

카미가와: 네온 왕조 출시 노트

작성: Jess Dunks

마지막 수정일: 2021년 12월 17일 토요일

출시 사항에는 새로운 매직: 더 개더링® 세트 출시를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돕는 것입니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 매직 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 가장 최신 규칙을 확인하려면 [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magicwizards.com/rules)로 가십시오.

'일반 설명'은 카드의 형식 유효성에 관한 정보를 포함하며 새로운 기능과 개념 일부를 설명합니다.

'카드별 설명'에서는 세트에 포함된 카드와 관련하여 가장 중요할 뿐 아니라 플레이어들이 혼동하기 쉬운 질문에 대한 답변이 포함되어 있습니다. '카드별 설명' 부분에서 설명하는 카드의 경우 참고를 위해 해당 카드의 전체 텍스트가 나와 있습니다. 세트에 포함된 모든 카드가 수록되어 있지는 않습니다.

일반 설명

카드 유효성

세트 코드가 NEO인 카미가와: 네온 왕조 카드들은 스탠다드, 파이어니어 및 모던 형식에서 사용 가능하며, 커맨더 및 기타 형식에서도 사용할 수 있습니다. 출시 시점부터, 스탠다드 형식에서 사용이 허용되는 카드 세트들은 다음과 같습니다: *젠디카르 라이징*, *칼드하임*, *스트릭스헤이븐: 마법 학교*, *포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험*, *이니스트라드: 한밤의 사냥*, *이니스트라드: 핏빛 서약* 및 *카미가와: 네온 왕조*.

세트 코드가 NEC이며 번호가 1~38(대체 버전은 39~78)인 카미가와: 네온 왕조 커맨더 카드들은 커맨더, 레거시 및 빈티지 형식에서 사용 가능합니다. 세트 코드가 NEC이며 번호가 79이상인 카드들은 같은 이름을 가진 카드가 기존에 사용 가능했던 형식에서 사용할 수 있습니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는 [Magic.Wizards.com/Formats](https://www.magicwizards.com/formats)에서 확인하십시오.

커맨더 변형 규칙에 대해 자세한 정보는 [Magic.Wizards.com/Commander](https://www.magicwizards.com/commander)에서 확인하십시오.

행사 및 매장 관련 정보는 [Locator.Wizards.com](https://www.locator.wizards.com)에서 확인하십시오.

새로운 키워드 능력: 재구성

*카미가와: 네온 왕조*는 식물 카드 사상 최초로 장비이자 생물인 카드를 선보입니다. 새로운 키워드 능력인 **재구성**은 그런 장비 생물이 다른 생물에게 부착되거나, 생물에서 생물로 옮겨다니거나, 탈착되어 다시 생물이 될 수 있게 해 줍니다. 이는 장착 능력이 할 수 있는 모든 것에 더해, 카드가 효과를 발휘하기 위해 다른 생물이 전장에 들어올 때까지 기다리지 않아도 되는 유연함을 제공합니다.

취득 문어발

{2}{U}

마법물체 생물 — 장비 문어

2/2

취득 문어발 또는 장착된 생물이 플레이어에게

전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

재구성 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 부착한다; 또는 생물에서

분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수 있다.

부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이 아니다.)

- 재구성은 두 가지 활성화능력을 나타냅니다. 재구성 [비용]은 "[비용]: 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 이 지속물을 그 생물에게 부착한다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다." 및 "[비용]: 이 지속물을 분리한다. 집중마법 시기에 이 지속물이 생물에 부착되어 있는 경우에만 활성화할 수 있다."를 의미합니다.
- 재구성을 가진 장비를 생물에 부착하면 그 장비는 생물로부터 분리되기 전까지는 생물이 아니게 됩니다. 그 장비는 또한 자신이 가지고 있던 모든 생물 하위 유형을 잃게 됩니다.
- 장비는 자신이 부착되어 있는 지속물이 탭되는 경우에도 자신은 탭되지 않습니다. 예를 들어, 당신이 취득 문어발을 장착한 생물로 공격한 후, 전투 후에 재구성을 사용해 취득 문어발을 분리하는 경우, 취득 문어발은 언탭된 상태이며 상대의 턴에 방어할 수 있게 됩니다.
- 비슷하게, 장비가 탭된 경우, 여전히 재구성 능력을 활성화할 수 있으며 여전히 생물에게 부착될 수 있습니다. 부착된다고 해도 언탭되지는 않습니다. 대부분의 경우, 부착된 장비가 탭되는 것은 게임플레이에 영향을 주지 않지만, 언탭되기 전에 분리되는 경우에는 이 정보가 필요할 것입니다.
- 재구성을 가진 장비가 부착되어 있는 동안 어떤 식으로든 자신의 능력을 잃게 되는 경우, 그 장비가 생물이 아니게 해 주는 효과는 그 장비가 분리되기 전까지 계속해서 적용됩니다.
- 재구성을 가진 장비 생물이 생물이 아니게 되는 경우, 해당 지속물에 부착되어 있던 장비 및 생물에게 부여를 가진 마법진들은 분리되게 됩니다. 생물이 아닌 장비에 부여될 수 있는 마법진들은 계속해서 부착된 채로 남습니다.
- 재구성을 가진 장비 생물은 Brass Squire의 활성화능력과 같이 자신의 재구성 능력 이외의 효과로도 생물에게 부착될 수 있습니다.
- 장비가 생물에게 부착되게 하기는 하지만, 재구성은 "장착 능력"이 아니며 투사 직업 및 Leonin Shikari의 능력 등에는 해당되지 않습니다.
- 장비 생물은 어떤 경우에도 자신에게 부착될 수 없습니다. 어떤 효과가 이렇게 하려는 경우, 아무 일도 발생하지 않습니다.

- 재구성을 가진 지속물이 어떤 식으로든 부착된 뒤에도 여전히 생물인 경우(아마도 March of the Machines의 효과 등으로 인해), 그 지속물은 즉시 장착된 생물로부터 분리됩니다.

새로운 게임 용어: 수정됨

이 세트에 있는 많은 카드들은 강화된 생물들을 "수정된" 생물들이라고 지칭하면서 이에 대한 보상을 제공합니다. 당신이 조종하는 생물 중 최소한 카운터가 한 개 이상 있거나, 장착되어 있거나, 당신이 조종하는 마법진이 부여되어 있는 생물이 수정된 것으로 간주됩니다.

약키 불씨보관자

{1}{R}

부여마법 생물 — 고블린 전사

2/1

당신이 조종하는 토큰이 아니며 수정된 생물이 죽을

때마다, 1/1 무색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

(장비, 당신이 조종하는 마법진, 카운터들이 수정 사항이다.)

야심찬 습격

{2}{R}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+0을

받는다. 당신이 수정된 생물을 조종하고 있다면, 카드

한 장을 뽑는다. (장비, 당신이 조종하는 마법진,

카운터들이 수정 사항이다.)

- 상대에 의해 조종되는 마법진은 당신이 조종하는 생물이 수정되게 하지 않습니다.
- 카운터가 놓여 있는 생물은 어떤 종류의 카운터인지 또는 어떤 플레이어가 그것을 그 생물에 올려놓았는지에 상관없이 수정된 것으로 간주합니다.
- 장착된 생물은 그 생물에 부착되어 있는 장비의 조종자가 누구인지와 상관없이 수정된 것으로 간주합니다.
- 생물만이 수정될 수 있습니다. 수정된 생물이 생물이 아니게 되는 경우, 그 지속물은 더이상 수정된 것으로 간주하지 않습니다.

새로운 키워드 능력: 완성됨

새로운/기존 게임 기능: 혼성 피렉시아 마나

완성됨은 누군가가 (거의 분명히, 원하지 않게) 피렉시아인이 되는 과정이며, 총독들은 마침내 플레인즈워커들을 완성시키는 방법을 발견해냈습니다. 완성된 현자, 타미요는 *완성됨* 키워드 능력 및 새로운 혼성 피렉시아 마나 기호를 선보입니다. 해당 기호에 대해 생명점을 지불하면 아마도 타미요를 한 턴 일찍 발동할 수 있기는 하지만, 이 경우 총성 카운터를 두 개 덜 가지고 들어오게 됩니다.

완성된 현자, 타미요

{2}{G}{G/U/P}{U}

전설적 플레인즈워커 — 타미요

5

완성됨 (*{G/U/P}*는 *{G}*, *{U}*, 또는 생명 2점으로 지불할 수 있다. 생명점이 지불되었다면, 이 플레인즈워커는 총성 카운터를 두 개 적게 가지고 들어온다.)

+1: 마법물체 또는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 탭한다. 그 지속물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

-X: 당신의 무덤에 있는 마나 값이 X인 대지가 아닌 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

-7: "당신이 발동하는 주문들은 발동하는 데 {2}가 덜 든다." 및 "{T}: 카드 한 장을 뽑는다."를 가졌으며 이름이 타미요의 수첩인 전설적 무색 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

피렉시아 마나에 대한 일반적인 참고사항:

- 당신은 주문을 발동하기 시작하면서 {G}, {U}, 또는 생명 2점을 지불할지를 선택하며, 이는 당신이 주문의 모드 또는 X에 대한 값을 결정하는 시점과 동일합니다.
- 카드의 마나 값을 결정함에 있어 혼성 피렉시아 마나 기호는 일반 마나 기호와 동일한 방법으로 계산됩니다. 특히, 당신이 {2}{G}{U} 및 생명 2점을 지불해 발동했다고 하더라도 타미요의 마나 값은 항상 5입니다.
- 피렉시아는 색이나 마나 유형이 아니며, 플레이어들은 피렉시아 마나를 추가할 수 없습니다. 이는 그저 당신이 주문 또는 능력에 대해 지불할 수 있는 다른 방법을 제공하는 기호일 뿐입니다.

완성됨에 대한 일반적인 참고사항:

- 완성됨은 대체효과이지만, 이는 총성 카운터를 가지고 전장에 들어오는 지속물에게만 적용됩니다. 그 지속물이 전장에 가지고 들어오는 총성 카운터에 적용되는 다른 대체효과들은 평상시와 같이 적용됩니다.

- 완성됨 능력은 플레이어가 주문을 발동하면서 피렉시아 마나 기호에 대해 생명 2점을 지불하기로 했는지 만을 확인합니다. 플레이어가 주문을 발동하는 동안 다른 이유로 생명점을 지불하는 경우, 해당 사항은 플레인즈워커가 전장에 가지고 들어오는 총성 카운터의 수를 감소시키지 않습니다.

기존 기능: 서사시 및 변신하는 양면 카드

카미가와와 역사는 이야기들로 가득 차 있으며, 그 이야기들은 종종 살아 숨쉬는 것처럼 예술적입니다. 이번에는, 그 말 그대로가 되겠습니다! *카미가와: 네온 왕조*의 서사시 카드들은 변신하는 양면 카드의 전면으로 인쇄되어 있습니다. 마지막 장이 해결되면서, 이 카드들은 추방된 뒤 변신한 상태로 전장에 되 돌아옵니다. 이 카드들의 후면은 부여마법 생물입니다.

아즈사의 수많은 여정

{1}{G}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽀기단

후에, 전성 카운터 한 개를 추가한다.)

I — 당신은 이 턴에 대지 한 장을 추가로 플레이할 수 있다.

II — 당신은 생명 3점을 얻는다.

III — 이 서사시를 추방한 후, 변신된 채로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

탐구자의 모습

부여마법 생물 — 인간 승려

3/3

탐구자의 모습이 방어될 때마다, 당신이 조종하는

대지를 최대 세 개까지 언택한다.

양면 카드는 전면과 후면의 두 면을 가지고 있습니다. *매직* 카드 뒷면은 가지고 있지 않습니다. 이 세트에 등장하는 변신하는 양면 카드는 전면의 좌상단 구석에는 접힌 부채가 그려져 있고 후면의 좌상단 구석에는 펼쳐진 부채가 그려져 있습니다. 이러한 기호는 카드의 한쪽 면을 다른 쪽 면과 구분하는 용도로만 사용되며 게임 플레이에는 영향을 미치지 않습니다.

최근 세트 일부에서 소개되었던 선택적 양면 카드와는 다르게, 변신하는 양면 카드의 후면은 마나 비용을 가지고 있지 않으며 발동될 수 없습니다. 하지만, 이 카드들은 변신할 수 있습니다. 카드를 변신하는 것은 그 카드를 전면에서 후면으로 뒤집거나, 또는 그 반대 행동을 취하는 것입니다. 이 세트에서 등장하는 서사시 카드들은 일반적으로 전장에 있는 동안 변신하지 않습니다. 대신, 그 카드들은 추방된 뒤 변신된 상태로 전장에 되 돌아옵니다. (이전 세트에 있는 카드들의 몇몇 효과가 이 카드들이 전장에 있는 동안 변신하게 할 수도 있지만, 이러한 효과들은 아주 드뭅니다.)

양면 카드들은 지난번 *이니스트라드: 쫓겨난 서약*에서 만났을 때로부터 변한 것이 없습니다. 좀 더 자세한 내용을 소개합니다:

- 변신하는 양면 카드의 전면과 후면은 카드 명, 유형, 하위 유형, 능력 등 서로 다른 특성을 가지고 있습니다. 변신하는 양면 지속물은 전장에 놓이면 현재 위로 향한 면의 특성만 사용하며, 다른 면의 특성은 무시됩니다.
- 이 세트에 있는 각 양면 카드는 전면 상태로 발동됩니다. 전장을 제외한 다른 모든 영역에서는, 전면의 특성만을 고려하십시오. 전장에 있는 경우에는, 현재 보이고 있는 면의 특성만을 고려하십시오. 다른 편의 특성들은 무시됩니다.
- 변신하는 양면 카드의 마나 값은 어느 면이 보이고 있는지에 상관없이 전면의 마나 값을 따릅니다.
- 변신하는 양면 카드의 후면에는 보통 색을 정의하는 색상 표시자가 있습니다.
- 변신하는 양면 카드는 기본적으로 전면이 보이는 상태로 전장에 들어오며, 주문 또는 능력이 그 카드를 변신한 상태로 전장에 놓거나 변신한 상태로 발동하게 지시하는 경우에만 후면이 보이는 상태로 전장에 들어옵니다.
- 양면 카드가 아닌 카드를 변신된 상태로 전장에 놓으라고 지시를 받는 경우, 그 카드는 전장에 들어오지 않게 됩니다. 그런 경우, 그 카드는 이전에 있던 영역에 남게 됩니다. 예를 들어, 단면 카드가 아즈사의 수많은 여정을 복사하고 있는 경우, 3장 능력은 그 카드를 추방한 뒤에 추방 영역에 계속 그 카드를 남겨두게 됩니다.

기존 능력어: 영력

영력은 당신의 손에서 버리면서 특별한 효과를 얻을 수 있는 카드들에서 등장하는 능력어입니다. 이러한 카드들에는 각각 비용의 일부로 그 카드를 버리는 내용이 포함되어 있는 활성화능력을 가지고 있습니다.

