

マジック：ザ・ギャザリング — 統率者 (2013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 2013年9月5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。特に、マジック製品で以前に発売されたカードについては、いずれも列記されていない。

一般注釈

製品情報

マジック：ザ・ギャザリング —

統率者 (2013版) は5種類のゲームパックで発売になる。各ゲームパックには、異なるカード100枚のデッキ1つと3枚のプレミアム版大判統率者カードが含まれている。5つのデッキの名称は、「回避態勢」、「永久取引」、「精神掌握」、「霸道渴望」、「野獣属性」である。

発売日：2013年11月1日

発売記念イベントは、2013年11月1日～3日に開催される。Wizards.com/Locatorを用いて、お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 (2013版) には、これまでのマジックに無かった新カードが51種類含まれている。これらのカードが使用可能なフォーマットは、ヴィンテージとレガシーのみである。これらはスタンダードやモダンでは使用不可能である。

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。つまり本商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[Wizards.com/MagicFormats](https://www.wizards.com/MagicFormats)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](https://gatherer.wizards.com)でカードの検索をし、「Sets & Legality」タブを選択すれば確認できる。

概要

統率者戦はファンによって生み出され、広められていったものである。通常は無差別戦による多人数カジュアルゲームとしてプレイされるが、1対1での対戦も人気がある。各プレイヤーは40点のライフでゲームを開始し、各プレイヤーのデッキは、そのデッキの統率者である伝説のクリーチャーに率いられる。プレイヤーが選んだ統率者によって、そのデッキでプレイできるカードが定められる。

統率者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・コースト社ではなく[TGCommander.net](https://www.tgcommander.net)のルール委員会が決定する。**Magic Online**では、統率者フォーマットは前記の禁止カードリストを採用している。

統率者デッキの構築

- * 統率者のデッキは、デッキの統率者を含む100枚ちょうどのカードで構築される。

- * デッキの統率者は伝説のクリーチャーでなければならない。

- * 統率者は「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、各カードは英語名において異なるカードでなければならない。

- *

あるカードが、統率者の固有色と異なる色である、または統率者の固有色（下記参照）と異なるマナ・シンボルをルール文に持つ場合、デッキに入れられない。また、統率者の固有色と異なる色がその色指標にあるカードをデッキに入れることはできない。

- *

統率者の固有色には、そのカードのマナ・コストや色指標と、自身のルール文にある色マナ・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、たとえあなたの統率者が別の色になったとしても、それはゲーム中では変わることはない。

- * 注釈文にのみ書かれている色マナ・シンボルの色は、統率者の固有色には含まれない。

- *

統率者の固有色と異なる色のマナを生み出す、1つ以上の基本土地タイプを持つ土地カードをデッキに入れることはできない。

- *

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場合、代わりにその点数に等しい数の無色マナが加えられる。

統率者の使い方

統率者はゲーム中に重要な役割を果たし、複数回戦場に現れる場合もある。

*

統率者は統率領域でゲームを開始する。この領域は統率者フォーマットのために作られたものであるが、現在では通常のマジックのカードと異なるカード（ヴァンガード、次元、計略）や、プレインズウォーカーが生み出した紋章を置く領域として使用される。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。

*

あなたは統率者カードを統率領域から唱えてもよい。そうする場合、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、唱えるためのコストに{2}が追加される。

*

あなたの統率者がいずれかの領域から、あなたの墓地に置かれるか追放される場合、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。

通常の勝敗条件のほかに、統率者戦フォーマットでは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受け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場合、手札全てをライブラリーに加えて切り直すのではなく、そのプレイヤーは自分の手札の臨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枚少ないカードの枚数を引く。プレイヤーがこれ以上マリガンしないことを宣言したら、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。

ゲームを離れる

プレイヤー2人での対戦と異なり、多人数戦はプレイヤーが（ゲームに敗北したり投了したりすることで）ゲームから離れてからも続けられる。

*

プレイヤーがゲームを離れたとき、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を離れる。

*

そのプレイヤー解決を待っている能力や呪文のコピーをコントロールしている場合、それは消滅する。

*

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場合、それらのコントロールをゲームを離れたプレイヤーに与えていた効果は終了する。それによりそのパーマネン

トが他のプレイヤーのコントロール下にならない場合（それがゲームを離れたプレイヤーのコントロール下で戦場に出た場合など）、それは追放される。

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、今回発売され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つ以上出ていた場合、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こから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。

*

他のプレイヤーがあなたの統率者のコピーであるクリーチャーをコントロールしている場合、そのクリーチャーもあなたの統率者も影響を受けることはない。それらはいずれも戦場に残る。

大判統率者カード

マジック：ザ・ギャザリング

統率者（2013版）の各ゲームパックには、ゲームパックの通常版カードに対応する3枚のプレミアム版大判統率者カードが含まれている。これらのうち、1回のゲームで使えるのは1枚だけである。

