

에테르 봉기 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Eli Shiffrin이 편집

최종 수정일: 2016년 10월 26일 목요일

출시 노트에는 새로 출시되는 **매직: 더 개더링** 세트를 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. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 <http://company.wizards.com/contactus>로 문의해 주시기 바랍니다.

'일반 설명'에서는 세트의 출시 정보, 새로운 기능과 개념을 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. 하지만 세트에 포함된 모든 카드를 설명하지는 않습니다.

일반 설명

출시 정보

에테르 봉기 세트는 부스터팩에서 등장하는 184장의 카드(커먼 카드 70장, 언커먼 카드 60장, 레어 카드 42장, 미식레어 카드 12장)와 *에테르 봉기* 플레인즈워커 덱에서만 얻을 수 있는 10장의 카드로 구성되어 있습니다. 일부 *에테르 봉기* 부스터팩에는 마스터피스 시리즈 카드가 포함되어 있습니다(아래 참조).

프리릴리즈 이벤트: 2017년 1월 14~15일

출시 주말: 2017년 1월 20~22일

게임데이: 2017년 2월 11~12일

에테르 봉기 세트는 공식 출시일인 2017년 1월 20일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용 가능합니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *젠디카르 전투*, *관문수호대의 맹세*, *이니스트라드에 드리운 그림자*, *섬뜩한 달*, *칼라데시* 및 *에테르 봉기*입니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트에 대한 전체 정보는 Magic.Wizards.com/Rules에서 확인하십시오.

행사 및 매장 관련 정보는 Wizards.com/Locator에서 확인하십시오.

마스터피스 시리즈: *칼라데시 발명품*

칼라데시에서 가장 뛰어나고 똑똑한 사람들이 자신들의 혁신적인 발명품을 자랑하기 위해 발명 박람회에 모였습니다. 하지만 영사관은 발명품을 압수해 발명가들을 탄압하는 데 사용했습니다. 이 흥미로운 *칼라데시 발명품* 세트는 **매직** 역사에서 흥미로웠던 일부 마법물체들을 주의를 끌기 위해 선보입니다.

* *칼라데시 발명품* 세트에는 54장의 카드가 포함되어 있습니다. 이 카드들 중 처음 30장은 *칼라데시* 부스터팩에서 등장합니다. 나머지 24장은 *에테르 봉기* 부스터팩에서 등장합니다. *칼라데시 발명품* 카드에는 고유한 확장판 기호가 있습니다.

* 부스터팩에 등장하는 *칼라데시 발명품* 카드는 해당 부스터팩을 사용하는 모든 리미티드 이벤트에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 실드 덱 토너먼트에서 카드풀에 포함됩니다. 부스터 드래프트 토너먼트에서 이 카드들을 당신의 카드풀에 포함하려면, 해당 카드를 드래프트해야만 합니다.

* 하지만 *칼라데시 발명품* 카드들은 이전에 그 카드들을 사용할 수 있었던 모든 컨스트럭티드 형식에서만 사용할 수 있습니다. *칼라데시* 또는 *에테르 봉기* 부스터팩에 등장한다는 이유로 스탠다드에서도 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

* 프리미엄 포일 *칼라데시 발명품* 영문 카드는 모든 언어의 부스터팩에서 등장합니다.

* *칼라데시 발명품* 카드는 매우 희귀합니다. 혹시나 이 카드를 얻는다면 매우 운이 좋으신 것입니다!

새로운 키워드 능력: 급조

칼라데시 기능공들은 한때 아무 걱정 없이 뛰어난 발명품을 만드는 일에만 몰두할 수 있었습니다. 하지만 이제 이들은 혁명을 일으키기 위해 움직이고 있습니다. 급조 키워드는 보유한 마법물체를 사용해 더욱 더 강력한 무기와 장치를 제작하는 발명가들의 능력을 잘 보여줍니다.

역설계

{3}{U}{U}

집중마법

급조 (당신의 마법물체들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 마나 능력을 활성화한 후에 탭하는 각 마법물체는 이 주문의 비용 중 {1}을 지불한다.)

카드 세 장을 뽑는다.

급조에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.125. 급조

702.125a 급조는 급조를 가진 주문이 스택에 있을 때 작동하는 정적능력이다. '급조'는 "이 주문의 총 발동비용 중 각 일반 마나를 지불하는 대신 당신이 조종하는 언탭된 마법물체를 탭해 해당 마나를 지불할 수 있다."를 의미합니다.

702.125b 급조 능력은 추가 또는 대체비용이 아니며 급조 능력을 가진 주문의 총 발동비용이 확정된 이후에 적용된다.

702.125c 동일한 주문에 급조가 여러 개 있는 것은 아무런 부가효과가 없다.

* 급조 능력은 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다.

* 주문의 총 비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 급조는 이렇게 총 비용이 계산된 이후에 적용됩니다.

* 급조 능력은 대체비용이 아니기 때문에 대체비용과 함께 사용할 수 있습니다.

* 급조는 주문의 총 발동비용 중 {W}, {U}, {B}, {R}, {G} 또는 {C} 마나 기호에 대해서는 지불할 수 없습니다.

* 급조는 주문 발동 비용에 대해서만 지불할 수 있습니다. 예를 들어, "주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {3}을 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다."라고 적힌 능력이 해결되는 동안에는 사용할 수 없습니다.

* 당신이 조종하는 마법물체가 비용에 {T}가 포함된 마나 능력을 가진 경우, 급조를 가진 주문을 발동할 때 그 능력을 활성화하면 당신이 그 주문의 비용을 지불할 때 그 마법물체는 탭된 상태가 됩니다. 따라서 급조 능력을 사용하기 위해 그 마법물체를 다시 탭할 수 없습니다. 이와 비슷하게, 급조 능력이 있는 주문을 발동할 때 마나 능력을 활성화하기 위해 희생한 마법물체는 해당 주문의 비용을 지불할 때 전장에 없으므로 급조를 사용하기 위해 탭할 수 없습니다.

* 급조 능력을 사용해 마나 비용에 {X}가 있는 주문을 발동할 경우, 먼저 X의 값을 정해야 합니다. 해당 주문의 총 비용은 이렇게 정한 X의 값과 다른 비용 증감 요소를 합친 값입니다. 총 비용이 계산된 이후에 자신이 조종하는 마법물체를 탭해 비용을 지불하는 것을 도울 수 있습니다. 예를 들어, 발명의 소음(급조 능력이 있고 마나 비용이 {X}{U}{U}{U}인 주문)을 발동할 때 X를 3으로 정했다면 이 주문의 총 비용은 {3}{U}{U}{U}입니다. 마법물체 두 개를 탭하면 {1}{U}{U}{U}를 지불해야 합니다.

* 마법물체를 탭해도, 다른 설명이 없는 한 그 마법물체의 능력은 계속 적용됩니다.

* 생물에 부착된 장비는 해당 생물이 탭될 때 탭되지 않으며, 부착된 장비를 탭해도 해당 생물은 탭되지 않습니다.

새로운 능력어: 봉기

'봉기' 능력어로 시작하는 능력은 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 전장을 떠났는지 확인합니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다. 봉기 능력을 가진 카드는 혁명에 참가하는 칼라데시 사람들을 나타냅니다. 발명품을 빼앗거나 파괴하고 친구와 가족을 감옥에 가두면 더욱 강해지고 단호해집니다.

단합 축구

{3}{W}{W}

부여마법

봉기— 당신의 종료단 시작에, 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 전장을 떠났다면, 단합 축구에 단합 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신이 조종하는 생물들은 단합 축구에 올려놓은 단합 카운터 한 개당 +1/+1을 받는다.

* 봉기 능력은 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 전장을 떠났는지 여부만 확인합니다. 당신이 조종하다가 전장을 떠난 지속물이 한 개가 넘는다 하더라도 봉기 능력은 한 번만 적용됩니다. 전장을 떠난 지속물이 이동한 영역에 계속 있는지 여부는 확인하지 않습니다.

* 봉기 능력은 지속물이 전장을 떠난 이유, 이동하게 만든 사람, 이동한 위치는 신경 쓰지 않습니다. 비용 지불을 위해 희생한 마법물체, 당신이 조종하다가 살인에 의해 파괴된 생물 또는 먼지날리는 탈출을 사용해 당신의 손으로 되돌린 부여마법 등은 모두 봉기 능력의 조건을 충족합니다.

* 전장을 떠나는 토큰은 봉기 능력의 조건을 충족합니다.

* 에너지 카운터는 지속물이 아닙니다. {E}를 지불해도 봉기 능력의 조건을 충족하지 않습니다.

* *에테르* 봉기 세트에서 격발 봉기 능력을 가진 카드는 모두 '삽입된 조건절'을 사용합니다. 봉기 능력을 격발하려면 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 일찍이 전장을 떠나야 합니다. 그렇지 않으면 능력이 격발되지 않습니다. 즉, 당신이 조종한 지속물이 해당 턴에 전장을 떠나지 않았다면 봉기 능력을 격발할 수 없습니다. 격발능력에 대응하여 지속물이 전장을 떠나게 만들려는 경우에도 마찬가지입니다.

사이클: 전문 지식

전문 지식 사이클은 세트에 있는 전설적 생물 카드의 이름을 딴 다섯 개의 집중마법 주문으로 구성되어 있습니다. 각 전문 지식의 효과가 발휘되면, 비용을 지불하지 않고 손에서 카드 한 장을 발동할 수 있습니다.

카리 제브의 전문 지식

$\{1\}\{R\}\{R\}$

집중마법

생물 또는 탑승물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 목표의 조종권을 얻는다. 그 지속물은 언택되며 턴종료까지 신속을 얻는다.

당신은 당신의 손에서 전환마나비용이 2 이하인 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 발동하는 전문 지식 주문에 목표가 있고, 해당 목표가 주문이 해결되기 전에 유효하지 않게 되면, 주문은 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 무료 주문을 발동할 수 없게 됩니다.

* 카드의 전환마나비용은 카드의 오른쪽 상단에 있는 마나 기호에 의해서만 결정됩니다. 전환마나비용은 색과 무관한, 마나 비용에 있는 마나의 양입니다. 예를 들어, 마나 비용이 $\{1\}\{U\}\{U\}$ 인 카드의 전환마나비용은 3입니다. 적용될 수 있는 대체비용, 추가비용, 비용 증가 또는 비용 감소는 무시하십시오. 마나 비용이 없는 카드의 전환마나비용은 0입니다.

* 카드의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

* 효과가 당신에게 카드를 "발동"하도록 허용해도 대지 카드는 플레이할 수 없습니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드(예: 후련해지는 재회)에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 무료 주문을 발동하는 동안, 전문 지식 주문은 여전히 스택에 있습니다. 무료 주문을 발동한 후 전문 지식 주문은 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 무료 주문은 당신의 무덤에 있는 전문 지식 카드를 목표로 정할 수 없습니다. 스택에 있는 전문 지식 주문을 목표로 정할 수는 있지만, 전문 지식 주문은 무료 주문이 해결되기 전에 유효하지 않은 목표가 됩니다.

