

## 第一回プロセプター検定

これは問題用紙です。解答は解答用紙に記述してください。  
時間制限はありません。ゲームや攻略本を見ず、自分の力で解いてください。

問1. 次のフレイバー（解説）を持つカード名を選びなさい。（選択式・各1点）

(1) 吉兆として出現する聖獣。水の精霊力を持つ存在に感应し、さらなる力を得る。

A. サーベントフライ B. キリン C. サンダースポーン D. ルフ

(2) 夢の妖精。普段は体が透明なので、姿は見えない。人にとりついて、夢の世界に引きずり込んでしまう。

A. ナイトメア B. アルブ C. アネイマブル D. レムレース

(3) 森と大地の支配者。絶大な力で森に君臨する。戦いに際しては、森の住人たちを否応なく盾として使役するが、一方で彼らの戦いを助けもする。

A. ブロンティードス B. グレートタスカー C. ヨルムンガンド D. シルバンダッチェス

(4) さまよう炎。普段は大きな火柱に過ぎないが、命令を受ければ自力で移動し、敵に襲いかかることもできる。

A. フロギストン B. ヘルパイロン C. バーンタイタン D. クリーピングフレイム

(5) 深海の魔族。絶大な攻撃力を持つだけでなく、その巨体を水や氷に変化させて、敵からの攻撃を無効化する。

A. ラハブ B. アンダイン C. アクアデューク D. ゴーストシップ

(6) 生命を持つ石造の重機。古代文明によって作られたといわれている。これに踏み荒らされた土地は、すべてが押しつぶされて精霊力を失う。

A. グランギア B. ロックタイタン C. グレートフォシル D. デバステイター

(7) 博識の語り部。その話に聞きほれていると、戦いのことを忘れてしまう。

A. アプサラス B. バードメイデン C. シャラザード D. フェイ

(8) 虚無の化身。戦闘での強さはもちろんのこと、破滅的な力をもつ秘術も、畏れられている。

A. レジェンドファロス B. エアログッチェス C. ニル=バーナ D. コアトリクエ

(9) 姿を変える魔物。一度姿を変えると変身後の生物になり切ってしまう、元には戻れない。

A. イド B. シェイプシフター C. デスサイズ D. バルダンダース

(10) 魔法使いに作られた人工生物。その体は、まだ完成しない。しかし、それは常に成長することを意味する。

A. ラーバキン B. キメラ C. パウダーイーター D. パイロクルス

(11) コケの巨怪。ゆっくりと成長し、巨大になる。ただし、あまりに大きくなりすぎると、体の末端からコケが枯れていく。

A. リチェノイド B. カクタスウォール C. モスタイタン D. ギガンテリウム

(12) さまよう魂を集める魔物。魂を捕らえては自身の力に変え、恐るべき強さにまで攻撃力を高める。

A. ブラッドプリン B. ダスクドウェラー C. ソウルコレクター D. ドゥームデポラー

(13) 影の魔物。暗がりに紛れて敵の不意を打ち、犠牲者の力を根こそぎ奪ってしまう。

A. ハイドビハインド B. ブラックナイト C. シャドウガイスト D. ショッカー

- (14) 水陸両棲の戦士。風と水を自在に操って戦う。泡のバリアで敵の魔法攻撃も防ぐことができる。  
A. グー・シー B. パトロナス C. アンフィビアン D. リザードマン
- (15) 飛竜。美しい姿は紋章にも使われている。どんな長距離でも一瞬で飛びきる飛行能力を持つ。  
A. ボルカニックドラゴン B. ワイバーン C. ライトニングドラゴン D. バハムート
- (16) 獣の姿をした悪魔。姿を自在に消せるため、魔法で狙い撃つことはできない。大地の力も巧みに操る。  
A. ピュトン B. ムシュフシュ C. デッドウォーロード D. アモン
- (17) 森の精霊。その体は大地と一体になっている。彼が受けたダメージは、大地そのものを肥やすことになる。  
A. ブランチアーミー B. レーシィ C. スプラウトリング D. アーススピリット
- (18) 伝説の生き物。古い湖沼を好む。姿を見た者はいるが、決して捕らえることはできない。  
A. ハイド B. キロネックス C. シーボンズ D. ネッシー
- (19) 腕の立つ剣士。武芸だけでなく、精神修行もつんでいる。一撃で敵の首をはね、絶命させる。  
A. ナイトエラント B. ダンピール C. グラディエーター D. サムライ
- (20) 小妖精。可愛らしく無垢な存在に思えるが、容姿と巧みな言葉で、味方をそそのかし自らの盾に利用する。そんな小ずるい面も持っている。  
