力の解決時に占術1を行うだけである。しかし、あなたが対象を1体以上選び、《突然の嵐》の解決時点で対象がすべて不適正となっていた場合、呪文は打ち消され、その効果は一切発生しない。その場合は占術を行うこともない。

《トロモクラティス》

{5}{U}{U}

伝説のクリーチャー — クラーケン

8/8

攻撃やブロックをしていないかぎり、トロモクラティスは呪禁を持つ。

防御プレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーがこれをブロックしないかぎり、トロモクラティスはブロックされない。（そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーがこのクリーチャーをブロックしないなら、これはブロックされない。）

*

防御プレイヤーは自分がコントロールするすべてのクリーチャーで《トロモクラティス》をブロックすることができる。一部のクリーチャーがタップ状態であるなどしてブロックができない場合や、プレイヤーがブロックしないことを選んだ場合、《トロモクラティス》はブロックされない。

*

《トロモクラティス》は（あらゆる攻撃クリーチャーおよびブロック・クリーチャー同様）、戦闘終了ステップが終わるまで攻撃している、あるいはブロックしている状態である。つまり《トロモクラティス》は戦闘ダメージ・ステップの間、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーであり続け、対戦相手がコントロールする戦闘ダメージによってクリーチャーが死亡したときに誘発する能力は、《トロモクラティス》を対象にすることができる。

《ハイドラの血》

{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたの緑への信心に等しい。（あなたの緑への信心は、あなたがコントロールするパーマネントのマナ・コストに含まれる{G}の総数に等しい。）

*

Xの値は《ハイドラの血》の解決に際して計算される。ボーナスは、ターンの後になってあなたの緑への信心が変化したとしても変わらない。

《墓荒らし蜘蛛》

{3}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

2/4

到達

{3}{B}：墓荒らし蜘蛛はターン終了時まで+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。この能力は、毎ターン1回のみ起動できる。

*

あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数は、能力の解決時に数えられる。能力が解決した後は、ターンの後になってあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数が変化しても、ボーナスは変わらない。

《氾濫潮の海蛇》

{4}{U}

クリーチャー — 海蛇

4/4

あなたがコントロールするエンチャントを1つそのオーナーの手札に戻さないかぎり、氾濫潮の海蛇では攻撃できない。（このコストは、攻撃クリーチャーを指定するに際して支払う。）

*

あなたは《氾濫潮の海蛇》で攻撃する各戦闘中に、あなたがコントロールするエンチャントを1つオーナーの手札に戻さなければならない。

《バネ葉の太鼓》

{1}

アーティファクト

{T},

あなたがコントロールするアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。

*

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置かれていなかったクリーチャーであっても、タップして能力を起動することができる。

《万戦の幻霊》

{1}{W}{W}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

0/0

授与{2}{W}{W}（このカードを授与コストで唱えた場合、これはエンチャント（クリーチャー）を持つオーラ呪文である。クリーチャーにつけられていない場合、これは再びクリーチャーになる。）

万戦の幻霊とエンチャントされているクリーチャーは、それぞれあなたがコントロールするクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受けるとともにあなたがコントロールするオーラ1体につき+1/+1の修整を受ける。

*

《万戦の幻霊》の最後の能力は戦場でのみ作用する。他の領域では、《万戦の幻霊》は0/0のクリーチャー・エンチャント・カードである。

*

授与を持つパーマネントはクリーチャーかオーラのいずれかであって、両方ではない（ただしいずれの場合もエンチャントである）。そのパーマネントによって《万戦の幻霊》が与えるボーナスは、+1/+1だけである。

《悲哀まみれ》

{1}{B}{B}

ソーサリー

すべてのクリーチャーは、ターン終了時まで-2/-2の修整を受ける。占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

*

《悲哀まみれ》が解決したときに戦場にいるクリーチャーのみ-2/-2の修整を受ける。ターンの後になって戦場に出たクリーチャーには影響しない。

《日の出から日没》

{2}{W}{W}

ソーサリー

以下の2つから1つまたは2つを選ぶ。「あなたの墓地にあるエンチャント・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。」「エンチャント1つを対象とし、それを破壊する。」

