

도미나리아™ 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Cai Terry 및 Thijs van Ommen 의 도움을 받아 Eli Shiffrin 이 편집

마지막 수정일: 2018 년 1 월 31 일 목요일

출시 사항에는 새로운 *매직: 더 개더링*® 세트 출시를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돕는 것입니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 *매직*™ 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 Wizards.com/CustomerService 로 문의해 주시기 바랍니다.

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

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

***에라타: 도미나리아 세트에 포함되어 있는 '외로운 왕, 그룬'의 텍스트 중 '외로운 왕, 그룬의 키퍼 비용이 지불되었다면, 그룬은 +1/+1 카운터 세 개를 가지고 전장에 들어온다.' 가 '외로운 왕, 그룬의 키퍼 비용이 지불되었다면, 그룬은 +1/+1 카운터 다섯 개를 가지고 전장에 들어온다.'로 변경되었습니다.**

***에라타: 도미나리아 세트에 포함되어 있는 '생기르가의 순혈, 카라조브' 가 '생기르가의 순혈, 카자로브'로 변경되었습니다.**

일반 설명

출시 정보

도미나리아 세트는 부스터 팩에서 등장하는 269 장(기본 대지 20 장, 커먼 101 장, 언커먼 80 장, 레어 53 장, 미식레어 15 장)과 *도미나리아* 플레인즈워커 텍에서만 등장하는 추가 카드 10 장, 그리고 고유 프로모션 카드 한 장 (매장 내 *도미나리아* 박스 구매로 획득 가능)으로 구성되어 있습니다.

매직 오픈 하우스: 2018 년 4 월 14~15 일
프리릴리즈 주말: 2018 년 4 월 21~22 일
드래프트 주말: 2018 년 4 월 28~29 일
매직 리그: 2018 년 4 월 30 일 시작
스탠다드 쇼다운: 2018 년 5 월 6 일 시작
매장 챔피언십: 2018 년 6 월 30 일~7 월 1 일

도미나리아 세트는 공식 출시일인 2018 년 4 월 27 일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에서 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *칼라데시*[®], *에테르 봉기*[™], *아몬케트*[™], *파멸의 시간*[™], *익살란*[™], *익살란의 숙적들*[™] 및 *도미나리아*입니다. 환영 텍(및 기타 보조 제품)의 카드와 W17 세트 식별 코드 또한 스탠다드 형식에서 허용됩니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules)에서 확인하십시오.

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

도미나리아 스토리 소개 카드

도미나리아 스토리에는 다양하고 중요한 순간들이 많지만, 그중에서도 가장 핵심적인 일부는 "스토리 소개"로 카드에 표시됩니다. 이러한 이벤트에 대한 자세한 내용은 공식 매직 소설(mtgstory.com)에서 읽어 보실 수 있습니다.

스토리 소개 1: 깨진 유대
스토리 소개 2: 마지막 이별
스토리 소개 3: 원한 해결
스토리 소개 4: 볼라스의 손아귀 안

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

새로운 기능: 서사시 카드

도미니리아 세트는 새로운 종류의 부여마법인 서사시를 도입합니다. 각 서사시는 당신의 매 턴마다 과거의 중요한 사건들에 대해 이야기해 줍니다.

베날리아의 역사

{1}{W}{W}

부여마법 — 서사시

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

I, II — 경계를 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다.

III — 당신이 조종하는 기사들은 턴종료까지 +2/+1 을 받는다.

* 서사시가 전장에 들어오면서, 조종자는 그 위에 전승 카운터 한 개를 올려놓습니다. 당신의 전투전 본단계가 시작되면서 (당신의 뽑기단 직후에), 당신은 당신이 조종하는 각 서사시 위에 추가 전승 카운터 한 개씩을 올려놓습니다. 서사시에 전승 카운터를 올려놓는 행동은 두 방식 모두 스택을 사용하지 않습니다.

* 서사시의 문구란 왼쪽에 있는 각 문양은 **장 능력**을 나타냅니다. 장 능력은 서사시에 놓이는 전승 카운터가 서사시에 놓여 있는 전승 카운터의 숫자를 해당 능력의 장 번호 이상으로 만들었을 때 격발되는 격발능력입니다. 장 능력은 스택에 올려지며 대응이 가능합니다.

* 특정 장 번호 이상의 전승 카운터가 이미 놓여져 있는 서사시에 전승 카운터가 올려지는 경우 그 장 능력은 격발되지 않습니다. 예를 들어, 서사시에 세 번째 전승 카운터가 놓이면 III 장 능력이 격발되게 하지만, I 장과 II 장 능력은 다시 격발되지 않습니다.

* 장 능력이 격발되고 나면, 해당 능력은 서사시가 전승 카운터를 얻거나 잃는 것, 또는 전장을 떠나는 것에 영향을 받지 않습니다.

* 여러 장 능력이 동시에 격발되는 경우, 그 능력들의 조종자가 원하는 순서로 스택에 쌓습니다. 목표를 정해야 하는 능력이 있는 경우, 그 목표들은 능력이 스택에 올라가면서 그 능력들이 해결되기 전에 정해집니다.

* 서사시에서 카운터가 제거된 경우, 해당 서사시가 전승 카운터를 얻을 때 적절한 장 능력이 다시 격발됩니다. 전승 카운터를 제거하는 것으로는 이전 장 능력을 격발시키지 않습니다.

* 서사시에 놓인 전승 카운터의 수가 해당 서사시가 가지고 있는 장 능력 중 가장 큰 숫자—*도미니리아* 세트에서는 항상 3 입니다—이상이 되면, 서사시의 조종자는 그 장 능력이 스택을 떠나는 시점에 (대부분

능력이 해결되거나 무효화되는 이유로) 그 서사시를 희생합니다. 이 상태 기반 행동은 스택을 사용하지 않습니다.

핵심 테마: 전설적 지속물들

전설적 신/구세대 등장인물들이 차원 여기저기에서 명성을 드높이며 등장했습니다. 각 *도미나리아* 부스터 팩에는 최소 한 장의 전설적 생물이 들어 있습니다. 단순히 생물뿐만 아니라, 이 세트는 다른 전설적 카드들도 아주 많이 선보입니다.

영원의 대마도사, 조다

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

전설적 생물 — 인간 마법사

4/3

비행

당신은 당신이 발동하려는 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 {W}{U}{B}{R}{G}를 지불할 수 있다.

목스 호박

{0}

전설적 마법물체

{T}: 당신이 조종하는 전설적 생물들과 플레인즈워커들의 색 중 한 색의 마나 한 개를 추가한다.

* *도미나리아* 세트를 시작으로, 플레인즈워커가 아닌 전설적 카드들은 이름 란에 부가 효과가 가미된 변형된 카드 틀을 사용합니다. 이 변화는 심미적인 것으로 규칙과 관련된 의미는 없지만, 게임 중에 전설적 카드들을 쉽게 알아볼 수 있게 해 줄 것입니다.

* 한 플레이어가 같은 이름의 전설적 지속물을 두 개 이상 조종한다면, 그 플레이어는 하나를 선택하고 나머지를 소유자의 무덤에 넣습니다. 이것을 "전설 규칙"이라고 칭합니다.

* "전설 규칙"은 영문 이름이 정확히 같은 전설적 지속물만 고려합니다. 예를 들어, 당신은 Teferi, Timebender 와 도미나리아의 영웅, 테페리를 동시에 조종할 수 있습니다.

* "전설 규칙"은 스택을 사용하지 않습니다. 당신이 이름이 같은 전설적 지속물을 두 개 조종하게 되면, "전설 규칙"이 적용되기 전에는 어떤 행동도 취할 수 없습니다. 새로운 전설적 지속물이 전장에 들어옴으로써 격발된 능력들이 있다면, 그 능력들은 "전설 규칙"을 적용한 뒤에 스택에 놓여집니다.

* 지속물이 가진 전설적 상위 유형은 "전설 규칙"이외에는 다른 제한이 없습니다. 이름이 같지 않은 전설적 지속물은 몇 개든 조종할 수 있고, 당신의 덱은 전설적 카드를 몇 장이든 포함할 수 있습니다(같은 이름인 카드는 여전히 네 장 이내여야만 합니다).

새로운 기능: 전설적 집중마법

*도미나리아*는 등장인물들의 특징적인 과거를 묘사하는 전설적 집중마법 카드들을 최초로 소개합니다. 이 강력한 주문들은 전장에 있는 당신 편의 전설적 생물이나 플레인즈워커의 도움을 받아야만 사용할 수 있습니다.

우르자의 파괴 광선

{4}{W}

전설적 집중마법

(당신이 전설적 생물이나 플레인즈워커를 조종할 때만 전설적 집중마법을 발동할 수 있다.)

전설적이 아닌 대지가 아닌 지속물을 모두 추방한다.

* 전설적 생물이나 전설적 플레인즈워커를 조종하지 않으면 전설적 집중마법을 발동할 수 없습니다. 일단 전설적 집중마법을 발동하고 나면, 전설적 생물과 플레인즈워커의 조종권을 잃어도 해당 주문은 영향을 받지 않습니다.

* 집중마법이 가진 전설적 상위 유형은 발동 제한 이외에는 추가적인 규칙이 없습니다. 전설적 집중마법은 한 턴에 몇 번이든 발동할 수 있고, 당신의 덱은 전설적 카드를 몇 장이든 포함할 수 있습니다(같은 이름인 카드는 여전히 네 장 이내여야만 합니다).

새로운 용어: 역사적

이번 세트의 서사시 카드, 전설적 카드, 마법물체 카드들을 통해 도미나리아의 광범위하고 신비한 역사들의 넓은 자취를 확인할 수 있습니다. 몇몇 카드들은 이런 *역사적* 카드를 플레이하는 것에 대해 보상을 해 줌으로써 이 차원의 과거를 기념합니다. 역사적은 전설적 상위 유형이나 마법물체 카드 유형 또는 서사시 부여마법 유형을 가진 카드를 지칭하는 게임 용어입니다.

웨더라이트 선장, 조이라

{2}{U}{R}

전설적 생물 — 인간 기능공

3/3

당신이 역사적 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다. *(마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.)*

* 카드, 주문, 지속물은 해당 객체가 전설적 상위 유형이나 마법물체 카드 유형, 또는 서사시 하위 유형을 가지고 있으면 역사적입니다. 이러한 특성을 두 개 이상 가지고 있는 것은 그 객체를 다른 것들보다 더 역사적으로 만들어주지 않으며, 추가적인 보너스도 제공하지 않습니다—어떤 객체든 역사적이거나 아니거나 둘 중 하나입니다.

* 몇몇 능력은 "당신이 역사적 주문을 발동할 때마다" 격발됩니다. 그런 능력들은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

* "당신이 역사적 주문을 발동할 때마다" 격발되는 능력은 역사적 카드가 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우에는 격발되지 않습니다.

* 대지는 어떤 경우에도 발동하는 것이 아니며, 따라서 "당신이 역사적 주문을 발동할 때마다" 격발되는 능력은 당신이 전설적 대지를 플레이하는 경우 격발되지 않습니다. 이 능력들은 또한 전장에 있는 카드가 *익살란*과 *익살란의 숙적들*의 양면 카드들처럼 전설적 대지로 변신해도 격발되지 않습니다.

돌아온 키워드: 키퍼

키퍼는 돌아온 키워드로, 당신이 주문에 추가적인 "매력"을 부여하기 위해 비용을 더 지불할 수 있게 해줍니다.

발로스 포식자

{2}{G}{G}

생물 — 야수

4/4

키퍼 {4} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {4}를 지불할 수 있다.)*

발로스 포식자의 키퍼 비용이 지불되었다면, 발로스 포식자는 +1/+1 카운터 세 개를 가지고 전장에 들어온다.

키퍼 관련 규칙은 이전에 등장했을 때와 비교해 변한 것이 없습니다.

* 키퍼 비용은 한 번을 초과해 지불할 수 없습니다.

* 키퍼 능력을 가진 지속물을 발동하지 않고 전장에 놓는 경우, 당신은 키퍼 비용을 지불할 수 없습니다.

* 당신이 키퍼 비용을 지불한 순간마법이나 집중마법을 복사한다면, 복사본도 키퍼 비용을 지불한 것으로 취급합니다. 카드나 토큰이 지속물의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 새로운 지속물은 원본이 키퍼 비용을 지불했더라도 키퍼 비용을 지불하지 않은 것으로 취급합니다.

* 주문의 최종 비용을 결정하려면, 마나 비용 (또는 다른 카드의 효과에 의해 지불이 허용되는 대체비용)부터 시작해서 비용 상승 (키퍼 등)을 더한 후, 비용 감소를 적용합니다. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 해당 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

규칙 변경: 피해는 플레인즈워커에게 전향될 수 없습니다.

이전에는 당신이 조종하는 원천이 상대에게 입히려는 비전투 피해를 전향해, 그 원천이 그 상대가 조종하는 플레인즈워커 중 하나에게 피해를 입히게 할 수 있었습니다. *도미나리아* 세트 출시를 기점으로, 이 규칙은 게임에서 삭제됩니다. "목표 플레이어" 에게 특정한 피해를 입히는 수많은 카드들이 아래와 같은 가이드라인을 이용해 예라타되었습니다:

- "생물이나 플레이어를 목표로" 하는 능력들은 "원하는 목표로" 하게 변경되었습니다.
- "플레이어를 목표로" 하는 능력들은 "플레이어나 플레인즈워커를 목표로" 하게 변경되었습니다. 그러나, 피해량이 플레이어나 플레이어가 조종하는 객체들에 관한 정보로 계산되는 경우, 해당 능력은 변경되지 않은 채로 남으며 플레이어에게만 피해를 입힙니다.
- "상대를 목표로" 하는 능력들은 "상대나 플레인즈워커를 목표로" 하게 변경되었으며, 위에 설명한 예외사항이 이곳에도 적용되었습니다. 이런 주문과 능력은 당신이 조종하는 플레인즈워커를 목표로 할 수 있습니다.
- 피해를 입히지만 목표를 요구하지 않는 능력들은 예라타를 받지 않았지만, 한 가지 예외가 있습니다(Vial Smasher the Fierce).

이러한 변경들에 추가로, 피해를 수정하는 카드 몇 장이 영향을 받았습니다. 특히, 목표에 입혀질 피해를 방지하는 효과들이 위의 가이드라인 하에 예라타를 받았습니다.

