

# 『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』

## リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2025 年 8 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する製品情報およびそのカードに関する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで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。[Magic.Wizards.com/Rules](https://Magic.Wizards.com/Rules) から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

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

## 一般注釈

### カードの使用可否

セットコードが TMT である『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『エルドレンの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『靈気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング——FINAL FANTASY』、『久遠の終端』、『マジック：ザ・ギャザリング／マーベルスパイダーマン』、『マジック：ザ・ギャザリング／アバター 伝説の少年アン』、『ローウィンの昏明』そして『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』

セットコードが TMC である『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』の新規の統率者カードは、統率者戦、レガシー、ヴィンテージの各フォーマットで使用できる。セットコードが TMC である、以前に印刷されたカードも、同名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。

『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』にはセットコードが PZA であるボーダーレス版「マテリアル」のカードも含まれている。これらのカードは、そのカードの使用がすでに認められているフォーマットでのみ使用可能である。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://Magic.Wizards.com/Formats) から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は [Wizards.com/Commander](https://Wizards.com/Commander) を参照のこと。

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

---

## 新キーワード能力：隠密

忍者の修行というのは容易ではない。しかし、その恩恵は大きい。ミュータント・タートルズや同様の忍術を使うキャラクターたちが身につけたスキルは、このセットで隠密能力として表現されている。隠密は、呪文を意外なタイミングで、また、しばしば少ないマナで唱えることができる能力である。ただし、追加コストとして、あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体をオーナーの手札に戻す必要がある。隠密コストで唱えたクリーチャーは攻撃している状態で戦場に出る。さらに、隠密コストで唱えた場合に追加の効果を持つ呪文もあるぞ！

《スプリンター、ハマト・ヨシ》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・ネズミ

1 / 3

隠密{B} (ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{B}で唱えてもよい。これはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。)

威迫 (このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

あなたがコントロールしていてこれでないすべての忍者は +1/+1 の修整を受ける。

《レオナルドの奥義》

{3}{W}

ソーサリー

隠密{1}{W} (ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{1}{W}で唱えてもよい。)

あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚か2枚を対象とする。それらを戦場に戻す。

- 呪文を隠密コストで唱えられるのは、あなたのターン中のブロック・クリーチャー指定ステップの間、インスタンスを唱えられるタイミング（対戦相手がブロックするかどうかを決めた後）のみである。
- クリーチャー・呪文の隠密コストが支払われたなら、そのクリーチャーは、隠密コストの支払いの一環としてオーナーの手札に戻されたクリーチャーが攻撃していたプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃している状態かつタップ状態で戦場に出る。これは隠密特有のルールである。他の場合では、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ると、そのクリーチャーのコントローラーがどのプレイヤー、プレインズウォーカー、またはバトルを攻撃するかを選ぶ。

- この方法で戦場に出たクリーチャーは、攻撃している状態であるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、そのクリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。
- 

## 新能力語：離脱

戦闘中に敵が突如現れるのは常に不安の種だが、突如姿を消すのも同じくらい厄介なものだ。離脱という能力語は、このターン中にあなたのコントロール下でパーマネントが戦場を離れていたかどうかを参照する能力をまとめる用語である。

《フット・ミステイック》

{3}{B}

クリーチャー — 人間・忍者・邪術師

2/4

絆魂

離脱 — このクリーチャーが戦場に出たとき、このターンにパーマネントがあなたのコントロール下で戦場を離れていた場合、黒の1/1の忍者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

《ゲームマスター、ミケランジェロ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

3/3

離脱 — あなたの終了ステップの開始時に、このターンにパーマネントがあなたのコントロール下で戦場を離れていた場合、この上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 上記のカードのように、一部の離脱能力は、「場合」のルールに準ずる誘発型能力である。離脱能力が誘発する時点で、あなたのコントロール下にあるパーマネントがそのターン中に戦場を離れていなかったなら、その能力は誘発しない。
- 

## 新定義済みトークン：ミュータンジェン

このセットには大勢のミュータントが登場する（もちろん、あの忍者タートルたちも含めて）。そしてその多くは、ミュータンジェンがなければミュータントにはなっていなかったはずだ！ミュータンジェン・トークンは、多くのキャラクターたちを今の姿に変えた物質を表している。

《甲殻類の特殊部隊》

{1}{U}

クリーチャー — カニ・ミュータント・兵士

0/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、ミュータンジェン・トークン1つを生成する。（それは、「{1}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

### 《ミュータントの連鎖反応》

{2}{G}

ソーサリー

アーティファクト、エンチャント、または飛行を持つクリーチャーである最大1つを対象とする。それを破壊する。ミュータンジェン・トークン1つを生成する。（それは、「{1}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

- ミュータンジェン・トークンは定義済みトークンの一種である。それぞれは無色のアーティファクトであり、アーティファクト・サブタイプ「ミュータンジェン」と「{1}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つ。
- ミュータンジェン・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれた各対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、これは解決しない。ミュータンジェン・トークンは生成されない。

---

### 再録メカニズム：食物

ミュータント・タートルズは食べ物が大好き。特に、ちょっと変わったトッピングのピザには目がないのだ。食物は、このセットの一部の紙のカードや食物・トークンに登場するアーティファクト・タイプで、「{2}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。

### 《ピリ辛オートミールピザ》

{2}{R}

アーティファクト—食物

このアーティファクトが戦場に出たとき、1つを対象とする。これはそれに4点、あなたに3点のダメージを与える。

{2}, {T}, このアーティファクトを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。

### 《羽根頭の泥棒》

{W}

クリーチャー—鳥・ミュータント

0/2

飛行

このクリーチャーが戦場を離れたとき、食物・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

- 「食物」はアーティファクト・タイプである。一部のクリーチャーにも記載があるが、これは決してクリーチャー・タイプではない。
- 何らかの効果が「食物」を参照するなら、それは食物・アーティファクトを意味する。食物・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、あなたは《マラリーフの乗り手》の能力（そのコストに「食物1つを生け贋に捧げる」を持つ）を起動するために《グルメの魔術師、ピザフェイス》（伝説のアーティファクト・クリーチャー—食物・ミュータント）を生け贋に捧げることができる。食物1つを生け贋に捧げるこ

とを複数のコスト支払いにあてることはできない。たとえば、食物・トークンを生け贋に捧げてそれ自身の能力を起動し、《マラリーフの乗り手》の能力も起動することはできない。

- 食物・トークンを生成する呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれた各対象がその呪文や能力の解決時に不適正な対象であった場合、これは解決しない。あなたは食物・トークンを生成しない。
- どんなに美味しそうでも、カードを実際に食べてはならない。（それと、カードに描かれたピザをマネして作ったりしないこと。あなたの消化器官は、ミュータント・タートルズのように頑丈ではないから。）

---

## 再録エンチャント・タイプ：クラス

このセットには、ミュータント・タートルズ（と、ある時には彼らの仲間のひとり）が持つ多彩な才能のいくつかを表現したクラスというエンチャントのサイクルが含まれている。まずは1つの能力から始まり、努力と決断力と多少のマナをもって、さらなる強力な能力を利用するためレベル2、レベル3へとレベルアップすることができるのだ！

### 《リーダーの素質》

{1}{W}

エンチャントークラス

（次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。）

あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{2}{W}：レベル2

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場を離れるたび、その上にカウンターがある場合、2点のライフを得る。

{3}{W}：レベル3

あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

### 《華麗だが無礼者》

{1}{R}

エンチャントークラス

（次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。）

あなたが攻撃するたび、カード1枚を捨ててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

{1}{R}：レベル2

あなたがカード1枚を捨てるたび、このクラスは各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

{1}{R}：レベル3

このクラスがレベル3になったとき、あなたのライブラリーからカード1枚を探し、あなたの手札に加え、ライブラリーを切り直す。その後、カード1枚を無作為に選んで捨てる。

- クラス・カードには複数の文章欄がある。上部以外のそれぞれの文章欄はコストとレベル数が記されたクラスレベル棒で区切られている。それぞれ、記載されたコストを持つ起動型能力を表しており、起動することでクラスをそのレベルまで進めることができる。

- 各クラスはレベル1から始まり、文章欄の最上部にある能力を持つ。レベル2やレベル3に進むと、そのレベルに対応する文章欄に記載されたすべての能力も得る。
- レベルが上がっても、クラスが以前のレベルで有していた能力は失われない。
- レベルを上げる能力は、通常の起動型能力である。それはスタッツを使い、対応することができる。
- あるクラスが既に特定のレベル以上になっている場合、そのクラスをその特定のレベルまで進める能力を起動することはできない。たとえば、あるクラスがすでにレベル2になっているなら、レベル2に進めるための能力は起動できない。
- それらが同じであろうと異なると、あなたがコントロールできるクラス・パーマネントの数に制限はない。各クラス・パーマネントは、それぞれ別個にレベルを持つ。

---

## 再録メカニズム：共闘（新しい変則ルール）

このセットの統率者デッキに含まれる6枚のカードは、共闘—キャラ選択という能力を持つ。これは「共闘」の変則ルールで、統率者2体が同じ種類の共闘能力を持っていれば、その両方を使用することができる。自由に組み合わせて楽しもう！

《まとめ役、レオナルド》

{3}{W}

伝説のクリーチャー—ミュータント・忍者・海亀

3/3

あなたがコントロールしているトークン1つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置いてもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

{W}{U}{B}{R}{G}：ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは威迫とトランプルと絆魂を得る。

共闘—キャラ選択（両方がこの能力を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

《チームの頭脳、ドナテロ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー—ミュータント・忍者・海亀

2/4

1つ以上のトークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりに、それらのトークンに加えてミュータンジョン・トークン1つを生成する。

共闘—キャラ選択（両方がこの能力を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- それぞれに「共闘—キャラ選択」と記載されていれば、その2枚の統率者を使用することができる。他の共闘能力を持つカードと混ぜて使うことはできない。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《チームの頭脳、ドナテロ》と《導き手、スプリンター》があなたの統率者であるなら、あなたのデッキには固有色に青や黒を含むカードを含めることができるが、赤、緑、白を含むカードを含めることはできない。（あなたの統率者の1人が《まとめ役、レオナルド》である

なら、あなたのデッキには、他の統率者が誰であるかに関わらず、その固有色が任意の色または任意の色の組み合わせであるカードを入れることができる）。

- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード 98 枚は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2 枚の統率者を使うには、ゲームの開始時に両方が適切な共闘能力を持っていなければならない。ゲーム中にその能力を失っても、いずれか一方があなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者 2 枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を 1 回目に唱えるときには追加の {2} を支払うことはない。それらのうちいずれかから 21 点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。
- あなたの統率者が 2 枚ある間に、何かがあなたの統率者を参照するなら、それはあなたが選ぶいずれか 1 枚を参照する。あなたの統率者に（《統率の灯台》によって、統率領域から手札に加えるなど）何らかの処理を行うように指示されたなら、その効果の適用時に、あなたはあなたの統率者のうち 1 枚を選ぶ。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者 2 枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。

---

## 『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』 セット本体のカード別注釈

《アクションニュース報道班》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・市民

2/2

警戒

魂力 — {6}、このカードを捨てる：あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ +1/+1 カウンター 1 個を置く。カード 1 枚を引く。

- このカードを捨てることは、魂力能力の起動コストの一部である。

《生けるスライム、ミュータンジェンマン》

{X}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ウーズ・ミュータント

2/3

トランプル

あなたがコントロールしているアーティファクト・トークンの起動型能力を起動するためのコストは {1} 少なくなる。

これが戦場に出たとき、ミュータンジェン・トークン X 個を生成する。（それらは、『{I}, {T}』、このトークンを生け費に捧げる：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 1 個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。）を持つアーティファクトである。）

- 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト]：[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 《生けるスライム、ミュータンジェンマン》の2つ目の能力は、アーティファクト・トークンの能力を起動するためのコストのマナの部分を{0}にすることができる。

### 《異次元への追放》

{1}{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している基本土地）

このオーラが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このオーラが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《異次元への追放》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れたなら、対象としたクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はぐれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《裏切りのくノ一》

{2}{W}

クリーチャー－ミュータント・忍者・狐

3/2

隠密{2}{W}{B}（ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{2}{W}{B}で唱えてもよい。これはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。）

このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーが戦場を離れるまで、そのクリーチャーを追放する。このクリーチャーの隠密コストが支払われていたなら、代わりに、そのクリーチャーを追放する。

- 《裏切りのくノ一》の隠密コストが支払われておらず、その誘発型能力が解決する前にこれが戦場を離れたなら、対象のクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はぐれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。そのカードが戦場に戻るなら、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《大いなる脳ミソ、クラング》

{6}{U}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー－ユートロム・戦士

1/4

親和（アーティファクト）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1

つにつき $\{1\}$ 少なくなる。)

これが戦場に出たとき、あなたの手札が4枚よりも少ない場合、その差に等しい枚数のカードを引く。

これは、あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト1つにつき $+1/+0$ の修整を受ける。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後（親和（アーティファクト）などによる）コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《大いなる脳ミソ、クラング》が戦場に出たときに手札が4枚以上あるなら、この2つ目の能力は一切誘発しない。それが誘発したなら、その能力の解決時に再度確認する。解決時点で4枚以上のカードがあなたの手札にあるなら、その能力は解決されず、その効果は発生しない。

### 《お仕置きの時間》

$\{4\}\{W\}$

インスタント

タップ状態のクリーチャーを対象とするなら、この呪文を唱えるためのコストは $\{3\}$ 少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《お仕置きの時間》の1つ目の能力によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

