

젠디카르 전투 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Matt Tabak이 편집

최종 수정일: 2015년 8월 25일

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

젠디카르 전투 세트는 274장의 카드(커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 53장, 미식레어 카드 15장, 기본 대지 25장)로 구성되어 있습니다. 일부 **젠디카르 전투** 부스터팩에는 **젠디카르 탐험** 카드도 들어 있습니다(아래 참조).

프리릴리즈 이벤트: 2015년 9월 26일 ~ 27일

출시 주말: 2015년 10월 2일 ~ 4일

게임데이: 2015년 10월 24일 ~ 25일

젠디카르 전투 세트는 공식 출시일인 2015년 10월 2일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용할 수 있습니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *타르커의 칸*, *재창조된 운명*, *타르커의 용*, *매직의 기원*, 및 **젠디카르 전투**입니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트에 대한 전체 정보는 [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magicwizards.com/rules)에서 확인하십시오.

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

젠디카르 탐험

*젠디카르 탐험*으로 엘드라지와의 전투에 대지 그 자체를 활용해 보십시오. 이 특별한 세트에는 여태 **매직**에 등장했던 기존 대지의 *젠디카르* 버전이 포함되어 있습니다.

* *젠디카르 전투* 부스터팩에서 등장하는 *젠디카르 탐험* 카드는 25가지입니다. 나머지 20가지 카드는 *관문수호대의 맹세* 부스터팩에서 등장합니다. *젠디카르 탐험* 카드에는 고유한 확장판 기호가 있습니다.

* *젠디카르 탐험* 카드는 매우 희귀합니다. *젠디카르 전투* 프리미엄 미식 레어 포일보다 약간 더 높은 확률로 획득할 수 있습니다.

* *젠디카르 전투* 부스터팩에 등장하는 *젠디카르 탐험* 카드는 해당 부스터팩을 사용하는 모든 리미티드 이벤트에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 실드 덱 토너먼트에서 카드풀에 포함됩니다. 부스터 드래프트 토너먼트에선 이 카드들을 반드시 카드풀로 드래프트해야 합니다.

* 하지만, *젠디카르 탐험* 카드들은 이전에 그 카드들을 사용할 수 있었던 모든 컨스트럭티드 형식에서만 사용할 수 있습니다. *젠디카르 전투* 부스터팩에 등장한다는 이유로 스탠다드에서 사용할 수 있다는 것은 아닙니다.

* 프리미엄 포일 *젠디카르 탐험* 영문 카드는 모든 언어의 부스터팩에서 등장합니다.

변경된 규칙: 멀리건

젠디카르 전투 프리릴리즈 이벤트를 시작으로 기존의 멀리건 규칙이 새롭게 바뀝니다. 참고용으로 기존 규칙을 먼저 알려드리겠습니다.

게임을 시작할 때 각 플레이어는 자신의 *시작 손크기*(보통 7장) 만큼 카드를 뽑습니다. 각 플레이어는 뽑은 카드를 그대로 *시작 손*으로 사용할 것인지 아니면 카드를 서고에 다시 섞어 넣은 후 한 장 줄어든 개수의 새 손을 뽑는 멀리건을 할 것인지 차례대로 결정합니다. 이렇게 뽑은 각 손은 그대로 사용하거나 다시 멀리건할 수 있습니다. 이후의 각 멀리건은 한 장의 카드가 더 줄어든 만큼 뽑게 되며, 이 과정은 모든 플레이어가 자신의 손을 확정할 때까지 지속됩니다.

다음과 같은 변경 사항이 9월 26일부터 기존의 규칙에 추가로 적용됩니다.

플레이어들이 손을 확정하고 나면, 시작 손크기보다 적은 수의 카드를 가진 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 봅니다. 그러고 나서 본 카드를 자신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있습니다. (이는 근본적으로 '점술 1' 키워드 행동과 같습니다)

* 여러 플레이어가 멀리건을 한 경우, 가장 먼저 시작하는 플레이어가 자신의 서고 맨 위의 카드를 보고 맨 밑에 놓을지 결정합니다. 그 후, 멀리건을 한 각 플레이어가 차례대로 이를 행합니다.

* 멀리건을 한 횟수와 상관없이 손을 확정된 후 서고 맨 위의 카드를 한 번만 볼 수 있습니다. 이 방법으로 여러 장의 카드를 보거나 서고 맨 밑에 놓을 수는 없습니다.

* 일부 다인전 형식에서는 첫 멀리건 시 시작 손의 카드 개수가 줄지 않습니다. 자신의 서고 맨 위의 카드를 보거나 맨 밑에 놓으려면 두 번째 멀리건을 진행해야 합니다.

* 멀리건한 각 플레이어는 다른 플레이어가 '수맥'카드들의 능력과 같은 "확정 손"과 연관된 능력을 사용하기 전에 자신의 서고 맨 위의 카드를 맨 밑에 놓을지 결정합니다.

새로운 키워드: 결여

엘드라지는 알려진 것처럼 마나의 색을 초월합니다. 결여는 주문의 마나 비용에 상관없이 해당 카드를 무색으로 만드는 새로운 키워드 능력입니다.

먼지 추적자

{2}{B}{R}

생물 — 엘드라지

5/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

신속

각 종료단 시작에, 당신이 조종하는 다른 무색 생물이 없다면, 먼지 추적자를 소유자의 손으로 되돌린다.

결여에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.113. 결여

702.113a 결여는 특성 정의 능력이다. "결여"는 "이 물체는 무색이다."를 의미한다. 이 능력은 게임 밖을 포함한 모든 영역에서 적용된다. 규칙 604.3 참조.

* 결여가 있는 카드는 기존의 엘드라지 카드가 사용하던 투명 프레임을 변형시킨 프레임을 사용합니다. 카드의 맨 윗부분은 해당 엘드라지를 가렸던 다면체의 질감을 기반으로 한 특정 색을 배경 위에 보여줍니다. 이와 같은 배색은 덱짜기와 게임플레이를 돕기 위해 계획된 것입니다.

* 결여를 가진 카드는 오로지 무색입니다. 무색임과 동시에 마나 비용에 포함된 마나의 색인 게 아닙니다.

* 다른 카드나 능력이 결여를 가진 카드에 색을 부여할 수 있습니다. 그럴 경우 해당 카드는 무색임과 동시에 그 색을 가지는 게 아니라, 새로 부여된 색이 됩니다.

* 결여는 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

* 카드가 결여를 잃는 경우에도 그 카드는 여전히 무색입니다. (결여 효과처럼) 물체의 색을 바꾸는 효과는 물체가 결여를 잃기 전에 적용되는 것으로 간주합니다.

새로운 키워드: 섭식

엘드라지는 자신에게 저항하는 것들의 실체를 포함하여 앞을 가로막는 모든 것을 파괴합니다. 섭식은 상대에게 전투피해를 입혀서 해당 플레이어의 서고에서 카드를 추방하는 생물에서 찾을 수 있는 새로운 키워드 능력입니다.

안개 침입자

{1}{U}

생물 — 엘드라지 드론

1/2

결여 (이 카드는 무색이다.)

비행

섭식 (이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다.)

섭식에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.114. 섭식

702.114a 섭식은 격발능력이다. "섭식"은 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다."를 의미한다.

702.114b 한 생물이 여러 개의 섭식을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

* 카드는 앞면이 보이게 추방합니다.

* 섭식 능력이 해결될 때 해당 플레이어의 서고에 카드가 없다면 아무 일도 일어나지 않습니다. 그 플레이어는 즉시 게임에서 패배하는 것이 아니라 빈 서고에서 카드를 뽑아야 하는 경우 패배합니다.

새로운 엘드라지 테마: 처리자

이번 세트의 일부 카드 중에는 상대가 소유한 추방된 카드를 '연료'로 삼아 다양한 효과를 발휘할 수 있습니다. 이런 능력을 가진 카드 대부분은 처리자라는 새로운 생물 유형을 지닙니다.

황무지 교살자

{2}{B}

생물 — 엘드라지 처리자

3/2

결어 (이 카드는 무색이다.)

황무지 교살자가 전장에 들어올 때, 당신은 추방 영역에서 상대가 소유한 카드 한 장을 그 플레이어의 무덤에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -3/-3을 받는다.

* 주문이나 능력이 두 개 이상의 추방된 카드를 무덤에 넣도록 요구하는 경우엔 서로 다른 상대가 소유한 카드들을 선택할 수도 있습니다. 선택된 각 카드는 각 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

* 대체효과가 어디서든 무덤으로 들어갈 카드를 그 대신에 추방하는 경우('일인자 아나펜자'와 같은 효과로 인해), 추방된 카드를 그 카드 소유자의 무덤에 넣겠다고 할 수 있습니다. 해당 카드는 새로운 객체가 되어 추방 영역에 남습니다. 이런 경우, 두 개 이상의 추방된 카드를 무덤에 넣어야 할 때 추방된 카드 하나만을 사용할 수는 없습니다. 반대로, 같은 상황에서 두 개의 개별적인 주문이나 능력이 각기 추방된 카드 한 장을 소유자의 무덤에 넣도록 요구하는 경우엔 그 추방된 카드를 사용할 수 있습니다.

* 특정 효과로부터 권한을 부여받지 않는 한, 플레이어는 추방 영역에 있는 뒷면 상태 카드의 앞면을 확인할 수 없습니다.

* 추방 영역에 있는 뒷면 상태 카드들은 무엇에 의해 뒷면 상태로 추방되었는지와 언제 뒷면 상태로 추방되었는지의 두 가지 기준으로 분류됩니다. 추방 영역에서 뒷면 상태의 카드를 소유자의 무덤에 넣으려는 경우엔 먼저 위의 기준으로 분류된 그룹 중 한 그룹을 선택한 후 해당 그룹에 포함된 카드 중 하나를 무작위로 고릅니다. 예를 들어, 한 마법물체에 의해 상대가 자신의 손인 카드 세 장을 뒷면 상태로 추방했습니다. 그리고 다음 턴에 그 마법물체에 의해 상대가 다른 카드 두 장을 뒷면 상태로 추방했습니다. '황무지 교살자'를 사용하여 이렇게 추방된 카드 중 하나를 소유자의 무덤에 넣으려는 경우엔 첫 번째나 두 번째 그룹을 선택한 후 그 그룹의 카드 중 하나를 무작위로 선택하여 무덤에 넣습니다.

새로운 엘드라지 테마: 엘드라지 자손

엘드라지 군대의 하위 계급이 마지막으로 목격된 이후로 진화했습니다. 이 세트의 몇몇 카드는 엘드라지 자손 생물 토큰을 전장에 놓게 합니다. 이 토큰들은 모두 동일한 특성을 가집니다.

