

『マジック：ザ・ギャザリング — 統率者』 (2014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 2014年 9 月23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、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** (2014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、異なるカード100枚のデッキ1つとプレミアム版大判統率者カード3枚が含まれている。

5つのデッキの名称は、「石中で錬磨」、「時空の観察」、「闇への宣誓」、「一から構築」、「自然の導き」である。

発売日：2014年11月 7 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 (2014年版)』には、これまでの**マジック**になかった新カードが61種類含まれている。

これらのカードは、ヴィンテージやレガシーのフォーマットのみで使用可能である。

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でカードの検索をし、「Set
s & 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。
各プレイヤーの最初のライフは40点である。
各プレイヤーのデッキは統率者に率いられる。これは従来は伝説のクリーチャーであったが、本商品の
発売によってデッキの統率者になれるプレインズウォーカーが5枚追加される。
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、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社ではなく[M
TGCommander.net](http://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そ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または本商品のプレインズウォーカー5枚のうちの1枚でなければ
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、各カードは英語名の異なるカードでなければならない。

* 統率者の固有色がそのデッキに入れられる他のカードを決める。 *

カードの固有色には、そのカードのマナ・コストや色指標によって決まる色と、そのルール・テキスト
にある色マナ・シンボルの色が含まれる。

*

カードの固有色が、統率者の固有色に含まれない色を含むなら、そのカードをデッキに入れることはで
きない。

*

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
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、カード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、複数回戦場に出ることも多い。

*

ゲームを開始する際に、統率者は統率領域にある。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。

* あなたは自分の統率者を統率領域から唱えてもよい。

そうするときには、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、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。

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。

これは、統率者がプレインズウォーカーなら滅多に起きないが、それでもそのプレインズウォーカーがクリーチャーになり戦闘ダメージを与えるなら適用される。

* 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ときには、手札全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枚少ないカードの枚数を引く。

プレイヤーがそ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。

ゲームを離れる

2人戦と異なり、多人数戦ではプレイヤー1人がゲームに敗北しゲームを離れた後でもゲームが続く。

*

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、呪文、その他のカードもゲームを離れる。

*

そのプレイヤーが、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（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ていたなどの理由により）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（2014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1枚が含まれている。このカードは演出のためにあり、統率者戦のプレイに必要なものではない。

* 大判カードを使うときにも、その通常のマジックのカード版の統率者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、あなたは大判カードでその通常のマジックの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るなら、その通常のマジックのカードを使用する。

新能力語：副官

副官は、あなたがあなたの統率者をコントロールしていると強力になるクリーチャーのサイクルに（英語版では斜体で）書かれている能力語である。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

《暴君の使い魔》

{5} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

飛行、速攻

副官 —

あなたがあなたの統率者をコントロールしているかぎり、暴君の使い魔は+2/+2の修整を受けるとともに「暴君の使い魔が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。暴君の使い魔はそれに7点のダメージを与える。」を持つ。

*

副官能力は、あなたの統率者が戦場に出ているあなたのコントロール下にあるときにのみ適用される。

*

副官能力は、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のみを参照する。あなたが他のプレイヤーの統率者をコントロールしていても関係ない。

*

あなたが、他のプレイヤーがオーナーである副官能力を持つクリーチャーのコントロールを得たなら、その能力は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チェックし、そうしているなら適用される。そのオーナーが自分の統率者をコントロールしているかどうかをチェックするわけではない。

*

あなたがあなたの統率者のコントロールを失ったなら、あなたがコントロールするクリーチャーの副官能力は即座に適用されなくなる。
これにより、クリーチャーのタフネスがそれが負っているダメージ以下になったなら、そのクリーチャーは破壊される。

*

副官能力によって付与された誘発型能力が誘発し、その誘発に対応した処理であなたがあなたの統率者のコントロールを失った（その結果として副官能力による誘発型能力も失われた）としても、その誘発型能力は解決される。

サイクル：捧げ物

捧げ物は有利な効果が2つあるカードのサイクルである。
それぞれの効果により、あなたとあなたが選んだ対戦相手が恩恵を受ける。

《知性の捧げ物》

{4} {U}

インスタント

対戦相手を1人選ぶ。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカードを3枚引く。

対戦相手を1人選ぶ。

あなたがコントロールするすべての土地でないパーマネントとそのプレイヤーがコントロールするすべての土地でないパーマネントをアンタップする。

* あなたはそれぞれの効果について同じ対戦相手を選んでもいいし、異なる対戦相手でも構わない。
いずれのプレイヤーも、この呪文の対象ではない。

*

《火山の捧げ物》以外の捧げ物では、それぞれの効果の対戦相手は呪文の解決に際して選ぶ。（《火山の捧げ物》については、カード別注釈の章の記載を参照。）

カード別注釈

《悪意の苦悶》

{B} {B}

インスタント

陰鬱 —

あなたが悪意の苦悶を唱えたとき、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたは悪意の苦悶をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* 《悪意の苦悶》のコピーはスタック上で生成される。
それは唱えられていないため、そのコピーは陰鬱能力を再度誘発させることはない。

