

아몬케트 출시 노트

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

최종 수정일: 2017년 2월 9일

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 플레이들이 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

아몬케트 세트는 부스터팩에서 등장하는 269장의 카드(기본 대지 카드 20장, 커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 53장, 미식레어 카드 15장)와 *아몬케트* 플레인즈워커 덱과 *아몬케트* 덱 빌더 툴킷에서만 얻을 수 있는 18장의 카드로 구성되어 있습니다. 일부 *아몬케트* 부스터팩에는 *마스터피스 시리즈* 카드가 포함되어 있습니다(아래 참조).

프리릴리즈 이벤트: 2017년 4월 22~23일

드래프트 주말: 2017년 4월 29~30일

게임데아: 2017년 5월 20~21일

아몬케트 세트는 공식 출시일인 2017년 4월 28일 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*, *에테르 봉기*, *아몬케트*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: *아몬케트 주문*

신 파라오 볼라스는 아몬케트를 떠날 때 다섯 명의 신을 남겨서 자신이 돌아올 때까지 차원을 관리하도록 만들었습니다. 이상적인 육체와 강력한 마법을 지닌 이 다섯 신은 나크타문 시민들이 도움을 원할 때마다 간절히 찾는 존재입니다. *아몬케트 주문*을 사용하면 다섯 신의 힘을 전장으로 불러와 강력한 고대 마법을 발동할 수 있습니다!

* *아몬케트 주문* 세트에는 54장의 카드가 포함되어 있습니다. 이 카드들 중 처음 30장은 *아몬케트* 부스터팩에서 등장합니다. 나머지 24장은 *파멸의 시간* 부스터팩에서 등장합니다. *아몬케트 주문* 카드에는 고유한 확장판 기호가 있습니다.

* 부스터팩에 등장하는 *아몬케트 주문* 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 *아몬케트 주문* 카드들은 이전에 그 카드들을 사용할 수 있었던 모든 컨스트럭티드 형식에서만 사용할 수 있습니다. *아몬케트* 또는 *파멸의 시간* 부스터팩에 등장한다는 이유로 스탠다드에서도 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

* 프리미엄 포일 *아몬케트 주문* 영문 카드는 모든 언어의 부스터팩에서 등장합니다.

* *아몬케트 주문* 카드는 매우 희귀합니다. 혹시나 이 카드를 얻는다면 매우 운이 좋으신 것입니다!

아몬케트 스토리 소개 카드

아몬케트 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: 되살아난 믿음

스토리 소개 2: 잔혹한 현실

스토리 소개 3: 세레받은 자의 행렬

스토리 소개 4: 무력 사용

스토리 소개 5: 기디온의 개입

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.

새로운 키워드 능력: 방부처리

신 파라오는 아몬케트 생물들이 사후에도 자신을 섬기도록 만들었습니다. 새로운 방부처리 능력은 망자를 미라로 만들어 당신을 섬기도록 만듭니다.

신성한 고양이

{W}

생물 — 고양이

1/1

생명연결

방부처리 {W} ({W}, 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 단, 그 토큰은 마나 비용이 없는 백색 줌비 고양이이다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 방부처리를 할 수 있다.)

방부처리에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.127. 방부처리

702.127a 방부처리는 방부처리 능력을 가진 카드가 무덤에 있을 때 활성화할 수 있는 활성화능력이다.

"방부처리 [비용]"은 "[비용], 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 단, 그 복사본은 백색이고, 마나 비용이 없으며, 자신의 다른 유형에 더불어 줌비이다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다."를 뜻한다.

702.127b 방부처리 능력의 해결에 의해 만들어진 토큰은 "방부처리"된다.

* 방부처리를 가진 각 카드에 해당하는 게임플레이 보조 토큰은 일부 *아몬케트* 부스터팩에 있습니다. 보조 토큰이 없어도 방부처리를 가진 카드를 플레이할 수 있습니다. 즉, 다른 토큰을 사용할 때처럼 동일한 물건을 사용해 방부처리된 토큰을 표시할 수 있습니다.

* 토큰은 원래 카드에 인쇄된 정보를 정확히 복사합니다. 무덤에 들어가기 전에 카드가 가지고 있던 객체 정보는 복사하지 않습니다.

* 토큰은 자신의 다른 유형에 더불어 좀비이며, 원래의 다른 색 대신에 백색이 됩니다. 마나 비용이 없으므로 전환마나비용은 0입니다. 이러한 값들은 다른 효과가 복사할 수도 있는, 토큰의 복사 가능한 값입니다.

* 토큰이 복사한 카드가 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때" 능력을 가진 경우, 토큰도 동일한 능력을 가지며 토큰이 만들어질 때 해당 능력이 격발됩니다. 마찬가지로, 토큰이 복사한 "[이 지속물]이 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물]이 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

새로운 키워드 행동: 분전

아몬케트 최강의 전사들은 자신들을 다른 입회자와 차별화하고 더 먼저 영광의 자리를 차지하기 위해 고군분투합니다. 이러한 투지를 보여주기 위해 일부 생물은 공격할 때 자신을 분전시킬 수 있습니다.

영광을 쫓는 입회자

{1}{W}

생물 — 인간 전사

3/1

당신은 영광을 쫓는 입회자로 공격을 선언하면서 영광을 쫓는 입회자를 분전시킬 수 있다. 그렇게 할 때, 영광을 쫓는 입회자는 턴종료까지 +1/+3을 받고 생명연결을 얻는다. *(분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.)*

분전에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.37. 분전

701.37a 지속물을 분전시키려면, 해당 지속물을 다음 언택단에 언택하지 않기로 선택한다.

701.37b 지속물이 탭되지 않았거나 턴에 이미 분전되었다더라도 지속물을 분전시킬 수 있다. 다음 언택단 전에 지속물을 두 번 이상 분전시키면, 지속물이 언택되지 않게 만드는 각 효과는 동일한 언택단에 끝난다.

701.37c 전장에 없는 객체는 분전시킬 수 없다.

* 생물을 분전시킬 수 있는 *아몬케트* 세트의 모든 카드는 당신이 공격생물로 선언할 때 분전시킬 수 있습니다. 공격자 선언 이후에는 분전시킬 수 없으며, 공격하는 상태로 전장에 놓인 생물 역시 마찬가지입니다. 공격생물을 분전시킬 때 격발되는 능력은 방어자가 선언되기 전에 해결됩니다.

* 생물이 당신이 분전시킬 때 격발되는 목표 격발능력을 가진 경우, 해당 격발능력에 대한 유효한 목표가 없더라도 해당 생물을 분전시킬 수 있습니다.

* 일부 카드는 당신이 생물을 분전시킬 때마다 격발되는 능력을 가지고 있습니다. 이러한 능력은 당신이 해당 생물이나 당신이 조종하는 다른 생물을 분전시킬 때 격발됩니다.

* 특정 효과로부터 권한을 부여받지 않는 한 생물을 분전시킬 수 없습니다. 생물을 "탭한 후 마비"시키는 것과 비슷한 효과(예: 결정력 마비)는 해당 생물을 분전시키지 않습니다.

* 분전된 생물이 다음 언탭단에 이미 언탭되어 있는 경우(대개 경계를 가졌거나, 어떤 효과에 의해 언탭된 경우), 생물이 언탭되는 것을 막는 분전의 효과는 아무런 효과도 발휘하지 않고 사라집니다.

* 턴종료까지 다른 플레이어의 생물의 조종권을 얻어 분전시키는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 언탭단에 언탭됩니다.

새로운 기능: 여파 분할 카드

여파를 가진 카드는 새롭게 변형된 분할 카드입니다. 평소에는 위쪽 부분을 손에서 발동할 수 있습니다. 그리고 아래쪽 부분은 무덤에서만 발동할 수 있습니다. 두 쪽을 같은 턴에 발동할 필요는 없지만, 그렇게 하면 더 강력한 효과가 발휘됩니다.

속명

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받고 무적을 얻는다.

//

지도

{3}{G}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그러고 나서, 이 카드를 추방한다.)

생물을 목표로 정한다. 이 턴에 그 생물을 방어할 수 있는 모든 생물은 그 생물을 방어한다.

여파에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.126. 여파

702.126a 여파는 일부 분할 카드에 있는 능력이다(708, "분할 카드" 참조). 여파는 세 가지 정적능력을 나타낸다. "여파"는 "당신의 무덤에서 분할 카드의 이 반쪽을 발동할 수 있다", "분할 카드의 이 반쪽은 무덤 이외의 영역에서는 발동할 수 없다", "이 주문이 무덤에서 발동되면, 카드가 스택을 떠나려고 할 때 다른 곳에 놓는 대신에 추방한다"를 의미한다.

* 여파를 가진 분할 카드는 새로운 프레임으로 디자인되었습니다. 손에서 발동할 수 있는 기존에 손에서 발동하던 카드들과 같은 방향을 향하고 있으며, 무덤에서 발동할 수 있는 반쪽은 전통적인 분할 카드의 반쪽과 같습니다. 이 새로운 프레임은 편리성에 중점을 둔 것으로, 규칙에는 영향을 주지 않습니다.

* 모든 분할 카드는 한 장에 두 개의 카드 면이 포함되어 있으며, 한쪽만 발동한 채로 스택에 쌓을 수 있습니다. 주문이 스택에 있는 동안 발동하지 않은 카드의 나머지 한쪽의 특성은 무시됩니다. 예를 들어, 어떤 효과로 인해 녹색 주문을 발동하지 못한다고 해도, '속명'을 발동할 수 있습니다.

* 각 분할 카드는 한 장의 카드입니다. 예를 들어, 카드 한 장을 버리는 경우, 두 장이 아니라 한 장을 버리는 것입니다. 어떤 효과가 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드의 수를 세는 경우, 속명 /// 지도는 두 장이 아니라 한 장으로 계산됩니다.

* 각 분할 카드에는 두 개의 이름이 있습니다. 어떤 효과에 의해 카드 이름을 선택해야 하는 경우, 둘 다가 아니라 하나만 선택할 수 있습니다.

* 스택에 있지 않은 동안 분할 카드의 특성은 두 쪽의 조합입니다. 예를 들어, 속명 /// 지도는 녹색 카드이자 흑색 카드이고, 순간마법 카드이자 집중마법 카드이며, 전환마나비용은 6입니다. 즉, 어떤 효과로 인해 손에서 전환마나비용이 2인 카드를 발동할 수 있는 경우에 '속명'은 발동할 수 없습니다. 이는 이전의 분할 카드 규칙에서 변경된 점입니다.

* 턴 동안 여파를 가진 분할 카드의 첫 번째 쪽을 발동하면 해결된 후 바로 우선권을 가집니다. 다른 플레이어가 다른 행동을 취하기 전에 무덤에서 여파를 가진 한쪽을 발동할 수 있습니다. 단, 이러한 행동이 유효해야 합니다.

* 다른 효과에 의해 무덤 이외의 영역에서 여파를 가진 분할 카드를 발동할 수 있게 되어도 여파를 가진 쪽은 발동할 수 없습니다.

* 다른 효과에 의해 무덤에서 여파를 가진 분할 카드를 발동할 수 있게 되면 어느 면이든 한쪽을 발동할 수 있습니다. 여파를 가진 한쪽을 발동하는 경우, 카드가 스택을 떠나려고 할 때 그 카드를 추방합니다.

* 무덤에서 발동되는 여파를 가진 주문은 해결되든지, 무효화되든지, 기타 다른 방식으로 스택을 떠나든지 간에 항상 나중에 추방됩니다.

기존 키워드 능력: 순환

아몬케트의 입회자들에게 전투 준비 요령을 물어보십시오. 그러면 그들은 적재적소에 맞는 무기들이 있어야 한다고 말할 것입니다. **매직** 게임 역시 마찬가지입니다. 적절한 시기에 적절한 카드가 필요합니다. 순환은 이때 큰 도움이 되는 활성화능력입니다.

가치 인정

{4}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 가치 인정은 그 생물에 피해 7점을 입힌다.

순환 {3}{R} ({3}{R}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

가치 인정을 순환할 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 가치 인정이 그 생물에 피해 2점을 입히게 할 수 있다.

* 순환을 가진 일부 카드는 그 카드를 순환할 때 격발되는 능력을 보유하고 있으며, 또 다른 카드들은 아무 카드를 순환할 때마다 격발되는 능력을 보유하고 있습니다. 이러한 격발능력은 순환 능력으로 카드를 뽑기 전에 해결됩니다.

* 카드 순환 시 격발되는 격발능력과 순환 능력 그 자체는 주문이 아닙니다. 주문과 상호작용하는 효과(예: '주문 취소'의 효과)는 영향을 미치지 않습니다.