* 統率者の大判カードと同じ通常版のマジックカードがデッキに入っている必要がある。

*

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た時点で、あなたは大判カードで通常版マジックカードを置き換えてもよい。

*

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た場合、通常版マジックカードを使用する。

* 大判カードは演出のためにあるのであり、統率者戦のゲームプレイに必要なものではない。

新能力語：誘引

誘引は、ソーサリーのサイクルの行頭に（英語版では斜体で）書かれている能力語である。これらのカードは有益な効果を持ち、そしてあなたがそれを繰り返すことを容認することで、対戦相手にもその効果を得ることができる選択を与える。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

《栄光の誘惑》

{5} {W}

ソーサリー

誘引 -

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。各対戦相手は、自分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個置いてよい。そうしたなら、それを行った対戦相手1人につき、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。

*

あなたの左隣にいる対戦相手から順番に、それぞれがその提案を受け入れるか否かを選択する。各対戦相手は選択を行う際に、それまでの対戦相手が選んだ選択がわかるようになっている。

*

対戦相手全員が選択を行った後、提案を受け入れた対戦相手全員に同時にその効果が発生する。その後、提案を受け入れた対戦相手の数と同じ回数だけあなたにその効果が発生する。

「マナ報酬」能力を持つ伝説のクリーチャー

本発売品の伝説のクリーチャーの中には、それを唱える際に支払うマナの点数が多いほど大型化する効果を持つものもある。

《カーの空奪い、プロージュ》

{3} {B} {R} {G}

伝説のクリーチャー — ドラゴン

5 / 5

飛行

あなたがカーの空奪い、プロージュを唱えたとき、「カー砦のコボルド」という名前を持つ赤の0/1のコボルド・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。Xはカーの空奪い、プロージュを唱えるのに支払われたマナの点数に等しい。

他のクリーチャーを1体生け贄に捧げる：カーの空奪い、プロージュはターン終了時まで+1/+0の修整を受ける。

*

クリーチャーを唱えるのに支払うマナの点数は、通常はその点数で見たマナ・コストと同じである。ただし、これに統率者を統率領域から唱える際に課されるコストを含む追加コストを含めなければならない。

*

特定の指示がある場合を除き、クリーチャー呪文を唱える際に追加のマナを支払うことを選択することはできない。

*

クリーチャーが唱える以外の方法で戦場に出た場合、それを唱えるのにマナは支払われない。その効果にXが含まれる場合、Xは0となる。

サイクル：呪い

呪いとは『イニストラード』セットで導入された、プレイヤーをエンチャントすることでそのプレイヤーに負の効果をもたらすオーラ的一种である。本商品には呪いのサイクルが存在する。それらはエンチャントされているプレイヤーが攻撃された時に何らかの効果を発生する。

《捕食の呪い》

{2}{G}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

クリーチャーが1体エンチャントされているプレイヤーを攻撃するたび、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

*

呪い呪文はプレイヤーを対象とし、他のオーラ呪文と同様に対象をエンチャントする。そして呪いは他のオーラと同様に戦場に残ったままとなる。エンチャントされているプレイヤーが呪いの持つ色（またはその呪いが持つその他の特性）に対するプロテクションを得た場合、その呪いはそのオーナーの墓地に置かれる。

* それぞれの呪いは、その呪いを唱えたプレイヤーを含めどのプレイヤーにもつけることができる。

*

呪いはエンチャント・タイプであり、クリーチャー・タイプ（または他のいずれのサブタイプ）ではない。

*

クリーチャーがエンチャントされているプレイヤーがコントロールしているブレイズウォーカーに攻撃した場合、この能力は誘発しない。

*

呪いというサブタイプに固有のルール上の意味はないが、『イニストラード』のセットに含まれる2つのカード（《苦心の魔女》および《魔女封じの宝珠》）は呪いを参照する。

カード別注釈

《易者の霊》

{4}{U}

クリーチャー — スピリット

2/4

易者の霊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたとそのプレイヤーはそれぞれその点数に等しい枚数のカードを引く。

*

《易者の霊》がそのコントローラーに（戦闘ダメージが移し替えられたなどの理由で）戦闘ダメージを与えた場合、そのプレイヤーはその点数の倍の枚数のカードを引く。

《老いざる苦行者、アローロ》
{3}{W}{U}{B}
伝説のクリーチャー — 巨人・兵士
4/5

あなたのアップキープの開始時に、あなたは2点のライフを得る。
あなたがライフを得るたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを1枚引き、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。
あなたのアップキープの開始時に、老いざる苦行者、アローロがあなたの統率領域にある場合、あなたは2点のライフを得る。

