

신들의 피조물 출시 정보

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

최종 수정일: 2013년 11월 14일

출시 정보에는 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 www.wizards.com/customerservice로 문의해 주시기 바랍니다.

'일반 설명'에서는 세트의 출시 정보, 새로운 기능과 개념을 설명합니다.

'카드별 설명'에서는 세트에 포함된 카드와 관련하여 가장 중요할 뿐 아니라 플레이어가 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

신들의 피조물 세트는 165장의 카드(커먼 카드 60장, 언커먼 카드 60장, 레어 카드 35장, 미식레어 카드 10장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2014년 2월 1일 ~ 2일

출시 주말: 2014년 2월 7일 ~ 9일

게임데이: 2014년 3월 1일 ~ 2일

신들의 피조물 세트는 공식 출시일인 2014년 2월 7일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 토너먼트에서 사용할 수 있습니다. 2014년 2월 7일부터 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 라브니카로의 귀환, 충돌의 관문, 용의 미로, 매직 2014, 테로스 및 신들의 피조물입니다.

카드 형식 및 사용 가능한 카드 세트에 대한 전체 정보는 Wizards.com/MagicFormats에서 확인하십시오.

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

새로운 키워드: 조공

테로스의 일부 괴물은 자신을 존경하지 않으면 끔찍한 일이 일어날 거라며 테로스의 주민을 협박합니다. 조공은 상대에게 불합리한 선택을 제시하고, 그에 따라 크기가 커지거나 전장에 들어올 때 능력을 격발하는 생물에서 찾아볼 수 있는 새로운 키워드입니다.

네시안 데몰록

{3}{G}{G}

생물 — 야수

3/3

조공 3 (이 생물이 전장에 들어오면서, 당신이 선택한 상대는 이 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓을 수 있다.)

네시안 데몰록이 전장에 들어올 때, 조공을 바치지 않았다면, 생물이 아닌 지속물 한 개를 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.

조공에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.103. 조공

702.103a 조공은 조공을 가진 생물이 전장에 들어올 때 작동하는 정적 능력이다. "조공 N"은 "이 생물이 전장에 들어오면서, 상대를 선택한다. 그 플레이어는 이 생물이 +1/+1 카운터 N개를 추가로 가지고 전장에 들어오도록 할 수 있다"를 뜻한다.

702.103b 조공을 가진 생물은 "조공을 바치지 않았다면" 격발되는 능력을 가진다. 이 조건은 조공의 결과로 선택된 상대가 생물의 조공 능력 뒤에 붙은 숫자만큼의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오지 않도록 했을 때 성립된다.

* 상대가 조공을 바치면, 생물은 지정된 수만큼의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어옵니다. 전장에 들어오고 난 후에 +1/+1 카운터를 올려놓는 것이 아닙니다.

* 조공 지불 여부는 조공을 가진 생물이 전장에 들어오면서 선택합니다. 이 시점에는 생물 주문으로 취급해 대응할 수 없습니다. 예를 들어, 다인전게임에서 조공이 있는 생물을 무효화하려는 상대는 누가 어떻게 조공을 지불할지 알 수 없습니다.

* 격발능력이 목표를 필요로 한다면, 그 목표는 조공을 가진 생물 주문이 스택에 놓여져 있는 동안에는 알 수 없습니다.

* 플레이어는 생물이 전장에 들어오기 전에 조공 여부에 대응할 수 없습니다. 다시 말해, 상대가 조공을 지불하지 않으면, 플레이어가 그 생물을 제거할 기회를 얻기 전에 능력이 격발됩니다.

* 격발된 능력은 해결 시점에 조공을 가진 생물이 전장에 없어도 정상적으로 해결됩니다.

새로운 능력 용어: 영감

신들의 창조물과 필멸자의 장대한 서사시, 무시무시한 괴물로 가득한 테로스는 영감으로 가득찬 차원입니다. 영감은 언택될 때마다 격발하는 능력을 가진 생물의 능력 시작 부분에 이탤릭체로 나타나는 능력어입니다. 능력어는 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

등지 송배자들

{3}{U}

생물 — 인간 성직자

2/4

영감 — 등지 송배자들이 언택될 때마다, 당신은 {2}{U}를 지불할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 비행 능력을 가진 2/2 청색 조류 부여마법 생물 토큰 하나를 전장에 놓는다.

* 영감 능력은 생물이 언택단 시작에 언택되든 주문 또는 능력 등의 효과로 언택되든 어떻게 언택되었는지와 상관없이 격발됩니다.

* 영감 능력이 언택단에 격발될 경우, 업킵단 시작에 해당 능력을 스택에 쌓습니다. 영감 능력이 토큰 생물을 하나 이상 생성했다면, 그 생물은 (신속 능력을 얻지 않는 한) 그 턴에 공격할 수 없습니다.

* 영감 능력은 생물이 전장에 들어올 때에는 격발되지 않습니다.

* 영감 능력에 선택적인 비용이 포함되어 있다면, 비용 지불 여부는 그 능력이 해결될 때 선택합니다. 다른 플레이어가 그 능력에 대응해 해당 생물이 전장을 떠나더라도 이렇게 할 수 있습니다.

신과 두 가지 색 신앙심

신들의 피조물 세트에 나오는 다섯 신은 각기 두 가지 색의 신앙심을 확인합니다.

유흥의 신 제나고스

{3}{R}{G}

전설적 부여마법 생물 — 신

6/5

무적

당신의 적녹 신앙심이 7 미만인 한, 제나고스는 생물이 아니다.

당신 턴의 전투의 시작에, 당신이 조종하는 다른 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 신속 능력을 얻고 +X/+X를 받는다. X는 그 생물의 공격력이다.

* 플레이어의 두 색 신앙심은 플레이어가 조종하는 지속물의 마나 비용 중 첫 번째 색 혹은 두 번째 색, 혹은 두 색 모두를 대표하는 마나기호의 수와 동일합니다. 특별히, 혼성마나기호의 경우에는 두 색 신앙심에 한 번만 계산됩니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 토지가 아닌 지속물이 '유흥의 신 제나고스'와 마나 비용 $\{1\}{R/G}{R/G}{R/G}$ 를 가진 '폐허지구 약탈자들'뿐일 경우, 플레이어의 적색과 녹색 신앙심은 5가 됩니다.

사이클: 표상

이번 신들의 피조물 세트에는 당신의 생물에 키워드를 주고 상대 생물이 같은 키워드를 가질 수 없게 만드는 생물이 있습니다.

용기의 표상

$\{1\}{W}{W}$

부여마법 생물 — 인간 병사

2/2

당신이 조종하는 생물들은 선제공격 능력을 가진다.

당신의 상대들이 조종하는 생물들은 선제공격 능력을 잃고 선제공격 능력을 가지거나 얻을 수 없다.

* 표상의 두 번째 능력은 플레이어의 상대가 조종하는 모든 생물에 적용되며 생물이 전장에 들어오는 시기와는 상관없습니다.

* 플레이어가 표상을 조종하는 한, 상대가 조종하는 생물은 표상에 명시된 능력을 주는 주문이나 능력이 해결되어도 해당 능력을 가질 수 없습니다. 예를 들어 플레이어가 '용기의 표상'을 조종한다면 상대가 조종하는 생물에 선제공격을 주는 주문을 발동해도 상대의 생물은 선제공격을 가질 수 없으며, 같은 턴의 나중에 '용기의 표상'이 전장을 떠난다고 해도 복구되지 않습니다. 그 주문이 생물들의 공격력을 올리는 등의 추가적인 효과를 가지고 있다면, 그러한 효과는 원래대로 적용됩니다.

* 이와는 다르게, 마법진 등 정적능력에 의해 생성되는 지속 효과는 표상이 전장을 떠나면 원래대로 적용됩니다.

* 플레이어와 상대 모두 동일한 표상을 조종한다면, 누구의 생물도 해당 능력을 가질 수 없습니다.