* 순환 시 격발되는 격발능력에 유효한 목표가 없더라도 카드를 순환할 수 있습니다. 이는 순환 능력과 격발능력이 서로 별개이기 때문입니다. 다시 말해, 한쪽 능력이 '불허'에 의해 또는 격발능력의 목표가 유효하지 않게 되는 이유로 무효화되어도 다른 능력은 여전히 해결됩니다.

기존 테마: -1/-1 카운터

대부분의 세트에는 생물을 강화시키는 +1/+1 카운터가 들어 있지만, *아몬케트* 세트에는 생물을 약화시키는 -1/-1 카운터가 들어 있습니다. 이 세트의 일부 카드는 이러한 카운터를 당신의 생물에 올려놓으면 보상을 제공하기도 합니다.

전달사 입회자

{1}{G}

생물 — 인간 드루이드

3/4

전달사 입회자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 세 개를 올려놓는다.

{T}, 전달사 입회자에서 -1/-1 카운터 한 개를 제거한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

* 일부 생물은 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있어서 "당신이 조종하는 목표 생물"에 -1/-1 카운터를 올리게 합니다. 이러한 능력은 생물 자신을 목표로 정할 수 있습니다.

* -1/-1 카운터가 올려진 생물은 방어력이 0 이하가 될 수 있습니다. 해당 생물은 상태 참조 효과에 의해 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 생물이 무적을 가지고 있어도 이러한 상황이 발생합니다.

* -1/-1 카운터가 올려진 생물은 공격력이 0 이하가 될 수 있습니다. 이 경우 전투 시 아무런 피해를 입히지 않습니다. 주문 또는 능력의 효과가 해당 생물의 공격력을 음수로 만드는 경우, 이 음수 공격력이 계산에 사용됩니다. 예를 들어, -2/2 생물이 +3/+3을 받으면 1/5 생물이 됩니다.

* 주문 또는 능력의 효과가 공격력이 0 이하인 생물에 기반해 어떤 효과(예: 플레이어가 공격력 수치만큼 카드를 뽑도록 허용)를 발휘하려고 하면 그 효과는 대신에 0을 사용합니다.

* 지속물에 최소 한 개의 +1/+1 카운터와 최소 한 개의 -1/-1 카운터가 올려져 있으면, +1/+1 및 -1/-1 카운터 쌍을 원하는 만큼 제거하십시오. 이는 상태 참조 효과에 의해 수행됩니다.

* 어떤 효과가 생물의 방어력을 올려주는 경우, 해당 생물에 올려진 -1/-1 카운터 때문에 플레이어의 정화단에 해당 효과가 끝나면서 그 생물의 방어력이 0 이하가 될 수 있습니다. 이 경우 해당 생물은 소유자의 무덤에 들어가고 플레이어들은 해당 정화단에 우선권을 받아 주문을 발동하거나 능력을 활성화합니다. (일반적으로 정화단에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.) 이후 새로운 정화단이 생성됩니다.

* 일부 효과는 어느 플레이어가 객체에 카운터를 올리는지를 따집니다. '전달사 입회자'의 능력처럼, 대부분의 주문과 능력은 "당신"이라는 표현으로 해당 주문이나 능력의 조종자가 카운터를 올리도록

지시합니다. 카운터를 가지고 전장에 들어가는 객체의 경우, 해당 객체의 조종자가 카운터를 해당 객체에 올려놓습니다.

세트 테마: 버릴 때 격발되는 능력

아몬케트 세트의 일부 카드는 당신이 다른 카드를 버리는지를 따지는 능력을 가지고 있습니다. 상대가 당신의 카드를 버리게 만들거나 당신이 스스로 카드를 버리면 혜택을 누릴 수 있습니다.

헤크마 보초

{2}{U}

생물 — 인간 성직자

2/3

당신이 카드를 순환하거나 버릴 때마다, 헤크마 보초는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 카드를 버릴 때마다 격발되는 능력은 당신이 카드를 버리도록 해주지 않습니다. 지속물을 버리려면 그렇게 하기 위한 다른 효과나 지시가 필요합니다.

* 카드를 "순환하거나 버릴"때마다 격발되는 능력은 카드를 순환할 때 한 번만 격발됩니다. "당신이 카드를 버릴 때마다" 능력은 기능적인 면에서 이 능력과 동일하며, "순환"은 명확성을 위해 언급되었습니다.

* 플레이어가 손에 카드가 너무 많아서 자신의 정화단에 카드를 버리는 경우, 해당 카드를 버릴 때 격발되는 능력이 격발됩니다. 이 경우 해당 격발능력은 스택에 쌓이고 플레이어들은 해당 정화단에 우선권을 받아 주문을 발동하거나 능력을 활성화합니다(일반적으로 정화단에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다). 이후 새로운 정화단이 생성됩니다.

세트 테마: 사막

푸르고 비옥한 도시인 나크타문의 주민들은 헤크마 장벽 덕분에 아몬케트의 울부짖는 모래 언덕과 끔찍한 좀비들로부터 보호받지만, 반대자들은 추방되거나 죽음을 맞이합니다.

폭염 사막

대지 — 사막

폭염 사막이 전장에 들어올 때, 플레이어를 목표로 정한다. 폭염 사막은 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

* 사막은 대지 하위 유형으로, 다른 특별한 의미는 없습니다. 따라서 대지에 고유한 마나 능력을 부여하지 않습니다. 다른 카드들은 어느 대지가 사막인지를 따질 수 있습니다.

사이클: 신들의 기념비

헤크마라고 불리는 장벽뿐만 아니라 나크타문 사람들이 최후의 보상을 받도록 이끄는 신들도 사막 괴수들의 접근을 막고 있습니다. 기념비를 이용하면, 생물 주문을 발동할 때마다 신들에게 작은 보상을 받을 수 있습니다.

오케트라 기념비

{3}

전설적 마법물체

당신이 발동하는 백색 생물 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 경계를 가진 1/1 백색 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 각 기념비는 특정 색의 생물 주문 비용을 줄여주는 능력 한 가지와 해당 색의 생물 주문을 포함하여 모든 생물 주문을 발동할 때마다 격발되는 격발능력을 가지고 있습니다.

* 여러 개의 색을 가진 생물 주문은 각각의 색에 대해 효과가 적용됩니다. 예를 들어, '안 입문자 용사'는 백색 생물이자 녹색 생물이므로, '오케트라 기념비' 또는 '로나스 기념비'로부터 혜택을 얻을 수 있습니다.

* 생물 주문의 총 비용을 확인하려면, 지불할 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 후 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 생물의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

* 각 기념비의 격발능력은 생물 주문이 발동될 때 격발되고 생물 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 생물 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

사이클: 다섯 신의 시험

입회자들은 자격 있는 자의 다섯 가지 자질, 즉 결속, 지식, 힘, 야망, 열성을 시험하는 다섯 가지 시험을 통과해야 합니다. 시험을 통과할 때마다 입회자들은 반짝이는 푸른 라조텡으로 제공되고 신 파라오의 마법이 깃든 부적인 카르투슈를 얻습니다.

결속의 시험

{2}{W}

부여마법

결속의 시험이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+1을 받고 경계를 얻는다.

카드투슈가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때, 결속의 시험을 소유자의 손으로 되돌린다.

결속의 카르투슈

{W}

부여마법 — 마법진 카르투슈

당신이 조종하는 생물에게 부여

결속의 카르투슈가 전장에 들어올 때, 경계를 가진 1/1 백색 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

부여된 생물은 +1/+1을 받고 선제공격을 가진다.

* 카르투슈는 부여마법 하위 유형으로, 다른 특별한 의미는 없습니다. 다른 카드들은 어느 부여마법이 카르투슈인지를 따질 수 있습니다.

* 카르투슈 주문이 해결되기 전에 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 주문은 무효화되고 전장에 들어오지 않습니다.

* 각 카르투슈는 "당신이 조종하는 생물에게 부여" 능력을 가진 마법진입니다. 다른 플레이어가 카르투슈 또는 부여된 생물 중 둘 다가 아니라 어느 하나의 조종권만을 얻는 경우, 카르투슈는 유효하지 않은 지속물에 부여된 상태가 되어 상태 참조 효과에 의해 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

* 각 시험은 카르투슈가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때 당신의 손으로 되돌아갈 수 있습니다. 능력이 해결될 때 전장에 있는 경우에만 시험이 소유자의 손으로 되돌아갑니다.

카드별 설명

안 입문자 용사

{2}{G}{W}

생물 — 인간 전사

4/4

당신은 안 입문자 용사로 공격을 선언하면서 안 입문자 용사를 분전시킬 수 있다. 그렇게 할 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 모두 언탭한다. *(분전한 생물은 당신의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.)*

* 모든 공격자를 한 번에 선택합니다. '안 입문자 용사'를 사용해 공격하고, 탭된 생물을 언탭한 후 그 생물로

공격할 수 없습니다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

* '안 입문자 용사' 두 개를 사용해 공격하고 둘 다를 분전시키는 경우, 각 '안 입문자 용사'는 다른 '안 입문자 용사'를 언택합니다.

제재의 천사

{3}{W}{W}

생물 — 천사

3/4

비행

제재의 천사가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 당신은 제재의 천사가 전장을 떠날 때까지 그 목표를 추방할 수 있다.

방부처리 {5}{W} ({5}{W}, 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

단, 그 토큰은 마나 비용이 없는 백색 좀비 천사다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 방부처리를 할 수 있다.)

* 격발능력이 해결되기 전에 '제재의 천사'가 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 '제재의 천사'가 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 '제재의 천사'의 소유자가 게임을 떠나면 추방된 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

세레받은 자의 행렬

{3}{W}

부여마법

어떤 효과가 한 개 이상의 토큰을 당신의 조종하에 만들려고 한다면, 그 대신에 그 효과는 그 숫자의 두 배만큼의 토큰을 만든다.

* 모든 토큰은 동시에 전장에 들어옵니다. 만들어지는 토큰은 모두 동일한 이름, 색, 유형 및 하위 유형, 능력, 공격력, 방어력 등을 가집니다

* 만드는 토큰이 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물이] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력을 가진 경우, 먼저 몇 개의 토큰을 만들지 결정한 후 각각에 해당 능력을 개별적으로 적용해야 합니다. 예를 들어, "당신은 [이 지속물]로 하여금 전장에 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다"를 가진 토큰이 만들어지는 경우(예: 방부처리된 다면 고관) 그 결과로 생성된 두 개의 토큰은 각각 다른 생물을 복사할 수 있습니다.

* 어떤 효과에 의해 두 종류 이상의 토큰이 만들어지는 경우, 각 종류의 토큰을 두 배만큼 더 만듭니다. 예를 들어, '세레받은 자의 행렬'을 조종하는 동안 '집승의 위협'을 발동하는 경우, 뱀 토큰 두 개, 늑대 토큰 두 개, 코끼리 토큰 두 개를 만듭니다.

* '세레받은 자의 행렬' 두 개를 조종하는 경우, 만들어지는 토큰 수는 원래 숫자의 네 배입니다. 세 개를 조종하면 원래 숫자의 여덟 배가 되는 식입니다.

* 토큰 생성 효과가 그렇게 만들어진 토큰을 사용해 나중에 어떤 행동(예: 전투 종료 시 토큰 추방)을 하도록 지시하는 경우, 모든 토큰에 그렇게 적용됩니다.

세레자 사제

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

1/3

생물 토큰이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

방부처리 {3}{W} ({3}{W}), 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 단, 그 토큰은 마나 비용이 없는 백색 좀비 인간 성직자다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 방부처리를 할 수 있다.)

* '세레자 사제'가 토큰인 경우(대개 방부처리가 되는 경우), 전장에 들어올 때 자신의 능력이 격발됩니다.

* '세레자 사제'가 생물 토큰과 동시에 전장에 들어오는 경우, 그 생물에 대해 능력이 격발됩니다. 예를 들어, '세레받은 자의 행렬'을 조종하고 '세레자 사제'를 방부처리하는 경우, 각각의 격발능력은 두 배로 격발되고 당신은 생명 총점 4점을 얻습니다.

두 번째 태양의 접근

{6}{W}

집중마법

당신이 손에서 두 번째 태양의 접근을 발동했고 이 게임에서 이름이 두 번째 태양의 접근인 다른 주문을 발동했다면, 당신은 게임에서 승리한다. 그렇지 않으면, 두 번째 태양의 접근을 소유자의 서고 맨 위에서 일곱 번째에 넣고 당신은 생명 7점을 얻는다.

* 영역을 바꾸는 카드는 새로운 객체로 간주합니다. 따라서 다음 턴에 동일한 '두 번째 태양의 접근'을 발동하는 경우, '두 번째 태양의 접근'이라는 이름을 가진 "다른 주문"이 됩니다.

* 서고에 있는 카드가 여섯 장 미만이면 '두 번째 태양의 접근'을 서고 맨 밑에 놓습니다. 그렇지 않으면, 맨 위의 카드 여섯 장을 보지 않은 채로 들고, '두 번째 태양의 접근'을 그 아래에 놓습니다.

