

『コンスピラシー：王位争奪』 リリースノート

マット・タバック/Matt Tabak編、ローリー・チアーズ/Laurie Cheers、カーステン・ハーギー/Carsten Haese、エリ・シフリン/Eli Shiffrin、ゾイ・ステフェンソン/Zoe Stephenson、ジス・ファン・オーメン/Thijs van Ommen協力

最終更新 2016年6月29日

リリースノートは、**マジック：ザ・ギャザリング**の新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、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。探している疑問が見つからない場合、<http://company.wizards.com/contactus>にご連絡を。

「一般注釈」の章では、製品情報ならびにセット内の新しいメカニズムや概念について説明している。

「カード別注釈」の章では、このセットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭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。特に、以前の**マジック**製品で発売されたカードは列記されていない。

一般注釈

製品情報

『コンスピラシー：王位争奪』セットは、221枚のカード（コモン90枚、アンコモン67枚、レア50枚、神話レア14枚）からなる。

『コンスピラシー：王位争奪』には、これまでの**マジック**になかった新カードが80枚含まれている。それらのうち、12枚のカードは戦略というカード・タイプを持つ（後述の「再録カード・タイプ：戦略」を参照）。これらはいかなる認定構築フォーマットでも使用できない。残りの68枚の新カードは、公式発売日である2016年8月26日からヴィンテージとレガシーのイベントで使用可能となる。スタンダードやモダンでは使用できない。

本製品に含まれる他のカードは、それら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。つまり、本商品に収録されたことによって当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

Wizards.com/MagicFormatsから、すべてのフォーマットと使用可能カード・セットの一覧を確認できる。

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

コンスピラシー・ドラフト経験者の皆さまへ

ここ以降のいくつかの節は、コンスピラシー・ドラフトを経験したことのないプレイヤー向けに書かれている。あなたがすでにコンスピラシー・ドラフトを経験していて、この新セットに特有の事項に関心があるなら、「統治者」の節まで飛ばしてもよい。ただし、「統治者」の節は注意深く読む必要がある。あなたが統治者となるかもしれないからだ。

コンスピラシー・ドラフト

コンスピラシー・ドラフトは、ブースタードラフトのカジュアルな変種ルールである。プレイヤーは通常、『コンスピラシー：王位争奪』か『マジック：ザ・ギャザリングー コンスピラシー』のいずれかまたは両方のブースターパックを使用してドラフトを行うが、他のセットを混ぜることもある。デッキ構築後、プレイヤーたちは無差別多人数戦を1回以上プレイする。張り巡らされた謀略や陰謀、秘密が刺激性を高め、対戦相手を常に疑心暗鬼にさせる。

コンスピラシー・ドラフトは8人でドラフトし、その後に2つの4人グループに分かれるのが最適である。しかし、プレイヤー人数に関わらず楽しむことができる。ドラフトではテーブル1つあたり10人以下、1つのゲームは5人以下のプレイヤーでプレイすることを推奨する。ドラフト後に複数のゲームに分かれる場合は、誰がどのゲームでプレイするかは無作為に選ぶ。この決定は、ドラフト終了後デッキ構築前に行う。各ゲームでは、プレイヤーが座る席も無作為に選ぶ。ドラフト中に誰がどの席に座っていたかは関係ない。

多人数戦

1対1のゲームと多人数戦ゲームの最大の違いは、勝利にはより多くの対戦相手を倒さなければならないという点にある。ゲーム中、一時的な協定や取り引き、同盟などを結んでも構わない。駆け引きもゲームの一部である。しかし、最終的に頼れるのは自分自身のみである。たとえ一時的な和平を結んだとしても、他のプレイヤーが対戦相手であることに変わりはない。

* 各プレイヤーの最初のライフは20点である。

* プレイヤーがマリガンを行う場合は、1回目にカードを6枚ではなく7枚引き直す。それ以降は、通常通り1枚ずつカードが減る。プレイヤーのゲーム開始時の手札が6枚以下であれば、そのプレイヤーは最初のターン開始前に占術1を行ってもよい。

* 各ターンは1人ずつ行う。各ターンには、ステップやフェイズなどが通常通りすべて含まれる。特に、最初にプレイするプレイヤーも1回目のターンのドロー・ステップを飛ばさない。

* 戦闘中は、どの対戦相手を攻撃してもよい。対戦相手がコントロールするどのプレインズウォーカーを攻撃してもよい。複数の対戦相手やプレインズウォーカーを攻撃してもよい。

* 複数の防御プレイヤーがいる場合、各防御プレイヤーはターン順にブロック・クリーチャーを宣言する。各プレイヤーのクリーチャーは、そのプレイヤーを攻撃しているクリーチャーか、そのプレイヤーがコントロールするプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーのみをブロックできる。

* プレイは時計回りに進行する。つまり、あなたのターンが終了したら、次はあなたの左側にいるプレイヤーのターンとなる。

* 呪文や能力は、そのゲームに参加しているすべてのプレイヤー、すべてのパーマネント、すべての呪文、すべてのカードに効果を及ぼし得る。あなたとそのプレイヤーの間に何人のプレイヤーがいても関係ない。

* 他のすべてのプレイヤーが敗退すれば、あなたの勝利となる。

ゲームからの除外

* ゲームに敗北したプレイヤーはゲームから除外される。

* そのプレイヤーがオーナーであるパーマネントや呪文、またその他のカードは、すべてゲームから取り除かれる。そのプレイヤーに何かのコントロールを与えていた効果は終了する。

* そのプレイヤーがスタック上にある能力や呪文のコピーをコントロールしていた場合、それらは消滅する。それらが解決されることはない。

* その後もそのプレイヤーがいずれかのオブジェクトをコントロールしていた場合、それらのオブジェクトは追放される。

* ゲームから除外されたプレイヤーには、何も起こらない。たとえば、そのプレイヤーには戦闘ダメージが与えられず、そのプレイヤーがコントロールしていた遅延誘発型能力がスタックに置かれることはない。

* ゲームから除外されたプレイヤーが何らかの選択をしなければならない場合は、その呪文や能力のコントローラーが、その選択を行う他のプレイヤー（これは対戦相手でなければならないこともある）を選ぶ。

* プレイヤーが自分のターン中にゲームから除外された場合は、そのターンは続行するが、アクティブ・プレイヤーはいない。アクティブ・プレイヤーが優先権を得るなら、ターン順で次のプレイヤーが優先権を得る。

統治者

人々が策謀を巡らせる目的は何だろうか。もちろん、フィオーラ究極の褒章たるパリアノ玉座である。「統治者」は、プレイヤー1人がゲーム中に得ることのできる新しい指定であり、様々な恩恵をもたらす。少なくともそのプレイヤーが退位するまでは。

《カストーディのリッチ》

{3} {B} {B}

クリーチャー — ゾンビ・クレリック

4/2

カストーディのリッチが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたが統治者になるたび、プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

統治者の公式ルールは以下の通り。

716. 1. 「統治者」はプレイヤーが持つことのできる称号である。プレイヤーが統治者になるように指示するカードがいくつかある。

716. 2. 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。これはrule 112.8の例外である。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を1枚引く。」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。

716. 3. 同時に存在できる統治者は1人だけである。あるプレイヤーが統治者になるに際し、現在の統治者は統治者でなくなる。

716. 4. 統治者がゲームから除外されるなら、アクティブ・プレイヤーが統治者になる。ゲームから除外される統治者がアクティブ・プレイヤーであるなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。

* 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。

* あなたが「統治者になる」たびに誘発する能力は、あなたが統治者でなかった場合にのみ誘発する。たとえば、《カストーディのリッチ》が戦場に出る際にあなたがすでに統治者であったなら、その最後の能力は誘発しない。

* 統治者がカード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依然としてカードを引く。

使喚

戦いに参加しない敵は腹立たしいものである。使喚は新しいキーワード処理であり、対戦相手のクリーチャーに攻撃を強制できる。

《切望の孔雀》

{3} {U} {U}

クリーチャー — 鳥

3 / 4

飛行

切望の孔雀が攻撃するたび、防御プレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを使喚してもよい。(あなたの次のターンまで、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。)

使喚の公式ルールは以下の通り。

701. 35. 使喚する

701. 35a 呪文や能力の中には、クリーチャーを使喚するものがある。それらの呪文や能力のコントローラーの次のターンまで、そのクリーチャーは、可能なら各戦闘で攻撃し、可能ならその呪文や能力のコントローラー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する使喚された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コストの支払いを強制されることはないので、そのクリーチャ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しない場合、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するプレインズウォーカーか、それを使喚した呪文や能力のコントローラーを攻撃しなければならない。

* 使喚されていることは、クリーチャーが持つ能力ではない。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。そのターンの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するクリーチャー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、それにより使喚の要求が最大限に満たされるからである。あなたがコントロールするクリーチャー1体がすべての対戦相手に使喚されたなら、それがどの対戦相手を攻撃するかをあなたが選ぶ。不憫である。

