

『マジック：ザ・ギャザリング／ホビット』

リリースノート

エリアナ・ラビノウィッツ/Eliana Rabinowitz、エリック・レヴァイン/Eric Levine 編

最終更新 2026 年 5 月 19 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報およびそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/ja/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 HOB である『マジック：ザ・ギャザリング／ホビット』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『マジック：ザ・ギャザリング ファウンデーションズ』、『エルドレインの森』、『イクサラン：失われし洞窟』、『カルロフ邸殺人事件』、『サンダー・ジャンクションの無法者』、『ビッグスコア』、『ブルームバロウ』、『ダスクモーン：戦慄の館』、『霊気走破』、『タルキール：龍嵐録』、『マジック：ザ・ギャザリング—FINAL FANTASY』、『久遠の終端』、『マジック：ザ・ギャザリング／マーベル スパイダーマン』、『マジック：ザ・ギャザリング／アバター 伝説の少年アン』、『ローウィンの昏明』、『マジック：ザ・ギャザリング／ミュータント タートルズ』、『ストリクスヘイヴンの秘密』、『マジック：ザ・ギャザリング／マーベル スーパー・ヒーローズ』、そして『マジック：ザ・ギャザリング／ホビット』。

セットコードが HOC である『マジック：ザ・ギャザリング／ホビット』の新規のコマンダー・カードは、コマンダー、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 HOC である、以前に印刷されたカードも、同名のカードの使用が認められるどのフォーマットでも使用可能である。

[Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/ja/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。

コマンダー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。

新キーワード能力：物語り

ビルボは冒険の途中で数々の伝説的なキャラクターやアーティファクトや物語に遭遇し、のちにその冒険を幻想的な物語として書き上げた。物語りは、あなたが伝説や英雄譚やアーティファクトであるパーマネントを3つ以上コントロールした後から、あなたにこのゲームの間「不朽の物語」を付与する新しいキーワード能力である。

《ソーリン・オーケンシールド》

{R}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・貴族

3/2

トランプル

物語り（あなたがアーティファクトや伝説や英雄譚を3つ以上コントロールしているなら、あなたはこのゲームの間、不朽の物語を持つ。）

あなたが不朽の物語を持っているかぎり、あなたがコントロールしていてアーティファクトやクリーチャーであるすべては護法{1}を持つ。

- あなたが不朽の物語を持った後は、そのゲームが終了するまでずっと、あなたはそれを持ち続ける。あなたが自分の物語り・パーマネントの一部または全部のコントロールを失ったとしても持ち続ける。不朽の物語はプレイヤーに対して付与され、いかなる効果によっても除去できない。
- パーマネントとは戦場にある何らかのオブジェクトのことであり、それにはトークンや土地も含まれる。呪文や紋章はパーマネントではない。
- 単一のパーマネントは、不朽の物語を得るために必要な伝説や英雄譚やアーティファクトの性質を2つ以上持っていたとしても1つとしか数えない。あなたが伝説のアーティファクトであるパーマネント1つと、英雄譚であるアーティファクト1つをコントロールしていたなら、不朽の物語を得るための要件となる3つのパーマネントのうちの2つしか持っていることにならない。
- あなたが伝説や英雄譚やアーティファクトであるパーマネントを3つコントロールしているが物語りを持つパーマネントをコントロールしていなかった場合、あなたは不朽の物語を得ない。たとえば、あなたがアーティファクトを3つコントロールしていたがそのうちの2つのコントロールを失い、その後《ソーリン・オーケンシールド》を唱えても、あなたは不朽の物語を得ない。
- あなたの3つ目の伝説や英雄譚やアーティファクトであるパーマネントが戦場に出て、その後それらのうちの1つが（多くの場合「レジェンド・ルール」、あるいはクリーチャーのタフネスが0になるなどにより）即座に戦場を離れた場合、それが戦場を離れる前にあなたは不朽の物語を得る。
- 物語りは誘発型能力ではなく、スタックを使わない。プレイヤーは、あなたに3つ目の伝説や英雄譚やアーティファクトであるパーマネントを授ける呪文に対応することができるが、あなたがその3つ目のパーマネントをコントロールしてからは、あなたが不朽の物語を得ることに対応することはできない。

新キーワード処理：徴募

自軍の仲間を徴募せずして戦に勝つことはできない！徴募とは「カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。土地でないカードを捨てたなら、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。」という意味の新しいキーワード処理である。

《湖の町の見張り》

{W}

クリーチャー — 人間・スカウト

1/1

このクリーチャーが死亡したとき、徴募を行う。（カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。土地でないカードを捨てたなら、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。）

- あなたに徴募を行わせる呪文や能力が解決し始めた後では、解決し終わるまではどのプレイヤーもその他のいかなる処理を行うことができない。呪文や能力への対応は、あなたがカードを引き、捨て、そして場合によってはトークンを生成する前に行わなければならない。

新メカニズム：洗練カウンター

己の武器を洗練すればさらに鋭利になり、戦闘においてより有利になる。洗練カウンターは新しい意味で使用されるカウンターである。装備品の上にある洗練カウンター 1 個につき、装備品がついているクリーチャーはそれぞれ +1/+0 の修整を受ける。

《武器の達人、ドワーリン》

{1}{R/W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・戦士

2/1

先制攻撃

これが戦場に出るか攻撃するたび、あなたがコントロールしている各装備品の上にそれぞれ洗練カウンター 1 個を置く。（装備しているクリーチャーは、装備品の上にある洗練カウンター 1 個につき +1/+0 の修整を受ける。）

- 洗練カウンターを持つ装備品がついているクリーチャーは、その装備品の上にある洗練カウンター 1 個につき +1/+0 の修整を受ける。この効果は装備品の能力ではなくカウンターそのものによるものなので、装備品が能力の一部を失ったとしても、依然として各洗練カウンターはそれぞれ、そのクリーチャーに +1/+0 の修整を付与する。
- パワー強化は、洗練カウンターを持つ装備品がクリーチャーについている間のみ適用される。洗練カウンターを持つ装備品がクリーチャーからはずれた状態になるか、戦場を離れるか、洗練カウンターが取り除かれたなら、クリーチャーのパワーは直ちに変化する。
- 洗練カウンターはどの装備品の上にも置くことができ、洗練カウンターが置かれている装備品が洗練カウンターを参照していなくても、あるいは洗練カウンターを置く能力を持っていなくても、それぞれその装備品が装備しているクリーチャーに +1/+0 の修整を付与する。

再録メカニズム：当事者カード

中つ国への帰還にともない、キャラクターたちが経験した心が躍るような（ビルボにとってはしぶしぶだったかもしれないが）冒険を表すための当事者カードも帰還を果たした。以前のものと同様に、当事者カードはパーマネント・カードであるが、各カードの文章欄の左側に小型のカード枠があり、そこに代替の特性が一式記載されている。あなたはこのカードを出来事として唱えてもよい——そうしたなら、これは追放され、あなたは後でパーマネントとして唱えてもよい。

《幸運児、ビルボ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ならず者

1/1

これはブロックされない。

これがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、カード 1 枚を引く。その後、カード 1 枚を捨てる。