대나무 수풀 궁수

{1}{G}

부여마법 생물 — 뱀 궁수

3/3

수비태세, 대공

영력 — {4}{G}, 대나무 수풀 궁수를 버린다: 비행을

가진 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 카드를 버리는 것은 영력 능력을 활성화하기 위한 비용의 일부입니다.
- 영력 능력이 목표를 필요로 하는 경우, 당신은 그저 카드만 버리기 위해 목표를 정하지 않고 이 능력을 활성화할 수 없습니다.

기존 기능: 탑승물 및 탑승

자신을 장비로 변형하는 생물들에 더불어, 이 세트에서 파워 수트, 호버바이크, 그리고 거대 기계들이 한두개쯤 등장하는 게 놀라운 일은 아닐 것입니다. 탑승물 카드들은 저희가 이제까지 보지 못했던 방법으로 흥미롭게 다시 등장합니다!

동원자 메크

{1}{U}

마법물체 — 탑승물

3/4

비행

동원자 메크가 탑승될 때마다, 당신이 조종하는 다른 탑승물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.

탑승 3 (당신이 조종하는 생물을 공격력 총합이 3

이상 이 되도록 원하는 수만큼 탭한다. 이 탑승물은

턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

이 세트에 등장하는 탑승물 카드들은 대체적으로 다른 세트들의 탑승물 카드들과 비슷하게 동작하지만, 몇 가지 사소한 변경사항이 있습니다.

- 이전에는, 생물이 된 탑승물은 자신의 탑승 능력에 대해 자신을 탭할 수 있었습니다. 이는 드물게 등장했고, 탑승물이 자신에 탑승하는 것은 그다지 설득력이 없었기에, 이를 방지하기 위해 규칙이 약간 변경되었습니다. 이제는 탑승물에 탑승하기 위해 다른 생물들을 탭해야만 합니다.
- 이 세트에 있는 일부 탑승물은 "탑승될" 때마다 발생하는 격발능력을 가지고 있습니다. 이는 그 탑승물의 탑승 능력이 해결될 때마다 발생하며, 그 탑승물이 이미 생물인 경우에도 마찬가지입니다.

탑승물에 대한 나머지 규칙은 그대로입니다. 아래는 일반적인 탑승물 관련 참고사항입니다:

- 각 탑승물에는 공격력과 방어력이 표시되어 있지만, 탑승물은 생물이 아닙니다. 탑승물이 생물이 되면(대개의 경우 탑승 능력을 통해 생물이 되지만, 이 세트에는 이 방법 이외에도 생물이 되게 하는 효과가 포함되어 있습니다), 이 생물은 탑승물에 지정된 공격력과 방어력을 갖습니다.
- 어떤 효과로 인해 탑승물이 지정된 공격력과 방어력을 가진 마법물체 생물이 되는 경우, 그 효과는 탑승물에 표시되어 있는 공격력과 방어력을 덮어씁니다.
- 당신이 조종하며 언탭된 다른 생물들은 아무 생물이나 탑승 비용을 지불하기 위해 탭할 수 있습니다. 방금 당신의 조종하에 들어온 경우에도 마찬가지입니다.
- 탑승 능력을 활성화하기 위해서 필요한 수보다 더 많은 생물을 탭할 수 있습니다.

- 한 플레이어가 탑승 능력을 활성화한다고 선언하면, 해당 능력의 비용이 지불될 때까지 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 생물의 공격력을 변경하거나, 생물을 제거하거나 탭하는 방식으로 해당 능력을 중지하려고 시도할 수 없습니다.
- 탑승물에 탑승하는 생물들은 탑승물에 부착되는 것이 아니며, 탑승물과 어떤 식으로도 연관되지 않습니다. 탑승물을 파괴하거나 탑승물에 +1/+1 한 개를 주는 것 등을 비롯해, 탑승물에 영향을 주는 모든 효과는 해당 탑승물을 탑승한 생물에 영향을 주지 않습니다.
- 일단 탑승물이 생물이 되면, 그 생물은 다른 마법물체 생물과 동일하게 행동합니다. 그 생물은 당신이 턴 시작부터 그 생물을 조종하지 않은 한 공격할 수 없고, 언택된 경우 방어할 수 있으며, 다른 탑승물의 탑승 비용을 지불하기 위해 탭할 수 있습니다.
- 탑승물은 생물 유형이 아니라 마법물체 유형입니다. 탑승된 탑승물은 어떠한 생물 유형도 가지지 않습니다.
- 탑승물이 이미 마법물체 생물인 경우에도 탑승물의 탑승 능력을 활성화할 수 있습니다. 이렇게 해도 탑승물에는 아무런 영향이 없습니다. 탑승물의 공격력과 방어력은 변경되지 않습니다.
- 탑승물이 공격할 수 있으려면, 공격자선언단이 시작될 때 탑승물이 생물이어야 합니다. 따라서 탑승물로 공격하기 위해 탑승 능력을 활성화할 수 있는 가장 마지막 시기는 전투시작단 동안입니다. 탑승물이 방어할 수 있으려면, 방어자선언단이 시작될 때 탑승물이 생물이어야 합니다. 따라서 탑승물로 공격하기 위해 탑승 능력을 활성화할 수 있는 가장 마지막 시기는 공격자선언단 동안입니다. 둘 중 어느 경우에도 플레이어는 탑승 능력이 해결된 후에 행동을 취할 수 있지만, 탑승물이 공격생물이나 방어생물로 선언되기 전에 한해서입니다.
- 탑승물이 생물이 되어도 이는 생물이 전장에 들어온 것이 아닙니다. 그 지속물은 이미 전장에 있었습니다. 그 유형이 바뀐 것뿐입니다. 생물이 전장에 들어올 때마다 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 지속물이 탑승물의 복사본이 되면, 그 복사본은 생물이 아닙니다. 이는 복사하는 탑승물이 마법물체 생물이 되어도 마찬가지입니다.

기존 키워드 능력: 인술

인술은 당신의 상대가 가장 예상하지 못하는 순간에 펑 터지는 연기와 함께 당신의 생물들이 전장에 나타나게 해 주는 기능입니다. 당신이 조종하며 공격 중인 생물이 방어되지 않는 경우, 당신은 손에서 인술을 가진 생물 카드를 공개하고, 인술 비용을 지불한 뒤, 그 공격 중인 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있습니다. 그렇게 한다면, 인술을 가진 생물을 탭되어 공격 중인 상태로 전장에 놓습니다.

칼날눈보라 키츠네

{2}{W}

생물 — 여우 닌자

2/2

인술 {3}{W} ({3}{W}), 당신이 조종하는 공격생물 중

방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다.

당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로

전장에 놓는다.)

이단공격

- 인술 능력은 방어자가 선언되고 난 이후에만 활성화할 수 있습니다. 그 전에는, 공격 중인 생물들은 방어된 것도, 방어되지 않은 것도 아닙니다.
- 당신이 인술 능력을 활성화하면, 당신은 손에서 닌자 카드를 공개하고 공격 중인 생물을 손으로 되돌립니다. 닌자 카드는 공개된 상태를 유지하며 능력이 해결되기 전까지는 전장에 놓이지 않습니다. 능력이 해결되기 전에 해당 닌자 카드가 당신의 손을 떠나는 경우, 그 닌자는 전장에 들어오지 않습니다.
- 전장에 들어온 인술을 가진 생물은 되돌려진 생물이 공격 중이던 플레이어 또는 플레인즈워커를 동일하게 공격합니다. 이는 인술에만 해당되는 규칙입니다; 다른 경우, 생물이 공격 중인 상태로 전장에 놓이는 경우, 그 생물의 조종자가 그 생물이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선택합니다.
- 닌자는 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았습니다 (예를 들면 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다).
- 인술 능력은 방어자선언단, 전투피해단, 또는 전투종료단이 진행되는 중에 활성화할 수 있습니다. 대부분의 상황에서 (아래 참조), 당신이 전투피해단 또는 전투종료단까지 기다리는 경우, 이는 전투피해가 입혀지고 난 뒤이므로, 닌자는 전투피해를 입히지 않게 됩니다.
- 전투에 참여한 생물이 선제공격이나 이단공격을 가지고 있는 경우, 당신은 선제공격 전투피해단이 진행 중일 때 인술 능력을 활성화할 수 있습니다. 해당 닌자는 (선제공격을 가지고 있었다고 해도) 일반 전투피해단에 전투피해를 입힙니다.

*핑 터지는 연기는 포함되어 있지 않습니다.

기존 부여마법 사이클: 성지

성지 없이는 카미가와 세트가 완벽할 수 없지 않겠습니까? 성지는 더 많은 성지를 보유할수록 더 나아지는 능력들을 가지고 있는 전설적 부여마법들입니다. 이 세트에서는, 성지가 생물이기도 합니다!

고대 전쟁의 신체

{2}{R}

전설적 부여마법 생물 — 성지

2/2

선제공격

당신의 종료단 시작에, 당신은 {1}을 지불할 수 있다.

그렇게 할 때, 플레이어 또는 플레인즈워커를 목표로

정한다. 고대 전쟁의 신체는 그 목표에게 피해 X점을

입힌다. X는 당신이 조종하는 성지의 수이다.

- 몇몇 생물에서 등장하기는 하지만, 성지는 생물 유형이 아니라 부여마법 유형입니다. 생물 유형을 선택하라는 지시를 가진 효과에 대해서 어떤 경우에도 성지를 선택할 수는 없습니다.
- *카미가와: 네온 왕조* 메인세트에서 등장하는 성지들은 당신의 종료단 시작에 격발하며 당신이 {1}을 지불할 수 있게 해 주는 능력을 가지고 있습니다. 당신이 {1}을 지불하는 경우, 두 번째 격발능력이 스택으로 이동합니다. 그 두 번째 격발능력이 목표를 필요로 하는 경우, 그 목표들은 두 번째 능력이 스택으로 이동하면서 선택됩니다.

카미가와: 네온 왕조 메인세트 카드별 설명

선조의 카타나

{1}{W}

마법물체 — 장비

당신이 조종하는 사무라이 또는 전사가 혼자 공격할

때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 할 때,

선조의 카타나를 그 생물에 부착한다.

장착된 생물은 +2/+1을 받는다.

장착 {3} ({3}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법

시기에만 장착할 수 있다.)

- 공격자지정단에 공격생물로 지정된 유일한 생물인 경우에 그 생물이 혼자서 공격하는 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 선조의 카타나의 격발능력이 격발하지 않습니다.
 - 선조의 카타나의 능력이 해결되면서 {1}을 지불하기로 선택한 경우, 두 번째 능력이 격발하며 플레이어들은 이에 대응할 수 있습니다. 그런 후, 그 두 번째 능력이 해결되면서, 선조의 카타나가 혼자서 공격한 생물에 부착되게 됩니다.
-

현실에 묶어 두기

{2}{U}{U}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 마법물체 또는 생물 한 개를 희생한다.

당신의 서고에서 장비 또는 탐승물 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다. 그 카드의 마나 값이 희생된 지속물의 마나 값보다 낮다면, 점술 2를 한다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 정확히 마법물체 또는 생물 한 개를 희생해야 합니다. 마법물체 또는 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 마법물체 또는 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 이 주문이 발동되고 그 비용이 모두 지불되어야만 대응할 수 있습니다. 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 지속물에 간섭할 수 없습니다.

새벽 하늘, 아오

{3}{W}{W}

전설적 생물 — 용 신령

5/4

비행, 경계

새벽 하늘, 아오가 죽을 때, 하나를 선택한다 —

- 당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 그 카드들 중에서 총 마나 값이 4 이하가 되도록 대지가 아닌 지속물 카드를 원하는 수만큼 전장에 놓는다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.
- 당신이 조종하며 생물이거나 탐승물인 각 지속물에 +1/+1 카운터를 두 개씩 올려놓는다.

- 플레이어의 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0입니다.
-

아사리 대장

{3}{R}{W}

생물 — 인간 사무라이

4/3

신속

당신이 조종하는 사무라이 또는 전사가 혼자 공격할

때마다, 그 생물은 턴종료까지 당신이 조종하는 각

사무라이 또는 전사마다 +1/+0을 받는다.

- 공격자지정단에 공격생물로 지정된 유일한 생물인 경우에 그 생물이 혼자서 공격하는 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 아사리 대장의 격발능력이 격발하지 않습니다.
- 아사리 대장의 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하며 사무라이 또는 전사인 각 생물에 대해 혼자서 공격하는 공격생물에게 +1/+0을 제공하며, 이는 적절한 경우 공격생물 또한 포함합니다. 사무라이이자 전사인 생물은 한 번만 계산됩니다.

암살자의 잉크

{2}{B}{B}

순간마법

이 주문은 당신이 마법물체를 조종한다면 발동하는

데 {1}이 덜 들고, 당신이 부여마법을 조종한다면

발동하는 데 {1}이 덜 든다.

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를

파괴한다.

- 당신이 부여마법이기도 한 마법물체를 조종하는 경우, 암살자의 잉크는 발동하는 데 {2}가 덜 듭니다.

자동화된 기능공

{2}

마법물체 생물 — 기능공

1/3

{T}: {C}를 추가한다. 이 마나는 능력을

활성화하거나 마법물체 주문을 발동하는 데에만

사용할 수 있다.

- 자동화된 기능공의 능력으로 생산된 마나는 아무 능력을 활성화하는 데 사용될 수 있으며, 이는 전장에 있는 활성화능력에 더불어 인술이나 영력 능력도 포함합니다.

깨어난 의식

{X}{U}{U}

부여마법 — 마법진

마법물체나 생물에게 부여

깨어난 의식이 전장에 들어올 때, 부여된 지속물에

+1/+1 카운터 X개를 올려놓는다.

부여된 지속물이 생물인 한, 그 지속물은 기본

공격력과 방어력이 1이 된다.

- 깨어난 의식은 부여된 생물의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 부여된 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
- 부여된 생물의 방어력은 카운터를 올려놓는 능력이 스택으로 가기 전에 1이 됩니다. 해당 시점에 방어력 이상의 피해를 받은 경우, 그 생물은 카운터를 올려놓는 격발능력이 해결되기 전에 파괴됩니다.
- 예를 들어, 당신이 상대방의 생물의 기본 공격력 및 방어력을 1/1로 하고 싶지만 카운터를 올려놓고 싶지 않다면, 이 주문의 X를 0으로 발동할 수 있습니다.
- 깨어난 의식이 현재 생물인 탑승물에 부여되어 있거나 해당 탑승물이 나중에 생물이 되는 경우, 그 탑승물의 기본 공격력 및 방어력은 탑승물 카드에 인쇄되어 있는 공격력 및 방어력이 아니라 1/1이 됩니다.

추방하는 베기

{W}{W}

집중마법

마법물체, 부여마법, 또는 탭된 생물을 최대 한

개까지 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 그 후

당신이 마법물체 및 부여마법을 조종한다면, 경계를

가진 2/2 백색 사무라이 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 추방하는 베기가 해결되는 시점에 부여마법이기도 한 마법물체를 조종하는 경우, 당신은 사무라이 토큰을 만들게 됩니다.

- 당신은 목표를 정하지 않고 추방하는 베기를 발동할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 그리고 당신이 추방하는 베기가 해결되는 시점에 마법물체 및 부여마법을 조종한다면, 당신은 사무라이 토큰만을 만들게 됩니다. 그러나 만약 당신이 목표를 정했고, 그 목표가 추방하는 베기가 해결되려는 시점에 적합한 목표가 아니라면, 추방하는 베기는 해결되지 않고 어떠한 효과도 발생하지 않습니다. 유효하지 않은 목표는 파괴되지 않으며 당신은 사무라이 토큰을 만들지 않습니다.

