

『マジック：ザ・ギャザリング — コンスピラシー』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・ハージー/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 2014年3月27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明確にし、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、Wizards.com/CustomerService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な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ルール・テキストを含んでいる。ただし、全てのカードが列記されているわけではない。特に、**マジック**製品で以前に発売されたカードについては、いずれも列記されていない。

一般注釈

製品情報

『マジック：ザ・ギャザリング —

コンスピラシー』セットは210枚のカードからなる（コモン89枚、アンコモン68枚、レア43枚、神話レア10枚）。

『マジック：ザ・ギャザリング —

コンスピラシー』には、これまでの**マジック**に無かった新カードが65種類含まれている。それらのうち、13種類のカードは戦略というカード・タイプを持ち（下記「新カード・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不可能である。残りの52種類のカードは、公式発売日である2014年6月6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。これらはスタンダードやモダンでは使用不可能である。

本商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からといって、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、全てのフォーマットと使用可能なカード・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

コンスピラシー・ドラフトとは、プレイヤーたちが『マジック：ザ・ギャザリング —

コンスピラシー』のブースターパックを使用してブースタードラフトを行うカジュアル対戦である。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としている。しかし、プレイヤー人数に関わらず楽しむことができる。1回のドラフト・テーブルで10人以下、1つのゲームで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、誰がどのゲームでプレイするかは無作為に選定される。各ゲームでは、プレイヤーが座る席も無作為に選ばれる。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の対戦と多人数戦のゲームの最大の違いは、勝利するにはより多くの対戦相手を倒さなければならない点にある。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。駆け引きも勝敗の行方に影響する！しかし、最終的に頼れるのは自分自身だけである。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点となる。

*

プレイヤーがマリガンを行う場合、1回目はカードを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。

*

各ターンは1人ずつ実行され、通常のステップやフェーズなどはすべて含まれる。特に、最初にプレイするプレイヤーは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、いずれの対戦相手または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にも攻撃できる。複数の対戦相手または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することも可能である。

*

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、そのプレイヤー自身あるいは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するクリーチャーのみをブロックすることができる。

*

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。

*

あなたの呪文や能力はどのプレイヤーでも、どのパーマネントでも、どの呪文でも、どのカードでも効果を及ぼす。そのプレイヤーとの間に何人のプレイヤーがいるかは関係しない。

* 他のすべてのプレイヤーを退場させれば、あなたの勝利となる。

ゲームからの退場

* ゲームに敗北した場合、そのプレイヤーはゲームから退場する。

*

そのプレイヤーがオーナーであるすべてのパーマネントや呪文やその他のカードは、ゲームから取り除かれる。ゲームを離れたプレイヤーに何かのコントロール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。それらは解決されない。

*

そのプレイヤーが何か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。

*

ゲームから退場したプレイヤーに対しては、何も起こらない。たとえば、そのプレイヤーに対しては戦闘ダメージを与えることもできず、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はスタック上には置かれない。

*

ゲームから退場したプレイヤーが何か選択をしなければならない場合、その呪文または能力をコントロールするプレイヤーはその選択を行う別のプレイヤー（必要であれば別の対戦相手）を選ぶ。

*

プレイヤーが自身のターンでゲームを退場した場合、アクティブ・プレイヤー不在のままでそのターンは進行する。そのアクティブ・プレイヤーが受けるはずだった優先権は、ターン順で次にターンを迎えるプレイヤーがそれらをすべて得る。

ドラフト能力

『マジック：ザ・ギャザリング —

コンスピラシー』セットに含まれるカードのなかには、ドラフト中に効果を発揮する能力を持つカードが存在する。

《歯車式司書》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3 / 3

歯車式司書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、歯車式司書をそのブースターパックに入れる。

*

一部のカードには、表向きの状態でドラフトするよう指示がある能力を持つものもある。それらのカードはドラフト中は表向きの状態で置かれ、それらが持つドラフト中に影響する能力はその間すべて効果を発揮する。なかには、効果を発揮するため一度カードを裏向きにすることを許可する能力もある。

*

カードによっては、ドラフトする際にそのカードを公開するよう指示がある能力を持つものもある。それらの能力には、そのカードをドラフトする際に遂行する追加の指示が記載されている。あなたがそのカードが指示したことを実施した後に、そのカードは他のドラフトされたカードと一緒に裏向きに置かれる。

*

一部のカードには、それをドラフトした際に（ある数字やプレイヤー名などの）情報を記述するよう指示がある能力を持つものもある。その情報はその後、ゲーム中に効果を発揮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およびその後のゲーム中を通して公開情報として扱われる。

*

一部のカードは、**ドラフト・ラウンド**を参照する。多くのブースター・ドラフトでは3回のドラフト・ラウンドがあり、各ドラフト・ラウンドではすべてのプレイヤーがそれぞれブースターパック1個を開封し、それらのブースターパックに含まれるカードをドラフトする。この用語はドラフト後にプレイしたゲームについては参照しない。

*

ドラフト中はアクティブ・プレイヤーや優先権、スタックなどはない。2人以上のプレイヤーが同時にドラフト能力を使用したい場合は、それらは無作為の順番で使用される。

*

ドラフト中は、すべてのプレイヤーが同時にドラフトしてブースターパックを渡すように徹底することを推奨する。つまり、ある特定のプレイヤーの場所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。

新カード・タイプ：策略

策略とは、当該セットに登場する新たなカード・タイプである。それらはゲーム開始時に統率領域に置かれ、そこからそれらの能力はゲームに（場合によってはゲーム開始前から）影響を及ぼす。

《世界編み》

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。）

あなたのカードプールにあるすべてのカードが、ゲーム開始時にあなたのライブラリーまたは統率領域に置かれているかぎり、あなたがコントロールする土地は「{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。

*

策略はデッキに入れられることはない。その代わり、あなたはゲーム開始時に望む数の策略をカードプールから統率領域に置く。これらの策略は、ゲーム開始時は通常表向きに置かれる。ただし、それが**秘策**（「新キーワード：秘策」を参照）を持っている場合、ゲーム開始時は裏向きに置かれる。

*

策略は、デッキの最小サイズに必要なカード枚数には含まれない。（多くのドラフトでは、デッキの最小サイズは40枚となっている。）

*

ドラフトした策略を必ずプレイする必要はない。ただし、策略を統率領域に入れることができる機会は、ゲーム開始時の一度のみとなる。その後に策略を統率領域に入れることはできない。

*

プレイヤーが表向きに置いている策略は、いつでも確認することができる。また、プレイヤーが裏向きで置いている策略の数も知ることができるが、その内容を確認することはできない。