* 基本的に、そのコピーは元の呪文と同じ対象を取る。
対象を変更したくないか変更できない（たとえば、戦場に他に黒でないクリーチャーが出ていない場合など）のであれば、それを変更しなくてもよい。
対象を変更する場合、その新しい対象は《悪意の苦悶》の適正な対象でなければならない。

《荒れ狂う死者》
{4}{B}
クリーチャー — ゾンビ
2/6
接死

あなたのターンの戦闘の開始時に、対戦相手 1 人を無作為に選ぶ。
荒れ狂う死者は可能ならそのプレイヤーをこの戦闘で攻撃する。
荒れ狂う死者がプレイヤー 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、端数を切り捨てた半分を失う。

*

《荒れ狂う死者》は選ばれた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ではなく、そのプレイヤー自身を可能なら攻撃しなければならない。

*

攻撃クリーチャーが指定された際に、《荒れ狂う死者》がタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、あるいはあなたのターンの開始時から続けてあなたのコントロール下にな（そして速攻も持たない）場合、それは攻撃しない。
《荒れ狂う死者》が選ばれたプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要な場合、あなたはそのコストの支払いを強制されることはないので、その場合そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。

*

《荒れ狂う死者》が以上のいずれかの理由により選ばれたプレイヤーを攻撃できないものの、他を攻撃することができる場合、あなたはそれを別のプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃させるか、あるいは攻撃させなくてもよい。

*

あなたのターンの複数の戦闘フェイズがある場合、《荒れ狂う死者》の能力はそれらの開始時にそれぞれ誘発する。そのターン中の以前の戦闘フェイズで行った選択は無視する。

* 最後の能力は、戦闘ダメージが与えられた後に誘発して解決される。
たとえば、対戦相手のライフが17点であり、《荒れ狂う死者》がそのプレイヤーに2点の戦闘ダメージを与えた場合、そのプレイヤーのライフは最終的に8点となる。

《狼呼びの雄叫び》
{3}{G}
エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。Xは手札を4枚以上持つ対戦相手の総数に等しい。

* その能力が解決される際に、手札に4枚以上のカードを持つ対戦相手の数を用いてXの値を決定する。

《火山の捧げ物》

{4}{R}

インスタント

あなたがコントロールしていない基本でない土地1つと、対戦相手を選ぶあなたがコントロールしていない基本でない土地1つと、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体と、対戦相手を選ぶあなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その第1者とその第2者を破壊する。火山の捧げ物はその第3者に7点のダメージ、その第4者に7点のダメージを与える。

*

他の捧げ物とは異なり、選ばれたプレイヤーが呪文の対象を選ぶことになるため、あなたは《火山の捧げ物》を唱える際に対戦相手を選ぶ。

*

各効果に選ばれた対戦相手は、あなたが対象として選んだあなたがコントロールしていない同じ基本でない土地やクリーチャーを対象として選んでもよい。

《強者破り》

{4}{W}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。そのパワーより大きいパワーを持つクリーチャーをすべて破壊する。

*

どのクリーチャーが破壊されるかは、《強者破り》が解決される際に対象としたクリーチャーのパワーを用いて決定する。

《強者破り》はそれらのクリーチャーを対象としないため、パワーが十分大きいものであれば、呪禁やプロテクション（白）を持つクリーチャーも破壊する。

* 《強者破り》は対象としたクリーチャーを破壊しない。

*

《強者破り》が解決される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、《強者破り》は打ち消され、その効果は一切発生しない。クリーチャーは破壊されない。

《凶時の天使》

{5}{W}{W}

クリーチャー — 天使

5/4

瞬速

飛行

凶時の天使が戦場に出たとき、あなたがこれを手札から唱えていた場合、すべての攻撃クリーチャーを追放する。

*

攻撃クリーチャーとして指定されたかまたは攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、戦闘フェイズが終わるまで攻撃クリーチャーのままである。