* 두 번째 '두 번째 태양의 접근'은 손에서 발동해야 합니다. 하지만 첫 번째 '두 번째 태양의 접근'은 어디에서든 발동할 수 있습니다.

* 주문의 복사본은 발동되지 않으므로, 첫 번째 또는 두 번째 '두 번째 태양의 접근'으로 간주되지 않습니다.

* 두 번째 '두 번째 태양의 접근'이 해결될 때, 첫 번째 '두 번째 태양의 접근'이 해결되었는지가 아니라 발동되었는지만 확인합니다. 첫 번째 '두 번째 태양의 접근'이 무효화되었더라도, 두 번째 '두 번째 태양의 접근'이 해결되면 게임에서 승리합니다.

정해진 대로

{2}{U}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 정해진 대로에 시간 카운터 한 개를 올려놓는다.

매 턴마다 한 번씩, 당신은 당신이 발동하는 전환마나비용이 X 이하인 주문의 마나 비용을 지불하는 대신에 {0}를 지불할 수 있다. X는 정해진 대로에 올려진 시간 카운터 개수이다.

* 대체비용 {0}를 지불해 카드를 발동하는 경우, 다른 대체비용(예: 출현 비용)은 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드(예: 괴롭히는 목소리)에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 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.

* 분할 카드를 발동하는 경우, 발동하려는 쪽의 전환마나비용만 '정해진 대로'에 올려진 시간 카운터 수와 비교합니다.

* 카드의 마나 비용이 X라면, X가 포함되지 않은 다른 비용으로 카드를 발동할 때 X 값으로 0을 선택해야 합니다. 예를 들어, '정해진 대로'에 다섯 개의 시간 카운터가 올려져 있고 그 효과를 사용해 '미래로부터 소환'을 발동하려는 경우, X 값은 0이 되어야 합니다. 주문의 전환마나비용이 4여도 X 값은 2일 수 없습니다.

* 여러 개의 '정해진 대로'를 조종하는 경우, $\{0\}$ 을 지불해 각각에 대해 하나의 주문을 발동할 수 있습니다.

* 동일한 이름을 가진 모든 카운터는 해당 이름을 가진 다른 카운터와 구별되지 않습니다. 시간 카운터와 상호작용하는 *시간의 나선* 블록의 카드들은 '정해진 대로'와 상호작용합니다.

에이븐 정신검열관

$\{2\}\{W\}$

생물 — 조류 마법사

2/1

섬광

비행

상대가 서고에서 카드를 찾는 경우, 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 네 장에서만 찾는다.

* 서고에서 카드를 찾는 작업은 평상시와 동일합니다. 단, 상대가 서고에서 카드를 찾을 때는 자신의 서고 맨 위의 카드 네 장에서만 찾을 수 있습니다. 상대는 자신의 서고에 있는 다른 카드들을 볼 수 없습니다. 서고 맨 위 카드 네 장에 없는 카드는 찾을 수 없습니다. 이는 다른 방식으로 식별이 가능하다고 해도 마찬가지입니다.

* 플레이어가 서고에서 카드를 찾았는지 여부를 확인하는 효과의 경우, 자신의 서고 맨 위의 카드 네 장에서 카드를 찾으면 서고에서 카드를 찾은 것으로 간주됩니다.

* 어떤 효과가 '카드 찾기'라는 단어를 사용하지만 상대가 여러 장의 카드를 찾도록 허용하는 경우, 카드를

찾는 내내 맨 위 카드 네 장은 그대로 유지됩니다. 한 장의 카드를 찾아도 다섯 번째 카드는 카드 찾기에 포함되지 않습니다.

* 카드 찾기가 끝나면, 전체 서고를 섞습니다.

로나스의 은혜

{2}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 다섯 장을 공개한다. 당신은 그중 생물 카드 한 장 및/또는 부여마법 카드 한 장을 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드는 당신의 무덤에 넣는다.

* '로나스의 은혜'가 해결되는 동안에는 아무 카드도 손으로 가져가지 않거나, 생물 카드 한 장 또는 부여마법 카드 한 장을 가져가거나, 생물 카드 한 장과 부여마법 카드 한 장을 손으로 가져갈 수 있습니다.

피에 분노하는 싸움꾼

{1}{R}

생물 — 미노타우로스 전사

4/3

피에 분노하는 싸움꾼이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 버린다.

* 손에 다른 카드가 없는 경우에도 '피에 분노하는 싸움꾼'을 발동할 수 있습니다. 능력이 해결될 때 손에 카드가 없으면 아무런 일도 일어나지 않습니다.

뼈 청소부

{3}{B}

생물 — 조류

3/2

이 턴에 생물이 죽었다면, 뼈 청소부의 발동 비용이 {3} 감소한다.

비행, 치명타

* '뼈 청소부'를 발동해 첫 번째 능력을 적용하려고 할 때 죽은 생물이 소유자의 무덤에 있지 않아도 괜찮습니다.

* 죽는 생물 토큰은 평상시처럼 무덤으로 들어가고, 이후에는 바로 사라집니다. 이 턴에 생물 토큰 하나가

죽으면, 뼈 청소부의 첫 번째 능력이 적용됩니다.

* 다인전 게임에서 플레이어는 자신의 생물이 죽음과 동시에 게임에서 패배할 수 있습니다. 이 경우 '뼈 청소부'의 첫 번째 능력이 적용됩니다.

영광의 본투

{2}{B}

전설적 생물 — 신

4/6

호전적, 무적

이 턴에 당신이 조종하는 생물이 죽지 않았다면, 영광의 본투는 공격하거나 방어할 수 없다.

{1}{B}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 점술 1을 한다. 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 죽은 생물이 소유자의 무덤에 있지 않아도 본투의 전투 제한을 충족할 수 있습니다.

* 죽는 생물 토큰은 평상시처럼 무덤으로 들어가고, 이후에는 바로 사라집니다. 이 턴에 생물 토큰 하나가 죽었다면 본투의 전투 제한이 충족됩니다.

* 모든 공격자를 한 번에 선택합니다. 본투로 공격하기 위해, 공격자 하나로 공격하고 그 공격자를 희생해서 본투의 전투 제한을 충족하는 방식은 사용할 수 없습니다.

* 쌍두거인 게임에서 본투의 활성화능력은 상대 팀에 피해 2점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻습니다.

본투 기념비

{3}

전설적 마법물체

당신이 발동하는 흑색 생물 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 쌍두거인 게임에서 '본투 기념비'의 격발능력은 상대 팀에 피해 2점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻습니다.

력사의 풍요

{2}{G}{U}

부여마법

당신의 전투전 본단계 시작에, 력사의 풍요가 가진 홍수 카운터를 모두 제거한다. 이런 식으로 제거된 카운터가 없다면, 력사의 풍요에 홍수 카운터 한 개를 올려놓고 카드 한 장을 뽑는다. 그렇지 않다면, 당신의 마나풀에 {C}{G}{U}를 담는다.

* '력사의 풍요'가 어떠한 이유로든 여러 개의 홍수 카운터를 가진 경우에도 홍수 카운터를 모두 제거할 때 {C}{G}{U}만 얻습니다.

* 격발능력이 스택에 있는 동안 '력사의 풍요'가 전장을 떠나는 경우, 전장을 떠나기 전에 '력사의 풍요'에 홍수 카운터가 놓여 있었다고 해도 '력사의 풍요'에 올려진 홍수 카운터를 제거할 수 없습니다. 능력이 해결될 때는 홍수 카운터를 올려놓을 수 없지만, 카드 한 장은 뽑을 수 있습니다.

야망의 카르투슈

{2}{B}

부여마법 — 마법진 카르투슈

당신이 조종하는 생물에게 부여

야망의 카르투슈가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓을 수 있다.

부여된 생물은 +1/+1을 받고 생명연결 능력을 가진다.

* '야망의 카르투슈' 격발능력의 목표 생물이 해당 카드가 능력을 부여하는 생물일 필요는 없습니다.

힘의 카르투슈

{2}{G}

부여마법 — 마법진 카르투슈

당신이 조종하는 생물에게 부여

힘의 카르투슈가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신은 부여된 생물과 목표가 서로 싸우도록 할 수 있다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)

부여된 생물은 +1/+1을 받고 돌진 능력을 가진다.

* 해결하려고 할 때 격발능력의 목표가 유효하지 않게 되거나, 부여된 생물이 전장을 떠난 경우, 아무런 생물도 피해를 입히거나 입지 않습니다.

* 싸우는 동안, 부여된 생물은 +1/+1과 돌진을 가집니다. 하지만 돌진은 싸우는 중에는 적용되지 않습니다.

* '힘의 카르투슈'가 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 부여되었던 생물이 능력이 해결되는 시점에 전장에 남아있다면 목표 생물과 싸웁니다. 하지만, '힘의 카르투슈'로부터 더 이상 +1/+1을 받지 않습니다.

몰아내기

{3}{W}

부여마법

섬광

몰아내기가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 몰아내기가 전장을 떠날 때까지 추방한다.

순환 {W} ({W}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 격발능력이 해결되기 전에 '몰아내기'가 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 '몰아내기'가 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

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

로나스의 용사

{3}{G}

생물 — 자칼 전사

3/3

당신은 로나스의 용사로 공격을 선언하면서 로나스의 용사를 분전시킬 수 있다. 그렇게 할 때, 당신은 손에 있는 생물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다. (분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.)

* 모든 공격자를 한 번에 선택합니다. '로나스의 용사'를 사용해 공격하고, 생물 카드 한 장을 전장에 놓은 후 그 생물로 공격할 수 없습니다.

* 전장에 놓은 생물에게 생물이 공격할 때 또는 당신이 생물을 분전시킬 때 격발되는 능력이 있는 경우, 해당 능력은 격발되지 않습니다.

전투 사제

{2}{R}

생물 — 인간 전사

4/1

이 턴에 전투 사제를 분전시키지 않았다면, 당신은 전투 사제로 공격을 선언하면서 전투 사제를 분전시킬 수 있다. 그렇게 할 때, 당신이 조종하는 다른 생물들을 모두 언택하고, 추가 전투단계가 생긴다. *(분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.)*

* '전투 사제'의 능력은 공격하는 생물을 포함해 당신의 모든 생물을 언택합니다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

* 전투단계 사이에는 본단계가 없습니다. 따라서 집중마법을 발동할 수 있을 때만 발동할 수 있는 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 없습니다. 예를 들어, 전투단계 사이에는 다른 생물을 발동하거나 장비를 장착할 수 없습니다.

* '전투 사제'를 분전시키는 경우, 첫 번째 전투단계에서 전투 사제가 살아남지 못했더라도 추가 전투단계를 얻습니다.

* 한 전투단계에서 여러 개의 '전투 사제'를 분전시키는 경우, 그만큼의 추가 전투단계를 얻습니다. 하지만 모든 생물은 현재 전투단계 동안에만 언택됩니다. 여러 번의 전투단계에서 각 전투단계마다 공격생물들을 언택하여 공격하기 위해서는 한 전투단계에 하나씩 '전투 사제'를 분전시켜야 합니다.

헌신

{3}{U}

순간마법

주문 또는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 서고 맨 위에서 두 번째에 넣는다.

//

기억

{4}{U}{U}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

각 플레이어는 자신의 손과 무덤을 서고에 섞어 넣은 후 카드 일곱 장을 뽑는다.

* 목표의 소유자 서고에 카드가 한 장도 없으면, 목표 주문 또는 지속물은 해당 플레이어의 서고에 존재하는 유일한 카드로서 서고에 들어갑니다.

* 주문이 소유자의 서고에 들어가면, 스택에서 제거되므로 해결되지 않습니다. 해당 주문은 무효화되는 것이 아니라 더 이상 존재하지 않는 것뿐입니다. 이는 무효화할 수 없는 주문에도 적용됩니다.

* 주문의 복사본 또는 토큰이 소유자의 서고에 들어가면, 그곳으로 이동한 후 상태 참조 효과로 존재하지 않게 됩니다.

시험의 동료 (플레인즈워커 덱에만 해당)

{2}{W}

생물 — 조류 병사

2/2

비행

{1}{W}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 이 능력은 당신이 기다온 플레인즈워커를 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

강제 휴식

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없다.

부여된 생물은 "{2}, 이 생물을 희생한다: 당신은 생명 2점을 얻는다."를 가진다.

*'강제 휴식'은 부여된 생물에 활성화능력을 부여합니다. '강제 휴식'의 조종자가 아니라 해당 생물의 조종자는 능력을 활성화해 생명 2점을 얻을 수 있습니다.

집어삼키는 열정

{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +3/+3을 받고 "당신의 유지단 시작에, 이 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다."를 가진다.