//ADV//

《忍びの者の計画》

{4}{U}

ソーサリー — 出来事

共通のカード・タイプを持ち土地でないパーマネント2つを対象とする。それらのコントロールを交換する。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 当事者カードは、スタック上を除きすべての領域でパーマネント・カードである。出来事として唱えられていないなら、スタック上でもパーマネント・カードである。そのような状況では代替の特性は無視する。たとえば、これがあなたの墓地にある間、《幸運児、ビルボ》はマナ総量が2である青のクリーチャー・カードである。《ひそひそ話》の効果（「カード4枚を切削する。その後、その中からインスタントやソーサリーであるカード1枚をあなたの手札に加える。」）によってあなたの手札に加えることはできない。
- 呪文を出来事として唱えるときには、代替の特性を使用し、カードの通常の特性はすべて無視する。その呪文の色、マナ・コスト、マナ総量などは、代替の特性のみによって決定する。その呪文がスタックを離れるなら、それは即座にその通常の特性を使用するように戻る。
- あなたが当事者カードを出来事として唱えるなら、その呪文を唱えることが適正かどうかの判定には、その代替の特性のみを使用する。たとえば、あなたが《宴の客人、ガンダルフ》（「あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはあなたの手札から、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。Xは、あなたがコントロールしている伝説のウィザードの数の2倍に等しい。」）をコントロールしていたなら、あなたの手札から《忍びの者の計画》を（あなたが十分な数の伝説のウィザードをコントロールしている場合にかぎり）マナ・コストを支払うことなく唱えることができるが、《幸運児、ビルボ》は唱えることができない。
- 呪文が出来事として唱えられたなら、その解決時に、そのコントローラーはそれをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。それが追放されているかぎり、そのプレイヤーはその呪文を、その本来の特性を使ってプレイしてもよい。出来事・呪文が、（打ち消されたり、対象がすべて不適正になって解決されなかったりしたなど）解決以外の方法でスタックを離れる場合には、そのカードは追放されず、その呪文のコントローラーが後でそれをパーマネント・呪文として唱えることもできない。
- 当事者カードが、解決中にそれ自身によって追放される以外の理由によって追放領域に移動したなら、あなたはそれをパーマネント・呪文として唱える許諾を得られない。
- あなたは、あなたが追放領域から唱えるパーマネント・呪文のタイミングの制限や許諾に従わなければならない。通常は、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空のときにしかそれを唱えられない。
- 何らかの効果が出来事・呪文をコピーするなら、そのコピーもその解決時に追放されるが、それは状況起因処理によって消滅するので、そのコピーをパーマネントとして唱えることは不可能である。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントが「出来事を持つ」かどうかを参照することがある。これは、カードや呪文やパーマネントが、当事者カードの一連の代替の特性を持つものであることを参照する。それが代替の特性を使用しているかどうかには関係ない。また、そのカードが出来事として唱えられたことがなかったとしても関係ない。
- 何らかの効果が、カードや呪文やパーマネントであり出来事を持つものを参照するなら、それは出来事として唱えられてスタック上にありインスタントやソーサリーである呪文を見つけることはない。
- オブジェクトが、出来事を持つオブジェクトのコピーになったなら、そのコピーも出来事を持つ。それが領域を移動するなら、それは（トークンであれば）消滅し（トークンでないパーマネントであれば）コピーでなくなるので、あなたはそれを出来事として唱えることはできない。
- 何らかの効果によってカード名を選ぶときに、出来事の持つ代替の名前を選んでよい。その名前を選ぶことが適切かどうかの判定には、その代替の特性のみを考慮する。

- カードを出来事として唱えることは、代替コストで唱えることではない。呪文を代替コストで唱えたりマナ・コストを支払うことなく唱えたりすることを許可する効果を出来事に適用してもよい。

再録キーワード処理：動員

動員も再録を果たした。今回は、ビルボやソーリンらドワーフ一行に立ちはだかるゴブリンの軍団を表すものとして。

《霧ふり山脈の略奪者》

{4}{R}

クリーチャー — ゴ布林・兵士

4/4

あなたが攻撃するたび、ゴ布林動員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。それはゴ布林でもある。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のゴ布林・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。）

- ゴ布林動員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のゴ布林・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。その軍団がゴ布林でないなら、それは他のタイプに加えてゴ布林になる。
- オーク動員も、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のオーク・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。あなたが選んだ軍団・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。オーク動員とゴ布林動員のカードを組み合わせることで、ゴ布林・オーク・軍団を完成させることができる。
- 稀であるが、あなたがゴ布林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コントロールしてい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、どの軍団・クリーチャーの上に+1/+1カウンターを置くかを選ぶ。その軍団がゴ布林でないなら、それは他のタイプに加えてゴ布林になる。
- あなたが軍団をコントロールしていないなら、あなたが生成するゴ布林・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（《弱者の師》の能力などの）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を見る。
- ゴ布林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、その呪文や能力は解決しない。あなたはゴ布林動員を行わない。
- 一部のカードには「動員した軍団」を参照するものがある。それはあなたがカウンターを置く軍団・クリーチャーとして選んだもののことであり、何らかの理由によりその上にカウンターが置かれなくともその軍団・クリーチャーを指す。

再録能力語：上陸

上陸という能力語は、あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたびに見返りを発生させることで、ビルボとドワーフ一行が探検したすべての場所を表現している。

《糸くりテンテン》

{1}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

2/1

到達、接死

上陸 — あなたがコントロールしている土地 1 つが戦場に出るたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは +1/+1 の修整を受ける。

- 上陸能力は、いかなる理由であっても、土地 1 つがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。あなたが土地をプレイしたときに加え、呪文や能力によって土地があなたのコントロール下で戦場に出されたときにも誘発する。
- 上陸能力は、すでに戦場にあるパーマネントが土地になっても誘発しない。
- あなたがコントロールしている土地 1 つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしているパーマネントが持つ上陸能力がそれぞれ誘発する。あなたはそれらを望む順番でスタックに置くことができる。スタックに最後に置いた能力が、最初に解決される（そのため、あなたはそれらの能力を自分の望む順番で解決することができる）。

『マジック：ザ・ギャザリング| ホビット』のセット本体の カード別注釈

《荒れ地の国のたかり屋》

{4}{G}

クリーチャー — 狼

3/6

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

- 《荒れ地の国のたかり屋》の誘発型能力は、これが攻撃する時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力を解決する時点で再びパワーの値を参照することはしない。したがって、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをもはやコントロールしていなかったとしても、この能力は解決される。

《戦の知らせ》

{R}

ソーサリー

ゴブリン動員1を行う。この呪文が墓地から唱えられていたなら、代わりに、ゴブリン動員3を行う。（ゴブリン動員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。それはゴブリンでもある。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のゴブリン・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。」ということである。）

フラッシュバック{3}{R}（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、通常通りソーサリーを唱えられるときのみである。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、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、その後で必ず追放される。
- 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。

《餓え狂う魔狼》

{1}{B}

クリーチャー — 狼

接死

獐猛 — 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間にこのクリーチャーが攻撃するたび、2点のライフを得る。

- 《餓え狂う魔狼》の誘発型能力は、これが攻撃する時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力を解決する時点で再びパワーの値を参照することはしない。したがって、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをもはやコントロールしていなかったとしても、この能力は解決される。

《ウッド・エルフ》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・スカウト

1/1

このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたのライブラリーから森・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- この「探す」では、特定の特性を持つカードを見つけるよう求めているため、あなたが望むならそのカードを見つけなくてもよい。

《栄光の瞬間》

{W}

ソーサリー

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。この呪文が墓地から唱えられていたなら、さらにあなたがコントロールしていてそれでない各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

フラッシュバック{4}{W}（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、通常通りソーサリーを唱えられるときのみである。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、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、その後で必ず追放される。
- 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。

《エスガロスの守備隊》

{4}{W}

クリーチャー — 人間・兵士

*/5

エスガロスの守備隊のパワーは、あなたがコントロールしているクリーチャーの数に等しい。

このクリーチャーが戦場に出たとき、徴募を行う。（カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。土地でないカードを捨てたなら、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。）

- 《エスガロスの守備隊》のパワーを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で作用する。《エスガロスの守備隊》が戦場に出ている（そしてクリーチャーである）かぎり、その能力は《エスガロスの守備隊》自身も数に入れる。

《エルフ王、スランドゥイル》

{2}{B}{G}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

5/6

これはあなたの墓地にあるすべてのエルフ・カードのすべての起動型能力を持つ。

あなたがコントロールしていてこれでない伝説のエルフ1体が戦場に出るたび、カード2枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。

- 起動型能力とはコロンの（:）を含むものである。それは通常「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文にコロンを含む。
- あなたの墓地にあるエルフ・カードの起動型能力が、それに記載されているカード名を参照する場合、《エルフ王、スランドゥイル》のその能力を、それが《エルフ王、スランドゥイル》のカード名を参照しているものとして扱う。
- 《エルフ王、スランドゥイル》が、一連の関連している起動型能力（たとえば、カードを追放する能力と、そのオブジェクト「により追放された」（「~によって追放された」や「~によって追放されている」のように訳されている場合もある）カードを参照する能力）を得たなら、その関連は、《エルフ王、スランドゥイル》がそれらの能力を持っている間のみ持続する。その能力を失い、その後再びそれらを得ても、その関連は失われている。

《エルフ王付きの豎琴奏者》

{1}{U}

クリーチャー — エルフ・バード

2/2

{4}{U}: クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

- クリーチャーがブロックされた後では、《エルフ王付きの豎琴奏者》の能力を起動してもそのクリーチャーをブロックされていない状態にすることはできない。

《エルフ王の給仕頭、ガリオン》

{2}{G}{G}

これが攻撃するたび、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最大1体を対象とする。ターン終了時まで、その基本のパワーとタフネスはこれのパワーとタフネスに等しくなる。