《凶時の天使》を戦闘ダメージ・ステップまたは戦闘終了ステップに唱えたなら、すべての攻撃クリーチャーが戦闘ダメージを与えた後にそれらを追放することが可能である。

* 《凶時の天使》を戦闘以外で唱えたなら、その誘発型能力は誘発するが効果はない。

*

呪文や能力によってあなたが《凶時の天使》を手札から戦場に出したなら、あなたは《凶時の天使》を唱えたことにはならず、その誘発型能力は誘発しない。

《屑鉄の学者、ダレッティ》

{3}{R}

プレインズウォーカー — ダレッティ

3

+2：カードを最大2枚まで捨て、その後その枚数に等しい枚数のカードを引く。

−2：アーティファクトを1つ生け贄に捧げる。

そうしたなら、あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。

−10：あなたは「アーティファクトが1つ戦場からあなたの墓地に置かれるたび、次の終了ステップの開始時に、そのカードを戦場に戻す。」を持つ紋章を得る。

屑鉄の学者、ダレッティは統率者として使用できる。

* 1つ目の能力が解決される際に、あなたは0枚のカードを捨てることを選んでもよい。

その場合、あなたはカードを引くことはできない。

* どのアーティファクトを生け贄に捧げるかは、2つ目の能力が解決される際に選ぶ。

その時点であなたがアーティファクトを1つ以上コントロールしていた場合、アーティファクトを1つ生け贄に捧げなければならない。

たとえば、あなたが2つ目の能力を起動したときに2つのアーティファクトをコントロールしていて、生け贄に捧げようとしていたアーティファクトが対応によって破壊された場合、その能力が解決される際にあなたはもう1つのアーティファクトを生け贄に捧げなければならない。

*

《屑鉄の学者、ダレッティ》の紋章の能力は、その遅延誘発型能力が次の終了ステップの開始時に解決されたときに、そのアーティファクト・カードがまだあなたの墓地に置かれていた場合のみ、それを戦場に戻すことができる。

そのアーティファクト・カードがそれ以前に墓地を離れた場合（それがあなたの墓地に再び戻されたとしても）、その能力はそれを戦場に戻さない。

《屑鉄の熟達》

{3}{R}{R}

ソーサリー

各プレイヤーは、自分の墓地からすべてのアーティファクト・カードを追放し、その後自分がコントロールするすべてのアーティファクトを生け贄に捧げ、その後これにより自分が追放したすべてのカードを戦場に出す。

*

「これにより（自分が）追放した（すべてのカード）」は《屑鉄の熟達》の効果の一部である追放の指示を参照する。

生け贄に捧げられたアーティファクトが置換効果により代わりに追放された場合、それらのカードは戦場には出されない。

《苦悶嘆きの悪魔》

{3}{B}{B}

クリーチャー — デーモン

4/4

飛行

副官 —

あなたがあなたの統率者をコントロールしているかぎり、苦悶嘆きの悪魔は+2/+2の修整を受けるとともに「苦悶嘆きの悪魔がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げる。」を持つ。

*

あなたの統率者に致死ダメージが与えられたのと同時に《苦悶嘆きの悪魔》がプレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、誘発型能力は誘発し、そのプレイヤーはクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

《死者起こし》

{X}{B}{B}

インスタント

死者起こしは対戦相手のターンの戦闘中にのみ唱えられる。

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。

次の終了ステップの開始時に、それらのクリーチャーを生け贄に捧げる。

* あなたにクリーチャーを生け贄に捧げさせる遅延誘発型能力は1回だけ誘発する。

その時点であなたがそれらのクリーチャー1体以上を（別のプレイヤーがそれらのコントロールを得たなどにより）生け贄に捧げなかった場合、その能力は先のターンでそれらを生け贄に捧げさせることを強制しない。

《屍術淘汰》

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

ソーサリー

すべてのクリーチャーを破壊し、その後これにより墓地に置かれたクリーチャー・カードを1枚あなたのコントロール下で戦場に戻す。そのクリーチャーは、他の色やタイプに加えて黒のゾンビでもある。屍術淘汰を追放する。

* 《屍術淘汰》はクリーチャーの以前の色やタイプのいずれも上書きしない。

それは他の色1色と他のクリーチャー・タイプ1つを追加するものである。

* 通常は無色であるクリーチャーの場合、それは黒になる。

黒であり無色であるということにはならない。

《忍び寄る大鷲》

{3}{G}{G}

クリーチャー — 植物・エレメンタル

5/5

トランブル

{1}{G}：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、それは基本のパワーとタフネスが5/5となるとともにトランブルを得る。

*

この起動型能力は、対象としたクリーチャーのそれまであった基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するいかなる効果も上書きする。

《忍び寄る大鷲》の能力が解決した後に適用された基本のパワーとタフネスを設定するあらゆる効果は、《忍び寄る大鷲》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対象としたクリーチャーのパワーあるいは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わらずそのクリーチャーに適用される。これは対象としたクリーチャーのパワーあるいはタフネスに影響するカウンターやその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。

《支配的な意志》

{3}{U}

インスタント

プレイヤー1人と、攻撃していないクリーチャー最大3体までを対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーはそれらのクリーチャーのコントロールを得る。それらのクリーチャーをアンタップする。このターン、それらは可能ならブロックする。

*

対象とされた3体の各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は、それらのクリーチャーのコントローラーが選ぶ。