*

策略の常在型能力および誘発型能力は、それが統率領域で表向きに置かれている限り、その効果を発揮する。

* 策略は無色でマナ・コストを持たない。そして呪文として唱えることもできない。

*

策略はいかなる認定構築フォーマットにおいても使用不可である。ただし、キューブ・ドラフトといった他のリミテッド・フォーマットに含めることは可能である。

新キーワード：秘策

秘策とは、いくつかの策略に見られるキーワードである。秘策を持つ策略は、ゲーム開始時に統率領域に裏向きで置かれる。あなたは優先権を持っている時に、いつでもそれを表向きにしてその能力を公開することができる。

《即応行動》

策略

秘策（この策略を統率領域に裏向きで置いた状態でゲームを始め、秘密裏にカード名を1つ指定する。

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は速攻を持つ。

*

カードの名前を指定するのは、裏向きの策略を表向きにした時ではなく、ゲーム開始時に策略を統率領域に置く時である。

*

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、その名前を紙片に記述して、裏向きに置かれた策略と一緒に置いておくのも一つの方法である。複数の裏向きで置かれた策略がある場合、それぞれに別のカードの名前を指定することができる。指定されたカードの名前が、どの策略に関連付けられているかを明確にすることが重要である。

*

マジック・カードの名前を指定しなければならない。また、トークンの名前を指定することはできない（ただし、トークンの名前がカードの名前と一致するという稀な事例を除く。）

*

ドラフト後に複数のゲームをプレイする場合、それぞれのゲームで別のカード名を指定することができる。

*

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。これはあなたに優先権がある場合、いつでも行うことができる。これはスタックを使わないため、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。

*

ゲーム終了後、あなたの統率領域に裏向きに置かれた策略はすべて表向きにし、他のプレイヤーに公開しなければならない。

新キーワード：廃位

廃位とは、最多のライフを持つプレイヤーを攻撃したクリーチャーにボーナスを与える新たなキーワードである。

《マルチェッサの浸透者》

{2} {U}

クリーチャー — 人間・ならず者

1 / 1

廃位（このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。）

マルチェッサの浸透者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カードを1枚引く。

廃位の公式ルールは以下の通り。

702. 104. 廃位

702. 104a

廃位は誘発型能力である。「廃位」とは、「このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。」を意味する。

702. 104b クリーチャー1体が複数の廃位を持っている場合は、それぞれ誘発する。

*

たとえそのコントローラーが最多のライフを持っていたとしても、クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃した場合は、廃位は誘発しない。

*

一度廃位が誘発したら、能力が解決する前にプレイヤーのライフ総量がどうなろうが関係ない。たとえ能力の解決時に防御プレイヤーが最多のライフを持っていない場合でも、そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターを1個置く。

* +1/+1カウンターはブロック・クリーチャーが指定される前にクリーチャーの上に置かれる。

*

双頭巨人戦では、最多あるいは最多と同点のライフを持つチームをクリーチャーが攻撃した場合に廃位は誘発する。

新能力語：議決

フィオーラで起こることで、謎多き統治議会の承認が無いものはない。議決という能力語は、次に何が起こるのかをプレイヤーたちに決めさせる能力の行頭に（英語版では斜体で）書かれている。

《権力への嘆願》

{3} {U}

ソーサリー

議決 —

あなたから始めて各プレイヤーは「時間」または「知識」のいずれかに投票する。「時間」がより多くの票を得たなら、あなたはこのターンの直後に追加の1ターンを得る。「知識」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だった場合、カードを3枚引く。

能力語自体にはルール上の意味はないが、新たなキーワード処理である「投票」には以下のルールが適用される：

701. 29. 投票

701. 29a

呪文や能力の中には、その呪文または能力の効果の結果を決定するために記載される複数の選択肢の中から1つに投票するよう指示するものがある。投票を行うには、特定のプレイヤーから始まりターン順に各プレイヤーがそれらの選択肢の中から1つを選択する。効果によってプレイヤーが複数の票を持った場合、そのプレイヤーが通常投票する時にそれらの投票はすべて同時に行われる。

701. 29b

記載ある選択肢には、異なる効果あるいは呪文または能力の解決に関連性のある変数に関連付けられたプレイヤーやオブジェクトや異なる効果やルール上の意味を持たない言葉である場合もある。

701. 29c

呪文または能力に「投票」と書いてあるものがある場合、それは実際の投票のみを指すものであり、「投票」という文言を使用せずにプレイヤーに選択や決定を行わせる呪文あるいは能力ではない。

*

投票はターン順に行われるため、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ることとなる。

*

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。投票の棄権は認められない。

*

呪文または能力が解決するまでは、いずれのプレイヤーも投票することはできない。その呪文または能力に対応する場合は、投票の結果を知る前に行う必要がある。

*

プレイヤーは投票を行った後から投票を含む呪文または能力の解決が完了するまでの間は、何もすることができない。

*

「票が同数だった」という語句は、2つ以上の選択肢が最多の票を獲得した場合のみを指す。たとえば、5人のプレイヤーが3つの選択肢の中から投票し、その結果が3票対1票対1票であった場合、それは「票が同数だった」とは言わない。

新能力語：協議

戦争の真っ最中であっても、時には武器を収めて話し合うことで得られるものがある場合もある。協議という能力語は、各プレイヤーに自分のライブラリーの一番上のカードを公開させる呪文または能力の行頭に（英語版では斜体で）書かれている。あなたは、これにより公開された土地でないカードの枚数に基づいた処理を実施し、その後各プレイヤーはカードを1枚引く。

《魂の目覚め》

{2} {W}

ソーサリー

協議 —

各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。これにより公開された土地でないカード1枚につき、あなたは飛行を持つ白の1/1のスピリット・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。その後、各プレイヤーはそれぞれカードを1枚引く。

*

非常に稀なケースを除き、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となる。

カード別注釈

《遺恨の番人》

{1} {B}

クリーチャー — ゾンビ・ウィザード

2 / 1

プレイヤーが投票を完了するたび、あなたと異なる選択に投票した各プレイヤーは2点のライフを失う。

*

《遺恨の番人》の能力がスタックに置かれる前に、あなたに投票させる原因となった呪文または能力の解決は終わる。投票の結果によって《遺恨の番人》が戦場を離れることになっても、その能力はスタックに置かれる。

*

いずれかの対戦相手が《ブレイゴの名代》によって追加の票を得ていて、そのプレイヤーがあなたが投票した選択と異なる選択に2票以上投票した場合でも、そのプレイヤーは2点のライフのみを失う。