会戦

フィオーラで成功する秘訣は、次の2つの原則として要約できる。（1）敵は攻撃せよ。（2）全員が敵である。会戦は新しい能力であり、複数の対戦相手を攻撃することを報奨する。

《護衛隊の翼》

{1} {W}

クリーチャー — 鳥

1 / 1

飛行

会戦（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはこの戦闘であなたがクリーチャーで攻撃した対戦相手1人につきそれぞれ+1/+1の修整を受ける。）

会戦の公式ルールは以下の通り。

702. 120. 会戦

702. 120a 会戦は誘発型能力である。「会戦」は、「このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはこの戦闘であなたがクリーチャーで攻撃した対戦相手1人につきそれぞれ+1/+1の修整を受ける。」を意味する。

702. 120b 1体のクリーチャーが複数の会戦を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

* 修整の量は、会戦能力の解決時に決定する。あなたが1体以上のクリーチャーで攻撃した対戦相手を数に入れる。攻撃クリーチャーが依然として攻撃しているかどうか、依然として戦場にあるかどうかは関係ない。あなたが攻撃した対戦相手が依然としてゲームに残っているかどうかも関係ない。

* あなたが何体のクリーチャーでプレイヤーを攻撃したかは関係ない。あなたがあるプレイヤーを少なくとも1体のクリーチャーで攻撃したという点のみを考慮する。たとえば、あなたがプレイヤー1人を《護衛隊の翼》で攻撃し、他のプレイヤー1人をクリーチャー5体で攻撃したなら、《護衛隊の翼》はターン終了時まで+2/+2の修整を受けることになる。

* 会戦を持つクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃したときにも会戦が誘発する。ただし、修整の量を決めるときには、この効果はあなたがクリーチャーで攻撃した対戦相手のみを数える。（プレインズウォーカーは数えない。）

* 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは攻撃クリーチャーとして指定されていないので、会戦の効果では考慮しない。同様に、会戦を持つクリーチャーが攻撃している状態で戦場に出たとしても、会戦は誘発しない。

* 双頭巨人戦で対戦相手チームを攻撃した場合は、両方のプレイヤーを数える。会戦により、攻撃されたチーム1つにつき+2/+2の修整を得ることになる。

動議

評議会は覇権争いを行っている者すべてと繋がっている。実際は単に覇権を夢見る者かもしれないが。動議は能力語であり、2つの効果のうち1方に投票するよう各プレイヤーに要求する能力を強調する。（能力語自体にはルール上の意味はない。）

《果樹園の精霊》

{5} {G}

クリーチャー — エレメンタル

2/2

動議 — 果樹園の精霊が戦場に出たとき、あなたから始めて各プレイヤーは「新芽」または「収穫」のいずれかに投票する。「新芽」1票につき、果樹園の精霊の上に+1/+1カウンターを2個置く。「収穫」1票につき、あなたは3点のライフを得る。

* 以前の『コンスピラシー』にあった議決カードでは、過半数を得た投票結果によって起きることが決まる。それとは異なり、動議カードでは投票の1つ1つが最終的な効果に影響する。

* それぞれの動議能力の効果は、書かれている通りの順番に発生する。まず投票を行い、その後1つ目の効果が、最後に2つ目の効果が発生する。

* 投票はターン順に行うので、各プレイヤーは自分よりも先に投票したプレイヤーの投票を知ることになる。

* プレイヤーは可能な選択肢の中の1つに投票しなければならない。棄権は認められない。

* 戦場に出たときに誘発する動議能力を持つクリーチャーが、その能力が解決する前に戦場を離れたとしても、プレイヤーは依然としてそのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く選択肢に投票でき

る。それらの投票はいかなる効果も発生しない。そのことは、その選択肢に投票する理由となるだろう。

* プレイヤーは呪文や能力の解決時まで投票しない。その呪文または能力に対応する場合は、投票を知る前に行う必要がある。

* 投票してから、その投票を指示した呪文や能力の解決が完了するまでの間は、プレイヤーは何もできない。

再録テーマ：ドラフト能力

ゲームが始まっていないうちから、敵を陥れる策略が繰り広げられる。『コンスピラシー：王位争奪』には、ドラフト中に作用する能力を持つカードがある。

《レオヴォルドの調査員》

{2} {G}

クリーチャー — エルフ・ならず者

3 / 2

レオヴォルドの調査員を表向きの状態でドラフトする。

あなたがカードをドラフトするに際し、そのブースターパックからさらに1枚カードをドラフトしてもよい。そうしたなら、レオヴォルドの調査員を裏向きにする。その後、次のブースターパックを、そこからカードをドラフトすることなく渡す。（あなたはそのブースターパックを見てもよい。）

* 一部のカードは、カードを表向きの状態でドラフトするように指示する能力を持っている。それらのカードはドラフト中は表向きのままにしておく。それらがドラフトに影響する能力を持っていれば、すべてその間に作用する。それらの能力の中には、1回限りの効果としてカードを裏向きにすることを許可するものもある。

* 他の一部のカードは、ドラフトする際にカードを公開するよう指示する能力を持っている。それらの能力には、そのカードをドラフトする際に行う追加の指示も記載されている。あなたがそのカードが指示することを行った後に、それは他のドラフトしたカードと一緒に裏向きに置かれる。

* 一部のカードは、それをドラフトする際に、数や他のカードなどの情報を記録するよう指示する。その情報は、その後ゲーム中に作用する他の能力によって参照される。その情報は、ドラフト中とその後のゲーム中を通して公開情報として扱う。

* あるカードがドラフト中にそれを公開するか表向きにドラフトするよう指示をしたとしても、それによってそのカードを他の表向きのカードの指示によって公開したことにはならない。そうするためには、あなたはそうであると宣言しなければならない。

* 一部のカードは「ドラフト・ラウンド」を参照する。大抵のブースタードラフトには、ドラフト・ラウンドが3つある。1つのドラフト・ラウンドとは、すべてのプレイヤーがブースターパックを1人1つずつ開封してから、それらのブースターパックに入っていたカードをすべてドラフトするまでである。この用語は、ドラフトの後にプレイするゲームを参照するものではない。

* ドラフト中はアクティブ・プレイヤー、優先権、スタックなどはない。ドラフト中に2人のプレイヤーが同時に処理を行おうとした場合は、両者は無作為の順番でその処理を行う。

* ドラフト中は、すべてのプレイヤーがドラフトしてブースターパックを渡すことを同時に行うよう徹底することを推奨する。ある特定のプレイヤーのところにブースターパックが「溜まる」ような状況が発生することは避けるべきである。

再録カード・タイプ：策略

策略によってゲームに陰謀、不確実性、予想外の行動がもたらされる。策略はゲームの開始時点で統率領域に置く。それらの能力が来たるべき争いの戦況を左右する。

《防衛線の維持》

策略

（この策略を統率領域に表向きに置いた状態でゲームを始める。）

あなたの最初のアップキープの開始時に、防衛を持つ白の1/2の兵士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

他の各プレイヤーの最初のアップキープの開始時に、そのプレイヤーは「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 策略はデッキに入れない。その代わり、ゲームの開始に際し、あなたはあなたのカードプールから望む数の策略を統率領域に置く。これらの策略は通常表向きである。ただし、秘策（後述の「再録キーワード：秘策」を参照）やその新しい変種である両策（後述の「カード別注釈」の章の《召喚者の絆》を参照）を持つ策略は、裏向きの状態でゲームを開始する。

* 策略は、デッキの最小枚数を満たすために必要なカードの枚数には含まれない。（大抵のドラフトでは、デッキの最小枚数は40枚である。）

* ドラフトした策略は、必ずしもプレイしなくてもよい。ただし、策略を統率領域に置くことができる機会は、ゲーム開始時のみである。それ以降に策略を統率領域に置くことはできない。

* 表向きの策略は、いずれのプレイヤーのものであっても、いつでも見ることができる。統率領域にある各プレイヤーの裏向きの策略の枚数もわかるが、その内容を知ることにはできない。

* 策略の常在型能力と誘発型能力は、その策略が統率領域にあり表向きであるかぎり作用する。プレイヤーは、統率領域にあるそのプレイヤーがオーナーである表向きの策略の起動型能力を起動できる。

* 策略は無色でマナ・コストを持たず、呪文として唱えることはできない。

* 策略は、認定構築フォーマットでは使用できない。ただし、キューブ・ドラフトなど、コンスピラシー・ドラフト以外のリミテッド・フォーマットで使用することはできる。

再録キーワード：秘策

秘策とは、いくつかの策略が持つキーワードである。ゲーム開始時に、秘策を持つ策略は統率領域に裏向きに置かれ、カード名1つが秘密裏に指定される。優先権を持っているときならいつでも、あなたは裏向きの策略を表向きにしてその能力を公開できる。