A. モルモ B. グリマルキン C. オドラデク D. ピクシー
- (21) ツバに独特の飾りのある、威力の高い長剣。真の剣士だけが、使いこなせる。  
A. ブラックソード B. ボーバルソード C. クレイモア D. イーグルレイピア
- (22) 魔法円の書かれた円盾。表面にあしらわれた魔法円が、呪文を防ぐ。  
A. マジックシールド B. バックラー C. スフィアシールド D. ミラーホブロン
- (23) 魔力を帯びた石。使い手の体を石に変化させる力を持つ。石化した体は、たいていの攻撃ではびくともしない。  
A. トゥームストーン B. トパーズアムル C. ワンダーチャーム D. ペトリフストーン
- (24) 呪文の書かれた巻物。影の力を結集させた暗黒の炎を作り出し、敵を焼き尽くす。  
A. バーニングロッド B. ネクロプラズマ C. ソウルレイ D. シャドウブレイズ
- (25) 陥没。精霊力の強さを重力に変換し、地盤沈下を引き起こす。このカードを2枚、一気に使えば、広い範囲に効果が及ぶ。  
A. アステロイド B. サブサイド C. ディスエレメント D. サドンインパクト
- (26) 大災害。予想もしない天変地異が起こると、動きの鈍い巨大な生き物ほど逃れがたい。  
A. ディザスター B. クラスタバースト C. レイオブロウ D. バーニングヘイル
- (27) 未来視。時の神カルドラの力を借り、未来を先取りする。  
A. フォーサイト B. アセンブル C. クレアボヤンス D. プロフェシー
- (28) 平和主義。全てのセプターから争いの心を失わせる。しかし、偽りの平和は長続きしない。  
A. ピース B. クワイエチュード C. ピュアリファイ D. パシフィズム
- (29) 推進風。気圧の均衡を崩すことでダウンバーストを発生させる。中心にいるクリーチャーは、軽々と吹き飛ばされてしまう。  
A. ストーンブロー B. チリングブラスト C. スラストブロー D. フリーズサイクロン
- (30) 圧政。大いなる権威の前では、弱々しい生き物は畏怖してしまい、身動きすらできなくなる。  
A. ティラニー B. ブレイグ C. イモビライズ D. エグザイル

問2. 次のテキスト（能力・効果）を持つカード名を書きなさい（記述式・各1点）

- (31) アイテムを使用した場合、戦闘中、ST+20；戦闘相手がアイテムを使用した場合、戦闘終了時、MHP+10
- (32) 戦闘中、HP+(この基本 ST)；隣接する領地が自領地の場合、強打[全]
- (33) 合成[水・"ディープシードラゴン"に変身]；攻撃成功時、戦闘相手に呪い"衰弱"をつける
- (34) 強打[呪い効果のついたクリーチャー]；秘術[G50・世界呪いを消す]
- (35) 無効化[巻物攻撃]；これが配置された領地は、地形変化コストが G50 になる
- (36) 援護[全]；貫通[全]
- (37) 防魔；秘術[G30・対象敵クリーチャーに単呪移動不可をつける]
- (38) 感応[風・ST+20, HP+10]
- (39) 不屈；秘術[G60・対象自クリーチャーのダウンを解除する]
- (40) 自破壊時、"サーベントフライ"として復活する
- (41) 先制；ST+10；攻撃成功時、戦闘相手を破壊できなかった場合、使用クリーチャーはランダムな空き地に飛ぶ
- (42) HP+40；戦闘相手の攻撃成功時能力を無効にする
- (43) ST+(配置火地クリーチャー数×5)；強打[水風]
- (44) 巻物攻撃[ST=(使用クリーチャーの基本 ST)]
- (45) 無効化[巻物攻撃]；無効化[使用クリーチャーより ST の大きなクリーチャー]
- (46) 世界に呪い"下位侵略不可"をつける（6 ラウンドの間、全てのセプターは、自分より順位が下のセプターの領地に侵略できない）
- (47) 全てのブリードクリーチャーをダウンさせ、呪い"戦闘行動不可"をつける（攻撃やアイテム使用ができず、能力が発動しない）
- (48) 対象クリーチャーに呪い"魔力結界"をつける（無効化[通常攻撃]の能力を得て、戦闘終了時、対象クリーチャーの使用者は相手セプターに G100 奪われる）
- (49) 対象自クリーチャーを、手札のクリーチャーと交換する
- (50) 対象敵セプターの手札からアイテムかスペルカードを選び、全てのセプターの手札やブックにある同カードを"ホーリーワード 6"に変える