*

あなたが《ブレイゴの名代》によって追加の票を得ていて、2つ以上の選択に投票した場合、対戦相手はそれらの選択のいずれにも投票しなかった場合のみ2点のライフを失う。

*

《遺恨の番人》の能力は、たとえ同じパーマネントによるものであっても、それを誘発させた投票のみをチェックし、それ以前の投票はチェックしない。

《一石二鳥》

策略

秘策（この策略を統率領域に裏向きで置いた状態でゲームを始め、秘密裏にカード名を1つ指定する。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を持つインスタント呪文かソーサリー呪文を1つ唱えるたび、あなたはそれ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。

*

《一石二鳥》の2つ目の能力を誘発させるには、指定した名前を持つ呪文を唱える前に《一石二鳥》を表向きにする必要がある。

*

能力が解決される時、それは呪文のコピーを作成する。コピーをコントロールするのはあなたである。コピーはスタック上に生成されるため、「唱え」られることはない。よって、呪文を唱えたことによって誘発する能力は誘発しない。コピーは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、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。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部あるいは全部を変更しても良いし、しなくても良い。対象のうちの1つでも新たに適正なものを選べなければ、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残る）。

*

元の呪文がモードを持つものであった場合（「以下のN個から1つを選ぶ——」の類の記述がある場合）、コピーは同じモードを持つ。異なるモードは選べない。

*

元の呪文に（《占骨術》のように）唱える時点で決定されるXが含まれていた場合、コピーは同じXの値を持つ。

*

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場合、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。たとえば、いずれかのプレイヤーが《占骨術》を唱えるために自分の墓地からカードを3枚追放し、あなたがそれをコピーした場合、そのコピーはあなたにカードを3枚引かせて3点のライフを失わせる（しかし、あなたの墓地からカードを追放する必要はない）。

《運河浚渫機》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 5

運河浚渫機を表向きの状態でドラフトする。

各プレイヤーは各ブースターパックの最後のカードを、「運河浚渫機」という名前のカードをドラフトしたプレイヤーに渡す。

{T}：あなたの墓地にあるカード1枚を対象とし、それをあなたのライブラリーの一番下に置く。

*

あなたが《運河浚渫機》という名前のカードをドラフトした場合、各ブースターパックの最後のカードを自分に渡す。つまり、あなたに2枚のカードが渡されたら、あなたはその両方をドラフトする。

*

《運河浚渫機》という名前のカードを複数のプレイヤーがドラフトした場合、各プレイヤーは最後のカードをどのプレイヤーに渡すかを選ぶ。

*

あなたは、これにより渡されたカードを1枚ずつドラフトする。あなたが《歯車式掘削者》もドラフトしていた場合、ドラフトしたカードから好きなカードを取り除いてもよい。

《永遠王、ブレイゴ》

{2} {W} {U}

伝説のクリーチャー — スピリット

2 / 4

飛行

永遠王、ブレイゴがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールする土地でないパーマネントを望む数だけ対象とし、それらを追放する。その後、それらのカードをそれぞれのオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

*

この能力はすべての対象を戦闘ダメージが与えられた後の戦闘ダメージ・ステップ中に追放し、そして戦場に戻す。戦闘に生き残らなかったクリーチャーを対象として取ることはできない。

* 《永遠王、ブレイゴ》の能力を使用して《永遠王、ブレイゴ》を追放することもできる。

*

これによりオーラを追放した場合、それが戦場に出たときにそれをコントロールするプレイヤーはそれが何をエンチャントするのかを決める。そのプレイヤーはそのオーラがエンチャントするプレイヤーまたはパーマネントを自由に選ぶことができる。しかし、そのオーラはそれと同時に戦場に出るパーマネントをエンチャントした状態で戦場に出ることはできない。

《獲得の作業員》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2 / 1

獲得の作業員を表向き状態でドラフトする。

ブースターパックからカードをドラフトする代わりに、あなたはそのブースターパックのカードすべてを一度にドラフトしてもよい。そうしたなら、獲得の作業員を裏向きにし、このドラフト・ラウンドの残りの間カードをドラフトすることができない。（あなたに回されたブースター・パックを見ることはできる。）

*

そのブースターパックからドラフトされるカードの順番は、あなたが決める。多くの場合、それは何の影響もないが、その中にあるカードがいつドラフトされたか、もしくは次にドラフトされたカードを気にするカードであった場合はそれが関係する可能性がある。

*

《獲得の作業員》の2つ目の能力は、あなたがカードをドラフトしている場合にのみ機能する。たとえば、あなたがあるドラフト・ラウンドで《獲得の作業員》をすでに1つ使用していた場合、あなたは同じドラフト・ラウンド中に2つ目の《獲得の作業員》を使用することはできない。

《隠れ潜む自動機械》

{5}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0 / 0

隠れ潜む自動機械をドラフトするに際し、これを公開し、隠れ潜む自動機械を含めてこのドラフト・ラウンドにドラフトしたカードの枚数を記録する。

隠れ潜む自動機械は、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xは「隠れ潜む自動機械」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・ラウンドで《隠れ潜む自動機械》を3枚目のカードとしてドラフトし、同じドラフト・ラウンドの6枚目のカードとして別の《隠れ潜む自動機械》をドラフトした場合、あなたのコントロール下で戦場に出るそれぞれの《隠れ潜む自動機械》は+1/+1カウンターが6個置かれた状態で戦場に出る。

*

別のプレイヤーがオーナーの《隠れ潜む自動機械》があなたのコントロール下で戦場に出た場合、それが出る際にその上に置かれるカウンター数はそのオーナーではなく、あなたが《隠れ潜む自動機械》という名前のカードをドラフトした際に記録した数のうち最大の数となる。あなたも《隠れ潜む自動機械》をドラフトしていない限り、その数は0となる。

《カストーディの従者》

{4} {W}

クリーチャー — スピリット・クレリック

3/3

飛行

議決 —

カストーディの従者が戦場に出たとき、あなたから始めて各プレイヤーは、あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚か、クリーチャー・カード1枚か、エンチャント・カード1枚に投票する。最多あるいは最多と同数の票を獲得した各カードをあなたの手札に戻す。

*

《カストーディの従者》の能力の解決時にそれが戦場に出ていない場合、依然として投票は行われ、最多（あるいは最多と同数）の票を獲得した各カードはあなたの手札に戻る。

《帰還した探検者、セルヴァラ》

{1} {G} {W}

伝説のクリーチャー — エルフ・スカウト

2/4

協議 —

{T}：各プレイヤーは自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。これにより公開された土地でないカード1枚につき、あなたのマナ・プールに{G}を加えるとともにあなたは1点のライフを得る。その後、各プレイヤーはそれぞれカードを1枚引く。

*

《帰還した探検者、セルヴァラ》の協議能力はマナ能力である。これはスタックを使わないため、対応することはできない。

《議会の採決》

{1} {W} {W}

ソーサリー

議決 —

あなたから始めて各プレイヤーは、あなたがコントロールしていない土地でないパーマネント1つに投票する。最多あるいは最多と同数の票を獲得した各パーマネントを追放する。