* 전문 지식 주문의 첫 번째 효과가 발휘되는 동안 격발되는 격발능력은 무료 주문의 발동이 끝나기 전까지 스택에 쌓이지 않습니다. 이러한 격발능력은 격발되는 능력의 순서에 상관없이, 주문을 발동하는 동안 격발되는 모든 능력과 동시에 스택에 쌓입니다.

사이클: 장치

정밀하게 제작된 도구가 없다면 기술자가 무엇을 할 수 있을까요? *에테르 봉기* 세트는 활성화비용에 유색 마나가 포함된 다섯 개의 마법물체 사이클을 제공하며, 해당 카드가 부서질 때 새로운 카드로 교체될 수 있게 해 줍니다.

연소 장치

{1}

마법물체

{R}, 연소 장치를 희생한다: 플레이어를 목표로 정한다. 연소 장치는 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

연소 장치가 전장에서 무덤에 놓일 때, 카드 한 장을 뽑는다.

* 장치의 마지막 능력은 장치가 전장에서 무덤으로 들어가는 이유에 관계없이 격발됩니다. 첫 번째 능력을 활성화하지 않아도 됩니다.

* 장치의 첫 번째 능력을 활성화하면, 첫 번째 능력이 해결되기 전에 두 번째 능력으로 카드 한 장을 뽑습니다. 첫 번째 능력에 목표가 있는 경우, 목표가 유효해야 능력을 활성화할 수 있으며, 카드를 뽑기 전에 먼저 목표를 선택해야 합니다.

에테르 봉기 스토리 소개 카드

에테르 봉기 스토리에는 매우 중요한 순간들이 많지만, 그중에서 가장 핵심적인 다섯 가지의 '스토리 소개'가 카드에 표시됩니다. 이 사건들에 대한 자세한 내용은 공식 **매직** 소설(mtgstory.com)에서 읽을 수 있습니다.

스토리 소개 1: 영사관 단속

스토리 소개 2: 피아의 혁명

스토리 소개 3: 불허

스토리 소개 4: 교각 전투

스토리 소개 5: 사악한 암시

이 세트에 포함된 스토리 소개 카드의 문구란에는 플레인즈워커 기호 아이콘이 표시되어 있습니다. 이 아이콘은 게임에 아무런 영향을 주지 않습니다. 또한 인쇄된 카드에는 mtgstory.com URL과 스토리상의 카드 순서를 표시하는 숫자도 포함됩니다.

돌아온 *칼라데시* 테마와 기능

*에테르 봉기*에는 *칼라데시* 세트의 기존 기능이 많이 포함되어 있습니다. 에너지, 탑승물, 탑승에 대한 자세한 내용은 [칼라데시 출시 노트](#)를 참조하십시오.

카드별 설명

개조 비행선

{4}{W}

부여마법 — 마법진

생물 또는 탑승물에 부여

부여된 지속물이 탑승물인 한, 그 지속물은 자신의 다른 유형에 더붙어 생물이다.

부여된 생물은 +2/+2를 받고 비행을 가진다.

* 공중 대응 개조가 공격 중이거나 방어 중인 탑승물에서 분리되면, 다른 효과(예: 탑승 능력)에 의해 생물이 되어 있지 않은 한 탑승물은 전투에서 제거됩니다.

에테르정동 광부

{1}{W}

생물 — 드워프 정찰병

3/1

에테르정동 광부가 공격할 때마다, 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻는다.

{EE}를 지불한다: 에테르정동 광부를 추방한 후 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* 전장으로 되돌아온 에테르정동 광부는 새로운 객체이며 추방된 생물과 아무런 관련도 없습니다. 따라서 추방될 때 가지고 있던 추가 능력도 없으며 전투 중이지도 않습니다. 해당 생물에 올려진 모든 +1/+1 카운터나 부착된 마법진은 제거되며 모든 장비도 더 이상 부착되어 있지 않습니다.

에테르권 수확기계

{3}

마법물체 — 탑승물

3/5

비행

에테르권 수확기계가 전장에 들어올 때, 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻는다.

{E}를 지불한다: 에테르권 수확기계는 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

탑승 1 (당신이 조종하는 공격력 총합이 1 이상인 생물을 원하는 수만큼 탑한다: 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

* 생명연결은 중첩되지 않습니다.

에테르바람 도마뱀

{4}{G}{G}{G}

생물 — 도마뱀

7/7

돌진

에테르바람 도마뱀이 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 당신은 당신이 조종하는 생물 한 개당 {E}(에너지 카운터 한 개)를 얻는다.

{E}를 지불한다: 에테르바람 도마뱀은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 격발능력은 에테르바람 도마뱀이 전장에 들어올 때와 공격할 때마다 격발됩니다. 꼭 하나만 선택해야 하는 것은 아닙니다.

* 칼라데시 세트의 제작 모듈 등이 가진 "당신이 한 개 이상의 {E}를 얻을 때마다"를 격발하는 능력은 에테르바람 도마뱀의 격발능력이 해결될 때 한 번만 격발됩니다.

카울의 지원

{3}{G}{G}

부여마법

붕기— 당신의 종료단 시작에, 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 전장을 떠났다면, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 지속물 카드라면 당신은 그 카드를 전장에 놓을 수 있다. 그렇지 않으면 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.

* 공개된 카드가 지속물 카드가 아니거나 전장에 놓지 않기로 결정한다면, 서고 맨 밑에 놓을 수 있습니다. 그렇지 않으면, 그 카드는 서고 맨 위에 남습니다.

* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커 카드입니다.

* 이런 식으로 전장에 놓은 지속물에 당신의 종료단 시작에 격발되는 능력이 있으면, 그 능력은 이번 종료단에 격발되지 않습니다.

단호한 아자니

{4}{G}{W}

플레인즈워커 — 아자니

4

+2: 당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 공개한다. 그 중에서 대지가 아닌 모든 지속물 카드를 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다.

-2: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 생물의 조종자는 그 생물의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

-9: 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 다섯 개를 올려놓고 당신이 조종하는 다른 모든 플레인즈워커에 충성 카운터 다섯 개를 올려놓는다.

* 대지가 아닌 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 플레인즈워커 카드입니다.

* 아자니의 두 번째 능력으로 얻은 생명점은 그 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력과 같습니다.

용맹한 수호자 아자니 (*플레인즈워커 덕에만 해당*)

{4}{G}{W}

플레인즈워커 — 아자니

4

+2: 최대 한 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

+1: 당신은 생물 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드를 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

-11: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다. X는 당신의 생명 총점이다. 그 생물은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 아자니의 두 번째 능력이 해결되는 동안 서고에 생물 카드가 없다면, 서고를 공개한 후 다시 섞습니다.

* 아자니의 세 번째 능력에 나오는 X값은 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 생물에 올려놓은 +1/+1 카운터 수는 나중에 생명 총점이 변해도 변경되지 않습니다.

아자니의 지원 (플레인즈워커 덱에만 해당)

{2}{G}{W}

부여마법

아자니의 지원이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 옹명한 수호자 아자니인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

아자니의 지원을 희생한다: 이 턴에 당신이 선택한 생물 하나가 입히려는 모든 전투피해를 방지한다.

* 아자니의 지원의 마지막 능력은 아무것도 목표로 정하지 않습니다. 능력이 해결될 때 당신이 피해의 원천을 선택합니다.

* 전투피해를 입힐 생물이 없거나 생물이 아예 없어도 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 아무런 피해도 방지되지 않지만, 봉기 능력을 사용할 수 있게 됩니다.

감시 대장 바랄

{1}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

1/3

당신이 발동하는 순간마법 주문과 집중마법 주문은 발동하는데 {1}이 덜 든다.

당신이 조종하는 주문 또는 능력이 주문을 무효화할 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

* 바랄의 첫 번째 능력은 순간마법 및 집중마법 주문의 유색 마나 요구사항에 영향을 주지 않습니다.

* 주문을 발동하는 데 키커 비용 또는 다른 효과(예: 트레이벤의 수호자 탈리아의 능력)가 추가하는 비용이 있다면, 비용 증가 효과를 먼저 적용한 후 비용 감소 효과를 적용합니다.

* 주문 또는 능력은 문구에 '무효화'라는 단어가 분명하게 포함되어 있어야 주문을 무효화합니다. 당신이 조종하는 주문 또는 능력에 의해 주문의 모든 목표가 유효하지 않게 되면, 그 주문은 당신이 조종하는 주문 또는 능력이 아니라 게임 규칙에 의해 무효화된다고 간주되어, 바랄의 능력이 격발되지 않습니다.

바랄의 전문 지식

{3}{U}{U}

집중마법

마법물체 및/또는 생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 목표들을 소유자의 손으로 되돌린다.

당신은 당신의 손에서 전환마나비용이 4 이하인 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 발동하는 카드는 이 주문에 의해 당신의 손으로 되돌린 마법물체 또는 생물일 수 있습니다.

방어벽 파쇄자

{7}

마법물체 생물 — 공성자

7/5

급조 (당신의 마법물체들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 마나 능력을 활성화한 후에 탭하는 각 마법물체는 이 주문의 비용 중 {1}을 지불한다.)

방어벽 파쇄자는 가능하면 매 전투마다 공격한다.

* 공격자지정단에 방어벽 파쇄자가 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 방어벽 파쇄자는 공격하지 않습니다. 이 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 공격하지 않을 수 있습니다.

교각 전투

{X}{B}

집중마법

급조 (당신의 마법물체들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 마나 능력을 활성화한 후에 탭하는 각 마법물체는 이 주문의 비용 중 {1}을 지불한다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. 당신은 생명 X점을 얻는다.

* 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 교각 전투는 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 생명점 또한 얻지 못합니다.

침투 발각

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없다.

당신이 조종하는 탑승물이 공격할 때, 부여된 생물을 추방한다.

* 부여된 생물이 추방된 후 침투 발각은 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

* 격발능력에 대응하여 침투 발각이 전장을 떠나면, 해결되는 능력은 침투 발각이 전장을 떠날 때 자신이 부여했던 생물을 추방합니다.

찬드라의 혁명

{3}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 찬드라의 혁명은 그 생물에 피해 4점을 입힌다. 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 탭한다. 그 대지는 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 이미 탭된 대지도 찬드라의 혁명의 목표로 정할 수 있습니다. 그 대지는 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

톱니장치 조립공

{3}

마법물체 생물 — 조립공

2/3

{7}: 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 그 토큰은 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 토큰을 추방한다

* 토큰은 원본 마법물체 카드에 원래 적혀 있는 내용만 복사합니다. 단, 이 마법물체가 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 예외입니다. 아래를 참조하십시오. 해당 마법물체의 탭된 상태, 해당 마법물체가 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

* 복사된 마법물체의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 복사된 마법물체가 다른 것을 복사하고 있는 경우(복사된 마법물체가 변신 강철인 경우 등), 해당 토큰은 원래 마법물체가 복사한 마법물체로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 마법물체가 토큰인 경우, 톱니장치 조립공에 의해 생성된 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.