### 《回顧変異》

$\{2\}\{U\}$

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは、基本のパワーとタフネスが $0/1$ の海亀である。それは攻撃できず、すべての能力を失う。（それは他のすべてのクリーチャー・タイプも失う。）

- 《回顧変異》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。その後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《カライの奥義》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、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。

### 《科学オタク、モナリザ》

$\{2\}\{G\}$

伝説のクリーチャー — トカゲ・ミュータント

1/3

到達

$\{T\}$ ：好きな色1色のマナ $\times$ 点を加える。 $\times$ は、このパワーに等しい。

- 《科学オタク、モナリザ》の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ので、対応することはできない。

### 《ガジェットマスター、ドナテロ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

3/2

隠密{1}{U} (ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{I}{U}で唱えてもよい。これはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。)

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。あなたはそのコピーであるトークン1つを生成する。

- トークンはコピー元のアーティファクトに書かれていることをそのままコピーする（ただし、そのアーティファクト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。その場合については後述）。これはそのアーティファクトがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、新しく生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのアーティファクトがコピーしていたものとして戦場に出る。
- トークンのコピー元のアーティファクトに「[このアーティファクト]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

### 《菓子汚染》

{1}{B}{G}

インスタンスト

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。それを破壊する。そのマナ総量が4以下なら、食物・トークン1つを生成する。（それは、「{2}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。）

- そのアーティファクトかクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間のマナ・コストを用いて、そのマナ総量が4以下かどうかを決める。そのコストに{X}が含まれていたなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

### 《家族との死別》

{1}{B}

## インスタンント

マナ総量が3以下であるクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。

- クリーチャーのマナ・コストに[X]が含まれるなら、そのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

## 《カメのメカマニア、ドナテロ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

3/4

これが戦場に出たとき、あなたがアーティファクトをコントロールしている場合、カード1枚を引く。

- 《カメのメカマニア、ドナテロ》が戦場に出たとき、その誘発型能力はあなたがアーティファクトをコントロールしているかどうかを見る。そうでなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。その時点であなたがもはやアーティファクトをコントロールしていないなら、この能力は何もしない。

## 《北風の守護者》

{2}{U}{U}{R}

クリーチャー——ドラゴン・スピリット・アバター

5/5

飛行

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、ゲームの外部にありあなたがオーナーであるカード1枚をあなたの手札に加えてもよい。

- カジュアルな対戦では、ゲームの外部のカードはあなたのコレクションから選ぶ。店舗などのイベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。リミテッドのイベントでは、あなたのサイドボードには任意の枚数の基本土地も含まれる。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

## 《苦痛の講義》

{1}{B}

インスタンント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは接死と「このクリーチャーが死亡したとき、これをオーナーのコントロール下でタップ状態で戦場に戻す。」を得る。

- 対象のクリーチャーがトークンである場合、付与されたこの能力は、それが死亡したときに誘発するが、トークンを戦場に戻すことはできない。

## 《クランゲとシュレッダー》

{4}{U/B}{U/B}

伝説のクリーチャー——ユートロム・人間・忍者

6/7

これが戦場に出るか攻撃するたび、各対戦相手はそれぞれ、土地でないカード1枚が追放されるまで、自分のライブラリーの一番上から1枚ずつ追放していく。

離脱—あなたの終了ステップの開始時に、このターンにパーマネントがあなたのコントロール下で戦場を離れていた場合、これによって追放されているカード1枚を、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたがそのカードを唱えるのは《クランゲとシュレッダー》の最後の能力の解決中かつスタック上にある間である。後でプレイするために取っておくことはできない。そのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

### 《グランドチャックとダートバッグ》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー—雄牛・モグラ・ミュータント

8/8

トランプル

あなたがマナを引き出す目的で土地1つをタップするたび、{G}を加える。

- 《グランドチャックとダートバッグ》の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ので、対応することはできない。

### 《グルメの魔術師、ピザフェイス》

{3}{B}{G}

伝説のアーティファクト・クリーチャー—食物・ミュータント

2/4

これが戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。

離脱—あなたの終了ステップの開始時に、このターンにパーマネントがあなたのコントロール下で戦場を離れていた場合、アーティファクトやクリーチャーでありこれでない最大1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター3個を置く。それがクリーチャーでないなら、それは他のタイプに加えて0/0のミュータント・クリーチャーになる。

{10}, {T}, これを生け贋に捧げる：15点のライフを得る。

- 《グルメの魔術師、ピザフェイス》の2つ目の能力は対象としたパーマネントが持っている能力を取り除かない。
- 対象となったパーマネントは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。
- 対象としたパーマネントがクリーチャーについている装備品であったなら、それははずれる。換装を持たない装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。
- 対象にしたパーマネントが機体であった場合、その基本のパワーとタフネスは0/0に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。

- 対象にしたパーマネントが配備を持っている場合、その基本のパワーとタフネスは0/0に設定される。そのパーマネントに蓄積カウンターを追加したとしても、そのいずれかの層に書かれているパワーとタフネスに再設定されはしない。
- この結果としてなったクリーチャーは、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あるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかだけが考慮される。

## 《クロームドーム》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・忍者

1/3

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのアーティファクト・クリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

{5}：あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト1つを対象とする。そのコピーであるトークン1つを生成する。そのトークンは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贋に捧げる。

- トークンはコピー元のアーティファクトに書かれていることをそのままコピーする（ただし、そのアーティファクト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。その場合については後述）。これはそのアーティファクトがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のアーティファクトのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のアーティファクトがトークンであるなら、新しく生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のアーティファクトが他の何かをコピーしているなら、トークンはそのアーティファクトがコピーしていたものとして戦場に出る。
- トークンのコピー元のアーティファクトに「[このアーティファクト]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「[このアーティファクト]が戦場に出るに際し」や「[このアーティファクト]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

## 《下水道侍、レオナルド》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀・侍

3/3

隠密{2}{W}{W}

二段攻撃

あなたのターンの間、あなたの墓地にありパワーやタフネスが1以下であるクリーチャー・呪文を唱えてよい。これによりあなたが呪文を唱えたなら、そのクリーチャーは最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。（最終カウンターが置かれているクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。）

- あなたは《下水道侍、レオナルド》の最後の能力が与える許諾によってプレイするカードのすべてのコストを支払わなければならないし、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマネントで機能する。最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。
- 最終カウンターは、パーマネントが戦場から墓地でない領域に行くことを阻止しない。たとえば、最終カウンターが置かれているパーマネントが戦場からオーナーの手札に戻るなら、それは通常通り行われる。
- 最終カウンターはキーワード・カウンターではないため、それが置かれたパーマネントに何らかの能力を与えることなく、そのパーマネントが能力を失ったあとで墓地に置かれる場合でも、代わりに追放される。
- 1つのパーマネントの上に複数の最終カウンターがあっても意味はない。

### 《堅忍不屈、トラーグ総司令》

{3}{R}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー エレメンタル・兵士

4/3

トランプル

これが戦場に出たとき、これでないアーティファクト1つを生け贋に捧げてもよい。そうしたとき、クリーチャー1体を対象とする。これはそれに4点のダメージを与える。

- 《堅忍不屈、トラーグ総司令》の最後の能力が対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたがこれでないアーティファクト1つを生け贋に捧げたときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタッツに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

### 《権力の仲買人、マダム・ヌル》

{2}{B}

伝説のクリーチャー デーモン・アドバイザー

1/3

接死

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出たび、そのパワーに等しい点数のライフを支払ってもよい。そうしたなら、その上にその点数に等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

- 《権力の仲買人、マダム・ヌル》の最後の能力の解決時にあなたが支払うことのできるライフの点数は、そのクリーチャーのパワーを用いて決定する。そのクリーチャーがすでに戦場になかったなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。（その場合、おそらくライフを支払いたくはないだろうが。）

### 《古代ペット》

{W}

クリーチャー 恐竜・忍者

1/2

このクリーチャーはこれよりも大きなパワーを持つクリーチャーにはブロックされない。

{1}{W}, {T}：あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。あなたのターン中にしか起動できない。

- 《古代ペット》がブロックされた後では、これやブロック・クリーチャーのパワーを変更しても、それがブロックされていない状態にはならない。

### 《殺し屋クローン、シャークシュレッダー》

{2}{B}{B}

伝説のクリーチャー — サメ・タコ・忍者

4/4

隠密{3}{B}{B}

先制攻撃

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーの墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。それはタップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で戦場に出る。

- 《殺し屋クローン、シャークシュレッダー》が先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップ中にプレイヤーに戦闘ダメージを与え、その最後の能力によって先制攻撃を持つクリーチャーを戦場に戻すなら、戻されたクリーチャーは通常の戦闘ダメージ・ステップ中にも戦闘ダメージを与える。戻されたクリーチャーが二段攻撃を持っていた場合、それは通常の戦闘ダメージ・ステップ中に一度だけ戦闘ダメージを与える。
- 《殺し屋クローン、シャークシュレッダー》が通常の戦闘ダメージ・ステップ中に（別の効果によって二段攻撃を得ていたなどにより）プレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、その最後の能力で戻されたクリーチャーは、この戦闘フェイズ中に戦闘ダメージを与えることはない。

### 《シュレッダーの複製術》

{4}{B}{B}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贋に捧げる。）

I — 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。それを追放する。それが伝説でないことと、他のタイプに加えてミュータントであることを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。

II, III — それが伝説でないことと、他のタイプに加えてミュータントであることを除き、この英雄譚によって追放されているカードのコピーであるトークン1体を生成する。

- 下記の例外を除き、《シュレッダーの複製術》の章能力によって生成されたトークンは、元のカードに記載されている内容をそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。墓地に置かれる前や追放される前にそのカードが表していたオブジェクトに関する情報はコピーしない。
- そのトークンは伝説ではない。また、他のタイプに加えてミュータントでもある。これはそのトークンのコピー可能な値であり、他の効果によってコピーされ得る。
- そのトークンのコピー元のカードに「このクリーチャーが戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、コピーであるトークンもその能力を持つので、トークンが生成されたときにその能力が誘発する。同様に、トークンがコピーした「このクリーチャーが戦場に出るに際し」や「このクリーチャーは～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

### 《新型ヌンチャク》

{2}{G}

アーティファクト — 装備品

この装備品が戦場に出たとき、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。そうしたとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。装備しているクリーチャーはそれと格闘を行う。（それぞれは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。）

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。

装備{3}（{3}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- 《新型ヌンチャク》の1つ目の能力の誘発時に、対戦相手がコントロールしているクリーチャーを対象に選ばない。これにより《新型ヌンチャク》が、あなたがコントロールしていて対象であるクリーチャーにつけられたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。その能力がスタッカに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

### 《人生の学び》

{2}{G}{U}

ソーサリー

カード3枚を引く。あなたの手札から土地・カード1枚を、タップ状態で戦場に出してもよい。

- 《人生の学び》の効果は、土地をプレイすることには含まれない。そのターンにすでに土地をプレイしていたとしても、この能力により土地・カードを戦場に出せる。

### 《鋭い切先、レオナルド》

{1}{W}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

1/1

隠密{W}（ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{W}で唱えてもよい。これはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。）

絆魂

あなたがライフを得るたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《鋭い切先、レオナルド》の最後の能力は、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。それが《闇商店》による1点のライフであっても、《ワカモレとマシュマロのピザ》による3点のライフであっても関係ない。
- 《鋭い切先、レオナルド》に致死ダメージが与えられるのと同時にあなたがライフを得た場合には、この救出に間に合うように、この最後の能力によってカウンターを得ることはできない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《鋭い切先、レオナルド》の最後の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《鋭い切先、レオナルド》の最後の能力は1回のみ誘発する。

- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《鋭い切先、レオナルド》の最後の能力は誘発しない。

### 《精神転送プロトコル》

{2}{U}

インスタンント

アーティファクトやクリーチャーである1つを対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4/5のアーティファクト・クリーチャーになる。

カード1枚を引く。

- 《精神転送プロトコル》は、そのクリーチャーやアーティファクトの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果をすべて上書きする。その後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《力ライの奥義》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、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。

### 《即興役者、ミケランジェロ》

{3}{G}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

4/4

隠密{2}{G}{G}（ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{2}{G}{G}で唱えてもよい。これはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。）

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたの手札にあるクリーチャー・カード最大1枚と土地・カード最大1枚を戦場に出してもよい。

- 《即興役者、ミケランジェロ》の最後の能力によって土地・カード1枚を戦場に出すことは、土地をプレイすることではない。あなたがすでにそのターンに土地をプレイしていたとしても、これにより土地・カードを戦場に出すことができる。

### 《タートルズの隠れ家》

土地

{T} : {C}を加える。

{T} : 好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、忍者や海亀である呪文を唱えるためにしか支払えない。

{3}, {T} : 忍者や海亀である1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 忍者や海亀であるクリーチャーがブロックされてしまったあとで、そのクリーチャーを対象として《タートルズの隠れ家》の最後の能力を起動しても、ブロックされていない状態にはならない。

### 《タートルズよいつまでも》

{3}{W}

インスタンット

あなたのライブラリーやゲームの外部から、あなたがオーナーであり名前の異なる伝説のクリーチャー・カードちょうど4枚を探し、その後、それらのカードを公開する。対戦相手1人はそれらのうち2枚を選ぶ。それらの選ばれたカードをあなたの手札に加え、残りをあなたのライブラリーに加えて切り直す。

- カジュアルな対戦では、ゲームの外部のカードはあなたのコレクションから選ぶ。店舗などのイベントでは、ゲームの外部のカードはあなたのサイドボードから選ぶ必要がある。あなたはいつでも自分のサイドボードを見てよい。

### 《タートルワゴン》

{3}

アーティファクト — 機体

4/4

この機体が攻撃するたび、このターンにこれに搭乗したクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、そのクリーチャーがミュータントや忍者や海亀であるなら、その上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