問3. 次に該当するカードのカード名を全て書きなさい。（記述式・カード1枚につき1点）

- (51) コストが G100 以上のクリーチャー（全 8 枚） ※ レア度 E を除く
- (52) HP が上昇する武器（全 5 枚）
- (53) 密命を持つスペルカード（全 9 枚）

問 4. 次のカードの英語名で正しいものを選びなさい。(選択式・各 1 点)

(54) ゼラチンウォール

A. Gelatin Wall    B. Gelatinous Wall    C. Wall of Gelatinous

(55) ウォーロックディスク

A. Warlock Disk    B. Warlock's Disk    C. Disk of Warlock

(56) サドンインパクト

A. Sudden Impact    B. Sand Impact    C. Suddenly Impact

(57) バリアー

A. Barrier    B. Magic Barrier    C. Barrier Magic

(58) ランドトランス

A. Land Trance    B. Land Transer    C. Land Transfer

問 5. 次の条件の戦闘が起きた時、戦闘結果として正しいものを選びなさい。(選択式・各 3 点)

(59) 【パイロマンサー】が【グレムリンアイ】を持ち、【プレートメイル】を持つ【グレムリン】の風領地レベル 1 に侵略した。

A. 両者生存    B. 侵略側のみ破壊    C. 防御側のみ破壊    D. 両者破壊

(60) 【グレムリン】が【クレイモア】を持ち、【グレムリンアイ】を持つ【ロックトル】の地領地レベル 1 に侵略した。

A. 両者生存    B. 侵略側のみ破壊    C. 防御側のみ破壊    D. 両者破壊

(61) 合成能力を使用した【サムハイン】が【ツインスパイク】を持ち、【アングリーマスク】を持つ【ガスクラウド】の火領地レベル 1 に侵略した。

A. 両者生存    B. 侵略側のみ破壊    C. 防御側のみ破壊    D. 両者破壊

問 6. 次の条件のとき、総魔力がいくつになるか答えなさい。(記述式・各 7 点)

(62) あなたはジャンクションの 4 人戦 (同盟なし) をプレイしており、もうすぐ 21 ラウンド目のターンが回ってきます。あなたは既に北ゲートを通過しており、5 周目の周回ボーナスが得られる南ゲートの 4 マス手前にいます。領地を 6 つ持っており、現在の総魔力は G7500 です。次のターンに【マジカルリーブ】を使って南ゲートに辿り着いた場合、周回ボーナスを得た時点で総魔力はいくつになりますか。

(63) あなたはジャンクションをプレイしており、現在 20 ラウンド目のラウンドゲインを得たところで、手持ち魔力 G600、【ランドトランス】1 枚、5 連鎖の領地を持っています。領地の内訳は価値 G3520 が 1 つ、価値 G264 が 1 つ、価値 G220 が 3 つです。このラウンドに【ランドトランス】のカードを 1 枚使用してレベルアップを行い、さらに次のラウンドに手持ち魔力が最低 200G 以上残るようにしてもう 1 回レベルアップを行います。総魔力が最大になるようにプレイした場合、総魔力はいくつになりますか。(通行料収入・支払い・その他の魔力変動はないものとします)

( 試験は以上です )

すべての問題が解き終わったら、受付に置いてある解答を受け取ってください。

自分の解答用紙と照らし合わせて自己採点をを行い、受付に提出してください。(問題用紙はお持ち帰りください)