

『ニクスへの旅』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2月10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

『ニクスへの旅』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4月26日～27日

発売記念ウィークエンド： 2014年5月2日～4日

ゲームデー： 2014年5月24日～25日

『ニクスへの旅』セットは、その公式発売日から認定構築イベントで使うことができる。その発売日とは、2014年5月2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』、『ニクスへの旅』。

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。

新能力語： 星座

星の集団が天界に住まう神々の姿を映し、テーロスの夜空に瞬く星々の世界ニクスは、テーロスのすべての者と呼び入れる。星座という能力語は、エンチャント1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する能力の行頭に（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。）

《定命の者の大敵》

{4} {G} {G}

クリーチャー・エンチャント — エレメンタル

5 / 5

星座 — 定命の者の大敵か他のエンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールするクリーチャーは、ターン終了時までトランブルを得る。

* 星座能力は、何らかの理由でエンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。クリーチャー・エンチャントのように他のカード・タイプを持つエンチャントによっても、星座能力は誘発する。

* 授与を持たないオーラ呪文の対象がその解決時点で不適正な対象となっていた場合、そのオーラ呪文は打ち消され、オーナーの墓地に置かれる。それは戦場に出ることはなく、星座能力も誘発しない。授与を持つオーラ呪文はこのような方法で打ち消されることはない。それはクリーチャー・エンチャントに戻って解決され、戦場に出て、星座能力を誘発する。

* エンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがコントロールするすべてのパーマネントの持つ各星座能力はそれぞれ誘発する。あなたはそれらの能力を望む順番でスタックに置いてもよい。スタックに最後に置かれた能力が、最初に解決される。

新能力語：奮励

テロスで遭遇する試練のなかには、それを克服するためには並外れた努力を必要とするものがある。本セットに登場するインスタントやソーサリーのなかには、望む数のクリーチャーを対象として取ることが可能なものもある。奮励という能力語は、このようなインスタントやソーサリーで2つ以上の対象を取る際に追加コストが加算される能力の行頭に（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。）

《捨て身の抵抗》

{R} {W}

ソーサリー

奮励 — 捨て身の抵抗を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき {R} {W} 多くなる。望む数のクリーチャーを対象とする。それらはそれぞれターン終了時まで +2/+0 の修整を受けるとともに先制攻撃と警戒を得る。

* プレイヤーが奮励能力を持つ呪文を1つ唱えるに際して、その対象となる対象の数と対象を選択する。対象を取らずに呪文を唱えることも可能ではあるが、普通は意味がない。1つの奮励呪文で同じ対象を2回以上選ぶことはできない。

* 奮励呪文のマナ・コストと点数で見たマナ・コストは対象の数によって変化することはない。奮励能力はプレイヤーの実際の支払いだけに影響する。たとえば、《捨て身の抵抗》の点数で見たマナ・コストは常に2である。

* 呪文の解決時点でその対象がすべて不適正になっていた場合、それは打ち消され、その効果は一切発生しない。呪文の解決時点でその対象が1つでも適正であった場合、呪文は解決され、その適正な対象のみに影響する。それは不適正な対象には一切影響しない。

* そのような呪文がコピーされ、そのコピーした呪文の効果がプレイヤーにそのコピーに新たな対象を選択することを可能にする場合、その対象の数を変更することはできない。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。新しく選んだ対象のうちの1つでも不適正であれば、その新しい選択はできず、変更されないままになる（現在の対象が不適正であってもそのまま残る）。

* 呪文や能力があなたにそのマナ・コストを支払うことなく奮励呪文を唱えることを可能にした場合、2つ目以降の対象については追加コストを支払う必要がある。

不利になる変更を伴った再録メカニズム： 授与および対戦相手のクリーチャー

『デーロス』で登場した授与能力は、プレイヤーがカードをクリーチャー・エンチャントまたはオーラ・エンチャントとして唱えられるようにする能力である。『デーロス』および『神々の軍勢』では授与を持つカードは、オーラとして唱えた場合、エンチャントされているクリーチャーに恩恵をもたらしていた。オーラとして対戦相手のコントロールするクリーチャーをエンチャントすることは可能であったが、大抵は賢明とは言えなかった。本セットで登場する授与を持つカードのなかには、エンチャントされているクリーチャーに不利益をもたらすものがあり、それらは対戦相手がコントロールするクリーチャーをエンチャントする機会が増えることになる。

《節くれの傷皮持ち》

{B}

クリーチャー・エンチャント — ミノタウルス

2 / 1

授与 {3} {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。）

節くれの傷皮持ちではブロックできない。

エンチャントされているクリーチャーは、+2/+1の修整を受けるとともに、それではブロックできない。

* 他のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーをエンチャントしていても、そのオーラをコントロールしているのはあなたである。

* エンチャントされているクリーチャーが戦場を離れた場合、そのオーラはオーラでなくなり、そのまま戦場に残る。パーマネントのコントロールに変化はない。あなたは引き続きそのオーラから変わったクリーチャー・エンチャントをコントロールする。

* 同様に、あなたが授与を持つオーラ呪文を別のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーを対象として唱え、そしてその呪文の解決時点でその対象が不適正な対象になっていた場合、それはクリーチャー・エンチャント呪文として解決が終わる。それはあなたのコントロール下で戦場に出る。

再録メカニズム： 神々と2色への信心

『ニクスへの旅』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。

《苦悶の神、ファリカ》

{1} {B} {G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5 / 5

破壊不能

あなたの黒と緑への信心が7未満であるかぎり、苦悶の神、ファリカはクリーチャーではない。

{B} {G} : 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、それを追放する。そのオーナーは、接死を持つ黒であり緑である1/1の蛇・クリーチャー・エンチャント・トークンを1体戦場に出す。

* 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、《苦悶の神、ファリカ》と《ゴルガリのギルド魔道士》（マナ・コストは{B/G} {B/G}）だけであった場合、あなたの黒と緑への信心は4である。

『デーロス』および『神々の軍勢』からのその他の再録テーマとメカニズム

『ニクスへの旅』では『デーロス』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』リリースノート参照。神啓については『神々の軍勢』リリースノート参照。 www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqsから、各セットのリリースノートを確認できる。

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『ニクスへの旅』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の中から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

《神々の神盾》

{1} {W}

クリーチャー・エンチャント — 人間・兵士

2/1

あなたは呪禁を持つ。（あなたはあなたの対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象にならない。）

* たとえその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移し換えるつもりであっても、対戦相手はダメージを与える呪文や発生源にダメージを与えさせる能力の対象としてあなたを選ぶことができない。

《エレボスの代行者》

{3} {B}

クリーチャー・エンチャント — ゾンビ

2 / 2

星座 — エレボスの代行者か他のエンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地にあるすべてのカードを追放する。