《雇われ夜盗》

策略

秘策（この策略を統率領域に裏向きに置いた状態でゲームを始め、秘密裏にカード名1つを指定する。あなたはいつでもこの策略を表向きにして、指定したカードの名前を公表してもよい。）
あなたがコントロールする指定した名前を持つ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{U}を支払ってもよい。そうしたなら、カードを1枚引く。

* カードの名前を指定するのは、裏向きの策略を表向きにするときではなく、ゲーム開始時にその策略を統率領域に置くときである。

* 秘密裏にカードの名前を指定する方法はいくつかある。たとえば、名前を紙片に記入して、裏向きの策略と一緒に置いておくのも一つの方法である。裏向きの策略が複数ある場合は、それぞれに別のカード名を指定できる。指定した名前のそれぞれがどの策略に対応しているのかを明確にしておくことが重要である。

* カード名は、マジックのカードの名前を指定しなければならない。特に、トークンの名前を指定することはできない（ただし、トークンの名前が現存するカードの名前と一致するという稀な場合を除く。）

* 特別な処理として、あなたは裏向きの策略を表向きにしてもよい。これはあなたが優先権を持つときならいつでも行うことができる。この処理はスタックを使わないので、対応することはできない。表向きになった策略の能力はゲームに影響する。

* 秘策を持つ策略が誘発型能力も持っている場合には、その誘発型能力が誘発するためには、誘発条件が成立する前にその策略が表向きになっていなければならない。後から表向きにしても、何の効果もない。

* ドラフト後に複数のゲームをプレイする場合は、それぞれのゲームのたびに、秘策を持つ策略ごとに別のカード名を指定できる。

* ゲームの終了時に、統率領域にあるあなたがオーナーであるすべての裏向きの策略を、他のプレイヤーに公開しなければならない。特に、ゲーム開始時に、秘策を持つ策略であることを装って他のカードを統率領域に裏向きに置くことは許されない。

* 《召喚者の絆》は秘策の変種である両策を持つ。両策は秘策と同様に扱うが、秘密裏に指定する名前は1つではなく2つである。

カード別注釈

《アドリアナの武勇》

策略

秘策（この策略を統率領域に裏向きに置いた状態でゲームを始め、秘密裏にカード名1つを指定する。あなたはいつでもこの策略を表向きにして、指定したカードの名前を公表してもよい。）
あなたがコントロールする指定した名前を持つクリーチャーが1体攻撃するたび、あなたは{W}を支払ってもよい。そうしたなら、ターン終了時まで、そのクリーチャーは破壊不能を得る。（ダメージや「破壊」と書かれた効果では、それは破壊されない。）

* 最後の能力は、指定した名前を持つ攻撃したクリーチャー1体につき1回誘発する。あなたは、{W}を支払うかどうかを能力の解決時に決定する。特に、プレイヤーはその能力に対応して、そのクリーチャーが破壊不能を得る前に破壊することができる。

《命取りの企て》

{1} {B}

エンチャント

{2}：命取りの企ての上に陰謀カウンターを1個置く。この能力はどのプレイヤーも起動できる。
命取りの企ての上に陰謀カウンターが5個以上あるとき、クリーチャー最大2体を対象とし、命取りの企てを生け贄に捧げる。そうしたなら、それらのクリーチャーを破壊する。

* 最後の能力はあなたがコントロールする。5個目の陰謀カウンターを置くことになった能力を、誰が起動したのかには関係ない。最後の能力の解決時に、あなたは《命取りの企て》を生け贄に捧げなければならない。ただし、あなたは対象としてクリーチャー0体を選ぶことができる。

* 最後の能力が誘発した際に《命取りの企て》をコントロールしていたプレイヤーが、その能力の解決時にそれをコントロールしていなかったなら、《命取りの企て》が生け贄に捧げられることはない。ただし、それが依然として戦場にあつて5個以上の策謀カウンターが置かれているなら、その最後の能力が即座に再び誘発することになる。

《移り気なキマイラ》

{2} {R}

クリーチャー — エレメンタル・キマイラ

3 / 2

ゲームの開始時にあなたがあなたのデッキを切り直す前に、あなたはあなたのデッキからこのカードを公開して、あなたがドラフトしたがあなたのデッキに入っていないクリーチャー・カード3枚以上を追放してもよい。

{1} {R}：あなたが「移り気なキマイラ」という名前のカードによって追放したカード1枚を無作為に選ぶ。移り気なキマイラはそのカードのコピーになるとともに、この能力を得る。

* 類似の能力を持つ他の2枚のカード（《秘儀の学者》と《獣性を呼ぶ者》）とは異なり、あなたのデッキに《移り気なキマイラ》が2枚以上あっても、公開する必要があるのはそのうちの1枚のみである。なぜならあなたは、あなたのデッキに入っていないクリーチャー・カードを3枚以上望むだけ追放できるからである。あなたがデッキを切り直す前に《移り気なキマイラ》を2枚以上公開したなら、あなたはその1枚につきそれぞれ少なくとも3枚のクリーチャー・カードを追放しなければならない。

* 起動型能力のコピー効果には持続期間がない。それは《移り気なキマイラ》が戦場を離れるか他のコピー効果がそれを上書きするまで継続する。

* 《移り気なキマイラ》がコピーするクリーチャー・カードの戦場に出たときに誘発する能力は誘発しない。《移り気なキマイラ》はすでに戦場に出ているからである。

* 《移り気なキマイラ》がクリーチャー・カード1枚をコピーした後も、そのカードはこの最後の能力によって選ばれ得るカードの一覧に残っている。

《運河の急使》

{5} {U}

クリーチャー — 人間・ならず者

3 / 5

運河の急使が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

運河の急使と他のクリーチャー1体が異なるプレイヤーを攻撃するたび、この戦闘で、運河の急使はブロックされない。

* プレインズウォーカーを攻撃してもプレイヤーを攻撃したことにはならない。最後の能力が誘発するためには、《運河の急使》と他のクリーチャーの両方が異なるプレイヤーを攻撃しなければならない。

《王位狙いの雇われ人》

{4} {R}

クリーチャー — オーガ・傭兵

4 / 4

王位狙いの雇われ人が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

防御プレイヤーが統治者でないかぎり、王位狙いの雇われ人では攻撃できない。

* 《王位狙いの雇われ人》は、統治者か統治者がコントロールしているプレインズウォーカーのみを攻撃できる。この条件は、攻撃クリーチャーが指定される際にのみ見る。その時点以降にそのプレイヤーが統治者でなくなったとしても、《王位狙いの雇われ人》が戦闘から取り除かれることはない。

《王位の守護者》

{5} {W}

クリーチャー — 巨人・兵士

2 / 5

王位の守護者が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたに与えられるすべてのダメージは、代わりに王位の守護者に与えられる。

* 《王位の守護者》の最後の能力は、あなたが統治者であるかどうかとは関係ない。対戦相手が統治者であったとしても、移し替え効果は発生する。

* この移し替え効果を適用しても、ダメージが戦闘ダメージであるかどうかは変わらない。

* あなたが《王位の守護者》とプレインズウォーカーの両方をコントロールしていて、あなたに戦闘ダメージでないダメージが与えられるなら、《王位の守護者》の移し替え効果とプレインズウォーカーの移し替え効果が適用される順番はあなたが選ぶ。最初にダメージが《王位の守護者》に移し替えられたなら、プレインズウォーカーの移し替え効果は適用されない。最初にプレインズウォーカーの移し替え効果を適用したなら、ダメージがプレインズウォーカーに与えられるか最終的に《王位の守護者》に与えられるかは、ダメージの発生源のコントローラーを選ぶ。

* あなたが《王位の守護者》を2体以上コントロールしているなら、どちらの移し替え効果を適用するかはあなたが選ぶ。1つの発生源から与えられるダメージを分割することはできない。たとえば、あなたが《王位の守護者》を2体コントロールしており、攻撃クリーチャーがあなたに6点のダメージを与えた場合、あなたはその与えられたダメージをどちらの《王位の守護者》に与えてもよい。しかし、両方に3点ずつ与えることはできない。

《替え玉》

{3} {U}

クリーチャー — 多相の戦士

0/0

瞬速

あなたは替え玉を、戦場に出ているクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

* 《替え玉》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラや装備品がつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピーでない効果をコピーしない。

* コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、そのXは0として扱う。

* 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしている（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《替え玉》であるなど）なら、この《替え玉》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。

* 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《替え玉》はそのトークンを戦場に出した効果が記す元の特性をコピーする。《替え玉》がトークンになるわけではない。

* コピーされたクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《替え玉》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」の能力も作用する。

* 何らかの理由によって《替え玉》が他のクリーチャーと同時に戦場に出たなら、《替え玉》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。あなたはすでに戦場に出ていたクリーチャーしか選べない。

