

マジック：ザ・ギャザリング—— 『Fallout(フォールアウト)』リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2024 年 1 月 8 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および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 PIP であるマジック：ザ・ギャザリングの『Fallout(フォールアウト)』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 PIP 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。

[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。

新メカニズム：RADカウンター

大戦争は世界の様相の大部分を目に見える形に変えてしまったが、ウェストランド最大の危険はほとんど目に見えないもの、放射能だ。本セットのカードの中には、現状の被曝量を示すRADカウンターをプレイヤーに与えるものがある。あなたがRADカウンターを得れば得るほど、あなたは苦しくなってゆく——しかし、放射能は多くの利益をもたらしてくれるという種族もいる。あなたの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、あなたが持っているRADカウンターの個数に等しい枚数だけカードを切削する。その後あなたは、これにより切削された土地でないカードの枚数に等しい点数のライフを失い、同じ個数のRADカウンターを自分から取り除く。

《メガトンの運命》

{5}{R}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。

- ・解体する — アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。宝物・トークン4つを生成する。
- ・爆破する — メガトンの運命は各クリーチャーにそれぞれ8点のダメージを与える。各プレイヤーはそれぞれRADカウンター4個を得る。

- RADカウンターは、プレイヤーが持つカウンターの一環である。それはいかなる特定のパーマネントとも関連しない。
- 各プレイヤーが持つRADカウンターの個数は、わかるようにしておく必要がある。カウンターの個数を記録する方法としては、紙にメモしておく、ダイスを使用する、などがあるが、明瞭で双方が同意する方法であれば、どのような方法でもよい。
- RADカウンターは、ステップやフェイズ、ターンの終了時に失われない。これらが失われるのは、効果によりプレイヤーからRADカウンターを取り除くよう指示されている時のみである。
- RADカウンターを持っていることで誘発する、固有の誘発型能力がある。この誘発型能力は発生源を持たず、これらの能力が誘発した時点でアクティブ・プレイヤーがコントロールする。この能力の完全なテキストは「RADカウンターを持つプレイヤーの戦闘前メイン・フェイズの開始時に、そのプレイヤーは持っているRADカウンターの個数に等しい枚数だけカードを切削する。これにより切削された土地でないカード1枚につき、そのプレイヤーは1点のライフを失い、RADカウンター1個を自分から取り除く。」である。
- 「共有チーム・ターン」選択ルールを用いるゲーム(たとえば魔王戦や双頭巨人戦)では、RADカウンターによる固有の誘発型能力は、そのチームにいるRADカウンターを持つプレイヤー1人につき1回誘発する。その能力の誘発はそれぞれ、誘発したプレイヤー1人がコントロールする。
- プレイヤーがカウンターを得たり、持っていたり、失ったりすることを見る効果(増殖など)は、RADカウンターも見る。
- カードはすべて一度に切削される。これはつまり「土地でない1枚以上のカードが切削されるたび」で誘発する能力は1回しか誘発しないということである(ただしそのためには、土地でないカードが少なくとも1枚切削されている必要がある)。
- とあるプレイヤーのライブラリーに残っているカードが、この誘発型能力を解決する時点で、そのプレイヤーの持っているRADカウンターの個数よりも少なかったなら、可能な限り切削する。

新メカニズム：ジャンク・トークン

あなたがウェストランドのどこを放浪しているのだとしても、常にジャンクを見つけることだろう。一見したところそれは何の役にも立たないように見える、しかし頭の冴えたウェストランダーなら、どんな代物からでも、なにかしら役立つものを得られるのだ。あなたはソーサリーとして、ジャンク・トークンをタップして生け贄に捧げることにより、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを追放できる。このターン、あなたはそのカードをプレイできる。

《ジャンク・ジェット》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

ジャンク・ジェットが戦場に出たとき、ジャンク・トークン1つを生成する。(それは「{T}」, このアーティファクトを生け贄に捧げる: あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。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。

{3}, これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる: ターン終了時まで、装備しているクリーチャーのパワーを2倍にする。

装備 {1}

- ジャンク・トークン1つを生け贄に捧げて複数のコストの支払いにあてることはできない。たとえば、ジャンク・トークン1つを生け贄に捧げて、それ自身の能力を起動し、同時に《ジャンク・ジェット》の2つ目の能力も起動する、ということはいできない。
- あなたはジャンク・トークンの能力によって追放領域からプレイするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常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、あなたがそれ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時のみである。
- ジャンク・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。その呪文や能力を解決する時に選択したそれぞれの対象が不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはジャンク・トークンを生成しない。

再録メカニズム：エネルギー

パワーアーマー、プラズマ兵器、砲撃衛星の共通点は何だろうか？そのどれもがエネルギー源を必要とするということだ。あなたがフュージョンコアやエナジー・セル、あるいは大型の発電所を集める代わりに、我々は簡単なやり方を用意した。あなたに必要なのはエネルギー・カウンターのみだ。RADカウンターと同じく、エネルギー・カウンターはプレイヤーが持つカウンターである。RADカウンターと異なり、エネルギー・カウンターは切削やライフの喪失、変異をもたらさない。(少なくとも、これまではそうではなかった。)

《T-45 パワーアーマー》

{2}

アーティファクト — 装備品

T-45 パワーアーマーが戦場に出たとき、あなたは{E}{E}(エネルギー・カウンター2個)を得る。

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受け、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。

あなたのアップキープの開始時に、{E}を支払ってもよい。そうしたなら、装備しているクリーチャーをアンタップする。その後、その上に威迫やトランプルや絆魂のうちあなたが選んだカウンター1個を置く。

装備 {3}

- {E}はエネルギー・シンボルである。これ1つが、エネルギー・カウンター1個を表す。
- エネルギー・カウンターは、プレイヤーが持つカウンター的一种である。それはいかなる特定のパーマメントとも関連しない。
- 各プレイヤーが持つエネルギー・カウンターの個数は、わかるようにしておく必要がある。カウンターの個数を記録する方法としては、紙にメモしておく、ダイスを使用する、などがあるが、明瞭で双方が同意する方法であれば、どのような方法でもよい。(高いレベルのトーナメントにおいては、プレイヤーが持っているカウンターの個数の記録にダイスは使用できない。)
- 効果に、あなたが1個以上の{E}を得ると記されているなら、あなたはそれに等しい個数のエネルギー・カウンターを得る。いくつかの{E}を支払うとは、あなたがその指定された個数のエネルギー・カウンターを失うことである。あなたは、あなたが持っているエネルギー・カウンターの個数を超えるエネルギー・カウンターを支払うことはできない。プレイヤーがカウンターを得たり、持っていたり、失ったりすることを見る効果は、エネルギー・カウンターも見る。
- エネルギー・カウンターはマナではない。ステップやフェイズやターンの終わりに消滅することはない。また、あなたの「望むタイプ」のマナを加えるという効果によって、エネルギー・カウンターを得ることはできない。
- いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれた誘発型能力がある。その個数を複数回支払って効果を増加するというようなことはできない。単にその能力の解決時に、あなたが該当する数の{E}を支払うかどうかを選択するだけである。
- いくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれた誘発型能力の中には、それにより起こる効果を「そうしたなら」と続けて説明しているものがある。その場合、どのプレイヤーもあなたが選択した後には、起こる能力の効果を阻止しようとする行動は行なえない。支払いのあとに「そうしたとき、」という文が続くなら、プレイヤーが行動を行なえるようになる前に、あなたはその再帰誘発型能力の対象を選び、それをスタックに置く。
- 1つ以上の対象を取る呪文や能力に、あなたはいくつかの{E}を「支払ってもよい」と書かれていて、それが対象としたパーマメントがすべて不適正な対象になっていたなら、その呪文や能力は解決されない。あなたは{E}を支払うことはできない。たとえ支払いたいと思ってもできない。
- あなたに{E}を与える呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての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、この能力は解決されない。よって{E}を得ることもない。

再録メカニズム：増殖

ウェストランドには資源が乏しい。しかし、すでに富める者はさらに富んでゆく傾向にある。同様に、すでに放射能汚染を受けているものはさらに汚染されてゆくのである。我々はこのコンセプトを増殖のメカニズムで表現した。このメカニズムによりすでにカウンターを持つパーマネントやプレイヤーにさらなるカウンターが加わるのである。

《原子化》

{2}{B}{G}

インスタント

土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター各種類ごとに、それぞれそのカウンター1個を与える。)

- カウンターが置かれているパーマネントであれば、どれでも選ぶことができる。対戦相手がコントロールしているものでもよい。カウンターを持っているプレイヤーであれば、対戦相手を含むどのプレイヤーを選んでよい。戦場以外の領域にあるカードは、その上にカウンターがあっても、選ぶことはできない。
- カウンターが置かれているパーマネントやプレイヤーをすべて選ぶ必要はない。あなたがカウンターを増やしたいと望むもののみを選べばよい。「望む数」には0(ゼロ)が含まれるので、パーマネントを一切選ばなくても、プレイヤーを一切選ばなくても構わない。
- プレイヤーやパーマネントの上にすでに2種類以上のカウンターが置かれており、それに追加でカウンター1個を与えることを選んだのなら、すでにそこにあるすべての種類のカウンターをもう1個ずつ与えなければならぬ。すでにそれに置かれているカウンターのうち1種類だけを与え、他は与えないということではできない。
- プレイヤーは、効果に増殖を行うことを含む呪文や能力に対応できる。しかし、その呪文や能力の解決が始まり、そのコントローラーがカウンターを増やすパーマネントやプレイヤーを選んだ後は、もう対応することはできない。
- あなたに増殖を行わせる呪文や能力の中には、対象を必要とするものがある。選ばれたすべての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、この能力は解決されない。あなたは増殖を行わない。

再録メカニズム：探索カウンター

ウェストランドの住人の多くは何かを探している。それは知識であるかも知れないし、正義かも知れないし、ヌカコーラの記念品であるかも知れない。本セットでは、これを探索カウンターで表現した。これは『ゼンディカー』で初登場している。探索カウンターはそれ自体にはルール上の意味はないが、一部カードがそれを参照する。

《アルケイド・ギャノン》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ドクター

2/3

{T}: カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。アルケイド・ギャノンの上に探索カウンター1個を置く。

久しき昔のために — あなたの各ターン中に1回、あなたの墓地にありマナ総量がアルケイド・ギャノンの上にある探索カウンターの個数以下でありアーティファクトや人間である呪文1つを唱えてもよい。

《ガイドの著者、モイラ・ブラウン》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

2/3

ガイドの著者、モイラ・ブラウンが戦場に出たとき、「ウェストランド・サバイバルガイド」という名前の「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上にある探索カウンター1個につき+1/+1の修整を受ける。」と装備{1}を持つ無色の装備品・アーティファクト・トークン1つを生成する。

あなたが攻撃するたび、あなたがコントロールして土地でないパーマネント1つを対象とする。その上に探索カウンター1個を置く。

再録メカニズム：分隊

数は力であり、そして力こそが正義である。この簡潔で力強い格言は使い古されているが、それでもウエストランドでは真実であるように思われる。この地ではしばしば、分隊の一員となるのが生存の秘訣となるのだ。分隊を持つ呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはその呪文の分隊コストを望む回数支払ってもよい。そのクリーチャーが戦場に出たとき、分隊コストが支払われていた場合、そのコントローラーは支払われた分隊コストの回数に等しい数の、そのクリーチャーのコピーであるトークンを生成する。

《ゲイリークローン》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・市民

1/3

分隊{2}(この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは望む回数の{2}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。)

ゲイリークローンが攻撃するたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていて「ゲイリークローン」という名前を持つすべてのクリーチャーは+1/+0の修整を受ける。

- 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。
- この呪文が解決されたなら、分隊をもつクリーチャーが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クリーチャーが戦場に出たときに分隊能力を失っていた場合、たとえあなたが分隊コストを支払っていたとしても、その能力は誘発しない。

カード別注釈

《C.A.M.P.》

{3}

アーティファクト — 城砦

城砦化している土地がマナを引き出す目的でタップされるたび、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+1/+1カウンター1個を置く。そのクリーチャーがその土地が出したマナと共通の色1色を持つなら、ジャンク・トークン1つを生成する。(それは「{T}」, このアーティファクトを生け贄に捧げる:あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。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。)

城塞化{3}({3}:あなたがコントロールしている土地1つを対象とする。これをそれにつける。城砦化はソーサリーとしてのみ行う。)

- 土地へ城塞をつけるのは、クリーチャーに装備品をつけるのと同じだ。つけられるパーマネントのタイプが違うというだけで、城塞は装備品と同じルールに従う。
- 城塞化した土地が2色以上のマナを生み出すなら、対象のクリーチャーがそれらの色の中の1つ以上を持つ場合にかぎり、あなたはジャンク・トークン1つを生成できる。

《Dr. マジソン・リー》

{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

2/3

あなたがアーティファクト・呪文1つを唱えるたび、{E} (エネルギー・カウンター1個)を得る。

{T}, {E}を支払う: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/+0の修整を受けトランプルと速攻を得る。

{T}, {E}{E}{E}を支払う:カード1枚を引く。

{T}, {E}{E}{E}{E}{E}を支払う: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。それをタップ状態で戦場に戻す。

- 《Dr. マジソン・リー》の1つ目の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。

《T-45 パワーアーマー》

{2}

アーティファクト — 装備品

T-45 パワーアーマーが戦場に出たとき、あなたは{E}{E} (エネルギー・カウンター2個)を得る。

装備しているクリーチャーは+3/+3の修整を受け、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。

あなたのアップキープの開始時に、{E}を支払ってもよい。そうしたなら、装備しているクリーチャーをアンタップする。その後、その上に威迫やトランプルや絆魂のうちあなたが選んだカウンター1個を置く。

装備 {3}

- 複数の威迫能力があっても意味はない。トランプルや絆魂の能力についても同様である。

《Vault 0 のベヒーモス》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

6/6

トランプル

Vault 0 のベヒーモスが戦場に出たとき、あなたは{E}{E}{E}{E} (エネルギー・カウンター4個)を得る。

Vault 0 のベヒーモスが死亡したとき、土地でないパーマネント1つを対象とする。そのマナ総量に等しい個数の{E}を支払ってもよい。そうしたとき、そのパーマネントを破壊する。