*

どちらのモードを選ぶか、あるいは両方のモードを選ぶかどうかは、呪文を唱えるに際して選択する。選択をしたら、後になって呪文がスタックに置かれている間に変更しようとしても手遅れである。

*

《日の出から日没》は、その解決時点で不適正となっている対象には影響しない。両方のモードを選んで、解決時に両方の対象が不適正となっていた場合、《日の出から日没》は打ち消される。

《憤怒売り》

{1}{B}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・シャーマン

2/3

あなたが唱えるミノタウルス呪文は、それを唱えるためのコストが{B}{R}少なくなる。この効果は、あなたが支払う色マナの数のみを減らす。（たとえば、マナ・コストが{2}{R}のミノタウルス呪文を唱えるなら、それを唱えるためのコストは{2}となる。）

* あなたが《憤怒売り》を2体以上コントロールしている場合、コストの減少は累積する。

*

コストを減少させる効果は、コストを変更するその他の要素の後に適用する。これにより《憤怒売り》は{B}や{R}を含むミノタウルス呪文の追加コストや代替コストを軽減できるようになる。

*

呪文がそのマナ・コストに混成マナを含んでいる場合、あなたは総コストを確定する前にどちらの色を支払うかを選択する。{B}または{R}といったコストを支払うことにした場合、《憤怒売り》はコストのうちその部分を減少させられる。

《憤怒の頂点》

{4}{R}{R}

ソーサリー

クリーチャーやプレイヤーを2つ対象とする。憤怒の頂点はそれらにそれぞれ3点のダメージを与える。

* 《憤怒の頂点》を唱えるには適正な対象を2つ選ぶ必要がある。

*

対象のうち片方がプレイヤーだった場合、あなたは《憤怒の頂点》が与えるダメージを、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に移し換えることができる。ただし《憤怒の頂点》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ダメージを与えることはできない。

《保護色》

{1}{U}

インスタント

あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時までプロテクション（あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャー）を得る。それをアンタップする。

*

対戦相手がオーナーである戦場にはクリーチャー・カードの能力は、そのクリーチャーを対象にできず、それらのカードがそのクリーチャーに与えるダメージは軽減される。

*

他のプレイヤーが《保護色》が解決した後にそのクリーチャーのコントロールを得た場合、そのクリーチャーは新しいコントローラーの対戦相手がコントロールするクリーチャーからのプロテクションを持つ。

《骨の神託者》

{2}{R}{R}

クリーチャー — ミノタウルス・シャーマン

3/1

速攻

貢納2（このクリーチャーが戦場に出るに際し、あなたの望む対戦相手1人はこれの上に+1/+1カウンターを2個置いてよい。）

骨の神託者が戦場に出たとき、貢納が支払われていない場合、あなたはあなたの手札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、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

*

これによりカードを唱えたい場合、あなたはそれを誘発型能力の解決の一部として唱える。（ソーサリーなど）カード・タイプに基づくタイミングの制限は適用されない。その他の唱える際の制限（「[このカード]は攻撃クリーチャーが指定される前にのみ唱えられる」など）は適用される。

* カードのマナ・コストに{X}が含まれる場合、その値は0になる。

*

あなたがカードを「そのマナ・コストを支払うことなく」カードを唱えた場合、あなたは超過コストのような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。そのカードに強制の追加コストがある場合、それを払わなければならない。

*

融合を持つ分割カードをマナ・コストを支払うことなく唱える場合、あなたはその両方を唱えてもよい。

《蒔かれたものの収穫》

{1}{G}{W}

インスタント

クリーチャーを最大3体まで対象とし、それらの上にそれぞれ+1/+1カウンターを1個置く。

*

《蒔かれたものの収穫》は同じクリーチャーを複数回対象にできない。それぞれの対象に+1/+1カウンターを1個だけ乗せる。

《迷宮の霊魂》

{1}{W}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

3/1

各プレイヤーは、各ターンに2枚以上カードを引くことができない。

*

あなたが各プレイヤーのターンに弾けるカードの枚数は、最高で1枚である。それ以降のカードを引く行為は無視される。

*

まだターン中にカードを1枚も引いておらず、呪文または能力によって複数のカードを引くようになった場合は、カードを1枚だけ引く。

*

カードを1枚引き、その後《迷宮の靈魂》が戦場に出た場合、あなたはそのターンそれ以上カードを引くことはできない。

*

何らかの置換効果があなたが引くことのできないカードを置き換えようとする場合、その効果は適用されない。

《目祭り》

{B}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで-1/-1の修整を受ける。それがサイクロプスであるなら、それを破壊する。