돌아온 테로스 테마와 기능

이번 신들의 피조물 세트는 여러 기능과 키워드, 테로스 세트에서 소개된 규칙으로 구성되어 있습니다. 부여마법 생물, 별이 빛나는 모양의 "닉스" 카드들, 권능, 영웅, 괴수화, 괴수 생물,

신앙심, 점술, 신 등에 대해 자세히 알아보려면

www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs에 있는 테로스 출시 정보를
참고하십시오.

변경된 규칙: '플레인즈워커 고유성 규칙'과 '전설 규칙'

매직 2014 코어세트 출시와 함께 규칙 두 가지가 변경되었는데, 이들은 신들의 피조물 세트의
카드의 능력에도 영향을 줍니다.

이전 규칙을 따르면, 전장에 같은 이름을 가진 전설적 지속물이 둘 이상 있거나, '제이스'처럼
하위유형을 공유하는 플레인즈워커가 둘 이상 있으면 상태 참조 효과로 모두 그 소유자들의
무덤으로 들어갑니다. 이 규칙이 바뀌었습니다. 새로운 규칙은 다음과 같습니다.

704.5j 한 플레이어가 플레인즈워커 유형을 공유하는 플레인즈워커를 두 개 이상 조종할 경우,
해당 플레이어는 그중 하나를 고르고 나머지를 자신의 무덤에 넣는다. 이것을 "플레인즈워커
고유성 규칙"이라고 한다.

704.5k 한 플레이어가 같은 이름의 전설적 지속물을 두 개 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그 중
하나를 선택하고 나머지를 소유자의 무덤에 넣는다. 이것을 "전설 규칙"이라고 한다.

카드별 설명

견습 사제의 보상

{1}{W}

순간마법

생물 하나를 목표로 정한다. 이번 턴에 그 생물이 다음으로 입을 피해 X점을 방지한다. X는
당신의 백색 신앙심이다. 이렇게 피해를 방지하면, 생물 또는 플레이어 하나를 목표로 정한다.
견습 사제의 보상은 그 목표에 방지된 만큼의 피해를 입힌다. (당신이 조종하는 지속물의 마나
비용에 있는 각 $\{W\}$ 마다 당신의 백색 신앙심이 1씩 증가한다.)

* '견습 사제의 보상'의 목표는 두 개입니다. 하나는 피해를 입을 생물이고 다른 하나는 '견습
사제의 보상'이 피해를 입힐 생물 또는 플레이어입니다. 이들 목표는 플레이어가 '견습 사제의
보상'을 발동할 때 선택합니다.

* 방어막이 방지할 피해량은 '견습 사제의 보상'이 해결될 때 플레이어의 백색 신앙심에 따라
결정됩니다. 이렇게 정해진 피해 방지량은 나중에 플레이어의 백색 신앙심이 바뀌어도 바뀌지
않습니다.

* 당신은 피해의 원천을 선택하지 않습니다. 방어막은 첫 목표에 가해질 다음 피해 X에 적용되며 그 피해가 어디서 오는지는 상관 없습니다. 또한 피해가 동시에 가해지는지도 상관없습니다. 예를 들어, 방어막이 첫 목표에 가해질 다음 피해 5점을 방지한다면, 그 생물이 '번개 강타'로 인해 피해 3점을 입으려고 할 때 그 피해 3점은 방지되며 '견습 사제의 보상'이 두 번째 목표에 피해 3점을 입힙니다. 방지효과는 첫 목표가 그 턴에 입을 다음 피해 2점에도 적용됩니다.

* '견습 사제의 보상' 효과는 전향 효과가 아닙니다. '견습 사제의 보상'이 피해를 방지한다면, '견습 사제의 보상'은 방지효과의 일부로 그 피해의 원천이 아니라 두 번째 목표에 피해를 입힙니다. 이 경우 두 번째 목표가 입을 피해의 원천은 '견습 사제의 보상'입니다. 따라서 방지한 원래 피해가 가지고 있던 특성(색, 생명연결 능력의 유무 등)은 적용되지 않습니다. '견습 사제의 보상'의 첫 목표가 입은 피해가 전투피해였다라도 '견습 사제의 보상'이 두 번째 목표에 입히는 피해는 전투피해가 아닙니다. 새로운 피해의 원천을 플레이어가 조종하기 때문에, '견습 사제의 보상'의 두 번째 목표로 상대를 정했다면 플레이어는 '견습 사제의 보상'이 입히는 피해를 그 상대가 조종하는 플레인즈워커에게 전향할 수 있습니다.

* '견습 사제의 보상'이 해결될 때 첫 목표만 유효하지 않다면, '견습 사제의 보상'은 그 생물에게 가해질 피해를 방지하지 않으며 결과적으로 두 번째 목표에 피해를 입히지 않습니다. 두 번째 목표만 유효하지 않다면 첫 목표에 가해질 피해는 방지되지만, '견습 사제의 보상'은 두 번째 목표에 피해를 입히지 않습니다. 두 목표 모두 유효하지 않다면 '견습 사제의 보상'은 무효화됩니다.

* '견습 사제의 보상'이 해결되고 나면 두 목표의 유효성 여부는 상관없습니다. 예를 들어 두 번째 목표로 상대가 조종하는 생물을 골랐는데 그 생물이 '견습 사제의 보상'이 해결된 후 피해를 방지하기 전에 방호 능력을 얻는다면 '견습 사제의 보상'은 그 생물에게 피해를 입힙니다. 두 번째 생물이 전장을 떠나거나 해서 '견습 사제의 보상'이 그 생물에 피해를 입힐 수 없더라도 '견습 사제의 보상'은 여전히 피해를 방지한다. 그저 스스로 피해를 입히지 않을 뿐입니다.

* '견습 사제의 보상'이 피해를 방지하면, 똑같은 방지효과의 일부로 '견습 사제의 보상'은 바로 두 번째 목표에 피해를 입힙니다. 이는 상태 참조 효과가 일어나기 전 그리고 어느 플레이어가 주문을 발동하거나 능력을 활성화하기 전에 일어납니다. 원래 피해의 원천이 주문이나 능력이라면, '견습 사제의 보상' 효과는 그 주문이나 능력이 다시 해결되기 시작하기 전에 일어납니다.

* 첫 목표에 가해질 피해량이 '견습 사제의 보상'이 방지할 피해량보다 많다면, 그 원천은 방지되고 남은 만큼의 피해를 입힙니다. 그 후 '견습 사제의 보상'이 두 번째 목표에 피해를 입힙니다.

* '견습 사제의 보상'은 피해가 가해졌을 때 존재하는 것이 아니라 스택에 존재하는 것처럼 피해를 입힙니다. 다시 말해, 사티로스 불춤꾼과 같이 "당신이 조종하는 순간마법이나 집중마법 주문이

상대에게 피해를 입힐 때마다"라는 문구를 포함한 능력이 피해 원천을 확인할 때 '견습 사제의 보상'은 순간마법으로 취급된다는 뜻입니다.

* 첫 목표가 여러 생물로부터 전투피해를 입는다면, 플레이어가 어느 피해를 방지할지 선택합니다. 예를 들어 피해를 입힌 생물 중 하나가 치명타 능력을 가지고 있다면 플레이어는 특별히 그 생물이 가하는 피해를 방지하도록 선택할 수 있습니다. 생물이 피해를 입히기 전에는 피해 방지 대상을 선택할 수 없습니다.

아크로스 징집관

{4}{R}

생물 — 인간 주술사

3/2

영웅 — 당신이 아크로스 징집관을 목표로 주문을 발동할 때마다, 다른 생물 하나를 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택되며 턴종료까지 신속 능력을 얻는다.

* '아크로스 징집관' 능력으로 '아크로스 징집관'을 제외하고 이미 자신이 조종하거나 언택된 생물도 목표로 정할 수 있습니다.

* 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부여된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다. 특히, 권능 능력이 있는 마법진이 부여된 생물의 조종권을 얻은 뒤 그 생물이 죽으면 마법진의 조종자가 마법진에서 생물로 변하는 생물을 조종합니다.

