

『指輪物語：中つ国の伝承』 リリースノート

エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2023 年 5 月 1 日（日本語版更新 2023 年 6 月 1 日）

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新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 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 LTR である『指輪物語：中つ国の伝承』のカードは、モダンに加え、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 LTC である『指輪物語：中つ国の伝承』の新たな統率者カードは、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 LTC である再録カードは、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 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 を参照のこと。

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：指輪があなたを誘惑する

冥王サウロンによって作られし一つの指輪は強力かつ危険である。新メカニズムの「指輪があなたを誘惑する」によって、クリーチャー 1 体をあなたの指輪所持者に指名できる。指輪があなたを誘惑するたびに、指輪は、あなたの指輪所持者が攻撃している間有効になる、新たな能力を得ることになる。

《フロド・バギンズ》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・スカウト

1 / 3

フロド・バギンズやこれでない伝説のクリーチャー 1 体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、指輪があなたを誘惑する。

フロド・バギンズがあなたの指輪所持者であるかぎり、可能ならブロックされなければならない。

指輪

指輪所持者は伝説であり、自身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。

あなたの指輪所持者が攻撃するたび、カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。

あなたの指輪所持者がクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、戦闘終了時に、そのクリーチャーのコントローラーはそれを生け贄に捧げる。

あなたの指輪所持者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。

- 指輪があなたを誘惑するに際し、あなたが「指輪」という名前の紋章を持っていないなら、それを得る。その後、その紋章は次のその能力を得て、あなたはあなたの指輪保持者にする（もしくは留める）ための、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。
- あなたがクリーチャーをコントロールしていなくとも、指輪はあなたを誘惑することができる。この場合も、「指輪があなたを誘惑するたび」に誘発する能力は誘発することになる。
- あなたの指輪保持者に選んだクリーチャーがすでにあなたの指輪保持者であっても、「あなたがクリーチャー1体をあなたの指輪所持者に選ぶたび」誘発する能力や、どのクリーチャーがあなたの指輪保持者に選ばれたかを見る能力は、それもそのクリーチャーをあなたの指輪保持者を選ぶことに含める。
- 指輪は一番上から一番下の順番で能力を得る。一旦能力を得たら、そのゲームの残りの期間、その能力を持つ。
- 指輪があなたを誘惑するごとに、あなたがクリーチャーをコントロールしているなら、クリーチャー1体を選ばなければならない。
- 各プレイヤーは「指輪」という名前の紋章を1つしか持てず、そのプレイヤーの指輪所持者は同時に1体しか存在しない。
- 指輪にあなたを誘惑さ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、その能力は解決されない。指輪があなたを誘惑することもない。

新メカニズム：オーク動員

動員が帰ってきた。ただし今回は、少し違った形で、『指輪物語：中つ国の伝承』における動員とは、サウロン率いるオーク軍のことを表している。サウロンはこれで中つ国全土を征服し、一つの指輪をふたたび掌握するつもりだ。

《モルグルの副官、ゴスモグ》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

モルグルの副官、ゴスモグが戦場に出たとき、オーク動員1を行う。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

あなたがコントロールしているすべてのクリーチャー・トークンは接死を持つ。

オーク動員についての注釈：

- 動員能力はこれから「[サブタイプ] 動員 N」の形で記述される。動員を持つ過去のカードは「ゾンビ動員 N」に変更される。
- オーク動員 N を行う上で、あなたが軍団・クリーチャーをコントロールしていないなら、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。その後、あなたはあなたがコントロールしている軍団・クリーチャー1体を選び、その上に+1/+1カウンターN個を置く。その軍団がオークでないなら、それは他のタイプに加えてオークになる。

- ゾンビ動員も、あなたが軍団をコントロールしていない場合に黒の0/0のゾンビ・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成することを除き、同様に機能する。そして、あなたが選んだ軍団・クリーチャーがゾンビでないなら、それは他のタイプに加えてゾンビになる。オーク動員とゾンビ動員を持つカードを組み合わせることで、オーク・ゾンビ・軍団をつくりだすことができるだろう。
- 稀であるが、あなたがオーク動員を行っている間に（あなたが多相を持つクリーチャーをプレイしたなどの理由により）あなたが複数の軍団・クリーチャーをコントロールしている場合、あなたの軍団・クリーチャーのうちどちらの上に+1/+1カウンターを置くかを選ぶ。そのクリーチャーがオークでないなら、それは他のタイプに加えてオークになる。
- あなたが軍団をコントロールしていないなら、あなたが生成するオーク・軍団・トークンは、カウンターが置かれる前に0/0のクリーチャーとして戦場に出る。特定のパワーを持ったクリーチャーが戦場に出たときに誘発するような能力（たとえば、《弱者の師》の能力）は、このトークンの上に+1/+1カウンターを置く前に、それが0/0のクリーチャーとして戦場に出ることを見ることになる。
- オーク動員を行う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。オーク動員も行われぬ。
- 一部のカードには「動員された軍団」を参照するものがある。それは、何らかの理由によりそれの上にカウンターが置かれなくとも、あなたがカウンターを受け取る軍団・クリーチャーに選んだもののことである。

再録メカニズム：食物・トークン

機会が与えられれば、ホビットは一日に六食を摂る。食物・トークンで御馳走してあげよう！

《小馬のビル》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 馬

1/4

小馬のビルが戦場に出たとき、食物・トークン2つを生成する。（それらは、「{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。）

食物1つを生け贄に捧げる：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。ターン終了時まで、それはパワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

食物についての注釈：

- 「食物」はアーティファクト・タイプである。他のセットの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「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、あなたは食物のサブタイプを持つアーティファクト・カードである《レンバス》を生け贄に捧げ、《小馬のビル》の最後の能力を起動することができる。
- 食物・トークン1つを生け贄に捧げることで複数のコスト支払いにあてることはできない。例えば、あなたがその能力を起動するために食物・トークン1つを生け贄に捧げ、さらに《小馬のビル》の最後の能力を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。
- 美味しいカードは食べてはならない。二回目の朝食でも、駄目なものは駄目なのだ。

再録メカニズム：歴史的

中つ国の歴史は第三紀の出来事に多大な影響を及ぼした。このセットではそのような歴史を、歴史的なカードを見るカード——すなわち、「伝説の」の特殊タイプや「アーティファクト」のカード・タイプや「英雄譚」のエンチャント・タイプを持つカードを以て称えるものである。

《サムワイズ・ギャンジー》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・農民

2 / 2

トークンでもこれでもないクリーチャー 1 体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、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。)

食物 3 つを生け贄に捧げる：あなたの墓地にある歴史的なカード 1 枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

歴史的についての注釈：

- カードや呪文やパーマネントが歴史的であるとは、それが「伝説の」の特殊タイプか「アーティファクト」のカード・タイプか「英雄譚」のサブタイプを持っていることである。これらの特性を 2 つ以上持っていたとしても、そのオブジェクトが他の歴史的オブジェクトよりも歴史的であったり、追加の恩恵をもたらしたりすることはない。オブジェクトは歴史的であるかないか、どちらかである。
- 一部の能力は「あなたが歴史的な呪文 1 つを唱えるたび」に誘発する。この種の能力は、それを誘発させた呪文よりも先に解決される。その能力は、その呪文が打ち消されたとしても解決される。
- 「あなたが歴史的な呪文 1 つを唱えるたび」に誘発する能力は、歴史的なカードが唱えられることなく戦場に置かれた場合は誘発しない。
- 土地は唱えられるわけではないので、「あなたが歴史的な呪文 1 つを唱えるたび」に誘発する能力は、あなたが伝説の土地をプレイした場合は誘発しない。戦場にあるカードが「伝説の」の特殊タイプや「アーティファクト」のカード・タイプや「英雄譚」のサブタイプを持つカードに変身する場合も、誘発しない。

再録メカニズム：タイプサイクリング

「タイプサイクリング」は「サイクリング」の亜種と言うべき能力である。「[[タイプ]サイクリング [コスト]]」とは「[[コスト], このカードを捨てる：あなたのライブラリーから[タイプ]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。」を意味する。このタイプは「山サイクリング」と言うように通常はサブタイプであるが、カード・タイプやサブタイプや特殊タイプ、あるいはそれらを組み合わせたものになることができる（「基本土地サイクリング」など）。

《気前のよいエント》

{5}{G}

クリーチャー — ツリーフォーク

5 / 7

到達

気前のよいエントが戦場に出たとき、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。)

森サイクリング{1} ({1}, 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。)

タイプサイクリングについての注釈：

- 通常のサイクリング能力とは異なり、あなたはタイプサイクリングによってカード1枚を引くことはできない。あなたのライブラリーからその能力名が示すタイプを持つカード1枚を探ることができる。たとえば、基本土地サイクリングを持つカードは基本土地・カード1枚を探ことができ、ウィザード・サイクリングを持つカードはウィザード・カード1枚を探ることができるということである。
- タイプサイクリングはサイクリングの一種である。カードをサイクリングしたときに誘発する能力は、カードをタイプサイクリングしたときにも誘発する。サイクリング能力の起動を禁止する能力は、タイプサイクリング能力の起動も禁止する。

新しい伝説の土地サイクル

『指輪物語：中つ国の伝承』では、あなたが伝説のクリーチャーをコントロールしていないかぎりタップ状態で戦場に出る伝説の土地のサイクルが導入される。

《ホビット庄》

伝説の土地

あなたが伝説のクリーチャーをコントロールしていないかぎり、ホビット庄はタップ状態で戦場に出る。

{T}：{G}を加える。

{1}{G}, {T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるクリーチャー1体をタップする：食物・トークン1つを生成する。

- 伝説のクリーチャーは、土地が戦場に出る時点ですでに戦場になければならない。それが同時に戦場に出た場合、土地はタップ状態で出る。

新能力語：秘密会議

再録能力語：議決

再録能力語：動議

『指輪物語：中つ国の伝承』の統率者デッキは、投票メカニズムが「秘密会議」を新たに加えて帰ってきた点が特徴的である。

《白の会議のエルロンド》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/3

秘密会議 — 白の会議のエルロンドが戦場に出たとき、各プレイヤーは秘密裏に「仲間」または「救援」のいずれかに投票する。その後、それらの投票を公開する。「仲間」に投票した各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。あなたはこれにより選ばれたすべてのクリーチャーのコントロールを得て、それらは「このクリーチャーはオーナーを攻撃できない。」を得る。その後、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、「救援」1票につき1個の+1/+1カウンターを置く。

《エルフの女王、ガラドリエル》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

4/5

議決 — あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにこれでないエルフ1体があなたのコントロール下で戦場に出たことがある場合、あなたから開始して各プレイヤーは「支配」か「導き」のいずれかに投票する。「支配」がより多くの票を得たなら、指輪があなたを誘惑し、その後、あなたはあなたの指輪所持者の上に+1/+1カウンター1個を置く。「導き」がより多くの票を得るか同数だったなら、カード1枚を引く。

これらの能力語自体にはルール上の意味はないが、それぞれが異なる状況下で用いられる。秘密会議は、秘密裏の投票が求められる能力専用である。議決や動議はどちらも、秘密裏でない投票を行う。議決がより多くの票を得た選択肢を見るカードに見られるのに対し、動議は各選択の得票数を気にするカードに用いられる。

投票についての注釈：

- 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。
- 秘密裏でない投票の場合、投票はターン順に行われるので、各プレイヤーは自分より先に投票を行ったプレイヤーの投票結果を知っていることになる。
- プレイヤーは用意された選択肢の中から必ず1つに投票しなければならない。棄権は認められない。
- プレイヤーは呪文や能力の解決時まで投票しない。呪文や能力に対応する場合は、投票を知らずに行う必要がある。
- 「票が同数である」という文言は、最多の票を得た選択肢が2つ以上あるときのみを指している。たとえば、5人で3つの異なる選択肢に投票を行い3票、1票、1票の結果になったなら、票が同数であるとは言わない。

再録変種メカニズム：[名前]との共闘

『指輪物語：中つ国の伝承』の統率者デッキには、キーワード「共闘」の変種である「[名前]との共闘」能力を持つ伝説のクリーチャーが含まれている。

《冒険好きなホビット、フロド》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・スカウト

1/3

忠実なる従者、サムとの共闘

警戒

冒険好きなホビット、フロドが攻撃するたび、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、指輪があなたを誘惑する。その後、フロドがあなたの指輪所持者であり、このゲームで指輪があなたを2回以上誘惑していたなら、カード1枚を引く。

《忠実なる従者、サム》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・農民

2/4

冒険好きなホビット、フロドとの共闘（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「冒険好きなホビット、フロド」を自分のライブラリーから自分の手札に加えて切り直してもよい。）

あなたのターンの戦闘の開始時に、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。）

あなたがコントロールしている食物の起動型能力を起動するためのコストは{1}少なくなる。

「～との共闘」についての注釈：

- 「[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『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、それを公開して自分の手札に加え、その後自分のライブラリーを切り直す。』を選んでよい。」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。統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。
- 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。《冒険好きなホビット、フロド》と《忠実なる従者、サム》があなたの統率者であるなら、あなたのデッキに入れられるカードの固有色は白や黒や緑であっていいが、青や赤であってはならない。
- 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では、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。それらの一方から21点以上のダメージを与えられたプレイヤーはゲームに敗北する。それら両方から与えられ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。

再録メカニズム：統治者

『指輪物語：中つ国の伝承』の統率者デッキでは、誰もが望む「統治者」の座が再び戻ってきた！あなたが統治者であるかぎり、あなたのターンにもう1枚カードを引くことができる。他のプレイヤーが王座転覆を企て始めても驚きはない。

《 Gondool の王、アラゴルン 》

{1}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

4 / 4

警戒、絆魂

Gondool の王、アラゴルンが戦場に出たとき、あなたは統治者になる。

Gondool の王、アラゴルンが攻撃するたび、クリーチャー最大1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。あなたが統治者であるなら、このターン、クリーチャーではブロックできない。

統治者についての注釈：

- ゲームの開始時点では、統治者はいない。効果によってあるプレイヤーが統治者になると、それ以降はずっと、そのゲームにはちょうど1人の統治者が存在することになる。あるプレイヤーが統治者になるに際し、現在の統治者がいれば、そのプレイヤーは統治者でなくなる。
- 統治者であることに関連する暗黙の誘発型能力が2つある。これら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統治者であったプレイヤーがコントロールする。これらの能力の正確なテキストは、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカード1枚を引く。」と「クリーチャー1体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーが統治者になる。」である。
- 統治者がカード1枚を引くという誘発型能力がスタックに置かれて、その能力が解決される前に他のプレイヤーが統治者になったとしても、1人目のプレイヤーはカードを引く。
- 他のプレイヤーのターン中に統治者がゲームから除外されるなら、そのプレイヤーが統治者になる。統治者が自分のターン中にゲームから除外されるなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。
- 統治者に与えられた戦闘ダメージによってそのプレイヤーがゲームに敗北するなら、攻撃クリーチャーのコントローラーを統治者にする誘発型能力は解決されない。ほとんどの場合、その攻撃クリーチャーのコントローラーのターンになるので、そのプレイヤーは統治者になる。

『指輪物語：中つ国の伝承』のセット本体のカード別注釈

《アイゼンガルドの裏切り》

{2}{U}

ソーサリー

あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード最大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。

オーク動員2を行う。(オーク動員2を行うとは、あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター2個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- あなたは、《アイゼンガルドの裏切り》を対象をとらずにオーク動員を行うためだけに唱えてもよい。ただし、対象を選び、《アイゼンガルドの裏切り》を解決する時にその対象が不適正であったなら、《アイゼンガルドの裏切り》は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはオーク動員を行わない。

《アノールの焰》

{1}{U}{R}

インスタント

以下から1つを選ぶ。この呪文を唱える際にあなたがウィザードをコントロールしているなら、代わりに2つを選んでもよい。

- プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を引く。
- アーティファクト1つを対象とする。それを破壊する。
- クリーチャー1体を対象とする。アノールの焰はそれに5点のダメージを与える。

- あなたが《アノールの焰》を唱え、2つのモードを選んだ後では、それに対応してあなたがコントロールしているウィザードに何が起ころうが関係ない。《アノールの焰》は2つのモードを選んだ状態のままである。

《アルウェン・ウンドーミエル》

{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

2/2

あなたが占術を行うたび、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。

{4}{G}{U}：占術2を行う。

- あなたは《アルウェン・ウンドーミエル》の1つ目の能力の対象を選ぶ前に占術を終える。

《イシリアンの領主、ファラミア》

{2}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

3/3

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手1人を選ぶ。次のそのプレイヤーの終了ステップの開始時に、そのターンにそのプレイヤーがあなたを攻撃していなかったなら、あなたはカード1枚を引く。そうでないなら、白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン3体を生成する

- あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルを攻撃していることは、あなたを攻撃していることには含まれない。

《イシリアンのレンジャー》

{2}{U}{U}

クリーチャー — 人間・レンジャー

3/3

警戒

イシリアンのレンジャーが戦場に出たとき、パワーがイシリアンのレンジャーより小さいクリーチャー最大1体を対象とする。あなたがイシリアンのレンジャー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。その後、指輪があなたを誘惑する。

- 《イシリアンのレンジャー》の能力が誘発したとき、クリーチャーを対象とせず、単に指輪にあなたを誘惑させることを選んでもよい。ただし、対象を選び、能力を解決する時にその対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。指輪はあなたを誘惑しない。
- あなたが対象を選ぶ際や能力の解決時にクリーチャーのパワーが《イシリアンのレンジャー》より小さい場合、《イシリアンのレンジャー》の誘発型能力によってあなたはそれのコントロールを得る。その後、クリーチャーのパワーの値は関係なくなる。あなたが《イシリアンのレンジャー》をコントロールしているかぎり、あなたはそれをコントロールし続ける。
- あなたが誘発型能力を持つクリーチャーのコントロールを得るなら、指輪があなたを誘発する際、あなたは即座にそのクリーチャーをあなたの指輪所持者を選ぶ。

《イシルドゥアの宿命の一撃》

{2}{B}{B}

伝説のインスタント

(伝説のインスタントは、あなたが伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしていなければ唱えられない。)

クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーの手札にあるカードが4枚より多いなら、そのプレイヤーは自分の手札にあるその差に等しい枚数のカードを追放する。

- 《イシルドゥアの宿命の一撃》は初の伝説のインスタントである。以下に記載したとおり、唱える際の制限は既存の伝説のソーサリーと同じものが適用される。
- あなたが伝説のクリーチャーや伝説のプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、あなたは伝説のインスタントを唱えることができない。あなたが伝説のインスタントを唱え始めた後では、あなたの伝説のクリーチャーやプレインズウォーカーのコントロールを失うことはその呪文に影響しない。
- 唱える際の制限以外には、インスタントが持つ「伝説の」の特殊タイプには特別なルールはない。あなたは1ターン中に望む数の伝説のインスタントを唱えてもよく、あなたのデッキに望む枚数の伝説のカードを含めてもよい(ただし、同じ名前を持つカードは4枚以内である。)

《イシルドゥアの自筆の記録》

{2}{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 — アーティファクト最大1つを対象とする。あなたがイシルドゥアの自筆の記録をコントロールし続けているかぎり、あなたはそれのコントロールを得る。指輪があなたを誘惑する。