* 복사된 마법물체가 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 마법물체가] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 마법물체가] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

영사관 단속

{3}{W}{W}

부여마법

영사관 단속이 전장에 들어올 때, 영사관 단속이 전장을 떠날 때까지 당신의 상대들이 조종하는 모든 마법물체를 추방한다.

* 격발능력이 해결되기 전에 영사관 단속이 전장을 떠나면 아무 마법물체도 추방되지 않습니다.

* 추방된 마법물체에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 마법물체가 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 추방된 마법물체 토큰은 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 따라서 생물 토큰은 전장으로 돌아오지 않습니다.

* 추방된 카드는 영사관 단속이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다. 영사관 단속이 여러 마법물체를 추방하는 경우, 그 카드들은 모두 동시에 전장으로 돌아옵니다.

* 다인전 게임에서 영사관 단속의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 영사관 단속이 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

책임감

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+3을 받는다.

{W}: 책임감을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 플레이어는 전투피해를 배정하고 입히는 사이에 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 우선권이 없습니다. 따라서, 전투피해를 입기 전에 책임감을 소유자의 손으로 되돌리려면, 전투피해를 배정하기 전에 그렇게 해야 합니다. 이러면 전투피해를 배정할 때 해당 생물이 +1/+3을 받지 않습니다.

단속반 기계장치

{4}

마법물체 생물 — 자동기계

2/2

당신이 마나 능력이 아닌 마법물체 또는 생물의 능력을 활성화할 때마다, 단속반 기계장치는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 장착, 탑승 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

* 마나 능력인 활성화능력은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 목표를 정하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다.

* 전장에 없는 마법물체 또는 생물 카드의 능력을 활성화하면, 단속반 기계장치의 능력은 격발되지 않습니다.

* 비용이 단순히 {0}인 능력은 원하는 만큼 활성화할 수 있습니다. 활성화를 할 때마다 단속반 기계장치의 능력이 격발됩니다.

잔혹한 마무리

{2}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다. 점술 1을 한다. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 잔혹한 마무리는 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 점술 1도 하지 않습니다.

무모한 경주자동차

{3}

마법물체 — 탑승물

4/4

전투종료에, 무모한 경주자동차가 이 전투에서 공격하거나 방어했다면, 무모한 경주자동차에 속도 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 무모한 경주자동차가 속도 카운터를 두 개 이상 가지고 있다면, 무모한 경주자동차를 희생하고 카드 두 장을 뽑는다.

탑승 2 (당신이 조종하는 공격력 총합이 2 이상인 생물을 원하는 수만큼 탭한다: 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

* 무모한 경주자동차가 전투피해단에서 살아남지 못하면 능력은 격발되지 않습니다.

* 격발능력 해결이 아닌 다른 방법에 의해 또 다른 속도 카운터가 무모한 경주자동차에 올려지면, 아직 무모한 경주자동차를 희생하지 않습니다.

* 무모한 경주자동차가 속도 카운터 한 개를 가지고 있고 격발능력이 스택에 쌓인 상태로 전장을 떠나면, 또 다른 속도 카운터를 얻지 않고 카드도 뽑지 않습니다.

* 무모한 경주자동차가 어떤 이유로든 속도 카운터 두 개를 가지고 있고 격발능력이 스택에 쌓인 상태로 전장을 떠나면, 무모한 경주자동차를 희생할 수 없더라도 카드 두 장을 뽑습니다.

사악한 암시

{2}{U}{B}{R}

집중마법

각 상대는 생물 또는 플레인즈워커를 희생한 후, 카드 한 장을 버린다. 당신은 생물 또는 플레인즈워커 카드를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린 후, 카드 한 장을 뽑는다.

당신이 볼라스 플레인즈워커 주문을 발동할 때, 당신의 무덤에서 사악한 암시를 추방한다. 그 플레인즈워커는 충성 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

* 사악한 암시가 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어가 상대라면 그 플레이어는 자신이 희생할 생물 또는 플레인즈워커를 선택하고 다른 상대들도 순서대로 선택합니다. 그 후, 선택된 지속물들은 모두 동시에 희생됩니다. 그런 다음 각 상대는 동일한 순서로 손에 있는 카드 한 장을 선택해 공개하지 않고, 선택된 카드는 모두 동시에 버립니다.

* 각 상대는 자신이 조종하는 생물과 플레인즈워커 중에서 희생할 지속물을 선택합니다. 상대가 희생할 지속물의 유형은 당신이 선택하지 않습니다.

* 상대가 생물 또는 플레인즈워커를 희생할 수 없어도, 가능하면 여전히 카드를 버립니다. 상대가 지속물을 희생하거나 카드를 버리지 않아도 당신은 가능하면 여전히 생물 또는 플레인즈워커 카드를 당신의 손으로 되돌립니다. 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 없더라도 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.

* 사악한 암시가 해결되는 동안 당신의 손으로 되돌릴 생물 또는 플레인즈워커 카드를 선택합니다. 당신이 선택하는 시점과 손으로 가져오는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 볼라스 플레인즈워커 주문을 발동할 때 당신의 무덤에 사악한 암시가 두 개 이상 있다면, 당신은 그 카드들을 각각 추방하고 그 플레인즈워커는 그만큼의 추가 충성 카운터를 가지고 전장에 들어갑니다.

* 용군주 플레인즈워커 니콜 볼라스는 *에테르 붕기* 세트에 포함되지 않았습니다. 그는 또 어디선가 사악한 음모를 꾸미고 있을 것입니다.

여명깃털 독수리

{4}{W}

생물 — 조류

3/3

비행

여명깃털 독수리가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받고 경계를 얻는다.

* 여명깃털 독수리의 격발능력에 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중ه 당신이 조종하기 시작하는 생물들과 당신이 조종했지만 이 턴의 나중에 생물이 된 지속물들은 +1/+1을 받거나 경계를 얻지 않습니다.

* 여명깃털 독수리의 격발능력은 자신에게도 영향을 줍니다.

해체

{2}{W}

순간마법

마법물체 한 개나 부여마법을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.

붕기 — 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 전장을 떠났다면, 당신은 생명 3점을 얻는다.

* 해체가 당신이 조종하는 지속물을 파괴하면, 봉기 능력이 적용되어 당신은 생명 3점을 얻습니다.

* 목표 마법물체 또는 부여마법이 유효하지 않은 목표가 되면, 해체는 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 생명점 또한 얻지 못합니다.

거만한 구조대

{2}{B}

생물 — 에테르볼이 기능공

2/2

마법물체 또는 생물을 희생한다: 거만한 구조대에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 거만한 구조대를 희생하여 능력을 활성화할 수 있습니다. 카운터를 얻지는 않지만 봉기 능력이 적용되게 합니다.

* 마법물체 생물을 희생해 거만한 구조대의 능력을 활성화하더라도, 거만한 구조대에 +1/+1 카운터 두 개가 아니라 한 개를 올려놓습니다.

능숙한 해산

{3}{W}

순간마법

공격생물이나 방어생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 능숙한 해산은 그 목표들에게 피해 3점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

* 이 주문을 발동하면서 능숙한 해산이 가질 목표의 수와 피해를 어떻게 나눌지를 결정합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* 목표 중 일부가 유효하지 않게 된다면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에는 피해가 입혀지지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않게 되면 능숙한 해산은 무효화됩니다.

파괴적 조작

{2}{R}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.
- 비행이 없는 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 파괴적 조작을 발동할 때 모드를 선택합니다. 선택한 후에는 변경할 수 없습니다.

* 파괴적 조작의 두 번째 모드의 효과는 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않습니다. 따라서 영향을 받는 생물들은 지속적으로 갱신됩니다. 해당 능력이 해결된 후 그 턴에 비행 능력이 없는 채로 전장에 들어온 생물은 방어할 수 없습니다.

불허

{1}{U}{U}

순간마법

주문, 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다. *(마나 능력은 목표로 정해질 수 없다.)*

* 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 장착, 탑승 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

* 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조입니다. 기량, 제작 등 일부 능력은 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어가 들어갑니다.

* "다음" 번 특정 단계 시작에 격발되는 지연격발능력을 무효화하면, 그 능력은 이후 단계에서 다시 격발되지 않습니다.

* 마나 능력인 활성화능력은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 목표를 정하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다. 마나 능력인 격발능력은 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 마나 능력인 활성화능력에 의해 격발되는 격발능력입니다.

* 지속물이 탭된 채로 또는 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 대체 효과를 생성하는 능력은 목표로 정해질 수 없습니다. "[이 생물]이 전장에 들어오면서"가 적용되는 능력 또한 대체효과이며 목표로 정해질 수 없습니다.

효율적 제조

{3}{U}

부여마법

당신이 마법물체 주문을 발동할 때마다, 비행을 가진 1/1 무색 날름 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 효율적 제조의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

엠브라알 기계 파괴자

{2}{R}

생물 — 인간 전사

2/3

{T}, 마법물체를 희생한다: 엠브라알 기계 파괴자는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* 쌍두거인 게임에서 엠브라알 기계 파괴자의 능력은 상대 팀에 총 피해 4점을 입힙니다.

정교한 대천사

{5}{W}{W}

생물 — 천사

5/5

비행

당신이 게임에서 패배하려고 하면, 대신에 정교한 대천사를 추방하고 당신의 생명총점은 시작 생명총점과 같아진다.

* 당신이 생명 총점이 0 이하로 되는 피해를 입음과 동시에 정교한 대천사가 치명피해를 입으면, 효과가 적용되어 생명총점은 시작 생명총점과 같아집니다. 정교한 대천사가 추방 영역 또는 당신의 무덤으로 갈지는 당신이 선택합니다.

* 당신이 게임에서 패배할 수 없다는 효과가 발생하면 정교한 대천사의 효과가 적용되지 않습니다.

* 당신이 두 개의 정교한 대천사를 조종한다면 어느 것의 효과를 적용할지 선택합니다. 그 후, 다른 효과는 적용되지 않습니다.

* 정교한 대천사의 효과는 게임에서 패배하려고 할 때마다 적용됩니다. 생명 총점이 0 이하가 된 것 때문에 패배하지 않더라도 마찬가지입니다. 빈 서고에서 카드를 뽑으려고 시도해 게임에서 패배하려고 한 경우, 다음 번에 카드를 뽑으려고 시도하지만 그렇게 할 수 없을 때까지 패배하지 않습니다.

* 정교한 대천사의 효과는 게임에서 기권하는 경우에는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 기권하는 플레이어는 게임을 떠납니다.

* 생명 총점이 시작 생명 총점(대개 20점)이 되게 하려면, 적절한 양의 생명점을 얻거나 잃습니다. 예를 들어, 정교한 대천사의 능력이 적용될 때 생명 총점이 -4라면 24점을 얻게 됩니다. 한편, 생명 총점이 40점일 때 효과가 적용되면 생명 20점을 잃게 됩니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 함께 적용됩니다.

* 두 명의 플레이어 또는 두 개의 팀이 참가하는 게임에서 상대가 게임에서 승리한다는 명시된 효과가 있는 경우, 정교한 대천사의 능력은 적용되지 않습니다.