말할 수 없는 자를 보다

{3}{U}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다.)

I — 당신이 조종하지 않는 생물들은 당신의 다음 턴까지 -2/-0를 받는다.

II — 당신의 손에 카드가 한 장 이하라면, 카드 네 장을 뽑는다. 그렇지 않다면, 점술 2를 한 후, 카드 두 장을 뽑는다.

III — 이 서사시를 추방한 후, 변신된 채로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

말할 수 없는 자의 환영

부여마법 생물 — 신령

0/0

비행, 돌진

말할 수 없는 자의 환영은 당신의 손에 있는 각

카드마다 +1/+1을 받는다.

- 말할 수 없는 자를 보다는 첫 번째 장 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하지 않는 생물들에 영향을 줍니다. 능력이 해결되고 난 다음에 당신의 상대의 조종하에 들어오는 생물들에게는 적용되지 않습니다. 그 생물들은 말할 수 없는 자를 볼 수 있는 다음 기회를 기다려야 합니다.

물어뜯는 손의 닌자

{2}{B}

생물 — 인간 닌자

3/3

인술 {2}{B}

물어뜯는 손의 닌자는 호전적 카운터를 가지고

전장에 들어온다.

물어뜯는 손의 닌자가 플레이어에게 전투피해를

입힐 때마다, 당신은 이 생물에서 호전적 카운터 한

개를 제거할 수 있다. 그렇게 할 때, 그 플레이어는

자신의 손을 공개하고 당신은 그중 대지가 아닌 카드

한 장을 선택한다. 그 카드를 추방한다.

- 당신이 격발능력이 해결되는 시점에 물어뜯는 손의 닌자에서 호전적 카운터를 제거하기로 선택했다면, 두 번째 격발능력이 스택으로 이동하며, 플레이어들은 이에 주문 및 능력으로 대응할 수 있습니다. 두 번째 능력이 해결될 때, 그 플레이어는 자신의 손을 공개합니다.

오니의 검

{1}{B}

마법물체 생물 — 장비 악마

3/1

호전적

장착된 생물은 기본 공격력 및 방어력이 5/5가 되고,

호전적을 가지며, 자신이 가진 다른 색과 유형에

더불어 흑색 악마다.

재구성 {2}{B}{B} (*{2}{B}{B}*: 당신이 조종하는

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 부착한다; 또는

생물에서 분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수

있다. 부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이

아니다.)

- 오니의 검은 그 생물의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 장착된 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
-

보세이주의 축복

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 당신이 조종하는 지속물들의 마나 값 중 가장 높은 마나 값이다. 그 생물을 언택한다.

- 당신이 조종하는 지속물들의 마나 값 중 가장 높은 마나 값은 보세이주의 축복이 해결되면서 결정됩니다.
- 전장에 있는 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 지속물의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 이번 세트에 등장하는 것과 같은 변신하는 양면 카드들은 언제나 (후면 상태로 전장에 있는 경우에도) 전면에 마나 값을 가지고 있습니다.

청동 곤봉

{1}

마법물체 — 장비

{2}: 턴종료까지, 장착된 생물은 +X/+0을 받는다.

X는 이 턴에 이 능력이 해결된 횟수다.

장착 {1} ({1}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

- 첫 번째 활성화능력이 해결되면서, 그 능력은 동일한 청동 곤봉이 가진 동일한 능력이 이번 활성화를 포함해 그 턴에 몇 번이나 해결되었는지를 계산합니다. 예를 들어, 어떤 턴에 능력이 처음 해결되는 경우, 그 능력은 턴종료까지 +1/+0을 제공하며, 두 번째로 해결되면 +2/+0을 제공하는 식으로 계속됩니다.
 - 능력의 해결은 해당 시점에 청동 곤봉이 다른 생물에 부착되어 있었거나 아예 부착되어 있지 않았다고 해도 계산에 포함됩니다. 능력의 복사본(예를 들면, 암석조형 엔진에 의해 생성된 것) 또한 이 총합에 포함됩니다. 이름이 같은 다른 장비의 능력은 이 총합에 포함되지 않으며, 무효화된 능력 또한 포함되지 않습니다.
-

사슬철퇴 지네

{2}{B}

마법물체 생물 — 장비 곤충

2/2

사슬철퇴 지네 또는 장착된 생물이 공격할 때마다, 그

생물은 턴종료까지 +2/+0을 받는다.

재구성 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 부착한다; 또는 생물에서

분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수 있다.

부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이 아니다.)

- 공격을 한 생물이 장착된 생물 쪽인 경우, 사슬철퇴 지네가 아니라 그 생물이 턴종료까지 +2/+0을 받습니다. 이는 능력이 해결되는 시점에 사슬철퇴 지네가 더이상 그 생물에 부착되어 있지 않은 경우에도 마찬가지입니다.

구름강철 기린

{2}{W}

마법물체 생물 — 장비 기린

3/2

비행

장착된 생물은 비행 및 "당신은 게임에서 패배할 수

없으며 당신의 상대들은 게임에서 승리할 수

없다."를 가진다.

재구성 {5} ({5}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 부착한다; 또는 생물에서

분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수 있다.

부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이 아니다.)

- 당신이 구름강철 기린이 장착된 생물을 조종하고 있는 동안에는 어떤 게임 효과도 당신을 게임에서 패배하게 하거나 상대가 게임에서 승리하게 할 수 없습니다. 이는 당신의 생명점이 0 이하가 되든, 당신의 서고가 비어 있을 때 카드를 뽑아야 하든, 당신이 독 카운터를 열 개 이상 가지고 있든, 당신이 아홉 개의 목숨의 마지막 부분에 도달했든, 상대가 13도착증이든 상관없습니다. 당신은 계속해서 플레이합니다.
- 다른 상황은 여전히 당신을 게임에서 패배하게 할 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 패배했다고 선언하거나 토너먼트 규칙 위반으로 공인 대회에서 게임패나 매치패를 받은 경우에는 여전히 게임에서 패배하게 됩니다.

- 쌍두거인 게임에서 당신이 구름강철 기린이 장착된 생물을 조종하는 경우, 당신의 팀은 게임에서 패배할 수 없고 상대 팀은 게임에서 승리할 수 없습니다.
- 구름강철 기린이 생물에게 장착되어 있는 동안 당신의 생명점이 0 이하라면, 재구성을 활성화해 구름강철 기린을 당신이 조종하는 다른 생물에게 부착한다고 해도 당신이 게임에서 패배하게 되지는 않습니다. 구름강철 기린이 분리되거나 당신이 조종하지 않는 생물에게 부착되는 경우에는 게임에서 패배하게 됩니다.

따리를 튼 추적자

{1}{G}

생물 — 뱀 닌자

2/1

인술 {1}{G} ({1}{G}, 당신이 조종하는 공격생물 중 방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다: 당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.)

따리를 튼 추적자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신이 조종하며 +1/+1 카운터를 가지지 않은 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 따리를 튼 추적자의 격발능력의 목표는 격발능력이 해결되기 전에 그 목표에 +1/+1 카운터가 놓이는 경우 유효하지 않은 목표가 됩니다.

파직거리는 출현

{1}{R}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 대지에 부여

부여된 대지는 신속을 가진 3/3 적색 신령 생물이다.

그 지속물은 여전히 대지다.

부여된 대지가 파괴되려 한다면, 대신 파직거리는

출현을 희생하고 그 대지는 턴종료까지 무적을

얻는다.

- 파직거리는 출현의 대체효과는 부여된 대지가 치명적인 피해 또는 다른 어떤 이유로든 파괴되려는 경우에 적용됩니다.

- 파직거리는 출현의 대체효과는 당신이 부여된 대지를 희생하게 하는 효과 또는 비용은 대체하지 않습니다.

불가능 발견

{2}{U}

순간마법

당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 그 카드들 중 한 장을 뒷면 상태로 추방하고 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다. 당신은 이렇게 추방된 카드가 마나 값이 2 이하인 순간마법 주문이라면 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 그러지 않으면, 그 카드를 당신의 손으로 가져간다.

- 추방된 카드가 불가능 발견의 조건에는 해당되지 않는다고 해도 결과적으로 발동된 주문이 마나 값이 2 이하인 순간마법 주문인 한, 당신은 당신이 불가능 발견으로 추방한 카드를 발동할 수 있습니다. 이러한 일은 당신이 분할 카드, 선택적 양면 카드, 모험 카드 등을 추방하는 경우 발생할 수 있습니다.

도쿠치 침묵자

{1}{B}

생물 — 인간 남자

2/1

인술 {1}{B} (*{1}{B}*, 당신이 조종하는 공격생물 중 방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다: 당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.)

도쿠치 침묵자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 손에서 생물 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 할 때, 그 플레이어가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

- 도쿠치 침묵자의 마지막 능력에 대한 목표는 당신이 카드를 버릴지 여부를 선택하기 전까지는 선택하지 않습니다. 당신이 카드를 버리기로 선택하면, 두 번째 격발능력이 스택으로 이동하며 그에 대한 목표를 선택하게 됩니다. 상대는 해당 격발능력에 대해 평상시처럼 대응할 수 있습니다.
-

용 카미의 재탄생

{2}{G}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다.)

I, II — 당신은 생명 2점을 얻는다. 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그 카드들 중 한 장에 부화 카운터 한 개를 올려놓고 뒷면 상태로 추방한 후, 나머지 카드들은 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

III — 이 서사시를 추방한 후, 변신된 채로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

용 카미의 알

부여마법 생물 — 알

0/1

용 카미의 알 또는 당신이 조종하는 용이 죽을 때마다, 당신은 추방 영역에 있는 당신이 소유하고 부화 카운터가 놓여 있는 카드들 중에서 생물 주문 한 개를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 당신은 용 카미의 재탄생의 첫 두 개 장 능력으로 추방한 카드들을 볼 수 있으며, 용 카미의 재탄생이 전장을 떠난 뒤에도 계속해서 그렇게 할 수 있습니다.
- 용 카미의 알 및 당신이 조종하는 용이 한 개 이상 동시에 죽는 경우, 용 카미의 알의 능력은 각각에 대해 한 번씩 격발합니다. 그 능력들이 각각 해결될 때마다, 당신은 추방 영역에 있는 당신이 소유하고 부화 카운터가 놓여 있는 카드들 중에서 생물 주문 한 개를 발동할 수 있게 됩니다.

용불꽃 반응로

{1}{R}

마법물체

용불꽃 반응로 또는 다른 마법물체가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 용불꽃 반응로에 충전 카운터 한 개를 올려놓는다.

{4}, 용불꽃 반응로를 희생한다: 플레이어를 목표로 정하고 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 용불꽃 반응로는 그 플레이어에게 자신에게 놓여 있는 충전 카운터의 수만큼 피해를 입히고 그 생물에게도 그만큼 피해를 입힌다.

- 생물을 목표로 지정하는 것은 선택사항이지만, 당신은 용불꽃 반응로의 마지막 능력을 활성화하기 위해 최소한 플레이어 한 명을 목표로 선택해야만 합니다.
- 당신이 능력을 활성화하면서 플레이어 및 생물 둘 모두를 목표로 정했고, 능력이 해결되려는 시점에 목표들 중 하나가 유효하지 않은 경우, 용불꽃 반응로는 남은 유효한 목표에게 피해를 입히게 됩니다. 양쪽 목표가 모두 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않습니다.

극작가의 꼭두각시

{4}

마법물체 생물 — 자동기계

2/4

극작가의 꼭두각시가 전장에 들어올 때, 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물에 놓여 있는 각 카운터 종류 하나당, 그 지속물에 같은 종류의 카운터 한 개를 올려놓거나 카운터 한 개를 제거한다.

- 당신은 능력이 해결되는 시점에 카운터를 추가하거나 제거할지 여부를 선택합니다. 지속물에 다양한 종류의 카운터가 놓여 있는 경우, 당신은 각 종류에 대해 동일한 선택을 하지 않아도 됩니다.

미덕을 먹어치우는 검

{1}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물이 죽을 때마다, 그 생물을 추방한다.

장착된 생물은 +2/+0을 받는다.

미덕을 먹어치우는 검으로 추방된 카드가 비행을 가진 한, 장착된 생물은 비행을 가진다. 선제공격, 이단공격, 치명타, 신속, 방호, 무적, 생명연결, 호전적, 보호, 대공, 돌진, 경계에 대해서도 이와 같이 취급한다.

장착 {1}

- 미덕을 먹어치우는 검이 추방되었다가 전장으로 되돌아온 경우, 자신이 이전에 전장에 있던 시점에 추방한 카드들과는 어떠한 연관도 없는 새로운 객체가 됩니다. 자신을 장착하는 생물에게 능력을 제공하려면 해당 시점부터 새로운 카드들을 추방해야 합니다.

정수 포착

{U}{U}

순간마법

생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로

정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 목표가 되는 생물 주문 없이는 정수 포착을 발동할 수 없습니다. 정수 포착이 해결되려 할 때 둘 중 어느 한 목표가 유효하지 않다면, 다른 하나는 여전히 적절하게 영향을 받습니다.
- 무효화될 수 없는 생물 주문도 정수 포착의 유효한 목표가 될 수 있습니다. 그 주문은 정수 포착이 해결될 때 무효화되지 않지만, 당신은 여전히 목표로 정한 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

폭발적인 특이점

{8}{R}{R}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은

당신이 조종하는 언탭된 생물을 원하는 만큼 탭할 수

있다. 이 주문은 이렇게 탭된 생물 한 개당 발동하는

데 {1} 이 덜 든다.

원하는 목표를 정한다. 폭발적인 특이점은 그

목표에게 피해 10점을 입힌다.

- 폭발적인 특이점의 추가비용은 이 주문의 비용을 {R}{R} 미만으로 감소시킬 수 없습니다. 그러나, 당신은 더이상 비용을 감소할 수 없더라도 원하는 만큼 언탭된 생물을 탭할 수 있습니다.
-

거울을 깨는 자의 우화

{2}{R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뿔기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다.)

I — "이 생물이 공격할 때마다, 보물 토큰 한 개를 만든다."를 가진 2/2 적색 고블린 주술사 생물 토큰 한 개를 만든다.

II — 당신은 카드를 두 장까지 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 버린 카드 장수만큼 카드를 뽑는다.

III — 이 서사시를 추방한 후, 변신된 채로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

키키지키의 반사상

부여마법 생물 — 고블린 주술사

2/2

{1}, {T}: 당신이 조종하며 전설적이 아닌 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본이지만 신속을 가진 토큰 한 개를 만든다. 다음 종료단 시작에 그 토큰을 희생한다.