* この星座能力は強制である。あなたが唯一の適正な対象である場合（対戦相手が呪禁を持っているなど）、あなたは自分をその対象としなければならない、あなたの墓地にあるすべてのカードを追放しなければならない。

《英雄の導師、アジャニ》

{3} {G} {W}

プレインズウォーカー — アジャニ

4

+1：あなたのコントロールするクリーチャーを1体、または2体か3体対象とする。それらの上に3個の+1/+1カウンターを好きなように割り振って置く。

+1：あなたのライブラリーの一番上から4枚のカードを見る。あなたはそこからオーラ・カード1枚かクリーチャー・カード1枚かプレインズウォーカー・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望む順番で置く。

−8：あなたは100点のライフを得る。

* 《英雄の導師、アジャニ》の1つ目の能力を起動するとき、対象とする各クリーチャーの上にそれぞれいくつのカウンターを置くか宣言する。各クリーチャーの上には少なくとも1つのカウンターを置かなければならない。

* この能力の解決時点で対象クリーチャーのうちの一部が不適正な対象になっていた場合、不適正な対象となっているクリーチャーの上にはカウンターは置かれない。能力の起動時に宣言した配分を変更することはできない。余剰となったカウンターは失われる。

《ニクスの武装》

{2} {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、それがエンチャントであるかぎり二段攻撃を持つ。そうでないなら、エンチャントされているクリーチャーが与えるすべてのダメージを軽減する。（二段攻撃を持つクリーチャーは先制攻撃と通常の戦闘ダメージの両方を与える。）

* 《ニクスの武装》は、それがエンチャントしているクリーチャーがエンチャントであるか否かを常時チェックする。エンチャントでなかったクリーチャーがエンチャントとなった場合、あるいはエンチャントであったクリーチャーがエンチャントでなくなった場合は、その効果が変化する。

《イロアスの武器庫》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、その上に+1/+1カウンターを1個置く。

装備 {2}

* +1/+1カウンターは、戦闘ダメージを与える前に装備しているクリーチャーの上に置かれる。

* 《イロアスの武器庫》を別のクリーチャーに移した場合、最初につけられていたクリーチャーの上に置かれた+1/+1カウンターはそのまま残る。

《通行の神、エイスリオス》

{1} {W} {B}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

5/4

破壊不能

あなたの白と黒への信心が7未満であるかぎり、通行の神、エイスリオスはクリーチャーではない。あなたがオーナーである他のクリーチャーが1体死亡するたび、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがライフを3点支払わないかぎり、それをあなたの手札に戻す。

* クリーチャーを表すカード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、あるい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トークンである場合、あなたがそのクリーチャーのオーナーとなる。

* あなたがオーナーであるトークン・クリーチャーが死亡した場合、《通行の神、エイスリオス》の最後の能力は誘発する。そのトークンがあなたの手札に戻ることはないが、対象とした対戦相手は3点のライフを支払うことができる。

* 《通行の神、エイスリオス》の最後の能力は、あなたがそのクリーチャーのオーナーであった場合に誘発する。そのクリーチャーが死亡したときに誰がそれをコントロールしていたかは関係ない。

* 《通行の神、エイスリオス》の最後の能力の解決時に、対象とした対戦相手は3点のライフを支払うかどうかを選ぶ。そのプレイヤーが3点のライフを支払った場合、または能力が解決する前にカードが墓地から離れた場合、そのカードをあなたの手札に戻すことはできない。

* 《通行の神、エイスリオス》の最後の能力の適正な対象が存在しない場合（各対戦相手が呪禁を持っていた場合など）、それは効果を発揮せずにスタックから取り除かれる。誰も3点のライフを支払うこともできず、クリーチャー・カードがあなたの手札に戻ることもない。

《払拭の光》

{2} {W}

エンチャント

払拭の光が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールする土地でないパーマネント1つを対象とし、払拭の光が戦場を離れるまでそれを追放する。（そのパーマネントはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《払拭の光》の能力は、持続期間を持つ領域変更という、《忘却の輪》といった過去のカードを思い起こさせる新たな種類の能力を発生させる。ただし、《忘却の輪》とは異なり、《払拭の光》のようなカードは、能力の解決時にパーマネントを追放する効果と《払拭の光》が戦場を離れた直後に追放されたカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を引き起こす単一の能力を持つ。

* 《払拭の光》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、対象となった土地でないパーマネントは追放されない。

* 追放されたパーマネントにつけられているオーラは、そのオーナーの墓地に置かれる。追放されたパーマネントにつけられている装備品は、つけられていない状態になって戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれているカウンターは消滅する。

* トークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場には戻らない。

* 《払拭の光》が戦場を離れた直後に、追放されたクリーチャーは戦場に戻る。この2つのイベントの間には、状況起因処理も含めて何も起こらない。* 《払拭の光》と戻されたカードが同時に戦場に存在することはない。

* 多人数戦では、《払拭の光》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないため、それはスタック上にある離れたプレイヤーの呪文や能力と共に消滅はしない。

《戦場の秘術師》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

2 / 1

あなたが唱えるインスタント呪文とソーサリー呪文を唱えるためのコストは、それが対象としたクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

英雄的 — あなたが戦場の秘術師を対象とする呪文を1つ唱えるたび、戦場の秘術師はターン終了時まで呪禁を得る。

* 《戦場の秘術師》の1つ目の能力は、その呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。実際に支払うコスト（呪文の「総コスト」）を変化させるだけである。

* その呪文のマナ・コスト（または代替コスト）に（奮励能力などによって加算される）追加コストを加え、そこから（《戦場の秘術師》の1つ目の能力などによって発生した）コストの減少をすべて適用することで、唱えるインスタント呪文またはソーサリー呪文の総コストを計算する。

* 《戦場の秘術師》の1つ目の能力によって発生したコストの減少は、呪文の総コストの汎用マナ分のみに適用できる。色マナの必要な量変化しない。

* その呪文が同じクリーチャーを2回以上対象に取ったとしても、コストの減少は対象としたクリーチャー1体につき{1}である。

《天を支える者》

{7} {R}

クリーチャー — 巨人

天を支える者が死亡したとき、次の終了ステップの開始時に、すべてのパーマネントを破壊する。

* この能力の効果は、能力の解決の時点で戦場に出ているすべてのパーマネントを破壊する。 それらのパーマネントが《天を支える者》が死亡した時点で戦場に出ていたかどうかは関係ない。

* 《天を支える者》が終了ステップで死亡した場合、それは次の終了ステップの開始時に誘発する遅延誘発型能力を生成する。

《眩しい炎》

{R}

ソーサリー

奮励 — 眩しい炎を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき {R} 多くなる。

望む数のクリーチャーを対象とする。このターン、それらではブロックできない。

* 《眩しい炎》はあなたがコントロールするクリーチャーを含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