* 두 팀 간의 대결이 아닌 다인전 게임에서 상대가 게임에서 승리한다는 명시된 효과가 있는 경우, 대신에 그 상대를 제외한 각 플레이어가 패배하고 정교한 대천사의 능력이 적용됩니다.

* 쌍두거인 게임의 경우, 정교한 대천사의 능력으로 팀의 시작 생명 총점(보통 30점)이 될 수 있으나, 당신만 실제로 생명점을 얻거나 잃습니다.

치명적 밀치기

{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물의 전환마나비용이 2 이하라면 그 생물을 파괴한다.

붕괴/— 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 전장을 떠났다면, 대신에 전환마나비용이 4 이하라면 그 생물을 파괴한다.

* 치명적 밀치기는 전환마나비용이 5 이상인 생물을 포함해 모든 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 생물의 전환마나비용은 치명적 밀치기가 해결될 때에만 확인됩니다.

* 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다.

펠리다르 수호자

{3}{W}

생물 — 고양이 야수

1/4

펠리다르 수호자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 지속물을 목표로 정한다. 당신은 그 지속물을 추방한 후 소유자의 조종하에 전장에 되돌릴 수 있다.

* 이렇게 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되어 전장으로 되돌릴 수 없습니다.

* 전장으로 되돌아온 지속물은 새로운 객체이며 추방된 지속물과 아무런 관련도 없습니다. 따라서 추방될 때 가지고 있던 추가 능력을 가지지 않습니다. 해당 생물에 올려진 모든 +1/+1 카운터나 부착된 마법진은 제거되며 모든 장비도 더 이상 부착되어 있지 않습니다.

주조소 말벌

{3}{B}

생물 -- 곤충

2/3

비행

주조소 말벌이 전장에 들어올 때, 당신이 +1/+1 카운터가 올려진 생물을 조종하고 있다면, 상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* 주조소 말벌의 격발능력에 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중에 상대가 조종하기 시작하는 생물들과 상대가 조종하는 이 턴 나중에 생물이 되는 지속물들은 -1/-1을 받지 않습니다. +1/+1 카운터가 올려진 생물을 더 이상 조종하지 않게 되어도 효과는 턴종료까지 지속됩니다.

* 주조소 말벌이 전장에 들어올 때 +1/+1 카운터가 올려진 생물을 조종하고 있지 않다면, 능력은 격발되지 않습니다. 생물에게 +1/+1를 즉시 올릴 수 있더라도 마찬가지입니다. 능력이 해결될 때 +1/+1 카운터가 올려진 생물을 조종하고 있지 않다면, 아무런 효과도 발휘되지 않습니다.

* 어떤 효과로 인해 주조소 말벌이 +1/+1 카운터가 올려진 채로 전장에 들어가는 경우 자신의 격발능력의 격발 조건을 충족합니다.

4번교 배회자

{B}

생물 — 인간 도적

1/1

4번교 배회자가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물이 턴종료까지 -1/-1을 받게 할 수 있다.

* 4번교 배회자는 자신의 능력의 목표가 될 수 있습니다.

최전방 반란군

{2}{R}

생물 — 인간 전사

3/3

최전방 반란군은 가능하면 매 전투마다 공격한다.

* 공격자지정단에 최전방 반란군이 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받고 있다면 최전방 반란군은 공격하지 않습니다. 이 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 공격하지 않을 수 있습니다.

반짝소매협회 절도범

{1}{B}

생물 — 인간 도적

2/1

호전적

반짝소매협회 절도범이 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 당신은 {E}(에너지 카운터 한 개)를 얻는다. 당신의 유지단 시작에, 당신은 {EE}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.

* 격발능력은 반짝소매협회 절도범이 전장에 들어올 때와 공격할 때마다 격발됩니다. 꼭 하나만 선택해야 하는 것은 아닙니다.

곤티의 술책

{B}

부여마법

매 턴 당신이 처음으로 생명점을 잃을 때마다, 당신은 {E}를 얻는다. (당신은 에너지 카운터 한 개를 얻는다. 피해를 생명점을 잃게 한다.)

{EE}를 지불한다, 곤티의 술책을 희생한다: 각 상대는 생명 3점을 잃는다. 당신은 이렇게 잃은 생명점의 합만큼의 생명점을 얻는다.

* 잃은 생명점에 관계없이, 격발능력은 매 턴 최대 한 개의 에너지 카운터를 제공합니다.

* 쌍두거인 게임에서는 개별 플레이어에게 피해와 생명점 손실이 발생하며, 그 결과 팀의 생명 총점에도 영향을 줍니다. 전투피해는 특정 플레이어들에게 배정해 입힙니다. 팀원이 피해를 입거나 다른 방식으로 생명점을 잃으면, 생명 총점이 줄었더라도 곤티의 술책은 격발되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 곤티의 술책의 두 번째 능력은 상대 팀에 총 피해 6점을 입힙니다.

녹지대 난동꾼

{G}

생물 — 코끼리

3/4

녹지대 난동꾼이 전장에 들어올 때, {EE}(에너지 카운터 두 개)를 지불한다. 지불할 수 없다면, 녹지대 난동꾼을 소유자의 손으로 되돌리고 당신은 {E}를 얻는다.

* 한 개의 {E}만 가진 경우 지불하고 싶어도 지불할 수 없습니다.

* {EE}를 가진 경우 지불하고 싶지 않아도 지불해야 합니다.

그렘린의 습격

{3}{R}

부여마법 — 마법진

마법물체에 부여

당신의 종료단 시작에, 그렘린의 습격은 부여된 마법물체의 조종자에게 피해 2점을 입힌다.

부여된 마법물체가 무덤에 놓일 때, 2/2 적색 그렘린 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 부여된 마법물체가 무덤에 들어가면, 그렘린의 습격의 조종자는 그렘린 토큰을 만듭니다.

키란의 심장

{2}

전설적 마법물체 — 탑승물

4/4

비행, 경계

탑승 3 (당신이 조종하는 공격력 총합이 3 이상인 생물을 원하는 수만큼 탑한다: 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

당신은 키란의 심장의 탑승 비용을 지불하는 대신 당신이 조종하는 플레인즈워커에게서 충성 카운터 한 개를 제거할 수 있다.

* 키란의 심장의 대체 탑승 비용은 충성 능력이 아닙니다. 이 턴에 플레인즈워커의 충성 능력을 이미 활성화한 경우에도 효과가 발휘되며, 키란의 심장의 탑승 능력을 활성화할 수 있는 때라면 언제든지 효과가 발휘될 수 있습니다.

영웅적 개입

{1}{G}

순간마법

당신이 조종하는 지속물들은 턴종료까지 방호와 무적을 얻는다.

* 영웅적 개입의 영향을 받는 지속물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 후에 조종하기 시작한 지속물들은 방호와 무적을 얻지 못합니다.

뽀족붕우리 생기주입

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+3을 받는다. 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻는다.

* 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 주문이 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 따라서 {EE}를 얻지 않습니다.

기라푸르의 희망

{1}

전설적 마법물체 생물 — 날름

1/1

비행

기라푸르의 희망을 희생한다: 이 턴에 기라푸르의 희망에게 전투피해를 입은 플레이어를 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 플레이어는 생물이 아닌 주문을 발동할 수 없다.

* 당신의 다음 턴에 '유지단 시작' 격발능력이 스택에 쌓이는 시기까지, 영향을 받은 플레이어는 생물이 아닌 주문을 발동할 수 없습니다.

* 영향을 받은 플레이어는 여전히 능력을 활성화하고, 대지를 플레이하고, 생물 주문을 발동할 수 있습니다.

* 목표 플레이어와 다른 플레이어는 기라푸르의 희망의 활성화능력에 대응하여 주문을 발동할 수 있습니다. 능력은 그러한 주문에 영향을 주지 않으며, 능력을 활성화하기 전에 목표 플레이어가 발동한 주문에는 영향을 주지 않습니다. (즉, 능력을 사용해 주문을 무효화할 수 없습니다.)

* 턴을 건너뛰는 경우, 영향을 받은 플레이어는 턴이 실제로 시작되기 전까지 생물이 아닌 주문을 발동할 수 없습니다.

* 다인전 게임에서 한 플레이어가 게임에서 나갈 경우, 그 플레이어의 다음 턴까지 지속되는 능력은 다음 턴이 시작될 때까지만 지속됩니다. 이러한 효과는 즉시 사라지거나 무한정 지속되지 않습니다.

끓주린 불꽃

{2}{R}

순간마법

생물과 플레이어를 목표로 정한다. 끓주린 불꽃은 그 생물에 피해 3점을 입히고 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

* 플레이어는 끓주린 불꽃을 발동할 때 반드시 생물과 플레이어를 목표로 정해야 합니다. 끓주린 불꽃이 해결될 때 하나의 목표가 유효하지 않게 되면 주문은 나머지 유효한 목표에게만 피해를 입힙니다.

얼음 뒤덮기

{1}{U}

부여마법 — 마법진

마법물체나 생물에게 부여

부여된 지속물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

* 얼음 뒤덮기는 언택된 생물을 목표로 정해 부여할 수 있습니다.

환영술사의 술수

{3}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 이렇게 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되어 전장으로 되돌릴 수 없습니다.

* 전장으로 되돌아온 각 카드는 새로운 객체이며 추방된 생물과 아무런 관련도 없습니다. 따라서 추방될 때까지고 있던 추가 능력도 없으며 전투 중이지도 않습니다. 해당 생물에 올려진 모든 +1/+1 카운터나 부착된 마법진은 제거되며 모든 장비도 더 이상 부착되어 있지 않습니다.

* 두 개의 목표 생물을 선택하고 그중 하나가 환영술사의 술수가 해결될 때 유효하지 않은 목표가 되면, 나머지 하나를 추방한 후 전장으로 되돌린 다음 카드 한 장을 뽑습니다.

* 환영술사의 술수가 해결될 때 모든 목표 생물이 유효하지 않으면, 주문은 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

* 단지 카드를 뽑고 싶은 경우에는 목표 없이 환영술사의 술수를 발동할 수 있습니다.

불굴의 창의력

{X}{R}{R}{R}

집중마법

마법물체 및/또는 생물 X개를 목표로 정한다. 그 목표들을 파괴한다. 이렇게 파괴된 지속물 한 개당, 그 지속물의 조종자는 마법물체 또는 생물 카드를 공개할 때까지 자신의 서고 맨 위의 카드를 공개한 후 그 카드를 추방한다. 그 플레이어들은 추방한 카드들을 전장에 놓은 후 자신의 서고를 섞는다.

* 플레이어가 이런 식으로 파괴된 지속물을 조종하지 않으면, 그 플레이어는 서고의 카드를 공개하지 않고 서고를 섞지도 않습니다.

* 마법물체 또는 생물이 목표로 정해졌지만 무적을 얻었거나 유효하지 않은 목표가 되어 파괴되지 않은 경우에는 이런 식으로 파괴된 마법물체 또는 생물로 간주하지 않습니다. 파괴되었지만 무덤이 아닌 다른 영역(예: 커맨더 형식에서 플레이어의 커맨드 영역)으로 들어간 마법물체 또는 생물은 계산에 포함됩니다.