*

影響を受けたいずれのパーマネントも対象として取られることはない。たとえば、プレイヤーはプロテクション（白）を持つパーマネントに投票することもできる。

《議会の守衛》

{5} {W}

クリーチャー — 巨人・兵士

5 / 5

議決 —

議会の守衛が戦場に出たとき、あなたから始めて各プレイヤーは青、黒、赤、緑のいずれかに投票する。議会の守衛は最多あるいは最多と同数の票を獲得した各色に対するプロテクションを得る。

*

投票はこの能力の解決時点で発生する。これが発生するまでは、《議会の守衛》はいずれの色に対するプロテクションを得ることはない。呪文や能力は、《議会の守衛》の戦場に出たときに誘発する能力に対して対応する場合は通常通りそれを対象として取ることができるが、投票に対して対応することはできない。一度プレイヤーが投票を開始したら、対応するには手遅れである。

*

《議会の守衛》の能力の解決時にそれが戦場に出ていない場合、依然として投票は行われるが、何の効果も発生しない。しかし、投票結果をチェックする（たとえば《遺恨の番人》のように）カードはその投票の内容を見る。

《玉座の災い魔》

{4} {R} {R}

クリーチャー — ドラゴン

5 / 5

飛行

廃位（このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。）

玉座の災い魔が各ターン最初に攻撃するたび、これが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃している場合、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を加える。

*

《玉座の災い魔》の能力には「if節」がある。その能力が効果を発揮するには、それが攻撃クリーチャーとして指定される時点と、その解決が始まる時点で最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃していなければならない。いずれかの時点でそのプレイヤーが最多あるいは最多と同点のライフを持っていなかった場合、その能力は効果を発揮しない。これは廃位の作用と異なる点である。（廃位は能力が誘発されるかどうかを見るためにのみチェックされる。）

《黒薔薇の一片》

{3} {B}

ソーサリー

議決 —

あなたから始めて各プレイヤーは「身体疾患」または「精神疾患」のいずれかに投票する。「身体疾患」がより多くの票を得た場合、あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーは、ターン終了時ま

で－2/－2の修整を受ける。「精神疾患」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だった場合、各対戦相手はそれぞれカードを2枚捨てる。

*

各プレイヤーがどのように投票したかに関わらず、その効果はすべての対戦相手に同じように影響する。

《黒薔薇のマルチェッサ》

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

伝説のクリーチャー — 人間・ウィザード

3 / 3

廃位（このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に＋1/＋1カウンターを1個置く。）

あなたがコントロールする他のクリーチャーは廃位を持つ。

あなたがコントロールする＋1/＋1カウンターが置かれたクリーチャー1体が死亡するたび、次の終了ステップの開始時に、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。

* あるクリーチャーが複数の廃位を持っている場合は、それぞれ誘発する。

*

遅延型誘発能力が解決される前にクリーチャー・カードが墓地を離れた場合、たとえ遅延型誘発能力の解決時にそのカードが墓地に戻っていたとしても、それは戦場に戻らない。

*

《黒薔薇のマルチェッサ》が死亡したときにその上に＋1/＋1カウンターが置かれていた場合、それは自身の能力によりあなたのコントロール下で戦場に戻る。

《グレンゾの反論》

{4} {R} {R}

ソーサリー

赤の4/4のオーガ・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。あなたから始めて各プレイヤーは、自分の左隣のプレイヤーがコントロールしているパーマネントの中からアーティファクト1つ、クリーチャー1体、土地1つを選ぶ。これにより選ばれた各パーマネントを破壊する。

*

あなたから始めて各プレイヤーはターン順に選ぶ。しかし、選ばれたパーマネントはすべて同時に破壊される。

*

いずれの選ばれたパーマネントも対象として取られることはない。たとえば、プレイヤーはプロテクション（赤）を持つクリーチャーを選ぶこともできる。

*

パーマネントが2つ以上の列記されたタイプに該当する場合、そのうちの好きなタイプとして選ぶことができる。たとえば、左隣のプレイヤーがアーティファクト・クリーチャーをコントロールしていた場合、あなたはそれをクリーチャーとして、あるいはアーティファクトとして、またはその両方として選ぶことができる。

* あなたの右側にいるプレイヤーは、《グレンゾの反論》が生み出したオーガを選ぶことができる。

《権力行使》

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。）
あなたが開始プレイヤーとなる。開始プレイヤーとなりうるプレイヤーが複数いる場合、それらのプレイヤーの中から1人を無作為に選ぶ。

*

《権力行使》を持っているが、（他のプレイヤーも《権力行使》を持っていたなどにより）あなたが開始プレイヤーでなかった場合、あなたのターン順に変化はない。開始プレイヤーの右側に座っているのなら、あなたが最後となる。《権力行使》が必ず成功するという保証はない。

《高層都市パリアノ》

伝説の土地

高層都市パリアノ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を1色選び、あなたは別の色を1色選び、その後あなたの左隣のプレイヤーがさらに別の色を1色選ぶ。

{T}：あなたのマナ・プールに、「高層都市パリアノ」という名前のカードをドラフトした際に選ばれた色のうちの1色のマナ1点を加える。

* 選ばれる3つの色はそれぞれ異なる必要がある。

*

あなたが《高層都市パリアノ》をコントロールしているが、《高層都市パリアノ》という名前を持つカードをドラフトしなかった場合、その2つ目の能力はあなたのマナ・プールにマナを加えない。《高層都市パリアノ》は無色のマナを生み出さない。

《好都合な宣言》

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。）
あなたのデッキの最小サイズは5減少する。

*

リミテッド・フォーマット（コンスピラシー・ドラフトを含む）では、通常デッキの最小サイズは40枚となっている。《好都合な宣言》があるなら、あなたのコンスピラシー・ドラフトのデッキの最小サイズは35枚となる。

*

《好都合な宣言》の効果は累積する。ゲーム開始時に統率領域にこれが2枚ある場合、あなたのデッキの最小サイズは10減少する、と続く。

《囁く歯車の隠密》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

1 / 1

囁く歯車の隠密を表向きの状態でドラフトする。

ドラフト中、あなたは囁く歯車の隠密を裏向きにしてもよい。そうしたなら、ドラフトで未開封または別のプレイヤーに見られていないいずれかのブースターパックを見る。

*

あなたが現在進行しているドラフト・ラウンドでドラフトされていないブースターパックを見る場合、そのブースターパックを開封して中のカードを見た後にそれらを裏向きにして置く。