《血に狂った重装歩兵》

{1} {B}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 1

英雄的 — あなたが血に狂った重装歩兵を対象とする呪文を1つ唱えるたび、血に狂った重装歩兵の上に+1/+1カウンターを1個置く。

血に狂った重装歩兵の上に+1/+1カウンターが1個置かれるたび、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、その上から+1/+1カウンターを1個取り除く。

* 《血に狂った重装歩兵》の最後の能力は、その英雄的能力によるものだけでなく、何らかの理由で+1/+1カウンターがその上に置かれるたびに誘発する。

* 複数の+1/+1カウンターが《血に狂った重装歩兵》の上に同時に置かれる場合、その最後の能力はそれらのカウンター1個につき1回誘発する。

* 《血に狂った重装歩兵》が+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出た場合、その最後の能力は、戦場に出たときに置かれた+1/+1カウンター1個につき1回誘発する。

《脳蛆》

{1} {B}

クリーチャー・エンチャント — 昆虫

1 / 1

脳蛆が戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開し、あなたはそこから土地でないカードを1枚選ぶ。 そのカードを脳蛆が戦場を離れるまで追放する。

* 《脳蛆》の能力は、持続期間を持つ領域変更という、《潮の虚ろの漕ぎ手》といった過去のカードを思い起こさせる新たな種類の能力を発生させる。 ただし、《潮の虚ろの漕ぎ手》とは異なり、《脳蛆》

のようなカードは、能力の解決時に土地でないカードを追放する効果と《脳蛆》が戦場を離れた直後に追放されたカードをオーナーの手札に戻す効果という2つの単発的效果を引き起こす単一の能力を持つ。

* 《脳蛆》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、対戦相手は手札を公開するが、いずれのカードも追放されない。

* 《脳蛆》が戦場を離れた直後に、追放されたクリーチャーはオーナーの手札に戻る。この2つのイベントの間には、状況起因処理も含めて何も起こらない。

* 多人数戦では、《脳蛆》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されたカードはオーナーの手札に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないため、それはスタック上にある離れたプレイヤーの呪文や能力と共に消滅はしない。

《壮大な英雄譚》

{2} {G}

インスタント

奮励 — 壮大な英雄譚を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき{1} {G}多くなる。望む数のクリーチャーを対象とする。それらはそれぞれターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。それらのクリーチャーをアンタップする。

* 《壮大な英雄譚》は、タップ状態の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。

《撤回命令》

{2} {U} {U}

インスタント

呪文1つを対象とし、それを打ち消す。そのコントローラーは自分のライブラリーの一番上から4枚のカードを自分の墓地に置く。

* 《撤回命令》の解決時点で対象の呪文が不適正な対象になっていた場合、《撤回命令》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よって対象のコントローラーは自分のライブラリーの一番上からカードを自分の墓地に置くこともない。

* あなたは《撤回命令》によって打ち消されない呪文を対象にしてもよい。その場合、《撤回命令》の解決時に対象となる呪文は影響されないが、そのコントローラーは依然として自分のライブラリーの一番上から4枚のカードを自分の墓地に置く。

《水晶オウムガイ》

{2} {U}

クリーチャー・エンチャント — オウムガイ

4/4

授与 {3} {U} {U} (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。)

水晶オウムガイが呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。

エンチャントされているクリーチャーは+4/+4の修整を受けるとともに「このクリーチャーが呪文や能力の対象になったとき、これを生け贄に捧げる。」を持つ。

* 《水晶オウムガイ》の2つ目の能力は、それがクリーチャーかオーラのいずれであるかに関係なく、それが戦場に出ているかぎり機能する。

《永遠の憤怒のサイクロプス》

{4} {R} {R}

クリーチャー・エンチャント — サイクロプス

5 / 3

あなたがコントロールするクリーチャーは速攻を持つ。

* 《永遠の憤怒のサイクロプス》の能力により、自身も速攻を持つ。

《ダクラの神秘家》

{U}

クリーチャー — マーフォーク・ウィザード

1 / 1

{U}, {T}: 各プレイヤーは自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。あなたは公開されたすべてのカードをオーナーの墓地に置いてよい。そうしなかったなら、各プレイヤーはそれぞれカードを1枚引く。

* すべてのカードが公開された後に、あなたがその決定を行う。あなたがカードをオーナーの墓地に置かないことを決定した場合、各プレイヤーが引くカードはその公開されたカードである。

《果敢な泥棒》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・ならず者

2 / 3

神啓 — 果敢な泥棒がアンタップ状態になるたび、あなたがコントロールする土地でないパーマネント1つと、それと共通のカード・タイプを持つ、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。あなたはそれらのコントロールを交換してもよい。

* このコントロールの交換は永続的なものである。《果敢な泥棒》が戦場を離れても、その効果は消滅しない。

* オーラや装備品のコントロールを得ても、それが移るわけではない。ただし、装備品のコントロールを得ることで、後でその装備能力を起動させてあなたがコントロールする別のクリーチャーに付けることはできる。

* (パーマネントが持つことができる) 関連するカード・タイプはアーティファクト、クリーチャー、エンチャント、プレインズウォーカー、部族である。

* 神啓能力の解決時点で(対象のいずれかが不適正な対象になっていたなどにより)完全な交換が行えない場合、何も起こらない。いずれのパーマネントもコントローラーが変わることはない。

別の呪文または能力によってこの能力の対象を変更することができる場合(もしくはそれをコピーしてそのコピーに別の対象を選んだ場合など)、その最終的な対象の組が適正である場合のみ対象を変更することができる。たとえば、この能力があなたがコントロールするクリーチャーと対戦相手がコントロ

ールするクリーチャーを対象としている場合、2つ目の対象だけをそのプレイヤーがコントロールするクリーチャーでないパーマネントに変更はできない。しかし、2つ目の対象を別の対戦相手がコントロールするクリーチャーに変更することはできる。新たな2つの対象は、元の2つの対象が共通して持っていたのとは別のカード・タイプを共通して持つものであっても構わない。

* あなたがコントロールするパーマネントは土地でない必要があるが、もう一方の対象はその1つ目の対象と共通するカード・タイプを持っている限り、土地であってもよい。たとえば、あなたがコントロールするアーティファクトと対戦相手のコントロールするアーティファクト・土地を対象として選ぶことはできる。

《神討ち》

{1} {W}

インスタント

エンチャント1つを対象とし、それを追放する。追放されたカードが神・カードであるなら、そのコントローラーの墓地と手札とライブラリーから、そのカードと同じ名前を持つカードを望む枚数探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。