자손부화낭

{G}

생물 — 엘드라지 드론

1/1

결여 (이 카드는 무색이다.)

자손부화낭이 죽을 때, 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {1}를 담는다."를 가진다.

* 엘드라지 자손은 *전체/카드* 블록에 등장하는 엘드라지 산란체와 비슷합니다. 엘드라지 자손은 0/1이 아니라 1/1이라는 사실에 유의하시기 바랍니다.

* '엘드라지'와 '자손'은 각기 개별적인 생물 유형입니다. 예를 들어, '엘드라지'에 영향을 미치는 모든 것은 이 토큰에도 그 영향을 미칩니다.

* 엘드라지 자손 생물 토큰을 희생하여 마나풀에 {1}를 담는 행위는 마나 능력입니다. 이 행위는 스택에 쌓이지 않으므로 대응할 수 없습니다.

* 엘드라지 자손을 생성하는 일부 순간마법과 집중마법에는 목표가 필요합니다. 이러한 주문이 해결되려고 할 때 주문의 모든 목표가 합법적이지 않게 되면 해당 주문은 무효화되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 따라서 엘드라지 자손 토큰도 얻을 수 없습니다.

기존 엘드라지 테마: "발동할 때" 격발능력

이 세트의 몇몇 카드는 그 주문을 발동할 때 격발하는 격발능력을 가지고 있습니다. 다른 카드들은 다른 주문을 발동할 때 격발하는 능력을 가지고 있습니다.

망각 살포자

{6}

생물 — 엘드라지

5/8

망각 살포자를 발동할 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 추방한다. 그 후 당신은 추방 영역에서 그 플레이어가 소유한 대지 카드를 원하는 만큼 당신의 조종하에 전장에 놓을 수 있다.

빼기 드론

{2}{R}

생물 — 엘드라지 드론

3/1

결여 *(이 카드는 무색이다.)*

{T}: 빼기 드론은 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

당신이 무색 주문을 발동할 때마다, 빼기 드론을 언택한다.

* 이 능력은 해당 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

* 일단 이 능력이 격발되면 해당 주문이 어떻게 되는지는 상관없습니다. 이 능력이 해결되기 전에 그 주문이 무효화되더라도 이 능력은 스택에 남습니다.

새로운 키워드: 각성

엘드라지에 포워된 젠디카르의 대지가 자신을 스스로 지키고자 깨어납니다. 각성은 플레이어가 자신이 조종하는 대지를 정령 생물로 바꿀 수 있는 순간마법이나 집중마법에서 찾을 수 있는 새로운 키워드입니다.

수직 낙하

{2}{W}

집중마법

택된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

각성 3—{5}{W} ({5}{W}를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 세 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

각성에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.112. 각성

702.112a 각성은 일부 순간마법이나 집중마법에 등장한다. 이는 두 가지 능력을 나타낸다. 각성을 가진 주문이 스택에 쌓여 있는 동안 작동하는 정적능력과 주문능력이다. "각성 N—[비용]"은 "이 주문의 마나 비용 대신에 [비용]을 지불하고 이 주문을 발동할 수 있다"와 "이 주문의 각성 비용이 지불되면 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 N개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다."를 의미한다. 주문의 각성 비용 지불 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h를 따른다.

702.112b 각성을 가진 주문의 조종자는 주문의 각성 비용을 지불하는 경우에만 각성 주문 능력의 목표를 정한다. 그렇지 않으면 해당 주문은 각성 능력의 목표가 없는 것처럼 발동된다.

* 마나 비용을 지불하고 각성이 있는 주문을 발동하여 첫 번째 효과만 사용할 수 있습니다. 각성 비용을 지불하고 주문을 발동하면 두 효과를 모두 사용합니다.

* 각성이 아닌 주문의 일부가 목표를 요구하면 합법적인 목표를 정해야 합니다. "목표"라는 단어마다 합법적인 목표를 정하지 못하면 해당 주문을 발동할 수 없습니다. 다만, 각성 비용을 지불하고 주문을 발동하면 각성 능력의 합법적인 목표 하나만 필요합니다.

* 각성을 가진 주문이 여러 목표(자신이 조종하는 대지 포함)를 정한 경우 그 주문이 해결되려 할 때 일부 목표가 유효하지 않게 된다면, 그 주문은 유효하지 않은 목표에 아무런 영향을 미치지 않습니다.

* 각성 부분을 제외한 주문이 목표를 요구하지 않는데 플레이어가 각성 비용을 지불해서 그 주문을 발동하고, 그에 대응해 각성의 목표로 정한 대지가 파괴되는 경우처럼 해당 대지가 그 주문이 해결되기 전에 유효하지 않게 된다면 그 주문은 무효화됩니다.

* 그 대지는 자신이 원래 가진 다른 유형, 하위 유형 및 상위 유형을 유지합니다. 또한, 그러한 하위 유형의 결과로 가졌던 마나 능력도 유지합니다. 예를 들어, 이 방식으로 생물이 된 숲은 여전히 탭하여 {G}를 생산할 수 있습니다.

* 각성은 플레이어가 조종하는 대지에 색을 부여하지 않습니다. 대부분의 대지가 무색이므로 대지 생물이 된 대부분의 대지도 무색입니다.

새로운 능력 용어: 결집

결집은 기존의 생물 유형인 동맹과 연관된 새로운 능력어입니다. 결집은 결집을 가진 생물이나 다른 동맹이 플레이어의 조종하에 전장에 들어올 때마다 격발되는 능력을 강조합니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

숲 간수인 드루이드

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

생물 — 엘프 드루이드 동맹

3/3

결집 — 숲 간수인 드루이드나 다른 동맹이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 $\{1\}$ 를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 1/1 녹색 식물 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 동맹이 플레이어의 조종하에 전장에 들어올 때, 해당 플레이어가 조종하는 지속물들의 각 결집 능력이 격발합니다. 해당 플레이어는 이들을 자신이 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 마지막으로 스택에 쌓은 능력이 제일 먼저 해결됩니다.

* 결집 능력을 가진 생물이 해당 플레이어의 조종하에 다른 동맹들과 동시에 전장에 들어오는 경우, 이 능력은 각 동맹 생물마다 따로 격발되고 결집 능력을 가진 생물 그 자체로 한 번 격발됩니다.

새로운 능력 용어: 화합

모든 젠디카르의 주민이 힘을 합쳐 엘드라지의 위협에 맞서 싸워야 합니다. 화합은 발동하는 데 소비한 마나 색 개수에 따라 달라지는 카드의 효과를 강조하는 새로운 능력어입니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

빛나는 불꽃

$\{2\}\{R\}$

집중마법

화합 — 빛나는 불꽃은 각 생물에게 피해 X점을 입힌다. X는 빛나는 불꽃을 발동하는 데 지불한 마나의 색 종류 수이다.

* 주문을 발동하는 데 소비할 수 있는 마나 색의 최대 개수는 다섯입니다. 무색은 색으로 간주하지 않습니다. 화합을 가진 주문의 비용이 소비할 수 있는 마나 색의 수를 제한할 수 있음에 유의하시기 바랍니다.

* 주문이나 능력에 의한 경우가 아니라면 더 많은 수의 마나 색을 소비하기 위해 화합을 가진 주문에 마나를 더 지불할 수는 없습니다. 이와 마찬가지로 주문이나 능력에 의해 화합을 가진 주문을 발동하는 데 필요한 마나 비용의 양이 줄어드는 경우 더 많은 수의 마나 색을 소비하기 위해 그 비용 감소를 무시할 수는 없습니다.

* 화합 능력을 가진 주문을 발동하는데 대체비용이나 추가비용이 있는 경우엔 해당 비용을 지불하기 위해 소비한 마나를 포함합니다. 예를 들어, 어떤 효과에 의해 집중마법 주문을 발동하는 데 비용을 {1} 더 소비하는 경우, {W}{U}{B}{R}를 지불하고 빛나는 불꽃을 발동하여 각 생물에게 피해 4점을 입힐 수 있습니다.

* 화합을 가진 주문을 효과에 의해 마나 비용을 지불하지 않고 발동하게 되어 마나를 소비하지 않고 발동하는 경우, 발동하기 위해 지불한 마나의 색 종류 수는 0입니다.

* 화합을 가진 주문을 복사하는 경우엔 복사본을 발동하는 데 소비한 마나가 없으므로 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 마나 색의 수는 0입니다. 원본 주문을 발동하기 위해 지불한 마나 색의 수는 복사되지 않습니다.

기존 능력어: 대지력

엘드라지에 맞서 싸우는 젠디카르를 위해 대지가 중요한 역할을 수행합니다. 대지력은 *젠디카르* 세트에 처음으로 등장했던 능력어입니다. 이는 대지가 플레이어의 조종하에 전장에 들어올 때마다 발동하는 능력을 강조합니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

굴 드라즈 감독관

{4}{B}{B}

생물 — 흡혈귀

3/4

비행

대지력 — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받는다. 그 대지가 높이면, 그 생물들은 대신에 턴종료까지 +2/+0을 받는다.

* 대지력 능력은 어떤 이유로든 자신의 조종하에 대지가 전장에 들어올 때마다 격발됩니다. 즉 정상적으로 대지를 플레이하거나 주문이나 능력으로 대지를 추가로 플레이할 때에도 격발됩니다.

* 대지가 자신의 조종하에 전장에 들어올 때, 자신이 조종하는 지속물들의 각 대지력 능력이 격발합니다. 해당 플레이어는 이들을 자신이 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 마지막으로 스택에 쌓은 능력이 제일 먼저 해결됩니다.

* 대지력 능력이 특정한 기본 대지 유형에 따른 추가 또는 대체효과를 가지고 있다면 그 능력은 능력이 해결될 때 해당 대지의 유형을 확인합니다. 전장에 들어왔던 그 대지가 능력이 해결되는 시점에 전장을 떠난 상태라면 그 대지가 전장을 떠날 때의 유형을 기반으로 무슨 일이 일어날지 결정합니다.

테마: "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발능력

이 세트의 몇몇 카드는 플레이어 자신이 생명점을 얻을 때마다 격발하는 능력을 가지고 있습니다.

고요한 간사

{1}{W}

생물 — 인간 성직자 동맹

2/2

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 {W}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 생명점을 얻게 될 때마다 해당 능력이 격발됩니다. '드라나의 사절'로 인해 생명 1점을 얻든, '니사의 회생'으로 생명 7점을 얻든 한 번씩만 격발됩니다.

* 생명연결 능력이 있는 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 한 번 얻게 됩니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, 해당 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 한 개가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.