* あなたは何もコピーしないことを選ぶことができる。その場合、《替え玉》は0/0のクリーチャーとして戦場に出た後、（何か他の理由でタフネスが増えていないかぎり）即座に墓地に置かれることになる。

《鍵守り》

{3} {U} {U}

クリーチャー — 人間・ならず者・ミュータント

4/4

鍵守りが戦場に出たとき、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、あなたが統治者であった場合、このターン、あなたがコントロールするクリーチャーはブロックされない。

* 《鍵守り》の最後の能力は、あなたのアップキープの開始時にあなたが統治者であるかどうかを見る。あなたが統治者でないなら、この能力は誘発しない。この能力を誘発させようとして、あなたのアップキープ中にあなたが統治者になるような何かを行っても、それによってこの能力が誘発することはない。この能力は、その解決時にもあなたが統治者であるかどうかを見る。その時点であなたが統治者でないなら、この能力は何も効果がない。

* 《鍵守り》の最後の能力は、そのターンにあなたがコントロールするすべてのクリーチャーに影響する。この能力の解決時に戦場になかったクリーチャーやその時点ではクリーチャーでなかったものにも影響する。

《カストーディの魂呼び》

{1} {W} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

1 / 2

会戦（このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはこの戦闘であなたがクリーチャーで攻撃した対戦相手1人につきそれぞれ+1/+1の修整を受ける。）

カストーディの魂呼びが攻撃するたび、あなたの墓地から点数で見たマナ・コストがX以下のクリーチャー・カード1枚を対象とし、それを戦場に戻す。Xはこの戦闘であなたがクリーチャーで攻撃したプレイヤーの総数に等しい。

* 最後の能力のXの値は、会戦の修整の量を計算する方法と同様に計算する。そのクリーチャーが依然として攻撃しているかどうか、依然として戦場にあるかどうかは関係ない。あなたが攻撃したプレイヤーが依然としてゲームに残っているかどうかも関係ない。

《カストーディの平和の番人》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 3

カストーディの平和の番人をドラフトするに際し、これを公開し、カストーディの平和の番人を含めてこのドラフト・ラウンドでこれまでにドラフトしたカードの枚数を記録する。

{W}, {T} : あなたが「カストーディの平和の番人」という名前のカードによって記録した数のうち最大の数以下のパワーを持つクリーチャー1体を対象とし、それをタップする。

* たとえば、あなたがドラフト・ラウンドの3枚目のカードとして《カストーディの平和の番人》をドラフトし、その後ドラフト・ラウンドの6枚目のカードとして《カストーディの平和の番人》をもう1枚ドラフトした場合は、どちらの《カストーディの平和の番人》の能力も、6以下のパワーを持つクリーチャーをタップできる。

* あなたが《カストーディの平和の番人》のコントロールを得たが、《カストーディの平和の番人》をドラフトしていなかった場合は、記録した最大の数値は0として扱う。あなたはその能力で、パワーが0以下のクリーチャーのみをタップできる。

《宮殿の看守》

{2} {W} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

2 / 2

宮殿の看守が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

宮殿の看守が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールするクリーチャー1体を対象とし、いずれかの対戦相手が統治者になるまでそれを追放する。（そのクリーチャーはオーナーのコントロール下で戦場に戻る。）

* 《宮殿の看守》の2つの能力はあなたの望む順番でスタックに置くことができる。最後にスタックに置かれた能力が最初に解決される。

* 2つ目の能力の解決時にあなたが統治者でないなら、そのクリーチャーは次にあなたの対戦相手であるプレイヤーが新しい統治者になるまで追放される。対戦相手が統治者であるからといって即座にそのクリーチャーが戻るわけではない。

* 追放される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。追放される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。追放されるクリーチャーの上に置かれていたカウンターは消滅する。

* クリーチャー・トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻ることはない。

* 《宮殿の看守》が戦場を離れても、追放されたクリーチャーは戻らない。ゲームはそのまま進行し、次に対戦相手が統治者になるときを待つ。

* 追放されたカードが戦場に戻るためには、それをコントロールしていた対戦相手と統治者になった対戦相手が同じである必要はない。どの対戦相手が統治者になっても、そのカードは戦場に戻る。

* 追放されたクリーチャーは、対戦相手が統治者になった直後に戦場に戻る。

* 特殊な状況で、《宮殿の看守》のオーナーが統治者でないときに、そのプレイヤーがゲームから除外されることがある。この場合は、その直後には何も起きないが、そのプレイヤーの対戦相手が統治者になった時点で追放されたクリーチャーが戦場に戻る。

《極刑》

{4} {B} {B}

ソーサリー

動議 — あなたから始めて各プレイヤーは「死」または「税」のいずれかに投票する。各対戦相手はそれぞれ、「死」1票につきクリーチャー1体を生け贄に捧げ、「税」1票につきカード1枚を捨てる。

* 各対戦相手は、ターン順に適切な数の生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ。その後それらのすべてのクリーチャーを同時に生け贄に捧げる。それが終わった後で、各対戦相手は、ターン順に適切な枚数の捨てるカードを脇に置く。その後すべてのカードを同時に公開して捨てる。

* 対戦相手がコントロールするクリーチャーの数や手札の枚数が該当する票の数より少ないなら、それらのクリーチャーをすべて生け贄に捧げたり、手札をすべて捨てたりする。

《玉座警備兵》

{1} {W}

クリーチャー — 人間・兵士

2/2

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが統治者であった場合、玉座警備兵の上に+1/+1カウンターを1個置く。

* 《玉座警備兵》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時にあなたが統治者であるかどうかを見る。あなたが統治者でないなら、能力は一切誘発しない。この能力を誘発させようとして、あなたの終了ステップ中にあなたが統治者になるような何かを行っても、それによってこの能力が誘発すること

はない。この能力は、その解決時にもあなたが統治者であるかどうかを見る。その時点であなたが統治者でないなら、この能力は何も効果を持たない。

《黒薔薇の騎士団》

{3} {W} {B}

クリーチャー — 人間・騎士

4 / 4

黒薔薇の騎士団が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

対戦相手が1人統治者になるたび、このターンが始まったときにあなたが統治者であった場合、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたは2点のライフを得る。

* 《黒薔薇の騎士団》の最後の能力は、直前の統治者が他のプレイヤーであったとしても、ターンが始まった時点であなたが統治者であったなら誘発する。

《君主の領域》

策略

（この策略を統率領域に表向きに置いた状態でゲームを始める。）

あなたのデッキに基本土地・カードを入れることはできない。あなたの初期手札枚数は5枚である。

あなたの手札からカード1枚を追放する：このターン、あなたはゲームの外部から基本土地・カードをプレイしてもよい。

あなたがコントロールする基本土地は「{T}：あなたのマナ・プールに、好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ。

* あなたの初期手札枚数は5枚であるが、それ以外のゲーム開始前の手順は何も変わらない。多人数戦ゲームでは、あなたがマリガンで2回以上行わないかぎり、あなたはゲーム開始前に「占術」を行うことはできない。

* 効果に特に指示がないかぎり、あなたが各ターンにプレイできる土地は依然として1枚までである。あなたのターンに《君主の領域》の能力を複数回起動しても、追加の恩恵はない。

* リミテッドや構築のイベントでは、「ゲームの外部」はあなたのサイドボードを意味する。あなたのサイドボードには「平地」「島」「沼」「山」「森」という名前のカードが必要なだけあるものとみなす。それらのカードをドラフトする必要はない。

* ドラフトで他のセットも使っていて、上記の5種以外の基本土地・カード（《荒地》や「冠雪」の基本土地）をドラフトしたなら、それらのカードはあなたのサイドボードにあるので、あなたは《君主の領域》の起動型能力でそれらをプレイできる。なお、そのような素晴らしいグループは、次のドラフトに私を誘うこと。

* 《君主の領域》の能力は、あなたが土地をプレイできるタイミングを変えるものではない。土地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、あなたが優先権を持ち、あなたが土地プレイを残している場合のみである。

* あなたは他のプレイヤーのターン中に土地をプレイすることはできない。対戦相手のターン中に《君主の領域》の能力を起動しても、そのターンにあなたが土地をプレイすることはできない。

《紅蓮の狩り手》

{4} {R}

クリーチャー — エレメンタル・猫

0 / 0

紅蓮の狩り手をドラフトするに際し、これを公開し、紅蓮の狩り手を含めてこのドラフト・ラウンドでこれまでにドラフトしたカードの枚数を記録する。

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

紅蓮の狩り手は+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xは「紅蓮の狩り手」という名前のカードによって記録した数のうち最大の数に等しい。

* たとえば、あなたがドラフト・ラウンドの3枚目のカードとして《紅蓮の狩り手》をドラフトし、その後ドラフト・ラウンドの4枚目のカードとしてもう1枚《紅蓮の狩り手》をドラフトした場合は、どちらの《紅蓮の狩り手》もそれぞれ+1/+1カウンターが4個置かれた状態で戦場に出る。