II — クリーチャー最大2体を対象とする。それらをタップする。それらの上にそれぞれ麻痺カウンター1個を置く。

III — 対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤー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体につき1枚のカードを引く。

- 《イシルドゥアの自筆の記録》の1つ目の章能力の解決時に対象が適正でなかった場合、その能力はスタック上から取り除かれる。指輪はあなたを誘惑しない。
- 1つ目の章能力の解決前に《イシルドゥアの自筆の記録》が戦場を離れるかあなたがこれのコントロールを失った場合、対象としたアーティファクトのコントロールは一切変わらない。

《医術の大家、エルロンド》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

4/4

あなたが占術を行うたび、クリーチャー最大X体を対象とする。それらのクリーチャーにそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。Xは、これにより占術を行っている間に見たカードの枚数に等しい。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、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、あなたはカード1枚を引いてもよい。

- 《医術の大家、エルロンド》の1つ目の能力は、あなたが実際に見たカードの枚数を見る。例えば、あなたは占術3を行うはずだったものの、あなたのライブラリーにカード2枚しかなかった場合、Xは2である。
- 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2体が、対戦相手がコントロールしている単一の呪文や能力の対象になる場合、《医術の大家、エルロンド》の最後の能力は2回誘発する。

《一時の猶予》

{1}{W}

インスタント

呪文1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

カード1枚を引く。

- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。

《ウェストフォルドの領主、エルケンブランド》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

ウェストフォルドの領主、エルケンブランドやこれでない人間1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、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+1/+0の修整を受ける。

- 《ウェストフォルドの領主、エルケンブランド》の誘発型能力は、この解決時にあなたがコントロールしていたクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたのコントロール下になったクリーチャーは影響を受けない。

《馬の王者、飛蔭》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 馬

4 / 4

あなたがコントロールしているすべての馬は速攻を持つ。(それらはあなたのコントロール下になってすぐに攻撃したり{T}したりできる。)

馬の王者、飛蔭が攻撃するたび、あなたはあなたの手札にありパワーがこれより小さいクリーチャー・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。

- 近頃のカードセットのほとんどでは速攻の注釈文を含まないのが普通だが、このカードにおいては速攻が何を意味するかを説明する意義を感じている。
- あなたが戦場に出したクリーチャーは、攻撃クリーチャーであるが、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。
- あなたが戦場に出す手札のクリーチャー・カードは、パワーが戦場の《馬の王者、飛蔭》より小さい必要がある。戦場に出るクリーチャーは、パワーが《馬の王者、飛蔭》より小さい必要はない(このようなことは、たとえばそれの上に+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合などに起こりうる)。
- 《馬の王者、飛蔭》がこれの誘発型能力の解決前に戦場を離れる場合、あなたの手札にあるクリーチャーのパワーと、《馬の王者、飛蔭》が最後に戦場に存在していた時のパワーと比較する。
- 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。それが攻撃しているのは、《馬の王者、飛蔭》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。

《ウルク=ハイの隊長、マウフル》

{B}{R}

伝説のクリーチャー — オーク・兵士

2 / 2

威迫

軍団やゴブリンやオークのうちあなたがコントロールしている1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにそれの上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

- 《ウルク=ハイの隊長、マウフル》の最後の能力は、あなたがオーク動員(あるいはゾンビ動員など)を行ったときに軍団・トークンの上に置いたカウンターにも適用される。

《ウンゴリアントの末裔、シェロブ》

{4}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・デーモン

8 / 8

接死、護法{2}

あなたがコントロールしていてこれでないすべての蜘蛛は接死と護法{2}を持つ。

このターンにあなたがコントロールしていた蜘蛛からダメージを受けていてこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、「{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。」を持つ食物・アーティファクトであり他のすべてのカード・タイプを失うことを除き、そのクリーチャーのコピーであるトークン1つを生成する。

- このトークンは、そのクリーチャーが死亡する前に戦場にあった最後のときの特性をコピーする。それが墓地にあるときの特性ではない。
- 食物・アーティファクトであることや記載にあるとおりの起動型能力を持っていることや他のすべてのカード・タイプやサブタイプを失うことを除き、トークンはコピー元のクリーチャーに記載されている内容のみをコピーする(詳しくは後述するが、そのクリーチャーが何か他のものをコピーしている場合を除く。)それは、そのクリーチャーがタップ状態であったかアンタップ状態であったか、その上にカウンターが置かれていたかどうか、オーラや装備品がついて

いたかどうか、また、コピー効果を除く、パワー、タフネス、タイプ、色などを変えていた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}が含まれているなら、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、生成される新しいトークンは、上記を除き、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。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」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。
- トークンは食物・アーティファクトでありクリーチャーでないため、何らかの方法によってクリーチャーにならないかぎり、それは攻撃もブロックもできない。

《エルフの合唱》

{3}{G}

エンチャント

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上からクリーチャー・呪文を唱えてもよい。

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「{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

- あなたは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のカード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ことができるのと同様に、あなたが利用できる情報の一部となる。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードが、呪文を唱えたり土地をプレイしたり能力を起動したりする間に変わるなら、あなたはそれが終わるまで新たな一番上にあるカードを見ることができない。つまり、あなたがあなたのライブラリーの一番上から呪文を唱えたとしても、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。
- クリーチャー・呪文を唱えられるタイミングは、《エルフの合唱》によって変わることはない。通常、これはあなたのメイン・フェイズでスタックが空のときを意味するが、瞬速がこれを変更するかもしれない。
- 呪文のコストは、追加コストを含めすべて支払う必要がある。何らかの代替コストがあれば、あなたはそれを支払ってもよい。
- あなたのライブラリーの一番上のカードはあなたの手札にないため、効果によってそれを捨てる、サイクリング能力を起動するなど、通常なら手札から行える他の行動を取ることはできない。

《エレヒの石》

{1}

伝説のアーティファクト

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそれを追放する。

{2}, {T}, エレヒの石を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーの墓地を追放する。カード1枚を引く。

- 対戦相手がコントロールしているクリーチャーは墓地に置かれなため、それらのクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が死亡したとき」という誘発型能力は誘発しない。
- 《エレヒの石》の起動型能力の解決時に対象が適正でなかった場合、その能力はスタック上から取り除かれる。あなたはカードを引かない。

《エレボール山の炎鍛冶》

{1}{R}

クリーチャー — ドワーフ・工匠

2 / 1

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、エレボール山の炎鍛冶は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

- 《エレボール山の炎鍛冶》の誘発型能力は、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。

《エントによる復興》

{2}{G}

インスタント

土地1つを生け贄に捧げる。あなたのライブラリーから基本土地・カード最大2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。あなたがパワーが4以上であるクリーチャーをコントロールしているなら、代わりに、あなたのライブラリーから基本土地・カード最大3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。

- あなたは土地を、《エントによる復興》の解決の一部として生け贄に捧げる。これは追加コストではない。《エントによる復興》が打ち消された場合、あなたは土地を生け贄に捧げない。

《エント森の伐採》

{3}{R}{R}

ソーサリー

望む数の土地を生け贄に捧げる。あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を公開する。Xはこれにより生け贄に捧げられた土地の数に等しい。これにより公開されてアーティファクトや土地である望む枚数のカードを選ぶ。これにより選ばれて土地でないすべてのカードを戦場に出す。その後、これにより選ばれたすべての土地・カードをタップ状態で戦場に出す。その後、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。

- あなたは土地を、《エント森の伐採》の解決の一部として生け贄に捧げる。これは追加コストではない。《エント森の伐採》が打ち消された場合、あなたは土地を生け贄に捧げない。
- 《エント森の伐採》の解決中に誘発したすべての能力は、すべてを戦場に出し解決が完了するまでスタック上に置かれるのを待つ。現在のターンを進行しているプレイヤーは誘発型能力を望む順番でスタックに置き、続いてターン順に他の各プレイヤーも同様に置く。(スタック上に最後に置かれた能力が、最初に解決される。)

《恐れを知らぬ騎士、エオウィン》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

3/4

速攻

恐れを知らぬ騎士、エオウィンが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてこれより大きなパワーを持つクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての伝説のクリーチャーはプロテクション(その対象としたクリーチャーの各色)を得る。

- 《恐れを知らぬ騎士、エオウィン》は、クリーチャーが戦場を離れる直前の時点でのその色を見る。これらは追放領域にあるクリーチャー・カードの色とは異なることがある(例えば、戦場でコピー効果が適用されていた場合など)。

《オルサンクの paranterial》

{3}

伝説のアーティファクト

あなたの終了ステップの開始時に、対戦相手1人を対象とする。オルサンクの paranterial の上に影響カウンター1個を置き、占術2を行う。その後、そのプレイヤーは「あなたはカード1枚を引く。」を選んでよい。そのプレイヤーがそうしないなら、あなたはカードX枚を切削する。Xはオルサンクの paranterial の上にある影響カウンターの個数に等しい。そのプレイヤーは、それらのカードのマナ総量の合計に等しい点数のライフを失う。

- あなたは《オルサンクのパランティアール》がスタックに置かれる際にその対象を選ぶ。能力の解決時にその対象が不適正であったなら、能力はスタック上から取り除かれる。あなたは《オルサンクのパランティアール》の上に影響カウンターを置かず、占術もカードを引くことも切削もしない。

《オルサンクへの幽閉》

{3}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上から2枚目に置く。

- 《オルサンクへの幽閉》の解決時に、対象としたクリーチャーのコントローラーのライブラリーに残っているカードが0枚であった場合、そのクリーチャーはライブラリーの一番上のカードになる。

《オログ=ハイの破壊者》

{3}{R}

クリーチャー — トロール・兵士

4/4

トランプル

あなたがゴブリンやオークをコントロールしていないかぎり、オログ=ハイの破壊者ではブロックできない。

- あなたがゴブリンやオークをコントロールしているかどうかは、あなたがブロック・クリーチャーを宣言する時点でのみ影響する。《オログ=ハイの破壊者》がクリーチャーをブロックした後では、あなたがコントロールしているすべてのゴブリンやオークが戦場を離れても、それによって変わることはない。
- あなたがコントロールしているゴブリンやオークではブロックしなくてもよい。

《オークの急襲》

{3}{R}

ソーサリー

オーク動員2を行う。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1体を対象とする。オークの急襲はそれにX点のダメージを与える。Xは、動員した軍団のパワーに等しい。(オーク動員2を行うとは、あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター2個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- 《オークの急襲》の対象を選択するのは、あなたがこれを唱えるときではない。これによりあなたがオーク動員を行ったときに「再帰」能力が誘発する。あなたは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。

《オークの弓使い》

{1}{B}

クリーチャー — オーク・射手

1/1

瞬速

オークの弓使いが戦場に出たとき、ならびに、対戦相手が自分の各ドロウ・ステップ内で最初に引くカード以外のカード1枚を引くたび、1つを対象とする。オークの弓使いはそれに1点のダメージを与える。その後、オーク動員1を行う。

- 何らかの呪文や能力によって、「引く」という言葉を使わずに対戦相手の手札にカードが加えられた場合、それはそのプレイヤーが引いたカードではない。
- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《カイル・アンドロスの陥落》

{2}{R}

エンチャント

対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体が戦闘ダメージでない余剰のダメージを受けるたび、オーク動員Xを行う。Xはその余剰のダメージに等しい。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターX個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

{7}{R}：クリーチャー1体を対象とする。カイル・アンドロスの陥落はそれに7点のダメージを与える。

- それに与えられ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、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既に負っているダメージも考慮する。

《勇敢なる救い手、グロールフィンデル》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/2

あなたが占術を行うたび、以下から1つを選び、ターン終了時まで、勇敢なる救い手、グロールフィンデルは+1/+1の修整を受ける。

- このターン、勇敢なる救い手、グロールフィンデルは可能ならブロックされなければならない。
- このターン、勇敢なる救い手、グロールフィンデルは各戦闘で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《勇敢なる救い手、グロールフィンデル》の誘発型能力の1つ目のモードを選んだなら、これをブロックしなければならないのはクリーチャー1体だけである。これでない各クリーチャーは、(このターンにあなたが《勇敢なる救い手、グロールフィンデル》の誘発型能力の2つ目のモードも選んでいないかぎり)それをブロックしても、これでないすべてのクリーチャーをブロックしても、何もブロックしなくてもよい。
- あなたが《勇敢なる救い手、グロールフィンデル》の誘発型能力の1つ目のモードを選んだものの、防御プレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーが何らかの理由により(タップ状態であるなど)ブロックできない場合、《勇敢なる救い手、グロールフィンデル》はブロックされない。《勇敢なる救い手、グロールフィンデル》をブロックするために何らかのコストが必要な場合、防御プレイヤーはそのコストの支払いを強制されないので、やはりその場合もブロックしなくてもよい。

《風に運ばれて》

{1}{U}

インスタント

このターン、あなたは呪文を、それが瞬速を持つかのように唱えてもよい。

カード1枚を引く。

- これは呪文を唱えることのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかを変更することはない。

《川の娘、ゴールドベリ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — ニンフ

1/3

{T}：あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント1つを対象とする。川の娘、ゴールドベリの上にはない各種類のカウンターにつきそれぞれ、その上からそのカウンター1個をこれの上に動かす。

{U}, {T}：あなたがコントロールしていてこれでないパーマネント1つを対象とする。川の娘、ゴールドベリの上から1個以上のカウンターをその上に動かす。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 1体のクリーチャーの上からそれでないクリーチャーの上にカウンターを移動するとは、前者のパーマネントからカウンターを取り除き、後者のパーマネントの上に置くことである。カウンターがパーマネントの上から取り除かれたり上に置かれたりすることに関連する能力があれば、それが適用されることになる。

《ガラスリムの弓》

{2}{G}

アーティファクト — 装備品

瞬速

ガラスリムの弓が戦場に出たとき、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。そのクリーチャーをアンタップする。

装備しているクリーチャーは+1/+2の修整を受け到達を持つ。

装備{2}（{2}：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。）

- 装備品が持つ戦場に出たときに誘発する誘発型能力によってそれを何かにつけることは、その装備品を使うこととは異なる。つけるためのマナは支払わず、装備品のタイミング制限も適用されない。
- 対象にしたクリーチャーが不適正な対象になったなら、その装備品ははずれた状態のまま戦場に残り、そのクリーチャーはアンタップされない。
- 《ガラスリムの弓》はクリーチャーについている状態で戦場に出るわけではない。この装備品が戦場に出てから、誘発型能力がこれをクリーチャーにつける。あなたはクリーチャーをコントロールしていなくとも、《ガラスリムの弓》を唱えてもよい。

《ガラドリエルの玻璃瓶》

{3}

伝説のアーティファクト

あなたの手札にカードがないときにあなたがカード1枚を引くなら、代わりにあなたはカード2枚を引く。

あなたのライフが5点以下のときにあなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその2倍の点数のライフを得る。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 2つ以上の置換効果がカードを引くイベント1つに適用されるなら、カードを引くプレイヤーが、それらの効果を適用する順番を選ぶ。
- あなたが2枚以上のカードを引くよう指示されたときは、あなたはそれを1枚ずつ引く。例えば、あなたの手札にカードが無い状態で《ガラドリエルの玻璃瓶》をコントロールしていて、「カード2枚を引く」よう指示された場合、あなたの最初のカードを引く行為はカード2枚を引くことに置き換えられ、その後元々の指示にある2枚目のカードを引く。つまり、あなたは全部でカード3枚を引くことになる。
- あなたが何らかの方法で2つ以上の《ガラドリエルの玻璃瓶》をコントロールしているなら、1つ増えるごとに引くカードが1枚増える。例えば、あなたが《ガラドリエルの玻璃瓶》2つをコントロールしていて、あなたの手札にカードが無い状態でカード1枚を引く場合、1つ目の《ガラドリエルの玻璃瓶》の効果が「カード1枚を引く」イベントを「カード2枚を引く」に置き換える。他の《ガラドリエルの玻璃瓶》の効果は、それらのカード2枚のうち1枚目のカードを引く効果を「カード2枚を引く」に置き換える。つまり、あなたは全部でカード3枚を引くことになる。
- 複数の《ガラドリエルの玻璃瓶》の2つ目の能力は累積する。あなたが2つをコントロールしているなら、あなたのライフが5点以下であるときに得るライフは4倍になる。《ガラドリエルの玻璃瓶》3つではそのライフを8倍にする。以下同様である。
- 何らかの効果があなただけのライフ総量を特定の点数に設定する場合は、その点数が現在のライフ総量よりも多いなら、その効果によって、あなたはその差に等しい点数のライフを得ることになる。あなたのライフが5点以下であるなら、《ガラドリエルの玻璃瓶》はあなたがその効果に

よって得るライフの量を2倍にする。例えば、あなたのライフが3点であり、効果によってあなたのライフ総量が「10点になる」場合、あなたが得る7点のライフは《ガラドリエルの玻璃瓶》によりその2倍の14点になり、あなたのライフ総量は実際には17点になる。

- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、あなたのチームのライフ総量が増加することになるが、《ガラドリエルの玻璃瓶》の2つ目の能力は適用されない。

《ガンダルフの制裁》

{1}{U}{R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とする。ガンダルフの制裁はそれにX点のダメージを与える。Xはあなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカードの枚数に等しい。余剰のダメージは、代わりにそのクリーチャーのコントローラーが受ける。

- 《ガンダルフの制裁》は、あなたがXの値を決定する時点では、まだあなたの墓地にない。
- 呪文や能力によって生じる「余剰のダメージ」は、トランプルを持つクリーチャーからの戦闘ダメージを扱う方法に似ている。クリーチャーが受けるダメージの点数から始めて、「致死」となる点数を決める。これは、クリーチャーのタフネスからそれがすでに負っているダメージの点数を引いたものだが、今回のダメージを変更する置換効果や軽減効果があっても無視する。また、そのクリーチャーが、破壊不能のように今回のダメージによって破壊されない能力を持っているかどうかは無視する。
- 余剰のダメージの点数が決まってから、《ガンダルフの制裁》はクリーチャーとそのコントローラーに同時にダメージを与える。このダメージは置換効果や軽減効果によって変更されることがある。
- 《ガンダルフの制裁》の解決時までに対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、この呪文は解決されない。プレイヤーにダメージを与えることもない。

《茸畑への近道》

{1}{G}

エンチャント

茸畑への近道が戦場に出たとき、指輪がああなたを誘惑する。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにああなたがコントロールしていたパーマネントが戦場を離れていた場合、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。

- 《茸畑への近道》は、あなたがコントロールしていたパーマネントが戦場を離れた時点で戦場にある必要はない。例えば、クリーチャー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《茸畑への近道》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。
- 《茸畑への近道》の最後の能力は、あなたの終了ステップ中に1回のみ誘発する。このターンにああなたがコントロールしていたパーマネントがいくつ戦場を離れていても関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、それまでそのターン中にあなたがコントロールしているパーマネントが戦場を離れていなかった場合、その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がコントロールしているパーマネントを戦場から離れさせることはできない。