- 《Vault 0 のベヒーモス》の最後の能力の対象は、能力が誘発したときに選ぶ。しかし能力を解決するまでは、支払うかどうかを決める必要はない。
- 《Vault 0 のベヒーモス》の最後の能力の解決中、対象である土地でないパーマネントのマナ総量に等しい個数の{E}を支払う時に、2つ目の再帰誘発型能力が誘発し、スタック上に置かれる。この能力は対象を持たない。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《Vault 11: 投票者のジレンマ》

{2}{W}{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、生け贄に捧げる。)

I — あなたは、対戦相手1人につき1体の白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークンを生成する。

II, III — 各プレイヤーはそれぞれ、最大1体のクリーチャーに秘密裏に投票する。その後、それらの投票を公開する。どのクリーチャーも投票されなかったなら、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を引く。そうでないなら、最多あるいは最多と同数の票を獲得したすべてのクリーチャーを破壊する。

- 秘密裏に投票を行うとは、各プレイヤーが選んだ選択を誰にも見せないまま書き出すことである。各プレイヤーはその後、プレイヤー全員が一斉に投票結果を公開するまで自分の投票結果を秘密にしておく。
- 秘密裏の投票を公開する前に、プレイヤーが投票理由について表明することができるが、すべての投票結果を一斉に公開するまで、プレイヤーが実際に書き出した内容を公開することはできない。プレイヤーは投票結果を公開する前であれば、投票理由を偽ってもよい。

- 「すべてのプレイヤーが投票を完了するたび」に誘発する能力は、プレイヤー全員が投票した後か秘密裏の投票がすべて公開された後に誘発するが、現在の呪文や能力が解決し終わるまでスタックの上には行かない。
- プレイヤーは《Vault 11: 投票者のジレンマ》の最後の能力の解決時まで投票しない。この能力に対応する場合は、投票結果を知らずに行う必要がある。

《Vault 12: ネクロポリス》

{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、生け贄に捧げる。)

I — 各プレイヤーはそれぞれRADカウンター3個を得る。

II — 黒の2/2のゾンビ・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、すべてのプレイヤーが持つRADカウンターの総数に等しい。

III — あなたがコントロールしていてゾンビやミュータントである各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター2個を置く。

- 《Vault 12: ネクロポリス》の2つ目の章能力を解決する際、Xの値は、その時点でまだゲームに参加しているすべてのプレイヤーのRADカウンターの個数を用いて決定する。
- あなたがコントロールしていてゾンビでもミュータントでもあるクリーチャーも、《Vault 12: ネクロポリス》の最後の章能力によって置かれる+1/+1カウンターは2個のみである。

《Vault 13: 居住者の旅路》

{3}{W}

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、生け贄に捧げる。)

I — 各プレイヤーにつきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていてエンチャン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。これが戦場を離れるまで、それを追放する。

II — あなたは2点のライフを得、占術2を行う。

III — これによって追放されているカード2枚を、オーナーのコントロール下で戦場に戻し、残りをオーナーのライブラリーの一番下に戻す。

- 《Vault 13: 居住者の旅路》が、その1つ目の章能力が解決される前に戦場を離れたなら、対象となったパーマネントは追放されない。
- 1人のプレイヤーが《Vault 13: 居住者の旅路》によって追放されている複数枚のカードのオーナーであり、それらのカードが《Vault 13: 居住者の旅路》の3つ目の章能力によってそのプレイヤーのライブラリーの一番下に戻されるという特殊な状況下では、それらのカードのオーナーが、ライブラリーの一番下に置く順番を選ぶ。

《Vault 21: ギャンブラーの楽園》

{1}{R}

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、生け贄に捧げる。)

I, II — カード1枚を捨て、その後、カード1枚を引く。

III — あなたの手札にあり土地でないカード最大5枚を公開する。それらのうち、これにより公開されたカードの中に同じmana総量を持つカードがあるカード1枚につき1つの宝物・トークンを生成する。

- あなたの手札にあるカードのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。

《Vault 76 の監督官》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

3/3

ファースト・コンタクト — Vault 76 の監督官、またはパワーが3以下でありこれでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、Vault 76 の監督官の上に探索カウンター1個を置く。

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パーマネントの中から探索カウンター3個を取り除いてもよい。そうしたとき、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。ターン終了時まで、それらのクリーチャーは警戒を得る。

- 《Vault 76 の監督官》および、パワーが3以下でありこれでない1体以上のクリーチャーがあなたのコントロール下で同時に戦場に出るなら、《Vault 76 の監督官》の1つ目の能力はそれら1体につき1回誘発する。
- 《Vault 76 の監督官》の最後の能力は、それを解決する時に、あなたがコントロールしているパーマネントの中から、ちょうど3個の探索カウンターを取り除くことを選ばせるものである。より多くの探索カウンターを取り除いて、効果を増大させることはできない

《Vault 87: 強制進化》

{3}{G}{U}

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、生け贄に捧げる。)

I — ミュータントでないクリーチャー1体を対象とする。あなたがこれをコントロールし続けているかぎり、そのコントロールを得る。

II — 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。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。それは他のタイプに加えてミュータントになる。

III — あなたがコントロールしているミュータントの中のパワーの最大値に等しい枚数のカードを引く。

- 《Vault 87: 強制進化》が、その1つ目の章能力が解決される前に戦場を離れたなら、あなたは対象としたクリーチャーのコントロールを一切得ない。
- 《Vault 87: 強制進化》の1つ目の章能力の対象がミュータントでないかどうかを確認するのは、この能力がスタックに置かれる際とその能力が解決される際のみである。ミュータントでないクリーチャーをコントロールする効果は、そのクリーチャーが(おそらく2つ目の章能力の効果により)後になってミュータントになったとしても終了しない。
- 《Vault 87: 強制進化》の最後の章能力を解決するに際し、引くカードの枚数を決定するには、あなたのコントロールしているすべてのミュータントの中のパワーの最大値を用いる。

《Vault 101: 誕生日パーティー》

{3}{W}

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、生け贄に捧げる。)

I — 白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体と、食物・トークン1つを生成する。(食物・トークンは、「{2},{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

II, III — あなたの手札や墓地にありオーラや装備品であるカード1枚を戦場に出してもよい。これにより装備品が戦場に出るなら、それをあなたがコントロールしているクリーチャーにつけてもよい。

- これにより戦場に出るオーラは何も対象としない(よってそのオーラを、たとえば対戦相手の呪禁を持つパーマネントにつけることもできる)が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができないなら、あなたはそれを戦場に出すことを選ばない。

《V.A.T.S.》

{2} {B} {B}

インスタント

刹那(この呪文がスタック上にあるかぎり、プレイヤーは呪文を唱えられず、マナ能力でない起動型能力を起動できない。)

望む数の、タフネスが同じであるクリーチャーを対象とする。それらを破壊する。

- 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。
- 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。
- 刹那は誘発型能力の誘発を妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタックに置き、それが対象を取る場合、対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタックにある呪文や能力には影響しない。
- 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタックにあるなら呪文を唱えることができない。
- 刹那を持つ呪文が解決した後に(または他の理由でスタックから離れた後に)、プレイヤーはスタックにある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。
- あなたが選んだ《V.A.T.S.》の対象が1つだけだった場合、《V.A.T.S.》が唱えられた後でそのクリーチャーのタフネスが変更されていようが、《V.A.T.S.》を解決する時点で適正な対象であるかぎり、それは破壊される。
- 稀であるが、複数の適正な対象が《V.A.T.S.》の解決時に(誘発型能力や特別な処理によって)もはや同じタフネスではなくなっている場合、これは解決されない。選択したクリーチャーはいずれも破壊されない。

《アサルトロン・ドミネーター》

{1} {R}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/2

アサルトロン・ドミネーターが戦場に出たとき、あなたは{EE}(エネルギー・カウンター2個)を得る。

あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャー1体が攻撃するたび、{E}を支払ってもよい。そうしたら、そのクリーチャーの上に+1/+1や先制攻撃やトランブルのうちあなたが選んだカウンター1個を置く。

- あなたがコントロールしている複数のアーティファクト・クリーチャーが攻撃するなら、《アサルトロン・ドミネーター》の最後の能力はそれら1体につき1回誘発する。

《アジリティのポブルヘッド》

{3}

アーティファクト — ポブルヘッド

{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}, {T}:あなたがコントロールしているクリーチャー最大X体を対象とする。ターン終了時まで、それらは速攻を得、このターン、それらは速攻を持つクリーチャーにしかブロックされない。Xは、あなたがこの能力を起動する際に、あなたがコントロールしているポブルヘッドの数に等しい。

- 《アジリティのポブルヘッド》の最後の能力の対象の数は、この能力を起動する時に決める。決めた後では、あなたがコントロールしているポブルヘッドに何が起ころうとも関係ない。
- 速攻を持たないクリーチャーによってすでにブロックされているクリーチャーを対象として《アジリティのポブルヘッド》の最後の能力を起動しても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

《アニマルフレンド》

{1}{G}

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、緑の1/1のリズ・クリーチャー・トークン1体を生成する。そのトークンの上に、このクリーチャーについていてオーラや装備品でありこれでない1つにつき1個の+1/+1カウンターを置く。」を持つ。

- トークンは戦場に出てから+1/+1カウンターが置かれることになる。ほとんどの場合、能力(例えば《Vault 76の監督官》の最初の能力)が誘発するかどうかという観点では、1/1のクリーチャーが戦場に出ることになる。

《暴れ狂うヤオ・グアイ》

{X}{G}{G}{G}

クリーチャー — 熊・ミュータント

2/2

警戒、トランプル

暴れ狂うヤオ・グアイは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

暴れ狂うヤオ・グアイが戦場に出たとき、望む数のアーティファクトやエンチャントを、マナ総量の合計がX以下になるように選び、対象とする。それらを破壊する。

- パーマネントのマナ・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である。
- 何か他のもののコピーでないトークンは通常、マナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、マナ総量が0である。

《アルケイド・ギャノン》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ドクター

2/3

{T}: カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。アルケイド・ギャノンの上に探索カウンター1個を置く。

久しき昔のために — あなたの各ターン中に1回、あなたの墓地にありマナ総量がアルケイド・ギャノンの上にある探索カウンターの個数以下でありアーティファクトや人間である呪文1つを唱えてもよい。

- 墓地から唱える呪文の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。
- 呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたが呪文を唱え始めた後で、《アルケイド・ギャノン》のコントロールを失ったとしてもその呪文には影響がない。
- あなたが他の許諾によって墓地からアーティファクトや人間である呪文を唱えたなら、《アルケイド・ギャノン》の効果は適用されない。あなたの墓地にありアーティファクトや人間でありこれでない呪文1つを唱えることができる。
- あなたの墓地からアーティファクトや人間である呪文1つを唱え、その後同じターンに新たな《アルケイド・ギャノン》があなたのコントロール下になったなら、あなたはそのターンにアーティファクトや人間でありこれでない呪文1つを、そのマナ総量が新たな《アルケイド・ギャノン》の上にある探索カウンターの個数以下であるなら、あなたの墓地から唱えてもよい。
- あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときにアーティファクトや人間であるカードがあなたの墓地に置かれたなら、他のプレイヤーがそのカードをあなたの墓地から除去できるようになる前に、あなたがそれを唱える機会がある。
- カードにはタイプ行に「伝説のクリーチャー — 人間・医者」と書かれているが、正しくは上記の通り「伝説のクリーチャー — 人間・ドクター」である。

《怒れる老婆、リリー・ポーウェン》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・戦士

0/0

警戒

怒れる老婆、リリー・ポーウェンは+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたのアップキープの開始時に、このパワーが16以下であるなら、これの上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。そうでないなら、これの上にある+1/+1カウンターのうち1個を除くすべてを取り除く。その後、あなたはこれにより取り除かれた+1/+1カウンター1個につき1点のライフを得る。

- 《怒れる老婆、リリー・ポーウェン》の上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にするとは、すでにそのの上にある+1/+1カウンターの個数に等しい個数のカウンターをそのの上に置くことである。《枝分かれの進化》の効果のように、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修整する置換効果は、この能力に通常通りに適用される。

《インテリジェンスのボブルヘッド》

{3}

アーティファクト — ボブルヘッド

{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{5}, {T}:カードX枚を引く。Xは、あなたがコントロールしているボブルヘッドの数に等しい。

- 《インテリジェンスのボブルヘッド》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。

《エージェント、フランク・ホリガン》

{5}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・戦士

8/6

トランプル

エージェント、フランク・ホリガンが攻撃したターンの間、これは破壊不能を持つ。

エージェント、フランク・ホリガンが戦場に出るか攻撃するたび、2回増殖を行う。(増殖を行うとは、望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後すでにそこにあるカウンター1種類につきそれぞれ、そのカウンターをもう1個与えることである。)

- 《エージェント、フランク・ホリガン》に破壊不能を付与する能力は、これが攻撃クリーチャーとして指定され次第適用される。それはそのターン中に適用され続ける。それ以降に、これが攻撃したプレイヤーやパーマネントがどうなっても関係ない。
- 《エージェント、フランク・ホリガン》が攻撃している状態で戦場に出たなら、それは攻撃クリーチャーとして指定されていないので破壊不能を持たない。
- 2回の増殖を行っている間、プレイヤーは1回目の増殖と2回目の増殖の合間に対応することはできない。
- あなたは増殖を2回行うなら、1回目と2回目で、同じプレイヤーやパーマネントを選ぶ必要はない。

《エキスパート・レベルの金庫》

{2}

アーティファクト

エキスパート・レベルの金庫が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を裏向きで追放する。

{1}, {T}:対戦相手1人を対象とする。あなたとそのプレイヤーはそれぞれ1か2か3のうち1つを秘密裏に選ぶ。その後、それらの選択を公開する。それらが一致したなら、エキスパート・レベルの金庫を生け贄に捧げ、これにより追放されているすべてのカードをオーナーの手札に加える。そうでないなら、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を裏向きで追放する。