*

あなたが最初のドラフト・ラウンドで《囁く歯車の隠密》を使用して未開封のブースターパックを見た場合、そのブースターパックのオーナーは次のドラフト・ラウンドでそのブースターパックを必ずしも「開封」する必要はない（がすることを選んでよい）。

*

あなたが現在進行しているドラフト・ラウンドでドラフトされているブースターパックを見る場合、プレイヤーがそのブースターパックからカードを1枚ドラフトし、その次のプレイヤーにカードを渡す前の時点でそれを見ることができる。この場合、礼儀としてそのブースターパックを見ているプレイヤーに対して、それを次のプレイヤーに渡す前に次にあなたがそれを見ることが伝えてもよい。

《死の収穫の儀式》

{2} {B} {G}

エンチャント

陰鬱 —

各終了ステップの開始時に、このターンにクリーチャーが死亡していた場合、あなたはカードを1枚引いてもよい。

*

《死の収穫の儀式》の能力には「if節」があるため、この能力が誘発するためには終了ステップ開始前までにクリーチャーが死亡している必要がある。つまり、たとえあなたがその誘発型能力に対応してクリーチャーを1体死亡させるつもりであっても、終了ステップ開始前にクリーチャーが死亡していなかったのであれば、その誘発型能力は誘発しない。

*

カードを引く枚数はそのターン中に死亡したクリーチャー1体につき1枚ではなく、能力の解決時に1枚である。

《世界編み》

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。）

あなたのカードプールにあるすべてのカードが、ゲーム開始時にあなたのライブラリーまたは統率領域に置かれているかぎり、あなたがコントロールする土地は「{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。

*

あなたのカードプールは、それまでドラフトしたすべてのカードまたは《取引仲介機》によってドラフト後に受け取ったカードすべてを含む。《歯車式掘削者》によってドラフトから取り除かれたカードは含まない。

《セルヴァラの処罰者》

{3} {G}

クリーチャー — エルフ・戦士

2 / 2

協議 —

セルヴァラの処罰者が戦場に出たとき、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。これにより公開された土地でないカード 1 枚につき、セルヴァラの処罰者の上に + 1 / + 1 カウンターを 1 個置く。その後、各プレイヤーはそれぞれカードを 1 枚引く。

*

《セルヴァラの処罰者》の能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合、依然として各ライブラリーの一番上のカードは公開されて引かれるが、+ 1 / + 1 カウンターは置かれない。

《先見的設計家、ムッツィオ》

{1} {U} {U}

伝説のクリーチャー — 人間・工匠

1 / 3

{3} {U},

{T} : あなたのライブラリーの一番上から X 枚のカードを見る。X はあなたがコントロールするアーティファクトの点数で見たマナ・コストのうちで最も大きい数に等しい。あなたはそこからアーティファクト・カードを 1 枚公開して戦場に出してもよい。残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

*

X の値はこの能力の解決時に決定される。その時点であなたがアーティファクトをコントロールしていなかった場合、カードを見ることはできない。

《代替案》

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。)

ゲーム開始に際して、追加の手札としてカードを 7 枚引く。マリガン開始前に、どれかの手札 1 組を残し、それ以外をあなたのライブラリーに加えて切り直す。

*

《代替案》の効果は累積する。ゲーム開始時にあなたの統率領域に《代替案》が 2 つある場合、あなたは 7 枚のカードを 3 組引き、そのうちの 1 組を残してそれ以外をすべてライブラリーに加えて切り直す。

*

もし《代替案》および他の策略の組み合わせにより、あなたのデッキにあるカードの枚数がゲーム開始時に引かなければならないカードの枚数より少ない状況になった場合、1 ターン目のアップキープ時に状況起因処理がチェックされた時点で、あなたはゲームに敗北する。

《ダクの複製》

{2} {U} {R}

クリーチャー — 多相の戦士

0 / 0

あなたはダクの複製を、これが速攻と廃位を得ることを除いて、戦場に出ているいずれかのクリーチャーのコピーとして戦場に出してもよい。（このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に+1/+1カウンターを1個置く。）

*

速攻と廃位は《ダクの複製》のコピー可能な値の一部である。別のクリーチャーが《ダクの複製》として戦場に出た場合、または《ダクの複製》のコピーとなった場合、それは《ダクの複製》がコピーしているものをコピーするとともに速攻と廃位を持つ。

* 《ダクの複製》の能力はクリーチャーを対象に取らない。

*

《ダクの複製》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、速攻と廃位を持つことを除いてそれ以上のことはない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンである場合を除く）。そのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、およびパワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果をコピーしない。

*

コピー元のクリーチャーのmana・コストに{X}が含まれていた場合（《地下牢の管理人、グレンゾ》など）、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場合（たとえば、選ばれたクリーチャーが別の《ダクの複製》である場合など）、あなたの《ダクの複製》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。それは速攻と廃位を持つ。

*

選ばれたクリーチャーがトークンである場合、《ダクの複製》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。トークンをコピーしていたとしても、《ダクの複製》はトークンではない。

*

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、《ダクの複製》が戦場に出るときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出る際」あるいは「[このクリーチャー]は～の状態で戦場に出る」能力も機能する。

*

何らかの理由によって《ダクの複製》が他のクリーチャーと同時に戦場に出る場合、《ダクの複製》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る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んでもよい。その場合、《ダクの複製》は0/0の多相の戦士・クリーチャーとして戦場に出るため、次の状況起因処理のチェック時におそらく即座に墓地に置かれることになる。

《ダク・フェイデン》

{1} {U} {R}

プレインズウォーカー — ダク

- + 1 : プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーはカードを 2 枚引き、その後カードを 2 枚捨てる。
- − 2 : アーティファクト 1 つを対象とし、そのコントロールを得る。
- − 6 : あなたは「あなたがパーマネントを 1 つ以上対象とする呪文を 1 つ唱えるたび、それらのパーマネントのコントロールを得る。」を持つ紋章を得る。

* 《ダク・フェイデン》の紋章の能力は、それを誘発した呪文が解決されるより先に解決する。

*
《ダク・フェイデン》の 2 つ目の能力と紋章の能力は永続する。《ダク・フェイデン》が戦場から離れても、パーマネントのコントロールを失うことはない。

*
あなたがパーマネントのコントロールを得た状態でゲームから退場した場合、そのコントロール変更効果は終了する。そのパーマネントが別のコントロール変更効果の影響を受けていない限り、それはオーナーのコントロール下に戻る。

*
別のプレイヤーがオーナーであるパーマネントのコントロールをあなたが得た状態で、そのプレイヤーがゲームから退場した場合、そのパーマネントもゲームから退場する。

《地下牢の管理人、グレンゾ》

{X} {B} {R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ならず者

2 / 2

地下牢の管理人、グレンゾは、+ 1 / + 1 カウンターが X 個置かれた状態で戦場に出る。

{2} : あなたのライブラリーの一番下のカードをあなたの墓地に置く。それが地下牢の管理人、グレンゾのパワー以下のパワーを持つクリーチャー・カードであった場合、それを戦場に出す。