《木の牧人、ファンゴルン》

{4}{G}{G}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク

4/10

あなたがコントロールしているすべてのツリーフォークは警戒を持つ。

あなたがコントロールしている1体以上のツリーフォークが攻撃するたび、その数の2倍の点数の{G}を加える。

ステップやフェイズの終了に際してあなたは未消費の緑マナを失わない。

- 《木の牧人、ファンゴルン》が戦場にある間、あなたはあなたのマナ・プールにある緑マナを半永久的に持ち続けることができる。それは、あなたが緑マナを1つのステップやフェイズであなたのマナ・プールに加えた場合、それをその後のステップやフェイズやその後のターンでも使えることを意味している。他のタイプのマナは、通常通り、各ステップやフェイズの終了に際してあなたのマナ・プールから失われる。
- あなたのマナ・プールに加える緑マナに（例えばそれが《城塞の大広間》によって生み出された場合）何らかの制限やそれに関連した特記事項があるなら、それらはあなたがそのマナを支払うたびに適用する。
- 《木の牧人、ファンゴルン》が戦場を離れた後、あなたは、あなたのマナ・プールにある緑マナがどんなものであっても、現在のステップやフェイズの終了時までの期間、それを支払うことができる。現在のステップやフェイズの終了時に、通常通りすべてのマナは失われる。

《ギムリの怒り》

{1}{R}

インスタント

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+3/+2の修整を受ける。それが伝説であるなら、ターン終了時まで、それはトランプルも得る。

- 《ギムリの怒り》の解決時に、そのクリーチャーが伝説であるかどうかを見る。呪文が唱えられた時点で対象が伝説でなくても、呪文の解決前にそうなったなら、そのクリーチャーはトランプルを得る。

《グラムドリンク》

{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は先制攻撃を持ち、あなた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枚につき+1/+0の修整を受ける。

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、あなたはあなたの手札にありマナ総量はそのダメージ以下でありインスタントやソーサリーである呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

装備{3}

- あなたが《グラムドリンク》の誘発型能力を使って呪文を唱えるなら、あなたは能力の解決の一部としてそうする。それ以降に唱えるために呪文を取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。
- 「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。そのカード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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《軽率な扇動者、グリシュナーハ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・兵士

1/1

軽率な扇動者、グリシュナーハが戦場に出たとき、オーク動員2を行う。そうしたとき、パワーが動員した軍団のパワー以下であり対戦相手がコントロールしていて伝説でないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、そのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 《軽率な扇動者、グリシュナーハ》の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オーク動員を行ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたは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。

《賢者ケレボルン》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/3

あなたが1体以上のエルフで攻撃するたび、占術1を行う。

あなたが占術を行うたび、ターン終了時まで、賢者ケレボルンはこれにより占術を行っている間に見たカード1枚につき+1/+1の修整を受ける。

- 《賢者ケレボルン》の1つ目の能力は、あなたが1体以上のエルフで攻撃するたびに1回だけ占術1を行わせるものである。あなたが何体のエルフで攻撃しようが、何人のプレイヤーに攻撃にしようが関係ない。
- 《賢者ケレボルン》の最後の能力は、あなたが実際に見たカードの枚数を見る。例えば、あなたは占術3を行うはずだったものの、あなたのライブラリーにカード2枚しかなかった場合、《賢者ケレボルン》は+2/+2の修整を受ける。

《小馬のビル》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 馬

1/4

小馬のビルが戦場に出たとき、食物・トークン2つを生成する。(それらは、「{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。)

食物1つを生け贄に捧げる：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。ターン終了時まで、それはパワーではなくタフネスに等しい点数の戦闘ダメージを割り振る。

- 《小馬のビル》の最後の能力はクリーチャーのパワーを変えるわけではない。クリーチャーが割り振る戦闘ダメージの点数が変わるのみである。パワーやタフネスを見る他のルールや効果は、それらの実際の値を用いる。たとえば、クリーチャー2体が格闘を行っても戦闘ダメージを負わせるわけではないので、影響を受けるクリーチャーにそれでないクリーチャーと格闘を行わせる効果は、そのパワーの値を用いて与えるダメージの点数を決定する。

《ここは通さぬ！》

{W}

インスタント

このターンに伝説のクリーチャーをブロックしたかそれにブロックされたクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- 《ここは通さぬ！》は、現在伝説のクリーチャーをブロックしているかそれにブロックされているクリーチャー、あるいはそのターンのそれ以前に伝説のクリーチャーをブロックしたかそれにブロックされたクリーチャーを対象にできる。
- 《ここは通さぬ！》は、後者のクリーチャーが対象としたクリーチャーをブロックしたかそれにブロックされたの時点で伝説のクリーチャーであったかどうかのみを見る。その伝説のクリーチャーが(あなたの指輪所持者でなくなるなどにより)伝説でないクリーチャーになったか戦場を離れた場合も、《ここは通さぬ！》は前者のクリーチャーを対象とする。

《ゴルゴロスの戦獣》

{4}{R}

クリーチャー — ビースト

5/4

ゴルゴロスの戦獣や、あなたがコントロールしていてパワーが4以上でありこれでないクリーチャー1体が死亡するたび、オーク動員2を行う。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター2個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- 《ゴルゴロスの戦獣》や、あなたがコントロールしていてパワーが4以上でありこれでないクリーチャー1体以上が同時に死亡した場合、この能力はそれぞれにつき1回誘発する。

《再鍛造》

{2}{W}

エンチャント

再鍛造が戦場に出たとき、あなたの墓地にある装備品・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

あなたのターンの間、あなたはあなたがインスタントを唱えられるときならいつでも装備能力を起動してもよい。

あなたは、あなたの各ターンで初めてあなたが起動する装備能力の装備コストを支払うのではなく{0}を支払ってもよい。

- 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い。換装能力は《再鍛造》の2つ目の能力でインスタント速度で起動することができず、《再鍛造》の最後の能力で換装能力ではなく{0}を支払うことはできない。《ドゥネダインの刃》の「人間に装備」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、あなたはそのコストではなく{0}を支払ってもよい。

《サウロンの交換条件》

{1}{U}{B}

インスタント

対戦相手1人を選ぶ。そのプレイヤーはあなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見、裏向きの束1つと表向きの束1つに分ける。あなたは一方の束をあなたの手札に、もう一方をあなたの墓地に置く。指輪があなたを誘惑する。

- あなたは対戦相手1人のみを選び、そのプレイヤーがあなたのライブラリーの一番上にあるカード4枚を見て束に分ける。他のプレイヤーはそれらのカードを見ることはできないが、それらが何のカードなのかを知らないまま何らかのアドバイスを提供することはできる。プレイヤーは、カードを束に分ける方法についてアドバイスを受けなければ、選んだ情報を他のプレイヤーと共有してもよい。そのプレイヤーは、情報を共有する必要はない。
- 裏向きの束を手札に加えるなら、あなたはその束の中のカードを公開する必要はない。
- 対戦相手はカードを、カード4枚の束とカードのない束に分けてもよい。カード4枚の束は表向きの束でも裏向きの束でもよい。

《サウロンの破滅、フロド》

{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・市民

1/2

{W/B}{W/B}：これが市民であるなら、これは絆魂を持ち基本のパワーとタフネスが2/3のハーフリング・スカウトになる。

{B}{B}{B}：これがスカウトであるなら、「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、このゲームで指輪があなたを4回以上誘惑していたなら、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。そうでないなら、指輪があなたを誘惑する。」を持つハーフリング・ならず者になる。

- これらの能力はいずれも持続期間を持たない。それらのうち1つが解決されたなら、それはゲームが終わるか《サウロンの破滅、フロド》が戦場を離れるか、あるいはそれ以降の何らかの効果により特性が変化するまで、その効果は持続する。
- あなたは《サウロンの破滅、フロド》の能力を、そのクリーチャー・タイプに関係なく起動してもよい。これらの能力はそれぞれ、その能力の解決時に《サウロンの破滅、フロド》のクリーチャー・タイプを見る。その時点で《サウロンの破滅、フロド》が適切なクリーチャー・タイプでない場合、それらの能力は何もしない。
- 《サウロンの破滅、フロド》の1つ目の能力は市民であるかどうかを見て、2つ目の能力はスカウトであるかどうかを見る。適切なクリーチャー・タイプにどのようにしてなったのかは関係ない。

《サルマンの嵐》

{4}{U}{U}

エンチャント

護法{3}

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、そのコピーが伝説ではないことを除き、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- 《サルマンの嵐》が戦場に出る前に唱えられた呪文は含まれる。《サルマンの嵐》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文であったなら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。カウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。呪文が対象を持つパーマネント・呪文(オーラ・呪文など)なら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- パーマネント・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーを戦場に出すのではなく、それはトークンとして戦場に出る。パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが、呪文のコピーがトークンになることに適用される。
- 解決されたパーマネント・呪文のコピーがなるトークンは「生成された」わけではないので、《南小路のロージー・コトン》のようなトークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。

《死人占い師、サウロン》

{3}{B}{B}

伝説のクリーチャー — アバター・ホラー

4/4

威迫

死人占い師、サウロンが攻撃するたび、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。威迫を持ち黒の3/3のレイスであることを除き、そのカード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する。次のあなたの終了ステップの開始時に、死人占い師、サウロンがあなたの指輪所持者でないなら、そのトークンを追放する。

- トークンは、この能力によって特に変更される特性を除いて、コピー元のカードに書かれていることをそのままコピーし、それ以外のことはコピーしない。あなたの墓地に置か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一切コピーしない。
- トークンは他のクリーチャー・タイプの代わりにレイス(かつ該当するなら他のサブタイプ)であり、他の色の代わりに黒である。トークンのパワーとタフネスは3/3である。これら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。

- トークンのコピー元のカードに「[このパーマネント]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、トークン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「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」や「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。
- 追放されたカードのマナ・コストに{X}が含まれていた場合、Xは0である。
- 遅延誘発型能力の解決時に《死人占い師、サウロン》があなたの指輪所持者でないかぎり、次のあなたの終了ステップの開始時にそのトークンは追放される。遅延誘発型能力が解決する前に《死人占い師、サウロン》が戦場を離れた場合、《死人占い師、サウロン》が後になって戦場に戻ったり、あなたがあなたの指輪保持者として《死人占い師、サウロン》のこれでないコピーをコントロールしていたとしても、その能力はそのトークンを追放する。

《灼熱の銘》

{2}{R}

エンチャント

灼熱の銘が戦場に出たとき、指輪があなたを誘惑する。

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、灼熱の銘は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《灼熱の銘》の2つ目の能力は、その能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。

《印の角笛》

{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る2体以上のクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見る。あなたは「その中からクリーチャー・カード1枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

- 《印の角笛》の能力を誘発するには、あなたが2体以上のクリーチャーで同じプレイヤーを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が、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーやそのプレイヤーが守っているバトルを攻撃することは、《印の角笛》の誘発条件には影響しない。
- 多人数戦では、《印の角笛》の誘発型能力はあなたが2体以上のクリーチャーで攻撃するプレイヤー1人につき1回誘発する。

《白のガンダルフ》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

4/5

瞬速

あなたは伝説の呪文やアーティファクト・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

伝説のパーマネント1つやアーティファクト1つが戦場に出たか離れたことにより、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。

- 2つ目の能力は呪文を唱えることにのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかを変更することはない。
- 《白のガンダルフ》は、戦場に出たか離れたときに誘発するパーマネント自身の能力にも、そのパーマネントが戦場に出たか離れたときに誘発する他の誘発型能力と同様に影響する。その種の誘発型能力は、「～とき、」か「～たび、」と書かれている。
- 置換効果は《白のガンダルフ》の能力の影響を受けない。例えば、+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る伝説のクリーチャーは、追加の+1/+1カウンターを受け取らない。

- 「[このパーマネント]が戦場に出るに際し」適用される能力、たとえば、《魔力の箒手》による色を選ぶ能力なども影響を受けない。
- あなたは戦場に出たか離れたパーマネントをコントロールしている必要はなく、誘発型能力を持つパーマネントのみが必要である。
- 《白のガンダルフ》の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を2回誘発させる。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の選択も、個別に行う。
- あなたが何らかの方法で《白のガンダルフ》のコピー2体をコントロールしている場合、伝説のパーマネントやアーティファクトが戦場に出たか離れたりすると能力は3回誘発する。4回ではない。《白のガンダルフ》3体をコントロールしているなら4回、4体をコントロールしているなら5回、以下同様である。
- (《白のガンダルフ》自身も含む) 伝説のパーマネント1つやアーティファクト1つが《白のガンダルフ》と同時に戦場に出たか離れたことにより、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。
- 誘発イベントは、伝説のパーマネントやアーティファクトを特定して参照するものや、何かが「戦場を離れた」ときを特定して参照するものでなくてもよい。例えば、《白のガンダルフ》が戦場にある間に伝説のクリーチャーやアーティファクト・クリーチャーが死亡した場合は「クリーチャー1体が死亡するたび」に誘発する能力が2回誘発する。「パーマネント1つが戦場から墓地に置かれるたび」に誘発する能力も同様である。
- 各伝説のパーマネントや各アーティファクトが戦場にある状態を、継続的効果も考慮した上で見て、誘発型能力が複数回誘発するかどうかを決定する。例えば、それがプレイヤーの指輪所持者であるなどにより伝説になった、伝説でないクリーチャーが死亡した場合、それが戦場を離れたときに誘発する能力は2回誘発する。
- パーマネントの、カードが「いずこから」墓地に置かれたときに誘発する能力は、《白のガンダルフ》とそのパーマネントの両方が、伝説のパーマネントやアーティファクトが墓地に置かれた直後にも戦場にあったときにのみ、2回誘発する。例えば、あなたが《白のガンダルフ》と《隠道のセフリス》の両方をコントロールしていたとする。あなたがコントロールしていてこれでない伝説のクリーチャーが死亡した場合、《隠道のセフリス》の1つ目の能力は2回誘発する。しかし、《白のガンダルフ》が死亡した場合は、《隠道のセフリス》の1つ目の能力は1回だけ誘発する。

《白のサルマン》

{4}{U}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

4/4

護法{2}

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、オーク動員2を行う。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター2個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- 《白のサルマン》の前に唱えた呪文も数に入れる。《白のサルマン》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文であったなら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

《死を悼む復讐者、ギムリ》

{1}{R}{G}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・戦士

3/2

このターンに2体以上のクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡しているかぎり、死を悼む復讐者、ギムリは破壊不能を持つ。

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、死を悼む復讐者、ギムリの上に+1/+1カウンター1個を置く。この能力がこのターン内で3回目に解決されたとき、あな

たがコントロールしていないクリーチャー最大1体を対象とする。死を悼む復讐者、ギムリはそれと格闘を行う。

- 1つ目の能力は、クリーチャーがあなたのコントロール下で死亡した時点で《死を悼む復讐者、ギムリ》が戦場になくても数える。例えば、あなたがコントロールしているクリーチャー2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《死を悼む復讐者、ギムリ》を唱えた場合、ターン終了時まで、これは破壊不能を得る。
- 《死を悼む復讐者、ギムリ》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。この最後の能力がこのターン内で3回目に解決されたときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたはその能力がスタックに置かれる際にその対象を選んでもよい。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《城塞の近衛兵、ピピン》

{W}{U}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・兵士

2/2

警戒、護法{1}

{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。カード・タイプ1つを選ぶ。ターン終了時まで、それはプロテクション（その選ばれたカード・タイプ）を得る。（それは選ばれたタイプには、ブロックされず、対象にされず、ダメージを受けず、エンチャントされず、装備されない。）

- あなたは好きなカード・タイプを選んでもよい。通常のマジックのゲームに登場しうるのは、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、土地、プレインズウォーカー、ソーサリー、部族である（部族は、一部の古いカードに記載されているカード・タイプである）。「伝説の」や「基本」などの特殊タイプを選ぶことはできない。ハーフリングやオーラや森などのサブタイプも選ぶことはできない。

《水中の監視者》

{3}{U}{U}

伝説のクリーチャー — クラーケン

9/9

水中の監視者はタップ状態かつ麻痺カウンター9個が置かれた状態で戦場に出る。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

対戦相手のターン中にあなたがカード1枚を引くたび、青の1/1の触手・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしている触手1体が死亡するたび、クラーケン最大1体と、土地でないパーマネント最大1体を対象とする。その前者をアンタップし、その後者の上に麻痺カウンター1個を置く。

- 最後の能力は、対象としたクラーケンを《水中の監視者》にしてもよい（おそらくそうすることになるだろう）。仮にそうだとすると、その上に1個以上の麻痺カウンターが置かれているなら、あなたがそれをアンタップする代わりにその上から麻痺カウンター1個を取り除く。

《救いの疾翼、メネルドール》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・兵士

3/3

飛行

救いの疾翼、メネルドールがプレイヤー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戦場に戻す。

- 《救いの疾翼、メネルドール》の2つ目の能力は、自分以外のプレイヤーがコントロールしているものも含め、あなたがオーナーであるパーマネントであれば何でも対象にできる。
- 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がない、新しいオブジェクトとして扱う。追放されたパーマネントにつけられていたオーラは、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けられていた装備品は、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。

《すばしこいホビット》

{1}{W}

クリーチャー — ハーフリング・農民

1/3

すばしこいホビットが攻撃するたび、あなたは「食物1つを生け贄に捧げるか {2}{W}を支払う。」を選んでよい。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1体を対象とする。それをタップする。

- 《すばしこいホビット》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食物1つを生け贄に捧げるか {2}{W}を支払ったときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたは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。

《誓言破りし者の王》

{2}{W}{B}

伝説のクリーチャー — スピリット・貴族

3/3

飛行

誓言破りし者の王や、あなたがコントロールしていてこれでないスピリット1体が呪文の対象になると、それはフェイズ・アウトする。(次のあなたのターンまで、これやこれについているすべてのものは存在しないかのように扱う。)

誓言破りし者の王や、あなたがコントロールしていてこれでないスピリット1体がフェイズ・インするたび、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体をタップ状態で生成する。

- 対戦相手がコントロールしている呪文が、あなたがコントロールしている複数のスピリットを対象とした場合、《誓言破りし者の王》の誘発型能力はそれらのスピリット1体につき1回誘発する。
- フェイズ・アウトしているパーマネントは、それらが存在しないかのように扱う。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- フェイズ・アウトするトークンは、トークンでないパーマネントと同様に、そのコントローラーのアンタップ・ステップの開始時にフェイズ・インする。
- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのクリーチャーと同時に、そのクリーチャーについたままフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 《誓言破りし者の王》が、あなたがコントロールしている1体以上のスピリットと同時にフェイズ・インした場合、《誓言破りし者の王》の最後の能力はそれら1体につき1回誘発する。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。

- フェイズ・アウトによっては「戦場を離れたとき」に誘発する誘発型能力は誘発しない。同様に、フェイズ・インによっては「戦場に出たとき」に誘発する能力は誘発しない。
- たとえば、《イシリアンのレンジャー》の効果のように、「～続けているかぎり」と書かれた継続的效果はフェイズ・アウトしているオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。

《西方の焰、アンドゥーリル》

{3}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+3/+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、飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン2体をタップ状態で生成する。そのクリーチャーが伝説であるなら、代わりにそれらのトークンをタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。

装備{2}

- 装備しているクリーチャーが伝説であるなら、《西方の焰、アンドゥーリル》のコントローラーはスピリット・トークンが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するかを選ぶ。各スピリット・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、装備している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。
- 《西方の焰、アンドゥーリル》が対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体についているなら、《西方の焰、アンドゥーリル》のコントローラーはそのクリーチャーが攻撃するたびにスピリット・トークン2体をタップ状態で生成する。たとえそのクリーチャーが伝説であっても、スピリットは攻撃している状態で戦場に出ない。