*

《老いざる苦行者、アローロ》の1つ目の能力は、《老いざる苦行者、アローロ》が戦場にいるときのみ適用される。

*

《老いざる苦行者、アローロ》があなたの統率者である場合、その最後の能力はあなたの最初のターンのアップキープ・ステップの開始時に誘発する。

* この能力は、ライフを何点得たかには関係なく、ライフを得るイベントのたびに1度だけ誘発する。

*

{1}を支払うかどうかは、2つ目の能力の解決時に決定する。そうしたなら、あなたはカードを1枚引き、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

*

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場合、《老いざる苦行者、アローロ》の能力は2度誘発する。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、プレインズウォーカーに同時にダメージを与えた場合（それがトランブルを持っていた、もしくは2体以上のクリーチャーにブロックされた場合など）、この能力は1度しか誘発しない。

*

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。《老いざる苦行者、アローロ》の2つ目の能力は誘発する。

*

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。

《大いなる恐慌》
{2}{R}
エンチャント

プレイヤーが自分のコントロールする呪文や能力により自分のライブラリーを切り直すたび、そのプレイヤーは自分の手札にあるカードを1枚、自分のライブラリーの一番上に置く。

* ライブラリーを切り直した後に、《大いなる恐慌》の能力はスタックに置かれる。

《堕ちし番人》

{5}{B}{B}

クリーチャー — アバター

8/6

《堕ちし番人》がプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、このターン戦場からあなたの墓地に置かれたすべてのクリーチャー・カードをあなたの手札に戻してもよい。

{B},

他のクリーチャーを 1 体生け贄に捧げる：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 $-2/-2$ の修整を受ける。

*

戦場以外のいずれかの領域から墓地に置かれた（たとえば、捨てられた）クリーチャー・カードは、あなたの手札には戻らない。

*

《堕ちし番人》がプレイヤーに戦闘ダメージを与えるのと同時に致死ダメージを受けたクリーチャーも、あなたの手札に戻る。《堕ちし番人》がそのクリーチャーであった場合（それがトランブルを得てプレイヤーを攻撃し、ブロックされた場合など）、それはあなたの手札に戻るクリーチャー・カードに含まれる。

*

あなたは最後の能力の対象として選んだクリーチャーを、その能力を起動させるために捧げる生け贄として選んでもよい。

《オパールのお宮殿》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに {1} を加える。

{1},

{T}：あなたのマナ・プールに、あなたの統率者の固有色のうち 1 色の色のマナ 1 点を加える。このマナを支払ってあなたの統率者を唱えた場合、それはあなたがこのゲーム中にそれを統率領域から唱えた回数に等しい数の $+1/+1$ カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

*

「それを統率領域から唱えた回数」には、一番最近の回も含まれる。たとえば、あなたが最初にあなたの統率者を統率領域から唱える際に《オパールのお宮殿》の最後の能力で生み出したマナを支払った場合、それは $+1/+1$ カウンターが 1 個置かれた状態で戦場に出る。

*

統率者の固有色はゲーム開始前に決定され、たとえ統率者が（手札やライブラリーなどの）非公開領域に置かれたり、効果によって統率者の色が変わえられたりした場合でも、それがゲーム中に変更されることはない。

*

あなたの統率者が《真実の解体者、コジレック》のように固有色のないカードであった場合、《オパールのお宮殿》の最後の能力はマナを生み出さない。

* 統率者戦以外のフォーマットでは、《オパールのお宮殿》の最後の能力はマナを生み出さない。

《隠された領域のローン》

{2}{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — サイ・兵士

4/4

警戒、トランプル

{2},

{T}: クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

*

《隠された領域のローン》の能力が統率者を対象とした場合、そのカードのオーナーは追放される代わりにそれを統率領域に置かれることを選ぶことができる。それがどちらの領域に置かれたかに関わらず、誘発型能力が解決した時点でその領域に置かれているかぎり、この遅延誘発型能力はそれを戦場に戻す。-----

《静寂なる達人》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・モンク

0/2

静寂なる達人がブロックするたび、これがブロックしているクリーチャー1体を対象とし、戦闘終了時までそのパワーと静寂なる達人のパワーを交換する。

*

《静寂なる達人》の解決時に、そのパワーは対象としたクリーチャーの元のパワーと同じになる。それと同時に、その対象としたクリーチャーのパワーは《静寂なる達人》の元のパワーと同じになる。

*

パワーを修整する影響やカウンター、オーラ、または装備品はクリーチャーの新しいパワーに適用される。たとえば、+3/+0の修整を与える《稲妻の鉤爪》にエンチャントされている《静寂なる達人》が5/5のクリーチャーをブロックしたとする。交換後、《静寂なる達人》は8/2のクリーチャーとなり（そのパワーは5となり、さらに《稲妻の鉤爪》の修整を受けることにより）、もう一方のクリーチャーは3/5となる。