*
《地下牢の管理人、グレンゾ》の能力の解決時に《地下牢の管理人、グレンゾ》のパワーと墓地に置かれているクリーチャー・カードのパワーを比べ、それを戦場に出すかどうかを決定する。この時点で《地下牢の管理人、グレンゾ》が戦場に出ていなかった場合、それが戦場にあった最後のときのパワーを用いる。

*
墓地に置いたカードがクリーチャー・カードででなかった、または《地下牢の管理人、グレンゾ》のパワーより大きいパワーを持つクリーチャー・カードであった場合、それはそのまま墓地に残る。

《知識の探求者》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2 / 2

知識の探求者をドラフトするに際し、これを公開する。知識の探求者をドラフトした後に、ブースターパックを 1 つドラフトに加えてもよい。（あなたの次のピックはそのブースターからとなる。それを次のプレイヤーに渡し、それはこのドラフト・ラウンドにドラフトされる。）

*

ブースターパックはマジック：ザ・ギャザリングのいずれのセットからでも良いが、あなたがそれを提供しなければならない。他の参加者たちと相談し、アドバイスを求めよう。

*

ドラフトにブースターを加える手順として、まず《知識の探求者》が入っていたブースターパックを次のプレイヤーに渡す。その後に新しいブースターパックを開封してカードを1枚ドラフトし、新しいブースターパックを同じ方向に渡す。その後、新しいブースターパックを追加しなければ受け取るはずだったブースターパックを受け取り、ドラフト・ラウンドはそのまま進行する。追加されたブースターパックは、そのドラフト・ラウンドで開封された他のブースターパックより数ピック長く持続する。

*

ドラフトにブースターパックを加えることにより、カードプールにより多くのカードを持つプレイヤーが出てくるのが起こり得る。これは通常の現象である。

*

あなたが《獲得の作業員》を使用して《知識の探求者》が入っているブースターパックをドラフトし、ドラフトにブースターパックを加えることを望む場合、先に《知識の探求者》が入っていたブースターパックに残ったカードを1枚ずつドラフトする。その後、新しいブースターパックを開封する。あなたはそのパックに入っているカードを見ることはできるが、そこからカードをドラフトすることはできない。その新しいブースターパックを通常通りに渡す。貴殿の気前の良さに感謝を。

《点火隊》

{5} {R} {R}

クリーチャー — ゴブリン・戦士

0 / 0

点火隊は、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xは戦場に出ているタップ状態の土地の総数に等しい。

{2} {R},

点火隊から+1/+1カウンターを1個取り除く：土地1つを対象とする。それはターン終了時まで赤の4/4のエレメンタル・クリーチャーになる。これは土地でもある。

*

対象となる土地がそのコントローラーの最も近いターンの開始時からそのプレイヤーのコントロール下にいたのではない場合、その土地は攻撃できず、その{T}能力も起動できない。これはほとんどの場合、そのターンにマナを引き出す目的でそれをタップできないということを意味する。

*

これは戦場に出たクリーチャーとしては扱われない。土地はすでに戦場におり、そのタイプを変化させただけである。

*

《点火隊》の能力はその土地の名前やその土地が持つ他のタイプ、サブタイプまたは特殊タイプ（「基本」や「伝説の」など）には影響しない。また、その土地はすでに持っていた能力を持ち続ける。

*

パワーやタフネスを特定の値に設定するのではなく修整を与える効果（《巨大化》による効果など）、カウンターによるパワー/タフネスの変化、そしてクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える効果は

依然として適用される。これは能力の解決時にその土地がすでにクリーチャーであった場合に起こり得る。

*

影響を受けている土地のコピーは赤の4/4のエレメンタル・クリーチャーにはならない。たとえば、対象とした土地が基本土地の《山》であった場合、そのクリーチャーのコピーは単に基本土地の《山》となる。

《取引仲介機》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2/3

取引仲介機を表向きの状態でドラフトする。

ドラフト終了直後に、あなたのカードプールにあるカードを1枚公開してもよい。他の各プレイヤーは、自分のカードプールにあるカードを1枚、それと交換することを提案してもよい。あなたはいずれかの提案を1つ受け入れてもよい。

{T}：カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。

*

あなたは《取引仲介機》の2つ目の能力で《取引仲介機》を公開してもよい。そうすることであなたが別のプレイヤーの提案を受諾した場合、そのプレイヤーは2つ目の能力を使って別の交換を提案することはできない。

*

《取引仲介機》の2つ目の能力を使用する場合、カードを公開した後に他の各プレイヤーはそれぞれのカードプールからカードを1枚まで選び、選ばれたカードは同時に公開される。

*

あなたがいずれかのプレイヤーの提案を受諾した場合、あなたが公開したカードはそのプレイヤーのカードプールの一部に加えられ、そのプレイヤーが提案したカードはあなたのカードプールの一部に加えられる。

*

これにより交換されたカードはドラフトされていない。たとえば、それらを《歯車式掘削者》でドラフトから取り除くことはできない。

*

交換に関与したいいずれかのカードに何らかの情報が記述されていた場合、その情報は最初にそのカードをドラフトしたプレイヤーではなく交換されたカードと一緒に残る。そのカードをドラフトした際に行った処理（など）を参照する能力は、実際にそのカードをドラフトしたプレイヤーではなくても、そのカードの新たなオーナーを参照する。

*

プレイヤーが複数の情報が記載されたカードを交換した場合、交換時にそれらの情報はすべて共有される。たとえば、あなたが複数の《歯車式足跡追い》をドラフトしたプレイヤーから《歯車式足跡追い》を受け取った場合、あなたの《歯車式足跡追い》はあなたと《歯車式足跡追い》を交換したプレイヤーが記録した名前のプレイヤーを攻撃することができる。交換した相手のプレイヤーは、残った《歯車式足跡追い》から記録した名前を取り除くことはできない。

*

2人以上のプレイヤーが《取引仲介機》をドラフトした場合、その2つ目の能力を使用してカードを交換することを望むプレイヤーたちは無作為の順番でそれを行う。

*

ドラフト後に2つ以上のゲームに分かれる場合、交換は各ゲームで誰がプレイするのかが判明する前に行われる。

《ドレイク街の遺棄者》

{4} {B}

クリーチャー — ゾンビ

0/0

ドレイク街の遺棄者は、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xはすべての墓地にあるクリーチャー・カードの総数に等しい。

{2} {B},

ドレイク街の遺棄者から+1/+1カウンターを1個取り除く：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは-1/-1の修整を受ける。