*

それらの各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、いずれか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、またはそれらのクリーチャーをコントロールしているプレイヤー自身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、プレイヤーはその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はブロックしない。

* 《支配的な意志》は対象としたいずれのクリーチャーにも速攻を与えない。
他の方法によって速攻を持たないかぎり、それらはそのターンに攻撃できない。

《衝撃の共鳴》

{1}{R}

インスタント

望む数のクリーチャーを対象とする。衝撃の共鳴はそれらに、X点のダメージをあなたの望むように分割して与える。Xはこのターンに発生源1つがパーマネント1つまたはプレイヤー1人に与えたダメージの最大値に等しい。

* 《衝撃の共鳴》を唱える際に、Xの値を決定し、ダメージの分割方法を宣言する。
選ばれた各対象にはそれぞれ少なくとも1点のダメージが与えられなければならない。
たとえ《衝撃の共鳴》が解決される前に発生源がより大きなダメージを与えたとしても、Xの値は一度決定された後は変更されない。

(ほとんどの場合、効果に含まれるXの値が決定されるのはその呪文が解決される際だけである。
ただし、ダメージを「分割」する必要がある場合、その呪文がスタックに置かれる時点でその情報をチェックするというルールがある。)

*

《衝撃の共鳴》はそのターン全体を見て、発生源1つがパーマネント1つかプレイヤー1人に与えたダメージの最大値を見る。

たとえば、そのターンで与えられたダメージが《地震》によるものだけであり、それが4体のクリーチャーと2人のプレイヤーにそれぞれ5点のダメージを与えていた場合、Xの値は5になる。

*

《衝撃の共鳴》が複数の対象を持っており、《衝撃の共鳴》の解決前に対象の一部が不適正な対象になっていた場合、《衝撃の共鳴》は残っている適正な対象に元のダメージ振り分けに従ってダメージを与える。

《神聖なる魂の守り手》

{1}{W}{W}

クリーチャー — アバター

3/2

警戒

神聖なる魂の守り手が死亡したとき、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。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。

*

誘発型能力の解決時に、あなたの墓地に置かれているクリーチャー・カードの（それがまだ墓地に置かれているのであれば、《神聖なる魂の守り手》自身も含めた）枚数を数えて、生み出されるスピリット・クリーチャー・トークンの数を決定する。

《時間の大魔道士、テフェリー》

{4}{U}{U}

プレインズウォーカー — テフェリー

5

+1：あなたのライブラリーの一番上から2枚のカードを見る。

そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚をあなたのライブラリーの一番下に置く。

—1：パーマネントを最大4つまで対象とし、それらをアンタップする。

—10：あなたは「あなたはあなたがコントロールするプレインズウォーカーの忠誠度能力を、どのプレイヤーのターンでも、あなたがインスタントが唱えられる時に起動してもよい。」を持つ紋章を得る。
時間の大魔道士、テフェリーは統率者として使用できる。

*

テフェリーの紋章をコントロールしている場合、「忠誠度能力は、そのターンにそのパーマネントの忠誠度能力をどれも起動していない場合にのみ起動できる。」というルールは依然適用される。

つまり、プレインズウォーカー1体の忠誠度能力を起動できるのは、あなたのターン中の1回と、各対戦相手のターン中のそれぞれ1回となる。

*

もしあなたが《鎖のヴェール》（『基本セット2015』より）をコントロールしていて、その起動型能力が解決され、あなたが《時間の大魔道士、テフェリー》の紋章もコントロールしていた場合、あなたがコントロールしているプレインズウォーカー1体につき、そのプレインズウォーカーの忠誠度能力1つを、あなたがインスタントが唱えられる時に起動し、その後同じターン中にもう一度その忠誠度能力を1つ（同じ忠誠度能力または別の忠誠度能力のいずれか）をあなたがインスタントが唱えられる時に起動することができる。

《生命線のハイドラ》
{X}{G}{G}{G}
クリーチャー — ハイドラ
0/0
トランブル

生命線のハイドラは、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。
生命線のハイドラが死亡したとき、あなたはこれのパワーに等しい点数のライフを得て、このパワーに等しい枚数のカードを引く。

*

《生命線のハイドラ》が死亡したときの（その上に置かれていた+1/+1カウンターなどを含めた）そのパワーを用いて、あなたが得るライフの点数と引くカードの枚数を決定する。

《創意工夫の傑作》
{1}
アーティファクト — 装備品
あなたは創意工夫の傑作を、戦場に出ているいずれかの装備品のコピーとして戦場に出してもよい。

*

《創意工夫の傑作》自身は装備能力を持たないが、それがコピーした装備品の装備能力を持つようになる。

* 選ばれた装備品が持つ戦場に出たときに誘発する能力は誘発する。
選ばれた装備品が持つ「[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。