*

この交換は、《静寂なる達人》とその対象としたクリーチャーがこの能力の解決時に両方とも戦場に出ている場合のみ行われる。

*

《静寂なる達人》が複数のクリーチャーをブロックした場合、その能力は1回だけ誘発し、対象としたクリーチャーとのみパワーを交換する。（通常、《静寂なる達人》は複数のクリーチャーをブロックできない。）

《継承順位》

{3}{U}

ソーサリー

「左」か「右」のいずれかを選ぶ。あなたから始めて、その選ばれた方向の順に、各プレイヤーはその選ばれた方向にいる次のプレイヤーがコントロールするクリーチャーを1体選ぶ。各プレイヤーは自分が選んだクリーチャーのコントロールを得る。

*

《継承順位》はいずれのプレイヤーまたはクリーチャーを対象としない。たとえば、あなたはプロテクション（青）を持つクリーチャーを選び、そのコントロールを得ることができる。

* 次のプレイヤーがチームメイトか対戦相手であるかは関係ない。

* すべてのプレイヤーは、選んだクリーチャーのコントロールを同時に得る。

*

選んだ方向にいる次のプレイヤーがクリーチャーをコントロールしていない場合、あなたは何のコントロールも得ない。

《権威の行動》

{1}{W}{W}

エンチャント

権威の行動が戦場に出たとき、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。あなたはそれを追放してもよい。

あなたのアップキープの開始時に、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。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、そのコントローラーは権威の行動のコントロールを得る。

*

いずれの能力についても、あなたがアーティファクトまたはエンチャントをコントロールしている唯一のプレイヤーであった場合、あなたはそれらのいずれかを対象として選ばなくてはならない。しかし、その能力の解決時にそれを追放しないことを選ぶことができる。

*

あなたが2つ目の能力でパーマネントを追放しないことを選んだ場合、あなたは引き続き《権威の行動》をコントロールする。

《幻術師の計略》

{2}{U}{U}

インスタント

幻術師の計略は対戦相手のターンのブロック・クリーチャー指定ステップにのみ唱えられる。

すべての攻撃クリーチャーを戦闘から取り除き、それらをアンタップする。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズを加える。それらの各クリーチャーは可能ならその戦闘で攻撃する。その戦闘でそれら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。

*

《幻術師の計略》が解決した戦闘フェイズ中に攻撃しなかったクリーチャーは、追加の戦闘フェイズで攻撃する必要はないが、攻撃することもできる。それら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。

*

そのクリーチャーのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのクリーチャーがタップ状態であるか、そのクリーチャーが「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはそのターンの間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）場合、そのクリーチャーでは攻撃しない。

*

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場合、コストの支払いが強制されることはないので、この場合もクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

《混沌の呪い》

{2}{R}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント（プレイヤー）

プレイヤー 1 人がエンチャントされているプレイヤーに 1 体以上のクリーチャーで攻撃するたび、その攻撃側プレイヤーはカードを 1 枚捨ててもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはカードを 1 枚引く。

*

《混沌の呪い》の能力は、そのプレイヤーが何体のクリーチャーで攻撃したかは関係なく、各戦闘フェイズの攻撃プレイヤー 1 人につき 1 回だけ誘発する。

《際限無き欺瞞のジン》

{4}{U}{U}

クリーチャー — ジン

2 / 7

飛行

{T}：伝説でないクリーチャー 2 体を対象とし、それらのコントロールを交換する。あなたは戦闘中にこの能力を起動できない。

* あなたはどちらの対象もコントロールしていなくてよい。

* 能力の解決時に両方のクリーチャーを同じプレイヤーがコントロールしている場合、何も起こらない。

*

能力の解決時に対象となるクリーチャーの一方が不適正な対象となっていた場合、交換は発生しない。両方が不適正な対象となっていた場合、この能力は打ち消される。

《真の名の宿敵》

{1}{U}{U}

クリーチャー — マーフォーク・ならず者

3 / 1

真の名の宿敵が戦場に出るに際し、プレイヤーを 1 人選ぶ。

真の名の宿敵はプロテクション（選ばれたプレイヤー）を持つ。（このクリーチャーは選ばれたプレイヤーがコントロールするあらゆるものによって、ブロックされず、対象にならず、ダメージを与えられず、エンチャントされない。）

*

プロテクション（選ばれたプレイヤー）はプロテクション能力の新たなバリエーションである。その意味は以下の通りである：

《真の名の宿敵》は選ばれたプレイヤーがコントロールする呪文や能力の対象にならない。

《真の名の宿敵》は選ばれたプレイヤーのコントロールするオーラによってエンチャントされず、装備品を装備しない。（《真の名の宿敵》が土地となった場合、選ばれたプレイヤーのコントロールする城砦についても同様である。）

《真の名の宿敵》は選ばれたプレイヤーがコントロールするクリーチャーによってはブロックされない。

選ばれたプレイヤーがコントロールする発生源により《真の名の宿敵》に与えられるすべてのダメージは軽減される。（選ばれたプレイヤーがオーナーであり、コントローラーを持たない発生源についても同様である。）