*

対象となるクリーチャーがサイクロプスである場合、それは破壊される前に-1/-1の修整を受ける。

《モズのハーピー》

{3}{B}{B}

クリーチャー — ハーピー

2/2

飛行

貢納2（このクリーチャーが戦場に出るに際し、あなたの望む対戦相手1人はこれの上に+1/+1カウンターを2個置いてよい。）

モズのハーピーが戦場に出たとき、貢納が支払われていない場合、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

*

誘発型能力によってあなたが対象にする対戦相手は、あなたが貢納の支払いを求める対戦相手と同じでなくてもよい。

《厄介なキマイラ》

{4}{U}

クリーチャー・エンチャント — キマイラ

3/3

対戦相手1人が呪文を1つ唱えるたび、あなたは厄介なキマイラとその呪文とのコントロールを交換してもよい。そうしたなら、あなたはその呪文の新しい対象を選んでもよい。（その呪文がパーマネントとなったなら、あなたがそのパーマネントをコントロールする。）

*

あなたは《厄介なキマイラ》のコントロールを、対象を取らない呪文も含め、対戦相手が唱えたどんな呪文のコントロールと交換してもよい。

* 《厄介なキマイラ》と呪文のコントロールを交換するかは、誘発型能力の解決時に決定する。

*

誘発型能力が解決する前に、《厄介なキマイラ》が戦場を離れるか呪文がスタックを離れるかした場合、あなたはコントロールを交換できない。

* 《厄介なキマイラ》も呪文も領域を変更することはない。それらのコントロールのみが交換される。

*

能力の解決後はあなたが呪文をコントロールする。呪文のテキストに書かれている「あなた」はすべてあなたを指し、「対戦相手」はあなたの対戦相手を指すようになる。コントロールの交換は新たな対象が選ばれる前に行われるため、「対戦相手1人を対象とする」や「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」といった文章で表される対象の制限は、その呪文の元のコントローラーではなく、あなたを参照するようになる。あなたはそれらの対象を変更し、あなたにとって適正な対象にしてもよい。変更しなければ、それらが呪文の唯一の対象であった場合、不適正な対象を取ったことにより、呪文は解決時に打ち消される。呪文が解決するとき、不適正な対象はそれによって影響を受けず、あなたは呪文の効果が求めるすべての決定を下すことになる。

*

あなたは呪文のどの対象を変更してもよい。対象を変更する場合、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場合は、その対象が不適正なものになっていたとしても、同一の対象のままにしなければならない。

*

呪文のコントロールを得てその対象を変更したとしても、新たな対象の英雄的能力が誘発されることはない。

*

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場合、それは解決するか打ち消される際にオーナーの墓地に置かれる。

*

珍しいケースだが、《厄介なキマイラ》の誘発型能力の解決時に（その誘発型能力が、元の能力がスタックに置かれている間にもう一度誘発し、解決するなどして）あなたが《厄介なキマイラ》をコントロールしていない場合も考えられる。そのような場合、あなたが《厄介なキマイラ》と能力を誘発させた呪文のどちらもコントロールしていなかったとしても、あなたはそれらのコントロールを交換することができる。そうした場合、その呪文の新しいコントローラーではなく、あなたがその呪文の対象を変更できる。

《陽絆》

{3}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントされているクリーチャーは「あなたがライフを得るたび、その点数に等しい数の+1/+1カウンターをこのクリーチャーの上に置く。」を持つ。