* あなたのコントロール下で《紅蓮の狩り手》が戦場に出たが、《紅蓮の狩り手》をドラフトしていなかった場合は、記録した最大の数は0として扱う。《紅蓮の狩り手》は+1/+1カウンターが置かれていない状態で戦場に出て、（何か他の理由でタフネスが増えていないかぎり）オーナーの墓地に置かれる。

《絢爛なビヒモス》

{4} {G} {G}

クリーチャー — トカゲ

5 / 5

トランブル

絢爛なビヒモスが戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたが統治者である間にあなたがマナを引き出す目的で土地を1つタップするたび、（その土地が生み出すマナに加えて）好きな色1色のマナ1点をあなたのマナ・プールに加える。

* 《絢爛なビヒモス》の最後の能力は誘発型マナ能力である。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。

《幻影の密通者》

{1} {U}

クリーチャー — 鳥・イリュージョン

1 / 3

幻影の密通者を表向きの状態でドラフトする。

ドラフト中、あなたは幻影の密通者を裏向きにしてもよい。そうしたなら、あなたが選んだプレイヤー1人が次にドラフトするカードを見る。

飛行

* プレイヤーがドラフトしたカードの束にカードを置いた後では、《幻影の密通者》を裏向きにしてそのカードを見ようとしても手遅れである。礼儀として、あなたはそのプレイヤーにブースターパックが渡されたらすぐに知らせるべきである。

《高潔な旗騎士》

{2} {W} {W}

クリーチャー — 人間・騎士

3 / 3

高潔な旗騎士を表向きの状態でドラフトする。

あなたがクリーチャー・カードをドラフトするに際し、あなたはそれを公開してもよい。そうしたなら、その名前を記録し、その後高潔な旗騎士を裏向きにする。

あなたが、あなたが「高潔な旗騎士」という名前のカードによって記録した名前を持つクリーチャーを1体以上コントロールしているかぎり、高潔な旗騎士とそれらのクリーチャーは+1/+1の修整を受けるとともに絆魂を持つ。

* ドラフト中にあなたが公開するクリーチャー・カードは他の《高潔な旗騎士》であっても構わない。その後、その2枚目の《高潔な旗騎士》は表向きになり、他のクリーチャー・カードを公開するまでそのままになる。あなたが記録したカード名の中に《高潔な旗騎士》が含まれていて、あなたが《高潔な旗騎士》1体のみをコントロールしているなら、それは+1/+1の修整を受けるとともに絆魂を持つことになる。

* あなたが《高潔な旗騎士》のコントロールを得たが、《高潔な旗騎士》をドラフトしていなかった場合は、記録した名前は存在しない。それが+1/+1の修整を受け絆魂を得ることはない。

《巧妙な偶像破壊者、ダレッティ》

{1} {B} {R}

プレインズウォーカー — ダレッティ

3

+1：防衛を持つ無色の1/1の構築物・アーティファクト・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

-1：アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とする。あなたはアーティファクト1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、その対象にしたパーマネントを破壊する。

-6：墓地にあるアーティファクト・カード1枚か戦場にあるアーティファクト1つを対象とする。そのコピーであるトークンを3つ戦場に出す。

* 2つ目の能力では、対象のアーティファクト1つかクリーチャー1体は能力を起動した際を選ぶ。アーティファクト1つを生け贄に捧げるかどうか、どのアーティファクトを生け贄に捧げるかは、能力の解決時を選ぶ。

* 最後の能力で、あなたが戦場にあるアーティファクトを対象として選び、能力の解決時にそのアーティファクトが戦場になかったなら、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。よってトークンを得ることもない。そのアーティファクトを表していたカードがその時点で墓地にあったとしても同様である。そのカードは、それが戦場にあったときとは異なるオブジェクトとみなされるからである。

#訂正# 2つめの能力が「-1：あなたはアーティファクト1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、アーティファクト1つかクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。」となっているが、これは誤りである。上記の通り、アーティファクトを生け贄に捧げるかどうかを決定する前に対象を選ぶ。

《国境探検者》

{1} {G}

クリーチャー — エルフ・スカウト

3 / 1

国境探検者が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれカード1枚を捨ててもよい。これによりカードを捨てた各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーから基本土地・カード1枚を探してもよい。そうしたなら、そのプレイヤーは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。

* プレイヤーは、カードを捨てるかどうかをターン順に決める。各プレイヤーは、自分より前のプレイヤーがカードを捨てるかどうかを知るようになるが、何を捨てるのを知ることはできない。捨てる予定のカードはすべて脇に置いておき、その後同時に公開して捨てる。同様に、探したすべての基本土地・カードも脇に置いておき、その後同時に公開する。

《ゴミ焼却》

{2} {R}

インスタント

ゴミ焼却をドラフトするに際し、これを公開し、ゴミ焼却を含めてこのドラフト・ラウンドでこれまでにドラフトしたカードの枚数を記録する。

クリーチャー1体を対象とする。ゴミ焼却はそれに、あなたが「ゴミ焼却」という名前のカードによって記録した数のうち最大の数に等しい点数のダメージを与える。

* たとえば、あなたがドラフト・ラウンドの3枚目のカードとして《ゴミ焼却》をドラフトし、その後ドラフト・ラウンドの12枚目のカードとしてもう1枚《ゴミ焼却》をドラフトした場合は、どちらの《ゴミ焼却》もそれぞれ12点のダメージを与えることになる。お見事。

* あなたが何らかの方法で《ゴミ焼却》を唱えたか、コピーしたか、そのコントロールを得たが、《ゴミ焼却》をドラフトしていなかった場合は、記録した最大の数は0として扱う。よって《ゴミ焼却》はダメージを与えない。

《残響する加護》

策略

秘策（この策略を統率領域に裏向きに置いた状態でゲームを始め、秘密裏にカード名1つを指定する。あなたはいつでもこの策略を表向きにして、指定したカードの名前を公表してもよい。）

あなたがインスタント・呪文かソーサリー・呪文を1つ唱えるたび、それがあなたがコントロールする指定した名前を持つクリーチャーを対象とする場合、あなたはその呪文をコピーしてもよい。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。

* インスタント・呪文やソーサリー・呪文は、その対象のうち1つがあなたがコントロールする指定した名前を持つクリーチャーであるかぎり、他の何かを対象としていても構わない。

* 《残響する加護》の能力の解決時に、そのインスタント・呪文かソーサリー・呪文のコピーが生成される。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。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。その後、各プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得た後で、元の呪文が解決されるよりも先に、そのコピーは通常の呪文と同じように解決される。

* コピーは、あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピー元の呪文と同一の対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部または全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象のうちの1つでも適正な対象を選べないなら、対象は変更されないままになる（もとの対象が不適正であってもそのままになる）。

* 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。あなたが異なるモードを選ぶことはできない。

* コピー元の呪文に（《地底の揺れ》のように）唱える時点で決定されるXが含まれていたなら、コピーは同じXの値を持つ。

* コピー元の呪文に唱える時点で分割する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、個々のダメージが与えられる対象は変更できる）。

* マッドネス・コストや怒濤コストのような、コピー元の呪文の代替コストが支払われていたなら、コピーにも同じ代替コストが支払われていたものとみなす。

《召喚者の絆》

策略

両策（この策略を統率領域に裏向きに置いた状態でゲームを始め、秘密裏に異なるカード名2つを指定する。あなたはいつでもこの策略を表向きにして、指定したカードの名前を公表してもよい。）

あなたが、指定した名前的一方を持つクリーチャー・呪文を1つ唱えるたび、あなたはあなたのライブラリーから指定した名前の他方を持つクリーチャー・カード1枚を探してもよい。そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 両策は秘策の変種である。唯一の違いは、秘密裏に指定するカード名が1つではなく異なる2つのカード名だということである。

* 《召喚者の絆》の最後の能力は、それを誘発させたクリーチャー・呪文よりも先に解決される。

《獣性を呼ぶ者》

{3} {G}

クリーチャー — エルフ・シャーマン

2 / 4

ゲームの開始時にあなたがあなたのデッキを切り直す前に、あなたはあなたのデッキからこのカードを公開して、あなたがドラフトしたがあなたのデッキに入っていないクリーチャー・カード1枚を追放してもよい。

{X}, {T} : あなたが「獣性を呼ぶ者」という名前のカードによって追放したカード1枚のコピーであるトークンを1体戦場に出す。Xはそのカードの点数で見たマナ・コストに等しい。

* あなたのデッキに《獣性を呼ぶ者》が2枚以上あるなら、あなたはそれらのうち望む枚数を公開してよい。そして、その枚数分、ドラフトしたがあなたのデッキに入っていないクリーチャー・カードを追放する。