- あなたは《エキスパート・レベルの金庫》の能力によって追放されているカードを見ることはできない。
- 秘密裏に数字を選ぶ際、あなたと対象とした対戦相手はそれぞれ、選んだ数字(1か2か3)を誰にも見せず書き記すこと。これらの選んだ数字は、同時に公開するまで秘密にしておくこと。

《エルダー、アーサー・マクソン》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/2

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは訓練を持つ。(あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンが、これより大きなパワーを持つクリーチャーと攻撃するたび、そのトークンの上に+1/+1カウンター1個を置く。)

隠された裏切り — これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる: ターン終了時まで、エルダー、アーサー・マクソンは破壊不能を得る。

- クリーチャーの訓練能力は、そのクリーチャーとそれより大きなパワーを持つクリーチャーの両方が攻撃クリーチャーとして指定されたときのみ誘発する。攻撃クリーチャーが指定された後にクリーチャーのパワーが増加しても、訓練能力が誘発することはない。
- クリーチャーの訓練能力が誘発したあとで、比較した攻撃クリーチャーを破壊したりそのパワーを減少させたりしても、訓練を持つクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置くことは妨げられない。

《エレクトロサイフォン》

{U}{U}{R}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。あなたは、そのマナ総量に等しい個数の{E}(エネルギー・カウンター)を得る。

- 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。

《エンデュランスのボブルヘッド》

{3}

アーティファクト — ボブルヘッド

{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}, {T}:あなたがコントロールしているクリーチャー最大X体を対象とする。ターン終了時まで、それらは+1/+0の修整を受け破壊不能を得る。Xは、あなたがこの能力を起動する際に、あなたがコントロールしているボブルヘッドの数に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《エンデュランスのボブルヘッド》の最後の能力の対象の数がいくらかは、その能力を起動する際にあなたが決める。決めた後では、あなたがコントロールしているボブルヘッドに何が起こっても関係ない。

《オータム大佐》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/3

絆魂

濫用(このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。)

あなたがコントロールしていてこれでないすべての伝説のクリーチャーは濫用を持つ。

あなたがコントロールしているクリーチャー1体がクリーチャーを濫用するたび、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。

- 濫用を持つクリーチャーが「クリーチャー1体を濫用する」とは、濫用能力のコントローラーがその能力の解決時にクリーチャー1体を生け贄に捧げることである。
- クリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうか、どのクリーチャーを生け贄に捧げるかは、濫用能力の解決時に選ぶ。
- 濫用を持つクリーチャーがまだ戦場にあれば、それ自身を生け贄に捧げてもよい。そのクリーチャー自体が、これがクリーチャーを濫用したときに誘発する能力(もしくはこのカードのように、「あなたがコントロールしているクリーチャー1体がクリーチャーを濫用する」)を持っている場合、その能力は誘発する。

- あなたがコントロールしているクリーチャー1体の濫用能力が解決する時点で《オータム大佐》が戦場にい
ないなら、《オータム大佐》の最後の能力は誘発しない。あなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げていたと
しても、+1/+1カウンターは得られない。
- 濫用能力1つで2体以上のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

《オールモストパーフェクト》

{4}{G}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが9/10であり、破壊不能を持つ。

- 《オールモストパーフェクト》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
前の効果をすべて上書きする。この能力の解決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。
- 《偶像化》が与える能力のような、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。

《賢きモスマン》

{1}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — 昆虫・ミュータント

3/3

飛行

賢きモスマンが戦場に出るか攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれRADカウンター1個を得る。

土地でない1枚以上のカードが切削されるたび、クリーチャー最大X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。Xは、これにより切削されて土地でないカードの枚数に等しい。

- 2人以上のプレイヤーが(《問題解決人、ラウル》の起動型能力などによって)同時に切削を行うように指示
され、1枚以上の土地でないカードが切削されたとしても、《賢きモスマン》の最後の能力は1回しか誘発し
ない。

《カットスローツのレイダー、ローズ》

{2}{R}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

3/2

先制攻撃

強襲 — あなたのターンの戦闘の終了時に、このターンにあなたが攻撃していた場合、あなたが攻撃した対戦相手1
人につき1つのジャンク・トークンを生成する。(それは「{T}」; このアーティファクトを生け贄に捧げる: あなたのライブ
ラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。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。)

あなたがジャンク1つを生け贄に捧げるたび、{R}を加える。

- 《カットスローツのレイダー、ローズ》の強襲能力は、このターンに1体以上のクリーチャーで攻撃したこと
のみを見る。その攻撃を行ったクリーチャーがまだ戦場に残っているかどうか、それらのクリーチャーに攻撃さ
れたプレイヤーやパーマメントがまだゲームや戦場に残っているかは関係ない。
- 《カットスローツのレイダー、ローズ》の最後の能力は、ジャンクの起動型能力を起動したときだけでなく、い
かなる理由であれあなたがジャンクを生け贄に捧げたときに誘発する。

《金切り声のスコーチビースト》

{4}{B}{B}

クリーチャー — コウモリ・ミュータント

5/5

飛行、威迫

金切り声のスコーチビーストが攻撃するたび、各プレイヤーはそれぞれRADカウンター2個を得る。

土地でない1枚以上のカードが切削されるたび、あなたはその枚数に等しい数の黒の2/2のゾンビ・ミュータント・クリーチャー・トークンを生成してもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

- 2人以上のプレイヤーが(《問題解決人、ラウル》の起動型能力などによって)同時に切削を行うように指示され、土地でないカードが1枚以上切削されたとしても、《金切り声のスコーチビースト》の最後の能力は1回しか誘発しない。
- 「これは毎ターン1回しか行えない。」とは、この誘発型能力の解決時に、適切な数の黒の2/2のゾンビ・ミュータント・クリーチャー・トークンを生成するかどうかを選ぶということである。あなたがトークンを生成しないなら、その能力は次に条件を満たしたときに再び誘発する。そうすることを選んだ後は、そのターンの残りの間は能力が誘発しなくなる。

《カリスマのボブルヘッド》

{3}

アーティファクト — ボブルヘッド

{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{4}, {T}:白の1/1の兵士・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るボブルヘッドの数に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- Xの値は《カリスマのボブルヘッド》の最後の能力が解決されたときに、1度だけ計算される。

《ガンナー・コンスクリプト》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・傭兵

2/2

トランプル

ガンナー・コンスクリプトは、これについてオーラや装備品である1つにつき+1/+1の修整を受ける。

ガンナー・コンスクリプトが死亡したとき、これにオーラがついていた場合、ジャンク・トークン1つを生成する。

ガンナー・コンスクリプトが死亡したとき、これに装備品がついていた場合、ジャンク・トークン1つを生成する。

- 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、そのターン中にこれについていたオーラや装備品が戦場を離れたり、《ガンナー・コンスクリプト》からはずれたなら、《ガンナー・コンスクリプト》が受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《危険な男、ケログ》

{1}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・傭兵

3/2

先制攻撃、速攻

危険な男、ケログが攻撃するたび、宝物・トークン1つを生成する。

宝物5つを生け贄に捧げる:クリーチャー1体を対象とする。あなたがこれをコントロールし続けているかぎり、あなたはそのクリーチャーのコントロールを得る。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《危険な男、ケログ》の最後の能力が解決される前にあなたがそのコントロールを失ったなら、あなたは対象としたクリーチャーのコントロールを得ることはない。

《ギャラクシー・ニュースの DJ、スリードッグ》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・バード

1/5

あなたが攻撃するたび、「{2}を支払い、ギャラクシー・ニュースの DJ、スリードッグについているオーラ1つを生け贄に捧げる。」を選んでもよい。これによりあなたがオーラを生け贄に捧げたとき、あなたがコントロールしていてこれでない各攻撃クリーチャーにつきそれぞれ、そのオーラのコピーであるトークン1つをそのクリーチャーについた状態で生成する。

- 《ギャラクシー・ニュースの DJ、スリードッグ》の再起誘発型能力は対象をとらないので、この能力によって生成されたオーラ・トークンは、あなたがコントロールしていて被覆を持つ攻撃クリーチャーにもつけられる。
- 生成されたオーラ・トークンのうちの1つが、(プロテクション(エンチャント)などの能力によって)適切な攻撃クリーチャーに適正につけられないなら、そのオーラ・トークンは生成されない。
- トークンはコピー元のオーラ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、そのオーラそのものが別の何かをコピーしている場合を除く)。それはそのオーラ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、オーラがつけられているかどうか、あるいはタイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- コピー元のオーラが他の何かをコピーしていたなら、それらのトークンはそのオーラがコピーしている何かそのものとして戦場に出る。
- コピー元のオーラのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0である。
- コピー元のオーラが戦場に出たときに誘発する能力は、これらのトークンが戦場に出たときにも誘発する。オーラが持つ「[このオーラ]が戦場に出るに際し、」や「[このオーラ]は～状態で戦場に出る。」の能力も機能する。

《偶像化》

{1}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは「このクリーチャーが単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、これは+X/+Xの修整を受ける。Xは、あなたがコントロールしていて土地でないパーマネントの数に等しい。」を持つ。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである(チームメイトがいるなら、チームメイトがコントロールしているクリーチャーも含める)。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《偶像化》により与えられた能力は誘発しない。同様に、戦闘のあとになってから攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、クリーチャーが単独で攻撃したかどうかを決定する際には考慮しない。

《グールの市長、ハンコック》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ミュータント・アドバイザー

2/1

あなたがコントロールしていてゾンビやミュータントでありこれでないすべてのクリーチャーは+X/+Xの修整を受ける。Xは、グールの市長、ハンコックの上にあるカウンターの個数に等しい。

不死(このクリーチャーが死亡したとき、これの上に+1/+1カウンターがなかった場合、これを+1/+1カウンター1個が置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。)

- ゾンビでありミュータントでもあるクリーチャーは、《グールの市長、ハンコック》の1つ目の能力により+X/+Xの修整を1回のみ受ける。

《掘削機、マザーロード》

{3}{R}{R}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

5/5

掘削機、マザーロードが戦場に出たとき、対戦相手1人を対象とする。あなたはそのプレイヤーがコントロールして基本でない土地の数に等しい個数の{E}(エネルギー・カウンター)を得る。

これが攻撃するたび、{E}{E}{E}{E}を支払ってもよい。そうしたとき、防御プレイヤーがコントロールして基本でない土地1つを対象とする。それを破壊する。このターン、そのプレイヤーがコントロールして飛行を持たないクリーチャーではブロックできない。

- 《掘削機、マザーロード》の1つ目の能力の解決時に、対象とした対戦相手がコントロールして基本でない土地の数を用いてあなたが得るエネルギー・カウンターの個数を決定する。
- 《掘削機、マザーロード》の最後の能力の対象となる基本でない土地を選択するのは、その能力が誘発したときではない。これによりあなたが{E}{E}{E}{E}を支払ったときに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できる。
- 《掘削機、マザーロード》の再起誘発型能力は、そのプレイヤーがコントロールして飛行を持たないすべてのクリーチャーがそのターンにブロックすることを阻む。このクリーチャーには、この能力の解決後に飛行を失ったクリーチャー、そのターン、後になって戦場に出たりそのプレイヤーのコントロール下に入った飛行を持たないクリーチャーも含まれる。
- 《掘削機、マザーロード》の再起誘発型能力を解決する時に、対象とした基本でない土地が不適正な対象であったなら、それは解決されず、その効果は一切発生しない。そして、防御プレイヤーがコントロールして飛行を持たないクリーチャーは、このターンもブロックできる。

《グリムリーパーズスプリント》

{4}{R}

エンチャント — オーラ

陰鬱 — このターンにクリーチャーが死亡していたなら、この呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

エンチャント(クリーチャー)

グリムリーパーズスプリントが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。あなたのメイン・フェイズ中であるなら、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズ1つを加える。

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け速攻を持つ。

- 《グリムリーパーズスプリント》の解決時まで《グリムリーパーズスプリント》がエンチャントするはずのクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、呪文全体が解決されない。これはスタックから墓地へ置かれるので、この誘発型能力は誘発しない。そしてあなたはあなたのクリーチャーをアンタップすることも、追加の戦闘フェイズを加えることもできない。

《群生するラッドローチ》

{2}{B}

クリーチャー — 昆虫・ミュータント

2/2

飛行

群生するラッドローチではブロックできない。

群生するラッドローチがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはその点数に等しい個数のRADカウンターを得る。

対戦相手が土地でないカード1枚を切削するたび、群生するラッドローチがあなたの墓地にある場合、これをあなたの手札に戻してもよい。

- 《群生するラッドローチ》が、(《問題解決人、ラウル》の起動型能力などにより)対戦相手が土地でないカード1枚を切削すると同時に切削されたなら、《群生するラッドローチ》の能力は誘発する。

《警戒するラッドスタッグ》

{2}{G}

クリーチャー — 大鹿・ミュータント

2/2

進化(クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。)