《神秘の障壁》

{4}{W}

エンチャント

神秘の障壁が戦場に出たとき、またはあなたのアップキープの開始時に、「左」か「右」のいずれかを選ぶ。

各プレイヤーは、最後に選ばれた方向で一番近い席に座っている対戦相手および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にのみ攻撃できる。

*

《神秘の障壁》は各プレイヤーがコントロールするクリーチャーがどのプレイヤーおよびプレインズウォーカーをコントロールできるかのみに影響する。どのプレイヤーを呪文や能力、その他の作用の対象にできるかには影響しない。

* 《神秘の障壁》は攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーには影響しない。

*

フォーマットによっては、選んだ方向で一番近くに座っている対戦相手とあなたの間に座っているチームメイトを無視する必要がある。皇帝戦のようなフォーマットでは、他のルールによりあなたがそのプレイヤーを攻撃することを禁止する場合もある。

*

《神秘の障壁》が2つ戦場に出ていて、それらが互いに違う方向を選んでいる場合、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が両方の方向であなたに一番近い対戦相手でない限り、あなたはそのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃することはできない。（これは2人でプレイするゲームで一番よく起こる。）

《進歩の災い》

{4}{G}{G}

クリーチャー — エレメンタル

2/2

進歩の災いが戦場に出たとき、すべてのアーティファクトとすべてのエンチャントを破壊する。これにより破壊されたパーマネント1つにつき、進歩の災いの上に+1/+1カウンターを1個置く。

*

《進歩の災い》の能力は、あなたのコントロールしているものも含め、すべてのアーティファクトとエンチャントを破壊する。

*

アーティファクトまたはエンチャントが（再生した、破壊不能を持つなどの理由で）破壊されなかった場合、それは《進歩の災い》の上に置かれる+1/+1カウンターの数には数えられない。ただし、アーティファクトまたはエンチャントは破壊されたが、（《安らかなる眠り》などによって生み出された）置換効果によってそのオーナーの墓地に置かれなかった場合、それは数えられる。

《蛇術師》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・シャーマン

2/2

各アップキープの開始時に、あなたが蛇をコントロールしていない場合、接死を持つ黒の1/1の蛇・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

*

《蛇術師》の能力は、各アップキープの開始時にあなたが蛇をコントロールしているかどうかをチェックする。蛇をコントロールしている場合、能力は誘発しない。

*

この能力が誘発したものの、能力の解決時点であなたが蛇をコントロールしていない場合、この能力は何もしない。よって蛇トークンが作られることもない。

*

《蛇術師》の能力は《蛇術師》が生み出したトークンだけではなく、あなたがコントロールする「蛇」というクリーチャー・タイプを持つすべてのクリーチャーを考慮する。

《浄火の戦術家、デリーヴィー》

{G}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・ウィザード

2/3

飛行

浄火の戦術家、デリーヴィーが戦場に出るたび、または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、パーマネント1つを対象とする。あなたはそれをタップまたはアンタップしてもよい。

{1}{G}{W}{U}：統率領域にある浄火の戦術家、デリーヴィーを戦場に出す。

*

《浄火の戦術家、デリーヴィー》の最後の能力は、それが統率領域に置かれている場合のみ起動できる。

*

《浄火の戦術家、デリーヴィー》の最後の能力を起動する場合、あなたはそれを呪文として唱えているのではない。この能力は呪文のみを打ち消す何かによっては打ち消されない。この能力は統率者を統率領域から唱える際の追加コストの対象にはならない。

《頭巾被りの恐怖》

{4}{B}

クリーチャー — ホラー

4/4

防御プレイヤーが最も多くのクリーチャーまたは最多と同数のクリーチャーをコントロールしている場合、頭巾被りの恐怖はブロックされない。

*

各プレイヤーがコントロールするクリーチャーの数は、ブロック・クリーチャーが宣言される時点でのみ検討される。その時点で防御プレイヤーが最も多くのクリーチャーまたは最多と同数のクリーチャーをコントロールしていなかった場合、《頭巾被りの恐怖》はブロックできる。

*

一度《頭巾被りの恐怖》がブロックされたら、防御プレイヤーが最も多くのクリーチャーをコントロールしているかは関係なくなる。そのブロックは解除されない。

《惰性の呪い》

{2}{U}

エンチャント — オーラ・呪い

エンチャント (プレイヤー)

プレイヤー1人がエンチャントされているプレイヤーを1体以上のクリーチャーで攻撃するたび、その攻撃側プレイヤーが選んだパーマネント1つを対象とする。その攻撃側プレイヤーはそれをタップまたはアンタップしてもよい。