* 《神討ち》はそれによって追放されたパーマネントではなく、追放領域にあるカードを参照して神・カードであるかを判断する。『デーロス』ブロックのそれぞれの神について、あなたのその色への信心が何であったかは関係ない。そのカードは、戦場に出ていない間、神・カードである。

* 対象のコントローラーの墓地と手札とライブラリーを探す場合、その名前を持つカードを追放せずにその置いてある領域に残すこともできる。

《脱走者の間》

{2}

アーティファクト

あなたは、あなたのアンタップ・ステップに脱走兵の間をアンタップしないことを選んでもよい。

{6}, {T} : クリーチャー1体を対象とし、それをタップする。それは脱走兵の間がタップ状態であり続けるかぎり、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

* この起動型能力は、アンタップ状態の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。

* 《脱走者の間》がタップ状態である限り、そのクリーチャーが他の方法で（たとえば、《壮大な英雄譚》によって）アンタップしたとしても、そのクリーチャーをそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない効果は持続する。

《エレボスの指図》

{3} {B} {B}

エンチャント

瞬速

あなたがコントロールするクリーチャーが1体死亡するたび、各対戦相手はそれぞれクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

* 誘発型能力の解決時に、現在のターンを進行しているプレイヤー（そのプレイヤーが対戦相手である場合）が生け贄に捧げるクリーチャーを選び、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に処理し、その後すべての選ばれたクリーチャーは同時に生け贄に捧げられる。

* いずれの対戦相手も対象として取られることはない。呪禁を持つ対戦相手もクリーチャーを1体生け贄に捧げる必要がある。

* あなたがコントロールする複数のクリーチャーが同時に死亡した場合、《エレボスの指図》の誘発型能力はその数だけ誘発する。

* 複数の《エレボスの指図》をコントロールしている状態であなたがコントロールするクリーチャーが1体死亡した場合、それぞれの誘発型能力が誘発する。各対戦相手はそれらの誘発型能力が1回解決するごとにクリーチャーを1体生け贄に捧げる。

* あなたといずれかの対戦相手が《エレボスの指図》をそれぞれコントロールしている状態でクリーチャーが1体死亡した場合、連鎖反応が発生する。最初にいずれかの《エレボスの指図》の能力が誘発し、各対戦相手はクリーチャーを1体生け贄に捧げることになる。そして生け贄に捧げられることにより、もう一方のプレイヤーの《エレボスの指図》が誘発する、と続く。

《双子神の指図》

{3} {R} {R}

エンチャント

瞬速

いずれかの発生源がパーマネントまたはプレイヤーにダメージを与えるなら、代わりにそれはそのパーマネントまたはプレイヤーにその点数の2倍のダメージを与える。

* 《双子神の指図》は、戦闘ダメージに限らず、すべてのダメージに適用される。与えられるダメージの発生源のコントローラーが誰であるかも考慮しない。

* ダメージの発生源は変化しない。ダメージの発生源はダメージを与える呪文に明記されており、しばしばその呪文自体である。能力によってダメージが与えられる場合も同様に明記されているが、その能力自体がダメージの発生源であることはない。しばしば、能力の発生源がそのダメージの発生源である。

* 《双子神の指図》が複戦場に出ている場合、そのプレイヤーに与えられるダメージは1枚ごとに2倍になる（2枚出ている場合、ダメージは結果として4倍になる。3枚出ている場合8倍になる。4枚出ている場合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「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。あなたは3点のダメージを受けることとなり、《受勲したグリフィン》の能力を起動したとする。この場合、(a) 最初に1点のダメージを軽減してから《双子神の指図》の効果で残りの2点のダメージを2倍にして結果4点のダメージを受ける、または (b) 最初にダメージを2倍の6点にし、その後1点のダメージを軽減して結果5点のダメージを受ける、のいずれかをあなたは選ぶことができる。

《欺瞞の信奉者》

{U} {B}

クリーチャー — 人間・ならず者

1 / 3

神啓 — 欺瞞の信奉者がアンタップ状態になるたび、あなたは土地でないカードを1枚捨ててもよい。そうしたなら、あなたのライブラリーからそのカードと同じ点数で見たマナ・コストを持つカードを1枚探し、それを公開して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。

* マナ・コストに {X} が含まれるカードを捨てた、あるいは探す場合、その X の値は 0 である。

* これにより分割カードを捨てた場合、その分割カードのいずれかの片方（両方の合計ではない）と同じ点数で見たマナ・コストを持つカードを探してもよい。分割カードのいずれかの片方が捨てたカードと同じ点数で見たマナ・コストを持っている場合、その分割カードを探してもよい。

《弁論の幻霊》

{2} {W}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

1 / 4

各プレイヤーは、毎ターン1つしか呪文を唱えられない。

* 《弁論の幻霊》は、プレイヤーが呪文を唱えたかどうか、呪文を唱える時点で《弁論の幻霊》が戦場に出ていたかどうかにかかわらず、そのターン全体を見る。つまり、あなたが《弁論の幻霊》を唱えた後は、あなたはそのターン中に別の呪文を唱えられない。

《大歓楽の幻霊》

{R} {R}

クリーチャー・エンチャント — スピリット

2 / 2

プレイヤー1人が点数で見たマナ・コストが3点以下の呪文を1つ唱えるたび、大歓楽の幻霊はそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

* 《大歓楽の幻霊》を唱えても、自身の能力は誘発しない。《大歓楽の幻霊》の能力が誘発するには、呪文が唱えられたときにそれが戦場に出ている必要がある。

* 授与コストのような代替コストで呪文を唱えても、その呪文の点数で見たマナ・コストは変化しない。同様に、追加コストを持つ（奮励能力を持つ呪文のような）呪文を唱えても、その呪文の点数で見たマナ・コストは変化しない。たとえば、《節くれの傷皮持ち》（{B} のマナ・コストと {3} {B} の授与コストを持つカード）をその授与コストで唱えても、《大歓楽の幻霊》の能力は誘発する。

《炎語りの意志》

{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

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。

エンチャントされているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、アーティファクト1つを対象とする。あなたは炎語りの意志を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、そのアーティファクトを破壊する。

* 《炎語りの意志》を生け贄に捧げるかどうかは、《炎語りの意志》の誘発型能力の解決時に決定する。その時点で《炎語りの意志》が戦場に出ていない場合、それを生け贄に捧げて対象としたアーティファクトを破壊することはできない。

* 別のプレイヤーがエンチャントされているクリーチャーのコントロールを得た場合、《炎語りの意志》はオーナーの墓地に置かれる。

#訂正# カードには「戦闘ダメージを与えるたび、あなたは炎語りの意志を生け贄に捧げてよい。そうしたらなら」と書かれているが、これは誤解を招く表記である。上記の通り訂正する。

《神狩りの大ダコ》

{5} {U}

クリーチャー — タコ

5 / 5

神狩りの大ダコは、防御プレイヤーがエンチャントか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かぎり攻撃できない。