警戒するラッドスタッグが進化するたび、このコピーであるトークン1つを生成する。

- 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。
- クリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたびに、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特性の比較が行われる。新しいクリーチャーのどちらの特性も進化を持つクリーチャーの特性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が解決する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れる。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、進化能力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、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可能性がある。そうした場合も、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、1/3のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出た場合、そのタフネスの方が大きいので進化が誘発する。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、そのパワーの方が大きくなっているので、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。
- 《警戒するラッドスタッグ》はそれの進化能力が解決し、そのの上に+1/+1カウンター1個が置かれた時点で「進化」する。置換効果によって、進化能力が《警戒するラッドスタッグ》の上に2個以上の+1/+1カウンターを置いた場合、その最後の能力は1回だけ誘発する。《警戒するラッドスタッグ》の上に(その進化能力がスタックに置かれている間に戦場を離れたなどにより)+1/+1カウンターが置かれなかった場合、その最後の能力は誘発しない。
- 《警戒するラッドスタッグ》の最後の能力は、その進化能力が解決すること以外の理由によって+1/+1カウンターがそのの上に置かれた場合には誘発しない。
- コピーであるトークンは《警戒するラッドスタッグ》の能力を持つ。それも自身のコピーを生成できる。
- トークンのコピーはカウンターをコピーしたり《警戒するラッドスタッグ》が負ったダメージをコピーしたりしない。《警戒するラッドスタッグ》のパワーやタフネスやタイプや色などを変更した他の効果もコピーしない。通常、これはそのトークンが単なる《警戒するラッドスタッグ》になることを意味するが、何らかのコピー効果がコピー元の《警戒するラッドスタッグ》に影響している場合には、そのトークンはそれらも考慮する。
- 《警戒するラッドスタッグ》が、その最後の能力が解決される前に戦場を離れた場合でも、《警戒するラッドスタッグ》のコピーであるトークンは戦場に出る。そのトークンは《警戒するラッドスタッグ》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。

《ケージ・ファイター、ケイト》

{R}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

1/1

あなたのターンの間、ケージ・ファイター、ケイトは破壊不能を持つ。

これが攻撃するたび、あなたと防御プレイヤーはそれぞれカード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。あなたが捨てたカードのmana総量がそれらのカードの中のmana総量の最大値に等しいなら、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。

- あなたが捨てたカードのmana・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- 何らかの理由(手札がなかったり、他の効果によってカードを引くことができなかったなど)によってあなたがカードを捨てることができなかったなら、防御プレイヤーがカードを捨てたかどうかや、そのカードのmana総量にかかわらず、あなたは《ケージ・ファイター、ケイト》の上にカウンターを一切置かない。

《後天性突然変異》

{2}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは+2/+2の修整を受け、常に使喚される。(それは可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。)

エンチャントしているクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはRADカウンター2個を得る。

- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使喚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でない(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、可能ならそれを使喚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、それを使喚したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使喚されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使喚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。
- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚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喚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。

《個人用セキュリトン、イエスマン》

{2}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/2

{T}: 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは個人用セキュリトン、イエスマンのコントロールを得る。そうしたとき、あなたはカード2枚を引き、これの上に探索カウンター1個を置く。あなたのターン中にしか起動できない。

ワイルドカード — これが戦場を離れたとき、これのオーナーは、これの上にある探索カウンター1個につき1体の、白の1/1の兵士・クリーチャー・トークンをタップ状態で生成する。

- 《個人用セキュリトン、イエスマン》がその最初の能力を解決する時点で戦場にいなかったり、対象となる対戦相手がその最初の能力を解決する時点で不適正な対象であった場合は何も起こらない。あなたはカード2枚を引けない。その効果は、対象となった対戦相手が《個人用セキュリトン、イエスマン》のコントロールを得た場合にのみ誘発する、再帰誘発型能力の一部だからである。

- 《個人用セキュリトロン、イエスマン》のコントローラーがゲームを離れた時、そのプレイヤーがこれのオーナーでなかったなら、そのプレイヤーに《個人用セキュリトロン、イエスマン》のコントロールを与えていた効果は終了する。《個人用セキュリトロン、イエスマン》は、まだゲームに残っているプレイヤーのうちそれを最後にコントロールしていたプレイヤーのコントロール下に、あらゆるコントロール効果は持続時間は終わったものとして戻ってくる。
- 《個人用セキュリトロン、イエスマン》のオーナーがゲームから除外された場合、《個人用セキュリトロン、イエスマン》はそのプレイヤーとともにゲームから除外される。それは言われたとおりの行動を取っているだけなのである。

《孤独なアイボット、ED-E》

{3}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/1

飛行

いとしの ED-E — あなたが攻撃するたび、攻撃クリーチャーの数が孤独なアイボット、ED-E の上にある探索カウンター1個の数よりも多い場合、これの上に探索カウンター1個を置く。

{2}、これを生け贄に捧げる: カード1枚を引き、その後、追加で、これの上にある探索カウンター1個につき1枚のカードを引く。

- あなたが攻撃する時点で、攻撃クリーチャーの数が《孤独なアイボット、ED-E》の上にある探索カウンター1個の数よりも多くない場合、これの2つ目の能力は一切誘発しない。能力の解決時に、攻撃クリーチャーの数が《孤独なアイボット、ED-E》の上にある探索カウンター1個の数よりも多くなっていた場合、能力は解決されず、《孤独なアイボット、ED-E》の上に探索カウンター1個を置くことはない。

《最初のニューメン、ハロルドとボブ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク・ミュータント

3/3

警戒、到達

最初のニューメン、ハロルドとボブが死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、これを戦場に戻す。これはエンチャント(あなたがコントロールしている森)と「エンチャントしている森は『{T}:好きな色1色のマナ3点を加える。あなたはRADカウンター2個を得る。』を持つ。」を持つオーラ・エンチャントである。これは、他のすべての能力を失う。

- あなたが《最初のニューメン、ハロルドとボブ》をコントロールしているなら、これがクリーチャーである間に死亡した時に、戦場に戻す。そのカードのオーナーが誰であるかは関係ない。それが戦場に戻る際に、あなたはそれがエンチャントするあなたがコントロールしている森を選ぶ。
- 《最初のニューメン、ハロルドとボブ》が適正にエンチャントできるものがないなら、それは戦場に戻る代わりにオーナーの墓地に残る。
- 《最初のニューメン、ハロルドとボブ》をコピーしたトークンは、そのオーナーの墓地から戦場に戻らない。
- 《最初のニューメン、ハロルドとボブ》のコピーであるトークンでないパーマネントが、クリーチャーである間に死亡したなら戦場に戻る。それはそれを戦場に戻した効果によって与えられた能力だけを持つオーラとして戦場に戻る。それはその元の名前と色と特殊タイプを持ち続けるが、他のタイプやサブタイプを持たないオーラ・エンチャントとなる。

《サイボーグ犬、レックス》

{1}{W}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット・犬

2/2

サイボーグ犬、レックスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはカード2枚を切削し、あなたは{E}{E}(エネルギー・カウンター2個)を得る。

{E}{E}を支払う: 墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを脳カウンター1個が置かれた状態で追放する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

これは、追放領域にあり脳カウンターが置かれているすべてのカードのすべての起動型能力を持つ。

- 《サイボーグ犬、レックス》は起動型能力のみを得る。誘発型能力や常在型能力は得ない。起動型能力とはコロンの(:)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もある。それらは注釈文にコロンの含む。
- 追放領域にあり脳カウンターが置かれているカードの起動型能力がそのカード自身をカード名で参照する場合、《サイボーグ犬、レックス》が使用するその能力は、《サイボーグ犬、レックス》をカード名で参照しているかのように扱う。《アルケイド・ギャノン》を例にする。これは「{T}:カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。アルケイド・ギャノンの上に探索カウンター1個を置く。」という能力を持っている。これが脳カウンター1個が置かれた状態で追放領域にあるとする。《サイボーグ犬、レックス》版のこの能力は次のようになる「{T}:カード1枚を引き、その後カード1枚を捨てる。サイボーグ犬、レックスの上に探索カウンター1個を置く。」

《シーザーの片腕、リガタス・ラニウス》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

2/2

十分の一刑 — これが戦場に出たとき、各対戦相手はそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャーの数の、端数を切り上げた10分の1の数のクリーチャーを生け贄に捧げる。

対戦相手がクリーチャー1体を生け贄に捧げるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- たとえば、《シーザーの片腕、リガタス・ラニウス》の1つ目の能力を解決する時点で、クリーチャーを1体~10体までコントロールしている対戦相手は、クリーチャー1体を生け贄に捧げる。クリーチャーを11体~20体までコントロールしている対戦相手はクリーチャー2体を生け贄に捧げる、といった具合である。

《社長兼 CEO、Mr.ハウス》

{R}{W}{B}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 人間

0/4

あなたが4以上の目1つを出すたび、無色の3/3のロボット・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体を生成する。あなたが6以上の目を出したなら、代わりにそのトークンと宝物・トークン1つを生成する。

{4}, {T}:6面ダイス1個と、追加で、この能力を起動するために支払われた宝物からのマナ1点につき1個の6面ダイスを振る。

- 他のリリースで登場したカードの中には、あなたに6面ダイス以外のダイスを振るように指示するものもある。そのようなダイスによって出された4以上の出目は、《社長兼 CEO、Mr.ハウス》の1つ目の能力を誘発する。
- 《社長兼 CEO、Mr.ハウス》の最後の能力によって振るダイスは、それ自体には何の効果もない。あなたがダイスを振るたび、あるいはあなたがダイスを振って特定の結果を得るたびに誘発する能力、たとえば《社長兼 CEO、Mr.ハウス》の1つ目の能力などが、それに応じて誘発する。

《ジャンク・ジェット》

{1}{R}

アーティファクト — 装備品

ジャンク・ジェットが戦場に出たとき、ジャンク・トークン1つを生成する。(それは「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。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。)

{3}, これでないアーティファクト1つを生け贄に捧げる:ターン終了時まで、装備しているクリーチャーのパワーを2倍にする。

装備 {1}

- 効果がクリーチャーのパワーを「2倍にする」ように指示したなら、それは「そのクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xはこの効果が適用され始めた際のそのパワーに等しい。」を意味する。
- パワーを2倍にするときのクリーチャーのパワーが0以下なら、代わりに、そのクリーチャーは-X/-0の修整を受ける。Xはそのパワーと0の差に等しい。たとえば、あなたが《群生するラッドローチ》(2/2のクリーチャー)をコントロールしているとする。何らかの効果によって《群生するラッドローチ》が-4/-0の修整を

受けて-2/2クリーチャーになっていたなら、そのパワーを2倍にするとは-2/-0の修整を受けるということになる。その結果、それは-4/2のクリーチャーになる。

- 1ターン内で2回以上、クリーチャーのパワーを2倍にするなら、2倍にする効果はそれぞれ個別に適用する。たとえば、《ジャンク・ジェット》が《群生するラッドローチ》(2/2のクリーチャー)についているとする。《ジャンク・ジェット》の2つ目の能力を起動したなら、その能力を解決した時点で《群生するラッドローチ》は+2/+0の修整を受け、4/2のクリーチャーになる。再度パワーを2倍にするなら、+4/+0の修整を与えるため、8/2のクリーチャーになる。

《忠実な友、ドッグミート》

{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 犬

3/3

これが戦場に出たとき、カード5枚を切削し、その後、あなたの墓地にありオーラや装備品であるカード1枚をあなたの手札に戻す。

あなたがコントロールしていてオーラや装備品がついているクリーチャー1体が攻撃するたび、ジャンク・トークン1つを生成する。(それは「{T}、このアーティファクトを生け贄に捧げる:あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。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。)

- 《忠実な友、ドッグミート》の1つ目の能力により手札に戻すカードは、あなたがその能力により切削したカードの中の1枚でなくてもよい。

《重装パラディン》

{1}{R}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

3/3

トランプル

あなたがオーラや装備品である呪文1つを唱えるたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、そのカードをプレイしてもよい。

- 《重装パラディン》の最後の能力が解決された後では、その後に《重装パラディン》に何が起こっても関係ない。その後も、次のあなたのターンの終了時まで、追放されたカードをプレイできる。
- あなたはこれによりプレイされるカードのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれ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。
- 《重装パラディン》の最後の能力によって追放されたカードがオーラや装備品であるカードであったなら、それを唱えることにより《重装パラディン》の最後の能力は再び誘発する。

《自由の階、デズデモーナ》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

3/4

警戒

自由の階、デズデモーナが攻撃するたび、あなたの墓地にありアーティファクトであるかマナ総量が3以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。ターン終了時まで、それは脱出を得る。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2枚を追放する。」を追加したものに等しい。(このターン、あなたの墓地にあるこのカードを脱出コストで唱えてもよい。)

- あなたが唱える脱出を持つ呪文にカードを捨てさせるかパーマメントを生け贄に捧げさせる追加コストがあるなら、あなたはこれにより捨てられたか生け贄に捧げられたカードを追放してこれの脱出コストの一部を支払ってもよい。
- 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。
- 脱出したパーマナント・呪文の解決後、それは戦場に出て、後になって死亡した場合にオーナーの墓地に戻る。
- 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。その呪文に、キッカー・コストのような選択可能な追加コストがあるなら、あなたはそれを支払ってもよい。強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- 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。

《十分な休息》

{1}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは「このクリーチャーがアンタップ状態になるたび、これの上に+1/+1カウンター2個を置く。その後、あなたは2点のライフを得、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。」を持つ。

- 《十分な休息》の能力がアンタップ・ステップに与えられたなら、それは次のステップ(通常はアップキープである)の開始時にスタック上に置かれる。

《浄化プロジェクトを懸けた戦い》

{3}{U}

エンチャント

浄化プロジェクトを懸けた戦いが戦場に出るに際し、「ブラザーフード」か「エンクレイヴ」のうち1つを選ぶ。

・ブラザーフード — あなたのアップキープの開始時に、各対戦相手はそれぞれカード1枚を引く。あなたはこれにより引かれたカード1枚につき1枚のカードを引く。

・エンクレイヴ — プレイヤー1人が1体以上のクリーチャーであなたを攻撃するたび、そのプレイヤーはその数の2倍の個数のRADカウンターを得る。

- 「エンクレイヴ」の誘発型能力を解決する時点で攻撃プレイヤーが得るRADカウンターの個数は、攻撃クリーチャーとして指定されたクリーチャーの数に基づいて決定される。戦闘からクリーチャーを取り除いても、そのプレイヤーが得るRADカウンターの個数を減らすことはできない。同様に、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によって、そのプレイヤーが得るRADカウンターの個数が増えたりはしない。
- あなたが何らかの方法によって、《浄化計画を懸けた戦い》をコントロールしているが、(たとえば戦場にありこれでないパーマナントがこれのコピーになるなどして)そのためにより選択を行わなかったなら、それは2つの誘発型能力のどちらも持っていない。