- 《エルフ王の給仕頭、ガリオン》の能力を解決するに際し、対象としたクリーチャーの基本のパワーとタフネスが《エルフ王の給仕頭、ガリオン》の実際のパワーとタフネスに設定される。《エルフ王の給仕頭、ガリオン》の基本のパワーとタフネスではない。そのターンの後になって《エルフ王の給仕頭、ガリオン》のパワーとタフネスが変更された場合、もう一方のクリーチャーは影響を受けない。
- 《エルフ王の給仕頭、ガリオン》の能力は、そのクリーチャーのパワーとタフネスを特定の値に設定するような、それ以前の効果をすべて上書きする。その能力の解決後に適用が始まる、パワーとタフネスを特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。
- クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に設定せずに修整する効果（基本のパワーやタフネスに影響しない効果）は、生成された順番とは関係なく、基本のパワーとタフネスを設定した後で適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。

《エルフの小道》

土地

{T} 1点のライフを支払う、この土地を生け贄に捧げる：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。エルフの後見を受けてもよい。そうしたなら、その土地をアンタップする。（エルフの後見を受けるとは、あなたがコントロールしているエルフ1体を選ぶか、あなたの手札にあるエルフ・カード1枚を公開することである。）

- 何らかの効果によって「[サブタイプ]・カード」が参照される場合、それはそのサブタイプを持つカードのみを参照する。たとえば、《エルフの合唱》はカード名に「エルフ」とありアートにエルフが登場するが、これはエルフではない。
- 「[特性]の後見を受けていた場合」と記載されている効果は、その特性を持つカードが公開されたか、あなたがコントロールしていてその特性を持つパーマネントが選ばれたかのみを考慮する。その後、そのカードやパーマネントに何が起ころうとも、それは依然として後見を受けているものであり、そのカードやパーマネントが後見を受けていることに依存する追加効果は引き続き発生する。
- あなたの手札のカードがすでに公開されている場合（まだスタックにある呪文のコストを支払うために公開している場合や、《テレパシー》のようなカードの効果によって公開されている場合など）、手札からカードを公開することをコストとして要求する別の呪文や能力のコストを支払うために、そのカードを今一度公開してもよい。

《大きく猛々しいミツバチ》

{2}{B}

クリーチャー — 昆虫

飛行

1 体以上のこれでないクリーチャーが死亡するたび、占術 1 を行う。（あなたのライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を見る。それをあなたのライブラリーの一番下に置いてよい。）

- 《大きく猛々しいミツバチ》が、1 体以上のこれでないクリーチャーと同時に死亡した場合も、《大きく猛々しいミツバチ》の能力は誘発する。

《大きな黄金ぬりの船》

{2}{U}

アーティファクト — 機体

4/4

あなたが攻撃するたび、徴募を行う。（カード 1 枚を引く。その後、カード 1 枚を捨てる。土地でないカードを捨てたなら、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。）

搭乗 2（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が 2 以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

- どのクリーチャーで攻撃しようとも、《大きな黄金ぬりの船》の能力を誘発させることになる。攻撃クリーチャーに《大きな黄金ぬりの船》が含まれている必要はない。

《大鷲の救出》

{2}{W/U}{W/U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（クリーチャー）

エンチャントしているクリーチャーは +2/+2 の修整を受け飛行を持つ。

{2}{W/U}{W/U}：あなたがコントロールしていてパワーが 1 以下であるクリーチャー 1 体を対象とする。あなたの墓地からこのカードを戦場に返し、それにつける。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたが《大鷲の救出》の最後の能力を起動し、それに対応して対象としたクリーチャーが不適正な対象になったなら、この能力は解決せず、《大鷲の救出》はあなたの墓地に残る。

《怒りっぽい番人たち》

{5}{G}

クリーチャー — エルフ・兵士

4/3

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

このクリーチャーが戦場に出たとき、カード 4 枚を切削する。その後、その中からすべてのエルフ・カードをあなたの手札に加える。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（《怒りっぽい番人たち》の 1 つ目の能力などによるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・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。

- 親和（エルフ）は、《怒りっぽい番人たち》を唱えるためのコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払わなければならない。

《恐ろしきコウモリの群雲》

{4}{B}

クリーチャー — コウモリ

4/2

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

飛行、接死

- 多人数戦では、プレイヤーが、自分のクリーチャーが死亡すると同時にゲームに敗北することがある。その場合も、《恐ろしきコウモリの群雲》のコストの減少は適用される。

《思いがけない客たち》

{2}{W}{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるすべてのクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

//ADV//

《戸口にて》

{X}{2}{W}

ソーサリー — 出来事

赤の2/2のドワーフ・クリーチャー・トークンX体を生成する。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのエンチャントを唱えてもよい。）

- クリーチャー・タイプの選択は、《思いがけない客たち》が戦場に出るに際し行う。選択が行われてから該当するクリーチャーが+2/+2の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。
- あなたは「ドワーフ」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや、「伝説の」などの特殊タイプを選ぶことはできない。

《親分魔狼》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 狼

3/3

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

獐猛 — 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間にあなたが攻撃するたび、カード1枚を引き、1点のライフを失う。

- 《親分魔狼》の誘発型能力は、あなたが攻撃した時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力を解決する時点で再びパワーの値を参照することはしない。したがって、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをもはやコントロールしていなかったとしても、この能力は解決される。

《親分魔狼の隊》

{1}{B}{G}

クリーチャー — 狼

5/3

トランプル

あなたが2体以上のこれでない狼をコントロールしていないかぎり、このクリーチャーでは攻撃できない。

あなたのアップキープの開始時に、緑の2/2の狼・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《親分魔狼の隊》が攻撃した後では、あなたが2体以上のこれでない狼をコントロールしてなかったとしても、これは攻撃クリーチャーのままである。

《北の国のボルグ》

{3}{B}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・兵士

5/5

これが戦場に出たとき、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、これでないクリーチャー1体を対象とする。これはそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。これにより余剰のダメージを与えたなら、ゴブリン動員Xを行う。Xは、その余剰のダメージの点数に等しい。

(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。それはゴブリンでもある。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のゴブリン・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。)

- 生け贄に捧げたクリーチャーのパワーは、戦場にあった最後の情報を用いて値を定める。
- ダメージを複数回与えるために複数のクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。
- 《北の国のボルグ》は再帰誘発型能力を持つ。《北の国のボルグ》が戦場に出たとき、この誘発型能力は対象を取らずにスタックに置かれる。その能力の解決中に、あなたは他のクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、2つ目の能力が誘発し、ダメージを与える対象を選ぶ。これは「あなたが...した場合」と書かれた他の能力とは異なる。プレイヤーはクリーチャーが生け贄に捧げられる前に呪文を唱えたり能力を起動したりでき、その後、そのクリーチャーが生け贄に捧げられた後でダメージが与えられる前にも再びそうすることができる。
- 《北の国のボルグ》のダメージを与える能力は、《北の国のボルグ》の誘発型能力の指示の結果としてあなたがクリーチャー1体を生け贄に捧げたときのみ誘発する。他の理由によりあなたがクリーチャーを生け贄に捧げた場合には誘発しない。
- これによりクリーチャーが受けたダメージが致死ダメージより大きかった場合、余剰のダメージを受けたことになる。通常であれば、これはそのタフネスより大きいダメージのことを意味するが、そのクリーチャーがすでに負っているダメージも考慮する。

《煌びやかなる豪奢》

{1}{W}

エンチャント

対戦相手 1 人が各ターン内の自分の 2 枚目のカードを引くたび、あなたは宝物・トークン 1 つを生成する。

{2}{W}：プレイヤー 2 人を対象とする。それらのプレイヤーはそれぞれカード 1 枚を引く。

- 《煌びやかなる豪奢》の能力が誘発するためには、1 枚目のカードが引かれた時点で、これがあなたのコントロール下にある必要はない。1 ターン中に対戦相手が自分の 2 枚目のカードを引いたときにあなたがこれをコントロールしているかぎり、その能力は誘発する。この能力は、各ターンに対戦相手 1 人につき 1 回しか誘発しない。
- 《煌びやかなる豪奢》の起動型能力は、2 人の異なるプレイヤーを対象とすることを求められる。能力の起動 1 回で、同じプレイヤーを 2 回対象とすることはできない。

《クモたちの晩ご飯》

{1}{B}

インスタント

このターンに戦場からあなたの対戦相手の墓地に置かれてそこにある、すべてのクリーチャー・カードを、あなたのコントロール下で戦場に返す。それらは、「{2}, {T}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：3 点のライフを得る。」を持つ食物・アーティファクトである。（それらは他のすべてのタイプとサブタイプを失う。）

- パーマネントを食物・アーティファクトにする効果は永続する。クリンナップ・ステップを過ぎても終わらない。
- 戻されたカードは他のサブタイプとカード・タイプを失い、ただの食物・アーティファクトになる。それらは名前、マナ・コスト、マナ総量、能力を保持したままである。それらのうちのいずれかが伝説であるなら、それは伝説のままである。
- 何はともあれ、対戦相手のおいしいカードを食べないように。