* 防御プレイヤーがエンチャントか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るかどうかのチェックは、攻撃クリーチャーを指定するときのみ行われる。《神狩りの大ダコ》が攻撃クリーチャーとして指定された後で、防御プレイヤーがコントロールしていた各エンチャントまたは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失っても、それは攻撃を続ける。

《神送り》

{1} {W} {W}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが、1体以上のクリーチャーをブロックするか1体以上のクリーチャーにブロックされた状態になるたび、あなたはそれらのクリーチャーのうち1体を追放してもよい。

対戦相手は、神送りによって追放されているカードと同じ名前を持つカードを唱えられない。

装備 {3}

* 装備しているクリーチャーがブロックした、あるいはブロックされたクリーチャーの数に関わらず、《神送り》の誘発型能力は1度だけ誘発する。

* 《神送り》の能力はいずれのクリーチャーも対象としない。たとえば、プロテクション（白）を持つクリーチャーを追放することもできる。どのクリーチャーを追放するかは、能力の解決時にあなたが決定する。

* 《神送り》が一度戦場を離れ、後に別の《神送り》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。新しい《神送り》は、以前の《神送り》が追放したカードと同じ名前を持つカードを対戦相手が唱えることを阻止しない。

* 《神送り》が土地カードを追放した場合（それがクリーチャーとなり、その後に《神送り》を装備したクリーチャーをブロックしたかブロックされた場合など）、対戦相手は引き続き追放されたカードと同じ名前を持つ土地カードをプレイできる。《神送り》は呪文を唱えることを阻止するだけである。

《黄金皮の雄牛》

{5} {G}

クリーチャー・エンチャント — 雄牛

5 / 4

星座 — 黄金皮の雄牛か他のエンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、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されなければならない。

* 防御プレイヤーが対象となったクリーチャーをブロックできるクリーチャーをコントロールしている場合、防御プレイヤーはブロック・クリーチャー指定ステップに、少なくとも1体のブロック・クリーチャーをそのクリーチャーに割り振らなければならない。

* この星座能力は特定のクリーチャーに対象のクリーチャーをブロックすることを強制しない。

* 複数のブロックしなければならない攻撃クリーチャーがいる場合、防御プレイヤーはその各クリーチャーに少なくとも1体のブロック・クリーチャーを割り振らなければならない。たとえば、2体のブロックしなければならないクリーチャーが攻撃に参加し、ブロックできるクリーチャーが2体いる場合、そのブロックできるクリーチャー2体を同じ攻撃クリーチャーに割り振ることはできない。

《力による操縦》

{1} {R} {R}

ソーサリー

奮励 — 力による操縦を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき {2} {R} 多くなる。

望む数のクリーチャーを対象とする。ターン終了時までそれら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。それらはターン終了時まで速攻を得る。

* 《力による操縦》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、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

* いずれかの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。

《英雄たちを破滅させるもの》

{3} {G} {G}

クリーチャー — ハイドラ

0 / 0

英雄たちを破滅させるものは+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

{2} {G} {G} : 英雄たちを破滅させるものの上に+1/+1カウンターをX個置く。Xはこれのパワーに等しい。

* Xの値はこの能力の解決時点での《英雄たちを破滅させるもの》のパワーを用いて決定される。

* 2つ目の能力の解決時点で《英雄たちを破滅させるもの》のパワーが0以下であった場合、Xは0とする。

《難局》

{2} {U}

インスタント

奮励 — 難局を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき {o1oU} 多くなる。

望む数のクリーチャーを対象とし、それらを追放する。これにより追放されたクリーチャー1体につき、そのコントローラーは飛行を持つ青の4/4のスフィンクス・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 統率者戦では、統率者が《難局》によって追放される代わりに統率領域に置かれたとしても、そのコントローラーはスフィンクス・トークンを得る。

《ハイドラの繁殖主》

{4} {G} {G}

クリーチャー — ハイドラ

7 / 7

{X} {G} {G} : 怪物化Xを行う。(このクリーチャーが怪物的でない場合、これの上に+1/+1カウンターをX個置き、怪物的になる。)

ハイドラの繁殖主が怪物的になったとき、緑のX/Xのハイドラ・クリーチャー・トークンをX体戦場に出す。

* 《ハイドラの繁殖主》の最後の能力のXのそれぞれの値は、その怪物化能力が起動された時に選ばれたXの値と同じである。

《惑乱のセイレーン》

{U}

クリーチャー・エンチャント — セイレーン

1 / 1

授与 {5} {U} {U} (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

あなたはエンチャントされているクリーチャーをコントロールする。

エンチャントされているクリーチャーは、+1/+1の修整を受けるとともに飛行を持つ。

* いずれかの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。

《啓示の解読》

{5} {U}

ソーサリー

占術3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。そのカードの点数で見たマナ・コストに等しい枚数のカードを引く。(占術3を行うには、あなたのライブラリーの一番上から3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。)

* 土地カードのように、点数で見たマナ・コストが0のカードを公開した場合、あなたはカードを引くことはできない。それ以外は、公開したカードが最初に引くカードとなる。

《勝利の神、イロアス》

{2} {R} {W}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

7 / 4

破壊不能

あなたの赤と白への信心が7未満であるかぎり、勝利の神、イロア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、2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。
あなたがコントロールする攻撃クリーチャーに与えられるすべてのダメージを軽減する。

* 《勝利の神、イロアス》の能力は、戦闘ダメージだけではなく、あなたのコントロールする攻撃クリーチャーに与えられるすべてのダメージを軽減する。

《黄金の呪いのマカール王》

{2} {B} {B}

伝説のクリーチャー — 人間

2 / 3

神啓 — 黄金の呪いのマカール王がアンタップ状態になるたび、クリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。そうしたなら、「金」と言う名前の無色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。

* 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ではなく、《黄金の呪いのマカール王》の能力が誘発した時点でそれをコントロールしていたプレイヤーがアーティファクト・トークンをコントロールする。

《知識と力》

{4} {R}

エンチャント

あなたが占術を行うたび、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、知識と力はそれに2点のダメージを与える。

* 《知識と力》の能力は、何枚のカードを見たかに関係なく、あなたが占術を行うたびに1回のみ誘発する。

* あなたはそれがスタック上に置かれる際に、その能力の対象を選ぶ。その解決に際し、{2}を支払うかどうかを決定する。占術を行うたびに1回のみ{2}を支払うことができる。

#訂正# カードには「あなたが占術を行うたび、あなたは{2}を支払ってもよい。そうしたなら、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする」と書かれているが、これは誤解を招く表記である。上記の通り訂正する。