* '집어삼키는 열정'이 제거되면, 부여된 생물은 -1/-1 카운터는 유지하지만 +3/+3 보너스는 잃습니다.

* 하나의 생물이 두 개의 '집어삼키는 열정'을 부여받으면, 격발능력을 두 번 얻고 유지단 시작에 -1/-1 카운터 두 개를 받습니다.

잔혹한 현실

{5}{B}{B}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다. 그렇게 할 수 없다면, 그 플레이어는 생명 5점을 잃는다.

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

* 부여된 플레이어에게 희생할 수 있는 생물이나 플레인즈워커가 있는 경우에는 생명 5점을 잃도록 선택할 수 없습니다.

불가사의 이무기

{5}{U}{U}

생물 — 이무기

6/5

불가사의의 이무기는 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드 한 장당 발동 비용이 {1} 감소한다.

* '불가사의의 이무기'의 능력은 자신의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다. 단지 주문의 발동 비용만 줄여줍니다.

* '불가사의의 이무기'의 능력을 사용할 때 분할 카드는 한 장으로 계산됩니다. 분할 카드에 순간마법과 집중마법이 모두 있더라도 마찬가지입니다.

* '불가사의 이무기'의 능력은 자신의 발동 비용을 {U}{U} 이하로 줄일 수 없습니다.

절단

{1}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 절단은 그 생물에게 피해 4점을 입힌다.

//

띠

{X}{B}{B}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

각 상대는 생명 X점을 잃는다.

* 쌍두거인 게임에서 '띠'는 상대 팀에 X점의 두 배만큼 피해를 입힙니다.

대량학살 풍덩이

{3}{B}{G}

생물 — 곤충

4/5

대량학살 풍덩이가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

대량학살 풍덩이가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 생물 한 개와 수비플레이어가 조종하는 생물을 최대한 개까지 목표로 정한다. 첫 번째 목표에서 -1/-1 카운터 한 개를 제거하고 두 번째 목표에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '대량학살 풍덩이'의 두 번째 능력은 -1/-1 카운터 한 개가 올려진 생물뿐만 아니라 당신이 조종하는 모든 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 당신의 생물에서 제거할 -1/-1 카운터가 없는 경우에도 상대의 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

* '대량학살 풍덩이'의 두 번째 능력의 목표 중 하나가 유효하지 않게 되더라도 다른 목표는 여전히 영향을 받습니다.

거만한 큰입하마

{2}{G}

생물 — 하마

4/5

거만한 큰입하마가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 두 개를 올려놓는다.

거만한 큰입하마에 -1/-1 카운터를 한 개 이상 올려놓을 때마다, 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물에서 -1/-1 카운터 한 개를 제거한다.

* '거만한 큰입하마'에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 올려놓아 방어력을 0으로 만들더라도, 마지막 능력이 격발됩니다.

속명

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받고 무적을 얻는다.

//

지도

{3}{G}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

생물을 목표로 정한다. 이 턴에 그 생물을 방어할 수 있는 모든 생물은 그 생물을 방어한다.

* '지도'는 생물에게 목표 생물을 방어하는 능력을 주지 않습니다. 원래 방어할 수 있는 생물이 그렇게 하도록 강제할 뿐입니다.

* 방어자가 선언되고 나면, 이미 탭되어 있거나 방어를 할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받는 생물은 방어할 수 없습니다. 생물이 방어하는데 비용이 든다면, 플레이어가 반드시 그 비용을 지불할 필요는 없습니다. 플레이어가 비용을 지불하지 않는다면, 그 생물은 방어하지 않습니다.

* 전투단계가 여러 번 있다면, 첫 전투에서 '지도'가 목표로 정한 생물을 방어한 생물은 이후의 전투에서 그 생물을 방어할 필요가 없습니다. 이는 '지도'의 효과가 각 전투가 아니라 이 턴에 적용되기 때문입니다.

헌신적 입문자 동료

{2}{W}

생물 — 인간 전사

3/2

당신은 헌신적 입문자 동료로 공격을 선언하면서 헌신적 입문자 동료를 분전시킬 수 있다. 그렇게 할 때, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. *(분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.)*

* 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 카드의 마나 비용에 X가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다.

* 모든 공격자를 한 번에 선택합니다. '헌신적 입문자 동료'를 사용해 공격하고, 생물 카드 한 장을 전장으로 되돌린 후 그 생물로 공격할 수 없습니다.

* 전장으로 되돌린 생물에게 생물이 공격할 때 또는 당신이 생물을 분전시킬 때 격발되는 능력이 있는 경우, 해당 능력은 격발되지 않습니다.

제루의 결의

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 이 턴에 그 생물에 입혀지려 하는 모든 피해를 방지한다.

순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

* '제루의 결의'는 언택된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 방지 효과는 여전히 적용됩니다.

드레이크 안식처

{2}{U}

부여마법

당신이 카드를 순환하거나 버릴 때마다, 당신은 {1}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 비행을 가진 2/2 청색 드레이크 생물 토큰 한 개를 만든다.

* '드레이크 안식처'의 격발능력이 해결되는 동안 여러 개의 드레이크를 얻기 위해 {1}를 여러 번 지불할 수 없습니다.

권위의 건물

{3}

마법물체

{1}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 공격할 수 없다. 권위의 건물에 벽돌 카운터 한 개를 올려놓는다.

{1}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 생물은 공격하거나 방어할 수 없고 그 생물의 활성화능력은 활성화될 수 없다. 권위의 건물에 벽돌 카운터가 세 개 이상 있는 경우에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* '권위의 건물'을 사용해도 선언된 공격이나 방어는 취소할 수 없습니다. 능력은 전투시작단까지는 활성화해야 생물이 공격하는 것을 막을 수 있습니다. 또한 공격자지정단까지는 활성화해야 생물이 방어하는 것을 막을 수 있습니다.

* 플레이어가 생물의 능력을 활성화한다고 선언하면, '권위의 건물'을 사용해 이를 취소할 수 없습니다. 마지막 능력은 그 플레이어가 생물의 능력을 활성화하기 전에 활성화되어야 합니다. 플레이어는 가능하면 목표 생물의 능력을 사용해 '권위의 건물'의 능력에 대응할 수 있습니다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 격발능력("~할 때", "~할 때마다" 또는 "~에"로 시작)은 '권위의 건물'의 마지막 능력의 영향을 받지 않습니다. 특히, 생물을 분전시키는 것은 활성화능력이 아닙니다.

방부처리 도구

{2}

마법물체

당신의 무덤에 있는 생물 카드의 활성화능력은 활성화하는 데 {1}가 덜 든다.

당신이 조종하는 언택된 좀비 한 개를 탭한다: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 자신의 무덤에 넣는다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드 능력(예: 방부처리)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

* 무덤에 있는 카드의 능력은 대개 활성화할 수 없습니다. 당신에게 카드를 무덤 밖으로 옮기도록 지시하는 능력, 또는 카드가 무덤에 있을 때 해당 카드를 활성화할 수 있다고 분명히 언급하는 능력만 활성화할 수

있습니다.

* 두 번째 능력의 활성화비용을 지불하기 위해 당신이 조종하는 아무 언탭된 좀비나 탭할 수 있습니다.
방금 당신의 조종하에 들어온 경우에도 마찬가지입니다.

수수께끼 드레이크

{1}{U}{R}

생물 — 드레이크

*4

비행

수수께끼 드레이크의 공격력은 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수의 합과 같다.

* '수수께끼 드레이크'의 능력을 사용할 때 분할 카드는 한 장으로 계산됩니다. 분할 카드에 순간마법과 집중마법이 모두 있더라도 마찬가지입니다.

* '수수께끼 드레이크'의 공격력을 정의하는 능력은 모든 영역에서 적용됩니다.

힘의 귀감

{1}{G}

생물 — 인간 전사

4/4

힘의 귀감이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 세 개를 올려놓는다.

힘의 귀감이 공격할 때마다, 힘의 귀감에서 -1/-1 카운터 한 개를 제거한다. 그렇게 한다면, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* '힘의 귀감'이 두 번째 격발능력에 대응하여 전장을 떠나는 경우, '힘의 귀감'에서 카운터를 제거할 수 없고 생명 1점 또한 얻지 못합니다.

실패

{1}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 소유자의 손으로 되돌린다.

//

순응

{W}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

카드 이름 하나를 선택한다. 당신의 다음 턴까지, 당신의 상대들은 그 이름을 가진 주문을 발동할 수 없다.

* 주문이 소유자의 손으로 되돌아가면, 스택에서 제거되므로 해결되지 않습니다. 해당 주문은 무효화되는 것이 아니라 더 이상 존재하지 않는 것뿐입니다. 이는 무효화할 수 없는 주문에도 적용됩니다.

* 주문의 복사본이 소유자의 손으로 되돌아가면, 그곳으로 이동한 후 상태 참조 효과로 존재하지 않게 됩니다.

* '순응'을 발동할 때가 아니라 '순응'이 해결될 때 카드 이름을 선택합니다. 플레이어들은 당신이 카드 이름을 선택한 후부터 선택한 이름을 가진 주문을 발동할 수 없습니다.

* 대지 카드의 이름을 선택할 수도 있습니다. 대지는 발동되지 않으므로 그 이름을 가진 카드는 계속 플레이할 수 있습니다.

* 분할 카드의 이름을 선택하는 경우, 둘 다가 아닌 하나의 이름만 선택합니다. 예를 들어, '실패' 또는 '순응' 중 하나만 선택할 수 있습니다. 상대는 당신이 선택하지 않은 쪽을 여전히 발동할 수 있습니다.

헌신적인 믿음

{2}{B}

부여마법

당신이 카드를 순환하거나 버릴 때마다, 당신은 {1}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 각 상대는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* '헌신적인 믿음'의 격발능력이 해결되는 동안 {1}를 여러 번 지불해 효과를 중첩할 수 없습니다.

* 쌍두거인 게임에서 '헌신적인 믿음'의 격발능력은 상대 팀에 피해 4점을 입히고 당신은 생명 2점을 얻습니다.

특공

{1}{R}

순간마법

특공을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 특공은 그 목표에게 희생된 생물의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* 희생된 생물의 공격력을 판단하려면 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 정보를 확인합니다.

* 방어자지정단에 희생한 공격생물 또는 방어생물은 전투피해를 입히지 않습니다. 전투피해단까지 기다리고 생물이 치명피해를 입었다면, 그 생물은 당신이 희생할 기회를 얻기 전에 파괴됩니다.

* '특공'을 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.

* 플레이어들은 이 주문이 발동되고 그 비용이 모두 지불되어야만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물을 파괴할 수 없습니다.

돌풍공격

{2}{U}

순간마법

탭된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 '돌풍공격'이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

사후세계로의 관문

{3}

마법물체

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다. 그 후 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

{2}, {T}, 사후세계로의 관문을 희생한다: 당신의 무덤, 손 및/또는 서고에서 이름이 신 파라오의 선물인 카드 한 장을 찾아 전장에 놓는다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다. 이 능력은 당신의 무덤에 생물 카드가 여섯 장 이상 있을 때에만 활성화할 수 있다.

* '사후세계로의 관문'이 당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽는 것과 동시에 무덤에 들어가더라도, 해당 생물에 대해 첫 번째 능력이 격발됩니다.

* 이 세트에는 '신 파라오의 선물'이라는 이름을 가진 카드가 없습니다. 출시가 예정된 *파멸의 시간* 세트에서 이 카드를 받을 자격이 있음을 증명해보십시오.

시험에 든 기디온

{1}{W}{W}

플레인즈워커 — 기디온

3

+1: 지속물을 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지 그 지속물이 입히려고 하는 모든 피해를 방지한다.

0: 턴종료까지, 시험에 든 기디온은 무적을 가진 4/4 인간 병사 생물이 된다. 시험에 든 기디온은 여전히 플레인즈워커이다. 이 턴에 시험에 든 기디온이 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다.

0: 당신은 "당신이 기디온 플레인즈워커를 조종하는 한, 당신은 게임에서 패배할 수 없으며 당신의 상대들은 게임에서 승리할 수 없다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 기디온의 첫 번째 능력은 목표 지속물이 입히려고 하는 피해를 계속해서 방지합니다. 이는 기디온이 다음 턴 전에 전장을 떠났더라도 마찬가지입니다.

* 기디온의 두 번째 능력은 전장에 들어오는 생물로 간주되지 않습니다. 기디온은 이미 전장에 있습니다. 유형이 바뀐 것뿐입니다.

* 기디온은 전장에 들어온 턴에 생물로 변할 경우, 공격하거나 {T} 능력을 사용할 수 없습니다.