* 전설적 생물을 조종하는 상태에서 이름에 같은 전설적 생물의 조종권을 추가로 얻을 경우, 그중 하나를 골라 전장에 남기고 나머지는 각 소유자의 무덤에 넣습니다.

이상의 중재자

{4}{U}{U}

생물 — 스피크스

4/5

비행

영감 — 이상의 중재자가 언택될 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 공개한 카드가 마법물체, 생물 또는 대지 카드라면 그 카드에 실체 카운터 한 개를 올려놓은 상태로 전장에 놓을 수 있다. 그 지속물은 자신의 원래 유형에 더불어 부여마법이다.

* 실체 카운터는 그저 기억 도우미입니다. 실체 카운터가 제거되어도 그 지속물은 다른 유형에 추가로 부여마법입니다.

* 해당 카드를 전장에 놓지 않기로 하거나 카드 유형이 목록에 포함된 유형 중 하나가 아니라면 자신의 서고 맨 위에 남습니다. 그러나 카드를 공개하는 것은 선택이 아닙니다.

히드라의 상

{G}

순간마법

생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 $+X/+X$ 을 받는다. X 는 당신의 녹색 신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {G}마다 당신의 녹색 신앙심이 1씩 증가한다.)

* X 의 값은 '히드라의 상'이 해결될 때 계산됩니다. 그 턴의 나중에 녹색 신앙심이 변해도 보너스는 바뀌지 않습니다.

천상 풍요의 뿔

{X}{X}{X}

마법물체

천상 풍요의 뿔은 충전 카운터 X 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{T}: 색을 하나 고른다. 천상 풍요의 뿔에 있는 충전 카운터 하나마다 선택한 색의 마나 한 개씩을 마나풀에 담는다.

* X 의 값으로 1을 선택하면 '천상 풍요의 뿔'의 발동비용은 {3}이며 충전 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어옵니다. * X 의 값으로 2를 선택하면 '천상 풍요의 뿔'의 발동비용은 {6}이며 충전 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어옵니다.

* 마지막 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

구토병

{B}{B}

순간마법

생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물과 그 생물과 이름이 같은 모든 생물은 턴종료까지 $-3/-3$ 을 받는다.

* '구토병'의 목표는 하나뿐입니다. 목표로 정한 생물과 이름이 같은 다른 생물은 목표가 아닙니다. 예를 들어 '구토병'의 목표가 된 생물과 이름이 같은 생물에게 방호 능력이 있더라도 그 생물은 여전히 $-3/-3$ 을 받습니다.

* '구토병'이 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효하지 않으면 '구토병'은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 어느 생물도 $-3/-3$ 을 받지 않습니다.

* 다른 생물을 복사한 토큰이거나 토큰을 만들 때의 효과로 특별한 이름이 주어지지 않는 한, 토큰 생물의 이름은 원본 생물 유형과 같습니다. 예를 들어 1/1 고양이 병사 생물 토큰의 이름은 "고양이 병사"입니다.

오두노스의 검은 딱갈나무

{2}{B}

생물—좀비 나무인간

0/5

수비태세

{B}, 당신이 조종하는 다른 언택된 상태의 생물을 탭한다: 오두노스의 검은 딱갈나무는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 플레이어는 자신의 가장 최근 턴의 시작부터 자신의 조종하에 없었던 생물을 탭하여 '오두노스의 검은 딱갈나무'의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

오레스코스의 왕 브리마즈

{1}{W}{W}

전설적 생물 — 고양이 병사

3/4

경계

오레스코스의 왕 브리마즈가 공격할 때마다, 경계 능력을 가진 1/1 백색 고양이 병사 생물 토큰을 공격하는 상태로 전장에 놓는다.

브리마즈가 생물을 방어할 때마다, 경계 능력을 가진 1/1 백색 고양이 병사 생물 토큰을 그 생물을 방어하는 상태로 전장에 놓는다.

* 첫 번째 격발능력의 경우, 토큰을 전장에 놓을 때 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선언합니다. 토큰이 반드시 브리마즈와 같은 대상을 공격할 필요는 없습니다.

* 브리마즈가 어떤 이유로든 두 개 이상의 생물을 방어하고 있다면 (참고로 브리마즈는 원래 이렇게 할 수 없음) 브리마즈의 마지막 능력은 브리마즈가 방어하는 생물만큼 격발합니다.

* 토큰이 공격하거나 방어하면서 전장에 들어오지만, 공격생물이나 방어생물로 선언된 적은 없습니다. 따라서 생물이 공격하거나 방어할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

방황하는 영혼의 투사

{4}{B}{B}

생물 — 해골 전사

4/4

{3}{B}{B}, {T}, X개의 다른 생물을 희생한다: 당신의 무덤에 있는 생물 카드 X장을 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다.

{5}{B}{B}: 무덤에 있는 방향하는 영혼의 투사를 당신의 서고 맨 위에 놓는다.

* 첫 능력을 활성화하고 비용을 지불하기 전에 목표를 선택합니다. 해당 능력을 활성화할 때 희생한 생물은 목표로 선택할 수 없습니다.

* 마지막 능력은 '방향하는 영혼의 투사'가 무덤에 있을 때만 활성화할 수 있습니다.

크루픽스의 군마

{1}{G}{G}

부여마법 생물 —켄타우로스

2/4

당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한 채로 게임을 진행한다.

당신의 서고 맨 위의 카드가 대지 카드라면 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

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

* '크루픽스의 군마'가 대지를 플레이할 수 있는 시기까지 바꾸지는 않습니다. 자신이 우선권을 가지는 자신의 본단계에서 스택이 비었을 경우에만 대지를 플레이할 수 있습니다.

* 두 번째 능력을 통해 플레이한 대지도 그 턴에 플레이한 대지로 간주합니다. 이미 손에서 대지를 플레이했다면 다른 효과가 이를 허용하지 않는 한 서고 맨 위에 공개된 대지를 플레이할 수 없습니다.

* 마지막 능력은 어떤 이유로든 자신의 조종하에 대지가 전장에 들어올 때마다 격발됩니다. 즉 정상적으로 대지를 플레이하거나 '무성한 덩굴'같은 주문이나 능력 때문에 대지를 추가로 플레이할 때에도 격발됩니다. 마찬가지로 '야비마야 드라이어드'의 능력처럼 주문이나 능력 때문에 다른 플레이어가 당신의 조종하에 대지를 전장에 놓아도 격발합니다.

* 서고 가장 위의 카드를 공개하고 플레이할 때, 여러 장의 카드를 뽑으면 뽑기 전에 각 카드를 공개합니다.

보호색

{1}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신의 상대가 조종하는 생물로부터 보호 능력을 얻는다. 그 생물을 언택한다.

* 상대가 소유하는 전장에 없는 생물 카드의 능력은 그 생물을 목표로 정할 수 없으며 그 카드가 생물에 입히는 피해도 방지됩니다.

* '보호색'이 해결된 후 다른 플레이어가 생물의 조종권을 얻는다면, 그 생물은 새로운 조종자의 상대가 조종하는 생물로부터 보호를 가집니다.

선별의 표식

{2}{G}

집중마법

생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이번 턴에 방어한다.

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

* 생물의 조종자가 생물이 방어할 공격생물을 선택합니다.

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

새벽에서 황혼까지

{2}{W}{W}

집중마법

하나 또는 둘 다를 선택한다 — 당신의 무덤에 있는 부여마법 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다; 그리고/또는 부여마법 하나를 목표로 정한다. 그 부여마법을 파괴한다.

* 주문을 발동할 때 모드를 선택합니다. 두 가지 모드 모두 선택할 수도 있습니다. 주문이 스택에 쌓이면 선택한 모드를 변경할 수 없습니다.

* '새벽에서 황혼까지'가 해결될 때 유효하지 않은 목표에는 효과를 발휘하지 않습니다. 두 모드 다 사용하기로 선택했고 두 목표가 모두 유효하지 않다면 '새벽에서 황혼까지'는 무효화됩니다.