《所持品管理》

{R}{W}

インスタント

刹那(この呪文がスタック上にあるかぎり、プレイヤーは呪文を唱えられず、マナ能力でない起動型能力を起動できない。)

あなたがコントロールしている各オーラや各装備品につきそれぞれ、それをあなたがコントロールしているクリーチャー1体につけてもよい。

- 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは優先権を得る。ただし、選択肢はマナ能力と特別な処理に限定される。

- 刹那を持つ呪文がスタックにあっても、プレイヤーは裏向きのクリーチャーを表向きにすることができる。
- 刹那は誘発型能力の誘発を妨げない。誘発した場合、そのコントローラーはそれをスタックに置き、それが対象を取る場合、対象を選ぶ。その能力は通常通り解決される。
- 刹那を持つ呪文を唱えたとしても、スタックにある呪文や能力には影響しない。
- 誘発型能力の解決に呪文を唱えることが含まれる場合、刹那を持つ呪文がスタックにあるなら呪文を唱えることができない。
- 刹那を持つ呪文が解決した後に(または他の理由でスタックから離れた後に)、プレイヤーはスタックにある次のオブジェクトの解決よりも前に再び呪文を唱えたり能力を起動することができる。
- あなたは、クリーチャーに適正につけることができないオーラや装備品をそれにつけることはできない

《私立探偵、ニック・バレンタイン》

{2}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — シンス・探偵

2/2

私立探偵、ニック・バレンタインは、アーティファクト・クリーチャーにしかブロックされない。

これ、また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・クリーチャー1体が死亡するたび、調査を行ってもよい。(調査を行うとは、手掛かり・トークン1つを生成することである。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

- 《私立探偵、ニック・バレンタイン》がブロックされた後では、そのブロック・クリーチャーをアーティファクトでなくしたとしても、《私立探偵、ニック・バレンタイン》はブロックされていない状態にならない。

《思慮深き人工知能、キュリー》

{1}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

1/3

思慮深き人工知能、キュリーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これの基本のパワーに等しい枚数のカードを引く。

{1}{U}, 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アーティファクト・クリーチャー1体を追放する:これは、「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、これの基本のパワーに等しい枚数のカードを引く。」を持つことを除きその追放されたクリーチャーのコピーになる。

- 通常、クリーチャーの基本のパワーはそのカードに記載されているパワーであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーである。他の効果によってクリーチャーのパワーが特定の数値や値に設定されているなら、それがそのクリーチャーの基本のパワーになる。何らかの効果によりクリーチャーのパワーが設定されるのではなく修整された場合、それは基本のパワーには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で「*」や類似の内容で示されるような、パワーを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーを決定するときその能力は考慮される。
- 《思慮深き人工知能、キュリー》の最初の能力を解決する時点でこれが戦場になら、引くカードの枚数は、この戦場にあった最後の瞬間の基本のパワーの値を用いる。
- 《思慮深き人工知能、キュリー》の最後の能力は、追放されたカードではなく、追放されたクリーチャーを参照する。ほとんどの場合、これは、《思慮深き人工知能、キュリー》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、それ以上のことや追加の能力はコピーしないということを意味している。ただし、その追放されたクリーチャーが、それが戦場にあった最後の瞬間に他の何かをコピーしていた場合、《思慮深き人工知能、キュリー》はそのクリーチャーがコピーしているものに加えて、追加の能力もコピーする。
- 《思慮深き人工知能、キュリー》の最後の能力はその追放された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、それの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピー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は、Xは0として扱う。

《シルバー・シュラウドの衣装》

{2}

アーティファクト — 装備品

瞬速

シルバー・シュラウドの衣装が戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、そのクリーチャーは被覆を得る。(それは呪文や能力の対象にならない。)

装備しているクリーチャーはブロックされない。

装備 {3}

- すでにブロックされているクリーチャーに《シルバー・シュラウドの衣装》をつけても、そのクリーチャーはブロックされていない状態にはならない。

《シンス・エラディケーター》

{2} {R}

アーティファクト・クリーチャー — シンス・兵士

3/3

速攻

シンス・エラディケーターが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。あなたは {E} {E} (エネルギー・カウンター2個)を得てもよい。そうしないなら、このターン、そのカードをプレイしてもよい。

{T}, {E} {E} {E}を支払う: 1つを対象とする。シンス・エラディケーターはそれに3点のダメージを与える。

- あなたは《シンス・エラディケーター》の2つ目の能力によって追放領域からプレイされるカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常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、あなたがそれ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。

《シンスの潜入者》

{3} {U} {U}

アーティファクト・クリーチャー — シンス

0/0

即席(あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは、{1}を支払う。)

シンスの潜入者を、これが他のタイプに加えてシンス・アーティファクト・クリーチャーであることを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 即席は《シンスの潜入者》のマナ・コストやマナ総量を変えない。そして《シンスの潜入者》のコストを {U} {U} 未満に下げることにはできない。
- 他のタイプに加えてシンスのアーティファクト・クリーチャーであることを除き、《シンスの潜入者》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(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} が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《シンスの潜入者》は上記の例外を除き、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、《シンスの潜入者》はそれが何であれ、そのクリーチャーがコピーしていたものとして戦場に出る。ただし上記の例外を除く。
- 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、この《シンスの潜入者》が戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[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。
- あなたは《シンスの潜入者》を、これでないクリーチャーのコピーとして戦場に出ることを選ばなくてもよい。そうしたなら、これはタフネスが0であることにより死亡するだろう。(おそらくインスティチュートが良しとするような工夫ではないのだろう。)

《シンスの父、ショーン》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

3/4

あなたが攻撃するたび、あなたがコントロールしていて攻撃してこれでない伝説のクリーチャー1体を対象とする。伝説でないことと他のタイプに加えてシンス・アーティファクト・クリーチャーであることを除き、そのコピーであるトークン1つをタップ状態かつ攻撃している状態で生成してもよい。

これが戦場を離れたとき、あなたがコントロールしているすべてのシンス・トークンを追放する。

- 以下の例外を除き、トークンはコピー元のクリーチャーに記載さ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、クリーチャーそのものが別の何かをコピーしてい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}が含まれている場合、Xは0である。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、生成されるトークンは、記した例外を除き、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、上記を除き、トークンはそのクリーチャーがコピーしている何かそのものとして戦場に出る。
- 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、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[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。
- その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。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
- あなたは、このトークンが戦場に出る際に、それがどのプレイヤーやプレインズウォーカーや戦場を攻撃しているのかを指定する。それは《シンスの父、ショーン》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と同じである必要はない。
- 《シンスの父、ショーン》の最後の能力は、これの最初の能力で生成されたシンス・トークンだけでなく、あなたがコントロールしているすべてのシンス・トークンを追放する。

《ストレングスのボブルヘッド》

{3}

アーティファクト — ボブルヘッド

{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}, {T}: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X個を置く。Xは、あなたがコントロールしているボブルヘッドの数に等しい。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《ストレングスのボブルヘッド》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。

《ストロングバック》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント(クリーチャー)

あなたが、エンチャントしているクリーチャーを対象として装備能力を起動するためのコストは{3}少なくなる。

あなたが、エンチャントしているクリーチャーを対象としてオーラ・呪文を唱えるためのコストは{3}少なくなる。

エンチャントしているクリーチャーは、それについているオーラや装備品1つにつき+2/+2の修整を受ける。

- 《ストロングバック》の能力は、エンチャントされているクリーチャーを対象とした装備能力の不特定マナの総量、およびエンチャントされているクリーチャーを対象としたオーラ・呪文を唱えるための総コストの中の不特定マナのみを減らす。たとえば《アニマルフレンド》の総コストは{1}{G}から{G}に減少する。

- 《ストロングバック》の3つ目の能力は、これ自身のコストを減らさない。
- 他のセットの装備品・クリーチャー・カードの中には、換装という、自身をクリーチャーにつける別の能力を持つものがある。換装は装備能力ではなく、換装コストは《ストロングバック》の2つ目の能力では減らせない。『ニューカペナの街角』セットの《儀礼用シャベル》における、「市民に装備」能力のような装備の変種や制限付きの装備能力も装備能力であり、それらのコストは《ストロングバック》の2つ目の能力によって減らすことができる。

《聖堂の侍祭》

{1}{G}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

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護法\{1}を持つ。(それが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。)

{T}:このターンに戦場に出たクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《聖堂の侍祭》の1つ目の能力の効果は、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に適用される。カウンターは+1/+1カウンターに限らない。
- クリーチャーの護法能力が誘発した後では、《聖堂の侍祭》が取り除かれることにより、そのクリーチャーが護法を失ったとしても、その能力には影響しない。該当するプレイヤーが{1}を支払わないかぎり、その呪文か能力は打ち消される。

《セキュリティロンの戦隊》

{1}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/2

分隊{3}(この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは望む回数{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、このコピーであるトークンを生成する。)

警戒

クリーチャー・トークン1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《セキュリティロンの戦隊》が1体以上のクリーチャー・トークンと同時に戦場に出た場合、この最後の能力はそれらのクリーチャー・トークン1つにつき1回誘発する。《セキュリティロンの戦隊》それ自体がクリーチャー・トークンであるなら、その最後の能力も、それが戦場に出たときに誘発する。
- たとえば、あなたが《セキュリティロンの戦隊》の分隊コストを3回支払った場合、この分隊能力の解決時に《セキュリティロンの戦隊》のコピーであるトークン3つが生成されることになる。それぞれのトークンは同時に戦場に出る。それらが戦場に出るとき、それらの最後の能力は各トークンにつき3回誘発する(他の2つのトークンで1回ずつ、そしてそれ自身で1回)。元になった《セキュリティロンの戦隊》がまだ戦場にあるなら、その最後の能力も同様に3回誘発する。これらすべての誘発型能力が解決された後で、《セキュリティロンの戦隊》のコピーであるトークン3つには、それらの上にそれぞれ+1/+1トークン4個を置く。

《戦前の正装》

{2}{W}

アーティファクト — 装備品

戦前の正装が戦場に出たとき、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枚を対象とする。それを戦場に戻し、戦前の正装をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受け警戒を持つ。

装備{3}

- 《戦前の正装》の1つ目の能力によって戦場に戻されたパーマナントに、(おそらくそれが現時点でクリーチャーでない等の理由によって)これをつけることができないなら、《戦前の正装》ははずれた状態のまま戦場に残る。
- カードには「それを戦前の正装をつけた状態で戦場に戻す。」と書かれているが、正しくは上記の通り「それを戦場に戻し、戦前の正装をそれにつける。」である。

《センチネル、サラ・リオズ》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/4

速攻

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たターンの間、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+2/+2の修整を受ける。

大隊 — センチネル、サラ・リオズとこれでない2体以上のクリーチャーが攻撃するたび、プレイヤー1人を対象とする。センチネル、サラ・リオズはそのプレイヤーに、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい点数のダメージを与える。

- 《センチネル、サラ・リオズ》の2つ目の能力は、このターンの間に、1つ以上の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たかどうかだけを見る。このターンの間に2つ以上の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たことによってより強力になるわけではない。
- とあるターンにおいて、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たなら、後からそのアーティファクトに何が起こっても関係ない。《センチネル、サラ・リオズ》があなたのコントロール下で戦場にあるかぎり、そのターン、あなたのコントロールしているすべてクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。
- 《センチネル、サラ・リオズ》は、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た時点で、戦場にある必要はない。アーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出て、そのターン、後になって《センチネル、サラ・リオズ》があなたのコントロール下で戦場に出たなら、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、そのターンの間に《センチネル、サラ・リオズ》があなたのコントロール下で戦場にいるかぎり、+2/+2の修整を受ける。
- 3体の攻撃クリーチャーは同じ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なくてもよい。
- 《センチネル、サラ・リオズ》の大隊能力が誘発したら、その能力の解決時に何体のクリーチャーが攻撃しているかは関係ない。また、《センチネル、サラ・リオズ》が攻撃しているか、あるいは戦場にいるかどうかも関係ない。
- 《センチネル、サラ・リオズ》の大隊能力の解決時に、どれだけのダメージを与えられるか決定する際には、あなたがコントロールしているアーティファクトの数を用いて決定する。

《セントリーボット》

{4}{W}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/5

瞬速

この呪文を唱えるためのコストは、あなたを攻撃しているクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

セントリーボットが戦場に出たとき、あなたはあなたを攻撃しているクリーチャー1体につき{E}を得る。

あなたのターンの戦闘の開始時に、{E}{E}{E}を支払ってもよい。そうしたなら、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。

- 《セントリーボット》のコスト減少能力はマナ・コストやマナ総量を変えることはなく、支払う総コストにのみ影響する。具体的には、《セントリーボット》のマナ総量は常に5ということである。
- あなたが《セントリーボット》を唱えると宣言した後は、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、各対戦相手は、《セントリーボット》の総コストを変更しようと、戦闘からクリーチャーを取り除くことはできない。
- 《セントリーボット》の3つ目の能力の解決時にどれだけのエネルギー・カウンターを得られるかは、あなたを攻撃しているクリーチャーの数を用いて決定する。

《創設者、アラデシュ》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

1/4

後援(このクリーチャーが攻撃するに際し、あなたがコントロールしていて召喚酔いの影響を受けておらず攻撃してもいないクリーチャー1体をタップしてもよい。そうしたとき、ターン終了時まで、このクリーチャーのパワーにそのタップしたクリーチャーのパワーを足す。)

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が攻撃するたび、この戦闘でそれがクリーチャーに後援された場合、ターン終了時まで、その攻撃クリーチャーは二段攻撃を得る。その攻撃クリーチャーのパワーが4以上なら、カード1枚を引く。