* 카드를 공개하는 동안, 플레이어는 마법물체 또는 생물 또는 둘 다인 카드를 공개하면 멈춥니다. 플레이어는 특정 유형을 선택하지 않습니다.

* 카드를 공개하라는 지시를 받았지만 플레이어의 서고에 마법물체 또는 생물 카드가 남지 않은 경우, 그 플레이어는 전체 서고를 공개하고 카드를 추방하지 않으며 서고를 섞습니다.

* 모든 추방된 카드는 동시에 전장에 놓습니다.

영감을 주는 조각상

{3}

마법물체

당신이 발동하는 마법물체가 아닌 주문들은 급조를 가진다. *(당신의 마법물체들은 그 주문들을 발동하는 것을 도울 수 있다. 마나 능력을 활성화한 후에 탭하는 각 마법물체는 이 주문의 비용 중 {1}을 지불한다.)*

* 급조는 중첩되지 않습니다.

* 추가비용으로 지속물 희생을 요구하는 마법물체가 아닌 주문을 발동하는 경우, 당신은 주문의 급조 능력을 위해 그 지속물(마법물체인 경우)을 탭한 후 희생시켜서 그 비용을 지불할 수 있습니다.

광란의 파괴

{1}{R}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +4/+0를 받고 돌진을 얻는다.
- 생물 두 개를 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +2/+0를 받고 돌진을 얻는다.

* 광란의 파괴의 두 번째 모드를 선택하고 두 목표 중 하나가 유효하지 않게 되면, 나머지 목표만 +2/+0를 받고 돌진을 얻습니다. 그 목표는 +4/+0를 받지 않습니다.

철갑 혁명가

{4}{B}{B}

생물 — 에테르볼이 기능공

4/4

철갑 혁명가가 전장에 들어올 때, 당신은 마법물체 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 철갑 혁명가에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고 각 상대는 생명 2점을 잃는다.

* 철갑 혁명가의 능력이 해결될 때 마법물체를 희생할지 선택합니다. 마법물체를 희생할지 선택하는 시점과 그렇게 하는 경우 카운터를 추가하고 생명점을 잃는 시점 사이에는 아무런 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 철갑 혁명가의 격발능력이 해결될 때에 한 번만 마법물체를 희생할 수 있습니다. 카운터를 더 많이 얻고 생명점을 더 많이 잃게 만들기 위해 마법물체를 추가로 희생할 수는 없습니다.

* 쌍두거인 게임에서 철갑 혁명가의 능력은 상대 팀에 총 피해 4점을 입힙니다.

비행선 약탈자 카리 제브

{1}{R}

전설적 생물 — 인간 해적

1/3

선제공격, 호전적

비행선 약탈자 카리 제브가 공격할 때마다, 탭되고 공격중인 이름이 라가반인 전설적 2/1 적색 원숭이 생물 토큰 한 개를 만든다. 전투종료에 그 토큰을 추방한다.

* 토큰을 만들 때 라가반이 어느 상대 또는 상대 플레인즈워커를 공격 중인지 선택합니다. 카리 제브가 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.

* 라가반이 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 라가반을 추방하는 지연격발능력은 카리 제브가 전장에 남아 있지 않게 되어도 전투종료에 격발됩니다.

카리 제브의 전문 지식

{1}{R}{R}

집중마법

생물 또는 탑승물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 목표의 조종권을 얻는다. 그 지속물은 언택되며 턴종료까지 신속을 얻는다.

당신은 당신의 손에서 전환마나비용이 2 이하인 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 카리 제브의 전문 지식은 이미 조종하고 있거나 이미 언택된 것을 포함해 모든 생물 또는 탑승물을 목표로 정할 수 있습니다.

먼지날리는 탈출

{3}{U}

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 지속물이 유효하지 않게 되면, 먼지날리는 탈출이 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

생명제작술 각성

{X}{G}

순간마법

당신이 조종하는 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다. 그 마법물체가 생물이나 탑승물이 아니라면, 그것은 0/0 자동기계 마법물체 생물이 된다.

* X를 0으로 선언해 생명제작술 각성을 발동할 수 있습니다. 그 마법물체가 생물 또는 탑승물이 아니라면, 0/0 생물이 되며, 다른 효과에 의해 방어력이 수정되지 않는 한 바로 무덤으로 들어갑니다.

* 이런 식으로 생물이 아닌 탑승물에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있습니다. 카운터는 올려진 채로 유지되며, 탑승물이 생물이 되면 적용됩니다. 생물이 아니게 되어도 그대로 남습니다.

* 생명제작술 각성이 해결될 때 마법물체가 생물 또는 탑승물이 아닌 경우 마법물체는 영구적으로 생물이 됩니다.

* 장비가 생물이 되는 경우, 장비는 분리되며 생물에 부착할 수 없습니다.

생명제작자의 우화집

{3}

마법물체

당신의 유지단 시작에, 점술 1을 한다.

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 당신은 {G}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 뽑기단은 유지단 이후이기 때문에 점술 1을 한 후에 해당 턴에 대한 뽑기를 진행합니다.

* 생명제작자의 우화집의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

* 생명제작자의 우화집의 두 번째 격발능력이 해결되는 동안 {G}를 여러 번 지불해 여러 장의 카드를 뽑을 수 없습니다.

생명제작자의 선물

{3}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터가 올려진 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 목표 생물은 첫 번째 +1/+1 카운터를 받은 즉시 또 다른 +1/+1 카운터를 받습니다.

* 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 생명제작자의 선물이 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 다른 생물들에 카운터를 올려놓을 수 없습니다.

* 당신이 조종하는 생물이 아닌 지속물(예: 탑승되지 않은 탑승물)에 +1/+1 카운터가 올려져 있으면, 생명제작자의 선물로부터 추가 +1/+1 카운터를 얻지 않습니다.

번개 질주자

{3}{R}{R}

생물 — 인간 전사

2/2

이단공격, 신속

번개 질주자가 공격할 때마다, 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻은 후 {EEEEEEEE}를 지불할 수 있다. 만약 당신이 지불한다면, 당신이 조종하는 모든 생물들을 언택하고, 이 단계가 끝난 후 전투단계가 한 번 더 있다.

* 공격하고 있지 않은 생물도 포함하여 자신이 조종하는 모든 생물을 언택합니다.

망치주먹무리 혁명가

{1}{G}{G}

생물 — 인간 전사

3/3

돌진

망치주먹무리 혁명가가 전장에 들어오거나 죽을 때, 지속물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 그 목표에 놓여 있는 각 카운터 종류 하나당, 그 목표에게 같은 종류의 카운터 한 개를 추가한다.

* 격발능력은 망치주먹무리 혁명가가 전장에 들어올 때와 죽을 때 격발됩니다. 꼭 하나만 선택해야 하는 것은 아닙니다.

* 망치주먹무리 혁명가의 격발능력은 종류당 하나의 카운터만 제공합니다. 각 종류의 카운터 수를 두 배로 만들지는 않습니다. 예를 들어, 한 생물에 +1/+1 카운터 두 개와 충전 카운터 한 개가 올려져 있다면, +1/+1 카운터 한 개와 충전 카운터 한 개를 얻습니다.

* 카운터를 제공하는 것은 지속물에 카운터를 올려두거나 플레이어가 카운터를 가진다는 의미입니다. 카운터를 받는 플레이어나 지속물에 올려놓는 카운터와 상호작용하는 효과는 망치주먹무리 혁명가의 격발능력과 상호작용합니다.

기계화 생산

{2}{U}{U}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 마법물체에 부여

당신의 유지단 시작에, 부여된 마법물체의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 그런 다음 당신이 서로 이름이 같은 마법물체를 여덟 개 이상 조종한다면, 당신은 게임에서 승리한다.

* 토큰이 만들어지도록 격발하는 능력은 기계화 생산의 격발능력이 해결을 완전히 끝내고 동일한 이름을 가진 마법물체가 여덟 개 이상 있는지 확인하기 전까지 해결되지 않습니다.

* 동일한 이름을 가진 마법물체 여덟 개는 부여된 마법물체와 이름이 동일할 필요는 없습니다. 예를 들어, 기계화 생산의 능력이 해결될 때 날름 마법물체 생물 토큰 여덟 개를 조종한다면 기계화 생산이 날름에 부착되어 있지 않더라도 당신은 게임에서 승리합니다.

* 동일한 이름의 지속물 여덟 개는 모두 마법물체여야 합니다. 동일한 이름의 마법물체가 일곱 개이고 나머지 하나가 이름은 같지만 마법물체가 아닌 지속물이라면, 당신은 게임에서 승리하지 않습니다.

* 당신이 기계화 생산을 조종하는 동안 여덟 개 이상의 마법물체를 조종한다면, 당신은 아직 게임에서 승리하지 못합니다. 당신의 유지단에 격발능력이 해결되는 동안에만 게임에서 승리합니다.

* 토큰은 원본 마법물체 카드에 원래 적혀 있는 내용만 복사합니다. 단, 이 마법물체가 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 예외입니다. 아래를 참조하십시오. 해당 마법물체의 탭된 상태, 해당 마법물체가 가진 카운터, 부착된 마법진, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 유형, 색 등을 복사하지 않습니다.

* 복사된 마법물체의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 복사된 마법물체가 다른 것을 복사하고 있는 경우(복사된 마법물체가 변신 강철인 경우 등), 해당 토큰은 원래 마법물체가 복사한 마법물체로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 마법물체가 토큰인 경우, 만들어진 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.

* 복사된 마법물체가 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 마법물체 토큰이 전장에 들어올 때 격발됩니다. 또한 마법물체 토큰은 복사된 마법물체가 가진 "~는 ~를 가지고 전장에 들어온다" 또는 "~가 전장에 들어오면서" 능력을 가집니다.

* 기계화 생산 및 부여된 마법물체가 격발능력에 대응하여 동시에 전장을 떠나는 경우, 효과는 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 마법물체의 복사본인 토큰을 만듭니다.

* 부여된 마법물체가 기계화 생산의 격발능력에 대응하여 전장을 떠나지만 기계화 생산은 떠나지 않는 경우, 기계화 생산은 상태 참조 효과에 의해 소유자의 무덤으로 갑니다. 격발능력은 토큰을 만들지 않지만, 동일한 이름의 마법물체를 충분히 조종하고 있다면 당신은 여전히 게임에서 승리할 수 있습니다.

상인의 항구 노동자

{1}

마법물체 생물 — 자동기계

1/2

{3}{U}, {T}, 당신이 조종하는 언택된 마법물체 X개를 탭한다: 당신의 서고 맨 위의 카드 X 장을 본다. 그 중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다.

* 상인의 항구 노동자는 {T} 비용을 지불하기 위해 탭됩니다. 당신이 탭하는 언택된 마법물체 X개 중 하나일 수는 없습니다.