《暗闇のなぞなぞ勝負》

{2}{U}

インスタント

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、裏向きの束 1 つと表向きの束 1 つに分ける。対戦相手 1 人は、そのうちの束 1 つを選ぶ。その選ばれた束をあなたの手札に、残りをあなたの墓地に置く。

- 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。
- あなたはカードを、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。あなたがそうした場合、対戦相手にとってはどちらの束を選ぶかなどはなぞなぞにすらならないだろう！

《くろがね連山の統治者、ダーイン》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・貴族

警戒

物語り（あなたがアーティファクトや伝説や英雄譚を3つ以上コントロールしているなら、あなたはこのゲームの間、不朽の物語を持つ。）

あなたが不朽の物語を持っているかぎり、各クリーチャーにつきそれぞれ、そのコントローラーが{1}を支払わないかぎり、それではあなたを攻撃できない。

- 《くろがね連山の統治者、ダーイン》の最後の能力の効果が適用される間、対戦相手は「可能なら攻撃する」と記されたクリーチャーについては、そのクリーチャーがコストを必要なしに攻撃できる状況や、他のプレイヤーやプレインズウォーカーやバトルがいないのであれば、攻撃しないことを選択できる。

《湖岸の薬剤師》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・クレリック

1/2

警戒

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- この誘発型能力は各ターン1回しか誘発しない。1枚目のカードを引いたときに《湖岸の薬剤師》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。

《心安らかならざる別れ》

{3}{U}

インスタント

この呪文がトークンでない攻撃クリーチャーを対象とするなら、これを唱えるためのコストは{1}少なくなる。

クリーチャー1体を対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下のうち選んだほうに置く。

- クリーチャーのオーナーはそれをライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶ。これにより複数のカードがライブラリーに置かれたなら（呪文が合体したクリーチャーを対象としたときなど）、そのクリーチャーのオーナーはそれらをすべてのカードを一番上か一番下に置く。それらは望む順番で置くことができ、順番を公開する必要はない。

《ゴブリンの災い、ガンダルフ》

{2}{R}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

2/3

あなたがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、これは、ターン終了時まで+1/+1の修整を受け、各対戦相手にそれぞれ1点のダメージを与える。

//ADV//

《炎形成》

{1}{R}

ソーサリー — 出来事

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、それらを裏向きで追放する。それらが追放され続けているかぎり、あなたがウィザードをコントロールしているなら、それらをプレイしてもよい。

- あなたは《炎形成》により追放されたカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。
- あなたは《炎形成》によって追放された呪文を唱えるためにウィザードをコントロールしていなければならないが、呪文がスタック上にある間にあなたの最後のウィザードのコントロールを失っても、呪文が解決されるのを阻止することはない。

《コロコロ、コロコロ、ころげたる》

{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。IVの後に、生け贄に捧げる。)

I, II, III, IV — あなたがコントロールしていてクリーチャーや土地である最大1つを対象とする。それを追放する。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 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。
- 各パーマネントが戦場に戻った後は、それは追放されたパーマネントとは関係ない新しいオブジェクトになる。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で持っていた追加の能力も持たない。その上にあったカウンターは消滅し、それについていたオーラはオーナーの墓地に置かれ、装備品ははずれた状態になる。

《砂漠のとぐろ長虫》

{4}{R}{R}

クリーチャー — ドラゴン・ワーム

0/5

このクリーチャーは、あなたがコントロールしている山 1 つにつき +2/+0 の修整を受ける。

あなたが各ターン内で初めて、パワーの合計が 12 以上であるクリーチャーで攻撃するたび、すべての攻撃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。

- 《砂漠のとぐろ長虫》の 2 つ目の能力は、あなたが攻撃させたクリーチャーのパワーの合計が、あなたが攻撃した時点で 12 以上であった場合にのみ誘発する。攻撃後に適用された攻撃クリーチャーのパワーの増加分（攻撃時に誘発する誘発型能力によるものなど）は、この能力を誘発させるために必要な 12 点分のパワーには寄与しない。

《残骸の漂着》

{2}{W}{W}

インスタント

プレイヤー 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るすべての攻撃クリーチャーを追放する。そのプレイヤーは「自分のライブラリーからその数に等しい枚数の基本土地・カードを探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでもよい。

- 《残骸の漂着》はプレイヤーのみを対象にする。この呪文を解決するに際し、そのプレイヤーがコントロールしていて呪禁を持つ攻撃クリーチャーは追放される。
- そのプレイヤーがそうしたいなら、または十分な枚数の基本土地・カードが残っていなかったなら、追放されたクリーチャーの数よりも少ない枚数の基本土地・カードを探すことができる。
- そのプレイヤーが探すことができる土地の数は、たとえそれらのクリーチャーの一部がトークンであったり、クリーチャー・カードでなかったり、（コマンダー変種ルールにおいてそのプレイヤーの統率者であるなどにより）最終的に追放されなかったりしても、追放された攻撃クリーチャーの数に等しい。

《狩猟群の頭目》

{2}{B}{B}

クリーチャー — 狼

4/3

瞬速

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。そうしたとき、緑の 2/2 の狼・クリーチャー・トークン 1 体を生成する。

- 《狩猟群の頭目》が戦場にある間、あなたの対戦相手がコントロールしているクリーチャーは死亡する代わりに追放され、そのようなクリーチャーが死亡するときに誘発する能力は誘発しない。
- 《狩猟群の頭目》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戦場を離れる場合も、そのようなクリーチャーは依然として追放される。

- 死亡する以外の理由（捨てられた、切削されたなど）で対戦相手の墓地に置かれるカードは依然として墓地に置かれ、代わりに追放されることはない。

《スランドゥイルの隊》

{2}{G}{U}

クリーチャー — エルフ・兵士

3/4

あなたがこれでないエルフをコントロールしているかぎり、あなたの各ターン中に追加の土地1つをプレイしてもよい。

上陸— あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター2個を置く。ターン終了時まで、それは警戒を得る。

- 《スランドゥイルの隊》の最初の能力は、《踏査》などの追加の土地をプレイできる他の効果と累積する。

《スランドゥイルの命令》

{4}{U}{U}

インスタント

呪文1つを対象とする。それを打ち消す。これによりパーマナント・呪文が打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに追放する。そのカードが追放され続けているかぎり、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。

- あなたはすでに（マナ・コストを支払わずに唱えることで）代替コストを使用してそれらのカードを唱えているため、そのカードの変異能力を使用してそれを裏向きに唱えるといった他の代替コストを支払うことはできない。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。
- カードのマナ・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。
- 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。

《奏楽の乗り手、ピフル》

{4}{R/W}{R/W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・バード

4/5

物語り（あなたがアーティファクトや伝説や英雄譚を3つ以上コントロールしているなら、あなたはこのゲームの間、不朽の物語を持つ。）

これが戦場に出るか攻撃するたび、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。あなたが不朽の物語を持っているかぎり、あなたがコントロールしているドワーフの能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《奏楽の乗り手、ピフル》の最後の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させる。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

別を選択する。解決中に行う選択（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。

- 《奏楽の乗り手、ビフル》が戦場に出ることであなたが不朽の物語を持つことになった場合、これの「戦場に出るか攻撃するたびに」誘発する能力は追加でもう1回誘発する。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。その2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とする能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。

《大ゴブリン》

{1}{B/R}{B/R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・貴族

3/2

あなたがコントロールしていてゴブリンやオークや軍団である1体の上にあなたが1個以上のカウンターを置くと、対戦相手1人を対象とする。大ゴブリンはそのプレイヤーに2点のダメージを与える。

あなたがコントロールしていてゴブリンやオークや軍団でありこれでない1体が死亡するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それをプレイしてもよい。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《谷間の国の王、バルド》

{4}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族・射手

3/5

到達、警戒

あなたがあなたの各ドロウ・ステップで引く1枚目のカードでないカード1枚を引くなら、代わりに、カード2枚を引く。

あなたのコントロール下で1つ以上のトークンを生成するなら、代わりに、その2倍の数のそのトークンを生成する。

- 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。
- 《谷間の国の王、バルド》の最後の能力については、すべてのトークンが同時に戦場に出る。それらは同じ名前、色、タイプ、サブタイプ、能力、パワー、タフネスなどを伴って生成される。
- あなたが生成するトークンが「[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」の能力を持っている場合、まず生成されるトークンの数を決定し、その後それらの能力を個別に適用する。たとえば、「あなたは[このパーマネント]を、戦場にあるクリーチャーのコピーとして戦場に