- 攻撃プレイヤーは、攻撃させるすべてのクリーチャーをタップした直後に、後援能力を起動するためにクリーチャーをタップするかどうかを選ぶ。後になってクリーチャーに後援させることを選ぶことはできない。
- クリーチャーに後援させるには、そのクリーチャーはアンタップ状態でかつ攻撃していない状態(たとえそれが警戒を持っていたとしても)かつ速攻を持つかこのターンの開始時からその攻撃プレイヤーのコントロール下になければならない。
- プレイヤーが攻撃クリーチャーの後援能力のためにクリーチャーをタップしたとき、ターン終了時まで、その攻撃クリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、そのタップしたクリーチャーのパワーに等しい。これは攻撃クリーチャー指定ステップ中に攻撃クリーチャーを指定した直後にスタックに置かれる誘発型能力である。
- あなたは攻撃クリーチャーの後援能力1つにつきクリーチャー1体のみをタップでき、単一のクリーチャーを2つ以上の後援能力のためにタップすることはできない。
- 《創設者、アラデシュ》の最後の能力は「"場合"のルール」に従う。攻撃したクリーチャーがこの戦闘で後援されていなかった場合、この能力はそのクリーチャーに対しては一切誘発しない。
- 《創設者、アラデシュ》の最後の能力が誘発したあとに、後援されたクリーチャーに何が起ころうと関係ない。攻撃したクリーチャーがこの戦闘でクリーチャーから後援されているかぎり、《創設者、アラデシュ》の最後の能力が解決された時に、攻撃したクリーチャーは二段攻撃を得る。そしてそのクリーチャーのパワーが4以上の場合に、あなたはカード1枚を引くことができる。

《粗暴な戯曲者、ストロング》

{4}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ミュータント・狂戦士

7/7

護法 {2}

激昂 — これがダメージを受けるたび、あなたはRADカウンター3個を得、これの上に+1/+1カウンター3個を置く。

あなたは放射能によってライフを失うのではなくライフを得る。

- 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)《粗暴な戯曲者、ストロング》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。
- 致死ダメージが《粗暴な戯曲者、ストロング》に与えられるなら、その激昂能力は誘発する。《粗暴な戯曲者、ストロング》はその能力を解決する前に戦場を離れる。そのため、これの上に+1/+1カウンター3個を置くことはできない。この状況および他の場合において、《粗暴な戯曲者、ストロング》が激昂能力を解決する時点で戦場にいない場合でも、あなたは依然としてRADカウンター3個を得る。
- 《粗暴な戯曲者、ストロング》の最後の能力は、RADカウンターを持っていることによる固有の誘発型能力を解決する時点で何が起こるかによって変わる。《粗暴な戯曲者、ストロング》がいる場合も、あなたは持っているRADカウンターの個数に等しい枚数のカードを切削し、そしてあなたが土地でないカード1枚を切削するたびにRADカウンター1個を自分から取り除くが、それによりライフを失う代わりに、切削した土地でないカード1枚につき1点のライフを回復する。

《ダイヤモンドシティ》

土地

ダイヤモンドシティは盾カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。(それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにそれの上にある盾カウンター1個を取り除く。)

{T}: {C}を加える。

{T}: クリーチャー1体を対象とする。ダイヤモンドシティの上から盾カウンター1個をそれの上に動かす。2体以上のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出たターンでなければ起動できない。

- 盾カウンターはプレイヤーがパーマントを生け贄に捧げることを妨げない。
- パーマントがダメージを受けるか破壊される時に盾カウンター1個を取り除くことは、パーマントを再生することと同じではない。
- ダメージを受けるパーマント1体の上に1個以上の盾カウンターがあった場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- 盾カウンターを持つパーマントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージは与えられ、盾カウンターも取り除かれる。
- 盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源から軽減できないダメージを受けた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- 「盾」とはパーマントが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているパーマントがその能力を失っても、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。

《超越者、ザ・マスター》

{1}{B}{G}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ミュータント

2/4

超越者、ザ・マスタ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RADカウンター2個を得る。

{T}: このターンに切削されて墓地にあるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下で戦場に出す。それは基本のパワーとタフネスが3/3の緑のミュータントである。(それは他の色とクリーチャー・タイプを失う。)

- プレイヤーが(『エルドレインの森』の《ローアンの陰惨な調査》の効果などにより)「切削」という単語を使うことなくライブラリーからカード1枚を墓場に置くように指示されたなら、そのカードは《超越者、ザ・マスター》の最後の能力の適正な対象ではない。
- 《超越者、ザ・マスター》の最後の能力は、対象とするクリーチャーの持つそのパワーやタフネスを設定するすべての特性定義能力を上書きする。たとえば、あなたが《超越者、ザ・マスター》の最後の能力によって、《ロボブレイン・ウォーマインド》を戦場に出したなら、その基本のパワーとタフネスは3/3であって、あなたの手札の枚数はそのパワーには一切影響しない。
- クリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、依然として通常通りにそのクリーチャーに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターについても同様である。

《テイト農夫》

{2}{G}

クリーチャー — ゾンビ・ミュータント・農民

1/4

上陸 — 土地1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたはRADカウンター2個を得てもよい。

{T}: このターンに切削されて墓地にある土地・カード1枚を対象とする。それをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出す。

- プレイヤーが《『エルドレインの森』の《ローアンの陰惨な調査》の効果などにより「切削」という単語を使うことなくライブラリーからカード1枚を墓場に置くように指示されたなら、そのカードは《テイト農夫》の最後の能力の適正な対象ではない。

《デスクロー・アルファ》

{4}{B}{G}

クリーチャー — トカゲ・ミュータント

6/6

威迫、トランプル

デスクロー・アルファが戦場に出るか怪物的になったとき、パーマネント1つを対象とする。それを破壊する。

{5}{B}{G}:怪物化4を行う。(このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に+1/+1カウンター4個を置く。これは怪物的になる。)

- 一度怪物的になったクリーチャーは、再び怪物的になることはできない。怪物化の能力の解決時に、クリーチャーがすでに怪物的であったなら、何も起こらない。
- 「怪物的」とはクリーチャーが持つ能力ではない。単なるクリーチャーの性質である。クリーチャーがクリーチャーでなくなった場合、もしくはその能力を失った場合でも、それは引き続き怪物的である。
- クリーチャーが怪物的になったときに誘発する能力は、そのクリーチャーの怪物化能力の解決時にそれが戦場になかったなら、誘発しない。

《トンネルスネーク、ブッチ・デロリア》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

2/2

威迫(このクリーチャーは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。)

トンネルスネーク、最強！ — トンネルスネーク、ブッチ・デロリアが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはあなたがコントロールしていてもならず者や蛇でありこれでない1体につき+1/+1の修整を受ける。

{1}{B}:これでないクリーチャー1体を対象とする。その上に威迫カウンター1個を置く。それは他のタイプに加えてならず者になる。

- ならず者であり蛇であるパーマネントは、《トンネルスネーク、ブッチ・デロリア》の2つ目の能力では、1回のみ数える。

《ナイトキン・アンブッシャー》

{2}{U}{B}

クリーチャー — ミュータント・戦士

4/4

護法 {2} (このクリーチャーが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。)

ナイトキン・アンブッシ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RADカウンター4個を得る。

防御プレイヤーがRADカウンターを持っているかぎり、ナイトキン・アンブッシャーはブロックされない。

- 《ナイトキン・アンブッシャー》がブロックされた後では、防御プレイヤーにRADカウンター1個を与えたとしても、《ナイトキン・アンブッシャー》はブロックされていない状態にならない。

《ニプトンの宝くじ》

{2}{B}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を選ばない。ターン終了時まで、そのクリーチャーのコントロールを得る。それをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。その後、それでないすべてのクリーチャーを破壊する。

- 無作為に選ばれるクリーチャーは対象になるわけではないので、これにより被覆を持つクリーチャーや、呪禁を持つ対戦相手のクリーチャーが選ばれることもある。

- クリーチャーが無作為に選ばれてからこの効果の残りが起こるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- 通常版カードでは「ニプトンの宝くじ」と1文字目が漢数字の「二」になっている。また、拡張アート版では「ニプナトンの宝くじ」と余分な「ナ」があるが、これらは誤りである。正しくは上記の通り、カード名は「ニプトンの宝くじ」である。

《ヌカ・ニュークランチャー》

{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+3/+0の修整を受け威嚇を持つ。(それはアーティファクト・クリーチャーやそれと共通の色を持つクリーチャーにしかブロックされない。)

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、次の防御プレイヤーのターンの終了時まで、そのプレイヤーが呪文1つを唱えるたび、そのプレイヤーはRADカウンター2個を得る。

装備 {3}

- 装備しているクリーチャーがブロックされた後では、そのクリーチャーやブロック・クリーチャーの色を変更したり、ブロック・クリーチャーがアーティファクトでなくなったりしても、装備しているクリーチャーがブロックされていない状態になるわけではない。

《ヌカコーラ自動販売機》

{3}

アーティファクト

{1}, {T}: 食物・トークン1つを生成する。(それは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: あなたは3点のライフを得る。」を持つアーティファクトである。)

あなたが食物1つを生け贄に捧げるたび、宝物・トークン1つをタップ状態で生成する。(それは、「{T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる: 好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

- 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、あなたが『エルドレインの森』に収録された《キャンディーの道標》などのトークンでない食物・アーティファクトを生け贄に捧げたなら、《ヌカコーラ自動販売機》の最後の能力は誘発する。
- 《ヌカコーラ自動販売機》の最後の能力は、あなたが何らかの理由により食物1つを生け贄に捧げるたびに誘発する。食物の起動型能力を起動するだけではない。

《ヌカの熱狂的ファン、シエラ》

{3} {W}

伝説のクリーチャー — 人間・市民

3/4

ヌカコーラ・チャレンジ — あなたがコントロールしている1体以上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、ヌカの熱狂的ファン、シエラの上に探索カウンター1個を置き、食物・トークン1つを生成する。

あなたが食物1つを生け贄に捧げるたび、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。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xは、これの上にある探索カウンターの個数に等しい。

- 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、あなたが『エルドレインの森』に収録された《キャンディーの道標》などのトークンでない食物・アーティファクトを生け贄に捧げたなら、《ヌカの熱狂的ファン、シエラ》の最後の能力が誘発する。
- 《ヌカの熱狂的ファン、シエラ》の最後の能力は、あなたが何らかの理由により食物1つを生け贄に捧げるたびに誘発する。食物の起動型能力を起動するだけではない。

《のし歩くメガ・スロス》

{10}{G}{G}

クリーチャー — ナマケモノ・ミュータント

8/8

この呪文を唱えるためのコストは、プレイヤーやパーマメントが持つカウンター1個につき{1}少なくなる。

トランプル

のし歩くメガ・スロスはタップ状態で戦場に出る。

- 《のし歩くメガ・スロス》のコスト減少能力はマナ・コストやマナ総量を変えることはなく、支払う総コストにのみ影響する。具体的には、《のし歩くメガ・スロス》のマナ総量は常に12ということである。
- あなたが《のし歩くメガ・スロス》を唱えると宣言した後は、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手は、《のし歩くメガ・スロス》の総コストを変更しようと、プレイヤーやパーマメントからカウンターを取り除くことはできない。

《ノバックの守衛、クレイグ・ブーン》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

到達、絆魂

子供のためにも — あなたが2体以上のクリーチャーで攻撃するたび、ノバックの守衛、クレイグ・ブーンの上に探索カウンター2個を置く。そうしたとき、クリーチャー最大1体を対象とする。そのクリーチャーのコントローラーが「これはそのプレイヤーにこれの上にある探索カウンターの個数に等しい点数のダメージを与える。」を選ばないかぎり、これはそのクリーチャーにそれに等しい点数のダメージを与える。

- 《ノバックの守衛、クレイグ・ブーン》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。あなたがこれにより《ノバックの守衛、クレイグ・ブーン》の上に探索カウンター2個を置いたときに、2つ目の「再起」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、その対象を最大1つ選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。
- 再起誘発型能力の解決時に《ノバックの守衛、クレイグ・ブーン》がすでに戦場になら、これが与えるダメージの点数を決定するために、これが戦場にあった最後の瞬間にこれの上に置かれていた探索カウンターの個数を用いる。

《パーセプションのボブルヘッド》

{3}

アーティファクト — ボブルヘッド

{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。

{3}, {T}:あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を見る。Xは、あなたがコントロールしているボブルヘッドの数に等しい。その中からマナ総量が3以下である呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- 《パーセプションのボブルヘッド》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。
- 《パーセプションのボブルヘッド》の最後の能力を解決するに際し、あなたが見たカードの中から呪文1つを唱えるかどうかを選ぶ。あなたはそれを、このターンの後の方で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「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。しかしキッカー・コストのような追加コストを支払うことはできる。カードに唱えるために必要な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。
- あなたが唱える呪文のマナ・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。

《パラディン、エリザベス・タガーディ》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/2

大隊 — パラディン、エリザベス・タガーディとこれでない2体以上のクリーチャーが攻撃するたび、カード1枚を引く。その後、あなたの手札にありマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚をタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出してもよい。Xは、パラディン、エリザベス・タガーディのパワーに等しい。

- 3体の攻撃クリーチャーは同じ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なくてもよい。
- 《パラディン、エリザベス・タガーディ》の大隊能力が誘発した後では、その能力の解決時に何体のクリーチャーが攻撃しているかは関係ない。
- その大隊能力を解決する時点で、《パラディン、エリザベス・タガーディ》がすでに戦場になら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いてXの値を決定する。
- 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。これは、それが攻撃している状態で戦場に出たときに「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力が誘発しないことを意味する。
- あなたは、あなたが戦場に出すクリーチャーが戦場に出るに際し、どの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かを選ぶ。《パラディン、エリザベス・タガーディ》が攻撃しているものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルである必要はない。

《光る輩》

{2}{G}

クリーチャー — ゾンビ・ミュータント

2/2

接死

光る輩がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーはRADカウンター4個を得る。プレイヤー1人が土地でないカード1枚を切削するたび、あなたは1点のライフを得る。

- プレイヤーが2枚以上のカードを切削するよう指示された場合、《光る輩》の最後の能力は、その指示によって切削された土地でないカード1枚につき1回誘発する。たとえば、RADカウンター4個を持つプレイヤーは、自分の戦闘前メイン・フェイズの開始時にカード4枚を切削する。それらのカード4枚がすべて土地でないカードなら、《光る輩》の能力は4回誘発する。