* 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

사이클: 기본 대지 유형을 가진 기본이 아닌 대지

이번 세트에는 기본 대지 유형을 가진 기본이 아닌 대지가 등장합니다. 이는 각기 두 가지 색의 마나 중 하나를 생산합니다. 이러한 대지는 플레이어 자신이 다른 기본 대지를 두 개 이상 조종하지 않으면 탭된 채로 전장에 들어옵니다.

숲 전망대

대지 — 숲 들

({T}: {G} 또는 {W}를 당신의 마나풀에 담는다.)

숲 전망대는 당신이 다른 기본 대지를 두 개 이상 조종하지 않으면 탭된 채로 전장에 들어온다.

* 이 대지들은 기본 대지 유형을 가지고 있지만 유형란에 "기본"이란 단어가 없으므로 기본 대지가 아닙니다. 주의할 점은 이러한 대지를 두 개 이상 조종해도 이런 종류의 다른 대지가 전장에 언택된 채로 들어올 수 없다는 것입니다.

* 하지만 이 카드들은 기본 대지 유형을 가졌으므로, 기본 대지를 특정하지 않고 기본 대지의 유형을 지정하는 효과의 영향을 받습니다. 예를 들어, "숲을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다."라는 주문이나 능력은 '숲 전망대'를 목표로 정할 수 있지만, "기본 숲을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다."라는 주문이나 능력은 그럴 수 없습니다.

* 이러한 대지가 다른 기본 대지들 여러 장과 동시에 전장에 들어오는 경우, 이 대지가 전장에 탭된 채로 또는 언택된 채로 들어오는지를 결정할 때에는 그 기본 대지들을 고려하지 않습니다.

카드별 설명

불리한 조건

{3}{U}

순간마법

결여 *(이 카드는 무색이다.)*

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다. 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {1}를 담는다."를 가진다.

* '불리한 조건'은 목표를 정하지 않고 발동할 수 있습니다. 이 주문이 해결될 때, 해당 플레이어는 '엘드라지 자손'을 얻습니다. 그러나 목표를 정하고 '불리한 조건'을 발동했을 경우 이 주문이 해결되려 할 때 모든 목표가 유효하지 않다면, 해당 주문은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 이 경우 해당 플레이어는 '엘드라지 자손'을 얻을 수 없습니다.

* '불리한 조건'은 생물의 조종자가 아니라 생물을 확인합니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

아쿰 불새

{2}{R}{R}

생물 — 불사조

3/3

비행, 신속

아쿰 불새는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

대지력 — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {4}{R}{R}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 아쿰 불새를 전장으로 되돌린다.

* 조종자의 공격자지정단에 '아쿰 불새'가 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 '아쿰 불새'는 공격하지 않습니다. '아쿰 불새'가 공격하려면 비용을 지불해야 하는 경우, '아쿰 불새'의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 조종자가 비용을 지불하지 않으면 '아쿰 불새'는 공격하지 않아도 됩니다.

* 이 대지력 능력은 대지가 전장에 들어오는 시점에 '아쿰 불새'가 플레이어 자신의 무덤에 있는 경우에만 격발됩니다.

* 다른 플레이어들은 해당 격발능력에 대응할 수 있지만, 일단 이 격발능력이 해결되기 시작하고 해당 플레이어가 {4}{R}{R}를 지불할지 결정하는 시점엔 누구도 대응할 수 없습니다.

정렬된 다면체 연결망

{4}

마법물체

정렬된 다면체 연결망이 전장에 들어올 때, 공격력이 5 이상인 모든 생물들을 정렬된 다면체 연결망이 전장을 떠날 때까지 추방한다. *(그 생물들은 소유자의 조종하에 되 돌아온다.)*

* '정렬된 다면체 연결망'의 능력이 해결될 때 각 생물의 공격력을 확인하여 추방되는지 판단합니다. 해당 생물의 조종자가 누구인지는 상관없습니다.

* '정렬된 다면체 연결망'이 여러 생물을 추방하는 경우, 그 카드들은 모두 동시에 전장으로 돌아옵니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 '정렬된 다면체 연결망'이 전장을 떠나면 아무 생물도 추방되지 않습니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

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

* 추방된 카드는 '정렬된 다면체 연결망'이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 '정렬된 다면체 연결망'의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 카드가 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

* 드문 경우이지만 '정렬된 다면체 연결망'이 공격력이 5 이상인 생물인 채로 전장에 들어올 수도 있습니다. 이 경우 '정렬된 다면체 연결망'은 공격력이 5 이상인 다른 생물들과 함께 그 자신도 추방합니다. 이렇게 추방된 카드들은 그 즉시 전장으로 되돌아옵니다. 이러한 이유로 '정렬된 다면체 연결망'이 추방되고 되돌아오는 현상이 계속 반복된다면 플레이어가 이 현상을 중지시키지 않는 한 비기게 됩니다.

동맹 야영지

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다. 이 마나는 동맹 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

{1}, {T}, 동맹 야영지를 희생한다: 당신이 조종하는 동맹을 목표로 정한다. 그 동맹을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 하위 유형이 '동맹'인 모든 주문은 '동맹 주문'입니다. 두 번째 능력으로 생산된 마나는 자신이 조종하는 동맹의 능력 비용을 지불하기 위해 소비될 수 없습니다.

* 마지막 능력은 전장에 있는 동맹만 목표로 정할 수 있습니다.

제단의 수확

{1}{B}

순간마법

제단의 수확을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

카드 두 장을 뽑는다.

* '제단의 수확'을 발동하려면 정확하게 생물 한 개를 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고, 생물을 추가로 희생하여 더 많은 카드를 뽑을 수도 없습니다.

* 다른 플레이어는 '제단의 수확'의 발동 비용이 모두 지불될 때까지 대응할 수 없습니다. 그 누구도 플레이어가 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 해당 플레이어가 희생한 생물을 제거할 수 없습니다.

회복의 천사

{5}{W}

생물 — 천사 동맹

4/4

비행

회복의 천사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신이 조종하는 생물 한 개당 생명 1점을 얻는다.

* '회복의 천사'로 얻는 생명점은 해당 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 생물의 개수와 같습니다. 해당 능력이 해결될 때 '회복의 천사'가 전장에 있다면 그 자신도 개수에 포함합니다.

천사 대장

{3}{R}{W}

생물 — 천사 동맹

4/3

비행

천사 대장이 공격할 때마다, 천사 대장은 공격하는 다른 동맹의 수만큼 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 해당 능력이 해결될 때, 공격하는 다른 동맹의 수를 세어 보너스 카운터의 수를 결정합니다. 팀원이 조종하는 공격하는 동맹도 이 계산에 포함됩니다.

* 이 능력이 해결되고 나서 자신이 조종하는 공격하는 다른 동맹의 수가 바뀌더라도 이미 받은 보너스는 턴 나중에 바뀌지 않습니다.

천사의 선물

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

천사의 선물이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 생물은 비행을 가진다.

* 이 주문이 해결되기 전에 마법진의 목표가 유효하지 않으면, 그 마법진은 무효화되고 소유자의 무덤으로 이동합니다. 이렇게 되면 해당 마법진은 전장에 들어오지 않으며, 카드도 뽑을 수 없습니다.

발라 게드의 재앙

{7}

생물 — 엘드라지

7/5

발라 게드의 재앙이 공격할 때마다, 수비플레이어는 자신이 조종하는 지속물 두 개를 추방한다.

* '발라 게드의 재앙'이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 수비플레이어는 해당 플레인즈워커를 추방할 수 있습니다. '발라 게드의 재앙'은 여전히 공격생물이며 일반적인 방식으로 방어될 수 있습니다. 방어되지 않은 경우, '발라 게드의 재앙'은 전투피해를 입히지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서는 어느 상대가 지속물을 추방할지 직접 선택합니다. 각 상대가 지속물 하나씩 추방하도록 할 수는 없습니다.

* 해당 지속물은 방어자가 선택되기 전에 추방됩니다.

* 수비플레이어가 조종하는 지속물이 한 개뿐인 경우 해당 지속물을 추방합니다.

투척하는 폭군

{4}{R}

생물 — 엘드라지

5/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

{2}{R}, 다른 무색 생물을 희생한다: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 투척하는 폭군은 그 목표에게 희생된 생물의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* 피해의 원천은 희생한 생물이 아니라 '투척하는 폭군'입니다. 예를 들어 생명연결을 가진 생물이 희생되어도 플레이어는 생명점을 얻지 않습니다.

야수소환술 석학

{1}{G}

생물 — 엘프 주술사 동맹

1/1

신속

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다. 이 마나는 생물 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

* '야수소환술 석학'에 의해 생성된 마나는 생물 주문의 총비용 중 키퍼 비용과 같은 추가비용과 질주 비용과 같은 대체비용을 포함한 어느 부분에도 사용할 수 있습니다. 이러한 마나는 자신이 조종하는 생물의 능력 비용을 지불하기 위해 소비될 수 없습니다.

* '야수소환술 석학'에 의해 생성된 마나는 생물 토큰을 생성하는 능력을 활성화하거나 순간마법 또는 집중마법을 발동하는 데 사용할 수 없습니다.

역병에 걸린 초원

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{3}{W}, {T}, 역병에 걸린 초원을 희생한다: 당신은 당신이 조종하는 생물 한 개당 생명 2점을 얻는다.

* 이렇게 얻는 생명점은 '역병에 걸린 초원'의 마지막 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 생물의 개수와 같습니다.

쫓개진 뼈 가시

{B}:

집중마법

쫓개진 뼈 가시를 발동하기 위한 추가비용으로, 생물을 희생한다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* '쫓개진 뼈 가시'를 발동하려면 정확하게 생물 한 개를 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고, 생물을 추가로 희생하여 더 많은 생물을 파괴할 수도 없습니다.

* 다른 플레이어는 '쫓개진 뼈 가시'의 발동 비용이 모두 지불될 때까지 대응할 수 없습니다. 그 누구도 플레이어가 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 해당 플레이어가 희생한 생물을 제거할 수 없습니다.

군대 파괴자

{8}

생물 — 엘드라지

10/8

군대 파괴자를 방어할 수 있는 모든 생물은 군대 파괴자를 방어해야 한다.

* 조종자의 방어자지정단에서 수비플레이어가 조종하는 생물이 탭되거나 주문이나 능력 때문에 방어할 수 없게 된다면, 그 생물은 방어하지 않습니다. 해당 생물이 방어하려면 비용을 지불해야 하는 경우, 그 생물의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 조종자가 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 방어하지 않아도 됩니다.