- 키키지키의 반사상으로 만들어진 토큰은 (복사본이 신속도 가진다는 점을 제외하고) 원본 생물에 인쇄되어 있는 내용을 정확히 복사하며 그 외에는 어떤 것도 복사하지 않습니다 (토큰인 생물, 또는 다른 무언가를 복사 중인 생물을 복사하는 경우에는 예외; 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히 주의할 점은, 목표 생물이 평상시에 생물이 아니라면, 복사본은 생물이 아니게 됩니다.
- 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
- 복사되는 생물이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 당신이 만드는 토큰은 목표 생물이 가진 복사 가능한 값을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 그 생물이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다.
- 복사되는 생물이 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰인 경우, 복사본은 그 토큰을 만들어낸 효과가 지정한 토큰의 원래 특성을 복사합니다.
- 복사되는 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때도 격발됩니다. 복사되는 생물이 가지고 있는 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

- 다른 생물이 토큰의 복사본이 되거나, 또는 토큰의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 토큰이 복사 중인 생물을 복사하게 되지만, 그 생물 또한 신속을 가지게 됩니다. 그러나, 당신은 새로운 복사본을 당신의 다음 종료단 시작에 희생하지 않습니다.
- 키키지키의 반사상의 능력이 대체효과로 인해 여러 개의 토큰을 만들게 되는 경우 (Doubling Season 등의 능력으로 인해), 당신은 이들 각각을 희생하게 됩니다.

작별

{4}{W}{W}

집중마법

하나 이상을 선택한다 —

- 모든 마법물체를 추방한다.
 - 모든 생물을 추방한다.
 - 모든 부여마법을 추방한다.
 - 모든 무덤을 추방한다.
- 당신이 작별의 모드를 여러 개 선택하는 경우, 행동이 기재된 순서대로 수행합니다.

미래주의자 첩보원

{3}{U}

생물 — 인간 남자

3/4

미래주의자 첩보원이 탭되어 있는 한, 미래주의자

첩보원은 기본 공격력 및 방어력이 1/1인 인간

시민이며 방어될 수 없다.

{2}{U}: 미래주의자 첩보원을 언탭한다.

- 생물의 공격력, 방어력, 또는 생물 유형을 설정하는 효과는 시각인순으로 적용됩니다. 미래주의자 첩보원의 첫 번째 능력의 시각인순은 미래주의자 첩보원이 전장에 들어왔을 때이며, 탭되었을 때가 아닙니다. 특히, 이는 미래주의자 첩보원이 전장에 들어온 이후에 공격력 및 방어력을 특정한 숫자로 설정하는 다른 효과들을 덮어쓰지 않게 된다는 점을 의미합니다. 미래주의자 첩보원의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
- 일단 미래주의자 첩보원이 공격생물로 지정되고 난 후에 미래주의자 첩보원을 언탭해도 전투에서 제거되지 않습니다.

끝없는 활력의 신체

{1}{G}

전설적 부여마법 생물 — 성지

1/1

돌진

당신의 종료단 시작에, 당신은 {1}을 지불할 수 있다.

그렇게 할 때, 성지를 목표로 정한다. 그 성지에

당신이 조종하는 각 성지마다 +1/+1 카운터를 한

개씩 올려놓는다.

- 끝없는 활력의 신체가 가진 재귀격발능력은 현재 생물이 아닌 성지도 목표로 정할 수 있습니다.
- 재귀격발능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 성지의 수를 세어 목표 성지에 +1/+1 카운터를 몇 개 올려놓게 될 지 결정하십시오.

무덤을 밝히는 자

{2}{B}

생물 — 신령

2/2

비행

무덤을 밝히는 자가 전장에 들어올 때, 이 턴에

생물이 죽었다면 카드 한 장을 뽑는다. 그렇지

않다면, 각 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.

- 무덤을 밝히는 자의 격발능력에 있는 "그렇지 않다면"이라는 단어는 이 턴에 생물이 죽었는지 여부를 지칭하는 것이며, 카드를 뽑았는지 여부를 지칭하는 것이 아닙니다.

오키바 수장, 기름송곳니

{1}{W}{B}

전설적 생물 — 쥐 조종사

4/3

당신의 턴 전투 시작에, 당신의 무덤에 있는 탐승물

카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

그 카드는 신속을 얻는다. 당신의 다음 종료단

시작에, 그 카드를 소유자의 손으로 되돌린다.

- 신속을 가진 탐승물도 여전히 공격하려면 탐승되어야 (또는 다른 방법으로 생물이 되어야) 합니다.
-

조화로운 출현

{3}{G}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 대지에 부여

부여된 대지는 경계 및 신속을 가진 4/5 녹색 신령

생물이다. 그 지속물은 여전히 대지다.

부여된 대지가 파괴되려 한다면, 대신 조화로운

출현을 희생하고 그 대지는 턴종료까지 무적을

얻는다.

- 조화로운 출현의 대체효과는 부여된 대지가 치명적인 피해 또는 다른 어떤 이유로든 파괴되려는 경우에 적용됩니다.
 - 조화로운 출현의 대체효과는 당신이 부여된 대지를 희생하게 하는 효과 또는 비용은 대체하지 않습니다.
-

장군, 야마자키 헤이코

{3}{R}

전설적 생물 — 인간 사무라이

3/3

돌진

당신이 조종하는 사무라이 또는 전사가 혼자 공격할

때마다, 당신의 무덤에 있는 마법물체 카드를 목표로

정한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 발동할 수 있다.

- 공격자지정단에 공격생물로 지정된 유일한 생물인 경우에 그 생물이 혼자서 공격하는 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 야마자키 헤이코의 격발능력이 격발하지 않습니다.
 - 당신은 이런 식으로 무덤에서 마법물체를 발동할 때 여전히 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 일반적으로, 이는 당신이 전투후 본단계까지는 그 카드를 발동할 수 없다는 것을 의미합니다.
-

히데츠구가 모든 것을 집어삼키다

{1}{B}{R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽀기단
후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다.)

I — 마나 값이 1 이하이며 대지가 아닌 각 지속물을
파괴한다.

II — 모든 무덤을 추방한다.

III — 이 서사시를 추방한 후, 변신된 채로 당신의
조종하에 전장으로 되돌린다.

////

모든 것을 삼키는 자의 그릇

부여마법 생물 — 오우거 주술사

3/3

돌진

모든 것을 삼키는 자의 그릇이 피해를 입힐 때마다,
이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

모든 것을 삼키는 자의 그릇이 플레이어에게 피해를
입힐 때마다, 이 턴에 이 생물이 그 플레이어에게
피해를 10점 이상 입혔다면, 그 플레이어는 게임에서
패배한다.

- 전장에 있는 지속물의 마나 값에 {X}가 있다면, X는 0입니다.
 - 변신하는 양면 카드의 후면 상태인 지속물의 마나 값은 전면의 마나 값입니다.
 - 모든 것을 삼키는 자의 그릇의 첫 번째 격발능력은 전투피해뿐만이 아니라 어떤 피해든 입힐 때마다 격발합니다. 모든 것을 삼키는 자가 여러 개의 플레이어 및/또는 지속물에 동시에 피해를 입히는 경우(아마도 돌진 때문에 또는 여러 생물에 방어되었기 때문에), 해당 능력은 한 번만 격발합니다.
 - 모든 것을 삼키는 자의 그릇이 피해를 입히는 것과 동시에 치명적인 피해를 입은 경우, 모든 것을 삼키는 자의 그릇은 첫 번째 격발능력이 해결되기 전에 파괴되며, 제 시간 안에 +1/+1 카운터가 놓여 이를 살릴 수 없습니다.
-

집어삼키는 혼돈, 히데츠크

{3}{B}

전설적 생물 — 오우거 악마

4/4

{B}, 생물 한 개를 희생한다: 점술 2를 한다.

{2}{R}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다. 당신이

이런 식으로 대지가 아닌 카드를 추방할 때, 원하는

목표를 정한다. 집어삼키는 혼돈, 히데츠크는 그

목표에게 추방된 카드의 마나 값만큼 피해를 입힌다.

- 당신은 이런 식으로 카드를 플레이할 때 여전히 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어, 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 이 턴에 대지를 플레이한 적이 없는 경우에만 대지를 이런 식으로 플레이할 수 있습니다.

새벽을 두른 자, 히나타

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

전설적 생물 — 기린 신령

4/4

비행, 돌진

당신이 발동하는 주문들은 각 목표마다 발동하는 데

{1}이 덜 든다.

당신의 상대들이 발동하는 주문들은 각 목표마다

발동하는 데 {1}이 더 든다.

- 히나타의 마지막 두 능력은 각 주문이 발동되는 시점에 그 주문의 목표인 플레이어 또는 객체의 수를 세며, 그 카드에 "목표"라는 단어가 기재되어 있는 회수가 아닙니다. 예를 들어 "생물을 목표로 정한다"가 두 번 적혀 있는 주문으로 각각의 항목에 대해 동일한 생물을 목표로 지정하면 비용이 {1} 줄어들고 각각 서로 다른 생물을 목표로 지정하면 비용이 {2} 줄어듭니다.
-

역사가의 지혜

{2}{G}

부여마법 — 마법진

마법물체나 생물에게 부여

역사가의 지혜가 전장에 들어올 때, 부여된 지속물이 전장에서 가장 큰 공격력을 가진 생물들 중 하나라면, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 지속물이 생물인 한, 그 생물은 +2/+1을 받는다.

- 역사가의 지혜는 자신의 격발능력에 사이에 낀 조건절을 가지고 있습니다. 이는 부여된 지속물이 능력이 격발할 때 및 해결되는 때 두 시점 모두에 가장 큰 공격력을 가진 생물들 중 하나인 경우에만 당신이 카드 한 장을 뽑게 된다는 것을 의미합니다.
- 부여된 생물이 격발능력에 대응해 전장을 떠났지만 마법진은 여전히 전장에 있는 경우, 마법진은 상태 참조 행동으로 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 이러한 경우, 마지막으로 전장에 있던 시점에는 지속물에 부여되어 있지 않았으므로, 조종자가 카드 한 장을 뽑지 않습니다.

중재자의 체포

{2}{W}

부여마법 — 마법진

지속물에 부여

부여된 지속물은 공격, 방어 또는 탑승물에 탑승할 수 없다. 그 지속물의 활성화능력은 마나 능력이 아닌 한 활성화될 수 없다.

- "탑승물에 탑승할 수 없는" 생물은 탑승물의 탑승 비용을 지불하기 위해 탭될 수 없습니다.
 - 활성화능력은 쌍점을 포함하며 "[비용]:[효과]"의 형태로 나타납니다. 장착 등 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 쌍점이 있습니다. 플레인즈워커의 충성 능력 또한 활성화능력입니다.
 - 중재자의 체포는 정적 능력이 게임에 영향을 주는 것을 멈추지 않으며, 격발능력이 격발하는 것을 멈추지 않습니다. 마나 능력이 활성화되는 것 또한 멈추지 않습니다. 해결되면서 마나를 생산하는 대부분의 활성화능력은 마나 능력입니다.
-

독창적인 반복

{3}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다.)

I — 생물 또는 플레인즈워커를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.

II — 당신의 무덤에 있는 마법물체 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌린다. 그렇게 할 수 없다면, 카드 한 장을 뽑는다.

III — 이 서사시를 추방한 후, 변신된 채로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

살아있는 돌파구

부여마법 생물 — 월인

3/3

비행

당신이 주문을 발동할 때마다, 당신의 상대들은 당신의 다음 턴까지 그 주문과 같은 마나 값을 가진 주문을 발동할 수 없다.

- 살아있는 돌파구의 격발능력은 해당 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 특히, 능력은 해결되기 전까지는 아무런 효과도 가지지 않으므로, 당신의 상대들은 이에 대응해 원본 주문과 동일한 마나 값을 가진 순간마법 주문들을 발동할 수 있습니다.
- 살아있는 돌파구의 격발능력은 이미 발동한 주문들에는 그 주문들이 아직 해결되지 않았다고 해도 영향을 미치지 않습니다.

재앙 기원

{1}{R}{R}{R}{R}

순간마법

당신은 당신의 무덤 및/또는 손에 있는 순간마법 및/또는 집중마법 주문들의 총 마나 값이 6을 넘지 않도록 최대 두 개까지 그 주문들의 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 그 주문들이 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신 그 주문들을 추방한다. 재앙 기원을 추방한다.

- 재앙 기원은 스택에 있는 주문들의 마나 값과 유형들을 확인하며, 당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값 및 유형을 확인하는 것이 아닙니다. 특히, 이는 당신이 발동하는 주문들이 순간마법 또는 집중마법이며 그 주문들의 총 마나 값이 6 이하인 한 선택적 양면 카드의 후면 또는 분할 카드의 어느 한 쪽 면을 발동할 수 있다는 것을 의미합니다.
- 주문들은 재앙 기원을 해결 과정에서 하나씩 차례로 발동됩니다. 당신이 두 번째로 발동한 주문이 먼저 해결됩니다.
- 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만, 추가비용이 있다면 이는 지불할 수 있습니다. 주문에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

절망의 기원

{1} {B} {B} {B} {B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 한 개를 희생한다. 그렇게 할 수 없다면, 그 플레이어는 생명 2점을 잃고 당신은 카드 한 장을 뽑는다. 그 후 부여마법 및 플레인즈워커에 대해서 이 과정을 반복한다.

- 목표 상대는 생물을 희생할지 여부를 선택하지는 않지만, 어떤 생물을 희생할 지는 선택합니다.
- 이 과정을 반복할 때, 당신은 새로운 플레이어를 선택하지 않습니다. 같은 플레이어가 (가능한 경우) 세 지속물 각각을 희생합니다.
- 목표 상대가 생물을 희생할 수 있었는지 여부와 상관없이 부여마법 및 플레인즈워커에 대해서 이 과정을 반복합니다.

정의 기원

{1}{W}{W}{W}{W}

집중마법

당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정하고 플레이어를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린 후, 그 플레이어가 조종하는 생물 및/또는 탑승물들을 원하는 수만큼 골라 +1/+1 카운터 네 개를 분배한다.

- 당신은 주문을 발동하면서 이 주문에 대한 두 목표를 모두 선택하지만, 어떤 생물 및/또는 탑승물들에 카운터가 놓일 지는 주문이 해결되면서 선택합니다. 특히, 당신이 정의 기원의 목표로 당신 자신을 정하고 생물 또는 탑승물 카드를 전장에 놓은 경우, 당신은 그 지속물에 카운터의 일부 또는 전부를 올려놓을 수 있습니다.

고대의 기원

{1}{G}{G}{G}{G}

집중마법

4/5 녹색 신령 생물 토큰 두 개를 만든다. 그 생물들 각각에 대해, 경계 카운터, 대공 카운터, 또는 돌진 카운터 중에서 당신이 선택한 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 두 녹색 신령 생물 토큰 각각에 대해 그 토큰이 어떤 유형의 카운터를 얻게 될 지를 독립적으로 선택합니다.
- 대체효과가 당신에게 토큰을 두 개 이상 만들게 하는 경우, 그러한 토큰 또한 개별적으로 각각 선택하게 됩니다. 예를 들어, 당신이 평행 생명을 조종하는 동안 고대의 기원을 해결하는 경우, 당신은 결과적으로 만들어지는 토큰 네 개에 대해 각각 카운터의 유형을 선택하게 됩니다.

바람 기원

{1}{U}{U}{U}{U}

집중마법

마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표의 조종권을 얻는다. 그 지속물을 언택한다.

- 조종권을 얻은 생물에게 신속이 없는 한 당신은 그 생물로 공격하거나 비용에 {T}가 있는 활성화능력을 사용할 수 없습니다.