出してもよい」を持つトークンが生成されるなら（不朽を行った《多面相の侍臣》など）、結果として生成されるトークン2つはそれぞれ異なるクリーチャーをコピーできる。

- 何らかの効果により2種類以上のトークンを生成する場合、それぞれの種類のトークンをその2倍の数ずつ生成する。たとえば、あなたが《秘密の仲間、ビルボ》と《谷間の国の王、バルド》をコントロールしていて、あなたが食物・トークン1つを生成する場合、（あなたが選んだ置換効果の適用順にかかわらず）あなたは食物・トークン2つと宝物・トークン2つを生成することになる。
- トークンを生成する効果によって、たとえば戦闘終了時にトークンを追放するなど、後でそのトークンを使って何かをするように指示されている場合、すべてのトークンに対してそれを行うことになる。
- 《谷間の国の王、バルド》の最後の能力は、生成されたトークンのみに適用される。解決されるパーマネント・呪文のコピーは戦場に出てトークンになるが、それらのトークンは生成されていないため、《谷間の国の王、バルド》の能力によって2倍の数になることもない。
- 《谷間の国の王、バルド》は伝説なので、1人のプレイヤーが2体をコントロールする可能性は低い。ただし、それが起きてしまった場合、そのプレイヤーが引くカードの枚数は4倍になる。3体いれば8倍になる。それ以降も同様である。
- 同様に、複数の《谷間の国の王、バルド》の最後の能力の効果は累積する。あなたが2体コントロールしているなら、その4倍の数のそのトークンを生成する。
- あなたが《谷間の国の王、バルド》をコントロールしながら動員を行い、しかもその時点で軍団をコントロールしておらず、軍団・トークン1体を生成する場合、あなたは軍団・トークンを2体生成することになる。ただし、あなたはどちらかのトークンにしかカウンターを置くことができないので、もう片方は0/0のクリーチャーのままである。そちらは次に状況起因処理が確認される時点でオーナーの墓地に置かれる。

《谷間の国の王妃》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・貴族

2/1

対戦相手1人が各ターン内の自分の1つ目のクリーチャーでない呪文を唱えるたび、あなたは徴募を行う。（カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。土地でないカードを捨てたなら、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。）

- 《谷間の国の王妃》が戦場に出たターンに、クリーチャーでない呪文が対戦相手によってすでに唱えられていた場合、その対戦相手はそのターンの自分の1つ目のクリーチャーでない呪文をすでに唱えていたことになり、そのターンは《谷間の国の王妃》の能力はその対戦相手に対して誘発しない。

《月を読む者、エルロンド》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — エルフ・貴族

3/3

あなたがクリーチャー1体の能力1つを起動するたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

{5}{U}{U}：あなたがコントロールしていて土地でもこれでもないパーマネント最大2つを対象とする。それらを追放する。次の終了ステップの開始時に、それらのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- クリーチャーの起動型能力のうちマナ能力（「{T}：{G}を加える。」など）でもあるものは、《月を読む者、エルロンド》の1つ目の能力を誘発させることがある。
- 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。
- 各パーマネントが戦場に戻った後は、それは追放されたパーマネントとは関係ない新しいオブジェクトになる。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で持っていた追加の能力も持たない。その上にあったカウンターは消滅し、それについていたオーラはオーナーの墓地に置かれ、装備品ははずれた状態になる。

《敵砕き、グラムドリング》

{2}

伝説のアーティファクト — 装備品

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めのコストは{X}少なくなる。Xは、装備しているクリーチャーのパワーに等しい。

装備{2}

//ADV//

《死の輝き》

{3}{U}

ソーサリー — 出来事

カード6枚を切削する。その後、その中からインスタントやソーサリーであるすべてのカードをあなたの手札に加える。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのアーティファクトを唱えてもよい。）

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（《敵砕き、グラムドリング》などによるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- 《敵砕き、グラムドリング》のコスト減少能力は、呪文のコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払わなければならない。
- あなたが呪文を唱えると宣言した後は、その呪文への支払いが終わるまで、どのプレイヤーも何かしらの行動をすることはできない。特に、対戦相手は装備しているクリーチャーのパワーを低下させることで《敵砕き、グラムドリング》が減少させるコストの点数の変更を試みることはできない。

《でぶの年寄りクモ》

{4}{G}{G}

クリーチャー — 蜘蛛

6/7

到達

このクリーチャーはパワーが2以下であるクリーチャーにはブロックされない。

このクリーチャーが、対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、カード1枚を引く。

- 《でぶの年寄りクモ》の最後の能力は、それを誘発させた呪文や能力よりも先に解決される。その呪文や能力が打ち消されたり、解決されずにスタックから取り除かれたりしても、それは解決する。
- 1つの呪文や能力が《でぶの年寄りクモ》を2回以上対象としても、最後の能力は1回のみ誘発する。

《伝承の大家、バーリン》

{3}{R}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・バード

4/4

物語り（あなたがアーティファクトや伝説や英雄譚を3つ以上コントロールしているなら、あなたはこのゲームの間、不朽の物語を持つ。）

これや、あなたがコントロールしていてこれでないドワーフ1体が戦場に出るたび、あなたの手札を捨ててもよい。カードX枚を引く。Xは、これにより捨てられたカードの枚数に等しい。あなたが不朽の物語を持っているなら、これは各対戦相手にそれぞれX点のダメージを与える。

- あなたの手札を捨てるという判断は能力の解決中にされるので、対戦相手はあなたが手札を捨てることを選んでからカードを引くまでの間に対応する機会は訪れない。
- あなたの手札が0枚であっても、あなたは手札を捨てることを選ぶことができる。

《獯猛なるビヨルン》

{3}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 熊・多相の戦士・戦士

6/6

トランプル

あなたがコントロールしていてこれでないすべての熊は+2/+2の修整を受ける。

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その上にトランプル・カウンター1個を置く。それは他のタイプに加えて熊になる。その後、あなたが3体以上の熊をコントロールしているなら、カード2枚を引く。

- 誘発型能力のタイプ変更効果は永続する。クリンナップ・ステップを過ぎても終わることはなく、《獯猛なるビヨルン》が戦場を離れても終わらない。クリーチャーは、あくまでクマであることにこだわっているのだ！

《統領の相談役》

{1}{U}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

1/3

警戒

このクリーチャーは、7枚以上のカードがある墓地1つにつき+2/+0の修整を受ける。

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード3枚を切削する。（そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上にあるカード3枚を自分の墓地に置く。）

- この誘発型能力は各ターン1回しか誘発しない。1枚目のカードを引いたときに《統領の相談役》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。

《ドゥリンの日の最後の明かり》

{1}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしている山1つが戦場に出るたび、このエンチャントの上に探索カウンター1個を置く。これの上に6個以上の探索カウンターがあるなら、これを生け贄に捧げる。そうしたなら、あなたの手札やライブラリーからドラゴン・カード1枚を探し、戦場に出す。これによりライブラリーからカードを探したなら、ライブラリーを切り直す。

山サイクリング{2} ({2}, このカードを捨てる：あなたのライブラリーから山・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。)

- これにより戦場に出すことができるのは、ドラゴン・パーマネント・カードのみである。

《トム、バート、ウィリアム》

{3}{B}{G}

伝説のクリーチャー — トロール

5/5

{1}, これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げる：その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい枚数のカードを引く。その後、カード1枚を捨てる。

これが死亡したとき、これがクリーチャーであった場合、戦場に戻す。これはアーティファクトである。（これはクリーチャーではなくなる。）

- 生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の状態のパワーを用いて、あなたが引くカードの枚数を決定する。

《友としての永別》

{4}{G}

エンチャント

あなたがコントロールしていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、クリーチャー・カード1枚が公開

されるまで、あなたのライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。そのマナ総量があなたがコントロールしている土地の数以下なら、それを戦場に出す。そうでないなら、それをあなたの手札に加える。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。

- 公開されているクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するためのXは0である。

《トロルの森の略奪》

{1}{U}

インスタント

カード1枚を引く。この呪文が墓地から唱えられていたなら、代わりに、カード2枚を引く。

フラッシュバック{3}{U}（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、通常通りソーサリーを唱えられるときのみである。
- フラッシュバックを使用して唱えた呪文は、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、その後で必ず追放される。
- 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。

《なぞなぞ名人、ゴラム》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ホラー

3/1

これが戦場に出るに際し、奇数か偶数かを選ぶ。（0は偶数である。）

対戦相手がその選ばれた性質のマナ総量を持つ呪文1つを唱えるたび、以下からまだ選ばれていない1つを選ぶ。

- この上に+1/+1カウンター1個を置く。
- 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。
- カード1枚を引く。
- 3つのモードがすべて選ばれた後では、《なぞなぞ名人、ゴラム》の誘発型能力は何の効果もなくスタックから取り除かれるが、《なぞなぞ名人、ゴラム》は依然として戦場に残る。