* 《ドレイク街の遺棄者》が墓地から戦場に出る場合、Xの値を決めるのに自分自身もカウントする。

《奈落の統治》

{4} {B} {B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれクリーチャーを1体生け贄に捧げる。飛行を持つ黒のX/Xのデーモン・クリーチャー・トークンを1体戦場に出す。Xはこれにより生け贄に捧げられたクリーチャーのパワーの合計に等しい。

*

まずあなたがどのクリーチャーを生け贄に捧げるかを選び、続いてターン順に他の各プレイヤーが選ぶ。それらのクリーチャーはすべて同時に生け贄に捧げられる。

*

Xの値を決定する際は、（それがマイナスの値であっても）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ときのパワーを用いる。たとえば、生け贄に捧げられたクリーチャーがそれぞれ3/3、5/5、0/4、-2/2であった場合、そのデーモン・クリーチャー・トークンは6/6となる。

《歯車式足跡追い》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 狼犬・構築物

4/4

歯車式足跡追いをドラフトするに際し、これを公開し、これを渡したプレイヤーの名前を記録する。

歯車式足跡追いは可能なら毎ターン攻撃する。

歯車式足跡追いは、「歯車式足跡追い」という名前のカードによって記録したプレイヤーを可能なら毎ターン攻撃する。

*

ドラフト後に2つ以上のゲームに分かれる場合、あなたと記録されたプレイヤーが同一のゲームに必ず参加する必要はない。

*

記録されたプレイヤーが同じゲームに参加していない場合、《歯車式足跡追い》の最後の能力は何もしないが、依然として可能なら毎ターン攻撃しなければならない。これは《歯車式足跡追い》がブースターパックから最初にドラフトしたカードであったことにより、記録されたプレイヤー名がない場合も同様である。

*

最後の能力が適用されない場合、《歯車式足跡追い》がどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかはあなたが決める。

*

左右両方のプレイヤーがあなたに《歯車式足跡追い》を渡したなどにより複数のプレイヤーの名前が記録されている場合には、それぞれの《歯車式足跡追い》がどのプレイヤーを攻撃するかはあなたが決める。2つ以上の《歯車式足跡追い》をコントロールしている場合、それらはそれぞれ別の記録された名前のプレイヤーを攻撃することができる。

*

そのクリーチャーのコントローラーの攻撃クリーチャー指定ステップの時点で、《歯車式足跡追い》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、あるいは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）場合、攻撃しない。このクリーチャーが攻撃するために何らかのコストが必要な場合、そのコストの支払いが強制されることはないので、やはり攻撃しなくてもよい。

《歯車式掘削者》

{6}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/0

歯車式掘削者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、それを裏向きの状態でドラフトから取り除いてもよい。（それらのカードはあなたのカードプールには含まれない。）

歯車式掘削者は、+1/+1カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xはあなたが「歯車式掘削者」という名前のカードによってドラフトから除外したカードの総数に等しい。

*

あなたはカードを取り除く場合にもそのカードをドラフトする。これはその能力に「次にドラフトするカード〜」などと書かれていた場合に影響する。取り除くカードにそれを表向きにドラフトするよう指示があった場合、それを表向きにし、取り除く際に裏向きにす。取り除くカードにそれをドラフトした際に公開しその後追加で処理を行わなければならないという指示があった場合、それらの処理を行った後にカードを裏向きにすしてドラフトから取り除く。

*

ドラフトから取り除かれたカードは、いずれのプレイヤーのカードプールにも含まれない。それらのカードは、そのドラフトに関連するいずれのゲームでもプレイできない。

*

あなたがすでにドラフトしたカードをドラフトから取り除くことはできない。これにより取り除くことができるのは、《歯車式掘削者》をドラフトした後にドラフトしたカードだけである。

*

あなたが《歯車式掘削者》を複数枚ドラフトした場合、それぞれのXの値は全て同じとなる。たとえば、取り除かれたカードのいずれかが2枚目の《歯車式掘削者》をドラフトする前に取り除かれたものであったとしても関係ない。

*

他のプレイヤーは（《歯車式スパイ》がプレイヤーにそれを可能とした場合を除き）あなたがドラフトから取り除いたカードを見ることはできない。

*

他のプレイヤーがドラフトした《歯車式掘削者》があなたのコントロール下で戦場に出た場合、出る際にその上に置かれるカウンターの数はそのオーナーではなくあなたが《歯車式掘削者》でドラフトから取り除いたカード数により決定される。あなたも《歯車式掘削者》をドラフトしていない限り、その数は0となる。

《歯車式司書》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

3/3

歯車式司書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、歯車式司書をそのブースターパックに入れる。

*

《歯車式司書》は実質的に、それをそのブースターパックに戻すことと引き換えに、あなたにそのブースターパックからカードを2枚ドラフトすることを可能としている。

*

カードによってはそれがドラフトされた順番や次にドラフトしたカードをチェックしていることがあるため、2枚のカードは1枚ずつドラフトされる。

*

1つのブースターパックからドラフトする際に、2枚以上の《歯車式司書》の能力を使用してもよい。たとえば、1つのブースターパックから3枚のカードをドラフトし、そのブースターパックに《歯車式司書》を2つ戻すことも可能である。

《歯車式スパイ》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2/1

歯車式スパイをドラフトするに際し、これを公開する。あなたは次にこのブースターパックからドラフトされたカードを見てもよい。

飛行

*

あなたが（たとえば、《歯車式司書》を使用することにより）そのブースターパックから次にドラフトするプレイヤーであった場合、1つ目の能力は何もしない。

*

そのカードがドラフトから取り除かれて裏向きに置かれた状態でも、そのカードを見ることができる。

《ブレイゴの好意》

策略

秘策（この策略を統率領域に裏向きで置いた状態でゲームを始め、秘密裏にカード名を1つ指定する。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。）
あなたが唱える選ばれた名前を持つ呪文は、それを唱えるためのコストが{1}少なくなる。

* 2つ目の能力は、呪文に必要な色マナの数減らすことはできない。

* 2つ目の能力は、超過コストなどの代替コストを減少させることができる。

*

呪文を唱えるためにキッカー・コストやその他の追加コストが存在する場合、コストの減少を適用する前にそれらの増加を適用する。

《ブレイゴの名代》

{2} {W}

クリーチャー — 人間・アドバイザー

1 / 4

投票中、あなたは追加で票を1つ得る。（その票は別の選択もしくは同じ選択に投票してもよい。）

*

この能力は累積する。たとえば、あなたが《ブレイゴの名代》を2つコントロールしていた場合、1回の投票で3つの票を投票することができる。

*

すべての票は同時に投票される。あなたが投票した後に投票するプレイヤーは、投票する時点であなたの投票結果をすべて知ることとなる。

*

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。《敵対の大天使》のように、プレイヤーに選択をさせるカードには影響しない。