搭乗1 (あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が1以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。)

- クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にすることは、その上にすでに置かれている+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

### 《叩きのめし》

{1}{G}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- いずれかの対象が《叩きのめし》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。

### 《脱出トンネル》

土地

{T}, この土地を生け贋に捧げる：あなたのライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

{T}, この土地を生け贋に捧げる：パワーが2以下であるクリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 《脱出トンネル》の最後の能力を起動した後それが解決される前に、対象としたクリーチャーのパワーが3以上に増えた場合、その能力は解決されない。しかし、能力の解決後にそのクリーチャーのパワーが3以上に増加したとしても、そのターン、それはブロックされない。
- パワーが2以下のクリーチャーがブロックされた後では、《脱出トンネル》の最後の能力がそれをブロックされていない状態にすることはない。

### 《小さな孤児の両生種、リタ》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

2/1

団結 — あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、以下からこのターンにまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- ・ これの上に +1/+1 カウンター1個を置く。
- ・ 食物・トークン1つを生成する。 (それは、 /{2}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。) を持つアーティファクトである。)
- ・ 占術1を行う。
  - ・ 《小さな孤児の両生種、リタ》があなたがコントロールしていてこれでない1体以上のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、この能力は、そのように戦場に出た、これでないクリーチャー1体につき1回誘発する。
  - ・ あなたがコントロールしていてこれでない複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、あなたはスタックにある誘発型能力1つにつきそれぞれ異なるモードを選ばなければならない。3体以上のあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーが同時に戦場に出たとき、その選択は最初の3体のみに行う。
  - ・ すでにそのターンに3つとも選ばれていて適正にモードを選ぶことができないなら、その能力はスタックから取り除かれ、効果は発生しない。
  - ・ 何らかの方法によりあなたが2体以上の《小さな孤児の両生種、リタ》をコントロールしているなら、各ターンにそれぞれの《小さな孤児の両生種、リタ》の能力について選ばれたモードを個別に記録すること。

### 《テクノドーム》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3/3

到達、トランプル

このクリーチャーのパワーが6以上でないかぎり、これでは攻撃もブロックもできない。

{T}, これでないアーティファクト1つを生け贋に捧げる：カード1枚を引く。このクリーチャーの上に +1/+1 カウンター1個を置く。

- ・ 《テクノドーム》が攻撃やブロックをした後では、パワーを下げても攻撃やブロックを止めることはできない。

### 《手に負えない二人組、トッカとラーザー》

{B/R}{B/R}

伝説のクリーチャー — 海亀・狼・ミュータント

3/2

この呪文は打ち消されない。

威迫

プレイヤー1人が呪文1つを唱えるたび、その呪文を唱えるために支払われたマナの点数がそのマナ総量よりも小さい場合、これはそのプレイヤーに3点のダメージを与える。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《手に負えない二人組、トッカとラーザー》の最後の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。それは、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- マナ・コストに{X}を含む呪文では、Xとして選ばれた値を用いて、その呪文のマナ総量を決定する。
- 《手に負えない二人組、トッカとラーザー》の最後の能力が解決する時点での呪文がすでにスタックにないなら、それがスタックにあった最後の瞬間のマナ総量を用いる。

### 《逃亡するドロイド》

{U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット・科学者

1/1

このターンにアーティファクトがあなたのコントロール下で戦場に出ていたなら、このクリーチャーはブロックされない。

{U}、このクリーチャーを生き贋に捧げる：あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである1つを対象としている呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 《逃亡するドロイド》の起動型能力は、複数の対象を持つ呪文であっても、それらの対象のうち少なくとも1つがあなたがコントロールするアーティファクトかクリーチャーであれば、それを対象とすることができる。
- 対象の呪文が対象とした、あなたがコントロールしているアーティファクトかクリーチャーが戦場を離れたなら、その呪文はもはや《逃亡するドロイド》の起動型能力の適正な対象ではない。一方で、その対象であったアーティファクトやクリーチャーが、対象とした呪文の不適正な対象になっているがなおあなたのコントロール下で戦場に残っている場合、対象とした呪文は依然として《逃亡するドロイド》の起動型能力の適正な対象である。

### 《時の牢獄を破りし者、サヴァンティ・ロメロ》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — デーモン・ウィザード

4/4

トランプル

あなたのターンの戦闘の開始時に、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。その後、カードX枚を引き、X点のライフを失う。Xは、これの上にあるカウンターの個数に等しい。

- Xの値は、《時の牢獄を破りし者、サヴァンティ・ロメロ》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 《時の牢獄を破りし者、サヴァンティ・ロメロ》の最後の能力は、+1/+1カウンターだけではなく、このパーマネントの上にあるすべてのカウンターを数える。

### 《時を駆けるタートルズ》

{5}{U}{U}

ソーサリー

すべてのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札と墓地を自分のライブラリーに加えて切り直してもよい。そうした各プレイヤーはそれぞれカード7枚を引く。

時を駆けるタートルズを追放する。

- アクティブ・プレイヤーから始めて、ターン順に、プレイヤーは自分の手札と自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直すかどうかを決めて宣言する。その後、そうすることを選んだすべてのプレイヤーは自分の手札と自分の墓地を自分のライブラリーに加えて切り直し、カード7枚を引く。ターン順で後になるプレイヤーは自分より先のプレイヤーの選択を知っていることになる。

### 《ドラゴンの娘、キツネ》

{4}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 狐・邪術師・アバター

6/6

警戒

これが戦場に出るかプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これでないクリーチャー2体を、それぞれコントローラーが異なるように選び、対象とする。それらのコントロールを交換してもよい。

- 《ドラゴンの娘、キツネ》の最後の能力の解決時に対象となる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。
- クリーチャーのコントロールを得ても、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。

### 《トラブルメーカー、ラフとマイキー》

{5}{R/G}{R/G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

7/7

トランプル、速攻

これが攻撃するたび、クリーチャー・カード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出し、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。

- あなたは、あなたが戦場に出すクリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを選ぶ。《トラブルメーカー、ラフとマイキー》や、他の攻撃クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。
- あなたが戦場に出したクリーチャーは、攻撃している状態であるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、そのクリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。

### 《トラブル解決コンビ、ドニーとレオ》

{3}{W/U}{W/U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

4/6

警戒

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているアーティファクト最大1つを対象とし、あなたが

コントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。それらを追放する。その後、それらをオーナーのコントロール下で戻す。

- この方法により追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたパーマネントについていたオーラは、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いていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《生意気番長、ラファエロ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

4/3

威迫 (このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

団結 — あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放してもよい。

これが攻撃するたび、ターン終了時まで、これによって追放されているカード1枚をプレイしてもよい。

- 《生意気番長、ラファエロ》が一度戦場を離れ、後に別の《生意気番長、ラファエロ》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。元の《生意気番長、ラファエロ》によって追放されたカードを、新しい《生意気番長、ラファエロ》の最後の能力によって与えられた許諾を用いてプレイすることはできない。
- 《生意気番長、ラファエロ》の最後の能力によって与えられた許諾を用いてカードをプレイする場合も、カード・タイプに基づいた通常のタイミングの許諾や制限に従わなければならない。たとえば、あなたがこれにより追放領域にある土地1つをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

### 《ニュートリノス》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・レベル

2/4

飛行

団結 — あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、ニュートリノスは+1/+0の修整を受ける。

ニュートリノスが攻撃するたび、あなたがオーナーであるクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。その後、それをあなたのコントロール下でタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に戻す。

- この方法により追放されたクリーチャーが戻った後は、それは元のオブジェクトとは関係のない新しいオブジェクトとみなされる。追放されたクリーチャーについていたオーラは、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いていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

- あなたはその戻されたクリーチャーがプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルのうちどれを攻撃しているかを選ぶ。《ニュートリノス》や、他の攻撃クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。
- あなたが戦場に出したクリーチャーは、攻撃している状態であるが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。そのクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出ても、そのクリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は誘発しない。（《ニュートリノス》がクリーチャーを追放する前に誘発した能力は影響を受けず、それらの能力の発生源は戦場にあった最後のクリーチャーであり、今攻撃しているクリーチャーではない。）

### 《沼地のハンター、レザーヘッド》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — クロコダイル・ミュータント・ならず者

5/4

トランプル

これは呪禁カウンター 1 個が置かれた状態で戦場に出る。

これがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、この上からカウンター 1 個を取り除いてもよい。そうしたとき、そのプレイヤーがコントロールしていてアーティファクトやエンチャントである 1 つを対象とする。それを破壊する。

- 《沼地のハンター、レザーヘッド》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これにより《沼地のハンター、レザーヘッド》の上からカウンター 1 個を取り除くときに、2 つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

### 《ノーサンプトンの農場》

土地

{T} : {C} を加える。

{1}, {T} : あなたがオーナーであるクリーチャー 1 体を対象とする。それを追放する。

{2}, {T}, この土地を生け贋に捧げる : この土地によって追放されているクリーチャー・カード 1 枚をあなたのコントロール下で戦場に戻す。この土地によって追放されていてそれでない各カードをそれぞれオーナーの手札に戻す。

- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はたして戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。そのカードが戦場に戻るなら、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放された場合、それは消滅する。それは戦場やオーナーの手札には戻らない。

### 《ノーバディー》

{1}{U/R}{U/R}

アーティファクト・クリーチャー — 人間・英雄

3/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがコントロールしていてこれでないアーティファクト最大 1 つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。占術 1 を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を見る。それをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。）

- あなたは《ノーバディー》の能力のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んで、その対象が能力を解決する時点で不適正であった場合、能力は解決されず、効果は一切発生しない。よって占術を行うこともない。

### 《パーティーはおまかせ、マイキーとドニー》

{2}{G/U}{G/U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

3/3

護法{2}

あなたはあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚をいつ見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたり、ミュータントや忍者や海亀である呪文を唱えたりしてもよい。これによりあなたがクリーチャー・呪文を唱えたなら、そのクリーチャーは追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- 《パーティーはおまかせ、マイキーとドニー》の2つ目の能力により、あなたが望むならいつでも（ただし後述する制限がある）あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見ることができる。あなたに優先権がないときでもよい。この処理はスタックを用いない。そのカードが何であるかを知ることは、あなたがあなたの手札にあるカードを見る能够と同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたが呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したり特別な処理をする間に、あなたのライブラリーの一番上にあるカードが変わらるなら、あなたはそれを終えるまで、新たな一番上にあるカードを見る能够がない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上にあるカードを唱えるなら、その呪文のコストを支払い終えるまで、あなたは次のカードを見られない。
- 《パーティーはおまかせ、マイキーとドニー》の最後の能力は、その結果として生じる呪文がミュータントや忍者や海亀である場合、あなたはあなたのライブラリーの一番上のカードを唱えることができる。あなたは必要とするコストをすべて支払わなければならないし、タイミングの制限に従わなければならない。その呪文がインスタント（一番あり得るのは同族・インスタント）であったり瞬速を持っていたなら、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでもそれを唱えることができる。対戦相手のターン中であってもよい。

### 《ハードサイエンス、ドニーとラフ》

{1}{U/R}{U/R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

2/4

威迫

これが攻撃するたび、このターン、次にあなたが唱えるクリーチャーでない呪文は親和（アーティファクト）を持つ。（それを唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{1}少なくなる。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後（親和（アーティファクト）などによる）コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 稀にではあるが、（複数の戦闘フェイズがあったなどにより）《ハードサイエンス、ドニーとラフ》の最後の能力が同じターンに2回以上解決される場合、クリーチャーでない呪文1つが複数の親和（アーティファクト）を持つことがある。それらの能力は累積する。たとえば、あなたが同じターンに《ハードサイエンス、ドニーとラフ》で2回攻撃し、その攻撃の間にクリーチャーでない呪文を唱えることがなかった場合、

そのターンにあなたが次に唱えるクリーチャーでない呪文のコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{2}少なくなる。

### 《パープルドラゴンズのゴロツキ》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

2/2

{T} : {R}を加える。このマナは、アーティファクト・呪文を唱えるためか、能力を起動するためにしか支払えない。

- 起動型能力とはコロン（：）を含むものである。それは通常「[コスト] : [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。

### 《破壊のニンジャ、ラファエロ》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

4/4

これは可能ならブロックされなければならない。

激昂 — これがダメージを受けるたび、その点数に等しい点数の{R}を加える。ターン終了時まで、ステップやフェイズの終了に際してあなたはこのマナを失わない。

- 複数の発生源が（複数のクリーチャーが彼をブロックしたりなどして）《破壊のニンジャ、ラファエロ》に同時にダメージを与えるなら、この激昂能力は1回のみ誘発する。
- 致死ダメージが《破壊のニンジャ、ラファエロ》に与えられるなら、その激昂能力は誘発する。

### 《破壊の猛進、ロックステディ》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー — サイ・ミュータント

7/7

これは2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

あなたがコントロールしているすべての猪は、2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

森サイクリング{2} ({2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから森・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。)

- 威迫と「このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにはブロックされない。」とを持つクリーチャーは決してブロックされない。

### 《ハクティビスト、エイプリル・オニール》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

1/5

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが唱えた呪文の中のカード・タイプ1種類につき1枚のカードを引く。

- マジックのカードタイプには、アーティファクト、バトル、クリーチャー、エンチャント、インスタント、同族、土地、プレインズウォーカー、そしてソーサリーが含まれる。伝説の、基本、氷雪は特殊タイプであってカード・タイプではない。人間や科学者はサブタイプであってカード・タイプではない。