《バルドの隊》

{2}{W}{U}

クリーチャー — 人間・市民

2/3

あなたが人間をコントロールしているなら、この呪文を瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

このクリーチャーが戦場に出るか攻撃するたび、徴募を行う。（カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。土地でないカードを捨てたなら、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。）

- 《バルドの隊》の1つ目の能力を用いてこれを瞬速を持っているかのように唱える場合、唱える手順を開始してスタック上に置く時点で、人間をコントロールしていなければならない。あなたが《バルドの隊》を唱

えている間に（おそらくそれを生け贄に捧げてマナ能力を起動するために）その人間のコントロールを失っても、あるいは《バルドの隊》に対応してその人間のコントロールを失っても、スタック上にある《バルドの隊》には影響しない。

《火花熾し、ガンダルフ》

{4}{R}{R}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

4/3

到達

これが戦場に出たとき、1つか2つか3つを対象とし、3点分を割り振る。これはそれらにその割り振った点数のダメージを与える。

- あなたは、《火花熾し、ガンダルフ》の誘発型能力をスタックに置く際に、その能力の対象の数と、ダメージをどのように割り振るかを選ぶ。各対象には少なくとも1点のダメージを割り振らなければならない。
- 《火花熾し、ガンダルフ》の誘発型能力を解決しようとする時点で一部の対象が不適正な対象になっていたなら、元のダメージの割り振りは依然として適用されるが、不適正な対象にはダメージが与えられない。すべての対象が不適正であったなら、《火花熾し、ガンダルフ》の誘発型能力は解決されない。

《秘密のわき戸への鍵》

{1}

アーティファクト

{2}, {T}：クリーチャー1体を対象とする。このターン、それはブロックされない。

{1}, {T}, あなたがコントロールしている伝説のパーマネントと同じ名前を持つ伝説のカード1枚を捨てる：カード2枚を引く。

- クリーチャーがブロックされた後では、《秘密のわき戸への鍵》の1つ目の能力を起動しても、そのクリーチャーをブロックされていない状態にすることはできない。

《ビヨルンの歓待》

{1}{G}

エンチャント

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

{5}{G}{G}：このエンチャントは、他のタイプに加えて熊・クリーチャーになり、「このクリーチャー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。」を得る。（この効果は終了しない。）

- タイプ変更効果と能力付与効果は永続する。クリンナップ・ステップを過ぎても終わらない。

《ビルボの作戦》

{1}{W}

インスタント

宝物1つを贈呈する（あなたがこの呪文を唱えるに際し、対戦相手1人に贈呈する約束をしてもよい。そうしたなら、これの他の効果が適用される前に、そのプレイヤーは宝物・トークン1つを生成する。それは、「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。

呪文1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。贈呈する約束をしたなら、このターン、すべてのプレイヤーは呪文を唱えられない。

- 贈呈を持つ呪文を唱えるための追加コストとして、対戦相手1人に記載のとおり贈呈する約束をすることができる。その対戦相手を選ばれるのは、その追加コストの一部である。贈呈はこの時点では行われず、呪文がパーマネント・呪文であるかどうかに基づき後になって贈呈が行われる。
- 贈呈を持つインスタントやソーサリーは、呪文の解決の一部として選ばれていた対戦相手に贈呈が行われる。これは呪文の他の効果が発生する前に起こる。
- 贈呈する約束をした呪文が打ち消されたり、（そのすべての対象が不適正になるなどにより）解決しなかったり、その他の方法でスタックから取り除かれた場合、贈呈は行われない。これの他の効果もまた一切発生しない。
- 贈呈コストを2回以上支払うことはできない。
- 贈呈する約束をした呪文をコピーした場合、そのコピーも同じプレイヤーに対して贈呈する約束をしたことになる。カードかトークンがすでに戦場にあるパーマネントのコピーとして戦場に出る場合は、コピー元には約束されていたとしても、その新しいパーマネントには約束されていない。
- 「宝物1つを贈呈する」によって、その選ばれた対戦相手は宝物・トークン1つを生成することになる。

《不本意なもてなし役、ビヨルン》

{4}{G}

伝説のクリーチャー — 人間・熊・多相の戦士

5/5

トランプル

//ADV//

《耕し肥やし》

{1}{G}

ソーサリー — 出来事

このターン、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。（その後、このカードを追放する。後で追放領域にあるこのクリーチャーを唱えてもよい。）

- 「このターン、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。」という効果は、他の同様の効果と累積する。

《踏み込んだ情報》

{X}{B}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。このターン、あなたはそれらのカードをプレイしてもよい。あなたがこれにより呪文を唱えるなら、マナ・コストを支払うのではなく、そのマナ総量に等しい点数のライフを支払う。

- 《踏み込んだ情報》により追放された土地をプレイしたり、カードを唱えたりするときも、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、追放されてたカードが土地・カードなら、あなたが

それをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

- 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。
- 「そのマナ・コストを支払うのではなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。《事を荒だてる》のように、呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、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。

《ベラドンナ・トゥック》

{1}{W}

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トークン1つが戦場に出るたび、このターンで初めてこの能力が解決されるなら、あなたは1点のライフを得る。2度目なら、カード1枚を引く。3度目なら、あなたがコントロールしている各クリーチャーの上にそれぞれ+1/+1カウンター1個を置く。

- 《ベラドンナ・トゥック》の能力は、1回のターンに3回を超えて解決されても効果がない。

《ポニーの群れ》

{2}

クリーチャー — 馬

2/1

{2}, {T}, このクリーチャーを生け贄に捧げる：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、公開し、そのうち1枚をタップ状態で戦場に、残りをあなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

- あなたが基本土地・カード1枚のみを探すことを選んだなら、それをタップ状態で戦場に出す。

《魔法使いの杖》

{1}{U}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは果敢を持つ。（そのコントローラーがクリーチャーでない呪文1つを唱えるたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。）

装備しているクリーチャーの能力1つが誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

ウィザードに装備{1}

装備{3}

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき」、「～たび」、「～時に」と書かれている。
- 置換効果は《魔法使いの杖》の2つ目の能力の影響を受けない。

- 2つ目の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう1回誘発させるのみである。能力をスタックに置く際に行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。
- 誘発型能力が2つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその2つ目の能力と関連している。その2つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とする能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの1つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。

《真夜中の盗人、ビルボ》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ならず者

2/2

あなたがあなたの手札以外から呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

これが攻撃するたび、あなたの墓地にありアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文1つを唱えてもよい。これにより唱えたインスタントやソーサリーである呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（《真夜中の盗人、ビルボ》などによるもの）を適用する。呪文のマナ総量はそのマナ・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。
- コストの減少は、あなたがあなたの手札以外から唱える呪文のコストの中の不特定マナにのみ適用される。特定の色のマナの要件を減らすことはできない。
- 《真夜中の盗人、ビルボ》の能力の解決時に、あなたの墓地にあり出来事でありインスタントやソーサリーである呪文を唱えることを選んでもよい。その出来事・呪文が解決されたなら、その出来事に関連した置換効果を用いてそれを追放することができ、後になってそのパーマネント・呪文を追放領域から唱えることができる。その出来事・呪文が（打ち消されたり、対象が不正な対象になるなどにより）解決に失敗した場合、そのカードは《真夜中の盗人、ビルボ》の能力によって生成された置換効果によって追放される。

《湖の町の統領》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

3/2

接死

プレイヤー1人がライフを失うたび、そのプレイヤーはその点数に等しい枚数のカードを切削する。（ダメージによりライフは失われる。）

湖の町の統領が死亡したとき、7枚以上のカードがある墓地1つにつき1枚のカードを引く。

- 《湖の町の統領》は通常、最後の能力の解決時に墓地に置かれる。

- プレイヤーがライフを失うのと同時に《湖の町の統領》が死亡した場合（たとえば、これが戦闘で死亡し、これでないクリーチャー1体がプレイヤーに戦闘ダメージを与えるなど）、あなたは《湖の町の統領》の2つの誘発型能力の順番を選ぶことができる。切削効果が先に解決された場合、それらのカード——《湖の町の統領》も——は、あなたがこの最後の能力によって引くカードの枚数を決定する前に墓地に置かれることになる。

《湖の町の船乗り》

{4}{U}{U}

クリーチャー — 人間・市民

6/5

警戒

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

//ADV//

《釣りにて不在》

{3}{U}

インスタント — 出来事

あなたがコントロールしていてクリーチャーや土地である2つを対象とする。それらを追放する。その後、それらをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 各パーマネントが戦場に戻った後は、それは追放されたパーマネントとは関係ない新しいオブジェクトになる。それは戦闘に参加しておらず、それが戦場を離れた時点で持っていた追加の能力も持たない。その上にあったカウンターは消滅し、それについていたオーラはオーナーの墓地に置かれ、装備品ははずれた状態になる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。