《戦利品運び、シャグラト》

{2}{B}{R}

伝説のクリーチャー — オーク・兵士

4/4

戦利品運び、シャグラトが攻撃するたび、装備品最大1つを対象とする。それをこれにつける。その後、オーク動員Xを行う。Xは戦利品運び、シャグラトについている装備品の数に等しい。(装備品のコントロールは変更されない。オーク動員Xを行うとは、あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターX個を置くことである。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- 《戦利品運び、シャグラト》の能力が誘発したとき、あなたはオーク動員を行うためだけに装備品を対象としないことを選んでもよい。ただし、対象を選び、能力を解決する時にその対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたはオーク動員を行わない。
- 装備品のコントロールは変わらない。例えば、あなたが対戦相手がコントロールしている装備品1つを対象としたなら、その装備能力を起動させることはできない。また、そのプレイヤーは、その装備能力をソーサリーとして起動して自分がコントロールしているクリーチャーに再びつけることができる。

《多彩なるサルマン》

{3}{W}{U}{B}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

5/4

護法—エンチャントやインスタントやソーサリーであるカード1枚を捨てる。

あなたが各ターン内のあなたの2つ目の呪文を唱えるたび、各対戦相手はそれぞれカード2枚を切削する。これにより1枚以上のカードが切削されたとき、対戦相手の墓地にありマナ総量がその呪文以

下でありエンチャントや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。追放されたカードをコピーする。あなたはそのコピーを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたの手札にエンチャントやインスタントやソーサリーであるカードがない場合、あなたは《多彩なるサルマン》の護法コストを支払うことはできない。
- 《多彩なるサルマン》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。その代わりに、これにより1枚以上のカードが切削されたときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたは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。
- あなたは、こ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。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。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。そのカードに、唱えるために必要な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。
- 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。

《打破数を競う者、ギムリ》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・戦士

4/3

トランプル

対戦相手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、打破数を競う者、ギムリはそのクリーチャーのコントローラーに1点のダメージを与える。

- 《打破数を競う者、ギムリ》が対戦相手がコントロールしている1体以上のクリーチャーと同時に死亡した場合、この最後の能力はそれらのクリーチャー1体につき1回誘発する。

《打破数を競う者、レゴラス》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・射手

2/3

到達

あなたが占術を行うたび、打破数を競う者、レゴラスがタップ状態である場合、これをアンタップしてもよい。これは毎ターン1回しか行えない。

対戦相手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、打破数を競う者、レゴラスの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 「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《打破数を競う者、レゴラス》をアンタップするかどうかを選ぶということである。あなたがこれをアンタップしないなら、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。

《墮落した庄察頭、ロソ》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ならず者

2/1

プレイヤー1人が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1点のライフを失い、宝物・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：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。)

- 《墮落した庄察頭、ロソ》の前に唱えられた呪文は含まれる。《墮落した庄察頭、ロソ》がこのターンにあなたが唱えた1つ目の呪文であったなら、あなたが次に唱える呪文が2つ目の呪文である。

《力の顕示》

{1}{R}{R}

インスタント

この呪文はコピーできない。

インスタントやソーサリーである望む数の呪文を対象とする。それらをコピーする。あなたはそれらのコピーの新しい対象を選んでもよい。

- 《力の顕示》の1つ目の能力はスタック上でのみ機能する。これを、あなたの墓地や手札や他の領域からコピーすることは可能である。
- あなたが《力の顕示》で複数の呪文をコピーする場合、あなたは望む順番でそれらのコピーをスタックに置くことができる。
- あなたが《力の顕示》を唱える場合、インスタントやソーサリーである各呪文のコピーをそれぞれ最大1つまでスタック上に生成することができる。《力の顕示》1枚で同じ呪文を複数回コピーすることはできない。
- それらのコピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、それらがコピーしている呪文と同じ対象をとる。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない（元の対象が不適正であってもそのまま残る）。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えた」わけではない。コピーを生成することによって、プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力を誘発させることはない。
- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文にそれを唱える際に決めるXの値があるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文に、それがスタック上に置かれる際に分割したダメージがあるなら、その分割を変更することはできない（ただし、個々のダメージを与える対象は変更できる）。対象にカウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。

《地平線に臨むもの、ランドローヴァル》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 鳥・貴族

3/4

飛行

あなたがコントロールしている2体以上のクリーチャーがプレイヤー1人を攻撃するたび、飛行を持たない攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。

- 《地平線に臨むもの、ランドローヴァル》の能力を誘発するには、あなたが2体以上のクリーチャーで同じプレイヤーを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が、そのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーやそのプレイヤーが守っているバトルを攻撃することは、《地平線に臨むもの、ランドローヴァル》の誘発条件には影響しない。
- 多人数戦では、《地平線に臨むもの、ランドローヴァル》の誘発型能力はあなたが2体以上のクリーチャーで攻撃するプレイヤー1人につき1回誘発する。

《茶色のラダガスト》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

2 / 5

茶色のラダガストや、トークンでもこれでもないクリーチャー 1 体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、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 はそのクリーチャーのmana総量に等しい。あなたは「それらのカードの中から、あなたがコントロールしているクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持たないクリーチャー・カード 1 枚を公開し、あなたの手札に加える。」を選んでよい。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。

- あなたのライブラリーの一番上にあるカード X 枚に、あなたがコントロールしているクリーチャーと共通のクリーチャー・タイプを持たないクリーチャー・カードが含まれていない場合、あなたはあなたの手札にカードを加えない。津々浦々の《霧衣の究極体》のファンには申し訳ないことをした。
- 《茶色のラダガスト》のコピーであるトークンが戦場に出る場合、その能力は誘発する。

《敵の影》

{3}{B}{B}{B}

ソーサリー

プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーの墓地にあるすべてのクリーチャー・カードを追放する。それらが追放され続けているかぎり、そのカードの中から呪文を唱えてもよく、それらを唱えるためにmanaを望むタイプのmanaであるかのように支払ってもよい。

- あなたはこれにより唱える呪文のすべてのコストを支払わねばならず、すべての通常のタイミングのルールに従わなければならない。
- 《敵の影》は「あなたは追放されているカードを唱えるためにmanaを望む色のmanaであるかのように支払ってもよい」という主旨の新しいテンプレートを採用している。manaのタイプは白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。
- 氷雪manaはmanaのタイプではない。あなたは、氷雪でない発生源によって生み出されたmanaを《敵の影》で氷雪コストの支払いに使うことはできない。

《敵の徴用》

{2}{U}{U}

インスタント

呪文や、土地でないパーマネントのうち、対戦相手がコントロールしている 1 つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。あなたは、あなたの手札からmana総量がそれ以下でありインスタントやソーサリーである呪文 1 つを、mana・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- 呪文がオーナーの手札に戻るなら、それはスタック上から取り除かれるので、解決されない。この呪文は打ち消されたわけではない。単に存在しなくなるのである。これは、打ち消されない呪文についても機能する。
- これによりmana・コストに{X}を含む呪文がプレイヤーの手札に戻るなら、その呪文のmana総量を評価する目的で使う{X}は、その呪文が唱えられたときに選んだ値になる。
- これによりmana・コストに{X}を含むパーマネントがプレイヤーの手札に戻るなら、そのmana総量を評価する目的で使う{X}は0である。
- 「mana・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。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。そのカードに、唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- あなたが唱える呪文のmana・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《伝説の彼方へ》

{W}{W}

インスタント

歴史的であり土地でないパーマネント 1 つを対象とする。それをオーナーのライブラリーの一番上から 4 枚目に置く。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

- 《伝説の彼方へ》の解決時に対象としたパーマネントのコントローラーのライブラリーに残っているカードが2枚以下であった場合、そのパーマネントはライブラリーの一番下のカードになる。

《統一王、アラゴルン》

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

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

5/5

あなたが白の呪文を唱えるたび、白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが青の呪文を唱えるたび、占術2を行う。

あなたが赤の呪文を唱えるたび、対戦相手1人を対象とする。統一王、アラゴルンはそれに3点のダメージを与える。

あなたが緑の呪文を唱えるたび、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+4/+4の修整を受ける。

- あなたが複数の色を持つ呪文を唱えた場合、2つ以上の《統一王、アラゴルン》の能力が誘発することがある。その場合、あなたは能力がスタック上に置かれる順番を選ぶ。

《統治する執政、デネソール》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/4

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャー1体があなたのコントロール下で死亡していた場合、白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

{2}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたは1点のライフを得る。

- 《統治する執政、デネソール》は、クリーチャーが死亡した時点で戦場にある必要はない。例えば、クリーチャー1体があなたのターンの戦闘中に死亡し、あなたがあなたの第2メイン・フェイズ中に《統治する執政、デネソール》を唱えた場合、これの1つ目の能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 《統治する執政、デネソール》の1つ目の能力は、あなたの終了ステップの開始時に1回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡したかは関係ない。ただし、このターンのあなたの終了ステップの開始時に、クリーチャーがあなたのコントロール下で死亡しなかった場合、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クリーチャーを死亡させることはできない。

《塔の長官、ボロミア》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3/3

警戒

対戦相手が呪文を唱えるたび、それを唱えるためにマナが支払われていない場合、その呪文を打ち消す。

塔の長官、ボロミアを生け贄に捧げる：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破壊不能を得る。指輪があなたを誘惑する。

- プレイヤーは、《塔の長官、ボロミア》が打ち消すと知っている呪文を唱えてもよい。呪文を唱えたときに誘発する能力があれば誘発し、適切であれば解決される。唱えた呪文を数える効果があれば、適切であればその呪文も数える。
- 呪文が（フラッシュバックなどの）マナを含む代替コストで唱えられた場合、《塔の長官、ボロミア》の2つ目の能力は誘発せず、その呪文を打ち消さない。同様に、マナ・コストを支払うことなく唱えられた呪文でも、プレイヤーがキッカーや《アメジストのとげ》などからの追加

コストでマナを支払った場合、《塔の長官、ボロミア》の2つ目の能力は誘発せず、その呪文を打ち消さない。

《トム・ボンバディル》

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

伝説のクリーチャー — 神・バード

4/4

あなたがコントロールしている英雄譚の上に合計4個以上の伝承カウンターがあるかぎり、トム・ボンバディルは呪禁と破壊不能を持つ。

あなたがコントロールしている英雄譚の最後の章能力が解決するたび、英雄譚・カード1枚が公開されるまで、あなたのライブラリーの上から1枚ずつ公開していく。そのカードを戦場に、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。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- クリーチャーが受けたダメージは、クリンナップ・ステップか、何らかの効果によってそのダメージが取り除かれるまではこれらのクリーチャーが負ったままである。あなたが4点のダメージを負った《トム・ボンバディル》と4個以上の伝承カウンターが置かれている英雄譚1つをコントロールしていて、後になってその英雄譚が戦場を離れた場合、《トム・ボンバディル》は破壊される。これは、最後の章能力がスタックを離れ、その結果その英雄譚が戦場を離れた場合も同様である。《トム・ボンバディル》の誘発型能力によってそれでない英雄譚が手に入る前に、状況起因処理のチェックが行われる。
- 英雄譚の最後の章能力とは、その英雄譚が持つ章能力の中で章番号の数が最も大きいものである。
- 《トム・ボンバディル》の誘発型能力のような、これ以外の能力の解決時に誘発する能力は、(適用可能な置換効果により変更された)すべての指示に従った後、スタック上から取り除かれたときに誘発する。例えば、《トム・ボンバディル》が《エルズベス、死に打ち勝つ》の最後の章能力によって戦場に戻された場合、その最後の章能力が解決し終わってスタックから取り除かれるまでに戦場に出るので、《トム・ボンバディル》の最後の能力が誘発する。

《ドゥリンの扉》

{3}{R}{G}

伝説のアーティファクト

あなたが攻撃するたび、占術2を行う。その後、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開してもよい。それがクリーチャー・カードであるなら、それをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。次のあなたのターンまで、それは、あなたがドワーフをコントロールしているならトランプルを、あなたがエルフをコントロールしているなら呪禁を得る。

- これにより戦場に出されたクリーチャーがドワーフやエルフであるなら、《ドゥリンの扉》は、あなたがドワーフやエルフをコントロールしているかどうかを確認する時にそれを見る。

《ドゥリンの禍、バルログ》

{5}{B}{R}

伝説のクリーチャー — アバター・デーモン

7/5

この呪文を唱えるためのコストは、このターンに生け贄に捧げられたパーマネント1つにつき{1}少なくなる。

速攻

ドゥリンの禍、バルログは伝説のクリーチャーにしかブロックされない。

ドゥリンの禍、バルログが死亡したとき、アーティファクトやクリーチャーのうち対戦相手がコントロールしている1つを対象とする。それを破壊する。

- 《ドゥリンの禍、バルログ》の1つ目の能力はコストを{B}{R}より少なくすることはできない。
- 《ドゥリンの禍、バルログ》の1つ目の能力は、このターンにどのプレイヤーが生け贄に捧げたパーマネントでもすべて数える。

《ドワーフの特使、グローイン》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・アドバイザー

3/3

あなたが歴史的な呪文を唱えるたび、宝物・トークン1つを生成する。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。(歴史的とは、アーティファクトや伝説や英雄譚のことである。)

{T}, 宝物1つを生け贄に捧げる：クリーチャー1体を対象とする。それを使喚する。(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。)

- 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る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、そのプレイヤーは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は、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。
- 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喚されたなら、それはそれを使喚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喚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喚されたなら、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。

《ナズグル》

{2}{B}

クリーチャー — レイス・騎士

1/2

接死

ナズグルが戦場に出たとき、指輪があなたを誘惑する。

指輪があなたを誘惑するたび、あなたがコントロールしている各レイスの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

デッキに「ナズグル」という名前のカードを最大9枚入れてもよい。

- 《ナズグル》の最後の能力によって、あなたは「4枚制限」ルールを無視することができる。フォーマットのカードの使用可否の制限を無視できるわけではない。例えば、『指輪物語：中つ国の伝承』のリミテッドのイベント中に、あなたのコレクションから《ナズグル》を加えることはできない。サウロンがどれほどあなたにそうしてほしいと望んでも関係ない。
- 《ナズグル》の最後の能力によって、あなたは統率者戦のゲームの「シングルトン」ルールも無視できる。
- リミテッドのイベントで、あなたが幸運に恵まれて10枚以上の《ナズグル》を開封するかどうかフトすることができたとしても、あなたがデッキに入れることができるのは9枚までである。残りはあなたのサイドボードに残る。

《ニムロデルの監視者》

{1}{U}

クリーチャー — エルフ・スカウト

2/1

あなたが占術を行うたび、ターン終了時まで、ニムロデルの監視者は+1/+0の修整を受け、このターン、ブロックされない。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《ニムロデルの監視者》がブロックされた後では、この誘発型能力を解決することでそのブロックが解除されることはない。

《灰色のガンダルフ》

{3}{U}{R}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

3/4

あなたがインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、以下からまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- パーマネント1つを対象とする。あなたはそれをタップまたはアンタップしてもよい。
 - 灰色のガンダルフは各対戦相手にそれぞれ3点のダメージを与える。
 - あなたがコントロールしていてインスタントやソーサリーである呪文1つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。
 - 灰色のガンダルフをオーナーのライブラリーの一番上に置く。
- あなたは、この誘発型能力がスタックに置かれる際にモード1つを選ぶ。対象を持つモードは、適正な対象がなければ選べない。
 - この能力が（その対象が不適正になったか、呪文や能力がそれを打ち消したために）解決されなかったとしても、その能力の起動に際して選んだモードは選ばれたものとして扱う。
 - 「まだ選ばれていない」は、その特定の《灰色のガンダルフ》のみを参照する。《灰色のガンダルフ》が（その能力の4つ目のモードなどにより）戦場を離れ、その後戦場に戻ったなら、それが戦場にあった間に選ばれたモードの記憶を持たない新しいオブジェクトになる。
 - 「まだ選ばれていない」は、それまでにモードを選んだのが誰であるかは関係ない。例えば、あなたが《灰色のガンダルフ》をコントロールしていて、それまでに1つ目と2つ目のモードを選んでいたとする。対戦相手がその《灰色のガンダルフ》のコントロールを得たなら、そのプレイヤーが選べるのは3つ目か4つ目のモードのみである。

《バルログの鞭打ち》

{B}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー1体を生け贄に捧げるか{4}を支払う。クリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のクリーチャーを生け贄に捧げるか、追加で{4}を支払うか、どちらか一方が必要である。それらのコストのどちらも支払わずにこの呪文を唱えることはできず、それらを複数回支払うこともできない。
- プレイヤーが《バルログの鞭打ち》に対応できるのは、これを唱え終わりコストの支払いも終わった後である。生け贄に捧げるクリーチャーを破壊して、この呪文を唱えられないようにしたり、必要なマナを増やしたりすることはできない。

《東四がーの庄の農夫》

{2}{W}

クリーチャー — ハーフリング・農民

2/3

東四がーの庄の農夫が戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。そうしたとき、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。ターン終了時まで、それはあなたがコントロー

ルしている食物1つにつき+1/+1の修整を受ける。(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。)

- 《東四が一の庄の農夫》の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。その代わりに、これによりあなたが食物・トークン1つを生成したときに2つ目の「再帰」能力が誘発する。あなたは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。

《ヒスラインの縛め》

{1}{U}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。それをタップする。占術1を行う。

カード1枚を引く。

- 対象としたクリーチャーが《ヒスラインの縛め》の解決時まで不適正な対象になっていたなら、この呪文は解決されない。あなたは占術1を行うことも、カード1枚を引くこともしない。ただし、対象は適正だがタップ状態にならなかった場合(たとえば、すでにタップ状態であるなど)、あなたは占術1を行い、カード1枚を引く。

《一つの指輪》

{4}

伝説のアーティファクト

破壊不能

一つの指輪が戦場に出たとき、あなたがこれを唱えていた場合、次のあなたのターンまで、あなたはプロテクション(すべて)を得る。

あなたのアップキープの開始時に、一つの指輪の上にある重荷カウンター1個につき1点のライフを失う。

{T}：一つの指輪の上に重荷カウンター1個を置く。その後、一つの指輪の上にある重荷カウンター1個につき1枚のカードを引く。

- プレイヤーがプロテクション(すべて)を持つということは、次の3つのことを意味をする。1) そのプレイヤーに与えられるダメージは、すべて軽減される。2) オーラを、そのプレイヤーにつけることはできない。3) そのプレイヤーは呪文や能力の対象にならない。
- ここに示したものの以外のイベントが、軽減されたり不適正になったりはしない。たとえば、あなたを対象としない効果は、あなたにカードを捨てさせることがある。それらの与える戦闘ダメージは軽減されるが、クリーチャーはプロテクション(すべて)を持つあなたを攻撃することができる。
- プロテクション(すべて)を得ることによって、スタック上にありあなたを対象としている呪文や能力の対象は不適正となる。呪文や能力の解決時にすべての対象が不適正であれば、その呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。対象に関係のない効果も発生しない。1つ以上の対象が適正であれば、その呪文や能力は適正な対象に関して可能なかぎり適用され、その他の効果も生じる。
- 普通はプロテクション(すべて)はあなたに与えられるダメージを軽減するが、軽減できないダメージもある。その場合は通常通り、そのダメージによってあなたのライフ総量は減少する。