### 《始まりの液体》

{2}

伝説のアーティファクト

あなたがコントロールしていて $+1/+1$ カウンターが置かれているクリーチャー1体が戦場を離れるたび、その上にある $+1/+1$ カウンター1個につき1つのミュータンジェン・トークンを生成する。（ミュータンジェン・トークンは、「 $\{I\}, \{T\}$ 、このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

$\{T\}$ ：墓地にあるカード1枚を対象とする。それを追放する。ミュータンジェン・トークン1つを生成する。

- 十分な数の $-1/-1$ カウンターがあなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に同時に置かれ、そのタフネスが0以下（もしくは致死ダメージ）となったなら、 $-1/-1$ カウンターが置かれる前にその上に置かれていた $+1/+1$ カウンターの個数を用いて、あなたが得るミュータンジェン・トークンの数を決定する。たとえば、クリーチャーの上に $+1/+1$ カウンターが3個置かれていて、その上に $-1/-1$ カウンターが4個置かれたなら、あなたはミュータンジェン・トークンを3体得る。なぜなら、《始まりの液体》の誘発型能力はそのクリーチャーが戦場を離れる直前の状態を見るので、その時点ではそのクリーチャーの上にそれらのカウンターがすべてあったからである。

### 《パラミシア・コロニエックス》

{1}{B}

クリーチャー — ゾンビ・蟲

2/2

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード3枚を切削する。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚をあなたの墓地に置く。）

このクリーチャーが死亡したとき、これを追放してもよい。そうしたとき、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。それをあなたのライブラリーの一番上に置く。

- 《パラミシア・コロニエックス》の最後の能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが《パラミシア・コロニエックス》を追放したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

### 《否認》

{1}{U}

インスタント

クリーチャーでない呪文1つを対象とする。それを打ち消す。

- 「クリーチャー・呪文」とはクリーチャー・タイプを持つ呪文であり、アーティファクトやエンチャントなどの他のタイプを持っていても構わない。

### 《ピリ辛オートミールピザ》

{2}{R}

アーティファクト — 食物

このアーティファクトが戦場に出たとき、1つを対象とする。これはそれに4点、あなたに3点のダメージを与える。

{2}, {T}, このアーティファクトを生け贋に捧げる：3点のライフを得る。

- 《ピリ辛オートミールピザ》の1つ目の能力の解決時にその対象が不適正であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはダメージを受けない。（お友達には、思ったより辛くなかったと伝えよう。）

### 《ぶっとび全開、ミケランジェロ》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

1/1

これが戦場に出たとき、ミュータンジェン・トークン1つを生成する。（それは、「{I}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりに、その上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりに1個多く置かれた状態で戦場に出る。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしている関係ない。
- 稀なことであるが、あなたが2体以上の《ぶっとび全開、ミケランジェロ》をコントロールしている場合、あなたがコントロールしている《ぶっとび全開、ミケランジェロ》1体につきあなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に置かれている+1/+1カウンターの個数が1個増える。

### 《フット団の踏みつけ》

{1}{B}

インスタンント

キッカー — アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贋に捧げる。（この呪文を唱えるに際し、他のコストに加えてアーティファクトやクリーチャーである1つを生け贋に捧げてもよい。）

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-2/-2の修整を受ける。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、ターン終了時まで、そのクリーチャーは-5/-5の修整を受ける。

- とある呪文のキッカー・コストが支払われたなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- 同じキッカー・コストを2回以上支払うことはできない。

- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまたキッカーされている状態である。そのコピー元の呪文がパーマネント・呪文なら、その呪文のコピーが戦場に出た時に生成されるトークンもまたキッカーされている状態である。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。呪文を唱えるための総コストがどうなっても、そのマナ総量は変わらない。

### 《ヘンチボット》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/3

このクリーチャーが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてタップ状態であるクリーチャー1体を対象とする。このクリーチャーが戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《ヘンチボット》の誘発型能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、対象となったクリーチャーは追放されない。
- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はたして戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《ボット叩きタイム》

{3}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ボット叩きタイムはそれに6点のダメージを与える。このターンにそのクリーチャーが死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- 《ボット叩きタイム》の置換効果は、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それを追放する。

### 《舞い降りる死神、コウヤ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・鳥

2/1

飛行

これが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、{3}{B}を支払ってもよい。そうしないなら、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 次の終了ステップの開始時に遅延誘発型能力がスタックに置かれる前に《舞い降りる死神、コウヤ》が戦場を離れていても、その遅延誘発型能力は通常通り解決される。あなたは依然として{3}{B}を支払う機会があり、支払わなかったなら、追放されたカードはオーナーのコントロール下に戻る。

- 追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。そのカードが戦場に戻るなら、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトーケンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《マウサー・マーク III》

{1}{U/R}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/3

あなたがこれでないアーティファクトをコントロールしていないかぎり、このクリーチャーでは攻撃できない。

- いったん《マウサー・マーク III》で攻撃した後では、あなたがこれでないアーティファクトをコントロールしなくなったとしても、それは攻撃クリーチャーのままである。

### 《マンホールミサイル》

{1}{R}

インスタンス

クリーチャー1体を対象とする。マンホールミサイルはそれに3点のダメージを与える。あなたの手札にあるカード1枚をあなたのライブラリーの一番下に置いててもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《マンホールミサイル》を解決しようとする時点で、対象としたクリーチャーが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはあなたの手札にあるカード1枚をあなたのライブラリーの一番下に置くことも、カード1枚を引くこともしない。

### 《ミケランジェロの奥義》

{4}{G}

ソーサリー

隠密{3}{G} (ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{3}{G}で唱えてもよい。)

あなたのライブラリーの一番上にあるカード8枚を見る。その中からクリーチャー・カード最大2枚をマナ総量が合計6以下になるよう選んで戦場に、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。

- あなたのライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を確定するとき、Xは0として扱う。

### 《南風の守護者》

{3}{B}

クリーチャー — 蛇・スピリット・アバター

3/4

接死

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、そのタフネスに等しい点数のライフを得る。

あなたがライフを得るたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

- 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て、あなたが《南風の守護者》の2つ目の能力によって得るライフの点数を決定する。
- 《南風の守護者》の最後の能力は、ライフを得るイベント1回につき1回のみ誘発する。それが《闇商店》による1点のライフであっても、《ワカモレとマシュマロのピザ》による3点のライフであっても関係ない。
- 絆魂を持つクリーチャーが戦闘ダメージを与える場合、ライフを得るイベントは1体ごとに別々に起こる。たとえば、あなたがコントロールしていて絆魂を持つクリーチャー2体が同時に戦闘ダメージを与えたなら、《南風の守護者》の最後の能力は2回誘発する。ただし、あなたがコントロールしていて絆魂を持つ単体のクリーチャーが、（トランプルを持っていたり2体以上のクリーチャーにブロックされたなどにより）複数のクリーチャーやプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えた場合には、この能力は1回しか誘発しない。
- 「何か1つにつき何点のライフ」や「何かの数に等しい点数のライフ」のような形で得るライフが指定される場合、そのライフの獲得は単一のイベントとなり、《南風の守護者》の最後の能力は1回のみ誘発する。
- 双頭巨人戦であなたのチームメイトがライフを得たときには、それによってあなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《南風の守護者》の最後の能力は誘発しない。

### 《見習いくノー、エイプリル・オニール》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

2/2

これが戦場に出たとき、占術2を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、そのうちの望む枚数を一番下に、残りを一番上に、それぞれ望む順番で置く。）

これは、パワーが3以上であるクリーチャーにはブロックされない。

- 《見習いくノー、エイプリル・オニール》がブロックされた後では、ブロックしたクリーチャーのパワーが3以上に変わっても、《見習いくノー、エイプリル・オニール》がブロックされていない状態にはならない。

### 《ミュータントの機械工、ドナテロ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・海亀

3/5

{T}：あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター3個を置く。それがクリーチャーでないなら、それは他のタイプに加えて0/0のロボット・クリーチャーになる。起動はソーサリーとしてのみ行う。

あなたがコントロールしているアーティファクト1つが戦場から墓地に置かれるたび、その上にカウンターがある場合、あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである最大1つを対象とする。その上にそれらのカウンターを置く。

- 《ミュータントの機械工、ドナテロ》の1つ目の能力は対象としたアーティファクトが持っている能力を取り除かない。
- そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。

- 対象としたアーティファクトがクリーチャーについている装備品であったなら、それははずれる。換装を持たない装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。
- 対象にしたアーティファクトが機体であった場合、その基本のパワーとタフネスは0/0に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。
- 対象にしたアーティファクトが配備を持っている場合、その基本のパワーとタフネスは0/0に設定される。そのアーティファクトに蓄積カウンターを追加したとしても、そのいずれかの層に書かれているパワーとタフネスに再設定されない。
- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、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あるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかだけが考慮される。

### 《ミュータントの親友、ミケランジェロ》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

4/4

あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているすべてのクリーチャーは、2体以上のクリーチャーにはブロックされない。

これが戦場に出るか攻撃するたび、ミュータンジェン・トークン1つを生成する。（それは、「{I},{T}」このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

- あなたがコントロールしているクリーチャーがブロックされた後で、そのクリーチャーの上にカウンターを置いても、それはブロックされていない状態にはならない。

### 《メカの天才》

{1}{U}

エンチャントークラス

（次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。）

このクラスが戦場に出たとき、カード2枚を切削し、カード2枚を引き、その後、カード2枚を捨てる。

{1}{U}：レベル2

このクラスがレベル2になったとき、あなたの墓地にあるアーティファクト・カード最大2枚を対象とする。それらをあなたの手札に戻す。

{4}{U}：レベル3

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているアーティファクト1つを対象とする。その上に+1/+1カウンター3個を置く。それがクリーチャーでないなら、それは他のタイプに加えて0/0のロボット・クリーチャーになる。

- 《メカの天才》のレベル3の能力は対象としたアーティファクトが持っている能力を取り除かない。
- そのアーティファクトは、それが持っているタイプやサブタイプや特殊タイプを引き続き持ち続ける。

- 対象としたアーティファクトがクリーチャーについている装備品であったなら、それははずれる。換装を持たない装備品がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それを別のクリーチャーにつけることはできない。
- 対象にしたアーティファクトが機体であった場合、その基本のパワーとタフネスは0/0に設定される。機体に搭乗することはパワーとタフネスを再設定しない。
- 対象にしたアーティファクトが配備を持っている場合、その基本のパワーとタフネスは0/0に設定される。そのアーティファクトに蓄積カウンターを追加したとしても、そのいずれかの層に書かれているパワーとタフネスに再設定されない。
- この結果としてなったアーティファクト・クリーチャーは、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あるなら、そのターンに攻撃できる。それがいつからクリーチャーであったのかには関係ない。それがいつから戦場にあったのかだけが考慮される。

### 《目覚めし才能》

{4}{U}{R}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- クリーチャー1体を対象とする。目覚めし才能はそれに5点のダメージを与える。
- あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。それがアーティファクト・クリーチャー・カードであるなら、それを戦場に戻す。そうでないなら、それを戦場に戻し、それは飛行を持つ3/3のロボット・アーティファクト・クリーチャーになる。
- 《目覚めし才能》の最後のモードによって、アーティファクトが持つ何らかの能力が失われることはない。

### 《モンド・ゲッコー》

{1}{U}{U}

伝説のクリーチャー——トカゲ・ミュータント

2/3

{1}、カード1枚を捨てる：色1色を選ぶ。ターン終了時まで、モンド・ゲッコーはその選ばれた色になり、その選ばれた色への呪禁を得る。

モンド・ゲッコーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはあなたがコントロールしているパーマネントの中の色1種類につき1枚のカードを引く。

- 《モンド・ゲッコー》の1つ目の能力によってそれはその選ばれた色のみになる。それ以前の色ではなくなる。（そのターンに選ばれた、他のいずれかの色からの呪禁は持つ）。
- 色は、白、青、黒、赤、緑の5色である。無色は色ではない。

### 《ゆけゆけ忍者》

{R}{W}

ソーサリー

以下から1つまたは両方を選ぶ。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それを追放し、その後、オーナーのコントロール

下で戦場に戻す。

・対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ゆけゆけ忍者はそれに、あなたがコントロールしているクリーチャーのパワーの中の最大値に等しい点数のダメージを与える。

- ・追放されたクリーチャーが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたクリーチャーについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- ・これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《陽気なやんちゃ者》

{G}

エンチャント－クラス

(次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。)

このクラスが戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ食物・トークン1つを生成する。

{1}{G}：レベル2

対戦相手がコントロールしているアーティファクト1つが戦場から墓地に置かれるたび、カード1枚を引く。

{4}{G}：レベル3

1人以上のあなたの対戦相手が攻撃されるたび、攻撃クリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+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、《陽気なやんちゃ者》の最後の能力を解決するたびに計算される。能力が解決した後にあなたの手札の枚数が変わっても、そのターンにそのクリーチャーに与えられるボーナスは変わらない。

### 《寄せ集めの武器》

{1}{R}

アーティファクト－装備品

装備しているクリーチャーは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき+1/+0の修整を受ける。

{4}{R}：この装備品のコピーであるトークン1つを生成する。

装備{R}

- ・コピーであるトークンは《寄せ集めの武器》の能力を持つ。これには自身のコピーであるトークンを生成する能力も含まれる。
- ・それは《寄せ集めの武器》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をコピーしない。また、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- ・《寄せ集めの武器》が、その2つ目の能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《寄せ集めの武器》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《寄せ集めの武器》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。
- ・《寄せ集めの武器》の2つ目の能力がスタック上にある間にこれが何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《寄せ集めの武器》がコピーになっていたもののコピーとして戦場に出る。（これはいわば、「イエス・アンド法」に相当するルールである）