《見捨てられた者、ゴラム》

{1}{B}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ホラー

2/2

これではブロックできない。

これが戦場に出たとき、対戦相手の墓地にあるカード最大1枚を対象とする。それを追放する。各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失う。

{2}, アーティファクトやクリーチャーである1つを生け贄に捧げる：あなたの墓地にあるこのカードをあなたの手札に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- あなたは《見捨てられた者、ゴラム》の2つ目の能力のために対象を選ぶ必要はない。ただし、対象を選んだ、その対象が能力の解決時まで不適正な対象になったなら、それは解決されない。各対戦相手はそれぞれ2点のライフを失わない。

《モリアの破滅、アゾグ》

{2}{B}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・兵士

1/3

これが戦場に出たとき、これでないクリーチャー最大1体を対象とする。それを破壊する。そのコントローラーはゴブリン動員Xを行う。Xは、そのクリーチャーのパワーに等しい。あなたがそのクリーチャーをコントロールしていたなら、カード1枚を引く。（ゴブリン動員Xを行うとは、「そのプレイヤーは自分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。それはゴブリンでもある。そのプレイヤー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のゴブリン・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。」ということである。）

- 生け贄に捧げられたクリーチャーが戦場にあった最後の状態のパワーを用いて、Xの値を決定する。
- 《モリアの破滅、アゾグ》の能力の対象が選ばれなかった場合、「そのコントローラー」は定義されず、どのプレイヤーもゴブリン動員を行わない。

《森の織匠》

{1}{G}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

1/2

警戒

あなたがコントロールしていてこれでないエルフ1体が戦場に出るたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

{T}：好きな色1色のマナX点を加える。Xは、このクリーチャーのパワーに等しい。このマナは、エルフ・呪文を唱えるためか、エルフが発生源である能力を起動するためにしか支払えない。

- 《森の織匠》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

《やっかいな仔ウサギ》

{G}

クリーチャー — 兎

1/2

獐猛 — あなたのターンの戦闘の開始時に、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場合、このクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《やっかいな仔ウサギ》の能力は、あなたの戦闘開始ステップの開始時に、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、その解決時に再度確認する。その時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしていなかったなら、この能力は解決されない。

《夜半から明け方まで踊る》

{3}{G}{G}

エンチャント

あなたがクリーチャー・呪文1つを唱えるたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンターX個を置く。Xは、その呪文のマナ総量に等しい。

上陸— あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、緑の2/2の熊・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- クリーチャー・呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、その呪文のマナ総量を計算する時はXとして選ばれた値を用いる。

《山の王を祝う》

{3}{W}

エンチャント

このエンチャントが戦場に出たとき、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て土地でないパーマネント最大1つを対象とする。このエンチャントが戦場を離れるまで、それを追放する。

このエンチャントが戦場に出たとき、徴募を行う。（カード1枚を引く。その後、カード1枚を捨てる。土地でないカードを捨てたなら、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。）

- 《山の王を祝う》の誘発型能力が解決される前にこれが戦場を離れたなら、土地でないパーマネントはいずれも追放されない。
- 追放された土地でないパーマネントについていたオーラは、その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。追放された土地でない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。
- トークンが追放されたなら、それは消滅する。戦場には戻らない。
- 《山の王を祝う》が戦場を離れた直後に、追放されたカードが戦場に戻る。この2つのイベントの間には何も起きず、状況起因処理も行わない。
- 多人数戦では、《山の王を祝う》のオーナーがゲームから離れた場合、追放されていたカードは戦場に戻る。カードを一時的に追放する単発の効果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《闇の森の道拓き》

{2}{G}

クリーチャー — エルフ・レインジャー

/

闇の森の道拓き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。

- 《闇の森の道拓き》のパワーとタフネスを決める能力は、戦場のみでなくすべての領域で機能する。

《闇の森の瞑想家》

{2}{U}

クリーチャー — エルフ・ドルイド

2/4

上陸 — あなたがコントロールしている土地1つが戦場に出るたび、「ターン終了時まで、このクリーチャーの基本のパワーとタフネスは4/2になる。」を選んでよい。

- 《闇の森の瞑想家》の能力は、そのパワーやタフネスを特定の値に設定するそれ以前の効果すべてを上書きする。この能力の解決後に適用が開始される、それらの特性を特定の値に設定する効果は、この効果を上書きする。

- 《闇の森の瞑想家》のパワーやタフネスを設定するのではなく修整する効果は、それがいつ効果を発揮し始めたかに関係なく、新しい基本のパワーとタフネスに適用される。パワーやタフネスを修整するカウンターも同様である。
- ダメージはターンの終了時に取り除かれるまでクリーチャーが負ったままなので、そのターン中にあなたが《闇の森の瞑想家》の基本のタフネスを変更したなら、それが受けていた致死でないダメージが致死ダメージになることがある。

《雪の丘の狩人》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・レインジャー

2/3

クリーチャーやアーティファクトでありこれでない1つを生け贄に捧げる：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、それをプレイしてもよい。あなたのターンにのみ、毎ターン1回のみ起動できる。

- あなたはこれによりプレイするカードのすべてのコストを支払い、すべてのタイミングのルールに従わなければならない。たとえば、追放されたカードが土地・カードなら、あなたがそれをプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空であり、土地プレイが残っているときのみである。

《弓矢の達人、バルド》

{1}{W}{U}

伝説のクリーチャー — 人間・射手

1/3

到達

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、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。ターン終了時まで、それは絆魂を得る。

- この誘発型能力は各ターン1回しか誘発しない。1枚目のカードを引いたときに《弓矢の達人、バルド》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- 徴募を行っている間にそのターン内のあなたの2枚目のカードを引いていた場合、あなたが生成する人間・兵士は、《弓矢の達人、バルド》の能力の対象として選ぶことができる。

《夜に吼える追跡者》

{B}

クリーチャー — 狼

1/1

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

獐猛 — 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間にこのクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

- 《夜に吼える追跡者》の誘発型能力は、これが攻撃する時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力を解決する時点で再びパワーの値を参照することはしない。したがって、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをもはやコントロールしていなかったとしても、この能力は解決される。

《リョヴァニオンの暴れ者》

{2}{B}

クリーチャー — 狼

3/2

このクリーチャーが攻撃するたび、これでないクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、このクリーチャーの上に、その生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーに等しい個数の+1/+1カウンターを置く。

このクリーチャーが死亡したとき、ゴブリン動員Xを行う。Xは、このクリーチャーのパワーに等しい。（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。それはゴブリンでもある。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のゴブリン・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。）

- 生け贄に捧げたクリーチャーが戦場にあった最後の状態のパワーを用いて、《リョヴァニオンの暴れ者》が得るカウンターの個数を決定する。

《ロスゴベルのラダガスト》

{2}{G}{G}

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

2/5

各ターン内のあなたの1つ目のクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。それを、それが瞬速を持っているかのように唱えてもよい。

- 《ロスゴベルのラダガスト》の能力は、呪文のマナ・コストやマナ総量を変えることはない。あなたが支払う総コストを変えるのみである。
- 《ロスゴベルのラダガスト》の能力は、1ターンの中で《ロスゴベルのラダガスト》が戦場にいなかった時間があっても、そのターン全体を見る。特に、あなたがとあるターンに《ロスゴベルのラダガスト》を唱えた場合、そのターンにあなたが唱える他のクリーチャー・呪文はあなたの1つ目の呪文になりえない。
- 《ロスゴベルのラダガスト》の能力は、呪文に支払う色マナの数を減らすことはできない。それはコストに含まれる不特定マナの部分を減らすのみである。
- 各ターン内であなたが唱える1つ目のクリーチャー・呪文は、必ずしもあなたが1つ目に唱える呪文とはかぎらない。ソーサリー・呪文を唱えた後で、クリーチャー・呪文を唱えたとしても、そのクリーチャー・呪文のコストは軽減される。
- 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、効果により呪文を唱えるコストが増えたりするなら、コストの減少を適用する前にその増加分を適用する。
- コストの減少は、代替コストにも適用できる。
- とあるターンであなたが唱える1つ目のクリーチャー・呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、あなたは、その呪文の総コストを求める前にXの値を選ぶ。たとえば、とあるターンであなたが唱える1つ目のクリーチャー・呪文のマナ・コストが{X}{G}であったなら、あなたはXの値として2を選び、{G}を支払ってその呪文を唱えることができる。

《魔狼の仔》

{1}{G}

クリーチャー — 狼

2/2

獐猛 — 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間にこのクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは+1/+0の修整を受け、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トランプルを得る。