- 당신이 어떤 지속물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비까지 당신이 조종하는 것은 아닙니다.

철제 수습생

{1}

마법물체 생물 — 자동기계

0/0

철제 수습생은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

철제 수습생이 죽을 때, 이 생물에 카운터가 놓여 있었다면, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 그 카운터들을 올려놓는다.

- 철제 수습생은 +1/+1 카운터뿐만이 아니라 자신이 가지고 있는 모든 카운터들을 목표 생물에게 올려놓습니다.
- 철제 수습생의 능력은 철제 수습생이 가지고 있는 카운터를 목표 생물에게 옮기게 하는 것이 아닙니다. 그와는 다르게, 당신은 철제 수습생이 죽을 때 철제 수습생이 가지고 있던 것과 동일한 종류의 카운터들을 각각 동일한 숫자만큼 목표 생물에게 올려놓습니다.
- 몇몇 흔하지 않은 경우에, 당신은 카운터들을 한 개보다 많은 지속물에 올려놓게 될 수도 있습니다. 예를 들어, 철제 수습생이 죽을 때 당신이 오조리스를 조종하고 있다면, 당신은 각 종류의 카운터들을 적절한 수만큼 오조리스와 목표 생물에게 올려놓게 됩니다.
- 철제 수습생이 죽을 때 철제 수습생에 -1/-1 카운터가 놓여 있었다면, 마지막 능력은 그 카운터 또한 포함하게 됩니다. 이는 카운터들을 받는 생물 또한 죽는 결과를 초래할 수도 있습니다.

이천일류, 잇신

{R}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 사무라이

3/4

생물이 공격하는 것으로 인해 당신이 조종하는

지속물의 격발능력이 격발되려고 하면, 그 능력은 한 번 더 격발된다.

- 이천일류, 잇신의 능력은 "이 생물이 공격할 때마다" 또는 "당신이 생물 한 개 이상으로 공격할 때마다" 등 조건이 공격에 직접적으로 관련되어 있는 격발능력에만 영향을 줍니다. "[이 생물]이 탭될 때마다"와 같이 다른 격발 조건을 가진 격발능력에는 영향을 주지 않습니다.

- 잇신의 효과는 격발능력을 복사하는 것이 아닙니다. 단지 능력이 두 번 격발되게 할 뿐입니다. 모드 및 목표를 비롯해, 해당 능력을 스택에 쌓을 때 선택하는 사항들은 격발된 각 능력마다 별도로 적용됩니다. 해결되는 시점에 수행하는 선택 또한 개별적으로 적용됩니다.

진보의 폭군, 진-기탁시아스

{5}{U}{U}

전설적 생물 — 피렉시아 집행관

5/5

당신이 마법물체, 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다. *(지속물 주문의 복사본은 토큰이 된다.)*

상대가 마법물체, 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 무효화한다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

- 복사된 주문이 "하나를 선택한다—" 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 진-기탁시아스의 첫 번째 능력에 의해 생성된 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
 - 복사되는 주문에 발동되면서 목표들에 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 이는 발동되면서 목표들에 카운터들을 분배한 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 당신은 진-기탁시아스의 첫 번째 능력에 의해 생성된 복사본에 대해 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
 - 진-기탁시아스의 첫 번째 능력이 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
 - 능력을 격발시킨 주문이 그 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도 복사본은 생성됩니다. 복사본은 원본 주문보다 먼저 해결됩니다.
 - 진-기탁시아스의 마지막 능력은 매 턴 한 번만 격발하며, 매 턴 각 상대에 대해 한 번씩 격발하는 것이 아닙니다.
-

시즈키 카이토

{1}{U}{B}

전설적 플레인즈워커 — 카이토

3

당신의 종료단 시작에, 시즈키 카이토가 이 턴에

전장에 들어왔다면, 카이토는 페이즈 아웃한다.

+1: 카드 한 장을 뽑는다. 그 후 당신이 이 턴에

공격하지 않은 한 카드 한 장을 버린다.

-2: "이 생물은 방어될 수 없다."를 가진 1/1 청색 남자

생물 토큰 한 개를 만든다.

-7: 당신은 "당신이 조종하는 생물이 플레이어에게

전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고에서 청색 또는

흑색 생물 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은 후, 서고를

섞는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 시즈키 카이토가 페이즈 아웃하면서, 그에게 부착되어 있던 마법진 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 그러한 마법진은 카이토가 페이즈 인할 때 동시에 페이즈 인하며, 여전히 카이토에게 부착되어 있는 상태로 페이즈 인합니다.
- 지속물들은 자신의 조종자의 언택단이 진행되는 동안, 그 플레이어가 자신의 지속물들을 언택하기 직전에 페이즈 인합니다. 카이토는 페이즈 아웃할 때 가지고 있던 수와 동일한 수의 총성 카운터를 가지고 페이즈 인합니다.
- 페이징은 지속물이 전장을 떠나거나 다시 들어오게 하지 않으므로, "전장을 떠날 때" 또는 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력들은 격발하지 않으며, 카이토의 첫 번째 능력 또한 자신이 페이즈 인한 턴종료에 다시 격발하지 않습니다.

카이토의 추적

{2}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두

장을 버린다. 당신이 조종하는 남자 및 도적들은

턴종료까지 호전적을 얻는다. *(그 생물들은 두 개*

이상의 생물에게만 방어될 수 있다.)

- 호전적을 얻는 닌자 및 도적은 카이토의 추적이 해결되는 시점에 한 번만 결정됩니다. 카이토의 추적이 해결된 뒤에 전장에 들어오는 닌자 또는 도적은 호전적을 얻지 않으며, 이런 식으로 호전적을 얻었지만 다른 효과에 의해 닌자 또는 도적이 아니게 된 생물은 호전적을 잃지 않습니다.

끔찍한 비밀의 카미

{3}{B}

생물 — 신령

3/4

끔찍한 비밀의 카미가 전장에 들어올 때, 당신이 마법물체 및 부여마법을 조종한다면, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 얻는다.

- 마법물체 및 부여마법은 동일한 지속물일 수 있습니다.
- 끔찍한 비밀의 카미가 전장에 들어오는 시점에 당신이 마법물체 및 부여마법을 둘 다 조종하고 있지 않은 경우, 끔찍한 비밀의 카미의 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 격발하는 경우, 능력이 해결되려 하는 시점에 이를 다시 확인합니다. 그 시점에 당신이 둘 모두를 조종하고 있지 않은 경우, 능력은 아무것도 하지 않습니다.
- 그것의 끔찍한 비밀은 어버이날에 집에 전화하는 것을 항상 잊어버린다는 것입니다.

조용한 거미, 코토세

{3}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 닌자

4/4

조용한 거미, 코토세가 전장에 들어올 때, 상대의 무덤에 있는 기본 대지가 아닌 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 플레이어의 무덤, 손 및 서고에서 그 카드와 같은 이름을 가진 카드를 원하는 만큼 찾아서 추방한다. 그 후 그 플레이어는 서고를 섞는다. 당신이 코토세를 조종하는 한, 당신은 추방된 카드들 중 한 장을 플레이할 수 있고, 그 카드를 발동하기 위한 마나는 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 당신은 추방된 카드 중에서 정확히 한 장을 플레이할 수 있습니다. 일단 한 장을 플레이하고 나면, 다른 카드들은 추방 영역에 남습니다.

- 원하는 경우에는 목표 카드와 같은 이름을 가진 카드들을 그 카드들이 있던 영역에 얼마든 남길 수 있습니다.
- 다른 플레이어가 조용한 거미, 코토세의 조종권을 얻는 경우, 당신은 추방된 카드들을 어느 것도 플레이할 수 없으며, 이는 이후 코토세의 조종권을 다시 얻는다고 해도 마찬가지입니다. 비슷하게, 코토세가 전장을 떠났다가 이후에 돌아오는 경우, 당신은 코토세가 처음 전장에 있었을 때 추방된 카드들을 플레이할 수 없습니다.

황제의 목소리, 가벼운 발

{1}{W}

전설적 생물 — 여우 참모

2/2

마법진이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 그 카드를 발동했다면, 당신은 당신의 서고에서 마나 값이 그 마법진의 마나 값 이하이며 당신이 조종하는 각 마법진과 다른 이름을 가진 마법진 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 황제의 목소리, 가벼운 발에 부착된 상태로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 서고를 섞는다.

- 당신이 찾은 마법진 카드가 어떤 이유로든 가벼운 발에 부착될 수 없는 경우, 그 카드는 당신의 서고에 머무르며 전장에 들어오지 않습니다.

악의적인 오작동

{1}{B}{B}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다. 이 턴에 생물이 죽으려고 하면, 대신 그 생물을 추방한다.

- -2/-2를 받은 후에 죽으려는 생물뿐만이 아니라, 이 턴에 어떤 이유로든 죽으려는 생물들은 그 대신 추방됩니다.
- -2/-2는 악의적인 오작동이 해결되는 시점에 전장에 있던 생물들에게만 적용되는 반면, 대체효과는 해당 턴에 모든 생물들에게 적용되며, 여기에는 악의적인 오작동이 해결된 이후에 전장에 들어온 생물 및 악의적인 오작동이 해결된 이후에 생물이 된 비생물을 포함합니다.

급성장하는 생명의 행진

{X}{G}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 당신의 손에서 원하는 만큼 녹색 카드를 추방할 수 있다. 이 주문은 이렇게 추방된 카드 한 장당 발동하는 데 {2} 가 덜 든다.

마나 값이 X 미만인 생물을 목표로 정한다. 당신의 서고에서 그 생물과 같은 이름을 가진 생물 카드를 찾아, 탭된 채로 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

- 급성장하는 생명의 행진의 목표는 X보다 적은 마나 값을 가지고 있어야만 합니다. 마나 값이 X와 같은 생물은 유효한 목표가 아닙니다.
- 당신은 급성장하는 생명의 행진의 첫 번째 능력에 필요한 수보다 더 많은 카드를 추방할 수 있지만, 이런 식으로 비용을 {G}보다 줄일 수는 없습니다.
- 예를 들어, 당신이 마나 값이 3인 목표를 선택하고 싶다고 해 보겠습니다. 이 경우 X는 최소한 4가 되어야 합니다. 당신은 당신의 손에서 녹색 카드 두 장을 추방하고 {G}를 지불하거나, 녹색 카드 한 장을 추방하고 {2}{G}를 지불하거나, 또는 그냥 {4}{G}를 지불해서 급성장하는 생명의 행진을 발동하겠다고 선택할 수 있습니다. 그래야만 하는 이유가 있다면, 당신은 X의 값을 더 크게 선택할 수도 있습니다.
- 스택에 있는 동안 급성장하는 생명의 행진의 마나 값은 당신이 얼마나 많은 마나를 실제로 지불했는지와는 상관없이 X에 대해 선택한 값에 1을 더한 수입니다.

내세로 가는 빛의 행진

{X}{W}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 당신의 손에서 원하는 만큼 백색 카드를 추방할 수 있다. 이 주문은 이렇게 추방된 카드 한 장당 발동하는 데 {2} 가 덜 든다.

마나 값이 X 이하인 마법물체, 생물, 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.

- 당신은 내세로 가는 빛의 행진의 첫 번째 능력에 필요한 수보다 더 많은 카드를 추방할 수 있지만, 이런 식으로 비용을 {W}보다 줄일 수는 없습니다.

- 예를 들어, 당신이 마나 값이 6인 목표를 선택하고 싶다고 해 보겠습니다. 이 경우 X 는 최소한 6가 되어야 합니다. 당신은 $\{6\}\{W\}$ 을 지불하고 내세로 가는 빛의 행진을 발동하겠다고 선택할 수 있습니다. 당신은 또한 손에서 백색 카드들을 추방해 각각에 대해 비용을 $\{2\}$ 씩 줄일 수도 있습니다. 그래야만 하는 이유가 있다면, 당신은 X 의 값을 더 크게 선택할 수도 있습니다.
- 스택에 있는 동안 내세로 가는 빛의 행진의 마나 값은 당신이 얼마나 많은 마나를 실제로 지불했는지와는 상관없이 X 에 대해 선택한 값에 1을 더한 수입입니다.

무모한 기쁨의 행진

$\{X\}\{R\}$

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 당신의 손에서 원하는 만큼 적색 카드를 추방할 수 있다. 이 주문은 이렇게 추방된 카드 한 장당 발동하는 데 $\{2\}$ 가 덜 든다.

당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 추방한다. 당신은 당신의 다음 턴까지 그 카드들 중에서 최대 두 장까지 플레이할 수 있다.

- 당신은 무모한 기쁨의 행진의 행진이 해결되는 시점이 아니라 실제로 추방된 카드들을 플레이하는 시점에 어떤 카드를 플레이할 것인지를 선택합니다.
- 당신은 무모한 기쁨의 행진의 첫 번째 능력에 필요한 수보다 더 많은 카드를 추방할 수 있지만, 이런 식으로 비용을 $\{R\}$ 보다 줄일 수는 없습니다.
- 스택에 있는 동안 무모한 기쁨의 행진의 마나 값은 당신이 얼마나 많은 마나를 실제로 지불했는지와는 상관없이 X 에 대해 선택한 값에 1을 더한 수입입니다.

회오리치는 안개의 행진

{X}{U}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 당신의 손에서 원하는 만큼 청색 카드를 추방할 수 있다. 이 주문은 이렇게 추방된 카드 한 장당 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

생물을 최대 X개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 페이즈 아웃한다. *(지속물들이 페이즈 아웃된 동안은 그 지속물들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다. 각 지속물은 그 지속물의 조종자가 자신의 다음 언탭단에 언탭하기 전에 페이즈 인한다.)*

- 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 생물이 페이즈 아웃하면서, 그 생물에 부착되어 있던 마법진 및 장비 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 그러한 마법진 및 장비는 그 생물이 페이즈 인할 때 동시에 페이즈 인하며, 여전히 그 생물에 부착되어 있는 상태로 페이즈 인합니다.
- 지속물들은 자신의 조종자의 언탭단이 진행되는 동안, 그 플레이어가 자신의 지속물들을 언탭하기 직전에 페이즈 인합니다. 이런 식으로 페이즈 인하는 생물들은 그 턴에 공격할 수 있고 {T} 비용을 지불할 수 있습니다. 어떤 지속물이 페이즈 아웃할 때 카운터를 가지고 있었다면, 다시 페이즈 인할 때도 그 카운터들을 유지합니다.
- 공격 또는 방어 중인 생물이 페이즈 아웃하면 전투에서 제거됩니다.
- 지속물이 페이즈 아웃해도 그 지속물은 전장을 떠나거나 전장에 다시 들어오는 것이 아니므로, "전장을 떠날 때" 또는 "전장에 들어올 때"와 관련된 능력들은 격발하지 않습니다.
- 정신을 뜯어먹는 자가 가진 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 객체를 무시함으로써 효과의 조건이 충족되지 않는 경우, 지속 기간이 만료됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인할 때 기억됩니다.
- 상대가 당신의 생물들 중 한 개의 조종권을 얻었고 그 생물이 페이즈 아웃한 뒤 다시 페이즈 인하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 해당 생물은 당신의 상대의 다음 언탭단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인합니다. 해당 플레이어가 자신의 다음 언탭단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언탭단에 페이즈 인 합니다.