《第三の道のフェルドン》
{1}{R}{R}
伝説のクリーチャー — 人間・工匠
2/3

{2}{R},
{T}: あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それが他のタイプに加えてアーティファクトであることを除き、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、それを生け贄に捧げる。

*

トークンはコピー元のクリーチャー・カード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アーティファクトであることを除く）、それ以外のことはコピーしない。

* コピーされたクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。

*

コピー元のクリーチャー・カードの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。

コピー元のクリーチャー・カードが持つ「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」あるいは「[このパーマネント]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

*

他のクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、この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元のトークンがコピーしているクリーチャー・カードをコピーする。そしてそれはアーティファクトでもある。

これは《第三の道のフェルドン》によってコピーされたクリーチャー・カードがその時点ですでに墓地に存在しない場合でも同様である。

ただし、その新しいコピーは速攻を得ることもなく、そして次の終了ステップの開始時に生け贄に捧げなくてもよい。

*

《第三の道のフェルドン》が（《倍增の季節》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得て、あなたはそれらをすべて生け贄に捧げる。

《血の戦利品》

{B}

インスタント

黒のX/Xのホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。Xはこのターンに死亡したクリーチャーの総数に等しい。

*

《血の戦利品》が解決される際に、そのターン中に死亡したクリーチャーの数を数えてXの値を決定する。つまり、《血の戦利品》に対応して死亡したクリーチャーもその数に含まれる。

《誅罰》

{3}{W}

インスタント

あなたがコントロールしていない発生源があなたまたは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すべてのダメージを軽減する。

クリーチャーである発生源からのダメージがこれにより軽減されたなら、誅罰はそのクリーチャーにそのダメージと同じ点数のダメージを与える。

クリーチャーでない発生源からのダメージがこれにより軽減されたなら、誅罰はその発生源のコントローラーにそのダメージと同じ点数のダメージを与える。

* 《誅罰》の効果は移し替え効果ではない。

ダメージを軽減した場合、《誅罰》（元の発生源ではない）が、その軽減効果の一部として対象のクリーチャーまたはプレイヤーにダメージを与える。

《誅罰》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、絆魂や接死の有無など）はこの新しいダメージに影響しない。

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。

*

《誅罰》が対戦相手にダメージを与える場合、あなたはそのダメージを、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替えることができる。

《伝承探求者の石》

{6}

アーティファクト

{3}, {T} : カードを3枚引く。

この能力を起動するためのコストは、あなたの手札にあるカード1枚につき{1}多くなる。

*

能力を起動した時点であなたの手札にあるカードの枚数を用いて、起動コストに加えるマナの点数を決定する。

《統率者の宝球》

{3}

アーティファクト

{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。

統率者の宝球を生け贄に捧げる : カードを1枚引く。

*

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（あなたの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。

*

あなたの統率者が無色であった場合、それは固有色を持たないため、《統率者の宝球》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、《統率者の宝球》はマナを生み出さない。

《尊い捧げ物》

{3}{W}

インスタント

対戦相手を1人選ぶ。

あなたとそのプレイヤーはそれぞれ飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを3体戦場に出す。

対戦相手を1人選ぶ。

あなたはあなたがコントロールするクリーチャー1体につき2点のライフを得て、そのプレイヤーはそのプレイヤーがコントロールするクリーチャー1体につき2点のライフを得る。

*

稀に、（対戦相手があなたのクリーチャーに-1/-1の修整を与えるエンチャントをコントロールしているなどの理由により）スピリット・トークンが戦場に出る際にタフネスが0以下になることがある。状況起因処理は呪文の解決の途中では行われないので、あなたはそれらのスピリット・トークン1体につき2点を得る。

《尊い捧げ物》が解決され終わると、そのスピリット・トークンは死亡して消滅する。

《突撃鎧》

{4}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、速攻を持ち、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ず、生け贄に捧げることもできない。

各対戦相手のアップキープの開始時に、あなたはターン終了時までそのプレイヤーにその装備しているクリーチャーのコントロールを得させてもよい。そうしたなら、それをアンタップする。

装備{3}

* 装備しているクリーチャーは、いかなる理由でも生け贄に捧げることができない。

何らかの効果があなたにそのクリーチャーを生け贄に捧げるように指示しても、あなたはそうすることはできず、そのクリーチャーは戦場に残る。

あなたは、クリーチャーを生け贄に捧げることを必要とするコストを支払うためにそのクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

*

効果があなたにクリーチャー1体を生け贄に捧げるように指示し、あなたが《突撃鎧》を装備しているクリーチャー以外のクリーチャーをコントロールしていたなら、あなたはその中の1体を生け贄に捧げなければならない。

装備しているクリーチャーを生け贄に捧げることにし、それに失敗し、その結果その効果は無視することはできない。

《ドライアドの歌》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント (パーマネント)