《人の子の女王、アルウェン》

{1}{G}{W}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

2/2

人の子の女王、アルウェンは破壊不能・カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

{1}, 人の子の女王、アルウェンの上から破壊不能・カウンター1個を取り除く：これでないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは破壊不能を得る。そのクリーチャーの上に+1/+1

カウンター1個と絆魂・カウンター1個を、人の子の女王、アルウェンの上に+1/+1カウンター1個と絆魂・カウンター1個を置く。

- あなたはこれの2つ目の能力を起動するコストとして、《人の子の女王、アルウェン》の上から破壊不能・カウンター1個を取り除く。《人の子の女王、アルウェン》がそのターンのそれ以前に2点のダメージを既に受けていたなら、これはあなたが+1/+1カウンター1個を置く前に致死ダメージを受けたことにより破壊される。
- 《人の子の女王、アルウェン》の2つ目の能力が解決するに際し、その対象が不適正であった場合、その能力は何もしない。あなたは《人の子の女王、アルウェン》の上にカウンターを置かない。

《火を飛び越えるゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

1/1

{1}{R}：ターン終了時まで、火を飛び越えるゴブリンは+1/+0の修整を受ける。

火を飛び越えるゴブリンが死亡したとき、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これはそれに、このパワーに等しい点数のダメージを与える。

- これが与えるダメージの量を決定するために、《火を飛び越えるゴブリン》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。墓地にある時点でのパワーではない。

《ピピンの武勇》

{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。あなたは食物1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、それは+4/+4の修整を受ける。そうしなかったなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- あなたが《ピピンの武勇》を唱えるに際し、あなたは対象としたクリーチャー1体を選ぶが、呪文が解決するまで食物1つを生け贄に捧げるかどうかは選ばない。
- 《ピピンの武勇》の解決時に対象としたクリーチャーが不適正な対象になっていたなら、《ピピンの武勇》はスタック上から取り除かれる。あなたがそのために食物を生け贄に捧げることができない。
- 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。例えば、あなたは《ピピンの武勇》のために《レンバス》を生け贄に捧げることができる。

《袋小路屋敷の荷運び人》

{3}{G}

クリーチャー — ドワーフ

4/4

袋小路屋敷の荷運び人が攻撃するたび、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る伝説のクリーチャーの数に等しい。

- Xの値は、《袋小路屋敷の荷運び人》の誘発型能力の解決時にのみ決定する。それ以降にあなたがコントロールしている伝説のクリーチャーの数が増えたり減っても変わらない。

《不死者の討滅》

{1}{R}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。不死者の討滅はそれに3点のダメージを与える。ターン終了時まで、そのクリーチャーは破壊不能を失う。このターンの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。

- そのダメージを受けたクリーチャーが何らかの理由によりそのターンに死亡するなら、それは追放される。《不死者の討滅》のダメージにより死亡する場合だけではない。
- 《不死者の討滅》が（ダメージの軽減などにより）対象のクリーチャーにダメージを与えない場合も、追加の効果は適用される。それは破壊不能を失い、そのターンに死亡する代わりに追放される。
- あなたは破壊不能を持たないクリーチャーを《不死者の討滅》の対象にしてもよい。このターンにそれが死亡する場合もそれは追放される。

《フロド・バギンズ》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・スカウト

1 / 3

フロド・バギンズやこれでない伝説のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、指輪があなたを誘惑する。

フロド・バギンズがあなたの指輪所持者であるかぎり、可能ならブロックされなければならない。

- 《フロド・バギンズ》があなたの指輪所持者であるなら、これをブロックしなければならないのはクリーチャー1体だけである。それ以外のクリーチャーは、これをブロックしても、これでないクリーチャーをブロックしても、何もブロックしなくてもよい。
- 《フロド・バギンズ》があなたの指輪所持者であるが、防御プレイヤーがコントロールしている各クリーチャーがそれぞれ、何らかの理由によって（指輪・紋章の1つ目の能力が有効で《フロド・バギンズ》より大きいパワーを持つなど）ブロックできないのであれば、《フロド・バギンズ》はブロックされない。《フロド・バギンズ》をブロックさせるための何らかのコストが必要な場合、防御プレイヤーはそのコストの支払いを強制されないので、その場合もブロックしなくてもよい。

《ブリー村の詐欺師、ビル・ファーニィ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・ならず者

2 / 1

ブリー村の詐欺師、ビル・ファーニィがブロックされた状態になるたび、以下から1つを選ぶ。

・ 宝物・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：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。）

・ 対戦相手1人と、あなたがコントロールしている馬1体を対象とする。その前者はその後者のコントロールを得る。そうしたなら、ブリー村の詐欺師、ビル・ファーニィを戦闘から取り除き、宝物・トークン3つを生成する。

- この能力は1回のみ誘発する。何体のクリーチャーがそれをブロックしていても関係ない。
- 《ブリー村の詐欺師、ビル・ファーニィ》が戦闘から取り除かれる場合、これがタップ状態であるならタップ状態であり続ける。

《ブリー村の亭主、バタバー》

{2}{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・農民

3 / 3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが食物をコントロールしていない場合、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。）

- 《ブリー村の亭主、バタバー》の能力は、あなたの終了ステップの開始時に、あなたが食物をコントロールしているかどうかを見る。あなたが食物をコントロールしているなら、この能力は誘発しない。
- 能力が誘発したとしても、その解決時にあなたが食物をコントロールしていた場合、この能力は何もしない。食物は生成されない。

《蛇の舌、グリーマ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

1/4

対戦相手はライフを得られない。

{T}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは1点のライフを失う。その生け贄に捧げたクリーチャーが伝説であったなら、オーク動員2を行う。

- 《蛇の舌、グリーマ》が戦場にある間も、対戦相手がライフを得る呪文や能力は解決される。対戦相手がライフを得ることはないが、その呪文や能力の他の効果は発生する。
- 《蛇の舌、グリーマ》が戦場にある間に、何らかの効果が対戦相手のライフ総量を現在のライフ総量よりも多い点数にするように指示しても、そのプレイヤーのライフ総量は変わらない。
- 《蛇の舌、グリーマ》の起動型能力は、生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の瞬間に伝説であったかどうかを見る。それが墓地に置かれているときに伝説であるかどうかは関係ない。

《ペレグリン・トゥック》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・市民

2/3

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、それらのトークンと追加の食物・トークン1つが生成される。(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。)

食物3つを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。

- 《ペレグリン・トゥック》の1つ目の能力は、コントローラーが生成するあらゆる種類のトークンに適用される。食用・トークンだけではない。
- 追加の食物・トークンは、他のトークンが生成時に持っていた能力を一切持たない。トークンを生成する効果に記載があった他の要素（タップ状態で生成する、「戦闘の終了時にそのトークンを追放する」など）は、元のトークンと食物・トークンの両方に適用される。
- あなたがトークンを生成する呪文や能力をコントロールしている必要はないが、《ペレグリン・トゥック》の能力が適用されるにはトークンを生成する者があなたである必要がある。

《北方の大鷲》

{5}{W}

クリーチャー — 鳥・兵士

3/3

飛行

北方の大鷲が戦場に出たとき、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+1/+0の修整を受け先制攻撃を得る。

平地サイクリング{1} ({1}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから平地・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。)

- 《北方の大鷲》の誘発型能力は、これの解決時にあなたがコントロールしていたすべてクリーチャーのみに影響する。それ以降にあなたのコントロール下になったクリーチャーは影響を受けない。

《ホビット庄の圧制者、シャーキー》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — アバター・ならず者

2/4

対戦相手がコントロールしている土地の起動型能力は、それがマナ能力でないかぎり起動できない。ホビット庄の圧制者、シャーキーは、対戦相手がコントロールしている土地が持ちマナ能力でないす

すべての起動型能力を持つ。

ホビット庄の圧制者、シャーキーの能力を起動するために任意のタイプのマナを支払ってもよい。

- 《ホビット庄の圧制者、シャーキー》は、起動型のマナ能力以外の起動型能力のみを得る。これはキーワード能力（起動型能力であるものを除く）、誘発型能力、常在型能力を得ない。
- 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もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 対戦相手がコントロールしている土地の起動型能力がカード自身をカード名で参照する場合、《ホビット庄の圧制者、シャーキー》が使用するその能力は、《ホビット庄の圧制者、シャーキー》をカード名で参照しているかのように扱う。
- 起動型マナ能力とは、解決時にマナを生み出す起動型能力である。起動コストがマナである能力のことではない。
- 《ホビット庄の圧制者、シャーキー》の最後の能力は「あなたは《ホビット庄の圧制者、シャーキー》の能力を起動するためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい」という主旨の新しいテンプレートを採用している。マナのタイプは、白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。
- 氷雪マナはマナのタイプではない。あなたは、氷雪でない発生源によって生み出されたマナを《ホビット庄の圧制者、シャーキー》で氷雪コストを支払うために使うことができない。

《ホビット庄の庄察》

{1}{W}

クリーチャー — ハーフリング・兵士

2/2

警戒

ホビット庄の庄察が戦場に出たとき、あなたはトークン1つを生け贄に捧げてもよい。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1体を対象とする。ホビット庄の庄察が戦場を離れるまで、それを追放する。

- 《ホビット庄の庄察》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。その代わりに、これによりあなたがトークン1つ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。
- 《ホビット庄の庄察》の最後の能力が解決される前に《ホビット庄の庄察》が戦場を離れた場合も、あなたはトークンを生け贄に捧げることができる。ただし、そうしたとき、「再帰」誘発型能力の解決時に対象としたクリーチャーは追放されない。同様に、「再帰」能力がスタック上にある間に《ホビット庄の庄察》が戦場を離れる場合も、対象としたクリーチャーは追放されない。

《ホビット庄の友、ガンダルフ》

{3}{U}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

2/4

瞬速

あなたはソーサリー・呪文を、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

指輪があなたを誘惑するたび、あなたがホビット庄の友、ガンダルフでないクリーチャーをあなたの指輪所持者に選んだ場合、カード1枚を引く。

- 2つ目の能力は呪文を唱えることにのみ適用される。これは、たとえば、「ソーサリーとしてのみ」行う能力が起動できるかどうかを変更することはない。

《ホビットのつらぬき》

{1}{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ホビットのつらぬきはそれにX点のダメージを与える。Xはあなた

がコントロールしているクリーチャーの数に、あなたがコントロールしている食物の数を足した値に等しい。

- あなたがコントロールしている食物がクリーチャーでもあるなら、それは2回数える。

《滅びの山》

伝説の土地

{T}, 1点のライフを支払う：{B}か{R}を加える。

{1}{B}{R}, {T}：滅びの山は各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

{5}{B}{R}, {T}, 滅びの山と伝説のアーティファクト1つを生け贄に捧げる：クリーチャー最大2体を選ぶ。その後、残りを破壊する。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 最後の能力は、選ぶクリーチャーを能力の対象にするわけではない。例えば、あなたは被覆を持つクリーチャーを選んでよい。

《魔王の台頭》

{2}{B}{G}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。あなたがこれによりクリーチャー1体を生け贄に捧げたなら、あなたはあなたの墓地にありそれでないパーマネント・カード1枚を戦場に戻してもよい。

- 最初に、アクティブ・プレイヤーが生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その後、ターン順に各プレイヤーが、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態で、同様に選ぶ。その後、すべてのクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。
- 《魔王の台頭》の解決時に、パーマネントが生け贄に捧げられた後に、戦場に戻すならパーマネント・カードを選ぶ。
- あなたが生け贄に捧げた同じパーマネント・カードを戻すことはできない。

《マザルブルの書》

{2}{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 — オーク動員1を行う。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター1個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

II — オーク動員2を行う。

III — 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+1/+0の修整を受け威迫を得る。

- 最後の章能力は、この解決時にあなたがコントロールしていたすべてのクリーチャーにのみ影響する。それ以降にあなたのコントロール下になったクリーチャーは影響を受けない。

《間に合わせの棍棒》

{1}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクトやクリーチャーのうち1つを生け贄に捧げる。1つを対象とする。間に合わせの棍棒はそれに4点のダメージを与える。

- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《魔法使の打ち上げ花火》

{1}

アーティファクト

魔法使の打ち上げ花火はタップ状態で戦場に出る。

{X}, {T}, 魔法使の打ち上げ花火を生け贄に捧げる：望む色の組み合わせのマナX点を加える。

魔法使の打ち上げ花火が戦場から墓地に置かれたとき、カード1枚を引く。

- あなたは《魔法使の打ち上げ花火》の最後の能力によってカード1枚を引く前に、それが生み出すマナの色を選ばなければならない。
- 《魔法使の打ち上げ花火》の最後の能力は、これがどのようにして戦場から墓地に置かれようが誘発する。

《ミスリルの胴着》

{3}

伝説のアーティファクト — 装備品

瞬速

破壊不能

ミスリルの胴着が戦場に出たとき、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。

装備しているクリーチャーは破壊不能を持つ。

装備{3}

- 装備品が持つ戦場に出たときに誘発する誘発型能力によってそれを何かにつけることは、その装備品を使うこととは異なる。つけるためのマナは支払わず、装備品のタイミング制限も適用されない。
- 対象にしたクリーチャーが不適正な対象になったなら、その装備品はずれた状態のまま戦場に残る。
- 《ミスリルの胴着》はクリーチャーについている状態で戦場に出るわけではない。この装備品が戦場に出てから、誘発型能力がこれをクリーチャーにつける。あなたはクリーチャーをコントロールしていなくとも、《ミスリルの胴着》を唱えてもよい。

《ミナス・モルグルのゴルバグ》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — オーク・兵士

2/2

ゴブリンやオークのうちあなたがコントロールしている1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、それを生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、以下から1つを選ぶ。

• カード1枚を引く。

• 宝物・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：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。)

- 《ミナス・モルグルのゴルバグ》の能力の誘発時に、あなたは能力のモードを選ばない。これによりあなたがゴブリンやオーク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、これがスタック上に置かれる時にその能力のモードを選ぶ。各プレイヤーは通常通り、この誘発型能力に対応できる。

《南小路のロージー・コットン》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・農民

1/1

南小路のロージー・コットンが戦場に出たとき、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。)

あなたがトークン1つを生成するたび、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。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたが一度に複数のトークンを生成する場合、《南小路のロージー・コットン》の最後の能力はあなたが生成したトークン1つにつき1回誘発する。

- あなたがクリーチャー・トークンを生成する場合、あなたは《南小路のロージー・コトン》の最後の能力でそれを対象にすることができる。

《メリアドク・ブランディバック》

{1}{G}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・市民

2/2

あなたがコントロールしている1体以上のハーフリングがプレイヤー1人を攻撃するたび、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。)

- 《メリアドク・ブランディバック》の能力によって、あなたはあなたがハーフリングで攻撃するプレイヤー1人につき1つの食物トークンを生成する。2体目以降のハーフリングでそのプレイヤーを攻撃しても関係ない。
- ハーフリングでプレインズウォーカーやバトルを攻撃しても、《メリアドク・ブランディバック》の能力は誘発しない。

《モリアの襲撃者》

{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

1/1

二段攻撃

ゴブリンやオークのうちあなたがコントロールしている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。

- 《モリアの襲撃者》の最後の能力によりカードをプレイするとき、プレイされるカードの通常のタイミングのルールに従わなければならない、それが呪文ならばそれを唱えるためのコストを払わねばならない。

《モルグルの刃による傷》

{1}{B}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

エンチャントしているクリーチャーは-3/-0の修整を受け「あなたのアップキープの開始時に、あなたが2点のライフを支払わないかぎり、このクリーチャーを追放する。」を持つ。

- クリーチャーのコントローラーは、誘発型能力の解決中に、2点のライフを支払うかどうかを選ぶ。

《モルドールの投石機》

{2}{B}

アーティファクト・クリーチャー — 壁

1/4

防衛

あなたがゴブリンやオークのうち1体以上で攻撃するたび、「バリスタの石弾」という名前で飛行を持つ無色の2/1の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークン1体をタップ状態かつ攻撃している状態で生成する。戦闘終了時に、そのトークンを生け贄に捧げる。

- 《モルドールの投石機》のコントローラーは、そのトークン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。ゴブリンやオーク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。

《役立つ案内人、スメアゴル》

{1}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ホラー

4 / 2

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャー1体があなたのコントロール下で死亡していた場合、指輪があなたを誘惑する。

指輪があなたを誘惑するたび、対戦相手1人を対象とする。土地・カード1枚が公開されるまで、そのプレイヤーは自分のライブラリーの上から1枚ずつ公開していく。そのカードをあなたのコントロール下でタップ状態で戦場に出し、残りをそのプレイヤーの墓地に置く。

- 《役立つ案内人、スメアゴル》は、クリーチャーが死亡した時点で戦場にある必要はない。例えば、クリーチャー1体があなたのコントロール下であ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《役立つ案内人、スメアゴル》を唱えた場合、これの1つ目の能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 《役立つ案内人、スメアゴル》の1つ目の能力は、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何体のクリーチャーが死亡したかは関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、それまでそのターン中にクリーチャー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クリーチャーを死亡させることはできない。

《野戦指揮官、ファラミア》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・兵士

3 / 3

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡していた場合、カード1枚を引く。

指輪があなたを誘惑するたび、あなたが野戦指揮官、ファラミアでないクリーチャーをあなたの指輪所持者に選んだ場合、白の1/1の人間・兵士・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《野戦指揮官、ファラミア》はクリーチャーが死亡した時点で戦場にある必要はない。例えば、クリーチャー1体があなたのターンの戦闘中に死亡し、その後、あなたの第2メイン・フェイズ中に《野戦指揮官、ファラミア》を唱えた場合、これの1つ目の能力はあなたの終了ステップの開始時に誘発する。
- 《野戦指揮官、ファラミア》の1つ目の能力は、あなたの終了ステップの開始時に1回のみ誘発する。このターンに何体のクリーチャーがあなたのコントロール下で死亡したかは関係ない。ただし、終了ステップの開始に際して、そのターン中にクリーチャー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クリーチャーを死亡させることはできない。

《柳じじい》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ツリーフォーク

/

柳じじいのパワーとタフネスはそれぞれ、あなたがコントロールしている土地の数に等しい。

柳じじいが攻撃するたび、あなたはこれでないクリーチャー1体かトークン1つを生け贄に捧げてもよい。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。

- 《柳じじい》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クリーチャー1体かトークン1つ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。

《湯浴み歌》

{3}{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, II — カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

III — あなたの墓地にある望む枚数のカードを対象とする。それらをあなたのライブラリーに加えて切り直す。{U}{U}を加える。

- 《湯浴み歌》の最後の章能力はマナ能力ではない。それはスタックを使い、対応することができる。
- 《湯浴み歌》の最後の章能力で、対象をとらずに{U}{U}を加えるだけにすることもできる。ただし、対象を選び、能力を解決する時にそれらの対象がすべて不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは{U}{U}を加えない。

《友情の対抗心》

{R}{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体と、あなたがコントロールしていてそれでない伝説のクリーチャー最大1体と、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その第一者とその第二者はそれぞれ、その第三者に自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《友情の対抗心》の解決時にあなたがコントロールしているクリーチャー2体のうち1体が不適正な対象であった場合も、もう一方は自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。
- 《友情の対抗心》の解決時に最後の対象が不適正な対象であった場合、および、1つ目と2つ目の対象が両方とも不適正な対象であった場合、クリーチャーはダメージを与えも受けもしない。

