

:::コウシン学習会『イコリア；巨獣の棲処』

::はじめに&コウシン学習会挨拶

(# 0：学習会タイトル画面 3つの議題)

今回の議題は3つです。

まず私の「『イコリア：巨獣の棲処』に伴う更新について」。それから原くんの「失格裁定を出したときにすべきこと」・最後に和田くんの「MFスタッフのお仕事」です。

オンラインには多分みんな慣れていませんので、ぼちぼちのんびり行きましょう。

それでは、まず1コマ目、私の「『イコリア：巨獣の棲処』に伴う更新について」です。

(# 1：『イコリア：巨獣の棲処』に伴う更新について タイトル)

今回はMTRは、『イコリア』発売関連の更新だけで、全く変更はありませんでした。

IPGもそれほど変更はなかったなので、まずそっちをやっちゃいましょう。

(# 2：IPGの変更点)

3.4節の〔デッキリストの問題〕、3.5節の〔デッキの問題〕。相棒と、リストと一致しているデッキが整合していない場合、プレイヤーは相棒に合うようにデッキを修正するか、しないで相棒を使わないようにするか、どちらかを選ぶことができます。

デッキ(=リスト)を修正する場合、それは「プレイヤーが使おうと思っていたデッキでないリストを提出した」ということになり、〔デッキリストの問題〕で【ゲームの敗北】です。

修正しない場合、相棒の条件に合わないデッキを使っていた、ということで〔デッキの問題〕で【警告】を出し、条件を満たすサイドボードのカードを無作為に選び、対戦相手の選択で違反しているカードと入れ替えます。入れ替えられなかったら【ゲームの敗北】です。

同じく3.5節の格上げの条件が明確化されています。

IPGの更新はこれだけです。ということで、次はいよいよCRです。

(# 3：CRの変更点一覧)

CRの変更点はこれだけあります。まあ結構多いですね。

相棒とか変容とか合同とか、継続的効果の相互作用の話はあとに回して、それ以外の細かいのを先に行きましょう。

120.4節は、ダメージを与える効果の処理です。今まではまず置換効果でダメージを修整して、その後でダメージを与え(この時点でダメージを与えることによって誘発する能力が誘発する)、その後クリチャーが負ったりプレイヤーのライフが減ったりする結果になり、最後にその結果が実際にイベントとして発生します。

ここまででもややこしかった。はい。そのとおり。

能力と効果と結果とイベント。この切り分けもややこしくて大事ですが、今日は置いておきます。今回の更新では、この部分は変わっていません。変わったのはこの工程の前になります。

ダメージを与え始める前に致死ダメージを計算して余剰ダメージを別枠にするというものです。

クリーチャーのトランプルと、ダメージに対する置換・軽減効果の相互作用は御存知の通り、トランプルで「突き抜ける」ダメージを算出するのは置換や軽減よりも前です。プロテクション vs トランプルの挙動は、皆さんご存知のとおりです。

それと同じように、今後は「余剰のダメージ」を先に算出する工程ができました。余剰のダメージを「代わりに」他のどこかに与える、という場合にだけ意味があります（し、算出されます）が、要は置換軽減前で致死ダメージになる分より余っている分のダメージ、です。

122.1b 節、キーワード・カウンターですが、これはまあ、単純にその能力を持つ、というだけです。後の継続的効果の相互作用のときにもちょっとだけ触れます。

122.8 節の「それらのカウンターを置く」は、その誘発型能力の中で戦場を離れたオブジェクトの上にあったカウンターの数や種類を参照し、それと同数同種のカウンターを新しく置くということです。最後の情報の一種と考えて問題ないでしょう。

201.5.節は、要はゴジラシリーズ・カードの正式カード名は2行目に書かれている方、という話です。だから「死のコロナビーム、スペースゴジラ」なんてカード名はありません。あれは《虚空を招くもの》であり《Void Beckoner》です。

205.3.節はいつものサブタイプ一覧です。クリーチャーにサメとカワウソ、プレインズウォーカーにルーカが追加されました。

607.5.節は関連した能力に関するルールですが、コピー効果のところにあったのでこちらに移動してきました。関連した能力の1つ目で選択されていなかった場合、2つ目は何もしない、というルールが、コピー効果以外にも拡張されましたがまあ悩むことはないでしょう。