마법사의 번개

{2}{R}

순간마법

당신이 마법사를 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

원하는 목표를 정한다. 마법사의 번개는 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

자야의 불태우는 화염

{X}{R}{R}

전설적 집중마법

(당신이 전설적 생물이나 플레인즈워커를 조종할 때만 전설적 집중마법을 발동할 수 있다.)

원하는 목표를 최대 세 개까지 정한다. 자야의 불태우는 화염은 각 목표에게 피해 X 점을 입힌다.

* 주문이나 능력이 부가적인 설명 없이 목표를 요구하는 경우, 그 목표로 생물, 플레이어, 또는 플레인즈워커를 선택할 수 있습니다. 이런 내용은 단순히 "원하는 목표"나 "다른 목표", 또는 숫자를 이용해 "최대 세 개의 목표" 등과 같이 나타낼 수 있습니다. 카드 및 생물이나 플레인즈워커가 아닌 지속물은 이런 식으로 목표가 될 수 없습니다.

* 이 변화를 적용하기 위해 700 장 이상의 카드들이 에라타를 받았습니다. 특정 카드의 에라타를 포함한 현재 규칙 문구를 확인하려면, <http://Gatherer.Wizards.com> 을 방문하십시오.

도미나리아 세트에서 등장하는 생물 및/또는 플레이어에게 피해를 입히지만 플레인즈워커에게는 피해를 입히지 않는 카드들(대담한 화염술사, 찬드라나 프로모 카드 파이어송과 선스피커 등)은 비슷한 카드들이 에라타를 받았지만 적혀져 있는 대로 목표를 요구합니다.

대담한 화염술사, 찬드라

{4}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

+1: {R}{R}를 추가한다. 플레이어를 목표로 정한다. 대담한 화염술사, 찬드라는 그 플레이어에게 피해 2 점을 입힌다.

−3: 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 대담한 화염술사, 찬드라는 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

−7: 플레이어를 목표로 정한다. 대담한 화염술사, 찬드라는 그 플레이어와 그 플레이어가 조종하는 각 생물 및 플레인즈워커에게 피해 10 점을 입힌다.

파이어송과 선스피커

{4}{R}{W}

전설적 생물 — 미노타우로스 성직자

4/6

당신이 조종하는 적색 순간마법 및 집중마법 주문은 생명연결을 가진다.

백색 순간마법 또는 집중마법 주문이 당신에게 생명점을 얻게 할 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 파이어송과 선스피커는 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

새로운 용어들: 기능에는 영향이 없는 다양한 변화

도미니리아 세트 출시를 기점으로, *매직*의 일반 용어 또한 소규모 수정을 받았습니다. 이 변화는 스타일과 관련된 것이며 기능에는 아무 변화가 없습니다.

"마나 풀"이라는 단어가 카드 문구에서 제거되었습니다. 해당 개념은 게임 규칙 속에 계속해서 존재합니다. 플레이어가 특정한 개수의 마나를 추가하라고 지시받는 경우, 그 플레이어는 그만큼의 마나를 자신의 마나 풀에 추가합니다.

라노워 엘프

{G}

생물 — 엘프 드루이드

1/1

{T}: {G}를 추가한다.

*매직*은 이제부터 영어를 사용할 경우 "he or she" 대신에 "they"를 3 인칭 단수 대명사로 사용합니다.

호마리드 탐험가

{3}{U}

생물 — 호마리드 정찰병

3/3

호마리드 탐험가가 전장에 들어올 때, 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 네 장을 자신의 무덤에 넣는다.

추가 비용과 같이 주문이 스택에서 어떻게 행동하는 지를 수정하는 능력들은 카드 이름 대신 자신을 "이 주문"으로 지칭합니다.

마법사의 반박

{1}{U}{U}

순간마법

당신이 마법사를 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

마지막으로, 카드들의 규칙 문구와 배경담 문구 사이에 줄을 표시해 둘을 더 잘 구분할 수 있게 했습니다.

사이클: "확인 대지"

도미나리아 세트는 상극색 이중 대지 사이클을 선보이며, 이를 통해 당신이 필요한 마나를 언제든지 확보할 수 있게 해 줍니다. 이 카드들은 *이니스트라드™* 세트에서 최초로 등장했고, 이들의 인접색에 대응하는 카드들은 최근 *익살란* 세트에서 출시되었습니다.

외딴 예배당

대지

외딴 예배당은 당신이 들이나 늪을 조종하지 않으면 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {W} 또는 {B}를 추가한다.

* 이러한 이중 대지가 전장에 들어올 때의 능력은 당신이 조종하는 대지들의 이름이 아닌 해당 대지 유형들 중 하나를 가지고 있는지를 확인합니다. 기본 대지만 해당 카드의 대상이 되는 것은 아닙니다. 예를 들어, 흠어진 숲(숲 유형 및 들 유형을 가진 비기본 대지)을 조종하는 경우, 외딴 예배당이 언택된 채로 전장에 들어옵니다.

* 이러한 이중 대지들은 그 자체로는 아무런 대지 유형을 지니지 않습니다. 예를 들어, 외딴 예배당은 들이 아닙니다. 당신이 외딴 예배당만 조종하는 경우, 두 번째 외딴 예배당은 언택된 채로 전장에 들어오지 않습니다.

* 이러한 대지들은 전장에 들어오면서, 전장에 이미 놓여 있는 다른 대지를 확인합니다. 동시에 전장으로 들어오는 대지들은 확인하지 않습니다.

카드별 설명

아카데미 수습마도사

{4}{U}

생물 — 인간 마법사

3/2

당신이 마법사를 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

아카데미 수습마도사가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

*마법사를 두 개 이상 조종하는 경우, 아카데미 수습마도사의 비용은 {1}만 줄어듭니다.

* 당신이 아카데미 수습마도사를 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어가 당신의 마법사를 제거함으로써 주문의 비용을 올리려고 시도할 수 없습니다.

젯가루 바람, 아델리즈

{1}{U}{R}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/2

비행, 신속

당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 마법사들은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

* 아델리즈의 마지막 능력은 그 능력이 해결될 때 당신이 조종하고 있는 마법사들에게만 영향을 주며, 이는 아델리즈 자신도 포함됩니다. 그 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 마법사들과 그 턴 나중에 마법사가 된 생물들은 +1/+1 을 받지 않습니다.

* 아델리즈의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

고대의 적의

{1}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 첫번째 목표가 전설적이라면 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그런 다음 그 생물은 두 번째 목표와 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*

* 고대의 적의를 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 하나와 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* 당신이 조종하는 생물이 전설적이어야 할 필요는 없습니다. 전설적이 아니면 싸우기 전에 +1/+1 카운터 한 개를 얻지 못할 뿐입니다.

* 고대의 적의의 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* 고대의 적의가 해결될 때 당신이 조종하는 생물이 유효하지 않은 목표가 되면 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없습니다. 당신이 조종하는 생물은 유효하지만 당신이 조종하지 않는 생물이

유효하지 않은 목표가 되면, 그 생물이 전설적인 경우 당신은 여전히 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있습니다.

유물 전쟁

{3}{U}

부여마법 — 서사시

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

I, II — 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 당신은 그중에서 마법물체 카드 한 장을 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

III — 당신이 조종하는 마법물체들은 턴종료까지 기본 공격력과 방어력이 5/5 인 마법물체 생물이 된다.

* 유물 전쟁의 최종장 능력은 그 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 마법물체들에만 적용됩니다. 그 턴 나중에 조종하기 시작한 마법물체들은 5/5 생물이 되지 않습니다.

* 유물 전쟁의 장 능력은 마법물체 생물의 일반 기본 공격력과 방어력을 포함해 그 마법물체 생물이 가지고 있던 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 이전 효과들을 덮어씁니다. 이 능력이 해결된 이후에 적용되기 시작하는 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과를 덮어씁니다.

* 폭풍성장의 효과 등 마법물체 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 그 생물의 공격력이나 방어력을 변경하는 카운터 또는 그 생물의 공격력과 방어력을 서로 바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

* 만일 유물 전쟁의 최종장 능력이 해결되기 전에 유물 전쟁 자체가 어떤 이유로 마법물체 부여마법이 되는 경우, 유물 전쟁은 5/5 서사시 마법물체 부여마법 생물이 되며, 최종장 능력이 해결되고 난 후에 희생됩니다.

* 마법물체 생물이 된 장비는 생물에게 부착되어 있었다면 부착이 해제됩니다. 그 장비의 장착 능력은 활성화할 수 있지만, 목표 생물에게 부착되지는 않습니다.

저주받은 아르바드

{3}{W}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 기사

3/3

치명타, 생명연결

당신이 조종하는 다른 전설적 생물들은 +2/+2 를 받는다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 아르바드가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 전설적 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

윈드그레이스의 기사, 아리엘

{2}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 기사

4/4

경계

{2}{W}, {T}: 경계를 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다.

{B}, {T}, 당신이 조종하는 언택된 기사 X 개를 탭한다: 공격력이 X 이하인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 아리엘이 공격 중일 때 그 능력 중 하나를 활성화하기 위해 탭하는 경우, 아리엘은 전투에서 제거되지 않습니다.

* 아리엘의 마지막 능력의 비용을 지불하기 위해, 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 기사들을 포함해, 당신이 조종하는 언택된 기사 중 아무 기사나 탭할 수 있습니다. 그러나, 아리엘의 활성화능력을 어느 쪽이든 사용하기 위해서는 당신은 아리엘을 당신의 가장 최근 턴 시작부터 지속적으로 조종하고 있어야만 합니다.

* 당신이 아리엘의 마지막 능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 능력의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 당신의 기사를 탭하거나 제거해서 X 값을 유효하지 않게 만들려고 할 수 없습니다.

* 아리엘의 마지막 능력이 해결되려고 할 때 목표로 한 생물의 공격력이 X 보다 크다면, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 능력이 일단 활성화되고 나면 그 뒤에 추가로 기사를 탭할 수 없습니다.

아르기브의 관리자, 베이어드

{2}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

2/4

경계

각 생물은 그 생물의 조종자가 {1}을 지불하지 않는 한 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 없다.

* 당신이 베이어드를 조종하는 경우, 당신의 상대들은 "가능하면" 공격하는 생물들의 공격 비용을 지불하지 않기로 선택할 수 있습니다. 공격할 다른 플레이어나 플레인즈워커가 없다면, 그 생물은 단순히 공격하지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서, 생물들은 당신의 팀원이나 당신의 팀원이 조종하는 플레인즈워커들에게 마나 비용을 지불할 필요 없이 공격할 수 있습니다. 이는 이전 규칙에서 달라진 점입니다.

어리둥절

{2}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -4/-0 을 받는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표로 한 생물이 어리둥절이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

베날리아 집행관

{W}{W}{W}

생물 — 인간 기사

3/3

당신이 조종하는 다른 생물들은 +1/+1 을 받는다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 베날리아 집행관이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

다시 주조된 흑검

{2}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 당신이 조종하는 대지 한 개당 +1/+1 을 받는다.

전설적 생물에 장착 {3}

장착 {7}

* "[특징] 생물에 장착" 은 장착 키워드의 변형입니다. "[특징] 생물에 장착 [비용]"은 "[비용]: 당신이 조종하는 [특징] 생물을 목표로 정한다. 이 장비를 그 생물에 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다."를 뜻합니다.

* 목표 생물이 전설적인지는 다시 주조된 흑검의 첫 번째 장착 능력이 활성화될 때와 그 능력이 해결될 때에만 확인합니다. 장착된 생물이 이후 어떤 식으로든 전설적이지 않게 되는 경우, 다시 주조된 흑검은 그 생물에 부착된 채로 남습니다.

눈 깜빡이기

{1}{U}

순간마법

키커 {1}{U} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {1}{U}를 지불할 수 있다.)

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 목표로 한 생물이 눈 깜빡이기가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 주문의 키커 비용이 지불된 경우에도, 카드를 뽑지 않습니다.

혈석 고블린

{1}{R}

생물 — 고블린 전사

2/2

당신이 주문을 발동할 때마다, 그 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 혈석 고블린은 턴종료까지 +1/+1 을 받고 호전적을 얻는다. (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

* 혈석 고블린의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

깨진 유대

{1}{G}

집중마법

마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 당신은 당신의 손에서 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

* 마법물체나 부여마법을 목표로 지정하지 않으면 깨진 유대를 발동할 수 없습니다.

* 깨진 유대의 효과는 대지를 플레이하는 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 이 턴에 플레이할 수 있는 수의 대지를 이미 플레이했다라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.

* 목표로 한 마법물체나 부여마법이 깨진 유대가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 대지 카드를 전장에 놓지 않습니다.

체이너의 고뇌

{3}{B}

부여마법 — 서사시

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

I, II — 체이너의 고뇌는 각 상대에게 피해 2 점을 입히고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

III — X/X 흑색 나이트메어 괴수 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 당신의 생명 총점의 절반을 올림한 값이다. 그 생물은 당신에게 피해 X 점을 입힌다.

* 다른 효과가 나이트메어 괴수 토큰이 전장에 들어온 직후에 토큰의 공격력이나 방어력을 토큰 X가 아닌 수치로 변경하는 경우, 그 토큰이 당신에게 입히는 피해는 변경된 공격력이나 방어력이 아니라 여전히 X입니다.

* 만약 세례받은 자의 행렬과 같은 효과가 체이너의 고뇌의 최종장의 능력이 나이트메어 괴수 토큰을 두 개 만들게 한다면, 각 토큰이 당신에게 피해 X 점을 입힙니다.

* 쌍두거인 게임에서 체이너의 고뇌의 격발능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 하고 당신이 생명 2 점을 얻게 합니다.

대담한 화염술사, 찬드라 *(플레인즈워커 덱 전용)*

{4}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

5

+1: {R}{R}를 추가한다. 플레이어를 목표로 정한다. 대담한 화염술사, 찬드라는 그 플레이어에게 피해 2 점을 입힌다.

-3: 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 대담한 화염술사, 찬드라는 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

-7: 플레이어를 목표로 정한다. 대담한 화염술사, 찬드라는 그 플레이어와 그 플레이어가 조종하는 각 생물 및 플레인즈워커에게 피해 10 점을 입힌다.

* 찬드라의 첫 번째 능력은 플레인즈워커를 목표로 할 수 없습니다.