《指輪の誘い》

{1}{B}

エンチャント

あなたのアップキープの開始時に、指輪があなたを誘惑する。

あなたがクリーチャー1体をあなたの指輪所持者に選ぶたび、あなたは2点のライフを支払ってもよい。そうしたなら、カード1枚を引く。

- 《指輪の誘い》の最後の能力は、あなたがクリーチャー1体をあなたの指輪所持者に選ぶたびに誘発する。そのクリーチャーがすでにあなたの指輪所持者であったとしても関係ない。
- 指輪があなたを誘惑しても、(あなたがクリーチャーをコントロールしていないなどにより)あなたがクリーチャー1体をあなたの指輪所持者に選べなかった場合、《指輪の誘い》の最後の能力は誘発しない。

《指輪の視界》

{1}{U}{B}

ソーサリー

指輪があなたを誘惑する。あなたのライブラリーから、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャーと共通の色1色を持つカード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。

- たとえあなたが無色の伝説のクリーチャーをコントロールしようとして、《指輪の視界》によって無色のカードを探すことはできない。
- あなたの指輪所持者は伝説であるため、指輪があなたを誘惑するとき、あなたはあなたが選んだ指輪所持者と共通の色1色を持つカードを探すことができる。

《指輪嵌め》

{1}{W}

インスタント

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。それを追放し、その後、あなたのコントロール下で戦場に戻る。指輪があなたを誘惑する。

- 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けられていたオーラは、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けられていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上にあっ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《指輪嵌め》を用いて、あなたがオーナーであるがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とすることができる。

《弓の名人、レゴラス》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・射手

1/4

到達

あなたが弓の名人、レゴラスを対象とする呪文を唱えるたび、弓の名人、レゴラスの上に+1/+1カウンター1個を置く。

あなたが、あなたがコントロールしていないクリーチャーを対象とする呪文を唱えるたび、クリーチャー最大1体を対象とする。弓の名人、レゴラスはそれに、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 《弓の名人、レゴラス》の誘発型能力は、それらを誘発させた呪文より前に解決される。呪文が打ち消されても、能力は解決される。
- 《弓の名人、レゴラス》の最後の能力は、あなたが複数の対象を持つ呪文を唱える時、それらの対象のうちの1つ以上があなたがコントロールしていないクリーチャーである場合に誘発する。あなたがコントロールしていないクリーチャーを複数回対象とする呪文を唱えたり、あなたがコントロールしていない複数のクリーチャーを対象とする呪文を唱える場合、複数回誘発することはない。
- あなたが《弓の名人、レゴラス》と、あなたがコントロールしていない1体以上のクリーチャーを対象とする呪文を唱えたなら、《弓の名人、レゴラス》の両方の能力が誘発する。あなたは、それらの誘発をスタックに置く順番を選ぶ。

《喜ぶハーフリング》

{G}

クリーチャー — ハーフリング・市民

1/2

{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、伝説の呪文を唱えるためにのみ支払えて、その呪文は打ち消されない。

- 《喜ぶハーフリング》によって生成されたマナがで呪文のコストの一部でも支払われたなら、追加コストや代替コストであっても、その伝説の呪文は打ち消されない。「マナ・コストを支払うことなく」唱えた呪文の追加コストを支払うためにこのマナを支払ったとしても同様である。
- あなたがこれにより唱えた伝説の呪文がコピーされたなら、そのコピーは打ち消すことができる。

《歴戦のゴブリン》

{1}{R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

2/2

歴戦のゴブリンがブロックされた状態になるたび、これはこれをブロックしている各クリーチャーにそれぞれ1点のダメージを与える。

- この能力は1回のみ誘発する。何体のクリーチャーがそれをブロックしていても関係ない。戦闘ダメージが与えられる前に能力が解決され、それらのクリーチャーにダメージを与える。そ

のダメージによって《歴戦のゴブリン》をブロックしているすべてのクリーチャーが破壊されたとしても、《歴戦のゴブリン》はブロックされていない状態にはならない。

《レンジャーの松明》

{R}

ソーサリー

1つを対象とする。レンジャーの松明はそれに2点のダメージを与える。指輪があなたを誘惑する。

- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《ロスロリアンのガラドリエル》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/3

指輪があなたを誘惑するたび、ロスロリアンのガラドリエルでないクリーチャーをあなたの指輪所持者に選んだ場合、占術3を行う。

あなたが占術を行うたび、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枚を公開してもよい。これにより土地・カードが公開されたなら、それをタップ状態で戦場に出す。

- 占術を終えてからあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を公開する。

《ロベリア・サックビル=バギンズ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・市民

2/3

瞬速

威迫

ロベリア・サックビル=バギンズが戦場に出たとき、対戦相手の墓地にありこのターンに戦場からそこに置かれたクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを追放する。その後、宝物・トークンX個を生成する。Xはその追放されたカードのパワーに等しい。

- 追放されたカードが墓地にあった最後の瞬間のパワーの値を用いてXの値を決定する。

《ローハン王家の小姓、メリー》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・騎士

2/2

速攻

ローハン王家の小姓、メリーに装備品がついているかぎり、これは先制攻撃を持つ。

あなたがローハン王家の小姓、メリーとこれでない伝説のクリーチャー1体で攻撃するたび、カード1枚を引く。

- 《ローハン王家の小姓、メリー》とこれでない伝説のクリーチャーが同じプレイヤーやプレイヤーズウォーカーやバトルを攻撃している必要はない。

《ローハンの軍団長、エオメル》

{2}{R}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

4/4

速攻

あなたがコントロールしていてこれではなく攻撃している1体以上の伝説のクリーチャーが死亡するたび、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。このフェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- 《ローハンの軍団長、エオメル》と、あなたがコントロールしていてこれでもなく攻撃している1体以上の伝説のクリーチャーが（戦闘ダメージなどにより）同時に死亡した場合、《ローハンの軍団長、エオメル》の最後の能力は誘発する。
- 《ローハンの軍団長、エオメル》の誘発型能力は、あなたに追加のメイン・フェイズを与えることはないことに注意。これは、戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移動することを意味している。

《ローハンの姫君、エオウィン》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは先制攻撃や警戒のうちあなたが選んだ能力1つを得る。そのクリーチャーに装備品がついているなら、代わりに、ターン終了時まで、それは先制攻撃と警戒を得る。

あなたが装備能力を起動するためのコストは{1}少なくなる。

- 《ローハンの姫君、エオウィン》の最後の能力は、装備能力の不特定マナの量を減らすだけである。例えば、この能力により装備コスト{1}は{0}に減少するが、装備コスト{G}には効果がない。
- 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《ローハンの姫君、エオウィン》の最後の能力では減らせない。《ドゥネダインの刃》の「人間に装備」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《ローハンの姫君、エオウィン》の最後の能力によって減らすことができる。

『指輪物語：中つ国の伝承』 ジャンプスタートのカード別 注釈

《エルフの船乗り》

{2}{U}

クリーチャー — エルフ・操縦士

3/2

エルフの船乗りが攻撃するたび、占術1を行う。

あなたが占術を行うたび、土地でないパーマメント最大X個を対象とする。それらをタップする。Xは、これにより占術を行っている間に見たカードの枚数に等しい。

- 《エルフの船乗り》の最後の能力は、あなたが実際に見たカードの枚数を見る。例えば、あなたは占術3を行うはずだったものの、あなたのライブラリーにカード2枚しかなかった場合、Xは2である。

《オスギリアスへの猛攻》

{X}{R}{R}{R}

ソーサリー

オーク動員Xを行う。ターン終了時まで、オークやゴブリンのうちあなたがコントロールしているすべては二段攻撃と速攻を得る。（オーク動員Xを行うとは、あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターX個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。）

- あなたが軍団をコントロールしていない間、あなたがXの値に0を選んだなら、あなたは0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成し、その上にカウンターを置かない。多くの場合、その0/0トークンは即座に死亡する。

- あなたがオークでない軍団をコントロールしていて、Xの値に0を選んだなら、あなたはそれの上にカウンターを置かないが、それは他のタイプに加えてオークになる。

《庭師エラノール》

{3}{G}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・スカウト

2/4

庭師エラノールが戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。

あなたの終了ステップの開始時に、このターンにあなたが食物を生け贄に捧げていた場合、あなたは「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。」を選んでよい。

- 《庭師エラノール》はこのターンに食物1つを生け贄に捧げた時点では、まだこれが戦場になかったとしても機能する。例えば、あなたがあなたの第1メイン・フェイズ中に食物1つを生け贄に捧げ、あなたがあなたの第2メイン・フェイズ中に《庭師エラノール》を唱えた場合、あなたの終了ステップの開始時に、この最後の能力が誘発する。
- 《庭師エラノール》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が生け贄に捧げた食物の数は関係ない。ただし、あなたの終了ステップの開始時にあなたが食物を生け贄に捧げていなかった場合、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食物を生け贄に捧げることはできない。

《バック郷の館主、サラダク》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・市民

2/4

バック郷の館主、サラダクやパワーが2以下でありトークンでもこれでもないクリーチャー1体があるあなたのコントロール下で戦場に出るたび、白の1/1のハーフリング・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたがコントロールしていてアンタップ状態でありこれでないハーフリング2体をタップする：ターン終了時まで、バック郷の館主、サラダクは+2/+0の修整を受け絆魂を得る。

- 《バック郷の館主、サラダク》が戦場に出たときにこのパワーが2より大きかった場合も、この1つ目の能力は誘発する。

《指輪の幽鬼》

{4}{B}{B}

クリーチャー — レイス・騎士

5/5

指輪の幽鬼が戦場に出たとき、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。ターン終了時まで、それは-3/-3の修整を受ける。それが伝説のクリーチャーなら、そのコントローラーは3点のライフを失う。

指輪があなたを誘惑したとき、あなたの墓地にある指輪の幽鬼をあなたの手札に戻す。

- 《指輪の幽鬼》の1つ目の能力の解決時に対象が適正でなかった場合、その能力はスタック上から取り除かれる。そのクリーチャーのコントローラーはライフを失わない。

『指輪物語：中つ国の伝承』スターターキットのカード別 注釈

《ウドゥーンの焰、バルログ》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — アバター・デーモン

7/7

トランプル

対戦相手がコントロールしている伝説のクリーチャー1体が死亡したとき、ウドゥーンの焰、バルログをオーナーのライブラリーの一番下に置く。

- 能力の解決時に《ウドゥーンの焰、バルログ》が戦場にあった場合のみ、それをオーナーのライブラリーの一番下に置く。その時点より以前にそれが戦場を離れていた場合、能力の解決前にそれが戦場に戻っていたとしても、それが置かれている領域に留まる。

《策謀する案内人、ゴラム》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ホラー

2/1

策謀する案内人、ゴラムが攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚を見て、その後、それらを望む順番で戻す。その後、土地か土地でないかを選ぶ。対戦相手1人はあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚があなたが選んだものかそうでないかを推測する。そのカードを公開する。その対戦相手の推測が正しかったなら、策謀する案内人、ゴラムを戦闘から取り除く。そうでないなら、あなたはカード1枚を引き、このターン、策謀する案内人、ゴラムはブロックされない。

- 対戦相手が正しく推測できても、あなたはカードを公開する。
- 《策謀する案内人、ゴラム》の能力の解決時に、あなたのライブラリーに残っているカードが1枚しかない場合、それをあなたのライブラリーの一番上に戻し、その後も引き続き能力を進める。
- 《策謀する案内人、ゴラム》の能力の解決時、あなたのライブラリーにカードがなかった場合、対戦相手の推測は何を推測しようが当たらない。それはあなたがカード1枚を引く（正確には空のライブラリーからカード1枚を引くことを試みる）ことを意味するので、大方の場合ゲームに敗北することを意味する。

《白の乗り手、ガンダルフ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

3/3

警戒

あなたが呪文を唱えるたび、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+1/+0の修整を受ける。占術1を行う。

白の乗り手、ガンダルフが死亡したとき、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番上から5枚目に置いてよい。

- 《白の乗り手、ガンダルフ》のオーナーのライブラリーに残っているカードが3枚以下である場合、あなたはこれをオーナーのライブラリーの一番下のカードにしてもよい。

《破滅をもたらす者、魔王》

{4}{B}{B}

伝説のクリーチャー — レイス・貴族

5/3

飛行

破滅をもたらす者、魔王が攻撃するたび、防御プレイヤーは自分がコントロールしているクリーチャーの中でパワーが最も小さい1体を生け贄に捧げる。

- 防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャーの中で最小値と同点のパワーを持つクリーチャーが2体以上いる場合、そのプレイヤーはそのうちの1体を選んで生け贄に捧げる。

《ビルボの指輪》

{3}

伝説のアーティファクト — 装備品

あなたのターンの間、装備しているクリーチャーは呪禁を持ち、ブロックされない。
装備しているクリーチャーが単独で攻撃するたび、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを失う。

ハーフリングに装備{1}{1}：あなたがコントロールしているハーフリング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。）

装備{4}（{4}：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。）

- 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。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体を残して戦闘から取り除かれたとしても、《ビルボの指輪》の2つ目の能力は誘発しない。

《滅びの山の火》

{2}{R}

伝説のエンチャント

滅びの山の火が戦場に出たとき、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。これはそれに2点のダメージを与える。そのクリーチャーについているすべての装備品を破壊する。

{2}{R}：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。これによりあなたがカード1枚をプレイしたとき、滅びの山の火は各プレイヤーにそれぞれ2点のダメージを与える。

- 《滅びの山の火》の1つ目の能力は、装備品がついていないクリーチャーを対象とすることができる。
- 《滅びの山の火》の1つ目の能力は、その対象が解決時に不適正であったなら、スタックから取り除かれる。あなたは装備品を破壊しない。
- あなたは《滅びの山の火》の最後の能力を起動するものの、その許諾を用いてこのターンに追放されているカードをプレイしない場合、《滅びの山の火》は各プレイヤーにダメージを与えない。
- 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・カードであったなら、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。

『指輪物語：中つ国の伝承』 統率者のカード別注釈

《あまりにも貪欲に、あまりにも深く》

{5}{B}{R}

ソーサリー

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。そのクリーチャーはそれでない各クリーチャーにそれぞれ、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。

- あなたが戦場に戻すカードが戦場にあるクリーチャーでなかったなら、それはパワーを持たないため、ダメージを与えない。

《石の予見者、デネソール》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

1/3

石の予見者、デネソールが戦場に出たとき、占術2を行う。

{3}{R}, {T}, 石の予見者、デネソールを生け贄に捧げる：プレイヤー1人と、1つを対象とする。その前者が統治者になる。石の予見者、デネソールはその後者に3点のダメージを与える。

- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《ウンバールの海賊》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・海賊

3/3

{2}{U}：ゴブリンやオークや海賊のうち1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。ウンバールの海賊がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、オーク動員3を行う。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンター3個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- ゴブリンやオークや海賊のうち1体がブロックされた状態になった後で、《ウンバールの海賊》の1つ目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。

《エオルの誓い》

{3}{R}{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2体を生成する。

II — トランブルと速攻を持つ赤の2/2の人間・騎士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

III — 人間最大1体を対象とする。その上に破壊不能・カウンター1個を置く。あなたが統治者になる。

- 《エオルの誓い》の最後の章能力が誘発したとき、あなたは人間を対象とせず、単に統治者になることを選んでもよい。ただし、対象を選び、能力を解決する時にその対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは統治者になることはない。

《エルフの女王、ガラドリエル》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

4/5

議決 — あなたのターンの戦闘の開始時に、このターンにこれでないエルフ1体があなたのコントロール下で戦場に出たことがある場合、あなたから開始して各プレイヤーは「支配」か「導き」のいずれかに投票する。「支配」がより多くの票を得たなら、指輪があなたを誘惑し、その後、あなたはあなたの指輪所持者の上に+1/+1カウンター1個を置く。「導き」がより多くの票を得るか同数だったなら、カード1枚を引く。

- あなたの戦闘ステップの開始時点で、これでないエルフ1体があなたのコントロール下で戦場に出ていなかった場合、《エルフの女王、ガラドリエル》の能力は誘発しない。誰も投票を行わず、他の効果も一切発生しない。あなたの戦闘ステップの開始時にこれでないエルフ1体を戦場に出すことによりこの能力が誘発することはない。

《エントの寄合の呼集》

{3}{G}

エンチャント

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到達を持つ。

エントの寄合の呼集を生け贄に捧げる：緑のX/Xのツリーフォーク・クリーチャー・トークン3体をタップ状態で生成する。Xはあなたがこのターンに得たライフの点数に等しい。それらの上に、それぞれ到達・カウンター1個を置く。

- 《エントの寄合の呼集》の起動型能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮せずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、あなたがそのターンのそれ以前に3点のラ

イフを得て、3点のライフを失っていたなら、あなたは緑の3/3のツリーフォーク・クリーチャー・トークン3体をタップ状態で生成し、その後それらの上にそれぞれ到達・カウンター1個を置く。

《王国への忠誠》

{4}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャー)

王国への忠誠が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

統治者はエンチャントしているクリーチャーをコントロールする。

各戦闘で、エンチャントしているクリーチャーは可能なら攻撃し、あなたを攻撃できない。

- 《王国への忠誠》のコントロール変更効果のタイムスタンプは、それが戦場に出た時点であって、自分以外のプレイヤーが統治者になった時点では変わらない。これは、自分以外のプレイヤーが、《王国への忠誠》がエンチャントしているクリーチャーのコントロールを得た場合、自分以外のプレイヤーが統治者になったときもそのプレイヤーはそれのコントロールを失わないことを意味する。そのコントロール変更効果が終了したとき（あるいは終了した場合）、エンチャントしているクリーチャーはその後、現在の統治者にコントロールされ、そのコントロール変更効果が始まったときとは異なるプレイヤーである可能性もある。
- 《王国への忠誠》がクリーチャーをエンチャントしているものの統治者がいない場合、2つ目の能力が上記のタイムスタンプとともにコントロール変更効果を生み出すが、プレイヤーが統治者になるまでその効果は何もしない。
- 統治者がゲームを離れ、そのプレイヤーが《王国への忠誠》のオーナーでなかった場合、アクティブ・プレイヤーかターン順で次のプレイヤーが統治者になり、エンチャントしているクリーチャーのコントロールを得る。
- 統治者がゲームを離れ、そのプレイヤーが《王国への忠誠》のオーナーであった場合、アクティブ・プレイヤーかターン順で次のプレイヤーが統治者になる。そのプレイヤーはごく僅かな間だけ、エンチャントしているクリーチャーのコントロールを得る。同時に、《王国への忠誠》がゲームを離れ、エンチャントしているクリーチャーのコントロールはオーナーに戻る（他のコントロール変更効果が適用される場合は除く）。

《大いに食べるホビット》

{1}{G}

クリーチャー — ハーフリング・市民

2/2

食物の貪食3（これが戦場に出るに際し、あなたは望む数の食物を生け贄に捧げてよい。このクリーチャーは、その数の3倍に等しい数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。）

大いに食べるホビットよりパワーが小さいクリーチャーでは、これをブロックできない。

- 食物の貪食は貪食能力の変種である。それはクリーチャーではなく食物を生け贄に捧げるが、それ以外は貪食と同様に機能する。
- あなたは食物の貪食能力のために、食物を生け贄に捧げないことを選んでもよい。
- これを呪文として唱えたなら、あなたは呪文の解決の一部として貪食される食物の数と種類を選ぶ。（その時点でこれは打ち消されない。）
- パワーの比較はブロック・クリーチャーを指定するときのみ行う。《大いに食べるホビット》をブロックしているクリーチャーのパワーを減らしたり、この時点より後に《大いに食べるホビット》のパワーを増やしても、《大いに食べるホビット》はブロックされていない状態にはならない。