《彼方の神、クルフィックス》

{3} {G} {U}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 神

4 / 7

破壊不能

あなたの緑と青への信心が7未満であるかぎり、彼方の神、クルフィックスはクリーチャーではない。
あなたの手札の上限はなくなる。

使われなかったマナがあなたのマナ・プールから無くなるなら、その代わりにそのマナは無色となる。

* 《彼方の神、クルフィックス》が戦場に出ている限り、使われなかったマナはステップやフェイズの終了に際してあなたのマナ・プールから無くならない（ただし、無色となる）。これにより、あなたのマナ・プールにマナを加えて、それを他のステップやフェイズやターンで 사용할 ことができるようになる。《彼方の神、クルフィックス》が戦場を離れた場合、そのステップやフェイズが終わるまでに使用されなかったマナは消滅する。

* マナ・プールにある使われなかったマナで関連する何らかの制限や副次効果がある場合（たとえば、《魂の洞窟》により生成された場合など）、そのマナが無色になってもそれらの関連する制限や副次効果は引き続き残ったままとなる。

《船団の出航》

{W}

ソーサリー

奮励 — 船団の出航を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき{1}多くなる。

望む数のクリーチャーを対象とする。それらはそれぞれターン終了時まで「このクリーチャーが攻撃するたび、タップ状態で攻撃している白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。」を得る。

* あなたはトークンがどのプレイヤーまたはブ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指定する。攻撃先は元のクリーチャーが攻撃しているのと同じプレイヤーまたはブレインズウォーカーでなくてもよい。

* トークンが攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。

《稲妻の髪飾り》

{5} {R}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

稲妻の髪飾りが戦場に出たとき、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。稲妻の髪飾りはそれに2点のダメージを与える。

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。

《稲妻の髪飾り》の解決時点でその対象が不適正な対象になっていた場合、《稲妻の髪飾り》は打ち消され、戦場に出ない。よってその誘発型能力は誘発しない。

《マグマのしぶき》

{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。マグマのしぶきはそれに2点のダメージを与える。そのクリーチャーがこのターンに死亡するなら、代わりにそれを追放する。

* 3つ目の文により、対象としたクリーチャーがそのターン中に何らかの理由で死亡するなら（致死ダメージ以外の理由であっても）、代わりにそれを追放する。それは《マグマのしぶき》が対象としたク

リーチャーに（軽減効果により）ダメージを与えない場合や（移し換え効果により）対象としたリーチャーとは別のクリーチャーにダメージを与えた場合でも適用される。

《モーギスの軍用犬》

{1} {R}

クリーチャー・エンチャント — 猟犬

2 / 2

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。）

モーギスの軍用犬は可能なら毎ターン攻撃する。

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、可能なら毎ターン攻撃する。

* 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、《モーギスの軍用犬》またはそれがエンチャントしているクリーチャーのコントローラーを選ぶ。

* 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、《モーギスの軍用犬》（またはそれがエンチャントしているクリーチャー）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か、あるいはそのターンの開始時から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、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。

《定命の者の強情》

{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールするクリーチャー）

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。

エンチャントされているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは定命の者の強情を生け贄に捧げてもよい。 そうしたなら、エンチャント1つを対象とし、それを破壊する。

* 《定命の者の強情》を生け贄に捧げるかどうかは、《定命の者の強情》の誘発型能力の解決時に決定する。 その時点で《定命の者の強情》が戦場に出ていない場合、それを生け贄に捧げて対象としたアーティファクトを破壊することはできない。

* 別のプレイヤーがエンチャントされているクリーチャーのコントロールを得た場合、《定命の者の強情》はオーナーの墓地に置かれる。

《ネシアンの猟区管理者》

{3} {G} {G}

クリーチャー — ビースト

4 / 5

ネシアンの猟区管理者が戦場に出たとき、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。 Xはあなたがコントロールする森の総数に等しい。 あなたはその中のクリーチャー・カードを1枚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望む順番で置く。

* Xの値はこの能力の解決に際して計算される。

《悪夢のような末路》

{2} {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 $-X/-X$ の修整を受ける。X はあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

* X の値はこの能力が解決されたときに計算される。そのターンの後になってあなたの手札にあるカードの総数が変化しても、その効果は変わらない。

《ニクスの注入》

{2} {B}

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、それがエンチャントであるかぎり $+2/+2$ の修整を受ける。そうでないなら、それは $-2/-2$ の修整を受ける。

* 《ニクスの注入》は、それがエンチャントしているクリーチャーがエンチャントであるか否かを常時チェックする。エンチャントでなかったクリーチャーがエンチャントとなった場合、あるいはエンチャントであったクリーチャーがエンチャントでなくなった場合は、その効果が変化する。

《抑圧的な光線》

{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、そのコントローラーが {3} を支払わないかぎり、攻撃したりブロックしたりできない。

エンチャントされているクリーチャーの起動型能力は、それを起動するためのコストが {3} 多くなる。

* 可能であれば攻撃（またはブロック）しなければならないとしても、エンチャントされているクリーチャーのコントローラーはそれで攻撃（またはブロック）しない事を選択できる。プレイヤーに攻撃に参加させるためのコストの支払いが強制されることはない。

* 起動型能力は「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。コストと効果がコロンのによって区切られていない能力は影響を受けない。

《変身体の殺到》

{2} {U}

インスタント

奮励 — 変身体の殺到を唱えるためのコストは、2 つ目以降の対象 1 つにつき {1} {U} 多くなる。

望む数のあなたがコントロールするクリーチャーを対象とする。戦場に出ているクリーチャー 1 体を選ぶ。それらはそれぞれターン終了時まで選ばれたクリーチャーのコピーになる。

* コピーされるクリーチャーは《変身体の殺到》が対象に取るわけではない。あなたは呪文の解決時にそのクリーチャーを選ぶ。それは対象に取ったいずれかのクリーチャーでもよい。これによりクリーチャーが自身のコピーとなることはできるが、通常これといった効果はない。

* 対象とされたそれらのクリーチャーは、そのクリーチャーに印刷されている内容にコピー効果を適用したものをコピーする。それらはそのクリーチャーの上に置かれているカウンター、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させる効果はコピーしない。

* それらのクリーチャーが別のクリーチャーをコピーしているクリーチャーをコピーした場合、それらは選んだクリーチャーがコピーしていたものになる。

* この効果により、対象がクリーチャーでなくなる場合もある。たとえば、それらがクリーチャーとなった土地のコピーとなった場合、土地をクリーチャーに変化させた効果はコピーされない。それらの対象は、クリーチャーでない土地となる。

* 対象とされたそれらのクリーチャーにそれまでに適用された効果は、引き続き適用される。たとえば、それらのいずれかのクリーチャー1体とそのターンに《巨大化》による+3/+3の修正が適用され、その後《変身体の殺到》がそれを《悲しげなミノタウルス》（2/3のクリーチャー）のコピーとした場合、それは5/6の《悲しげなミノタウルス》となる。