* 찬드라의 마지막 능력은 플레이어만 목표로 합니다. 그 플레이어가 조종하는 방호를 가진 생물이나 플레인즈워커는 피해를 입을 것입니다.

돌격

{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 전투종료까지 +1/+1 을 받는다.

* 돌격은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+1 을 받지 못합니다.

부식성 점액괴물

{1}{G}

생물 — 점액괴물

2/2

부식성 점액괴물이 장비를 장착한 생물을 방어하거나 장비를 장착한 생물에게 방어될 때마다, 전투종료에 그 생물이 장착한 모든 장비를 파괴한다.

* 파괴되는 장비들은 전투종료에 부식성 점액괴물의 지연격발능력이 해결될 때에만 결정됩니다. 부식성 점액괴물이 그 시점 전에 전장을 떠나더라도 장비는 파괴됩니다.

* 만약 부식성 점액괴물이 방어하거나 부식성 점액괴물을 방어한 생물이 전장을 떠나는 경우, 그 생물이 전장을 떠나기 직전에 그 생물에게 부착되어 있던 장비들은 전투종료에 부식성 점액괴물의 지연격발능력이 해결될 때 파괴됩니다.

학예사의 보호

{2}{U}

부여마법 — 마법진

지속물에 부여

부여된 지속물은 방호를 가진다.

부여된 지속물이 전장을 떠날 때, 그 지속물이 역사적이라면, 카드 두 장을 뽑는다. (*마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.*)

* 학예사의 보호가 당신이 조종하지 않는 역사적 지속물에 부착되었다면, 그 지속물이 전장을 떠날 때 그 지속물의 조종자가 아니라 당신이 카드 두 장을 뽑습니다.

* 당신이 학예사의 보호 등을 부여함으로써 상대의 지속물에 방호를 주는 경우, 그 플레이어는 여전히 그 지속물을 목표로 할 수 있지만 당신은 할 수 없습니다.

제동의 구체

{2}

마법물체

두 개 이상의 마나를 얻기 위해 대지가 탭된다면, 그 대지는 다른 유형이나 수량 대신 {C}를 생산한다.

플레이어가 이번 턴에 발동한 다른 주문 한 개당, 그 플레이어의 주문은 발동하는 데 {1}이 더 든다.

* 당신이 조종하는 능력이 생산하는 마나의 종류를 복수의 대체 효과가 변경하려고 하는 경우, 적용할 한 가지를 고르십시오. 그 후, 다른 효과들이 여전히 적용 가능한지를 확인하십시오. 한 대체 효과는 동일한 사건에 이런 식으로 한 번을 초과해 적용될 수 없습니다.

* 제동의 구체의 두 번째 능력은 그 턴에 발동된 주문의 수를 계산하며, 이는 제동의 구체가 전장에 없을 때 발동된 주문들도 포함합니다. 예를 들어, 제동의 구체가 그 턴에 당신이 발동한 세 번째 주문이라면, 그 다음으로 당신이 발동하는 주문은 발동하는 비용이 {3} 더 듭니다.

* 주문의 최종 비용을 결정하려면, 마나 비용 (또는 대체 비용)부터 시작해서 비용 상승을 더한 후, 비용 감소를 적용합니다. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 해당 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

환생한 다리가즈

{4}{B}{R}{G}

전설적 생물 — 용

비행, 돌진, 신속

환생한 다리가즈가 죽으려고 하면, 대신 다리가즈에 알 카운터 세 개를 올려놓고 추방한다.

당신의 유지단 시작에, 다리가즈가 알 카운터를 가진 채로 추방되어 있다면, 다리가즈에서 알 카운터 한 개를 제거한다. 그 후 다리가즈에 놓인 알 카운터가 없다면, 다리가즈를 전장으로 되돌린다.

* 다른 효과가 다리가즈가 죽는 대신 추방하라고 하는 경우, 당신은 다리가즈의 효과를 먼저 적용해서 알 카운터 세 개를 올려놓을 수 있습니다.

* 다리가즈가 알 카운터가 없는 채로 추방되는 경우, 그 마지막 능력은 격발되지 않고 다리가즈가 전장으로 돌아오지도 않습니다.

사악한 거래

{3}{B}

순간마법

당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 두 장을 당신의 손으로 가져가고 다른 한 장은 당신의 무덤에 넣는다. 사악한 거래는 당신에게 피해 2 점을 입힌다.

* 당신의 서고에 카드가 3 장 미만으로 남아있는 경우, 모든 카드를 당신의 손으로 가져가고 무덤에는 어떤 카드도 넣지 않습니다.

불굴의 경호원

{W}

생물 — 인간 기사

2/1

불굴의 경호원이 전장에 들어오면서, 당신이 조종하는 다른 생물 한 개를 선택한다.

불굴의 경호원을 희생한다: 선택된 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 불굴의 경호원의 첫번째 능력은 격발능력이 아니며 스택을 이용하지 않습니다. 플레이어들은 불굴의 경호원이 어떤 생물을 보호할지에 대한 당신의 결정에 대응할 수 없습니다.

* 불굴의 경호원이 다른 생물과 같이 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 불굴의 경호원의 능력으로 선택될 수 없습니다.

* 선택된 생물이 전장을 떠나는 경우, 당신은 불굴의 경호원이 새로운 생물을 선택해 보호하게 할 수 없습니다. 당신이 이런 상황에서 마지막 능력을 활성화하는 경우, 아무 생물도 무적을 얻지 않습니다.

급속 냉동

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 기본 공격력과 방어력이 0/4 가 되고, 수비태세를 가지고 다른 모든 능력을 잃으며, 다른 색과 유형에 더해 청색 벽이다.

* 급속 냉동은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 그러나 능력이 해결된 다음에 적용되는 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 효과는 그대로 적용됩니다.

* 폭풍성장의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

부여된 생물이 다른 객체에 능력을 부여하는 능력을 가진 경우, 급속 냉동의 효과는 생물이 그렇게 하는 것을 중단시킵니다. 부여된 생물이 급속 냉동이 해결된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 능력은 유지됩니다.

악마적인 활력

{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1 을 받는다.

부여된 생물이 죽을 때, 그 카드를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 악마적인 활력은 토큰을 부여할 수 있지만, 마지막 능력이 토큰을 당신의 손으로 되돌려주지는 않습니다.

악마군주 벨젠로크

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 장로 악마

6/6

비행, 돌진

악마군주 벨젠로크가 전장에 들어올 때, 대지가 아닌 카드를 추방할 때까지 당신의 서고 맨 위 카드들을 추방한 후, 그 카드를 당신의 손으로 가져온다. 그 카드의 전환마나비용이 4 이상이라면, 이 과정을 반복한다. 이렇게 당신의 손으로 가져온 카드 한 장당 악마군주 벨젠로크는 당신에게 피해 1 점을 입힌다.

* 벨젠로크의 격발능력이 해결되고 나면, 그 능력은 당신이 마나비용이 3 이하인 대지가 아닌 카드를 추방하거나 이 과정을 반복하면서 대지가 아닌 카드를 한 장도 추방하지 못하게 될 때까지 계속됩니다. 당신은 그 전에 악마군주 벨젠로크의 축복을 받는 것을 멈추겠다고 선택할 수 없습니다.

* 이런 식으로 추방된 대지 카드들은 계속 추방된 채로 남습니다.

* 악마군주 벨젠로크의 능력은 모든 피해를 한 번에 입힙니다; 피해를 1 점씩 여러 번 입히는 것이 아닙니다.

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

* 대지가 아닌 카드에 마나 비용이 없다면, 그 카드의 전환마나비용은 0 입니다.

* *아문케트* 블록의 여파를 가진 카드와 같은 분할 카드의 전환마나비용은 두 면의 마나 비용의 합과 같습니다.

고역 보조병

{2}{B}

생물 — 해골 전사

2/1

{3}: 고역 보조병을 탭한다. 고역 보조병은 턴종료까지 무적을 얻는다. (*피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.*)

* 고역 보조병이 이미 탭되어 있어도 고역 보조병의 능력을 활성화할 수 있습니다. 고역 보조병은 여전히 무적을 얻습니다.

작위 수여

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+2 를 받고 선제공격을 가지며, 자신의 다른 유형에 더불어 기사다.

* 작위 수여는 이미 기사인 생물에 부여할 수 있습니다. +2/+2 와 선제공격은 받겠지만, 기사가 되는 혜택은 없습니다.

할시온의 목격자, 에브라

{4}{W}{W}

전설적 생물 — 화신

4/4

생명연결

{4}: 당신의 생명 총점을 할시온의 목격자, 에브라의 공격력과 교환한다.

* 에브라의 활성화능력이 해결될 때 에브라가 전장에 없다면, 교환은 이루어질 수 없고 능력은 아무런 효과를 발휘하지 않습니다. 그러나, 에브라가 전장에 있고 그 공격력이 0 이하라면, 교환이 발생하며 당신은 게임에서 지게 됩니다.

* 에브라의 활성화능력이 해결될 때, 에브라의 공격력은 당신의 이전 생명 총점이 되고 당신은 에브라의 이전 공격력에 맞추어 생명점을 얻거나 잃게 됩니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 효과들은 이 효과에 따라 함께 적용됩니다.

* 공격력을 변경하는 효과들, 카운터들, 마법진, 또는 장비는 에브라의 공격력이 당신의 이전 생명 총점으로 바뀐 후 적용됩니다. 예를 들어, 에브라에게 작위 수여가 부여되어 있고 (에브라가 6/6 인 상태) 당신의 생명 총점은 7 인 상황을 가정해 봅시다. 교환이 이루어지면, 에브라는 9/6 생물(공격력이 7 이 된 후 작위 수여로 수정)이 되고, 당신의 생명 총점은 6 점이 됩니다.

가장 오래된 재탄생

{4}{B}

부여마법 — 서사시

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

I — 각 상대는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다.

II — 각 상대는 카드 한 장을 버린다.

III — 무덤에 있는 생물 또는 플레인즈워커 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

* 가장 오래된 재탄생의 1 장 능력이 해결될 때, 턴 순서로 다음 차례인 상대(또는, 상대방의 턴이라면 그 상대)부터 자신이 조종하는 생물이나 플레인즈워커를 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 지속물들이 동시에 희생됩니다. 플레이어들은 선택할 때 앞선 플레이어가 어떤 선택을 했는지 알게 됩니다.

* 가장 오래된 재탄생의 2 장 능력이 해결될 때, 턴 순서로 다음 차례인 상대(또는, 상대방의 턴이라면 그 상대)부터 공개하지 않은 상태로 카드를 한 장 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 당신이 가장 오래된 재탄생의 최종장 능력으로 조종하고 있던 지속물들은 추방됩니다.

트란의 몰락

{5}{W}

부여마법 — 서사시

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

I — 모든 대지를 파괴한다.

II, III — 각 플레이어는 자신의 무덤에서 대지 카드 두 장을 전장으로 되돌린다.

* 트란의 몰락의 마지막 두 장 능력 중 하나가 해결되려 할 때 플레이어의 무덤에 대지 카드가 어떤 이유로든 한 장만 있다면, 그 플레이어는 그 한 장을 전장으로 되돌립니다.

불과 싸우기

{2}{R}

집중마법

키커 {5}{R} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {5}{R}를 지불할 수 있다.)*

생물을 목표로 정한다. 불과 싸우기는 그 생물에게 피해 5 점을 입힌다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 대신 원하는 수만큼 원하는 목표를 정한다. 불과 싸우기는 그 목표들에게 피해 10 점을 당신이 나눈 대로 입힌다. *(플레이어와 플레인즈워커도 목표로 정할 수 있다.)*

* 불과 싸우기의 키커 비용을 지불하기로 했다면, 불과 싸우기는 생물, 플레이어, 플레인즈워커를 목표로 정할 수 있습니다.

* 당신은 불과 싸우기를 스택에 올리면서 이 주문이 가질 목표의 수 및 어떤 식으로 피해를 나눌지를 선택합니다. 불과 싸우기의 키퍼 비용을 지불하는 경우, 각 목표는 최소한 피해 1 점을 받아야 합니다.

* 불과 싸우기가 해결려고 할 때 목표들 중 일부가 유효한 목표가 아니라면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에 입혀지려던 피해는 사라집니다.

불주먹 숙련자

{4}{R}

생물 — 인간 마법사

3/3

불주먹 숙련자가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 불주먹 숙련자는 그 생물에게 피해 X 점을 입힌다. X는 당신이 조종하는 마법사의 수이다.

* 당신이 조종하는 마법사의 수는 불주먹 숙련자의 능력이 해결될 때만 셉니다. 불주먹 숙련자가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

파이어송과 선스피커 (박스 구매 프로모션 카드)

{4}{R}{W}

전설적 생물 — 미노타우로스 성직자

4/6

당신이 조종하는 적색 순간마법 및 집중마법 주문은 생명연결을 가진다.

백색 순간마법 또는 집중마법 주문이 당신에게 생명점을 얻게 할 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 파이어송과 선스피커는 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

* 당신이 조종하는 생명연결을 가진 원천이 당신에게 피해를 입히는 경우, 당신은 그만큼의 생명점을 동시에 얻고 잃습니다. 당신의 생명 총점은 변하지 않습니다.

* 파이어송과 선스피커의 마지막 능력은 플레인즈워커를 목표로 할 수 없습니다.

* 주문이 그 비용 또는 효과로 당신이 생명점을 얻게 하거나 그 주문의 비용이나 효과에 대한 지시가 다른 대체 효과에 의해 수정되어 수정된 사건이 당신에게 생명점을 얻게 하는 경우 해당 주문이 당신에게 생명점을 얻게 하는 것입니다. 주문의 비용이나 효과가 당신이 조종하는 생명연결을 가진 원천이 피해를 입히게 지시한다면, 그 주문 역시 당신에게 생명점을 얻게 하는 것입니다.

* 당신이 조종하지 않는 백색 순간마법 또는 집중마법 주문이 당신에게 생명점을 얻게 하는 경우, 파이어송과 선스피커의 마지막 능력이 격발됩니다.

* 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 파이어송과 선스피커의 마지막 능력은 한 번만 격발됩니다.

* 파이어송과 선스피커의 마지막 능력은 되살아난 믿음을 순환할 때의 격발능력과 같이 주문이 아닌 백색 순간마법이나 집중마법 카드가 당신이 생명점을 얻게 하는 경우에는 격발되지 않습니다.