- 당신은 회오리치는 안개의 행진의 첫 번째 능력에 필요한 수보다 더 많은 카드를 추방할 수 있지만, 이런 식으로 비용을 {U}보다 줄일 수는 없습니다.
- 스택에 있는 동안 회오리치는 안개의 행진의 마나 값은 당신이 얼마나 많은 마나를 실제로 지불했는지와는 상관없이 X에 대해 선택한 값에 1을 더한 수입입니다.

비참한 슬픔의 행진

{X}{B}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 당신의 손에서 원하는 만큼 흑색 카드를 추방할 수 있다. 이 주문은 이렇게 추방된 카드 한 장당 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 비참한 슬픔의 행진은 그 목표에게 피해 X점을 입히고 당신은 생명 X점을 얻는다.

- 당신은 비참한 슬픔의 행진의 첫 번째 능력에 필요한 수보다 더 많은 카드를 추방할 수 있지만, 이런 식으로 비용을 {B}보다 줄일 수는 없습니다.
- 스택에 있는 동안 비참한 슬픔의 행진의 마나 값은 당신이 얼마나 많은 마나를 실제로 지불했는지와는 상관없이 X에 대해 선택한 값에 1을 더한 수입입니다.

메크 격납고

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{oT}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 이 마나는 조종사 또는 탑승물 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

{3}, {oT}: 탑승물을 목표로 정한다. 그 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.

- 메크 격납고의 마지막 능력은 탑승물에 "탑승"하는 것으로 간주되지 않으며 탑승물이 탑승되는 것으로 인해 격발되는 능력들은 격발하지 않습니다.
- 탑승물이 생물이 되게 하는 어떤 효과가 그 공격력 및 방어력을 특정하지 않는 경우, 그 탑승물은 자신이 탑승되었을 때와 동일한 공격력 및 방어력을 가집니다.

정신연결 메크

{2}{U}

마법물체 — 탑승물

4/3

비행

매 턴 정신연결 메크가 처음 탑승될 때마다, 이 턴에 정신연결 메크에 탑승한 전설적이 아닌 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 정신연결 메크는 그 생물의 복사본이 되지만, 4/3이고, 자신의 다른 유형에 더불어 탑승물 마법물체이며, 비행을 가진다.

탑승 1

- 정신연결 메크의 두 번째 능력은 매 턴 정신연결 메크의 탑승 능력이 처음 해결되면서 격발합니다.
 - 정신연결 메크의 격발능력은 이 턴에 정신연결 메크의 탑승 비용을 지불하기 위해 탭된 생물만을 목표로 정할 수 있습니다.
 - 복사효과가 아닌 지속효과가 정신연결 메크의 공격력, 방어력, 또는 유형을 수정하는 경우, 그 효과는 정신연결 메크가 복사본이 된 후에도 계속해서 적용됩니다.
 - 정신연결 메크는 원본 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우를 제외하고는(아래 참조) 그 생물 카드에 적혀 있는 능력만을 복사하며, 그에 추가로 정신연결 메크의 유형을 가지며 4/3이라는 예외만을 가집니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
 - 정신연결 메크가 다른 무언가를 복사하고 있는 생물의 복사본이 되는 경우, 정신연결 메크는 그 생물이 복사하고 있는 것의 복사본이 됩니다.
 - 그 생물이 토큰인 경우, 정신연결 메크는 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사합니다. 정신연결 메크가 토큰이 되지는 않습니다.
 - 플레이어가 평상시에 생물 또는 탑승물이 아닌 상태인 전설적이 아닌 지속물로 정신연결 메크에 탑승하는 경우, 그 결과 지속물로 정신연결 메크는 0/0 마법물체 생물이 되며, 이는 보통 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 이는 생물이 되는 것이 그 지속물의 복사 가능한 특성이 아닌 경우 복사 효과가 지속물의 공격력 및 방어력을 설정할 수 없기 때문입니다. 탑승 효과는 복사 효과가 적용된 후에 적용되며, 공격력 또는 방어력이 정의되지 않은 생물이 되므로, 양쪽 모두 0으로 설정됩니다.
-

거울 상자

{3}

마법물체

"전설 규칙"은 당신이 조종하는 지속물들에

적용되지 않는다.

당신이 조종하는 각 전설적 생물은 +1/+1을 받는다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 각 생물은 그 생물과

같은 이름을 가진 다른 각 생물마다 +1/+1을 받는다.

- 뒷면 상태인 생물은 이름이 없으므로, 다른 어느 것보다도 같은 이름을 가지지 않습니다.
- 토큰 생물은 거울 상자의 마지막 능력으로 인한 보너스를 받지 않지만, 토큰이 아닌 생물들의 복사본인 토큰들은 그 생물들이 받는 보너스를 강화해줄 수 있습니다.
- "전설 규칙"은 한 플레이어가 같은 이름의 전설적 지속물을 두 개 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그중 하나를 선택하고 나머지를 소유자의 무덤에 넣는다고 선언되어 있는 규칙입니다.
- "전설 규칙"이 당신이 조종하는 지속물들에 적용되지 않는 동안, 당신은 같은 이름을 가진 전설적 지속물들을 원하는 수만큼 조종할 수 있으며 그중 아무 것도 무덤에 놓이지 않습니다.
- 당신이 같은 이름을 가진 전설적 지속물을 두 개 이상 조종하고 있고 "전설 규칙"이 다시 적용되기 시작하는 경우 (아마도 거울 상자가 전장을 떠났기 때문에), 당신은 즉시 규칙에 따라야 하며 그 지속물들 중 하나를 제외한 나머지 모두를 무덤에 넣어야만 합니다.

동원자 메크

{1}{U}

마법물체 — 탑승물

3/4

비행

동원자 메크가 탑승될 때마다, 당신이 조종하는 다른

탑승물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 탑승물은

턴종료까지 마법물체 생물이 된다.

탑승 3 (당신이 조종하는 생물을 공격력 총합이 3

이상이 되도록 원하는 수만큼 탭한다. 이 탑승물은

턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

- 동원자 메크의 두 번째 능력은 동원자 메크의 탑승 능력이 해결될 때마다 격발하며, 이는 해당 시점에 동원자 메크가 이미 생물이더라도 마찬가지입니다.

- 그 능력은 탑승물에 "탑승"하는 것으로 간주되지 않으며 탑승물이 탑승되는 것으로 인해 격발되는 능력들은 격발하지 않습니다.
- 탑승물이 생물이 되게 하는 어떤 효과가 그 공격력 및 방어력을 특정하지 않는 경우, 그 탑승물은 자신이 탑승되었을 때와 동일한 공격력 및 방어력을 가집니다.

달빛올가미 프로토타입

{U}

마법물체

{T}, 당신이 조종하는 언택된 마법물체 또는 생물을

탭한다: {C}를 추가한다.

영력 — {4}{U}, 달빛올가미 프로토타입을 버린다:

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의

소유자는 그 지속물을 자신의 서고 맨 위 또는 맨

밑에 놓는다.

- 그 지속물이 서고 맨 위 또는 맨 아래로 갈지 여부는 지속물의 소유자가 선택합니다. 다른 플레이어들은 그 플레이어가 어떤 선택을 하는지를 알 수 있습니다. 혼합된 또는 돌연변이화된 생물들을 포함해 몇몇 흔하지 않은 상황에서, 한 개의 지속물의 여러 장의 카드로 구성되어 있을 수 있습니다. 이러한 경우에는, 해당 지속물의 소유자가 모든 카드를 맨 위에 놓거나 모든 카드를 맨 아래에 놓습니다. 그 플레이어는 카드들의 상대적인 순서를 선택하며, 다른 플레이어들은 이 순서를 알 수 없습니다.

질서의 기둥, 나오미

{3}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 참모

4/4

질서의 기둥, 나오미가 전장에 들어오거나 공격할

때마다, 당신이 마법물체 및 부여마법을 조종한다면,

경계를 가진 2/2 백색 사무라이 생물 토큰 한 개를

만든다.

- 마법물체 및 부여마법은 동일한 지속물일 수 있습니다.
- 질서의 기둥, 나오미가 전장에 들어오거나 공격하는 시점에 당신이 마법물체 및 부여마법을 둘 다 조종하고 있지 않은 경우, 질서의 기둥, 나오미의 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 격발하는 경우, 능력이 해결되려 하는 시점에 이를 다시 확인합니다. 그 시점에 당신이 둘 모두를 조종하고 있지 않은 경우, 능력은 아무것도 하지 않습니다.

달빛 현자의 자손, 나시

{1}{B}{B}

전설적 생물 — 쥐 닌자

3/2

인술 {3}{B} ({3}{B}, 당신이 조종하는 공격생물 중

방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다:

당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로

전장에 놓는다.)

달빛 현자의 자손, 나시가 플레이어에게 전투피해를

입힐 때마다, 각 플레이어의 서고 맨 위 카드 한 장을

추방한다. 턴종료까지, 당신은 그 카드들 중 한 장을

플레이할 수 있다. 당신이 이런 식으로 주문을

발동한다면, 그 주문의 마나 비용을 지불하는 대신

마나 값만큼 생명점을 지불한다.

- 당신은 적절한 양의 생명점을 지불하는 것을 통해서만 이런 식으로 주문을 발동할 수 있습니다. 평상시의 비용을 지불할 수 없으며 다른 대체비용을 지불할 수도 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 여전히 지불할 수 있습니다. 주문에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 당신은 이런 식으로 주문을 발동하거나 대지를 플레이할 때 모든 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들어, 당신은 일반적으로 이 턴에 이미 대지를 플레이했다면 이런 식으로 대지 카드를 플레이할 수 없습니다.
- 당신이 마나 비용에 {X}가 포함되어 있는 주문을 이런 식으로 발동하는 경우, X에 대해 유효한 선택은 0뿐입니다.

닌자의 쿠나이

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 "{1}, {T}, 닌자의 쿠나이를

희생한다: 원하는 목표를 정한다. 닌자의 쿠나이는 그

목표에게 피해 3점을 입힌다."를 가진다.

장착 {1} ({1}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법

시기에만 장착할 수 있다.)

- 플레이어가 상대의 닌자의 쿠나이를 장착한 생물의 조종권을 얻었지만, 장비의 조종권은 얻지 않은 경우, 그 플레이어는 자신이 조종하지 않는 지속물을 희생할 수 없기 때문에 닌자의 쿠나이가 장착된 생물에게 제공하는 능력을 활성화할 수 없습니다.

시인, 야마자키 노리카

{2}{W}

전설적 생물 — 인간 사무라이

3/2

경계

당신이 조종하는 사무라이 또는 전사가 혼자 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 부여마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 발동할 수 있다.

- 공격자지정단에 공격생물로 지정된 유일한 생물인 경우에 그 생물이 혼자서 공격하는 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 야마자키 노리카의 격발능력이 격발하지 않습니다.
- 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 부여마법 카드의 모든 일반적인 타이밍 규칙을 따라야 하며 모든 비용을 지불해야 합니다.

오우거머리 투구

{1}{R}

마법물체 생물 — 장비 오우거

2/2

장착된 생물은 +2/+2를 받는다.

오우거머리 투구 또는 장착된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 그 생물을 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 손을 버린 후, 카드 세장을 뽑는다.

재구성 {3} ({3}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 부착한다; 또는 생물에서 분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수 있다. 부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이 아니다.)

- 장착된 생물이 전투피해를 입히는 경우, 당신은 오우거머리 투구가 아니라 장착된 생물을 희생할 수 있습니다.

폭풍의 칼날, 라이유

{2}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 사무라이

3/3

선제공격

당신이 조종하는 사무라이 또는 전사가 혼자서

공격할 때마다, 당신은 그 생물을 언택할 수 있다.

이번이 이 턴의 첫 전투 단계라면, 이 단계 후에 추가

전투 단계가 생긴다.

- 공격자지정단계 공격생물로 지정된 유일한 생물인 경우에 그 생물이 혼자서 공격하는 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 라이유의 격발능력이 격발하지 않습니다.
- 특히, 격발능력은 당신에게 추가적인 본단계를 제공하지 않습니다. 이는 당신이 한 전투단계의 전투종료단계에서 곧바로 다음 전투단계의 전투시작단계로 이동한다는 것을 의미합니다.

현실 칩

{1}{U}

전설적 마법물체 생물 — 장비 해파리

0/4

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수

있다.

현실 칩이 생물에게 부착되어 있는 한, 당신은 당신의

서고 맨 위에서 대지를 플레이하고 주문을 발동할 수

있다.

재구성 {2}{U} ({2}{U}: 당신이 조종하는 생물을

목표로 정한다. 그 생물에 부착한다; 또는 생물에서

분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수 있다.

부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이 아니다.)

- 당신은 이런 식으로 당신의 서고 맨 위에서 플레이되는 카드들에 대한 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들어, 당신은 당신의 본단계 중 하나에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 당신이 아직 이 턴에 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 대지를 플레이할 수 있습니다.
- 일단 당신이 당신의 서고 맨 위에서 주문을 발동하고 나면, 현실 칩이 더이상 생물에게 부착되어 있지 않게 된다고 해도 그 주문에는 아무런 영향을 주지 않습니다.

- 당신의 서고 맨 위에 있는 카드는 여전히 서고에 있는 것이며 당신의 손에 있는 것이 아닙니다. 당신은 (예를 들면, 그 카드의 영력 능력을 활성화하려는 등으로) 당신의 서고 맨 위에서 카드를 버릴 수 없습니다.

응징자의 강압적인 수금

{2} {B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중에서 대지가 아닌 카드 한 장을 선택할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 그 카드를 버린다. 그러지 않으면, 당신이 조종하는 생물 또는 탑승물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

- 당신은 목표 상대가 자신의 손을 공개하고 당신이 카드를 선택할지 여부를 선택한 뒤에 카운터를 올려놓을 생물 또는 탑승물을 선택합니다.
- 당신은 생물 또는 탑승물을 전혀 조종하지 않고 있다고 해도 응징자의 강압적인 수금을 발동할 수 있습니다. 당신이 대지가 아닌 카드를 선택하지 않게 되는 경우 (아마도 그 플레이어가 어떤 카드도 공개하지 않았기 때문 등으로), 아무 일도 일어나지 않습니다.

섭정의 권위

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 그 생물이 부여마법 생물 또는 전설적 생물이라면, 대신 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

- 그 생물이 부여마법 생물이자 전설적 생물인 경우에도, 당신은 여전히 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받습니다.
-

에이간조의 수복

{2}{W}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뿔기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다.)

I — 당신의 서고에서 기본 들 카드 한 장을 찾아, 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.

II — 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 할 때, 당신의 무덤에 있는 마나 값이 2 이하인 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 탭된 채로 전장으로 되돌린다.

III — 이 서사시를 추방한 후, 변신된 채로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

///

수복의 건축가

부여마법 생물 — 여우 승려

3/4

경계

수복의 건축가가 공격 또는 방어할 때마다, 1/1 무색

신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 에이간조의 수복의 2장 능력이 해결되는 시점에 카드 한 장을 버리겠다고 선택하는 경우, 두 번째 격발능력이 스택으로 이동하며 당신은 그에 대한 목표를 선택합니다. 특히, 이는 당신이 버린 카드가 마나 값이 2 이하인 지속물 카드라면 그 카드를 목표로 정할 수 있다는 것을 의미합니다.