* 《獣性を呼ぶ者》の最後の能力の解決時に、あなたが「獣性を呼ぶ者」という名前のカードによって追放した、点数で見たマナ・コストがXに等しいカードが複数あるなら、あなたはそのうちの1枚を選ぶ。戦場に出すトークンは、そのカードのコピーである。

* あなたが追放したクリーチャー・カードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0とする。その{X}と、《獣性を呼ぶ者》の能力の起動コストにある{X}とを混同しないこと。

《重量的優位》

策略

(この策略を統率領域に表向きに置いた状態でゲームを始める。)

あなたがコントロールする各クリーチャーは、それぞれ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。

* たとえば、2/3のクリーチャーは2点ではなく3点の戦闘ダメージを割り振る。

* 《重量的優位》の能力はいずれのクリーチャーのパワーも変化させない。それはクリーチャーが割り振る戦闘ダメージの値を変化させるのみである。パワーやタフネスを見るその他のルールや効果はその実際の値を用いる。

《冗長な諂い屋》

{2} {B}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

1/4

あなたの終了ステップの開始時に、あなたが統治者であった場合、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。

* 《冗長な諂い屋》の最後の能力は、あなたの終了ステップの開始時にあなたが統治者であるかどうかを見る。あなたが統治者でないなら、この能力は誘発しない。この能力を誘発させようとして、あなたの終了ステップ中にあなたが統治者になるような何かを行っても、それによってこの能力が誘発することはない。この能力は、その解決時にもあなたが統治者であるかどうかを見る。その時点であなたが統治者でないなら、この能力は何も効果がない。

《スパイ道具》

{2}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受けるとともに、その名前に加えてすべての伝説でないクリーチャー・カードの名前を持つ。

装備 {2}

* 装備しているクリーチャーが持つ名前には、オラクルにあるすべての伝説でないクリーチャー・カードの名前が含まれる。それには両面カードの第2面の名前も含まれる。なお、装備しているクリーチャーは「ゾンビ」や「ゴブリン」のようなトークンの名前は持たない。クリーチャーになった《さまよう噴気孔》のような、クリーチャーでないカードがクリーチャーになったものの名前も持たない。

* あなたが秘策かドラフト能力によって伝説でないクリーチャーの名前を指定か記録していて、そのカードが戦場にあるクリーチャーを参照するなら、装備しているクリーチャーはその名前を持つことになり、関連するすべての利益を得る。たとえば、《高潔な旗騎士》が《スパイ道具》を装備すると、(《高潔な旗騎士》によって伝説でないクリーチャー・カードの名前を記録していたなら)《高潔な旗騎士》の最後の能力が有効になる。

* クリーチャー・カードの中には、ドラフト中に作用する能力と、「あなたが[このカードの名前]という名前のカードによって」追放したカードや記録した情報を参照する追加の能力を持っているものがある。

る。これらの能力は関連している。その種のクリーチャーが《スパイ道具》を装備しても、追放したカードや記録した情報には影響がない。

《聖域の僧院長》

{1} {W} {W}

クリーチャー — 人間・クレリック

2 / 2

聖域の僧院長が戦場に出るに際し、数 1 つを選ぶ。

点数で見たマナ・コストが選ばれた数に等しい、クリーチャーでない呪文は唱えられない。

* 呪文を唱えるためのコストを増減する効果は、その呪文の点数で見たマナ・コストに影響しない。

* マナ・コストに {X} を含む呪文では、X として選んだ値を使用して点数で見たマナ・コストが選ばれた数に等しいかどうかを決める。たとえば、選ばれた数が 4 なら、マナ・コストが {X} {R} {R} であるクリーチャーでない呪文を X を 2 として唱えることはできないが、その呪文を X を 2 以外の値として唱えることはできる。

《セルヴァラの暴走》

{4} {G} {G}

ソーサリー

動議 — あなたから始めて各プレイヤーは「野生」または「解放」のいずれかに投票する。クリーチャー・カードが「野生」の票数に等しい枚数公開されるまで、あなたのライブラリーの一番上からカードを 1 枚ずつ公開する。それらのクリーチャー・カードを戦場に出し、その後、残りをあなたのライブラリーに加えて切り直す。「解放」1 票につき、あなたはあなたの手札からパーマネント・カードを 1 枚戦場に出してもよい。

* 「野生」の票数に等しい枚数公開されたクリーチャー・カードは、すべて同時に戦場に出る。その後あなたの手札から「解放」の票数に等しい枚数のパーマネント・カードを戦場に出す。

* それらのカードが戦場に出たことによって誘発する能力は、《セルヴァラの暴走》の解決が終わった後で、すべて同時にスタックに置かれる。あなたはあなたがコントロールする能力をスタックに置く順番を選び、その後、ターン順に他の各プレイヤーがそれぞれ、自分がコントロールする能力をスタックに置く順番を選ぶ。最後にスタックに置かれた能力が最初に解決される。

《選択の幻影》

{U}

インスタント

このターン、各プレイヤーの投票はあなたが選ぶ。

カードを 1 枚引く。

* 同じターンに複数のプレイヤーが《選択の幻影》を唱えたなら、最後に解決した《選択の幻影》のコントローラーがそのターンの各プレイヤーの投票を選ぶことになる。

* 他のプレイヤーが《投票の仲買人》をコントロールしていたなら、そのプレイヤーはまず「通常」の投票を行うが、その投票はあなたが選ぶ。その後そのプレイヤーは追加で 1 回投票するかどうかを決める。追加で 1 回投票するなら、その投票は再びあなたが選ぶ。

《尖塔の幻影獣》

{2} {U} {U}

クリーチャー — ガーゴイル・イリュージョン

3 / 2

尖塔の幻影獣をドラフトするに際し、これを公開する。次にプレイヤーがこのブースターパックからカードを1枚ドラフトする時点で、あなたはそのカードの名前を推測して宣言する。その後、そのプレイヤーはそのドラフトしたカードを公開する。

飛行

尖塔の幻影獣が戦場に出たとき、あなたが「尖塔の幻影獣」という名前のカードによって宣言した名前が当たっていた場合、カードを1枚引く。

* 普通は、次のプレイヤーがドラフトするカードを脇に置き、あなたが推測を行い、その後そのカードを公開する。あなたはそのプレイヤーがカードをドラフトする前に推測を発表して、風変わりな興を添えても構わない。

* 《尖塔の幻影獣》がブースターパックの最後のカードだったなら、推測は行わない。

《騒乱の発端、グレンゾ》

{R} {R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ならず者

2 / 2

あなたがコントロールするクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、以下から1つを選ぶ。

- ・そのプレイヤーがコントロールするクリーチャー1体を対象とし、それを使囃する。
- ・そのプレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放する。ターン終了時まで、あなたは任意のマナを望む色のマナであるかのように支払ってそのカードを唱えてもよい。

* 2つ目のモードによって追放するカードは、表向きに追放する。

* これによりあなたが土地カードを追放したなら、あなたはそれをプレイすることはできない。

* 追放したカードを唱えるときにも、そのカードを唱えることに関する通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールを守らなければならない。たとえば、これによりあなたがクリーチャー・カードを追放したなら、それを唱えるにはあなたのメイン・フェイズまで待たなくてはならない。

* 追放したカードを唱えなかった場合は、それは追放領域に残る。

《増殖スライム》

{3} {G} {G}

クリーチャー — ウーズ

3 / 3

{4} {G} {G} : 怪物化3を行う。（このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に+1/+1カウンターを3個置く。これは怪物的になる。）

増殖スライムが怪物的になったとき、増殖スライムのコピーであるトークンを1体戦場に出す。（そのトークンは、その上にカウンターがなく怪物的でない。）

* 戦場に出るトークンは、始めは怪物的でない。あなたがトークンの能力を起動したなら、それはカウンターを得て怪物的になり、新しいトークンが1体戦場に出る。

《大逆》

{B}

インスタント

大逆をドラフトするに際し、これを公開する。あなたの右隣のプレイヤーは色1色を選び、あなたは別の色1色を選び、その後あなたの左隣のプレイヤーはさらに別の色1色を選ぶ。

「大逆」という名前のカードをドラフトする際に選ばれた色のうち1つ以上の色であるクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。

* 選ばれる3つの色は互いに異なる色でなければならない。

* あなたが《大逆》をもう1枚ドラフトしたなら、ドラフトしたどの《大逆》でもすべての選ばれた色を考慮する。

* 対象とするクリーチャーは、選ばれた1つ以上の色であるかぎり、選ばれなかった色であっても構わない。たとえば、選ばれた色が赤、白、緑なら、《大逆》は白であり黒であるクリーチャー1体を対象とできる。

* 《大逆》は無色のクリーチャーを対象とすることはできない。

* 何らかのカードがあなたに《大逆》を唱えることを許可しても、あなたが《大逆》をドラフトしていなかった場合は、あなたは適正な対象を1つも選ぶことができないので《大逆》を唱えることはできない。