* 당신이 조종하는 적색 및 백색 주문이 "피해를 입힌다"라는 단어를 한 번만 사용해 복수의 객체에 피해를 입히는 경우, 파이어송과 선스피커의 마지막 능력은 한 번만 격발됩니다. 비슷하게, 적색 및 백색 주문의 효과가 한 객체에 피해를 입힌 후 두 번째 "피해를 입힌다"라는 단어를 사용해 추가 피해를 입히는 경우, 파이어송과 선스피커의 마지막 능력은 두 번 격발되며, 이런 식으로 이어집니다.

* 당신이 조종하는 적색 및 백색 주문이 피해를 입히면서 동시에 당신에게 생명점을 얻게 지시하는 경우, 파이어송과 선스피커의 마지막 능력은 두 번 격발됩니다.

최초의 분출

{2}{R}

부여마법 — 서사시

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

I — 최초의 분출은 비행이 없는 각 생물에 피해 1 점을 입힌다.

II — {R}{R}를 추가한다.

III — 산 한 개를 희생한다. 그렇게 한다면, 최초의 분출은 각 생물에게 피해 3 점을 입힌다.

* 최초의 분출의 최종장 능력을 해결하는 동안, 당신은 가능한 경우 산 한 개를 희생해야만 합니다. 당신은 더 많은 피해를 입히기 위해 산을 여러 개 희생할 수 없습니다.

켈드의 불길

{1}{R}

부여마법 — 서사시

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

I — 당신의 손을 버린다.

II — 카드 두 장을 뽑는다.

III — 당신이 조종하는 적색 원천이 이번 턴에 지속물이나 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그 피해에 2를 더한 만큼의 피해를 입힌다.

* 피해량을 변경하는 대체 효과가 여러 개 있다면, 피해를 입는 플레이어, 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가 그 효과들을 어떤 순서대로 적용할지 결정합니다.

* 당신이 조종하는 원천이 입히는 피해가 상대가 조종하는 여러 지속물, 또는 상대와 지속물에 동시에 분배되었거나 지정된 경우, 원래 입히는 총 피해량을 배분한 후 배분한 피해량에 2를 더합니다. 예를 들어, 당신이 돌진을 가진 5/5 적색 생물로 공격하고 상대가 2/2 생물로 방어하는 경우, 당신은 방어자에게 피해 2점을 배정하고 피해 3점을 수비플레이어에게 배분합니다. 그 후 피해량은 각각 피해 4점과 5점으로 수정됩니다.

선조의 검

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+0를 받고 경계와 돌진을 가진다.

장착된 생물이 죽을 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 선조의 검을 부착한다.

장착 {3}

* 선조의 검의 격발능력의 목표가 없는 경우, 또는 능력의 목표가 유효하지 않은 경우, 선조의 검은 부착되지 않은 채로 전장에 남습니다.

진균 감염

{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -1/-1을 받는다. 1/1 녹색 묘목 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 목표로 한 생물이 진균 감염이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 묘목 토큰도 만들 수 없습니다.

* 목표로 한 생물은 그 생물이 방어력이 0이 되었거나 치명적인 피해를 받은 것으로 인해 죽기 직전이라도 당신이 묘목 토큰을 만드는 시점에는 전장에 있습니다. 그 생물의 능력은 토큰 생성에 영향을 주거나 토큰이 전장에 들어올 때 격발될 수 있습니다. 이런 식으로 격발된 능력은 그 목표 생물이 죽은 후 해결될 것입니다.

가이아의 축복

{1}{G}

집중마법

플레이어와 그 플레이어의 무덤에 있는 카드를 최대 세 장까지 목표로 정한다. 그 플레이어는 그 카드들을 자신의 서고에 섞어 넣는다.

카드 한 장을 뽑는다.

가이아의 축복이 당신의 서고에서 당신의 무덤에 놓일 때, 당신의 무덤을 당신의 서고에 섞어 넣는다.

* 목표들이 유효하지 않게 되었거나 당신이 목표를 선택하지 않은 등의 이유로 가이아의 축복이 무덤에 유효한 목표를 가지지 않은 경우, 목표 플레이어는 자신의 서고를 섞습니다.

* 어떤 효과가 당신의 서고에 있는 복수의 카드를 당신의 무덤으로 동시에 넣는 경우, 가이아의 축복이 당신의 무덤을 서고로 섞어 넣기 전에 우선 그만큼의 카드를 모두 무덤에 넣습니다.

가이아의 수호자

{3}{G}

생물 — 정령 전사

4/2

가이아의 수호자는 가능하면 방어되어야 한다.

* 가이아의 수호자를 방어하려면 하나의 생물만 필요합니다. 다른 생물들은 가이아의 수호자를 방어할 수도 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.

* 당신이 아닌 수비플레이어가 가이아의 수호자를 방어할 생물을 선택합니다.

* 수비플레이어가 조종하는 각 생물이 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (탭되어 있는 등), 가이아의 수호자는 방어되지 않습니다. 가이아의 수호자를 방어하는 것에 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 가이아의 수호자가 방어되지 않을 수 있습니다.

피불길, 가르나

{3}{B}{R}

전설적 생물 — 인간 전사

3/3

섬광

피불길, 가르나가 전장에 들어올 때, 이번 턴에 어디에서든 당신의 무덤에 들어간 모든 생물 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

당신이 조종하는 다른 생물들은 신속을 가진다.

* 당신의 손으로 돌아올 카드들은 가르나의 격발능력이 해결되면서 결정됩니다. 가르나가 "전설 규칙"등으로 인해 그 전에 무덤에 가게 된다면, 가르나는 당신의 손으로 돌아옵니다.

기투 수습마도사

{2}{R}

생물 — 인간 마법사

3/2

기투 수습마도사가 전장에 들어올 때, 당신이 다른 마법사를 조종한다면, 기투 수습마도사는 각 상대에게 피해 2 점을 입힌다.

* 기투 수습마도사가 전장에 들어오고 난 직후 당신이 다른 마법사를 조종하지 않는 경우, 기투 수습마도사의 능력은 격발되지 않습니다. 기투 수습마도사의 능력이 격발되었지만 해결될 때 당신이 다른 마법사를 조종하지 않는 경우, 아무 일도 발생하지 않습니다.

* 기투 수습마도사의 격발능력은 당신이 다른 마법사를 한 개를 초과해 조종한다고 해도 더 많은 피해를 입히지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 기투 수습마도사의 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 합니다.

기투 용암질주꾼

{R}

생물 — 인간 마법사

1/2

당신의 무덤에 순간마법 및/또는 집중마법 카드가 두 장 이상 있는 한, 기투 용암질주꾼은 +1/+0 을 받고 신속을 가진다.

* 기투 용암질주꾼이 당신의 조종하에 들어온 턴에 공격선언을 하고 나서 신속을 잃는 경우, 기투 용암질주꾼은 계속해서 공격합니다. 이로 인해 전투에서 제거되지 않습니다. 반면 당신의 공격자 선언 이전에 신속을 잃는 경우, 기투 용암질주꾼은 공격을 할 수 없게 됩니다.

성장의 선물

{1}{G}

순간마법

키커 {2} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {2}를 지불할 수 있다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언탭한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 그 생물은 대신 턴종료까지 +4/+4 를 받는다.

* 성장의 선물의 키커 비용이 지불된 경우, 목표 생물은 +4/+4 를 받기 전에 언탭됩니다.

고블린 일제사격

{3}{R}

집중마법

키커—마법물체 또는 고블린 한 개를 희생한다. (당신은 이 주문을 발동하면서 다른 비용에 추가로 마법물체 또는 고블린 한 개를 희생할 수 있다.)

생물을 목표로 정한다. 고블린 일제사격은 그 생물에게 피해 4 점을 입힌다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 플레이어나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 고블린 일제사격은 그 목표에도 피해 4 점을 입힌다.

* 당신은 키커 비용 지불 여부와 상관없이 생물을 목표로 정하지 않고서는 고블린 일제사격을 발동할 수 없습니다. 그러나, 당신은 당신이 조종하는 고블린이나 마법물체를 목표로 정한 후 그것을 희생해 키커 비용을 지불할 수 있습니다. 목표 플레이어나 플레인즈워커는 피해 4 점을 입게 됩니다.

고블린 사슬회전꾼

{R}{R}{R}

생물 — 고블린 전사

3/3

선제공격

고블린 사슬회전꾼이 전장에 들어올 때, 고블린 사슬회전꾼은 각 상대와 상대가 조종하는 모든 생물 및 플레인즈워커에게 피해 1 점씩을 입힌다.

* 고블린 사슬회전꾼이 플레이어에게 입히는 피해가 방지되더라도, 여전히 그 플레이어가 조종하는 생물과 플레인즈워커에는 피해 1 점씩을 입힙니다.

* 쌍두거인 게임에서 고블린 사슬회전꾼의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 합니다.

고블린 전쟁족장

{1}{R}{R}

생물 — 고블린 전사

2/2

당신이 발동하는 고블린 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

당신이 조종하는 고블린은 신속을 가진다.

* 고블린 전쟁족장의 효과는 당신이 발동하는 고블린 주문들의 일반 마나만을 감소시킵니다. 예를 들어, 이 능력은 스커크 탐사꾼의 비용을 {R}보다 낮게 줄여 주지 않습니다.

위대한 전쟁군주 라다

{2}{R}{G}

전설적 생물 — 엘프 전사

3/4

신속

당신이 조종하는 한 개 이상의 생물이 공격할 때마다, {R} 및/또는 {G}를 원하는 조합으로 같은 수만큼 추가한다. 턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이 마나를 잃지 않는다.

* 당신이 추가하는 마나의 양은 당신이 공격한 생물들의 수와 같습니다. 라다의 격발능력이 해결되기 전에 공격 중인 상태로 전장에 들어온 생물들은 계산되지 않으며, 공격했지만 격발능력이 해결되기 전에 전투에서 제거된 생물들은 계산됩니다.

* 라다의 격발능력이 해결되고 나면, 당신은 방어자가 지정되기 전에 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

외로운 왕, 그룬

{4}{G}{G}

전설적 생물 — 유인원 전사

5/5

키커 {3} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {3}을 지불할 수 있다.)

외로운 왕, 그룬의 키커 비용이 지불되었다면, 그룬은 +1/+1 카운터 다섯 개를 가지고 전장에 들어온다.

그룬이 혼자 공격할 때마다, 턴종료까지 그룬의 공격력과 방어력을 두 배로 한다.

* 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은 $+X/+0$ 을 받습니다. X는 그 생물의 공격력입니다. 방어력에 대해서도 마찬가지입니다.

* 생물의 공격력이 두배가 되기 전에 0 미만인 상태라면, 그 생물은 대신 $-X/-0$ 을 받습니다. X는 그 생물의 공격력이 0보다 얼마나 작은지입니다. 예를 들어, 어떤 효과가 그룬에게 $-7/-0$ 을 주어 그룬을 $-2/5$ 생물로 만든 경우, 그룬의 공격력과 방어력을 두 배로 하는 것은 그룬에게 $-2/+5$ 를 주는 것이 되므로, 그룬은 턴종료까지 $-4/10$ 이 됩니다.

* 생물은 공격자 지정단에 공격자로 선언된 유일한 생물인 경우(해당하는 경우에는 팀원이 조종하는 생물을 포함하여) 혼자 공격하는 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 그룬을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 그룬의 마지막 능력이 격발되지 않습니다.

***에라타: '외로운 왕, 그룬'의 텍스트 중 '외로운 왕, 그룬의 키퍼 비용이 지불되었다면, 그룬은 $+1/+1$ 카운터 세 개를 가지고 전장에 들어온다.'가 '외로운 왕, 그룬의 키퍼 비용이 지불되었다면, 그룬은 $+1/+1$ 카운터 다섯 개를 가지고 전장에 들어온다.'로 변경되었습니다.**

불꽃화살, 할라르

{1}{R}{G}

전설적 생물 — 엘프 궁수

3/3

돌진

당신이 주문을 발동할 때마다, 그 주문의 키퍼 비용이 지불되었다면, 불꽃화살, 할라르에 $+1/+1$ 카운터 한 개를 올려놓은 후, 할라르는 각 상대에게 할라르에 올려진 $+1/+1$ 카운터의 수만큼 피해를 입힌다.

* 할라르의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

* 할라르의 마지막 능력이 격발되었지만 해결되기 전에 할라르가 전장을 떠나는 경우, 당신은 능력이 해결될 때 어디에도 $+1/+1$ 카운터를 올려놓지 않지만, 할라르가 전장을 떠나기 전에 이미 놓여 있던 $+1/+1$ 카운터의 수를 이용해 각 상대에게 피해를 얼마나 입힐 지를 결정합니다.

* 쌍두거인 게임에서 할라르의 마지막 능력은 할라르에 놓여 있는 카운터 한 개당 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 합니다.

무차별 폭격

{5}{R}

부여마법

무차별 폭격이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 부여마법이 아닌 지속물 네 개를 선택해 각각에 조준 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신의 종료단 시작에, 조준 카운터가 올려진 당신이 조종하지 않는 지속물이 두 개 이상이라면, 그 지속물 중 하나를 무작위로 파괴한다.

* 조준 카운터들을 받는 부여마법이 아닌 지속물들은 목표가 되는 것이 아닙니다. 방호를 가진 지속물들도 이런 방법으로 조준 카운터를 얻을 수 있습니다.

* 조준 카운터는 상호 교환 가능합니다. 당신의 무차별 폭격은 당신이 조종하지 않는 지속물 중 조준 카운터를 가지고 있는 지속물들을 조준 카운터가 그 지속물에 어떻게 놓였는지를 상관하지 않고 파괴할 수 있습니다—예를 들어, 이 조준 카운터들은 당신의 두 번째 무차별 폭격 또는 다른 상대방이 발동한 무차별 폭격으로 놓인 것일 수도 있습니다.

* 플레이어들은 지속물이 무작위로 선택되고 파괴되는 사이의 시점에는 어떤 행동도 취할 수 없습니다. 특히, 대지가 무작위로 선택되었다면, 파괴되기 전에 그 대지를 탭해서 마나를 뺏을 수 없습니다.

* 무적을 가진 지속물에 조준 카운터가 놓여 있는 경우, 무작위로 파괴되는 지속물은 조준 카운터를 가진 다른 생물들 중에서 선택되어야만 합니다.