* 생물이 '군대 파괴자'를 합법적으로 방어할 수 없으나 다른 공격생물을 방어할 수 있다면 그렇게 해도 좋습니다. 이와 마찬가지로 수비플레이어가 조종하는 생물이 조종자가 비용을 지불하지 않는 한 '군대 파괴자'를 방어할 수 없는 경우, 그 조종자는 해당 비용을 지불하지 않고 다른 공격생물을 방어할 수 있습니다.

* 여러 '군대 파괴자'가 공격하는 경우 이를 방어할 수 있는 각 생물의 조종자는 해당 생물이 방어할 '군대 파괴자'를 선택합니다. 이 경우 여러 생물을 방어할 수 있는 생물은 최대한 많은 수의 공격하는 '군대 파괴자'를 방어해야 합니다.

빛을 보다

{3}{G}{U}

집중마법

화환 — 당신의 서고에서 전환마나비용이 빛을 보다를 발동하는 데 지불한 마나의 색 종류 수 이하인 생물, 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 추방한 다음, 당신의 서고를 섞는다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

* '빛을 보다' 해결의 일환으로 추방된 카드를 발동합니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 해당 카드의 유형에 기반한 발동 시기 제한은 무시하지만, 다른 제한(예: "[이 카드]는 전투 중에만 발동할 수 있다.")은 반드시 따라야 합니다.

* "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 각성 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 발동할 수 있습니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.

* 이러한 방법으로 순간마법이나 집중마법을 발동하면 해당 카드는 평소처럼 무덤으로 이동합니다. 추방 영역으로 돌아가지 않습니다.

* 해당 카드를 발동하지 않으면 추방 영역에 남습니다.

잔혹한 추방

{2}{U}{R}

순간마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 주문 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.
- 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 잔혹한 추방은 그 목표에게 피해 2점을 입힌다. 그 지속물이 이 턴에 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 지속물을 추방한다.

* 소유자의 손으로 되돌아간 주문은 스택에서 제거됩니다. 해당 주문은 무효화된 것은 아니지만 해결되지 않습니다. 주문의 복사본이 이러한 방법으로 손으로 되돌아가면 해당 복사본은 다음 상태 참조 효과가 일어날 때 존재하지 않게 됩니다.

* 만약 목표 생물이나 플레인즈워커가 이번 턴에 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 무덤으로 들어가게 될 경우, 두 번째 모드가 그 목표를 추방합니다. '잔혹한 추방'이 방지 효과로 인해 해당 지속물에 피해를 입히지 않거나 다른 생물 또는 플레인즈워커에게 피해를 입히더라도 이 추방 효과는 목표 지속물에 적용됩니다.

파멸의 사자

{6}

생물 — 엘드라지

5/5

파멸의 사자를 발동할 때, 당신은 당신의 서고에서 전환마나비용이 7 이상인 무색 생물 카드 한 장을 찾아 공개할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞은 다음 그 카드를 서고 맨 위에 올려놓는다.

매 턴마다 당신이 발동하는 첫 번째 생물 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

* '파멸의 사자'의 마지막 능력은 그 어떤 주문의 마나 비용이나 전환마나비용도 바꾸지 않습니다. 실제로 지불하는 총비용만 변경합니다.

* '파멸의 사자'의 마지막 능력은 해당 턴 일부에 '파멸의 사자'가 전장에 없었더라도 해당 턴의 모든 단계를 확인합니다. 주의할 점은 '파멸의 사자'를 발동한 턴에선 발동한 다른 생물 주문이 첫 번째가 될 수 없다는 점입니다.

* '파멸의 사자'의 마지막 능력은 발동할 주문의 유색 마나의 종류 수를 줄일 수 없습니다. 이는 해당 마나 비용의 일반적인 개수만 줄일 수 있습니다.

* 여러 '파멸의 사자'를 조종하는 경우 각 '파멸의 사자'의 마지막 능력은 서로 다른 주문이 아닌 각 턴에 발동하는 첫 번째 생물 주문에만 적용됩니다. 두 개의 '파멸의 사자'를 조종하는 경우엔 조종자가 첫 번째 생물 주문을 발동하는 데 {4}가 덜 듭니다.

* '매 턴마다 당신이 발동하는 첫 번째 생물 주문'은 첫 번째로 발동한 주문이 아니어도 됩니다. 집중마법 주문을 먼저 발동한 후에 생물 주문을 발동해도 비용이 줄어듭니다.

* 주문을 발동하는 데 추가비용이 있거나 효과에 의해 주문 발동 비용이 늘어난 경우엔, 비용 증가 효과를 먼저 적용한 후 비용 감소 효과를 적용합니다.

* 비용 감소 효과는 질주 비용과 같은 대체비용에도 적용됩니다.

* 턴에 첫 번째로 발동하는 생물 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면 해당 주문의 총비용을 계산하기 전에 X값을 선택합니다. 예를 들어 턴에 첫 번째로 발동하는 생물 주문의 마나 비용이 {X}{G}라면 X값으로 2를 선택하고 {G}를 지불하여 이 주문을 발동할 수 있습니다.

* 턴에 첫 번째로 발동하는 생물 주문이 화합을 가진 경우, 더 많은 수의 마나 색을 소비하기 위해 '파멸의 사자' 마지막 능력의 비용 감소 효과를 무시할 수는 없습니다.

산호투구 길잡이

{1}{U}

생물 — 인어 정찰병 동맹

2/1

{4}{U}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어될 수 없다.

* 공격생물이 합법적으로 방어된 뒤엔 그 생물을 방어될 수 없게 바꾸거나 해당 방어를 취소할 수 없습니다.

먼지로 부스러지다

{3}{R}

집중마법

결여 *(이 카드는 무색이다.)*

기본 대지가 아닌 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 추방한다. 그 대지의 조종자의 무덤과 손, 서고에서 그 대지와 같은 이름을 가진 카드를 원하는 수만큼 찾아서 추방한다. 그 후 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

* 해당 플레이어의 무덤이나 손, 서고에 있는 그 이름을 가진 모든 카드를 추방하지 않을 수도 있습니다. 꼭 추방해야 하는 것은 아닙니다.

지배자 드론

{2}{B}

생물 — 엘드라지 드론

3/2

결여 *(이 카드는 무색이다.)*

섭식 *(이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다.)*

지배자 드론이 전장에 들어올 때, 당신이 다른 무색 생물을 조종하고 있으면 각 상대는 생명 2점을 잃는다.

* '지배자 드론'의 마지막 능력은 '지배자 드론'이 전장에 들어올 때 당신이 다른 무색 생물을 조종하는지 확인합니다. 당신이 그러한 생물을 조종하지 않는다면 이 능력은 격발되지 않습니다. 당신이 그러한 생물을 조종한다면 '지배자 드론'이 해결될 때 이를 다시 확인합니다. 이때 당신이 더 이상 다른 무색 생물을 조종하지 않으면 해당 격발능력이 스택에서 제거되어 아무런 효과도 발생하지 않습니다.

말라키르의 해방자 드라나

{1}{B}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 동맹

2/3

비행, 선제공격

말라키르의 해방자 드라나가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신이 조종하는 각 공격생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 드라나의 마지막 능력은 전투피해를 입힌 후에 격발됩니다. 그러므로 드라나가 전투피해를 입히는 전투피해단에서 살아남은 공격생물에만 +1/+1 카운터를 올려놓습니다.

* 해당 +1/+1 카운터는 해당 전투피해단에 드라나 또는 선제공격이나 이단공격을 가진 다른 공격생물이 입히는 피해량에 영향을 미치지 않습니다. 하지만 선제공격이 없는 공격생물에 올려진 +1/+1 카운터는 해당 생물이 일반 전투피해단에 입히는 피해량에 영향을 미칩니다.

희망을 질식시키는 자

{5}{U}

생물 — 엘드라지

5/5

결여 (이 카드는 무색이다.)

희망을 질식시키는 자가 전장에 들어올 때, 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 두 개를 전장에 놓는다. 그 토큰들은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {1}를 담는다."를 가진다.

엘드라지 자손을 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

* '희망을 질식시키는 자'가 생성한 엘드라지 자손뿐만 아니라 다른 엘드라지 자손을 희생해서 '희망을 질식시키는 자'의 마지막 능력을 활성화할 수도 있습니다.

* 동일한 지속물을 희생해서 두 개의 서로 다른 비용을 지불할 수는 없습니다. 특히, '희망을 질식시키는 자'의 마지막 능력을 활성화하기 위해 엘드라지 자손을 희생하는 경우엔 당신의 마나풀에 {1}를 담지 않습니다.

먼지 추적자

{2}{B}{R}

생물 — 엘드라지

5/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

신속

각 종료단 시작에, 당신이 조종하는 다른 무색 생물이 없다면, 먼지 추적자를 소유자의 손으로 되돌린다.

* '먼지 추적자'의 마지막 능력은 종료단 시작에 당신이 다른 무색 생물을 조종하는지 확인합니다. 당신이 그 시점에 무색 생물을 조종하면 이 능력은 격발되지 않습니다. 당신이 무색 생물을 조종하지 않으면 이 능력이 해결될 때 이를 다시 확인합니다. 그때 당신이 무색 생물을 조종한다면 해당 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 이 경우엔 '먼지 추적자'를 소유자의 손으로 되돌리지 않습니다.

* '먼지 추적자'의 마지막 능력은 '먼지 추적자'의 색에 영향을 받지 않습니다. '먼지 추적자'가 하나 이상의 색을 얻는 경우에도 해당 능력은 당신이 조종하는 다른 무색 생물을 확인합니다.

* 다른 능력과 마찬가지로 '먼지 추적자'의 마지막 능력은 '먼지 추적자'가 전장에 있는 동안에만 발휘됩니다.

대지의 무기

{1}{G}

집중마법

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

각성 4—{6}{G} ({6}{G})를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 네 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

* 모든 지속물에 +1/+1 카운터를 놓을 수 있습니다. 이러한 카운터는 해당 지속물이 생물이거나 생물이 되지 않는 한 아무런 영향을 미치지 않습니다.

* 각성 비용을 지불하고 '대지의 무기'를 발동하면 당신이 조종하는 대지 하나를 두 능력의 목표로 정할 수 있습니다.

에메리아 목동

{5}{W}{W}

생물 — 천사

4/4

비행

대지력— 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신의 무덤에 있는 대지가 아닌 지속물 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. 그 대지가 들이라면, 대신에 당신은 그 대지가 아닌 지속물 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다.

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

* 이런 식으로 마법진 카드를 전장으로 되돌리는 경우, 마법진이 전장에 들어올 때 부여할 대상을 정합니다. 이는 플레이어나 지속물을 목표로 정하지 않으므로 예를 들어 방호를 가진 상대가 조종하는 지속물에 마법진을 부여할 수도 있습니다. 마법진을 부여할 유효한 대상이 없다면 그 마법진은 무덤에 남습니다.