704.5g 節、致死ダメージによる破壊の条件が明確化されました。《力の具現、ジローサ》の能力で、パワーが0のクリーチャーは全滅する、というわけではないという話です。ダメージを1点でも負っていなければ、致死ダメージを受けたことにはなりません。

903.11.節では、統率者戦でゲームの外部から持ってくることができるカードはデッキ内のカードの条件（固有色、シングルトン）を守らなければならない、と規定されました。実際は外部のカードを使えない統率者戦が多いそうですが、ウィッシュボードや何やで使える場合のためのルールですね。

と、ざっくり細かいのを見てきましたが、この項目でなにか質問はありますか？  
あれば、自分の名前の横にある「挙手」ボタンで挙手してください。

それでは次、新ルールの1つ、相棒の話に入ります。

(# 4 : 相棒)

まず相棒のルールを引用します。

総合ルールで2項目（枝番単位では4項目）、違反処置指針で2項目あります。

相棒とは何かというと、まあ、統率者みたいなもんです。固有色の変わりにカードごとに異なる条件でデッキ構築に縛りがかかりますが、ゲームの外部から唱えることができます。

一旦唱えたらあとはデッキの中にあったカードと同じように扱われるということです。破壊されたときに墓地に行く代わりに統率領域に行ったりはしません。

もう1つ統率者と違うのは、統率者は統率領域というゲームの内部に置かれますが、相棒はそうではないということです。元がゲームの外部なので60枚のうち1枚にはならず、構築環境ではサイドボードの一部になります。また、その同じ理由から、相棒の提示のほうが統率者の提示よりも前になります。

サイドボードのカードはデッキの一部ではないので、相棒の条件に合致していなくても構いません。

あとは、スタンダードなどの競技マジックで使えるということが重要です。

相棒を使う、と意思表示をしたものの、実はデッキが条件を満たしていなかった、という状況が考えられます。

先程、IPGの更新点のほうでも説明しましたが、もう一度おさらいしておきましょう。

デッキリストが意図通りで、実際に使っているデッキ（サイド後であることが多いでしょう）が条件を満たしていない場合、サイドボード内にある条件を満たすカードを無作為に選び、対戦相手がそれを入れ替えます。交換しても条件を満たせない場合は【ゲームの敗北】に格上げです。

デッキリストが相棒の条件を満たしておらず、それが意図通りではなかった場合、〔デッキリストの問題〕で【ゲームの敗北】です。その上で、メインとサイドボードのカードを入れ替えて相棒を使えるようにすることができます。入れ替えても条件を満たせないなら、まあ、相棒を出すのを諦めてもらいましょう。

このあたりの相棒違反の処理はちゃんと場合分けしておかないと混乱するかもしれません。

相棒について質問はありますか？ あれば「挙手」ボタンをお願いします。

では次、変容と合同パーマネントの考え方について。

(#5：変容と合同)

変容を持つクリーチャー・呪文は、自分がオーナーであって人間でないクリーチャーを対象として、変容コストで唱えることでそのクリーチャーと合同する（あるいはそのクリーチャーを変容させる）ことができます。

変容させることは戦場に出すことではなく、オブジェクトとしてはそれまでのクリーチャーとあらゆる意味で同一です。

変容させるクリーチャー・呪文の対象が不適正になった場合、その呪文は通常のクリーチャー・呪文として解決され、戦場に出ることになります。

変容した後のパーマネントのことを「合同パーマネント」と呼びます。

変容させるクリーチャー・呪文は、合同パーマネントの一番上か一番下に置きます。

合同パーマネントは、その一番上の部品（カードやトークン）の性質をすべて持ち、加えて、2枚目以降の部品の能力すべてを持つ、単一のオブジェクトです。

ざっくり言ってしまうばこれだけです。

そこさえ理解していれば、あとの扱いは基本的に他のルールから類推できます。

変容させるクリーチャー・呪文が受けていた効果は、合同パーマネントに影響する。これは通常のクリーチャー・呪文への効果がクリーチャーに影響するのと同じです。

合同パーマネントが破壊されたら、その部品すべてが墓地に置かれる。オブジェクト1つですから当然一緒に動きます。そして複数のカードが同時に墓地に置かれるので、その順番はオーナーが決めます。