* あなたがスタックにある《大逆》をコピーしたかコントロールを得たとしても、あなたが《大逆》をドラフトしていなかった場合は、あなたは新しい対象を1つも選ぶことができないので、それは解決時に打ち消される。対象としたクリーチャーは破壊されない。しかし、あなたが《大逆》をドラフトしていたなら、（新しい対象を選べる場合は）新しい対象を選ぶ際や解決の際に、あなたが「大逆」という名前のカードをドラフトする際に選ばれた色の組み合わせを用いて、対象が適正であるかどうかを判断する。

《天空の独裁者》

{5} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5/5

飛行

天空の独裁者が戦場に出たとき、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、あなたが統治者であった場合、飛行を持つ赤の5/5のドラゴン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《天空の独裁者》の最後の能力は、あなたのアップキープの開始時にあなたが統治者であるかどうかを見る。あなたが統治者でないなら、能力は一切誘発しない。この能力を誘発させようとして、あなたのアップキープ中にあなたが統治者になるような何かを行っても、それによってこの能力が誘発することはない。この能力は、その解決時にもあなたが統治者であるかどうかを見る。その時点であなたが統治者でないなら、この能力は何も効果がない。

《投票の仲買人》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

2 / 3

投票中、あなたは追加で1回投票してもよい。（その票は別の選択に投票しても同じ選択に投票してもよい。）

* あなたはすべての票を同時に投票する。あなたが投票した後に投票するプレイヤーは、自分が投票する時点ではあなたの投票結果をすべて知っていることになる。

* 《投票の仲買人》の能力は累積する。あなたが《投票の仲買人》を2体コントロールしているなら、あなたは最大3回投票できる。

* この能力は「投票」と書かれている呪文や能力にのみ影響する。選択をするカードであっても、《敵対の大天使》のように「投票」と書かれていないものには影響しない。

* あなたは、追加の投票をしないことを選んでもよいが、1つ目の票は投票しなければならない。

《トレストの使者、レオヴォルド》

{B} {G} {U}

伝説のクリーチャー — エルフ・アドバイザー

3 / 3

各ターン、各対戦相手はそれぞれ、カードを2枚以上引くことができない。

あなたかあなたがコントロールするパーマネントが、対戦相手がコントロールする呪文か能力の対象になるたび、あなたはカードを1枚引いてもよい。

* 対戦相手が各プレイヤーのターンに引けるカードの枚数は、最大1枚である。それ以降のカードを引くことは無視される。

* ある対戦相手があるターンにまだカードを1枚も引いておらず、呪文や能力がそのプレイヤーに複数のカードを引くように指示したなら、そのプレイヤーはカードを1枚のみ引くことになる。ただし、そのカードを引くことが追加の効果が発生するための選択可能なコストである場合（たとえば「[プレイヤー]はカードを2枚引いてもよい。そうしたなら、[効果]」のような場合）は、そのプレイヤーはそのコストをすべて支払うことができないので、カードを1枚も引くことができない。

* 《トレストの使者、レオヴォルド》は、それが戦場に出たターンのそれ以前に対戦相手の引いたカードを見るが、《トレストの使者、レオヴォルド》が戦場に出る前に引き終わっているカードに影響を与えることはない。たとえば、ある対戦相手がカードを2枚引いた後に《トレストの使者、レオヴォルド》が戦場に出たなら、その対戦相手はそのターンにそれ以上カードを引くことはできないが、すでに引いた2枚のカードは影響を受けない。

* 《トレストの使者、レオヴォルド》によってカードを引くことができないなら、それが置換効果によって置換されることもない。

* あなたとあなたがコントロールするパーマネント1つの両方が、対戦相手がコントロールする1つの呪文や能力の対象となったなら、《トレストの使者、レオヴォルド》の能力は2回誘発する。

《トレストの随員》

{4} {G}

クリーチャー — エルフ・兵士

4 / 4

トレストの随員が戦場に出たとき、あなたが統治者になる。

あなたが統治者であるかぎり、各戦闘で、トレストの随員は追加で1体のクリーチャーをブロックできる。

* 《トレストの随員》は、ブロック・クリーチャーが指定される際にのみあなたが統治者であるかどうかを見る。攻撃クリーチャーを2体ブロックした後では、他のプレイヤーが統治者になったとしても、そのブロックが変更されたり解除されたりすることはない。

《濡れ衣》

{1} {R} {R}

ソーサリー

クリーチャー1体を対象とし、ターン終了時まで、そのコントロールを得るとともにそれは速攻を得る。そのクリーチャーをアンタップするとともに、それを使喚する。（あなたの次のターンまで、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。）

* あなたがコントロールを得たクリーチャーは、可能ならあなたのターン中に攻撃しなければならない。

* 《濡れ衣》は、あなたがすでにコントロールしているクリーチャーやアンタップ状態のクリーチャーも含め、どのクリーチャーでも対象とすることができる。

* クリーチャーのコントロールを得たとしても、それについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《捻じ曲がった害獣》

{1} {B}

クリーチャー — ネズミ・ホラー

2 / 2

{3} {B} {B} : 怪物化3を行う。（このクリーチャーが怪物的でないなら、これの上に+1/+1カウンターを3個置く。これは怪物的になる。）

捻じ曲がった害獣が怪物的であるかぎり、これは威迫を持つ。（これは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない。）

* 《捻じ曲がった害獣》が1体のクリーチャーによって適正にブロックされた後で、怪物化の能力を起動して威迫を得ても、そのブロックは変更されたり解除されたりしない。

《パリアノの大悪魔》

{2} {B} {B}

クリーチャー — デーモン

5 / 4

パリアノの大悪魔を表向き状態でドラフトする。

ドラフト中にパリアノの大悪魔が表向きであるかぎり、あなたはブースターパックを見ることはできず、カードを無作為にドラフトしなければならない。あなたがこれによりカードを3枚ドラフトした後で、パリアノの大悪魔を裏向きにする。（あなたは、カードをドラフトした際に、それらを見てもよい。）

飛行

* 《パリアノの大悪魔》を裏向きにした後は、あなたはブースターパックを見て、カードを通常通りドラフトしてもよい。

* あなたは、カードを無作為にドラフトした後でそのカードを見て、そのカードをドラフトするに際して公開したり表向きにドラフトしたりする必要があるかどうかを確認する。その必要があるなら、通常通りその指示に従う。

* あなたが表向きの《パリアノの大悪魔》を2枚以上持っているなら、それらのそれぞれごとに、無作為にドラフトしたカードの枚数を記録する。あなたがカードを1枚無作為にドラフトするごとに、あなたのすべての《パリアノの大悪魔》の、それらが要求する残り枚数を減らす。そうしている間、なぜ大悪魔があなたに親切にするのか注意深く考察すること。

《秘儀の学者》

{3} {U} {U}

クリーチャー — 人間・ウィザード

3 / 3

ゲームの開始時にあなたがあなたのデッキを切り直す前に、あなたはあなたのデッキからこのカードを公開して、あなたがドラフトしたがあなたのデッキに入っていないインスタント・カード1枚かソーサリー・カード1枚を追放してもよい。

秘儀の学者が戦場に出たとき、あなたが「秘儀の学者」という名前のカードによって追放したカード1枚をコピーする。あなたはそのコピーを、そのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

* あなたのデッキに《秘儀の学者》が2枚以上あるなら、あなたはそれらのうち望む枚数を公開してよい。そして、その枚数分、ドラフトしたがあなたのデッキに入っていないインスタント・カードかソーサリー・カードを追放する。

* 《秘儀の学者》の最後の能力の解決時に、「秘儀の学者」という名前のカードによって追放されたカードが複数あるなら、あなたはそのうちの1枚を選んでコピーする。

* コピーは追放領域で生成され、そこから唱える。コピーは、《秘儀の学者》の最後の能力の解決中に唱える。コピーしたカードのカード・タイプに基づく一切のタイミングの制限は無視する。ただし、「[この呪文]は戦闘中にのみ唱えられる」のような他の制限は依然として適用される。

* カードの代替コストを支払うことはできない。追加コストを支払うことはできる。また、その呪文に強制の追加コストがあるなら、それを払わなければならない。

* コピー元のカードのマナ・コストに{X}が含まれていたなら、そのコピーを唱える際にその値として0を選ばなければならない。

《捕食の欲動》

{4} {G}

クリーチャー — アバター

4 / 4

捕食の欲動を表向きの状態でドラフトする。

あなたがカードをドラフトするに際し、それを表向きの状態でドラフトから取り除いてもよい。（それはあなたのカードプールには含まれない。）

あなたが「捕食の欲動」という名前のカードによって飛行を持つクリーチャー・カードをドラフトから取り除いたなら、捕食の欲動は飛行を持つ。先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、警戒についても同様である。