포위하는 균열

{2}{W}

순간마법

상대를 목표로 정한다. 이 턴에 그 상대가 조종하는 생물들이 입히려고 하는 모든 전투피해를 방지한다.

각성 2—{4}{W} ({4}{W})를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 두 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

* '포위하는 균열'은 목표로 정한 상대가 조종하는 모든 생물이 '포위하는 균열'이 해결될 때 전장에 없었거나 생물이 아니었어도 그 생물들이 입히려고 하는 모든 전투피해를 방지합니다.

영향력 행사

{4}{U}

집중마법

화환 — 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 공격력이 영향력 행사를 발동하는 데 지불한 마나의 색 종류 수 이하이면 그 생물의 조종권을 얻는다.

* '영향력 행사'가 해결될 때 해당 생물의 공격력을 확인하여 '영향력 행사'를 발동하는 데 지불한 마나의 색 종류 수보다 적거나 같은지 확인합니다. 마나의 색 종류 수보다 공격력이 높은 경우엔 '영향력 행사'는 아무런 효과도 발휘하지 않고 해결됩니다.

* '영향력 행사'로 조종권을 얻은 후에는 공격력이 변하더라도 상관없습니다. 그 생물의 공격력을 올려도 조종권 변경 효과는 사라지지 않습니다.

펠리다르 지배자

{4}{W}{W}

생물 — 고양이 야수

4/6

경계, 생명연결

당신의 유지단 시작에, 당신의 생명점이 40 이상이라면 당신은 게임에서 승리한다.

* '펠리다르 지배자'의 격발능력은 유지단이 시작될 때 당신의 생명점이 40 이상인지 확인합니다. 당신의 생명점이 40 미만이라면 이 능력은 격발되지 않습니다. 당신의 생명점이 40 이상이라면 이 능력이 해결될 때 이를 다시 확인합니다. 그때 당신의 생명점이 40 미만이라면 해당 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 당신의 생명 총점은 팀의 생명 총점과 같습니다. 그러므로 이 능력은 팀의 생명점이 40 이상인 경우 격발합니다.

비옥한 덩굴

대지

비옥한 덩굴은 탭된 채로 전장에 들어온다.

비옥한 덩굴이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고 맨 위의 카드 다섯 장을 볼 수 있다. 그렇게 한다면, 그중에서 기본 대지 카드를 최대 한 장까지 공개한 다음 그 카드를 당신의 서고 맨 위에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다.

{T}: {G}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 당신이 본 카드 다섯 장 중에 기본 대지 카드가 있더라도 공개하지 않아도 됩니다. 공개하지 않으면 당신의 서고 맨 위에 카드 한 장을 놓지 않습니다.

화염망토 마도사

{2}{R}

생물 — 인간 주술사 동맹

2/2

결집 — 화염망토 마도사나 다른 동맹이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 호전적을 얻는다. *(호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다.)*

* 호전적은 중첩되지 않습니다.

저편의 존재

{3}{G}

부여마법

결여 *(이 카드는 무색이다.)*

당신의 유지단 시작에, 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {1}를 담는다."를 가진다.

{1}{G}, 저편의 존재를 희생한다: 당신의 서고에서 엘드라지 카드 한 장을 찾아 공개한 후, 당신의 손으로 가져간다. 그 후 당신의 서고를 섞는다.

* 엘드라지 카드는 생물 유형이 엘드라지인 카드입니다. 카드 이름에 '엘드라지'가 있거나 엘드라지 테마 카드라는 이유로는 이에 포함되지 않습니다.

젠디카르의 동맹 기디온

{2}{W}{W}

플레인즈워커 — 기디온

4

+1: 턴종료까지, 젠디카르의 동맹 기디온은 무적을 가진 5/5 인간 병사 동맹 생물이 된다. 젠디카르의 동맹 기디온은 여전히 플레인즈워커이다. 이 턴에 젠디카르의 동맹 기디온이 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다.

0: 2/2 백색 기사 동맹 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

-4: 당신은 "당신이 조종하는 생물들은 +1/+1을 받는다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 기디온의 첫 번째 능력은 전장에 들어오는 생물로 간주되지 않습니다. 기디온은 이미 전장에 있습니다. 유형이 바뀐 것뿐입니다. 특히 결집 능력이 격발되지 않습니다. (물론 기디온의 두 번째 능력은 결집 능력을 격발합니다.)

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

* 기디온은 첫 번째 능력으로 유형이 인간 병사 동맹인 생물이 됩니다. '젠디카르의 동맹 기디온'은 여전히 플레인즈워커이며 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', '동맹'은 생물 유형이지 플레인즈워커 유형이 아닙니다.

* 기디온의 첫 번째 능력이 해결된 다음 입은 피해는 다른 생물이 입은 피해와 마찬가지로 해당 턴에 누적됩니다. 하지만 '젠디카르의 동맹 기디온'은 플레인즈워커이기도 하므로 입은 피해만큼의 +1/+1 카운터를 제거해야 합니다. 기디온은 파괴될 수 없지만 충성 카운터가 없으면 소유자의 무덤으로 갑니다.

무덤 부화

{2}{B}

순간마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 무덤에서 카드 한 장을 추방한다. 당신은 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {1}를 담는다."를 가진다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표로 정해진 상대는 '무덤 부화'가 해결될 때 추방할 카드를 선택합니다.

* 무덤이 비어있는 상대를 목표로 정하여 '무덤 부화'를 발동할 수도 있습니다. 그 플레이어는 자신의 무덤에서 카드 한 장을 추방하지 않지만 당신은 엘드라지 자손을 얻고 카드 한 장을 뺄 수 있습니다.

무라사의 녹음수호자

{4}{G}{G}

생물 — 정령

5/4

무라사의 녹음수호자가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

무라사의 녹음수호자가 죽을 때, 당신은 이 생물을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 마지막 능력이 해결될 때 '무라사의 녹음수호자'의 추방 여부를 결정합니다. 다른 플레이어들은 이 격발된 능력에 대응할 수 있지만, 일단 이 격발능력이 해결되기 시작하고 당신이 '무라사의 녹음수호자'의 추방 여부를 결정하는 시점엔 누구도 대응할 수 없습니다.

* 마지막 능력이 해결되기 전에 목표로 정한 카드가 유효하지 않게 된다면 그 능력은 무효화됩니다. 이 경우엔 당신이 원한다고 해도 '무라사의 녹음수호자'를 추방할 수 없습니다.

고적인 움켜쥔

{4}{B}{B}

순간마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

생물과 대지를 각각 목표로 정한다. 그 목표들을 추방한다.

* '고적인 움켜쥔'을 발동하려면 생물 하나와 대지 하나를 목표로 정해야 합니다. 대지이면서 생물이기도 한 지속물은 두 조건의 목표로 정할 수 있습니다.

타짐의 수호자

{3}{U}{U}

생물 — 스피크스

4/5

비행

대지력 — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 대지가 섬이라면, 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 '타집의 수호자'의 대지력 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 능력을 격발시킨 대지가 섬이라면, 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 이 능력은 생물은 추적하지만, 생물의 조종자는 추적하지 않습니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

하그라 명사수

{2}{B}

생물 — 인간 암살자 동맹

2/2

{4}{B}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* 생물에 -1/-1을 주는 효과는 -1/-1 카운터를 그 생물에 올리는 효과와 다릅니다. 특히 '하그라 명사수'의 능력의 목표에 +1/+1 카운터가 올려져 있다면 그 카운터는 그대로 유지됩니다.

코질렉의 전령

{1}{U}{R}

생물 — 엘드라지 드론

2/4

결여 (*이 카드는 무색이다.*)

당신이 발동하는 무색 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

* '코질렉의 전령'의 마지막 능력은 그 어떤 주문의 마나 비용이나 전환마나비용도 바꾸지 않습니다. 실제로 지불하는 총비용만 변경합니다.

* '코질렉의 전령'의 마지막 능력은 발동할 주문의 유색 마나의 종류 수를 줄일 수 없습니다. 이는 해당 마나 비용의 일반적인 개수만 줄일 수 있습니다.

* 주문을 발동하는 데 추가비용이 있거나 효과에 의해 주문 발동 비용이 늘어난 경우엔, 비용 증가 효과를 먼저 적용한 후 비용 감소 효과를 적용합니다.

* 비용 감소 효과는 대체비용에도 적용됩니다.

* 당신이 발동하는 무색 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면 해당 주문의 총비용을 계산하기 전에 X값을 선택합니다. 예를 들어 그 주문의 마나 비용이 {X}라면 X값으로 5를 선택하고 {4}를 지불하여 주문을 발동할 수 있습니다.

끔찍한 실패

{1}{U}

순간마법

결여 (0/ 카드는 무색이다.)

전환마나비용이 4 이하인 생물 주문을 목표로 정한다. 그 생물 주문을 무효화한다. 이렇게 그 주문이 무효화되면 그 카드를 소유자의 무덤에 넣는 대신 추방한다.

* 주문의 전환마나비용은 조종자가 그 주문을 발동하는 데 환기 비용과 같은 대체비용을 지불해도 변하지 않습니다.

심해의 지배자 키오라

{2}{G}{U}

플레인즈워커 — 키오라

4

+1: 최대 한 개까지의 생물과 최대 한 개까지의 대지를 목표로 정한다. 그 목표들을 언택한다.

-2: 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 공개한다. 당신은 그중 생물 카드 한 장 및/또는 대지 카드 한 장을 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드는 당신의 무덤에 넣는다.

-8: 당신은 "생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 생물을 목표로 정한다. 당신은 두 생물이 서로 싸우도록 할 수 있다."를 가진 휘장을 얻는다. 그 후 8/8 청색 문어 생물 토큰 세 개를 전장에 놓는다.

* 단지 충성 카운터 하나를 올리기 위해 목표를 정하지 않고 키오라의 첫 번째 능력을 활성화할 수도 있습니다.

* 키오라의 두 번째 능력으로는 아무 카드도 손으로 가져가지 않거나 생물 카드 한 장 또는 대지 카드 한 장, 아니면 생물 카드 한 장과 대지 카드 한 장을 손으로 가져갈 수 있습니다.

* 당신은 문어 생물 토큰이 전장에 들어올 때 이미 휘장을 가지고 있습니다. 이 토큰들은 바로 싸울 준비가 되어 있습니다!

코르 징벌자

{1}{W}

생물 — 코르 마법사 동맹

3/1

코르 징벌자는 엘드라지 자손에게 방어당할 수 없다.