*

《惰性の呪い》の能力は、そのプレイヤーが何体のクリーチャーで攻撃したかは関係なく、各戦闘フェイズの攻撃プレイヤー1人につき1回だけ誘発する。

*

攻撃プレイヤーが能力の対象を選ぶことができたとしても、その能力は《惰性の呪い》をコントロールしているプレイヤーがコントロールする。つまり、別のプレイヤーが対象を選んでいても、《惰性の呪い》をコントロールしているプレイヤーがコントロールしている呪禁を持つクリーチャーがその対象になり得ることになる。

《ダークスティールの突然変異》

{1}{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破壊不能を持つ0/1の昆虫・アーティファクト・クリーチャーであり、その他のすべての能力、カード・タイプおよびクリーチャー・タイプを失う。

*

《ダークスティールの突然変異》はその機能を明確にするため、若干の訂正を受けた。更新されたOracleの日本語訳は上記の通り。

*

《ダークスティールの突然変異》はエンチャントされているクリーチャーに書かれているパワーとタフネス、そしてパワーとタフネスを決めるすべての特性定義能力を上書きする。

*

《ダークスティールの突然変異》はエンチャントされているクリーチャーのそれまでであったパワーとタフネスを特定の値に設定するあらゆる効果を上書きする。*

《ダークスティールの突然変異》が戦場に出た後に適用されたあらゆる効果は、通常通り作用する。

*

ただし、《ダークスティールの突然変異》はエンチャントされているクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定しない（《巨大化》や《栄光の頌歌》によって生み出された）効果については上書きしない。また、カウンターの効果も上書きしない。

*

エンチャントされているクリーチャーはアーティファクトとクリーチャー以外のカード・タイプは持たない。それは昆虫以外のクリーチャー・タイプは持たない。

*

稀に、クリーチャーが《ダークスティールの突然変異》によってエンチャントされる前に、クリーチャー・タイプ以外のサブタイプを持っている場合がある。それが他のアーティファクト・サブタイプ（装備品など）を持っていた場合、それは引き続き持ち続ける。それがアーティファクト・タイプおよびクリーチャータイプ以外のサブタイプ（祭殿など）を持っていた場合、それを持ち続けることはない。

*

クリーチャーはそれまで持っていた特殊タイプを引き続き持ち続ける。つまり、《ダークスティールの突然変異》が伝説のクリーチャーをエンチャントしている場合、そのクリーチャーは引き続き「伝説の」であり続ける。また、《ダークスティールの突然変異》が統率者をエンチャントしている場合、そのクリーチャーは引き続き統率者であり続ける。

*

《ダークスティールの突然変異》はエンチャントされているクリーチャーの色には影響しない。それは《ダークスティールの突然変異》が戦場に出る前に持っていた色を引き続き持ち続ける。

*

《ダークスティールの突然変異》がクリーチャーをエンチャントした時に、エンチャントされているクリーチャーが持っていた破壊不能を除くすべての能力を失わせる。それ以降にクリーチャーが得た能力は通常通り作用する。

《知識の対価》

{6}{B}

エンチャント

プレイヤーの手札の上限はなくなる。

各対戦相手のアップキープの開始時に、知識の対価はそのプレイヤーに、そのプレイヤーの手札にあるカードの枚数に等しい点数のダメージを与える。

* 何点のダメージを与えるかは、能力の解決時にその対戦相手の手札の総数を数えて決定する。

《土の荒廃者》

{2}{R}{R}

クリーチャー — エレメンタル・ビースト

0/4

土の荒廃者が攻撃するたび、これはターン終了時まで+X/+0の修整を受ける。Xは防御プレイヤーがコントロールする土地の総数に等しい。

* この能力の解決時に、防御プレイヤーがコントロールしている土地の数を数えてXの値を決定する。

《電位式の天才、シドリ》

{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

2/2

{U}：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。それはターン終了時までその点数で見たマナ・コストに等しいパワーとタフネスを持つアーティファクト・クリーチャーになる。

{W}{B}：アーティファクト・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接死と絆魂を得る。

*

クリーチャーとなったクリーチャーでないパーマネントは、そのコントローラーの最も近いターンの開始時からそのプレイヤーのコントロール下にいた場合にのみ、攻撃したり{T}能力を起動したりできる。そのパーマネントがいつからクリーチャーとなったかは関係ない。