エンチャントされているパーマネントは無色の森・土地である。

*

エンチャントされているパーマネントは、それまで持っていたカード・タイプやサブタイプや色をすべて失う。それはそれまで持っていた特殊タイプを持ち続け、そのカード名も変わらないままである。それは「{T}: あなたのマナ・プールに{G}を加える。」を得て、そのルール・テキストにある他の能力をすべて失う。それは他の効果によって得た能力は引き続き持ち続ける。

*

そのパーマネントがオーラまたは装備品であった場合、それは何に着けられていたかを問わず、はずれる。

《苦々しい抗争》

{4}{R}

エンチャント

苦々しい抗争が戦場に出るに際し、プレイヤーを2人選ぶ。

選ばれたいずれかのプレイヤーがコントロールする発生源がもう1人の選ばれたプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールするパーマネントにダメージを与えるなら、代わりにその発生源はそのプレイヤーまたはパーマネントにその点数の2倍のダメージを与える。

*

《苦々しい抗争》は、戦闘ダメージに限らず、選ばれたプレイヤーがコントロールするあらゆる発生源が与えるダメージに適用される。

* ダメージの発生源は変化しない。

ダメージを与える呪文では、そのダメージの発生源が決まっている。

多くの場合、それはその呪文自体である。

ダメージを与える能力でも、そのダメージの発生源は決まっているが、能力自体が発生源になることはない。多くの場合、能力の発生源がそのダメージの発生源である。

*

《苦々しい抗争》が2つ戦場に出ていて、それぞれに同じ2人のプレイヤーが選ばれていたなら、与えられるダメージは《苦々しい抗争》1つごとに2倍になる。

《苦々しい抗争》が2つなら結局4倍、3つなら8倍、4つなら16倍になる。

*

複数の効果がダメージの与え方に影響を及ぼす場合、ダメージを受けるプレイヤー（またはダメージを受けるパーマネントのコントローラー）がそれらの効果の適用順を決める。

たとえば、《受勲したグリフィン》の能力には「{1}{W}：このターン、あなたに与えられる次の1点の戦闘ダメージを軽減する。」と書かれている。

あなたが《受勲したグリフィン》を1体コントロールしていて、あなたと対戦相手が《苦々しい抗争》で選ばれていたとする。

そのプレイヤーがコントロールするクリーチャー1体があなたに3点の戦闘ダメージを与えようとし、《受勲したグリフィン》の能力が1回解決されていたなら、あなたは次のいずれかを選ぶことができる。

。(a)

《受勲したグリフィン》の能力の効果を先に適用し、1点のダメージを軽減し、その後《苦々しい抗争》の効果によって残りの2点のダメージを2倍にし、結果として4点のダメージがあなたに与えられる。

。(b)

《苦々しい抗争》の効果を先に適用させ、ダメージを2倍にして6点にし、その後《受勲したグリフィン》の能力の効果によって1点のダメージを軽減し、結果として5点のダメージがあなたに与えられる。

。

《肉裂き魔》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

威嚇

{1}{B}, 他のクリーチャーを1体を生け贄に捧げる：肉裂き魔の上に+1/+1カウンターを2個置く。

肉裂き魔が死亡したとき、黒のX/Xのホラー・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。Xは肉裂き魔のパワーに等しい。

*

《肉裂き魔》が死亡したときの（その上に置かれていた+1/+1カウンターなどを含めた）そのパワーを用いて、Xの値を決定する。

《二重詠唱の魔道士》

{1}{R}{R}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2/2

瞬速

二重詠唱の魔道士が戦場に出たとき、インスタント呪文1つかソーサリー呪文1つを対象とし、それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。

*

コピーの新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部あるいは全部を変更しても良いし、しなくても良い。

対象のうち1つでも新たに適正なものを選べなければ、変更されないままになる（もとの対象が不適正であってもそのまま残る）。

*

対象となる呪文がモードを持つものであった場合（「以下から1つを選ぶ——」の類の記述がある場合）、異なるモードを選ぶことはできない。

*

コピーされた呪文がスタック上の呪文（たとえば、《取り消し》など）を対象とした場合、その呪文の対象をそれ自身に変更することはできない。

《縫い師、ゲラルフ》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3/4

{2}{U},

{T}：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3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・カードを最大2体まで追放する。

青のX/Xのゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。Xはこれにより追放されたカードのパワーの合計に等しい。

* 「これにより追放された」はその効果の一部である追放の指示を参照する。

各プレイヤーが自分の墓地に置くはずであったカードが何らかの置換効果により追放された場合、それらのカードは墓地に置かれないので、この能力の次の部分によって追放することはできない。