《香り草入り兎肉シチュー》

{2}{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ウ・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 — クリーチャー最大1体を対象とする。その上に+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。

II — カード1枚を引く。食物・トークン1つを生成する。

III — あなたがコントロールしている食物1つにつき1体の白の1/1のハーフリング・クリーチャー・トークンを生成する。

- 《香り草入り兎肉シチュー》の1つ目の章能力が誘発したとき、あなたはクリーチャーを対象とせず、単に食物・トークンを生成することを選んでよい。ただし、対象を選び、能力を解決する時にその対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。あなたは食物・トークンを生成しない。

《ガラスリムの待ち伏せ》

{3}{G}

インスタント

緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンX体を生成する。Xは攻撃クリーチャーの数に等しい。

このターン、エルフでないクリーチャーが与えるすべての戦闘ダメージを軽減する。

- 《ガラスリムの待ち伏せ》は、あなたの戦闘フェイズ中に《ガラスリムの待ち伏せ》が唱えられた場合の、あなたがコントロールしている攻撃クリーチャーも含めた、すべての攻撃クリーチャーを数える。それら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は関係ない。

《希望の紡ぎ手、アルウェン》

{1}{G}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

2/1

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは、希望の紡ぎ手、アルウェンのタフネスに等しい個数の+1/+1カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出る。

- クリーチャーの上に何個の+1/+1カウンターが追加で置かれた状態で戦場に出るかを決定するには、そのクリーチャーが戦場に出るに際し《希望の紡ぎ手、アルウェン》のタフネスを用いる。
- 《希望の紡ぎ手、アルウェン》や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場合、《希望の紡ぎ手、アルウェン》によってそのクリーチャーが追加で+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出ることはない。

《救援を求めて》

{4}{R}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。ターン終了時まで、そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーのコントロールを得る。それらのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。このターン、あなたはそのプレイヤーを攻撃できない。このターン、あなたはそれらのクリーチャーを生け贄に捧げられない。

- このターン、いかなる理由であっても、あなたは《救援を求めて》によってコントロールを得たクリーチャーを生け贄に捧げることができない。何らかの効果がそれらのうちの1体を生け贄に捧げるように指示したとしてもできない。それは戦場に残り続ける。あなたにクリーチャー1体を生け贄に捧げるように求めるコストを支払うため、それらのうちの1体を生け贄に捧げることもできない。
- 何らかの効果がクリーチャー1体を生け贄に捧げるように指示し、かつあなたが《救援を求めて》によってコントロールを得たクリーチャー以外のクリーチャーをコントロールしていたなら、あなたはそれらのうちの1体を生け贄に捧げる。あなたは、あなたがコントロールを得たクリーチャーの中から1体を生け贄に捧げることはできず、失敗の末に効果は無視することになる。

《くらやみのなかにつなぎとめる》

{2}{U}{B}{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。IVの後に、生け贄に捧げる。)

I, II, III — 威迫を持つ黒の3/3のレイス・クリーチャー・トークン1体を生成する。指輪があなたを誘惑する。

IV — 各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤー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。ターン終了時まで、それらのコントロールを得る。それらのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらは速攻を得る。指輪があなたを誘惑する。

- 《くらやみのなかにつなぎとめる》の最初の3つの章能力を解決している間、指輪があなたを誘惑するとき、あなたの指輪所持者として生成したばかりのレイス・トークンを選ぶことができる。
- 《くらやみのなかにつなぎとめる》の最後の章能力の対象となるクリーチャーが、能力を解決する前にそのコントローラーが変わった場合、そのクリーチャーは適正な対象でなくなる。
- 《くらやみのなかにつなぎとめる》の最後の章能力の誘発時、あなたはクリーチャーを対象とせずに単に指輪があなたを誘惑することを選んでよい。ただし、1つ以上の対象を選び、能力を解決する時にそれらの対象がすべて不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。指輪はあなたを誘惑しない。

《黒門》

伝説の土地 — 門

黒門が戦場に出るに際し、あなたは3点のライフを支払ってもよい。そうしないなら、これはタップ状態で戦場に出る。

{T} : {B}を加える。

{1}{B}, {T} : クリーチャー1体を対象とする。最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤー1人を選ぶ。このターン、そのクリーチャーはそのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーにはブロックされない。

- 《黒門》の最後の能力の解決時、選ばれたプレイヤーは最多あるいは最多と同点のライフのみを持つ必要がある。能力の解決後は、ライフ総量の変化によってどのクリーチャーをブロックできたり、どのクリーチャーにしかブロックされないかは影響しない。
- 《黒門》の最後の能力の対象になっていたクリーチャーは、《黒門》の能力の解決時に戦場になかったクリーチャーも含め、選ばれたプレイヤーがコントロールしているクリーチャーにはブロックされない。

《激憤の宮廷》

{3}{R}{R}

エンチャント

激憤の宮廷が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたのアップキープの開始時に、1つを対象とする。激憤の宮廷はそれに2点のダメージを与える。あなたが統治者であるなら、代わりに、これは7点のダメージを与える。

- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《賢者会議のエレストール》

{1}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

2/4

すべてのプレイヤーが投票を完了するたび、あなたと同じ選択に投票した各対戦相手はそれぞれ宝物・トークン1つを生成する。あなたは占術Xを行う。Xはあなたと異なる選択に投票した対戦相手の人数に等しい。カード1枚を引く。

- 《賢者会議のエレストール》の能力の解決時に、あなたは他のプレイヤーの投票結果に関係なく、最後にカード1枚を引くことになる。
- 対戦相手が複数の票を得た場合、あなたが投票した選択に投票した対戦相手としても、あなたが投票しなかった選択に投票した対戦相手としても数えることができる。

《業火のタイタン》

{4}{R}{R}

クリーチャー — 巨人

{R}：ターン終了時まで、業火のタイタンは+1/+0の修整を受ける。

業火のタイタンが戦場に出るか攻撃するたび、1つか2つか3つを対象とし、3点分を望むように割り振る。業火のタイタンはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《心奪われし追跡者、ゴラム》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ホラー

1/1

潜伏（このクリーチャーは、これ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。）

あなたの終了ステップの開始時に、このゲームで「心奪われし追跡者、ゴラム」という名前のクリーチャーから戦闘ダメージを受けた各対戦相手は、このターンにあなたが得たライフの点数に等しい点数のライフを失う。

- 《心奪われし追跡者、ゴラム》の最後の能力は、「心奪われし追跡者、ゴラム」という名前のクリーチャーから戦闘ダメージを受けたプレイヤーを考慮する。それらのクリーチャーを誰がコントロールしていたかは関係ない。
- 《心奪われし追跡者、ゴラム》の最後の能力は、そのターンにあなたが失ったライフは考慮せずに、あなたが得たライフの合計を計算する。たとえば、あなたがそのターンのそれ以前に3点のライフを得て、3点のライフを失っていたなら、このゲームで「心奪われし追跡者、ゴラム」という名前のクリーチャーから戦闘ダメージを受けた各対戦相手は、それぞれ3点のライフを失う。

《ゴンドールの王、アラゴルン》

{1}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

4/4

警戒、絆魂

ゴンドールの王、アラゴルンが戦場に出たとき、あなたは統治者になる。

ゴンドールの王、アラゴルンが攻撃するたび、クリーチャー最大1体を対象とする。このターン、それではブロックできない。あなたが統治者であるなら、このターン、クリーチャーではブロックできない。

- 《ゴンドールの王、アラゴルン》の最後の能力が誘発したとき、おそらく統治者であるあなたは、このターン、クリーチャーではブロックできないようにしたいがためだけにクリーチャーを対象としないことを選んでもよい。ただし、対象を選び、能力を解決する時にその対象が不適正であったなら、能力は解決されず、効果は一切発生しない。たとえあなたが統治者であっても、このターン、すべてのクリーチャーはブロックできる。

《最強の大鷲、グワイヒア》

{4}{W}

伝説のクリーチャー — 鳥・貴族

5/5

飛行

最強の大鷲、グワイヒアが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、

それは飛行を得る。

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、飛行と「このクリーチャーが攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは飛行を得る。」を持つ白の3/3の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたが生成する鳥・トークンは1体のみである。あなたが得ていたライフの点数が3点を超えていても関係ない。
- 《最強の大鷲、グワイヒア》の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
- 終了ステップの開始時点であなたが3点以上のライフを得ていなかった場合、《最強の大鷲、グワイヒア》の能力は一切誘発しない。

《サルマンの下僕、グリマ》

{2}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

1/4

サルマンの下僕、グリマはブロックされない。

サルマンの下僕、グリマがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは、インスタントやソーサリーであるカード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。あなた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。その後、そのプレイヤーはこれにより追放されて唱えられなかったすべてのカードを自分のライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- カードは表向きで追放される。それらのカードは、誰でも見ることができる。
- あなたは能力の解決中かつスタック上にある間にカードを唱える。それ以降に唱えるためにとっておくことはできない。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるときには、代替コストを支払うことはできない。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。そのカードに、唱えるために必要な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。
- あなたがそのカードを唱えないことを選んだなら、それは追放されていてこれでないカードとともにオーナーのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。
- そのプレイヤーがインスタントやソーサリーであるカードを追放することなく自分のライブラリー全体を追放した場合、そのプレイヤーは追放したカード全体を無作為化し、それは再びそのプレイヤーのライブラリーになり、効果は終了する。そのプレイヤーは永久に自分のライブラリーを追放したり無作為化したりし続けることはできない。

《サルマンの召喚》

{X}{U}{R}

ソーサリー

オーク動員Xを行う。カードX枚を切削する。あなたはそこから、マナ総量がX以下でありインスタントやソーサリーである呪文1つをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。(オーク動員Xを行うなら、あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターX個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

フラッシュバック — {3}{U}{R}, あなたの墓地にあるカードX枚を追放する。

- 切削されたカードのうちの1枚を唱えたい場合、あなたはそれを《サルマンの召喚》の解決の一部として唱える。それ以降に唱えるために呪文を取っておくことはできない。カード・タイプに基づくタイミングのルールは無視する。

- 「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。そのカード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。
- 呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xの値として0を選ばなければならない。

《自然の魔法使、ラダガスト》

{2}{G}{U}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

3/5

護法{1}

ビーストや鳥のうちあなたがコントロールしているすべては護法{1}を持つ。

あなたがマナ総量が5以上である呪文を唱えるたび、以下から1つを選ぶ。

- 緑の3/3のビースト・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- 飛行を持つ青の2/2の鳥・クリーチャー・トークン1体を生成する。
- ビーストでも鳥でもあるクリーチャーは、《自然の魔法使、ラダガスト》の1つ目の能力から1つの護法{1}を得る。
- 《自然の魔法使、ラダガスト》がビーストや鳥であるなら、それは2つの護法{1}を持つ。
- 《自然の魔法使、ラダガスト》の最後の誘発型能力は、それを誘発させた呪文の前に解決する。それは、それを誘発させた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。

《疾風斬り》

{2}{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、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体を対象とする。その前者はその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。これにより与えた余剰のダメージの点数に等しい数の緑の1/1のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを生成する。

- それに与えられ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、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既に負っているダメージも考慮する。
- 接死を持つ発生源がクリーチャーに与えるダメージは、たとえ1点であっても致死ダメージと見なすので、それよりも大きな点数のダメージは、たとえダメージの総量はそのクリーチャーのタフネスより大きくなかったとしても、余剰のダメージを与えることになる。ダメージの発生源が接死を持っていてもプレインズウォーカーが受けるダメージには効果がないので注意。

《賞品の豚》

{1}{G}

クリーチャー — 猪

0/3

あなたがライフを得るたび、その点数に等しい個数のリボン・カウンターを賞品の豚の上に置く。その後、これの上に3個以上のリボン・カウンターがあるなら、それらのカウンターを取り除き、これをアンタップさせる。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- あなたが《賞品の豚》の上にリボン・カウンターを置いた後、これの上に3個以上のリボン・カウンターがあるなら、それらのカウンターをすべて取り除く。《賞品の豚》が既にアンタップ状態であるかどうかは関係ない。

《白の会議のエルロンド》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/3

秘密会議 — 白の会議のエルロンドが戦場に出たとき、各プレイヤーは秘密裏に「仲間」または「救援」のいずれかに投票する。その後、それらの投票を公開する。「仲間」に投票した各プレイヤーはそれぞれ、自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。あなたはこれにより選ばれたすべてのクリーチャーのコントロールを得て、それらは「このクリーチャーはオーナーを攻撃できない。」を得る。その後、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、「救援」1票につき1個の+1/+1カウンターを置く。

- 投票の公開後は、まず現在のターンを進行しているプレイヤーから始めてターン順に、「仲間」に投票した各プレイヤーはそれぞれ、「仲間」1票につき自分がコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。その後、《白の会議のエルロンド》の能力のコントローラーがこれらのクリーチャーのコントロールを得て、記載されている能力を得る。最後に、そのプレイヤーは自分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、「救援」1票につき1個の+1/+1カウンターを置く。
- 複数の票を持った場合、あなたは「仲間」に複数回投票できる。そうしたなら、あなたは毎回同じクリーチャーを選ぶことができる。
- あなたが《白の会議のエルロンド》の能力をコントロールしているなら、普通であれば「救援」に投票するのが望ましい。あなたがすでにコントロールしているクリーチャーのコントロールを得ることは、あまり得策ではないだろう。

《白の手、サルマン》

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

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

2/5

あなたがクリーチャーでない呪文を唱えるたび、オーク動員Xを行う。Xはその呪文のmana総量に等しい。(あなたがコントロールしている軍団1体の上に+1/+1カウンターX個を置く。それはオークでもある。あなたが軍団をコントロールしていないなら、その前に、黒の0/0のオーク・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

ゴブリンやオークのうちあなたがコントロールしているすべては護法{2}を持つ。

- ゴブリンでもオークでもあるクリーチャーは、《白の手、サルマン》の最後の能力から1つの護法{2}を得る。
- 《白の手、サルマン》がゴブリンやオークであるなら、これは護法{2}を持つ。

《侵入者を捕らえろ》

{2}{U}

インスタント

秘密会議 — 各プレイヤーは、あなたがコントロールしていないクリーチャー1体に秘密裏に投票する。その後、それらの投票を公開する。票を得た各クリーチャーにつきそれぞれ、そのクリーチャーの上にその得た票数に等しい麻痺カウンターを置く。その後、それをタップする。(麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。)

- いずれのクリーチャーも対象にならない。プレイヤーは呪禁やプロテクション(青)やそれに相当するものを持つクリーチャーに投票してもよい。
- プレイヤーは既にタップ状態であるクリーチャーに投票してもよい。

《西方への航海者、ガンダルフ》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

5/5

あなたがmana総量が5以上である呪文を唱えるたび、各対戦相手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枚を公開する。それらの中にその呪文と共通のカード・タイプを持つカードがあったなら、「その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。各対戦相手は

それぞれカード1枚を引く。」を行う。そうでないなら、あなたはカード1枚を引く。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- マナ・コストに{X}を含む呪文がスタックにある間は、その呪文を唱える際にXとして選んだ値を使用してマナ総量を決定する。
- あなたはあなたが唱える呪文をコピーする。公開されたカードではない。
- あなたはコピー1つのみを生成する。あなたが唱える呪文と共通のカード・タイプを持つ公開されたカードの枚数や、あなたが唱える呪文とそれらのカードが持つ共通のカード・タイプの種類数は関係ない。
- 誘発型能力とそれが生成するコピーは、能力を誘発させた呪文よりも先に解決される。
- コピーはスタック上に生成される。「唱えられた」わけではない。コピーを生成しても、プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- コピー元の呪文がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- 元の呪文に唱える際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値を持つ。
- コピーした呪文のために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 呪文にスタックに置かれた際に割り振ったダメージがあるなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、個々のダメージを受ける対象は変更できる。対象にカウンターを割り振って置く呪文についても同様である。
- 呪文の解決時に行う選択は、コピーする時点ではまだ行われていない。その種の選択は、コピーを解決する時点で個別に行う。
- コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文や能力と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。呪文が対象を持つパーマネント・呪文(オーラ・呪文など)なら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。新しい対象は全体として適正でなければならない。対象の中で、新たに適正な対象を選べないものがあるなら、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- パーマネント・呪文がコピーされたなら、その呪文を解決する時点で、呪文のコピーを戦場に出すのではなく、それはトークンとして戦場に出る。パーマネント・呪文がパーマネントになることに適用されるすべてのルールが、呪文のコピーがトークンになることに適用される。
- 解決された呪文のコピーがなるトークンは「生成された」わけではないので、《南小路のロージー・コトン》のようなトークンが生成されることを見る能力には何も影響しない。
- 非常に稀な場合を除き、各プレイヤーが引くカードは自分のライブラリーの一番上のカードとして公開されたカードである。

《西方への船出》

{2}{G}{U}

インスタント

議決 — あなたから始めて各プレイヤーは「帰還」または「出航」のいずれかに投票する。「帰還」がより多くの票を得たなら、各プレイヤーはそれぞれ自分の墓地にあるカード最大2枚を自分の手札に戻す。その後、あなたは西方への船出を追放する。「出航」がより多くの票を得た、または同数なら、各プレイヤーはそれぞれ「自分の手札を捨ててカード7枚を引く。」を選んでもよい。

- 「帰還」がより多くの票を得た場合、まずアクティブ・プレイヤーが自分の墓地から自分の手札に戻すカードを選ぶ。その後、ターン順にそれ以外の各プレイヤーが、自分の選択以前に行われた選択を知っている状態で、同様に選ぶ。その後、それらのカードは墓地から手札へ同時に戻される。
- 「出航」がより多くの票を得た、または同数なら、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を捨てる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を捨て、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が捨てるかどうかを知ることになるが、自分が捨てるかどうかを決めるためにそれらのプレイヤーが捨てたカードを見ることはできない。

《戦慄の織り手、シェロブ》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — 蜘蛛・デーモン

3/3

対戦相手がコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、それを追放する。

{2}{B}, 戦慄の織り手、シェロブによって追放されているクリーチャー・カード1枚をオーナーの墓地に置く：戦慄の織り手、シェロブの上に+1/+1カウンター2個を置く。カード1枚を引く。

{X}{1}{B}：戦慄の織り手、シェロブによって追放されていてmana総量がXであるクリーチャー・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タップ状態で戦場に出す。

- 《戦慄の織り手、シェロブ》や対戦相手がコントロールしていてトークンでないクリーチャーが同時に死亡した場合、対戦相手のクリーチャーは追放される。
- 《戦慄の織り手、シェロブ》によって追放されているカードが墓地に置かれるものの、《虚空の力線》などの効果によって置き換えられた場合、それらは新しいオブジェクトとみなされる。それらは、《戦慄の織り手、シェロブ》の起動型能力からはそれによって追放されたものとは見なされなくなる。

《猛り狂うウォー・マンモス》

{5}{R}{R}

クリーチャー — 象

9/7

トランプル

サイクリング{X}{2}{R} ({X}{2}{R}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。)