### 《ライオンクイーン、サリー・プライド》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー—猫・ミュータント・レベル

2/4

これが戦場に出たとき、赤の2/2のミュータント・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは、あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャーの数に等しい。

これが攻撃するたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- Xの値は、《ライオンクイーン、サリー・プライド》の1つ目の能力の解決時に一度だけ計算される。

### 《ラスト・ローニン》

{4}{B}{G}

エンchant—to 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。IIIの後に、生け贋に捧げる。)

I—すべてのクリーチャーを破壊する。

II—カード4枚を切削する。そうしたとき、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。それをあなたの手札に戻す。

III—このターンにあなたがコントロールしているクリーチャーが単独で攻撃するたび、その上に+1/+1カウンター3個を置く。ターン終了時まで、それはトランプルと絆魂と破壊不能を得る。

- 《ラスト・ローニン》の2つ目の章能力の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたがカード4枚を切削したときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

### 《ラスト・ローニンの奥義》

{3}{W}

インスタンント

隠密{1}{W} (ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{1}{W}で唱えてもよい。)

白の1/1の忍者・海亀・スピリット・クリーチャー・トークン3体を生成する。この呪文の隠密コストが支払われていたなら、それらはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。

- あなたは各トークンが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを選ぶ。各トークンは、それぞれ異なるプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルを攻撃している状態で戦場に出ることができる。それらは、《ラスト・ローニンの奥義》の隠密コストを支払うために戻されたクリーチャーが攻撃していたプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルと同じである必要はない。
- 《ラスト・ローニンの奥義》の隠密コストを支払うと、トークンは攻撃している状態で戦場に出るが、それらのトークンは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は、そのようなトークンが攻撃している状態で戦場に出たときには誘発しない。

## 《ラファエロの奥義》

{4}{R}{R}

インスタント

隠密{2}{R}（ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{2}{R}で唱えてもよい。）

各プレイヤーはそれぞれ「自分の手札を捨て、カード7枚を引く。」を選んでもよい。

- 各プレイヤーは手札が0枚であっても、自分の手札を捨てる選ぶことができる。

## 《乱暴鼠、スプリンター》

{1}{W/B}{W/B}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・ネズミ

2/4

あなたがコントロールしている忍者・クリーチャーの能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

{1}{U}：忍者1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《乱暴鼠、スプリンター》の1つ目の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させるだけである。能力をスタックに置く際に使う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。その2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とする能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得る。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それらの答えの合計を用いる。たとえば、《精銳秘儀術師》の戦場に出たときの能力が（別の効果によって忍者として戦場に出たなどで）2回誘発した場合、カードは2枚追放される。《精銳秘儀術師》のもう一つの能力の起動コストに含まれるXの値は、それら2枚のカードのマナ総量の合計である。その能力の解決中に、あなたは両方のカードのコピーを生成する。あなたはそれらのコピーをまったく唱えなくても、そのうち1つのコピーを唱えても、両方を望む順番で唱えてもよい。

## 《リーダーの素質》

{1}{W}

エンチャントークラス

（次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。）

あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{2}{W}：レベル2

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場を離れるたび、その上にカウンターがある場合、2点のライフを得る。

{3}{W}：レベル3

あなたが呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《リーダーの素質》のレベル3の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

### 《レオナルドの奥義》

{3}{W}

ソーサリー

隠密{1}{W}（ブロック・クリーチャー指定ステップ中にあなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャー1体を手札に戻すなら、この呪文を{1}{W}で唱えてもよい。）

あなたの墓地にありマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚か2枚を対象とする。それらを戦場に戻す。

- 墓地にあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0として扱う。

### 《路地猫のブルース、オールド・ホブ》

{4}{R}

伝説のクリーチャー—猫・ミュータント・レベル

4/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、赤の2/2のミュータント・クリーチャー・トークン1体を生成する。ターン終了時まで、それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを破壊する。

{1}{W}：攻撃しているクリーチャー・トークン1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。

- （《路地猫のブルース、オールド・ホブ》の最後の能力によって破壊不能を得たなどが理由で）ミュータント・クリーチャー・トークンが遅延誘発型能力によって破壊されなかった場合、その遅延誘発型能力が再び誘発することはない。

### 《若き忍び》

{2}{B}

エンチャント—クラス

（次のレベルになることはソーサリーとして行う。そのレベルの能力を得る。）

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場を離れるたび、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。

{1}{B}：レベル2

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受け、威迫を持つ。

{B}：レベル3

あなたの墓地にあるクリーチャー・カードは隠密{3}{B}を持つ。

あなたの墓地からクリーチャー・呪文を、その隠密能力で唱えてもよい。

- 《若き忍び》のレベル3の1つ目の能力によって付与される許諾を得て、その隠密能力を使ってあなたの墓地にあるクリーチャー・呪文を唱えても、あなたがそれらを唱えられるタイミングが変わることはない。この方法で唱えることができるるのは、あなたのターンのブロック・クリーチャー指定ステップの間、インスタントをプレイできる時だけであり、あなたがコントロールしていてブロックされていない攻撃クリーチャーをオーナーの手札に戻すことを含め、依然として隠密コストを支払う必要がある。

- あなたの墓地にあるクリーチャー・カードが2つ以上の隠密能力を持っているなら、あなたは《若き忍び》のレベル3の2つ目の能力によって与えられた許諾により、それらの隠密能力のどれかを使ってそれをあなたの墓地から唱えることができる。
- 

## 『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』

### ボーダーレス版「マテリアル」カードのカード別注釈

#### 《渦まく知識》

{U}

インスタンント

カード3枚を引く。その後、あなたの手札にあるカード2枚をあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置く。

- あなたがカード3枚を引きカード2枚を置くという処理は、すべて《渦まく知識》の能力の解決中に行う。この2つの手順の間には何も起きず、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

#### 《梅澤の十手》（ラファエロの十手）

{2}

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が戦闘ダメージを与えるたび、ラファエロの十手の上に蓄積カウンター2個を置く。

ラファエロの十手の上から蓄積カウンター1個を取り除く：以下から1つを選ぶ。

- ターン終了時まで、装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。
- 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-1/-1の修整を受ける。
- 2点のライフを得る。

装備{2}

- 「ターン終了時まで、装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。」を選んでも、能力の解決時に《梅澤の十手》がクリーチャーに装備されていなければそれは何もしない。
- 「+2/+2」のモードが宣言された後、その能力が解決される前に《梅澤の十手》が移動した場合、そのボーナスはその能力の解決時に《梅澤の十手》がつけられているクリーチャーに与えられる。
- 「+2/+2」のモードが宣言された後、その能力が解決される前に《梅澤の十手》が戦場を離れた場合、その能力は解決時に、戦場を離れる直前に《梅澤の十手》がつけられていたクリーチャーにそのボーナスを与える。

#### 《害獣の疫病》

{6}{B}

ソーサリー

あなたから始めて、各プレイヤーはそれぞれ、望む点数のライフを支払ってもよい。この手順を、誰もライフを支払わなくなるまで繰り返す。各プレイヤーはそれぞれ、これにより自分が支払ったライフ1点につき1体の、黒の1/1のネズミ・クリーチャー・トークンを生成する。

- N人のプレイヤーで構成されるゲームでは、（あなたから順番に）N人全員がライフを支払わないことを選択した時点で終了となる。これは、プレイヤーが最初にライフを支払わないことを選んだ時点では終了しな

い。あるプレイヤーがライフを支払わないことを選択したが、その処理が続行された場合、そのプレイヤーは次にその処理が自分に回ってきたときにライフを支払うことができる。

- プレイヤーが消費できるライフの量は、そのプレイヤーのライフの総量以下でなければならない。
- プレイヤーがライフを消費することを選択した場合、そのプレイヤーのライフ総量は即座に減少する。これは、そのプレイヤーが次にこの処理が回ってきたときに、どれだけのライフを消費することができるかに影響する。例えば、この処理でプレイヤーがライフを支払うことを、都合3回選んだ場合、それは1度に3回分まとめてライフを失うのではなく、都度ライフを3回失ったとしてカウントされる。
- この処理が終了した後、各プレイヤーがこの方法で支払ったライフの合計が計算される。これが、各プレイヤーが得るトークンの数となる。トークンはすべて同時に戦場に出る。
- 双頭巨人戦では、チームの各プレイヤーがライフを支払う機会を得る。チームのライフ総量はその処理の間に調整される。

### 《影の群れの灰毛》 (数多の影のスプリンター)

{3}{B}

伝説のクリーチャー — ネズミ・邪術師

3/4

これが攻撃するかブロックするたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのネズミは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしているネズミの数に等しい。

あなたの終了ステップの開始時に、カード4枚を切削してもよい。そうしたなら、あなたの墓地からネズミ・クリーチャー・カード最大2枚をあなたの手札に戻す。

- Xの値は、1つ目の能力の解決時に確定する。あなたがコントロールしているネズミの総数が変わっても、これによって得られるボーナスは変わらない。
- 3つ目の能力が解決する際に、あなたはどのネズミを手札に戻すかを選ぶ。この能力によって切削されたネズミ・クリーチャーを選んでもよい

### 《影槍》 (ドナテロの六尺棒)

{1}

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+1/+1の修整を受けトランプルと絆魂を持つ。

{1}：ターン終了時まで、対戦相手がコントロールしているすべてのパーマネントは呪禁と破壊不能を失う。

装備{2}

- 《影槍》の2つ目の能力は、それがクリーチャーに装備されているかどうかに関係なく起動できる。
- 《影槍》の2つ目の能力の解決後に、呪禁や破壊不能を持つパーマネントが対戦相手のコントロール下で戦場に出るなら、あなたが再び《影槍》の2つ目の能力を起動しないかぎり、それはその能力を失わない。  
《影槍》の2つ目の能力の解決後に、対戦相手のパーマネントが破壊不能や呪禁を得た場合も同様である。
- ダメージはターンの終わりに取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、《影槍》の2つ目の能力が解決したなら、破壊不能を持つクリーチャーがそのターン中に受けたそれ以前のダメージによって破壊されることがある。

## 《完全なる統一》

{3}{R}{R}

エンチャント

あなたがパーマネントやプレイヤーに1個以上のカウンターを置くたび、対戦相手や、対戦相手がコントロールしていくクリーチャーやプレインズウォーカーである1体を対象とする。このエンチャントはそれに、その個数に等しい点数のダメージを与える。

- 《完全なる統一》の能力は、あなたがパーマネントやプレイヤーのうち1つの上に1個以上のカウンターを置くときならいつでも誘発する。これは解決中の呪文や能力、あなたがコントロールしているパーマネントがカウンターが置かれた状態で戦場に出たこと、毒性や感染や萎縮を持つ発生源からの戦闘ダメージによるものが含まれる。
- 毒性を持つ2体以上のクリーチャーがプレイヤー1人に同時に戦闘ダメージを与えたなら、それらのカウンターは単一のイベントとして置かれ、この能力は1回誘発する。

## 《筋腱と鋼鉄の剣》 (レオナルドの刀)

{3}

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、プロテクション（黒）とプロテクション（赤）を持つ。

装備し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、プレインズウォーカー最大1体を対象とし、アーティファクト最大1つを対象とする。それらを破壊する。

装備{2}

- プロテクション（特定の色）は、装備しているクリーチャーがその色のクリーチャーによってブロックされず、その色の呪文やその色の発生源からの能力の対象にならず、その色のオーラや装備品によってエンチャントされたり装備されたりせず、その色の発生源からそれに与えられるダメージがすべて軽減される、ということを意味する。ここに示したイベント以外のものが、軽減されたり不適正になったりはしない。

## 《金属ミミック》

{2}

アーティファクト・クリーチャー—多相の戦士

2/1

このクリーチャーが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

このクリーチャーは、他のタイプに加えてその選ばれたタイプである。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプでありこれでない各クリーチャーはそれぞれ、追加で+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

- クリーチャー・タイプは《金属ミミック》が戦場に出る際に選ぶ。プレイヤーはこの選択に対応できない。《金属ミミック》の2つ目の能力は即座に適用され始める。
- あなたは存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」や「機体」はクリーチャー・タイプではない。
- 選ばれたタイプのクリーチャーが《金属ミミック》と同時に戦場に出るなら、それは+1/+1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出ない。

- 《金属ミミック》は多相の戦士だが、あなたがコントロールしている他の多相の戦士・クリーチャーが+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出るわけではない。ただし、《金属ミミック》が戦場に出る際に多相の戦士を選んだ場合を除く。多相の戦士を選んだなら、そのクリーチャーが+1/+1 カウンターを得るためにには多相の戦士として戦場に出なければならない。それが多相の戦士でないクリーチャーのコピーとして戦場に出たなら、+1/+1 カウンターを得ない。

### 《銀まといのフェロキドン》

{5}{R}{R}

クリーチャー — 恐竜

8/5

激昂 — このクリーチャーがダメージを受けるたび、各対戦相手はそれぞれパーマネント1つを生け贋に捧げる。

- 複数の発生源が（複数のクリーチャーがそのクリーチャーをブロックしたりなどして）激昂を持つクリーチャー1体に同時にダメージを与えるなら、その激昂能力は1回のみ誘発する。
- 《銀まといのフェロキドン》が致死ダメージを受けたとしても、激昂は誘発する。

### 《攻撃の波》

{3}{R/W}{R/W}

ソーサリー

このターンに攻撃したすべてのクリーチャーをアンタップする。このメイン・フェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つと、その後に追加のメイン・フェイズ1つを加える。