* X값이 서고의 카드 수보다 크거나 같으면, 원하는 대로 서고의 카드 순서를 정할 수 있습니다.

* X값이 0이면 카드를 보거나 옮기지 않습니다.

금속 모방자

{2}

마법물체 생물 — 변신괴물

2/1

금속 모방자가 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 가지를 선택한다.

금속 모방자는 자신의 다른 유형에 더불어 당신이 선택한 유형이 된다.

당신이 조종하는 선택한 유형의 다른 생물은 각각 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

* 생물 유형은 금속 모방자가 전장에 들어오면서 선택합니다. 플레이어는 이 선택에 대응할 수 없습니다. 금속 모방자의 두 번째 능력은 즉시 적용됩니다.

* 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. "마법물체" 및 "탑승물"은 생물 유형이 아닙니다.

* 금속 모방자는 변신괴물이지만, 당신이 조종하는 다른 변신괴물 생물들은 당신이 금속 모방자가 전장에 들어올 때 변신괴물을 선택하지 않은 한 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.

* 금속 모방자와 동시에 전장에 들어오는 선택한 유형의 생물들은 추가 +1/+1 카운터를 가지고 들어오지 않습니다.

* 전장에 들어오는 생물이 다른 카드의 효과가 그 생물이 전장에 들어온 후 선택한 유형을 주기 전까지 선택한 유형을 가지고 있지 않다면, +1/+1 카운터를 가지고 들어오지 않습니다. 자체 능력에 의해 선택한 유형을 가지는 생물(예: 선택한 것과 동일한 생물 유형을 가진 또 다른 금속 모방자)은 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어옵니다.

심야의 수행단

{2}{B}{B}

생물 — 에테르불이 도적

3/3

당신이 조종하는 다른 에테르불이는 +1/+1을 받는다.

심야의 수행단 또는 당신이 조종하는 다른 에테르불이가 죽을 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.

* 심야의 수행단의 격발능력은 필수입니다. 원하지 않더라도 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃습니다.

* 심야의 수행단과 당신이 조종하는 다른 에테르불이가 동시에 죽는 경우 능력은 각각에 대해 한 번씩 격발됩니다.

* 생물이 피해를 입었다면, 그 피해는 정화단까지 남아 있습니다. 심야의 수행단이 전장을 떠나고 당신이 조종하는 다른 에테르불이 생물이 피해를 입은 상태일 경우, 그 생물이 입은 피해가 이제 치명피해가 된다면 그 생물은 파괴됩니다. 이런 식으로 에테르불이의 방어력이 0이 되어도 마찬가지입니다.

기동 수비대

{3}

마법물체 — 탑승물

3/4

기동 수비대가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 언탭한다.
탑승 2 (당신이 조종하는 공격력 총합이 2 이상인 생물을 원하는 수만큼 탭한다. 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

* 모든 공격자를 한 번에 선택합니다. 기동 수비대를 사용해 공격하고, 탭된 생물을 언탭한 후 그 생물로 공격할 수 없습니다.

* 공격생물을 언탭해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

터무니없는 맹습

{3}{G}{G}

집중마법

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 터무니없는 맹습은 그 생물들에게 피해 X점을 당신이 분배한 대로 입힌다. X는 당신이 터무니없는 맹습을 발동하면서 조종한 생물 중 공격력이 가장 높은 생물의 공격력이다.

* 터무니없는 맹습을 발동할 때 목표 생물들에게 입힐 피해를 나누어 지정합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다.

* X값은 피해를 나누는 시점에 결정합니다. 나중에 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 가장 높은 생물의 공격력이 바뀌어도 이 값은 바뀌지 않습니다.

* 목표 중 일부가 유효하지 않게 된다면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에는 피해가 입혀지지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않게 된다면 터무니없는 맹습은 무효화됩니다.

* 피해는 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 가장 높은 생물이 아니라, 터무니없는 맹습이 입힙니다.

변경지대 멧돼지

{2}{R}{G}

생물 — 멧돼지

4/4

변경지대 멧돼지는 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

* 공격력이 3 이상인 생물이 변경지대 멧돼지를 방어하면, 방어생물의 공격력을 변경해도 변경지대 멧돼지에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

평화 배열

{1}

마법물체

{2}, {T}: 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 탭한다.

* 그 능력의 발동 시기가 허용하는 경우 플레이어들은 목표 지속물의 능력을 활성화해 평화 배열의 능력에 대응할 수 있습니다. 플레이어들은 목표 지속물을 탭하는 것이 비용에 포함된 능력 또는 주문을 활성화해 대응할 수도 있습니다.

* 플레이어가 비용에 {T}가 포함된 능력을 활성화하면, 평화 배열을 사용해 그 능력을 방지하거나 무효화할 수 없습니다.

* 다른 사람이 평화 배열의 능력을 사용하여 생물로 공격하는 것을 막으려면, 공격자가 지정되기 전에 그렇게 해야 합니다. 공격자가 선언된 후에는 평화 배열을 사용해도 생물이 공격하는 것을 막을 수 없습니다. 상대는 당신이 평화 배열을 사용하도록 허용하지 않고서는 공격자를 지정할 수 없습니다.

패러독스 엔진

{5}

전설적 마법물체

당신이 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 대지가 아닌 지속물을 모두 언탭한다.

* 패러독스 엔진의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

피마 에테르 예언자

{3}{G}

생물 — 엘프 드루이드

3/2

피마 에테르 예언자가 전장에 들어올 때, 당신은 당신이 조종하는 생물 중 제일 높은 공격력을 가진 생물의 공격력만큼 {E}(에너지 카운터)를 얻는다.

{EEE}를 지불한다: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이 턴에 방어한다.

* 얻는 {E} 개수는 피마 에테르 예언자의 첫 번째 능력이 해결될 때 결정됩니다. 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물의 공격력이 어떤 이유로 음수이면 {E}를 얻거나 잃지 않습니다.

* 목표 생물은 방어자지정단이 시작될 때 방어할 수 있는 경우에만 방어합니다. 이때 해당 생물이 탭되어 있거나, 방어할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받고 있거나, 그 조종자나 해당 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격하는 생물이 없다면 그 생물은 방어하지 않습니다. 방어하려면 비용을 지불해야 하는 생물의 경우 해당 플레이어는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 방어하지 않습니다.

* 목표 생물의 조종자가 생물이 방어할 공격생물을 선택합니다.

* 한 턴에 전투단이 여러 번 있을 경우 목표 생물은 첫 전투단에서만 방어해야 합니다.

위험한 곤경

{4}{B}

순간마법

각 상대는 마법물체 생물과 마법물체가 아닌 생물을 하나씩 희생한다.

* 위험한 곤경이 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어가(그 플레이어가 상대인 경우) 먼저 자신이 희생할 생물들을 선택하고 다른 상대들이 순서대로 선택합니다. 그 후, 선택된 생물들은 동시에 희생됩니다.

* 상대가 조종하는 각 생물이 마법물체 생물이라면 그 플레이어는 하나의 생물만 희생합니다. * 마찬가지로, 상대가 조종하는 각 생물이 마법물체가 아닌 생물이라면 그 플레이어는 하나의 생물만 희생합니다. 상대가 아무런 생물도 조종하지 않으면 그 플레이어는 아무것도 희생하지 않습니다.

피아의 혁명

{2}{R}

부여마법

토큰이 아닌 마법물체가 전장에서 당신의 무덤에 놓일 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 피아의 혁명이 자신에게 피해 3점을 입히게 하지 않으면 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 토큰이 아닌 마법물체가 피아의 혁명과 동시에 당신의 무덤에 들어가면, 피아의 혁명의 능력이 격발됩니다.

* 당신의 무덤에 들어갈 때 해당 마법물체의 조종자가 누구였는지는 상관없습니다. 그 마법물체를 소유하고 있다면 피아의 혁명의 능력이 격발됩니다.

* 목표 상대는 능력이 해결될 때 피아의 혁명이 자신에게 피해 3점을 입히게 할지 선택합니다. 그 플레이어가 피해를 입기로 선택하거나 카드가 능력이 해결되기 전에 무덤을 떠나면, 그 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 없습니다.

* 각 상대가 방호 능력을 가졌다는 이유 등으로 유효한 목표가 없다면, 피아의 혁명의 능력은 스택에서 제거되어 효과를 발휘하지 않습니다. 아무도 피해를 입기로 선택할 수 없으며, 당신은 그 마법물체 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 없습니다.

차원의 다리

{6}

전설적 마법물체

{8}, {T}: 당신의 서고에서 지속물 카드 한 장을 찾아 전장에 놓는다. 그런 다음 당신의 서고를 섞는다.

* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커 카드입니다.

약육강식

{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*

* [약육강식]의 능력이 해결될 때 두 목표 중 하나 또는 둘 다가 유효하지 않다면 피해를 입히거나 입는 생물은 없습니다.

속련기술공 반란군

{3}{R}

생물 — 인간 기능공

3/2

속련기술공 반란군이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는 당신이 속련기술공 반란군을 조종하는 한, "{T}: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 이 마법물체는 그 목표에 피해 2점을 입힌다"를 얻는다.

* 숙련기술공 반란군이 전장을 떠나면, 당신은 더이상 숙련기술공 반란군을 조종하는 것이 아닙니다.

* 다른 플레이어가 숙련기술공 반란군의 조종권을 얻으면, 마법물체는 당신이 숙련기술공 반란군의 조종권을 다시 얻더라도 피해입히기 능력을 가지지 않습니다.

* 능력이 스택에 쌓여 있을 때 숙련기술공 반란군이 전장을 떠나면, 마법물체는 피해입히기 능력을 얻지 않습니다.

* 피해입히기 능력이 스택에 쌓여 있을 때 숙련기술공 반란군 또는 마법물체가 전장을 떠나면, 그 능력은 정상적으로 해결됩니다.

숙련기술공 스파이

{3}{U}

생물 — 인간 기능공

2/3

숙련기술공 스파이가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는 당신이 숙련기술공 스파이를 조종하는 한, "{T}: 카드 한 장을 뽑는다"를 얻는다.

* 숙련기술공 스파이가 전장을 떠나면, 당신은 더 이상 숙련기술공 스파이를 조종하는 것이 아닙니다.

* 다른 플레이어가 숙련기술공 스파이의 조종권을 얻으면, 마법물체는 당신이 숙련기술공 스파이의 조종권을 다시 얻더라도 카드뽑기 능력을 가지지 않습니다.

* 능력이 스택에 쌓여 있을 때 숙련기술공 스파이가 전장을 떠나면, 마법물체는 카드뽑기 능력을 얻지 않습니다.

* 카드뽑기 능력이 스택에 쌓여 있을 때 숙련기술공 스파이 또는 마법물체가 전장을 떠나면, 그 능력은 정상적으로 해결됩니다.

무모한 경주자

{2}{R}

생물 — 인간 조종사

2/3

선제공격

무모한 경주자가 탭될 때마다, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 이 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 무모한 경주자를 탭하게 해 주지 않습니다. 공격 또는 탑승물 탑승과 같이 무모한 경주자를 탭하기 위한 다른 방법이 필요합니다.