《光る預言者、ジェイソン・ブライト》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — ゾンビ・ミュータント・アドバイザー

2/3

あなたがコントロールしていてゾンビやミュータントである1体が死亡するたび、そのパワーが基本のパワーと異なる場合、カード1枚を引く。

カム・フライ・ウィズ・ミー — {2}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる: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。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

- 通常、クリーチャーの基本のパワーはそのカードに記載されているパワーであり、トークンの場合は、それを生成した効果によって設定されたパワーである。他の効果によってクリーチャーのパワーが特定の数値や値に設定されているなら、それがそのクリーチャーの基本のパワーになる。何らかの効果によりクリーチャーのパワーが設定されるのではなく修整された場合、それは基本のパワーには影響しない。
- クリーチャーが、パワーとタフネスの枠内で「*」や類似の内容で示されるような、パワーを設定する特性定義能力を持っていた場合、基本のパワーを決定するときその能力は考慮される。
- 一部のクリーチャーは基本のパワーが0であり、何らかの基準に基づきそれらにボーナスを与える能力を持つ。これらは特性定義能力ではなく、その能力は基本のパワーを変更しない。その能力によってパワーが0ではない値になっていたなら、そのクリーチャーはそれの基本のパワーとは異なる値のパワーを持つ。

《ビッグホーナーの牧場主》

{4}{G}

クリーチャー — 人間・レインジャー

2/5

警戒

{T}:あなたがコントロールしているクリーチャーの中のパワーの最大値に等しい点数の{G}を加える。

ビッグホーナーの牧場主を生け贄に捧げる:あなたは、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の中のタフネスの最大値に等しい点数のライフを得る。

- 《ビッグホーナーの牧場主》の2つ目の能力はマナ能力である。これはスタックを用いないので、対応することはできない。何らかの理由により、あなたがコントロールしているクリーチャーの中の最大のパワーが0以下であるなら、あなたのマナ・プールにマナを加えない。
- 《ビッグホーナーの牧場主》の最後の能力により得るライフの総量は、この能力の解決時に決定する。その時点で、たとえばあなたのこれでないすべてのクリーチャーが破壊されていたり、対応して戦場を離れていたなどして、あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最大のタフネスが0以下であるなら、あなたはライフを得ない。

《敏腕記者、パイパー・ライト》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・探偵

1/2

これがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、その点数に等しい回数の調査を行う。(調査を行うとは、手掛かり・トークン1つを生成することである。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる:カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

あなたが手掛かり1つを生け贄に捧げるたび、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+1/+1カウンター1個を置く。

- 何らかの効果で「手掛かり」を参照するなら、それは手掛かり・アーティファクトを意味する。手掛かり・アーティファクト・トークンのみではない。たとえば、あなたがトークンでない手掛かり・アーティファクト(『エルドレインの森』に収録された《キャンディーの道標》など)を生け贄に捧げたなら、《敏腕記者、パイパー・ライト》の最後の能力が誘発する。
- 《敏腕記者、パイパー・ライト》の最後の能力は、あなたが何らかの理由で手掛かり1つを生け贄に捧げるたびに誘発する。手掛かりの起動型能力を起動するだけではない。

《フーバーダム of the 戦い》

{3}{W}

エンチャント

フーバーダム of the 戦いが戦場に出るに際し、「NCR」か「リージョン」のうち1つを選ぶ。

・NCR — あなたの終了ステップの開始時に、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枚を対象とする。それを最終カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。

・リージョン — あなたがコントロールしているクリーチャー1体が死亡するたび、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+1/+1カウンター2個を置く。

- 最終カウンターは、クリーチャーだけでなく、すべてのパーマメントに使える。最終カウンターが置かれているパーマメ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、パーマメ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メ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メントに何らかの能力を与えたりしない。そのパーマメ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つのパーマメ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。
- あなたが何らかの方法によって、《フーバーダム of the 戦い》をコントロールしているが、そのために選択を行わなかったなら(たとえば戦場にありこれでないパーマメントがこれのコピーになるなどして)、それは2つの誘発型能力のどちらも持っていない。

《フェラル・グール》

{2}{B}

クリーチャー — ゾンビ・ミュータント

2/2

威迫

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、フェラル・グールの上に+1/+1カウンター1個を置く。

フェラル・グールが死亡したとき、各対戦相手はそれぞれ、このパワーに等しい個数のRADカウンターを得る。

- 各対戦相手がそれぞれ、何個のRADカウンターを得るかは、《フェラル・グール》の戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて決定する。

《復讐者、キヤス》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・レインジャー

4/3

警戒

これ、または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、それにオーラや装備品がついていた場合、クリーチャー1体を対象とする。あなたの墓地にあり死亡したクリーチャーについていた望む枚数のオーラ・カードをそのクリーチャーにつけた状態で戦場に戻す。その後、死亡したクリーチャーについていた望む数の装備品をそのクリーチャーにつける。

- 対象のクリーチャーに適正につけられないオーラ・カードは戻すことができない。たとえば、対象としたクリーチャーがプロテクション(赤)を持っているなら、《復讐者、キヤス》の最後の能力によって、《グリムリーパーズプリント》を戦場に戻すことはできない。

《船破き、レッドデス》

{U}{R}

伝説のクリーチャー — カニ・ミュータント

1/3

誘う眼 — {T}: 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。それを使囃する。そのプレイヤーはカード1枚を引く。あなたは{R}を加える。(次のあなたのターンまで、そのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならあなたでないプレイヤーを攻撃する。)

- 《船破き、レッドデス》の能力を解決するに際し、対象としたクリーチャーが不適正な対象であったなら、それは解決されず、効果は一切発生しない。あなたはいかなるマナも加えることはできず、そのクリーチャーのコントローラーはカードを引かない。
- 《船破き、レッドデス》の能力は、マナを加えるがマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- プレイヤーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、そのプレイヤーがコントロールしていて使囃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く(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、可能ならそれを使囃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、それを使囃したプレイヤーを攻撃しなければならない。
- 使囃されていることは、クリーチャーの能力ではない。それが使囃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。

- 使喚されたクリーチャーで攻撃しても、それによって使喚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喚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。

《ブラザーフード・アウトキャスト》

{2}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

3/2

ブラザーフード・アウトキャストが戦場に出たとき、以下から1つを選ぶ。

- あなたの墓地にありマナ総量が3以下でありオーラや装備品であるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。
- クリーチャー1体を対象とする。その上に盾カウンター1個を置く。(それがダメージを受けるか破壊されるなら、代わりにその上から盾カウンター1個を取り除く。)

- オーラが唱えられずに戦場に出たなら、それが戦場に戻る際に、そのオーラのコントローラーになるはずのプレイヤーが、それがエンチャントするものを選ぶ。これにより戦場に出るエンチャントは何も対象としない(よってそのオーラを、たとえば呪禁を持つ対戦相手のパーマメントにつけることもできる)が、そのオーラのエンチャント能力により、それをつけられるものが制限される。そのオーラを適正に何かにつけることができなければ、それは現在の領域に残る。
- 盾カウンターはプレイヤーがクリーチャーを生け贄に捧げることを妨げない。
- パーマメントがダメージを受けるか破壊される時に盾カウンター1個を取り除くことは、クリーチャーを再生することと同じではない。
- ダメージを受けるパーマメント1体の上に1個以上の盾カウンターがあった場合、そのダメージは軽減され、盾カウンター1個のみが取り除かれる。
- 盾カウンターを持つパーマメントが軽減できないダメージを受けた場合、そのダメージは与えられ、盾カウンターも取り除かれる。
- 盾カウンターが置かれているクリーチャーであっても、それが負っているダメージがそのタフネスの値に等しいか、接死を持つ発生源から軽減できないダメージを受けた場合、状況起因処理によって破壊されることがある。
- 「盾」とはクリーチャーが持つ能力ではない。また、盾カウンターはキーワード・カウンターではない。盾カウンターが置かれているクリーチャーがその能力を失ったなら、その盾カウンターは通常通りそれを保護する。

《ブラザーフード・ベルチバード》

{3}

アーティファクト — 機体

* /4

飛行

ブラザーフード・ベルチバードのパワーは、あなたがコントロールしているアーティファクトの数に等しい。

搭乗2(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2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。)

- 《ブラザーフード・ベルチバード》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。《ブラザーフード・ベルチバード》が戦場に出ている(そしてアーティファクトである)かぎり、この能力は《ブラザーフード・ベルチバード》自身も数に入れる。

《ブラザーフードの異端者、パラディン・ダンス》

{2}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — シンス・騎士

3/3

警戒、絆魂

ブラザーフードの異端者、パラディン・ダンスを追放する: ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてアーティファクトや人間であるすべてのクリーチャーは破壊不能を得る。

- 《ブラザーフッドの異端者、パラディン・ダンス》の最後の能力の影響を受けるクリーチャー群は、能力の解決中に決定する。そのターン、後になってあなたがコントロールし始めたアーティファクト・クリーチャーや人間・クリーチャー、およびそのターンの後になってアーティファクト・クリーチャーや人間・クリーチャーになった、あなたがコントロールしているパーマネントは破壊不能を得ない。

《ブラザーフッドの旗艦、プリドウエン》

{4}{W}{W}

伝説のアーティファクト — 機体

6/6

飛行

トークンでもこれでもないアーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、「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たターンの間、このクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。」を持つ白の2/2の人間・騎士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

搭乗2

- とあるターンにおいて、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たなら、後からそのアーティファクトに何が起こっても関係ない。《ブラザーフッドの旗艦、プリドウエン》の2つ目の能力によって生成された人間・騎士・トークンは、そのターンの終了時まで、+2/+2の修整を受けたままである。
- 拡張アート版ではカード名にある旗のルビが「き」になっているが、誤りである。正しくは、「き」である。

《プラズマキャスター》

{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+1/+1の修整を受ける。

装備しているクリーチャーが攻撃するたび、あなたは{E}{E}(エネルギー・カウンター2個)を得る。

{E}{E}を支払う: 装備しているクリーチャーをブロックしているクリーチャー1体を対象とする。コイン投げを行う。あなたがそのコイン投げに勝ったなら、その対象にしたクリーチャーを追放する。そうでないなら、プラズマキャスターはそれに1点のダメージを与える。

装備 {2}

- 装備しているクリーチャーが《プラズマキャスター》の3つ目の能力の解決時、対象にしたクリーチャーがすでに戦場にいなかったり、装備しているクリーチャーをすでにブロックしていなかったなら、この能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはコイン投げを行わない。
- 《プラズマキャスター》がすでに戦場になかったり、その3つ目の能力の解決時に同じクリーチャーについていなかったとしても、その能力は通常通り解決される。

《ブロットフライの大群》

{3}{B}

クリーチャー — 昆虫・ミュータント

0/0

飛行

ブロットフライの大群は、+1/+1カウンター5個が置かれた状態で戦場に出る。

ブロットフライの大群の上に+1/+1カウンターがある間にこれがダメージを受けるなら、そのダメージを軽減し、これの上からその点数に等しい個数の+1/+1カウンターを取り除き、その後、各プレイヤーはそれぞれ、これにより取り除かれた+1/+1カウンター1個につき1個のRADカウンターを得る。

- 《ブロットフライの大群》に与えられるダメージが軽減できない場合であっても、その点数に等しい個数の+1/+1カウンターをその上から取り除いたうえで、各プレイヤーはそれぞれ、これにより取り除かれた+1/+1カウンター1個につきRADカウンター1個を得る。

《ヘリオス1》

土地

{T}: {C}を加える。

{1}, {T}: あなたは{E}(エネルギー・カウンター1個)を得る。

{3}, {T}, {E}X個を支払う、ヘリオス1を生け贄に捧げる: マナ総量がXであり土地でないパーマネント1つを対象とする。それを破壊する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- パーマネントのマナ・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である。
- 何か他のもののコピーでないトークンは通常、マナ・コストを持たない。マナ・コストを持たないものは通常、マナ総量が0である。

《変異の賜物》

{1}{G}{U}

インスタント

ターン終了時まで、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パーマネントは呪禁と破壊不能を得る。このターン、それらのパーマネントが受けるすべてのダメージを軽減する。増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター各種類ごとに、それぞれそのカウンター1個を与える。)

- 《変異の賜物》の影響を受けるパーマネント群は、《変異の賜物》の解決時に決定する。このターン、後になってカウンターを得たパーマネントはこの効果の影響を受けるようにはならない。さらにこのターン、後になってパーマネントがすべてのカウンターを失っても、この効果の影響が終了することはない。

《放浪する父、ジェームス》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・科学者

2/4

{T}: {C}{C}を加える。このマナは、能力を起動するためにしか支払えない。

//

《ついて行く》

{X}{U}{U}

インスタント — 出来事

X回調査を行う。(その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。)

- 起動型能力とはコロンの(:)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もある。それらは注釈文にコロンの(:)を含む。

《ボトルキャップの炸裂》

{4}{R}

インスタント

即席(あなたのアーティファクトが、この呪文を唱える助けとなる。あなたがマナ能力を起動し終えたあとにあなたがタップした各アーティファクトは、{1}を支払う。)

1つを対象とする。ボトルキャップの炸裂はそれに5点のダメージを与える。これによりパーマネントが余剰のダメージを受けたなら、その点数に等しい数の宝物・トークンをタップ状態で生成する。(それらは、「{T},このアーティファクトを生け贄に捧げる:好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つアーティファクトである。)

- 即席は《ボトルキャップの炸裂》のマナ・コストやマナ総量を変えない。そして《ボトルキャップの炸裂》のコストを{R}未満に下げることができない。
- それが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージがクリーチャーに与えられる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。
- プレインズウォーカーであれば、余剰のダメージとはプレインズウォーカーの忠誠度(その上にある忠誠カウンターの個数)を超過するダメージのことである。バトルであれば、余剰のダメージとはバトルの守備(その上にある守備カウンターの個数)を超過するダメージである。