슬픔에 빠져 죽다

{1}{B}{B}

집중마법

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

* '슬픔에 빠져 죽다'가 해결될 때 전장에 있는 생물들만 -2/-2를 받습니다. 나중에 전장에 들어오는 생물은 -2/-2를 받지 않습니다.

수많은 전투의 에이돌론

{1}{W}{W}

부여마법 생물 — 신령

0/0

권능 {2}{W}{W} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에게 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

'수많은 전투의 에이돌론'과 부여된 생물은 플레이어가 조종하는 생물 하나당 +1/+1을 받고 플레이어가 조종하는 마법진 한 개당 +1/+1을 받습니다.

* '수많은 전투의 에이돌론'의 마지막 능력은 전장에서만 기능합니다. 다른 영역에서 '수많은 전투의 에이돌론'은 0/0 부여마법 생물 카드입니다.

* 권능 능력을 가진 지속물은 생물이거나 마법진입니다. 생물이면서 마법진일 수는 없습니다. 다만, 언제나 부여마법입니다. 권능 능력을 가진 지속물은 '수많은 전투의 에이돌론'이 주는 보너스에 +1/+1만 더합니다.

폴리스의 신 에파라

{2}{W}{U}

전설적 부여마법 생물 — 신

6/5

무적

당신의 백청 신앙심이 7 미만인 한, 에파라는 생물이 아니다.

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어왔다면 카드 한 장을 뽑는다.

* 에파라의 마지막 능력은 각 유지단 시작에 지난 턴에 자신의 조종하에 다른 생물이 전장에 들어왔는지 확인합니다. 지난 턴에 자신의 조종하에 다른 생물이 전장에 들어온 경우에만 에파라의 능력이 격발됩니다. 그렇지 않았을 경우, 능력은 격발하지 않습니다. 이 능력은 전 턴에 자신의 조종하에 전장에 들어온 생물의 수와 관계없이 한 번만 격발됩니다.

* 마지막 능력은 전 턴에 전장에 들어온 생물에게 무슨 일이 있었는지와 상관없이 격발됩니다. 그 생물이 여전히 자신의 조종하에 있는지 또는 전장에 있는지는 상관없습니다.

* 권능 능력을 가진 마법진 등 자신이 조종하는 생물이 아닌 지속물이 생물이 되면, 다음 턴에 에파라의 마지막 능력이 격발되지 않습니다. 이는 그 지속물이 전장에 들어온 턴에 생물로 변하더라도 마찬가지입니다.

에파라의 깨달음

{1}{W}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

에파라의 깨달음이 전장에 들어올 때, 부여된 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

부여된 생물은 비행 능력을 가진다.

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 에파라의 깨달음을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다.

* '에파라의 깨달음'의 마지막 능력은 자신의 조종하에 생물이 전장에 들어올 때 '에파라의 깨달음'이 전장에 있을 경우에만 격발합니다. 이 능력이 해결될 때 '에파라의 깨달음'이 전장에 있을 경우에만 소유자의 손으로 되돌릴 수 있습니다.

* '에파라의 깨달음'의 능력이 해결될 때 '에파라의 깨달음'이 전장에 없다면, '에파라의 깨달음'이 전장을 떠나기 바로 전에 부여되었던 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

영원한 불꽃의 에이돌론

{1}{R}

부여마법 생물 — 신령

1/1

권능 {2}{R} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

{R}: 영원한 불꽃의 에이돌론은 턴종료까지 +1/+0을 받는다. 영원한 불꽃의 에이돌론이 마법진이라면, 부여된 생물이 대신 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

부여된 생물은 +1/+1을 받는다.

* '영원한 불꽃의 에이돌론'의 능력이 해결되면서, (생물일 경우) '영원한 불꽃의 에이돌론'이나 (마법진일 경우) 부여된 생물에 보너스가 적용됩니다. 부여된 생물에 보너스가 적용된다면, 그 보너스는 '영원한 불꽃의 에이돌론'이 그 턴 도중에 생물이 되더라도 '영원한 불꽃의 에이돌론'에 적용되지 않습니다.

눈알 찌르기

{B}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -1/-1을 받는다. 그 생물이 키클롭스라면 그 생물을 파괴한다.

* 목표 생물이 키클롭스라면 파괴되기 전에 -1/-1을 받습니다.

망치 강타

{1}{R}

순간마법

당신이 조종하는 생물 하나를 목표로 정하고 다른 생물 하나를 목표로 정한다. 첫 번째 목표가 두 번째 목표에 자신의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* '망치 강타'가 해결될 때 목표 중 하나만 유효하다면, '망치 강타'는 해결되지만 효과를 발휘하지 않습니다. 첫 번째 목표 생물이 유효하지 않다면 두 생물 모두 피해를 입지 않습니다. 두 번째 목표 생물이 유효하지 않다면 피해를 입지 않습니다.

* '망치 강타'가 입히는 피해는 '망치 강타'가 해결될 때 첫 번째 목표 생물의 공격력과 같습니다.

운명적 사랑

{U}{U}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물의 복사본 토큰 하나를 전장에 놓는다. 당신의 턴이라면 점술 2를 한다. (당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)

* 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀있는 능력만 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 복사하지 않습니다.

* 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 복사한 생물이 다른 것을 복사할 경우('복제인간'의 복사본 등), 해당 토큰은 원래 지속물이 복사한 지속물로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 생물이 토큰인 경우, '운명적 사랑'에 의해 생성된 복사본 토큰은 전장에 놓을 때 효과가 명시한 토큰의 기본 속성을 복사합니다.

* 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 지닌 채로 들어오는" 또는 "[이 지속물이] 전장에 들어올 때 격발되는" 복사된 생물의 능력 또한 적용됩니다.

운명적 귀환

{4}{B}{B}{B}

순간마법

무덤에 있는 생물 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 생물 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물은 무적 능력을 얻는다. 당신의 턴이라면 점술 2를 한다. (당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)

* 생물이 무적 능력을 얻게 하는 효과는 기한이 없습니다. 이 효과는 그 생물이 전장을 떠날 때까지 지속됩니다.

* '운명적 귀환'의 무적 능력은 복사할 수 없습니다. '운명적 귀환'의 효과로 무적 능력을 얻은 생물이 복사된다면, 복사본은 (다른 방법으로 무적 능력을 가지지 않는 한) 무적 능력을 가지지 않습니다.

불같은 성질

{2}{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+2를 받고 "{2}{R}: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 이 생물을 방어할 수 없다."라는 능력을 가진다.

* '불같은 성질'의 활성화능력은 이미 방어자로 지정된 생물의 방어를 변경하거나 되돌릴 수 없습니다. '불같은 성질'이 효과를 발휘하려면 공격자지정단 전에 활성화해야합니다.

* 목표 생물은 다른 공격생물을 방어할 수 있습니다.

썩은가족 싸움꾼

{1}{B}

생물 — 미노타우로스

2/2

당신이 다른 미노타우로스를 조종하지 않는 한, 썩은가족 싸움꾼은 방어할 수 없다.

* 플레이어가 방어자를 지정할 때에만 다른 미노타우로스를 조종하는지 확인합니다. 다른 미노타우로스도 방어할 필요는 없습니다.

썩은가족 영혼속박자

{3}{R}

생물 — 미노타우로스 주술사

3/4

영감 — 썩은가족 영혼속박자가 언택될 때마다, 당신은 {1}{R}를 지불할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 다른 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물의 복사본 토큰 하나를 전장에 놓는다. 그 토큰은 자신의 다른 유형에 더불어 부여마법이다. 그 생물은 신속 능력을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그것을 추방한다.

* 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀있는 능력 (복사 또한 부여마법인 것은 제외하고) 만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 복사하지 않습니다.

* 복사한 생물의 마나 비용에 {x}가 있다면, 이 x는 0입니다.