치유의 은혜

{W}

순간마법

원하는 목표를 정한다. 당신이 선택한 원천이 이 턴에 그 목표에게 다음으로 입히려는 피해 3 점을 방지한다. 당신은 생명 3 점을 얻는다.

* 치유의 은혜는 피해 방지 "방어막"을 받을 생물, 플레인즈워커, 또는 플레이어만을 목표로 합니다. 원천은 목표가 되지 않습니다.

* 당신은 원천이 3 점의 피해를 입히지 않더라도 원천을 한 개만 선택합니다.

* 당신은 방지해야 할 피해가 없더라도 치유의 은혜가 해결되면서 생명 3 점을 얻습니다.

군대의 투구

{4}

전설적 마법물체 — 장비

당신의 턴 전투시작에, 장착된 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 만약 장착된 생물이 전설적이라면, 토큰은 전설적이 아니다. 그 토큰은 신속을 얻는다.

장착 {5}

* 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복사한 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 등은 복사하지 않습니다.

* 토큰은 전설적이 아니며, 이 예외는 복사 가능합니다. 다른 무언가가 이후 토큰을 복사하는 경우, 그 복사본 또한 전설적이 아닙니다. 당신이 같은 이름의 지속물을 두 개 이상 조종하지만 그중 한 개만 전설적인 경우, "전설 규칙"은 적용되지 않습니다.

* 토큰은 무기한으로 신속을 얻으며, 이 효과는 복사될 수 없습니다. 다른 무언가가 이후 토큰을 복사하는 경우, 그 복사본은 신속을 가지지 않습니다.

* 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0 입니다.

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

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

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

* 장착된 생물이 군대의 투구의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 또는 장착된 생물이 없는 경우, 토큰이 만들어지지 않습니다. 그러나, 군대의 투구가 자신의 능력이 스택에 있을 때 전장을 떠나는 경우, 군대의 투구가 마지막으로 장착되어 있던 생물의 토큰이 만들어집니다. 그 생물 또한 전장을 떠난 경우에는, 그 생물의 마지막으로 알려진 정보를 참조해 어떤 토큰이 만들어질 지를 결정합니다.

베날리아의 역사

{1}{W}{W}

부여마법 — 서사시

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

I, II — 경계를 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다.

III — 당신이 조종하는 기사들은 턴종료까지 +2/+1 을 받는다.

*베날리아의 역사의 최종장 능력은 그 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 기사들에만 적용됩니다. 그 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 기사들과 그 턴 나중에 기사가 된 생물들은 +2/+1 을 받지 않습니다.

도깨비 골렘

{3}

마법물체 생물 — 골렘

2/3

도깨비 골렘이 공격하거나 방어할 때마다, 각 플레이어는 카드 한 장을 뽑는다.

* 도깨비 골렘의 격발능력이 해결되고 나면, 플레이어들은 도깨비 골렘이 공격 중이라면 방어자가 지정되기 전에, 방어 중이라면 피해를 입히기 전에 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

얼어붙은 조종기계

{4}

마법물체

{1}, {T}: 마법물체나 생물 또는 대지를 목표로 정한다. 그 목표를 탭한다.

* 어떤 플레이어가 주문을 발동하거나 능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 주문이나 능력의 비용이 지불될 때까지는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 다른 플레이어들은 {T}비용을 지불하는 것을 막거나 충분한 마나를 생산하는 것을 막기 위해 그 플레이어의 지속물을 탭하려 할 수 없습니다.

볼라스의 손아귀 안

{4}{U}{U}

전설적 부여마법 — 마법진

지속물에 부여

당신이 부여된 지속물을 조종한다.

부여된 지속물은 전설적이다.

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

* 당신이 이름이 같은 지속물 두 개에 각각 부착된 볼라스의 손아귀 안 두 개를 조종하는 경우, "전설 규칙"은 부여된 생물과 볼라스의 손아귀 안 둘 다에 동시에 적용됩니다. 당신은 당신이 남기기를 원하는 지속물에 부여된 볼라스의 손아귀 안을 남기기로 선택할 수 있습니다.

* 당신이 같은 이름의 지속물을 두 개 이상 조종하지만 그중 한 개만 전설적인 경우, "전설 규칙"은 적용되지 않습니다.

신성 기원

{2}{W}

순간마법

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 당신은 생명 4 점을 얻는다.

* 목표로 한 마법물체나 부여마법이 신성 기원이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 생명점도 얻을 수 없습니다.

자야 발라드

{2}{R}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 자야

5

+1: {R}{R}{R}를 추가한다. 이 마나는 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

+1: 카드를 최대 세 장까지 버린 후, 그만큼의 카드를 뽑는다.

−8: 당신은 “당신은 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법을 발동할 수 있다. 이런 식으로 발동한 카드가 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.”를 가진 휘장을 얻는다.

* 자야의 첫 번째 능력으로 생성된 마나는 여러 개의 순간마법 및/또는 집중마법을 발동하는 데 쓰여질 수 있습니다.

* 당신은 자야의 두 번째 능력이 해결되는 동안 카드를 몇 장이나 버릴 지를 선택합니다. 당신은 원한다면 이런 식으로 카드 0 장을 버리기로(그리고 0 장을 뽑기로) 선택할 수 있습니다.

* 자야의 휘장은 당신에게 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 주문을 발동하는 것 이외에는 어떤 허가도 부여하지 않습니다. 예를 들어, 당신은 무덤에 있는 순환을 가진 순간마법이나 집중마법 카드를 순환할 수 없습니다.

자야의 불태우는 화염

{X}{R}{R}

전설적 집중마법

(당신이 전설적 생물이나 플레인즈워커를 조종할 때만 전설적 집중마법을 발동할 수 있다.)

원하는 목표를 최대 세 개까지 정한다. 자야의 불태우는 화염은 각 목표에게 피해 X 점을 입힌다.

* 당신은 자야의 불태우는 화염이 피해를 더 입히게 하기 위해 같은 목표를 한 번을 초과해서 지정할 수 없습니다.

조이라의 소환수

{4}

마법물체 생물 — 조류

2/2

비행

당신이 발동하는 역사적 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다. *(마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.)*

* 조이라의 소환수의 마지막 능력은 그 자신을 발동할 때 자신의 비용을 줄여 주지 않습니다.

영원의 대마도사, 조다

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

전설적 생물 — 인간 마법사

4/3

비행

당신은 당신이 발동하려는 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 {W}{U}{B}{R}{G}를 지불할 수 있다.

* 조다의 능력은 주문을 발동하는 대체비용입니다. 당신은 이 비용을 회상과 같은 다른 대체비용과 결합할 수 없습니다. 당신은 이 대체비용에 추가로 키퍼와 같은 추가비용을 지불할 수 있습니다.

* 당신이 조다의 대체비용을 이용해 마나 비용에 {X}를 가진 주문을 발동하려는 경우, X는 0입니다.

* 당신이 마나를 아무 색의 마나인 것처럼 사용해서 발동할 수 있는 주문을 발동하는 경우, 조다의 대체비용에 대해서도 아무 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있습니다.

공성차

{4}

마법물체 생물 — 공성차

5/3

공성차는 가능하면 매 전투마다 공격한다.

공성차는 벽에게 방어될 수 없다.

* 공성차가 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 공성차는 공격하지 않습니다. 공성차가 공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 공성차는 공격하지 않을 수 있습니다.

카말의 드루이드 서약

{X}{G}{G}

전설적 집중마법

(당신이 전설적 생물이나 플레인즈워커를 조종할 때만 전설적 집중마법을 발동할 수 있다.)

당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 대지 밋/또는 전환마나비용이 X 이하인 전설적 지속물 카드를 원하는 만큼 전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드는 당신의 무덤에 넣는다.

* 서고에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 값은 0으로 간주합니다.

* 이런 식으로 전장에 놓이는 모든 지속물들은 동시에 전장에 들어옵니다. 이렇게 전장에 들어오는 카드 중 다른 무언가가 전장에 들어오는 것으로 인해 격발되는 능력을 가진 경우, 이 카드들은 서로를 확인합니다.

우르자의 후예, 카른

{4}

전설적 플레인즈워커 — 카른

5

+1: 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 공개한다. 상대 한 명이 그중 한 장을 선택한다. 그 카드를 당신의 손에 넣고 다른 카드는 은 카운터 한 개를 올려놓고 추방한다.

-1: 당신이 소유한 은 카운터가 올려져 있는 추방된 카드 한 장을 손으로 가져온다.

-2: "이 생물은 당신이 조종하는 마법물체 한 개당 +1/+1 을 받는다"를 가진 0/0 무색 자동기계 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 카른의 마지막 능력으로 만들어진 토큰은 자신을 포함해 계산하므로, 최소한 1/1 이 됩니다.

* 카른은 무색이지만 마법물체가 아닙니다. 카른의 마지막 능력으로 만들어진 자동기계 토큰은 카른을 계산하지 않습니다.

카른의 시간 절단

{4}{U}{U}

전설적 집중마법

(당신이 전설적 생물이나 플레인즈워커를 조종할 때만 전설적 집중마법을 발동할 수 있다.)

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 이번 턴 후에 추가로 턴을 얻는다. 대지가 아닌 지속물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 카른의 시간 절단을 추방한다.

* 목표로 한 플레이어나 목표로 한 대지가 아닌 지속물이 카른의 시간 절단이 해결되려 하는 시점에 유효하지 않은 경우, 남은 목표는 정상적으로 영향을 받고 카른의 시공 절단은 추방됩니다. 두 목표가 모두 유효하지 않게 된다면, 카른의 시공 절단은 해결되지 않으며 추방되지 않습니다.

생기르가의 순혈, 카자로브

{5}{B}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀

4/4

비행

상대가 조종하는 생물이 피해를 입을 때마다, 생기르가의 순혈, 카자로브에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{3}{R}: 생물을 목표로 정한다. 카자로브는 그 생물에게 피해 2 점을 입힌다.

*카자로브와 상대가 조종하는 생물이 동시에 피해를 입는 경우, 카자로브가 살아남아야만 +1/+1 카운터를 얻을 수 있습니다.

* 카자로브의 격발능력은 한 번에 피해를 입은 한 생물마다 한 번씩 격발됩니다.

* 생물이 "각" 무언가에 대해 일정량의 피해를 입는 경우, 그 피해는 하나의 사건으로 취급되며 카자로브의 격발능력은 한 번만 격발됩니다.

***에라타: '생기르가의 순혈, 카라조브' 가 '생기르가의 순혈, 카자로브'로 변경되었습니다.**

켈드 감독관

{2}{R}

생물 — 인간 전사

3/1

키커 {3}{R} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {3}{R}를 지불할 수 있다.)

신속

켈드 감독관이 전장에 들어올 때, 키커 비용이 지불되었다면, 생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 당신은 켈드 감독관의 능력을 사용하여 언택된 생물을 목표로 정하고 조종권을 얻을 수 있습니다. 이미 조종하고 있는 생물을 언택한 후 신속을 부여할 수도 있습니다.

켈드 전쟁기원사

{1}{R}

생물 — 인간 전사

2/2

켈드 전쟁기원사가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 서사시를 목표로 정한다. 그 서사시에 전송 카운터 한 개를 놓는다.

* 방어자가 지정되기 전에 목표로 한 서사시의 적절한 장 능력이 격발되어 해결됩니다.

은혜의 기사

{1}{W}

생물 — 인간 기사

2/2

선제공격

흑색으로부터 방호 (이 생물은 상대가 조종하는 흑색 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

흑색 지속물을 조종하는 플레이어가 있는 한 은혜의 기사는 +1/+0 을 받는다.

* "[특징]으로부터 방호"는 방호 능력의 변형입니다. "흑색으로부터 방호"는 "이 지속물은 상대가 조종하는 흑색 주문이나 상대가 조종하는 흑색 원천의 능력의 목표로 정해질 수 없다."를 의미합니다.

* 어떤 효과가 어떤 생물이 방호를 잃는다 또는 방호가 없는 것처럼 목표로 정해질 수 있다고 지시하는 경우, 이 효과는 흑색으로부터 방호에도 마찬가지로 적용됩니다.

* 은혜의 기사는 아무 플레이어나 흑색 지속물을 조종하는 경우 +1/+0 만을 받으며, 얼마나 많은 흑색 지속물이 있는지는 상관하지 않습니다.

악의의 기사

{1}{B}

생물 — 인간 기사

2/2

선제공격

백색으로부터 방호 *(이 생물은 상대가 조종하는 백색 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)*

백색 지속물을 조종하는 플레이어가 있는 한 악의의 기사는 +1/+0 을 받는다.

* "[특징]으로부터 방호"는 방호 능력의 변형입니다. "백색으로부터 방호"는 "이 지속물은 상대가 조종하는 백색 주문이나 상대가 조종하는 백색 원천의 능력의 목표로 정해질 수 없다."를 의미합니다.

* 어떤 효과가 어떤 생물이 방호를 잃는다 또는 방호가 없는 것처럼 목표로 정해질 수 있다고 지시하는 경우, 이 효과는 백색으로부터 방호에도 마찬가지로 적용됩니다.

* 악의의 기사는 아무 플레이어나 백색 지속물을 조종하는 경우 +1/+0 만을 받으며, 얼마나 많은 백색 지속물이 있는지는 상관하지 않습니다.

페메레프의 금지, 크웬데

{3}{W}

전설적 생물 — 인간 기사

2/2

이단공격

당신이 조종하는 선제공격을 가진 생물은 이단공격을 가진다.

* 선제공격과 이단공격을 모두 가진 생물은 이단공격만 가진 생물과 동일하게 전투피해를 입힙니다. 그 생물은 피해를 세 번 입히거나 다른 선제공격 생물들에 앞서 피해를 입히지 않습니다.

* 당신이 조종하는 생물이 크웬데가 전장에 들어오고 난 후에 선제공격을 얻는 경우, 그 생물은 이단공격도 얻습니다.

* 생물이 선제공격 피해를 입힌 후 이단공격을 잃는 경우, 그 생물은 일반 전투피해를 입히지 않습니다.

리치의 숙련

{3}{B}{B}{B}

전설적 부여마법

방호

당신은 게임에서 패배할 수 없다.

당신이 생명점을 얻을 때마다, 그만큼의 카드를 뽑는다.