* 기디온은 두 번째 능력으로 생물 유형이 인간 및 병사인 생물이 됩니다. '시험에 든 기디온'은 여전히 플레인즈워커이며 플레인즈워커 유형은 '기디온'입니다. 다른 주문이나 효과에 의해 부여된 카드 유형이나 하위 유형도 그대로입니다. 다음과 같이 각 하위 유형은 적절한 카드 유형과 연관이 있습니다. '플레인즈워커'는 유형이지 생물 유형이 아닙니다. '인간' 및 '병사'는 생물 유형이지 플레인즈워커 유형이 아닙니다.

* 기디온의 두 번째 능력이 해결된 다음 입은 방지될 수 없는 피해는 다른 생물이 입은 피해와 마찬가지로 해당 턴에 누적됩니다. 또한, '시험에 든 기디온'은 플레인즈워커이기도 하므로 입은 피해만큼의 총성 카운터를 제거해야 합니다. 기디온은 파괴될 수 없지만 총성 카운터가 없으면 소유자의 무덤으로 갑니다.

* 기디온이 휘장을 부여한 후 전장을 떠나는 경우, 당신은 그 휘장을 계속 보유합니다. 다른 기디온이 당신의 조종하에 들어오면 효과가 다시 적용됩니다.

* 기디온의 휘장이 효과를 발휘하는 동안에는 어떠한 게임 효과도 당신이 게임에서 패배하게 만들거나 상대가 게임에서 승리하게 만들 수 없습니다. 생명점이 0 이하가 되거나, 서고가 비었을 때 카드를 뽑아야

하거나, 열 개 이상의 독 카운터를 가지고 있거나, '영광스런 끝'을 발동하거나, 상대가 두 번째 '두 번째 태양의 접근'을 발동하는지 등은 관계없이 계속 플레이할 수 있습니다.

* 다른 상황에서는 여전히 게임에서 패배하게 될 수 있습니다. 기권하거나, DCI 규칙 위반으로 공인 토너먼트에서 게임패 또는 매치패 벌칙을 받거나, **매직 온라인** 게임 시계의 시간이 다하는 경우 게임에서 패배합니다.

* 쌍두거인 게임에서 기디온의 휘장을 가지고 있고 기디온 플레인즈워커를 조종하는 경우, 당신의 팀은 게임에서 패배할 수 없고 상대 팀은 게임에서 승리할 수 없습니다. 팀원이 기디온 플레인즈워커를 조종하지만 당신은 조종하지 않는 경우, 당신의 휘장 효과는 적용되지 않습니다.

무술의 귀감 기디온 (플레인즈워커 덕에만 해당)

{4}{W}

플레인즈워커 — 기디온

5

+2: 당신이 조종하는 모든 생물을 언택한다. 그 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

0: 턴종료까지, 무술의 귀감 기디온은 무적을 가진 5/5 인간 병사 생물이 된다. 무술의 귀감 기디온은 여전히 플레인즈워커이다. 이 턴에 무술의 귀감 기디온이 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다.

-10: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 당신의 상대들이 조종하는 모든 생물을 탭한다.

* 언택된 생물을 포함하여 당신이 조종하는 모든 생물은 기디온의 첫 번째 능력으로부터 +1/+1을 받습니다.

* 기디온의 첫 번째 능력과 세 번째 능력에 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 생물들과 당신이 조종했지만 이 턴의 나중에 생물이 된 지속물들은 +1/+1 또는 +2/+2를 받지 않습니다.

* 기디온의 두 번째 능력은 전장에 들어오는 생물로 간주되지 않습니다. 기디온은 이미 전장에 있습니다. 유형이 바뀐 것뿐입니다.

* 기디온은 전장에 들어온 턴에 생물로 변할 경우, 공격하거나 {T} 능력을 사용할 수 없습니다.

* 기디온은 두 번째 능력으로 생물 유형이 인간 및 병사인 생물이 됩니다. '무술의 귀감 기디온'은 여전히 플레인즈워커이며 플레인즈워커 유형은 '기디온'입니다. 다른 주문이나 효과에 의해 부여된 카드 유형이나 하위 유형도 그대로입니다. 다음과 같이 각 하위 유형은 적절한 카드 유형과 연관이 있습니다.

'플레인즈워커'는 유형이지 생물 유형이 아닙니다. '인간' 및 '병사'는 생물 유형이지 플레인즈워커 유형이 아닙니다.

* 기디온의 두 번째 능력이 해결된 다음 입은 방지될 수 없는 피해는 다른 생물이 입은 피해와 마찬가지로 해당 턴에 누적됩니다. 또한, '무술의 귀감 기디온'은 플레인즈워커이기도 하므로 입은 피해만큼의 충성 카운터를 제거해야 합니다. 기디온은 파괴될 수 없지만 충성 카운터가 없으면 소유자의 무덤으로 갑니다.

기디온의 개입

{2}{W}{W}

부여마법

기디온의 개입이 전장에 들어올 때, 카드 이름 하나를 선택한다.

당신의 상대들은 그 이름을 가진 주문을 발동할 수 없다.

당신과 당신이 조종하는 지속물이 선택한 이름을 가진 원천들로부터 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다.

* 대지 카드의 이름을 선택할 수도 있습니다. 대지는 발동되지 않으므로 그 이름을 가진 카드는 계속 플레이할 수 있습니다. 하지만 해당 카드가 당신과 당신의 지속물에게 입히려는 피해는 방지됩니다.

* 분할 카드의 이름을 선택하는 경우, 둘 다가 아닌 하나의 이름만 선택합니다. 예를 들어, '실패' 또는 '순응' 중 하나만 선택할 수 있습니다. 상대는 당신이 선택하지 않은 쪽을 여전히 발동할 수 있습니다.

* 토큰의 이름이 아니라 카드의 이름을 선택해야 합니다. 예를 들어, "좀비"나 "라가반"은 선택할 수 없습니다. 단, 방부처리된 생물 토큰의 경우처럼 토큰의 이름이 카드와 같은 경우에는 선택할 수 있습니다.

영광스런 끝

{2}{R}

순간마법

턴을 종료한다. *(이 카드를 포함하여 스택에 있는 모든 주문과 능력을 추방한다. 턴을 진행하는 플레이어는 최소 자신의 최대손크기만큼 버린다. 피해는 사라지고, "이 턴에" 및 "턴종료까지" 효과가 종료된다.)*

당신의 다음 종료단 시작에, 당신은 게임에서 패배한다.

* 이런 식으로 턴을 종료하는 것은 다음과 같은 현상이 순서대로 발생됨을 의미합니다. 1) 스택에 있는 모든 주문과 능력이 추방됩니다. 무효화할 수 없는 주문과 능력도 해당됩니다. 2) 공격생물과 방어생물이 있으면 이들도 전투에서 제거됩니다. 3) 상태 참조 효과가 확인됩니다. 모든 플레이어가 우선권을 받지 못하며, 아무런 격발능력도 스택에 쌓이지 않습니다. 4) 현재 단계 및/또는 단이 종료됩니다. 게임이 정화단으로 건너됩니다. 5) 정화단이 완전하게 진행됩니다.

* 이 과정 도중 격발능력이 격발되면 정화단에 스택에 쌓입니다. 이 경우 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻게 되며, 그런 다음 해당 턴이 끝나기 전에 다른 정화단이 진행됩니다.

* 추방된 다른 주문과 능력은 해결될 기회를 가지지 못하지만, 무효화된 것으로 간주되지는 않습니다.

* 종료단을 건너뛰었으므로 "다음 종료단 시작에" 격발능력은 해당 턴에 격발할 수 없습니다. 이 능력들은 다음 턴의 종료단 시작에 격발됩니다.

* '영광스런 끝'의 지연격발능력이 무효화되면 다시 격발되지 않습니다. 기타 다른 방식(예: 또 다른 '영광스런 끝' 발동)에 의해 스택에서 제거되거나, 능력이 해결되고 게임에서 패배하지 않는 경우(예: '시험에 든 기디온'의 회장 보유)에도 마찬가지입니다.

대형 모래웜

{5}{G}{G}

생물 — 웜

7/7

대형 모래웜은 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 공격력이 3 이상인 생물이 '대형 모래웜'를 방어하면, 방어생물의 공격력을 변경해도 '대형 모래웜'에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

죽음의 보행자

{3}{B}

생물 — 괴수

6/6

죽음의 보행자는 당신의 손에 있는 카드 수만큼 -1/-1을 받는다.

* 어떤 주문이나 능력에 의해 카드를 뽑은 후 일부 카드를 버리거나 서고 맨 위에 올려놓는 식으로 손에 있는 카드를 제거해야 하는 경우, 죽음의 보행자의 방어력이 일시적으로 0 이하가 될 수 있습니다. 주문이나 능력이 해결된 후 방어력이 다시 1 이상이 되면, 전장에 계속해서 남습니다.

* 턴이 끝나서 피해가 제거되기 전까지는 생물이 입은 피해가 유지되기 때문에, 이 턴 나중에 카드를 뽑는 경우 죽음의 보행자가 전투 동안 입은 피해가 치명적일 수 있습니다.

독의 고관 하파트라

{B}{G}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/2

독의 고관 하파트라가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓을 수 있다.

당신이 생물에 -1/-1 카운터를 한 개 이상 올려놓을 때마다, 치명타를 가진 1/1 녹색 뱀 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 한 번에 두 개 이상의 생물에 일정 개수의 -1/-1 카운터를 올려놓는 경우, 하파트라의 마지막 능력이 생물마다 한 번씩 격발됩니다.

* 하파트라에 -1/-1 카운터를 올려서 방어력을 0 이하로 만들더라도 마지막 능력이 격발됩니다.

하파트라의 표식

{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 방호를 얻는다. 그 생물에서 -1/-1 카운터를 모두 제거한다. (방호를 가진 생물은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

* -1/-1 카운터가 하나도 없는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그래도 여전히 방호를 얻습니다.

가혹한 스승

{1}{R}

생물 — 인간 성직자

2/2

상대가 전장에 있는 마법물체, 생물 또는 대지의 능력을 활성화할 때마다, 그 능력이 마나 능력이 아니라면, 가혹한 스승은 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드 능력(예: 장착)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 활성화된 마나 능력은 해결될 때 마나를 생산하는 능력입니다. 활성화하기 위해 마나 비용이 필요한 능력이 아닙니다. 생물을 분전시키는 것은 활성화능력이 아닙니다.

* '가혹한 스승'의 능력은 상대가 손에 있는 카드를 활성화(예: 순환)하거나 무덤에 있는 카드를 활성화(예: 방부처리)할 때 격발되지 않습니다. 이로 인해 카드를 전장에 놓게 되어도 마찬가지입니다.

* '가혹한 스승'의 능력은 그 능력을 격발시킨 능력보다 먼저 해결됩니다.

열성의 하조렛

{3}{R}

전설적 생물 — 신

5/4

무적, 신속

당신의 손에 있는 카드가 한 장 이하가 아니라면, 열성의 하조렛은 공격하거나 방어할 수 없다.

{2}{R}, 카드 한 장을 버린다: 하조렛은 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* 하조렛이 공격하거나 방어하고 나면, 손에 있는 카드가 두 장 이상이 되더라도 하조렛은 전투에 계속 참가합니다.

* 쌍두거인 게임에서 하조렛의 활성화능력은 각 상대에게 피해 2점을 입힙니다. 즉, 상대 팀은 피해 4점을 입습니다.

심장관통수 만티코어

{2}{R}{R}

생물 — 만티코어

4/3

심장관통수 만티코어가 전장에 들어올 때, 당신은 다른 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 심장관통수 만티코어는 그 목표에게 그 생물의 공격력만큼 피해를 입힌다.

방부처리 {5}{R} ({5}{R}), 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 단, 그 토큰은 마나 비용이 없는 백색 좀비 만티코어다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 방부처리를 할 수 있다.)

* 희생된 생물의 공격력을 판단하려면 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 정보를 확인합니다.

* 여러 개의 생물을 희생해 여러 번 피해를 입힐 수는 없습니다.

* '심장관통수 만티코어'는 새로운 격발능력을 사용합니다. '심장관통수 만티코어'가 전장에 들어올 때

격발능력은 목표를 정하지 않고 스택에 쌓입니다. 해당 능력이 해결되는 동안 생물 한 개를 희생할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 두 번째 능력이 격발되고 피해를 입을 목표 생물 또는 플레이어를 선택합니다. "그렇게 한다면..."이라는 문구가 포함된 다른 능력과는 차이가 있습니다. 즉, 플레이어는 생물을 희생하기 전에 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있으며, 생물을 희생한 후 피해를 입히기 전에 다시 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있습니다.

* '심장관통수 만티코어'의 피해입히기 능력은 격발능력의 지시에 따라 생물을 희생할 때만 격발됩니다. 다른 이유로 생물을 희생하는 경우에는 격발되지 않습니다.

천상

{X}{G}

순간마법

천상은 비행을 가진 각 생물에게 피해 X점을 입힌다.