### 回顧

- 《攻撃の波》は、直前の戦闘フェイズで攻撃したクリーチャーだけでなく、このターンに攻撃したすべてのクリーチャーをアンタップする。
- 何らかの理由によりメイン・フェイズでない時に《攻撃の波》が解決された場合、それはそのターンに攻撃したすべてのクリーチャーをアンタップするだけである。新しいフェイズは追加されない。
- 「回顧」は、「あなたはあなたの墓地からこのカードを、これを唱えるための追加コストとして、土地・カード1枚を捨てることで唱えてもよい。」を意味する。
- 回顧能力によってカードを唱えることは、他の呪文を唱えることと同じであるが、違いが2つある。あなたの手札ではなくあなたの墓地からそれを唱えることと、他のコストに加えて土地・カード1枚を捨てなければならないことである。
- 墓地から回顧を持つカードを唱えるには、カード・タイプに基づく通常のタイミングのルールに従う。
- あなたが墓地から唱えた回顧・呪文が解決されるか、解決に失敗するか、打ち消されると、それはあなたの墓地に置かれる。あなたはそれを、その回顧能力を用いて再び唱えてもよい。
- アクティブ・プレイヤーが回顧を持つ呪文を唱えたなら、そのプレイヤーは、その呪文の解決後、他のプレイヤーがそのカードを墓地から取り除けるようになる前に、そのカードを再び唱えることができる。その呪文の解決後、アクティブ・プレイヤーが優先権を持つため、そのプレイヤーは新しい呪文を即時に唱えることができる。墓地から回顧を持つ呪文を唱えると、そのカードはスタッカ上に移動するため、それが墓地にある間に誰かがそれに影響を与える機会を得ることはない。

## 《細胞質の操作者》

{2}{U}{U}

クリーチャー 人間・ウィザード・ミュータント

0/0

移植 2

{U}, {T} : + 1/+ 1 カウンターが置かれているクリーチャー 1 体を対象とする。このクリーチャーが戦場にあるかぎり、そのコントロールを得る。

- 「移植 N」は「このパーマネントは、 + 1/+ 1 カウンター N 個が置かれた状態で戦場に出る。」と「これ以外のクリーチャー 1 体が戦場に出るたび、このパーマネントの上に + 1/+ 1 カウンターがある場合、あなたはこのパーマネントの上の + 1/+ 1 カウンター 1 個を、そのクリーチャーの上に移動してもよい。」を意味する。
- コントロールの変化は、《細胞質の操作者》が戦場にあるかぎり続く。そのクリーチャーが + 1/+ 1 カウンターをすべて失ったり、クリーチャーでなくなったり、《細胞質の操作者》がアンタップ状態になったりしても、それは終わらない。
- 能力が起動し、それが解決される前に《細胞質の操作者》が戦場を離れたなら、その能力は何もしない。対象のクリーチャーはその現在のコントローラーのコントロール下にとどまる。

## 《死の国からの脱出》

{1}{R}

エンチャント

あなたの墓地にあり土地でない各カードはそれぞれ脱出を持つ。脱出コストは、そのカードのマナ・コストに「あなたの墓地にありこれでないカード 3 枚を追放する。」を追加したものに等しい。

終了ステップの開始時に、このエンチャントを生け贋に捧げる。

- 「脱出[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地からこのカードを、このマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」を意味する。
- 脱出の許諾は、いつあなたが墓地から呪文を唱えられるかを変更しない。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コスト（たとえば、脱出コスト）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、また代替コストを支払ったとしても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 脱出した呪文の解決後、それがパーマネント・呪文でないなら、それはオーナーの墓地に戻る。それがパーマネント・呪文なら、それは戦場に出て、後になって死亡したならオーナーの墓地に戻る。おそらくそれは再び脱出することになるだろう。近頃は、死の国でもセキュリティが充分とは言えないのだ。
- 1 枚のカードに、それを唱えることを許諾する能力が複数あった場合（たとえば、脱出能力が 2 つあったり、脱出とフラッシュバックが 1 つずつあったりする場合）には、あなたはどちらを適用するのかを選ぶ。選ばなかった能力には効果がない。
- あなたが呪文を、その脱出能力の許諾を用いて唱えたなら、あなたは他の代替コストを適用したり、そのマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを選べない。それに追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 脱出を持つカードがあなたのターン中に墓地に置かれた場合、それを適正に唱えることができるなら、あなたはそれをすぐに、対戦相手が何らかの処理を行えるようになる前に唱えることができる。

- あなたが脱出を持つ呪文を唱え始めると、それは即座にスタックに移動する。その呪文を唱え終わるまで、どのプレイヤーも他の処理を行うことはできない。

## 《征服者のフレイル》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは、あなたがコントロールしているパーマネントの中の色1種類につき+1/+1の修整を受ける。

この装備品がクリーチャーについているかぎり、あなたのターンの間、対戦相手は呪文を唱えられない。

装備{2}

- 《征服者のフレイル》の1つの能力は、あなたがコントロールするパーマネントの中の色の数が変わるたびに修整を更新する。色の数が減り、そのターン中それ以前に装備しているクリーチャーが負っていたダメージが致死ダメージになったなら、そのクリーチャーは破壊される。同様に、そのタフネスが0になったなら、そのクリーチャーはオーナーの墓地に置かれる。
- 色は、白、青、黒、赤、緑の5色である。《征服者のフレイル》によりクリーチャーが+5/+5を超える修整を受けることはない。（金、アーティファクト、無色は色ではない。）
- 《征服者のフレイル》があなたがコントロールしているクリーチャーについており、あなたがその装備能力をあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャーを対象として起動した場合、その能力を起動してからその能力が解決されるまでの間に、それがクリーチャーにつけられていない時間はない。それがあなたのターン中であれば、対戦相手は呪文を唱えられない。

## 《つるむ面倒》

{2}{W}{W}

エンチャント

対戦相手1人が追加のターンを始めるなら、代わりに、そのプレイヤーはそのターンを飛ばす。

対戦相手1人が2体以上のクリーチャーであなたを攻撃するか、各ターン内の自分の2枚目のカードを引くか、各ターン内の自分の2つ目の呪文を唱えるたび、あなたはカード1枚を引く。

- 「追加ターン」とは、呪文または能力によって作りだされたターンである。イベント等でラウンドの制限時間がなくなった時に与えられる延長ターンは、これには含まれない。
- 《つるむ面倒》が戦場に出ている間も、追加ターンを作りだすことができる。それが開始するまで飛ばされることはないため、それが発生する前に《つるむ面倒》が戦場から離れた場合、追加ターンは影響を受けない。
- 《つるむ面倒》の最後の能力は、1ターン内で対戦相手1人につき複数回誘発できる。たとえば、対戦相手1人が1ターン内で自分の2枚目のカードを引き、自分の2つ目の呪文を唱え、2体以上のクリーチャーであなたを攻撃した場合、《つるむ面倒》の最後の能力は、それらの各イベントが発生したときにそれぞれ1回、合計で3回誘発する。
- 対戦相手1人があなたを、（そのプレイヤーが追加の戦闘フェイズを生成したなどにより）1ターン内で2体以上のクリーチャーで2回以上攻撃するなら、《つるむ面倒》の最後の能力は、それが発生するたびに誘発する。

- 1ターン中に対戦相手が引いた自分の1枚目のカードや、1ターン中にそのプレイヤーが唱えた自分の1つの呪文を見るために《つるむ面倒》が戦場にある必要はない。そのプレイヤーが1ターン中に自分の2枚目のカードを引くか、自分の2つ目の呪文を唱えたとき、すでにこれが戦場にあったなら、これの最後の能力は誘発する。
- 《つるむ面倒》は唱えられて解決されなかった呪文も数える。これは、打ち消された呪文も数に含めることを意味する。

### 《テレポーテーション・サークル》

{3}{W}

エンchant

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーである最大1つを対象とする。それを追放する。その後、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- この方法により追放されたパーマネントが戻った後は、それは以前のオブジェクトとは関係ない新しいオブジェクトとみなす。追放されたパーマネントについていたオーラは、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いていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。
- これによりトーケンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

### 《電結の荒廃者》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — ピースト

0/0

アーティファクト1つを生け贋に捧げる：このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

接合1

- 「接合N」とは、「このパーマネントは+1/+1カウンターがN個置かれた状態で戦場に出る。」「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、アーティファクト・クリーチャー1体を対象とする。その上に、このパーマネントの上に置かれている+1/+1カウンター1個につき、+1/+1カウンター1個を置いててもよい」という意味である。
- このクリーチャーの上に、そのタフネスが0以下になるのに十分な数の-1/-1カウンターが置かれたなら（あるいは致死ダメージが与えられたなら）、接合能力は、このクリーチャーが戦場を離れる前にその上に置かれていた+1/+1カウンターの個数に等しい個数の+1/+1カウンターを、対象にしたアーティファクト・クリーチャーの上に置く。

### 《倍増の季節》

{4}{G}

エンchant

効果が、あなたのコントロール下で1つ以上のトーケンを生成するなら、代わりに、その効果はその2倍の数のそれらのトーケンを生成する。

効果が、あなたがコントロールしているパーマネントの上に1個以上のカウンターを置くなら、代わりに、その効果はそのパーマネントの上にその2倍の個数のそれらのカウンターを置く。

- 元のトークンを生成した効果に明記されている内容はすべて、《倍増の季節》の置換効果で生成された追加のトークンにおいても同じである。たとえば、効果がトークン1つを「タップ状態かつ攻撃している状態」で生成すると指示していたなら、追加のトークンも「タップ状態かつ攻撃している状態」になる。
- 《倍増の季節》は、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。
- プレインズウォーカーは通常の2倍の数の忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出る。しかし、あなたがプレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを置くことがコストであるような能力を起動しても、置く個数は2倍にならない。なぜなら、それらのカウンターはコストとして置かれるのであって、効果によって置かれるわけではないからである。
- バトルは通常の数の2倍の守備カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- 《倍増の季節》が戦場に2つあるなら、トークンやカウンターは元の数の4倍になる。戦場に3つあるなら、トークンやカウンターは元の数の8倍になる。以下同様である。

### 《野生の律動》

{1}{R}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー・呪文は打ち消されない。

あなたがコントロールしていてトークンでないすべてのクリーチャーは暴動を持つ。

- 「暴動」は、「あなたは『このパーマネントは+1/+1 カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出る。』を選んでもよい。そうしないなら、それは速攻を得る。」を意味する。
- 《野生の律動》が、トークンでないクリーチャーが戦場に出ると同時に（《灯争大戦》の《救出のスフィンクス》のように、そのクリーチャーが戦場に出る方法を変更する置換効果を持つなどで）戦場を離れる場合でも、そのクリーチャーは+1/+1 カウンター1個か速攻を得る。

### 《流刑への道》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それを追放する。そのコントローラーは「自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- 《流刑への道》を解決しようとする時点で、対象であるクリーチャーが不適正な対象であるなら、これは解決されず、効果は一切発生しない。そのクリーチャーのコントローラーは基本土地・カードを探さない。
- 追放されたクリーチャーのコントローラーは自分のライブラリーから基本土地・カードを探すよう要求されるわけではない。そうしなかったなら、そのプレイヤーはライブラリーを切り直さない。

---

## 『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』 統率者の新カードのカード別注釈

### 《アーケード筐体》

{3}

#### アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出たとき、クリーチャー最大4体を対象とする。それらの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

{2}, {T}, トークン1つを生け贅に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。その上にあるカウンターの個数を2倍にする。

- パーマネントの上にある各種類のカウンターの個数を2倍にすることは、すでにその上にあるその各種類のカウンターの個数に等しい個数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

### 《新たなヒーロー参上！》

{X}{2}{U}

#### ソーサリー

プレイヤー1人を対象とし、マナ総量がX以下であるクリーチャー最大1体を対象とする。そのプレイヤーはカードX枚を引く。そのクリーチャーのコピーであるトークン1体を生成する。

- 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（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）。こ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あるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。これは、戦場にあるクリーチャーがこの呪文の適正な対象であるかどうかを決めるために、そのクリーチャーのマナを計算する場合にも適用される。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、新しく生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成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が他の何かをコピーしているなら、トークンはそのパーマネントがコピーしていたものとして戦場に出る。
- トークンのコピー元のクリーチャーに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

### 《アルバイトミュータント、アルマ》

{2}{U}

## 伝説のクリーチャー——人間・ミュータント・多相の戦士

1/1

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー最大1体を対象とする。これは、名前が「アルバイトミュータント、アルマ」であることとこの能力を持つことを除き、そのコピーになる。その後、これの上に+1/+1 カウンター1個を置く。

- あなたは必ずしも、この能力のために対象を選ばなくてもよい。ただし、対象を選んだものの、その対象のクリーチャーが《アルバイトミュータント、アルマ》の能力を解決する時点で不適正であった場合、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。《アルバイトミュータント、アルマ》は他の何かのコピーにはならないし、あなたはこれの上に+1/+1 カウンターを置かない。
- 《アルバイトミュータント、アルマ》は、記載されている例外を除き、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る場合を除く。）。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いているかどうかなどをコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、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なら、上記の例外を除き、《アルバイトミュータント、アルマ》はそのクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- 《アルバイトミュータント、アルマ》が他のクリーチャーのコピーになるときには、これは戦場に出るわけではないので、コピー元のカードに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力があっても適用されない。

## 《海中の戦士、レイ・フィレット》

{2}{U}

伝説のクリーチャー——魚・ミュータント

0/2

飛行

進化（あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出たび、そのクリーチャーのパワーかタフネスがこのクリーチャーよりも大きい場合、このクリーチャーの上に+1/+1 カウンター1個を置く。）

あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引く。

- 進化のためにクリーチャー2体の数値を比較するときは、必ずパワー同士、タフネス同士を比較する。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が戦場に出たびに、そのパワーとタフネスを進化を持つクリーチャーのパワーとタフネスとそれぞれ比較する。新しいクリーチャーの特性がどちらも大きくない場合、進化は一切誘発しない。
- 進化が誘発する場合、能力の解決時点で再び数値の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの数値も進化を持つクリーチャーの数値よりも大きくなかった場合、能力は何もしない。戦場に出たクリーチャーが進化の解決前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーとタフネスを用いて数値の比較を行う。

- クリーチャーの上に +1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、進化が誘発するかを決定するときにそれらのカウンターも考慮に入る。たとえば、+1/+1 カウンター 2 個が置かれた状態で戦場に出た 1/1 のクリーチャーは、2/2 のクリーチャーの進化能力を誘発する。
- 複数のクリーチャーが同時に戦場に出た場合、進化が複数回誘発することがある。ただし数値の比較は、それらのうち 1 つの能力が解決するたびに 1 回ずつ行われる。たとえば、あなたが進化を持つ 2/2 のクリーチャー 1 体をコントロールしていて、あなたがコントロールしている 3/3 のクリーチャー 2 体が戦場に出たなら、進化は 2 回誘発する。1 つ目の能力が解決されて、進化を持つクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個が置かれる。2 つ目の能力の解決時には、新しいクリーチャーのパワーもタフネスも進化を持つクリーチャーよりも大きくなないので、その能力は何もしない。
- 進化能力が解決される際に数値を比較するとき、より大きい数値がパワーからタフネスに変わることもある。そうなっても、この能力は解決し、あなたは進化を持つクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。たとえば、あなたが進化を持つ 2/2 のクリーチャー 1 体をコントロールしていて、あなたがコントロールしている 1/3 のクリーチャー 1 体が戦場に出た場合、後者のタフネスの方が大きいため進化が誘発する。これに対応して 1/3 のクリーチャーが +2/-2 の修整を受けたとすると、進化の誘発型能力の解決時には、パワーの方が大きくなっているが、進化を持つクリーチャーの上に +1/+1 カウンター 1 個を置く。

### 《影の達人、シュレッダー》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

5/5

これがプレイヤー 1 人を攻撃するたび、そのプレイヤー以外の各対戦相手につきそれぞれ、伝説でないことを除きこのコピーであるトークン 1 体を、タップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、それらのトークンを生け贋に捧げる。

これがプレイヤー 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上げた半分の点数のライフを失う。

- コピーであるトークンは《影の達人、シュレッダー》の能力を持つ。
- それは《影の達人、シュレッダー》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をコピーしない。また、タイプ、色などを変えるコピー効果でない効果もコピーしない。
- 《影の達人、シュレッダー》が、その誘発型能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《影の達人、シュレッダー》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《影の達人、シュレッダー》が戦場にあった最後の瞬間のコピー可能な値を用いたコピーである。
- 《影の達人、シュレッダー》の 1 つ目の能力がスタック上にあって解決される前に、その《影の達人、シュレッダー》が何かのコピーになるという稀な状況では、トークンは《影の達人、シュレッダー》がコピーしているもののコピーとして戦場に出る。
- 《影の達人、シュレッダー》の 1 つ目の能力によって生み出されたコピーであるトークンは攻撃している状態で戦場に出るが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は、そのようなトークンが攻撃している状態で戦場に出たときには誘発しない。

### 《ゲームから抜け出した悪夢、テンペストラ》

{1}{R}

## 伝説のクリーチャー——エレメンタル・イリュージョン

1/3

{2}{R}, {T}, アーティファクト1つを生け贋に捧げる：あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。伝説でないことを除き、そのコピーであるトークン1体を生成する。それは速攻を得る。次の終了ステップの開始時に、それを生け贋に捧げる。

- そのトークンは記載されているものを除き、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（詳しくは後述するが、その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）。こ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あるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、新しく生成されるトークンは、コピー元のトークンを生成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が他の何かをコピーしているなら、記載されている例外を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- トークンのコピー元のクリーチャーに「[このクリーチャー]が戦場に出たとき」に誘発する能力があるなら、トークンもその能力を持つので、それが生成されたときにその能力が誘発することになる。同様に、トークンがコピーした「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

## 《甲羅を背負ったヒーロー》

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

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

5/5

警戒、威迫、トランプル、速攻

あなたがコントロールしている1体以上の、ミュータントや忍者や海亀がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、それらの各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置き、あなたはカード1枚を引く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーが複数のプレイヤーに同時に戦闘ダメージを与えるなら、《甲羅を背負ったヒーロー》の最後の能力はそれらのプレイヤーそれぞれに対して誘発する。これらの能力のいずれかが解決されたとき、それは該当するプレイヤーに戦闘ダメージを与えたミュータント・忍者・海亀の上にのみカウンターを置く。

## 《スーパーコンボ》

{1}{G}

ソーサリー

複製{2}（あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたが複製コストを支払った回数と同じ回数、これをコピーする。それらのコピーの新しい対象を選んでもよい。）

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 呪文のコピーは、他の呪文と同様に打ち消すことができるが、個別に打ち消さなければならない。複製を持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。
- 《スーパーコンボ》の解決時にいずれかの対象が不適正な対象であった場合、あなたがコントロールしているクリーチャーはその《スーパーコンボ》のコピーの効果によってダメージを与えることはできない。

### 《スカル&クロスボーン、ビーバップ》

{1}{B}

伝説のクリーチャー—猪・ミュータント

2/1

略奪ミュータント、ロックステディとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、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から略奪ミュータント、ロックステディを自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。）

接死

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカードX枚を引いてもよい。Xは、これの上に置かれているカウンターの個数に等しい。そうしたなら、あなたはX点のライフを失う。

- Xの値は、《スカル&クロスボーン、ビーバップ》の最後の能力の解決時に一度だけ計算される。
- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、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から「[名前]』という名前のカード1枚を探し、公開し、自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」を表す。
- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つ目の能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《スカル&クロスボーン、ビーバップ》と《略奪ミュータント、ロックステディ》があなたの統率者である場合、あなたのデッキには固有色に黒や緑を含むカードを含むことができるが、白、青、赤を含むことはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互いに対応した「～との共闘」能力がある必要がある。「～との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。

- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「～との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とすることができます。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

### 《チームの頭脳、ドナテロ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

2/4

1つ以上のトークンがあなたのコントロール下で生成されるなら、代わりに、それらのトークンに加えてミュータンジョン・トークン1つを生成する。

共闘——キャラ選択（両方がこの能力を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- 追加のミュータンジョン・トークンは、他のトークンが生成されたときに持っていた能力を持たない。トークンを生成する効果で指定されている他の条件（タップ状態であることや、「戦闘終了時にそのトークンを追放する」など）は、元のトークンとミュータンジョン・トークンの両方に適用される。
- トークンを生成する呪文や能力をコントロールする必要はないが、《チームの頭脳、ドナテロ》の1つ目の能力を適用するためには、あなたがトークンを生成しなければならない。

### 《力自慢、ラファエロ》

{4}{R}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

4/4

あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているクリーチャーが与えるすべてのダメージを2倍にする。

これが戦場に出たとき、ミュータンジョン・トークン1つを生成する。

共闘——キャラ選択（両方がこの能力を持つなら、あなたは統率者2体を使用できる。）

- ダメージは、元のダメージの発生源と同じ発生源が与える。2倍の点数のダメージは《力自慢、ラファエロ》が与えるわけではない。それ自身がダメージの元の発生源であった場合は除く。
- 他の何らかの効果が、あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているクリーチャーが与えるダメージの点数を変更する（たとえば、その一部を軽減する）なら、ダメージを受けるプレイヤーかダメージを受けるパーマネントのコントローラーが、そのような効果を適用する順番を選ぶ（これには、《力自慢、ラファエロ》の効果も含む）。ダメージがすべて軽減されるなら、《力自慢、ラファエロ》の効果は適用されない。
- あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているクリーチャーが与えるダメージが、複数のパーマネントやプレイヤーの間で分割されたり割り振られたりするなら、そのダメージは2倍にする前に分割されたり割り振られたりする。たとえば、あなたがトランプルを持つ5/5のクリーチャーで攻撃し、それが2/2のクリーチャーによってブロックされたなら、あなたはブロック・クリーチャーに2点のダメージと、防御プレイヤーに3点のダメージを、それぞれ割り振ることができる。その後、それらの点数が2倍にされ、それぞれ4点と6点になる。

## 《ディメンションXのピザサウルス》

{3}{B}

アーティファクト・クリーチャー 食物・エイリアン・ミュータント

2/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、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2個を置く。そうしたとき、マナ総量があなたがコントロールしているパーマネントの上にあるカウンターの総数以下であるクリーチャー最大1体を対象とする。それを破壊する。

{2}, {T}, このクリーチャーを生け贋に捧げる：あなたは3点のライフを得て、各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。

- 《ディメンションXのピザサウルス》の1つ目の能力で2つ目の対象を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが対象のクリーチャーの上に+1/+1カウンターを2個置いたときに、2つ目の「再帰」誘発型能力が誘発する。その能力がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応することができる。

## 《二段ジャンプ》

{1}{U}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に飛行カウンター1個を置く。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスは5/5である。

//

## 《飛び蹴り》

{1}{R}

インスタント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とし、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、その前者のパワーに等しい点数のダメージを与える。

//

融合（あなたはこのカードの半分か両方合わせたものをあなたの手札から唱えてもよい。）

- 《二段ジャンプ》の能力は、そのクリーチャーの基本のパワーとタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。その後に適用され始める、パワーやタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- 《カライの奥義》の効果のような、クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、そのクリーチャーに適用される。これは、パワーやタフネスを修整するカウンターや、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。
- いずれかの対象が《飛び蹴り》を解決する時点で不適正な対象になっていたなら、あなたがコントロールしているクリーチャーはダメージを与えない。
- 融合を持つ分割カードを自分の手札以外の領域から唱える場合、両方の半分を唱えることはできない。どちらかの半分を唱えることならできる。
- 融合された分割呪文を唱える場合、その両半分のマナ・コストを支払う。呪文がスタック上にある間は、そのマナ総量は両半分のコストのマナの合計に等しい。

- 複数の対象を取る融合された分割呪文は、複数を対象とする他の呪文と同様に処理される。呪文の解決時点で対象がすべて不適正であった場合、呪文は解決されず、その効果は一切発生しない。その時点で少なくとも1つの対象が適正であった場合、呪文は解決するが、不適正な対象に行動を起こしたり、それに対する行動を起こされたりすることはできない。
- 融合された分割呪文の解決時には、まず左半分の指示に従い、その後右半分の指示に従う。
- スタッツに置かれている場合、融合されていない分割呪文はその半分の特性とマナ総量を持つ。もう片方の半分は、存在しないものとして扱われる。
- 融合を持つ分割カードのなかには、それぞれの半分が別の色の単色であるカードもある。そのようなカードを融合された分割呪文として唱えた場合、唱えられた呪文は多色呪文である。片方の半分のみを唱えた場合、呪文はその唱えた半分の色である。スタッツに置かれていらない場合、そのカードは多色カードである。
- プレイヤーがカード名を選ぶよう指示された場合、そのプレイヤーは分割カードのいずれかの半分の名前を選んでもよい。その両方ではない。分割カードは、その2つの名前のうち1つが選ばれた名前と符合する場合、その選ばれた名前を持つ。
- あなたが融合を持つ分割カードを手札からそのマナ・コストを支払わずに唱える場合、あなたは必要なマナ・コストを支払うことなくその融合の能力を使い、両半分を唱えることを選ぶことができる。

### 《ハイスコア》

{2}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりに、その上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが戦場にあるクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャーをコントロールしているなら、カード1枚を引く。

- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に+1/+1カウンターがいくつか置かれた状態で戦場に出るなら、それは代わりに1個多く置かれた状態で戦場に出る。
- あなたがコントロールしているクリーチャーの上に置かれるカウンターの個数を変更する効果が2つ以上あるなら、それらの効果が適用される順番はあなたが選ぶ。それらの効果の発生源を誰がコントロールしているても関係ない。
- あなたが2つ以上の《ハイスコア》をコントロールしている場合、あなたがコントロールしている《ハイスコア》1つにつきあなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に置かれている+1/+1カウンターの個数が1個増える。（他の人たちのためにも、ハイスコア・ランキングを独り占めしすぎないように！）

### 《ひとつ飛び》

{4}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるためのコストは、このターンにあなたが攻撃した対戦相手1人につき{1}少なくなる。

対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーを使嗾する。（次のあなたのターンまで、それらは各戦闘で、可能なら攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《ひとつ飛び》の1つ目の能力によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使嗾され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にない（そして速攻も持たない）なら、そのクリーチャーは攻撃しない。そのクリーチャーがプレイヤーを攻撃するために何らかのコストが必要なら、そのコントローラーはそのコストの支払いを強制されているわけではないので、そのプレイヤーを攻撃しなくてもよい。
- クリーチャーが上記の例外に該当せず攻撃できるなら、そのクリーチャーは、可能ならそれを使嗾した呪文や能力のコントローラー以外のプレイヤーを攻撃しなければならない。そのクリーチャーがそれらのプレイヤーのいずれも攻撃できないが攻撃自体はできるのであれば、それは対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーか、対戦相手が守っているバトルか、それを使嗾したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使嗾されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使嗾された後でそれがすべての能力を失ったとしても、上述の通りに攻撃しなければならない。
- 使嗾されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使嗾されていることが終了するわけではない。そのターンに追加の戦闘フェイズがあった場合や、そのクリーチャーが使嗾されていることが終了する前に他のプレイヤーがそのクリーチャーのコントロールを得た場合などには、そのクリーチャーは可能なら再び攻撃しなければならない。
- あなたがコントロールしているクリーチャー1体が複数の対戦相手に使嗾されたなら、それはそれを使嗾していない対戦相手の中の1人を攻撃しなければならない。なぜなら、そうすることで満たされる使嗾の強制の数が最大になるからである。あなたがコントロールしているクリーチャー1体がすべての対戦相手によって使嗾されたなら、そのクリーチャーは（プレインズウォーカーでもバトルでもなく）対戦相手1人を攻撃しなければならないが、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