- 《魔狼の仔》の誘発型能力は、これが攻撃する時点であなたがパワーが4以上のクリーチャーをコントロールしているかどうかを見る。コントロールしていなかったなら、この能力は一切誘発しない。この能力を解決する時点で再びパワーの値を参照することはしない。したがって、あなたがパワーが4以上のクリーチャーをもはやコントロールしていなかったとしても、この能力は解決される。

《驚たちがやってくる!》

{1}{W}

インスタント

キッカー {2}{W}{W} (この呪文を唱えるに際し、追加で{2}{W}{W}を支払ってもよい。)

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。この呪文がキッカーされていたなら、代わりに、あなたがオーナーである望む数のクリーチャーを対象とする。それらのクリーチャーをあなたの手札に戻す。次のアップキープの開始時に、これによりあなたの手札に戻されたクリーチャー1体につき1体の、飛行を持つ白の4/4の鳥・兵士・クリーチャー・トークンを生成する。

- クリーチャー・トークンがあなたの手札に戻っても、それは遅延誘発型能力により数として考慮される。あなたはそれら1体につき1体の鳥・兵士・クリーチャー・トークンを生成する。
- とある呪文のキッカー・コストが支払われたなら、その呪文は「キッカーされている」状態になる。
- 同じキッカー・コストを2回以上支払うことはできない。
- スタック上にありキッカーされている呪文をコピーしたなら、そのコピーもまたキッカーされている状態である。
- 呪文の総コストを決定するには、そのマナ・コスト（または、代わりに他のカードの効果によって代替コストを支払うなら、そのコスト）に、何らかのコストの増加（たとえば、キッカー）があればそれを加え、その後コストの減少を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。

《ワシの王》

{7}{U}{U}

伝説のクリーチャー — 鳥・貴族

8/8

瞬速

この呪文を唱えるためのコストは{X}少なくなる。Xは、あなたがコントロールしていて飛行を持つクリーチャーのパワーの合計に等しい。

飛行

- 《ワシの王》を唱えるための総コストは、そのコストを支払う前に固定される。例えば、あなたがそれぞれのパワーが2であり飛行を持つクリーチャー3体をコントロールし、そのうち1体は自身を生け贄に捧げることで{C}を加えることができるとする。その場合、《ワシの王》を唱えるための総コストは{1}{U}{U}であ

る。その後、あなたはコストを支払う直前にマナ能力を起動する時点で、クリーチャーを生け贄に捧げてマナ能力を起動することができる。

- 呪文の総コストを決定するには、あなたが支払うマナ・コストか代替コストにコストの増加を適用し、その後コストの減少（《ワシの王》などによるもの）を適用する。その呪文を唱えるための総コストがどうなっても、呪文のマナ総量は変わらない。
- コスト減少能力は、《ワシの王》を唱えるためのコストのうち不特定マナの部分のみを減らす。色マナは支払わなければならない。
- プレイヤーが《ワシの王》を唱えると宣言した後では、どのプレイヤーも、その呪文のコストが固定される前にそのコントローラーがコントロールしているクリーチャーのパワーを変更するような行動はできない。

HOC の拡張アート版のカード別注釈：

《荒れ地の国の親分》

{2}{B}{G}

伝説のクリーチャー — 狼

4/4

威迫

あなたがコントロールしていてこれでない狼 1 体が戦場に出るたび、荒れ地の国の親分の上に +1/+1 カウンター 2 個を置く。

あなたがコントロールしていて、これでない狼やバトルの能力 1 つが誘発するなら、その能力は追加でもう 1 回誘発する。

- 誘発型能力は「～とき、」「～たび、」「～時に、」という表現を用いて、通常「[誘発条件]、[効果]」の形で書かれている。誘発型能力を表すキーワード能力もある。それらは注釈文に「～とき、」「～たび、」「～時に、」と書かれている。
- 《荒れ地の国の親分》の最後の能力は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を追加でもう 1 回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択（たとえばモードや対象の選択）は、各能力につき個別に選択する。解決中に行う選択（たとえばカウンターをパーマネントの上に置くかどうか）も、個別に行う。
- 誘発型能力が 2 つ目の能力と関連している場合は、追加で誘発した誘発型能力もその 2 つ目の能力と関連している。その 2 つ目の能力が「その追放されたカード」を参照するなら、その誘発型能力の誘発によって追放されたすべてのカードを参照する。
- 関連している能力で、「その追放されたカード」に関する何らかの情報を必要とする能力もある。その場合には、その能力は複数の答えを得ることになる。それらの答えが何らかの 1 つの値を定める場合は、それら答えの合計を用いる。

《思いがけない冒険者、ビルボ》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・ならず者

2/2

これは、パワーが 3 以上であるクリーチャーにはブロックされない。

これがプレイヤーやバトルである 1 つに戦闘ダメージを与えるたび、墓地にありマナ総量が 3 以下であり土地でないパーマネント・カード最大 1 枚を対象とする。それをオーナーのコントロール下で戦場に出す。

- 《思いがけない冒険者、ビルボ》がブロックされた後では、これをブロックしているクリーチャーのパワーを 3 以上に増やしても、これをブロックされていない状態にすることはできない。
- 墓地にあるカードのマナ・コストに {X} が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、X は 0 として扱う。

《旅の仲間のリーダー、ソーリン》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・戦士

4/5

あなたがコントロールしているドワーフ1体がプレイヤーやバトルである1つに戦闘ダメージを与えるたび、宝物・トークン2つを生成する。（それらは「{T}, このトークンを生け贄に捧げる：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。）

{10}：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二段攻撃を得る。

- あなたがコントロールしている複数のドワーフがプレイヤーやバトルに同時に戦闘ダメージを与えるなら、《旅の仲間のリーダー、ソーリン》の1つ目の能力はそのようなドワーフ1体につき1回誘発する。

《古き大広間のダーイン》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・貴族

4/5

警戒、速攻

これが攻撃するたび、これは各対戦相手にそれぞれ、あなたがコントロールしているドワーフの数に等しい点数のダメージを与える。

- 《古き大広間のダーイン》の最後の能力の解決時にあなたがコントロールしているドワーフの数を用いて、与えるダメージの点数を決定する。

『マジック：ザ・ギャザリング| ホビット』シーン・ボックスの カード別注釈

《宴の客人、ガンダルフ》

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

伝説のクリーチャー — アバター・ウィザード

3/4

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたはあなたの手札から、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。Xは、あなたがコントロールしている伝説のウィザードの数の2倍に等しい。

- 《宴の客人、ガンダルフ》の誘発型能力を解決するに際し、あなたの手札から呪文1つを唱えるかどうかを選ぶ。後で唱えるために取っておくことはできない。カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。
- 「マナ・コストを支払うことなく」呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。ただし、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。カードを唱えるために必要な追加コストがあるなら、その呪文を唱えるためにはそれらを支払わなければならない。

- あなたが唱える呪文のマナ・コストに{X}が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《皿を重ねる者、オーリ》

{5}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ドワーフ・バード

3/3

これが戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていてアーティファクトやエンチャントであるすべてを破壊する。あなたは、これにより破壊されたパーマネント1つにつき1点のライフを得る。

- これにより破壊されたアーティファクトやエンチャントは、それが墓地でない領域に置かれたとしても、得るライフの数に数える。
- （破壊不能を持っているなどにより）アーティファクトやエンチャントが実際に破壊されていないのなら、それらについてはライフを得られない。

《秘密の仲間、ビルボ》

{2}{G}

伝説のクリーチャー — ハーフリング・市民

2/3

あなたが食物・トークン1つを生成するなら、代わりに、食物・トークン1つと宝物・トークン1つを生成する。

- あなたが《秘密の仲間、ビルボ》1体をコントロールしていて、食物・トークン数個を生成するなら、あなたは代わりにそれに等しい数の食物・トークンと、それに等しい数の宝物・トークンを生成する。
- 何らかの理由によりあなたが《秘密の仲間、ビルボ》2体をコントロールしていて、食物・トークン数個を生成するなら、あなたは代わりにそれに等しい数の食物・トークンと、その数の2倍に等しい数の宝物・トークンを生成する。《秘密の仲間、ビルボ》3体ならそれに等しい数の食物・トークンと、その数の3倍に等しい数の宝物・トークンを生成する。以下、同様である。

《袋小路屋敷の宴》

{6}

アーティファクト

このアーティファクトが戦場に出たとき、食物・トークン3つを生成する。

{T}：あなたがコントロールしている食物1つにつき{C}を加える。

- 《袋小路屋敷の宴》の最後の能力はマナ能力である。これはスタックを使わないので、対応することはできない。

© 2026 Middle-earth Enterprises. 指輪物語、およびホビット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 の商標であり、Wizards of the Coast LLC が許諾のもとで使用しています。All rights reserved.