* 복사한 생물이 다른 것을 복사할 경우('복제인간'의 복사본 등), 해당 토큰은 원래 지속물이 복사한 지속물로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 생물이 토큰인 경우, '썩은가족 영혼속박자'에 의해 생성된 복사본 토큰은 전장에 놓을 때 효과가 명시한 토큰의 기본 속성을 복사합니다.

* 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 지닌 채로 들어오는" 또는 "[이 지속물이] 전장에 들어올 때 격발되는" 복사된 생물의 능력 또한 적용됩니다.

* 토큰의 복사본이 되거나 토큰의 복사본으로 전장에 들어오는 다른 생물은 신속 능력이 없으며 추방할 필요도 없습니다. 그러나, '썩은가족 영혼속박자'가 '배종의 계절' 등의 대체효과로 인해 다수의 토큰을 생성한다면, 그들 토큰은 각기 신속 능력을 가지며 모두 추방해야합니다.

해일 이무기

{4}{U}

생물 — 이무기

4/4

해일 이루기는 당신이 조종하는 부여마법을 소유자의 손으로 되돌리지 않으면 공격할 수 없다.
(이 비용은 공격자들을 선언할 때 지불한다.)

* '해일 이루기'로 공격하는 전투마다 자신이 조종하는 부여마법을 소유자의 손으로 되돌려야 합니다.

불바다 용

{4}{R}{R}

생물 — 용

5/4

비행

{1}{R}: 생물 하나를 목표로 정한다. 불바다 용은 그 생물에 피해 1점 입힌다. 그 생물은 이 전투에 방어할 수 없다. 불바다 용이 공격할 때에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* '불바다 용'의 활성화능력은 수비플레이어가 조종하는 생물이나 방어할 수 있는 생물뿐만 아니라 아무 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

* 목표 생물이 방어할 수 없도록 하려면 공격자지정단 도중에 '불바다 용'의 능력을 활성화해야 합니다.

도금

{3}{B}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 이름이 금인 무색 마법물체 한 개를 전장에 놓는다. 그 마법물체는 "이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."라는 능력을 가진다.

* 목표 생물의 조종자와는 상관없이 당신이 토큰을 조종합니다.

* '도금'이 해결될 때 목표로 정한 생물이 유효하지 않다면, 주문은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 토큰도 전장에 들어오지 않습니다.

태양신을 보다

{X}{W}

순간마법

생물 x개를 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 점술 1. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* X 값으로 0을 고르더라도 능력이 해결될 때 점수 1을 합니다. 그러나, 적어도 한 개의 목표를 선택한 경우, 태양신을 보다가 해결될 때 목표로 정한 생물이 모두 유효하지 않다면, 주문은 무효화되고 아무 효과도 나타나지 않습니다. 그럴 경우 점수를 하지 않습니다.

도굴꾼 거미

{3}{G}

생물 — 거미

2/4

대공

{3}{B}: 도굴꾼 거미는 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 생물 카드 수이다. 이 능력은 한 턴에 한 번씩만 활성화할 수 있다.

* 무덤에 있는 생물 카드의 수는 능력이 해결될 때 계산합니다. 능력이 해결된 다음 무덤에 있는 생물 카드의 수가 변경되더라도 보너스는 바뀌지 않습니다.

고통의 전령

{1}{B}{B}

부여마법 생물 — 악마

3/3

권능 {3}{B}{B} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에게 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

비행

당신의 유지단 시작에, 당신은 생명 1점을 잃는다.

부여된 생물은 +3/+3을 받고 비행 능력을 가진다.

* 생명점을 잃게 하는 격발능력은 '고통의 전령'이 생물이든 마법진이든 적용됩니다. 능력에서 "당신"이란 '고통의 전령'의 조종자를 뜻합니다. '고통의 전령'을 다른 플레이어가 조종하는 생물에 마법진으로 부여했다면 그 능력은 유지단 시작에 격발되고 자신이 생명 1점을 잃습니다.

이로아스의 영웅

{1}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

당신이 발동하는 마법진 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

영웅 — 당신이 이로아스의 영웅을 목표로 주문을 발동할 때마다, 이로아스의 영웅에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

* '이로아스의 영웅'의 첫 번째 능력은 자신이 권능 비용을 지불하고 카드를 발동할 때 적용됩니다.

레이나 탑의 영웅

{G}

생물 — 인간 전사

1/1

영웅 — 당신이 레이나 탑의 영웅을 목표로 주문을 발동할 때마다, 당신은 {X}를 지불할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 레이나 탑의 영웅에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다.

* 영웅 능력이 해결될 때 자신이 X 값과 {X} 지불 여부를 고릅니다.

영웅의 단상

{5}

전설적 마법물체

당신이 조종하는 각 전설적 생물은 당신이 조종하는 다른 전설적 생물 하나당 +1/+1을 받는다.

{X}, {T}: 당신의 서고 맨 위의 카드 X 장을 본다. 당신은 그중에서 전설적 생물 카드 한 장을 공개해 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 넣는다.

* '영웅의 단상'의 보너스는 전설적 생물만 따집니다. '영웅의 단상' 스스로는 계산에 넣지 않습니다.

* '영웅의 단상'은 자신이 이미 조종하는 전설적 생물과 같은 전설적 생물의 조종권을 얻어 "전설 규칙"을 적용하게 되더라도 각 전설적 생물에 보너스를 줍니다. 예를 들어, '오레스코스의 왕 브리마즈'(3/4 전설적 생물)를 조종하는 상태에서 다른 '오레스코스의 왕 브라마즈'의 조종권을 얻는다면, 그 중 하나를 소유자의 무덤에 넣겠지만, 양자 모두 4/5가 됩니다. 그 후에 전장에 남은 쪽의 공격력과 방어력은 3/4로 돌아옵니다.

성질 급한 태양추종자

{1}{R}

생물 — 인간 병사

1/1

비행, 신속

성질 급한 태양추종자는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

* '성질 급한 태양추종자'는 공격자지정단이 시작될 때 공격할 수 있는 경우에만 공격합니다. 생물이 탭된 상태거나 공격하지 못한다고 적힌 주문 또는 능력의 영향을 받으면, 이 생물은

공격하지 않습니다. 공격하려면 비용을 지불해야 하는 경우, 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 비용을 지불하지 않으면, '성질 급한 태양추종자'는 공격하지 않습니다.

* '성질 급한 태양추종자'가 공격할 플레이어나 플레인즈워커는 자신이 결정합니다.

수확의 신 카라메트라

{3}{G}{W}

전설적 부여마법 생물 — 신

6/7

무적

당신의 녹색 신앙심이 7 미만인 한, 카라메트라는 생물이 아니다.

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 당신은 당신의 서고에서 숲이나 들 카드 한 장을 찾아 전장에 탭된 채로 놓고 당신의 서고를 섞을 수 있다.

* 권능 비용을 지불하고 생물 카드를 발동할 경우, 생물 주문이 아닌 마법진 주문이 됩니다. 이럴 경우 카라메트라의 능력은 격발되지 않습니다.

* '수확의 신 카라메트라'의 마지막 능력으로 기본 대지 숲과 들은 물론 하위 유형이 숲이나 들인 대지 카드도 전장에 놓을 수 있습니다.

거친 파도의 키오라

{2}{G}{U}

플레인즈워커 — 키오라

2

+1: 상대가 조종하는 지속물 한 개를 목표로 정한다. 당신의 다음 턴 전까지 그 지속물이 입거나 입히려고 하는 모든 피해를 방지한다.

-1: 카드 한 장을 뽑는다. 당신은 이번 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할 수 있다.

-5: 당신은 “당신의 종료단 시작에, 9/9 청색 크라켄 생물 토큰 하나를 전장에 놓는다.”라는 능력을 가진 휘장을 얻는다.

* 키오라의 첫 번째 능력은 피해를 입거나 입힐 수 있는 지속물뿐만 아니라 상대가 조종한다면 어떤 지속물이든 목표로 정할 수 있습니다.

* 첫 번째 능력이 해결되고 나서 지속물의 조종자가 바뀌더라도 피해 방지 효과를 받습니다.