あなたが猛り狂うウォー・マンモスをサイクリングしたとき、アーティファクト最大X個を対象とする。それらを破壊する。

- サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものもある。あなたが任意のカードをサイクリングするたびに誘発する能力を持つものもある。これらの誘発型能力は、サイクリング能力によってあなたがカードを引く前に解決される。
- カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に関係する効果（たとえば、《サルマンの策略》）には関係しない。
- 《猛り狂うウォー・マンモス》のサイクリング・コストのXの値として0を選ぶことができる。その場合、この誘発型能力は対戦を取らず、アーティファクトを破壊しない。
- カードに、サイクリングすることにより誘発して対象をとる誘発型能力があった場合、その誘発型能力の適正な対象がなくても、そのカードをサイクリングできる。サイクリング能力とその誘発型能力は、別々な能力だからである。これはまた、いずれかの能力が打ち消されたとしても、他方の能力は解決されることを意味する。

《盾持つ乙女、エオウィン》

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

伝説のクリーチャー — 人間・騎士

5/4

先制攻撃

あなたのターンの戦闘の開始時に、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戦場に出たことがある場合、トランプルと速攻を持つ赤の2/2の人間・騎士・クリーチャー・トークン2体を生成する。その後、あなたが6体以上の人間をコントロールしているなら、カード1枚を引く。

- あなたのターンの戦闘ステップの開始前に、これでない人間1体が戦場に出たなら、《盾持つ乙女、エオウィン》の能力は誘発しない。あなたが6体以上の人間をコントロールしていても、あなたはカードを引かない。

《誕生日の主賓、ビルボ》

{W}{B}{G}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ならず者

2/3

あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその点数に1を足した点数のライフを得る。

{2}{W}{B}{G}, {T}, 誕生日の主賓、ビルボを追放する：あなたのライブラリーから望む数のクリーチャー・カードを探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。あなたのライフが111点以上でなければ起動できない。

- あなたが何らかの理由で《誕生日の主賓、ビルボ》2体をコントロールしていてライフを得るなら、あなたはその点数に2を足した点数のライフを得る。《誕生日の主賓、ビルボ》3体をコントロールしているなら、あなたはその点数に3を足した点数のライフを得る。以下同様である。
- 《誕生日の主賓、ビルボ》の1つ目の能力はライフを得るイベント1つにつき1回のみ適用される。あなたが得たライフの点数は関係ない。「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の点数が指定された場合は、そのライフは単一のイベントとして得られ、《誕生日の主賓、ビルボ》の能力は1回だけ適用される。
- 戦闘ダメージを与える絆魂を持つクリーチャー1体ごとに、ライフを得るイベントが別々に発生する。例えば、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る場合、《誕生日の主賓、ビルボ》の1つ目の能力はそのイベント2つに別々に適用される。しかし、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1体が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に同時に戦闘ダメージを与えた場合（たとえば、トランプルを持っていた場合や、2体以上のクリーチャーにブロックされた場合）は、この能力は1回しか適用されない。
- 双頭巨人戦でああなたのチームメイトがライフを得たときには、《誕生日の主賓、ビルボ》の1つ目の能力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、この能力は適用されない。

《統一の模範》

{3}

アーティファクト

すべてのプレイヤーが投票を完了するたび、あなたと、あなたと同じ選択に投票した各対戦相手はそれぞれ占術2を行ってもよい。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。

- 2人以上のプレイヤーが同時に占術を行うように指示された場合、それらのプレイヤーはそれぞれ同時に自分のライブラリーの一番上のカードを見て、その後ターン順にそれらのカードを自分のライブラリーの一番上か一番下か、そしてどの順番で置くのかを選ぶ。

《とつつあん》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・農民

2/3

各終了ステップの開始時に、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、カード1枚を引く。

- あなたが引くカードは1枚のみである。あなたが得ていたライフの点数が3点を超過していても関係ない。

- 《とっつあん》の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
- 終了ステップの開始時点であなたが3点以上のライフを得ていなかった場合、《とっつあん》の能力は一切誘発しない。

《ドゥーネダインの保護者、ギルライン》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/3

{2}, {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。それを追放する。あなたはそのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻してもよい。そうしないなら、次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で警戒・カウンター1個と絆魂・カウンター1個が置かれた状態で戦場に戻す。

- 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。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、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あっ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、それは戦場に戻らないで消滅する。

《洞窟に宝蓄えしドラゴン》

{7}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン

6/6

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは対戦相手1人がコントロールしているアーティファクトの個数の中の最大の値に等しい。

飛行、トランプル、速攻

洞窟に宝蓄えしドラゴンがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはそのプレイヤー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つの宝物・トークンを生成する。

- プレイヤーが《洞窟に宝蓄えしドラゴン》を唱えると宣言した後では、どのプレイヤーも、対戦相手がコントロールしているアーティファクトの個数の中の最大値を、このコストが固定される前に変更するような行動はできない。
- 《洞窟に宝蓄えしドラゴン》の1つ目の能力は、対戦相手の中で最大の個数のアーティファクトをコントロールしているプレイヤー1人がコントロールしているアーティファクトのみを数える。アーティファクト2つをコントロールしている対戦相手と、アーティファクト3つをコントロールしている別の対戦相手がいる場合、《洞窟に宝蓄えしドラゴン》のマナ・コストは{3}少なくなる。
- 対戦相手1人がコントロールしているアーティファクトの個数の中の最大の値が7以上なら、《洞窟に宝蓄えしドラゴン》を唱えるためのコストは{R}{R}になる。
- 《洞窟に宝蓄えしドラゴン》の最後の能力は、能力の解決時にそのプレイヤーがコントロールしているアーティファクトの個数を見る。

《ドラゴンを起こす》

{4}{B}{R}

ソーサリー

飛行と威迫と「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、そのプレイヤー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。そのコントロールを得る。」を持つ黒赤の6/6のドラゴン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

フラッシュバック{6}{B}{R}（あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。）

- 「フラッシュバック[コスト]」は、「あなたは、あなたの墓地にあるこのカードをマナ・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。」と「フラッシュバック・コストが

支払われたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。

- カード・タイプに基づくものを含め、タイミングの制限や許諾に従う必要がある。たとえば、フラッシュバックを使用してソーサリーを唱えられるのは、普通にソーサリーを唱えられるときのみである。
- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストや代替コスト（フラッシュバック・コストなど）にコストの増加を加え、その後コストの減少を適用する。呪文のマナ総量はそれのマナ・コストのみによって決まり、その呪文を唱えるための総コストがどれだけであったのかには関係しない。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、その後、解決されても、打ち消されても、その他の理由でスタックを離れても、必ず追放されることになる。
- あなたは、唱える以外の何らかの理由で墓地に置かれたものであっても、その呪文をフラッシュバックで唱えることができる。
- フラッシュバック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、他のプレイヤーが何らかの処理を行えるようになる前にそれを唱えることができる。

《ヒスラインの綱》

{2}

アーティファクト

ヒスラインの綱は生け贄に捧げることができない。

{1}, {T} : 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。あなたの右側のプレイヤーはヒスラインの綱のコントロールを得る。

{2}, {T} : カード1枚を引く。あなたの右側のプレイヤーはヒスラインの綱のコントロールを得る。

- 2人対戦では、対戦相手はあなたの右隣のプレイヤーである。（同時にあなたの左隣のプレイヤーでもある。誠に興味深い。）
- 双頭巨人戦などの一部のフォーマットでは、あなたの右隣のプレイヤーはチームメイトの可能性もある。その場合、いずれかの能力の解決時にそのチームメイトが《ヒスラインの綱》のコントロールを得る。

《百戦錬磨のフライパン》

{2}{W}

アーティファクト — 装備品

百戦錬磨のフライパンが戦場に出たとき、食物・トークン1つを生成する。その後、白の1/1のハーフリング・クリーチャー・トークン1体を生成し、百戦錬磨のフライパンをそれにつける。

装備しているクリーチャーは「あなたがライフを得るたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは +X/+Xの修整を受ける。Xはそのあなたが得たライフの点数に等しい。」を持つ。

装備{2}

- あなたがハーフリング・トークンを生成してから《百戦錬磨のフライパン》がそれについていた状態になるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行えない。
- （たとえば《倍增の季節》が作り出すような効果の）誘発型能力によって2体以上のクリーチャー・トークンが生成されるなら、《百戦錬磨のフライパン》はそれらのうちあなたが選んだ1体についていた状態になる。

《袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・市民

2/2

袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさまが戦場に出たとき、各対戦相手のライブラリーの一番上にあるカード1枚を見て、それらのカードを裏向きに追放する。

{T}, アーティファクト1つを生け贄に捧げる：以下から1つを選ぶ。

- ターン終了時まで、あなたは袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま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プレイしてもよい。

・各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

- あなたは裏向きに追放されているそれらのカードをいつでも見てもよい。他のプレイヤーは、自分以外のプレイヤーが《袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま》をコントロールしていたとしても、それであなたが追放した裏向きのカードを見てはならない。
- 《袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま》が戦場を離れ、後になってそれでない《袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま》が戦場に出たなら、(その2つが同じカードによって表されていたとしても)それは新しいオブジェクトである。元の《袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま》によって追放されたカードを、新しい《袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま》の2つ目の能力によってプレイすることはできない。
- 《袋小路屋敷を守る者、ロベリアばあさま》の起動型能力の1つ目のモード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。
- 「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。
- その呪文のマナ・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。

《船大工キールダン》

{3}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/4

警戒

秘密会議 — 船大工キールダンが戦場に出るか攻撃するたび、各プレイヤーは秘密裏にプレイヤー1人に投票する。その後、それらの投票を公開する。各プレイヤーはそれぞれ、自分が得た1票につき1枚のカードを引く。投票されなかった各プレイヤーはそれぞれ、自分の手札にあるパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

- 投票の公開後は、まず現在のターンを進行しているプレイヤーが自分が得た1票につき1枚のカードを引き、続いて他の各プレイヤーがターン順にそれぞれ同じことを行う。投票されなかった1人目のプレイヤーは、自分の手札にあるパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。その後、他の各プレイヤーがそれぞれターン順に同じことを行う。

《包囲攻撃の司令官》

{3}{R}{R}

クリーチャー — ゴブリン

2/2

包囲攻撃の司令官が戦場に出たとき、赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークン3体を生成する。

{1}{R}, ゴブリン1体を生け贄に捧げる：1つを対象とする。包囲攻撃の司令官はそれに2点のダメージを与える。

- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《冒険好きなホビット、フロド》

{W}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・スカウト

1/3

忠実なる従者、サムとの共闘

警戒

冒険好きなホビット、フロドが攻撃するたび、このターンにあなたが3点以上のライフを得ていた場合、指輪があなたを誘惑する。その後、フロドがあなたの指輪所持者であり、このゲームで指輪があなたを2回以上誘惑していたなら、カード1枚を引く。

- 指輪があなたを誘惑するのは1回のみである。あなたが得ていたライフの点数が3点を超えていても関係ない。
- 《冒険好きなホビット、フロド》の能力は、そのターンにあなたが得たライフの点数を参照する。それが戦場になかったときに得たライフも考慮する。あなたがライフを失ったかどうかは考慮しない。得たライフよりも多くのライフを失っていたとしても構わない。
- 《冒険好きなホビット、フロド》が攻撃する時点であなたが3点以上のライフを得ていなかった場合、能力は一切誘発しない。

《まぶた無き御目の凝視》

{2}{B}{R}

ソーサリー

各プレイヤーのライブラリーの一番上にあるカード1枚をそれぞれ追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードをプレイしてもよく、それらを唱えるためにマナを望むタイプのマナであるかのように支払ってもよい。

フラッシュバック {2}{B}{R} (あなたはあなたの墓地にあるこのカードをフラッシュバック・コストで唱えてもよい。その後、これを追放する。)

- 《まぶた無き御目の凝視》は「あなたは追放されているカードを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい」という主旨の新しいテンプレートを採用している。マナのタイプとは白、青、黒、赤、緑、無色の6種類である。
- 氷雪マナはマナのタイプではない。あなたは、氷雪でない発生源によって生み出されたマナで《まぶた無き御目の凝視》を使って氷雪コストを支払うことができない。

《緑葉のレゴラス》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — エルフ・射手

2/2

到達

緑葉のレゴラスは、パワーが2以下のクリーチャーにはブロックされない。

これでない伝説のクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、緑葉のレゴラスの上に+1/+1カウンター1個を置く。

緑葉のレゴラスがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

- 《緑葉のレゴラス》をブロックした後にクリーチャーのパワーを減らしても、そのブロック・クリーチャーを戦闘から取り除いたり、《緑葉のレゴラス》をブロックされていない状態にすることにはならない。
- 《緑葉のレゴラス》があなたがコントロールしていてこれでない伝説のクリーチャー1体と同時に戦場に出たなら、《緑葉のレゴラス》の3つ目の能力は誘発し、それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

《ミナス・ティリスの英雄》

{5}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

4/6

ミナス・ティリスの英雄が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

各対戦相手のターンの戦闘の開始時に、あなたが統治者である場合、その対戦相手は{X}を支払ってもよい。Xはそのプレイヤーの手札にあるカードの枚数に等しい。そうしないなら、この戦闘で、そのプレイヤーはあなたを攻撃できない。

- 《ミナス・ティリスの英雄》の最後の能力の{X}を支払わないことを選んだ対戦相手も、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルを攻撃できる。

《モリアのバルログ》

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

伝説のクリーチャー — アバター・デーモン

8/8

トランプル、速攻

モリアのバルログが死亡したとき、あなたはこれを追放してもよい。そうしたとき、各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤー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。それを追放する。

サイクリング{3}{R} ({3}{R}, このカードを捨てる：カード1枚を引く。)

あなたがモリアのバルログをサイクリングしたとき、宝物・トークン2つを生成する。

- サイクリングを持つカードの中には、あなたがそれをサイクリングしたときに誘発する能力を持つものもある。あなたが任意のカードをサイクリングするたびに誘発する能力を持つものもある。これらの誘発型能力は、サイクリング能力によってあなたがカードを引く前に解決される。
- カードをサイクリングすることにより誘発する誘発型能力も、サイクリング能力自身も、呪文ではない。呪文に関する効果（たとえば、《サルマンの策略》）には関係しない。

《闇の森の大鹿》

{5}{G}

クリーチャー — 大鹿

6/6

トランプル

闇の森の大鹿が戦場に出るか攻撃するたび、あなたの墓地にあるエルフ・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。あなたはそのカードのパワーに等しい点数のライフを得る。

- 稀ではあるが、あなたの手札に戻したエルフ・カードがパワーを持たない場合、あなたは0点のライフを得る。

《闇の森の罨師》

{1}{G}{U}

クリーチャー — エルフ・スカウト

1/4

プレイヤー1人があなたを攻撃するたび、攻撃クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-2/-0の修整を受ける。

プレイヤー1人が攻撃するたび、そのプレイヤーがあなたを攻撃していない場合、そのプレイヤーは攻撃クリーチャー1体を選ぶ。ターン終了時まで、それは+2/+0の修整を受ける。

- プレイヤーが、あなたがコントロールしているプレインズウォーカーやあなたが守っているバトルを攻撃しているもののあなたには攻撃していない場合も、《闇の森の罨師》の最後の能力は誘発する。

《矢来を上げよ》

{4}{U}

ソーサリー

クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。その選ばれたタイプでないすべてのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。

- クリーチャー・タイプを選ぶには、ハーフリングやスカウトのような既存のクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「ハーフリング・スカウト」のような複数のクリーチャー・タイプを選ぶことはできない。「アーティファクト」のようなカード・タイプを選ぶことはできな

い。また、「森」、「装備品」、「食物」のような、クリーチャー・タイプではないサブタイプも選ぶことはできない。

《指輪の王、サウロン》

{5}{U}{B}{R}

伝説のクリーチャー — アバター・ホラー

9/9

あなたがこの呪文を唱えたとき、オーク動員5を行い、カード5枚を切削する。その後、あなたの墓地にあるクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。

トランプル

対戦相手がコントロールしている統率者1体が死亡するたび、指輪があなたを誘惑する。

- あなたが選ぶクリーチャーは、あなたが切削したカードである必要はない。あなたが切削する以前からすでにあなたの墓地にあったカードを選んでよい。
- 《指輪の王、サウロン》最後の能力は、死亡した統率者のオーナーが、その死亡後に統率領域から戻すことを選んだとしても誘発する。

《欲張りな招待客》

{2}{B}

クリーチャー — ハーフリング・市民

2/2

威迫

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、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、欲張りな招待客の上に+1/+1カウンター1個を置く。欲張りな招待客が戦場を離れたとき、対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはこれのパワーに等しい点数のライフを失う。

- 《欲張りな招待客》の3つ目の能力は、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。
- 対象とした対戦相手が《欲張りな招待客》の最後の能力により失うダメージの量を決定するために、《欲張りな招待客》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いる。墓地にある時点でのパワーではない。

《塁壁からの挑発》

{3}{R}{W}

ソーサリー

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喚する。次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーではブロックできない。(次のあなたのターンまで、それらのクリーチャーは、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。)

- 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る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、そのプレイヤーは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(いずれかの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、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は、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。
- 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喚されたなら、それはそれを使喚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喚の強制の数が増えるからである。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喚されたなら、あなたはそれが攻撃する対戦相手を選ぶ。

《ローハンの王、エオメル》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/2

二段攻撃

ローハンの王、エオメルは、あなたがコントロールしていてこれでない人間1体につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

ローハンの王、エオメルが戦場に出たとき、プレイヤー1人と、1つを対象とする。その前者が統治者になる。ローハンの王、エオメルはその後者に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

- 印刷されている対象のテンプレートが最新のものになっていないが、正しくは上記の通り、これはバトルを対象に取ることができる。

《ローハンの乗り手》

{3}{R}{W}

クリーチャー — 人間・騎士

4/4

ローハンの乗り手が戦場に出たとき、トランプルと速攻を持つ赤の2/2の人間・騎士・クリーチャー・トークン2体を生成する。

疾駆{4}{R}{W}（あなたはこの呪文を、これの疾駆コストで唱えてもよい。そうしたなら、これは速攻を得て、次の終了ステップの開始時に、戦場にあるこれをオーナーの手札に戻す。）

- クリーチャー・呪文を唱えるために疾駆コストを支払った場合、それがオーナーの手札に戻るのには、そのカードの誘発型能力が解決されたときにそれが戦場に残っていたときのみである。それ以前に死亡したり別の領域に移動したりしていた場合は、それはその領域にとどまる。
- 別の能力がそれを指示しない限り、疾駆を持つクリーチャーで攻撃する必要はない。
- クリーチャーが、疾駆コストがすでに支払われたクリーチャーのコピーとして戦場に出た、あるいはそのコピーとなった場合、そのコピーは速攻を持たず、オーナーの手札に戻ることもない。

©2023 Wizards of the Coast LLC ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、マジック：ザ・ギャザリング、それらのロゴ、マジック、および WUBRGCT のシンボルについて、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。U.S. Pat.No. RE 37,957.

中つ国の伝承、および指輪物語や作中におけるキャラクター、出来事、アイテム、場所の名称は、Middle-earth Enterprises, LLC が扱う商標であり、Wizards of the Coast LLC が許諾のもとで使用しています。All rights reserved.