* 엘드라지이지만 자손이 아니거나 그 반대인 생물은 '코르 징벌자'를 방어할 수 있습니다.

등불 정찰병

{2}{W}

생물 — 인간 정찰병 동맹

3/2

결집 — 등불 정찰병이나 다른 동맹이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

* 생명연결은 중첩되지 않습니다. 새로운 생물들이 이 능력에 의해 추가로 해결된다는 점 말고는 일반적으로 한 턴에 두 번 이상 결집 능력이 해결되어 얻는 이득은 많지 않습니다.

암석술사의 집중

{W}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 이 턴에 무색 원천이 그 생물에게 입히려고 하는 모든 피해를 방지한다.

* '암석술사의 집중'은 '암석술사의 집중'이 해결될 때 그 원천이 존재하지 않았거나 무색이 아니었어도 해당 턴에 모든 무색 원천으로부터 그 생물에 입혀질 모든 피해를 방지합니다.

굉음을 내는 폭포

대지

굉음을 내는 폭포는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {G} 또는 {U}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{G}{U}: 턴종료까지, 굉음을 내는 폭포는 방호를 가진 녹색이며 청색인 3/3 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

* 생물이 된 대지는 '소환후유증'의 영향을 받습니다. 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때 당신의 조종하에 전장에 있지 않았다면 공격하거나 마나 능력을 포함한 {T} 능력 모두를 사용할 수 없습니다. 소환후유증은 해당 지속물이 언제 생물이 되었는지 또는 언제 전장에 들어왔는지가 아닌 언제 당신의 조종하에 들어왔는지를 따진다는 사실에 유의하시기 바랍니다.

* 이 대지는 마지막 능력이 색을 부여하기 전까지 무색입니다.

* 대지가 생물이 되어도 이는 생물이 전장에 들어온 것이 아닙니다. 그 지속물은 이미 전장에 있었습니다. 그 유형이 바뀐 것뿐입니다. 따라서 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 대지를 생물로 바꾸는 능력은 그 생물의 공격력과 방어력도 정합니다. 예를 들어 각성을 가진 주문의 목표로 정해져서 그 대지가 이미 생물이었다면 그 생물의 공격력과 방어력을 정한 이전의 효과는 새로운 효과가 덮어씹힙니다. 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제 대상이 그 효과를 받기 시작했는지와 상관없이 계속 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터 같이 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터에도 동일하게 적용되며 공격력과 방어력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다. 예를 들어 '굉음을 내는 폭포'가 이미 +1/+1 카운터 세 개가 올려진 0/0 생물인 경우, 마지막 능력을 활성화하면 여전히 대지인 6/6 생물이 됩니다.

마칸디 순찰병

{2}{W}

생물 — 인간 기사 동맹

2/3

결집 — 마칸디 순찰병이나 다른 동맹이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 경계를 얻는다.

* 경계는 공격자를 지정할 때만 효과를 발휘합니다. 그 시점이 지난 후엔 공격하는 생물이 경계를 얻더라도 언택되지 않습니다.

수령 보행자

{3}{U}

생물 — 엘드라지 처리자

3/2

결여 (이 카드는 무색이다.)

수령 보행자가 전장에 들어올 때, 당신은 추방 영역에서 상대가 소유한 카드 한 장을 그 플레이어의 무덤에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 격발능력이 해결되기 전에 목표 생물이 유효한 목표가 아니게 될 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 추방 영역에 있는 카드를 '처리'할 수 없습니다.

* 다른 플레이어들은 해당 격발능력에 대응할 수 있지만, 일단 이 격발능력이 해결되기 시작하고 당신이 추방 영역에 있는 카드를 그 플레이어의 무덤에 넣을지 결정하는 시점엔 누구도 대응할 수 없습니다.

탁류 변형사 노안 다르

{3}{W}{U}

전설적 생물 — 인어 동맹

4/4

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 당신은 그 대지에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 되며, 여전히 대지이다.

* 노안 다르의 능력은 각성과 매우 비슷하지만 이는 같은 능력이 아닙니다. 노안 다르는 "각성을 가진 카드"에 포함되지 않습니다.

* 이 능력은 해당 능력을 격발한 순간마법이나 집중마법 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

다시 각성한 오브 닉실리스

{3}{B}{B}

플레인즈워커 — 닉실리스

5

+1: 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

-8: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 "플레이어가 카드를 뽑을 때마다, 당신은 생명 2점을 잃는다."를 가진 휘장을 받는다.

* '다시 각성한 오브 닉실리스'의 마지막 능력에 의해 생성된 휘장은 목표로 정해진 상대가 소유하고 조종합니다. 다인전 게임에서 당신이 소유한 '다시 각성한 오브 닉실리스'를 사용하여 상대에게 휘장을 주면 그 휘장은 당신이 게임을 떠나도 유지됩니다.

망각 살포자

{6}

생물 — 엘드라지

5/8

망각 살포자를 발동할 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 추방한다. 그 후 당신은 추방 영역에서 그 플레이어가 소유한 대지 카드를 원하는 만큼 당신의 조종하에 전장에 놓을 수 있다.

* 추방 영역에서 해당 플레이어가 소유한 대지 카드가 어떻게 추방되었는지 상관없이 당신은 '망각 살포자'의 능력으로 모든 대지 카드를 전장에 놓을 수 있습니다.

* 뒷면 상태로 추방된 카드는 특성을 가지지 않습니다. 이러한 카드는 '망각 살포자'의 능력으로 전장에 놓을 수 없습니다.

분노의 원천 옴나스

{3}{R}{R}{G}{G}

전설적 생물 — 정령

5/5

대지력—대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 적색이며 녹색인 5/5 정령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

분노의 원천 옴나스 또는 당신이 조종하는 다른 정령이 죽을 때마다, 생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 옴나스는 그 목표에게 피해 3점을 입힌다.

* 옴나스가 당신이 조종하는 다른 정령과 동시에 죽으면 옴나스의 마지막 능력은 죽은 각 정령마다 격발되고 자신의 죽음으로 인해 한 번 격발됩니다.

온두 봉기

{1}{W}

집중마법

이번 턴에 생물이 공격할 때마다, 그 생물은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

각성 4—{4}{W} ({4}{W})를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 네 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

* '온두 봉기'는 지연격발능력을 생성합니다. 팀원이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물 또는 '온두 봉기'가 해결될 때 존재하지 않았던 생물을 포함하여 해당 턴에 공격하는 모든 생물은 해당 능력을 격발합니다. 특히 각성 비용을 지불하고 '온두 봉기'를 발동하여 생성된 대지 생물도 이에 포함됩니다.

수적 우세

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 수적 우세는 그 생물에게 당신이 조종하는 생물들의 개수만큼 피해를 입힌다.

* '수적 우세'가 목표로 정한 플레이어에게 입히는 피해는 '수적 우세'가 해결될 때 자신이 조종하는 생물의 개수와 같습니다.

물의 장막 가르기

{4}{U}{U}

집중마법

이번 턴 후에 추가로 턴을 얻는다. 물의 장막 가르기를 추방한다.

각성 6—{6}{U}{U}{U} ({6}{U}{U}{U})를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 여섯 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

* '물의 장막 가르기'를 추방하는 효과는 이 주문 효과의 일부입니다. 각성 비용을 지불하여 발동하고 당신이 조종하는 대지가 유효한 목표가 아니게 된 경우를 포함하여 '물의 장막 가르기'가 무효화되면 이 주문은 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

차원 폭발

{3}{W}{W}

집중마법

대지가 아닌 모든 생물을 파괴한다.

각성 4—{5}{W}{W}{W} ({5}{W}{W}{W})를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 네 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

* "대지가 아닌 생물"은 대지이기도 한 생물을 제외한 생물들입니다.

처리자 습격

{1}{R}

집중마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

처리자 습격을 발동하기 위한 추가 비용으로, 추방 영역에서 상대가 소유한 카드 한 장을 그 플레이어의 무덤에 넣는다.

생물을 목표로 정한다. 처리자 습격은 그 생물에게 피해 5점을 입힌다.

* 추방 영역에서 상대가 소유한 카드 중 정확히 한 장을 그 플레이어의 무덤에 넣어야 '처리자 습격'을 발동할 수 있습니다. 이렇게 하지 않으면 발동할 수 없으며 이 방법으로 여러 추방된 카드를 소유자의 무덤에 넣을 수 없습니다.

* 다른 플레이어는 '처리자 습격'의 발동 비용이 모두 지불될 때까지 대응할 수 없습니다. 그 누구도 플레이어가 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 추방 영역에 있는 카드를 제거할 수 없습니다.

격리장

{X}{X}{W}{W}

부여마법

격리장은 격리 카운터 X개를 가진 채로 전장에 들어온다.

격리장이 전장에 들어올 때, 격리장에 놓인 각 격리 카운터 한 개당, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 지속물들을 격리장이 전장을 떠날 때까지 추방한다.

* '격리장'의 격발능력이 스택에 쌓일 때 '격리장'에 놓인 격리 카운터의 수를 세어 당신이 정할 수 있는 목표의 수를 결정합니다. 목표가 정해지고 나면 해당 능력의 목표 수는 고정됩니다. '격리장'에 놓인 격리 카운터의 수를 바꿔도 추방될 대지가 아닌 지속물의 수는 변하지 않습니다.

* '격리장'이 여러 지속물을 추방하는 경우, 그 카드들은 모두 동시에 전장으로 돌아옵니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 '격리장'이 전장을 떠나면 아무 지속물도 추방되지 않습니다.

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

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

* 추방된 카드는 '격리장'이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 '격리장'의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 '격리장'이 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

무모한 무리

{1}{R}

생물 — 인간 전사 동맹

2/2

당신이 다른 동맹을 조종하지 않는 한, 무모한 무리는 가능하면 매 전투마다 공격한다.

* 당신이 다른 동맹을 조종하는 경우에도 '무모한 무리'는 공격할 수 있습니다. 강제로 공격하지 않아도 되는 것뿐입니다.

* '무모한 무리'는 공격생물이 지정될 때 플레이어가 다른 동맹을 조종하고 있는지 확인합니다. 이때 플레이어가 다른 동맹을 조종하고 있지 않다면 '무모한 무리'는 가능하면 공격해야 합니다.

* '무모한 무리' 조종자의 공격자지정단에 해당 플레이어가 다른 동맹을 조종하진 않지만 '무모한 무리'가 탭된 상태거나, 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받거나, 그 플레이어의 턴 시작부터 지속적으로 그 플레이어의 조종하에 있지 않았고 신속 능력이 없다면 그 생물은 공격할 수 없습니다. '무모한 무리'가 공격하려면 비용을 지불해야 하는 경우, '무모한 무리'의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 조종자가 비용을 지불하지 않으면 '무모한 무리'는 공격하지 않아도 됩니다.