*

クリーチャーでないアーティファクトが他に特殊タイプやタイプ、またはサブタイプを持っていた場合

、それは引き続き持ち続ける。ほとんどの場合、アーティファクト・クリーチャーはクリーチャー・タイプを持たない。

*

クリーチャーにつけられている装備品がクリーチャーとなった場合、それは外れる。クリーチャーでもある装備品は別のクリーチャーに装備できない。

* 同一のクリーチャーが複数個の接死や絆魂を得ても、意味はない。

《唐突なる死》

{X}{R}

ソーサリー

色を1色選ぶ。唐突なる死は選んだ色を持つ各クリーチャーにそれぞれX点のダメージを与える。

* 《唐突なる死》を唱える際に、あなたはXの値を決める。色を選ぶのは、この解決時である。

* 《唐突なる死》は選ばれた色を含む多色のクリーチャーにダメージを与える。

《毒の濁流》

{2}{B}

ソーサリー

毒の濁流を唱えるための追加コストとして、ライフをX点支払う。

すべてのクリーチャーは、ターン終了時まで-X/-Xの修整を受ける。

* ライフの支払いは追加コストである。《毒の濁流》が打ち消されても、支払ったライフは失う。

《ナヤの霊獣》

{6}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

0/0

トランブル

あなたがナヤの霊獣を唱えたとき、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。ナヤの霊獣は、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xはこれにより公開されたすべてのカードの点数で見たマナ・コストの合計に等しい。

*

《ナヤの霊獣》の最後の能力は、《ナヤの霊獣》がスタックに置かれている間に誘発する。その能力が解決した後に、プレイヤーは《ナヤの霊獣》が解決することでその上にカウンターが何個置かれるかを知った状態で呪文を唱えたり能力を起動したりすることができる。

《ネファリアの災い、ジェリーヴァ》

{1}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・ウィザード

1/3

飛行

ネファリアの災い、ジェリーヴァが戦場に出たとき、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枚のカードを追放する。Xはネファリアの災い、ジェリーヴァを唱えるために支払われたマナの点数に等しい。

ネファリアの災い、ジェリーヴァが攻撃するたび、あなたはこれにより追放されたインスタント・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。

*

《ネファリアの災い、ジェリーヴァ》が戦場を離れた場合、追放されたカードは永続的に追放されたままとなる。《ネファリアの災い、ジェリーヴァ》が再度戦場に戻っても、それは「別の」《ネファリアの災い、ジェリーヴァ》が追放したカードとの関連性は持たない。新たな《ネファリアの災い、ジェリーヴァ》は新たなカードを追放する。それらのカードのみが《ネファリアの災い、ジェリーヴァ》の最後の実力によって唱えることができる。

*

《ネファリアの災い、ジェリーヴァ》の最後の実力を使ってインスタント・カードまたはソーサリー・カードを唱えた場合、それはその実力の解決中に唱えられる。それを唱えないことを選択した（または唱えられない）場合、その実力が再度誘発した場合を除き、その後それを唱える機会を得ることはない。

*

これによりインスタント・カードかソーサリー・カードを唱えるとき、カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。

*

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。そのカードに強制的追加コストがある場合、それを払わなければならない。

* 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。

* カードはブロック・クリーチャーが宣言される前に唱えられる。

《破滅の目》

{4}

アーティファクト

破滅の目が戦場に出たとき、各プレイヤーは土地でないパーマネントを1つ選び、その上に破滅カウンターを1個置く。

{2}, {T}, 破滅の目を生け贄に捧げる：破滅カウンターが置かれた各パーマネントを破壊する。

*

アクティブ・プレイヤーが最初にパーマネントを選び、その後ターンの順に他の各プレイヤーも選ぶ。各プレイヤーは選ぶ際に、それまでの対戦相手が何を選んだのかわかるようになっている。その後、選ばれたすべてのパーマネントの上に同時に破滅カウンターが置かれる。

*

いずれのパーマネントも対象として取られることはない。たとえば、プレイヤーはプロテクション（アーティファクト）を持つパーマネントを選ぶこともできる。

*

破滅カウンターが置かれたパーマネントが《破滅の目》の最後の実力によって（再生した、破壊不能を持つなどの理由で）破壊されなかった場合、そのパーマネントの上に置かれた破滅カウンターはそのまま残る。

《反射の誘惑》

{3}{U}

ソーサリー

誘引？

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。そのクリーチャーのコピーであるトークンを1体戦場に出す。各対戦相手はそれぞれそのクリーチャーのコピーであるトークンを1体戦場に出してもよい。そうしたなら、それを行った対戦相手1人につき、あなたはそのクリーチャーのコピーであるトークンを1体戦場に出す。

*

《反射の誘惑》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、《反射の誘惑》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってコピーが作られることもない。

*

対象としたクリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力を持っている場合、《反射の誘惑》の解決時にすべてのコピーの能力は誘発する。それらの能力はすべて、《反射の誘惑》の解決が終わった後にスタックに置かれる。アクティブ・プレイヤーのコントロールする能力が（そのプレイヤーの望む順番で）最初にスタックに置かれ、その後ターンの順に他のプレイヤーのコントロールする能力が続く。スタックに最後に置かれた能力が最初に解決される、というようになる。

*

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、それ以外のことはない（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）。それら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。

* コピーされた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とする。

*

コピーされた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、コピーされたクリーチャーが《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。