オブジェクトがパーマネントに合同したことで、そのオブジェクトはもとの領域を離れますが、戦場に出たわけではないので召喚酔いにはなりませんし、もとのパーマネントが受けていた効果やカウンターやその他諸々はそのまま続きます。

合同パーマネントの部品にトークンが含まれている場合、それが一番上なら合同パーマネントもトークンですし、それ以外なら関係ありません。

合同パーマネントがオモテ向きか裏向きかは、一番上の部品の位相で決まります。

反転や両面も、合同パーマネントの位相に従って部品の位相が決まります。

合同パーマネントがオモテ向きになる場合、その部品もすべてオモテ向きになります。裏向きになる場合も同様です。そのため、一部の合同パーマネントはオモテ向きや裏向きになれないことがあります。これは類推できない部分かもしれません。

効果が、合同パーマネントが移動するのを追う場合、その移動先の新しいオブジェクトとなった部品すべてを見つけて扱います。明滅したら合同パーマネントは複数のパーマネントに分かれることになります。

これらのルールが総合ルールの各地に散らばっています。メインはもちろん702.139節〔変容〕と721節〔パーマネントの合同〕ですが、例えば608.3、パーマネント呪文の解決に関する項目の中に「変容は対象を取るけど不適正でもクリーチャーとして戦場に出るよ」と書かれていますし、この後掘り下げる613.2a節には「オブジェクトをパーマネントに合同させたことによって決定されるオブジェクトの基本の特性への変更」とかいう呪文のようなことが書いてあります。

まあ、でも、「合同パーマネント」という新しいオブジェクトの概念を理解すれば、それで終わりです。

この項目の質問があれば受け付けます。「拳手」ボタンをどうぞ。

最後に613節。20年ぶりに、というかCRができて以来初めて、調整が入った、継続的効果の相互作用です。

(#6：継続的効果の相互作用)

種類別・種類細別で一番大きいのは第1種です。

旧第1種は「コピー効果」となっていて、では何をコピーできるのかはここには書かれていませんでした。「コピー可能な値」とは一体何なのか。

それをまとめたのが今回の更新です。

コピー可能な値を変更するルールや効果が第1種になりました。

裏向きであることによって特性が変更されるのも、第1b種として処理されるようになりました。

これでコピー可能な値がわかりやすくなりました。ここに合同パーマネントの処理が入ってきていますが、実際上の処理は何一つ変わっていません。説明するとき間違わないようにするぐらいですね。

ちなみに、ここには、多分見落としが1つあります。《原初の土》系の処理が、706.2にはあるのにこっちは入っていません。今イーライに問い合わせしていますが、まだ返事は来ていません。

2つ目の変更点が、第6種です。キーワード・カウンターが入りました。まあ入らないと処理できないし当然っちゃー当然です。

そして最後第7種。この変更は、そもそもなんで分けてたのかわからないものを統合しただけです。パワーやタフネスを修整する効果と、パワーやタフネスを修整するカウンターが別扱いだったのが統合されました。

もう1つ、目立たないけれども意味がある変更は、タイムスタンプについてです。

まず、カウンターのタイムスタンプが定義されました。同名のカウンターは互換性があるので、同じタイムスタンプを持ちます。そのタイムスタンプは、その種類のカウンターがそのオブジェクトの上に置かれた最新の時点の値です。カウンターを取り除いても変化しません。

そして最後に、複数のものが同時にタイムスタンプを得る場合の処理です。これまでアクティブ・プレイヤーがその順番をすべて決めていましたが、マジックの常識から言うとそこはAPNAPだろう、と。ということで、APNAP順になりました。まずアクティブ・プレイヤーのコントロールしているものが、アクティブ・プレイヤーが選んだ順番でタイムスタンプを得ます。その後、非アクティブ・プレイヤーのコントロールしているものが、非アクティブ・プレイヤーが選んだ順番でタイムスタンプを得ます。

それでは、この項目ならびに他の全体を通して、あるいはそれ以外の質問を受け付けます。あれば「挙手」お願いします。

私の方からは以上です。ご清聴ありがとうございました。

それでは10分ほどの休憩を挟んで、次のプレゼンター、原くんをお願いします。

(休憩)