## 《秘密のアジト》

### 土地

この土地はタップ状態で戦場に出る。

{T}：あなたの統率者の固有色1色のマナ1点を加える。

{2}, {T}：あなたがコントロールしていてカウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

- あなたに統率者が2体いるなら、《秘密のアジト》の1つ目の能力はあなたの統率者のいずれかの固有色に含まれる色1色のマナ1点を加える。
- あなたの統率者が、その固有色に色を含まないカードであったなら、《秘密のアジト》の1つ目の能力はマナを生み出さない。それが{C}を生み出すことはない。
- 統率者を使っていないなら、《秘密のアジト》の1つ目の能力はマナを生み出さない。

## 《フット・チョッパー》

{1}{B}

### アーティファクト — 装備品

この装備品が戦場に出たとき、黒の1/1の忍者・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、この装備品をそれにつける。

装備しているクリーチャーは飛行を持つ。

装備し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、あなたはそのクリーチャーを生け贋に捧げてもよい。そうしたなら、そのパワーに等しい枚数のカードを引く。

### 装備{2}

- 生け贋に捧げたクリーチャーの、戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、《フット・チョッパー》の3つ目の能力で引くカードの枚数を決定する。

### 《フット団の猛攻》

{2}{W}

エンchant

分隊{1}{W}（この呪文を唱えるための追加コストとして、望む回数の{1}{W}を支払ってもよい。このエンchantが戦場に出たとき、その回数に等しい数の、これのコピーであるトークンを生成する。）

あなたが攻撃するたび、対戦相手1人につき1体の、黒の1/1の忍者・クリーチャー・トークンをタップ状態かつそのプレイヤーを攻撃している状態で生成する。

- あなたは望む回数の分隊コストを支払ってもよい。あなたがその分隊コストを支払った回数1回につき1つの、そのパーマネントのコピーであるトークンを生成する。あなたが分隊コストを複数回支払ったなら、それらのトークンは同時に戦場に出る。
- この呪文が打ち消されたなら、分隊能力は誘発せずトークンも生成されない。
- その呪文が解決されたなら、分隊能力を持つパーマネントがその分隊能力の解決前に戦場を離れたとしても、依然としてコピーであるトークンを生成する。
- 分隊能力によって生成されたトークンは「唱えた」わけではないため、コピーが生成されることによって、呪文が唱えられたときに誘発する能力が誘発することはない。
- 何らかの理由で、そのパーマネントが戦場に出たときに分隊能力を持っていない場合、分隊コストを1回以上支払っていても能力は誘発しない。
- トークンは、あなたが攻撃したプレイヤーだけでなく、あなたの各対戦相手にそれぞれ生成される。
- その最後の能力によって生み出されたトークンは攻撃している状態だが、攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない。クリーチャーが攻撃するたびに誘発する能力は、そのようなトークンが攻撃している状態で戦場に出たときには誘発しない。

### 《マウサーのビッグマザー》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

0/0

このクリーチャーは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

このクリーチャーが攻撃するたび、これの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

このクリーチャーが死亡したとき、このクリーチャーの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい数の、無色の1/1のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークンを生成する。

- クリーチャーの上に置かれている $+1/+1$ カウンターの数を2倍にすることは、その上にすでに置かれている $+1/+1$ カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。
- 十分な数の $-1/-1$ カウンターがあなたがコントロールしているクリーチャー1体の上に同時に置かれ、《マウサーのビッグマザー》のタフネスが0以下（もしくは致死ダメージ）となったなら、 $-1/-1$ カウンターが置かれる前にその上に置かれていた $+1/+1$ カウンターの個数を用いて、あなたが得るロボット・トークンの数を決定する。たとえば、《マウサーのビッグマザー》の上に $+1/+1$ カウンターが3個置かれていて、その上に $-1/-1$ カウンターが4個置かれたなら、あなたはロボット・トークンを3体得る。なぜなら、《マウサーのビッグマザー》の最後の能力はそのクリーチャーが戦場を離れる直前の状態を見るので、その時点では《マウサーのビッグマザー》の上にそれらのカウンターがすべてあったからである。

### 《無敵の存在、クラング》

{4}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー—ユートロム・ロボット

3/3

プレイヤーがカードを引いたことによりあなたがコントロールしているパーマネントの誘発型能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

プレイヤー1人が各ターン内で自分の2枚目のカードを引くたび、これの上に $+1/+1$ カウンター1個を置く。

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《無敵の存在、クラング》の1つ目の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させるだけである。能力をスタックに置く際に行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。その2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。

### 《略奪ミュータント、ロックステディ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー—サイ・ミュータント

3/3

スカル&クロスボーン、ビーバップとの共闘（このクリーチャーが戦場に出たとき、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からスカル&クロスボーン、ビーバップを自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。）

トランプル

あなたがコントロールしていてトークンでもこれでもないクリーチャー1体が戦場に出るたび、クリーチャー1体を対象とする。それの上に $+1/+1$ カウンター1個を置く。

- 「[名前]との共闘」は2つの能力を表す。1つ目は誘発型能力で、「このパーマネントが戦場に出たとき、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から「[名前]」という名前のカード

1枚を探し、公開し、自分の手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」を表す。

- 能力の注釈文に書かれていない場合でも、対象としたプレイヤーは自分のライブラリーからカードを探し（よって、《締め付け》の効果などによって影響を受けることがある）、その見つけたカードを公開する。
- 「[名前]との共闘」キーワードが表す2つの能力は、統率者変種ルールにおいてデッキ構築の規則を変更するもので、その変種ルール以外では機能しない。「[名前]との共闘」を持つ伝説のクリーチャー・カードがあなたの統率者として指定された場合は、その名前を持つ伝説のクリーチャー・カードもあなたの統率者として指定できる。
- あなたの統率者デッキに統率者が2枚あるなら、あなたは、固有色があなたの統率者のいずれかの固有色に含まれるカードのみを入れることができる。《スカル&クロスボーン、ビーバップ》と《略奪ミュータント、ロックステディ》があなたの統率者である場合、あなたのデッキには固有色に黒や緑を含むカードを含むことができるが、白、青、赤を含むことはできない。
- 両方の統率者はどちらも、ゲームの開始時点で統率領域に置かれる。あなたのデッキの残りのカード98枚は、切り直されてあなたのライブラリーになる。
- 2枚の統率者を使うには、ゲームの開始時点で両方に共闘能力があるか、互いに対応した「～との共闘」能力がある必要がある。「～との共闘」能力を持つクリーチャーは、その指定された名前のクリーチャー以外とは共闘できない。ゲーム中に共闘能力を失っても、いずれかのカードがあなたの統率者でなくなることはない。
- ゲームが始まった後は、あなたの統率者2枚は個別に記録する。あなたが一方を唱えていたとしても、あなたが他方を1回目に唱えるときには追加の{2}を支払うことはない。それらのうちいずれかから21点以上のダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から受けたダメージの合計ではない。《統率の灯台》の効果は、統率領域から一方の統率者をあなたの手札に加える。両方ではない。
- あなたがあなたの統率者をコントロールしているかどうかを見る効果は、あなたの統率者2枚のうち一方か両方をコントロールしているなら条件が成立する。
- 「～との共闘」キーワードの誘発型能力は、統率者戦でも誘発する。あなたの他の統率者が何らかの理由によりライブラリーの中にあれば、あなたはそれを見つけることができる。あなたは自分以外のプレイヤーを対象とができる。そのプレイヤーのライブラリーにそのカードがあるかどうかは関係ない。

### 《レベルアップ》

{1}{G}

エンチャント—オーラ

エンチャント（クリーチャー）

このオーラが戦場に出たとき、エンチャントしているクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

エンチャントしているクリーチャーは「このクリーチャーが攻撃するたび、これの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。その後、このパワーが10以上であるなら、カード1枚を引く。」を持つ。

- クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にすることは、その上にすでに置かれている+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

### 《ロードキル・ロドニー》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/1

分隊{3} (この呪文を唱えるための追加コストとして、望む回数の{3}を支払ってもよい。このクリーチャーが戦場に出たとき、その回数に等しい数の、これのコピーであるトークンを生成する。)

接死

この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、ミュータント・トークン1つを生成する。

- あなたは望む回数の分隊コストを支払ってもよい。あなたがその分隊コストを支払った回数1回につき1つの、そのパーマネントのコピーであるトークンを生成する。あなたが分隊コストを複数回支払ったなら、それらのトークンは同時に戦場に出る。
- この呪文が打ち消されたなら、分隊能力は誘発せずトークンも生成されない。
- その呪文が解決されたなら、分隊能力を持つパーマネントがその分隊能力の解決前に戦場を離れたとしても、依然としてコピーであるトークンを生成する。
- 分隊能力によって生成されたトークンは「唱えた」わけではないため、コピーが生成されることによって、呪文が唱えられたときに誘発する能力が誘発することはない。
- 何らかの理由で、そのパーマネントが戦場に出たときに分隊能力を持っていない場合、分隊コストを1回以上支払っていても能力は誘発しない。

---

## 『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』 タートルズ・チーム結成の新カードのカード別注釈

### 《ストリートの暴れん坊、ケイシー・ジョーンズ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・狂戦士

2/2

二段攻撃 (この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。)

{4}：ターン終了時まで、このパワーを2倍にする。この能力はどのプレイヤーも起動できる。

- 《ストリートの暴れん坊、ケイシー・ジョーンズ》のパワーを2倍にするとは、「これは+X/+0の修整を受ける。Xは、この最後の能力の解決時のこのパワーに等しい。」である。

### 《太古のカメサウルス》

{4}{G}

クリーチャー — ミュータント・忍者・海亀・恐竜

4/5

あなたが+1/+1カウンターが置かれているクリーチャーをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

警戒 (このクリーチャーは攻撃してもタップしない。)

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《太古のカメサウルス》の1つ目の能力によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

### 《短気な二人組、ケイシーとラフ》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — ミュータント・忍者・人間・海亀

4/4

これが戦場に出たとき、以下から1つまたは両方を選ぶ。各モードはそれぞれ異なるプレイヤーを対象としなければならない。

- 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の一番上にあるカード1枚を追放する。次のそのプレイヤーの終了ステップまで、そのプレイヤーはそのカードを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。
- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは宝物・トークン2つを生成する。

- この1つ目のモードの対象は、この方法によりプレイされるカードのタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、それらをプレイできるのは、そのプレイヤーのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれをプレイするときには、Xの値として0を選ばなければならない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文に必須の追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

### 《人間の底力、エイプリル・オニール》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

2/5

プレイヤーがアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えるたび、あなたはミュータンジェン・トークン1つを生成する。（それは、「{I}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

- 《人間の底力、エイプリル・オニール》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

### 《抜群の適応力、モナリザ》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — トカゲ・ミュータント

4/4

プレイヤーがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、あなたはミュータンジェン・トークン1つを生成する。（それは、「{I}, {T}, このトークンを生け贋に捧げる：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1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。」を持つアーティファクトである。）

- 《抜群の適応力、モナリザ》の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。これは、その呪文が打ち消されたり、他の理由でスタックを離れたりしたとしても、解決される。

### 《不朽の名作》

{2}{G}

ソーサリー

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1個を置き、その後、その上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。あなたはそのクリーチャーの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい点数のライフを得る。

- クリーチャーの上に置かれている+1/+1カウンターの数を2倍にすることは、その上にすでに置かれている+1/+1カウンターの数に等しい数のカウンターをその上に置くことである。カウンターを置くことに関係する他のカードは、この効果にも関係する。

### 《無敵の戦士、レオナルド》

{7}{W}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・海亀

5/5

親和（クリーチャー）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき{1}少なくなる。）

二段攻撃（この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。）

- このカードのオラクル・テキストは下記のような挙動を示すように更新された。具体的には、上に書いたように1つ目の能力が親和（クリーチャー）になった。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後コストの減少（たとえば、《無敵の戦士、レオナルド》の1つ目の能力によるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

### 《ユートロムの監視装置》

{4}{U}

アーティファクト・クリーチャー——ユートロム・科学者

3/3

親和（アーティファクト）（この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしているアーティファクト1つにつき{1}少なくなる。）

飛行（このクリーチャーは飛行や到達を持たないクリーチャーにはブロックされない。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を加え、その後（親和（アーティファクト）などによる）コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

### 《老練の霸者、スプリンター》

{2}{W}

伝説のクリーチャー——ミュータント・忍者・ネズミ

これが戦場に出たとき、タップ状態であるクリーチャー最大1体を対象とする。それを破壊する。

これが戦場を離れたとき、あなたでないプレイヤー1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。

- 《老練の覇者、スプリンター》の最後の能力を解決しようとする時点で、対象とするプレイヤーが不適正な対象であるなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはカードを引かない。

---

© 2026 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Teenage Mutant Ninja Turtles, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、エルドレイン、イクサラン、サンダー・ジャンクション、ブルームバロウ、ダスクモーン、タルキールおよびローウィンは、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2026 Wizards. その他の商標はそれぞれの所有者に帰属します。