//

지상

{X}{R}{R}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

지상은 비행이 없는 각 생물에게 피해 X점을 입힌다.

* '지상'을 발동할 때 선택하는 X 값은 '천상'을 발동할 때 선택한 값과 달라도 됩니다.

환영 봉대

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물의 기본 공격력과 방어력은 0/2이다.

* '환영 봉대'는 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 이전의 모든 효과를 덮어씁니다. 여기에는 '수수께끼 드레이크'의 경우처럼 *을 정의하는 효과도 포함됩니다. 그러나 '환영 봉대'가 부착된 후에 생물에게 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.

* 모든 공격력 및 방어력 수정 효과(예: +N/+N를 부여하는 효과)와 카운터는 해당 생물의 새로운 기본 공격력과 방어력에 적용되며, 이는 '환영 봉대'가 부착되기 전부터 적용되었더라도 마찬가지입니다.

오케트라의 이름으로

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 좀비들은 턴종료까지 +2/+1을 받는다. 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* '오케트라의 이름으로'의 영향을 받는 생물들과 해당 생물들이 영향을 받는 방식은 '오케트라의 이름으로'가 해결될 때 확정됩니다. 이 턴 나중에 조종하기 시작하는 생물들은 보너스를 얻지 않으며, 이 턴 나중에 좀비가 되거나 좀비가 아니게 되는 생물들의 보너스가 변경되지도 않습니다.

모욕

{2}{R}

집중마법

이 턴에는 피해를 방지할 수 없다. 당신이 조종하는 원천이 이 턴에 피해를 입히려 한다면, 대신 그 원천은 그 피해를 두 배로 입힌다.

//

부상

{2}{R}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

생물과 플레이어를 목표로 정한다. 부상은 그 생물과 플레이어에게 각각 피해 2점을 준다.

* 당신이 조종하는 돌진을 가진 생물이 이 턴에 방어생물에 전투피해를 입히는 경우, 수정되지 않은 피해를 할당해야 합니다. 예를 들어, 돌진을 가진 3/3 생물이 2/2 생물에 의해 방어당하면 수비플레이어에게 피해 1점만 할당할 수 있습니다. 그런 다음 방어생물에게 피해 4점을 입히고 수비플레이어에게 피해 2점을 입힙니다.

* 어떤 효과(예: '찬드라의 불꽃 소용돌이'의 효과)가 목표들에게 피해를 나누어 입히도록 지시하면, 수정되지 않은 피해를 나눈 후에 두 배로 만들어야 합니다.

* 한 턴에 두 개의 '모욕'을 발동하는 경우, 당신이 이 턴에 조종하는 원천이 입히는 피해는 4배가 됩니다. 세 개의 '모욕'을 발동하면 8배의 피해를 입히는 식입니다. 정말 모욕적인 상황이 되는 겁니다.

* '부상'을 발동할 때 반드시 생물과 플레이어 모두를 목표로 정해야 합니다. '부상'이 해결될 때 하나의 목표가 유효하지 않게 되면 주문은 나머지 유효한 목표에게만 피해를 입힙니다.

신중의 케프넷

{2}{U}

전설적 생물 — 신

5/5

비행, 무적

당신의 손에 카드가 일곱 장 이상 있지 않다면, 신중의 케프넷은 공격하거나 방어할 수 없다.

{3}{U}: 카드 한 장을 뽑는다. 그 후, 당신은 당신이 조종하는 대지 한 개를 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다.

* 케프넷이 공격하거나 방어하고 나면, 손에 있는 카드가 여섯 장 이하가 되더라도 케프넷은 전투에 계속 참가합니다.

* 케프넷의 활성화능력이 해결되는 동안에는 뽑는 카드를 보기 전까지 손으로 되돌릴 대지를 선택하거나 대지를 소유자의 손으로 되돌릴지 여부를 선택하지 않습니다.

케프넷 기념비

{3}

전설적 마법물체

당신이 발동하는 청색 생물 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* '케프넷 기념비'의 격발능력은 생물을 탭하지 않습니다. 이 능력은 탭되거나 언탭된 아무 생물이나 목표로 정할 수 있습니다. 해당 생물이 조종자의 다음 언탭단 시작에 이미 언탭된 상태라면 이 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

미궁 수호자

{1}{U}

생물 — 환영 전사

2/3

미궁 수호자가 주문이나 능력의 목표가 될 때, 미궁 수호자를 희생한다.

방부처리 {3}{U} ({3}{U}), 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본인 토콘 한 개를 만든다. 단, 그 토콘은 마나 비용이 없는 백색 좀비 환영 전사다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 방부처리를 할 수 있다.)

* '미궁 수호자'를 목표로 정하는 주문을 무효화해도 '미궁 수호자'를 희생합니다. 해당 주문에게 다른 목표가 없는 경우, 해결될 때 무효화됩니다.

* 발동하는 마법진 주문은 부여할 지속물을 목표로 정합니다.

소유권 주장

{5}{U}{U}

부여마법 — 마법진

지속물에게 부여

당신이 부여된 지속물을 조종한다.

순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다. 부착된 상태는 유지되지만, "당신"에게 영향을 미치는 마법진 효과는 당신이 아니라 해당 조종자에게 계속 영향을 미치고, 장비의 조종자는 자신의 다음 본단계에 장비를 옮길 수 있습니다.

죽음의 위엄 릴리아나

{3}{B}{B}

플레인즈워커 — 릴리아나

5

+1: 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다. 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣는다.

-3: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 그 생물은 자신의 원래 색에 더불어 흑색이며, 자신의 원래 유형에 더불어 좀비다.

-7: 좀비가 아닌 생물을 모두 파괴한다.

* 좀비이면서 다른 유형을 가진 생물(예: 좀비 자칼)은 좀비 생물입니다.

용암 분사

{R}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 뿜어지는 용암은 그 목표에 피해 2점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

* 만약 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽을 경우, '용암 분사'의 대체효과는 목표 생물을 추방합니다. 용암 분사가 방지 효과로 인해 피해를 입히지 않거나 용암 분사가 전향 효과로 다른 생물에게 피해를 입히더라도, 이것은 목표 생물에 적용됩니다.

난도질뿔

{2}{G}

생물 — 야수

2/2

난도질뿔이 전장에 들어올 때, 마법물체 한 개를 목표로 정한다. 당신은 그 마법물체를 파괴할 수 있다. 당신의 상대들이 조종하는 마법물체는 탭된 채로 전장에 들어온다.

* 당신의 조종하에 '난도질뿔'이 전장에 들어옴과 동시에 상대의 조종하에 마법물체가 전장에 들어오는 경우, 해당 마법물체는 탭된 채로 들어오지 않습니다.

장갑의 만티코어

{4}{R}

생물 — 만티코어

5/4

장갑의 만티코어가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다. 상대를 목표로 정한다. 장갑의 만티코어는 그 상대에게 피해 3점을 입힌다.

* '장갑의 만티코어'의 격발능력을 스택에 쌓을 때 목표 상대를 선택할 수 없는 경우(대개 상대에게 방호가 있는 경우), 능력은 스택에서 제거되고 당신은 아무 생물에도 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓지 않습니다.

* '장갑의 만티코어'의 격발능력이 스택에 쌓이고 아직 해결되기 전일 때 한 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 다른 목표는 여전히 해당되는 영향을 받습니다.

무자비한 투창병

{2}{B}{R}

생물 — 미노타우로스 전사

4/2

{2}, 카드 한 장을 버린다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 생물이 방어하고 나면, '무자비한 투창병'의 능력은 그 방어를 취소할 수 없습니다.

* 목표 생물은 자신에게서 -1/-1 카운터가 제거되거나 자신에게 -1/-1 카운터를 올려놓을 수 없더라도 방어할 수 없습니다.

독기의 미라

{1}{B}

생물 — 좀비 자칼

2/2

독기의 미라가 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

* '독기의 미라'의 격발능력이 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어가 먼저 버릴 카드 하나를 선택하고, 다른 각 플레이어는 차례대로 버릴 카드를 선택합니다. 그런 다음 선택된 카드들을 동시에 버립니다. 아무도 버릴 카드를 정하기 전에 다른 플레이어가 버릴 카드를 볼 수 없습니다.

힘찬 도약

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받고 비행을 얻는다.

* 생물이 이미 방어당한 다음에는 해당 생물에 비행 능력을 부여해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다. 해당 생물의 방어 가능 여부에 영향을 주려면 최소한 공격자지정단에 '힘찬 도약'을 발동해야 합니다.

나가 활력자

{1}{G}

생물 — 나가 드루이드

1/2

{T}: 당신이 조종하는 대지가 생산할 수 있는 유형의 마나 한 개를 당신의 마나풀에 담는다.

* 마나의 유형은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색, 그리고 무색입니다.

* 대지의 유형이나 대지로 얻은 능력이 변경되면 대지가 생산할 수 있는 마나의 유형에 영향을 줄 수 있습니다.

* '나가 활력자'는 당신이 조종하는 대지의 모든 마나생산능력의 효과를 확인하지만, 해당 비용이나 유효성은 확인하지 않습니다. 예를 들어, '산업의 침탈'은 "{T}, 생명 1점을 지불한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다. 이 능력은 당신이 마법물체를 조종할 때에만 활성화할 수 있다."라는 효과를 가집니다. '산업의 침탈'과 '나가 활력자'를 모두 조종하는 경우, '나가 활력자'를 탭해 원하는 마나 색을 얻을 수 있습니다. 당신이 마법물체를 조종하는지, 생명 1점을 지불할 수 있는지, '산업의 침탈'이 언택되었는지 여부는 상관이 없습니다.

* '나가 활력자'는 대지가 생산하는 마나에 두는 제한(예: '영혼의 동굴'의 조건)은 따지지 않습니다. 오직 마나의 유형만 고려합니다.

가치 있는 자 네헵

{1}{B}{R}

전설적 생물 — 미노타우로스 전사

2/2

선제공격

당신이 조종하는 다른 미노타우로스들은 선제공격을 가진다.

당신의 손에 있는 카드가 한 장 이하인 한, 당신이 조종하는 미노타우로스는 +2/+0을 받는다.

가치 있는 자 네헵이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

* 손에 카드가 없거나 한 장이 되면, 네헵은 자신의 공격력 수정 효과의 영향을 받습니다.

* 네헵의 격발능력이 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어가 먼저 버릴 카드 하나를 선택하고, 다른 각 플레이어는 차례대로 버릴 카드를 선택합니다. 그런 다음 선택된 카드들을 동시에 버립니다. 아무도 버릴 카드를 정하기 전에 다른 플레이어가 버릴 카드를 볼 수 없습니다.

딱정벌레 소굴

{2}{B}

부여마법

당신이 생물에 -1/-1 카운터를 한 개 이상 올려놓을 때마다, 그만큼의 1/1 흑색 곤충 생물 토큰을 만든다.

* 어떤 효과에 의해 생물의 방어력보다 더 많은 -1/-1 카운터를 생물에 올리게 되는 경우, -1/-1 카운터를 모두 올려놓고 그만큼의 곤충을 생성합니다. 이로 인해 방어력이 음수가 되어도 마찬가지입니다.

새로운 관점

{5}{U}

부여마법

새로운 관점이 전장에 들어올 때, 카드 세 장을 뽑는다.

당신의 손에 카드가 일곱 장 이상 있는 한, 당신은 순환 비용을 지불하는 대신 {0}을 지불할 수 있다.

* '새로운 관점'의 대체 활성화비용을 지불하기로 선택하는 경우에도 순환 능력을 활성화하기 위해 해당 카드를 버려야 합니다.

* 손에 일곱 장 이상의 카드가 있는지 여부를 판단할 때 순환하려는 카드 역시 계산에 포함됩니다.

원소의 관리인 니사

{X}{G}{U}

플레인즈워커 —니사

X

+2: 점술 2를 한다.

0: 당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 그 카드가 대지 카드 또는 생물 카드이고, 전환마나비용이 원소의 관리인 니사에 올려진 충성 카운터 개수보다 적거나 같다면, 당신은 그 카드를 전장에 놓을 수 있다.

-6: 당신이 조종하는 대지를 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 대지들을 언택한다. 그 대지들은 턴종료까지 비행과 신속을 가진 5/5 정령 생물이 된다. 그 대지들은 생물이 된 이후에도 여전히 대지이다.

* X 값이 0이면, 니사는 아무런 충성 카운터도 가지지 않은 채로 전장에 들어오고, 능력을 활성화하기도 전에 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

* 니사의 두 번째 능력이 해결되는 동안, 카드를 전장에 놓을 수 없거나 놓지 않으면, 그 카드는 서고 맨 위에 그대로 남습니다.

* 니사의 두 번째 능력이 해결 중이면, 해결이 끝나기 전까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 플레이어는 카드를 보거나 카드를 전장에 놓기로 결정한 후에는 니사의 충성 카운터를 변경할 수 없습니다.