아사리 사령관, 리소나

{1}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 사무라이

3/3

신속

아사리 사령관, 리소나가 플레이어에게 전투피해를

입힐 때마다, 리소나에 무적 카운터가 놓여 있지

않다면, 리소나에 무적 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신에게 전투피해가 입혀질 때마다, 리소나에서

무적 카운터 한 개를 제거한다.

- 리소나에서 무적 카운터를 제거하는 경우 리소나가 치명적인 피해를 받은 상태라면 (보통은 당신이 피해를 입은 전투에 리소나도 상대의 생물을 방어했기 때문에), 리소나가 죽을 수도 있습니다.

길가의 성물함

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{2}, {T}, 길가의 성물함을 희생한다: 당신이

마법물체를 조종한다면 카드 한 장을 뽑는다. 당신이

부여마법을 조종한다면 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 마법물체와 부여마법을 둘 다 조종한다면, 당신은 카드 두 장을 뽑습니다. 단일 지속물이 마법물체이자 부여마법이라면, 이는 둘 모두를 조종하는 것으로 간주됩니다.

폭주하는 쓰레기로봇

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

0/4

돌진

폭주하는 쓰레기로봇은 당신의 무덤에 있는 각

마법물체 및/또는 부여마법 카드마다 +1/+0을

받는다.

- 당신의 무덤에 있는 마법물체이자 부여마법인 카드는 한 번만 계산됩니다.

우메자와 사토루

{1}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 남자

2/4

당신이 인술 능력을 활성화할 때마다, 당신의 서고 맨

위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로

가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에

원하는 순서로 놓는다. 이 능력은 한 턴에 한 번만

격발한다.

당신의 손에 있는 각 생물 카드는 인술 {2}{U}{B}를

가진다.

- 우메자와 사토루의 격발능력은 당신이 인술 능력을 활성화할 때마다 격발하며, 해당 인술 능력이 해결되기 전에 해결됩니다. 능력을 해결하는 동안 인술을 가진 카드는 여전히 당신의 손에 있으며

인술 능력이 해결되거나 그 외에 다른 방법으로 스택에서 제거되기 전까지는 공개된 상태를 유지해야만 합니다.

- 일단 당신이 인술 능력을 활성화하고 나면, 어떤 플레이어도 우메자와 사토루를 전장에서 제거해서 그 능력에 영향을 줄 수 없습니다. 능력이 해결되기 전에 사토루가 전장에서 떠나더라도, 당신은 여전히 그 생물을 탭되어 공격 중인 상태로 전장에 놓을 수 있습니다.

살아있는 전승, 사츠키

{G}{W}

전설적 생물 — 인간 드루이드

1/3

{T}: 당신이 조종하는 각 서사시에 전승 카운터 한 개를 올려놓는다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

살아있는 전승, 사츠키가 죽을 때, 최대 하나를 선택한다 —

- 당신이 조종하는 서사시 또는 부여마법 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.
- 당신의 무덤에 있는 서사시 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 보통은 서사시에 전승 카운터를 올려놓으면 다음 장 능력이 격발하게 됩니다. 그러나, 그 서사시가 이미 마지막 장 능력의 숫자와 같은 수만큼 전승 카운터를 가지고 있는 경우, 아무 능력도 격발하지 않습니다. 특히, 이는 마지막 장 능력이 다시 격발하게 하지 않습니다.

고철 용접공

{2}{R}

생물 — 고블린 기능공

3/3

{T}, 마나 값이 x 인 마법물체 한 개를 희생한다:
당신의 무덤에 있는 마나 값이 x 미만인 마법물체 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.
그 마법물체는 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 목표 카드의 마나 값은 x 보다 적어야만 합니다. x 와 같은 마나 값을 가진 카드는 고철 용접공의 능력에 대해 유효한 목표가 아닙니다.
-

외딴 안뜰

대지

외딴 안뜰이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 개를 선택한다.

{T}: {C}를 추가한다.

{oT}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 이 마나는 선택된 유형의 생물 주문을 발동하는 데 또는 선택된 유형의 생물 또는 생물 카드의 능력을 활성화하는 데에만 사용할 수 있다.

- 외딴 안뜰이 어떤 식으로든 유형이 선택되지 않은 채로 전장에 있는 경우, 두 번째 마나 능력으로 만들어진 마나는 어디에도 사용할 수 없습니다.

유인원 투석기

{R}

마법물체 생물 — 장비 원숭이

1/1

장착된 생물은 +1/+1을 받는다.

유인원 투석기 또는 장착된 생물이 방어될 때마다, 그 생물은 수비플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

재구성 {2} (*{2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 부착한다; 또는 생물에서 분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수 있다. 부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이 아니다.*)

- 유인원 투석기가 방어되는 경우, 유인원 투석기가 피해를 입힙니다. 장착된 생물이 방어되는 경우, 유인원 투석기가 아니라 그 생물이 피해를 입힙니다.
-

영혼 이동

{1}{B}{B}

집중마법

하나를 선택한다. 당신이 이 주문을 발동하면서 마법물체 및 부여마법을 조종한다면, 당신은 둘 모두를 선택할 수 있다.

- 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.
- 당신의 무덤에 있는 생물 또는 플레인즈워커 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 마법물체 및 부여마법은 동일한 지속물일 수 있습니다.
 - 일단 당신이 영혼 이동을 발동하고 두 모두를 모두 선택하면, 그에 대응해 당신이 조종하는 마법물체 또는 부여마법에 어떤 일이 생기는지는 상관하지 않습니다. 영혼 이동은 여전히 두 모드가 모두 선택된 상태일 것입니다.
-

신령 자매의 부름

{3}{W}{B}

부여마법

당신의 종료단 시작에, 당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정한다. 당신은 선택된 카드와 카드 유형을 공유하는 지속물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 선택된 카드를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌리고 그 지속물은 "이 지속물이 전장을 떠나려 한다면, 다른 곳에 놓는 대신 추방한다."를 얻는다.

- 신령 자매의 부름이 전장을 떠나는 경우, 해당 대체효과는 계속해서 적용됩니다. 신령 자매의 부름이 되돌린 생물들 중 하나가 전장을 떠나는 경우, 해당 생물은 대신 추방됩니다.
 - 죽는다는 것은 전장에서 무덤에 놓이는 것을 의미하기에, 대신 추방되는 생물 또는 플레인즈워커는 "죽는" 것이 아닙니다. 그 생물 또는 플레인즈워커가 죽을 때 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다.
-

슈트 착용

{2}{U}

순간마법

생물 또는 탐승물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그

목표는 기본 공격력 및 방어력이 4/5인 마법물체

생물이 된다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 슈트 착용은 그 생물 또는 탐승물의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 그 생물 또는 탐승물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
- 슈트 착용이 탐승물을 마법물체 생물이 되게 하는 경우, 그것은 그 탐승물에 "탐승"하는 것이 아니며 탐승물이 탐승되는 것에 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다.

버려진 수령, 타케누마

전설적 대지

{T}: {B}를 추가한다.

영력— {3}{B}, 버려진 수령, 타케누마를 버린다.

카드 세장을 민 후, 당신의 무덤에서 생물 또는

플레인즈워커 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌린다.

이 능력은 당신이 조종하는 각 전설적 생물마다

활성화하는 데 {1}이 덜 든다.

- 당신이 손으로 되돌리는 생물 또는 플레인즈워커 카드는 당신이 카드 세 장을 밀기 전까지는 선택되지 않습니다. 당신은 밀린 카드들을 포함해 당신의 무덤에 있는 모든 카드들 중에서 생물 또는 플레인즈워커 카드 한 장을 선택할 수 있습니다.
-

현실 설계자, 타메시

{2}{U}

전설적 생물 — 월인 마법사

2/3

생물이 아닌 지속물이 한 개 이상 손으로 되돌려질 때마다, 카드 한 장을 뽑는다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

{X}{W}, 당신이 조종하는 대지 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다: 당신의 무덤에 있는 마나 값이 X 이하인 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 전장으로 되돌린다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 타메시의 첫 번째 능력은 생물이 아닌 지속물 한 개 이상이 전장에서 손으로 되돌려질 때마다 격발합니다. 다른 영역에서 당신의 손으로 되돌려지는 생물이 아닌 지속물 카드들은 이 능력을 격발시키지 않습니다.

타미요의 완성

{3}{U}

부여마법 — 마법진

섬광

마법물체, 생물, 또는 플레인즈워커에 부여
타미요의 완성이 전장에 들어올 때, 부여된 지속물을
탭한다. 그 지속물이 장비라면, 그 지속물을
분리한다.

부여된 지속물은 모든 능력을 잃고 조종자의
언택단에 언택되지 않는다.

- 재구성 능력을 잃은 장비 생물은 어떤 효과로도 생물에게 부착될 수 없습니다.
 - 자신이 가지고 있는 재구성 능력을 잃은 상태로 생물에게 부착되어 있는 장비는 분리되기 전까지는 다시 생물이 되지 않으며, 타미요의 완성의 격발능력이 해결되기 전까지는 분리되지 않습니다. 그 능력이 무효화되는 경우, 장비는 장착된 생물에게 부착된 채로 남습니다.
 - 타미요의 완성이 부착된 플레인즈워커는 여전히 공격될 수 있고 피해를 입으면 총성 카운터를 잃게 됩니다.
-

영혼물결로 단련하다

{1}{R}

부여마법

당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다, 당신의

서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그

카드를 플레이할 수 있다.

- 공격자지정단에 공격생물로 지정된 유일한 생물인 경우에 그 생물이 혼자서 공격하는 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 영혼물결로 단련하दा의 능력이 격발되지 않습니다.
- 당신은 이런 식으로 카드를 플레이하기 위해 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들면, 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 대지를 플레이할 수 있습니다.

살점의 배신자, 테제렛

{2}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 테제렛

4

매 턴 당신이 처음으로 활성화하는 마법물체의

활성화능력은 활성화하는 데 {2}가 덜 든다.

+1: 카드 두 장을 뽑는다. 그 후 당신이 마법물체 카드

한 장을 버리지 않는 한 카드 두 장을 버린다.

-2: 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는

마법물체 생물이 된다. 그 마법물체가 탑승물이

아니라면, 그 마법물체의 기본 공격력 및 방어력은

4/4이다.

-6: 당신은 "당신이 조종하는 마법물체가 탭될

때마다, 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 살점의 배신자, 테제렛의 첫 번째 능력은 당신이 매 턴 처음으로 활성화하기 시작하는 마법물체의 활성화능력의 비용을 줄여 줍니다. 당신이 그 턴에 활성화하는 마법물체의 두 번째 능력(및 그 이후 능력들)은 활성화하는 데 {2}가 덜 들지 않으며, 이는 당신이 활성화한 첫 번째 능력이 활성화하는 데 아무 마나가 들지 않았다고 해도 마찬가지입니다. 특히, 이는 마나 능력을 제외하지 않습니다.
- 당신이 비용을 지불하기 위한 마나 능력을 활성화하기 전에 마나가 필요한 능력을 활성화하기 시작하는 경우, 해당 능력이 테제렛의 비용 감소 효과를 받는 능력이 됩니다. 그 능력의 총비용이 확정된 후, 당신은 마나 능력을 활성화해 이를 지불할 수 있습니다.

- 당신이 탑승물을 목표로 해서 테제렛의 두 번째 충성 능력을 활성화하는 경우, 그 탑승물은 자신에게 인쇄된 공격력 및 방어력을 가지게 됩니다.
- 테제렛의 두 번째 충성 능력이 탑승물을 마법물체 생물이 되게 하는 경우, 그것은 그 탑승물에 "탑승"하는 것이 아니며 탑승물이 탑승되는 것에 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다.

천 개의 얼굴을 가진 그림자

{U}

생물 — 인간 남자

1/1

인술 {2}{U}{U} ({2}{U}{U}, 당신이 조종하는 공격생물 중 방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다. 당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.)

비행

천 개의 얼굴을 가진 그림자가 당신의 손에서 전장에 들어올 때, 이 생물이 공격 중이라면, 다른 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 그 토큰은 탭되어 공격 중인 상태로 전장에 들어온다.

- 토큰을 전장에 놓는 시점에 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격중인지는 당신이 선택합니다. 천 개의 얼굴을 가진 그림자가 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다. (인술 관련 규칙에 인술 능력을 통해 공격 중인 상태로 전장에 들어오는 생물은 되돌려진 방어되지 않은 생물이 공격 중이던 플레이어 또는 플레인즈워커를 동일하게 공격한다고 명시되어 있다는 점에 유의하십시오.)
- 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았습니다 (예를 들면, 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다).
- 토큰은 원본 지속물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다(해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히, 생물이 아닌 지속물을 생물로 바꾼 효과는 복사되지 않습니다. 전장에 들어오는 토큰이 생물이 아닌 경우, 그 토큰은 공격 중이 아니게 됩니다.
- 복사되는 생물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0입니다.
- 복사되는 생물이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 토큰은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.

- 복사되는 생물이 토큰인 경우, 천 개의 얼굴을 가진 그림자에 의해 만들어진 복사본 토큰은 그 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 기본 속성을 복사합니다.
- 복사되는 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

신령 세계의 손길

{2}{W}

부여마법

신령 세계의 손길이 전장에 들어올 때, 마법물체 또는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 신령 세계의 손길이 전장을 떠날 때까지 그 목표를 추방한다.

영력 — {1}{W}, 신령 세계의 손길을 버린다:

마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 다음 종료단 시작에 그 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 양면 카드가 신령 세계의 손길 또는 신령 세계의 손길의 영력 능력으로 추방되었다가 전장으로 되돌아오는 경우, 그 카드는 전면 상태로 전장에 되돌아옵니다.
- 신령 세계의 손길의 첫 번째 능력이 해결되기 전에 신령 세계의 손길이 전장을 떠나는 경우, 목표 지속물은 추방되지 않습니다.
- 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

인적 미답의 안식처

대지

인적 미답의 안식처는 탭된 채로 전장에 들어온다.

인적 미답의 안식처가 전장에 들어오면서, 색 한 개를 선택한다.

{T}: 선택된 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 인적 미답의 안식처가 어떤 이유로든 색이 선택되지 않은 채로 전장에 있는 경우, 인적 미답의 안식처의 마나 능력은 아무 마나도 만들어내지 않게 됩니다.

가차없는 자

{2}{B}

생물 — 신령

2/3

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

가차없는 자가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 마나 값이 X 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. X는 당신이 조종하는 수정된 생물들의 수이다. (장비, 당신이 조종하는 마법진, 카운터들이 수정 사항이다.)

- X값은 능력이 격발할 때 (이를 통해 당신이 목표를 선택할 수 있기 위해) 및 능력이 해결될 때 (그 목표가 여전히 유효한지를 확인하기 위해) 두 시점 모두에 확인되어야 합니다. 해당 시점에 당신이 조종하는 수정된 생물들의 수가 충분히 줄어들어 목표가 유효하지 않게 된 경우, 가차없는 자의 능력은 해결되지 않습니다.