*

稀に、あなたがライフを得ても、あなたのライフ総量が減る場合がある。たとえば、あなたが2体の3/3のクリーチャーから攻撃を受け、そのうちの1体を絆魂を持つ2/2のクリーチャーでブロックした場合、あなたは2点のライフを得るものの、ライフ総量は1減ることとなる。あなたは+1/+1カウンターを2個、エンチャントされているクリーチャーの上に置く。

*

双頭巨人戦では、チームのライフ総量が増加していても、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。

《理想の調停者》

{4}{U}{U}

クリーチャー — スフィンクス

4/5

飛行

神啓 —

理想の調停者がアンタップ状態になるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それがアーティファクト・カードかクリーチャー・カードか土地カードであるなら、あなたはそれを顕現カウンターが1個置かれた状態で戦場に出してもよい。そのパーマネントは、他のタイプに加えてエンチャントでもある。

*

顕現カウンターは単に注意を促すために存在する。そのパーマネントはそのカウンターが取り除かれた後も、他のタイプに加えてエンチャントであり続ける。

*

カードを戦場に出さないことを選択した場合や、そのカードが列記されたタイプに該当しない場合、それはあなたのライブラリーの一番上に残る。（カードの公開は任意ではないので注意。）

《流浪》

{3}{G}

ソーサリー

あなたのライブラリーから基本土地カードを最大2枚まで探し、それらを公開し、1枚をタップ状態で戦場に出し、もう1枚をあなたの手札に加える。あなたのライブラリーを切り直し、その後占術1を行う。（あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

*

あなたは《流浪》で基本土地を1枚のみ探してもよい。そうしたなら、あなたはそのカードをタップ状態で戦場に出す。

《霊気のほころび》

{1}{G}

インスタント

アーティファクト1つかエンチャント1つを対象とする。そのオーナーは、それを自分のライブラリーに加えて切り直す。

*

《霊気のほころび》の解決時点でそのアーティファクトまたはエンチャントが不適正な対象になっていた場合、《霊気のほころび》は打ち消され、その効果は一切発生しない。ライブラリーが切り直されることもない。

*

そのアーティファクトまたはエンチャントがトークンであった場合、それは《霊気のほころび》の解決時にオーナーのライブラリーに加えて切り直されることになるが、その後消滅する。実際にはトークンを表すアイテムはライブラリーに加えることなくライブラリーを切り直すのが望ましい。

《霊体のヤギ角》

{X}{X}{X}

アーティファクト

霊体のヤギ角は、蓄積カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。

{T}：色を1色選ぶ。霊体のヤギ角の上に置かれた蓄積カウンター1個につき、あなたのマナ・プールにその色のマナ1点を加える。

*

Xの値を1にする場合、《霊体のヤギ角》を唱えるためのコストは{3}となり、蓄積カウンターが1個置かれた状態で戦場に出る。Xの値を2にする場合、唱えるためのコストは{6}となり、蓄積カウンターが2個置かれた状態で戦場に出る、というように増えていく。

*最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないため、対応することはできない。

《レイナ塔の英雄》

{G}

クリーチャー — 人間・戦士

1/1

英雄的 —

あなたがレイナ塔の英雄を対象とする呪文を1つ唱えるたび、あなたは{X}を支払ってもよい。そうしたなら、レイナ塔の英雄の上に+1/+1カウンターをX個置く。

*Xの値および{X}を支払うかどうかは、英雄的能力の解決時に決定する。

《炉焚きのドラゴン》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/4

飛行

{1}{R}：クリーチャー1体を対象とする。炉焚きのドラゴンはそれに1点のダメージを与える。この戦闘で、そのクリーチャーではブロックできない。この能力は、炉焚きのドラゴンが攻撃しているときにのみ起動できる。

*

《炉焚きのドラゴン》の起動型能力は、防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャーやブロックが可能なクリーチャーだけでなく、どのクリーチャーでも対象にできる。

*

対象のクリーチャーをブロックできないようにしたければ、《炉焚きのドラゴン》の起動型能力を攻撃クリーチャー指定ステップの間に起動しなければならない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、神々の軍勢、テーロス、ラヴニカへの回帰、ギルド門侵犯、およびドラゴンの迷路はアメリカおよびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2014 Wizards.