* 니사가 두 번째 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 가장 최근의 충성 카운터 개수를 사용해 서고 맨 위의 카드를 전장에 놓을 수 있는지 여부를 판단합니다. 니사가 피해를 입어 충성 카운터가 0이 되어서 전장을 떠났다면, 가장 최근의 충성 카운터 개수는 0입니다.

* 니사의 마지막 능력은 대지들의 기본 공격력과 방어력을 5/5로 설정합니다. 해당 대지에 올려져 있던

+1/+1 또는 -1/-1 카운터는 새로 설정된 값에 적용됩니다.

진실의 오케트라

{3}{W}

전설적 생물 — 신

3/6

이단공격, 무적

당신이 다른 생물을 세 개 이상 조종하지 않는 한, 진실의 오케트라는 공격하거나 방어할 수 없다.

{3}{W}: 경계를 가진 1/1 백색 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 오케트라는 공격하거나 방어하고 나면, 조종하는 다른 생물의 수가 두 개 이하가 되더라도 오케트라는 전투에 계속 참가합니다.

* 오케트라는 공격할 수 있도록 만들기 위해 다른 세 개의 생물로 공격할 필요는 없습니다. 이는 방어에도 동일하게 적용됩니다.

전진

{2}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+0을 받는다. X는 그 생물의 공격력이다.

//

승리

{2}{W}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 이단공격을 얻는다.

* X 값은 '전진'이 해결될 때만 결정됩니다. 다른 효과가 생물의 공격력을 변경해도 이 값은 턴 나중에 변경되지 않습니다.

예언자의 저장고

{4}

마법물체

{2}, {T}: 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다. 예언자의

저장고에 벽돌 카운터 한 개를 올려놓는다.

{T}: 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 당신은 턴종료까지 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 플레이할 수 있다. 예언자의 저장고에 벽돌 카운터가 세 개 이상 있는 경우에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* '예언자의 저장고'가 추방하는 카드들은 앞면이 보이도록 추방합니다.

* '예언자의 저장고'가 전장을 떠나거나 자신이 조종권을 잃은 경우에도 이 턴에 추방된 카드를 플레이할 수 있습니다.

* '예언자의 저장고'로 추방한 카드를 플레이할 때는 해당 카드의 플레이와 관련된 모든 일반 발동 시기 규칙을 따릅니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.

* 추방당한 카드가 대지 카드인 경우, 이 턴에 대지를 플레이할 수 있는 경우에만 추방당한 카드를 플레이할 수 있습니다.

* 추방한 카드를 플레이하지 않으면 추방 영역에 남습니다.

* 추방당한 카드를 플레이할 수 없거나 하지 않아도, '예언자의 저장고'의 첫 번째 능력은 자신에게 벽돌 카운터 한 개를 올려놓습니다.

* 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: 괴롭히는 목소리), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 카드의 마나 비용에 X가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

경로창조자 입회자

{1}{R}

생물 — 인간 마법사

2/1

{T}: 공격력이 2 이하인 생물을 목표로 정한다. 이번 턴에 그 생물은 방어될 수 없다.

* 해당 활성화능력이 해결될 때 목표로 정한 생물의 공격력이 2를 넘는 경우, 능력은 무효화되어 아무

효과도 발생하지 않습니다. 하지만 능력이 해결된 다음 해당 생물의 공격력이 2를 초과했다면, 해당 생물은 그 턴에는 방어당할 수 없습니다.

역병 발산자

{2}{B}

생물 — 좀비 야수

5/4

호전적

역병 발산자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 두 개를 올려놓는다.

당신이 조종하는 다른 좀비 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃는다.

* 당신이 조종하는 다른 좀비가 '역병 발산자'와 동시에 죽으면, '역병 발산자'의 마지막 능력이 해당 좀비에 대해 격발됩니다.

* 쌍두거인 게임에서 '역병 발산자'의 격발능력은 상대 팀에 피해 2점을 입힙니다.

준비

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받고 생명연결을 얻는다.

//

전투

{3}{G}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

당신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

* 생명연결은 중첩되지 않습니다.

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

* 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물이 피해를 입히면 당신은 전투피해뿐만 아니라 그만큼의 생명점도 얻습니다.

헤크마의 보호

{4}{W}

부여마법

상대가 조종하는 원천이 당신에게 피해를 입히려고 하면, 그 피해 중 1점을 방지한다.

* 여러 원천이 당신에게 한 번에 피해를 입히려는 경우(예를 들어, 여러 공격생물이 공격하는 경우) 각 원천이 입히는 피해 중 1점이 방지됩니다.

* 당신이 조종하는 생물들이 입을 피해는 영향을 받지 않습니다.

* 플레인즈워커를 조종하는 동안 방지 효과가 당신이 입을 비전투 피해에 적용되는 경우, 방지 효과를 플레인즈워커 전향 효과 이전 또는 이후에 적용할 지 선택합니다. '헤크마의 보호'의 방지 효과를 먼저 적용하는 경우, 플레인즈워커 전향 효과는 여전히 나머지 피해에 적용됩니다. 당신이 플레인즈워커 전향 효과를 먼저 적용하고 상대가 그 피해를 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 입히려고 하는 경우, 아무런 피해도 방지되지 않습니다.

배회하는 세포파드

{1}{G}{G}

생물 — 고양이 뱀

4/3

배회하는 세포파드는 무효화될 수 없다.

당신이 조종하는 생물 주문들은 무효화될 수 없다.

* 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 여전히 당신이 조종하는 생물 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 그 생물 주문은 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.

채석장 운반꾼

{3}{G}

생물 — 낙타

4/3

채석장 운반꾼이 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.

* 각 카운터 종류에 대해 동일한 선택을 할 필요는 없습니다. 예를 들어, 기디온 플레인즈워커에게 충성 카운터 두 개와 -1/-1 카운터 세 개가 올려져 있는 경우, 충성 카운터를 하나 더 올려놓고 -1/-1 카운터 한 개를 제거할 수 있습니다.

거지

{2}{B}{B}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.

//

부자

{5}{U}{U}

집중마법

여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그리고 나서, 이 카드를 추방한다.)

각 상대는 자신이 조종하는 생물 한 개를 선택한다. 당신은 그 생물들의 조종권을 얻는다.

* '거지'는 해결될 때 전장에 있는 생물들에만 영향을 미칩니다. 전장에 들어오는 생물이나 턴 나중에 생물이 된 생물이 아닌 지속물에게는 영향을 주지 않습니다.

* '부자'의 효과는 목표를 정하지 않기 때문에 방호를 가진 생물들에게도 영향을 줄 수 있습니다.

* '부자'의 효과는 무한정 지속되며, 정화단에도 사라지지 않습니다.

* '부자'가 해결 중이면, 해결이 끝나기 전까지 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 상대는 생물을 선택한 후 당신이 그 생물의 조종권을 얻기 전에 그 생물을 제거하려고 시도할 수 없습니다.

* 다인전 게임에서 각 상대는 자신이 생물을 조종하고 있는 경우에 한 해 자신이 조종하는 생물을 차례대로 선택합니다. 각 상대를 선택을 마치면 당신은 선택된 각 생물의 조종권을 동시에 얻습니다.

위풍당당한 카라칼

{3}{W}{W}

생물 — 고양이

3/3

당신이 조종하는 다른 고양이들은 +1/+1을 받고 생명연결을 가진다.

위풍당당한 카라칼이 전장에 들어올 때, 생명연결을 가진 1/1 백색 고양이 생물 토큰 두 개를 만든다.

* 생명연결은 중첩되지 않습니다.

* '위풍당당한 카라칼'의 마지막 능력으로 만들어진 고양이를 포함하여, 당신이 조종하는 모든 다른 고양이들은 +1/+1을 받고 생명연결을 가집니다.

불굴의 로나스

{2}{G}

전설적 생물 — 신

5/5

치명타, 무적

당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 조종하지 않는 한, 불굴의 로나스는 공격하거나 방어할 수 없다.

{2}{G}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받고 돌진을 얻는다.

* 로나스가 공격하거나 방어하고 나면, 당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 더 이상 조종하지 않더라도 로나스는 전투에 계속 참가합니다.

* 로나스가 공격할 수 있도록 만들기 위해 공격력이 4 이상인 다른 생물로 공격할 필요는 없습니다. 이는 방어에도 동일하게 적용됩니다.

로나스 기념비

{3}

전설적 마법물체

당신이 발동하는 녹색 생물 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받고 돌진을 얻는다.

* '로나스 기념비'의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 생물 주문을 목표로 정할 수 없습니다.

강 이무기

{5}{U}

생물 — 이무기

5/5

당신의 무덤에 카드가 다섯 장 이상 없다면, 강 이무기는 공격할 수 없다.

순환 {U} ({U}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* '강 이무기'가 공격하고 나면, 무덤에 있는 카드가 네 장 이하가 되더라도 '강 이무기'는 전투에 계속 참가합니다.

무자비한 저격수

{B}

생물 — 인간 궁수

1/2

당신이 카드를 순환하거나 버릴 때마다, 당신은 {1}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '무자비한 저격수'의 격발능력이 해결되는 동안 {1}를 여러 번 지불해 생물에 더 많은 카운터를 올려놓을 수 없습니다.

모래worm 결집

{6}{G}{G}

부여마법

비행을 가진 생물은 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 없다.

당신의 종료단 시작에, 5/5 녹색 worm 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 생물이 당신이나 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격하고 나면, 비행을 얻더라도 전투에 계속 참가합니다. 마찬가지로, 비행을 가진 생물이 공격하는 상태로 전장에 들어오는 경우, '모래worm 결집'의 첫 번째 능력은 그 공격을 취소할 수 없습니다.

통찰의 추구자

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

1/3

{T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다. 당신이 이 턴에 생물이 아닌 주문을 발동한 경우에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 생물이 아닌 주문이 발동된 이후에는 해결 또는 무효화 여부는 중요하지 않습니다. '통찰의 추구자'의 능력을 활성화할 때 그 주문은 계속 스택에 남아 있을 수 있습니다.

무덤의 그림자

{1}{B}

순간마법

이 턴에 당신이 순환하거나 버린 당신의 무덤에 있는 모든 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* '무덤의 그림자'는 당신이 어떤 이유로든 버린 카드를 모두 손으로 되돌립니다. 여기에는 순환한 카드, 상대의 '고해'에 버린 카드, '괴롭히는 목소리'를 발동하기 위해 버린 카드가 모두 포함됩니다.

* 광기를 가진 카드를 버리지만 발동하지 않는 경우, '무덤의 그림자'는 당신의 무덤에서 이 카드를 찾을 수 있습니다. 광기를 가진 카드를 발동하는 경우, '무덤의 그림자'가 당신의 무덤에서 이 카드를 찾을 수 없습니다.

영혼난도 마도사

{R}

생물 — 인간 마법사

1/2

기량

당신이 조종하는 원천이 상대가 조종하는 생물에게 비전투피해를 입히려고 한다면, 대신에 그 생물에 그만큼의 -1/-1 카운터를 올려놓는다.

* 어떤 효과가 당신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물이 서로 싸우도록 만드는 경우, 피해는 동시에 입혀집니다. 예를 들어, 당신의 2/2 생물이 상대의 4/4 생물과 싸우는 경우, 당신의 생물은 피해 4점을 입고 상대의 생물은 -1/-1 카운터 두 개를 자신에게 올려놓습니다.

* 상대가 조종하는 주문이나 능력으로 인해 당신이 조종하는 원천이 상대가 조종하는 생물에게 비전투피해를 입히는 경우, 그 피해는 -1/-1 카운터로 대체됩니다.

* '영혼난도 마도사'의 효과는 방지 효과가 아닙니다. 방지할 수 없는 피해는 -1/-1 카운터로 대체됩니다.

* 여러 방지 및/또는 대체효과가 동일한 피해에 적용될 경우, 피해를 입으려고 하는 생물의 조종자가 적용되는 순서를 선택합니다. 예를 들어, 상대가 '제루의 결의'의 효과를 적용하기로 선택하여 -1/-1 카운터를 올리는 대신 피해를 방지할 수 있습니다. 또는 '모욕'이 피해를 두 배로 만들기 전에 상대가

피해를 -1/-1 카운터로 전환할 수도 있습니다. 그러면 '모욕'의 효과가 더 이상 적용되지 않습니다.

영혼칼침꾼

{3}{B}

생물 — 전갈 악마

4/5

영혼칼침꾼이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 두 개를 올려놓는다.

영혼칼침꾼이 죽을 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 영혼칼침꾼에 올려진 -1/-1 카운터 수만큼 그 생물에 -1/-1 카운터를 올려놓을 수 있다.