당신이 생명점을 잃을 때마다, 잃은 생명 1 점당 당신이 조종하는 지속물 한 개 또는 당신의 손이나 당신의 무덤에 있는 카드 한 장을 추방한다.

리치의 숙련이 전장을 떠날 때, 당신은 게임에서 패배한다.

* 당신이 게임에서 패배할 수 없는 동안에도, 당신의 상대는 여전히 게임에서 승리하게 해 주는 효과를 통해 게임을 이길 수 있습니다.

* 당신이 리치의 숙련을 조종하는 동안, 당신의 생명 총점은 여전히 바뀝니다. 리치의 숙련의 효과는 당신이 생명점을 얻거나 잃는 것을 치환하지 않습니다.

* 한 곳에서 모든 카드를 추방해야 할 필요는 없습니다. 예를 들어, 어떤 원천이 당신에게 피해 5 점을 입히는 경우, 당신은 지속물 한 개, 손에서 카드 두 장, 무덤에서 카드 두 장을 추방할 수 있습니다.

* 당신이 다른 지속물들, 손의 카드들 및 무덤의 카드들을 모두 소모했다면, 당신은 리치의 숙련을 추방해야만 하고 게임에서 패배합니다.

* 당신이 추방할 수 있는 카드들보다 더 많은 피해를 입은 경우, 단순히 추방할 수 있는 만큼 모두 추방하면 됩니다.

라노워 정찰병

{1}{G}

생물 — 엘프 정찰병

1/3

{T}: 당신은 당신의 손에서 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

* 라노워 정찰병의 효과는 대지를 플레이하는 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 이 턴에 가능한 만큼 대지를 플레이했거나 당신의 턴이 아니더라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.

여명을 가져오는 자 리라

{3}{W}{W}

전설적 생물 — 천사

5/5

비행, 선제공격, 생명연결

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

* 동일한 생물에게 생명연결 능력을 여러 번 주어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 리라가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 천사가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

양육하는 자, 마르윈

{2}{G}

전설적 생물 — 엘프 드루이드

1/1

다른 엘프가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 양육하는 자, 마르윈에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{T}: 마르윈의 공격력만큼 {G}를 추가한다.

* 마르윈의 활성화능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

인어 사기꾼

{U}{U}

생물 — 인어 마법사

2/2

섬광

인어 사기꾼이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 턴종료까지 모든 능력을 잃는다.

* 당신이 주문을 발동하거나 능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 주문이나 능력의 비용이 지불될 때까지는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 어떤 지속물의 활성화능력을 막기 위해 그 활성화능력을 제거하려 할 수 없습니다. 일단 활성화되고 나면, 스택에 있는 능력은 그 생물이 능력을 잃는다고 해도 해결됩니다.

* 목표 생물이 탭될 때 격발되는 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 그 생물이 모든 능력을 잃기 전에 격발됩니다.

* 목표 생물이 */*인 공격력과 방어력과 함께 그 공격력과 방어력을 규정하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 생물은 모든 능력을 잃을 때 0/0 이 됩니다. 공격력과 방어력이 */*+1 인 경우에는 0/1 이 되는 식으로 이어집니다.

미라리의 예측

{4}{U}

부여마법 — 서사시

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

I — 당신의 무덤에 있는 순간마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

II — 당신의 무덤에 있는 집중마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

III — 턴종료까지, 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

*미라리의 예측의 최종장 능력은 당신이 발동하는 모든 순간마법이나 집중마법을 목표 여부에 상관없이 복사합니다.

* 이 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 “발동”된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.

* 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 선택할 수는 없습니다.

* 복사된 주문이 발동되면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우(예: 자야의 불태우는 화염), 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.

* 주문이 불과 싸우기의 키키 비용이 지불되었을 때처럼 주문을 발동하면서 피해를 분배한 경우, 분배된 값은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입을 목표는 변경할 수 있습니다.

* 복사본의 조종자는 복사본 주문에 대해서 어떠한 대체비용 또는 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문을 발동하면서 지불된 모든 대체비용 또는 추가비용을 기반으로 한 효과들은 해당 주문의 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.

미쉬라의 자가복제기계

{5}

마법물체 생물 — 조립공

2/2

당신이 역사적 주문을 발동할 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 미쉬라의 자가복제기계의 복사본 토큰 한 개를 만든다. *(마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.)*

* 토큰도 미쉬라의 자가복제기계의 능력을 가집니다. 이 토큰 또한 자신의 복사본을 만들 수 있습니다.

* 당신은 미쉬라의 자가복제기계의 격발능력을 해결하는 동안, 토큰을 한 개를 초과해서 만들기 위해 {1}을 여러 번 지불할 수 없습니다. 그러나, 당신이 미쉬라의 자가복제기계를 여러 개 조종한다면, 각 능력마다 {1}씩을 지불할 수 있습니다.

* 이 토큰은 미쉬라의 자가복제기계에 올려진 카운터 또는 피해를 복사하지 않으며 미쉬라의 자가복제기계의 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 바꾸는 효과도 복사하지 않습니다. 일반적으로, 이는 토큰이 단순히 미쉬라의 자가복제기계가 된다는 것을 의미하지만, 다른 복사 효과들이 미쉬라의 자가복제기계에 영향을 미쳤다면, 그 효과들 또한 고려됩니다.

* 미쉬라의 자가복제기계의 격발능력이 해결되기 전에 미쉬라의 자가복제기계가 전장을 떠나더라도, 그 토큰은 미쉬라의 자가복제기계가 마지막으로 전장에 있었을 때의 특성을 복사해 미쉬라의 자가복제기계의 복사본 토큰으로 전장에 들어옵니다.

목스 호박

{0}

전설적 마법물체

{T}: 당신이 조종하는 전설적 생물들과 플레인즈워커들의 색 중 한 색의 마나 한 개를 추가한다.

* 목스 호박의 능력은 당신이 조종하는 전설적 생물들과 플레인즈워커들의 색 중 당신이 선택한 색의 마나 한 개를 추가하게 해 줍니다. 각 색 별로 한 개씩을 추가하는 것이 아닙니다.

* 당신이 전설적 생물이나 플레인즈워커를 하나도 조종하지 않는 경우, 당신은 목스 호박의 능력을 활성화할 수 있지만 마나를 추가하지 못합니다.

* 당신이 조종하는 모든 전설적 생물들과 플레인즈워커들이 무색인 경우, 당신은 목스 호박의 능력을 활성화할 수 있지만 마나를 추가하지 못합니다. 무색은 색으로 간주하지 않습니다.

무덤조류, 물드로사

{3}{B}{G}{U}

전설적 생물 — 정령 화신

6/6

당신의 각 턴 동안, 당신은 당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 유형 별로 최대 한 장까지 플레이할 수 있다. *(카드가 지속물 유형을 여러 개 가지고 있다면, 카드를 플레이할 때 어떤 유형을 사용하는지 결정한다.)*

* 예를 들어, 당신은 마법물체 생물 카드 하나를 마법물체 카드로 발동하고 다른 마법물체 생물 카드 하나를 생물 카드로 발동할 수 있습니다.

* 당신은 당신의 무덤에서 발동하는 카드들의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 당신은 물드로사를 이용해 대지를 추가로 플레이하거나 당신의 종료단에 플레인즈워커를 발동할 수 없습니다.

* 당신은 이런 식으로 대지가 아닌 카드를 발동하기 위한 비용을 지불해야 합니다. 카드에 대체비용이 있다면, 그 비용을 대신 지불해 카드를 발동할 수 있습니다.

* 카드를 발동하기 시작하고 나면, 물드로사의 조종권을 잃어도 주문에 영향을 미치지 않습니다.

* 당신의 무덤에서 카드 한 장을 플레이한 후 같은 턴에 새로운 물드로사를 당신의 조종하에 들어오게 하면, 그 턴에 무덤에서 해당 유형을 가진 다른 카드를 또 발동할 수 있습니다.

* 당신의 본단계에 지속물 카드가 무덤으로 들어가고 스택이 비어 있다면, 다른 플레이어가 그 카드를 당신의 무덤에서 제거하려고 하기 전에 발동할 기회를 가집니다.

* 기사와 게랄프와 Karador, Ghost Chieftain 과 같이 무덤에서 카드를 발동하게 해 주는 효과가 여러 개 있는 경우, 당신의 무덤에서 카드를 플레이하기 시작할 때 어느 권한을 사용하는 것인지를 선언해야만 합니다.

야비마야의 화신, 물타니

{4}{G}{G}

전설적 생물 — 정령 화신

0/0

대공, 돌진

야비마야의 화신, 물타니는 당신이 조종하는 각 대지와 당신의 무덤에 있는 각 대지 카드마다 +1/+1 을 받는다.

{1}{G}, 당신이 조종하는 대지 두 장을 소유자의 손으로 되돌린다: 물타니를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

* 물타니의 공격력과 방어력을 수정하는 물타니의 능력은 물타니가 전장에 있을 때에만 적용됩니다. 다른 모든 영역에서 물타니는 0/0 생물 카드입니다.

* 물타니의 마지막 능력을 활성화하려면, 당신은 전장에 있는 당신이 조종하는 대지들을 소유자의 손으로 되돌려야 합니다. 당신의 무덤에 있는 대지 카드들은 이런 식으로 되돌려질 수 없습니다.

반복학과 학과장, 나반

{1}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/1

마법사가 당신의 조종하에 전장에 들어와서 당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키려고 하면, 그 능력은 한 번 더 격발된다.

*나반은 마법사 자신의 "전장에 들어올 때" 격발능력에 더해 그 마법사가 전장에 들어옴으로써 격발되는 다른 격발능력에도 영향을 미칩니다. 이러한 격발능력은 문장에 "~할 때" 또는 "~할 때마다"로 표시됩니다.

* 대체효과는 나반의 첫 번째 능력에 영향을 받지 않습니다. 예를 들어, +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어오는 마법사는 추가 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.

* Meddling Mage 가 카드 이름을 선택하는 것처럼 "[이 생물]이 전장에 들어오면서" 적용되는 능력도 영향을 받지 않습니다.

* 나반의 효과는 격발능력을 복사하는 것이 아닙니다; 단지 능력이 두 번 격발되게 할 뿐입니다. 모드 및 목표를 비롯해, 해당 능력을 스택에 쌓을 때 선택하는 사항들은 격발된 각 능력마다 별도로 적용됩니다. 지속물에 카운터를 올릴 지 등 능력이 해결될 때 선택하는 사항 또한 개별적으로 적용됩니다.

* 격발 사건이 구체적으로 "마법사"를 지칭할 필요는 없습니다. 예를 들어, "생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다" 격발되는 능력은 전장에 들어온 생물이 마법사라면 두 번 격발됩니다.

* 어떤 격발능력이 여러 번 격발되는지 판단하려면 전장에 있는 각 지속물의 현재 상태와 지속 효과를 감안하십시오. 예를 들어, 당신이 마법사를 생물 유형으로 선택한 신비한 적응을 조종하는 경우, 룬발톱 곰이 전장에 들어오는 것으로 격발되는 능력들은 한 번 더 격발되게 됩니다.

* 어떤 이유로든 나반을 두 개 조종하는 경우, 전장에 들어오는 마법사들은 능력을 네 번이 아니라 세 번 격발시킵니다. 세 번째 나반은 능력을 네 번 격발되게 하고, 네 번째는 다섯 번 격발되게 하는 식으로 이어집니다.

* 어떤 마법사가 (나반 자신을 포함해) 나반과 함께 당신의 조종하에 전장에 들어와서 당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키려고 하면, 그 능력은 한 번 더 격발됩니다.

* 격발능력이 2 차 능력과 연계된 경우, 그 격발능력의 추가 격발도 해당 2 차 능력과 연계됩니다. 2 차 능력이 "추방된 카드"를 지칭하는 경우, 그 능력은 모든 격발능력에 의해 추방된 카드를 모두 지칭합니다.

* 연계된 능력과 관련된 일부 상황에서는, 능력이 "추방된 카드"의 정보를 요구하기도 합니다. 이런 경우, 해당 능력은 복수의 카드 정보를 받습니다. 이들 정보를 바탕으로 변수의 값을 정하는 경우, 각 카드의 정보를 합산합니다. 예를 들어, 정예 비전술사의 "전장에 들어올 때" 능력이 두 번 격발되는 경우, 카드 두 장이 추방됩니다. 정예 비전술사의 다른 능력의 활성화비용에서 X 값은 추방된 두 카드의 전환마나비용의 총합입니다. 이 능력이 해결되면서, 당신은 두 카드의 복사본을 모두 만들며, 그중 하나만 발동하거나 둘 모두 발동하지 않거나, 원하는 순서로 두 개를 모두 발동할 수 있습니다.

대마법사, 나루 메하

{2}{U}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

섬광

대마법사, 나루 메하가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

당신이 조종하는 다른 마법사들은 +1/+1 을 받는다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 나루가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 마법사가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

* 나루의 능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.

* 이 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.

* 복사된 주문이 "한 개를 선택한다—" 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 선택할 수는 없습니다.

* 복사된 주문이 발동되면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우(예: 자야의 불태우는 화염), 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.

* 주문이 불과 싸우기의 키퍼 비용이 지불되었을 때처럼 주문을 발동하면서 피해를 분배한 경우, 분배된 값은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입을 목표는 변경할 수 있습니다.

* 복사본의 조종자는 복사본 주문에 대해서 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.

항해사의 나침반

{1}

마법물체

항해사의 나침반이 전장에 들어올 때, 당신은 생명 3 점을 얻는다.

{T}: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 대지는 다른 원래 유형과 더불어 당신이 선택하는 기본 대지 유형이 된다.

* 기본 대지 유형을 얻는 것은 목표 대지가 해당 마나 능력을 얻게 해 주는 것입니다. 새로운 기본 대지 유형은 기존 유형에 "더불어" 얻는 것이므로, 그 대지는 이전에 가지고 있던 능력들을 유지합니다.

테페리의 맹세

{3}{W}{U}

전설적 부여마법

테페리의 맹세가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다. 다음 종료단 시작에, 그렇게 추방된 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

당신은 당신이 조종하는 플레인즈워커의 충성 능력을 한 턴에 한 번이 아닌 두 번씩 활성화할 수 있다.

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

* 추방된 카드는 다음 종료단 시작에 테페리의 맹세가 그 시점에 전장에 없더라도 전장으로 돌아옵니다.