* 키오라의 두 번째 능력은 본단계에 대지를 한 장 더 플레이할 수 있게 해줍니다. 추가로 플레이하는 대지도 대지를 내려놓을 수 있는 시기에만 내려놓아야 합니다. 두 번째 능력이

해결될 때 바로 대지를 플레이하는 것이 아닙니다. 먼저 능력이 완전히 해결되고 나서 카드를 뽑습니다. 이 카드가 대지 카드라면 나중에 플레이할 수 있습니다.

두 번째 능력의 효과는 '용성의 의식' 등 추가 대지를 플레이하도록 하는 다른 효과와 누적됩니다.

* 키오라의 두 번째 능력이 활성화되었지만 그 능력이 해결되기 전에 키오라가 전장을 떠나면, 능력이 해결된 후에 추가 대지를 플레이할 수 있습니다.

해협 크라켄

{5}{U}{U}

생물 — 크라켄

6/6

공격력이 당신이 조종하는 섬의 개수 미만인 생물들은 해협 크라켄을 방어할 수 없다.

* 자신이 조종하는 섬의 개수는 방어자를 지정할 때 계산합니다. 공격력이 그 수의 미만인 생물은 '해협 크라켄'을 방어할 수 없습니다. 방어자가 지정된 후에는 방어생물의 공격력과 자신이 조종하는 섬의 수는 상관없습니다.

충직한 폐가수스

{W}

생물 — 폐가수스

2/1

비행

충직한 폐가수스는 혼자서 공격하거나 방어할 수 없다.

* '충직한 폐가수스'는 다른 생물이 공격자로 선언될 때만 공격자로 동시에 선언할 수 있습니다. 이와 비슷하게, '충직한 폐가수스'는 다른 생물이 방어자로 선언될 때만 방어자로 동시에 선언할 수 있습니다.

* 한 개 이상의 충직한 폐가수스를 조종한다면, 다른 생물이 공격하거나 방어하지 않아도 둘 다 함께 공격하거나 방어할 수 있습니다.

* '충직한 폐가수스'가 혼자서는 공격할 수는 없지만, 다른 공격생물은 같은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다. 예를 들어 '충직한 폐가수스'는 상대를 공격하고 다른 생물이 그 상대가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다.

* 쌍두거인게임(또는 공유 팀 턴 옵션을 사용하는 다른 형식의 게임)에서, '충직한 페가수스'는 자신이 조종하는 다른 생물이 없어도 자신의 동료가 조종하는 생물과 함께 공격하거나 방어할 수 있습니다.

늪안개 거신

{6}{B}

생물 — 거인

4/5

늪안개 거신은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 당신의 흑색 신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {B}마다 당신의 흑색 신앙심이 1씩 증가한다.)

* 플레이어의 흑색 신앙심은 '늪안개 거신'의 총 비용을 결정할 때 계산되고 그 비용은 다른 비용이 지불되기 전에 확정됩니다. 예를 들어, 플레이어가 마나를 위해 희생될 수 있는 마나 비용에 흑색 마나 기호를 가진 생물을 조종한다면, 그 마나 기호는 플레이어의 흑색 신앙심으로 합산됩니다. 그럴 경우 줄어든 총 비용을 지불하기 위해 그 생물을 희생할 수 있습니다.

* 흑색 신앙심이 6 이상일 경우, '늪안개 거신'을 발동하는데 {B}를 지불합니다. 유색 마나 비용은 줄어들지 않습니다.

정신약탈자

{U}{U}

생물 — 인간 마법사

2/1

영웅 — 당신이 정신약탈자를 목표로 주문을 발동할 때마다, 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 추방한다.

{U}{U}, 정신약탈자를 희생한다: 정신약탈자에 의해 추방당한 카드와 이름이 같은 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

* 카드는 앞면이 보이게 추방합니다. 누구나 추방당한 카드를 볼 수 있습니다.

* '정신약탈자'가 전장을 떠나고 나중에 다른 '정신약탈자'가 전장에 들어올 경우, 그 두 '정신약탈자'가 물리적으로 같은 카드라 해도 나중에 들어온 '정신약탈자'는 새로운 존재입니다. 두 번째 '정신약탈자'의 마지막 능력은 첫 번째 '정신능력자'로 추방한 카드와 관련이 없습니다.

살육의 신 모기스

{2}{B}{R}

전설적 부여마법 생물 — 신

7/5

무적

당신의 흑적 신앙심이 7 미만인 한, 모기스는 생물이 아니다.

각 상대의 유지단 시작에, 모기스는 그 플레이어가 생물 하나를 희생하지 않는다면 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

* 플레이어가 생물을 희생할 수 없다면 (보통 조종하는 생물이 없기 때문에), 모기스가 그 플레이어에게 피해 2점을 입힙니다.

뼈 예언자

{2}{R}{R}

생물 — 미노타우로스 주술사

3/1

신속

조공 2 (이 생물이 전장에 들어오면서, 당신이 선택한 상대는 이 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓을 수 있다.)

뼈 예언자가 전장에 들어올 때, 조공이 바쳐지지 않았다면, 당신은 손에 있는 순간마법이나 집중마법 카드 한 장을 마나 비용의 지불 없이 발동할 수 있다.

* 이 방법으로 카드를 발동하려면 격발능력의 해결 일부로 발동합니다. 해당 카드 유형(예: 집중마법)을 기반으로 한 발동 시기 제한은 무시됩니다. 다른 발동 제한("공격자가 지정되기 전에 [이 카드]를 발동한다" 등)은 제외됩니다.

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

* "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 과부하 비용과 같은 대체 비용을 지불할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 융합 능력을 가진 분할 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동한다면, 두 반쪽 모두 발동할 수 있습니다.

고통의 예언자

{1}{B}

생물 — 인간 마법사

2/2

영감 — 고통의 예언자가 언택될 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 당신은 그 카드의 전환마나비용만큼의 생명점을 잃는다.

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

* 공개된 카드가 마나 비용이 없다면(예를 들어 토지 카드의 경우), 전환마나비용은 0이 됩니다.

* 서고에 있는 분할 카드는 각 반쪽마다 하나씩 두 개의 전환 비용을 가집니다. 이런 방법으로 분할 카드를 공개한다면, 전환마나비용의 합과 동일한 만큼의 생명점을 잃습니다.

머나먼 여행길

{3}{G}

집중마법

당신의 서고에서 기본 대지 카드 두 장을 찾아 공개한다. 그중 한 장을 탭된 채로 전장에 놓고 나머지 카드는 당신의 손으로 가져간다. 당신의 서고를 섞고 점술 1을 한다. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* '머나먼 여행길'을 가진 기본 대지 카드 한 장을 찾을 수 있습니다. 그럴 경우, 탭된 상태로 카드를 전장에 놓습니다.

기묘한 키메라

{4}{U}

부여마법 생물 —키메라

3/3

상대가 주문을 발동할 때마다, 당신은 기묘한 키메라와 그 주문의 조종권을 교환할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 그 주문의 목표를 새로 정할 수 있다. (주문이 지속물이 된다면, 당신은 그 지속물을 조종한다.)

* '기묘한 키메라'의 조종권은 상대가 발동한 주문 중 목표가 있는 것뿐만 아니라 모든 주문과 교환할 수 있습니다.

* 격발능력이 해결될 때 '기묘한 키메라'와 주문의 조종권을 교환할지 결정합니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 '기묘한 키메라'가 전장을 떠나거나 주문이 스택을 떠난다면 서로 조종권을 교환할 수 없습니다.

* '기묘한 키메라'와 주문 모두 영역을 변경할 수 없습니다. 조종권만 교환합니다.