방랑하는 황제

{2}{W}{W}

전설적 플래인즈워커

3

섬광

방랑하는 황제가 이 턴에 전장에 들어온 한, 당신은 순간마법을 발동할 수 있는 시기에 방랑하는 황제의 충성 능력을 활성화할 수 있다.

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은

턴종료까지 선제공격을 얻는다.

-1: 경계를 가진 2/2 백색 사무라이 생물 토큰 한 개를 만든다.

-2: 탭된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

당신은 생명 2점을 얻는다.

- 당신은 방랑하는 황제가 전장에 들어온 턴에 그녀의 능력을 여전히 한 번만 활성화할 수 있습니다.

조화를 엮는 자

{1}{G}

부여마법 생물 — 뱀 드루이드

2/2

당신이 조종하는 다른 부여마법 생물들은 +1/+1을 받는다.

{G}, {T}: 당신이 조종하며 부여마법이 원천인 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그 목표를 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다. *(마나 능력은 목표로 정해질 수 없다.)*

- 부여마법이 원천인 활성화능력 및 격발능력에는 영력 능력과 같이 다른 영역에서 활성화되거나 격발되는 부여마법 카드의 능력들도 포함됩니다.

어렸을 적엔

{3}{W}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +2/+2를 받는다. 당신이 마법물체 및 부여마법을 조종한다면, 그 생물들은 또한 턴종료까지 생명연결도 얻는다.

- "그 생물들"은 마법물체 및 부여마법이 아니라 목표 생물들을 지칭합니다.
- 마법물체 및 부여마법은 동일한 지속물일 수 있습니다.
- 당신이 마법물체 및 부여마법을 조종하는지 여부는 어렸을 적엔이 해결되는 시점에 확인합니다.

카미가와: 네온 왕조 커맨더 카드별 설명

항공 측량자

{2}{W}

마법물체 — 탑승물

3/4

비행

항공 측량자가 공격할 때마다, 수비플레이어가 당신보다 많은 대지를 조종하고 있다면, 당신의 서고에서 기본 들 카드를 찾아, 탭된 상태로 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

탑승 2

- 항공 측량자의 격발능력에는 "삽입된 조건"절이 있습니다. 즉, (1) 이 능력은 수비플레이어가 당신보다 더 많은 대지를 조종할 경우에만 격발되며, (2) 이 능력이 해결될 때 당신이 최소한 수비플레이어와 같은 수만큼 대지를 조종하는 경우에는 아무 일도 일어나지 않음을 의미합니다.

악키 전투 부대

{5}{R}

생물 — 고블린 사무라이

6/6

당신이 조종하며 수정된 한 개 이상의 생물이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 모든 수정된 생물들을 언탭한다. 이 전투단계가 끝난 후, 추가로 전투단계가 하나 생긴다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

(장비, 당신이 조종하는 마법진, 카운터들이 수정 사항이다.)

- 특히, 악키 전투 부대의 격발능력은 당신에게 추가적인 본단계를 제공하지 않습니다. 이는 당신이 한 전투단계의 전투종료단에서 곧바로 다음 전투단계의 전투시작단으로 이동한다는 것을 의미합니다.
-

우월한 시종

{4}{G}

생물 — 인간 수도승

1/1

우월한 시종은 당신이 조종하는 다른 생물들에 놓여 있는 +1/+1 카운터 한 개당 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

당신의 유지단 시작에, 우월한 시종에 놓인 +1/+1 카운터의 수를 두 배로 늘린다.

- 우월한 시종이 다른 생물들과 동시에 전장에 들어오는 경우, 우월한 시종은 그 다른 생물들이 전장에 가지고 들어오려는 카운터들은 계산에 포함하지 않습니다.

영역들의 충돌

{6}{R}

집중마법

각 플레이어는 자신이 소유한 모든 생물들을 자신의 서고에 섞어넣는다. 이런 식으로 토큰이 아닌 생물을 자신의 서고에 섞어넣은 각 플레이어는 생물 카드가 공개될 때까지 자신의 서고 맨 위 카드를 공개한 후, 그 카드를 전장에 놓고 나머지 카드들은 무작위 순서로 자신의 서고 맨 밑에 넣는다.

- 모든 생물들은 동시에 각자의 소유자의 서고에 섞여들어갑니다. 그 후 이런 식으로 토큰이 아닌 생물을 자신의 서고에 섞어넣은 모든 플레이어가 카드를 공개합니다. 그 후 이런 식으로 공개된 모든 생물들이 동시에 전장에 들어옵니다. 그 후 다른 모든 카드들이 자신의 소유자의 서고 맨 밑에 놓입니다. 그 후 이 과정 중에 격발된 능력이 있다면 이때 스택에 놓이며, 먼저 액티브 플레이어가 조종하는 능력이 해당 플레이어가 선택한 순서에 따라, 그 후에는 턴 순서에 따라 다른 각 플레이어의 능력들이 스택에 놓입니다. 마지막으로 자신의 능력을 스택에 올려놓은 플레이어가 자신의 능력을 가장 먼저 해결하는 플레이어가 됩니다. 아무 생물도 조종하지 않거나 생물 토큰만을 조종하는 플레이어도 여전히 자신의 서고를 섞습니다.
 - 각 플레이어가 카드를 공개하고 전장에 놓게 되는 생물 카드는 한 장 이하입니다. 자신이 서고에 섞어넣은 토큰이 아닌 각 생물마다 생물 카드를 공개하는 것이 아니며, 생물 카드를 최대 한 장까지 공개할 수 있습니다.
-

카미와의 화합

{3}{G}

부여마법

당신의 종료단 시작에, 하나 이상을 선택한다 —

- 카운터를 가지고 있는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
- 당신이 부여된 생물을 조종한다면 카드 한 장을 뽑는다.
- 당신이 장착된 생물을 조종한다면 1/1 무색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신은 유효한 목표가 없는 경우 첫 번째 모드를 선택할 수 없습니다. 두 번째 및 세 번째 모드는 이 능력이 격발되는 시점에 당신이 부여된 또는 장착된 생물을 조종하고 있지 않더라도 선택할 수 있습니다.
- 당신이 첫 번째 모드를 선택했고, 능력이 해결되려는 시점에 그 목표 생물이 유효하지 않은 목표인 경우, 능력은 해결되지 않고 아무 효과도 발생하지 않게 되며, 이는 당신이 다른 모드들을 선택했다고 해도 마찬가지입니다.

북소리꾼

{2}{W}

생물 — 신령

2/1

비행

다른 각 플레이어의 언택단에 당신이 조종하는 모든

생물들을 언택한다.

- 다른 효과들은 생물이 언택단에 언택되는 것을 방지할 수 있습니다. 그러나, 많은 효과들에는 해당 생물이 그 조종자의 언택단에 언택되지 않는다고 적혀 있으며, 이 카드의 능력은 다른 플레이어들의 언택단에 적용된다는 것에 각별히 주의해야 합니다. 어떤 카드에 이렇게 적혀 있는 경우, 북소리꾼은 그 생물을 언택할 수 있습니다.
 - 다른 각 플레이어의 언택단에 당신이 조종하는 모든 생물들이 언택됩니다. 당신은 어떤 생물이 언택될지를 선택할 수 없습니다.
-

생명의 기원의 신체

{3}{G}

전설적 부여마법 생물 — 성지

3/4

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: 당신의 무덤에 있는

부여마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로

되돌린다.

생명의 기원의 신체 또는 다른 토큰이 아닌 성지가

당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 1/1 무색

성지 부여마법 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 생명의 기원의 신체의 복사본인 토큰이 전장에 들어오는 경우, 그 토큰은 자신의 격발능력을 격발시키게 됩니다.

흥내꾼 기계

{1}{U}

마법물체 — 탑승물

3/1

당신은 흥내꾼 기계가 상대가 조종하는 생물의

복사본이지만 탑승 3을 가진 탑승물 마법물체이며

다른 모든 카드 유형을 잃고 전장에 들어오게 할 수

있다.

탑승 3

- 흥내꾼 기계는 자신이 잃은 카드 유형과 관련이 있는 하위 유형들을 복사하지 않습니다. 예를 들어, 흥내꾼 기계가 1/1 인간 병사 토큰의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 흥내꾼 기계는 인간도 병사도 아닙니다. 흥내꾼 기계가 이후에 탑승된다고 해도 해당 하위 유형들을 얻지 않습니다.
- 흥내꾼 기계가 플레인즈워커이기도 한 생물의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 흥내꾼 기계는 플레인즈워커 카드 유형과 생물 카드 유형을 모두 잃습니다. 흥내꾼 기계의 조종자는 흥내꾼 기계가 이제 얻게 된 충성 능력들을 평상시처럼 활성화할 수 있지만, 이 경우 흥내꾼 기계는 공격받을 수 없으며 피해를 입어도 충성 카운터가 제거되지 않습니다.

파열된 평온, 카이마

{2}{R}{G}

전설적 생물 — 신령

3/3

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하는 마법진이 부여되어 있으며 당신의 상대들이 조종하는 각 생물을 자극한다. 이런 식으로 자극된 각 생물마다 파열된 평온, 카이마에 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓는다. *(당신의 다음 턴까지, 자극된 생물들은 가능하면 매 전투마다 공격하고 가능하면 당신이 아닌 플레이어를 공격한다.)*

- 이 능력에 의해 자극되는 일련의 생물들은 능력이 해결될 때 확정됩니다. 이후에 부여된 생물 또는 이후에 생물에서 제거된 마법진은 해당 생물이 자극되었는지 여부를 변경하지 않습니다.

축하의 카미

{4}{R}

생물 — 신령

3/3

당신이 조종하는 수정된 생물이 공격할 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다. *(장비, 당신이 조종하는 마법진, 카운터들이 수정 사항이다.)*

당신이 추방 영역에서 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 이런 식으로 카드를 플레이하기 위해 여전히 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들면, 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 대지를 플레이할 수 있습니다.
-

불가사의한 꿈의 묘진

{5}{U}{U}{U}

전설적 생물 — 신령

3/3

불가사의한 꿈의 묘진은 당신의 손에서 발동했다면

무적 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

불가사의한 꿈의 묘진에서 무적 카운터 한 개를

제거한다: 당신이 조종하는 지속물 주문을 목표로

정한다. 그 주문을 세 번 복사한다. (*복사본들은*

토큰이 된다.)

- 당신이 마법진 주문과 같이 목표를 가지고 있는 지속물 주문을 복사하는 경우, 그 목표들은 변경되지 않은 채로 남습니다.
-

우뚝 솟은 힘의 묘진

{5}{G}{G}{G}

전설적 생물 — 신령

8/8

우뚝 솟은 힘의 묘진은 당신의 손에서 발동했다면

무적 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

우뚝 솟은 힘의 묘진에서 무적 카운터 한 개를

제거한다: 당신이 조종하는 생물들을 원하는 수만큼

목표로 정한다. 그 생물들에 +1/+1 카운터 여덟 개를

원하는 대로 분배한다. 그 생물들은 턴종료까지

돌진을 얻는다.

- 당신은 우뚝 솟은 힘의 묘진의 마지막 능력을 활성화하면서 어떤 식으로 카운터들을 분배할지를 선택합니다. 각 목표는 최소한 카운터 한 개를 받아야 합니다. 특히, 당신은 더 많은 생물들에게 돌진을 제공하기 위해 목표를 여덟 개보다 많이 선택할 수 없습니다.
-

무성한 원기회복자

{3}{G}

생물 — 식물 히드라

0/0

무성한 원기회복자는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고

전장에 들어온다.

무성한 원기회복자가 죽을 때, 당신의 서고에서 기본

대지 카드를 최대 X장까지 찾아, 전장에 놓은 후,

서고를 섞는다. X는 무성한 원기회복자의

공격력이다.

- 무성한 원기회복자가 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력을 사용해 마지막 능력에 대한 X의 값을 결정하십시오.

연기 신령들의 도움

{X}{R}

집중마법

생물을 최대 X개까지 목표로 정한다. 그 생물들

각각에 대해, 그 생물에게 부착된 상태이며 이름이

연기의 축복인 적색 마법진 부여마법 토큰 한 개를

만든다. 그 토큰들은 생물에게 부여 및 "부여된

생물이 죽을 때, 그 생물은 자신의 조종자에게 피해

1점을 입히고 당신은 보물 토큰 한 개를 만든다."

- 연기 신령들의 도움으로 만들어지려는 연기의 축복이 어떤 이유로든 그 생물에게 부착될 수 없는 경우, 그 토큰은 만들어지지 않습니다.

신속한 재구성

{W}

부여마법 — 마법진

섬광

생물 또는 탑승물에 부여

부여된 지속물은 탑승 5를 가진 탑승물 마법물체이며

다른 모든 카드 유형을 잃는다. (그 지속물은

탑승되지 않는 한 생물이 아니다.)

- 해당 지속물은 자신의 모든 능력을 유지합니다. 특히, 신속한 재구성이 탑승물에 부여되는 경우, 그 탑승물은 자신이 이미 가지고 있던 탑승 능력에 더해 탑승 5를 얻게 됩니다.
- 부여된 지속물이 신속한 재구성이 해당 지속물에 부착될 때 공격 또는 방어 중이었다면 (또는 플레인즈워커인 경우 공격받고 있었다면), 그 지속물은 전투에서 제거됩니다.
- 신속한 재구성이 플레인즈워커이기도 한 생물에게 부착되는 경우, 그 지속물은 플레인즈워커 유형을 잃습니다. 그 플레인즈워커의 조종자는 여전히 그 플레인즈워커의 충성 능력들을 활성화할 수 있지만, 그 플레인즈워커는 공격받을 수 없으며 피해를 입어도 충성 카운터가 제거되지 않습니다.
- 신속한 재구성이 장비이기도 한 생물에게 부착되는 경우, 그 지속물은 탑승물이 되며 자신의 장비 하위 유형 및 다른 관련 능력들을 유지합니다. 그 지속물은 여전히 장착 능력 또는 재구성 능력을 통해 생물에게 장착될 수 있습니다. 그 지속물이 생물에게 부착되어 있는 동안 탑승되는 경우, 그 지속물은 해당 생물에게서 분리됩니다.

타누키 이식자

{3}{G}

마법물체 생물 — 장비 개

2/4

타누키 이식자 또는 장착된 생물이 공격할 때마다, 그

생물의 공격력과 같은 수만큼 {G}를 추가한다.

턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이

마나를 잃지 않는다.

재구성 {3} (*{3}: 당신이 조종하는 생물을 목표로*

정한다. 그 생물에 부착한다; 또는 생물에서

분리한다. 집중마법 시기에만 재구성할 수 있다.

부착되어 있는 동안, 이 지속물은 생물이 아니다.)

- 타누키 이식자가 공격하는 경우, 타누키 이식자의 공격력을 사용해 {G}를 얼마나 추가할지를 결정하십시오. 장착된 생물이 공격하는 경우, 해당 생물의 공격력을 사용하십시오. 어느 경우이든, 격발능력이 해결되는 시점의 공격력을 사용하십시오. 또한 어느 경우이든, 해당 생물이 해당 시점에 전장에 없는 경우, 그 생물이 마지막으로 전장에 존재했던 시점의 공격력을 사용해 {G}를 얼마나 추가할지 결정하십시오.