* 능력이 격발되려면 무모한 경주자가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 무모한 경주자를 탭하려고 시도하지만 무모한 경주자가 그 전에 이미 탭된 경우에는 이 능력이 격발되지 않습니다.

그렘린 방사

{X}{X}{R}

집중마법

마법물체 X개를 목표로 정한다. 그 마법물체들을 파괴한다. 2/2 적색 그렘린 생물 토큰 X개를 만든다.

* X값은 목표로 정할 수 있는 마법물체 수에 의해 제한됩니다. 동일한 마법물체는 한 번 이상 목표로 정할 수 없습니다.

* 무적을 가진 마법물체를 목표로 정할 수 있습니다. 파괴되지는 않지만, 여전히 그렘린 토큰 X개를 만듭니다.

* 마법물체가 그렘린 방사에 대해 유효하지 않은 목표가 되어도 만드는 토큰의 수는 변하지 않습니다. 하지만 모든 목표 마법물체가 유효하지 않게 되면, 그렘린 방사는 무효화되고 아무런 토큰도 만들지 않습니다.

무법자 선동가

{1}{G}{W}

생물 — 인간 전사

3/2

붕괴 — 무법자 선동가가 전장에 들어올 때, 당신이 조종한 지속물이 이 턴에 전장을 떠났다면, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 2 이하인 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다.

* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커 카드입니다.

* 당신의 무덤에 있는 카드의 전환마나비용은 카드의 오른쪽 상단에 있는 마나 기호에 의해서만 결정됩니다. 전환마나비용은 색과 무관한, 마나 비용에 있는 마나의 양입니다. 예를 들어, 마나 비용이 {1}{U}{U}인 카드의 전환마나비용은 3입니다.

* 당신의 무덤에 있는 카드가 대지 카드 등이어서 오른쪽 상단에 아무런 마나 기호도 없다면, 이 카드의 전환마나비용은 0입니다.

* 당신의 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다.

* 이 턴에 전장에서 당신의 무덤으로 들어온 지속물 카드를 비롯해, 무덤에 있는 전환마나비용이 2 이하인 모든 지속물 카드를 목표로 정할 수 있습니다.

무법자 바퀴조종사

{1}{R}{W}

생물 — 드워프 조종사

3/2

무법자 바퀴조종사가 탭될 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 이 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 무법자 바퀴조종사를 탭하게 해 주지 않습니다. 공격 또는 탑승물 탑승과 같이 무법자 바퀴조종사를 탭하기 위한 다른 방법이 필요합니다.

* 능력이 격발되려면 무법자 바퀴조종사가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 무법자 바퀴조종사를 탭하려고 시도하지만 무법자 바퀴조종사가 그 전에 이미 탭된 경우에는 이 능력이 격발되지 않습니다.

무법자의 도주

{2}{B}

순간마법

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물은 턴종료까지 무적을 얻는다. 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다. (무적을 가진 지속물은 "파괴"라고 명시된 효과에 의해 파괴되지 않으며, 그것이 생물이라면 피해에 의해 파괴될 수 없다.)

* 무법자의 도주의 효과로 서보 토큰을 만든 후 그 토큰에 무적을 부여할 수는 없습니다.

* 목표 지속물이 유효하지 않게 되면, 무법자의 도주가 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다.
따라서 서보 토큰도 만들 수 없습니다.

교묘한 복귀

{1}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다. 당신이
마법물체를 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정하지 않고는 교묘한 복귀를 발동할 수 없습니다.

* 마법물체를 조종하는지 여부는 교묘한 복귀가 해결될 때 확인됩니다.

복원 전문가

{1}{W}

생물 — 드워프 기능공

2/1

{W}, 복원 전문가를 희생한다: 당신의 무덤에서 마법물체 카드 최대 한 장과 부여마법 카드 최대 한 장을
목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

* 원한다면 아무런 목표도 정하지 않고도 복원 전문가의 능력을 활성화할 수 있습니다.

피마의 무법자 리시카르

{2}{G}

전설적 생물 — 엘프 드루이드

2/2

피마의 무법자 리시카르가 전장에 들어올 때, 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들에게 +1/+1
카운터 한 개를 각각 올려놓는다.

당신이 조종하는 생물 중 카운터가 놓여진 각 생물은 "{T}: {G}를 당신의 마나풀에 추가한다."를 가진다.

* 리시카르는 자신의 격발능력의 목표가 될 수 있습니다.

* 한 생물이 두 개의 +1/+1 카운터를 받도록 동일한 생물을 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

* 당신이 조종하는 각 생물은 그 생물에 카운터가 올려져 있으면 리시카르의 마나 능력을 가집니다. 효과는 +1/+1 카운터를 가진 생물들로만 제한되지 않습니다.

리시카르의 전문 지식

{4}{G}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물 중 제일 높은 공격력을 가진 생물의 공격력만큼 카드를 뽑는다.

당신은 당신의 손에서 전환마나비용이 5 이하인 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물은 리시카르의 전문 지식이 해결되는 시점에 결정됩니다.

* 리시카르의 전문 지식이 해결될 때 공격력이 0 보다 큰 생물을 조종하고 있지 않으면, 카드를 뽑지는 않지만 손에서 전환마나비용이 5 이하인 카드를 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있습니다.

* 리시카르의 전문 지식의 두 번째 효과가 발휘되는 동안 첫 번째 효과에 의해 뽑힌 카드 중 한 장을 발동할 수 있습니다.

인양 물품 운반꾼

{4}{U}

생물 — 게

4/4

인양 물품 운반꾼이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 마법물체 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 아무런 마법물체도 조종하지 않는다면 아무것도 당신의 손으로 되돌리지 않습니다. 손으로 되돌릴 수 없다고 해서 페널티가 적용되지는 않습니다.

고철 투망꾼

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

3/2

고철 투망꾼 또는 당신이 조종하는 다른 마법물체가 전장에서 무덤에 놓일 때마다, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 더 낮은 마법물체 카드를 목표로 정한다. 그 마법물체를 당신의 손으로 되돌린다.

* 고철 투망꾼과 당신이 조종하는 다른 마법물체가 동시에 무덤에 들어가면, 고철 투망꾼의 능력은 각각에 대해 격발됩니다.

* 무덤에 들어감으로써 고철 투망꾼의 능력을 격발한 마법물체보다 목표 마법물체 카드의 전환마나비용이 작아야 합니다. 마법물체가 전장에 마지막으로 있었을 때의 전환마나비용을 사용하여 되돌릴 카드를 결정하십시오.

* 전장에 있는 동안 또는 무덤에 있는 동안 객체의 마나 비용에서 {X}는 0입니다.

* 마법물체가 전환마나비용이 더 큰 다른 마법물체의 복사본인 경우(예: 변신 강철이 전환마나비용이 4인 마법물체를 복사하는 경우) 마법물체가 무덤에 들어가면 고철 투망꾼의 능력은 당신의 무덤에 있는 그 마법물체 카드를 목표로 정할 수 있습니다.

약탈하는 반다르

{1}{G}

생물 — 고양이 원숭이

0/0

약탈하는 반다르는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다.

당신의 유지단 시작에, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 약탈하는 반다르의 +1/+1 카운터를 원하는 만큼 그 생물에게 옮길 수 있다.

* 약탈하는 반다르의 격발능력이 스택에 쌓일 때 목표 생물을 선택합니다. 해당 능력이 해결될 때 옮길 카운터 개수를 선택합니다. 그 생물이 유효하지 않은 목표가 되거나 약탈하는 반다르가 전장을 떠난 경우에는 카운터를 옮길 수 없습니다.

* 한 생물에 올려진 카운터를 다른 생물로 옮길 때, 먼저 첫 생물에 올려진 카운터를 제거한 다음 그것을 두 번째 생물에 올립니다. 따라서 생물에 카운터를 올리거나 생물에 올린 카운터를 제거할 때 적용되는 능력이 적용됩니다.

서보 설계도

{2}

마법물체

서보 설계도가 전장에 들어오거나 전장에서 무덤에 놓일 때, 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 서보 설계도의 능력은 서보 설계도를 아무 때나 희생할 수 있게 해 주지 않습니다. 다른 방법을 통해 서보 설계도를 무덤에 넣어야 합니다.

보호막 에테르 도둑

{1}{U}

생물 — 베달켄 도적

0/4

섬광 (순간마법을 발동할 수 있는 시기라면 당신은 이 주문을 언제든지 발동할 수 있다.)

보호막 에테르 도둑이 방어할 때마다, 당신은 {E}(에너지 카운터 한 개)를 얻는다.

{T}, {EEE}를 지불한다: 카드 한 장을 뽑는다.

* 보호막 에테르 도둑이 어떤 이유로든 한 번에 두 개 이상의 생물을 방어해도 하나의 {E}만 얻습니다.

개조 공성전차

{1}{R}{R}

부여마법 — 마법진

생물이나 탑승물에 부여

부여된 지속물이 탑승물인 한, 그 지속물은 자신의 다른 유형에 더불어 생물이다.

부여된 생물은 +3/+0을 받고 선제공격을 가진다.

* 개조 공성전차가 공격 중이거나 방어 중인 탑승물에서 분리되면, 다른 효과(예: 탑승 능력)에 의해 생물이 되지 않는 한 탑승물은 전투에서 제거됩니다.

비행선 약탈자

{1}{U}

생물 — 인간 해적

2/1

비행

비행선 약탈자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 지속물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 그 목표에 놓여 있는 각 카운터 종류 하나당, 그 목표에게 같은 종류의 카운터 한 개를 추가한다.

* 어느 플레이어가 전투피해를 입었는지에 상관없이, 비행선 약탈자의 격발능력은 지속물 또는 플레이어를 목표로 정할 수 있습니다.

* 비행선 약탈자의 격발능력은 종류당 하나의 카운터만 제공합니다. 각 종류의 카운터 수를 두 배로 만들지는 않습니다. 예를 들어, 한 생물에 +1/+1 카운터 두 개와 충전 카운터 한 개가 올려져 있다면, +1/+1 카운터 한 개와 충전 카운터 한 개를 얻습니다.

* 카운터를 제공하는 것은 지속물에 카운터를 올려두거나 플레이어가 카운터를 가진다는 의미입니다. 카운터를 받는 플레이어나 지속물에 올려놓는 카운터와 상호작용하는 효과는 비행선 약탈자의 격발능력과 상호작용합니다.

교활한 징발자

{4}{B}

생물 — 인간 기능공

2/2

급조 (당신의 마법물체들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 마나 능력을 활성화한 후에 탭하는 각 마법물체는 이 주문의 비용 중 {1}을 지불한다.)

당신이 조종하는 토큰이 아닌 마법물체가 전장에서 무덤에 놓일 때마다, 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 교활한 징발자가 당신이 조종하는 토큰이 아닌 마법물체와 동시에 무덤에 들어갈 경우, 능력이 격발됩니다.