* 능력이 해결된 후, 자신이 주문을 조종합니다. 그 주문의 텍스트 내 "당신"은 이제 당신을 뜻하며, "상대"는 자신의 상대 중 한 명을 뜻합니다. 조종권 교환은 새로운 목표가 정해지기 전에 이루어지기 때문에 "목표 상대" 혹은 "당신이 조종하는 목표 생물" 등의 목표 제한은 이제 주문의

원래 조종자가 아닌 자신을 기준으로 만들어집니다. 자신을 기준으로 그 목표를 유효하게 변경할 수 있거나 그 목표가 주문의 유일한 목표였을 경우, 주문은 유효하지 않은 목표를 가지게 되므로 해결될 때 무효화됩니다. 주문이 해결될 때 유효하지 않은 목표에는 효과가 없으며, 주문의 효과로 인한 모든 결정은 자신이 내립니다.

* 주문의 목표는 마음대로 변경할 수 있습니다. 변경한 목표는 유효해야 합니다. 그럴 수 없다면 (그 목표가 더는 유효하지 않더라도) 목표를 동일하게 남겨두어야 합니다.

* 주문의 조종권을 얻어 목표를 변경하더라도 영웅 능력을 격발시키지 않습니다.

* 순간마법이나 집중마법 주문의 조종권을 얻을 경우, 해당 주문이 해결되면 카드는 그 소유자의 무덤으로 갑니다.

* 몇몇 특별한 경우(격발능력이 다시 격발되어 원래 능력이 스택에 있을 때 해결되는 경우)에는, 당신이 '기묘한 키메라'의 격발능력이 해결될 때 '기묘한 키메라'를 조종하지 않습니다. 이럴 경우, '기묘한 키메라'와 능력을 격발시킨 주문의 조종권을 교환할 수 있습니다. 그럴 경우, 주문의 새로운 조종자가 아닌 주문의 목표를 변경할 수 있습니다.

속임수의 신 페낙스

{3}{U}{B}

전설적 부여마법 생물 — 신

4/7

무적

당신의 청흑 신앙심이 7 미만인 한, 페낙스는 생물이 아니다.

당신이 조종하는 생물은 "{T}: 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 X장을 자신의 무덤에 넣는다. X는 이 생물의 방어력이다."라는 능력을 가진다.

* 당신이 조종하는 생물에게 페낙스의 능력을 활성화하면, 그 생물의 방어력은 능력이 해결될 때 계산됩니다. 그 때 생물이 더 이상 전장에 없다면, 그 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 방어력을 사용합니다.

* 페낙스가 생물이라면 스스로에게 활성화능력을 줍니다.

* 스스로에게 주는 능력을 활성화하기 위해 페낙스를 탭하고, 페낙스는 더 이상 생물이 아니지만 능력이 해결되면서 전장에 남아있다면, 목표인 플레이어의 무덤에 아무 카드도 놓지 않습니다. 마찬가지로, 능력이 해결되면서 페낙스가 전장에 없고 전장을 떠날 때 생물이 아니었다면, 무덤에 아무 카드도 놓지 않습니다.

전쟁 기둥

{3}

마법물체 생물 — 골렘

3/3

수비태세

전쟁 기둥이 부여된 한, 전쟁 기둥은 수비태세 능력이 없는 것처럼 공격할 수 있다.

* 수비태세 능력은 '전쟁 기둥'이 공격자로 선언되었을 때에만 효과를 발휘합니다. '전쟁 기둥'이 이미 공격하고 있었다면, 부여마법이 떨어지더라도 전투에서 제거되지 않습니다.

분노의 절정

{4}{R}{R}

집중마법

생물과 플레이어 중 목표 둘을 정한다. 분노의 절정은 각 목표에 피해 3점을 입힌다.

* '분노의 절정'을 발동하려면 유효한 목표 두 개를 골라야 합니다.

* 목표 중 하나가 플레이어라면, '분노의 절정'이 가한 피해를 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커에게 전향할 수 있습니다. 그러나, '분노의 절정'은 플레이어와 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커 모두에게 피해를 가하는데 사용될 수 없습니다.

광분의 주술사

{1}{B}{R}

생물 — 미노타우로스 주술사

2/3

당신이 발동하는 미노타우로스 주문은 발동하는 데 {B}{R}가 덜 든다. 이 효과는 당신이 지불하는 유색 마나만 줄일 수 있다. (예를 들어, 마나 비용이 {2}{R}인 미노타우로스 주문을 발동하면, 발동할 때 비용을 {2} 지불한다.)

* 한 개 이상의 '광분의 주술사'를 조종한다면, 비용 감소는 누적됩니다.

* 다른 비용 변경 후에 비용 감소 효과를 적용하여, '광분의 주술사'가 추가 비용이나 {B} 또는 {R}를 포함한 미노타우로스 주문의 대체 비용을 감소할 수 있도록 합니다.

* 주문이 마나 비용에 혼성마나기호를 가지고 있다면, 당신은 총 비용을 결정하기 전에 어느 반쪽을 지불할지 선택합니다. {B}나 {R}로 비용을 지불하기로 선택하면, '광분의 주술사'는 그 부분의 비용을 감소할 수 있다.

뿌린 대로 거둔다

{1}{G}{W}

순간마법

최대 셋까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '뿌린 대로 거둔다'는 같은 생물을 여러 번 목표로 정할 수 없습니다. 각 목표에 +1/+1 카운터를 한 개만 올려놓습니다.

스콜라 계곡의 재앙

{2}{G}

생물 — 히드라

0/0

돌진

스콜라 계곡의 재앙은 +1/+1 카운터 두 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{T}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 스콜라 계곡의 재앙에 희생된 생물의 방어력만큼의 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

* 전장에서 마지막으로 추방하면서 희생된 생물의 방어력을 사용해서 '스콜라 계곡의 골칫거리'에 몇 개의 +1/+1 카운터를 올려놓을지 결정합니다.

불타는 피

{R}{R}

순간마법

생물 하나를 목표로 정한다. 불타는 피는 그 생물에 피해 2점을 입힌다. 그 생물이 이번 턴에 죽을 때, 불타는 피는 그 생물의 조종자에게 피해 3점을 입힌다.

* 목표 생물이 그 턴에 죽는다면, '불타는 피'는 생물이 죽을 때 그 생물의 조종자에게 피해 3점을 입힙니다. 그 조종자는 '불타는 피'가 해결될 때 조종하던 플레이어가 아닐 수도 있습니다. 생물이 어떻게 죽었는지는 상관없습니다.

티마렛의 수하

{2}{B}

생물 — 좀비

1/3

영감 — 티마렛의 수하가 언택될 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃는다. 당신은 이렇게 잃은 생명점의 합만큼의 생명점을 얻는다.

{2}{B}: 티마렛의 수하를 재생한다.

* 생물은 재생막이 생성될 때가 아닌 사용될 때 탭됩니다. 특히, '티마렛의 수하'가 파괴되지 않는 한, 생물의 영감 능력이 격발되도록 '티마렛의 수하'의 마지막 능력을 사용해서 생물을 탭할 수 없습니다.

때까치 하피

{3}{B}{B}

생물 — 하피

2/2

비행

조공 2 (이 생물이 전장에 들어오면서, 당신이 선택한 상대는 이 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓을 수 있다.)

때까치 하피가 전장에 들어올 때, 조공이 바쳐지지 않았다면, 상대 한 명을 목표로 정한다. 그 상대는 생물 하나를 희생한다.

* 목표로 정한 격발능력을 가진 상대는 당신이 조공 지불 여부를 선택한 상대와 동일할 필요는 없습니다.

침묵의 보초

{5}{W}{W}

생물 — 집행관

4/6

비행

침묵의 보초가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 부여마법 카드 한 장을 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다.

* 권능 능력을 가진 부여마법 생물 카드를 전장으로 되돌리면, 권능 비용을 지불할 수 없습니다. 그 카드는 마법진이 될 수 없고 생물에게 부착될 수 없습니다.

* 부여마법 카드가 마법진이라면, 유효한 플레이어나 물체를 선택해 마법진이 전장에 들어가면서 부여하게 합니다. 이는 플레이어나 물체를 목표로 정하지 않으므로 예를 들어 방호 능력을 가진 상대의 생물에 이렇게 부여하는 것이 가능합니다. 마법진이 유효하게 부여할 수 있는 플레이어나 물체가 없다면 무덤에 남습니다.