#訂正# カードには「戦場に出ているクリーチャー1体を選ぶ。望む数のクリーチャーを対象とする。」と書かれているが、これは誤解を招く表記である。上記の通り訂正する。

《予言の炎語り》

{1} {R} {R}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1/3

二段攻撃、トランプル

予言の炎語りがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーの一番上のカードを追放する。このターン、あなたはそれをプレイしてもよい。

* 《予言の炎語り》がプレイヤー1人に1ターン中に複数回の戦闘ダメージを与えた場合（それがブロックされなかったなど）、その誘発型能力はそのたびに誘発する。

* カードは表向きに追放される。それをプレイすることは、そのカードをプレイすることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、それがクリーチャー・カードである場合、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時にしか唱えられない。

* 土地カードを追放した場合、あなたは土地プレイが残っている場合のみそれをプレイしてもよい。通常、これはあなたがそのターン中にまだ土地をプレイしなかった場合にのみ土地をプレイできることを意味する。

《採石場の巨人》

{5} {W} {W}

クリーチャー — 巨人

5/6

採石場の巨人が戦場に出たとき、クリーチャー1体を対象とし、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。Xはあなたがコントロールする平地の総数に等しい。

* 《採石場の巨人》の能力は強制である。その能力が誘発したときにあなたがクリーチャー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、あなたがコントロールするクリーチャー1体を対象としなければならない（それは《採石場の巨人》自身であってもよい）。

* Xの値はこの能力が解決されたときに決定される。その時点であなたが平地をコントロールしていない場合、そのクリーチャーをそのライブラリーの一番上に置く。

* 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、そのクリーチャーをそのライブラリーの一番下に置く。

《名高い織り手》

{G}

クリーチャー — 人間・シャーマン

1 / 1

{1} {G}, 名高い織り手を生け贄に捧げる： 到達を持つ緑の1 / 3の蜘蛛・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。（これは飛行を持つクリーチャーをブロックできる。）

* 《名高い織り手》が攻撃やブロックをし、戦闘ダメージが割り振られて与えられる前にその能力を起動させた場合、それは戦闘ダメージを与えない。それがクリーチャーをブロックしていた場合、それはブロックされたままになる。戦闘ダメージ・ステップの前に《名高い織り手》の能力を起動させない場合、その能力をその後に起動させるにはそれが戦闘に生き残る必要がある。

《蘇生の旋律》

{2} {G}

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クリーチャー・カード1枚を対象とし、それをあなたの手札に戻す。」「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。」

* 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することはできない。

* 両方のモードを選択したものの、《蘇生の旋律》の解決時点でいずれかのカード1枚のみが適正な対象になっていた場合、そのカードだけがあなたの手札に戻される。

《激浪のキマイラ》

{2} {U}

クリーチャー・エンチャント — キマイラ

3 / 4

飛行

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エンチャント1つをオーナーの手札に戻す。

* 能力の解決時にあなたがコントロールする唯一のエンチャントが《激浪のキマイラ》であった場合、あなたはそれをオーナーの手札に戻さなければならない。

* 《激浪のキマイラ》の能力の解決時点であなたがエンチャントをコントロールしていなかった場合（何らかの理由により《激浪のキマイラ》がエンチャントでなくなった場合など）、何も起こらない。

《蘇りし者の儀式》

{3} {B}

インスタント

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを追放する。黒のゾンビ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。そのパワーはそのカードのパワーに等しく、そのタフネスはそのカードのタフネスに等しい。

* 《蘇りし者の儀式》に対応してクリーチャー・カードが墓地を離れた場合、《蘇りし者の儀式》は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってゾンビ・トークンを得ることもない。

* ゾンビ・トークンのパワーとタフネスは、そのクリーチャー・カードが墓地に最後にあったときのパワーとタフネスを用いて決定する。

《時の賢者》

{1} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1 / 1

英雄的 — あなたが時の賢者を対象とする呪文を1つ唱えるたび、時の賢者の上に+1/+1カウンターを1個置く。

時の賢者の上からすべての+1/+1カウンターを取り除く：これにより取り除かれたカウンター5個につき、このターンの直後に追加の1ターンを得る。

* 《時の賢者》の能力を起動するには、たとえ5の倍数でなかったとしても、その上に置かれている+1/+1カウンターをすべて取り除く必要がある。たとえば、その能力を起動するのに12個のカウンターを取り除いた場合、追加で2ターンを得ることができる。しかし3個のカウンターを取り除いた場合、追加でターンを得ることができない。

《船団の災い魔》

{5} {U} {U}

クリーチャー — クラーケン

6 / 6

船団の災い魔が戦場に出たとき、あなたの対戦相手がコントロールするタフネスがX以下の各クリーチャーをそれぞれオーナーの手札に戻す。Xはあなたがコントロールする島の総数に等しい。

* Xの値はこの能力の解決に際して決定される。

《セテッサ式戦術》

{1} {G}

インスタント

奮励 — セテッサ式戦術を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき {G} 多くなる。
望む数のクリーチャーを対象とする。それらはそれぞれターン終了時まで +1/+1 の修整を受けるとともに「{T}：他のクリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーはそれと格闘を行う。」を得る。

* 格闘を行う2体のクリーチャーは、それぞれもう一方に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。格闘を行うよう指示する能力の解決時にいずれかのクリーチャーが戦場に出ていなかった場合、何のダメージも与えられない。

《盲いた喧嘩屋》

{1} {W}

クリーチャー・エンチャント — 人間・戦士

3/2

授与 {4} {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。）

盲いた喧嘩屋は単独では攻撃できない。

エンチャントされているクリーチャーは +3/+2 の修整を受けるとともに、単独では攻撃できない。

* 《盲いた喧嘩屋》またはそれがエンチャントしているクリーチャーは、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。

* あなたが単独で攻撃できないクリーチャーを2体以上コントロールしている場合、他に攻撃するクリーチャーがいなくても、それらが一緒に攻撃できる。

* 《盲いた喧嘩屋》またはそれがエンチャントしているクリーチャー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ンズウォーカーを攻撃しなくてもよい。たとえば、《盲いた喧嘩屋》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ンズウォーカーを攻撃することも可能である。

* 単独で攻撃できないクリーチャーが可能なら攻撃しなければならないクリーチャーでもある場合、そのコントローラーは可能なら別のクリーチャーと一緒にそれで攻撃しなければならない。

* 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しなくても、《盲いた喧嘩屋》（またはそれがエンチャントしているクリーチャー）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することができる。