《分割判定》

{1} {U}

インスタント

議決 —

インスタント呪文またはソーサリー呪文を1つ対象として選ぶ。あなたから始めて各プレイヤーは「否定」または「複製」のいずれかに投票する。「否定」がより多くの票を得た場合、その呪文を打ち消す。「複製」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だった場合、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。

*

「複製」がより多くの票を得た場合、《分割判定》はその呪文のコピーを生み出す。コピーをコントロールするのはあなたである。コピーはスタック上に生成されるため、「唱え」られることはない。よって、呪文を唱えたことによって誘発する能力は誘発しない。コピーは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、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。新しい対象を選ぶ場合、その対象のうちの一部あるいは全部を変更しても良いし、しなくても良い。対象のうちの1つでも新たに適正なものを選ばなければ、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残る）。

*

元の呪文がモードを持つものであった場合（「以下のN個から1つを選ぶ——」の類の記述がある場合）、コピーは同じモードを持つ。異なるモードは選べない。

*

元の呪文に（《占骨術》のように）唱える時点で決定されるXが含まれていた場合、コピーは同じXの値を持つ。

*

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場合、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。たとえば、いずれかのプレイヤーが《占骨術》を唱えるために自分の墓地からカードを3枚追放し、あなたがそれをコピーした場合、そのコピーはあなたにカードを3枚引かせて3点のライフを失わせる（しかし、あなたの墓地からカードを追放する必要はない）。

《暴君の選択》

{1} {B}

ソーサリー

議決 —

あなたから始めて各プレイヤーは「死」または「拷問」のいずれかに投票する。「死」がより多くの票を得た場合、各対戦相手はそれぞれクリーチャーを1体生け贄に捧げる。「拷問」がより多くの票を得た、あるいは票が同数だった場合、各対戦相手はそれぞれ4点のライフを失う。

*

「死」がより多くの票を得た場合、各対戦相手はそれぞれがコントロールするクリーチャーから1体を選び、それを生け贄に捧げる。いずれのクリーチャーも対象として取られることはない。たとえば、対戦相手はプロテクション（黒）を持つクリーチャーを生け贄に捧げることもできる。

《闇からの摘出》

{3} {U} {B}

ソーサリー

各プレイヤーはそれぞれ、自分のライブラリーの一番上から2枚のカードを自分の墓地に置く。その後、いずれかの墓地にあるクリーチャー・カード1枚をあなたのコントロール下で戦場に出す。

*

《闇からの摘出》はクリーチャー・カードを対象としない。どのカードを戦場に出すかは、《闇からの摘出》の解決時に選ぶ。《闇からの摘出》によって墓地に置かれたカードを含めて、その時点で墓地に

あるすべてのクリーチャー・カードから選ぶことができる。その時点で墓地にクリーチャー・カードがない場合、《闇からの摘出》の解決は終わる。

《領域の探求者》

{4} {G} {G}

クリーチャー — エルフ・スカウト

0 / 0

領域の探求者は、+1/+1 カウンターがX個置かれた状態で戦場に出る。Xはすべてのプレイヤーの手札にあるカードの総数に等しい。

{2} {G},

領域の探求者から+1/+1 カウンターを1個取り除く：あなたのライブラリーから土地カードを1枚探し、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。

*

《領域の探求者》が唱える以外の方法でプレイヤーの手札から戦場に直接出る場合、Xの値を決めるのに自分自身もカウントする。

*

Xの値は《領域の探求者》が戦場に出る際に決定される。プレイヤーは《領域の探求者》がスタック上に置かれている間に、呪文を唱えたり能力を起動させたりすることで手札の数を減らすことができる。その結果として《領域の探求者》が戦場に出るに際してその上に置かれるカウンターの数はその分少なくなる。

《霊気探知機》

{7}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

6 / 4

霊気探知機をドラフトするに際し、これを公開する。あなたが次にドラフトしたカードを公開し、その名前を記録する。

霊気探知機が戦場に出たとき、あなたの手札およびライブラリーから、「霊気探知機」という名前のカードをドラフトした際に記録した名前を持つカードを1枚探してもよい。あなたはそれをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。あなたがこれによりあなたのライブラリーからカードを探した場合、それを切り直す。

*

これによりカードを唱えるとき、カードのタイプに基づくタイミングの制限は無視する。それ以外の、「[このカード]は戦闘中にのみ唱えられる」などの制限は適用される。

*

あなたがカードを「そのマナ・コストを支払うことなく」カードを唱えた場合、あなたは超過コストのような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。そのカードに強制の追加コストがある場合、それを払わなければならない。

* カードのマナ・コストに{X}が含まれる場合、その値は0になる。

*

《霊気探知機》の能力が解決される前にそれが戦場を離れた場合でも、あなたは引き続き記録した名前を持つカードを探して唱えることができる。

*

《霊気探知機》をドラフトした後にドラフトしたカードが土地カードだった場合、《霊気探知機》の能力を使用してその土地をプレイすることはできない。

*

最後以外のいずれかのドラフト・ラウンドであなたが最後にドラフトしたカードが《霊気探知機》であった場合、次のドラフト・ラウンドで最初にドラフトしたカードを公開してその名前を記録する。

*

一番最後にドラフトしたカードが《霊気探知機》であった場合、記録された名前は発生しない。それが戦場に出たとき、あなたは自分の手札またはライブラリーを探すことはできるが、別の《霊気探知機》をドラフトしてその時にカードの名前を記録していない限り、これによりカードを唱えることはできない。

*

他のプレイヤーがオーナーである《霊気探知機》があなたのコントロール下で戦場に出た場合、あなたはそのオーナーが記録した名前ではなく、自分が《霊気探知機》という名前を持つカードをドラフトした際に記録した名前のカードを探すことができる。あなたが《霊気探知機》という名前を持つカードをドラフトしていない限り、カードを唱えることはできない。

*

カードは（ライブラリーを探した場合）ライブラリーを切り直す前に唱えられる。非常に稀なケースとして、あなたはカードを唱えながらライブラリーに関連する処理を実施する必要がある場合がある。たとえば、唱えたカードには追加コストがあり、それを支払うためにあなたが《錯乱した助手》の能力（「{T}, あなたのライブラリーの一番上のカードをあなたの墓地に置く：あなたのマナ・プールに{1}を加える。」）を起動した場合、ライブラリーを探す間はそれに含まれるカードの順番はそのまま保たなければならない。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、およびマジック：ザ・ギャザリング —

コンスビラシーは、米国およびその他の国においてWizards of the Coast LLCの商標です。©2014 Wizards.