* 추방된 카드가 마법진인 경우, 그 카드의 소유자는 카드가 전장으로 돌아오면서 마법진이 무엇을 부여할 지를 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 추방된 채로 남습니다.

* 테페리의 맹세의 두 번째 능력에 관해서, 당신은 한 플레인즈워커의 같은 능력을 두 번 활성화할 수도, 그 플레인즈워커의 서로 다른 두 가지 능력을 한 번씩 활성화할 수도 있습니다.

* 당신이 어떤 이유로든 테페리의 맹세를 두 개 이상 조종하는 경우, 당신은 당신이 조종하는 플레인즈워커들의 능력을 한 턴에 두 번이 넘게 활성화할 수 없습니다.

세라의 날개 위

{3}{W}

전설적 부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 전설적이고, +1/+1 을 받으며, 비행, 경계, 생명연결을 가진다.

* 동일한 생물이 비행, 경계 및/또는 생명연결을 여러 번 가지는 것은 아무런 부가효과를 내지 않습니다.

* 당신이 이름이 같은 지속물 두 개에 각각 부착된 세라의 날개 위 두 개를 조종하는 경우, "전설 규칙"은 부여된 생물과 세라의 날개 위 둘 다에 동시에 적용됩니다. 당신은 당신이 남기기를 원하는 지속물에 부여된 세라의 날개 위를 남기기로 선택할 수 있습니다.

* 당신이 같은 이름의 지속물을 두 개 조종하지만 그중 한 개만 전설적인 경우, "전설 규칙"은 적용되지 않습니다.

피렉시아의 성서

{2}{B}{B}

부여마법 — 서사시

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

I — 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 자신의 원래 유형에 더불어 마법물체가 된다.

II — 모든 마법물체가 아닌 생물을 파괴한다.

III — 모든 상대의 무덤에서 모든 카드를 추방한다.

* 피렉시아의 성서의 1 장 능력의 효과는 무기한으로 지속됩니다. 이 효과는 피렉시아의 성서가 전장을 떠나도 사라지지 않습니다.

마법석 조각

{3}

마법물체

{T}: 당신이 조종하는 이름이 마법석 조각인 마법물체 한 개당 {C}를 추가한다.

* 마법석 조각의 활성화능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

예지장

{3}{U}

부여마법

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

당신의 서고 맨 위 카드가 순간마법 또는 집중마법 카드라면 당신은 그 카드를 발동할 수 있다.
(3): 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

* 예지장은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있게 해줍니다(한 가지 제한이 있음—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.

* 당신은 당신의 서고에서 발동하는 카드들의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.

* 당신은 여전히 그 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신은 또한 영원의 대마도사, 조다 등에 의해 부여된 대체 비용을 지불할 수도 있습니다.

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

* 당신이 당신의 서고 맨 위에서 추방할 카드는 예지장의 마지막 능력이 해결될 때 결정됩니다. 그 카드는 당신이 그 능력을 활성화할 때 서고 맨 위에 있던 카드가 아닐 수도 있습니다.

원시용들의 영광스러운 재탄생

{5}{W}{B}

전설적 집중마법

(당신이 전설적 생물이나 플레인즈워커를 조종할 때만 전설적 집중마법을 발동할 수 있다.)

당신의 무덤에 있는 모든 전설적 지속물 카드를 전장으로 되돌린다.

* 주문이 해결된 후에 "전설 규칙"에 의해 일부가 즉시 무덤으로 돌아가게 되더라도, 모든 전설적 지속물을 전장으로 되돌려야 합니다. 전설적 지속물들이 전장에 들어옴으로써 격발된 능력들이 있다면, 그 능력들은 "전설 규칙"을 적용한 뒤에 스택에 놓여집니다.

* 이런 식으로 전장에 놓이는 모든 지속물들은 동시에 전장에 들어옵니다. 이렇게 전장에 들어오는 카드 중 다른 무언가가 전장에 들어오는 것으로 인해 격발되는 능력을 가진 경우, 이 카드들은 서로를 확인합니다.

빛나는 번개

{3}{R}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 빛나는 번개는 그 플레이어에게 피해 3 점을 입히고 그 플레이어가 조종하는 각 생물에게 피해 1 점을 입힌다.

* 빛나는 번개는 플레이어만 목표로 정합니다. 그 플레이어가 조종하는 방호를 가진 생물들도 피해를 입을 것입니다.

돌진하는 키클롭스

{3}{R}

생물 — 키클롭스

4/4

두 개 이상의 생물이 돌진하는 키클롭스를 방어하는 한 돌진하는 키클롭스는 -2/-0 을 받는다.

* 돌진하는 키클롭스를 방어하는 생물들이 하나만 남고 모두 전투에서 제거되는 경우, 돌진하는 키클롭스의 효과는 즉시 키클롭스의 공격력 감소를 중단합니다.

쥐떼 소굴

{1}{B}

생물 — 쥐

2/1

쥐떼 소굴은 당신이 조종하는 다른 쥐 한 개당 +1/+0 을 받는다.

이름이 쥐떼 소굴인 카드는 덱에 몇 장이든 넣을 수 있다.

* 쥐떼 소굴의 마지막 능력은 "네 장" 규칙만을 무시하게 해 줍니다. 형식에 따른 제한은 따라야 합니다.

각스의 제자, 로나

{1}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 기능공

2/2

각스의 제자, 로나가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 역사적 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 추방할 수 있다. *(마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.)*

당신은 로나로 추방한 대지가 아닌 카드를 발동할 수 있다.

{4}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

* 로나가 전장을 떠나는 경우, 추방된 카드들은 무기한으로 추방된 채로 남습니다. 로나가 다시 전장에 들어오는 경우, 그 로나는 "다른" 로나가 추방한 카드들과 연결되지 않습니다. 새로운 로나는 자신의 첫 번째와 마지막 능력으로 새로운 카드들을 추방합니다. 그 카드들만 새로운 로나의 중간 능력을 사용해 발동할 수 있습니다.

* 당신이 서고에서 추방하는 카드는 앞면이 보이게 추방됩니다.

* 로나의 마지막 능력이 해결된 후, 당신의 턴인 경우 당신에게 우선권이 있습니다. 당신은 다른 플레이어들이 다른 행동을 하기 전에 추방된 카드를 발동(카드 발동이 유효하다는 전제 하에)할 수 있습니다.

* 당신은 당신이 추방 영역에서 발동하는 카드들의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.

* 당신은 여전히 그 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신은 또한 영원의 대마도사, 조다 등에 의해 부여된 대체 비용을 지불할 수도 있습니다.

* 추방 영역에 있는 카드는 당신의 손에 있는 카드가 아니므로, 순환하거나, 버리거나, 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.

* 카드를 발동하기 시작하고 나면, 로나의 조종권을 잃어도 주문에 영향을 미치지 않습니다.

* 당신이 당신의 서고 맨 위에서 추방할 카드는 로나의 마지막 능력이 해결될 때 결정됩니다. 그 카드는 당신이 그 능력을 활성화할 때 서고 맨 위에 있던 카드가 아닐 수도 있습니다.

떼어내기

{1}{W}

부여마법

섬광

떼어내기가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 탭된 생물을 목표로 정한다. 떼어내기가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

* 떼어내기의 격발능력이 해결되기 전에 떼어내기가 전장을 떠나는 경우, 목표 생물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.

* 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

진주 창의 보조병

{4}{U}

생물 — 인어 병사

3/3

섬광

진주 창의 보조병이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 역사적 지속물을 목표로 정한다. 당신은 그 지속물을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 다음 종료단 시작에 그 지속물을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다. *(마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.)*

* 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

* 추방된 카드는 다음 종료단 시작에 진주 창의 보조병이 그 시점에 전장에 없더라도 전장으로 돌아옵니다.

* 추방된 카드가 마법진인 경우, 그 카드의 소유자는 카드가 전장으로 돌아오면서 마법진이 무엇을 부여할 지를 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 추방된 채로 남습니다.

* 진주 창의 보조병이 턴의 종료단에 전장에 들어오는 경우, 추방된 카드는 다음 턴의 종료단 시작까지 전장에 돌아오지 않습니다.

원한 해결

{2}{B}{B}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 당신이 조종하는 플레인즈워커 한 개에 충성 카운터 두 개를 올려놓는다.

* 목표로 한 생물이 원한 해결이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 플레인즈워커에 충성 카운터도 올려놓지 않습니다.

* 충성 카운터 두 개는 같은 플레인즈워커에 놓여야 합니다.

* 원한 해결이 해결되기 전까지는 어떤 플레인즈워커가 카운터를 받을지 선택하지 않습니다. 플레인즈워커를 조종하지 않는 경우, 단순히 목표 생물을 추방하고 아무 것에도 충성 카운터를 올려놓지 않습니다.

시세이의 유산, 샤나

{G}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

0/0

시세이의 유산, 샤나는 당신의 상대가 조종하는 능력의 목표로 정해질 수 없다.

샤나는 당신이 조종하는 생물 한 개당 +1/+1 을 받는다.

* 당신의 상대들이 조종하는 주문들은 샤나를 목표로 할 수 있습니다.

* 샤나의 공력력과 방어력을 수정하는 샤나의 능력은 샤나가 전장에 있을 때에만 적용됩니다. 다른 모든 영역에서 샤나는 0/0 생물 카드입니다.

* 샤나가 전장에 있는 한, 샤나의 마지막 능력은 자신을 포함해 계산하므로, 샤나는 최소한 1/1 이 됩니다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 조종하는 다른 생물들이 전장을 떠나는 경우 샤나가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

성역의 방패

{2}

마법물체 — 장비

어느 원천이 장착된 생물에게 피해를 입히려 한다면, 그 피해 중 2 점을 방지한다.

장착 {1}

* 여러 원천이 장착된 생물에게 한 번에 피해를 입히려는 경우(예를 들어, 복수의 방어생물이 방어하는 경우), 각 원천이 입히는 피해 중 2 점이 방지됩니다.

* 생물이 성역의 방패 두 개를 장착했다면 피해 4 점이 방지됩니다. 성역의 방패 세 개는 6 점을 방지하는 식으로 이어집니다.

* 피해량을 변경하는 대체 효과가 여러 개 있는 경우, 피해를 입는 지속물의 조종자가 그 효과들을 어떤 순서대로 적용할지 결정합니다.

공성무리 지휘관

{3}{R}{R}

생물 — 고블린

2/2

공성무리 지휘관이 전장에 들어올 때, 1/1 적색 고블린 생물 토큰 세 개를 만든다.

{1}{R}, 고블린 한 개를 희생한다: 원하는 목표를 정한다. 공성무리 지휘관은 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.

* 당신은 공성무리 지휘관의 능력을 활성화하기 위해 공성무리 지휘관의 격발능력으로 전장에 들어온 고블린들 외에도 당신이 조종하는 아무 고블린을 희생할 수 있습니다. 심지어 공성무리 지휘관 자신을 희생할 수도 있습니다.

스키직

{3}{R}

생물 — 정령

5/3

키커 {R} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {R}를 지불할 수 있다.)

돌진, 신속

종료단 시작에, 스키직의 키커 비용이 지불되지 않았다면, 스키직을 희생한다.

* 스키직의 능력은 매 종료단마다 스키직을 발동하는 동안 키커 비용이 지불되었는지를 확인합니다. 매번 스키직의 키커 비용을 지불해야 하는 것은 아닙니다 (그리고, 정말로 또 지불하고 싶어도 그렇게 할 수 없습니다.)

밀향자, 슬라임팟

{1}{B}{G}

전설적 생물 — 진균

2/3

당신이 조종하는 묘목이 죽을 때마다, 밀항자, 슬라임풋은 각 상대에게 피해 1 점을 입히고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

{4}: 1/1 녹색 묘목 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 당신이 조종하는 묘목이 슬라임풋과 동시에 죽는 경우, 슬라임풋은 피해를 입히고 당신은 생명점을 얻습니다.

* 쌍두거인 게임에서 슬라임풋의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 하고 당신이 생명 1 점을 얻게 합니다.

프레알리스의 노래

{1}{G}

부여마법 — 서사시

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

I, II — 당신의 다음 턴까지, 당신이 조종하는 생물들은 "{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진다.

III — 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물들은 턴종료까지 경계, 돌진, 무적을 얻는다.

* 프레알리스의 노래의 각 장 능력은 그 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 생물들에만 영향을 줍니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 능력이나 +1/+1 카운터를 받지 못합니다.

마법사의 지팡이

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 "{T}: 플레이어나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다. 이 생물이 마법사라면, 대신 피해 2 점을 입힌다."를 가진다.

장착 {3}

* 장착된 생물이 마법사인지는 능력이 해결될 때에만 확인합니다. 그 생물이 전장을 떠난 경우, 마지막으로 알려진 정보를 사용해 그 생물이 마법사였는지를 결정하십시오.

* 마법사의 지팡이가 아니라 장착된 생물이 피해를 입히는 능력의 원천이며 입혀진 피해의 원천입니다.

연습상대 자동기계

{1}

마법물체 생물 — 자동기계

1/1

연습상대 자동기계는 죽을 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 다른 생물이 연습상대 자동기계와 동시에 치명피해를 받은 경우, 연습상대 자동기계의 능력은 그 생물을 살리기 위해 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없습니다.

포자왕관 탈리드

{1}{G}

생물 — 진균

2/2

당신이 조종하는 다른 생물 중 포자 또는 묘목인 생물들은 +1/+1 을 받는다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 포자왕관 탈리드가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 포자 또는 묘목 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

* 생물이 어떤 이유로든 동시에 포자이자 묘목이 되는 경우, 포자왕관 탈리드의 능력은 그 생물에게 +1/+1 만 줍니다.

불멸자, 스쿼

{1}{R}{R}

전설적 생물 — 고블린

2/1

당신은 불멸자, 스쿼를 무덤이나 추방 영역에서 발동할 수 있다.

* 스쿼의 능력은 당신이 스쿼를 지시한 영역 이외의 영역에서 발동하는 것을 막지 않습니다.

* 당신은 스쿼를 무덤이나 추방 영역에서 발동하기 위해 일반적인 발동 시기 허용 및 제한을 따르고 비용을 지불해야 합니다.