지하미궁의 신령

{1}{W}

부여마법 생물 — 신령

3/1

각 플레이어는 매 턴 카드를 한 장 초과로 뽑을 수 없다.

* 당신은 각 플레이어의 턴마다 최대 한 장의 카드를 뽑을 수 있습니다. 그 이후의 카드 뽑기는 무시합니다.

* 당신이 턴 중에 아무 카드도 뽑지 않았고, 주문이나 능력으로 인해 당신이 여러 장의 카드를 뽑아야 한다면, 카드를 한 장만 뽑습니다.

* 카드 한 장을 뽑고 '지하미궁의 신령'이 전장에 들어오면, 당신은 그 턴에 더 이상 카드를 뽑을 수 없습니다.

* 대체효과 때문에 뽑을 수 없는 카드가 대체되려고 한다면, 그 효과는 적용되지 않습니다.

봄나뭇잎 북

{1}

마법물체

{T}, 당신이 조종하는 언탭된 생물 한 개를 탭한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

* 자신의 가장 최근 턴의 시작까지 자신의 조종하에 없었던 생물을 탭하여 능력을 활성화할 수 있습니다.

느닷없는 폭풍

{3}{U}

순간마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다. 점술 1. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* '느닷없는 폭풍'의 영향을 받은 생물의 원래 조종자의 다음 언탭단이 되기 전에 조종자가 바뀔 경우, '느닷없는 폭풍'은 새 조종자의 다음 언탭단에 언탭되는 것을 방지합니다.

* 탭된 생물도 이 주문의 목표로 정할 수 있습니다. 이 주문이 해결될 때 목표로 정한 생물이 탭되어 있다면 그 생물은 탭된채로 남으며 그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

* 두 개의 목표를 선택하고 그중 하나가 '느닷없는 폭풍'이 해결될 때 유효하지 않은 목표라면, 그 생물은 탭되지 않고 조종자의 다음 언탭단에 언탭하는 것을 막을 수 없습니다. 이럴 경우 '느닷없는 폭풍'으로 그 어떤 영향도 받지 않습니다.

* 목표를 정하지 않더라도 능력이 해결될 때 점술 1을 합니다. 그러나 적어도 한 개의 목표를 선택하고, '느닷없는 폭풍'이 해결하려고 할 때 그 목표가 유효하지 않다면, 주문은 무효화되고 아무 효과도 나타나지 않습니다. 그럴 경우 점술도 하지 않습니다.

태양결속

{3}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 "당신이 생명점을 얻을 때마다, 이 생물에 그 생명점만큼의 +1/+1 카운터를 올려놓는다."라는 능력을 가진다.

* 아주 드문 경우에는 생명 총점이 줄어들어도 생명점을 얻을 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 3/3 생물 두 개에게 공격을 받고 있고 그중 한 개를 생명연결 능력을 가진 2/2 생물로 방어한다면, 생명 2점을 얻지만, 생명 총점은 1점 감소합니다. 이럴 경우 부여된 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓습니다.

* 쌍투거인게임에서는 팀원이 생명점을 얻더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

트로모크레이티스

{5}{U}{U}

전설적 생물 — 크라켄

8/8

트로모크레이티스는 공격하거나 방어하지 않는 한 방호 능력을 가진다.

수비플레이어가 조종하는 모든 생물이 트로모크레이티스를 방어하지 않는 한 트로모크레이티스는 방어당할 수 없다. (그 플레이어가 조종하는 생물 중 한 생물이라도 이 생물을 방어하지 않는다면, 이 생물은 방어당할 수 없다.)

* 수비플레이어는 자신이 조종하는 각 생물로 '트로모크레이티스'를 방어할 수 있습니다. 그 플레이어가 생물 중 한 개가 탭되었거나 자신의 의지로 방어하지 않는다면, '트로모크레이티스'는 방어될 수 없습니다.

* '트로모크레이티스' 또한 (다른 공격생물이나 방어생물과 같이) 전투종료단이 완료될 때까지 공격생물이나 방어생물로 남는다. 특히, 전투피해단 중에도 공격생물이나 방어생물이며, 전투피해로 생물이 죽을 때 격발하는 상대가 조종하는 능력은 '트로모크레이티스'를 목표로 정할 수 있습니다.

에테르 해체

{1}{G}

순간마법

마법물체 또는 부여마법 한 개를 목표로 정한다. 그 마법물체 또는 부여마법의 소유자는 그것을 자신의 서고에 섞어 넣는다.

* '에테르 해체'가 해결될 때 해당 마법물체나 부여마법이 유효한 목표가 아닌 경우 '에테르 해체'가 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 이 경우 서고도 섞지 않습니다.

* 마법물체나 부여마법이 토큰이라면, '에테르 해체'가 해결될 때 그 소유자의 서고에 섞이고 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 현실적인 이유로, 서고를 섞을 때 토큰을 나타내는 카드를 실제로 서고에 넣지는 않습니다.

소용돌이 정령

{U}

생물 — 정령

0/1

{U}: 소용돌이 정령과 소용돌이 정령을 방어하거나 소용돌이 정령이 방어하는 각 생물을 소유자의 서고 맨 위에 놓은 후 그 소유자들은 자신의 서고를 섞는다.

{3}{U}{U}: 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이번 턴에 소용돌이 정령을 방어한다.

* '소용돌이 정령'의 첫 번째 능력이 해결될 때 방어하거나 방어당하는 생물이 없다면, '소용돌이 정령'은 소유자의 서고 맨 위에 놓고 소유자는 서고를 섞어야 합니다. 첫 번째 능력은 아무 때나 활성화할 수 있습니다.

* '소용돌이 정령'의 첫 번째 능력이 해결될 때 '소용돌이 정령'이 전장에 없다면, '소용돌이 정령'이 전장을 떠날 때 그것을 방어하거나 그것에게 방어당한 생물은 소유자의 서고에 놓고 소유자는 서고를 섞습니다.

* 이 생물은 방어자지정단이 시작될 때 방어할 수 있는 경우에만 '소용돌이 정령'을 방어합니다. 이때 해당 생물이 탭되어 있거나, 방어할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받거나, '소용돌이 정령'이 그 조종자나 해당 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격하지 않는다면, '소용돌이 정령'은 방어하지 않습니다. 방어하려면 비용을 지불해야 할 경우, 플레이어는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 방어하지 않습니다.

변덕스러운 운명

{5}{R}

집중마법

당신부터 시작해서 각 플레이어는 자신이 조종하는 모든 지속물을 세 더미로 나눈다. 그런 다음 각 플레이어는 세 더미 중 하나를 무작위로 선택하여 그 안의 지속물을 모두 희생한다. (카드를 한 장도 넣지 않은 더미도 만들 수 있다.)

* 더미를 무작위로 선택하기 위해서는 모든 더미가 선택될 확률이 같아야 합니다. 더미에 숫자를 정하고 주사위를 던지는 등 여러 방법이 있습니다.

* 마법진이나 장비를 한 더미에 놓고 그 마법진이나 장비를 부여했던 생물들을 다른 더미에 놓을 수 있습니다.

* 자신이 조종하는 모든 지속물을 한 더미에 놓는다면, 2/3의 확률로 아무 지속물도 희생하지 않아도 되지만, 1/3의 확률로 모든 지속물을 희생해야 합니다.

유흥의 신 제나고스

{3}{R}{G}

전설적 부여마법 생물 — 신

6/5

무적

당신의 적녹 신앙심이 7 미만인 한, 제나고스는 생물이 아니다.

당신 턴의 전투의 시작에, 당신이 조종하는 다른 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 신속 능력을 얻고 +X/+X를 받는다. X는 그 생물의 공격력이다.

* X 값은 능력이 해결될 때 한 번만 계산됩니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 신들의 피조물, 테로스, 라브니카로의 귀환, 충돌의 관문 및 옹의 미로는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2014 Wizards.