치솟는 독안개

{3}{B}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.

각성 3—{5}{B}{B} ({5}{B}{B})를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 세 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

* 각성 비용을 지불하고 '치솟는 독안개'를 발동하면 당신이 목표로 정한 대지가 생물로 변하기 전에 생물들이 -2/-2를 받습니다. 해당 대지가 '치솟는 독안개' 해결이 시작되기 전에 이미 대지 생물이 아닌 한 그 대지는 -2/-2를 받지 않습니다.

탁류의 보복

{3}{W}{W}

순간마법

공격생물이나 방어생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 탁류의 보복은 그 목표들에게 피해 5점을 당신이 원하는 대로 나누어 입힌다.

* 당신은 이 주문을 발동하면서 '탁류의 보복'이 가질 목표의 수와 피해를 어떻게 나눌지를 결정합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* '탁류의 보복'이 해결될 때 목표 중 일부가 유효하지 않게 된다면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에는 피해가 입혀지지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않다면 이 주문은 무효화됩니다.

탁류마도사의 계략

{3}{U}

순간마법

화합 — 상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -X/-0을 받는다. X는 탁류마도사의 계략을 발동하는 데 지불한 마나의 색 종류 수이다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 상대가 조종하는 생물이 없더라도 '탁류마도사의 계략'을 발동할 수 있습니다. 이 경우 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

노도하는 천둥

{X}{R}{R}

집중마법

생물이나 플레이어를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 노도하는 천둥은 그 목표들에게 피해 X점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

* 당신은 이 주문을 발동하면서 '노도하는 천둥'이 가질 목표의 수와 피해를 어떻게 나눌지를 결정합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* '노도하는 천둥'이 해결될 때 목표 중 일부가 유효하지 않게 된다면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에는 피해가 입혀지지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않다면 이 주문은 무효화됩니다.

냉기의 돌진

{U}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 탭되며 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

각성 3—{4}{U} ({4}{U}를 지불하고 이 주문을 발동하면, 추가로 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 세 개를 놓고 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.)

* 이미 탭된 생물도 '냉기의 돌진'의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* '냉기의 돌진'은 생물은 추적하지만, 생물의 조종자는 추적하지 않습니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

이무기 가시

{5}{R}{R}

집중마법

결여 (0/ 카드는 무색이다.)

생물 세 개를 목표로 정한다. 이무기 가시는 첫 번째 목표에게 피해 2점을, 두 번째 목표에게 피해 3점을, 세 번째 목표에게 피해 4점을 입힌다. 이렇게 피해를 입은 생물이 이번 턴에 죽으려고 하면, 대신에 그 생물을 추방한다.

* 각 목표는 서로 다른 생물이어야 합니다. 세 개의 다른 생물을 목표로 정할 수 없다면 '이무기 가시'를 발동할 수 없습니다.

* '이무기 가시'가 해결될 때 목표 중 한 개나 두 개가 유효하지 않게 되더라도 나머지 목표에 지정한 피해량을 변경할 수 없습니다.

* '이무기 가시'에 의해 치명피해를 입은 생물만 추방하는 것이 아닙니다. '이무기 가시'에 의해 피해를 입은 생물이 그 턴에 어떤 이유로든 죽게 된다면, 그 생물은 대신 추방당합니다.

어기적거리는 분출구

대지

어기적거리는 분출구는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {W} 또는 {B}를 당신의 마나풀에 담는다.

{1}{W}{B}: 턴종료까지, 어기적거리는 분출구는 생명연결을 가진 백색이며 흑색인 2/3 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

* 생명연결은 중첩되지 않습니다. 마지막 능력을 여러 번 활성화하더라도 '어기적거리는 분출구'가 피해를 입혀 얻는 생명점은 변하지 않습니다.

* 생물이 된 대지는 '소환후유증'의 영향을 받습니다. 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때 당신의 조종하에 전장에 있지 않았다면 공격하거나 마나 능력을 포함한 {T} 능력 모두를 사용할 수 없습니다. 소환후유증은 해당 지속물이 언제 생물이 되었는지 또는 언제 전장에 들어왔는지가 아닌 언제 당신의 조종하에 들어왔는지를 따진다는 사실에 유의하시기 바랍니다.

* 이 대지는 마지막 능력이 색을 부여하기 전까지 무색입니다.

* 대지가 생물이 되어도 이는 생물이 전장에 들어온 것이 아닙니다. 그 지속물은 이미 전장에 있었습니다. 그 유형이 바뀐 것뿐입니다. 따라서 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 대지를 생물로 바꾸는 능력은 그 생물의 공격력과 방어력도 정합니다. 예를 들어 각성을 가진 주문의 목표로 정해져서 그 대지가 이미 생물이었다면 그 생물의 공격력과 방어력을 정한 이전의 효과는 새로운 효과가 덮어씹습니다. 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제 대상이 그 효과를 받기 시작했는지와 상관없이 계속 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터 같이 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터에도 동일하게 적용되며 공격력과 방어력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다. 예를 들어 '어기적거리는 분출구'가 이미 +1/+1 카운터 세 개가 올려진 0/0 생물인 경우, 마지막 능력을 활성화하면 여전히 대지인 5/6 생물이 됩니다.

침체의 종마

{4}{U}{B}

생물 — 엘드라지

5/7

결여 (이 카드는 무색이다.)

대지가 상대의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 추방하고 당신은 카드 두 장을 뽑는다.

* 카드는 서고에서 앞면 상태로 추방합니다.

* '침체의 종마'의 격발능력이 해결될 때 해당 플레이어의 무덤에 카드가 한 장이 있다면 그 카드를 추방합니다. 그 플레이어의 서고에 카드가 없다면 아무 카드도 추방하지 않습니다. 어느 경우에도 당신은 카드 두 장을 뽑습니다. 그 플레이어는 즉시 게임에서 패배하는 것이 아니라 빈 서고에서 카드를 뽑으려는 경우 패배합니다.

질주껍질

{3}{B}

생물 — 엘드라지 드론

4/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

질주껍질은 방어할 수 없다.

{1}{B}: 질주껍질을 재생한다. 이 능력은 당신이 다른 무색 생물을 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

* 일단 이 능력을 합법적으로 활성화하면 다른 무색 생물이 어떻게 되는지는 상관없습니다. 능력은 해결되고 당신이 그 시점에 다른 무색 생물을 조종하고 있지 않더라도 재생 방어막이 생성됩니다.

* '질주껍질'의 활성화능력은 '질주껍질'의 색에 영향을 받지 않습니다. '질주껍질'이 하나 이상의 색을 얻는 경우에도 당신이 다른 무색 생물을 조종한다면 해당 능력을 활성화할 수 있습니다.

마천루 폭포

대지

마천루 폭포는 탭된 채로 전장에 들어온다.

마천루 폭포가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

{T}: 당신의 마나풀에 {U}를 담는다.

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

* 이 격발능력은 생물은 추적하지만, 생물의 조종자는 추적하지 않습니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

하늘기수 엘프

{X}{G}{U}

생물 — 엘프 전사 동맹

0/0

비행

화환 — 하늘기수 엘프는 발동 비용으로 지불한 마나의 각 색마다 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.

* X의 값은 마음대로 선택할 수 있습니다. 선택한 X의 값은 '하늘기수 엘프'가 전장에 가지고 들어오는 +1/+1 카운터의 수에 직접 영향을 미치지 않지만 이를 통해 더 많은 마나를 지불함으로써 더 많은 종류의 마나 색을 지불하여 발동할 수 있습니다. 예를 들어 X값으로 0을 선택하고 {G}{U}를 지불하여 +1/+1 카운터 두 개를 올린 채로 '하늘기수 엘프'를 발동할 수 있습니다. 또한, X값으로 3을 선택하여 마나 비용을 {3}{G}{U}로 만든 후, {W}{U}{B}{R}{G}를 지불하여 +1/+1 카운터 다섯 개를 올린 채로 '하늘기수 엘프'를 발동할 수도 있습니다.

숨막히는 홍물

{2}{B}{B}

생물 — 엘드라지

4/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

비행

당신의 유지단 시작에, 생물 한 개를 희생한다.

당신이 생물 한 개를 희생할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 첫 번째 격발능력이 해결될 때 희생할 당신이 조종하는 생물을 선택합니다. 다른 플레이어들은 이 격발된 능력에 대응할 수 있지만, 일단 당신이 희생할 생물을 선택하는 시점엔 누구도 대응할 수 없습니다.

* '숨막히는 홍물'의 첫 번째 격발능력이 해결될 때, 자신이 조종하는 유일한 생물이 '숨막히는 홍물'이라면, 반드시 '숨막히는 홍물'을 희생해야 합니다.

* '숨막히는 홍물'을 희생하면 '숨막히는 홍물'의 마지막 능력이 격발됩니다.

정체 올가미

{1}{W}{W}

부여마법

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

정체 올가미가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 정체 올가미가 전장을 떠날 때까지 추방한다. (그 생물은 그 소유자의 조종하에 전장으로 돌아온다.)

* 격발능력이 해결되기 전에 '정체 올가미'가 전장을 떠나면 목표로 정한 생물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

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

* 추방된 카드는 '정체 올가미'가 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 '정체 올가미'의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 '정체 올가미'가 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

바위의 분노

{3}{R}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 바위의 분노는 그 생물에게 당신이 조종하는 대지의 개수만큼 피해를 입힌다.

* '바위의 분노'가 목표로 정한 플레이어에게 입히는 피해는 '바위의 분노'가 해결될 때 자신이 조종하는 대지의 개수와 같습니다.

휘몰아치는 무리

{2}{B}

집중마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+0을 받는다. 당신이 조종하는 무색 생물들은 턴종료까지 선제공격도 얻는다.

* '휘몰아치는 무리'에 의해 선제공격을 얻은 무색 생물은 턴 나중에 무색이 아니게 되어도 선제공격을 잃지 않습니다.

밀어닥치는 성장

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 당신은 손에 있는 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

* 이런 방식으로 대지를 내려놓는 것은 대지 플레이와 다릅니다. '밀어닥치는 성장'은 당신의 턴에 당신이 몇 개의 대지를 당신의 손에서 플레이할 수 있는지에 영향을 미치지 않습니다.