《ホワイトグローブ協会的美食家》

{2}{W}{B}

クリーチャー — 人間・貴族

2/2

ホワイトグローブ協会的美食家が戦場に出たとき、白の1/1の人間・兵士のクリーチャー・トークン2体を生成する。あなたの終了ステップの開始時に、このターンにこれでない人間1体があなたのコントロール下で死亡していた場合、食物・トークン1つを生成する。

- 《ホワイトグローブ協会的美食家》は人間が死亡した時点で戦場にある必要はない。たとえば、人間1体があなたのターンの戦闘中に死亡し、あなたの第2メイン・フェイズ中に《ホワイトグローブ協会的美食家》を唱えた場合、これの最後の能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 《ホワイトグローブ協会的美食家》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時に1回のみ誘発する。このターンにあなたのコントロール下で死亡した人間の数は関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、そのターン中に人間があなたのコントロール下で死亡していなかった場合、能力は一切誘発しない。終了ステップ中に、能力の誘発に間に合うようにあなたのコントロール下で人間を死亡させることはできない。

《ミステリアスストレンジャー》

{2}{R}{R}

クリーチャー — 人間・ならず者

3/2

瞬速

ミステリアスストレンジャーが戦場に出たとき、インスタントやソーサリーであるカードがある各墓地につきそれぞれ、その墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。それを追放する。これにより2枚以上のカードが追放されるなら、その中の1枚を無作為に選んでコピーする。そのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたは、《ミステリアスストレンジャー》の最後の能力が解決中でスタック上にある間に、コピーを唱える。それ以降に唱えるために取っておくことはできない。
- 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。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、そのカードを唱えるためにはそれらを支払わなければならない。
- あなたがコピーを唱えることを望まないなら、唱えないことを選ぶこともできる。そのコピーは、次に状況起因処理をチェックするときに消滅する。

《緑ばんだ沼》

土地

{1},{T}: {B}{G}を加える。

- 通常版のカードでは「青ばんだ沼」になっているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、カード名は「緑ばんだ沼」である。

《ミニットマン、プレストン・ガービー》

{2}{R}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

4/4

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土地最大1つを対象とする。「居住地」という名前の緑のオーラ・エンチャント・トークン1つをそれについて状態で生成する。それはエンチャント(土地)と「エンチャントしている土地は『{T}:好きな色1色のマナ1点を加える。』を持つ。」を持つ。

ミニットマン、プレストン・ガービーが攻撃するたび、あなたがコントロールしていてエンチャントされている各パーマネントをそれぞれアンタップする。

- 《ミニットマン、プレストン・ガービー》の1つ目の能力が解決するに際し、対象とした土地が不適正な対象であったなら、それは解決されず効果は一切発生しない。居住地・トークンは生成されない。
- 稀であるが、《ミニットマン、プレストン・ガービー》の1つ目の能力を解決するに際し、対象とした土地が適正であるものの、その対象とした土地が居住地・トークンによって適正なエンチャントができない場合、このトークンは一切生成されない。

《無鉄砲なイアン》

{1}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・戦士

2/1

無鉄砲なイアンが攻撃するたび、これが改善されている場合、1つを対象とする。「これはあなたとそれに自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。」を選んでもよい。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- 《無鉄砲なイアン》が攻撃する際に、これが改善されていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力を解決する際、その時点でこれが改善されていない場合、その能力は解決されない。
- 《無鉄砲なイアン》がその最後の能力を解決する前に戦場を離れた場合、それが戦場にあった最後の瞬間に改善されていたなら、その能力で与えるダメージを決定するには、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。

《問題解決人、ラウル》

{1}{U}{B}

土地

あなたの各ターン中に1回、そのターンに切削されてあなたの墓地にあるカードの中から、呪文1つを唱えてもよい。
{T}:各プレイヤーはそれぞれカード1枚を切削する。(各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上にあるカード1枚を自分の墓地に置く。)

- (『エルドレインの森』の《ローアの陰惨な調査》の効果などにより)「切削」という単語を使うことなくライブラリーからカード1枚を墓地に置くように指示されたなら、そのカードは《問題解決人、ラウル》によって唱えることはできない。
- 墓地から唱える呪文の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。
- 呪文を唱えるには、そのコストを支払わなければならない。代替コストがあるなら、代わりにそれを代替コストで唱えてもよい。
- あなたが呪文を唱え始めた後で《問題解決人、ラウル》のコントロールを失ったとしても、その呪文には影響がない。
- 別の許諾により、このターンに切削されてあなたの墓地にあるカードの中から呪文1つを唱えるなら、《問題解決人、ラウル》の効果は適用されない。あなたは、《問題解決人、ラウル》の1つ目の能力の許諾により、このターンに切削されてあなたの墓地にあるカードの中から、他の呪文1つを唱えてもよい。
- あなたが《問題解決人、ラウル》の最初の能力の許諾により、このターンに切削されてあなたの墓地にあるカードの中から呪文1つを唱えたあと、同じターンに新たな《問題解決人、ラウル》があなたのコントロール下になったなら、あなたはこのターンに切削されてあなたの墓地にあるカードの中から、それでない呪文1つを唱えてもよい。

《ヤング・デスクロー》

{2}{B}{G}

クリーチャー — トカゲ・ミュータント

4/2

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。)

あなたの墓地にある各クリーチャー・カードはそれぞれ活用を持つ。その活用コストは、そのマナ・コストに等しい。(あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を追放し、そのマナ・コストを支払う:クリーチャー1体を対象とする。その上にその追放したカードのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。活用はソーサリーとしてのみ行う。)

- 活用を持つクリーチャー・カードを追放することは、活用能力の起動コストの一部である。この能力が起動されコストが支払われたら、そのクリーチャー・カードを墓地から取り除くことでその能力の起動を阻止しようとしても手遅れとなる。
- 《ヤング・デスクロー》が戦場にある間、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードの活用コストは必要な色マナを含め、それ自身のマナ・コストに等しい。

- カードの活用能力によってクリーチャーの上に置かれるカウンターは、そのカードが墓地に最後にあったときのパワーに基づく。
- 活用を行ったカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0とする。
- クリーチャー・カードが複数の活用を持っている場合、あなたはそのいずれかを起動することができる(1つ起動することによってそのカードは追放されるため、両方はできない)。《ヤング・デスクロー》の能力はクリーチャーの持つ他の活用能力の活用コストには影響しない。

《有能な執事、コズワース》

{2}{W}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — ロボット

2/3

あなたがコントロールしているすべての統率者は護法\{2}を持つ。

{T}: {W}{W}を加える。このマナはオーラや装備品である呪文を唱えるためにしか支払えない。

{T}: あなたがコントロールしているオーラや装備品である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1体を対象とする。その前者をその後者につける。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 統率者の護法の能力が誘発したあとでは、《有能な執事、コズワース》が取り除かれることにより、その統率者が護法を失ったとしても、その能力には影響しない。該当するプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文か能力は打ち消される。
- 《有能な執事、コズワース》の2つ目の能力が生み出したマナは、オーラや装備品の能力を起動するために使用することはできない。この制限には装備コストも含まれる。
- あなたが《有能な執事、コズワース》の最後の能力によって対象とするオーラや装備品は、あなたがそれを対象とする時点で、あなたがコントロールしているクリーチャーにつけられていなくてもよい。対象とするオーラや装備品をあなたがコントロールしており、同様に対象とするクリーチャーをあなたがコントロールしてさえいればよい。
- 《有能な執事、コズワース》の最後の能力の解決時に、一方の対象が不適正な対象であったなら、能力は何もしない。両方の対象が不適正であったなら、能力は解決されない。対象のオーラか装備品がすでに対象のクリーチャーについているなら、何も起きない。
- 《有能な執事、コズワース》の最後の能力の解決時に、対象となるオーラや装備品を対象となるクリーチャーに(クリーチャーがプロテクション(エンチャント)やプロテクション(アーティファクト)を持つなどにより)適正につけることができないなら、対象となるオーラや装備品は移動しない。

《容赦ないラッドラット》

{1}{B}{B}

クリーチャー — ネズミ・ミュータント

2/2

分隊—あなたの墓地にあるカード4枚を追放する。(この呪文を唱えるための追加コストとして、分隊コストを望む回数支払ってもよい。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。)

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《容赦ないラッドラット》を唱えると宣言した後は、あなたがそれを唱え終わるまで、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。特に、対戦相手はあなたの墓地にあるカードを取り除くことで、あなたが《容赦ないラッドラット》の分隊能力を行うことを阻止しようと試みることもできない。

《ラックのボブルヘッド》

{3}

アーティファクト — ボブルヘッド

{T}: 好きな色1色のマナ1点を加える。

{1}, {T}: 6面ダイスX個を振る。Xは、あなたがコントロールしているボブルヘッドの数に等しい偶数の出目1つにつき1つの宝物・トークンをタップ状態で生成する。あなたが6の出目をちょうど7つ出したなら、あなたはこのゲームに勝利する。

- 《ラックのポブルヘッド》の最後の能力のXの値は、その解決時にのみ決定する。
- Xがとても大きな数値である場合、あなたが適切な時間内に、実際に振ることのできないほどの回数、ダイスを振らねばならない可能性がある。そのような場合、ダイスを振るのをシミュレートしたり、出目をランダムに生成するデジタル・ツールを使用するのを推奨する。
- あなたがこのゲームに勝利するのは、《ラックのポブルヘッド》の最後の能力の1回分を行う際に、6の目をちょうど7つ出した場合のみである。その前に振ったダイスの出目は、それが以前に解決された《ラックのポブルヘッド》の最後の能力によるものであっても、あなたにダイスを振ることを指示するその他の効果によるものであっても、この効果に関してはなんの関係もない。

《ラッドストーム》

{3}{U}

インスタント

ストーム(あなたがこの呪文を唱えたとき、これを、このターンにこれより前に唱えられた呪文の数と同じ回数コピーする。)

増殖を行う。(望む数のパーマネントやプレイヤーを選び、その後、すでにそこにあるカウンター各種類ごとに、それぞれそのカウンター1個を与える。)

- 《ラッドストーム》のストーム能力によって作られた《ラッドストーム》のコピーはスタックに直接置かれる。それらは唱えられたわけではなく、そのターンにそれ以降に唱えられたストームを持つ呪文では数えない。
- ストーム能力は、プレイヤーの手札以外の領域から唱えられた呪文や打ち消されたか解決に失敗した呪文も数える。
- 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。ストームを持つ呪文が打ち消されても、コピーには影響しない。

《ランプライト市長、マクレディ》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

1/3

あなたがコントロールしていてパワーが2以下であるクリーチャー1体が攻撃するたび、ターン終了時まで、それは潜伏を得る。(それは、自身より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。)

パワーが4以上であるクリーチャー1体があなたを攻撃するたび、そのコントローラーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- あなたの攻撃クリーチャーのパワーが参照されるのは、《ランプライト市長、マクレディ》の最初の能力が誘発するときのみである。能力が誘発した後では、その時点においてもパワーが2以下であるかどうかに関わらず、そのクリーチャーはこの能力が解決されたターンの終了時まで潜伏を得る。
- 同様に、あなたを攻撃しているクリーチャーのパワーが参照されるのは、《ランプライト市長、マクレディ》の2つ目の能力が誘発するときのみである。能力が誘発した後では、その能力が解決された時点で、そのクリーチャーのパワーがまだ4以上であるかどうか、およびそのクリーチャーが戦場にいるかどうかにかかわらず、あなたを攻撃したクリーチャーのコントローラーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

《リージョンの皇帝、シーザー》

{1}{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

4/4

あなたが攻撃するたび、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、以下から2つを選ぶ。

- 速攻を持つ赤白の1/1の兵士・クリーチャー・トークン2体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。
- あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

• 対戦相手1人を対象とする。リージョンの皇帝、シーザーはそのプレイヤーに、あなたがコントロールしているクリーチャー・トークンの数に等しい点数のダメージを与える。

- 《リージョンの皇帝、シーザー》のモードや能力の対象を選ぶのは、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クリーチャー1体を生け贄に捧げたときに、2つ目の「再帰」能力が誘発する。あ

なたはこの能力がスタックに置かれる際にモードを選択し、もしも3つ目のモードを選択しているなら、その能力の対象を選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

- 《リージョンの皇帝、シーザー》の能力により生成された兵士・トークンはタップ状態かつ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ていないため、「クリーチャー1体が攻撃するたび」や「あなたが攻撃するたび(《リージョンの皇帝、シーザー》自身の能力など)」の誘発型能力は誘発しない。

《ロボブレイン・ウォーマインド》

{3} {U}

アーティファクト・クリーチャー — ロボット

*/5

ロボブレイン・ウォーマインドのパワーは、あなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

ロボブレイン・ウォーマインドが戦場に出たとき、あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーの数に等しい個数の{E}(エネルギー・カウンター)を得る。

ロボブレイン・ウォーマインドが攻撃するたび、{E}{E}{E}を支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《ロボブレイン・ウォーマインド》のパワーを決定する能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。
- 《ロボブレイン・ウォーマインド》の2つ目の能力を解決する際には、あなたがコントロールしているアーティファクト・クリーチャーの数を使用する。《ロボブレイン・ウォーマインド》がまだ戦場にいるのなら、あなたが得るエネルギー・カウンターの個数を決める際、《ロボブレイン・ウォーマインド》自体の数も含める。

《ワイルドウェイストランド》

{2} {R}

エンチャント

あなたのドロウ・ステップを飛ばす。

あなたのアップキープの開始時に、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を追放する。このターン、それらのカードをプレイしてもよい。

- あなたは《ワイルドウェイストランド》の能力によって追放領域からプレイされるカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常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、追放されたカードの中の1枚が土地・カードなら、あなたがそれ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。

マジック: ザ・ギャザリング、マジック、ゼンディカー、ニューカペナ、エルドレインについて、ウィザーズがアメリカおよびその他の国における権利を保有しています。©2024 Wizards.

© 2024 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.