《信者の沈黙》

{2} {B} {B}

インスタント

奮励 — 信者の沈黙を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき {2} {B} 多くなる。

望む数のクリーチャーを対象とし、それらとそれらにつけられているすべてのオーラを追放する。

* クリーチャーとオーラは同時に追放される。オーラが授与を持つパーマネントである場合、それは追放される。それがオーラでなくなって戦場に残る、ということは起こらない。

《英雄たちの結束》

{1} {G}

インスタント

奮励 — 難局を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき{1}{G}多くなる。

望む数のクリーチャーを対象とする。それらの上に置かれている+1/+1カウンターを2倍にする。

* +1/+1カウンターが置かれたカードだけではなく、クリーチャーであればどれも《英雄たちの結束》の対象とすることができる。対象としたクリーチャーの、その上に+1/+1カウンターを置く英雄的能力はすべて《英雄たちの結束》の前に解決される。

《トラクシーズの落とし子》

{5}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

トラクシーズの落とし子が戦場に出たとき、クリーチャー1体かプレイヤー1人を対象とする。トラクシーズの落とし子はそれに、あなたがコントロールする山の総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、最後の能力の解決時にあなたがコントロールしている山の総数を数えて決定する。* 山という名前を持つ土地だけではなく、山というサブタイプを持つすべての土地を含む。

《モーギスの悪意》

{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。モーギスの悪意はそれに、あなたの墓地にあるインスタント・カードとソーサリー・カードの総数に等しい点数のダメージを与える。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。)

* 《モーギスの悪意》はあなたの墓地にあるインスタント・カードとソーサリー・カードの数には含まれない。それは、それがダメージを与え、あなたが占術1を行うまでは墓地に置かれない。

《悪意ある一撃》

{4}{B}{B}

ソーサリー

クリーチャー1体と土地1つを対象とし、それらを破壊する。

* 適正な対象として対象にできるクリーチャーと土地が無い場合、《悪意ある一撃》を唱えることはできない。《悪意ある一撃》の解決時点でいずれかの対象が不適正な対象になっていた場合、もう一方の対象は依然として破壊される。

《押し潰すヒル》

{2}{B}{B}

クリーチャー — ヒル

/

押し潰すヒルのパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールする沼の総数に等しい。

* 《押し潰すヒル》のパワーとタフネスは、あなたがコントロールする沼の数に応じて変化する。 * この能力は、あなたのコントロールする沼という名前を持つ土地だけではなく、沼というサブタイプを持つすべての土地を数える。

* 《押し潰すヒル》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場だけでなくすべての領域で機能する。

《倒れた者からの力》

{1} {G}

エンチャント

星座 — 倒れた者からの力か他のエンチャントが1つあなたのコントロール下で戦場に出るたび、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はあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

* Xの値はこの能力が解決されたときに決定される。

《苛まれし思考》

{2} {B}

ソーサリー

苛まれし思考を唱えるための追加コストとして、クリーチャーを1体生け贄に捧げる。

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを捨てる。

* 対象としたプレイヤーは、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瞬間のパワーに等しい枚数のカードを捨てる。

* この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げる必要がある。クリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることはできず、また追加してクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。

* プレイヤーが対応できるのは、この呪文が唱え終わり、コストの支払いが終わった後である。生け贄に捧げられるクリーチャーをその前に破壊することでこの呪文を唱えられないようにすることはできない。

《双つ身の炎》

{1} {R}

ソーサリー

奮励 — 双つ身の炎を唱えるためのコストは、2つ目以降の対象1つにつき{2} {R}多くなる。

あなたがコントロールする望む数のクリーチャーを対象とする。それら1体につき、そのコピーであるトークンを1体戦場に出す。それらのトークンは速攻を持つ。次の終了ステップの開始時に、それらをすべて追放する。

* 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、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、《双つ身の炎》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に記されている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。
- * それらのトークンは戦場に出る際にお互いを見る。それらのいずれかがクリーチャーが戦場に出るたびに誘発する誘発型能力を持っている場合、お互いに誘発し合う。
- * 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速攻を持つが、あなたはそれを追放しない。ただし、《双つ身の炎》が（《倍増の季節》がもたらすような）置換効果によって単体のクリーチャーをコピーしたトークンを複数生み出す場合、あなたはそれらをすべて追放する。

《最悪の恐怖》

{7} {B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの次のターンの間、あなたはそのプレイヤーをコントロールする。最悪の恐怖を追放する。（あなたはそのプレイヤーが見ることのできるカードをすべて見て、そのプレイヤーが行うすべての決定を行う。）

- * 他のプレイヤーをコントロールしている間、あなたはそのプレイヤーが見ることのできるカードをすべて見ることができる。それはそのプレイヤーの手札や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やサイドボード、そしてそのプレイヤーが見たライブラリーにあるカードもすべて含まれる。
- * そのターン中も、あなたがコントロールしているプレイヤーがアクティブ・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、あなた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、あなたはその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を行うことができる。それには唱える呪文や起動する能力、誘発型能力またはその他の理由により求められるすべての決定も含まれる。
- * 影響を受けているプレイヤーに投了させることはできない。そのプレイヤーはあなたがコントロールしている間も、いつでも投了することを自分で選ぶことができる。
- * 不適切となる決定や判断を行うことはできない。つまり、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。（《手練れの戦術》のような）効果が、影響を受けているプレイヤーが通常行うような決定を別のプレイヤーに行わせる場合、その効果が優先される。つまり、影響を受けているプレイヤーが決定をしない場合は、あなたがそのプレイヤーの代わりに決定を行うことはできない。

* その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（同意による引き分けを行うかどうか、ジャッジを呼ぶかどうかなど）を行わせることはできない。

* 影響を受けているプレイヤーのコストを支払う場合、あなたはそのプレイヤーが持つ資源（カードやマナなど）のみを使用できる。あなた自身のものを使用することはできない。同様に、影響を受けているプレイヤーが持つ資源はそのプレイヤーのコストを支払うことのみを使用できる。それを自分自身のコストに使用することはできない。

* あなたはそのプレイヤーのみをコントロールする。そのプレイヤーのパーマネントや呪文や能力はコントロールしない。

* 対象としたプレイヤーが次のターンを飛ばした場合、あなたはそのプレイヤーが実際に行動するその次のターンでコントロールする。

* 複数のプレイヤーをコントロールする効果が同一のプレイヤーに影響した場合、それらはお互いを上書きする。最後に作成されたものが機能する。

* 《最悪の恐怖》を使用して自分自身のコントロールを得ることもできる。ただし、他のプレイヤーからのプレイヤーをコントロールする効果を上書きするために使用する以外、それは何もしない。

マジック：ザ・ギャザリング、**マジック**、**ニクスへの旅**、**神々の軍勢**、**テーロス**、**ラヴニカへの回帰**、**ギルド門侵犯**、**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.