2인조 전술

{1}{W}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +1/+2를 받는다. 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 목표를 정하지 않고 '2인조 전술'을 발동할 수 있습니다. 이 주문이 해결될 때, 당신은 생명 2점을 얻습니다. 그러나 목표를 정하고 '2인조 전술'을 발동했을 경우 이 주문이 해결되려 할 때 모든 목표가 유효하지 않다면, 해당 주문은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 이 경우 당신은 생명 2점을 얻을 수 없습니다.

옥죄이는 파리

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 -6/-0을 받고 비행을 잃는다.

* '옥죄이는 파리'가 부여된 후 부여된 생물이 효과에 의해 비행을 얻을 경우 해당 생물은 비행을 가집니다.

거신의 존재감

{3}

순간마법

거신의 존재감을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의 손에서 무색 생물 카드 한 장을 공개한다.
생물을 목표로 정한다. 그 생물의 공격력이 공개한 카드의 공격력 이하라면 그 생물을 추방한다.

* 공개된 무색 생물 카드는 '거신의 존재감'이 스택을 떠날 때까지 공개된 상태를 유지합니다.

* 당신이 공개한 무색 생물 카드는 '거신의 존재감'이 해결될 때 당신의 손에 있지 않아도 됩니다. 해당 생물이 당신의 손에 없다면 당신의 손에 마지막으로 존재했을 때의 공격력을 사용합니다.

* '거신의 존재감'이 해결될 때 목표 생물의 공격력을 확인하여 공개된 생물 카드의 공격력보다 적거나 같은지 확인합니다. 목표 생물의 공격력이 더 높은 경우엔 '거신의 존재감'은 아무런 효과도 발휘하지 않고 해결됩니다.

공허의 손길

{2}{R}

집중마법

결어 (이 카드는 무색이다.)

생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 공허의 손길은 그 목표에게 피해 3점을 입힌다. 이렇게 피해를 입은 생물이 이번 턴에 죽으려고 하면, 대신에 그 생물을 추방한다.

* '공허의 손길'에 의해 치명피해를 입은 생물만 추방하는 것이 아닙니다. '공허의 손길'에 의해 피해를 입은 생물이 그 턴에 어떤 이유로든 죽게 된다면, 그 생물은 대신 추방당합니다.

등 돌리기

{4}{R}

순간마법

결어 (이 카드는 무색이다.)

생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택되며 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 이미 당신이 조종하고 있거나 언택된 생물도 '등 돌리기'의 목표로 정할 수 있습니다.

* 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

우진의 통찰력

{3}{U}{U}

집중마법

점술 X를 한 후, 카드 세 장을 뽑는다. X는 당신이 조종하는 지속물들의 전환마나비용 중 가장 높은 비용이다.

* '우진의 통찰력'이 해결될 때 당신이 조종하는 지속물 중 가장 높은 전환마나비용을 사용하여 당신이 점술할 카드의 수를 결정합니다.

* X의 값이 0이라면 당신은 점술을 하지 않습니다. 당신이 점술할 때마다 격발하는 모든 능력은 격발하지 않습니다.

끝을 모르는 굶주림 올라목

{10}

전설적 생물 — 엘드라지

10/10

끝을 모르는 굶주림 올라목을 발동할 때, 지속물 두 개를 목표로 정한다. 그 지속물들을 추방한다.

무적

올라목이 공격할 때마다, 수비플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 20장을 추방한다.

* 올라목의 첫 번째 능력은 둘 다 스택에 쌓인 이후 올라목과 별개로 격발되고 해결됩니다. 올라목이 무효화되도 그 격발능력은 정상적으로 해결됩니다. 해당 격발능력은 항상 올라목이 해결되기 전에 해결됩니다.

* 올라목의 첫 번째 및 세 번째 능력에 의해 추방된 카드는 앞면 상태로 추방됩니다.

* 수비플레이어의 서고 카드가 스무 장 미만인 경우, 모든 카드를 추방합니다. 그 플레이어는 즉시 게임에서 패배하는 것이 아니라 빈 서고에서 카드를 뽑아야 하는 경우 패배합니다.

덤불 투사

{1}{G}{G}

생물 — 정령

2/2

덤볼 투사가 +1/+1 카운터를 가진 채로 피해를 입으려고 하면, 그 피해를 방지하고 덤볼 투사에서 +1/+1 카운터 한 개를 제거한다.

대지력 — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 덤볼 투사에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '덤볼 투사'가 여러 원천으로부터 동시에 피해를 입은 경우(예를 들어 여러 생물에 방어당한 경우), '덤볼 투사'의 방지 효과는 모든 피해에 대해 한 번 적용됩니다. 당신은 한 개의 +1/+1 카운터만 제거합니다.

* '덤볼 투사'가 +1/+1 카운터를 가진 채로 방지할 수 없는 피해를 입어도 여전히 올려진 +1/+1 카운터 한 개를 제거합니다.

기괴한 공격성

{2}{G}

순간마법

결여 (*이 카드는 무색이다.*)

당신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. 상대가 조종하는 그 생물이 이번 턴에 죽게 된다면, 대신에 추방한다.

* 상대가 조종하는 생물이 싸움에서 살아남았지만 턴 나중에 다른 이유로 죽게 될 경우, 당신의 생물이 피해를 입혔는지 여부와 상관없이 그 생물은 대신에 추방됩니다.

* 목표로 정한 당신이 조종하는 생물이 다른 주문이나 능력에 의해 파괴되는 등의 이유로 유효하지 않은 목표가 되면 '기괴한 공격성'은 해결되지만 목표로 정한 상대가 조종하는 생물은 피해를 입히지도 받지도 않습니다. 그 생물이 턴 나중에 다른 이유로 죽게 되면 대신에 그 생물을 추방합니다.

속련된 전장사령관

{1}{G}{W}

생물 — 인간 병사 동맹

/

속련된 전장사령관의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 생물의 수와 같다.

당신이 조종하는 다른 언택된 동맹을 탭한다: 속련된 전장사령관은 턴종료까지 선제공격, 경계 또는 돌진 중에서 당신이 선택한 능력을 얻는다.

* '숙련된 전장사령관'의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다. '숙련된 전장사령관'이 전장에 있는 경우 그 능력은 자신도 셉니다.

* '숙련된 전장사령관'의 마지막 능력을 활성화하기 위해 당신의 최근 턴 시작부터 당신의 조종하에 있지 않았던 동맹을 포함하여 당신이 조종하는 언탭된 동맹 중 아무 동맹이나 탭할 수 있습니다. (이 능력은 탭 기호를 사용하지 않습니다)

* 당신이 '숙련된 전장사령관'을 활성화할 때가 아니라 '숙련된 전장사령관'의 마지막 능력이 해결될 때 '숙련된 전장사령관'이 얻을 능력을 선택합니다.

* 경계는 공격자를 지정할 때만 효과를 발휘합니다. 그 시점이 지난 후엔 공격하는 생물이 경계를 얻더라도 언탭되지 않습니다.

사악한 군집체

{2}{R}

생물 — 엘드라지 드론

*1/5

결여 (이 카드는 무색이다.)

사악한 군집체의 공격력은 당신이 조종하는 무색 생물의 개수와 같다.

돌진

섭식 (이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다.)

* '사악한 군집체'의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다. '사악한 군집체'가 전장에 있는 경우 그 능력은 자신도 셉니다.

공허의 수행원

{2}{G}

생물 — 엘드라지 처리자

2/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

{1}{G}, 추방 영역에서 상대가 소유한 카드 한 장을 그 플레이어의 무덤에 넣는다: 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {1}를 담는다."를 가진다.

* 당신이 이 능력을 활성화하기로 선언하고 나면 플레이어들은 당신이 이 능력의 비용을 지불하고 활성화를 완료하기 전까지 대응할 수 없습니다. 특히 그 누구도 당신이 이 능력을 활성화하는 것을 막기 위해 추방 영역에 있는 카드를 제거할 수 없습니다.

공허 선별자

{9}

생물 — 엘드라지

11/9

당신의 상대는 전환마나비용이 짝수인 주문을 발동할 수 없다. (0은 짝수로 취급한다.)

당신의 상대는 전환마나비용이 짝수인 생물들로 방어할 수 없다.

* 주문 발동에 필요한 비용을 늘리거나 줄이는 효과는 해당 주문의 전환마나비용에 영향을 주지 않습니다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용이 짝수인지 판단합니다. 예를 들어 당신의 상대는 '끝없는 자'(마나 비용에 {X} 포함)를 발동할 때 X의 값으로 5를 선택할 수 있지만 6을 선택할 수는 없습니다.

* 전장에 있는 마나 비용에 {X}가 있는 생물의 X값은 0입니다. '안개를 가르는 히드라'(마나 비용이 {X}{G}인 생물)는 방어할 수 있지만 '끝없는 자'는 방어할 수 없습니다.

* 뒷면 상태 생물의 전환마나비용은 0입니다. '공허 선별자'는 뒷면 상태의 생물이 방어하지 못하게 합니다.

다면체 분쇄자 자다

{3}{R}

전설적 생물 — 고블린 동맹

3/3

당신이 다면체 분쇄자 자다만을 목표로 정해 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문이 목표로 정할 수 있는 당신이 조종하는 다른 생물마다 그 주문을 복사한다. 각 복사본은 그 생물들 중 각각 다른 생물을 목표로 정한다.

* 이 능력은 다른 물체나 플레이어가 아닌 자다만을 목표로 정한 순간마법이나 집중마법 주문을 당신이 발동할 때마다 격발합니다.

* 여러 목표를 가지고 있지만 자다만을 목표로 정한 순간마법이나 집중마법을 당신이 발동하면 자다의 능력이 격발됩니다.

* 자다의 능력은 은신, 보호 능력, 목표 제한 또는 다른 이유로 원본 주문의 목표로 정해질 수 없는 당신이 조종하는 모든 생물을 무시합니다.

* 모든 복사본의 조종권은 당신에게 있습니다. 복사본이 스택에 쌓이는 순서는 당신이 선택합니다. 원본 주문은 스택에서 복사본보다 밑에 쌓이며 마지막으로 해결됩니다.

* 이 능력이 생성하는 복사본은 스택에서 생성되므로 발동된 것이 아닙니다. 자다 자신의 능력과 같이 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 복사된 주문이 “한 개를 선택한다” 등과 같은 선택 주문인 경우, 복사본 역시 같은 선택을 한 것으로 간주되며 다른 모드를 고를 수는 없습니다.

* 복사된 주문이 '노도하는 천둥'처럼 이미 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

* 복사본의 조종자는 복사본 주문에서 어떠한 대체비용 또는 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 대체비용 또는 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.

매직: 더 개더링, 매직, 젠디카르 전투, 매직의 지원, 타르커의 칸, 재창조된 운명, 타르커의 용 및 젠디카르는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2015 Wizards.