* あなたは、《捕食の欲動》の後にドラフトしたカードであればどのカードでも、ドラフトから取り除くことができる。

* あなたが取り除くカードが、ドラフトするに際しそれを公開するように要求するものであればそれを公開し、ドラフトに関連する追加の指示があればそれに従う。ただし、あなたが取り除くカードは、そのカードがそれを表向きにドラフトするよう指示していても、それは表向きではあるが効果を持つことはなく、その能力を使用するために裏向きにすることもできない。

* あなたがドラフトしたがあなたのデッキに入っていない他のカードを、ゲームの開始前に追放することを許可するカードがある。《捕食の欲動》によってドラフトから取り除いたカードは、これにより追放することはできない。なぜなら、それらはあなたのカードプールに含まれないからである。

* 《捕食の欲動》の最後の能力は、《捕食の欲動》が戦場にあるときにのみ作用する。たとえば、ライブラリーや墓地にある《捕食の欲動》は、飛行を持つクリーチャー・カードではない。

《防衛線の維持》

策略

（この策略を統率領域に表向きに置いた状態でゲームを始める。）

あなたの最初のアップキープの開始時に、防衛を持つ白の1/2の兵士・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

他の各プレイヤーの最初のアップキープの開始時に、そのプレイヤーは「このクリーチャーではブロックできない。」を持つ赤の1/1のゴブリン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* ゴブリン・トークンは戦場に出たターンには攻撃できない。

《マルチェッサ女王》

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

伝説のクリーチャー — 人間・暗殺者

3 / 3

接死、速攻

マルチェッサ女王が戦場に出たとき、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、対戦相手が統治者であった場合、接死と速攻を持つ黒の1/1の暗殺者・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。

* 《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の最後の能力は、あなたのアップキープの開始時に対戦相手が統治者であるかどうかを見る。いずれの対戦相手も統治者でなかったなら、《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の能力は一切誘発しない。《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の能力は、その解決時にも対戦相手が統治者であるかどうかを見る。その時点でいずれの対戦相手も統治者でなかったなら、《マルチェッサ女王》（治世永からんことを）の能力は何も効果を持たない。

《密輸入の隊長》

{3} {B}

クリーチャー — 人間・海賊

2/2

密輸入の隊長を表向きの状態でドラフトする。

あなたがカードをドラフトするに際し、あなたはそれを公開してもよい。そうしたなら、その名前を記録し、その後密輸入の隊長を裏向きにする。

密輸入の隊長が戦場に出たとき、あなたはあなたのライブラリーから「密輸入の隊長」という名前のカードによって記録した名前を持つカード1枚を探してもよい。そうしたなら、それを公開してあなたの手札に加え、その後あなたのライブラリーを切り直す。

* 《密輸入の隊長》があなたのコントロール下で戦場に出たが、《密輸入の隊長》をドラフトしていなかった場合は、記録した名前は存在しない。あなたはあなたのライブラリーを探して切り直してもよいが、カードを見つけることはできない。

《召し上げ》

{7} {U} {U}

ソーサリー

動議 — あなたから始めて各プレイヤーは「時」または「金」のいずれかに投票する。「時」1票につき、このターンに続いて追加の1ターンを行う。「金」1票につき、その票に投票したプレイヤーがオーナーであるパーマネント1つを選び、そのコントロールを得る。召し上げを追放する。

* 《召し上げ》はあなたがコントロールを得るいずれのパーマネントも対象としない。たとえば、あなたは呪禁を持つパーマネントを選ぶこともできる。（金が物を言うとは、このことである。）

* あなたは「金」に投票してあなたがオーナーであるパーマネントのコントロールを得ることができ。誰がそれをコントロールしていたとしても関係ない。

《野生の心、セルヴァラ》

{1} {G} {G}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

2/3

他のクリーチャーが1体戦場に出るたび、そのパワーがそれ以外の各クリーチャーのパワーよりも大きいなら、そのコントローラーはカードを1枚引いてもよい。

{G}, {T} : あなたのマナ・プールに、望む色の組み合わせのマナX点を加える。Xはあなたがコントロールするクリーチャーの中の最大のパワーの値に等しい。

* 1つ目の能力の解決時に、新しいクリーチャーのパワーとそれ以外の戦場にある各クリーチャーのパワーを比較する。新しいクリーチャーのパワーと同じかそれよりも大きいパワーを持つ他のクリーチャーがあるなら、誰もカードを引かない。

* 1つ目の能力の解決時に新しいクリーチャーが戦場になかったなら、それが戦場を離れたときのパワーを用いてそのコントローラーがカードを1枚引くかどうかを決める。このとき、それが戦場を離れる前にパワーを減らす効果があったなら適用する。

* 《野生の心、セルヴァラ》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。あなたがコントロールするクリーチャーの中の最大のパワーが0以下であるなら、あなたのマナ・プールにマナを加えない。

《野生の賛歌》

策略

(この策略を統率領域に表向きに置いた状態でゲームを始める。)

各ターン、あなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

あなたはインスタント・呪文やソーサリー・呪文を唱えられない。

* 1つ目の能力は、クリーチャー・呪文のマナ・コストや点数で見たマナ・コストを変えることはない。あなたが実際に支払う総コストを変えるのみである。

* あなたの統率領域に《野生の賛歌》が2枚以上あるなら、それらの能力はそれぞれ各ターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文に適用されることになる。たとえば、あなたが《野生の賛歌》が2枚持っているなら、各ターンにあなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。その後のクリーチャー・呪文のコストは少なくなるらない。

* この能力は、呪文に支払う色マナの数に影響を与えることはない。マナ・コストに含まれる不特定マナの部分のみを減らす。

* 「各ターン、あなたが最初に唱えるクリーチャー・呪文」とは、あなたが最初に唱える呪文とは限らない。たとえば、あなたがアーティファクト・呪文を唱え、その後クリーチャー・呪文を唱えれば、そのクリーチャー・呪文のコストが減る。

* 呪文を唱えるための追加コストが存在したり、何らかの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れらの増加を適用する。

* コストの減少は、マッドネス・コストのような代替コストにも適用できる。

* あなたがターンの最初に唱えるクリーチャー・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、あなたがターンの最初に唱えるクリーチャー・呪文のマナ・コストが{X}{G}なら、Xの値として1を選び、{G}を支払ってその呪文を唱えることができる。

《幽霊暗殺者、ケイヤ》

{2} {W} {B}

プレインズウォーカー — ケイヤ

5

0：クリーチャー最大1体を対象とし、それ、または幽霊暗殺者、ケイヤを追放する。あなたの次のアップキープの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。あなたは2点のライフを失う。

-1：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。

-2：各対戦相手はそれぞれカード1枚を捨て、あなたはカードを1枚引く。

* クリーチャー1体を対象とするかどうかはあなたが1つ目の能力を起動した際を選ぶ。あなたがクリーチャー1体を対象として選んだなら、あなたは《幽霊暗殺者、ケイヤ》とそのクリーチャーのどちらを追放するかを能力の解決時を選ぶ。あなたがクリーチャー1体を対象として選んだが、能力の解決時にそのクリーチャーが適正な対象でなくなっていたなら、この能力は打ち消され、その効果は一切発生しない。あなたは《幽霊暗殺者、ケイヤ》を追放することはできず、2点のライフを失うこともない。

* あなたが1つ目の能力の対象としてクリーチャー1体を選ばなかったが、能力の解決時に《幽霊暗殺者、ケイヤ》が戦場になかったなら、あなたは単に2点のライフを失うことになる。いずれのカードも追放されたり戦場に戻されたりすることはない。

* 最後の能力の解決時に、各対戦相手はそれぞれ、捨てるカードを1枚選び脇に置く。その後それらのカードすべてを同時に公開して捨てる。

《レオヴォルドの調査員》

{2} {G}

クリーチャー — エルフ・ならず者

3/2

レオヴォルドの調査員を表向きの状態でドラフトする。

あなたがカードをドラフトするに際し、そのブースターパックからさらに1枚カードをドラフトしてもよい。そうしたなら、レオヴォルドの調査員を裏向きにする。その後、次のブースターパックを、そこからカードをドラフトすることなく渡す。（あなたはそのブースターパックを見てもよい。）

* あなたは2枚以上の《レオヴォルドの調査員》を裏向きにして、1つのブースターパックから2枚以上の追加のカードをドラフトすることができる。ただし、あなたが裏向きにした《レオヴォルドの調査員》1枚につき、それ以降のブースターパック1つを、カードをドラフトすることなく渡すことになる。たとえば、あるブースターパックからあなたがカードを1枚ドラフトするに際し、《レオヴォルドの調査員》を3枚裏向きにすれば、あなたはそのブースターパックからさらに3枚カードをドラフトできる。ただしその後、それに続いて受け取った（開封した場合も含む）3つのブースターパックから、あなたはカードを1枚もドラフトしないことになる。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、マジック：ザ・ギャザリング — コンスピラシー、およびコンスピラシー：王位争奪は、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2016 Wizards.