この場合、Xの値は0となる。

あなたは0/0のトークンを戦場に出し、そのトークンは（他の何かがそのタフネスを1以上に増加させている場合を除き）死亡し、そして消滅する。

《破滅の冠》

{3}

アーティファクト

クリーチャー1体があなたかあなたがコントロールするブレインズウォーカーを攻撃するたび、ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。

{2}：破滅の冠のオーナー以外のプレイヤーを対象とする。そのプレイヤーはこれのコントロールを得る。この能力は、あなたのターンの間にのみ起動できる。

*

《破滅の冠》があなたのデッキに入れられた状態でゲームを開始した場合、あなたが《破滅の冠》のオーナーとなる。

よって、一度《破滅の冠》を渡した後は、あなたの対戦相手はその能力を起動させてそれをあなたに

戻すことはできない（ただし、《寛大なるゼドルー》の能力が生成した効果などといった他の効果はそれを可能にする）。

《反乱の扇動》

{4}{R}{R}

ソーサリー

各プレイヤーにつき、反乱の扇動はそのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーの数に等しい点数のダメージをそのプレイヤーとそのプレイヤーがコントロールしている各クリーチャーにそれぞれ与える。

* ダメージは同時に与えられる。

これによりすべてのプレイヤーのライフが0点以下となる場合、そのゲームは引き分けとなる。

《秘儀の灯台》

土地

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{1},

{T}：ターン終了時まで、あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーは呪禁と被覆を失うとともに、呪禁や被覆を持つことができない。

*

2つ目の能力は、その解決時にあなたの対戦相手がコントロールしているクリーチャーにのみ適用される。

そのターンの後になって戦場に出たり対戦相手のコントロール下に入ったりしたクリーチャーは影響を受けない。

*

2つ目の能力の解決後は、この能力の影響下にあるクリーチャーに呪禁や被覆を与えるような、呪文や能力の解決によって発生する継続的效果は、発生しない。

たとえば、2つ目の能力の解決後に、対戦相手が自分がコントロールするクリーチャーに呪禁を与える呪文を唱えても、そのクリーチャーは呪禁を持つようにならない。

（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。）

*

常在型能力によって生成される継続的效果（たとえばクリーチャーに呪禁を付与するオーラ）は、そのターン中は適用されないが、そのターンが終わると再び適用されるようになる。

《美旋律のセイレーン》

{2}{U}

クリーチャー — セイレーン

1 / 3

{U},

{T}：クリーチャー1体と対戦相手1人を対象とする。このターン、そのクリーチャーは可能ならそのプレイヤーを攻撃する。

変異{U}（あなたはこのカードを、{3}で2/2クリーチャーとして裏向きに唱えてもよい。

これの変異コストで、これをいつでも表向きにしてよい。）

*対象とする「対戦相手1人」とは、あなたの対戦相手のうちの1人を意味する。
つまり、《美旋律のセイレーン》の能力でクリーチャーにあなたを攻撃させることはできない。

*

対象としたクリーチャーは対象とした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ではなく、そのプレイヤー自身を可能なら攻撃しなければならない。

*

攻撃クリーチャーが指定される際に、その対象としたクリーチャーがタップ状態であるか、「攻撃できない」という呪文や能力の影響を受けているか、またはそのコントローラーの直前のターン開始後から続けてコントロール下になかった（そして速攻も持たない）場合、そのクリーチャーは攻撃しない。クリーチャーが対戦相手を攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコントローラーはコストの支払いが強制されることはないので、やはりその場合もそのクリーチャーはそのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。

*

クリーチャーが以上のいずれかの理由によりプレイヤーを攻撃できないものの、他を攻撃することができる場合、そのコントローラーはそれを別のプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃させることも、全く攻撃させないこともできる。

*

起動型能力の解決時に、対象としたクリーチャーかプレイヤーのいずれかが不適正な対象となっていた場合、その能力は何の効果も発揮しない。
そのクリーチャーはその対戦相手を攻撃することを強要されないが、可能であれば攻撃してもよい。

《封じ込める僧侶》
{1}{W}
クリーチャー？人間・クレリック
2/2
瞬速

トークンでないクリーチャーが唱えられずに戦場に出るなら、代わりにそれを追放する。

*

《封じ込める僧侶》の最後の能力は、あなたの墓地からといった特殊な領域から唱えられたものも含め、唱えられたトークンでないクリーチャーには影響しない。

* 《封じ込める僧侶》の最後の能力は、クリーチャー・トークンが戦場に出ることを妨げることはない。また、すでに戦場に出ているクリーチャーにも影響しない。

* 《封じ込める僧侶》が唱える以外の方法で戦場に出た場合、それは自身を追放しない。

*

他のクリーチャーと同時に《封じ込める僧侶》が戦場に出た場合、その能力はそれらのクリーチャーに影響しない。

《ヘルカイトの戦争屋》
{4}{R}{R}
クリーチャー — ドラゴン
5/5

飛行

すべてのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃する。

{1}{R}：攻撃クリーチャーはターン終了時まで+1/+0の修整を受ける。

*

クリーチャーがどのプレイヤーかプレインズウォーカーを攻撃するかを決めるのは、各クリーチャーのコントローラーである。

*

プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、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、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはりクリーチャーでは攻撃しなくてもよい。