*

コピーされたクリーチャーがトークンである場合、《反射の誘惑》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。

*

コピーされたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出る際」あるいは「[このクリーチャー]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

《不死の誘惑》

{4}{B}

ソーサリー

誘引？

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。各対戦相手は自分の墓地にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に戻してもよい。そうしたなら、それを行ったプレイヤー1人につき、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。

*

いずれの墓地にあるクリーチャー・カードも対象として取られることはない。《不死の誘惑》の解決時にカードは選ばれる。

《魔女狩り》

{4}{R}

エンチャント

プレイヤーはライフを得られない。

あなたのアップキープの開始時に、魔女狩りはあなたに4点のダメージを与える。

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手1人を無作為に選んで対象とする。そのプレイヤーは魔女狩りのコントロールを得る。

* プレイヤーがライフを得る呪文や能力は解決されるが、ライフ獲得部分の効果はない。

*

プレイヤーがライフを獲得することは不可能なため、プレイヤーがライフを得るたびに誘発される能力は誘発されず、ライフ獲得を別の効果によって置き換える効果も適用されない。

*

何らかの効果によってプレイヤーのライフの総量が特定の点数になる場合、その点数がプレイヤーの現在のライフの総量よりも多ければ、効果のその部分は何もしない。（その点数がプレイヤーの現在のライフの総量よりも少なければ、効果は通常通りに作用する。）

*

対象を無作為に選ぶ場合、可能性のあるすべての適正な対象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、適正な対象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。

*

対象は、最後の能力をスタックに置く際に無作為に選ばれる。プレイヤーは、能力の対象が誰であるかを知った上でこの能力に対応することができる。

*

あなたが《魔女狩り》をコントロールしている場合、あなたは適正な対象にはならない。適正な対象が存在しない場合、能力はスタックから取り除かれ、あなたは引き続き《魔女狩り》をコントロールする。

《野生の意志、マラス》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エレメンタル・ビースト

0/0

野生の意志、マラスは、これを唱えるのに支払われたマナの点数に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

{X},

野生の意志、マラスの上から+1/+1カウンターをX個取り除く：以下の3つから1つを選ぶ。「クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンターをX個置く。」「クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。野生の意志、マラスはそれにX点のダメージを与える。」「緑のX/X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。」Xは0にできない。

*

《野生の意志、マラス》は若干の訂正を受けた。手違いによりカードから「Xは0にできない。」という語句が抜け落ちている。正しいOracleの日本語訳は上記の通り。

*

能力の起動時にあなたがXの値を宣言する。そして、それぞれの起動コストに含まれるXの値はその宣言された値に等しくなる。たとえば、あなたがXの値として2を選んだ場合、あなたはそのコストとして{2}を支払い、+1/+1カウンターを2個取り除く。

《野生の活力》

{4}{G}

エンチャント

1個以上のトークンが戦場に出る場合、代わりにその2倍の数のトークンを戦場に出す。

クリーチャーの上に+1/+1カウンターが1個以上置かれる場合、代わりにその2倍の数の+1/+1カウンターをそのクリーチャーの上に置く。

* トークンや+1/+1カウンターが置かれるクリーチャーを誰がコントロールしているかは関係ない。

*

《野生の活力》は、指定された数のカウンターが「置かれた状態で戦場に出る」パーマネントに影響する。たとえば、通常+1/+1カウンターが3個置かれた状態で戦場に出るクリーチャーは、+1/+1カウンターが6個置かれた状態で戦場に出る。

*

《野生の活力》が戦場に2つ出ている場合、置かれるトークンまたは+1/+1カウンターは元の4倍となる。*

戦場に3つ出ている場合、置かれるトークンまたは+1/+1カウンターは元の8倍、というように増えていく。

《山師の器具》

{2}

アーティファクト

{T},

山師の器具を追放する：あなたのライブラリーから基本土地カードを最大X枚まで探す。Xはあなたより土地カードを2枚以上多くコントロールしているプレイヤーの数に等しい。それらのカードを戦場に出し、その後あなたのライブラリーを切り直す。

*

この能力の解決時に、あなたより土地カードを2枚以上多くコントロールしているプレイヤーの数を数える。

*

この能力の解決時に、あなたより土地カードを2枚以上多くコントロールしているプレイヤーがいない場合でも、あなたは依然としてライブラリーを探して切り直す。

《予期せぬ不在》

{X}{W}{W}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とし、それをオーナーのライブラリーの一番上からX枚のカードの直下に置く。

*

そのプレイヤーのライブラリーにあるカードがX枚より少ない場合、そのパーマネントをそのライブラリーの一番下に置く。

* Xの値として0を選んだ場合、そのパーマネントをそのライブラリーの一番上に置く。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、マジックオンライン、マジック：ザ・ギャザリング — 統率者、およびイニストラードは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2013 Wizards.