강철 앞 용사

{G}{G}{G}

생물 — 엘프 기사

5/4

강철 앞 용사는 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

* 공격력이 3 이상인 생물이 이 생물을 방어하고 나면, 방어생물의 공격력을 변경해도 이 생물에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

숲의 각성

{2}{G}

집중마법

당신의 다음 턴까지, 당신이 조종하는 모든 대지는 대공, 무적, 신속을 가진 2/2 정령 생물이 된다. 그 대지들은 생물이 된 이후에도 여전히 대지이다.

* 숲의 각성은 생물이 된 대지들 중 어느 것도 언택하지 않습니다.

* 숲의 각성은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 대지들에게만 영향을 미칩니다. 당신의 다음 턴이 되기 전에 조종하기 시작한 대지들은 생물이 되지 않습니다.

* 숲의 각성에 영향을 받은 대지들은 당신의 다음 언택단이 시작되면서 당신이 지속물을 언택하기 전에 생물이 되는 것을 중지합니다. 이로 인해 어떤 상태 참조 행동을 적용해야 하거나 격발능력이 격발되는 경우, 그런 것들은 유지단에 처리됩니다.

도미나리아의 영웅, 테페리

{3}{W}{U}

전설적 플레인즈워커 — 테페리

4

+1: 카드 한 장을 뽑는다. 다음 종료단 시작에, 대지 두 개를 언택한다.

—3: 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 서고 맨 위에서 세 번째에 놓는다.

—8: 당신은 "당신이 카드를 뽑을 때마다, 상대가 조종하는 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 당신은 다음 종료단까지는 어떤 두 대지를 언택할지 결정하지 않습니다.

* 테페리의 휘장의 격발능력에 대한 목표는 당신이 어떤 카드를 뽑았는지를 확인한 다음 정합니다.

폭풍우 지니

{U}{U}{U}

생물 — 지니

0/4

비행

폭풍우 지니는 당신이 조종하는 기본 섬 한 개당 +1/+0 을 받는다.

* 폭풍우 지니의 공격력을 수정하는 지니의 능력은 지니가 전장에 있을 때에만 적용됩니다. 다른 모든 영역에서 폭풍우 지니는 0/4 생물 카드입니다.

시간의 술책 (플레인즈워커 덱 전용)

{2}{U}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신이 마법물체를 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 마법물체를 조종하는지는 목표 생물을 소유자의 손으로 되돌린 후에만 확인합니다. 목표 생물이 당신이 조종하는 유일한 마법물체인 경우, 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

* 목표로 한 생물이 시간의 술책이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

영역을 지키는 알로사우르스

{2}{G}{G}

생물 — 공룡

5/5

키커 {2}{G} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {2}{G}를 지불할 수 있다.)

영역을 지키는 알로사우르스가 전장에 들어올 때, 키퍼 비용이 지불되었다면, 다른 생물을 목표로 정한다. 영역을 지키는 알로사우르스는 그 생물과 싸운다.

* 영역을 지키는 알로사우르스가 자신의 격발능력이 해결될 때 전장에 없거나, 해당 능력의 목표가 유효하지 않은 경우, 어떤 생물도 피해를 입히거나 입지 않습니다.

* 영역을 지키는 알로사우르스의 능력은 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정할 수 있습니다(예: 격노 능력을 가진 공룡). 당신이 키퍼 비용을 지불했지만 당신의 상대가 유효한 생물을 한 개도 조종하지 않는 경우, 그 능력은 당신이 조종하는 생물 중 한 개를 목표로 해야만 합니다. 공룡들을 걷어차기 전에 신중하게 계획하십시오.

선조의 사도, 테샤르

{3}{W}

전설적 생물 — 조류 성직자

2/2

비행

당신이 역사적 주문을 발동할 때마다, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. *(마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.)*

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

수배범, 우메자와 테츠코

{1}{U}

전설적 생물 — 인간 도적

1/3

당신이 조종하는 공격력 또는 방어력이 1 이하인 생물은 방어될 수 없다.

* 당신이 조종하는 생물이 방어당하고 나면, 해당 생물의 공격력을 1 이하로 변경해도 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다. 방어력을 1로 변경해도 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않으며, 1보다 낮게 방어력을 변경하면 해당 생물이 죽게 됩니다.

탈리드 점쟁이

{3}{B}

생물 — 진균

2/3

{2}, 생물 한 개를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

* 탈리드 점쟁이 자신의 능력 비용을 지불하기 위해 탈리드 점쟁이를 희생할 수 있습니다.

가시 정령

{5}{G}{G}

생물 — 정령

7/7

당신은 가시 정령의 전투피해를 가시 정령이 방어되지 않은 것처럼 배정할 수 있다.

* 전투 피해를 배분할 때, 당신은 모든 피해를 방어 생물에 배분할 지, 아니면 모든 피해를 가시 정령이 공격 중인 플레이어나 플레인즈워커에 배분할 지를 정합니다. 피해 분배를 둘 사이에 나눌 수 없습니다.

배의 관리인, 티아나

{3}{R}{W}

전설적 생물 — 천사 기능공

3/3

비행, 선제공격

당신이 조종하는 마법진 또는 장비가 전장에서 무덤으로 들어갈 때마다, 당신은 다음 종료단 시작에 그 카드를 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다.

티아나의 마지막 능력은 격발되고 나서 당신이 다음 종료단에 마법진이나 장비를 되돌리게 해 주는 지연격발능력을 생성합니다. 그 능력은 티아나가 다음 종료단 전에 전장을 떠나더라도 지시를 수행합니다.

* 당신이 조종하는 마법진이 티아나가 전장을 떠난 직후에 무덤에 놓이는 경우(대개 티아나가 전장을 떠나고 마법진은 그 후 아무 것에도 부착되어 있지 않아 상태 참조 행동에 의해 무덤에 놓이는 상황), 티아나의 마지막 능력은 격발되지 않습니다.

* 당신이 조종하는 마법진이나 장비가 티아나와 동시에 무덤에 놓이는 경우(대개 효과가 모든 대지가 아닌 지속물을 파괴하는 상황), 당신은 그 카드를 다음 종료단 시작에 소유자의 손으로 되돌릴 수 있습니다.

* 마법진이나 장비가 종료단에 당신의 무덤에 놓이는 경우, 당신은 현재 종료단이 아니라 다음 종료단에 그 카드를 되돌릴 수 있습니다.

* 마법진이나 장비가 티아나의 마지막 능력을 격발시킨 후 무덤을 떠나는 경우, 그 카드는 지연격발능력이 해결되면서 소유자의 손으로 돌아오지 않습니다.

얼음의 시대

{3}{U}

부여마법 — 서사시

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

I, II — 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 당신이 얼음의 시대를 조종하는 한 그 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

III — 모든 탭된 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 얼음의 시대의 첫 두 장 능력의 효과는 당신이 얼음의 시대의 조종권을 잃게 되는 즉시 만료되며, 당신이 그 직후 얼음의 시대의 조종권을 다시 얻거나 새로운 얼음의 시대를 발동해도 마찬가지입니다.

* 얼음의 시대의 최종장 능력의 효과는 얼음의 시대에 의해 탭되어 있는 생물들뿐만 아니라 어떤 이유론든 탭되어 있는 생물들을 모두 되돌립니다.

기아의 화신, 토르가르

{6}{B}{B}

전설적 생물 — 화신

7/6

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 생물을 원하는 만큼 희생할 수 있다. 이 주문은 이렇게 희생된 생물 한 개당 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

기아의 화신, 토르가르가 전장에 들어올 때, 플레이어를 최대 한 명까지 목표로 정한다. 그 플레이어의 생명 총점은 게임 시작시의 생명 총점의 절반을 내림한 값이 된다.

* 토르가르의 첫 번째 능력은 자신의 비용을 {B}{B}보다 낮게 감소시킬 수 없습니다. 당신은 더이상 토르가르의 비용을 감소할 수 없더라도 원하는 만큼 생물을 희생할 수 있습니다.

* 당신의 생명 총점을 시작 생명 총점의 절반(대개 20 점의 절반인 10 점)이 되게 하기 위해, 당신은 적절한 양의 생명점을 얻거나 잃습니다. 예를 들어, 토르가르의 능력이 해결될 때 당신의 생명 총점이

4 점인 경우, 그 능력은 당신이 생명 6 점을 얻게 합니다. 반대로 토르가르의 능력이 해결될 때 당신의 생명 총점이 25 점인 경우, 그 능력은 당신이 생명 15 점을 잃게 합니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 적절하게 상호작용합니다.

* 쌍두거인 게임의 경우, 토르가르의 능력은 팀의 생명 총점을 시작 생명 총점의 절반(보통 30 점의 절반인 15 점)이 되게 하지만, 목표 플레이어만 실제로 생명점을 얻거나 잃습니다.

제라드의 승리

{1}{W}

부여마법 — 서사시

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

I, II — 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 가장 높은 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

III — 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 가장 높은 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 비행, 선제공격, 생명연결을 얻는다.

* 제라드의 승리의 장 능력들은 각각 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 가장 높은 생물을 목표로 정합니다. 능력이 해결되기 전에 당신이 조종하는 다른 생물의 공격력이 더 커지는 경우, 목표가 유효하지 않게 됩니다.

공허한 자, 우르고로스

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 스펙터

4/3

비행

공허한 자, 우르고로스가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 무작위로 카드 한 장을 버린다. 그 플레이어가 그렇게 하지 못한다면, 당신은 카드 한 장을 뽑는다.

* 그 플레이어가 손에 카드를 한 장 들고 있는 경우, 그 카드가 무작위로 버려집니다(그렇게 무작위가 아니긴 하지만 말이죠). 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

우르자의 책

{2}

마법물체

{3}, {T}: 카드 한 장을 뽑는다. 그 후, 당신이 무덤에서 역사적 카드 한 장을 추방하지 않는다면 카드 한 장을 버린다. *(마법물체와 전설적, 서사시가 역사적이다.)*

* 당신이 어떤 카드를 뽑았는지 확인하기 전까지는 카드를 버릴 지 또는 당신의 무덤에서 카드를 추방할 지를 선택하지 않습니다.

* 당신은 당신의 무덤에 추방할 수 있는 역사적 카드가 있어도 카드를 버리겠다고 선택할 수 있습니다.

불길의 수호자, 발둑

{2}{R}

전설적 생물 — 인간 주술사

3/2

당신의 턴 전투시작에, 불길의 수호자, 발둑에게 부착된 마법진과 장비 한 개당, 돌진과 신속을 가진 3/1 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다. 다음 종료단 시작에 그 토큰들을 추방한다.

* 발둑은 자신에게 부착된 모든 마법진과 장비를 세며, 이는 당신이 조종하는 마법진과 장비에 국한되지 않습니다.

* 발둑이 자신의 능력이 격발됐지만 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 발둑이 전장을 떠나기 전에 발둑에게 부착되어 있던 마법진과 장비의 수를 이용해 얼마나 많은 토큰을 만들 지를 결정하십시오.

* 발둑이 자신의 능력이 해결된 후 전장을 떠나는 경우, 토큰들은 여전히 다음 종료단 시작에 추방됩니다.

신록의 힘

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

생물 — 정령

7/7

각 유지단 시작에, 1/1 녹색 묘목 생물 토큰 한 개를 만든다.

*신록의 힘의 능력은 당신의 유지단 뿐만이 아닌 각 유지단 시작에 격발됩니다.

* 쌍두거인 게임에서 신록의 힘의 능력은 각 팀의 유지단에 한 번씩만 격발됩니다.

칼날날개 베릭스

{2}{R}{R}

전설적 생물 — 용

4/4

키커 {3} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {3}을 지불할 수 있다.)

비행

칼날날개 베릭스가 전장에 들어올 때, 키커 비용이 지불되었다면, 비행을 가진 전설적 4/4 적색 용 생물 토큰인 칼날날개 카룩스 한 개를 만든다.

* 칼날날개 베릭스는 전설적 토큰을 만드는 새로운 서식을 선보입니다. 그 기능은 "이름이 칼날날개 카룩스이고 비행을 가진 전설적 4/4 적색 용 생물 토큰 한 개를 만든다"와 동일합니다.

전기 하수인

{2}

마법물체 생물 — 자동기계

1/3

당신의 종료단 시작에, 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 언택한다.

* 전기 하수인의 능력은 마법물체 생물을 목표로 정할 수 있으며, 여기에는 자신도 포함됩니다.

전쟁함성 불사조

{3}{R}

생물 — 불사조

2/2

비행, 신속

당신이 세 개 이상의 생물로 공격할 때마다, 당신은 {2}{R}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 전쟁함성 불사조를 탭되고 공격 중인 상태로 전장으로 되돌린다.

* 전쟁함성 불사조가 격발능력에 인해 전장으로 되돌아오는 시점에 전쟁함성 불사조가 어느 상대나 상대의 플레인즈워커를 공격 중인지를 당신이 선택합니다. 전쟁함성 불사조가 반드시 다른 공격 중인 생물들과 같은 상대나 상대의 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.

* 전쟁함성 불사조가 공격 중인 상태로 전장에 들어오는 경우, 전쟁함성 불사조는 그 턴에 공격생물로 지정된 것이 아닙니다. 따라서 생물이 공격할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

전쟁군주의 분노

{R}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 생물을 하나도 조종하지 않아도 전쟁군주의 분노를 발동할 수 있습니다. 여전히 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

피의 예배학자, 위스퍼

{3}{B}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/2

{T}, 생물 두 개를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

* 위스퍼의 능력을 활성화하기 위해 희생되는 두 생물 중 하나로 위스퍼 자신을 지정할 수 있습니다.

* 희생되는 생물들은 둘 모두 위스퍼의 능력의 목표가 될 수 없습니다.

마법사의 번개

{2}{R}

순간마법

당신이 마법사를 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

원하는 목표를 정한다. 마법사의 번개는 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

* 당신이 마법사의 번개를 발동한다고 선언하고 나면, 그 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들이 당신의 마법사를 제거함으로써 주문의 비용을 올리려고 시도할 수 없습니다.

마법사의 반박

{1}{U}{U}

순간마법

당신이 마법사를 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.
주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

* 당신이 마법사의 반박을 발동한다고 선언하고 나면, 그 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들이 당신의 마법사를 제거함으로써 주문의 비용을 올리려고 시도할 수 없습니다.

매직: 더 개더링, 매직, 도미나리아, 칼라데시, 에테르 봉기, 아몬케트, 파멸의 시간, 이니스트라드, 익살란, 익살란의 숙적들 및 플레인즈워커 텍은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC 의 상표입니다.
©2018 Wizards.