*最後の能力の解決時に攻撃しているクリーチャーのみ+1/+0の修整を受ける。

つまり、攻撃クリーチャーが指定される前にその能力を起動した場合、ターンの後になって攻撃するクリーチャーを含め、いずれのクリーチャーにもボーナスを与えることはない。

*

1つのターンの複数の戦闘フェイズがある場合、クリーチャーは可能なら各戦闘フェイズで攻撃しなければならない。

《包囲ビヒモス》

{5}{G}{G}

クリーチャー — ビースト

7/4

呪禁

包囲ビヒモスが攻撃しているかぎり、あなたがコントロールするクリーチャー1体につき、あなたはそのクリーチャーの戦闘ダメージを、それがブロックされなかったかのように割り振ってもよい。

*

クリーチャーの戦闘ダメージをそれがブロックされなかったかのように割り振るかどうかは、あなたがそのダメージを割り振る直前にあなたが決定する。

あなたがコントロールする各クリーチャーごとに、異なった選択をしてもよい。つまり、それらのクリーチャーのうち1体以上あるいはすべてが戦闘ダメージをそれがブロックされなかったかのように割り振るようにしてもよいし、しなくてもよい。

《墓所の選別者》

{5}{G}

クリーチャー — エレメンタル・ビースト

5/7

墓所の選別者が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー・タイプを1つ選び、そのプレイヤーの墓地にあるその選んだタイプを持つカードを望む枚数そのプレイヤーの手札に戻す。

*各プレイヤーが選ぶクリーチャー・タイプは、それを選んだプレイヤーにのみ適用される。

たとえば、別のプレイヤーがエルフを選んだ場合、あなたもエルフを選んでいた（または、あなたの墓

地に置かれているエルフ・カードがあなたの選んだクリーチャー・タイプも持っていた) のでなければ、あなたはエルフ・カードを手札に戻さない。

《水跳ねのリバイアサン》

{7}{U}{U}

クリーチャー — リバイアサン

9/9

水跳ねのリバイアサンが戦場に出たとき、あなたがこれを手札から唱えていた場合、青でないすべてのクリーチャーをタップする。

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。

*

誘発型能力はあなたのコントロールするクリーチャーを含め、すべての青でないクリーチャーに影響する。

* 誘発型能力はクリーチャーを追跡するが、それらのコントローラーは追跡しない。

それらの元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、それらのいずれかのクリーチャーのコントローラーが変わった場合、そのクリーチャーは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しない。

《無限地帯》

土地

無限地帯はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたのマナ・プールに{1}を加える。

{2}, {T},

無限地帯を生け贄に捧げる：あなたのライブラリーから同じ土地タイプを持つ基本土地・カードを最大2枚まで探し、それら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。

*

あなたは2つ目の起動型能力で基本土地・カードを1枚探し、それをタップ状態で戦場に出すことを選んでもよい。

《冥府の捧げ物》

{4}{B}

ソーサリー

対戦相手を1人選ぶ。あなたとそのプレイヤーはそれぞれクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

これによりクリーチャーを生け贄に捧げた各プレイヤーはカードを2枚引く。

対戦相手を1人選ぶ。

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。その後、そのプレイヤーは自分の墓地にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。

* 生け贄を捧げるのは任意ではない。

あなたが少なくとも1体のクリーチャーをコントロールしている場合、そのうち1体を生け贄に捧げなければならない。

あなたがコントロールしているクリーチャーがいらない場合、クリーチャーを生け贄に捧げることもなく、カードを2枚引くこともない。これは選んだ相手についても同様である。

*

まずあなたが戦場に戻すクリーチャー・カードを1枚選び、その後に選んだ相手が自分が戦場に戻すクリーチャー・カードを1枚選ぶ。《冥府の捧げ物》が解決されるまで、これらの選択は行われない。いずれのカードも《冥府の捧げ物》の対象ではない。

《霊気の突風》

{3}{U}{U}

ソーサリー

土地でないパーマネント6つを対象とし、それらをオーナーの手札に戻す。

* 《霊気の突風》を唱えるには、6つの異なる適正な対象を選ばなくてはならない。

《霊気の突風》が解決される前に、すべてではなく一部の対象が不適正になったなら、残りの適正な対象はそれぞれオーナーの手札に戻される。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、Magic Online、およびマジック：ザ・ギャザリング — 統率者は、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。 ©2014 Wizards.