침탐 순찰대

{2}{W}{U}

생물 — 인간 병사

3/2

비행

침탐 순찰대가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 침탐 순찰대의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

수석 건축가 스람

{1}{W}

전설적 생물 — 드워프 조연자

2/2

당신이 마법진, 장비 또는 탑승물 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 스람의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

구금

{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 탭되며 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 구금의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

책략가 테제렛

{2}{U}{B}

플레인즈워커 — 테제렛

5

+1: "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 이름이 에테리움 전지인 무색 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

-2: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/-X를 받는다. X는 당신이 조종하는 마법물체의 개수다.

-7: 당신은 "당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는 기본 공격력과 방어력이 5/5인 마법물체 생물이 된다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 테제렛의 두 번째 능력에 나오는 X값은 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 능력이 해결된 후 당신이 조종하는 마법물체의 개수가 변해도 이 값은 변하지 않습니다.

* 휘장의 격발능력의 효과는 무한정 지속됩니다.

* 휘장의 능력으로 인해 생물이 되는 마법물체는 당신이 턴시작부터 그 마법물체를 조종하지 않은 한 공격할 수 없습니다. 그 당시 그 카드가 생물 카드였는지는 상관없습니다.

* 휘장의 능력이 목표로 정한 마법물체 생물은 평소의 공격력과 방어력이 5/5로 변합니다.

* 휘장의 능력이 목표로 정한 탑승물은 5/5 생물이 됩니다. 탑승해도 공격력과 방어력은 변경되지 않습니다.

* 장비가 생물이 되는 경우, 장비는 분리되며 생물에 부착할 수 없습니다.

금속 마도사 테제렛 (플레인즈워커 덱에만 해당)

{4}{U}{B}

플레인즈워커 — 테제렛

5

+1: 마법물체 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드를 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

-3: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신이 조종하는 마법물체의 개수만큼 생명점을 잃는다.

-8: 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 조종하는 모든 마법물체와 생물의 조종권을 얻는다.

* 테제렛의 첫 번째 능력이 해결되는 동안 서고에 마법물체 카드가 없다면, 서고를 공개한 후 다시 섞습니다.

* 테제렛의 세 번째 능력의 효과는 무한정 지속됩니다.

테제렛의 배신 (플레인즈워커 덱에만 해당)

{3}{U}{B}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 금속 마도사 테제렛인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 목표 생물이 테제렛의 배신에 대해 유효하지 않은 목표가 되면 주문이 무효화되어 어떠한 효과도 발휘되지 않습니다. 서고에서 금속 마도사 테제렛을 찾지 않습니다.

테제렛의 손길

{1}{U}{B}

부여마법 — 마법진

마법물체에 부여

부여된 마법물체는 자신의 다른 유형에 더불어 기본 공격력 및 방어력이 5/5인 생물이다.

부여된 마법물체가 무덤에 놓일 때, 그 카드를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 테제렛의 손길로 인해 생물이 되는 마법물체는 당신이 턴시작부터 그 마법물체를 조종하지 않은 한 공격할 수 없습니다. 그 당시 그 카드가 생물 카드였는지는 상관없습니다.

* 테제렛의 손길이 부여된 마법물체 생물은 평소의 공격력과 방어력이 5/5로 변합니다.

* 테제렛의 손길이 부여된 탑승물은 5/5 생물이 됩니다. 탑승해도 공격력과 방어력은 변경되지 않습니다.

* 부여된 마법물체가 장비라면 분리되며, 생물로 유지되는 한 아무것에도 부착될 수 없습니다.

* 테제렛의 손길이 공격 중이거나 방어 중인 마법물체에서 분리되면, 원래 생물이거나 다른 효과(예: 탑승 능력)에 의해 생물이 되지 않는 한 마법물체는 전투에서 제거됩니다.

날뜰 체포

{2}{W}

부여마법

날뜰 체포가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 날뜰 체포가 전장을 떠날 때까지 그 목표를 추방한다.

* 격발능력이 해결되기 전에 날뜰 체포가 전장을 떠나면 목표 지속물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 지속물에 부착된 마법진은 소유자의 무덤으로 이동합니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 이렇게 추방된 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되어 전장으로 되돌릴 수 없습니다.

* 추방된 카드는 날뜰 체포가 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 날뜰 체포의 소유자가 게임을 떠날 경우, 추방된 카드는 전장으로 되돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

보물 수호자

{4}

마법물체 생물 — 자동기계

3/3

보물 수호자가 죽을 때, 전환마나비용이 3 이하인 대지가 아닌 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 이렇게 발동되지 않은 공개된 카드는 모두 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 넣는다.

* 전환마나비용이 3 이하인 대지가 아닌 카드를 발동하지 않으면, 다른 카드들과 함께 서고 맨 밑에 무작위로 들어갑니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 후련해지는 재회), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

전리품 마도사

{2}{U}

생물 — 인간 마법사

2/2

전리품 마도사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 전환마나비용이 3인 마법물체 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 전리품 마도사의 능력은 전환마나비용이 정확히 3인 마법물체 카드를 찾습니다.

고삐 풀린 고속열차

{4}

마법물체 — 탑승물

4/4

돌진

고삐 풀린 고속열차가 공격할 때마다, 고삐 풀린 고속열차에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

탑승 1 (당신이 조종하는 공격력 총합이 1 이상인 생물을 원하는 수만큼 탭한다: 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

* 생물이 아니게 되어도 고삐 풀린 고속열차에 올려진 +1/+1 카운터는 그대로 남습니다.

이동식 노포

{X}{X}

마법물체 생물 — 자동기계

0/0

이동식 노포는 +1/+1 카운터 X개를 가지고 전장에 들어온다.

{4}: 이동식 노포에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

이동식 노포에서 +1/+1 카운터 한 개를 제거한다: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 이동식 노포는 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

* 이동식 노포 마나 비용의 각 X값은 서로 같아야 합니다. 예를 들어 X가 2이면 이동식 노포를 발동하는 데 {4}를 지불하게 되며 이동식 노포는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어옵니다.

* 이동식 노포가 피해를 입었거나 어떤 효과에 의해 방어력이 줄어들면, 한 턴에 제거할 수 있는 +1/+1 카운터 개수가 제한됩니다. 예를 들어, +1/+1 카운터 세 개를 가지고 있는데 이 턴에 피해 1점을 입었다면, 능력을 두 번 활성화한 후에 즉시 파괴되므로, 세 번째 능력을 활성화할 수 없습니다.

경계하는 자동장치

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

2/2

{2}{U}: 점술 1을 한다. *(당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)*

* 경계하는 자동장치의 능력을 두 번 이상 활성화하면, 그때마다 점술 1을 합니다. 여러 장의 카드를 한 번에 볼 수는 없습니다.

용접꾼 자동장치

{2}

마법물체 생물 — 자동기계

2/1

{3}{R}: 용접꾼 자동장치는 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

* 쌍두거인 게임에서 용접꾼 자동장치의 능력은 상대 팀에 총 피해 2점을 입힙니다.

대형 보아뱀

{B}{G}

생물 — 뱀

2/3

당신이 조종하는 마법물체나 생물에 카운터가 한 개 이상 놓이려고 한다면, 대신에 그 숫자에 각 유형의 카운터 한 개를 더한 만큼의 카운터를 그 지속물에 올려놓는다.

당신이 카운터를 한 개 이상 얻는다면, 대신에 당신은 그 숫자에 각 유형의 카운터 한 개를 더한 만큼의 카운터를 얻는다.

* 대형 보아뱀은 기능을 명확히 설명하기 위해 일부 문구가 수정되었습니다. 수정된 오라클 문구가 위에 나와 있습니다.

* 당신이 조종하는 마법물체 또는 생물이 어떤 유형의 카운터를 가지고 전장에 들어온다면, 대신에 그 개수에 한 개를 더한 카운터를 가지고 들어옵니다.

* 생명제작자의 선물처럼, 효과에 마법물체 또는 생물에 한 개 이상의 카운터를 올려 놓으라는 지시가 여러 개가 있다면, 대형 보아뱀의 효과는 그러한 지시 각각에 대해 적용됩니다.

* 대형 보아뱀 두 개를 조종한다면, 마법물체 또는 생물에 올려놓는 카운터 수는 원래 숫자에 2를 더한 값입니다. 대형 보아뱀이 세 개인 경우에는 원래 숫자에 3을 더하는 식으로 계속됩니다.

* 동시에 여러 유형의 카운터를 얻으려고 한다면, 대형 보아뱀은 각 유형의 카운터 수를 한 개만큼 증가시킵니다. 여러 유형의 카운터가 당신이 조종하는 마법물체 또는 생물에 놓이려고 할 때도 마찬가지입니다.

* 대형 보아뱀의 효과는 전장에 들어올 때 자신에게 적용할 수 없으며, 자신과 동시에 전장에 들어오는 다른 지속물에게도 적용할 수 없습니다.

* 마법물체도 아니고 생물도 아닌 지속물(예: 플레인즈워커)이 카운터를 가진 채 전장에 들어오고 다른 카드(예: 진균합성 격자)의 효과에 의해 전장에서 마법물체 또는 생물이 되려고 한다면, 대형 보아뱀의 효과는 그 지속물에 적용되지 않습니다.

조련

{1}{R}

집중마법

공격력이 4 이하인 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 조련은 이미 조종하고 있거나 이미 언택된 생물을 비롯해, 공격력이 4 이하인 모든 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

* 조종권을 얻으면서 부여마법이 당신이 조종하는 생물에 +1/+1을 제공하는 등의 이유로 목표 생물의 공격력이 5 이상이 되더라도, 조련은 정상적으로 해결됩니다. 그 생물은 여전히 언택되고 턴종료까지 신속을 얻으며, 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻습니다.

불사의 유격병 야헤니

{2}{B}

전설적 생물 — 에테르불이 흡혈귀

2/2

신속

상대가 조종하는 생물이 죽을 때마다, 불사의 유격병 야헤니에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

다른 생물 한 개를 희생한다: 야헤니는 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 서로 싸웠거나 함께 전투에 참가하는 등의 이유로 야헤니와 상대가 조종하는 생물이 동시에 죽으면, 격발능력이 해결될 때 야헤니는 전장에 존재하지 않습니다. 불사의 유격병 야헤니에 올려놓아져야 했을 +1/+1 카운터로는 불사의 유격병 야헤니를 구할 수 없습니다.

야헤니의 전문 지식

{2}{B}{B}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -3/-3을 받는다.

당신은 당신의 손에서 전환마나비용이 3 이하인 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 야헤니의 전문 지식에 의해 생물의 방어력이 0 이하가 되어도, 그 생물은 당신이 무료 주문을 발동할 때 여전히 전장에 있습니다. 무료 주문이 해결되기 전에 유효하지 않은 목표가 되지만, 그 생물은 그 주문의 목표가 될 수 있습니다. 생물이 주문의 발동에 대해 격발되는 능력을 가진 경우, 그 능력이 격발됩니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 에테르 봉기, 젠디카르 전투, 관문수호대의 맹세, 이니스트라드에 드리운 그림자, 섬뜩한 달, 칼라데시는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2017 Wizards.