* '영혼칼침꾼'의 두 번째 능력은 하나의 생물을 목표로 정해 모든 카운터를 올려놓습니다. 여러 생물에게 카운터를 나누어 분배할 수 없습니다.

미려한 고뇌

{2}{B}

순간마법

생물 한 개 또는 두 개를 목표로 정한다. 그 생물들에 -1/-1 카운터 두 개를 배분한다.

* '미려한 고뇌'를 발동할 때 카운터를 어떻게 분배할지 결정합니다. 각 목표 생물은 최소한 한 개의 카운터를 분배받아야 합니다.

* '미려한 고뇌'에 대응하여 목표 생물 두 개 중 하나가 유효하지 않게 되면, 그 생물에 올려질 -1/-1 카운터는 사라집니다. 그 카운터는 다른 유효한 목표에 올려질 수 없습니다.

초자연적 체력

{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 +2/+0을 받고 "이 생물이 죽을 때, 이 생물을 소유자의 조종하에 탭된 채로 전장으로 되돌린다."를 얻는다.

* '초자연적 체력'의 효과는 한 번만 적용됩니다. 목표 생물이 죽은 다음 전장으로 되돌아오면 새로운 생물로 간주됩니다. 이 새로운 생물이 죽으면, 전장으로 다시 되돌아오지 않습니다.

물자수송 대상단

{4}{W}

생물 — 낙타

3/5

물자수송 대상단이 전장에 들어올 때, 당신이 탭된 생물을 조종한다면, 경계를 가진 1/1 백색 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* '물자수송 대상단'이 전장에 들어올 때 탭된 생물을 조종하고 있지 않다면, 능력은 격발되지 않습니다. 생물을 바로 탭할 수 있더라도 마찬가지입니다. 능력이 해결될 때 탭된 생물을 하나도 조종하고 있지 않으면 아무 효과도 발휘되지 않습니다.

* 어떤 효과에 의해 '물자수송 대상단'이 탭된 채로 전장에 들어오는 경우, 자신의 격발능력의 격발 조건을 충족합니다.

동시 공격

{2}{G}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 언탭한다. 그 생물들은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

* 두 개, 한 개 또는 영 개의 목표를 정해 '동시 공격'을 발동할 수 있습니다.

* '동시 공격'은 언탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그래도 여전히 +2/+2를 받습니다.

* '동시 공격'이 생물 두 개를 목표로 정하고 능력이 해결되기 전에 그 중 하나가 유효하지 않은 목표가 되면, 나머지 목표 생물은 여전히 언탭되고 +2/+2를 받습니다.

* 같은 생물이 +4/+4를 받도록 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

넝마 미라 (플레인즈워커 덱에만 해당)

{1}{B}

생물 — 좀비 자칼

1/2

넝마 미라가 죽을 때, 각 상대는 생명 2점을 잃는다.

* '닝마 미라'가 치명피해를 입음과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 격발능력이 스택에 쌓이기 전에 게임에서 패배합니다.

* 쌍두거인 게임에서 '닝마 미라'의 격발능력은 상대 팀에 피해 4점을 입힙니다.

타작 도마뱀

{2}{R}

생물 — 도마뱀

3/2

당신의 손에 있는 카드가 한 장 이하인 한, 타작 도마뱀은 +1/+2를 받는다.

* 생물이 피해를 입었다면, 그 피해는 정화단까지 남아 있습니다. 손에 있는 카드가 한 장 이하일 때 '타작 도마뱀'이 피해 2점 또는 3점을 입었다가, 턴 나중에 주문이나 능력이 해결되어 손에 두 장의 카드가 있는 경우, '타작 도마뱀'은 파괴됩니다. 마찬가지로, 이로 인해 방어력이 0이 되면 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

신 파라오의 왕좌

{2}

전설적 마법물체

당신의 종료단 시작에, 각 상대는 당신이 조종하는 탭된 생물의 개수만큼 생명력을 잃는다.

* 각 종료단의 시작에 '신 파라오의 왕좌'의 능력이 격발됩니다. 조종하고 있는 탭된 생물이 없어도 마찬가지입니다. 조종하는 탭된 생물의 수는 능력이 해결될 때 확인됩니다.

* 당신의 종료단 시작에 다른 능력이 격발되는 경우, 상대가 조종하는 능력이 먼저 해결된 후 당신이 조종하는 능력이 해결됩니다. 각 플레이어는 자신의 격발능력을 원하는 순서로 지정합니다.

* 쌍두거인 게임에서 '신 파라오의 왕좌'의 격발능력은 상대 팀에 당신이 조종하는 탭된 생물 수의 두 배만큼 피해를 입힙니다. 팀원이 조종하는 탭된 생물은 계산에 포함되지 않습니다.

회개할 시간

{W}

순간마법

이 턴에 좀비에게 방어되거나 좀비를 방어한 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

* '회개할 시간'은 현재 좀비를 방어하고 있거나 좀비에게 방어되고 있는 생물, 또는 이 턴에 좀비를 방어했거나 좀비에게 방어당한 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

* '회개할 시간'은 목표 생물을 방어했거나 목표 생물에게 방어당한 순간에 두 번째 생물이 좀비였는지만 따집니다. 해당 좀비가 좀비가 아닌 생물이 되거나 전장을 떠났어도 '회개할 시간'은 여전히 첫 번째 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

침입자의 저주

{1}{B}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

생물이 부여된 플레이어의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 플레이어는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 부여된 플레이어의 조종하에 생물이 전장에 들어와서 그 플레이어가 조종하는 능력이 격발되는 경우, 그 플레이어의 턴에는 '침입자의 저주'의 격발능력이 먼저 해결되고 당신의 턴에는 나중에 해결됩니다.

결속의 시험

{2}{W}

부여마법

결속의 시험이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+1을 받고 경계를 얻는다. 카르투슈가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때, 결속의 시험을 소유자의 손으로 되돌린다.

* '결속의 시험'의 격발능력은 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 생물들에만 영향을 줍니다. 그 턴의 나중에 당신이 조종하게 되는 생물에게는 영향을 미치지 않습니다.

* 어떤 효과에 의해 공격할 때 생물을 분전시키는 경우, 해당 생물이 경계를 가졌더라도 그렇게 할 수 있습니다. 그 생물은 탭되지 않습니다.

유예의 고관

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

2/2

섬광

유예의 고관이 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 이 턴에 그 생물이 공격하거나 방어했다면, 당신은 그 생물을 추방할 수 있다. 다음 종료단 시작에 그 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* '유예의 고관'의 격발능력은 모든 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 하지만 생물이 이 턴에 공격자나 방어자로 선언된 경우에만 그 생물에게 영향을 줍니다. '유예의 고관'을 전투단 또는 이 턴 나중에 발동하는지는 상관이 없습니다. 이 능력은 공격 또는 방어하면서 전장에 들어온 생물에게는 영향을 주지 않습니다.

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

* 이런 식으로 추방된 토큰 생물은 전장으로 되돌아오지 않습니다.

다면 고관

{2}{U}{U}

생물 — 변신괴물 성직자

0/0

당신은 다면 고관으로 하여금 전장에 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어오도록 할 수 있다. 다면 고관이 방부처리되었다면, 토큰은 마나 비용이 없고, 백색이며, 자신의 다른 유형에 더불어 좀비이다.

방부처리 {3}{U}{U}

* '다면 고관'은 해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

* '다면 고관'이 자신의 복사 효과의 일부로 얻는 속성은 다른 효과가 복사할 수 있는 복사 가능한 값입니다.

* 선택된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 취급합니다.

* 선택된 생물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 다른 '다면 고관'의 복사본인 경우) '다면 고관'은 선택된 생물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.

* 선택된 생물이 토큰인 경우, '다면 고관'은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다. 이 경우 방부처리되지 않는 한 '다면 고관'은 토큰이 아닙니다.

* 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 '다면 고관'이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물이] 전장에 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

* '다면 고관'이 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, '다면 고관'은 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물만 선택할 수 있습니다.

치료의 고관

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

2/1

당신이 조종하는 생물에 -1/-1 카운터가 한 개 이상 놓이려고 한다면, 대신에 그 숫자에서 하나를 뺀 만큼의 -1/-1 카운터를 놓는다.

* "당신이 조종하는 생물에 놓이려고 한다면"은 -1/-1 카운터를 가진 채로 전장에 들어오는 생물을 포함합니다. 자신이 '치료의 고관'을 조종하는 동안 생물이 -1/-1 카운터를 가지고 전장에 들어온다면, 그 개수에 하나를 뺀 수만큼의 카운터를 가지고 들어옵니다.

* 어떤 효과가 -1/-1 카운터를 한 개 이상 가진 '치료의 고관'을 전장에 놓으려고 하는 경우, 효과가 적용되지 않습니다. 이는 해당 생물이 전장에 들어오기 전에 '치료의 고관'을 조종하고 있어야만 효과를 적용할 수 있기 때문입니다. 이는 '치료의 고관'이 전장에 들어오는 것과 동시에 -1/-1 카운터를 가진 채 전장에 들어오는 모든 생물에게도 동일하게 적용됩니다.

* 자신이 조종하는 '치료의 고관'이 추가될 때마다 생물에 놓이는 -1/-1 카운터도 하나씩 줄어듭니다.

야생 동물의 고관

{3}{G}

생물 — 나가 성직자

3/4

당신은 당신의 서고 맨 위의 카드를 볼 수 있다. (당신은 언제든지 이렇게 할 수 있다.)

당신은 서고 맨 위 카드가 생물 카드라면 그 카드를 발동할 수 있다.

당신은 마나를 원하는 유형의 마나인 것처럼 지불하여 생물 주문을 발동할 수 있다.

* '야생 동물의 고관'은 우선권이 없더라도 당신이 원할 때마다 서고 맨 위의 카드를 볼 수 있게 해줍니다(한

가지 제한은 아래 참조). 이 행위는 스택을 사용하지 않습니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.

* 주문을 발동하거나 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 해당 주문의 발동이나 해당 능력의 활성화가 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 즉, 서고 맨 위의 카드를 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있습니다.

* 보통 당신의 본단계에 스택이 비었을 경우에만 '야생 동물의 고관'을 통해 당신의 서고 맨 위에 있는 생물 카드를 발동할 수 있습니다. 해당 생물 카드에 섬광 능력이 있다면, 상대의 턴이라도 순간마법처럼 발동할 수 있습니다.

* 마나를 원하는 유형의 마나인 것처럼 지불하여, 서고 맨 위에서 발동하는 생물 주문을 비롯해 모든 생물 주문을 발동할 수 있습니다.

* 그 주문을 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 출현비용 또는 '정해진 대로'의 대체비용 등과 같은 대체비용을 지불할 수도 있습니다.

* 서고 맨 위에 있는 카드는 손에 있는 카드가 아니므로, 순환하거나 버리거나 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.

전쟁화염 투창병

{3}{R}

생물 — 미노타우로스 전사

2/3

전쟁화염 투창병이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 전쟁화염 투창병은 그 생물에게 피해 X점을 입힌다. X는 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 개수다.

* '전쟁화염 투창병'의 능력을 사용할 때 분할 카드는 한 장으로 계산됩니다. 분할 카드에 순간마법과 집중마법이 모두 있더라도 마찬가지입니다.

망자 주시자

{2}

마법물체 생물 — 고양이

2/2

망자 주시자를 추방한다: 각 상대는 자신의 무덤에서 카드 두 장을 선택하고 나머지는 추방한다.

* 무덤에 있는 카드가 한 장 또는 두 장인 상대는 카드를 추방하지 않습니다.

* 이 능력이 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어가 (그 플레이어가 상대방인 경우) 먼저 무덤에서 카드 두 장을 선택하고 다른 상대들도 턴 순서대로 선택합니다. 그 후, 무덤에 있는 다른 카드들을 모두 동시에 추방합니다. 각 플레이어는 자신보다 먼저 선택한 플레이어의 결정을 알 수 있습니다.

방중한 하수인

{W}{B}

생물 — 좀비

2/2

다른 좀비가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* '방중한 하수인'이 다른 좀비 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우 능력이 해당 좀비에 대해 격발됩니다.

* 쌍두거인 게임에서 '방중한 하수인'의 격발능력은 상대 팀에 피해 2점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻습니다.

질책의 바람

{1}{U}

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.

* 목표인 대지가 아닌 지속물이 '질책의 바람'이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 어떤 플레이어도 서고 맨 위의 카드를 잃지 않습니다.

천공 추적자

{3}{U}

생물 — 조류 마법사

2/2

비행

당신이 카드를 순환하거나 버릴 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 비행을 얻는다.

* 생물이 이미 방어당한 다음에는 해당 생물에 비행 능력을 부여해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다. 비행 능력이 해당 생물의 방어 가능 여부에 영향을 주려면 최소한 공격자지정단에 카드를 순환하거나 버려야 합니다.

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